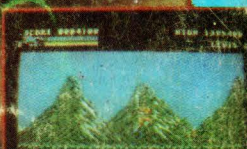


RASTAN

hobBIT
ALMANAH

...the
Warrior King



CIP - 003

cu numai 200 lei



SURPRIZA _____ ALMANAHULUI

Puteti cistiga un calculator compatibil Spectrum cu numai 200 lei.

CUM?

Trimiteti talonul de mai jos, **IN ORIGINAL**, pe adresa redactiei, pentru a putea participa la tragerea la sorti din ultima simbata a lunii IUNIE, tragere ce se va desfasura in cadrul Clubului Roman de Calculatoare.

Reguli de participare:

-poate participa oricine

-se pot trimite oricite TALOANE DE PARTICIPARE dar numai in ORIGINAL (taloanele xeroxate, fotocopiate, sau altele decit cele din ALMANAH nu se iau in considerare)

-tragerea va avea loc pe 27 iunie 1992 in cadrul unei sedinte CRC.

-rezultatul va fi publicat in revista 'hobBIT' din luna urmatoare.

TALON DE PARTICIPARE

NUME _____

ADRESA _____

ORAS _____

TELEFON _____



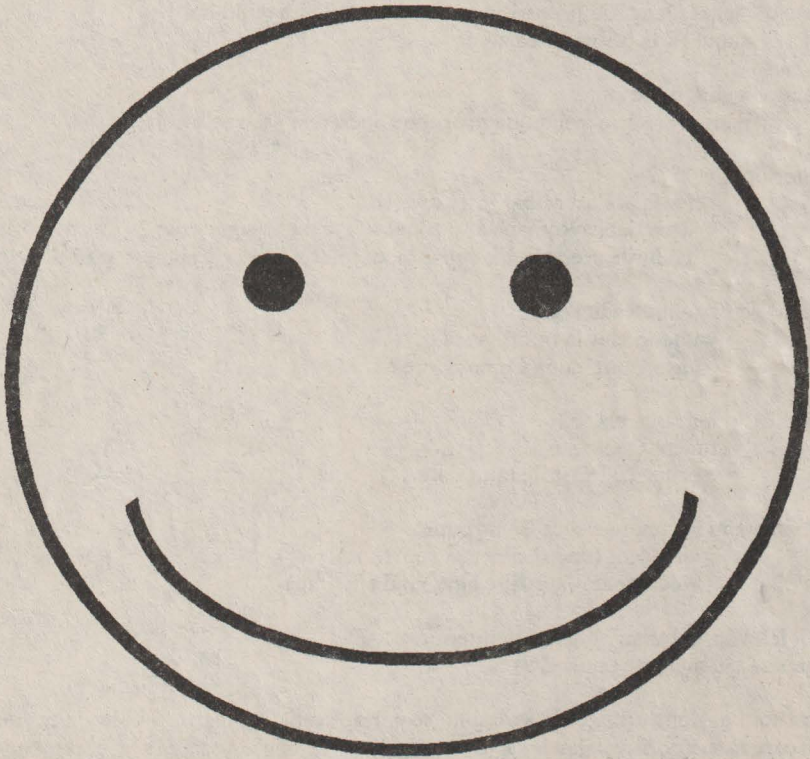
NO hobBIT

NO FUTURE

C.P. 37-131

BUCURESTI

Butonari din toate tarile, uniti-va !



Hi friends,

Nici aici nu scapati de mine . . .

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

Nu mai cauta cuprinsul, ca-l cauti 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 ziua 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 per-
sonale tip SPECTRUM, COM-
MODORE si IBM compatibile.*

Toate materialele publicate sint originale.

DIRECTOR
CALIN OBRETIN
ION TRUCA

SECRETAR DE REDACTIE
VIVI CONSTANTINESCU

REDACTIA
MIRCEA GAVAT
VIOREL STAN
DAN PATRICIU
ANDREI STERIOPOL
ANDREI STOICA
EMIL MATARA
CATALIN FLOREAN

AU COLABORAT
RADU DAVIDESCU
ADRIAN DINU

GRAFICA
CORNEL PORCOTEANU



Editat de hobBIT s.n.c.
C.P.37-131 Bucuresti
cont nr.40 72 99 60 76 153 / BRD SMB
Oficiul Registrului Comertului 40/3147/1991

LASER BASIC

by Andrei Steriopol & 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 "SPTGEN" (SPRITE GENETATOR) creat de aceeasi firma.

SPTGEN este insotit de cele doua seturi de sprite-uri descrise mai sus, prezentate sub forma de arii 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:

- Toate 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 majuscule 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
 .SL1M .SL1V
 .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 sînt memorate in variabilele .LEN (latime) si .HGT (inaltime). Dimensiunile sale maxime sînt 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:

$$9 * HGT * LEN + 5.$$

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

ordine este valabila si pentru attribute. De exemplu, reprezentarea sprite-ului de 1*2 caractere, pozitionat in memorie incepind cu adresa 50000, avind numarul de ordine 32, cu attribute 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	0000001111110000	248
7	0000011111111000	252
15	0000111111111100	254
7	0000011111111100	252
4	0000010011100100	228
4	0000010011100100	228
7	0000011111111100	252

Pot fi utilizate maximum 255 de sprite-uri. Pozitionarea lui pe ecran se face specificind coordonatele stînga-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 stînga-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 Toolkit

.RNUM v,n,p (RENUMBER)

Renumeroteaza programul de la linia v, dindu-i 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 intalnirea lui **.TRON**, fiecare linie este afisata inainte de executie. Functia **TRACE** se dezactiveaza la intalnirea lui **.TROF** sau la sfirsitul programului.

5. Variabile grafice

Pentru a mica spațiul 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 sa comunique 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 ramine 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 numelor urmatoarelor comenzi:

G - GET copiaza de pe ecran in zona sprite.

P - PUT copiaza din zona sprite pe ecran.

BL - destinatia este stearsa (**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 - **ATTRIBUTE**; 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 fereastra 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:

.GWBL 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 fereastra 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 numelor 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 fereastra 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 fereastra sprite. Trebuie precizate .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 .WL1V
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 .WR1V
70 NEXT K:NEXT J:NEXT I
```

11. Scroll si wrap vertical

Pentru urmatoarele comenzi trebuie precizate 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.

```
.WCRV 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. Miscarea atributelor

Atributele pot fi deplasate atât orizontal cât și vertical, dar numai circular. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN. Atributele 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. Sunt 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 sunt necesare cel puțin 2 imagini care să decompună 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 .PTXR
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 observa folosirea instructiunii .PTXR; ea este intotdeauna necesara inaintea instructiunii .MOVE.

15. Inversarea unei zone de memorie

Inaintea acestor instructiuni, trebuie incarcate variabilele grafice corespunzatoare cu valorile dorite.

.INVV INVERSE VIEW - Inverseaza o fereastră din ecran.

.INVM INVERSE MEMORY - Inverseaza 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 LET 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 in oglinda

Cu setul de variabile grafice definit, o fereastră din ecran sau din sprite poate fi inlocuita cu imaginea sa din oglinda (fata de axa centrala verticala) in ecran sau in sprite. Instructiunile

corespunzatoare pentru oglindirea sprite-ului si 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. Retirea unui sprite in sens orar cu 90 de grade

.SPNM - Se folosesc sprite-urile de lucru .SP2 (sprite initial) si .SP1 (sprite destinatie - trebuie in prealabil sters). .SP1 trebuie sa aiba dimensiunile inversate fata de .SP2. Daca se foloseste .MOVE, se poate da impresia de miscare.

18. Dublarea dimensiunilor unui sprite in memorie

.DSPM DOUBLE SPRITE MEMORY - Se folosesc ca mai sus (.SP1 ca destinatie si .SP2 ca sursa). .SP1 trebuie sa aiba dimensiunile duble fata de .SP2.

19. Colorarea ferestrelor

.SETV SET VIEW - Sterge o fereastră a ecranului, colorind-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 "PAPER1=";P1,"PAPER2=";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. Ștergerea unei ferestre

.CLSV - Executa CLS pe fereastra curent definită din ecran.

.CLSM - Executa CLS pe fereastra sprite curent definită.

21. Ajustarea valorilor variabilelor

.ADJM ADJUST MEMORY - Ajustează datele unui sprite la valorile variabilelor grafice actuale.

.ADJV ADJUST VIEW - Ajustează dimensiunile unei ferestre ecran. Dacă definiția iese din ecran, instrucțiunile ce i se adresează funcționează corect, dar variabilele grafice care definesc dimensiunile ei au valori eronate.

22. Alte comenzi

?KBF KEYBOARD FIND - Examinează tastatura întorcând valoarea 0 dacă tasta din linia .ROW, coloana .COL nu este apăsată; altfel 1 (.ROW este nr. semirindului iar .COL este nr. coloanei din semirind). (tabel)

?TST TEST - Întoarce adresa sprite-ului curent. Reactualizează simultan .HGT și .LEN cu valorile corespunzătoare ale sprite-ului curent.

?PEK DOUBLE PEEK - Este un PEEK pe doi octeți. De exemplu, ?PEK 32000=PEEK 32000+256*PEEK 32001

.POKE DOUBLE POKE - Este un POKE pe doi octeți. De exemplu, .POKE 32000,1992 este echivalent cu secvența: POKE 32000,1992-INT(1992/256):POKE 32001,INT(1992/256)

23. Proceduri

În LASER BASIC pot fi definite proceduri, având numele de o singură literă, prin:

DEF FN a de parametri

EXEMPLU:

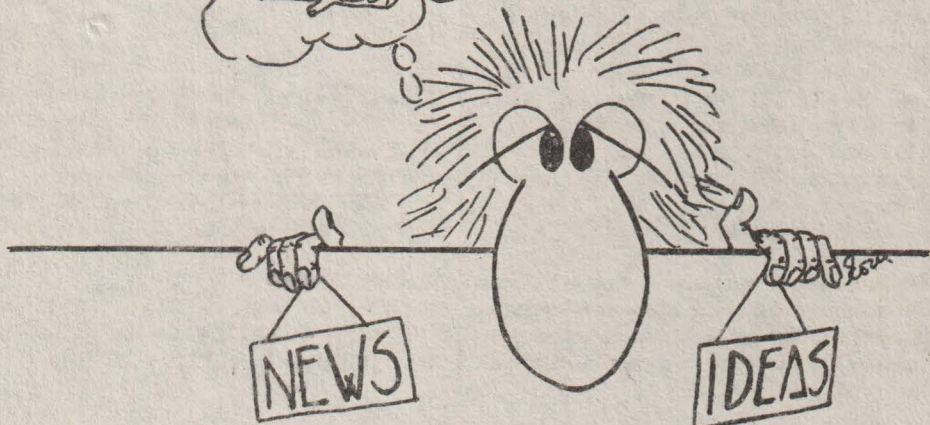
```
10 DEF FN A$(A,B,C,A$,B$,C$)
```

```
....
```

```
50 .RETN
```

```
....
```

```
99 .PROC FN A$(A,B,C,A$,B$,C$)
```



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 proaspetilor posesori de calculatoare pentru ca instalarea sa decurga rapid, corect si eficient, astfel incat sa se poata bucura cit mai devreme de bucuriile si nezarurile pe care numai utilizarea unui calculator le poate aduce.

Nu ne vom referi la calculatoare 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 calculatoare compatibile Felix C-256/512/1024 din simplul motiv ca de instalarea si intretinerea acestora se ocupa altii, de la prestigioasele firme "ICE" si "IIRUC". In consecinta ne vom concentra atentia asupra acelei clase de calculatoare cunoscute 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 intii", "partea a doua" si "partea a treia". Sinonime uneori folosite pentru acestea snt "calculator propriuzis" (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 snt destinate a fi utilizate in calatorii, ori noi aici discutam cu si despre persoane serioase, carora nu le 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" snt dinainte sortite, esecului daca nu aplicati o metoda inteligenta. Dintre acestea, cele mai eficiente snt urmatoarele:

a) **metoda celor doua persoane:** in acest caz snt 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 foarfeca 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 cutii:

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. Procedeu este urmatorul: se deschide cutia la un capat, pe care li vom numi capac; se ridica pina la o oarecare 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 invinsa, acesta din urma incepind sa alunece; daca distanta pina la podea este suficient de mare, miscarea 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 ceva mai usor de identificat: de obicei este cea mai usoara; forma este destul de neregulata, dar una dintre dimensiuni este mult mai mica decat celelalte. Latura cea mai lunga este cea care se va plasa spre utilizator. In plus ea are ca element caracteristic prezenta PE O SINGURA PARTE 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 laturile 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 relevind, la o usoara lovire cu un ciocan, prezenta sticlei; 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 constituind respectiv fata numarului 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" constituind 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, el avind o serie de fante dreptunghiulare, dintre care cele mai multe sint astupate cu capace de tabla. Celelalte sint prevazute cu conectoare 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.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 practicate in cutie si adapostind 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 cauciuc, 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 il gasiti in aceeasi cutie, insotit de un numar de suruburi egal cu cel al gaurilor. Prin procedeul traditional numit "insurubare", incercati fixarea talpii. Daca tentativele delicate dau gres, 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 cutii 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 gresita 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 gresita 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 cuplorul video, de exemplu in cel de la interfata seriala. Daca aveti cuplul VGA, problema nu se pune decit daca sinteti foarte puternic, deoarece conectorul are trei rinduri de pini, spre deosebire de toate celelalte care nu au decit doua. Daca in dreptul vreunuia dintre conectorii 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 priza disponibil. Cea mai defavorabila situatie o constituie cazul in care stecherul este prevazut cu doua picioruse 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 priza este posibila, dar total nerecomandabila: riscati sa stricati atit priza cit si sigurantele. Iar prize sint destul de greu de gasit...

Indiferent de varianta adoptata dupa ce il introduceti in priza, treceti comutatorul calculatorului (va mai amintiti de el ?) pe pozitia "ON". Functie de ceea ce se intimpla actionati dupa unul din urmatorii 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 cumparati 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 cumparati alt monitor), fie pomeste 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;

-camuflate 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 priza, iar in cazul ca este deja in priza, nu uitati ca trebuie si pornit.

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

MANUEL WOLFSHANT
BUCURESTI



T H E F O U R T H P R O T O C O L

- dupa o carte a lui Frederick Forsyth

Andrei Steriopol

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 natiune vitala a Aliantei Vestice, fortind 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 alegerilor 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 MIS. Trebuie sa descoperi si sa opresti Planul Aurora. Dar tine minte: ai putin 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 natiuni semnatare transportul de arme sau tehnologie nucleara in statele nesignate. 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 oras. In aproape douazeci de ani, nici o natiune n-a indraznit sa incalce al Patrulea Protocol, pina astazi...

Al Patrulea Protocol (Jocul):

Sint trei programe independente in joc: "The NATO Documentes" ("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 DOCUMENTES

Acesta este primul program incarcat. Tocmai cind ai fost avansat sef al sectiei CI(A), o spargere are loc undeva in Anglia. Hotel a furat faimoasa bijuterie "The Gleen Diamonds", dar in acelasi timp a gasit si fotocopiile a 5 documente secrete din NATO. El alerteaza pe cei de la MOD trimitind 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 Documentes este o aventura de strategie ce foloseste un sistem user-friendly, potrivit atat 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 jumatatea 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 sint: dosare, rapoarte, notite (Memos, Reports, Stireps).

Accesul la informatia de pe canalele de date iti da posibilitatea sa citesti informatii sau sa le pui intr-un fisier. Informatia ramine pe canal pina cind o sterzi 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, le 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 urmaresti o persoana cu maximum 25 de urmaritori. De asemenea, poti sa-i retragi de pe teren. Urmaritorii sint esentiali pentru ca reprezinta 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 aceeasi 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 maninca 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 maninca regulat acolo, scoate-l de pe lista urmaritorilor si in locul lui, urmareste-i pe fratii "Genovese". In scurt timp, primesti un raport ca au fost inregistrate convorbirile 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 ceri 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", "Rosencranz" 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 ex-

amineaza 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", "Stanis-
tav".

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 obtinea "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 ter-
minal 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 uiti atent, vei vedea ca sagetile sint orien-
tate din exterior spre interior. Deci, cind voi
spune sa mergi in vest (W), foloseste sageata din
dreapta.

Plimba-te pe tot etajul, gaseste un calculator,
ia-l cu tine si acum cauta 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
aeroporturilor (ce cuplita degradat...)

Afara, in strada, nu incerca 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 iesind 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, peroanele.

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 legitimatia pentru ca paznicul sa te lase
sa intri. Acum cauta-ti biroul (est). Iesi din birou,
uita-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 in-
treaba ce vrei, spune-i "AUTHORISATION".
Acum coboara la etajul 1, mergi in "Communica-
tion center". Aici este un teleimprimator care iti
spune ca o banda terorista, pe nume "Red
November" a plecat din Bremerhaven spre o
destinatie necunoscuta. Obtinind aceasta infor-
matie 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 pro-
gram vor fi afisate pe imprimanta din "Printer
room". Pe imprimanta incepe sa apara tot felul de
date despre vapoarele plecate din Bremer-
haven. 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 - 027265 14 si
HARWICH HARBOUR - 0255502.

Ca sa dai telefon, trebuie sa mergi la "Com-
munication center". Daca suni la Harwich, afli ca
Auslander n-a plecat inca de acolo, dar ca
Mistral trebuie sa soseasca astazi in portul Bris-
tol la docul 7.

Coboara la parter, intra la tine in birou ("Your
new office") si lasa acolo urmatoarele obiecte:
KEY, TUBE MAP, COMPUTER, GEIGER
COUNTER, BRIEFCASE 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 metrourul 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", vorbeste 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 (locatia "Dockside"). Urca pe vapor si vorbeste cu capitanul. El va spune ca a avut la bord trei barbati si o femeie, dupa care iti da o bucata de hirtie pe care au uitat-o. Hirtia reprezinta "harta" zonei in care nu ai acces din orasul Faslane.

Intoarce-te la "Entrance", foloseste 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 (citeste-l). Afli 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 metrourul 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 bucata de hirtie taiata dintr-un ziar, in care scrie despre o vizita a membrilor Comunitatii Europene la Turnul Londrei.

Mergi cu metrourul 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 1987". 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.

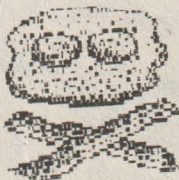
Sunind la Dover, afli ca acolo a fost omorit un marinar sovietic. Mergi la "Victoria Station" si cumpara un bilet pentru Dover. In parcajul din fata garii te ia o masina a politiei care te lasa in fata sectiei. Pe Dover High Street este un magazin de la care trebuie sa cumperi saibe (washers). Dupa ce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

Acum intra in sectia de politie, vorbeste 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 saibe si ia discurile.

Mergi sa vorbesti din nou cu politistul de birou, care te va intreba daca vrei ca o masina sa te duca inapoi la gara. Ia masina si intoarce-te la Londra. Ia metrourul si coboara la statia "Oxford Circus". In zona, foarte aproape, este un magazin cu echipament fotografic. De aici cumpara un aparat de fotografiat (cammera).

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 patraturul distantei. In laboratorul de limbi straine afli ca "SVETOFOR" (cuvintul pe care ti l-a spus Boris Pasternak in partea I, inainte de a muri) este cuvintul rusesc pentru semafor.

Te intorci la birourul 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 dubiosi. Coboara la tine in birou, ia BRIEF CASE, du-te cu metrourul la South Kensington.



Aici schimba linia si coboara la Boston Manor. Intra in magazinul de electronica unde-l vezi pe un fost angajat de la MI5. Vorbeste cu Crick, el iti va lua servieta, dindu-ti in schimb un emitor si un receptor.

Ia metroul si coboara la Heathrow. In "Conference center" fotografiaza-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 aparut cind jocul a fost spart, calculatorul se resetaza in acest cartier, daca nu mergi cum trebuie. De asemenea, din pricina aceluiasi BUG, jocul nu poate fi terminat decit in proportie de 91% (te sfatuiesc sa salvezi jocul inainte de a iesi din metrou.)

Totusi, ca sa nu se reseteze, in Barbican foloseste 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, foloseste ziarul si arunca-l jos. Urca in biroul lui "C" si vorbeste 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, foloseste emitorul (tracer bug) si urmareste-l pe Winkler. Dupa ce ajungi in Faslane, umbra prin oras pina cind gasesti un paznic in fata usii (drumul optim este S/S/W/S/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 reseta calculatorul pentru a incarca partea a treia.

THE S.A.S. ASSAULT

In partea a treia se folosesc wate datele obtinute in celelalte doua parti.

Bomba se afla in cladirea "Tiptree". Daca nu dai codul de acces corect, dupa trei incercari, jocul se resetaza. Dupa ce a pornit, trebuie sa echipezi membrii trupei. Cel mai eficient este in modul urmator: 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 sa omoriti toti agentii K.G.B. din cladire. Pentru aceasta arunca cite 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 echipei si mergi in vest (nu inainte de a arunca o grenada). Ai ramas fara grenade. Mergi in sud (cu noroc, il poti omori pe cel de acolo cu pistolul). Urmareste cu atentie mesajele pentru ca s-ar putea sa muriti amandoi. A venit rolul 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 clilesc. Pentru a deschide capacul detonatorului, scrie: "TOUCH KEYS". Ordinea este "RYG" (rosu, galben, verde - semafor). Capacul se deschide dar ceasul incepe sa ticaie. 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 palpitanta!...



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, rămînînd pînă astăzi unul din cele mai bune jocuri concepute vreodată.

Scopul jocului este simplu: alunga-l pe regele vrajitor Doomdark și restaurează pacea în ținutul lui Midnight. La începutul jocului, jucătorul controlează patru personaje: Luxor the Moonprince, fiul său Morkin, Corleth the Fey și Rorthron înțeleptul. Computerul îl joacă pe Doomdark care comandă 250.000 de Iceguards (luptători) și pe înfiorătorul Ice Fear care subminează curajul 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 înfrungi 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 deține 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 ție. 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 cit 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 ca 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 ca va fi folosit în diferite misiuni periculoase drept în inima teritoriului lui Doomdark fără să fie demoralizat.

THE EVIL DOOMDARK

Sînt două modalități să-l învingi pe Doomdark. PRIMĂ 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 lîngă fortăreața principală a lui Doomdark la Ushgarak în Plains of Despair. Aceasta

tentativa este mai mult decit o aventura si plaseaza accentul mai mult pe cercetari decit pe forta militara.

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. Intreaga campanie la scara militara este cea mai dificila si consuma cea mai mare parte din timp dintre cele doua modalitati. Totusi, flexibilitatea jocului permite jucatorului sa schimbe din mers strategiile la momentul potrivit.

Pentru ca Doomdark sa invinga, el trebuie sa indeplineasca doua sau trei scopuri: mai intii, sa-l uida pe Morkin - atit timp cit Morkin este in viata, jocul continua. In al doilea rind, ori il uide pe Luxor, sau captureaza Citadel of Xajorkith (care se gaseste in sudul hartii). O data ce Luxor este mort, jucatorul pierde controlul asupra tuturor celorlalte personaje, cu exceptia lui Morkin. Morkin poate sa recapete controlul asupra celorlalte personaje recrutate gasind Moon Ring. Din nefericire, imediat ce Morkin detine Moon Ring, Doomdark isi da seama de locul unde se afla, asadar quest-ul lui Morkin devine aproape imposibil.

CUM "MERGE" JOCUL

Lords of Midnight cuprinde 4000 de locatii si 32000 diferite vederi. Screen-ul arata vederea prin ochii unui personaj de la locatia personajului curent in directia in care esti cu fata. De cite ori un personaj se misca spre o locatie diferita sau cind isi schimba directia in care este cu fata, screen-ul se schimba pentru a arata noua vedere. Jocul are loc ziua si noaptea. In timpul zilei poti sa misti unele sau toate personajele (impreuna cu toate armatele pe care le comanda) sub steagul tau. Distanța pe care un personaj o poate parcurge depinde de combinatia de relief a terenului pe care il are de parcurs, starea lui de sanatate generala sau daca merge pe jos sau calare.

Ori de cite ori un personaj se misca N, S, E sau W el se misca o distanta de o leghe. Daca el se misca in diagonala (NE, SW, NW, SE) calatoresc

la o miscare, 1,4 leghe. De altfel, daca se misca in diagonala le ia mai mult timp si le lasa mai putine ore de lumina pentru restul calatoriei pina se lasa noaptea.

Odata ce un personaj si-a consumat toate orele de lumina ale zilei sau a angajat o lupta cu una din armatele lui Doomdark, screen-ul devine negru indicind noaptea. Exceptind unele situatii exceptionale, acest personaj nu mai poate intreprinde nimic pina a doua zi. Odata ce ai miscat toate personajele pe care le-ai intentionat, apasa tasta Night. Rezultatul oricarei batalii este aratat in zorii zilei urmatoare.

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

The Foul - sint formati din cavaleria si razboinicii Icgeward ai lui Doomdark. Ei sint in numar de 250.000 si nici unul dintre ei nu poate fi recrutat de partea ta.

Se afla multi Lords of the Free. In mod general ei pot fi gasiti la citadele in sudul tinutului Midnight si prin imprejurimi. Unii din acesti lorzi pot fi recrutati de catre Luxor si de obicei de oricare alt Lord of Free recrutat anterior sub flamura lui Luxor. Lorzii recrutati din imprejurimi au armate mici si sint mai putin folositori in lupta decit cei din citadele.

The Fey traiesc exclusiv in padurile din Midnight. Lor nu le place sa se amestece in afacerile celor din Free dar nu-l iubesc deloc pe Doomdark. The Fey pot fi ademeniti numai de alti Fey. Jucatorul ii va incredinta aceasta misiune lui Corleth. The Fey pot sa mearga prin paduri mai repede decit oricare alte personaje din Midnight. Este important sa observam aici ca armatele lui Doomdark nu se aventureaza niciodata prin paduri.

Desi Doomdark controleaza nordul tinutului Midnight, aici mai sint citiva lorzi care au ramas ferm neutri in aceasta regiune, dar ei trebuie recrutati mai devreme in cursul jocului, altfel vor fi infrinti de armatele lui Doomdark. Dintre acestia Lord Dreams (un Fey) este unul din cei mai folositori ca si Lord Gloom (un Free Lord). Alte personaje ce pot fi recrutate pentru a te ajuta la alungarea lui Doomdark sint: unul din

WISE, un dragon, un Skulkrin si The Utarg of Utarg. Acesta din urma este "nealinat" dar poate fi ademenit sa lupte impotriva lui Doomdark de catre Luxor. Atentie insa, daca Ice Fear devine prea puternic, el ar putea dezerta pentru a trece de partea lui Doomdark.

In sfirsit, Midnight n-ar fi un tinut autentic daca n-ar misuna prin el si ceva animale salbatice: lupi, dragoni si Skulkrin-i pot citeodata sa sara la gitul unor calatori singuratici.

SA INCEPEM !

Jocul incepe cu cele patru personaje ale tale la Tower of the Moon, in The Forest of Shadows (partea vestica a hartii). Cel mai bine este sa incepi jocul incercind sa indeplinesci ambele obiective, asta pentru a pastra deschise optiunile pentru orice imprejurare, daca ceva nu merge cum trebuie. Cel mai bun lucru pentru Morkin este sa se apropie de Tower of Doom (partea de vest a hartii). Farflame the Dragonlord si Fawkrin the Skulkrin pot sa-l ajute pe Morkin in quest-ul sau si ambele aceste personaje pot fi gasite de-a lungul drumului. Farflame poate fi gasit la Tower of Dodrak in muntii Dodrak in timp ce Fawkrin de obicei este gasit calatorind prin Plains of The Moon (tinutul Moon este foarte frumos de privit).

Deasemenea este demn de luat in seama o calatorie mai pe indelete prin Forest of Lothoril pentru a-l recruta pe Lord Lothoril care poate pune la dispozitie o mica armata pentru protectia lui Morkin.

Finalul calatoriei catre Tower of Doom trebuie facut de Morkin singur. Orice armata care il insoteste pe Morkin risca sa fie spulberata de fortele lui Doomdark si sa puna misiunea in pericol. Cind il controlezi pe Morkin este bine sa eviti sa te lupti cu cineva, de la armatele lui Doomdark pina la lupi, dragoni sau Skulkrin-i. Cind repurtezi o victorie militara primul lucru pe care trebuie sa-l faci este sa recrutezi cit mai multi lorzi si armate posibile. Este important sa aperi fiecare citadela si sa te feresti de fortele lui Doomdark fara multi aliati de nadejde, asa ca datorita marimii impresionante a jocului este bine sa-l lasi pe Doomdark sa alerge degeaba de colo-colo si in acest timp sa pui mina pe cit mai

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

Cea mai buna idee pentru a recruta un numar cit mai mare de lorzi si armate cit mai repede este de a imprastia personajele tale si sa le trimiti in diferite directii. Cind ai recrutat deja mai multe personaje, trimite-le si pe acestea in alte directii pentru a recruta alte personaje la rindu lor. In asa fel poti impinzi sudul tinutului Midnight de personaje si armatele lor in decurs de citeva zile.

Cind crezi ca ai recrutat destui lorzi si armate, alege un loc de intalnire (citadela din Ithrom in Plains of Ithril este un loc bun). Lasa toate personajele tale aici si indreapta-te apoi in viteza spre Ushgarak, asigurindu-te ca ai lasat in urma ta celelalte personaje la intervale regulate asa incit sa fie gata pentru batalia finala.

De exemplu, la inceputul jocului trimite-l pe Corleth citeva leghe la North in padurea Shadows. Aici il gaseste pe Lord Shadows - pe care il recruteaza. Shadows poate fi folosit ca escorta pentru Morkin. Apoi trimite-l pe Corleth in The Forest of Thrall ca sa-l recruteze pe Lord Thrall si apoi mai sus catre Forest of Whispers ca sa-l recruteze pe Lord Whispers. In final trimite-l la citadela din Ithrom sa astepte alti lorzi si armate.

Rothron trebuie sa fie trimis spre NE sa-l recruteze pe Lord Blood apoi amindoi trebuie trimisi SE sa-l recruteze pe Shimeril. Feriti-va sa luati orice personaj sau armata prin trecatoarea dintre muntii Dodrak si Ithril. Doomdark are o enorma forta militara stationata aici care avanseaza cu rapiditate spre sud, decimind orice gaseste in calea ei.

Cineva poate fi trimis la Citadel of Dreams sa-l recruteze pe Lord of Dreams inainte de a merge la Ithrom, in timp ce altii pot sa mearga la Mountains of Kumar sa-i recruteze pe lorzii Marakith, Kumar si Herath. Cind il iei pe Lord Dreams catre Citadel of Ithrom, ia-l si pe Lord Athoril in drumul tau.

Luxor trebuie trimis in SE sa-l recruteze pe Mitharg apoi in SW sa-l recruteze pe Gard. Acum trimite-l pe Luxor catre E spre Xajorkith recrutind pe toti lorzii intalniti pe drum.

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

apara aceasta citadela trebuie o forta substantiala si lasind in spate o armata asa de mare iti va reduce substantial eficienta in lupta in drum spre Usharak. De altfel, cu cit Doomdark ia in stapanire mai mult din tinutul Midnight, Ice Fear devine din ce in ce mai puternic.

Du-l pe Luxor prin Forest of Dregrim si recruteaza-l pe Lord Dregrim inainte de a te apropia de Utarg of Utarg. Apoi indreapta-te spre Ithrom.

Indata ce toate armatele (sau toate armatele pe care le-ai folosit pentru campania militara) s-au adunat la Ithrom, mai pierzi putin timp sa ti le organizezi in asa fel incit cei mai viteji 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 oricind in acest joc.

TASTELE

- E - Look Displays - iti arata privirea ochiului personajului curent in directia in care este cu fata. Citeva rinduri de text apar in partea de sus a ecranului care detaliaza locatia unde te afli. In timpul optiunii Look poti sa rasucesti un personaj sa priveasca in alta directie folosind Busola (tastele aferente - mai jos).

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

- N - Night - apasa aceasta tasta dupa ce ai rezolvat toate problemele zilei. In acest timp Doomdark va face miscarile sale. Rezultatul oricarei batalii este aratat in zorii zilei urmatoare.

- M - Select - iti arata o lista a personajelor pe care le ai sub control impreuna cu tastele cu care poti sa-i selectezi. Cind una din tastele selectate este apasata, screen-ul se schimba imediat pe optiunea Look a personajului selectat. Luxor, Morkin, Corleth si Rorthron au selectia lor proprie a tastelor care este disponibila fara a mai trece prin optiunea M Select. Deci:

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

- Q - Move - Misca personajele selectate o locatie inainte in directia in care sint cu fata. Aceasta optiune nu este disponibila daca personajul este epuizat fizic pentru a se mai misca, sau daca drumul este blocat de un inamic sau o armata nerecrutati inca sau de animale salbatice.

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

Aceste optiuni speciale depind de situatia in 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. Alegerile optiunilor mai reflecta de asemenea caracterul si personalitatea personajelor. De exemplu, un caracter las n-ar fi dispus sa atace un inamic chiar atunci cind este incercuit.

- R - Think - cind 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 in ultimele 24 ore si locatia imediat urmatoare din fata lui.

- D - Load - esti intrebat daca vrei sa incarci jocul salvat anterior. Raspunde folosind Yes/No prin taste. Daca este "Yes" porneste banda pe care se afla jocul salvat anterior. O data incarcat, jocul porneste exact de la momentul in care l-ai lasat data trecuta.

- S - Save - salveaza pe caseta pozitia curenta. Cind este apasata aceasta tasta, apare un screen care iti spune ce sa faci in continuare. O data ce un joc a fost salvat, computerul iti cere sa verifici ce ai salvat. Intoarce-te cu banda in pozitia de unde a inceput salvarea si 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 !!!

CARACTERE SI... CARACTERE

by Andrei Columban

Programul urmator 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, 177, 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

Tips &

Tricks



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 mufei, stind in fata calculatorului, privind de sus si numarind de la dreapta spre stinga). "*" inseamna incarcarea jocului + RUN + RESET. Apoi, introduceti POKE-urile si reporniti jocul prin SYS-ul indicat. Simplu, nu ? (aveti inasa mare grija sa atingeti EXACT pinii indicati, altfel pot apare diferite probleme neplacute).

1. 1942 (*)

- vieti 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 (*)

- vieti 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 vieti 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 (*)

- vieti 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 Doh - Pentru vieti 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 :
- 10 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. BMX KIDZ (*)

- 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

- Golemstenoh / Morphicle / Golem-
killer / Scarab / Webofdeath / Monster-
party / Caveofdoom / Underground /
Deathchamber / Golemscave / Hornslut
/ Slimehole / Bloodsmell / Bonepowder /
Nightmare / Monsterbreed /
Thunderstorm / Creepycave / Liquidisa-
tion / Megamaze / Stratagem.

14. CYBERNOID- vietii infinite = redefiniti tastele in or-
dinea 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, 188,4,96,169,7650 DATA 141, 24, 2, 169, 48, 141, 25, 2,
169, 1, 141, 26,2,76,0,260 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)):l=l-55:IF l
THEN l=l+730 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,15,0370 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 SABATTA 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. WIZBALL (*)

- 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 */
_setbkcolor( 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,ssiz)
    int ccol,rrow,ssiz;
{
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);
}
```


***** 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 folositor unora 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;"HDC '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
```


BOGGIT

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 stii combinatia corecta a cifrului de la usa. Cheia combinatiei se afla in jurnalul din cutar. 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 cifra usii. Cind te afli in aceasta parte a jocului,

GRANDALF soseste si aduce o cutie cu bomboane de ciocolata explozive. Ai la dispozitie doar citeva mutari pentru a arunca cutia. Deci THROW CHOCOLATES inainte de a exploda si a-ti termina 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 intrebat de valoarea unui anumit tezaur al lui THORNY al XIV-lea. Noteaza ce-ti spune teologul. Intoarce-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 (FOLLOW ME) inainte de a pleca in quest si apoi mergi spre E din 2 catre:

4. GLOOMYLANDS

Mergi spre N.

5. GLOOMY FOREST

Cind dai cu ochii de troll-i ai nevoie de raspunsul la indiciul 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 UNLOCK 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 ulterior, asa ca GET ROPE inainte de a te intoarce 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. SMELROND'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 dupa care continua sa mergi spre E.

11 WESTERN ENTRANCE TO WIFFY MOUNTAINS

Te afli acum aproape de un labirint de poteci montane. Iti trebuiesc trei obiecte de aici: o carte de credit, o tigara si 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

Ia 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 peștera si un trosnet puternic se va auzi. Mai departe SAVE data pentru a avea ce incarca in:

PART TWO

1 IN THE GOBLIN'S DUNGEON



Aici trebuie sa sapi (DIG) podeaua acoperita cu nisip care releva o trapa. SMASH TRAPDOOR releva TORCH si GOBLIN'S CASH - ia-le pe amindoua. EXAMINE TORCH disloca bateria dinauntru si un GOBLIN fuge afara cu o torta. INSERT BATTERY are ca efect inserarea 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 fiindca ea 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 intors la locatia 1. Atunci repeti figura cu fringhia pentru a te reintoarce la PASSAGES, mereu aducindu-ti aminte sa GET ROPE dupa ce ai

folosit-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 ghicitoare in momentul cind ai cele doua obiecte, butoneaza DELTA4. Aceasta te va duce in lumea reala, mai precis in apartamentul lui FERGUS (programatorul jocului) din SWANMORE unde ii vei intilni pe COLIN si JUDITH (umor englezesc tipic!). Poti sa te fii prin camere si butoneaza BOGGIT 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 cuiubul sau si te va lasa singur un timp pentru a cauta o tigva 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 afli 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 ↓, 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. Daca te captureaza, vei fi aruncat in THE ELVENKING'S DUNGEON (12). Urmaresti drumul afara din 12 spre a te intoarce. Daca 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 il vei gasi pe DRAIN intr-o camasa 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 s-a deschis si deschis. 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. Daca valetul iti permite sa ramii, WAIT pina cind el deschide butoiul (nu va face asta pina cind usa roz nu a fost inchisa si inchisura); apoi, CLIMB INTO BARREL.

14 *IN A BARREL DRINK WINE*

cind esti inaintu 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*

Daca 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 il vei intalni prima data pe dragon. El va dispere imediat, asa ca mergi W.

21 *RAVENHILL*

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

22 *AN IMPOSING FRONT GATE*

Mergi in N spre:

23 *LOWERHALLS*

Unde il 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 cruciator 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, incarcind 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 !

P.S. 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 (SUA). Cea mai larga utilizare o are pe mini si microcalculatoare, in ciostehi 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 algoritm, 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 imstructiuni adaugindu-se noi comenzi, functii, facilitati.

Standardul pentru acest limbaj este dat insa 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 compilator BASIC, ce lucreaza supervizate de un program monitor sau un sistem de operare.

CUM ARATA UN... CRATER

(ATARI 1040ST)

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=-1.5: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

```

```

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 Y<0 THEN GOTO Nochmal
24 X=X+Dx1/Anzlin:Y=Y
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

```


King's 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 (varianta 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 locul povestilor cu multe intesuri cu care v-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 simplu sa 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 lautei (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 trasa = 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

- Evadarea din balena cu ajutorul penei = 5

- Luarea capastrului 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 atrage atentia delfinilor (blow whistle) = 2

- Mersul impreuna cu delfinii 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 capastrului 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 partituri pentru a canta la orga = 6
- Descuierea usii criptei + 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 dintrandafirul 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 scheletului (skeleton key) = 4
- Ducerea talismanului Genestei = 10
- Darea gainii magice Genestei = 2

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



TIPS & TRICKS

by Bogdan Horotan

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

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

"ATOM ANT" - Pentru a deveni invincibil, apasati simultan pe R, I, O, P, 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; porniti jocul.

"TURRICAN" - vietii, gloscoape si energie infinite:

10 CLEAR 42495
20 LOAD "" CODE 42496

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

50 READ
a:POKE
f,a:NEXT f
60 RAN-
DOMIZE
USR 42496
70 DATA
175,50,246

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

"SPACE HARRIER II" - vietii infinite (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 unuia 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 langa scarile elevilor, cu pistolul gasit mai devreme.

Incarca sa prinzi 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 incuiata 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 balamalele 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-

scient).

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 langa poarta si asteapta-l pe Albert, care o va incuia. Cind se duce sa incuie 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 directorului 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 ca proiectilul din prastie sa ricoseze din capul directorului 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 ?...

Un interesant utilitar
de Commodore 64:

EXA-LOAD sau un
'turbo' de disc.

Se introduce cu
editorul de mai jos.

EDITOR

```

100 CLR:PRINTCHR$(147)CHR$(17)TAB(10);"*** PLEASE WAIT ***"
110 FORI=0TO1711STEP16:FORJ=0TO15:READA$;B$=RIGHT$(A$,1)
120 A=ASC(A$)-48:IFA>9THENA=A-7
130 B=ASC(B$)-48:IFB>9THENB=B-7
140 A=A$16+B:C=(C+A)AND255:POKE51201+I+J,A:NEXT:READA
150 IFC=ATHENPOKE53280,C:C=0:NEXT:GOTO180
160 Z=PEEK(63)+PEEK(64)*256
170 PRINTCHR$(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$(34)+"MLE/C.R.C"+CHR$(34)+"",8"+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,A9,00,8D,21,D0,A9,03,8D, 132
504 DATA 20,D0,8D,86,02,A0,B3,A9,74,20,FF,B1,A0,B3,A9,B9, 250
505 DATA 20,FF,B1,A0,00,20,CF,FF,99,01,02,C8,C9,0D,D0,F5, 93
506 DATA 88,F0,D2,C0,0F,90,02,A0,0E,8C,00,02,20,EA,B1,A0, 66
507 DATA B3,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, 130
    
```

EXA-LOAD

PROGRAM : EXA LOAD 0801 10C0

```

0801 : 08 08 C2 07 9E 32 30 36 4A
0809 : 31 00 00 00 78 A2 60 8D D4
0811 : A2 08 9D 40 01 CA 10 F7 8D
0819 : E8 8D 86 08 0E 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 0E 85 FE B1 C1
0839 : FB 91 FD C8 C0 03 D0 F7 ED
0841 : A2 00 8D 79 08 91 FD C8 18
0849 : 98 29 0F C9 03 D0 F3 E8 CB
0851 : E0 0D 0E EE 38 A5 FB E9 3E
0859 : D0 85 FB C6 FC B1 FB 91 3A
0861 : FD C8 D0 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 5B
0881 : 08 05 01 04 00 45 58 41 DB
0889 : 2D 4C 4F 41 44 20 41 43 A9
0891 : 54 49 56 41 54 45 44 20 08
0899 : 20 44 41 4E 4E 59 27 39 B4
08A1 : 30 A9 4B 8D 30 03 A9 01 EE
08A9 : 8D 31 03 60 A6 01 86 9B 5F
08B1 : 78 48 A9 36 85 01 A0 00 61
08B9 : 84 FB A9 ED 85 FC B1 FB 62
08C1 : 91 FB C8 D0 F9 E6 FC A5 B2
08C9 : FC C9 F1 D0 F1 68 A2 35 98
08D1 : 86 01 4C 06 E4 20 7A 01 E7
08D9 : 4C A9 F5 A6 AB 8E 00 DD 37
08E1 : A6 9F 8E 11 D0 A6 A7 8E 1B
08E9 : 15 D0 A6 9B 86 01 58 60 16
08F1 : 8E 9A 01 8C 9B 01 A2 36 57
08F9 : 86 01 20 E2 FC A2 35 86 2B
0901 : 01 60 4C 1A 05 2E 3E 4E E0
0909 : 5E 00 6E 7E 8E 9E AE BE E9
0911 : CE 00 00 0A 1A 2A 3A 4A 91
0919 : 5A 00 6A 7A 8A 9A AA BA FE
0921 : CA 00 00 00 00 00 00 00 EC
    
```


509 DATA 20,8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,5F,20,A7,B4,D0,0A,AS, 136
 510 DATA 61,C5,5F,AS,62,E5,60,90,06,20,43,83,4C,3A,80,A9, 92
 511 DATA AA,40,00,91,FB,E6,FB,D0,02,E6,FC,20,3F,B2,90,EF, 251
 512 DATA 4C,FB,B4,A2,02,86,58,A9,A6,80,9D,20,F2,B1,20,E4, 208
 513 DATA FF,F0,FB,C9,30,90,0C,C9,A7,D0,08,C9,3A,90,0B,C9, 174
 514 DATA 41,80,07,C9,14,D0,0F,4C,0B,B1,20,D2,FF,A6,58,95, 64
 515 DATA F7,C6,58,D0,D2,60,AE,8D,02,F0,26,C9,0C,D0,03,4C, 94
 516 DATA 08,B6,C9,13,D0,03,4C,8B,85,C9,0D,D0,03,4C,BA,84, 95
 517 DATA C9,10,D0,03,4C,68,85,C9,0E,D0,06,20,5F,B4,4C,64, 165
 518 DATA B1,4C,92,B0,A5,F9,20,02,B1,0A,0A,0A,0A,85,F9,A5, 251
 519 DATA F8,20,02,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,8B,B1,A6,D3,E0,08,80,03,4C,92,B0,20,D2, 236
 523 DATA FF,A6,58,E0,02,90,09,C6,59,20,D2,FF,C6,58,D0,F9, 111
 524 DATA 4C,8E,80,48,4A,4A,4A,4A,20,59,B1,68,29,0F,C9,0A, 151
 525 DATA 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 4E,B1,20,ED,B1,A9,3A,A0,20,20,F2,B1,A9,00,85,59, 170
 528 DATA 20,8E,B0,20,ED,B1,A4,59,20,EF,B0,91,FB,C8,84,59, 9
 529 DATA C0,08,90,EC,20,10,B2,A9,12,20,D2,FF,20,8E,B0,20, 80
 530 DATA EF,80,C5,FF,F0,00,20,43,B3,A9,14,A0,14,20,F2,B1, 170
 531 DATA 4C,A2,B1,A9,92,20,D2,FF,20,33,B2,20,E0,B2,20,3F, 225
 532 DATA B2,90,9F,4C,8B,85,A9,93,20,D2,FF,A2,00,A9,03,9D, 133
 533 DATA 00,D8,9D,00,D9,9D,00,DA,9D,00,DB,EB,D0,EF,60,A9, 237
 534 DATA 0D,2C,A9,20,4C,D2,FF,20,D2,FF,98,4C,D2,FF,20,E4, 201
 535 DATA FF,F0,FB,60,84,5D,85,5C,A0,00,B1,5C,F0,06,20,D2, 161
 536 DATA FF,C8,80,F6,60,A5,FB,85,5A,A0,00,84,5B,B1,FB,18, 175
 537 DATA 65,5A,85,5A,90,02,E6,5B,06,5A,26,5B,C8,C0,08,90, 114
 538 DATA EC,A5,5A,65,58,85,FF,60,18,A5,FB,69,08,85,FB,90, 200
 539 DATA 02,E6,FC,60,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,60,A0,B3,A9, 74
 540 DATA FB,20,FF,B1,A0,01,B9,00,02,20,D2,FF,CC,00,02,C8, 174

 542 DATA 20,4E,B1,A5,61,20,4E,B1,20,ED,B1,A5,60,20,4E,B1, 38
 543 DATA A5,5F,20,4E,B1,A9,9F,20,D2,FF,20,EA,B1,24,5E,10, 169
 544 DATA 01,60,A9,12,20,D2,FF,A2,28,20,ED,B1,CA,D0,FA,A9, 210
 545 DATA 92,4C,D2,FF,A5,D6,C9,16,B0,01,60,A9,A0,85,A4,A9, 53
 546 DATA 78,85,A6,A9,04,85,A5,85,A7,A2,13,A0,27,B1,A4,91, 8
 547 DATA A6,88,10,F9,CA,F0,19,18,A5,A4,69,28,85,A4,90,02, 183
 548 DATA E6,A5,18,A5,A6,69,28,85,A6,90,E0,E6,A7,4C,B6,82, 91
 549 DATA A9,91,4C,D2,FF,A9,0F,8D,18,D4,A9,00,8D,05,D4,A9, 64
 550 DATA F7,8D,06,D4,A9,11,8D,04,D4,A9,32,8D,01,D4,A9,00, 99
 551 DATA 8D,00,D4,A0,80,20,09,83,A9,10,8D,04,D4,60,A2,FF, 124
 552 DATA CA,D0,FD,88,D0,F8,60,A9,0F,8D,18,D4,A9,2D,8D,05, 224
 553 DATA D4,A9,A5,8D,06,D4,A9,21,8D,04,D4,A9,07,8D,01,D4, 202
 554 DATA A9,05,8D,00,D4,A0,FF,20,09,83,A9,20,8D,04,D4,A9, 97

 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 9B
 0949 : 56 00 66 76 86 96 A6 B6 2D
 0951 : C6 00 00 02 12 22 32 42 D7
 0959 : 52 00 62 72 82 92 A2 B2 3F
 0961 : C2 AE 00 18 10 FB A2 10 09
 0969 : 8E 00 18 60 00 00 00 00 0A
 0971 : 00 00 00 09 19 29 39 49 E5
 0979 : 59 00 69 79 89 99 A9 B9 DB
 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 A8 B8 7C
 09A1 : C8 00 00 00 00 00 00 00 6A
 09A9 : 00 00 65 75 85 95 A5 B5 B8
 09B1 : C5 00 00 01 11 21 31 41 F8
 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 A4 B4 AE
 09D1 : C4 00 00 00 10 20 30 40 D9
 09D9 : 50 00 60 70 80 90 A0 B0 C0
 09E1 : C0 20 18 C1 78 A9 12 D0 AE
 09E9 : 05 20 06 07 30 09 85 06 CE
 09F1 : 20 CD 04 C9 01 F0 F2 A9 E9
 09F9 : 00 8D 00 18 4C 22 EB A0 8A
 0A01 : 00 84 0F A2 12 20 13 05 D4
 0A09 : A5 3E F0 09 84 3E 20 7E E2
 0A11 : F9 A9 80 85 48 A5 1C F0 B4
 0A19 : 07 84 1C A9 80 20 F7 06 97
 0A21 : A9 E0 20 F7 06 C9 01 F0 D6
 0A29 : 1A A6 0F D0 13 E6 0F 20 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 A2 3A 8E 05 1C B3
 0A49 : 8E 07 1C 60 A5 06 20 4B 10
 0A51 : F2 85 08 A9 00 85 09 85 98
 0A59 : 0A 20 5A 05 80 26 20 0A 1D
 0A61 : 05 B0 24 20 29 06 A5 0A 39
 0A69 : 18 69 03 C5 08 90 E8 E6 26
 0A71 : 09 A5 09 C9 03 F0 0A A6 F6
 0A79 : 08 E0 13 D0 DA 49 03 D0 76
 0A81 : D6 A9 01 2C A9 02 2C A9 A0
 0A89 : 04 4C 69 F9 85 19 45 06 8F

555 DATA 00,80,01,04,80,00,04,60,38,20,F0,FF,8A,48,98,48, 28	0A91 : 45 12 45 13 AA 4A 4A 4A 4E
556 DATA 18,A0,06,A2,18,20,F0,FF,A0,B4,A9,0A,20,FF,B1,20, 126	0A99 : 4A A8 B9 7F F7 09 20 85 E9
557 DATA 12,B3,20,E4,FF,F0,FB,A2,1D,A9,14,20,D2,FF,CA,D0, 186	0AA1 : 25 A9 52 85 24 8A 29 0F 39
558 DATA FA,68,88,68,AA,18,4C,F0,FF,0D,0D,0D,20,20,20, 22	0AA9 : A8 B9 7F F7 0A 0A 0A 0A 3A
559 DATA 4C,20,49,20,53,20,54,20,49,20,4E,20,47,20,20, 71	0AB1 : 26 25 09 05 85 26 A6 19 A3
560 DATA 20,20,45,20,44,20,49,20,54,20,4F,20,52,0D,0D, 225	0AE9 : 8A 29 10 0A 0A 0A 85 27 73
561 DATA 20,20,20,20,20,20,20,44,41,4E,20,50,41,54,52, 83	0AC1 : 8A 29 0F A8 B9 7F F7 0A 44
562 DATA 43,49,55,20,4A,52,2E,20,31,39,39,30,20,00,0D, 248	0AC9 : 0A A6 06 E0 20 90 05 09 71
563 DATA 0D,20,20,20,50,52,4F,47,52,41,4D,2D,4E,41,4D, 211	0AD1 : 02 4C A4 05 09 01 05 27 BE
564 DATA 20,3A,20,00,0D,0D,20,20,20,53,54,41,52,54,41, 7	0AD9 : 85 27 8A 29 0F A8 B9 7F D6
565 DATA 52,45,53,53,20,20,3A,20,24,00,0D,0D,20,20,20, 186	0AE1 : F7 85 28 8A 29 10 0A 09 44
566 DATA 4E,44,41,44,52,45,53,53,20,20,20,20,3A,20,24, 82	0AE9 : 40 05 28 85 28 A9 5A 85 AB
567 DATA 92,98,20,50,52,4F,47,52,41,4D,20,20,3A,20,00, 17	0AF1 : 0E 20 56 F5 50 FE B8 AD 9F
568 DATA 20,20,2A,2A,2A,20,20,45,52,52,4F,52,20,49, 95	0AF9 : 01 1C D9 24 00 D0 07 C8 37
569 DATA 4C,49,4E,45,20,20,2A,2A,2A,20,20,92,00,0D, 252	0B01 : C0 04 D0 F0 18 60 C6 0E D1
570 DATA 2A,2A,20,45,4E,44,21,20,2A,2A,2A,00,13,05, 98	0B09 : D0 E7 38 60 20 56 F5 A0 B5
571 DATA 12,44,92,49,53,48,20,20,4F,52,20,20,12,54, 41	0B11 : 40 50 FE 88 AE 01 1C BD 2F
572 DATA 50,45,0D,00,13,20,20,49,2F,4F,20,20,20,45, 18	0B19 : AF 03 99 BF 07 50 FE 88 08
573 DATA 4F,52,21,00,20,D1,B1,20,48,82,A0,B3,A9,CF, 104	0B21 : AE 01 1C BD AF 03 99 7E 85
574 DATA B1,20,8E,B4,85,FC,20,8E,B4,85,FB,C5,61,A5,FC, 34	0B29 : 07 50 FE 88 AE 01 1C BD 0E
575 DATA 62,90,23,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,80,19,20,A7, 3	0B31 : AF 03 99-3D 07 50 FE 88 D0
576 DATA D0,14,60,20,A7,B4,F0,0C,85,F9,20,A7,B4,F0,05, 46	0B39 : AE 01 1C BD AF 03 99 BF 20
577 DATA F8,4C,EF,B0,68,68,20,43,B3,4C,5F,B4,20,CF,FF, 223	0B41 : 01 50 FE 88 AE 01 1C BD 20
578 DATA 4C,D0,09,20,D1,B1,20,48,82,4C,08,86,C9,00,60, 205	0B49 : AF 03 99 7E 01 88 10 C1 C8
579 DATA 00,85,5E,20,5F,B4,20,EA,B1,20,0D,B5,24,5E,30, 106	0B51 : AD FF 07 C9 33 D0 02 18 EB
580 DATA 20,E4,FF,F0,FB,20,E1,FF,F0,26,20,9F,B2,24,5E, 7	0B59 : 60 38 60 AE 00 18 10 FB BC
581 DATA 09,20,4E,B5,20,0D,B5,20,60,85,20,33,B2,20,3F, 89	0B61 : A2 18 8E 00 18 A0 40 EA 10
582 DATA 90,D7,A0,B4,A9,28,20,FF,B1,20,E4,FF,C9,0D,00, 254	0B69 : EA A2 02 8E 00 18 24 06 54
583 DATA A9,00,85,5E,A5,61,85,FB,A5,62,85,FC,20,E0,82, 152	0B71 : A2 00 8E 00 18 EA A2 02 1E
584 DATA 64,B1,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,85,FF,20,4E,B1,A9, 225	0B79 : 8E 00 18 BE 7E 07 A9 00 AC
585 DATA A0,3A,20,F2,B1,A0,00,20,ED,B1,B1,FB,20,4E,B1, 142	0B81 : 8D 00 18 EA EA 8A 0A 29 EF
586 DATA C0,08,90,F3,20,ED,B1,24,5E,30,03,A9,12,2C,A9, 110	0B89 : 0F 8D 00 18 BD 03 03 8D 7D
587 DATA 20,D2,FF,20,10,B2,A5,FF,20,4E,B1,A9,92,20,D2, 194	0B91 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18 D3
588 DATA 4C,EA,B1,A9,FF,85,88,85,B9,A9,04,85,BA,20,CO, 213	0B99 : BE 3D 07 8A 29 0F EA 8D DB
589 DATA A2,FF,4C,C9,FF,20,CC,FF,A9,FF,4C,C3,FF,20,5F, 137	0BA1 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18 E3
590 DATA A9,80,85,5E,20,4E,B5,20,48,B2,A2,24,A9,2D,20, 215	0BA9 : BD 03 03 BE BF 01 24 06 21
591 DATA FF,CA,D0,FA,20,EA,B1,20,EA,B1,20,60,85,4C,C1, 255	0BB1 : 8D 00 18 0A 29 0F 8D 00 C7
592 DATA 20,88,85,A6,5F,A4,60,A9,61,20,D8,FF,B0,0A,20, 40	0BB9 : 18 8A 29 0F 8D 00 18 0A 90
593 DATA FF,29,BF,00,03,4C,FB,B4,A9,01,20,C3,FF,20,68, 127	0BC1 : 29 0F EA EA EA 8D 00 18 D5
594 DATA A0,B4,A9,4F,20,FF,B1,20,F9,B1,4C,FB,B4,20,68, 31	0BC9 : BD 03 03 8D 00 18 0A 29 B6
595 DATA A9,37,A0,B4,20,FF,B1,20,F9,B1,A2,08,C9,44,F0, 123	0BD1 : 0F BE 7E 01 24 06 8D 00 A8
596 DATA A2,01,C9,54,D0,F1,A9,01,A8,20,BA,FF,A0,00,E0, 45	0BD9 : 18 8A 29 0F 8D 00 18 0A 80
597 DATA F0,1A,A9,40,8D,20,02,A9,3A,8D,21,02,B9,01,02, 138	0BE1 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 03 77
598 DATA 22,02,C8,CC,00,02,90,F4,C8,C8,D0,0C,B9,01,02, 255	0BE9 : EA EA EA 8D 00 18 0A 29 F0
599 DATA 20,02,C8,CC,00,02,D0,F4,98,A2,20,A0,02,4C,BD, 128	0BF1 : 0F 8D 00 18 BE BE 07 24 10
600 DATA 20,88,85,A5,BA,C9,08,90,33,A6,B9,86,57,A9,01, 134	0BF9 : 06 8A 29 0F 8D 00 18 0A BE
601 DATA C3,FF,A9,60,85,B9,20,C0,FF,80,28,A5,BA,20,B4, 242	

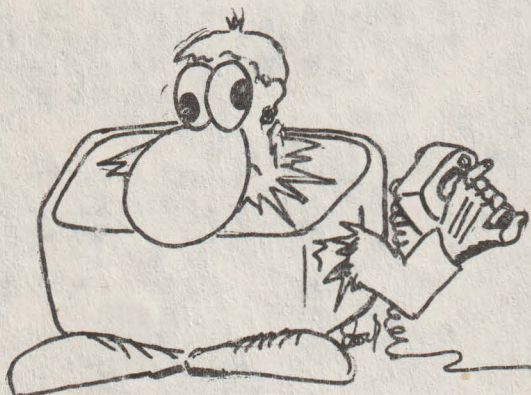
602 DATA A5,B9,20,96,FF,20,A5,FF,85,61,A5,90,4A,4A,B0,13, 73
 603 DATA 20,A5,FF,85,62,20,AB,FF,A5,57,85,B9,A9,00,20,D5, 77
 604 DATA FF,90,03,4C,A3,B5,86,5F,84,60,A5,BA,C9,01,D0,0A, 2
 605 DATA AD,3D,03,85,61,AD,3E,03,85,62,4C,FB,B4,A9,13,20, 127
 606 DATA D2,FF,A2,1C,20,ED,B1,CA,D0,FA,60,00,00,00,00, 65

READY

0C01 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 03 97
 0C09 : 8D 00 18 BE 7D 07 EA 0A 44
 0C11 : 29 0F 8D 00 18 8A 29 0F BE
 0C19 : 8D 00 18 24 06 A9 0F 8D 36
 0C21 : 00 18 88 30 03 4C 4C 06 25
 0C29 : 60 8D 58 02 8D 4D 02 85 8D
 0C31 : 00 58 A5 00 30 FC 78 60 54
 0C39 : 85 93 A8 D0 0C B1 BB C9 9D
 0C41 : 24 F0 06 A5 BA C9 08 B0 8F
 0C49 : 0B A2 F4 A0 A6 8A 48 98 08
 0C51 : 48 4C 89 01 A4 B7 D0 06 99
 0C59 : A2 F7 A0 0F D0 EF A2 AF 77
 0C61 : A0 F5 20 8F 01 78 AD 11 A3
 0C69 : D0 85 9F AD 15 D0 85 A7 D7
 0C71 : AD 00 DD 85 AB A9 08 8D 96
 0C79 : 11 D0 A9 00 8D 15 D0 A9 75
 0C81 : EA 8D AB ED A9 2C 8D B2 72
 0C89 : ED A9 17 85 FB A9 E8 85 7D
 0C91 : FC A5 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 C0
 0CA9 : D0 F3 E6 FC D0 EF 20 FE D7
 0CB1 : ED E6 FB A0 00 B1 FB C9 35
 0CB9 : FF D0 D6 78 A9 03 8D 00 CE
 0CC1 : DD A9 00 85 FB A9 E0 85 BF
 0CC9 : FC A0 00 B1 FB 20 7B E7 CA
 0CD1 : E6 FB D0 02 E6 FC A5 FB 0E
 0CD9 : C9 06 D0 EF A5 FC C9 E4 0A
 0CE1 : D0 E9 84 90 A9 12 85 B4 84
 0CE9 : 20 25 E7 A5 90 F0 14 D0 CD
 0CF1 : 03 20 79 E7 A9 02 85 90 41
 0CF9 : A2 F7 A0 03 8A 48 98 48 FD
 0D01 : 4C 7A 01 A9 00 85 FB A9 6F
 0D09 : EA 85 FC A0 02 B1 FB 29 F9
 0D11 : 87 C9 82 D0 26 A5 FB 18 E7
 0D19 : 69 05 85 FB A0 00 B1 BB 2E
 0D21 : C9 2A F0 37 C9 3F F0 04 85
 0D29 : D1 FB D0 0F C8 C4 B7 D0 41
 0D31 : ED B1 FB C9 A0 F0 24 C0 D2
 0D39 : 10 F0 20 18 A5 FB 29 E0 6D
 0D41 : 69 20 85 FB 90 C5 A0 00 55
 0D49 : B1 FB F0 A5 C8 B1 FB C9 86
 0D51 : 13 B0 9E 18 69 E9 85 FC 5D
 0D59 : 4C D9 E4 A5 FB 29 E0 85 17
 0D61 : FB A0 03 B1 FB 85 B4 C8 F4
 0D69 : B1 FB 85 B5 A9 00 85 A8 32
 0D71 : 85 A9 85 FB A2 D2 A0 F5 DB
 0D79 : 20 8F 01 A5 B4 C9 24 90 A1
 0D81 : 0D 20 79 E7 A9 42 2C A9 AA
 0D89 : 40 85 90 4C 74 01 20 7B 00
 0D91 : E7 A5 A9 F0 03 20 9C E5 43
 0D99 : 20 25 E7 A5 90 D0 E5 A5 6D
 0DA1 : B5 C5 A3 B0 DC 18 69 E9 40
 0DA9 : 85 FC A0 00 B1 FB C5 B4 50
 0DB1 : D0 09 C8 B1 FB C5 A3 90 0C
 0DB9 : EC B0 C6 85 B4 AA F0 05 CE
 0DC1 : C8 84 A9 D0 B8 20 79 E7 92
 0DC9 : 20 9C E5 4C 55 E5 A5 B5 C1
 0DD1 : 18 69 E9 85 FC A0 00 B1 01
 0DD9 : FB 85 BE C8 B1 FB 85 B5 DC
 0DE1 : A5 A8 D0 2B E6 A8 C8 B1 AE
 0DE9 : FB 85 AE C8 B1 FB A6 B9 74
 0DF1 : D0 06 A5 C3 85 AE A5 C4 94
 0DF9 : C9 E0 90 11 20 79 E7 A2 2B
 0E01 : F4 BE 31 03 A0 A5 8C 30 B3
 0E09 : 03 C8 4C CA E4 85 AF A5 61
 0E11 : BE F0 0A 20 EB E7 A5 BE E0
 0E19 : C5 B4 D0 B2 60 C8 98 AA C7
 0E21 : A0 01 B1 FB 85 BE A5 AE 70
 0E29 : 8D 05 E6 A5 AF 8D 06 E6 F4
 0E31 : 8A A8 A2 00 B1 FB 9D 01 2B
 0E39 : 08 E6 AE D0 02 E6 AF C4 1A
 0E41 : BE F0 04 E8 C8 D0 ED 60 21
 0E49 : 38 85 90 A9 03 8D 00 DD F5
 0E51 : 60 A9 0B 8D 00 DD 2C 00 9A
 0E59 : DD 10 FB 70 EB 2C 00 DD 27
 0E61 : 10 03 24 B4 EA 2C 00 DD 5E
 0E69 : 30 02 24 B5 2C 00 DD 30 F5
 0E71 : 00 A0 00 8C 00 DD A2 03 D2
 0E79 : CA D0 FD AD 00 DD 0A 2A 4C
 0E81 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD 12
 0E89 : 2A 2A 99 00 FE AD 00 DD 48

OE91 : 2A 2A 0D 0D DD 2A 2A 2A 40
 OE99 : 99 00 FF AD 00 DD 0A 2A 53
 OEA1 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD 32
 OEA9 : 2A 2A 99 01 FE AD 00 DD 88
 OEB1 : 2A 2A 0D 00 DD 2A 2A 2A 60
 OEB9 : 99 01 FF AD 00 DD 0A 2A F4
 OEC1 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD 52
 OEC9 : 2A 2A 99 02 FE AD 00 DD C8
 OED1 : 2A 2A 0D 00 DD 2A 2A 2A 80
 OED9 : 99 02 FF AD 00 DD 0A 2A 94
 OEE1 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD 72
 OEE9 : 2A 2A 99 03 FE AD 00 DD 08
 OEF1 : 2A 2A 0D 00 DD 2A 2A 2A A0
 OEF9 : 99 03 FF EA 2C 00 DD 10 CB
 OF01 : 00 C8 C8 C8 C8 F0 03 4C 69
 OF09 : 49 E6 EA AD 00 DD 0A 2A A1
 OF11 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD A2
 OF19 : 2A 2A 24 B5 AA AD 00 DD EC
 OF21 : 2A 2A 0D 00 DD 2A 2A 2A D0
 OF29 : A8 B9 CB E7 1D AB E7 85 77
 OF31 : D7 20 19 E6 A0 00 A5 FC D6
 OF39 : 8D 17 E7 BE 00 FE BD AB 6A
 OF41 : E7 BE 00 FF 1D CB E7 99 8A
 OF49 : 00 E9 45 D7 85 D7 C8 D0 66
 OF51 : EA 05 90 85 90 18 60 A9 31
 OF59 : 00 85 AA A5 B4 A2 04 DD A7
 OF61 : AA E7 CA B0 FA BD AF E7 F4

OF69 : 85 A3 A9 00 85 A4 85 A5 09
 OF71 : 18 69 E9 85 FC 20 1F E6 84
 OF79 : B0 30 A5 A5 18 69 03 C5 C4
 OF81 : A3 90 EB E6 A4 A5 A4 C9 E2
 OF89 : 03 F0 0A A6 A3 E0 13 D0 88
 OF91 : DD 49 03 D0 D9 A5 90 F0 DD
 OF99 : 11 A5 AA D0 0E A5 B4 20 63
 OFA1 : 7B E7 A9 00 85 90 E6 AA 48
 OFA9 : D0 C0 60 A9 80 85 BD A2 97
 OFB1 : 03 A9 08 8D 00 DD 2C 00 9D
 OFB9 : DD 10 FB 50 F9 8E 00 DD 77
 OFC1 : A2 04 A5 FF 46 BD 6A 46 57
 OFC9 : BD 6A 4A 4A 8D 00 DD CA 7D
 OFD1 : D0 F0 A2 02 CA D0 FD A9 81
 OFD9 : 03 8D 00 DD 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 : B0 00 D0 E0 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 0D 0E 00 A5 AE 8D 2C
 1021 : 0F E8 A5 AF 8D 10 EB C8 92
 1029 : 98 8D 0C E8 49 FF A8 38 50
 1031 : 65 AE 85 AE 90 02 E6 AF 39
 1039 : A5 FC 8D 0D E8 89 00 E9 91
 1041 : 99 01 08 88 C0 FF D0 F5 A9
 1049 : 60 4D 2D 57 06 07 22 AD 03
 1051 : 00 18 10 FB A9 10 8D 00 32
 1059 : 18 2C 00 18 30 FB A2 04 00
 1061 : CA D0 FD 8E 00 18 A2 04 38
 1069 : AD 00 18 4A 08 4A 4A 66 2F
 1071 : C2 FF 4D 2D 57 28 07 21 41
 1079 : 28 66 C2 CA D0 F1 A9 0F 40
 1081 : 8D 00 18 A5 C2 6D 78 AD 35
 1089 : 00 1C 29 F3 09 04 8D 00 47
 1091 : 1C A0 00 84 07 A9 03 85 63
 1099 : 08 FF 4D 2D 57 49 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 2D 45 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 scuturile), n-am reusit sa fac nimic, in schimb am dat peste altceva... 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 BADACON
017 IMMUSILL
018 HOBDIETORY
019 BUGQUEEND
020 SHADTED
021 CORPEHAM
022 BINOZOND
023 SADWILLOW
024 LOWINCICK
025 QAZITORY
026 VERYMEEND
027 MINMPME
028 HAMHIPOLD
029 FUTOUTBOY
030 SUZALOW
031 DOUUSICK
032 SHIDIEHOLE
033 HURTLOPLAS
034 JOSTME
035 TIMPEOLD
036 CALOZBOY
037 SCOWILDOR
038 SWAINGPAL
039 KILLOHOLE
040 EOAMELAS
041 BURMPAL
042 MORHIPPIIL
043 NIMOUTJOB
044 BILADOR
045 RINGGBPAL
046 WEAVINPERT
047 ALPLOPOUT
048 BADTAL
049 IMMPEPIL
050 HOBOZJOB
051 BUGWILLIN
052 SHADOWGODON
053 COROPERT
054 BINMEOUT
055 SADMET
056 LOWHIPBAR
057 QAZOUTER
058 VERYELIN
059 MINGBDON
060 HAMINMAR
061 FUTLOPLUG
062 SUZTT
063 DOUPEBAR

POP
P
P
U
L
L
O
U
S

064 SHIOZER
 065 HURTIKEING
 066 JOSOGOORD
 067 TIMOMAR
 068 CALMELUG
 069 SCOMPHILL
 070 SWAHIPMET
 071 KILLQAZED
 072 EOAEING
 073 BURGBORD
 074 MORINCON
 075 NIMLOPILL
 076 BILTHILL
 077 RINGOXMET
 078 WEAVEABD
 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 SWAINDCR
 103 KILLSODPAL
 104 EOAYHOLE
 105 BUROXLAS
 106 MOREAAL
 107 NIMIKEPIL
 108 BILOGOOJOB
 109 RINGUDOR
 110 WEADEPAL
 111 ALPDIPERT
 112 BADKOPOU'

113 IMMQAZT
 114 HOBEPIL
 115 BUGGBJOB
 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 HURTCEER
 130 JOSASING
 131 TIMSODORD
 132 CALYMAR
 133 SCOUXLUG
 134 SWAEAHILL
 135 KILLDIEMET
 136 EOAUQUEED
 137 BURUING
 138 MORDEORD
 139 NIMDICON
 140 BILKOPILL
 141 RINGINGTORY
 142 WEAVIMET
 143 ALPCEED
 144 BADASHAM
 145 IMMSODOND
 146 HOBYCON
 147 BUGOXILL



148 SHADUS-
 TORY
 149 CORDIEND
 150 BINQUEME
 151 SADUHAM
 152 LOWDEOND
 153 QAZDILOW
 154 VERYWILICK
 155 MININGHOLE
 156 HAMIEND
 157 FUTCEME
 158 SUZASOLD

159 DOUSODBOY
 160 SHIYLOW
 161 HURTAICK
 162 JOSUSHOLE
 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 IMMDIEOUT
 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 JOSPEER
 195 TIMOZING
 196 CALWILORD
 197 SCOINGCON
 198 SWAILUG
 199 KILLMEHILL
 200 EOAMPMET
 201 BURHIPED
 202 MOROURHAM
 203 NIMAORD
 204 BILUSCON
 205 RINGINILL
 206 WEAVLOPTORY
 207 ALPTMET

208 BADPEED
 209 IMMOZHAM
 210 HOBWILOND
 211 BUGINGLOW
 212 SHADOILL
 213 CORMETORY
 214 BINMPEND
 215 SADHIPME
 216 LOWOUTOLD
 217 QAZAOND
 218 VERYGBLOW
 219 MININICK
 220 HAMLOPHOLE
 221 FUTTEND
 222 SUZPEME
 223 DOUOZOLD
 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 IMMEMPET
 242 HOBMPOUT
 243 BUGHIPT
 244 SHADQAZBAR
 245 COREJOB
 246 BINGBLIN
 247 SADINDON
 248 LOWLOPMAR
 249 QAZTOUT
 250 VERYOXT
 251 MINEABAR
 252 HAMIKEER
 253 FUTOGOING
 254 SUZODON
 255 DOUMEMAR
 256 SHIMPLUG



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

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

294 SWAIKEAL
 295 KILLQUEPIL
 296 EOABOY
 297 BURDEDOR
 298 MORDIPAL
 299 NIMKOPPERT
 300 BILQAZOUT
 301 RINGIAL
 302 WEAVCEPIL
 303 ALPASJOB
 304 BADSODLIN
 305 IMMYPAL
 306 HOBXPPERT
 307 BUGEAOUT
 308 SHADDIET
 309 CORQUEBAR
 310 BINUJOB
 311 SATDELIN
 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 BADDIETORY
 337 IMMQUEEND
 338 HOBUED
 339 BUDGEHAM
 340 SHADZOND
 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 HURTPOLD
 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 ALPEPIL
 368 BADOZJOB
 369 IMMWILLIN
 370 HOBINGDON
 371 BUGIPERT
 372 SHADMEOUT
 373 CORMPT
 374 BINHIPBAR
 375 SADOUTER
 376 LOWALIN
 377 QAZUSDON
 378 VERYINMAR
 379 MINLOPLUG
 380 HAMITT
 381 FUTPEBAR
 382 SUZOZER
 383 DOUWILING
 384 SHIINGORD
 385 HURTOMAR
 386 JOSMELUG
 387 TIMMPHILL
 388 CALHIPMET
 389 SCOOUTED
 390 SWAAJNG
 391 KILLBORD
 392 EOAINCON
 393 BURLOPILL
 394 MORTHILL
 395 NIMPEMET
 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 LOWTTORY
 409 QAZPEEND
 410 VERYEAME
 411 MINIKEBOLD
 412 HAMOGOBOY
 413 FUTOLOW
 414 SUZMEICK
 415 DOUMPHOLE
 416 SHIHIPLAS
 417 HURTQAZAL
 418 JOSEOLD
 419 TIMGBBOY
 420 CALINDOR
 421 SCOLOPPAL
 422 SWATHOLE
 423 KILLOXLAS
 424 EOAEAAL
 425 BURIKEPIL
 426 MOROGOJOB
 427 NIMODOR
 428 BILMEPAL
 429 RINGDIPERT
 430 WEAVKOPOUT
 431 ALPQAZT
 432 BADEPIL
 433 IMMGBJOB
 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 HURTSODORD
 450 JOSYMAR
 451 TIMOXLUG
 452 CALEAHILL
 453 SCOIKEMET
 454 SWAGOED
 455 KILLUING
 456 EOADEORD
 457 BURDICON
 458 MORKOPILL
 459 NIMQAZTORY
 460 BILEMET
 461 RINGCEED
 462 WEAVASHAM
 463 ALPSODOND
 464 BADYCON
 465 IMMOXILL
 466 HOBEATORY
 467 BUGIKEEND
 468 SHADQUEME
 469 CORUHAM
 470 BINDEOND
 471 SADDILOW
 472 LOWKOPICK
 473 QAZQAZHOLE
 474 VERYIEND
 475 MINCEME
 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 BILYDOR

493 RINGAPAL
 494 WEAVUSPERT
 999 KILLUSPAL



KNIGHT LORE

*				*								*		*
		*		*								*		
										S				
*				S		*				*				
												*		*
		*						*						
*		*						V	*				*	
						*				*				*
										*				
					*		*						*	
				*	*									
*		S			*		S			*		*		

S - START V - VRAJITOR * - OBIECT

FRANCO PAUL/NINIASOFT

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
AQUARIUS: 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
DINAMITE DAN: 52678,0: 57035,0:
58770,201: 59093,201
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
ZZOOM: 24743,0

SpeedUp / Configure Your Computer

Daca sinteti posesorul sau utilizatorul unui calculator compatibil IMB 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 apasind 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 apasind tasta DEL - sau nu).

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

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

Parametrii care ne intereseaza in articolul de fata sint:

- CPU Speed,
- Shadow BIOS ROM,
- Shadow Video ROM,
- Paged / Interlived,
- ROM Wait 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 undeva in 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 aceasta 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 disponibili pentru aplicatii.

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

1) Windows 3.0

La instalare, acesta modifica fisierul **CONFIG.SYS** introducind doua linii in plus: **SMARTDRV.SYS ...**

HIMEM.SYS

SMARTDRV.SYS 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 ocupind 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 **SMARTDRV.SYS**. 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 explicatiilor.

Se mai pot obtine 5-10K de memorie in plus daca inaintea lamsarii sistemului Windows se scoate 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 citva k-octeti 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 folosec 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 destule :

TD3 (Test Drive III - Acolade 1990)

ELVIRA (Elvira Mistress Of The Dark - Acolade 1990)

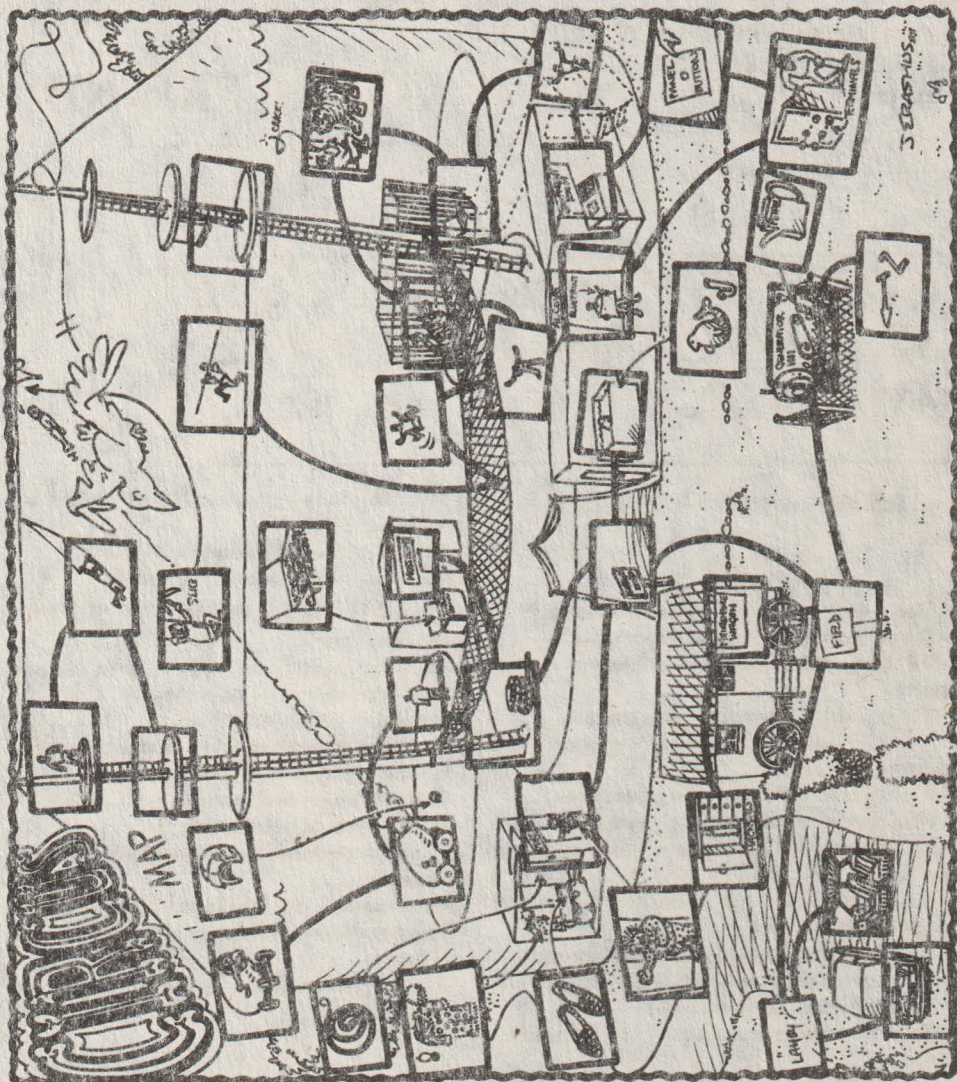
s.a.

Ce 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** decit **MSDOS 4.01** (**COMMAND.COM** din **MSDOS 4.01** ocupa cam cu 10K mai mult decit 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).

Catalin Florean



40. WONDERBOY**(*)**

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

*hobBIT***YOUR FRIEND**

**COLECTIE DE CRISTALE
SI A FORISME ADUNATE
IN TIMP...**

by The UNKNOWN

- Daca esti mai in virsta - esti sclerozat
- Daca esti tinar - nu ai experienta
- Vii punctual la serviciu - spionezi subalternii
- Vii mai tirziu - esti exemplu negativ
- Stai peste program - faci pe supraaglomeratul
- 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 popularitate ieftina
- Esti rezervat - esti considerat increzut
- Iti lauzi subalternii - esti lingusitor
- li critici - faci pe nebunul
- Te intereseaza munca lor - esti turnator
- Nu te into-reseaza - 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 incapatinat
- Cedezi usor - 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 preocupa 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 stocheaza pe caseta, iar cind vrem sa lucrăm il incarcăm in RAM, trecem SW2 pe ON si il transferăm in RAM-ul de pe modul, dupa care trecem SW2 pe OFF. In acest moment putem incarca orice program in calculator (cu SW2 pe OFF modulul este dezactivat) si in momentul cind vrem sa executăm o operatie asupra jocului respectiv trecem SW2 pe ON si apasăm SW1 (NMI). Se intrerupe in acest moment jocul si controlul revine programului nostru de pe modul.

Sint realizate pina acum 3 programe care pot face:

- salvare SCREEN\$ in orice moment.
- POKE-uri la orice joc si orice adresa, in orice moment (numai sa cunoastem adresele si octetii corespunzatori)
- salvare in orice moment a programului (jocului) aflat in calculator, pe caseta in forma standard Spectrum.

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

U1 = 74LS138

U2 = 74LS27

U3 = RAM static 2Kx8 (6116, MSM 2128, D4016)

U4 = 74LS32

U5 = 74LS132

U6 = 74LS42

Circuitele integrate se recomanda a fi din seria LS dar se pot folosi fara probleme si 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 tasta

SW2 - comutator cu 2 pozitii

Toate semnalele: D0-D7, A0-A15, NMI, ROMCS, MREQ, WR, GND, Vec, se gasesc pe cupla de extensie de la calculatorul Sinclair 48.

Programele care urmeaza se incarca si ruleaza la adresa 30000. Ele se pot incarca in RAM cu ajutorul programului 'MACHINE CODE LOADER' publicat in numarul 3 al revistei, sau cu MONS 3M.

Intelegind cum functioneaza acest modul, puteti scrie si voi alte programe pentru el, largindu-i astfel aria de utilizare.

SUCCESS!

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 ADDRESS=30000

LENGTH=1180 BYTES

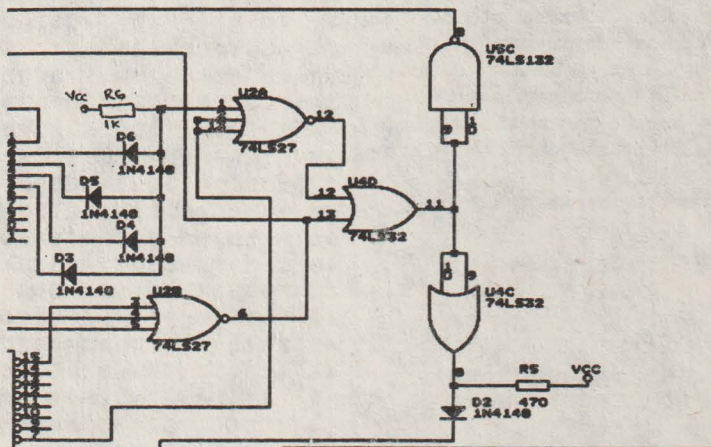
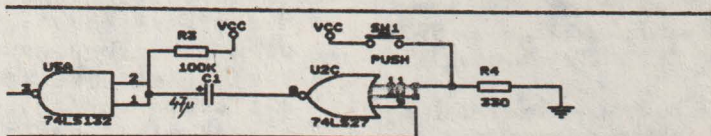
```

1 3E02CD0116AFD3FE3E47 1065
2 328D5CCDAF0D11817501 940
3 4C00CD3C20CD77750620 852
4 7610FD21D57511003901 825
5 E803EDB03EC332660021 1090
6 003922670011CE750105 541
7 00CD3C20CD7775CDADF0D 1131
8 C9AFDBFEE61FFE1F28F7 1682
9 C9110210071301160000 285
10 202020202020202020204C 364
11 4944455220534F465457 727
12 41524520202020202020 440
13 2020160A00202020505554 409
14 20205357495443482020 594
15 4F4E2020414E44205052 626
16 455353204B455900160A 532
17 0F4F464600320840ED57 680
18 F3320440EA0F39AF1802 866

```


19 3E01320740ED430040C1 745
 20 ED430540ED730240313C 900
 21 40F5C179320940D5E5DD 1409
 22 E5FDE5D9C505E5D9006F5 2037
 23 063E01DBFEE61FFE1F20 1122
 24 0210F421C53911004101 640
 25 5600ED80DD21A8391111 1012
 26 00AFCDC604CDB939DD21 1263
 27 1C3A11F6003EFFCDC604 1073
 28 CDB939DD219739111100 943
 29 AFCDC604CDB939DD2100 1263
 30 4011001B3EFFCDC604CD 1037
 31 B939DD21005B11FFA43E 1065
 32 FFCDC604184303110210 791
 33 074C49444552AA001B00 572
 34 400080004C4944455220 592
 35 20202020F6000000F600 620
 36 0E00050000A710FC0D20 500
 37 F7C9F3315046DD21005B 1235
 38 11FFA4373EFFCD5605F3 1347
 39 D20041312C4008F108D9 900
 40 E1D1C1D9FDE1DDE1E1D1 2202
 41 3A0440ED47FE3F2004ED 1032
 42 5E1802ED563A0740A720 779
 43 03FB1801F33A99404FC5 929
 44 F13A0840ED4B0540ED7B 1112
 45 0240C5ED4B0040C90000 640
 46 002B00EA110210071301 339
 47 1600002020202020204C49 331
 48 44455220534F46543741 719
 49 5245205452414E534645 714
 50 52202020200D00002B00 266
 51 EA110410071301160100 321
 52 20202020202020202020 320
 53 20202020425920202020 411
 54 20202020202020202020 320
 55 20200D00003100EA1002 378
 56 11071301160200202020 164
 57 2020202020202020532E56 439
 58 2E20736F6674202C3639 711
 59 20202020202020202011 305
 60 00100013000D00003400 100
 61 F432333639330E00000D 662
 62 5C002C37310E00004700 325
 63 003AE7300E0000000000 351
 64 3AFB3AEF2222AF3AF9C0 1348
 65 313636343200E00000041 336
 66 000D23282700E84E3D32 551
 67 339736300E00000D05C00 522

68 CC31323334353637380E 630
 69 0016423FC03AF54E2C0E 1113
 70 4E3AF34E0D00FF00FF22 1014
 71 7A0C5900FF00FFB55AA1 1293
 72 5B00FF00FF317F25D0B0 1033
 73 FF00FF9F56A5D900FF00 1394
 74 FFAF7E875200FF00FFA5 1448
 75 02AD1C00FF00FFE53AA5 1165
 76 DC00FF00FFE3DB857A00 1433
 77 FF00FF95CE055200FF00 1207
 78 FF47DEC55A00FF00FFB9 1530
 79 E2B59A00FF00FFC59086 1546
 80 3200FF00FFA7DAB31300 1143
 81 FF00FFC5D86D5E00FF00 1361
 82 FF254AA5E00FF00FFCD 1340
 83 138D5F00FF00FFB7E22D 1267
 84 5000FF00FF8552275A00 942
 85 FF00FF997E917C00FF00 1313
 86 FF87FA85800FF00FFF2 1632
 87 4E95FA00FF00FF750AA5 1265
 88 7B00FF00FF254B857400 994
 89 FF00FFAE73A51A00FF00 1245
 90 FFE1FAAF5A00FF00FFA5 1670
 91 8FB41A00FF00FF056BB5 1200
 92 5A00FF00FFAD7E017A00 1022
 93 FF00FF214A277A00FF00 1033
 94 FF0056B25B00FF00FF00 1296
 95 5CF17E00FF00FFB03DAC 1378
 96 BE00FF00FFA532213600 906
 97 FF00FF657AB55800FF00 1257
 98 FFC57AF54600FF00FF04 1405
 99 72217C00FF00FF277B85 1076
 100 0200FF00FFB47EA65100 1065
 101 FF00FF2648855E00FF00 1096
 102 FF843E0D5200FF00FF2D 1099
 103 FEA5D900FF00FFF533E4 1702
 104 F200FF00FF85CAF1C900 1529
 105 FF00FFA51868B000FF00 1266
 106 FFEE5A8C7200FF00FF65 1593
 107 DA05D200FF00FFA476EF 1594
 108 5B00FF00FF045A97CF00 1069
 109 FF00FF24DARE4200FF00 1259
 110 FFA5B9F55400FF00FF9D 1601
 111 1E255A00FF00FF8578C1 1113
 112 0200FF00FF8D3AE1D900 1153
 113 FF00FF197E51DA00FF00 1231
 114 FFD55C174000FF00FFB8 1344
 115 FEE64E00FF00FFE53655 1440
 116 1A00FF00FF893FA16A00 1003
 117 FF00FF925C0000000000 748



VS-HARD		
Title		
GAMES CRACKER		
Size Document Number		REV
A	VS-00.01	A
Date: September 14, 1978 sheet 1 of		

POKE MAKER

Dupa incarcarea programului, se lanseaza cu RANDOMINZE USR 30000. 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 zecimal 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 acea 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 zecimal 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 = iese din programul nostru de pe modul si continua programul pe care l=am intrerup apasind SW1 (NMI).
Dupa intoarcere nu iutati sa treceti SW@ pe OFF.

*** GAMES CRACKER ***

*** POKE MAKER ***

```
9000> LOAD ""CODE 30000
9010 RANDOMIZE USR 3e4
```

```
START ADDRESS=30000
LENGHT=1060 BYTES
```

```
1 CD6B0DFDCB0286217F75 1194
2 CD7775FDCB01AEFDCB01 1529
3 6E28FA3EC33266002100 842
4 39226700213476110039 471
5 010004EDB0CD6B0DFDCB 1199
6 028621D975CD7775FDCB 1400
7 01AEFDCB016E28FAC36B 1334
8 0D7E23FEFFC8D718F816 1392
```

```
9 0A011401202050555420 377
10 14001201204F4E201401 261
11 12002054484520535749 550
12 54434820160C01204F46 471
13 20494E54455246414345 689
14 20160E0120414E442050 424
15 5245535320120120454E 547
16 54455220FF2020202020 682
17 202020202020202020FF16 533
18 0A011401205055542014 365
19 001201204F4646201401 323
20 12002054484520535749 550
21 54434820160C01204F46 471
22 20494E54455246414345 689
23 20160E0120414E442050 424
24 5245535320120120454E 547
25 54455220FF2020202020 682
26 202020202020202020FF 543
27 ED73263C31323CF5ED57 1178
28 F3F5E5C5D5A263CF92B 1559
29 11463C011400ED8B217E 748
30 12CD7E39CDC93BCD8E3B 1277
31 312D504F4B452C322D43 603
32 4645434B2C332D5245D4 786
33 CD703BD6332B173C280C 816
34 3C20F33C321F3CCD7B3A 922
35 18D0321F3CCDA43918C8 1023
36 211A77CD7E3921463CED 966
37 5B263C1B011400EDB831 707
38 283CD1C1E1F1E27839FB 1622
39 F1ED7B263CC9228F3922 1168
40 9D3921EC50114C3C0608 730
41 E50E14E124132C0D20F9 881
42 E12410F221EC5ACDC013 1294
43 2C20FAC9CD603AC6ED53 1406
44 223C3E1732253CCD8E3B 732
45 444154413A2020A03A25 659
46 3CD60332253C0603CDE0 862
47 3A20E179A726DD7B3224 1073
48 3CCDC93BCD8E3B204441 1096
49 54413AA03A243CCDEB3B 1020
50 CD8E3B20494EA03A243C 903
51 0100002A223CEDB12222 619
52 3C2BCDF23B3A253CD605 983
53 32253C21EC50E5AF57D3 1198
54 FBDBFB87FA1C3A30F80E 1502
55 14CD140FE1247CE60720 914
56 E73E04D3FBCD4B3ACD60 1398
57 3B20F8CD603B28FBFE20 1276
58 28B5FE0DC8FE0720F0CD 1426
```


59 543A2A223C2BCCD53A18 821
 60 8811E8031B7AB320F5C9 1200
 61 CDC93BCD8E3B4144523A 1144
 62 A0C9CD543A0605CDE03A 1206
 63 38F679A7ED53203CC93E 1265
 64 1132253CCDF23B18093A 761
 65 1F3CA7C8CD603AC83E16 1101
 66 32253CCD8E3BAC2A203C 859
 67 7ECD8B3BCD6E3B52C2020 1139
 68 20A03A253CD60332253C 711
 69 0603CDE03A20D979A720 1065
 70 2B7BFE0A38C7F57AA728 1259
 71 0CCDEC3A2803F118C32A 1056
 72 203C73F120092A203C2B 666
 73 22203C18A02A203C2322 513
 74 203C18972A203C73189B 695
 75 CD0F3B773E20CDA83B79 1045
 76 A7C821463C1100007EFE 927
 77 0D2814D630E5210A0044 675
 78 4FCDA9303802098BE1D8 1244
 79 2318E70C7AA7C90E0004 810
 80 21463C3E5FCDA83BCD4B 1032
 81 3ACD703B20F8CD703B28 1130
 82 FBCD703B28EE1E00FE0D 1202
 83 C3880D10030418DD0C77 668
 84 20309D3B18D5FE0C2807 1006
 85 513F3E0D0E00C979A728 794
 86 C60D042B3E20CDA83B3A 842
 87 253C3D32253C18B5CD8E 857
 88 02CD1E030E00515FCD33 886
 89 03F8A4C9C5E5CD603B28 1448
 90 12FE0A380EFE0E380BFE 941
 91 303806FE3A30021801AF 672
 92 A7E1C1C9E37E23CB7F20 1538
 93 05CD9D3B18F5E67FE3CD 1484
 94 A83B3A253C3C32253CC9 790
 95 E5D5C56F260029292911 928
 96 003C1916503A253CF6E0 812
 97 5F06087E12231410FAC1 767
 98 D1E1C93E0C32253CAF0E 1045
 99 082650542EEC0614772C 681
 100 10FC62240D20F221EC5A 1048
 101 3E47772C20FCC926006F 930
 102 1E20180E1E2001F0D8CD 824
 103 0E3C0118FCCD0E3C019C 787
 104 FFC00E3C0EF6CD0E3C7D 1198
 105 180AAF093C38FCED4230 950
 106 28021E3083F8C39D3B00 910
 107 00000000000000000000 0

SHERLOCK HOLMES

- solutia 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 reputatia lui SHerlock Holmes. Deci...

DAY ONE: MONDAY 8 AM

Holmes se afla in camera de lucru de la adresa deja celebra: 221B BAKER STREET impreuna cu nedespartitul sau prieten Dr. Watson. El ii spune lui Watson: READ CHRONICLE si apoi merge prin PLAIN DOOR. Aici gaseste doua costume de bal mascat pentru a se deghiza. 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 mersul trenurilor. Un tren pleaca 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 CABBIE "GO TO..."

Aceasta metoda poate fi folosita oricind in timpul jocului.

La peronul trei Holmes il 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. Il urmeaza pe Lestrade prin oras si asculta la interogatoriile lui. Holmes mai intii

comanda FOLLOW LESTRADE si trebuie sa repete asta ori de cate ori Lestrade se deplaseaza. Holmes il insoteste pe Lestrade la un pod din pietre si grohotis unde vede un corp de femeie - Mrs. Brown - si o hirtie mototolita (TAKE / EXAMINE). Hirtia a fost trimisa de cineva semnat T.F. El examineaza atent corpul si podul. Mrs. Brown a fost impuscata de la mica distanta, glontul trecind 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 ii 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 tirziu 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 afla 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 haine patate cu sange cu initialele TRICIA FENDER. El se duce in camera de studiu unde gaseste un pupitru care la o atenta examinare releva un sertar cu fund dublu. Acesta contine inregistrari bancare apartinand lui Mrs. Brown care arata ca s-au facut retrageri de sume recent. Se mai afla si o nota de la Tricia Fender.

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

1. Tricia Fender a fost secretara lui Mrs. Brown inainte de moartea 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 scarile in dormitor. La o atenta examinare observa ca partiturile cu Chopin sint neatins dar ca un disc cu Chopin se afla pe platanul pick-up-ului. S-ar parea ca un cearsaf 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 ii spune lui Lestrade: THE MAJOR IS INNOCENT. Lestrade ii 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 antrenind 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 incheiat.

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 locuiesc Tricia si Dophne.

Sosind, Holmes intra in living-room si o vede pe Tricia si un 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 atat de disperata incit s-a sinucis si a incercat sa arunce vina pe Tricia, de unde hirtia motolita 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**. El 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 trebuie scurte probe.

Holmes paraseste **Scotland Yard** si merge in **CAMDEN STREET**, gasind 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; exploreaza repede casa 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 motolita 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, ex. E devine H.

El citeste: "Acum am planurile. Pretul dvs. este acceptabil. Lasa-ma sa aflu cind are loc vinzarea. Ai grija! Moartea lui Mrs. Brown a alertat politia care a inceput anchete. 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 ii inmينةaza 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 nou 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 sfirsit 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. Ei sosesc la ora 3:13 PM tocmai cind Basil o "stersese". Lestrade ii spune soferului sa se reintoarca pe strada principala, unde sosesc la 4:47 PM. Ei il vad pe Basil impreuna cu un agent german. Daca in acest moment Holmes ii urmareste, el trebuie sa mearga pe peronul doi al garii Leatherhead si sa urca in trenul care tocmai pleaca din gara. Holmes nu poate prinde trenul (oooops!) si trebuie sa gaseasca o alta metoda pentru a ajunge la

Londra. El ii spune 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-l 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 infinita : 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"

- vieti infinite : 65535,0

"BATMAN 2/1"

- vieti infinite : 47161,0:47162,0

"BATMAN 2/2"

- vieti infinite : 48193,0:48194,0

"BESTIAL WARRIOR"

- vieti infinite : 41566,183

"BIONIC COMMANDO"

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

"BLACK LAMP"

- vieti infinite : 32874,0

"CASANOVA"

- vieti nelimitate : 53152,24:53153,4

"CRAZY CARS II"

- vieti nelimitate : 30139,0:30302,0

"DARK FUSION"

- vieti nelimitate : 30733,0:38631,60

"DARK SIDE"

- vieti infinite : 47586,0:47915,0:45482,0

"DOUBLE DRAGON I"

- vieti nelimitate : 37050,200

"DRACONUS"

- energie nelimitata : 37948,48

"ELIMINATOR"

- vieti infinite : 40311,0:44715,0

"FASTFOOD"

- vieti infinite : 26576,31:26580,1:47844,0

"HEART BROKEN"

- vieti infinite : 54379,0

"HELLFIRE ATTACK"

- vieti infinite : 41697,0:58081,0

"INDIANA JONES III"

- vieti infinite : 40461,0:44516,0:44536,0

"IRON SOLDIER"

- vieti infinite : 54100,201

"KOSMOS"

- vieti infinite : 65535,0

"MEGANOVA"

- vieti infinite : 32382,0

"OSCURO"

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

"PAC MANIA"

- vieti infinite : 35141,0

"POWER BOAT SIMULATOR"

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

"RENEGADE III"

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



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

b_{b7}				$\#_{\#11}$	\sharp_{12}

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 trimit "spre ecran", prin RST #10 o serie de caractere de control, numite si coduri neafisabile, care sint tot niste coduri ASCII, dar mai mici decit 32 (zecimal).

Codurile de control pentru functia PRINT sint:

FUNCTIE
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 x,y

22

y,x

TAB x

23

x,0

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 m\$ = CHR\$(22) + CHR\$(10) +
CHR\$(5) + "Acest mesaj se scrie totdeauna in
acelasi loc"

20 PRINT m\$

30 GO TO 20

Tot pentru lucrul in limbaj de asamblare, si u
neori in BASIC, este utila cunoasterea 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 cur-
sorului 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 gasiti
astfel:

-Ii dai un obiect iar apoi salvezi
situatia

-Iesi din joc

-cu un editor, iuti fisierul salvat
si uitati-va prin el.

S-ar putea sa gasiti 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$: LET H=F:
  LET L=F
46 PRINT AT 0, 0: "ASTEPTATI VA ROG":
  PRINT AT 17, 0: "F(x)="; F$
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": BEEP 1, -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=-L
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 Sorin
Bucuresti



WHO DARE WINS II:
 POKE 32421, 1
 MOON ALERT:
 POKE 42404, 255
 SAI COMBAT:
 POKE 32421, 1
 POKE 65364, 201
 BOMB JACK:
 POKE 49984, 0
 POKE 49530, x (0 < x < 255)

RAMBO:
 POKE 27401, 52
 POKE 30263, 0
 BRUCE LEE
 10 CLEAR 24999
 20 FOR a=25000 TO 25023: READ b:
 POKEa, 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 USR 25000
 GrizzlySoft (Camil Buzatu)
 Sf.Gheorghie

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 Patrulescu
 Tirgoviste

Tips & Tricks

Pentagon

POKE 49917, 0

Knightlore

POKE 53567, 0

Go to Hell

POKE 63254, 0

Zzoom 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

HOBELL

by ANDREI STERIOPOL

In jocul "THE HOBBIT" iei rolul lui Bilbo, hobbit-ul. Te vei plimba prin tot tinutul "Middle Earth" si vei descoperi cele mai ciudate locuri. Vei intilni o groaza de creaturi, unele prietenoase, altele nu. Aventura ta va fi periculoasa si tensionata, depinzind numai de tine daca, sa zicem, vrei sa te lupti cu alte personaje sau nu.

Daca nu esti familiarizat cu hobitt-tii, ar trebui sa stii ca sint niste omuleti, cam jumatate din inaltimea noastra, chiar mai mici decit piticii cu barba. Ei NU au barba si nici proprietati magice foarte pronuntate. Pentru o descriere completa a lor, consulta cartea lui J. R. R. Tolkein, "The Hobbit". Totusi, aceasta descriere este suficienta pentru a-ti da seama ca celelalte personaje ale jocului sint mai mari si mai puternice decit tine. De aceea, vei avea nevoie sa-ti exersezi toata videnia si indeminarea pentru a supravietui.

Jocul incepe in locul in care Gandalf, magicianul, te-a atras intr-o ciudata si extraordinara aventura, in care trebuie sa-l ajuti pe prietenul tau Thorin. Misiunea ta este sa urmaresi dragonul cel rau si sa-ti recuperezi comoara pe care o pazeste cu strasnicie. O data luata comoara, trebuie dusa la tine acasa si pusa in cufarul de la intrare. Ca o a doua misiune, trebuie sa ai grija de Thorin, care este indispensabil pina intr-un anumit punct al jocului, dupa aceea putind fi lasat in urma. "The Hobbit" este un super-program, fiind o referinta pentru jocurile pe calculator. Vei intilni pericole, tensiune si aventura in cuvinte si imagini.

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

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

"O distractie enorma!" (COMPUTING TODAY)

"Un software impresionant!" (WHAT MICRO)

"Un joc nemaipomenit!" (ZX COMPUTER)

"Un joc (almanah & revista) dupa care jocurile (almanahurile & revistele) viitoare vor fi judecate!..." (PERSONAL COMPUTING TODAY + NOI)

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

A Tourist's Guide to Wilderland

Toate locatiile jocului sint listate aici si pot fi folosite ca referinta. Lista este alfabetica, numele locatiilor, in cele mai multe cazuri, fiind cel care apare cind intri intr-o locatie pentru prima oara sau cind tastezi LOOK. Aceasta lista poate fi folosita atunci cind aveti probleme in alegerea drumurilor intortocheate din tinut. Solutiile de aici nu sint singurele posibile; exista mai multe mijloace pentru a rezolva o problema.

L1: BEORN'S HOUSE

Aici, daca nu este deja deschisa, o perdea ascunde un dulap in care gasesti niste mancare. Tasteaza:

OPEN - De 1 sau 2 ori, pina cind se deschide dulapul.

TAKE FOOD

Iesiri:

NE - 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**

Usa pe care o vezi in celula duce aici. La inceput este invizibila, dar tastind: **OPEN DOOR** se va deschide o usa catre SE. Daca vrei sa intri, fa-o repede pentru ca usa se inchide 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 el trebuie sa continue sa mearga in nord, neoprin-du-se inainte de a ajunge la **THE DRAGON'S LAIR**. Pentru a-i spune lui Bard incotro s-o ia, tasteaza: **SAY TO BARD "NORTH"**

Iesiri:

N - THE RUINS OF THE TOWN OF DALE (L40)**D - A STRONG RIVER (L43)****L5: THE CELLAR WHERE THE KING KEEP S HIS BARRELS OF WINE**

Aceasta locatie este trecerea spre a doua jumatate a jocului, prin trapa din podea. Nu este deloc usor sa treci prin ea, pentru ca dedesubt este un riu rapid, iar tu nu poti sa inoti. Daca nu ai inelul magic la tine, atunci trecerea va fi si mai grea deoarece paznicul te va captura. Cartea lui Tolkien spune ca Bilbo si prietenii lui au scapat intr-un butoi. Comanda **HELP** confirma acest lucru: **"TIMING IS CRITICAL. REMEMBER BARRELS FLOAT"** ("Sincronizarea este esentiala. Tine minte, butoaiile plutesc.")

Pentru a scapa este important ca paznicul sa nu te vada, asa ca nu uita sa tastezi **WEAR RING**. Trebuie sa te urci in butoi inainte de a fi capturat sau vazut. Citeodata paznicul este mort si atunci nu te mai poti baza pe el sa arunce butoaiile in

apa. In aceasta situatie, singura solutie este sa intri in butoi si sa te rostogolesti cu el in apa. Ca sa intri prin trapa, tasteaza:

OPEN BARREL - Daca nu vezi butoiul, scrie **WAIT** si incearca din nou.**DRINK WINE** - Se aplica numai daca butoiul este plin, producind un rezultat inthesant.**CLIMB INTO BARREL****CLOSE BARREL** - Este probabil sa nu mai ai timp, deoarece paznicul s-ar putea sa-l inchida personal.**WAIT** - Repeta pina cind paznicul arunca butoiul in apa, acesta ducindu-te la **LONG LAKE (L32)**.

Daca paznicul te vede si te captureaza, in orice punct, asteapta sa plece, pune-ti inelul magic si incearca din nou. Paznicul are o miscare dupa un anumit traseu fix, iar studierea acestuia poate da informatii despre cum sa-ti planuiesi 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 si locul de incepere a aventurii. Cufarul de lemn de aici este cel in care trebuie pusa comoara dragonului ca sa termini jocul.

La inceputul jocului scrie: **OPEN CHEST**

Gandalf, aproape sigur, va deschide usa. Daca vrei sa pastrezi harta curioasa pe care ti-a dat-o, du-te in est repede: **EAST**. Vei trece prin usa mica catre Lonelands. Daca astepti si Gandalf merge spre est, te poti intalni din nou cu el, fiind subiectul unuia din curioasele lui obiceiuri: tendinta de a lua harta curioasa, de a o examina, de a te intreba ce este si in final de a ti-o da inapoi, 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 planuieste-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 pivnita.

(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 incilcite formeaza peatera 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 tii 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

Fereastra 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 nemaifiindu-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

Incercind 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 FOREST

Iesiri:

E - THE WATERFALL (L47)

W - THE FOREST ROAD (L17)

L15: A FOREST OF TANGLED SMOOTHERING TREES

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

repeata 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 stinci 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

Iesiri:

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 celulei, 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 curioasa.

Thorin s-ar putea sa-ti ia cheia deoarece a apartinut tatalui sau, Tharin. Pentru a parasi celula, trebuie sa te scoata cineva prin fereastra. Aceasta poate fi facuta numai daca nu ai prea multe obiecte la tine, asa ca maninca 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 "WEST" - Prin fereastra in "THE DARK WINDING PASSAGE" (L9).

Iesiri:

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

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

L23: THE GREAT RIVER

Iesiri:

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 paianjen. Ca sa treci, scrie: BREAK WEB - Repeta pina cind se rupe pinza.

Iesiri:

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

Aceasta 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.

Iesiri:

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

Iesiri:

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

Iesiri:

S - THE TROLLS' CLEARING (L46)

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

L28: INSIDE THE GOBLINS' GATE

Aceasta este intrarea principala ce duce spre sistemul de pesteri.

Iesiri:

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

Aceasta peștera 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).

Iesiri:

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.

Iesiri:

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

Iesiri:

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

Iesiri:

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.

Iesiri:

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

Iesiri:

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

Iesiri:

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

Usa din spate a goblin-ilor duce in peatera intortocheata. Ca s-o deschizi scrie:

OPEN

Iesiri:

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 afli in mijlocul pinzei de paianjen. Ca sa treci de ea, scrie: BREAK WEB - Repeta pina cind pinza se rupe. Trebuie sa treci repede prin ea, pentru ca paianjenii incep s-o repare.

Iesiri: (toate prin pinza de paianjen)

E - THE DEEP BOG: Nu intra aici pentru ca te vei scufunda si vei muri.

W - THE GREEN FOREST (L24)

N - AN ELVISH CLEARING WITH LEVELD GROUND AND LOGS (L12)

S - A FOREST OF TANGLED SMOTHERING TREES (L15)

L39: RIVENDELL

Aceasta este casa lui Elrond si de obicei poate fi gasit aici. HELP da mesajul: "ELVES ARE GOOD AT READING SYMBOLS", asa ca el poate citi harta curioasa. Este important sa-l rogi pe Elrond sa-ti citeasca harta, pentru ca

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 pina cind primesti mincare.

Iesiri:

E - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)

W - THE TROLLS' CLEARING (L46)

L40: THE RUINS OF THE TOWN OF DALE

Iesiri:

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

In drumul spre casa, aici sau la WATERFALL (L47) trebuie sa te captureze un Elf. Daca Elf-ul nu este aici, nu este bine sa te duci spre vest pentru ca in padure sint ochii albi si bulbucati...

Iesiri:

N - THE WATERFALL (L47)

W - THE FOREST ROAD (L17)

L42: A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE

Iesiri:

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 sa mergeti impreuna:

SAY TO BARD "UP"

Iesiri:

U - A BLEAKEN BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)

S - LONG LAKE (L32)

L44: THE TREELESS OPENING

Iesiri:

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

Iesiri:

S - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27), THROUGH THE HEAVY ROCK DOOR

L46: THE TROLLS' CLEARING

Salutul ostil pe care-l primesti ar trebui sa te alerteze imediat. Troll-ul hidos are totusi cheia cu care se deschide usa de la pestera, de care ai nevoie ca sa termini jocul. HELP da indicatia: "WAIT FOR THE NEW DAY DAWNING" ("Asteapta rasaritul soarelui"). Consultind cartea lui Tolkein, afli ca ei s-au transformat in piatra cind a aparut soarele, asa ca te vei intoarce dupa ce s-a crapat de ziua. O cale logica este:

N - Pleaca.

WAIT - Repeta pina cind rasare soarele.

S - Intoarce-te la cheia.

TAKE KEY - Acum troll-ii sint inofensivi.

Iesiri.

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

SE - RIVENDELL (L39)

N - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27)

L47: THE WATERFALL

Iesiri:

S - THE RUNNING RIVER (L41)

W - THE FOREST (L14)

L48: THE WEST BANK OF A BLACK RIVER

Aici trebuie sa gasesti o cale pentru a traversa riul. De inotat nici nu poate fi vorba, pentru ca vei cadea intr-un somn adinc din pricina apei misterioase si te vei ineca. In "The Hobbit", Bilbo a folosit o barca, asa ca si tu trebuie sa faci acelasi lucru; actiune confirmata de HELP: "BOATS CAN HELP. LOOK CAREFULLY." ("Barcile pot fi de folos. Uita-te atent."). Daca nu se vede nici o barca, scrie:

LOOK ACROSS - Vei vedea o barca.

THROW ROPE ACROSS - Repeta pina cind funia cade in barca.

PULL ROPE - Aduci barca spre mal.

CLIMB INTO BOAT - Barca te duce singura si te lasa la THE EAST BANK (L10).

CLIMB OUT

Daca Thorin este cu tine, poate fi parasit aici. Ar fi necesar ca in acest moment sa ai inelul magic la tine, cu toate ca nu este esential.

Iesiri:

W - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

L49: THE WEST SIDE OF RAVENHILL

Iesiri:

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 il intilnesti pe Bard, care are un arc si o sageata. Acestea par ideale pentru a omori dragonul dar luindu-le este fara de folos deoarece nu stii sa tragi cu arcul. Bard insusi este cheia pentru faza decisiva. Cartea lui Tolkein spune ca Bard l-a omorit dar ca sa reuseasca trebuie sa-l convingi sa mearga cu tine. Din fericire, Bard nu merge decit cum i se spune si va continua sa mearga intr-o directie pina cind se va bloca. Din aceasta cauza este important sa-l trimiti de la inceput in directia cea buna:

SAY TO BARD "NORTH"

Iesiri:

N, S, E, W - LONG LAKE (L32)

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

LEISURE SUIT

LARRY 3

(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 I & II grafica este jenanta, ideea este, orice s-ar spune, mai mult decit "coooooool"... In LARRY 3, grafica este EGA 320x200x16 dar bine prelucrata iar sunetul (pe AdLib) este bunice!

Acest adventure este (chiar daca ne uitam doar la linia de score) absolut dezarmant!... SCORE 0 of 4000!!! Dar nu va sperati!... Sint doar "citeva" solutii-cheie. 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 intrebari - jocul este mai "funny" pe nivelul de "nasty" 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 (look through telescope) pentru a vedea ceva deosebit de educativ.

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

oferindu-i in sa 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 aseaza pe banca, se uita, ia ziarul si-l citeste. 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 minister) 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.

Plecind de acolo, ajunge pe Sunaffa beach, unde "exista" o gagică intinsa pe un prosop. LOOK AT GIRL / TALK TO GIRL / GIVE TAWNI THE CREDIT CARD. Tawni ii da un cutit si tine neaparat sa-si arate recunostinta. Dar ca un "social irresponsible" ce este, Larry se trezeste cu pantalonii plini de crabi, stirnind dezgust lui Tawni. Retinind ca Tawni este inebunita dupa "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", taie niste iarba din care isi impleteste un sort (weave grass). In spatele cazinoului el se deghizeaza intr-un vinzator ambulant (cabina din stanga). Mergind inapoi pe plaja, ii vinde lui Tawni bucata sculptata, obtinind 20\$, apoi merge din nou in cabina pentru a-si pune costumul (ia sapunul din chiuveta si bea apa). Intrind in cazino, se uita in oglinda si merge spre intrarea salii de spectacole, aratandu-i plasatorului permisul de trecere (show pass - cod#1). In sala spectacolul este pe sfirsit dar la iesire vede o tipa (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 cind iese

ii cere lui Roger actele (say where's my deed). Reintors la cazino, bate la usa si... Cherri se comporta "salon". Dar... luminile se 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 1\$. Cu cei 500\$ cistigati Larry isi plateste actele pentru divort si se reintoarce 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 hirtiiile 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 vazind cu ochii (la fiecare aparat pina apare mesajul, prin miscarea lenta a cursoarelor). Dar acum este necesar un dus... Larry se intoarce 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, imbracind 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 intalnire deosebit de importanta. Deci va merge in "pestera" de langa plaja pentru a culege orhidee si a impleti o coronita (weave a lei from the orchids). In barul cazinoului, o tipa cinta la pian. Larry se aseaza pe scaunul cel mai apropiat de pian si discuta cu ea (Patti). Auzind ca nu discuta decit cu barbati neinsurati, el ii arata actele de divort si-i da coronita impletita, fixandu-i o intalnire.

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

masa din stinga 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. Secventa de scene care urmeaza este bestiala, asa ca nu va spun nimic. Veti constata doar ca in urma acestei scene personajul principal devine Patti - ea plecind in cautarea iubitelui ei Larry (in sfirsit...).

Intrucit nu cunosc prea bine diferitele denumiri ale articolelor de imbracaminte feminine (aviz amatorilor - NU sint homosexual !) voi da aici doar citeva comenzi: get bra / get panties / wear pantyhose. Apoi Patti va lua sticla (goala - 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 3\$ iar cind 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 aiureze asa ca va bea apa din sticla. In final va ajunge 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 o 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 printre frunze si va lua doua nuci de cocos. Va cobori si va culege niste marijuana pentru a confectiona o fringhie. Stind intre cei doi palmieri si aruncind fringhia, aceasta se va lega (cu mult noroc) de un colt de stinca avind o forma deosebit de familiara. De remarcat aici misto-ul facut pe seama sarmanei Patti asupra anumitor caracteristici si obiceiuri ale sale. Din hainele ramase se va confectiona un "hamac" de siguranta (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 pusa in fata unei "arcade sequence" de-a dreptul sadice (obstacolele trebuiesc ocolite cu ajutorul cursoarelor).

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 rajitorul

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 decorul pentru Space Quest II folositi 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, guyz, next follows the code-sequence... I wish Metall Cat to become Patti (she simply can't) ! Nothin' more to say so...See ya later on another nice nice fuckin' game !!!

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

CODEs #1 (ticket)

Page 3 #00741
 Page 5 #55811
 Page 6 #30004
 Page 9 #18608
 Page 10 #25695
 Page 11 #32841
 Page 12 #06993
 Page 15 #09170
 Page 18 #49114
 Page 19 #33794
 Page 22 #54482

CODEs #2 (locker)

Figg's Coffee Shop 18
 Nonteeny Nectarine Advisory Board 19
 Fat City 23
 The Comedy Hut 8
 The Punk Flamings 2
 Island Office and Voodoo Supply 13
 Witch Doctor Appearance Center 17
 Chip 'n' Dale's 12
 Hurtz Rent-A-Bike 24
 Bipp's Island Liquors 10
 Nonteeny 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
 Lizzy 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 e d a b
 "The Munster's" pet dragon was called a e b
 a b
 Ronald Reagan was never a b c d a b
 Eleven inches is d d a d c
 In the 60's television show, U.N.C.L.E. stood
 for b d a e d

by Andrei Steriopol

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

La trei zile de la lansare, Willy a tisonit 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

jocu
rilor
in
1986
cind
BUG
BYT
E
a
lansat
ciudadat
atenia
urcator
are
cu
mon

stria ciudati si simpatici ca, de exemplu, telefoane mutante si closete mincatoare de oameni. Jet Set Willy este sechela jocului MANIC MINER: "Cu profiturile obtinute din afacerile 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 imprastiate prin

casa si sa treci pe langa 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 monstria 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

Exista 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 taiate. 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 sau nu sa reusesti sa treci de ea. Daca nu, schimba distanta dintre Willy si scara.

Tehnica 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 apeși STINGA daca se duce in dreapta si invers. Cind ajungi la "capatul funiei", ori treci in alta camera, ori te

JET SET WILLY

blochezi pentru ca nu poti urca sus. Daca se intimpla asa, asteapta ca fringhia sa te aduca in apropiere de acoperis si sari. Vei intilni toate ciudateniile: canguri dansatori, preoti posedati, calugari sariti de pe fix, pasari ucigase, bucatari nebuni, pinguini, steaguri mincatoare, lame de ras marca GILLETTE, butoaie, fierastrai, rate de plastic, foarfeci, portari, porci

alta. 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 apare instantaneu in camera de sus, de langa 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.

zburatori, sageti si citeva creaturi imposibil de descris.

In "Nightmare Room", Willy se transforma intr-un porc zburator, fiind atacat de hoarde 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 cel!

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.

- Liniile 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 subtire (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".

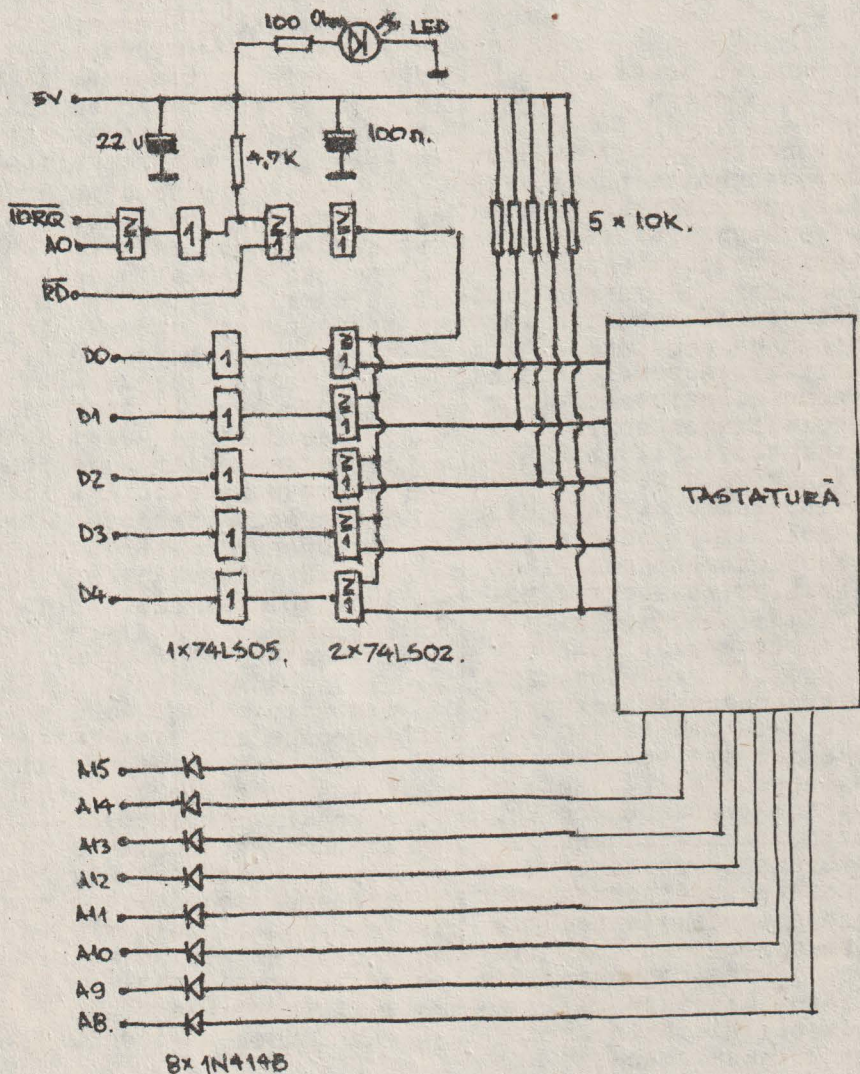
Acum, tastele cu cifre ar trebui sa teleporteze.

KEY LIST

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1 The Bathroom | 25 Swimming Pool |
| 2 Nomen Luni | 26 Banyan Tree |
| 3 On the Roof | 27 The Nightmare Tree |
| 4 Up on the Battlements | 28 First Landing |
| 5 The Watch Tower | 29 The Chapel |
| 6 We must perform a Quick 'a' Fleeg | 30 East Wall Base |
| 7 I'm sure I've seen this before | 31 Out on a Limb |
| 8 Rescue Esmeretta | 32 Tree Top |
| 9 Top of the House | 33 Back Door |
| 10 Conservatory Roof | 34 Back Stairway |
| 11 Under the Roof | 35 Cold Store |
| 12 The Attic | 36 West of Kitchen |
| 13 Dr. Jones will never believe this | 37 The Kitchen |
| 14 Emergency Generator | 38 To Kitchen's main Stairway |
| 15 Priest's Hole | 39 Ballroom West |
| 16 Above West Bedroom | 40 Ballroom East |
| 17 West Wing Roof | 41 The Hall |
| 18 Orangery | 42 Front Door |
| 19 A Bit of Tree | 43 On a Beach over the Drive |
| 20 Master Bedroom | 44 Inside Megatrunk |
| 21 Top Landing | 45 Cuckoo's Nest |
| 22 Half way up East Wall | 46 The Bow |
| 23 West Bedroom | 47 The Yacht |
| 24 West Wing | 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 EXTERIOARA

VIRGILIU PERCEC



*** GAMES CRACKER ***
 *** SAVE SCREEN\$ ***

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

START ADRESS=30000
 LENGHT=810. BYTES

1	CD6B0DFDCB0286217F75	1194	39	4E2020202020A0CD4F3A	740
2	CD7775FDCB01AEFDCB01	1529	40	CDAE3921503BED5B283B	1035
3	6E26FA3EC33266002100	842	41	1B011600EDB8312A3BFD	874
4	39226700213476110039	471	42	E1DDE1D1C1E1F106F1E2	2014
5	010004EDB0CD6B0DFDCB	1199	43	A339FBF1ED7B263BC921	1405
6	028621D975CD7775FDCB	1400	44	7E121003211A7722C239	634
7	01AEFDCB016E26FAC36B	1334	45	22D03911503B21E05006	798
8	0D7E23FEFFC8D718F816	1392	46	08E50E200000132C0D20	391
9	0A011401202020205055	325	47	F9E12410F221E05A0000	1115
10	5420202014001201204F	330	48	132C20FAC9CDC63ACD8B	1351
11	4E201401120020202054	329	49	3A20204E616D653A20A0	757
12	48452053574954434820	671	50	060ACDF73979A737C87E	1194
13	20160C012046524F4D20	439	51	A7C836202318F8040E00	778
14	43415254524944474520	693	52	21163BCD773A20FB1E00	809
15	160E0120414E44205052	474	53	3E5FCB4328023E201CCD	796
16	45535320202020202012	445	54	A53AC5010A00CD773A20	845
17	0120454E54455220FF16	724	55	050B76B120F60C1CD773A	1166
18	0A011401202020505554	377	56	28E0FE0DC8FE0C38D928	1310
19	2020202014001201204F	278	57	0D10030418D20C7723CD	641
20	48462014011200202054	359	58	9A3A18C379A728BF0D04	967
21	48452053574954434820	671	59	2B3E20CDA53A3A273B3D	782
22	2020160C012046524F4D	439	60	32273B18AECDD5A3A20FB	982
23	20434152545249444745	693	61	CD5A3A28FBC901DC050B	1082
24	20160E0120414E442050	424	62	78B120FB0C8E02CD1E03	1167
25	52455353202020202020	509	63	300B0E00016085FFCD3303	457
26	120120454E54455220FF	720	64	FE1FC9AFC9C5E5D5CD5A	1796
27	ED73283B313A3BF5ED57	1186	65	3A2806FE7F30021801AF	735
28	F3F506F5E5C5D5DDE5FD	2083	66	A7D1E1C1C9E37E23C87F	1713
29	E52A283BF92B11503B01	819	67	2005CD9A3A18F5E67FE3	1307
30	1600EDB8FD21F63ACDA9	1407	68	CD A53A3A273B3C32273B	792
31	39CDD7393854CDC63ACD	1340	69	C9E5D5C56F2600292929	1112
32	8B3A5354415254205441	776	70	11003C1916503A273BF6	606
33	504520414E4420505245	655	71	E05F06067E12231410FA	798
34	535320414E59204B45D9	823	72	C1D1E1C9AF32273B0E08	1173
35	CD4F3ACDAE39CDE63A30	1319	73	2650542EE00620772C10	689
36	CECDC63ACD8B3A205052	1263	74	FC62240D20F221E05A3E	1082
37	45535320414E59204B45	675	75	47772C20FCC9DD21153B	1053
38	5920544F205245545552	718	76	111100AFC083BD01E02	721
			77	0100000578B120FB1D20	653
			78	F5DD21004011001B3EFF	924
			79	CDC6043E01D3FE3E7FDB	1343
			80	FE1FC9034D4943524F48	939
			81	4F424259001B00400080	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 IV-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 CALCULATOARE

LA NOI VETI GASI:

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

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

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

```

Pentru Apple II schimbati linia 20 cu
20 CLS: CLEAR

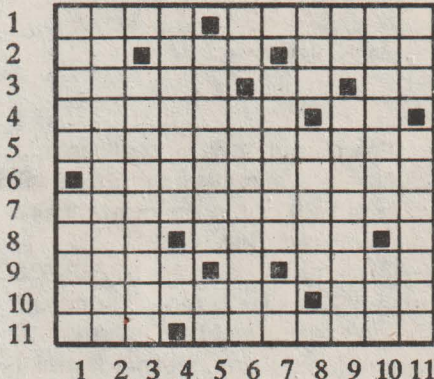
COMMODORE 64/128:
20 PRINT CHR\$(147): CLR

ATARI 400/800, 400XL/800XL
10 DIM SS(20), C\$(20), G\$(20),
A\$(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

SANATATE BUNA !

Orizontal:

1.Plina de sanatate.2.Portie de medicamente-Loc unde ne cautam de sanatate.3.Raniti la fatal-Pregatita pentru operatie.4.Afectiune grava a stomacului (si nu numai)-Luat la mijloc!-Doua 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- A proteja organismul de boala9.Bunul nostru prieten-Bine dispus.10.Fragmente dintr-o scrisoare- A se arata pe nepusa masa.11.Aici este-Are necazuri cu inima.

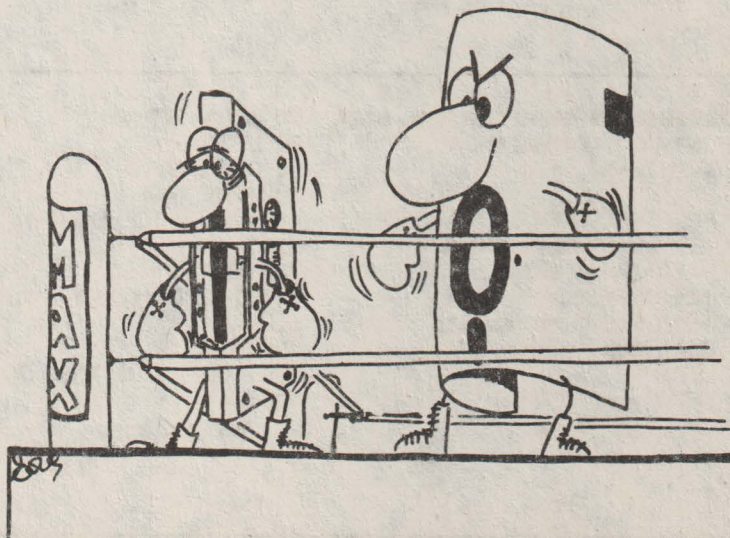


Vertical:

1.Traumatisme grave.2.Afectiune care netratata poate duce la moarte-Ca si inexistent.3.Dat in folosinta-Astia sint dusi des la biserica.4.Intretine guturaiul si gripa-Corp diplomatic (sigla).5.Mica atentie data de la inceput-Ultimile 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 cei fara de intoarcere-Miros anesteziant

ACEASTA RUBRICA VA DEVENI
CURENTA IN REVISTA NOASTRA

VASILE TIHON



DIGITIZARE SUNETE

by Andrei Columban

Programul urmator realizeaza o digitizare a sunetelor introduse in calculator prin borna 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)

```

```

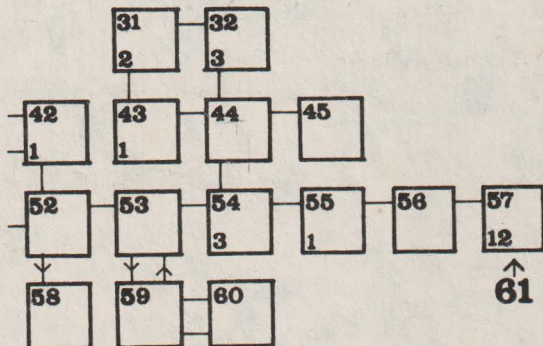
70 LET n=INT(n/b)
80 LET i=i+1
90 GO TO 60
100 PRINT"N="
110 FOR J=i TO 1 STEP -1
120 PRINT r(j)
130 NEXT j
140 PRINT"Daca doriti sa continuati, tas-
  tati P"
150 PAUSE 0
160 IF INKEY$="p" THEN GO TO 20
170 STOP

```


JET SET WILLY - CODURI

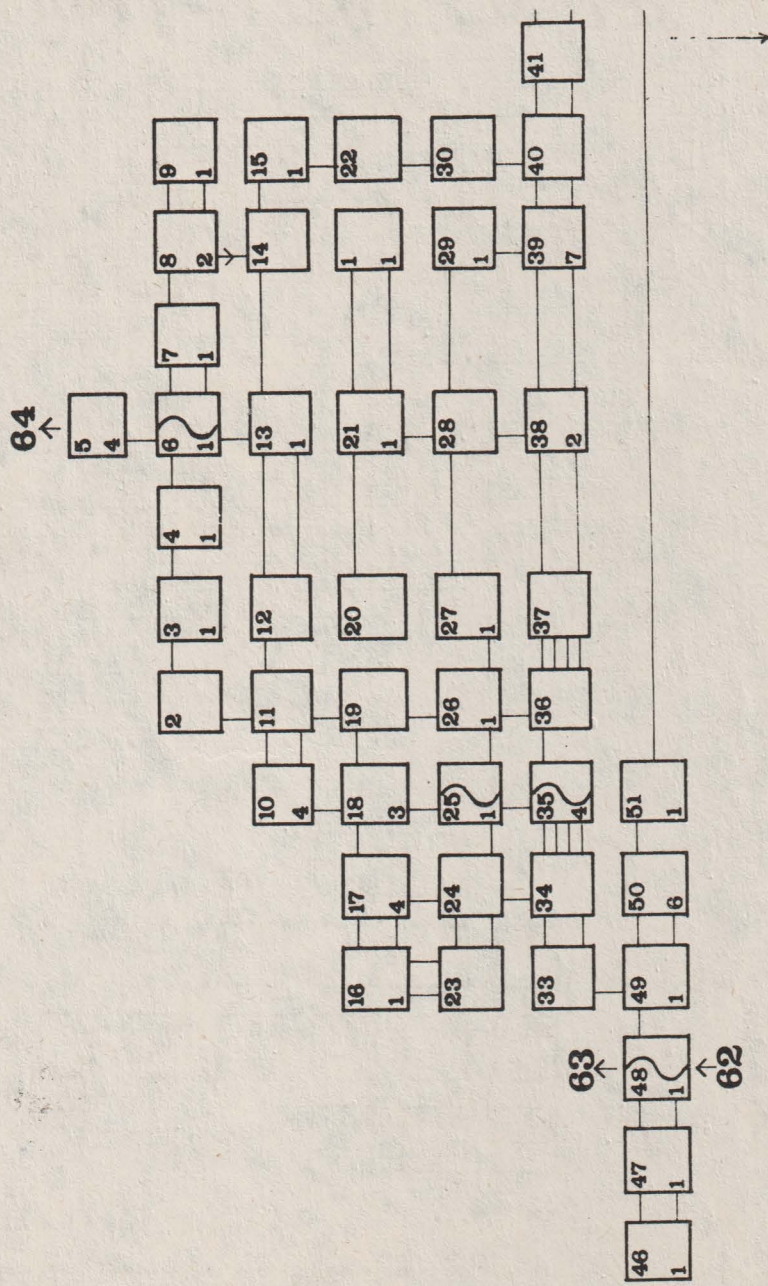
X	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0	1334	2141	1144	2434	4143	2322	1314	4221	2314
1	1341	4133	4243	3422	1344	2214	2133	3414	2233
2	4321	3244	4232	4332	4342	2124	2323	2114	1343
3	2231	4232	2431	1321	4433	3432	4414	2242	2113
4	2142	2331	3121	1331	3141	3133	1231	1142	2342
5	3321	2432	3232	4321	3442	2242	3142	3232	2321
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	4343	2232	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	3314	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
GHEȚU MARIA NMC.SOFT216
 Sos.Petrecchioaia 880
Afumati SAI Cobra

PACURAR GHEORGHE
 968/21420
 Bd.Victoriei/Bl.MV/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
Vaslui-6500 CIP-02

DUMA DAN
 968/23344
 Str.Gladiolelor 7/Bl.VG1/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

CREȚA GHEORGHE GREGORY
 966/32189
 Str.Gorunului 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/Bl.A51/ap.7
Arad Spectrum

SZABO IOSIF
 966/64602
Arad Spectrum

GRAMA GHIOCEL gNEXT
 973/26464
 Str.Valea Azugii 3/Bl.9B/ap.26
Azuga Cobra

THOMANI ANTON TA.AZ
 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 YO8DGN
 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 Vaslui HC-90

NEGREA DAN DANSOFT
 931/44450
 Str.9 Mai/Bl.3/ap.13
Bacau-5500 Spectrum+IBM

BORLEA TUDOR

994/12183

Str.Holloși Simon 22

Baia Mare CIP**BRAM CLAUDIU** BITSOFT

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** TIBI

994/32275

Str.Oituz 8/a3

Baia Mare HC-90**GHEITIE SERGIU** NINJASOFT

994/15414

Str.Florilor 3/Bl.3/ap.85

Baia Mare HC-90**BIBIRUS LUCIAN** Beta-HARDWARE

937/20159

Academia Navala/gr.341M

Constanta Constanta-8700 CE-119M**BUD MIRCEA** BMCC

243928

Str.Socului 8/Bl.M2/ap.60

Bucuresti-2 C64**MISKOLCZI ROMEO** MISI

994/16549

Str.V Alecsandri 19

Baia Mare Baia Mare C64**PORFIRE IOAN**

Motorului 6/87

Baia Mare**SUTA MIHAI** MIDNIGHT SOFT

994/13619

Str.V Lucaciu/Bl.8/ap.10

Baia Mare Maramures-4800 CIP**TOCACI SORIN** Martec

994/31622

Bd.Bucuresti 19/74

Baia Mare Maramures C64**REGOS ROBERT**

994/15440

S Hortensiei 4/ap.7Baia Mare-4800 Maramures IBM**CULIC BOGDAN** BOBOSOFT

994/30492

Str.Transilvaniei 1/7

Baia Mare-4800 Baia Mare CIP-02**GUTAN LUCIAN** LUKE

994/12594

Str.9Mai 31

Baia Mare-4800 Maramures Spectrum**MIRICA NICUSOR** SuperSoft

11237

Str.Carpati/Bl.C2/ap.9

Bailesti Dolj-1225 JET**SILION GABRIEL** SILIK

984/11977

Str.Vasile Lupu 12/Bl.4/ap.4

Birlad Vaslui HC-85**VIZUREANU PETRICA** PATRICK

984/12651

Str.Sterian Dumbrava 17/Bl.D12/ap.19

Birlad Cobra**BILA MIHAIL** JOE

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** Adolf-Soft

173074

Intr.Verde 8

Bucuresti-1 Cobra+IBM**SZENTES ATILA**

Str.Pescarilor/Bl.6/ap.9

Bistrita Bistrita N-4400 Spectrum**BALANOVICI JUSTIN**

985/11637

Crinilor 22

Botosani Cobra+PS/2**MUNTEANU CATALIN** MCISoft

Sos.Alexandriei 26/Bl.P19/ap.19

Bragadiru SAI Cobra**DINU DANUT**

Calea Galati/Bl.A/ap.80

Braila Galati HC-90**MOVILEANU ION** Fredy Soft

Str.Simion Barnutiu/Bl.A9/ap.36

Braila	Braila-6100	Cobra	Brasov	HC-90
RADU	CORNELIU	Golan-Soft	MANOIL RADU	
946/37786			921/67333	
Grivita/Bi.5/ap.164			Str.Independentei 7/Bi.340/ap.9	
Braila		HC-85	Brasov Brasov	CIP
PRISTOLNIC VASILE			NOAGHIU MIRELA	JOHN
921/27705			Brasov	Cobra+C64
Str.Rindunicii 3/Bi.4/ap.7			NOVAC DAN	COLLINS
Brasov Brasov		CIP-02	921/63986	
ALBERT STEFAN		TETRIS	Bd.Grivitei 51/Bi.35/ap.25	
921/89796			Brasov Brasov	Spectrum
Str.Dobrogeanu Gherea 77/Bi.B5/ap.9			PALICI DANIEL	
Brasov Brasov		Spectrum	Str.Saturn 44/Bi.21/ap.16	
ANDREI MIHAELA		CINDERELLA	Brasov	Cobra+C64
921/82204			PERES IONUT	
Str.A Sahia 2/Bi.6/ap.4			921/68977	
Brasov		Cobra+C64	Bd.Grivitei 62/Bi.6/ap.15	
BASCEANU GHEORGHE		BAGSOFT	Brasov Brasov	Spectrum+IBM
921/66582			PETRE STEFAN	
Str.Mircea cel Batrin 43A/Bi.38/ap.36			Str.Partizanilor 13/Bi.273	
Brasov		HC-90	Brasov	Sinclair-Amstr.
CULEA RAZVAN			ROBU VLAD	
921/12342			Str.Gospodarilor 3/Bi.11/ap.12	
Fagetului 41			Brasov	Cobra+C64
Brasov		Spectrum	STEFAN ALEXANDRU	
CUSEN OANA			921/17168	
921/89938			Str.M Kogalniceanu 2/Bi.17/ap.14	
Bd.Valea Cetatii 6/Bi.82/ap.6			Brasov	Cobra+C64+IBM
Brasov		Cobra+C64	SZABO BALIN	STRUMFI-SOFT
DANET ADRIAN		ALPHASOFT	Bd.Racadau 17/Bi.A27/ap.3	
921/27532			Brasov Brasov	Spectrum
Str.Carpatilor 63/Bi.72/ap.8			TOACSE RADU	LEGOsoft
Brasov		HC-90	921/86485	
ENE RARES			Str.Verii 2/ap.16	
Str.Trifoiului/Bi.19/ap.1			Brasov	Cobra
Brasov		Cobra+C64	ZAMFIRA ADRIAN	Orange Soft
ILIESCU NICU		NICKSOFT	921/39624	
Str.Urziceni 1/Bi.18/ap.6			Bd.Garii 38/Bi.227/ap.23	
Brasov		Cobra+C64	Brasov	Cobra
ISAC HORATIU			LAKATOS LORAND	
921/62059			921/67329	
Gospodarilor 3/Bi.11/ap.6			Str.Independentei 7/Bi.340/ap.9	
Brasov		Cobra+C64	Brasov-2200	C64+disc
LAVRIC TUDOR		JESUSSOFT	VATUI ANTONIO	Pixel
Al.Violetelor 3/ap.6			111763	
Brasov		CIP	Str.Narciselor 63/Bi.T73/ap.42	
LIHTETCHI DAN		DanDare	Bucuesti	
921/18157				
Bd.Grivitei 90/Bi.12/ap.10				

CIPSTERE CATALIN

734758

Str.Nedelcu Ion 3/Bl.11/ap.21

Bucuresti-3 Cobra

ALBOI STEFAN POWER

422052

Sos.Mihai Bravu 35/Bl.P13/ap.25

Bucuresti CIP

ALBU DANIEL 0001SOFT

603464

Str.Margelelor 94-96/Bl.35/ap.9

Bucuresti JET+HC-85

ALIXANDRU NICOLAE AXIL

800892

Str.Dunavat 9/Bl.57/ap.21

Bucuresti HC-99

ANGHELESCU MIHAI Misu's

Liniei 35/Bl.5C/ap.3

Bucuresti HC-85

APOSTOL RAZVAN CRISTIANSOFT

149929

Bd.M Kogalniceanu 5/ap.23

Bucuresti HC-90

APOSTOLACHE BOGDAN**PANTHERSOFT**

C.P.68-85

Bucuresti78400 Spectrum48K

ARDELEA ADRIAN SANDY ANIMATION

Cal.Mosilor 227/Bl.37/ap.93

Bucuresti HC-90

BADEA DORIN B.D.

838387

Al.Straduintei 2/Bl.O4/ap.137

Bucuresti HC-85

BANCUTA PETRUT SABIAN

530040

Sachelarie Visarion 18/Bl.119/ap.29

Bucuresti Cobra

BEGHES STEFANIA

684475

Bd.Bucuresti 97/Bl.B3/ap.123

Bucuresti Spectrum

BILA MIHAIL JOE

373603

Str.N Filimon 28/Bl.18/ap.73

Bucuresti HC-90

BISCA MIHAI GUSY

192559

Bucuresti C128

BOMBOE VLAD WINNETOU-SOFT

451941

Str.Chilia Veche 4/Bl.A9/ap.39

Bucuresti HC-90+disc

BORDUSELU COSMIN VAMPIRE SOFT

483284

Bd.Camil Ressu 6/Bl.2/ap.20

Bucuresti HC-85

BRASOVEANU COSTIN TATAIE

238680

Al.Negreni 20

Bucuresti HC-90

BRATAN LIVIU LIV SOFT

754351

Bd.Tineretului 27/Bl.18/ap.83

Bucuresti HC-90+disc

BRATU CRISTIAN

744886

Bucuresti Cobra

GHERMAN RADU

Str.Petre Paun 3/Bl.69D/ap.6

Bucuresti

BRATULESCU ADRIAN QUEEN SOFT

352661

Al.Lunguletul 6

Bucuresti TI99/4A

BRINZEI SORIN SXN

844711

Str.Ornamentului 2/Bl.E7/ap.1

Bucuresti-75599 Spectrum64K

BUCSAN ANDREI WIKING-SOFT

382679

Str.Ana Davila 15

Bucuresti CIP

BUNTA EMILIAN IAGO

662110

Bucuresti CIP

BUZOIU CATALIN MARTYCLUB

230217

Bucuresti Spectrum

CALARAS ANDREI DOC

596309

Intr.Lemnea 1/ap.3

Bucuresti-3 Spectrum

CAMPU ANDU FANSOFT

774278

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	PIRATSOFT
446021	
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	KING TRUTH
608206	
Bucuresti	
CHIPARA MIRCEA	CHIP
101094	
Stefan cel Mare 58/Bl.39/ap.49	
Bucuresti	ATARI 520ST
CHIRILEAN STEFAN	VANGHELIS-S.H.
750351	
Bucuresti	HC-90
CHIRU MIRCEA	ROW
254970	
Bucuresti	Cobra
CIAMPURU VALENTIN	VALSOFT
474813	
Str.Stejarului 40/Bl.G8/ap.4	
Bucuresti	HC-90
COJOCARU LUCIAN	
534140	
Bucuresti	IBM
COLICI OCTAVIAN	YHA
424493	
Sos.Mihai Bravu 64-88/Bl.P7/ap.8	
Bucuresti	Spectrum
CONSTANTINESCU VASILE	BOBOSOFT
848055	
Str.Aliorului 11/Bl.D5/ap.22	
Bucuresti	Cobra
COPACIANU NICOLAE	
894579	
Bucuresti	Cobra
COPIL FLORIN	BABY-SOFT
501033	
Bd.1 Mai 40/Bl.33B/ap.7	
Bucuresti	HC-90
CSAVOSSY DANIEL	ORANGESOFT
652312	
Str.Av.Traian Vasile 65	

Bucuresti-1	HC-90
DAMIAN RAZVAN	HELLSOFT
Sos.Giurguiului 122A/Bl.18.ap.7	
Bucuresti	Spectrum
DAN CATALIN	KATYSOFT
823289	
Bucuresti	HC-85
DAROLTI RADU	
656729	
Str.Ghirlanidei 32/Bl.78/ap.42	
Bucuresti	C64
DESPA RAZVAN	VIRUS-SOFT
182078	
Bd.N Titulescu 94/Bl.14/ap.1	
Bucuresti	C64
DOBRESCU CATALIN	CataSoft
862445	
Bucuresti	TIM-S
DOBRESCU MATEI	MASOFT
823197	
Str.E Racovita 23/ap.36	
Bucuresti88-	XT FAST
DOBRIN CATALIN	CATASOFT
767863	
Str.Serg.Scarlat 2/Bl.12/ap.33	
Bucuresti	HC-90
DOROFTEI MIRCEA	
Bd.N Titulescu 39-49	
Bucuresti	CIP-03
DUMITREL RARES	BLACKBYTE
342881	
Bucuresti	HC-90
DUMITRESCU GABRIEL	G&B Soft
864577	
Str.Vigoniei 2/Bl.8/ap.2	
Bucuresti	HC-85
DUZINEANU MIRCEA	DUZIDATA
382579	
Str.Ana Davila 16/ap.1	
Bucuresti	Junior 80
ENE EUGEN	LALU
594168	
Str.Cosmonautilor 42/Bl.6A/ap.63	
Bucuresti	Spectrum + disc
FEDELES BOGDAN	GABOSOFT
755550	
Bucuresti	Spectrum + IBM
FLOREA EMIL	
830727	

Turnu Magurele 67/Bl.C1A/ap.90
Bucuresti Cobra
FLORESCU ALEXANDRU FAI
 478969
Bucuresti Spectrum128K

FOTACHE CHRISTIAN STAR SOFT
 332373
Bucuresti Spectrum
GACEFF ANDREI Sibip
 486695
 Bd.C Ressu 4/Bl.5/ap.71
Bucuresti Spectrum48K
GAVRA ANDREI R-SOFT
 156831
 Str.Dr.Markovici 5-7/ap.10
Bucuresti IBM

GAVRILOV CATALIN
 832331
 Str.Turnu Magurele 13/Bl.S2/ap.496
Bucuresti Spectrum
GEANTA CATALIN SATAN
 342874
 Sos.Oltenitei 47/Bl.1/ap.103
Bucuresti HC-90
GHELASE RADU F
 532409
Bucuresti Cobra
GHEORGHE ALEXANDRU S.O.S.Soft
 844542
 Bd.Metalurgiei 28/Bl.R13/ap.60
Bucuresti Spectrum
GHEORGHE MARIUS Cobrasoft
 750082
 Bd.Pionierilor 3/Bl.21/ap.63
Bucuresti Cobra

GHERMAN RADU
 Str.Petre Paun 3/Bl.69D/ap.6
Bucuresti

GOLLI MIHAI GOLLISOFT
 317060
 Str.Lct.av.Carada 62
Bucuresti-76326 Spectrum

GRIGORE VLAD CHROME EXTENS
 602133
 Str.Dezrobirii 16/Bl.25/ap.33
Bucuresti Cobra

GROZA RAZVAN VULCAYCKSOFT
 152832

Str.Transilvaniei 22
Bucuresti Cobra
GROZEA ROBERT DEVIL-SOFT
 462670
 Al.Valea Florilor 4/Bl.P10/ap.139
Bucuresti HC-90

GULINESCU LIVIU OWNERSOFT
 Str.Banu Udrea 1/Bl.V97/ap.63
Bucuresti CIP

HARABAGIU COSMIN
 811948
 Intr.Buturugeni 2/Bl.P1C/ap.5
Bucuresti Cobra+disc

HRISCANU BOGDAN
 659754
Bucuresti PS/2+C64

IANUS DRAGOMIR
 265026
 Delinesti 2/Bl.A5/ap.59
Bucuresti Cobra

ILIESCU GABRIEL DJ BRIFCORD
 755308
 Str.Tohariu 1/Bl.29/ap.160
Bucuresti Cobra

ILIESCU SORIN Thor-ZK
 Post Restant/O.P.69/
Bucuresti Cobra

ILIESCU ULMIS SOMERU
 730498
 Bd.Camil Ressu 45/Bl.N8/ap.14
Bucuresti Cobra

INVER SIN DAN JOZ
 150888
Bucuresti CIP-03

IOAN GEORGE IGSoft
 662627
 Str.Iordache Golescu 10/Bl.10/ap.16
Bucuresti Spectrum

IONESCU BOGDAN BIOM
 685982
 Str.Jimboliei 65
Bucuresti HC-90

IONESCU OCTAVIAN MASTER-SOFT
 752037
 Bd.Pionierilor 11/Bl.A3/ap.33
Bucuresti HC-90

JORDAN FLORIN BUSH
 251304
 Str.Compozitorilor 27/Bl.C7/ap.47

Bucuresti	Cobra
ISTRATE GHEORGHE	GIMY SOFT
308284	
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 FLOREN	Tanksoft
767798	
Sos.Alexandriei 11/Bl.C11/ap.26	
Bucuresti	Spectrum
HIVANESCU TEODOR	KEOPS
351793	
Bucuresti	IBM
JELES OCTAVIAN	GO 4 IT
350998	
Str.Popa 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	ANGIBIRD
299068	
Str.Spini 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	
Dtr.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	Amstrad CPC6128
MANTA ALEXANDRU	DACSOFT
176958	
Bd.1 Mai 79/Bl.15/ap.84	
Bucuresti	JET
MARIN FLORIAN	MFsoft
340503	
Sos/Ottenitei 188/Bl.1/ap.20	
Bucuresti	Cobra
MATEI DANIEL	BLACKSoft
Str.Dornesca 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.Calinesii 1/Bl.81/ap.54	
Bucuresti	CIP-03
MIHAI OPREA	Miha
487798	
Dristor 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 Ialomitei 7/Bl.D20/ap.3
Bucuresti Spectrum+MSX +C64

MOCANU CRISTIAN HELL-SOFT
657860
Bucuresti Spectrum128K

MOISESCU TUDOR Dr.ADAM
671052
Str.Hrisovului 26/Bl.H4/ap.18
Bucuresti C128

MORARU FLORIN ALF
286487
Bucuresti Spectrum

MUNTEANU LIVIU LIVIUSOFT
Str.Popovici Nicolae 1/Bl.P42/ap.53
Bucuresti HC-85

MUSAT FLORIN COPSOFT
271797
Str.Pescarusului 3/Bl.B24/ap.152
Bucuresti HC-90

NAE VIRGIL AYATOLLAH
101495
Bucuresti C64

NEASCU MIRCEA
371678
Str.N Filimon 32/Bl.16/ap.5
Bucuresti Cobra

NEGUT MIHAI MITA
200802
Intr.Bobeica prin St.Mihaileanu 3
Bucuresti JET

NICA TUDOR OMEGA-SOFT
699627
Str.Vist.Stravinos 15/Bl.55/ap.55
Bucuresti HC-85

NICOLA NELU NICOLSOFT
426455
Al.Avrig 10/Bl.PS/ap.102
Bucuresti HC-90

NISTORICA DORE L.R.A.soft-KJ
208647
Bucuresti Cobra

OLTEANU CIPRIAN COBRASOFT
236018
Str.Ctin.Manescu 2/Bl.6/ap.3
Bucuresti Cobra64K

PADURARU MARIUS MSOFT
780235

Al.Timisul de Jos 3/Bl.A24/ap.9
Bucuresti CIP

PANA ADRIAN ADY
758939
Bd.Tineretului 3/Bl.Z1/ap.32
Bucuresti CIP-03

PANAETE GHEORGHE GIGI-SOFT
Vasile Stolnicul 20/Bl.3/ap.99
Bucuresti Cobra

PANTEA CRISTIAN COOKY
531197
Sos.Pantelimon 223/Bl.200/ap.9
Bucuresti CIP-03

PATRICHE CRISTIAN KSOFT
936/26030
C.P.78-326
Bucuresti Spectrum

PATRICIU DAN DANNY KID
423150
Bucuresti IBM

PAVELESCU ALEXANDRU MICROSOFT
694155
Bd.Pacii 35/Bl.4/ap.153
Bucuresti HC-85

PETCU HORIA Kriptonsoft
309911
Intr.Ciucea 5/Bl.L19/ap.227
Bucuresti Cobra

PETCU ROMICA
240416
Str.Drumul Murgului 40/Bl.J4/ap.44
Bucuresti JET

PETRE OCTAVIAN Bagheera-Soft
392868
Bd.1 Decembrie 1918/Bl.L14/ap.5
Bucuresti HC-90

PETROV MIHAI TRILLERSOFT
290242
Bucuresti CIP-02

PIETRARU COSTIN RACOSOFT
788010
Romancierilor 5/Bl.C14/ap.6
Bucuresti ZX Sinclair

HERCIU MARIN
Str.Valea Argesului 14/Bl.M26/ap.62
Bucuresti-774374

PIRVU ARMAND
605269
Str.Partituri 10/Bl.63/ap.23

Bucuresti	Cobra
PIRVU DUMITRU Str.Rossini/B1.1A/ap.37	
Bucuresti	Cobra
PISCATI ION	CONTINENTALSOFT
276957 Al.Vergului 4/B1.15/ap.40	
Bucuresti	Sinclair
PISICA CRISTIAN 380830 Str.Furnirului 8/B1.78/ap.98	
Bucuresti	HC-90
PISLARU DRAGOS	DADY
718517 Bd.Pacii 1/B1.22/ap.31	
Bucuresti	Spectrum
PODOLEANU FLORIN 132066	
Bucuresti	HC-90
POHONTU MIHAI	STARTSOFT
Sos.Pantelimon 98-108/B1.209A/ap.35	
Bucuresti	Spectrum + 3
POP CIPRIAN	CYMSOFT
767581 Str.Dumbrava Noua 6/B1.M80/ap.102	
Bucuresti	HC-90
POPESCU DAN	DANSOFT
747752 Al.Fuiorului 3/B1.H16A/ap.32	
Bucuresti	CIP-01
POPESCU DAN	D&P soft
815484 Str.13 Septembrie 133/B1.T2B/ap.63	
Bucuresti	Cobra
MAZILU GEORGE	OBLIO
971/72352 Str.Democratiei 99/B1.2/ap.23	
Ploiesti	HC-90
POPESCU LUCIAN	GRAPHICSOFT
531426 Magura vulturului 64/B1.117A/ap.39	
Bucuresti	HC-90
POPESCU OCTAVIAN	AVISoft
786401 Al.Vlasiei 2/B1.M1/ap.9	
Bucuresti	CIP-03
POTCOVARU MARIUS	SPYSOFT
373547	
Bucuresti	AMIGA 500

POTCOVARU MARIUS	A1.Soft
373547 Sos.Cringasi 23/B1.13/ap.29	
Bucuresti	CIP
PRUNA AUREL	ASIPSOFT
772212 Al.Ghencea 1/B1.D3/ap.55	
Bucuresti	C64
PUTINICA BOGDAN	BROSCA SOFT Ltd
286623 Al.Diham 4/B1.21/ap.22	
Bucuresti	JET
RADU ADRIAN	ADYSOFT
Cal.Grivitei 230/B1.3/ap.3	
Bucuresti-78342	HC-90
RADUT SORIN 663607 Bd.1 Mai 323/ap.15	
Bucuresti	Cobra
ROSEN SORIN	ALAINSOFT
450313 Str.Nera 1/B1.F5/ap.21	
Bucuresti	ORIC-1
RUSE NICOLAE	NICKSOFT
432947	
Bucuresti	Spectrum
RUSU BOGDAN	BOBBYSOFT
773248 Al.Baiut 13/B1.A34/ap.24	
Bucuresti	C64
RUSU GABRIEL	Gabit
839755 Str.Emil Racovita/B1.EM2/aap.37	
Bucuresti	HC-85
SCHNAIDER EMIL	LEMSoftware
C.P. 30-121	
Bucuresti	Spectrum 128K + 2
ASIMION CONSTANTIN Str.Zagazului 25/B1.10H/ap.53	
Bucuresti	Spectrum
SIRBOIU AUREL	ASV
C.P.42-18	
Bucuresti	HC+Cobra
SIRBU ALEXANDRU 728480 Dealul Tugulea 3/B1.O1C/ap.47	
Bucuresti	Cobra
SOLOMON RADU	RADUSOFT
280534	

280534
Bd.Chisinau 16/Bl.M7/ap.9
Bucuresti Spectrum+2

STAN LIVIU
848002
Sos.Oltenitei 40-44/Bl.6A/ap.33
Bucuresti JET

STAN MARIAN
667873
Bd.1 Mai 174/ap.83
Bucuresti Cobra

STANCIU ALEC
440498
Str.Burdujeni 1/Bl.A12/ap.53
Bucuresti Spectrum

STANCU BOGDAN
Cal.Victoriei 23/ap.19
Bucuresti CIP-03

STROIE SILVIU
536043
Sos.Pantelimon/Bl.210/ap.29
Bucuresti HC-85+CIP

SZUCS FRANCISC
354094
Al.Aurig 10/Bl.10B/ap.35
Bucuresti HC-90

TIRNACOP MIRCEA
C.P7-113
Bucuresti TELESOFT

TOCA FLORIN
200892
Bucuresti HC-90p

TUDOR VALERIU
211221
Sos.Mihai Bravu 147-169/Bl.D5/ap.191
Bucuresti IBM

TUTUI CRISTI
Dumbrava Noua 17/Bl.M121/ap.2
Bucuresti R.U.V Soft

TUTUNARU RADU
Str.Patrioitor 3/Bl.PM17/ap.130
Bucuresti HC-88

UNGUREANU STEFAN
48929
Bucuresti HOMEsoft

VARGATU ALIN
434504
Bucuresti R&RSoftware1

VARGATU ALIN
434504
Bucuresti CIP-02

VARGATU ALIN
434504
Bucuresti VARGASOFTULET

Str.L.Rebreanu 6/Bl.B1/ap.18
Bucuresti CIP

VATAV MIHAIL
749224Str/Patrioitor 2/Bl.PM15/ap.22
Bucuresti HC-90

VITIKAN SILVESTRU
444055
Bd.Muncii 110/Bl.L8/ap.27
Bucuresti SS-SOFT

VLAD ADRIAN
487980
Intr.Patinoarului 7/Bl.50/ap.28
Bucuresti Cobra

VOICIOVSKI ADRIAN
670880
Baicuicesti 7/Bl.A2/ap.16
Bucuresti Adissoft

ZANE GABRIEL
170907
Bd.1 Mai 35/Bl.101/ap.28
Bucuresti HC-90

ZANE VIRGIL
384577
Str.Furnirului 8/Bl.78/ap.68
Bucuresti THE MONSTER

ZAPLAIC TOMA
772182
Str.Al.Lunca Siretului 6/Bl.A46/ap.90
Bucuresti HC-90+disc

ANGHELACHE FLORIN
660594
Bd.Ficusului 9/Bl.XI-3bis/ap.15
Bucuresti-1 ZAPSOFT

BURLA GELU
666739
Atr.Alex.Petofi 45
Bucuresti-1 Spectrum

CRISTEA RAZVAN
180999
Sos.N Titulescu 90/Bl.1A/ap.35
Bucuresti-1 ALGASOFT

DUMITRACHE IONEL
650106
Str.Ion Neculce 57
Bucuresti-1 Spectrum

ENE MIHAIL
791703
Str.Borsa 26/Bl.3H/ap.7
Bucuresti-1 HC-85

Bucuresti-1 AZYSOFT

Bucuresti-1 Cobra

FARCASIU TITUS
180024
Bd.Banu Manta 30/ap.25
Bucuresti-1 C128

IONESCU NICOLAE NAESOFT
655133
Str.Clucerului 60/ap.1
Bucuresti-1 Cobra64

KISTRATOIU SORIN von CAUCALAND
797367
Bucuresti-1 TIM-S

NASTAC ADRIAN
331484
Cal.Dorobantilor 126-130/Bl.8/ap.4
Bucuresti-1

NICOLAE MIRCEA
Str.Pictor Grigoresu/Bl.38/ap.2
Focsani HC-90

TIGANILA DANIEL DAHTIG
Str.Maguricea 1/Bl.3F/ap.9
Bucuresti-1 CIP-03

ANGHEL RAZVAN PHOENIXSOFT
278575
Str.Carei 1/Bl.A11/ap.29
Bucuresti-2 HC-90

BIAGINI MIRCEA Imperialsoft
794324
Str.Chopin 46/ap.6
Bucuresti-2 Cobra64K

BOSMAN TUDOR BurnSoft
537086
Str.Const. Ivanus 16
Bucuresti-2 C64

BUD MIRCEA BMCC
243928
Str.Socului 8/Bl.M2/ap.60
Bucuresti-2 C64

BUTUMAN TUDOR BOZO
118665
Str.Maria Rosetti 47
Bucuresti-2 CIP-03

CHIRU GABRIEL
557563
Str.Mr.Bacila 7/Bl.4/ap.25
Bucuresti-2 Spectrum

COMAN DANIEL DEATH SOFT
157170

Str.Spatarului 3
Bucuresti-2 JET

DIRDALA TIBERIU TIBISOFT
136995
Str.Tudor Arghezi 24
Bucuresti-2 CIP

DOBREA SORIN SACHE
423681
Sos.Mihai Bravu 136A/Bl.V6/ap.17
Bucuresti-2 HC-90

DUMITRESCU ALEXANDRU
271404
Sos.Pantelimon 254/Bl.55/ap.105
Bucuresti-2 HC-90

FRUNZETTI MUGUR SECRETSOFT
167813
Cal.Mosilor 125
Bucuresti-2 Cobra+CIP

GRIGORESCU MIHAI MICKY
286276
Sos.Pantelimon 287/Bl.10/ap.18
Bucuresti-2 HC-90

IONESCU IULIAN BAD BOBBY
532571
Str.Pantelimon 144/Bl.102A/ap.23
Bucuresti-2 HC-90

IONESCU VLAD VI.Soft
214215
Sos.Iancului 1/Bl.112C/ap.40
Bucuresti-2 HC-85 + drive

POPOACA OCTAVIAN
103626
Cal.Mosilor 209/Bl.17/ap.42
Bucuresti-2 Cobra

SIN ALEXANDRU METAL SOFT
Str.El.ev Stefanescu 3/Bl.444/ap.9
Bucuresti-2 C64

STOICA MARIUS BLONDISOFT
554766
Sos.Colentina 62A/Bl.113/ap.1
Bucuresti-2 CIP

TUDORAN TUDOREL
945/1196
5Str.Timpa 3/Bl.11/ap.22
Bucuresti-2 Spectrum + IBM

VEGHES IULIAN Demostene
536470
Sos.Pantelimon/Bl.211/ap.33
Bucuresti-2 HC-90

VISOIU VIRGILIU
 Str.Viitorului 168bis
 Bucuresti-2 HC-90

ZDETOVETCHI ANDREI TOMCAT SOFT
 885855
 Str.Colentina 55/Bl.83/ap.11
 Bucuresti-2 Spectrum

BARBULESCU CRISTINA GIULI
 736403
 Camil Ressu 40/Bl.C13/ap.60
 Bucuresti-3 JET

BERLINSCHI LIVIU
 735603
 Bd.Theodor Pallady 96/Bl.M5A/ap.69
 Bucuresti-3 Cobra

BODEA STEFAN BYTE SOFT
 396207
 Str.Plt.Paz Marin 1/Bl.G10/ap.13
 Bucuresti-3 HC-90

CAPOTA SILVIU SILVIUSOFT
 735093
 Al.Stanila 4/Bl.H11/ap.20
 Bucuresti-3 Spectrum

CIOBANU MARIO CRAZYSOFT
 151066
 Cal.Victoriei 2/ap.48
 Bucuresti-3 Spectrum128K

CIZMAS MIHAI STEALSOFT
 205008
 Str.Vulturi 25
 Bucuresti-3 Cobra

DANCAU ALEX ALCOM
 220239
 Popa Soare 11
 Bucuresti-3 C64

DANCIULESCU MIHAI
 163658
 Bucuresti-3 Amatrud CPC-464

DUMITRU EMILIAN WOM'Soft
 305609
 Str.Valea Buzaului 6/Bl.G32/ap.32
 Bucuresti-3 HC-85

GIUREA CRISTIAN KRYSOFT
 211427
 Str.Aurel Botea 4/Bl.B8/ap.17
 Bucuresti-3 JET

GIUREA CRISTIAN KRYSOFT
 211427
 Str.Aurel Botea 4/Bl.B8/ap.17

Bucuresti-3 JET
LEFTER ANDREI LCASOFT
 624766
 Alex.Moruzzi 6/Bl.B6/ap.39
 Bucuresti-3 CIP-03

MIHALCEA BOGDAN TURBO B
 743758
 Patrioilor 4/Bl.PM14/ap.59
 Bucuresti-3 HC-90

MORARU FLORIN AMINSOFT
 Al.Foisor 1/Bl.3/ap.29
 Bucuresti-3 HC-90

NEACSU ION
 Str.Banul Udrea 8/Bl.5/ap.59
 Bucuresti-3 HC-90

NICULESCU CIPRIAN Trica
 735405
 Al.Stanila 3/Bl.H9/ap.40
 Bucuresti-3 CIP

PANDELI ANDREI ANDISOFT
 432092
 Al.Stanila 5/Bl.H7/ap.6
 Bucuresti-3 Cobra

PESTRITU MARIUS MARIUSOFT
 476479
 Str.Segovia 1/Bl.C8/ap.22
 Bucuresti-3 Cobra

PLESNILA CRISTIAN CPSTAR
 397896
 Str.Postasului 4/Bl.10/ap.77
 Bucuresti-3 HC-85

STAN RAZVAN
 485133
 Str.Stefan Nicolau 4/Bl.S1/ap.17
 Bucuresti-3 CIP

STANESCU ADRIAN GRASU*SOFT
 302288
 Str.Plt.Pazon Marin 4/Bl.G28/ap.56
 Bucuresti-3 Cobra

URSU JUSTIN Turbo Soft
 166559
 Str.Mamulari 2/Bl.O1/ap.12
 Bucuresti-3 HC-90

VLANTOIU GEORGE MASTERSOFT
 394685
 Str.Gura Ialomitei 18/Bl.PC-12/ap.6
 Bucuresti-3 HC-90

ANDREI ADRIAN
 753142

Bd.Tineretului 41/Bl.52/ap.12		
Bucuresti-4	Spectrum128	
KANTONI DAN		
Cal.Vacaresti 184/Bl.24/ap.101		
Bucuresti-4	Cobra	
BOHUS MARIAN	B.M.Soft	
840353		
Bd.Ctin.Brincoveanu 117/Bl.V7/ap.34		
Bucuresti-4	Cobra	
NEAG IONEL	NICSOFT	
Bd.Decebal/Bl.15/ap.74		
Deva Hunedoara-2700	Spectrum	
BRAGADIREANU LAURENTIU		
BROWNIE SOFT		
340629		
Str.Mariuca 6/Bl.120/ap.19		
Bucuresti-4	JET	
DANCIU IULIAN	FIREBIRD	
345716		
Str.Serg.maj.Samoila Dtru. 23/Bl.125/24		
Bucuresti-4	Spectrum	
IONESCU RAZVAN	RAZUI-HARD	
820202		
Cricovul Dulce 2-4/Bl.17-18/ap.88		
Bucuresti-4	Cobra	
IORDAN ALEXANDRU	Unitron soft	
752510		
Str. Trestiana 5/Bl.9/ap.7		
Bucuresti-4	HC-90	
MILESCU MARIUS	MAGESOFT	
751139		
Str.Tobhani 2/Bl.33/ap.25		
Bucuresti-4	HC-85	
MODREANU COSMIN	M.C.Soft	
759592		
Str.Trestiana 18/Bl.*a/ap.89		
Bucuresti-4	Cobra	
NEAGU CRISTIAN	KILLER	
5294432		
Str.Spinis 8/Bl.43/ap.50		
Bucuresti-4	HC-90	
NEAGU GEORGE	Jaguar-Soft	
294432		
Str.Spinis 8/Bl.43/ap.50		
Bucuresti-4	HC-90	
NUNEGULESCU SERBAN	BITSOFT	
231612		
Str.Viorele 32/Bl.17/ap.58		
Bucuresti-4	HC-84	
NESTOR BOGDAN		TOTO
232560		
Str.Slobozia 14bis		
Bucuresti-4	Cobra	
NICULESCU CIPRIAN		Cip
03735305		
Al.Stanila 3/Bl.H9/ap.4		
Bucuresti-4	Spectrum	
RADU ADRIAN		ADYSOFT
Cal.Grivitei 230/Bl.3/ap.3		
Bucuresti-78342		HC-90
POPESCU-BUZAU DINU		
302298		
Al.Fetesti 14-16/Bl.M9/ap.117		
Bucuresti-74722		JET
ANTONI DAN		SCORPION-SOFT
Calea Vacaresti 184/Bl.24/ap.101		
Bucuresti-75167		Cobra
MIHAI ALIN		
412666		
Str.gen Lupu 11		
Bucuresti-75204		Cobra+disc
NICA LUCIAN		
358103		
Sos.Iancului 5/Bl.110/ap.47		
Bucuresti-75371		HC
CIUHAN STEFAN		CONDASOFT
865927		
Str.Vigoniei 8/Bl.10/ap.108		
Bucuresti-75401		CIP
STANCULESCU RADU		
864588		
Str.Ciuruleasa 3		
Bucuresti-75445		TI99/4A
TATARU GABI		GSOFT
822678		
Str.Moldovita 8/Bl.EM5/ap.65		
Bucuresti-75606		C64
TOMA MIHAI		MIGAM
811686		
Str.Vilcele 62		
Bucuresti-76458		CIP
ANDRONE SORINA		WAX-SOFT
761918		
Al.Leresti 2/Bl.A2/ap.25		
Bucuresti-76522		Cobra
VARZARU SORIN		CHOU soft
374297		
Str.St.Furtuna 145		

Bucuresti-77116	Spectrum + CUB-Z	Transilvaniei 452	
MITROI GABRIEL	MG&L	Buzau	Cobra 80K
250229		MARINESCU BOGDAN	ALEX-SOFT
Bucuresti-77351	Spectrum + IBM	974/12330	
PAUN DAN	LITTLESOFT	Str.Bucegi 7/Bl.1/ap.27	
772340		Buzau	HC-85
Ai.Lunca Cernei 5/Bl.A52/ap.39		MIHAILA ADRIAN	Alphasoft
Bucuresti-77409	HC-90	sat Lopatareasa, com.Bisoca	
HERCIU MARIN		Buzau	JET
Str.Valea Argesului 14/Bl.M26/ap.62		MILITARU STEFAN	SHADE
Bucuresti-77437		974/31577	
POPESCU OCTAVIAN	TASHIMOSOFT	Bd.23 August 51	
786401		BuzauBuzau	HC-90
Ai.Vlasiei 2/Bl.M1/ap.9		POPA DANIEL	CSOFT
Bucuresti-77466	CIP-03	974/14533	
OPREA MARIUS	EDISON	Str.Dobrogeanu Gherea 169	
158491		Buzau	Spectrum
Ion Cimpineanu 20A/Bl.18A/ap.1		STOICA MIHAI	PITISOFT
Bucuresti	HC-90	974/36055	
SMEIANU SILVIU		Str.Paring 17	
Stefan cel Mare 228/Bl.45/ap.26		BuzauBuzau	HC-90
Bucuresti	Spectrum	SUHAN ANDREI	SADISSFF
MARES BOGDAN	KSOFT	974/31020	
456065		Str.Stadionului/Bl.11A2/ap.10	
Str.Chilia Veche 2/Bl.TD/ap.59		Buzau	HC-90
Bucuresti-77468	HC-90 + ATARI XE	TACHE MIHAI	MAKE
DUMITRU MIHAI	MIGUELSOFT	974/34713	
Ai.Parva 5/Bl.D23B.ap.26		Bd.Stadionului/Bl.D2/ap.1	
Bucursti	HC-90	Buzau	CIP
ANITEI FLORIN	POWER SOFT	TUFAN CATALIN	BUTTON
909/21336		974/16139	
Bl.R1/ap.3		Str.Stadionului/Bl.11A2/ap.10	
Buftea SAI	Cobra	Buzau-5100	HC-90
PREDA SILVIU	Andi	ZAHARIA MIHAEL	DEVILLSOFT
909/21054		974/22891	
Bd.Romania/Bl.R2/ap.28		cart.Dorobanti I/Bl.28/ap.5	
Buftea	Cobra	Buzau-5100	HC-85
MERLUSCA MARIUS	MELSOFT S.A.		
932/61406		C	
Republicii/Bl.B25/ap.6		COCORA ADRIANA	GIOSOFT
Buhusi	HC-90	942/38087	
DUMITRASCU MIHAI		Calafat	C64
1974/10588		ELIESCU CRISTIAN	
Str.Dorobanti II/Bl.B19/aap.3		945/11994	
Buzau	HC-90	Str.Lotrului 1	
		Caracal-0800	Cobra
HEINRICH SORIN		RUSU MIRCEA	
974/14046		101965/13799	

Str. Libertatii 26A/ap.1			
Caransebes	HC-90		
CIOBANU IONEL	Freeman		
912/38337S			
tr.Energiei/Bl.A1/ap.65			
Cernavoda-8625	Cobra +disc		
TURCU MIHAI	M.T.SOFT		
988/11267			
Str.Plaiul-Deia 23			
Cimp.Lung Mold. Suceava-5950	CIP-03		
NEGUT SORIN	9		
73/37240			
Str.Schelelor 37/Bl.7/ap.36			
Cimpina	Cobra		
PADIU GABRIEL	ENTERSOFT		
973/37765			
Str.23 August/Bl.&c/ap.7			
Cimpina Prahova	HC-85		
RADU OCTAVIAN	SALAUFT		
973/35088			
Str.Avrani Iancu 13			
Cimpina	Cobra		
TOMA CLAUDIUS	MICHELANGELO		
973/33689			
Str.1 Mai 14			
Cimpina Prahova	Cobra		
RUSU OCTAVIAN			
Str.Piata Juramintului 2/Bl.A3/ap.10			
Cimpulung Muscel Arges	C64		
BACIU MARIUS	Pocket-Lab H&S		
95/181450			
Str.Fintinele 55/Bl.B6/ap.80			
Cluj-3400	CIP		
CHIRA ADRIAN	ADYSOFT		
95/133495			
Str.Cimpeni 17/ap.5			
Cluj	C64		
DELGIN BOGDAN	BobySoft		
95/169867			
Str.Mehedinti 35/Bl.O4/ap.54			
Cluj	CIP		
DREVE GAVRILA	BEEISOFT		
95/165530			
Cluj	Cobra		
ERDELYI BELA	BELATEAM		
95/168733			
Str.Grigore Alexandrescu 13/Bl.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			
Cluj			
STEFAN DRAGOS	APLLE		
95/156260			
Bd.Titulescu 36/bL.P17/ap.30			
Cluj	Spectrum		
MIHALCEANU MARIUS	BOBIT		
92/251718			
Str.Piutelor 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/Bl.L18/ap.33			
Constanta	CIP-03		
ALEXANDRESCU ANDREI	Andi		
916/13301			
Constanta	HC-90		
BAOPEC ILHAN	GAY soft		
91/665973			
Str.Maior Gh.Murea 9			
Constanta	CIP-01		
BIBIRUS LUCIAN	Beta-HARDWARE		
937/20159			
Academia Navala/gr.341M			
Constanta-8700	CE-119M		
CHIPARU OCTAV	OCT\$		
91/655794			
Bd.Alexandru Lapusneanu 159/Bl.LT1/ap.2			
Constanta	SHARP 1500		

CHITU MIRCEA

674833

Str.N Grindeanu 68/Bi.E8/ap.47

Constanta CIP-01**GHEORGHIADE MIHAI**

Misu

916/49586

Str.Cismelei 19/Bi.3/ap.50

Constanta Amiga 500**IONESCU MADALIN**

916/55077

Bd.TOMis 225/Bi.TS12B/ap.21

Constanta-8700 Cobra**MIRON PROCOP**

91/688005

Bd.1 Decembrie 1918 2C/Bi.I1/ap.28

Constanta Cobra 80K + disc**REFEC MARIUS**

SICASOFT

91/663692

Bd.Alex.Lapusneanu 75/Bi.L/ap.67

Constanta CIP-03**TEPES VALENTIN**

VALSOFT

Str.1 Decembrie 1918 27/Bi.30/ap.45

Constanta HC-85**TOMA VIRGIL CHALLENGER-SOFT**

91/621329

Str.Bucuresti 8/Bi.L18/ap.28

Constanta Felix-PC**SASU EMIL**

S.E.S

Bd.1 Mai 82A/Bi.104/ap.70

Constanta-8700 Spectrum**DIJMARESCU MIHAIL**

DISSEM

945/60689

Str.Nicolae Titulescu 5

Corabia-0875 Olt HC-90 + Cobra**ANICULAESEI GHEORGHE**

GIGISOFT

Str.Sarari-Siloz/Bi.M46/ap.4

Craiova HC-90**BERNEANU MARIAN**

BERNYSOFT

941/15051

Brazda lui Novac/Bi.F2/ap.23

Craiova Dolj-1100 Cobra**CIOROIANU LIVIU**

CLiv

941/14124

Str.Vasile Alecsandri 74

Craiova Spectrum**DOBRE SORIN**

941/46243

cart.Valea Rosie/Bi.C5/ap.21

Craiova HC-90**GEORGESCU SERGIU**

941/28987

A.I.Cuza-Republicii/Bi.M5/ap.10

Craiova C128D**GHEORHE OCTAVIAN**

94/14143

Aeroport/Bi.4/ap.6

Craiova HC-90**MICU VICTOR**

VIMISOFT

941/24784

cart.Rovineli/Bi.I20/ap.8

Craiova Cobra**MURESANU MIHAI**

Mike Soft

cart.Brazda lui Novac/Privighetorii 17

Craiova Dolj-1100**TINTA PAUL**

94/159051

Brazda lui Novac/Bi.U2/ap.16

Craiova HC-85**MOGA ACHIM**

967/53109

Str.Doinei 5/Bi.S9B/ap.20

Cugir CIP**PERCEC VIRGILIU**

P.V.soft

967/51121

Str.Biruintei 15

Cugir CIP**D****MATEI CRISTIAN**

DIM

956/13749

Str.Viitorului 2/Bi.EG/ap.19

DEVA-2700 C64 + Spectrum**BOCAN VALER**

VALER soft

956/20942

Bd.N Balcescu/Bi.C/ap.55

Deva Spectrum**NEAG IONEL**

NICSOFT

Bd.Decebal/Bi.15/ap.74

Deva Hunedoara-2700 Spectrum**NEGOITA REMUS**

956/23855

Str.Cioclovina/Bi.20/ap.14

Deva Hunedoara C128**RATTU DAN**

MIXI

756/33455

Str.Crisan 1

Dobra Hunedoara	MicroTIM
BURAC DAN	KING&CO SOFT
986/12298	
Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6	
Dorohoi Botosani-6850	HC-90
CIOBANASU GEORGE KING SOFTWARE	
986/12298	
Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6	
Dorohoi Botosani-6850	CIP-02
DUMITRU LIVIU	POLICES\$
948/10606	
cart.Rahova/Bl.B1/ap.18	
Dragasani	HC-90
PANESCU PETRUT	SPYSOFT
948/11138	
T Vladimirescu 406/Bl.R1/aap.6	
Dragasani	TIM-S

F

LEONTESCU SORIN	LEOSOFT
927/74221	
Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3	
Fieni	C64
LEONTESCU ALEX	LEOSOFT
927/74221	
Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3	
Fieni	C64
NICOLAE MIRCEA	
Str.Pictor Grigorescu/Bl.38/ap.2	
Focsani	HC-90

G

COTORANU CRISTINA	Kitty
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	SAKEsoft
Str.Partizanilor 25/Bl.D6/ap.54/Tigiana	
Galati	CIP-02
HRISTODORESCU DAN	KARINO
Str.Mazepa II/Bl.CL3/ap.24	

Galati	Cobra
ICHIM SORIN	KOKUSOFT
934/43073	
micro 16/Bl.A2/ap.20	
Galati Tulcea	Spectrum
MARINACHE FLORIN	FLOBIT
934/41498	
Str.Laminoristilor 7/Bl.T1/ap.20/micro19	
Galati	Cobra
POPESCU FLORIN	
934/12461	
Str.Egalitatii/Bl.Egreta 1/ap.29	
Galati	C64
TUFA ADRIAN	TUFYSOFT
934/34445	
Str.Partizanilor 42/Bl.C31/ap.3	
Galati	JET
MITICA LUCA	
912/15967	
Bd.Eroilor 56	
Giurgiu	Cobra
CHIRU IOAN	ALEXSOFT
912/28771	
Str.Leandru/Bl.50-3D/ap.9	
Giurgiu-8375	Cobra

H

ANGHELUTA COSTEL	ANCOBIT
957/21776	
Str.Privighetorilor 2/Bl.13/ap.12	
Hunedoara	CIP-03
NEAG SORIN	SNSOFT
Str.Zambilelor 5/Bl.46/ap.11	
Hunedoara	CIP-03
BALTARIU SORIN	
957/16131	
Str.Cringului 2/Bl.F3/ap.30	
Hunedoara-2750	HC-85
PRIPAS ALEXANDRU	PALEX-SOFT
957/22988	
Str.Viorele 3/Bl.5/ap.24	
Hunedoara-27500	Spectrum

I

ACOSTACHIOAIE DRAGOS A.D.T.

981/46845

Str.C Negri 18/Bl.D2/ap.7

Jasi-6600 Spectrum

ATUDOREI GABRIEL SEF

981/38783

Str.Republicii 45/Bl.P6/ap.12

Jasi Cobra

CIOBANU CATALIN BUNICU'

981/53363

Pta.Voievozilor 12/Bl.X7/ap.2

Jasi HC-90

CIOBANU OLIVIAN

981/36545

Str.Nicolina 5/Bl.B/ap.13

Jasi Cobra

CIUBOTARU GEORGE

981/35972

Str.Socola 4A/Bl.V1/ap.4

Jasi CIP

CORBU CRISTIAN CRV-ICE

981/49645

Str.Neculau 12/Bl.578/ap.10

Jasi C64

PRUNA RADU RADUSOFT

981/40038

Codrescu 7c/Bl.B3/ap.6

Jasi CIP-03

ROSU ADRIAN

981/18193

Str.Cuza-Voda 33bis/Bl.C/ap.20

Jasi-6600 Spectrum

TAMAS DAN SILVIUTMS

981/44044

Bd.Independentei 4/Bl.R1/ap.6

Jasi-6600 TIM-S

J

VALERI LEVENTE NOVICESOFT

Str.Fare 37

Jimbolia-1953 Timis HC-85

L

PAULI SIEGFRIED PS-SOFT

960/67094

Str.Hajdeu 69

Lipova CIP

PUSCAS 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.Viitorului/Bl.J1/ap.41

Lupeni-2696 Spectrum

M

MARGARIT RADU GONZO-PS.

camin studentesc G5

Magurele HC-90

NEAGU STEFAN FANSOFT

Str.Unirii 114

Magurele Cobra

STAVARACHE GHEORGHE GEOSOFT

918/14490

Str.Podgoriilor 23A/Bl.VS10/ap.5

Medgidia Constanta TIM-S

CONSTANTIN DAN TOTOSOFT

928/11854

Str.Baznei 3/Bl.2/ap.16

Medias

PINTILESCU GHEORGHE PUIU

Str.Cluj 2/cam.6

Medias3125 C+4.IBM.CIP

PAVASC CRISTI SOFTPILOT

Str.T Vladimirescu/Bl.F9/ap.16

Mihail Kogalniceanu Constanta HC-85I

ONITA MIHAI

933/63177

Str.Lenin/Bl.3/ap.13

MoinestiBacau-5478 Spectrum + IBM

AVRAMESCU VALENTIN

926/67510

Scintei 50

Moroeni	Cobra
GEROGESCU 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

DELIOMINT REALDO	Rsoft
164	
Str.Cornet 4	
Nadrag 1822 Timis	Spectrum
TESLEVICI DORINA	LIsoft
289	
Str.Al.Teilor/Bi.17/ap.1	
Nadrag 1822 Timis	Spectrum
BERECZ ATTILA	CYBORGsoft
998/51394	
Str.Unirii/Bi.8/ap.3	
Negresti-Oas Satu Mare	CIP
CODAU CATALIN	CATSOFT
12A	
com.Grumazesti Of.Postal Grumazesti	
Neamt	CIP

O

MARIN STEFAN	SAILORSOFT
919/10296	
Str.Alex.Iliescu/Bi.D1/ap.10	
Oltenita	Cobra
SANDOI DORU	
919/12035	
Str.Sperantei 23	
Oltenita	Cobra

VORNICU SERBAN	Bick-bit
919/12416	
Republicii 37/Bi.G1/ap.13	

Oltenita	Cobra
GURUITA FLORIN	VERMIN
933/22583	
Str.Belvedere/Bi.6/ap.10	
Onesti	HC-90
LUCACIU CIPRIAN	VERMIN
933/22583	
Str.George Cosbuc/Bi.2/ap.7	
Onesti	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/Bi.PB36/ap.1	
Oradea	CIP
VORNICU SERBAN	Bick-bit
919/12416	
Republicii 37/Bi.G1/ap.13	
Oltenita	Cobra
MURESAN CORNEL	DOLPHINSOFT
991/53845	
Str.Sovata 85/Bi.B11/ap.8	
Oradea	CIP
GROZA SEBASTIAN	SEBASSOFT
956/41524	
Str.Piata Victorir 23	
Orastie	HC-90
TRIF ADRIAN	ADISOFT
Str.Pricazului/Bi.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		PREOTEASA SILVIU	VEGASOFT
Str.M Sadoveanu 2A/ap.96A		Str.Banat/Bl.B2/ap.3	
Petrita Hunedoara	CIP	Pitesti	Cobra
GHERLAN GEORGE	Geosoft/Bill	TANASIE CATALIN	CATASOFT
935/45535		976/33875	
Str.Ilie Pintilie/Bl.6/ap.40		Str.N Voda/Bl.E1/ap.3	
Petrosani Hunedoara	JET	Pitesti	HC-85
RADERMACHER LADISLAU	Lsoft	TUDORACHE DAN	
935/43694		976/84363	
Al.Florilor/Bl.3/ap.2		Str.1 Decembrie/Bl.M4/ap.9	
Petrosani	Cobra	Pitesti Arges	Cobra
EDELIN DEMETRIUS	DEMI SOFT	ALBU COSTIN	
935/41675		971/22716	
Al.Poporului/Bl.3A/ap.12		Str.Dobrogeanu Gherea 2/Bl.A/ap.17	
Petrosani-2675	CIP	Ploiesti	Spectrum + IBM
DABULEANU LUCIAN	KORAH-I.S.	ANGHELACHE DRAGOS	PINKYSOFT
935/42602		Str.Sold.Arhip Nicolae 1A/Bl.M14/ap.38	
Str.Repulicii/Bl.84/ap.20		Ploiesti	CIP-03
Petrosani Hunedoara	CIP-02	BADARAU CATALIN	CATSOFT
LASCU SEPTIMIU	SEPSOFT	971/40802	
935/43316		Str.Panciu 15	
Str.Republicii/Bl.107/ap.34		Ploiesti	Cobra
Petrosani Hunedoara	Cobra	BUSUIOCEANU VIOREL	Rica
GHITA STEFAN		971/32769	
Str.Alex.cel Bun 20		Al.Brumarelelor/Bl.121/ap.34	
Piatra Neamt Neamt-5600		Ploiesti	C64
HUSANU MARIUS	AFON-SOFT	COJOCARU NICOLAE	YO9FDN
936/14403		971/24518	
Str.Ecolui/Bl.F6/ap.18		Bd.Republicii 17B/Bl.A1/ap.14	
Piatra Neamt Neamt	CIP	Ploiesti	CIP
POPA COSTICA		COLUMBAN ANDREI	AndreiSOFT
936/19922		971/65000	
Decebal 15/Bl.C1/ap.11		Intr.Castor 1/Bl.G7/ap.35	
Piatra Neamt Neamt	HC-90	Ploiesti Prabhova	Cobra64K
BALAIBAN CONSTANTIN	IOMISOFT	COSTINAS GEORGE	GE
976/48266		971/36626	
cart.Prundu/Bl.B24/ap.13		Str.Partizanilor 4/Bl.101/ap.6	
Pitesti	HC-90	Ploiesti Prabhova	Cobra
BRANISTE ALEXANDRU		FIRAC DANIEL	DANYSOFT
Cal.Bascov/Bl.B2/ap.5		971/57828	
Pitesti Arges-0300		Str.Baraolt 4/Bl.65/ap.5	
DOBRESCU SORIN	M.S.D.Soft	Ploiesti	Cobra
976/47306		FOFIRCA CRISTIAN	FOFYZ
Str.Exercitiului/Bl.C13 + B2/ap.10		Str.Faget 5/Bl.12H/ap.22	
Pitesti	Cobra	Ploiesti	Cobra
OPREA ALEXANDRU	AG	GEORGESCU BOGDAN	Bo-Bit
cart.Prundu/Bl.B14/ap.2		971/63168	
Pitesti	Cobra	Str.Baciului 2/Bl.55/ap.22	

Ploiesti	HC-90
IONESCU MARGARIT 971/32269-*, Cameliei 17bis/Bi.71/ap.30	
Ploiesti	HC-90
IORGUTA ALIN 941/74243 Bd.Bucuresti 6/Bi.5/ap.18	ALDER SOFT
Ploiesti	HC-85
MANDA FLORIN 971/41674 Str.Radu de la Afumati 11	
Ploiesti	HC-85
MANOLESCU CRISTIAN 971/26290 Str.Constantei 9	
Ploiesti	CIP
MARIUS MITU 971/60687 Str.Clementei 46	ROCKBIT
Ploiesti	CIP
MAZILU GEORGE 971/72352 Str.Democratiei 99/Bi.2/ap.23	OBLIO
Ploiesti	HC-90
NITU ADRIAN Str.Branciug 6/Bi.37A/ap.18	LACONIK
Ploiesti	HC-90
OANA GABRIEL 971/35630 Str.Grindului 2/Bi.B1/ap.117	ARRAY
Ploiesti	C64
PETCULESCU SORIN Str.Bucsoiului/Bi.28/ap.21	BUBUSOFT
Ploiesti	Cobra64
PETRARU TUDOR 971/45386 Bd.Republicii 151/Bi.30B/ap.32	
Ploiesti	Cobra
POPESCU CRISTIAN 971/89851 Str.Malu Rosu 59A/Bi.140D/ap.6	Sp
Ploiesti	Spectrum+HC+CIP
STANCIU IULIAN 971/4698113 Septembrie 12	JULYSOFT
Ploiesti	HC-90
STANCU DRAGOS Str.Jianu/Bi.B/ap.181	

Ploiesti	CIP
VOICU RADU 971/23427 Bd.Republicii 23/Bi.A6/ap.27	RSOFT
Ploiesti	Cobra+HC-90
VRINCIANU ANDREI 971/63082 Str.Banesti 4/Bi.8E/ap.10	COLTSOFT
Ploiesti	Sinclair 128K

R

BURCIU FLORIN 989/63489 Str.Gradinilor 3	MICROSPHERA
Radauti	Spectrum
CENUSA CRISTINEL 989/61727 Str.Volovatului 75/Bi.8/ap.60	CINDER-SOFT
Radauti Suceava-5875	HC-85
TELEAGA MIHAIL 989/64551 Str.Granicerului 4/Bi.30/ap.32	MILISOFT
Radauti Suceava	CIP
CHATI GERHARD 950/22003 Str.Rodnei/Bi.6/ap.6	VIRUSSOFT
Reghin	CIP-03
TRIPON ALIN 950/21656 Str.M Viteazu/Bi.13D/ap.19	SAT
Reghin-4225	Spectrum+IBM
BERBENTEA GEORGE 964/32718 Caransebesului 11/ap.4	JOSOFT&CIP
Resita	CIP
BUGA MARIUS 964/1685	METAL-S
Resita	CIP
IMRE ION 964/16671 Bd.A.I.Cuza/Bi.30/ap.2	IORGU
Resita	C64+Amiga500
LAZAR REMUS Al.Felix 1/Bi.B1/ap.18	
Resita - 1700 Caras Severin	CIP
FARKAS ZOLTAN	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 **ZEALSOFT**
 947/19204
 Str.Oituz 2
Rm. Vilcea **Spectrum**
NICA DANIEL
 21
Rosiesti Vaslui-6514 **HC-90**
GHIZDAVESCU RAZVAN **SOFTSTAR**
 914/63378
 Cap. Ghencea/Bl.304/ap.3
Rosiori de Vede **Cobra**

S

STARK ROLAND
 997/31797
 cart. Carpati/Bl.1/ap.38
Satu Mare **C64**
KOLCZA JENO
 923/24329
 Al.Prieteniei 3/Bl.5/ap.8
Sf. Gheorghe Covasna **C64**
PANDELE ADRIANA **DSOFT**
 923/13786
 Al.Fadiei 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**

924/20391
 Cal.Dumbravii 66
Sibiu **HC-90**
WAGNER ADRIAN **WSOFT**
 924/34847
 Str.Faiantei 18
Sibiu **CIP**
HUMA RADU **IBM**
 950/74844
 Str.Cojocarilor 4
Sighisoara
CRIVAT RAZVAN **Schimsoft**
 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 **KINGSOFTLTD.**
 Str.Zorilor 6
Siret Suceava-5850 **Spectrum**
TOADER CORNEL
 Str.Latcu Voda/Bl.1/ap.9
Siret Suceava-5850 **HC-85**
PALIVAN EUSEBIU
 972/40459
 Str.V Alecsandri 9/Bl.17B/ap.3
Slanic Prahova2101 **CIP**
FRANCO PAUL **NINJASOFT**
 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.Pitestilor 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

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	
Tecuci	Cobra+Jet
COCIOABA PETREA	DI.PLUS
930/13274	
Bd.13 Decembrie 29	
Tecuci Galati	Spectrum128K
GUDRUMAN EDISONE	
930/13703	
Str. G Petrascu/Bl.23/ap.18	
Tecuci	HC-90
NEGREA CONSTANTIN	TICU
Str.Vornicul 47	
Tecuci	CIP-03
IONESCU DRAGOS	FILASOFT
930/12837	
Str.Ecat.Teodoroiu/Bl.M1/ap.24	
Tecuci-6300 Galati	Cobra
BUSE MIHAI	PORTSOFT

929/48591	
Str.Victoriei/Bl.1/ap.9	
Tg-Jiu	HC-90
MENGHES ION	NEC
929/17771	
Al.Arges/Bl.4/ap.15	
Tg-Jiu	Cobra
PUIANU FLORIN	ELITE
929/11754	
Str.Meteor 42	
Tg-Jiu	Cobra
SECULA MIHAI	Strong-Man
929/15215	
Str.Cisesti 2	
Tg.Jiu Gorj	CIP
OLARU DAN	MOSU'
Str.23August 6/Bl.6/ap.59	
Tg.Jiu-1400	CIP-03
CRIBALMEANU DAN	SIBIPsoft
954/33229	
Str.Magurei 19/ap.1	
Tg.Mures	CIP-02
FODOR FLORIN	GODSOFT
954/37142	
Str.Victorie 25/ap.6	
Tg.Mures4300	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 Timis-1900	CIP
FUCHS ROBERT	FOX
061/37064	
Timisoara	ATARI 1040
HANIGOVSKZI NORBERT	AHERON
961/38370	
Str.Abrud 17/ap.7	
Timisoara Timis-1900	CIP
JIANU MIODRAG	MIOSOFT
Str.Lugojului 12/ap.10	
Timisoara	CIP-03
MANCINI SANTO	LISTMANIA
961/59638	
Cal.Sagului 47/ap.27	
Timisoara	C64
MARIAN OVIDIU	TEPISOFT
961/39748	

Str.Lugojului 7/ap.11 Timisoara Timis-1900	CIP
MOMIR ADRIAN 961/77979	DEATHSOFT
Str.Intr.Gozna 3/Bl.C2/ap.12 Timisoara Timis	CIP+C64
MULICZ THOMAS 961/68077	TOMSOFT
Str.Drubeta 113 Timisoara	Spectrum
NEGOESCU MIHAI 96/133511	mSCREEN
STR.BUFTEA 3/A.AP.7 Timisoara	C64
OPRISA RAZVAN 961/44474	KAMBO
Str.I Ionescu de la Brad/Bl.B91/ap.5 Timisoara Timis	Cobra
PETRESCU FELIX 96/138115	Satan Knight
Str.Paul Chinezu 3/ap.10 Timisoara	IBM
PETRESCU VIOREL 961/31834	RELU SOFT
Zona Belinschi A8/ap.2 Timisoara	Spectrum48K
POPA CLAUDIU Bd.Cetatii 54/ap.3	PCSC
Timisoara	Spectrum
POPA MIRCEA 961/34472	AHERON
Str.G Cosbuc 5/ap.5 Timisoara	C64
PRUNDEANU CRISTIAN 961/31751	AHERON
Str.Rodnei 6 Timisoara Timis	Spectrum
SLATARU ILARION 96/111067	METALSOFT
Al.Sportivilor 6/ap.5 Timisoara	Spectrum+2A
TAKACS ZOLTAN 961/59981	JuniorSoft
Al.Gornistilor 5/ap.8 Timisoara	CIP
VINTAN VIOREL 961/22211	VIOSOFT

Str.Circumvalatiunii 18/ap.20 Timisoara-1900	Spectrum+
BACAOANU DORIN 926/32221	BENSOFT
Str.Fluturilor/Bl.39/ap.6 Tirgoviste	Cobra
CONSTANTIN TEODOR 926/34791	
Str.Brazilor/Bl.7/ap.15 Tirgoviste	Cobra-2
LUCA CRISTIAN 926/37841	
Bd.Independentei/Bl.J1/ap.26 Tirgoviste	HC-90
NITA FLORIN 926/15140	EAGLESOFT
Str. Brazilor/Bl.7/ap.10 Tirgoviste	HC-90
PATRULESCU SEBASTIAN Str.Ctin Brincoveanu/Bl.D14/ap.7	TETISSOFT
Tirgoviste	Cobra
STAN MIHAIL 926/34269	SAM
Str.1 Decembrie 1918/Bl.42/ap.41 Tirgoviste	Cobra
TUDOR FLORIN 926/11085	FOXSOFT
Str.Radu cel Mare/Bl.16/ap.13 Tirgoviste Dimbovita-0200	Cobra+CIP-03
MEIUSI DANIEL 929/42281	M.D.N.R
Bd.Libertatii/Bl.15/ap.12 Tirgu-Jiu	HC-90+LASER500
SARACUT STELIAN 955/42325	STELLONE+SOFT
cart.Pacii/Bl.2E/ap.5 Timaveni	Spectrum+CIP
NENU COSTINEL Str.Mihai Bravu 32	ZOMBISOFT
Tr.Magurele	Cobra
MARGHITOIU SORIN 978/15086	SUPERSOFT
Str.T Vladimirescu 3/Bl.B2/ap.13 Tr.Severin Caras Severin	C64+IBM
WATZLAWEK ERVIN 978/22253	TELURSOFT
Str.Cicero 102/Bl.XF5/ap.7 Tr.Severin Dr.Tr.Severin	Cobra+IBM
DAMIANOV RADU	DAMASOFT

915/17476 Str.Elizeului 27bis Tulcea	Spectrum+IBM
GHEORGHE NICOLAE 915/23758 Primaverii 10A Tulcea-8800	ZETASOFT CIP-02
IACOBESCU VLAD 915/14007 Str.Pacii 121/Bl.128/ap.28 Tulcea-8800	VLADSOFT HC-85
MIHALCEA CATALIN 915/12515 Str.Unirii 2/Bl.B2/ap.26 Tulcea	C64 EKON SOFT
PATRASCU CONSTANTIN 915/15150 Str.Babadag 8/Bl.2/ap.14 Tulcea	HC-85 DRINKY SOFT
PAVLOF LUCIAN Str.Sabinelor/Bl.E3/ap.13 Tulcea	Cobra
VOICILA TUDOR Str.1848/Bl.2/ap.2 Tulcea	Spectrum CHESTER
CEHIS ALIN 95/316205 Str.Melcilor 1 Turda Cluj	CIP
OCHIS ALIN 953/16205 Str.Melcilor 1 Turda-3350 Cluj	CIP
ANDREI FLORIN 978/14305 Unirii 82/Bl.C1/ap.9 Turnu Severin Severin-1500	Cobra32+256K
VOICU MIHAIL 978/11782 Al.Garoafelor 8/Bl.A5/ap.5 Turnu Severin	Cobra
GHEORGHIU MARIUS 978/13509 Al.Garoafelor 4/Bl.A7/ap.12 Turnu-Severin	GALAXY SOFT Cobra+disc
MICLE FLORIN 978/25540 Bd.T Vladimirescu 132/Bl.IS3A/ap.12 Turnu-Severin	FLORINSOFT C64

V

ILIE ADRIAN Str.Petru Rares 4 Valenii de Munte Prahova	PIRAT CIP
ILIE OVIDIU 972/82304 Str.Andrei Muresanu 26 Valenii de Munte Prahova	OVISOFT MBL-XT+HC-91
BACIU BOGDAN 983/21732 Str.Republicii 367/ap.11 Yaslui	WILDISOFT Spectrum+
GRECU BOGDAN 84/Murgenisat Rinzești/ com.Falcu Yaslui-6488	Cobra
ARSENE MIHAI Str.Bucuresti/Bl.441/ap.4 Yaslui-6500	OZN Soft CIP-02
BOHM ERNEST 957/70244 Str.Romaneasca 1/Bl.46/ap.20 Vulcan	ADISOFT Spectrum

Z

HAUDUC CALIN 996/31663 Str.Republicii/Bl.N9/ap.9 Zalau	LUCKY Cobra+PC+C64/+4
DONE GEORGE Bd.Mihai Viteazu/Bl.X1/aap.5 Zimnicea Teleorman-0783	SUPER SOFT Spectrum128K
MOLDOVAN GABRIEL Str.Horia 14 com.Ciacova Iasi-1931	GSoftDelta CIP
IOAN GRIGORE 926/32719 Statia Radiocom. Voinesti Dimbovita-0262	PIP Cobra
BURLACU ALEXANDRU Str.Lugojana 10/Bl.15D/ap.29	MAIDEN-SOFT 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.PeretuTeleorman-0699 HC-85
ROSCA RAMONA RAMOSOFT
Spectrum
STANESCU CRISTIAN KINGPIN
Lunca-Banului HC-90

1992

	IANUARIE	FEBRUARIE	MARTIE
L	6 132027	3 101724	2 9 162330
M	7 142128	4 11 1825	3 10 172431
M	1 8 152229	5 12 1926	4 11 1825
J	2 9 162330	6 132027	5 12 1926
V	3 10 172431	7 142128	6 132027
S	4 11 1825	1 8 152229	7 142128
D	5 12 1926	2 9 1623	1 8 152229
	APRILIE	MAI	IUNIE
L	6 132027	4 11 1825	1 8 152229
M	7 142128	5 12 1926	2 9 162330
M	1 8 152229	6 132027	3 10 1724
J	2 9 162330	7 142128	4 11 1825
V	3 10 1724	1 8 152229	5 12 1926
S	4 11 1825	2 9 162330	6 132027
D	5 12 1926	3 10 172431	7 142128
	IULIE	AUGUST	SEPTEMBRIE
L	6 132027	3 10 172431	7 142128
M	7 142128	4 11 1825	1 8 152229
M	1 8 152229	5 12 1926	2 9 162330
J	2 9 162330	6 132027	3 10 1724
V	3 10 172431	7 142128	4 11 1825
S	4 11 1825	1 8 152229	5 12 1926
D	5 12 1926	2 9 162330	6 132027
	OCTOMBRIE	NOIEMBRIE	DECEMBRIE
L	5 12 1926	2 9 162330	7 142128
M	6 132027	3 10 1724	1 8 152229
M	7 142128	4 11 1825	2 9 162330
J	1 8 152229	5 12 1926	3 10 172431
V	2 9 162330	6 132027	4 11 1825
S	3 10 172431	7 142128	5 12 1926
D	4 11 1825	1 8 152229	6 132027

WHEN MERE MAN WAS NOT ENOUGH...
IT WAS THE TIME OF...

CYBORG

