

RAM 1 HOME COMPUTERS MAGAZINE TOP



NR. 1 1994

COPII, CUMPĂRAȚI PĂRINȚILOR CALCULATOARE !

SPECTRUM, COMMODORE, I.B.M.

JOCURI NOI PE SPECTRUM

- MOVING TARGET
- CRYSTAL DIZZY
- NIGEL MANSELL
WORLD CHAMPIONSHIP
- COMPILAȚII
CODE MASTERS

Primul roman
interactiv
dintr-o publicație
românească

PRINCE OF PERSIA
PE SPECTRUM !

GOBLINS:
SOLUȚIA COMPLETĂ

CONCURS
CU PREMII





**CUVÂNT NU ÎNAINTE, NU ÎNAPOI
CUVÂNT DE PAGINA DOI!**

Dragă cititorule trebuie neapărat să te felicitem pentru clarviziunea, hotărârea, curajul și perspicacitatea de care ai dat dovadă cumpărând cea mai bună, cea mai citită, cea mai completă revistă din România. Și acum să lăsam vorbele (prea lungi) și să trecem la povești.

lata ce scria acasă un turist american aflat în vizită în România în 1989: "Inchipuiți-vă o țară în care nu există Coca-Cola și în care copiii nu se joacă pe calculator!"

Acum, la peste patru ani de la revoluție, Coca-Cola nu numai că a pătruns în România, dar mai mult, a devenit deja o prezență cotidiană. În ceea ce privește jocurile pe calculator însă ... lucrurile par ceva mai complicate. Este adevărat, există numeroși pasionați de cele mai diverse vârste. Pe lângă extrem de popularele calculatoare SPECTRUM și COMMODORE (care între timp, din păcate pe la alții au cam sucombat), au început să se încetățenească și pe la noi PC-urile, sau console ca SEGA, NINTENDO, etc. Pentru a vă face o idee despre succesul care îl au consolele în străinătate vă putem spune că seria MARIO BROS s-a vândut până la ora actuală în peste 50 de milioane de copii!

Suntem siguri că și revista noastră se va bucura de un succes la fel de mare! Au apărut chiar și câteva reviste - HOBBIT, BITMAN - dar care din păcate, după o viață mai lungă sau mai scurtă, mai furtunoasă sau lipsită de evenimente, pur și simplu au murit. Revista noastră s-a născut în primul rând din pasiunea mai multor fani ai jocurilor pe calculator care nu pot concepe ca peisajul publicistic românesc să fie lipsit de o revistă a jocurilor pe calculator. Și poate este puțin impropriu să o denumim numai a jocurilor pe

calculator, deoarece, așa cum veți vedea ea este mult mai mult decât atât. RAMTOP dorește să adune în jurul ei pe toți cei ce îndrăgesc astfel de jocuri și să deschidă și altora interesul pentru consolele de programare, căci folosind cel mai facil mod de învățare, adică prin joc, noi dorim să vă învățăm și ceva programare. Paginile noastre se vor deschide tuturor, și celor ce se așează pentru prima oară în fața unei tastaturi de calculator și celor care au deja în spate sute sau chiar mii de ore de lucru cu calculatorul.

RAMTOP vă va oferi tuturor jocuri, programe, poke-uri, utilitare, comentarii, concursuri, etc. Vom căuta să aducem mereu spre atenția cititorului nostru fidel lucruri noi, inedite, cât mai interesante. Astfel, de exemplu, încă de la primul nostru număr vom realiza o premieră publicistică românească, vom începe publicarea în serial a primului roman care se citește interactiv cu calculatorul. Și vă promitem că nu ne vom opri aici.

În sfârșit, nu trebuie să uitați că revista este a voastră, a cititorilor și vă așteptăm să colaborați, cu materiale sau sugestii la realizarea ei în condiții cât mai bune. PS. Iată că ne-am luat cu vorba și poate că nu am răspuns unora din posibilele voastre întrebări.

1. De ce RAMTOP? Pentru început nu vă putem divulga decât atât. Dacă memorie nu e, nici viitor nu e; și acolo unde nu e top vai de "bottom-ul" de rând.
 2. Cât despre motto-ul nostru, amintiți-vă totuși că au existat altele și mai groaznice. Iar dacă nu ne credeți, arătați- celor mai mari!
- ȘI GATA! MOMENTANI!**

RAMTOP

A învăța să programezi un computer seamănă puțin cu a învăța să joci fotbal.

Teoretic poți învăța să joci fotbal exersând fiecare mișcare, iar apoi să treci la jocul propriu-zis. Procesul învățării va merge încet și nu vei avea nici o satisfacție.

La fel este cu programarea. O cale este să iei un manual care te învăță fiecare funcție în parte, dar nu îți spune cum să le combini, iar alta este să mergi spre necunoscut jucându-te. Deci, de unde începem?

**GHICEȘTE
NUMĂRUL I**

Cel mai simplu joc de programat este unul în care computerul generează un număr aleator iar jucătorul încearcă să-l ghicească.

Unele computere folosesc instrucțiunea RANDOMIZE. Ce face aceasta exact?

SPECTRUM folosește RANDOMIZE 1 sau orice alt număr pentru a genera aceeași secvență de numere aleatoare la fiecare rulare a programului. Acest lucru este foarte util când încerci să depanezi un program, fiind mai ușor să descoperi o greșeală dacă programul face mereu același lucru.

COMMODORE folosește RND(1) pentru același lucru. Se poate folosi orice număr dar acesta trebuie să fie negativ.

SPECTRUM poate folosi instrucțiunea RANDOMIZE fără nici un număr sau urmată de 0 și aceasta va avea un efect opus generând la fiecare rulare alte numere aleatoare.

Instrucțiunea RND

Toate computerele au un generator de numere aleatoare ce te poate ajuta în programarea unor jocuri. Acesta poate fi folosit din BASIC cu instrucțiunea RND.

Pe SPECTRUM și COMMODORE numerele obținute sunt cuprinse în intervalul 0 - 0.99999999 și în forma aceasta, în general, nu prea sunt de mare folos.

Pentru a vedea acest lucru scrie următorul program (după NEW pentru a elimina din memorie orice program preexistent):

```
SPECTRUM
10 LET X=RND
20 PRINT X
30 GO TO 10
```

```
COMMODORE
10 LET X=RND
20 PRINT X
30 GO TO 10
```

După RUN vei obține o listă de numere fracționare.

Cum poți obține numere întregi? Folosind INT în fața lui RND astfel:

```
SPECTRUM
10 LET X=INT(RND*6)
```

```
COMMODORE
10 LET X=INT(RND(1)*6)
```

Din cuprins

Programare	- Cum se face programarea în BASIC	pag. 2-3
	- Desene în BASIC	pag. 4
Noi apariții	- Crystal Kingdom Dizzy	pag. 4-5
	- Moving Target	pag. 4
	- Nigel Mansell	pag. 4
	- Noi compilații Code Masters	pag. 5
	- Prince of Persia pe Spectrum	pag. 5
Jocuri comentate	- Laser Squad	pag. 6
	- Maniac Mansion	pag. 7
	- Where Time Stood Still	pag. 10
	- Battle Command	pag. 11
	- E.H.I.S.	pag. 14
	- Venturama	pag. 14
	- The Great Escape	pag. 15
	- Monwalker	pag. 15
	- Goblins	pag. 18-19
	- King's Quest VI	pag. 22-23
Hărți	- Robocop 2	pag. 12-13
Top-uri		pag. 8-9
Roman	- Războiul roboților	pag. 20-21
Untitled	- General Hex Loader	pag. 20
	- Afișare ecran	pag. 20
	- Jocuri SIERRA pe CD-Rom	pag. 21
Concurs		pag. 23



CUM SE FACE PROGRAMAREA IN BASIC

Acum programul va genera numere întregi între 0 și 5. Bineînțeles gama numerelor generate poate fi mărită la 10 sau chiar 10000.

- Variabile

În programul anterior nu numai că ai generat un număr aleator dar l-ai și dat un nume: X. De acum încolo de câte ori va apărea X în program computerul va ști că te referi la numărul generat.

Un nume folosit de computer pentru a identifica un număr este numit variabilă.

Instrucțiunea INPUT

După ce ai obținut numărul aleator, următorul pas va fi să faci computerul să accepte un număr oferit de tine. Pentru aceasta folosești instrucțiunea INPUT. Ea spune computerului să aștepte până vei introduce numărul.

INPUT simplu nu spune nimic. Computerul trebuie să aibă un nume pentru a putea identifica data introdusă. Deci trebuie folosită o variabilă.

Să-i spunem G.

Deci întreaga propoziție va arăta astfel (nu o scrieți încă!):

```
SPECTRUM, COMMODORE
INPUT G
```

Instrucțiunea IF ... THEN

Acum computerul știe numărul aleator precum și numărul tău deci le poate compara.

```
SPECTRUM, COMMODORE
IF X=G THEN PRINT 'AI GHICIT !'
```

Instrucțiunea IF ... THEN este una dintre cele mai folosite. De acum încolo te vei întâlni foarte frecvent cu ea. Și acum scrieți programul:

```
SPECTRUM
20 LET X=INT(RND*6)
30 PRINT 'COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?'
40 INPUT G
60 IF G=X THEN PRINT 'AI GHICIT
!'
80 IF G < X THEN PRINT 'AI
GRESIT !'
```

COMMODORE

```
20 LET X=INT(RND(1)*6)
30 PRINT 'COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?'
40 INPUT G
60 IF G=X THEN PRINT 'AI GHICIT!'
80 IF G < X THEN PRINT 'AI
GRESIT !'
```

Rulând programul, acesta va merge binisor. Ecranul fiind cam

încărcat va trebui să completați programul cu:

```
SPECTRUM, COMMODORE
10 CLS
50 CLS
```

Pentru restartarea programului completează cu:

```
SPECTRUM, COMMODORE
90 GOTO 10
```

Variabile sir

În loc să restartezi programul automat mai bine ai lăsa asta la alegerea jucătorului:

```
SPECTRUM
10 CLS
20 LET X=INT(RND*6)
30 PRINT 'COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?'
40 INPUT G: CLS
60 IF G=X THEN PRINT 'AI GHICIT!'
70 IF G=X THEN GOTO 90
80 PRINT 'AI GRESIT !'
90 PRINT 'ALT JOC ? DACA DA
APASA D SI ENTER '
100 INPUT AS
110 IF AS='D' OR AS='d' THEN
GOTO 10
120 GOTO 100
```

COMMODORE

```
10 CLS
20 LET X=INT(RND(1)*6)
30 PRINT 'COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?'
40 INPUT G: CLS
60 IF G=X THEN PRINT 'AI GHICIT
!'
70 IF G=X THEN GOTO 90
80 PRINT 'AI GRESIT !'
90 PRINT 'ALT JOC ? DACA DA
APASA D SI RETURN '
100 INPUT AS
110 IF AS='D' THEN GOTO 10
120 GOTO 100
```

După cum vezi, pentru început întrebă jucătorul dacă dorește un nou joc (linia 90). Apoi pentru răspuns folosești instrucțiunea INPUT (linia 100).

Aici apare o diferență. Dacă în linia 20 se introduce un număr, de data aceasta se introduce o literă.

Pentru asta, după numele variabilei (A), vei folosi \$ (AS). Semnul \$ se numește string iar AS se numește variabilă sir.

Să recapitulăm:

- când computerul așteaptă un număr, folosești INPUT A, INPUT B sau orice altă literă;

- când computerul așteaptă o literă sau un cuvânt folosești INPUT AS,

- Instrucțiunea RND
- Variabile
- Instrucțiunea INPUT
- Instrucțiunea IF ... THEN
- Variabile sir

INPUT B\$ sau orice altă literă.

Linia 120 este inclusă pentru cazul în care jucătorul nu dorește un nou joc imediat, computerul repetând procesul până răspunsul va fi D.

CUNOȘTI TABLA ÎNMULȚIRII ?

Instrucțiunea RND este foarte utilă în programare. Să spunem, de exemplu, că vrei să scrii un program care să-ți învețe fratele de numai opt ani, tabla înmulțirii cu 9. L-ai putea scrie cam așa:

```
SPECTRUM, COMMODORE
10 PRINT 'CĂT FACE 1*9 ?'
20 INPUT A
30 IF A=9 THEN PRINT 'CORECT !'
40 PRINT 'CIT FACE 2*9 ?'
50 INPUT B
60 IF B=18 THEN PRINT 'CORECT
!'
```

... și așa mai departe.

Continuând așa, vei obține un program foarte lung care, oricum, nu va rezolva problema pentru cazul în care unul din răspunsuri este greșit.

Folosind instrucțiunea RND poți scrie un program mult mai scurt, care va pune întrebări aleatoare și deci va fi o cale mai bună de învățare.

Când scrii un program cel mai bine este să începi cu "inimă" sa, adăugând pe parcurs diverse îmbunătățiri.

Deci pentru început:

```
SPECTRUM
10 LET N=INT(RND*9+1)
20 PRINT 'CĂT FACE ',N,' *9?'
30 INPUT A
40 IF A=N*9 THEN PRINT 'CORECT
!'
```

COMMODORE

```
10 N=INT(RND(0)*9)+
20 PRINT 'CĂT FACE ',N,' *9?'
30 INPUT A
40 IF A=N*9 THEN PRINT 'CORECT
!'
```

Programul folosește instrucțiunea RND la fel ca mai înainte. Linia 10 atribuie variabilei N numărul generat de computer. Linia 20 afișează întrebarea pe ecran. Linia 40 calculează răspunsul corect și îl compară cu valoarea introdusă în linia 30. Dacă răspunsul este exact se va afișa "CORECT !".

Pentru a restarta programul, adaugă:

```
SPECTRUM, COMMODORE
50 GOTO 10
```

Forma îmbunătățită a programului anterior poate fi următoarea:

```
SPECTRUM
10 PRINT 'SALUT. CUM TE
CHEAMĂ ?'
20 INPUT AS
30 CLS
40 PRINT 'SALUT, ',AS,'AM
CITEVA','INTREBARI PENTRU
TINE.'
50 PAUSE 200
60 CLS
70 LET N=INT(RND*9)+1
80 PRINT 'CIT FACE ',N,'*9?'
90 INPUT A
100 IF A=N*9 THEN GOTO 150
110 CLS
120 PRINT A,'?'
130 PRINT 'GRESIT, TE ROG MAI
INCEARCA.'
140 GOTO 80
150 PRINT 'CORECT ! ',AS,'MAI
INCEARCA !'
160 PAUSE 150
170 GOTO 60
```

COMMODORE

```
10 PRINT 'SALUT. CUM TE
CHEAMĂ?'
20 INPUT AS
30 CLS
40 PRINT 'SALUT, ',AS,'PRINT 'AM
CITEVA INTREBARI PENTRU TINE'
50 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
60 CLS
70 N=INT(RND(1)*9)+1
80 PRINT 'CIT FACE',N,'*9?'
90 A=0:INPUT A
100 IF A=N*9 THEN GOTO 150
110 CLS
120 PRINT A,'?'
130 PRINT 'GRESIT, TE ROG MAI
INCEARCA.'
140 GOTO 80
150 PRINT 'CORECT ! ',AS: PRINT
'MAI INCEARCA !'
160 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
170 GOTO 60
```

Linile 30, 60 și 110 sterg ecranul. Linile 50 și 160 generează o pauză iar linile 10, 40 și 150 afișează mesajele.

Din punctul de vedere al unui copil de opt ani programul are un mare dezavantaj: merge la infinit.

Din punctul tău de vedere are un mare avantaj. Modificând liniile 70 și 100 poți adapta programul pentru toată tabla înmulțirii. Și deoarece computerul face toate calculele nici măcar nu este necesar ca tu să știi tabla înmulțirii!

Să recapitulăm :

- RND pentru SPECTRUM și RND(0) pentru COMMODORE generează numere între 0 și 0.99999999

- pentru a mări plaja de valori se înmulțește RND cu limita superioară - limita inferioară + 1 și adaugi limita inferioară.

Ex: - pentru numere între 0 și 39, RND*(39-0+1)+0, adică RND*40;

- pentru numere între 1 și 40, RND*(40-1+1)+1, adică RND*40+1.

- pentru a obține numere întregi adaugă înainte de RND instrucțiunea INT.

Ex: - pentru numere întregi între -10 și 10, INT(RND*(10-(-10)+1)+(-10)), adică INT(RND*21)-10.

CODE CRACKERS

DESENE ÎN BASIC

Cu programul următor scris în Basic de Spectrum puteți realiza desene pe tot ecranul la nivel de caracter (le putem numi inițial pătratoase). Selectând opțiunea 2, programul va cere coordonatele X și Y unde desenul va fi amplasat, realizându-se o micșorare de 8 ori a originalului. Fisierul care începe la adresa 50000 poate fi salvat pe casetă cu opțiunea 3; un fișier se încarcă și poate fi folosit ca un desen în programele voastre cu următoarele comenzi:

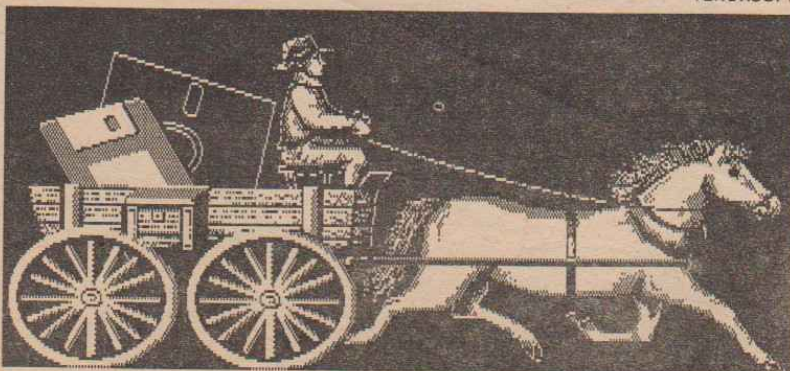
```
9000 LOAD ** CODE
9010 LET K=PEEK 49998+256*PEEK 49999
9020 FOR I=0 TO K STEP 2
9030 PLOT PEEK (50000+I), PEEK (50001+I)
9040 NEXT I
```

Tastele folosite sunt Q, A, O, P și M. Când terminați un ecran apăsați ENTER. Programul este util pentru a realiza mai ușor decât cu PLOT și DRAW un desen mic (de ex. semnături) pe care îl puteți folosi în propriile voastre jocuri.

```
5 LET K=0: POKE 23658,9
10 CLS
20 PRINT "MENIU:": PRINT
30 PRINT "1. DESEN NOU"
32 PRINT "2. AMPLASARE+MEMORARE"
33 PRINT "3. AFISARE ECRAN INTREG"
34 PRINT "4. SALVARE FISIER ECRAN"
35 PAUSE 0: LET AS=INKEY$
40 IF AS="1" THEN GO TO 1000
42 IF AS="2" THEN GO TO 3000
43 IF AS="3" THEN GO TO 4000
44 IF AS="4" THEN GO TO 5000
50 GO TO 35
1000 REM DESENARE
1005 CLS
1010 DIM A(22,32)
1020 LET X=0: LET Y=0: LET C=0
1030 PRINT AT Y,X: INVERSE C: "+"
1040 PAUSE 0: LET MS=INKEY$
1050 IF MS="Q" THEN GO TO 2000
1051 IF MS="A" THEN GO TO 2100
1052 IF MS="O" THEN GO TO 2200
1053 IF MS="P" THEN GO TO 2300
1054 IF MS="M" THEN GO TO 2400
1055 IF MS=CHR$(13) THEN GO TO 10
1060 GO TO 1040
2000 REM CURSOR SUS
2010 IF Y=0 THEN GO TO 1030
2020 GO SUB 2500
2030 LET Y=Y-1
2040 GO SUB 2600: GO TO 1030
2100 REM CURSOR JOS
2110 IF Y=21 THEN GO TO 1030
2120 GO SUB 2500
2130 LET Y=Y+1
```

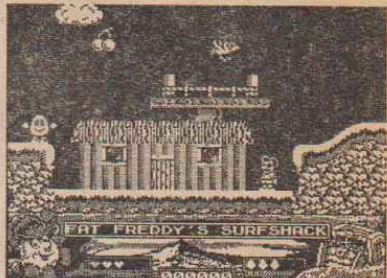
```
2140 GO SUB 2600: GO TO 1030
2200 REM CURSOR STINGA
2210 IF X=0 THEN GO TO 1030
2220 GO SUB 2500
2230 LET X=X-1
2240 GO SUB 2600: GO TO 1030
2300 REM CURSOR DREAPTA
2310 IF X=31 THEN GO TO 1030
2320 GO SUB 2500
2330 LET X=X+1
2340 GO SUB 2600: GO TO 1030
2400 REM PLOT
2410 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN LET A(Y+1,X+1)=0:
LET C=0: GO TO 1030
2420 LET A(Y+1,X+1)=1: LET C=1: GO TO 1030
2500 REM CONTROL INPUT
2510 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN PRINT AT Y,X:
CHR$(143): RETURN
2520 PRINT AT Y,X: ".": RETURN
2600 REM C. OUT
2610 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN LET C=1: RETURN
2620 LET C=0: RETURN
3000 REM AMPLASARE+MEMORARE
3005 CLS
3010 INPUT "X (PE ORIZONTALA):":X
3020 INPUT "Y (PE VERTICALA):":Y
3030 PRINT "AFISARE DESEN"
3040 FOR I=1 TO 22
3050 FOR J=1 TO 32
3060 IF A(I,J)=1 THEN PLOT X+J-1,Y+22-I
3070 NEXT J: NEXT I
3080 PRINT "DORITI O ALTA AMPLASARE? (Y/N)"
3090 PAUSE 0: IF INKEY$="Y" THEN GO TO 3000
3100 PRINT "DORITI SA MEMOREZ DESENUL? (Y/N)"
3110 PAUSE 0: IF INKEY$="N" THEN GO TO 10
3120 CLS: PRINT "ASTEPTATI"
3130 FOR I=1 TO 22
3140 FOR J=1 TO 32
3150 IF A(I,J)=1 THEN POKE 50000+K,X+J-1:
POKE 50001+K,Y+22-I: LET K=K+2
3160 NEXT J: NEXT I
3180 BEEP 0,1,10: GO TO 10
4000 REM AFISARE ECRAN DIN MEMORIE
4010 FOR I=0 TO K STEP 2
4020 LET X=PEEK (50000+I)
4030 LET Y=PEEK (50001+I)
4040 PLOT X,Y: NEXT I
4050 PAUSE 0: GO TO 10
5000 REM SALVARE
5010 POKE 49998,K-256*(INT (K/256))
5020 POKE 49999,INT (K/256)
5030 INPUT "NUME FISIER: ":AS
5040 SAVE AS CODE 49998,2+K
5050 GO TO 10
9999 SAVE "DESENATOR" LINE 5
```

TERORSOFT



Lucruri ciudate se potrec în Dizzyland: pe când soarele strălucește, Grand Dizzy plânge în hohote în palatul său de gheață. Ce nu e în regula?

Ei bine, se pare că toți profeții au avut dreptate și că sfârșitul lumii este aproape. Vezi, vechile papirusuri din Yolkfolk spun de un timp când comorile profetului Zeffar vor fi furate din mormântul cel sfânt și un blestem va cădea peste toată țara. Grand Dizzy crede că asta s-a întâmplat, deoarece Palatul de Gheață se topește în fata ochilor lui.



Și deci povestea este spusă și scena este aranjată. Este timpul ca Dizzy să pornească în cea de-a șaptea sa aventură prin satul Yolkfolk, vaporul piratilor Blackheart, o insulă desert și Palatul de Gheață. Ideea este să te ferești de dușmanii, să rezolvi enigmele și să întorci comorile Profetului Zeffar. Deci tu cauți o cupă de lemn, coroana lui Zeffar și sabia dreptății. Fiecare din aceste nivele poate fi

MOVING TARGET PLAYERS PREMIER 1993

Moving Target este surprinzător de bun. Este un joc de "căutari" în vechea tradiție de a merge prin multe screen-uri, să găsești chei ca să deschizi uși, să împusti gardieni și să plantezi bombe (Seamănă foarte mult cu Dan Dare). Din păcate are și niște greșeli. Una dintre aceste greșeli este grafică. Ea este însă însoțită din când în când de o animație foarte bună cu niște sprite-uri neobișnuite. În sfârșit are și niște efecte destul de drăguțe pe 128K.

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP GREMLIN 1993

Cu toate că Nigel Mansell a luat parte la 176 de GRAND-PRIX tu trebuie să te lupți numai cu unul singur. Sunt 16 curse diferite în 16 țări diferite deci poți câștiga cursa la fel de bine ca și ceilalți 11 soferi cu care te înfrunți. La fel ca la majoritatea jocurilor de condus tu poți să-ți schimbi mașina și naționalitatea. Și bineînțeles opțiunile jocului: vrei să joci tot GRAND PRIX-ul sau numai o tură? Sau poate vrei să te antrenezi cu însuși Nigel Mansell? Eu am ales mai întâi sesiunea de antrenament. Înăsa Nigel Mansell nu a apărut ca să-mi dea instrucțiuni; nici măcar când am ieșit de pe șosea. Tot ce am avut de făcut a fost să alerg de unul singur pe circuit din ce în ce mai bine. Într-adevăr este destul de bun, dar nu cum mă așteptam eu. Oricum, mi-a plăcut cursa. Grafica este drăguță și destul de simplă. Nu este nimic special aici, cursa în sine este mult mai interesantă decât antrenamentul din cauza prezenței pe traseu și a altor mașini. Înainte să începi cursa trebuie să te califici. Dacă vrei neapărat să te califici atunci poate vrei să treci pe la garaj unde poți să-ți schimbi cauciucurile și multe altele.

Asta o să-ți fie de ajutor dacă o să ai de-a face cu o vreme potrivnică.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

CODE MASTERS

jucat ca un joc în el însuși: completezi nivelul și vei obține o parolă.

În momentul acesta te vei simți înfometat deci poți părăsi jocul și te duci să mănânci în grabă un sandwich cu salam de porc afumat. Când te întorci, introdu simplu parola și poți reîncepe de unde ai rămas. Super!

E ceva un pic diferit în acest joc Dizzy: Dizzy poate să-și schimbe direcția în aer și poate controla înălțimea salturilor sale. El poate chiar să vorbească (spiridus?)! Dar de ce, poate te întrebi, se cheamă CRYSTAL KINGDOM DIZZY? Bine, tocmai am ajuns la asta. Nivelul ICE PALACE începe cu Labirintul de Cristal (Crystal Maze) unde Dizzy trebuie să ajungă printre obstacole și să ia un cristal. Acest cristal trebuie dat micului personaj Richard O'Brien. Asta e numai o bucată de cristal, dar sunt cu tonele mai multe.

Nu va voi spune toate enigmaticele pentru că știu cât de mult voua, prietenii Spectrum-ului, vă place să le rezolvați singuri; și acum vă las să vă distrați în compania lui Dizzy.

Joc: Crystal Kingdom Dizzy
Publicat de: Code Masters

Pret: 9.99 £
Programatori: Big Red

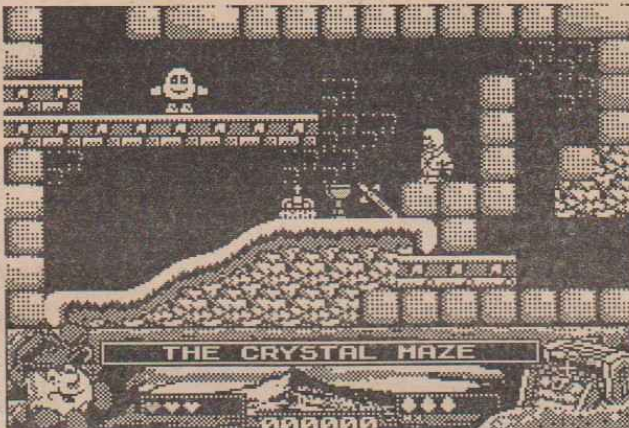
Data apariției: Noiembrie

1992

PS1: Ca urmare a anunțului apărut în hobBIT Noiembrie 1992 foarte multi au căutat MORBID DIZZY COLLECTION; această veste era furnizată de un intrus ciudat în lumea calculatoarelor care probabil își vedea pentru prima oară numele într-o revistă și se voia popular printr-o știre de senzație; dragi prieteni, această colecție nu a apărut și nici nu va apare vreodată (doar dacă, mai știți, o fi o creație a individului respectiv!).

PS2: Pentru cei care totuși nu vor reuși să termine jocul, în numărul următor al revistei noastre veți găsi soluția completă!

TERRORSOFT



Noi compilații CODE MASTERS

După ce și HI-TEC au renunțat să mai facă jocuri pe Spectrum, avem în sfârșit o veste bună: CODE MASTERS au obținut drepturile pentru TURBO THE TORTOISE care a fost lansat în compilația CARTOON CRACKERS IN CHRISTMAS care va mai cuprinde și CAPTAIN DYNAMO, DJ PUFF, STEG, FANTASY WORLD DIZZY. Și parca n-ar fi fost destul, cam în același timp CODE MASTERS mai lansează încă două compilații. Prima din ele e intitulată "SUPER SPORTS CHALLENGE" și cuprinde tot cinci jocuri: SLICKS, 1* DIVISION MANAGER, CUE BOY, WRESTLING SUPERSTARS și WACKY DARTS. Cealaltă colecție se numește SEYMOUR SUPER STAR și bineînțeles este o colecție dedicată lui SEYMOUR și cuprinde: SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SUPER SEYMOUR, SEYMOUR ROBOT COP, SEYMOUR STUNTMAN și SEYMOUR WILD WEST ADVENTURES.

"PRINCE OF PERSIA" pe SPECTRUM ?

După ce ambele reviste de Spectrum din Anglia au dat faliment (anul trecut) o firmă foarte puțin cunoscută până acum - Thingsoft a început să lanseze reclame privind iminenta apariție a celebrului "Prince of Persia" și pe (probabil singurul calculator pe care nu a apărut) Spectrum. Singura problemă era că, datorită lungimii foarte mari, jocul nu putea fi realizat decât pe Spectrum 128K. După ce s-a început programarea, firma Domark (posesorii licenței) a venit să discute cu programatorii de la Thingsoft fiind de acord să le de-a licența pentru o mică parte din profit. Inițial Domark au fost

foarte interesați să realizeze jocul împreună, dar, după lungi discuții între directorii lor și compania americană Broderbund, cei care au lansat pentru prima oară "Prince of Persia" pe calculator, ei au decis că o versiune



de Spectrum nu ar fi economic profitabilă și deci să nu-l mai convertească și pe Spectrum. Deci singura șansă ca totuși "Prince of Persia" să apară și pe Spectrum este ca firma producătoare - Thingsoft să îl lanseze pe piață fără licență. Dacă vom mai avea știri de la Thingsoft vă vom informa în numerele următoare ale revistei despre ce s-a întâmplat cu acest joc.

Grupaj realizat de

SEAL





În 1988 apare excelentul joc Laser Squad al cvasinecunoscutei case Target Games. Este o extraordinară simulare de luptă tactică și vă va tine în fața calculatorului ore întregi. Pe scurt, despre subiectul jocului: tu conduci o echipa de comando (între 5 și 8 oameni) și în funcție de nivelul ales ai de îndeplinit o misiune.

Din meniul principal ai de ales între cinci opțiuni. Cu "SAVED GAME" încarcăm o situație salvată anterior iar "EXPANSION" este pentru scenarii ulterioare aparute. Să alegem opțiunea unu și să încercăm primul nivel pentru a studia caracteristicile generale ale jocului.

După ce ai ales perifericul dorit (tastatură, joystick) se poate selecta numărul de jucători. Să urmărim jocul pentru 1 Player și să alegem nivelul de dificultate 1 (dacă îți un nivel mai ridicat, vei avea mai puțini bani, iar calculatorul va avea mai mulți oameni).

După aceasta poți observa detașamentul tău format din caporali și soldați. Caporalii sunt mai puțini la număr și sunt mai valoroși pentru că ei au o mai mare experiență în folosirea

jocul devine mai spectaculos și mai deschis pentru că efectiv arma poate distruge pereții clădirii, având o mare rază de acțiune; de aceea nu trebuie să fie persoane de-ale tale în apropierea locului în care vei arunca racheta;

-Ap50 Grenade: bombă cu ceas, foarte utilă în orice nivel;
-Dagger: cutit- folosit numai pentru lupta corp la corp.

Puteți alege și încercătoare suplimentare pentru majoritatea din ele; preturile încercătoarelor sunt proporționale cu costul armelor.

Cu "foc" puteți trece la amplasarea detașamentului (alegerile odată făcute rămân pe tot parcursul jocului).

Oamenii pot fi puși pe pătrățele marcate cu un "D" mai deschis; în cele cu "D" mai închis își va pune calculatorul personajele sale. Te poți mișca cu pătrățul care pălăie pe toată zona de luptă; un om este amplasat cu "foc".

La sfârșitul fiecărei runde poți salva sau încărca o anumită situație în cazul când ești nevoit să întrerupi un joc pe care vrei să-l reiei). După aceasta

cazul unei situații dezastruoase moralul scade atât de mult încât personajul își aruncă armele și fuge haotic, refuzând să mai lupte și noi nu-l mai putem controla;

-Stamina - (energia) e în funcție de efortul depus pe parcursul jocului; dacă este obosit, lăsați-l în pace o mutare-două.

- SELECT - putem muta personajul. Apăsând "foc" avem alte opțiuni:

- End Move - terminarea mutării;

- Change - schimbarea armei.

Dacă ai o armă în folosință (Object in use) mai poți selecta:

- Fire - îți potrivești cursorul acolo unde vrei să tragi și trebuie să alegi felul focului:

- Auto (pentru automate) - trage o rafală de trei focuri; precizie slabă, accelerație mică a glontului, număr mic de mutări;

- Snap - un singur foc cu o precizie mai mare;

- Aim - cel mai puternic foc; consumă însă multe mutări.

În caz că vreți să aruncați o grenadă trebuie să vă deplasați mai întâi

la opțiunea PRIME și să stabiliți după câte mutări să explodeze (0 - imediat după mutarea ta). După aceea din "Fire" alegeți "Throw" și veți vedea cu câtă precizie grenadă se duce în punctul marcat cu "+".

La opțiunea PRIME și să stabiliți după câte mutări să explodeze (0 - imediat după mutarea ta). După aceea din "Fire" alegeți "Throw" și veți vedea cu câtă precizie grenadă se duce în punctul marcat cu "+".

Pick up / Drop - culege/ lasă un obiect (armă sau cadavru) pe care vrei să-l ascunzi; în felul acesta poți lua arme de la un personaj care a murit.

Dacă ești în fața unei uși o poți deschide/închide cu OPEN/CLOSE. Dacă o armă nu mai are gloante și ai încărcător, o poți încărca cu LOAD.

O noțiune foarte importantă a jocului este "primul care vede" și implică "oportunitate fire": dacă în zona vizuală a unui om de-al tău intră un dusman, tu îl vezi înainte ca el să o facă, deci tragi primul foc; chiar pe mutarea lui, dacă ai mai mult decât un anumit număr de mutări (cam 25), tu ai dreptul să tragi. Este o tactică des folosită (chiar și de calculator); este bine ca în unele locuri cheie să plasezi oameni cu un număr mare de mutări pentru a "acoperi" acțiunile altora. Este o singură excepție de la regula "oportunitate": cine deschide o ușă, vede primul pe cel de după ea.

3. RESCUE FROM THE MINES

Acțiunea se petrece într-o mină unde niște camarazi de-ai tău au fost luați prizonieri. Misiunea ta e să ucizi toți dușmanii din mină.

La arme apare ceva nou: "EXPLOSIVE". Prizonierii se află în spatele unor uși încuiate și singura posibilitate de a-i elibera este să folosești explozivul (desigur, merge și aruncătorul de rachete dar e prea scump și prea puternic). Explozivul se folosește ca o grenadă numai ca fiind mai greu nu se poate arunca decât la distanțe mici după care trebuie să fugim cât mai departe, deoarece are o rază de acțiune mare. Odată eliberați, prizonierii te pot ajuta în luptă (problema e că la început nu au arme). Acest nivel al treilea este complet diferit de celelalte două din punct de vedere al câmpului de bătaie; prezenta coridoarelor foarte lungi și înguste schimbă radical planul de luptă.

În ceea ce privește armele, în afara explozivilor, nu putem să nu remarcăm necesitatea folosirii grenadelor (precizia este maximă) și a Heavy Laser-ului.

Având arme mai multe și mai grele pe ei, oamenii se vor mișca mai greu și la început nivelul vi se va părea cam plătitor.

O ultimă precizare cu referire la tactică calculatorului: nu folosește grenada, dar trage numai focuri "SNAP" și "AIM", având ținta destul de bună...

Alegând opțiunea de 2 PLAYERS, trupa condusă de calculator va aparține celui de-al doilea jucător. În acest caz, când mută un jucător, celălalt nu trebuie să se uite la ecran (pentru a nu vedea pozițiile oamenilor adversarului) și nici chiar să nu audă sunetele jocului (se joacă foarte relaxant pe muzică).

În final vă mai spun că, într-un timp nu foarte lung, veți întâlni calculatorul și la cel mai dificil nivel și atunci jucând cu un partener de nivel vostru, veți găsi jocul LASER SQUAD ca un joc strategic poate mai complex decât șahul (nici o luptă nu seamănă cu alta!)

Și acum... GOOD LUCK !

TERRORSOFT

LASER SQUAD

-A tactical warfare simulation-

armelor. În stânga sus este denumirea taberei tale ("Assassin Squad"), și în dreapta sus creditele de care dispui.

Trebuie aleasă armura pentru oamenii din echipă; aceasta este de patru tipuri; tipul al patrutelea asigură cea mai mare protecție dar prezintă mai multe dezavantaje: în primul rând costul ridicat, pe urmă, cu cât ai mai multă armură pe un personaj, acesta se mișcă mai greu, deci are un număr de mutări mai mic. E recomandabil să nu se irosească banii pe armură, ci pentru dotarea cu arme.

Alegerea armelor este o problemă mai complicată și depinde de strategia pe care ti-o alegi:

-M-4000 Auto-gun: nu are precizie prea mare și când o folosești îți ia un număr mediu (comparativ cu alte arme) de mutări; compensează pretul scăzut;

-Marsac Auto-gun: e o armă destul de scumpă; dezavantajul: consumă atâtea mutări cât M4000; avantajele pe care te le oferă sunt precizia și puterea focului (accelerația glontului);

-Sniper Rifle: foarte ieftină dar nu e recomandată pentru că focul ei va costa foarte multe mutări;

-Marsac Pistol: cea mai ieftină armă cu lovire de la distanță; este preferabil puști; trebuie să-i luați multe încercătoare pentru că are numai opt gloante; se poate lua când nu mai aveți bani pentru o armă automată;

-L50 Laser-gun: automat cu laser relativ slab; consumă puține mutări; e ieftină dar nu are forță mare;

-Heavy Laser: este armă cea mai scumpă și mai puternică; prezintă numai avantajele: consumă mutări puține, are precizie și forță mare;

-Rocket Launcher: este un aruncător de rachete și este foarte scump; luptând cu asemenea armă

alt ecran va afișa situația curentă: jucătorul, runda (jucate și rămase), scorul.

În caz că se epuizează toate runde, partea care s-a apărât a câștigat, considerându-se că atacatorii nu și-au îndeplinit misiunea. Și cu aceasta putem trece la studiarea fiecărui nivel în parte.

1. ASSASSINS

Te lupti împotriva detașamentului DROID format din roboți și un om, REGNIX pe care trebuie să-l omori. Dacă la sfârșitul celor 20 de runde nu l-ai omorât, ai pierdut jocul.

Pentru a înțelege cât mai bine jocul, trebuie să știi că tu poți fi, pe rând, unul din oamenii tăi, și deși vezi locul de luptă de sus, totuși nu observi personajele calculatorului; le poți detecta numai controlând un om și acestuia să-i între în raza vizuală un dușman (se presupune că omul vede înainte și la 45° în ambele părți).

Selectează un om și să vedem ce opțiuni avem:

- CANCEL - anulează ultima comandă;

- END TURN - sfârșitul runde;

- SCANNER - planul câmpului de luptă; cu un punct care clipește sunt marcați oamenii tăi iar cu "X" dușmanii;

-NEXTUNIT - următorul personaj;

- INFO - informații asupra caracterului dintre care cele mai importante sunt:

- Weapon Skill - îndemnarea în folosirea armelor;

- Constitution - cât de puternic este omul;

- Action Pt. S - mutări rămase de efectuat;

-Morale - moralul personajului (influențează precizia sa în folosirea armelor); În

cazul unei situații dezastruoase moralul scade atât de mult încât personajul își aruncă armele și fuge haotic, refuzând să mai lupte și noi nu-l mai putem controla;

-Stamina - (energia) e în funcție de efortul depus pe parcursul jocului; dacă este obosit, lăsați-l în pace o mutare-două.

- SELECT - putem muta personajul. Apăsând "foc" avem alte opțiuni:

- End Move - terminarea mutării;

- Change - schimbarea armei.

Dacă ai o armă în folosință (Object in use) mai poți selecta:

- Fire - îți potrivești cursorul acolo unde vrei să tragi și trebuie să alegi felul focului:

- Auto (pentru automate) - trage o rafală de trei focuri; precizie slabă, accelerație mică a glontului, număr mic de mutări;

- Snap - un singur foc cu o precizie mai mare;

- Aim - cel mai puternic foc; consumă însă multe mutări.

În caz că vreți să aruncați o grenadă trebuie să vă deplasați mai întâi

la opțiunea PRIME și să stabiliți după câte mutări să explodeze (0 - imediat după mutarea ta). După aceea din "Fire" alegeți "Throw" și veți vedea cu câtă precizie grenadă se duce în punctul marcat cu "+".

Pick up / Drop - culege/ lasă un obiect (armă sau cadavru) pe care vrei să-l ascunzi; în felul acesta poți lua arme de la un personaj care a murit.

Dacă ești în fața unei uși o poți deschide/închide cu OPEN/CLOSE. Dacă o armă nu mai are gloante și ai încărcător, o poți încărca cu LOAD.

O noțiune foarte importantă a jocului este "primul care vede" și implică "oportunitate fire": dacă în zona vizuală a unui om de-al tău intră un dusman, tu îl vezi înainte ca el să o facă, deci tragi primul foc; chiar pe mutarea lui, dacă ai mai mult decât un anumit număr de mutări (cam 25), tu ai dreptul să tragi. Este o tactică des folosită (chiar și de calculator); este bine ca în unele locuri cheie să plasezi oameni cu un număr mare de mutări pentru a "acoperi" acțiunile altora. Este o singură excepție de la regula "oportunitate": cine deschide o ușă, vede primul pe cel de după ea.

2. MOONBASE ASSAULT

Vă recomand ca înainte de a trece la acest nivel să jucați prima parte de mai multe ori pentru a căpăta experiență, acest asalt fiind mai dificil. Evident, regulile sunt aceleași ca la nivelul întâi. Aici însă remarci că ai un detașament mai mare și raportul cre-

Maniac Mansion

SOLUTION FOR PC & COMMODORE

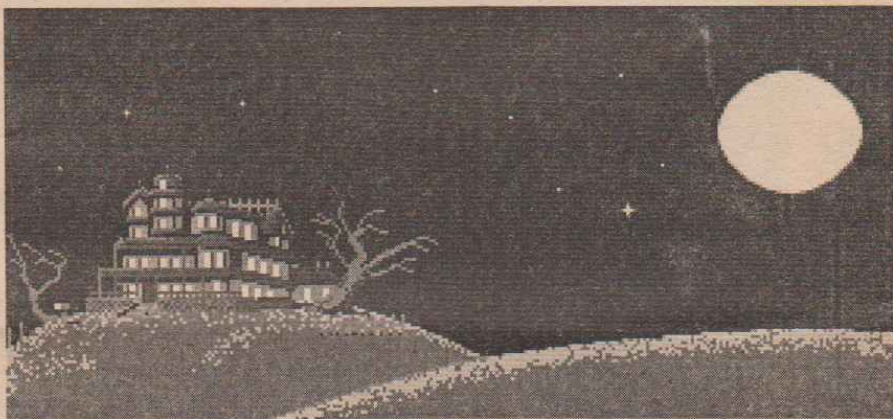
Pentru a termina jocul mai ai nevoie de încă doi prieteni pe care ti-i alegi la început. Bernard va trebui să fie neapărat unul dintre cei doi. Al doilea poate fi Syd sau Razor.

Mergi cu Dave până în fata vilei, ridică covorul, ia cheia și descuie ușa principală. Intră în hol și împinge capul de balaur aflat la capătul balustradei din dreapta pentru a deschide ușa fără mâner. Întoarce-te la cei doi prieteni ai tăi și alege-l pe Bernard (NEW KID). Mergi până la Dave și intră pe ușa deschisă, folosește comanda WHAT IS pentru a găsi întrerupătorul și aprinde lumina. Ia cheia galbenă și întoarce-te în hol. Deschide ușa din dreapta și intră în sufragerie, aici deschide aparatul vechi de radio, ia tubul, deschide dulapul și reține conținutul lui. Continuă să mergi în dreapta până ajungi în bibliotecă și aprinde lumina. Mergi spre telefon, deschide panoul detașabil din bibliotecă și ia caseta neînregistrată. Salvează situația și întoarce-te în hol. Pune-l pe Bernard să deschidă ușa de lângă ceasul bunicului, te afli acum în bucătărie unde Edna caută ceva în frigider. Poți scăpa de ea în două feluri; ieși din camera și intri din nou, sau te lași prins și dus în închisoare (pentru a evada ai nevoie de încă un prieten, caută pe peretele din spate cărămida detașabilă și împinge-o, ușa se va deschide dar pentru puțin timp). După ce ai scăpat de Edna ia lanterna de pe dulap, deschide frigiderul și ia cutia de Pepsi, apoi continuă să mergi în dreapta până ajungi în cameră. Ia sticla cu dezvoltator, sucul de fructe, borcanul de sticlă și descuie ușa cu cheia galbenă. Folosește borcanul de sticlă cu piscina, deschide poarta, intră în garaj și întoarce-te în hol. Urcă la primul etaj pe scara centrală și intră pe ușa din dreapta în studio, ia cutia cu dizolvant, penelul și castronul cu fructe de ceară. Apoi intră pe ușa din stânga în camera de muzică, uită-te la televizor și reține sfatul prezentatorului. Întoarce-te înapoi și

intră pe ușa din centru (la versiunea IBM va trebui să introduci codurile din documentația jocului); odată intrat, deschide prima ușa și aprinde lumina în cameră. Pune-l pe Bernard să deschidă biroul și ia manuscrisul. Urcă la al doilea etaj și dă-i castronul cu fructe de ceară și sucul de fructe tentaculului verde pentru a te lăsa să treci. Urcă la etajul al treilea și intră pe prima ușa în camera cu stația de radio, uită-te pe podea și culege moneda. Urcă pe scara găsită aici - în camera

dintre cioburile de sticlă. Ia caseta, oprește casetofonul și întoarce-te în camera de muzică. Folosește caseta cu recorder-ul și înregistrează melodia pe care o va cânta Razor (Syd) la pian. Du-te la al doilea etaj, intră în camera cu stația de radio și urcă în camera tentaculului verde, folosește caseta cu casetofonul și pornește-l. Tentaculul verde, rocker înrăit, te va coopta în formația lui și îți va da o casetă demo. Ieși din camera cu stația de radio și intră pe a treia ușa în camera de forță.

poziționează-o pe Razor (Syd) pe scara contractul de la intrarea principală pentru a o folosi mai târziu. Schimbă la Dave și du-te la etajul doi în camera cu jocuri, la tonomatul "Meteor Mess" și folosește quarter-ul în slot, notează-ți high score-ul pe care l-a realizat Dr. Fred care este și combinația ușii blindate a laboratorului secret. Oricum dacă Dr. Fred nu s-a jucat încă la tonomat, va trebui să aștepti și să privești, dacă vrei să asți o nouă încercare va trebui să descui ușa și



tentaculului verde. Ascultă povestea lui, ia discul și uită-te atent în colțul din dreapta, de unde iei cheia galbenă.

În curând va suna poștașul la ușa aducând un colet pentru ED - care va coborâ să-l ia. Încearcă să-l iei înaintea lui cu personajul cel mai apropiat de cutia poștală. Deschide pachetul și ia timbrele. Acum du-l pe Bernard în camera de muzică, folosește discul găsit în camera tentaculului verde cu Victrola și caseta neînregistrată cu recorder-ul, pornește-le și înregistrează sunetele stridente de pe disc pe casetă. Ia caseta. Du-te în sufragerie și folosește caseta cu player-ul. După ce se sparge lustra ia cheia ruginită

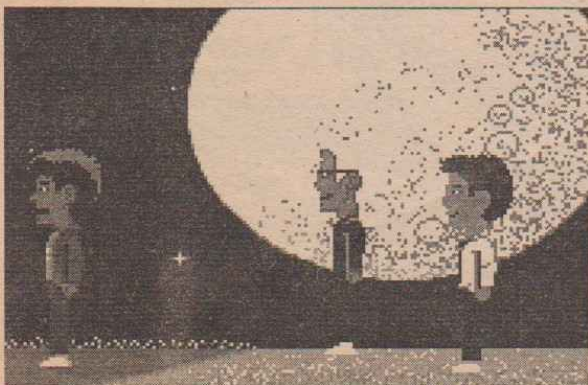
Folosește Hunk-o-matic machine de două ori. Deschide ușa din dreapta, intră în baie și ia buretele de lângă chiuvetă. Întoarce-te înapoi în holul etajului doi și deschide ușa din dreapta, în camera asta vei vedea pe un perete o pată de vopsea. Folosește cutia cu dizolvant pe pata de vopsea. Deschide ușa care apare dar nu intra încă.

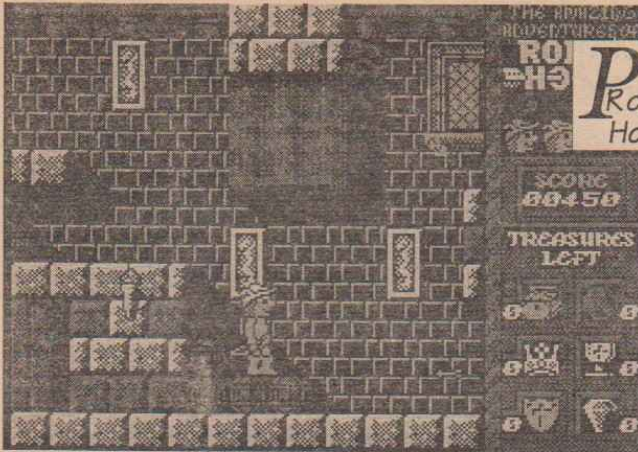
Pe scurt Dr. Fred vă anunță că lumina va fi întreruptă pentru cinci minute, ai încă o șansă să repari sârmele rupte în caz că nu ai reușit să o faci mai devreme. Adu-ți toate personajele în foyer și pune-l pe Bernard să-i dea timbrele lui Razor (Syd), cheia mică și cheia de acces (card key) lui Dave, apoi du-l pe Bernard în bucătărie, salvează jocul, deschide cuptorul cu microunde, așteaptă, oprește cuptorul cu microunde. Acum du-l pe Bernard în camera cu stația de radio, citește wanted poster și notează-ți numărul de telefon, apoi folosește tubul de radio în soclu (radio socket). Schimbă la Razor (Syd) și du-o în bucătărie, deschide cuptorul cu microunde, ia picul, folosește timbrele pe plic, dă-i quarter-ul lui Dave, du-o pe Razor la etajul doi și folosește picul cu mașina de scris în camera cu planta, trebuie să introduci adresa celor trei tipuri care publică orice (adu-ți aminte de anunțul pe care l-ai văzut mai devreme la TV), acum folosește caseta demonstrativă cu picul, odată făcută treaba, coboară scările și

să-ți iei înapoi quarter-ul.

Soneria va suna și vei primi contractul de la cei trei tipi pentru tentaculul verde, schimbă la Razor și ia contractul. Dacă nu ai auzit soneria încă schimbă la Bernard, care este încă în camera cu stația de radio, și pune-l să pornească stația de radio, folosește radioul și cheamă Meteor Police (folosește numărul de pe wanted poster). Pune-l pe Razor (Syd) să împingă gargoyles, apoi schimbă și trimite-l jos în camera cu reactor, deschide ușa cu cheia ruginită (rusty key), intră în temniță, deschide upper padlock și lower padlock cu cheia scilpitoare (glowing key) și folosește combinația de la tonomat pentru a deschide inner door. Dacă Meteor Police a examinat temnița ar trebui să găsești pe podea niște documente, deci ia insigna de pe podea și intră pe ușa laboratorului. Dă-i insigna tentaculului purpuriu care va începe să plângă. (Altă soluție ar putea fi să pui pe Dave să ia contractul de Razor (Syd) și să-l dai tentaculului verde care te-ar fi protejat). De aici poți să intri în camera unde este ținută prizoniera Sandy, deschide dulăpiorul, folosește costumul protector de radiații, folosește cheia tubulară (card key) în slot-ul ușii automate, intră pe ușa în camera meteorului și apoi trage de manetă pentru a-i salva, în sfârșit, pe Sandy și pe Dr. Fred.

G.F. SOFT





P
Robin Hood

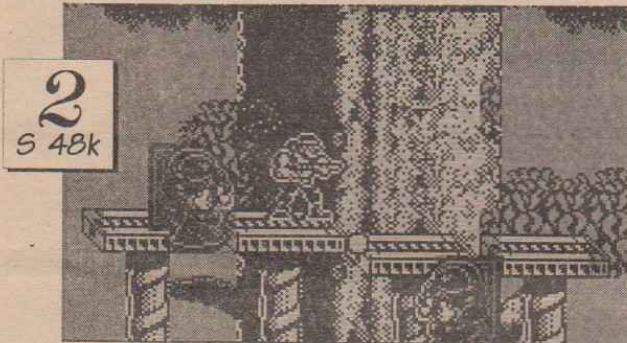
THE PRINCIPAL
ADVENTURES OF
ROBIN HOOD
SCORE
88450
TREASURES
LEFT



20
S 48k

TOP SPECTRUM 48K

- | | | | | |
|----|---------------------|---|------|--------------|
| 1 | R-TYPE | P | 1987 | IREM |
| 2 | MIDNIGHT RESISTANCE | P | 1990 | OCEAN X |
| 3 | CHASE H.Q. 1 | P | 1989 | OCEAN |
| 4 | OP.THUNDERBOLT | P | 1990 | OCEAN |
| 5 | LAST NINJA 2 | P | 1988 | SYSTEM 3 |
| 6 | SPELLBOUND DIZZY | P | 1991 | CODE MASTERS |
| 7 | BATMAN THE MOVIE | P | 1990 | OCEAN |
| 8 | LEMMINGS | P | 1991 | PSYGNOSIS |
| 9 | U.N.SQUADRON | | 1989 | US GOLD |
| 10 | TARGET RENEGADE | | 1988 | IMAGINE |
| 11 | RICK DANGEROUS 2 | | 1990 | MICROSTYLE |
| 12 | MYTH | | 1989 | SYSTEM 3 |
| 13 | IRONMAN'S OFF ROAD | | 1990 | GRAFTGOLD |
| 14 | LOTUS TURBO ESPRIT | | 1990 | GREMLIN |
| 15 | HERO QUEST | | 1991 | GREMLIN |
| 16 | SEYMOUR AT MOVIES | | 1991 | CODE MASTERS |
| 17 | ROBOCOP | | 1987 | OCEAN |
| 18 | SHADOW OF THE BEAST | | 1990 | GREMLIN |
| 19 | TURTLES NINJA 2 | | 1991 | PROBE |
| 20 | POTSWORTH & CO. | | 1992 | HI TEC |



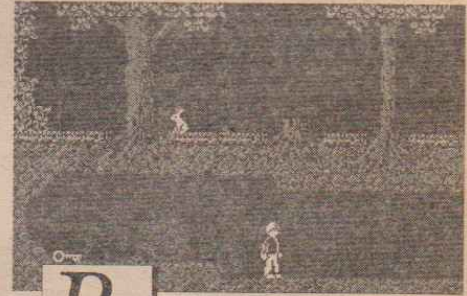
2
S 48k

Propuneri:

- AMAZING ADVENTURES OF ROBIN HOOD - CODE MASTERS
- RECKLESS RUFUS - ALTERNATIVE
- CRYSTAL KINGDOM DIZZY - CODE MASTERS
- JONNY QUEST - HI TEC
- MURRAY MOUSE - CODE MASTERS

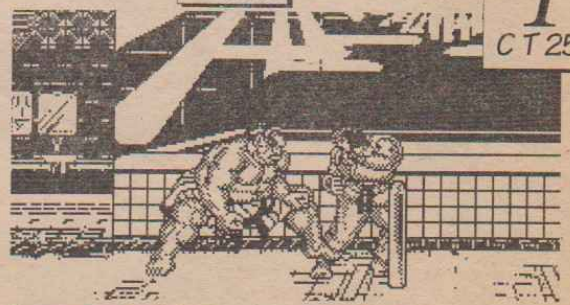
TOP 10 SPECTRUM DEMO

- | | | | |
|-----|-----------------|------|-------------------|
| 1. | LYRA 2 MEGADEMO | 1990 | E.S.I. |
| 2. | SONG IN LINES 5 | 1991 | BUSY SOFT |
| 3. | SHOCK MEGADEMO | 1992 | E.S.I. |
| 4. | N.M.I. 3 | 1991 | DYNAMITE DYNASTIE |
| 5. | FX SOUND 4 | 1989 | FUXOFT |
| 6. | OVERSCAN | 1991 | BUSY SOFT |
| 7. | SIGNAL 3 | 1990 | MICKROPOL |
| 8. | 7-TH-DEMO | 1990 | THE PRISONERS |
| 9. | T.I.T. DEMO | 1990 | THE ISRAELI TEAM |
| 10. | CRAZY SAMPLE 2 | 1989 | THE LORDS |

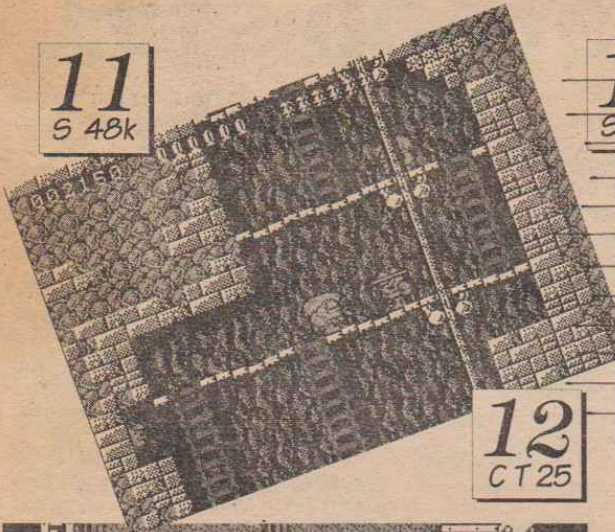


P
Ponny Quest

1
CT 25



Legenda: P=propunere; CT=Commodore; S48=Spectrum 48; S128=Spectrum 128

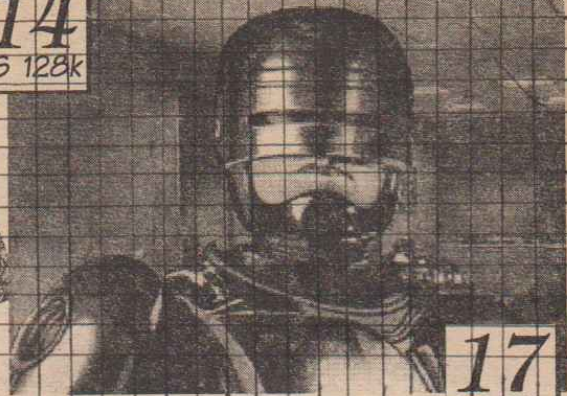


11
\$ 48k

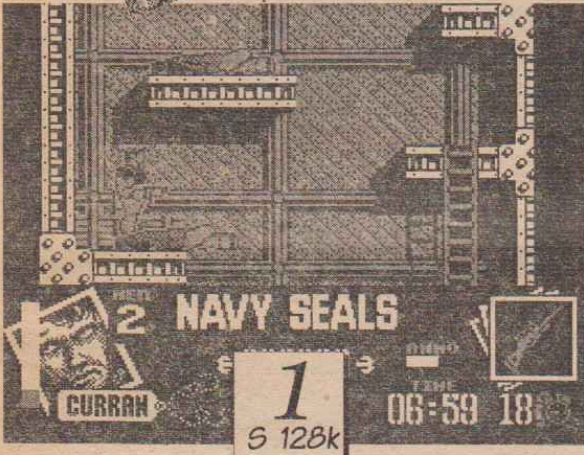
14
\$ 128k

12
CT 25

17
\$ 48k



TOP SPECTRUM 128K



1
\$ 128k

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1 NAVY SEALS | 1990 OCEAN |
| 2 DARKMAN | 1991 OCEAN |
| 3 THE ADDAMS FAMILY | 1991 OCEAN |
| 4 WRESTLEMANIA | 1991 OCEAN |
| 5 RODLAND | 1991 STORM |
| 6 HUDSON HAWK | 1991 OCEAN |
| 7 WHERE TIME STOOD STILL | 1988 OCEAN |
| 8 SPACE CRUSADE | 1992 GREMLIN |
| 9 HOSTAGES | 1988 INFOGRAMES |
| 10 PANG | 1991 OCEAN |
| 11 BATTLE COMMAND | 1991 OCEAN |
| 12 DOUBLE DRAGON 3 | 1991 STORM |
| 13 ASTRO MARINE CORPS | 1989 DINAMIC |
| 14 ROBOCOP 3 | 1992 OCEAN |
| 15 NIGHT HUNTER | 1990 UBI SOFT |
| 16 BACK TO FUTURE 3 | 1990 IMAGE WORKS |
| 17 S.W.I.V. | 1990 STORM |
| 18 TOTAL RECALL | 1990 OCEAN |
| 19 SLIGHTLY MAGIC | 1990 CODE MASTERS |
| 20 CAPTAIN DYNAMO | 1992 CODE MASTERS |

COMMODORE TOP 25

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| 1. STREET FIGHTER 2 | - US GOLD |
| 2. STREET FIGHTER | - KIXX |
| 3. DIZZY PRINCE OF YOLKFOLK | - CODE MASTERS |
| 4. GOLDEN AXE | - TRONIX |
| 5. HERO QUEST | - GBH |
| 6. TERMINATOR 2 | - HIT SQUAD |
| 7. WRESTLING SUPER STARS | - CODE MASTERS |
| 8. F15 STRIKE EAGLE | - KIXX |
| 9. F16 COMBAT PILOT | - ACTION 16 |
| 10. FUN SCHOOL 2 OVER 8S | - HIT SQUAD |
| 11. GRAEME SOUNESS SOCCER | - ZEPPELIN |
| 12. RICK DANGEROUS 2 | - KIXX |
| 13. SHOOT EM UP CONSTR. KIT | - GBH |
| 14. AMERICAN TAG TEAM WRESTLING | - ZEPPELIN |
| 15. WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR | - OCEAN |
| 16. ARNIE 2 | - ZEPPELIN |
| 17. SPELLBOUND DIZZY | - CODE MASTERS |
| 18. RAINBOW ISLANDS | - HIT SQUAD |
| 19. TEST DRIVE 2 | - HIT SQUAD |
| 20. FOOTBALL MANAGER 3 | - PRISM |
| 21. MAGICLAND DIZZY | - CODE MASTERS |
| 22. CREATURES | - KIXX |
| 23. CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER | - ZEPPELIN |
| 24. CAPTAIN DYNAMO | - CODE MASTERS |
| 25. MANCHESTER UNITED | - GBH |



6
CT 25



WHERE TIME STOOD STILL

S-a întâmpat odată ca avionul unei expediții să se prăbușească într-un teritoriu necunoscut până atunci. Au rămas în viață patru personaje: Jarret, șeful micului grup, Gloria, Dirk și Clive. Pe când se sfătuiau ce să facă, pe deasupra lor a trecut o vietate care semăna cu o pasăre, ceva care putea fi văzut numai în cărțile de preistorie. Și-au dat seama rapid că acel tărâm, printr-o minune, s-a oprit din evoluție rămânând la un stadiu primar de dezvoltare. Când au văzut din avion că ținutul este înconjurat de munți, nu și-au pierdut speranța, ci au pornit spre înălțimile muntoase ce se profilau în depărtare. Cine a citit "Calatorie în Plutonă", "Calatorie spre centrul Pământului" sau "Lumea pierdută" își da seama că povestea seamănă cu cele din cărțile respective. Programul este realizat numai pentru calculatoarele Spectrum 128K. După încărcare se poate regla modul de dirijare (1-4 apoi "O"). Odată confirmată opțiunea nu ne mai putem întoarce la ea. Dacă alegem varianta "Keyboard" trebuie să definim tastele. După aceasta vă recomand să exersați puțin cu meniurile jocului, acestea nefiind greu de manevrat.

Dintre cele patru personaje putem dirija numai unul singur, celelalte mișcându-se în funcție de

primul. Personajul dirijat poate fi schimbat numai când moare. În acest caz trebuie ales un alt conducător. Liniuțele de sub chipul personajelor indică puterea, cât sunt de sătui și câtă muniție au. Dacă personajele sunt obosite și este noaptea trebuie să vă opriți și să vă culcați pentru ca a doua zi să vă sculați cu forțe proaspete. Considerând că v-ați familiarizat cu meniurile să trecem la acțiune.

Nu voi prezenta un comentariu pe care urmărindu-l să nu vă dea nici o posibilitate să vă gândiți și voi la soluții pentru terminarea jocului, care nu este prea dificil. Voi face o scurtă prezentare a personajelor și a obiectelor întâlnite și utilitatea lor.

La începutul jocului ne aflăm lângă avionul prăbușit cu buzunarele goale. Excepție fac Gloria care are o scoică cu perle frumoase și Dirk care are un ceas de mână. Dacă vreunul din personaje vrea să transmită ceva apare într-o fereastră chipul său și ce are de spus.

Alte personaje:

- pterodactilul: survolează periodic spațiul de joc. Evitați să fiți prinși;
- caracatița: ne atrage în mlaștină. Nu vă apropiați

și nu va va ajunge. Dacă vă trage în mlaștină, personajul este pierdut cu obiectele ce le are asupra sa;

- balaurul: este dincolo de mlaștină. Este foarte rapid și ne putem salva doar prin fugă și schimbând cât mai des direcția. Vom obține avantaj și ei se pierde pe drum. Alt balaur se afla dincolo de râu (trecem râul pe sub cascada);

- băstinașii: au satul dincolo de mlaștină. Sunt pașnici dacă le dăm perlele Gloriei. Dirk (profesorul) știe limba lor și poate fi translator. După ce ne oferă mănecarea puneți perlele jos și șeful tribului vă va mai da o bucată de sunca pe care n-o mâncați;

- canibalii: au satul peste râu. Fără somatie ne atacă cu sulite. Îi putem împușca;

- mâna: - spiritul muntelui - apare dintr-o deschizătură de pe drumul de peste trecătoare. Dacă nu-i dăm sunca primită de la băstinași ne ia de gât și ne aruncă în prăpastie;

- furnicarul blindat: îl întâlnim aproape de sfârșitul jocului. Dacă e în prăgma noastră ne atacă. Prin schimbări de direcție îl putem "scutura" de pe noi;
- stâncile: - bolovanii - se rostogolesc din munți. Trebuie să ne ferim de ei. Dacă persoana dirijată are un accident obiectele sale rămân lângă ea.

Obiectele folosite:

- geanta: după ce am luat-o putem băga în ea obiectele, putând avea astfel opt obiecte și nu patru;
- ploșca: dacă personajului îi e sete ("I'm thirsty") i-o potolește. Dacă se golește, o putem umple de la râu;

- trusa sanitară: dacă am fost răniți de sulite, ne crește puterea;

- frânghia: trecând podul, acesta se rupe sub grăsanul Clive. Poate fi salvat cu frânghia care trebuie să fie la altcineva;

- hrana: - cutii - pentru scăderea foamei;
- cutii;
- lada de muniție: pentru încărcarea pistoalelor;
- deschizător de conserve: pentru pachetul de mâncare;

- dinamita: pentru a arunca în aer stâncile căzute pe drum (aproape de sfârșit). După aprinderea fitilului se așează jos, altfel explodează în buzunar (stâncile pot fi și ocolite);

- sunca prăjită: la traversarea trecătorii trebuie îmbunătățit spiritul muntelui. În fața mâinii ieșite din deschizătură se lasă sunca jos, după care putem trece dar imediat, pentru că mai târziu nu ne va mai ține minte și ne va trage în prăpastie;

- globul magic: dacă îl salvăm pe Clive și ajungem dincolo de râu canibalii îl vor împinge spre prăpastie, în apropierea globului magic care-l va salva;

- stâncile: închid drumul. Se vor dinamita dar se pot și ocoli.

După această lungă aventură, ajungem în peștera prin care ne întoarcem în lumea civilizată.

Ce zicați de o expediție ulterioară?



BATTLE COMMAND

FOR SPECTRUM & COMMODORE

Întodeuna mi-au plăcut jocurile de acest gen pentru că se apropie cel mai mult de realitate (foarte mult în cazul de față dacă ținem seama de capacitățile Spectrumului). De fapt cred că acesta este idealul programatorilor când realizează un joc. Battle Command are o grafică 3D solidă și zece scenarii foarte bine puse la punct, fără să mai vorbim de efectele de sunet (Speccy 128k bineînțeles). Tancul de asalt "Mauler" pe care veți lupta trebuie pentru început înarmat. Puteți alege multe variante de înarmare, începând de la tunuri cu laser până la rachete cu ghidare manuală spre țintă (Who!).



După ce v-ați înarmat porniți în misiune, care este de genul "arunca totul în aer", dar c'ând 200 de tancuri inamice încearcă să te arunce pe tine în aer (nu mai spun de mine, baterii antitanc, etc.) jocul devine fascinant. Pentru controlul tancului se pot folosi tastatura și joystick-urile.

Taste folosite:

- Q, A, O, P, SPACE - control + fire,
- S - stop,
- D - damage,
- R - rear view,
- M - map,
- N - vedere infraroșu,
- C - întoarcere la joc,
- K-J - stabilește raza de acțiune a mortarului
- 1-4 - alegerea armei,
- H - cheamă elicopterul dar numai după ce ai terminat misiunea și sunteți pe

"P"-ul de pe hartă
E - abort
Pe hartă puteți vedea două litere: T și P. "T" (target) reprezintă locul unde trebuie să distrugeți tot iar "P" (pick up) este locul de unde vă recuperează elicopterul.

ARMAMENTUL

Turela	400 kg / 80 focuri / max 1	<i>white</i>
Missile	Banshee RRSS - 300 kg / 8 focuri / max 2	<i>yellow</i>
	Banshee IRSS - 300 kg / 6 focuri / max 2	<i>Red</i>
	Banshee RRSA - 250 kg / 8 focuri / max 2	
	Phoenix IRSA - 250 kg / 6 focuri / max 2	
Canon	K 40 - 250 kg / 20 focuri / max 2	<i>Green</i>
Mine	Sleeper - 250 kg / 5 focuri / max 2	
Racheta	Dragon Fly - 500 kg / 3 focuri / max 2	<i>Red</i>
Bomba	K 90 - 250 kg / 20 focuri / max 4	<i>Green</i>
Spectra	Spectre - 100 kg / 12 focuri / max 2	
Camuflaj	Phantom - 100 kg / 1 foc / max 2	<i>yellow</i>
Mina antitanc	Skeef - 200 kg / 12 focuri / max 2	
Laser	Siam - 250 kg / 40 focuri / max 1	<i>Red</i>

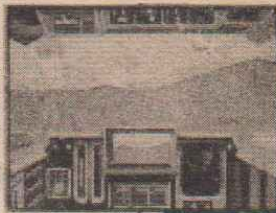
MISIUNILE

- 1) Blast 'em mission - trebuie să găsești și să distruge două din containerele cu fuel ale inamicului. Ele se află în N-E. Este o misiune de urgență și poate paraliza inamicul timp de mai multe săptămâni.
- 2) Missile battery - trebuie distruse rachetele sol-aer ale inamicului pentru a ușura atacul aviației din nord. Pentru început vă duceți în vest unde distrugeți radarul. În caz contrar, rachetele se vor lansa automat dacă vă apropiați.
- 3) Hostage Rescue - un om de știință care lucrează la un proiect pentru tancuri a fost răpit. Trebuie găsit și adus înapoi în nord.
- 4) Railway Ambush - scopul acestei misiuni este să distrugeți trenul ce aprovizionează inamicul și care se deplasează spre est. La capătul liniei se află un complex care trebuie și el distrus.



5) Night Moves - aștepta până se întunecă, selectează "infrared control" și atacă aeroportul. Misiunea constă în distrugerea avioanelor și a turmii de control.

6) Convoy Escort - obiectivul tău este escortarea unui important convoi de camioane la baracile din nord-vest. Pentru a termina misiunea trebuie neapărat să ajungă măcar un camion la destinație (What a shame!)



7) Recover Satellite - unul din sateliții spion trimiși de tine a ieșit de pe orbită și a căzut în liniile inamice. Trebuie găsit înainte ca inamicul să-l distrugă.

8) River Raid - trebuie să intri în liniile inamice de pe malul râului și să distrugi patru bărci ce se deplasează pe râu, după care te duci în sud-vest și distrugi baza inamică de pe coastă.



9) Hide Out - operațiunea în spatele liniilor inamice a început. Trebuie să distrugi centrul de comandă. Ca rezultat, comanda asupra armatei va fi pierdută și va scădea avantajul strategic.

10) Grand Finale - aceasta este ultima misiune înainte de a părăsi tancul. Trebuie distruse barăcile inamice. Veți fi față în față cu toată forța de foc a inamicului.

METALSOFT

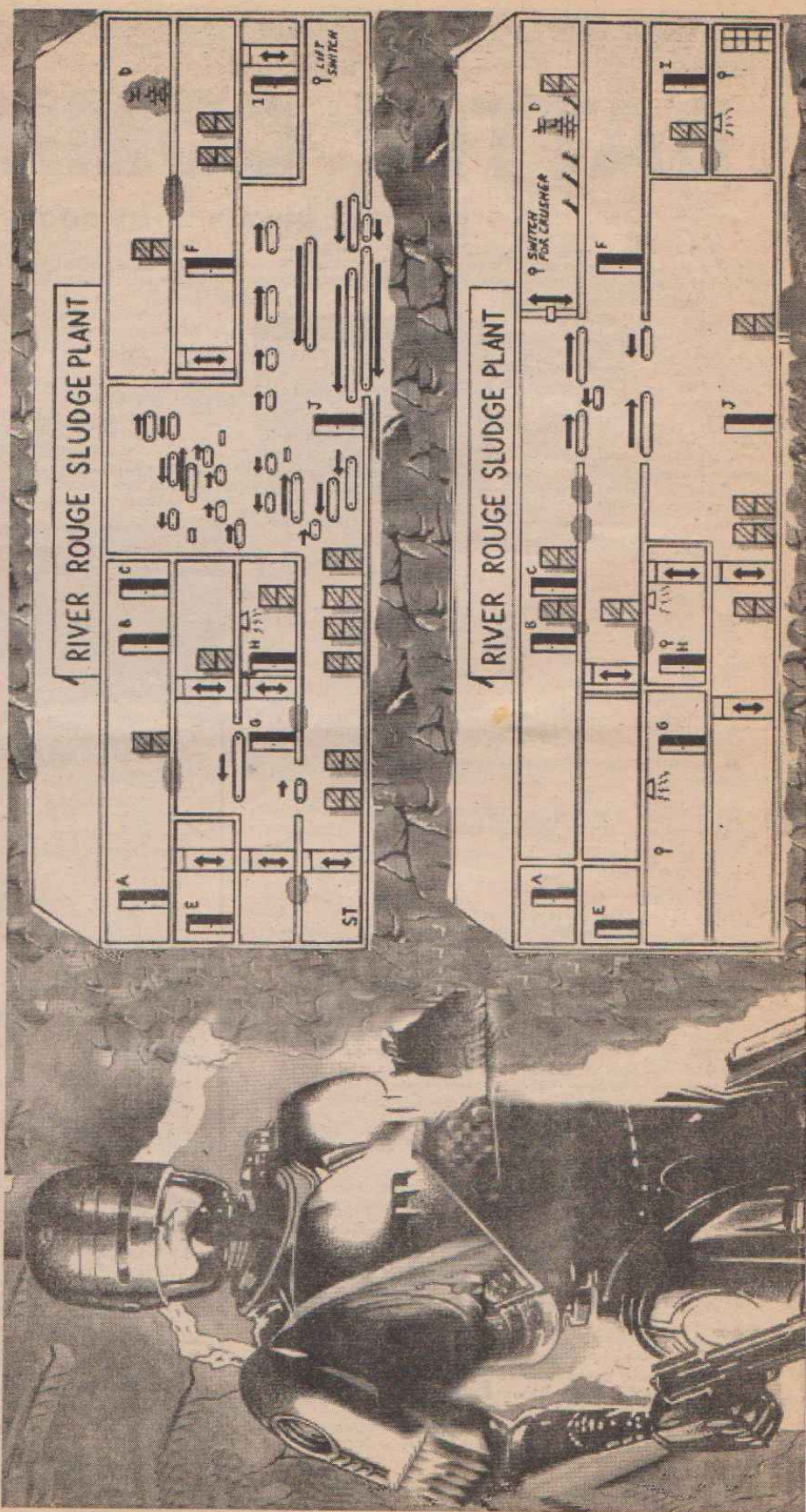
THE ULTIMATE SHOOT'EM UP

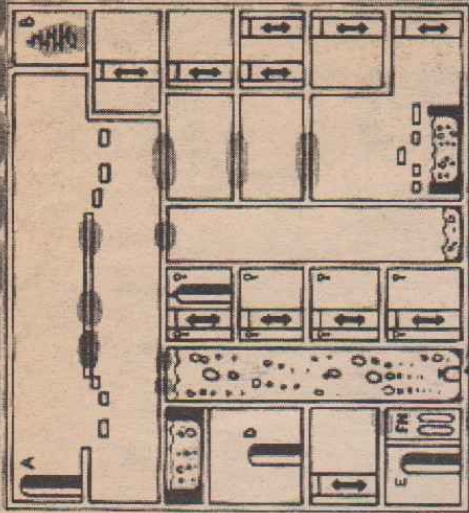
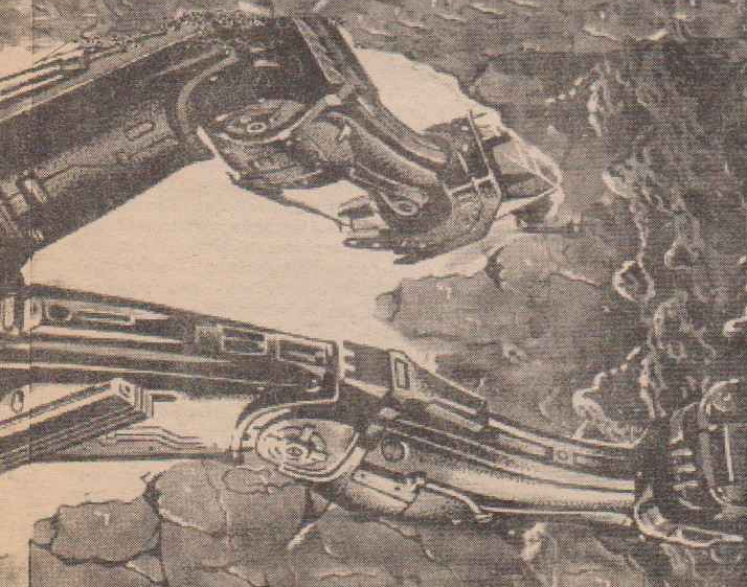
În articolul de față încercăm să prezentăm toate jocurile de tip "shoot 'em up" realizate pe COMMODORE și în același timp să vă răspundem la niște întrebări de genul: în ce an a fost realizat DELTA? cine a apărut mai întâi: R-TYPE sau IO? ce-i cu lista asta de mai jos?. Pentru a afla răspunsul la aceste întrebări citiți lista de mai jos.

NUME	FIRMA	ANUL	VALOAREA
NEOCLYPS	(PSS)	1984	*****
REVENGE OF MUT.C.	(LLAMASOFT)	1984	*****
SHEEP IN SPACE	(LLAMASOFT)	1984	*****
SKYLINE ATTACK	(CENTURY)	1984	*****
3D SCRAMBLE	(LIVE WIRE)	1985	*****
AIR WOLF	(ELITE)	1985	*****
DROPZONE	(US GOLD)	1985	*****
SHOOT'EM UP	(ALLIGATA)	1985	**
Z	(RINO)	1985	**
URIDIUM	(HEWSON)	1986	*****
MOON SHUTTLE	(A ACTION)	1986	*
GREEN BERET	(IMAGINE)	1986	*****
TRAP	(ALLIGATA)	1986	*****
WARHAWK	(FIREBIRD)	1986	*****
PARALLAX	(OCEAN)	1986	*****
IRIDIS ALPHA	(LLAMASOFT)	1986	*****
SANXION	(THALAMUS)	1986	*****
1942	(ELITE)	1987	*****
1943	(A ACTION)	1987	*
LIGHTFORCE	(FTL)	1987	*****
NEMESIS	(KONAMI)	1987	*****
RIVER RAID	(FIREBIRD)	1987	**
SLAP FIGHT	(IMAGINE)	1987	*****
ZYNAPS	(HEWSON)	1987	*****
REVENGE OF M.C.2	(MARTECH)	1987	*****
MEGA APOCALYPSE	(THALAMUS)	1988	***
HUNTER'S MOON	(FIREBIRD)	1988	***
FLYING SHARK	(ELITE)	1988	*****
KARI WARRIORS	(ELITE)	1988	*****
DROID DREAMS	(BUG BYTE)	1988	*
IO	(FIREBIRD)	1988	*****
SIDE ARMS	(GO)	1988	**
ZYBEX	(ZEPPELIN)	1988	**
BEDLAM	(GO)	1988	**
CYBERNOID	(HEWSON)	1988	*****
SUBTERRANEA	(RACK-IT)	1988	*****
POLTERGEIST	(CODE MASTERS)	1988	*****
SALAMANDER	(IMAGINE)	1988	*****

SEAL (Va urma)

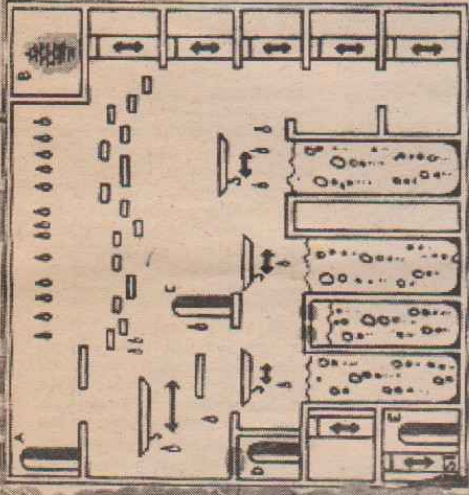
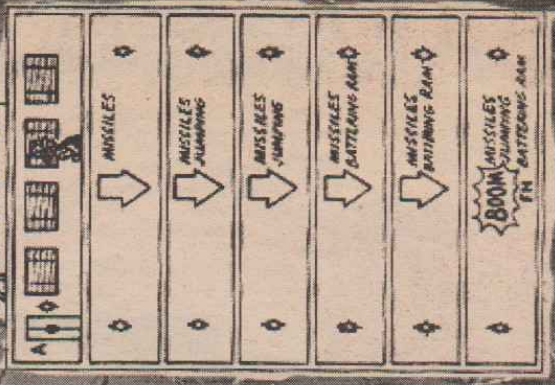
ROBOCOP 2



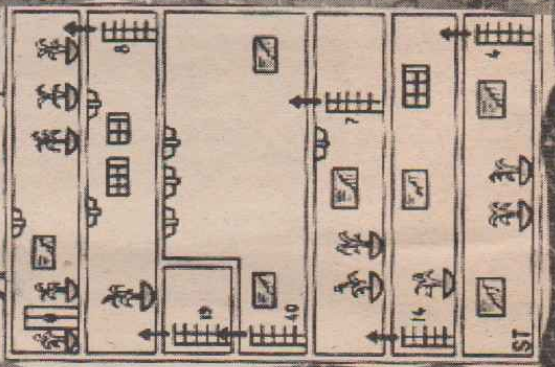


EVIDENCE

OCP
CIVIC CENTRUM



OCP
CIVIC CENTRUM





EMLYN HUGHES INT SOCCER

(E.H.I.S. - AUDIOGENIC 1989)

E.H.I.S. este un joc de fotbal cu scrolling orizontal și cu subtilități manageriale realizat în anul 1989 pe calculatoarele SPECTRUM 48/128K și COMMODORE.

Dacă vreți să rulați programul cu 2 (sau mai mulți) jucători și nu aveți joystick-uri, o problemă ar fi definirea tastelor astfel încât să nu se influențeze în timpul partidei; eu vă ofer o soluție:

	Player 1	Player 2
Fire	Z	L
Right	D	O
Left	S	9
Down	Q	M
Up	1	J

Atenție la alegere, căci este definitiv!

Pentru început, dacă n-ai mai văzut jocul, aparenta complexitate a meniurilor s-ar putea să te sperie, dar, după ce vei citi rândurile următoare, cred că nu vor mai prezenta nici un secret.

Să începem cu meniul OPTIONS (mai trebuie spus că "V" înseamnă "on" iar "X" este "off").

- Duration: durata, în minute, a unui meci (în mod normal 6 sau 8 minute); se modifică apăsând "fire" și o direcție;

- 1 or 2 vs C: determină numărul de jucători care luptă împotriva calculatorului în aceeași partidă;
- Extratime: "on" implică prelungiri la sfârșitul unei partide în care scorul a fost egal (numai în cupă!);

- View C vs C: vizualizează meciurile dintre echipele calculatorului (de obicei oțtinea este "off");

- Home & Away: pentru măsurii tur-retur se selectează "on";
- Practice: pentru antrenament se alege "on";

- Skill level: selectarea unui nivel între 1-10;
- Equal skill: dacă e pe "on" jucătorii vor obosi după câteva meciuri și vor trebui schimbați cu rezervele, altfel nu mai dau randament bun; de obicei opțiunea este "off";

- Backheels: "on" - poți da pase cu călcăiul;
- Kick directions: stabilește numărul de direcții în care poți trage; cel mai spectaculos este Kick 5 când poți lovi mingea sub foarte multe unghiuri;

- Auto Goalie: oricât am căutat, nu am găsit la ce folosește opțiunea (lăsați pe "on");
- Auto Reselect: "on" - îți selectezi jucătorul pe care îl conduci prin apăsarea tastelor direcționale când mingea nu e condusă de nimeni; pe "on" este mai greu de jucat dar mai spectaculos; pe "off" selecția se face de către calculator;

- Pts for win: stabilește nr. de puncte pentru victorie;
- Substitutes: nr. de schimbări permise într-o partidă.

Mai simplu este meniul COLORS în care se alege culoarea terenului și a jucătorilor.

Și acum să analizăm cel mai important meniu, GAME.

- Play match: pornește următoarea partidă;
- Arrange friendly: partidă amicală, de antrenament;



- Pick team: în acest meniu poți face schimbări în "11"-le de bază;
- Postpone match: amâna meciul ce urma a fi jucat;
- Start cup: începe o competiție cupă;
- Start league: începe o nouă ligă;
- Start season: începe un nou sezon ce cuprinde cupa și liga;
- Edit team: se modifică toate datele despre echipa curentă:
 - numele;
 - cine o conduce (Played by): pentru a putea fi condusă de un jucător uman trebuie schimbat COM-

PUTER cu numele jucătorului;

- se pot schimba și numele fotbalistilor împreună cu caracteristicile lor: viteză (spd); cât participă la apărare (def) și cât la atac (att); de exemplu jucătorul nr.11 trebuie să aibă bulinele Att pline iar cele Def goale.

Mai sunt afișate pe ecran: energia, nr. de partide în care a participat și numărul de goluri marcate de fiecare

- component al echipei.
- Load / Save team: încarcă / salvează o echipă;
- Load / Save all: încarcă / salvează întreaga situație.

Și în sfârșit să parcurgem și meniul afișării datelor, DISPLAYS.

- Show teams: afișează echipele;
- Show players: afișează componenta unei echipe;
- Show fixtures: afișează programul etapei sau al unei echipe;
- Show results: afișează rezultatele etapei sau ale unei echipe;

- Show table: afișează clasamentul;

- By team / By week: influențează submeniurile Fixtures și Results.

Și acum să aruncăm o privire asupra jocului propriu-zis. Tu controlezi toți componenții echipei tale dar evident nu în același timp: controlul se da fotbalistului care este cel mai aproape de mingea.

Forța sutului este determinată de timpul cât ai ținut apăsată tasta de foc. Pentru a trage pe sus (prin tribuna oficială, uneori) apăsa foc și înapoi. Dacă joci pe kick 5 sunt posibile mai multe lovituri; la combinațiile anterioare apăsând și o direcție, mingea se va duce în diagonală sub un unghi ce depinde de timpul cât ai apăsat direcția și înainte/înapoi. Loviturile cu călcăiul se pot da ținând apăsat foc și tastând pe rând înainte și înapoi. Când mingea e aproape de poarta ta, poți controla săriturile portarului cu "fire" + direcții (+ eventual sus/jos).

Programul se apropie foarte mult de fotbalul adevărat, în sensul că întâlnim out-uri, cornere, fault-uri și chiar lovituri de la 11 metri.

Un meci poate fi întrerupt cu tasta T, cu CS se pune pauza iar cu CS+V se termină repriza. Pentru a spori autenticitatea jocului când mingea este ieșită din teren cu CS+B întrerupem meciul pentru a face schimbările dorite (meniul GAME / Pick team pentru jucători, meniul OPTIONS pentru celelalte) după care îl reîncepem cu "Play match".

Nu există multe jocuri de fotbal bune pe SPECTRUM cu excepția poate a lui Manchester United. E.H.I.S. este însă un joc cu o grafică bună și o playabilitate excelentă. Ca majoritatea jocurilor de acest gen vă veți distra mai bine jucând cu mai mulți prieteni (ce campionat s-ar începe cu opt jucători!) decât luptându-vă de unul singur cu calculatorul (și ieșind pe locul 2, uneori) pe care după puțin timp îl bați ușor.

Partea de management și diversele competiții adaugă varietate jocului și chiar dacă nu esti mort după fotbal, vei găsi jocul foarte interesant.

TERRORSOFT

Venturama

Coboară de pe stâncă, mergi în stânga și ia bila de cristal, mergi în dreapta, sari pe platformă, lasă bila deasupra săgeții. Du-te în dreapta, sari peste prăpastie, mergi în dreapta și ia coșul. Mergi în dreapta și sari peste toate prăpastiile, mergi în dreapta, lasă jos coșul și sari repede pe platforma mișcătoare. Mergi odată cu platforma și sari pe bolovani, așteaptă ca platforma să ajungă sub tine și sari din nou pe ea. Du-te în dreapta, sari pe stânci și ia flautul magic. Încă o dată așteaptă ca platforma să ajungă sub tine și sari pe ea. Continuă să mergi în dreapta și când platforma va începe să meargă mai repede sari pe pamânt. Mergi în dreapta și stai între cele două coșuri. Când apar șerpii lasă jos flautul și șerpii vor dispărea. Ia de jos flautul, mergi la dreapta(x3) și sari peste toate prăpastiile. Sari repede peste cărămida roșie înainte ca să dispară, mergi în dreapta de două ori, ia de jos

greutatea, sari peste planta mănăitoare de oameni, mergi în dreapta de două ori și pune-te lângă liftul alb. Sari peste lift, mergi în dreapta și sari peste platformele albastre. Selectează greutatea pentru a fi lăsată jos, ia idolul făcut din lut și lasă greutatea în același timp. Du-te în stânga și suie-te pe lift, așteaptă ca liftul să se oprească după care ia-o spre stânga, sari peste prăpastie, mergi în stânga și ia cheia, mergi în stânga traversând podul iar când ajungi la capăt lasă jos idolul. Du-te în stânga, sari peste prăpastie (nu pe platforma ridicată) și lasă jos cheia în fața ușii. Du-te în stânga, sari peste lift, mergi în stânga și ia punga cu aur. Du-te în stânga, ia craniul și ferește-te de pânjen. Du-te înapoi la lift și urcă-te pe el. Mergi în stânga și aruncă idolul, du-te încet în stânga și fi atent la șerpi. Când apar șerpii lasă jos flautul magic și mergi de două ori în stânga. Sari peste lift (dacă te vei sui cu el vei muri). Sari pe mâna diavolului și lasă acolo aurul. Du-te în stânga și sari peste prăpastie. Iar pentru a termina jocul du-te în stânga până ajungi la balon și pleacă cu el (balonul nu va pleca dacă ai vreun obiect cu tine).

SEAL



THE GREAT ESCAPE

FOR SPECTRUM & COMMODORE

DAY ONE :

Ieși din cameră pe ușa din stânga. Du-te la postul de gardă aflat în colțul din stânga jos al închisorii. Lângă piciorul stâng se afla cheia B. Urmărește gardul spre dreapta până când ajungi la o ușă. Descuie ușa și lasă cheia jos. Intră în camera din dreapta și ia sculele. Intră în camera din stânga folosind sculele pentru a sparge lăcutul și ia lopata. Întoarce-te înapoi în dormitor și lasă lopata și sculele în tunelul de sub sobă. Du-te în camera de lângă intrarea în cantină și ia cutia roșie. Deschide-o și ia banii. Du-te la cantină, intră pe ușa din stânga și ia cheia A. Mergi dreapta, sus, dreapta, descuie ușa cu cheia A, dreapta, jos, jos, jos, stânga, sus. Lasă cheia A jos, ia uniforma de sergent și pune-o pe tine. Nu lua torta. Întoarce-te la cantină. Pune banii în tunel. Ia sculele și intră pe ușa de lângă camera unde găsești cutia roșie folosind sculele. Mergi jos, dreapta, jos și folosește sculele pentru a intra pe ușa de jos. Nu lua cheia, ia documentele din spațiile scaunului.

Scoate-ți uniforma și pune documentele și sculele în tunel. Mergi la apel iar apoi culcă-te.

DAY TWO :

Du-te în camera unde se află cutia roșie, deschide-o și ia clestele pentru tăiat sârma. Întoarce-te în tunelul de sub sobă, ia lopata și târăște-te prin tunel până la secțiunea prăbușită. Sapă prin secțiune cu lopata. Du-te în cealaltă parte a tunelului și lasă clestele acolo. Întoarce-te înapoi, ia documentele și lasă-le lângă cleste. Întoarce-te la intrarea în tunel, lasă lopata acolo și urmărește ceilalți prizonieri.

DAY THREE :

Ia a treia cutie roșie, deschide-o, și ia bucata de ciocolată. Las-o în tunel și urmărește rutina prizonierilor pentru a ajunge în zona de exerciții. Du-te în tunel și stai acolo până la sfârșitul exercițiilor. Ia documentele și clestele, du-te la marginea de sus și taie gardul de sârma. Lasă documentele lângă postul de gardă. Întoarce-te în tunel și lasă clestele acolo apoi ieși și lasă-te capturat de gardi.

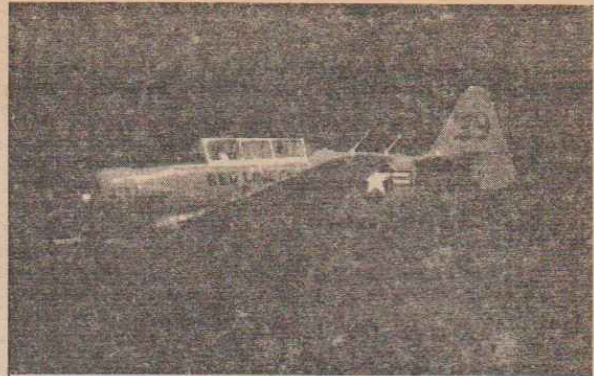
DAY FOUR :

Ia a treia cutie roșie, deschide-o, și ia compasul. Lasă computer-ul să te ducă la exerciții și la cantină. Întoarce-te în tunel și ia lopata. Du-te la secțiunea prăbușită și sapă prin ea. Lasă lopata și ia clestele. Așteaptă până când se termină exercițiile. Lasă clestele și ia documentele. Continuă să mergi în sus și VEI EVADA în sfârșit!!!

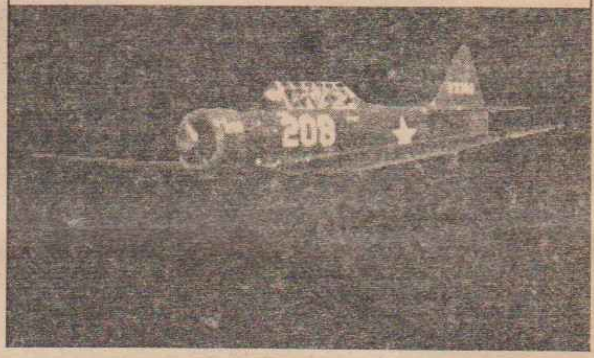
NOTE :

Dacă porți uniforma doar comandantul poate să te prindă. Când fugi de gardieni mergi pe lângă zid și folosește colțurile să scapi de ei. Calculează-ți bine drumul prin zona gardienilor sau vei sfârși în cârcă.

G.F. SOFT



FOR SPECTRUM & COMMODORE



MOONWALKER

LEVEL 1 :

Ghidează-te singur cu ajutorul hărții. Punctele mișcătoare sunt dușmanii iar punctele fixe sunt obiecte sau bucăți din costumul de iepure. Fugi întodeauna, iar ca să eviți celelalte personaje încearcă să mergi pe străzi cât mai mari. Nu-ți face probleme din cauza timpului. După ce ai găsit tot ce ai nevoie du-te în colțul din stânga-sus al hărții unde se află bicicleta.

LEVEL 2 :

La fel ca la nivelul unu, însă cu motocicletă și cu multe sub-nivele. Și inamici mai rezistenți. Ca să scapi de ei, alege o stradă mare și mergi numai pe stânga sau pe dreapta iar când se apropie un inamic apasă DOWN, DOWN / RIGHT, RIGHT, RIGHT / UP și UP - și trebuie să scapi de el. Ghidează-te după hartă ca la nivelul unu, dar aici ai desenată pe hartă o linie care reprezintă rampa de pe care va trebui să sari cu mașina. Când găsești 10 sfere te vei transforma într-o mașină și vei dispărea de pe hartă, deci mai bine lasă sfera de lângă rampă ca să o culegi

la sfârșit, altfel vei muri pierzând timp. La ultimul sub-nivel te vei transforma într-o mașină și va trebui să alergi pe o șosea fără inamici. E destul de simplu și ai destul timp ca să îl termini

LEVEL 3 :

Fugi în stânga, ia arma și muniția, oprește-te, apasă foc și așteaptă să apară un inamic. Acum vei putea să îl omori imediat cum apar la fereastră. Ca să nu fii împușcat, fugi imediat cum auzi zgomotul produs de armă. Din când în când vei rămâne fără muniție și va trebui să fugi să mai cauți, ferindu-te de împușcăturile lor.

LEVEL 4 :

Împușcă tot ce mișcă și nu aștepta ca flama de pistol să se mărească. Trage în inamici imediat cum apar. Trage continuu (dacă ai un joystick folosește-l) și din când în când uită-te la numărul inamicilor care mai sunt de împușcat. Acest nivel este cel mai simplu din tot jocul, și dacă ai ajuns aici nu vei pierde mai mult de o viață. SEAL



Întinern din acest număr rubrica POKEMANIA în care să puteți găsi poke-uri la jocuri (cât mai noi) și care să nu fi apărut până acum și în alte reviste. Din mulțimea de poke-uri de care dispunem, este aproape imposibil să le verificăm pe toate. Asta nu înseamnă că din zece jocuri, numai unul rulează cu vieți infinite. Nu vom da nici celebra serie de poke-uri ce au apărut în (fiecare) "hobbit". La unele programe vom tipări loadere (dat fiind faptul că nu toate jocurile se pot sparge ușor) iar la cele la care în paranteze apare caracterul "*" înseamnă ca poke-ul se introduce mai greu (de obicei, în limbajul de asamblare). În unele cazuri vom prezenta mesaje care, introduse în timpul jocului, activează un mod CHEAT.

OK, here goes the Pokemaniac !

1. LITTLE PUFF IN DRAGONLAND
- loader pentru vieți infinite
10 CLEAR 29000
20 FOR I=23296 TO 23322: READ A: POKE I,A:
NEXT I
30 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,205,86,5,
221,33,204,116,17,52,139,62,255,55,205,86,5,201
40 RANDOMIZE USR 23296
50 POKE 53023,0: POKE 53024,0: POKE 53025,0
60 RANDOMIZE USR 52800

2. BACK TO THE FUTURE 2 (*)
- energie infinite: POKE 43649,183;
POKE 44306,0
- vieți infinite: POKE 47998,0;
POKE 48710,0

3. SKY HIGH STUNTMAN (*)
- fără dușmani: POKE 32039,0

4. TOP CAT
- energie infinite: apăsa simultan tastele H,E,L,P

5. SIM CITY
- loader pentru bani nelimitați
10 REM SIM CITY: INFY CASH
20 CLEAR 32767: LOAD "CODE 65024
30 POKE 65041,251: POKE 65042,201
40 RANDOMIZE USR 65024
50 POKE 65211,234
60 POKE 65212,255
70 FOR F=65514 TO 65535
80 READ A: POKE F,A: NEXT F
90 RANDOMIZE USR 65152
100 DATA 33,248,255,17,12,80
110 DATA 1,20,0,237,176,195
120 DATA 0,80,62,201,50,128
130 DATA 102,195,27,91

6. LASER SQUAD
- bani infinite: POKE 40513,0

7. PUZZNIC
- încercări infinite: POKE 37911,0:
POKE 37912,0
- password: PTRDRC

8. VIAJE
- coduri: level 2: EVAMARIASEFUE
level 3: GODFATH

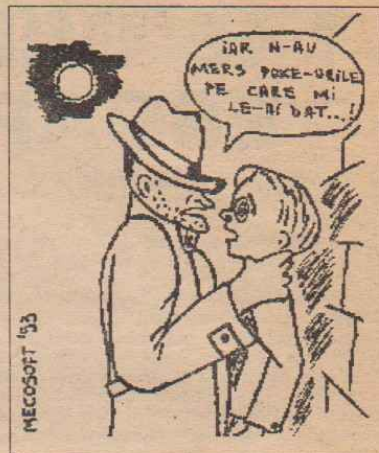
9. CHIP'S CHALLENGE
- coduri pentru ultimele 4 nivele:
level 146: JHEN
level 147: COZA
level 148: RGSK
level 149: DIGW

10. SONIC BOOM
- credite infinite: POKE 31597,0

11. CHEVY CHASE
- loader pentru timp infinit
10 FOR F=25E3 TO 25039
20 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 RANDOMIZE USR 25E3
40 DATA 49,0,0,221,33
50 DATA 0,64,17,0,27
60 DATA 62,255,55,205,86
70 DATA 5,48,241,221,33
80 DATA 0,98,17,232,155
90 DATA 62,255,55,205,86
100 DATA 5,48,241,175,50
110 DATA 110,165,195,160,156

12. RICK DANGEROUS 2
- vieți infinite: POKE 39745,0
- bombe infinite: POKE 38303,0
- gloante infinite: POKE 35376,0

13. THE SPY WHO LOVED ME
- loader pentru 255 vieți
10 CLEAR 25191: LOAD "CODE
20 POKE 35055,255: RANDOMIZE USR 29951



14. SUPER TANK SIMULATOR
- loader pentru vieți infinite
10 CLEAR 24575: LOAD "CODE: POKE
24625,201
20 RANDOMIZE USR 24581: POKE 41548,0
30 RANDOMIZE USR 36933

15. BLINKY'S SCARY SCHOOL
- loader pentru vieți infinite
(tastați acest program după ce ați încărcat BA-
SIC-ul cu MERGE")

2 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: CLEAR 30000:
POKE 23773,0: RANDOMIZE USR 23760
3 INPUT "POKE Y/N": AS
4 IF AS="Y" OR AS="y" THEN GO TO 6
5 RANDOMIZE USR 65279
6 POKE 65388,0: POKE 65387,247
7 FOR I=1 TO 9: READ A: POKE 63232+I,A:
NEXT I: GO TO 5
8 DATA 245,62,0,50,23,202,241,195,224,65

16. NIGHT HUNTER 128K
- vieți infinite: POKE 56737,0: POKE 54320,0:
POKE 54321,0: POKE 49709,0: POKE 49710,0:
POKE 49756,0: POKE 49757,0: POKE 49795,0:
POKE 49796,0

17. LOGO
- coduri:
1. CODE; 2. GAME; 3. DISK; 4. HOME; 5.
CALL; 6. MOON; 7. ROCK; 8. SLOT; 9. TEST;
10. EVIL; 11. GIFT; 12. KICK; 13. SAFE; 14. EXIT;
15. TREE; 16. WAVE; 17. YEAR; 18. ZERO;
19. LOVE

18. NINJA SPIRIT
- vieți infinite: POKE 43535,60: POKE 43536,0

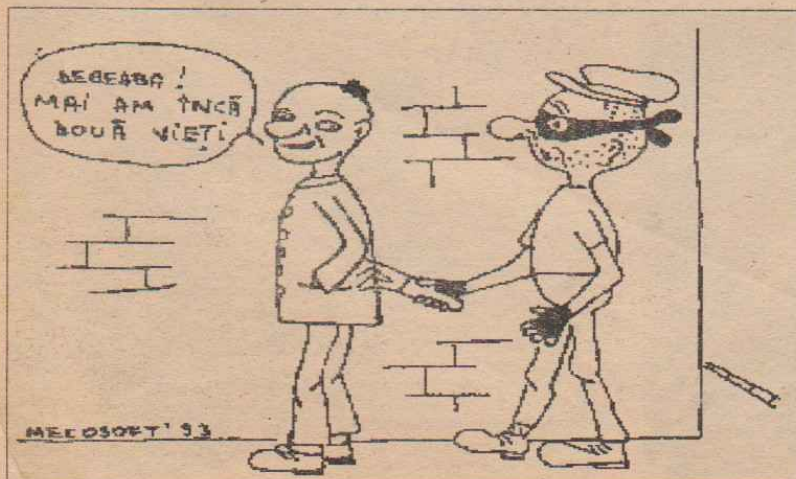
19. HYPSSYS 2
- cod de acces: DROWSSAP

20. MYTICAL COMBAT (SOLOMON S KEY)
- vieți infinite: definește tastele E,B,O,R,P

TERRORSOFT & SEAL

LICENCE TO KILL 48K - POKE 47701,13
MIDNIGHT RESISTANCE - POKE 30736,0 -
POKE 37590,0
BIG FOOT - POKE 50357,0
VINDICATOR 3 - POKE 31982,0 - POKE 32331,0
SENDA 2 PASSWORD - PLATANON

SLAYER SOFT TEAM



CHEATS FOR PC

MANCHESTER UNITED

Apasă tastele CTRL și ESCAPE simultan. Acum adversarul tău va câștiga automat 'five-nil'.

TERMINATOR 2

Oprește jocul (pause) și apasă alternativ toate tastele funcționale (F1-F12) apoi apasă FIRE pentru a porni jocul. Acum apăsând tasta ESCAPE poți sări peste nivele.

LOTUS TURBO 2

Când ți se cere parola tastează TURPENTINE pentru timp infinit.

BART SIMPSONS

VS. SPACE MUTANTS
Tastează SHEEP IN A GROUP WEARING HATS pentru vieți infinite.

ELF

Tastează CHORPOO oricând în timpul jocului pentru vieți infinite.

PANG

Tastează în screen-ul cu harta lumii 'WHAT A NICE CHEAT' pentru a putea să-ți alegi locația dorită.

SUPERCARS 2

Tastează în tabela de high-score 'I WALK THE HILL' în locul numelui primului jucător și 'INWARDS' în locul numelui celui de-al doilea jucător pentru un efect surpriza

LARRY2-CODURI

Tipe	Telefoane
Blonda - rochie neagra, colier	5664
- rochie cenușie, colier	8487
- rochie cenușie, diadema	8627
- rochie alba	2737
Bruneta - rochie alba, decolteu în forma de triunghi	7448
- rochie alba, colier	8627
- rochie neagra, cercei galbeni	5633
- rochie neagra, cruce galbena, cercei	2868
- rochie neagra, colier	3787
- rochie cenușie, diadema galbena	3825
Satena - rochie neagra, cercei galbeni	3425
- rochie cenușie, diadema, cercei mici	6828
- rochie cenușie, cercei mari	5834
- rochie alba, colier, cercei	2867



CHEATS FOR SPECTRUM 128K

ROBOCOP 2

Defineste-ti tastele MSYULE apoi în timpul jocului apasă în același timp tastele GTI pentru a trece la nivelul următor.

TOTAL RECALL

Tastează în tabela de high-score THE END IS NIGH apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER pentru a trece la nivelul următor.

ROD-LAND

Tastează în tabela de high-score IHATEMYDOG pentru invulnerabilitate.

SPELLBOUND DIZZY

Tastează în screen-ul principal IWANTANOMLETTE apoi în timpul jocului apasă tasta C pentru a activa cheat mode.

SEYMOUR AT THE MOVIES

Tastează în screen-ul principal KAZANDKAZAGAIN apoi în timpul jocului apasă tasta C pentru a activa cheat mode.

NAVY SEALS A

Tastează în tabela de high-score CLUBBING SEASON apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER

pentru a trece la nivelul următor sau tasta W pentru a-ți alege alte arme.

NAVY SEALS B

Tastează în tabela de high-score CLUBBING SEASON apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER pentru screen-ul final sau tastele 1 și 2 pentru harta orașului (apasă I pentru o surpriza).



GAUNTLET 3

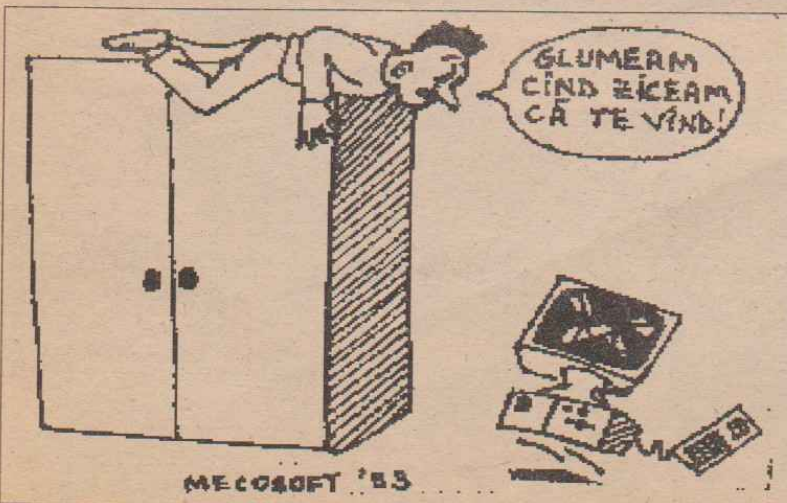
Tastează în screen-ul principal HELEN JOHNSON (după fiecare literă tastată screen-ul cu autorii jocului trebuie să se schimbe) apoi în timpul jocului apasă pauza (BREAK) și SS pentru a activa cheat mode.

DARKMAN

Tastează în screen-ul principal BELA (trebuie să apară în colțul din dreapta jos) pentru energie infinite.

STORMLORD 2

Tastează în screen-ul principal MULTIPLE pentru invulnerabilitate (după tastare trebuie să apăie border-ul).





Goblini

Pentru începători sau pentru cei mai puțin obișnuiți cu tipul acesta de "quest" voi da câteva explicații care să vă introducă în "atmosfera" jocului.
 După ce ați urmărit demo-ul de la începutul jocului urmează partea cea mai dificilă: introducerea codurilor (variante care circulă pe la noi dispune de un fișier text care conține doar câteva coduri de acces). Dacă reușești să "intri" în joc îți vei da seama că a meritat chinul, atât grafica cât și ideea jocului fiind excelente. "Quest"-ul pare simplu la prima vedere (toată acțiunea se desfășoară într-un singur "ecran") dar dacă ai răbdarea să-l joci, vei observa că unele idei ale băieților de la Gremlin, sunt cam greu de anticipat. Acțiunea jocului se complică și mai mult când o să observi că va trebui să te "descurci" cu trei goblini (pitici), încercând să scapi regatul de vrăjitorul cel rău.

Urcă pe liana și trage un pumn în ochiul drept al capului de piatră. Pune-l pe piticul cu căciulă pe limba statuei. Vrajește paratrăznetul de pe sarcofag și fugi repede pe limba, lângă prietenul tău. Trage din nou un pumn în ochiul statuei și limba se va ridica punându-l în siguranță pe prietenii tăi. Mumia care iese din sarcofag va reuși să-l sperie în sfârșit pe tipul care îți taie calea. Culege ciuperca.

Nivelul 6

Urcă-te pe ata păianjenului care îți barează trecerea și trage de a doua ată scurtă. Culege pistolul și folosește-l pe păianjenul gigant.

Nivelul 7

Vrajește punga cu semințe din copac. Aruncă semințele pe pământul săpat din fața sperietoarei. Trage un pumn în sperietoare pentru a gonii musafirii nepoțiti care au apărut. Vrajește norul din dreapta aflat deasupra pământului cultivat.

Nivelul 8

Vrajește scheletul care îți va arunca un os. Transformă osul în fluier. Culege fluierul și folosește-l pe șarpe. Urcă pe "gâtul" șarpelui și trage un pumn în bolovanii din dreapta ecranului.
 Prin acest mijloc poți să-ți ajuti prietenii tăi să uture sus și să evadezi.

Nivelul 9

Culege copanul și dă-l "cânelui" care păzește casa vrăjitorului cel rău (atenție! nu te apropia prea mult).

Nivelul 10

Dă copanul brațului care iese din scorbură. Pune-l pe piticul cu cască să tragă de una din crengile din dreapta ecranului. Culege plasa de prins fluturi cu piticul cu căciula și pune-l să stea pe creanga de



- fiecare pitic are calitățile lui: piticul cu barbă face vrăji, piticul cu căciulă culege obiecte și le folosește, iar piticul cu cască se cațără și dă cu pumnul.
 - un nivel este terminat atunci când pe ecran apare "exit".
 - capul de mort din partea de jos a ecranului îți permite să introduci codurile de acces în nivelele superioare ale jocului (pune săgeata pe el și apasă "fire").

Nivelul 1

Trage un pumn în arca de la intrare pe care se află un schelet de taur. Unul din coarne, mai slab prins, se va rupe. Culege cornul și suflă în el. Transformă crenguta cazută din copac în târnacop.

Nivelul 2

Vrajește merele și ia-le la pumni. Odată căzute din copac poți să le culegi și să le arunci în prăpastie pentru a înlocui podul rupt (unul din mere este viermănos!). Folosește târnacopul în mână și culege diamantul.

Aveti 2 posibilitati: ciocaniti la usa sau il convingeti pe vrăjitor să vă deschidă folosind diamantul.

Nivelul 4

Vrajește una din cele două plante din camera vrăjitorului (vezi tu pe care). Pune-l pe piticul cu cască să se cațere pe tulpina plantei vrajite și să dea un pumn în cartea de pe masă (nu uita să hrănești planta care îți taie calea cu o muscă care se află într-un borcan de pe masă). Acum poți să-l pui pe piticul cu căciulă să-l dea vrăjitorului diamantul.

Nivelul 5

Vrajește liana care se află lângă tipul supărat de jos.



care trage piticul cu cască. Odată ajuns în vârful copacului prin acest mijloc original și cu piticul vrăjitor pune-l să vrăjească dopul de plută prins între crengile copacului.

Astupa cu dopul de plută scorbura prin care iese pasărea speriată de piticul cu cască pe care va trebui să-l pui să de-a cu pumnul în scorbura de jos. Prinde pasărea cu plasa de prins futuri.

Nivelul 11

Culege pana de scris din calamară și gădila cu ea talpa scheletului spânzurat de perete. Nu încerca deocamdată să culegi cheia care a căzut din craniul acestuia. Culege gadget-ul din dreapta ecranului (nu știu cum îl zice pe românește) și dă-l scheletului pentru a-l ține ocupat. Acum poți să iei cheia liniștit și să-l eiliberezi pe tipul din cuscă. Transformă pana de scris în "paleta" de prins muste. Capturează musca care a intrat pe fereaștră și transform-o în "săgeată". Aruncă cu săgeata în ochiul vrăjitorului din tablou pentru a deschide seiful.

Culege sticluta cu licoarea care te face invizibil (nu bea licoarea din celelalte două sticlute).

Nivelul 12

Vrăjește lespedea de piatră culege bățul și înghețe-l în orificiul din piatra uriașă. Culege stropitoarea fermecată care leze din piatră și folosește-o pe cultura de ridichii. Pune-l pe piticul cu cască să ia la pumni toate ridichiile uriașe (fii atent, nu poți să știi ce poate să iasă dintr-o ridichie uriașă!!). În una din ridichiile se află o ușă încuiată. Cheia o găsești în altă ridichie. Dacă ai reușit să supraviețuiești culege cheia și deschide usa



pământ chiar în fața statuiei (poți să determini locul exact cu ajutorul pendulului magic). Ai grijă să lărgesti groapa cât mai mult folosind târnăcopul de mai multe ori.

Nivelul 16

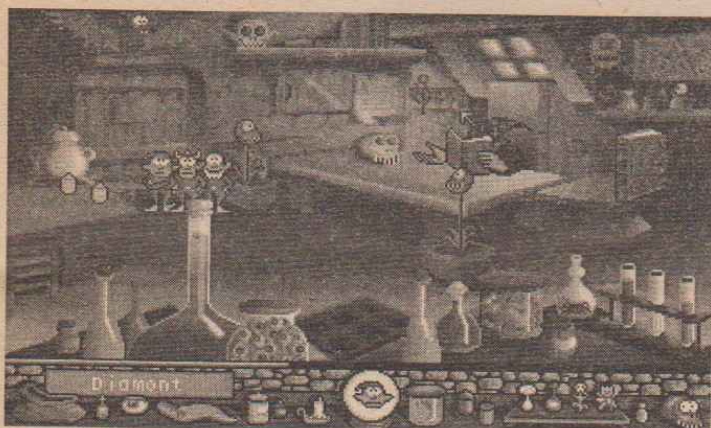
Trage un pumn în grămada de lemne, culege butucul căzut, dezactivează capcana cu el și vrăjește-l ca să obții un spray paralizant. Vrăjește și punga cu seminte din fața dragonului și culege-o. Nu am idee ce fel de seminte se află în pungă (nu uita că ai intrat într-un ținut cam ciudat) dar dacă arunci c'ăteva pe jos, din dreapta ecranului o să apară tropăind un picior! Profita de timpul scurt în care piciorul își ia masa pentru a-l captura paralizându-l cu spray-ul. Nu încerca totuși să dai piciorul plantei carnivore înainte de a-l prăji la flăcările dragonului. Dacă ai reușit să treci peste podul viu, culege sabia și aplică-i același tratament ca piciorului. După ce ai ridicat de jos sabia cu mânerul în flăcări poți să ieși din grotă.

Nivelul 17

Înghețe sabia în mâna dreaptă a statuiei, culege manivela și folosește-o în urechea dreaptă a statuiei pentru a-i teleporta pe toți cei trei pitici afară din ținutul magic. Și cam asta e tot...

Dupa terminarea acestui nivel veți avea o mică surpriză pe care vă las să o descoperiți singuri împreună cu codurile pentru fiecare nivel, pe care nu le dau pentru a vă stimula să jucați jocul.

GF.SOFT



Nivelul 13

Vrăjește rădăcina copacului și culege fluierul. Folosește-l pentru a chema pasărea la cuib. Trage un pumn în oul care a sârțit din cuib și vrăjește-l. După ce piticul vrăjitor este transportat în dreapta ecranului vrăjește trompeta care se află în drum. Acum poți să folosești sticluta cu lichidul care te face invizibil, luată din camera vrăjitorului și să treci și pe piticul cu căciula în partea dreaptă a ecranului. Culege morcovul și pune-l lângă vizuina șobolanului. Când iese șobolanul afară vrăjește-l și încearcă să te concentrezi să-l treci și pe piticul cu cască în dreapta ecranului.

Nivelul 14

Culege una din ghiulelele din grămada de jos, trage un pumn în teava tunului, aruncă ghiuleaua în tun (nu uita să îndrepti teava tunului spre tavanul plin cu morcovi) culege cutia de chibrituri din colțul de sus și aprinde fitilul. Culege morcovul care a căzut din tavan, aruncă-l în tun, îndreaptă tunul spre oala din sobă, aprinde fitilul și dă foc la lemnele din sobă. Mirosul plăcut de mâncare îl va trezi în sfârșit pe hârciog care îți va da ciocanul fermecat cu care vei putea să intri, prin gang, într-un ținut ciudat. Nu uita să iei cu tine pendulul magic.

Nivelul 15

Culege piatra, arunc-o pe X-ul marcat pe pământ și vrăjește-o de două ori. Vrăjește palmierul mai ciudat de pe statuie ca să obții un târnăcop, trage-l un pumn, culege-l și sapa o groapă în



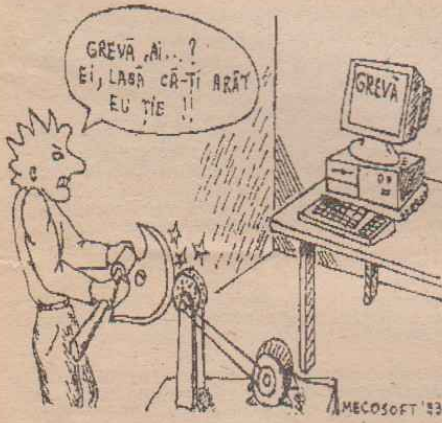


GENERAL HEX LOADER

Cu programul următor puteți introduce listingul hexa, linie cu linie, scriind numerele fără spațiu între ele (de ex.F321005811015801) apoi suma de control. Când ați terminat tastați STOP (SS+A).

```
20 REM HEX LOADER
30 POKE 23658,8: INPUT "START ADDRESS: ";S
40 POKE USR "A",INT (S/256): POKE USR "A"+1,
5-256*INT (S/256): CLEAR S-1
60 LET S=256:PEEK USR "A"+ PEEK (USR "A"+1)
70 INPUT "FILE NAME: ";LINE F$
80 LET Q=S
90 LET CS=0
100 PRINT AT 0,0;"ADRESA:";Q
110 INPUT (Q);": ";LINE AS
120 IF AS=CHR$ 226 THEN GO TO 320
130 IF LEN AS<>16 THEN GO TO 370
140 LET F=0: FOR J=1 TO 16
150 IF (AS(J)<"0" OR AS(J)>"9") AND (AS(J)<"A"
OR AS(J)>"F") THEN LET F=1: NEXT J
170 IF F=1 THEN GO TO 370
180 FOR N=0 TO 7
190 LET Y=CODE AS(1)-48: IF Y>9 THEN LET
Y=Y-7
```

```
200 LET Z=CODE AS(2)-48: IF Z>9 THEN LET
Z=Z-7
210 LET VA=16*Y+Z: LET CS=CS+VA
230 POKE Q+N, VA
240 PRINT AT 2,N*3; AS( TO 2)
250 LET AS=AS(3 TO): NEXT N
270 INPUT "SUMA: ";LINE AS
280 PRINT AT 2,25;AS
290 IF VAL AS<> CS THEN GO TO 370
310 CLS: LET Q=Q+8
315 GO TO 90
320 CLS: PRINT "APASATI O TASTA PENTRU A
SALVA ""CODUL"
330 PAUSE 0: POKE 23736,181: SAVE F$CODE
S,Q-S
340 CLS: PRINT "VERIFIC": VERIFY F$CODE
360 CLS: PRINT "OK": PAUSE 0: STOP
370 PRINT AT 15,0;"EROARE": BEEP .1,-20: GO
TO 90
```



CLS EFFECT

```
Se tastează următorul program
BASIC:
10 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
20 FOR F=60000 TO 60029: READ
A: POKE FA: NEXT F
30 DATA
221,33,0,0,6,7,197,33,0,64,1,0,24,126,
221,166,0,119,25,11,221,35,120,177,32,243,
193,16,233,201
40 FOR A=-175 TO 0 STEP
RND*2+2
50 PLOT 200,0: DRAW A,175+A:
PLOT 24,175:
DRAW 175+A,A: NEXT A
60 PAUSE 125: RANDOMIZE USR
60000
70 GO TO 40
```

SLAYER SOFT TEAM

AFIȘARE ECRAN

Rutina de față permite afișarea SCREEN-ului într-un mod deosebit (după ce în prealabil a fost încărcat de pe casetă)

Pentru a încarca HEX CODE puteți folosi un program de genul Hex loader-ului alăturat.

BASIC:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
20 LOAD""CODE 64000: REM INCARCARE
RUTINA
30 LOAD""CODE 32768: REM INCARCARE
SCREEN
40 RANDOMIZE USR 64000: PAUSE 0
```

HEX COD :

```
64000 F3 21 00 58 11 01 58 01 = 471
64008 FF 02 75 ED B0 AF D3 FE = 1427
64016 21 00 80 16 40 06 18 ED = 514
64024 B0 21 6F 99 11 6F 59 06 = 696
64032 01 D9 E5 D5 E5 21 70 99 = 1155
64040 11 70 59 01 10 01 D9 C5 = 650
64048 E5 E5 C5 E5 D5 C5 ED A0 = 1675
64056 01 20 00 A7 ED 42 EB ED = 975
64064 42 EB C1 10 F0 01 20 00 = 783
64072 E1 09 EB E1 09 C1 C5 ED = 1330
64080 A0 01 20 00 09 EB 09 EB = 681
64088 C1 10 F3 D1 E1 C1 1D 2D = 1153
64096 04 29 C5 E5 D5 C5 E5 D5 = 1499
64104 C5 ED A8 01 20 00 A7 ED = 1039
64112 42 EB ED 42 EB C1 10 F0 = 1288
64120 01 20 00 E1 09 EB E1 09 = 736
64128 C1 C5 ED A8 01 20 00 09 = 838
64136 EB 09 EB C1 10 FE 06 80 = 1065
64144 C5 10 FE C1 10 FA D1 E1 = 1360
64152 C1 1C 2C 04 78 FE 0D 20 = 688
64160 8D 05 D9 05 D9 0D 20 86 = 764
64168 C1 D1 E1 D9 FD C9 00 00 = 1296
STOP
```

CODE CRACKERS

RAZBOIUL ROBOȚILOR

CAPITOLUL 1. ÎNCEPUTUL.

Bobby se întorcea acasă după orele de școală. Drumul însă nu i se părea la fel de interesant ca în celelalte zile și nici mersul cu trotauul rulant nu-i mai capta atenția.

Ajuns acasă își aruncă ghiozdanul în cuier și intra în bucătărie. Văzându-l mama sa îi zâmbi.

- Masa este aproape gata Bobby. Du-te și spală-te.

- Nu prea mi-e foame mamă, răspunde el. - Nu te simți bine?

Bobby da din umăr. Era un băiețel de 13 ani, mic de statură, cu ochii albaștri și o față mică și rotundă. Colegii îi spuneau Beebee și el se supăra și atunci gura mică îi tremura, ca și acum când mama spune îngrijorată:

- Dacă nu-ți este bine, va trebui să te duc să te vadă un robot medic. Este de datoria mea, știu foarte bine Bob. Dacă nu mergem pot avea mari neazuri cu Robotii Conducători și asta nu e bine.

- Nu sunt bolnav mamă, zău. Și știu cât de mult îi urasc pe roboti.

- Ce va te apasa Bob. Ai avut probleme la școală? A trebuit să te duci la Robotul Director pentru că ai

fost obraznic? Bob, nu trebuie să-i supărăm pe roboții

- Nu mamă, n-am făcut nimic rău. - Atunci ce probleme ai?

Bobby o privește pe mama lui în ochi, se înroșește, apoi își coboară privirea în pământ.

- Știi mamă, copiii au spus ceva despre mine astăzi.

- Și ce au putut să spună copiii ? - Au spus că eu nu sunt copilul tău. Este adevărat mamă?

Ochii atât de blânzi ai mamei deveniră tăioși. Bobby se uită la ea speriat.

- Acum tu te-ai separat mamă. Vezi, mai bine nu-ți spuneam. Tu ești mama mea, nu?

Mama nu-i răspunde imediat dar murmură ca pentru ea: "Ce neobrăzați! Parcă n-am trăit în 2010. Parcă am fi în anii 80 înaintea ca Roboții să aibă puterea. Cum pot oamenii să mă gândească astfel?".

Întorcându-se spre Bobby mama îi întreabă blând: - Cine erau copiii, Bob?

Copilul se uită la ea speriat. N-a mai văzut-o niciodată atât de supărată.

- Or să aibă neazuri la școală, mamă? Erau mai multi.

- Spune-mi doar un nume.
- A fost și Dylan.
- Baiatul polițistului ?
- O să fie pedepsit, mamă ?
- Asta n-o pot spune eu, Bob. Am însă de gând să-i reclam Robotului judecător și poate vor fi pedepsiți. Așa cum merită.

Bobby privea fără blândă a mamei. Ea îi puse mâna pe umăr și-i strânse la piept. Apoi spuse:

- Nu aveam intenția să-ți spun până n-ai fi crescut mai mare, dar acum pentru că ai aflat va trebui să-ți spun. Te-am adoptat când erai un bebeluș, și te-am crescut ca pe copilul nostru.

- Oh! exclamă Bobby. Deci e adevărat! Se simțea dezorientat. Nu știa ce să spună.

- Cred că acum vrei să-ști cine au fost părinții tăi adevărați. Ei au luat parte la Marea revoltă împotriva Roboților. Revolta a eșuat și ei, împreună cu mulți alți curajoși, au fost capturați și executați de către Roboții Polițisti. Asta s-a întâmplat la scurt timp după ce tu te născuseși.

Mama îi ciufuli părul, îl privi cu blândete și continua:

- Noi suntem părinții tăi legali, și te iubim ca pe copilul nostru. Nu trebuie să te gândești la altceva și nici să-ți faci griji. Am să-ți dau ceva ce a aparținut tatălui tău. Singurul lucru pe care am putut să-l salvăm de furia Roboților.

Se îndreptă spre un dulap vechi din bucătărie și scoase de sub mătărie o cutiuță mică, cam cât o carte de pe vremuri.

Jocuri SIERRA pe CD-ROM

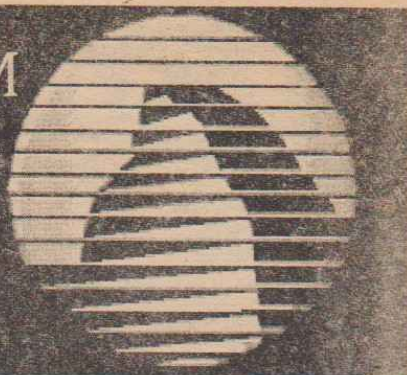
Binecunoscuta firmă SIERRA este gata să lanseze pe CD-ROM niște conversii ale celor mai populare jocuri făcute de ei. Deja jocul 'Mixed-Up Mother Goose' este pregătit pentru vânzare. Guruka Singh de la Sierra USA comentează: "Versiunea pentru CD-ROM are 256 culori VGA. Desene manuale, imagini scanate și multe altele fac din această versiune una din cele mai bune făcute de SIERRA. Problema este să găsești niște obiecte pierdute și să le înapoiezi proprietarilor. După ce ai rezolvat această problemă fiecare personaj îți va cânta o melodie susținută de un acompaniament excelent. După asta primești un ou de aur. Sunt 18 astfel de ouă. Mixed-Up Mother Goose este tradus în cinci limbi pe același disk: japoneză, engleză, franceză, spaniolă și germană. La începutul jocului poți selecta oricare din aceste limbi. Atunci personajele îți vor vorbi cu vocile lor în limba pe care ai ales-o".

Următorul pe listă este Jones în the Fast Lane.

Guruka ne spune: "Acesta este în esență un joc de strategie. Tu însuși la început găsești pentru bani, educație și carieră. De la patru player-i în sus jocul devine extraordinar. După asta primești o slujbă, muncești și apoi manânci. Îți poți închiria un apartament luxos apoi vine inflația, recesiunea și așa mai departe. Pur și simplu este un joc de strategie". Toate personajele de pe CD-ROM sunt oameni adevărați. Ei vorbesc și fac glume cu tine în timp ce tu te joci. De fapt tipul care a scris dialogurile pentru joc este un comediant.

Urmează Stellar 7 în care poți controla un tanc al viitorului, care este o compilație între Starglider și Battlezone. Un joc arcade/action cu influente tactice în care trebuie să te lupți cu Gir Draxxon și cu trupele sale într-o multime de nivele.

Guruka ne explică avantajele CD-ROM-ului: "La începutul fiecărui nivel există secvențe de desene animate cu voce digitizată. Calculatorul, de exemplu,



vorbesc cu o voce de femeie neutră".

Până când veți citi acest articol și 'Jones in the Fast Lane' și 'Stellar 7' vor fi de vânzare pe CD-ROM-uri. Planurile de viitor ale specialiștilor de la SIERRA includ King's Quest 6, Space Quest 5 și probabil toate jocurile cu Larry.

SEAL

PHILIPS CDD521: CD-ROM

Semănând mai mult cu un echipament stereo pentru acasă decât cu un periferic, CDD521 Compact Disk este primul CD-Rom recorder economic pentru mici utilizatori. Pretul este în jur de 800\$ incluzând software, un blank disk (disc necris), și un adaptor SCSI; acest pret este mult mai convenabil decât cel al aparatelor oferite cu un an în urma de Sony și Yamaha la un pret de 2000 \$.

CDD521 folosește atât discuri de 5 inch cât și de 3 inch. Pe un disc de 5 inch pot fi stocați 600Mb și pe unul de 3 inch aproximativ 200Mb, iar un Blank Disk costă doar 40\$.

Totuși CDD521 are și dezavantaje. Pe disc se poate scrie o singură dată. El nu poate citi și reda CD audio normal, decât folosind soft special. Conectarea CDD521-ulului la un PC nu este mai complicată decât atașarea unui periferic obișnuit. CDD521 se vinde cu o placă pe 16 biți care se introduce în unul din sloturile de pe mother board la care se conectează pe urmă CDD521. În ceea ce privește softul se creează două directoare pe HD unde se copiază fișierele necesare și se modifică câteva propozitii din CONFIG.SYS și AUTOEXEC.BAT.

CDD521 funcționează ca un CD-ROM obișnuit, adică nu se pot folosi comenzile din MS-DOS : copy sau xcopy pentru a copia fișiere și nici nu poate fi șters un fișier după scrierea lui pe CD. În acest sens Philips Consumer Elec-

tronics a inclus CDWrite software în configurația sistemului.

Ait neajuns al CDD521-ului este acela că recunoaște decât nume de fișiere alfanumerice. Aceasta este o restricție în compatibilitatea cu ISO9660CD-ROM file-naming convention și cu Microsoft MSCDEX driver.

Philips speră să dezvolte partea de software în acest an pentru a face sistemul să recunoască toate formele de fișiere MS-DOS.

CDD521 nu caută să substituie CD-ROM-ul player. Cu o viteză de acces de o secundă CDD521 este mai lent decât CD-ROM-urile player cu viteză de acces de 380 ms (viteza de acces a unui HD este în jur de 12 ms).

Deci CDD521 a fost optimizat mai ales pentru înregistrare nu și pentru playback. Folosind un calculator Compaq 386 la 25 Mhz, CDD521 are nevoie de un minut și 17 secunde pentru a copia 3.1 Mb de pe Hard Disk.

În ciuda limitărilor actuale ale lui CDD521, acesta este un produs util pentru acei ce caută un mod simplu de a crea CD de prezentare și databases. Acest produs a mai fost creat și de JVC, Sony, Yamaha, dar modelul Philips este cel mai expresiv și ușor de folosit.

CDD521 are nevoie de un calculator 386DX-25 Mhz cu 1 Mb RAM, cu HD și o versiune de MS-DOS cel puțin 4.01.

PS: Preturile prezentate în acest articol nu sunt de ultimă oră astfel încât în prezent, când CD-ROM-urile au devenit obișnuite sunt și mai mici.

Bobby îl luă și plecă spre camera lui.
- Când vine tata am să te cherm la masa Bob, îi strigă mama în urmă.

Ajuns în camera, băiatul se așază în pat și rămase nemisicat mult timp gândindu-se la ceea ce aflase.

Într-un tîrziu lui cutiuța și o deschise. Ochiul i se mări de surpriză: "cutiuța" era de fapt un calculator cum nu mai văzuse până atunci. Îi învârti pe toate părțile până găsi butonul de pornire. Își luă inima în dinți și apăsa pe el.

Calculatorul porni imediat. "Conectează-mă la rețeaua telefonică" apară scris pe monitor. Bob luă cablul ce era legat de calculator și îl prinse de priză videotelefonului. Pe micul ecran apară imediat un mesaj: "Dern, ia legătura imediat cu centrul. Sam."

"Dern era tata" gândi Bob.
Aplecându-se asupra tastaturii scrise "Tata este mort. Eu sunt Bobby, fiul lui Dern.". Urmă o pauză lungă. Apoi veni răspunsul: "Tatăl tău a fost un luptător neîntrecut. Vrei să-i continui misiunea?"

Băiatul răspunde fără ezitare "DA!".
"Bine ai venit în rândul NEÎNFRICAȚILOR Bobby!", veni răspunsul. "Vei primi misiunea ta în următoarele secunde. Numele tău de cod este: ENIGMA".

După înca o pauză urma mesajul.

OVZBSVQI VXTRJZDF SZ ZUOB TZ
OMOORMEE ZS TVAENU JVOTQFA
ZS VTEXGVBT TR LM EXTGMSBX
JLXNMIHJB SODMBESFA WZ KTLTMAN

Folosește programul ENIGMA. Bobby. Îl vei găsi în memoria calculatorului. Și tatăl tău îl folosea pentru mesajele secrete. Succes! Ne vom cunoaște în curând!

```
10 REM ENIGMA 2010
20 LET P$=""
25 LET J=0
30 PRINT "INTRODUCETI PAROLA"
40 INPUT K$
50 PRINT "INTRODUCETI FIECARE LINIE A MESAJULUI"
60 PRINT "CIND ATI TERMINAT TASTATI STOP"
70 INPUT C$
80 IF C$="STOP" THEN GOTO 270
90 FOR I=1 TO LEN(C$)
100 LET IS=C$(I)
110 IF (IS>="A")*(IS<="Z") THEN GOTO 140
120 LET P$=P$+IS
130 GOTO 230
140 LET J=J+1
150 IF J<=LEN(K$) THEN GOTO 170
160 LET J=1
170 LET K=CODE(K$(J))-CODE("A")+1
180 LET C=CODE(IS)-CODE("A")+1
190 IF K>C THEN GOTO 210
200 LET K=K+26
210 LET P=K-C
220 LET P$=P$+CHR$(P+CODE("A")-1)
230 NEXT I
240 PRINT P$
```

250 LET P\$=""
260 GOTO 70
270 STOP

Folosind programul, Bob introduse mesajul primit, nerăbdător să afle prima lui misiune. De acum nu-i va mai păsa de glumele colegilor. Era un NEÎNFRICAȚI!

VA URMA.

NOTĂ.

Programul realizează decodarea mesajului primit de eroul nostru. Pentru utilizarea lui, introduci parola și apoi mesajul - câte o linie o dată - notând fiecare decodarea obținută. Programul este reversibil putând face atât decodarea cât și codarea mesajelor.

Programul rulează pe SPECTRUM. Pentru COMMODORE , ATARI APPLE, IBM, TANDY modificați următoarele linii de program:

```
100 IS=MID$(C$,I,1)
120 P$=P$+IS
170 K=ASC(MID$(K$,J,1))-ASC("A")+1
180 C=ASC(IS)-ASC("A")+1
220 P$=P$+CHR$(P+ASC("A")-1)
270 END
```

De asemenea la liniile 20, 25, 140, 160, 170, 180, 200, 210, 250 scoateți comanda LET.

CRISTI DOBRESCU



Hi, all you adventurers!
Iată că firma Sierra aruncă pe piața ultimul "hit" dintr-o serie devenită deja celebră - King's Quest 6!

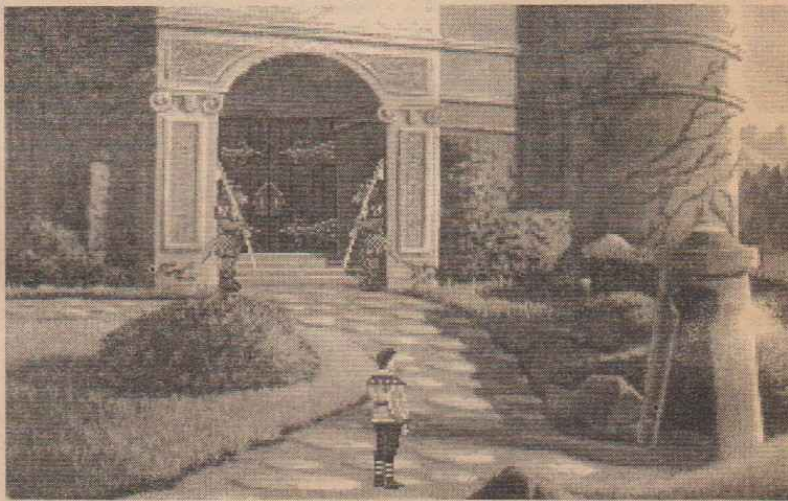
O realizare într-adevăr excepțională, o grafică bună, care efectiv te face să uiti că te joci tot contemplând screen-urile care sunt fantastic de bine lucrate.

Scenariul este grandios, enigmaticele cer o experiență mare în acest gen de jocuri pentru a fi rezolvate și ceea ce este mai important, acțiunea nu este de loc lineară, surprizele tinându-se lant. Animația mai ales pe mașinile de la 386 în sus și 16-25 Mhz este aproape perfectă. De exemplu, dați ordin lui Alexander să citească cartea, și îl veți vedea oprindu-se, scoțând cu cel mai firesc gest cartea din buzunar și răsfoind-o (până și foile cărții se mișcă perfect). Muzica quest-ului (toate card-urile) se integrează perfect diferitelor situații ale personajului (angoasă, umor, suspance, romantism). Fondul sonor este realizat excelent (de ex. vântul suflă, valurile se sparg de țârm, Minotaurul urlă, etc). Pentru a beneficia de tot ce am spus mai sus vă trebuie cel puțin un 286, EGA 16 culori, VGA Tandy sau VGA 245 culori, și pregătiți-vă să alocați circa 21 Mb din pretiosul Hard disk pentru că va asigur că merita.

Dar să trecem la jocul propriu-zis și să vedem în mare, cam ce ar trebui să facem pentru a-l termina.

De data aceasta dvs. îl încarnați pe Alexander, fiul bunului rege GRAHAM. Pentru cei care nu au jucat KING QUEST 5 vă precizăm că în acest quest aventura se termină cu salvarea de către regele GRAHAM a micii sale familii și a printesei CASSIMA, cu

*Some clues for the latest release of Sierra
On Line supergame by Emil Matara*



toții prizonieri ai răjitorului MORDACK. După câteva luni, printul ALEXANDER cam somează, gândindu-se tot mai des la printesa CASSIMA care, după eliberare, s-a întors în regatul ei. Toate bune până

într-o zi când ea apare în oglinda magică și îi cere ajutorul tânărului print.

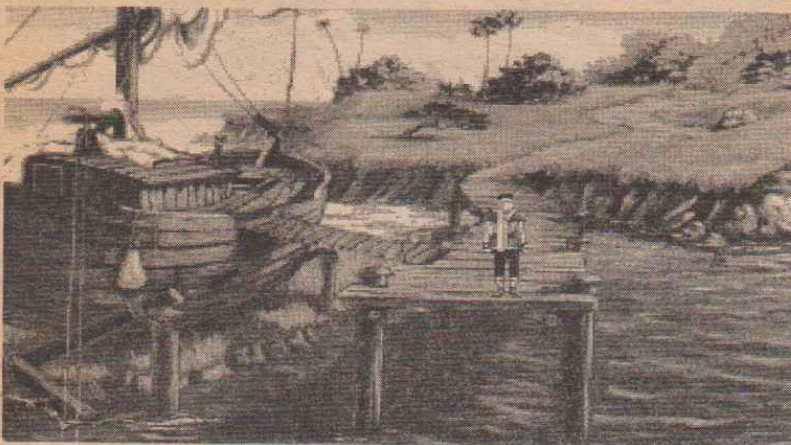
Fiu demn de renumele tatălui său, vă decideți deci să înfrunțați necunoscutul din insulele Verzi pentru a veni în ajutorul alesei inimii dvs. Aventura începe cu eșuarea dvs. pe țărmul unei insule necunoscute.

Un tur rapid al împrejurimilor vă va da la început senzația că sunteți într-o situație fără ieșire și că ați terminat quest-ul înainte de a-l începe. Dar nu disperati, ați trecut dvs. prin situații mai grele!

Ținutul este compus din cinci regate și anume: insula coroanei, insula minunilor, insula fiarei, insula muntelui sacru și ... al cincilea regat este ... invizibil, dar care cu cât înaintați în quest se va revela a fi insula de ceață. Veți descoperi de asemenea că peste toate aceste insule guvernează un despot: vizirul ALHAZRED. Acesta vrea să se căsătorească cu printesa CASSIMA cu scopul de a guverna și peste ținutul printesei. Dacă primele enigme nu pun probleme deosebite cunoscătorilor, curând veți începe să transpirați pentru că Sierra s-a întrecut pe sine în acest quest.

Scopul cel mai important al jocului este obținerea cât mai devreme a cărții magice cu care vă puteți teleporta din insulă în insulă. Fiecare din aceste insule vă va rezerva niște surprize de veți scăpa mouse-ul din mână. Vă asigur, De exemplu insula minunilor adăpostește o lume pe lângă care, cea din Alice în





țara minunilor poate fi definită ca o societate normală. Regele și regina sunt piese de șah, legumele vorbesc, florile dansează și la un moment dat veți pune mâna pe o arătură mică, pe care dacă o puneți pe un perete, acesta devine transparent (un smen foarte util). Insula fiarei este domeniul unui fel de

Fat Frumos transformat într-un animal monstruos care, bineînțeles, își așteaptă frumoasa lui care să-l sărute și să-i redea forma inițială. Veți escalada muntele sacru și veți înfrunța Minotaurul din catacombe. Un personaj misterios cu înfățișare schimbătoare caută să vă elimine. Acesta este



realizat de parcă ar fi coborât direct dintr-un desen animat. Dar nu vă spun mai mult: quest-ul are farmec numai prin descoperirea de către jucător a tuturor clue-urilor și rezolvarea enigmelor pas cu pas. De aceea, luați-vă concediul, decuplați telefonul, fierbătorul și ceștile de cafea pe aproape și începeți să jucați acest quest pe lângă care Monkey Island 2 pare, vă asigur, patetic.

Baftă și ... see you all soon with another quest.
P.S. Totuși, în numerele următoare vom prezenta soluția completă a acestui joc.



Redactor șef:
- Silviu Stroie (Seal)

Redacția:
- Daniel Roman (Terrorsoft)
- Cătălin Ceraru (Code Crackers)
- Florin Ghidrașeanu (G. F. Soft)
- Cristian Dobrescu

Colaboratori:
- Metalsoft
- Mecosoft

Coperta:
- Mircea Popp jr.

Adresa:
Str. Grigore Alexandrescu nr. 108
sector 1, București, România
Tel: 611.02.23
Tel/Fax: 210.01.81

DTP PARTIMEX '93
call 613 05 77

CONCURS

Încă din acest prim număr inițiem un concurs cu premii cuprinzând 3 secțiuni:

- 1- programare în cod mașină;
- 2- programare în Basic;
- 3- comentarii de jocuri.

Puteți participa la câte secțiuni doriți; pentru aceasta decupați cuponul de pe pagina alăturată și expediți-l pe adresa redacției împreună cu materialele. Un cupon vă dă dreptul la cel mult 1 material/secțiune.

În fiecare număr vom premia cu jocuri de Spectrum, Commodore și PC câștigătorii celor 3 secțiuni. Și asta nu e tot: pentru materialele trimise veți primi puncte care se vor cumula timp de 1 an de la apariția revistei. În fiecare număr vom tipări un clasament general iar la sfârșitul perioadei mai sus amintite vom acorda premiul cel mare câștigătorului:

UN CALCULATOR SPECTRUM 128K!

Vă dorim succes!

**Talon
pentru concurs**



Nume și prenume

Adresă

Tel

Calculator

(completați citit cu majuscule)

În numărul viitor:

Număr special dedicat
jocurilor "Adventure"

Jocuri comentate:

- Crystal Kingdom Dizzy
- Wild West Seymour
- Murray Mouse
- Biff
- Tusker
- Supremacy
- Lost in L.A.
- Willy Beamish

Emulatoare Spectrum pe
alte calculatoare

Continuarea romanului
Războiul roboților

Foarte multe POKE-uri,
CHEAT-uri, etc.

RAMTOP



HOME
COMPUTERS
MAGAZINE

NR. 1 1994

COPII, CUMPĂRAȚI PĂRINȚILOR CALCULATOARE!

SPECTRUM, COMODORE, I.B.M.



S. RISOARE DESCHISĂ CĂTRE TINE

ÎN LOC DE SFÂRȘIT (LA PRIMUL NUMĂR)

SAU VARIANTĂ LA TITLU

Dragă cititorule află că eu unul nu mai pot să muncesc. Sunt complet epuizat. Și în sfârșit am aflat care este motivul. Ani de zile am tot zis că e din cauza regimului. Al regimului totalitar, al regimului de cenzură, al regimului de alimentație rațională, etc. Apoi am dat vina pe lipsa de vitamine, pe stress-ul cotidian și așa mai departe. Ei bine, află că în sfârșit am aflat care este cauza adevărată. Sunt extenuat fiindcă muncesc mult prea mult. În țara asta erau cam 23 de milioane de locuitori. De câțiva anișori, vreo două milioane din ei (în calitate de Feți Frumoși) au plecat spre alte mări și țări (mai dinspre miezânoapte) să muncească acolo într-un an cât nu au muncit aici în douăzeci. Au mai rămas deci 21 de

milioane să muncească. Șase milioane sunt pensionari. Mai rămân să muncească 15 milioane. Opt milioane sunt elevi și studenți. Mai rămân să muncească 7 milioane. Un milion sunt șomeri. Mai rămân 6 milioane. Patru milioane sunt angajați în întreprinderi de "stat". Mai rămân să muncească 2 milioane. Un milion sunt activiști ai celor o sută și ceva de partide politice și nu mai știu câte organizații sindicale. Mai rămâne 1 milion să muncească. 650.000 sunt internați în spitale și 349.998 sunt în închisori. Mai rămân doi oameni să muncească. Tu și cu mine. Tu stai liniștit, probabil în fața display-ului calculatorului și citești revista RAMTOP. Deci nu este de loc de mirare că sunt atât de extenuat.

P.M.I.

Societate româno-britanică
cumpără calculatoare mari,
casate, funcționale, defecte
sau descompletate.

Orice configurații gen

FELIX,
CORAL,
ROBOTRON, etc.

Tel. 6110223;

Tel/Fax 2100181

PENTRU TOȚI CEI INTERESAȚI

Începând cu numărul 2, revista
noastră publică gratuit anunțuri de
mică publicitate legate de profilul
revistei.

Anunțurile care vor fi trimise pe

adresa redacției vor avea cel mult 20
de cuvinte, și vor fi scrise citet, cu
majuscule.

Nu răspundem de veridicitatea
anunțurilor primite spre publicare.

Firma noastră vă stă la dispoziție!

Întrucât nu toți posesorii de calculatoare pot face rost de programe
bune, noi vă oferim cele mai noi jocuri pentru Spectrum, PC și Commodore.
Le puteți cumpăra sau comanda de la sediul revistei noastre.

Adresa redacției: Str. Grigore Alexandrescu nr.108
Sector 3, București

Telefon: 6110223 Telefon/Fax: 2100181

Valentine's Impex SRL

Comercializează copiatoare,
consumabile și piese de
schimb pentru copiatoare.

CANON, RICOH,
TOSHIBA, MINOLTA,
MITA.

Tel. 6110223;

Tel/Fax 2100181

Modificăm calculatoare
Spectrum 48K, în compatibile
128K.

Tel: 6536043 - Silviu ;
6280330 - Daniel