

Revistă lunară
de divertisment și informatică

Computer Games

Anul I, NR. 1,
Septembrie 1996
3900 LEI



URBAN
RUNNER

**Interior: Phantasmagoria
Cyberia 2, SWAT, Quake, Shivers
Adiboo, Spycraft, Actua Soccer, Caesar II
Pray for Death, Shellshock**

BYE THE FUTURE



FLAMINGO COMPUTERS

E-mail: flamingo@kappa.ro

SEDIU CENTRAL și MAGAZIN:
Bd. N. Titulescu 121,
Sector 1, București
Tel: 01-222.4643
Fax: 01-222.4934

SEDIU TEHNIC și MAGAZIN:
Bd. Știrbei Vodă 154,
Sector 5, București
Tel: 01-638.3538
Fax: 01-638.3538

MAGAZIN PANDURI:
Șos. Panduri 29-31,
Sector 5, București
Tel: 01-410.3623
Fax: 01-410.5606

MAGAZIN CRAIOVA:
Calea București 23B,
Craiova
Tel: 051-417.426
Fax: 051-417.428

EDITORIAL

În sfârșit! După mult timp, ne permitem să răsuf-lăm liniștiți. De ce? Este simplu. Pentru că am reușit să facem ceea ce ne-am dorit. Nici unul dintre noi nu a uitat primul joc văzut, impresia acelu-i moment a rămas adânc înfiptă în conștiința fiecăruia, și, de ce să nu recunoaștem, pe câțiva dintre noi chiar ne-a ajutat în viața de zi cu zi.

De asemenea, nu am uitat că informațiile de calitate costau și costă foarte mult, o revistă care ar putea întruni toate cerințele este, în cel mai fericit caz, în limba engleză și în mai toate cazurile, financiar vorbind, prea mult față de ce ne putem permite.

Nu vom lăuda ceea ce am realizat, o veți face dumneavoastră, dacă considerați că merită. Noi vom spune doar că multe reviste au încercat, de-a lungul timpului, să facă lumină în acest domeniu, unele reușind, altele nu. Revista noastră încearcă, printr-o formă grafică și redacțională foarte originală, să vă convingă că acest segment este unul de foarte mare importanță.

COMPUTER GAMES dorește să aducă tot ceea ce lipsește, să fie o revistă prezentă în casele tuturor, să fie o revistă de familie, cu informații despre piața din România, și realizată pentru cei care o merită cel mai mult, românii. Ce va aduce nou COMPUTER GAMES? Voi încerca să răspund acestei întrebări, prin intermediul primului număr al revistei, pe care îl aveți și dumneavoastră în față. Pe scurt, o gamă vastă și foarte variată de jocuri ce

îmbină creațiile caselor de producție, cu mențiunea că fiecare joc prezentat poate fi achiziționat chiar de la noi. Și, tocmai pentru a păstra ideea de revistă de familie, îi rog pe cei ce sunt descurajați de prețurile prohibitive practicate de unii comercianți să nu-și piardă speranța și să ne contacteze. Vă garantez că nu veți avea decât de câștigat. Mergând mai departe în această succintă prezentare a revistei, veți descoperi multe capitole atractive, pagini de noutăți și reportaje speciale, unde veți găsi informații despre jocuri, unele dintre ele aflate în faza de proiect, altele foarte căutate în momentul de față în întreaga lume. De asemenea, capitole de „Hard & Soft” precum și pagini rezervate programelor educaționale și, nu în ultimul rând, concursurilor la care așteptăm cu nerăbdare să participați.

Pe viitor, atunci când colaborarea dintre dumneavoastră și noi va fi mai bine conturată, vom rezerva spații pentru interviuri și reportaje despre activitățile în acest „segment” al tuturor. Deci, așteptăm telefoanele și scrisorile dumneavoastră cu propuneri și sugestii care considerați că trebuie menționate. Pe scurt, COMPUTER GAMES are nevoie de dumneavoastră pentru că este o revistă a dumneavoastră. De altfel, sloganul revistei este „COMPUTER GAMES ARE NEVOIE DE VOI!”. Așteptăm cu nerăbdare să ne contactați.

VASILE DAMIAN

Computer Games

ARE NEVOIE DE VOI !

Str. Anastasie Panu, nr. 10, bl. B7, et. 6,
ap. 19, scara A, sector 3, București, România
Telefon: 322.55.08, 312.09.55

GHIDUL REVISTEI

NOUTĂȚI 6

Cele mai noi apariții prezentate pe scurt pentru dumneavoastră

PREVIEW 8

„Z” - este în stare acest joc de strategie apărut în luna august să întrerupă seria de victorii a seriei Command & Conquer?

TEST 10

„Actua Soccer” alături de „Pray for Death” (Mortal Kombat IV) încearcă să convingă că interactivitatea este cel mai important punct de atracție la un joc

TOP GAMES 14

Pagina unde sunteți invitați să participați cu sugestii. Menționăm că cititorul care va trimite topul cel mai exact din numărul viitor va fi premiat cu un abonament la revista noastră pe 3 luni

BEST 16

Cel mai bine vândute jocuri în România: Phantasmagoria și Cyberia 2 alături de Caesar 2, un alt joc foarte căutat în ultima perioadă formează un cuplu de nelipsit din colecția unui pasionat

CONCURS 22

Două concursuri atractive menite să vă pună la încercare perspicacitatea și cunoștințele acumulate

POWER PLAY 23

Urban Runner și Police Quest: două best-seller-uri care cu siguranță vor fi foarte căutate pentru calitatea scenariilor și a modului de realizare

INTERVIU 29

ROMTRONIC: „Revista este o ambiție de-a noastră“

HARD & SOFT..... 30

Pagini de service, pentru cei ce nu sunt foarte familiarizați cu modul în care trebuie abordate diferitele probleme legate de calculator

REPORTAJ SPECIAL..... 36

Scurte prezentări ale unor jocuri cu priză la public: QUAKE, SPY-CRAFT, SHIVERS, THE BEAST WITHIN

SOLUȚII..... 40

Pentru cei ce nu au răbdare în rezolvarea unui joc, prezentăm o parte din soluțiile necesare terminării jocului

EDUCAȚIONALE..... 42

Programe ce vin în sprijinul familiei pentru a ajuta la instruirea, dezvoltarea aptitudinilor, a cunoștințelor copiilor și adulților

MAGAZINUL REVISTEI..... 44

Oferta revistei, de jocuri și programe educaționale. Aceste jocuri au fost, în mare parte, prezentate în paginile revistei.

*** Notă: Jocurile prezentate în Magazinul revistei pot fi procurate de la sediul redacției, achiziționarea acestora făcându-se prin două moduri: plată directă în momentul cumpărării jocului, sau prin precomandă se pot rezerva anumite titluri.**

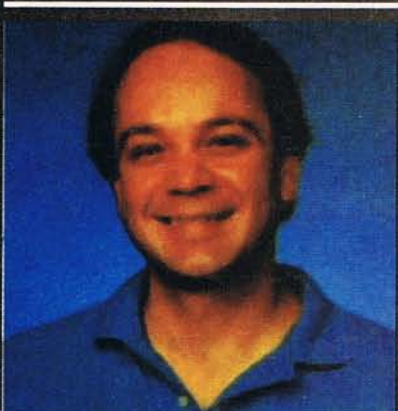


Z

Joc de strategie pe 20 de nivele, realizat de casa THE BITMAP BROTHERS, ce trebuie să răspundă la întrebarea: „Poate să dețroneze deja clasicul Comand & Conquer?”.

Având la dispoziție un arsenal complet, totul se desfășoară sub deviza „Orice poate fi aruncat în aer!”. Putem spune „ultimul răgnet în materie de jocuri de strategie”.

Minimum necesar: IBM PC 486 66 MHz sau 100% compatibil, 8 Mb RAM, CD-ROM Drive, VGA card.



SID MEIER PLEACĂ

Iată o decizie care a zguduit lumea jocului pe calculator: Sid Meier, creatorul multor jocuri de mare succes (Civilization, F-15 Strike Eagle, Railroad Tycoon), a

hotărât să părăsească MicroProse unde, în prezent, lucrează la „Magic: The Gathering”, pentru a se alătura nou createi Firaxis. Așteptăm cu interes rezultatele ce le va aduce această schimbare.

The Muppet's CD-ROM

Imposibil să nu vă amintiți de personajele unui show de televiziune ce făcea furori la sfârșitul anilor '70. Kermit,



ursul Fozzie, Miss Piggy, iată numai câteva dintre păpușile ce aduceau în fața micilor ecrane milioane de telespectatori, a căror vârstă varia de la 3 la 80 de ani.

Acum simpaticile creaturi se întorc sub lumina rampei însă nu în fața camerelor de luat vederi, ci pe monitoare, încercând prin intermediul unui joc să vă aducă zâmbetul pe buze.



Perfect Assassin

Când ai o conversație cu oricare dintre creaturile pe care le întâlnești, va trebui să te decizi cum trebuie să îi abordezi, prin forță sau purtându-te frumos.

NOU

Quake

Apărut în sfârșit, după o lungă așteptare, QUAKE mezinul familiei ID Software, are de întreținut o imagine impecabilă creată de predecesorii săi. Se pare că va reuși, datorită graficii excelente și tensiunii pe care reușește să o inducă jucătorului. Aveți de-a face cu monștri al căror IQ a fost considerabil ridicat de către realizatori. Deci nu mai pierdeți timpul cu altceva. Minimum necesar: MS-DOS 5.0, 486 DX4 100 MHz recomandat Pentium, 8MB RAM (16 recomandat), 75 MB HDD (full version), 40 MB (shareware version)



Football Masters

Nu vă pripiți în a face o primă catalogare a acestui joc pornind de la numele lui. Este o realizare complexă, ce va da multă bătaie de cap tuturor celor care se vor încumeta să-l parcurgă. Nu este suficient să fiți un antrenor excelent, ci și un manager bun, atât trezoreria, cât și transferurile clubului necesitând o optimă gestionare.

Welcome to the match between...

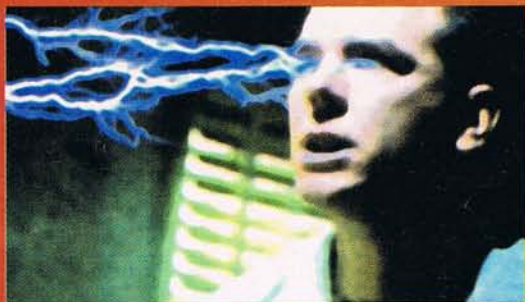
Realms of the Haunting

Vise chinătoare, viziuni șocante, apariții fantomatice, ce te chinuie în dorința ta de a salva lumea.

Un nou horror, ce dispune de cea mai bună grafică, și de întreaga lume a 3D-ului este pe cale de apariție.



UTĂȚI



Phantasmagoria II

Urmând o tradiție deja împământenită, un best-seller trebuie să aibă o continuare, Sierra nu face excepție de la regulă. După succesul avut cu Phantasmagoria, anunță „A PUZZLE OF FLESH” (Phantasmagoria II). Dacă prima parte nu va zguduie destul de tare, este timpul pentru încă un tabinet cu diavolul.

Tomb Raider

Într-un decor bizar, plin de lucruri stranii, căutarea unor neprețuite piese arheologice, nu este în mod normal o treabă pentru fete, ci mai degrabă una pentru tipi gen Indiana Jones.

Dar acest lucru nu va mai dura mult, pentru că în TOMB RAIDER, Lara Croft, o femeie superbă, lipsită de frică ce nu se dă în lături de la escaladarea celor mai înalți munți, traversarea celor mai adânci prăpăstii și anihilarea oricui îi iese în cale, îl poate face până și pe Indy să-și ridice pălăria.

Aventura și distracție, iată ce ne oferă noul joc pe care Core Design îl va lansa în noiembrie '96.

Este timpul să scoateți elicopterul afară

Comanche 3 este ceva năstrușnic, creat special pentru dumneavoastră.

Beneficiind de un incredibil fundal 3D, creat pe cele mai noi „scurturi” în materie de grafică, Comanche 3 este simulatorul pe care oricine ar dori să zboare.

Sunetul stereo digital creează impresia de real, iar jocul poate fi jucat prin rețea, modem sau conect direct.

Iată care sunt atuurile unui joc care în mod sigur va prinde la publicul românesc, pentru că așa cum îl știm, acesta este un mare iubitor de aventură și are înclinații către aparatele de zbor.

COMANCHE 3



F22 LIGHTNING II



Deasupra tuturor suntem noi!

Cât de frumos trebuie să fie cerul văzut de la o înălțime de peste 10.000 m, atunci când soarele este la asfințit.

Furat de peisaj, și dintr-o dată ești atacat de o mulțime de avioane inamice. Te lupți între viață și moarte.

Novomatic revendică acest F22 - având patru puncte cheie - grafica superioară a simulatorului, exactitatea și detaliul controlului asupra avionului, ușurința în manevrare.

Z Z Z Z Z Z Z

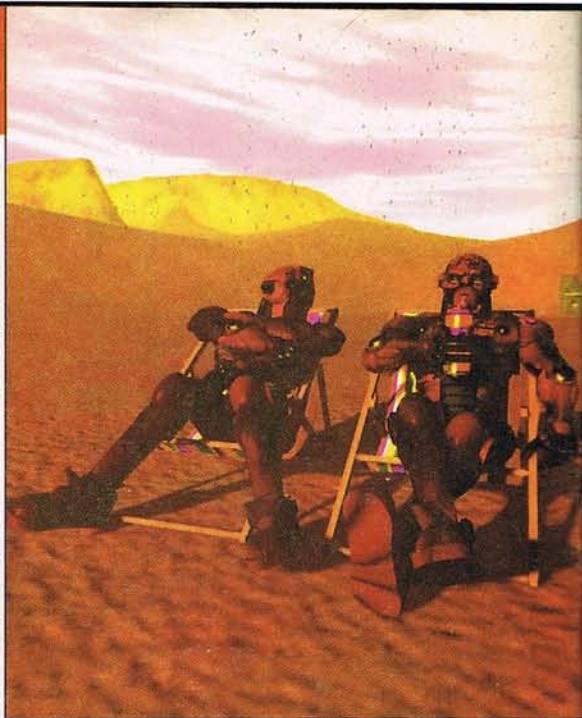
Z

CMDR: ZOD

De ce Z?

Este întrebarea pe care am pus-o imediat după ce am rulat un pic din producția casei THE BITMAP BROTHERS. Oare distincții producători vor să spună, prin ultima literă a alfabetului, că acesta este sfârșitul jocurilor de strategie? Doamne ferește! Sau poate vor să inducă subtil ideea că ei se conformează proverbului: „Cei din urmă vor fi cei dintâi?” Probabil.

Se poate însă răspunde cu certitudine la o altă întrebare: Poate Z să facă față



preview



concretenței acerbe din domeniu? Nimic mai adevărat. Apărut în luna august, Z pare că dorește să arunce în aer topurile vânzării la secțiunea Strategie, riscându-și pielea în fața celebrelor COMAND & CONQUER și WARCRAFT II. Dacă va reuși, asta depinde de dumneavoastră.

Ce aduce nou Z?

Un plus de acțiune, viteză și o putere mai mare de concentrare. Dacă în celelalte jocuri ideea generală era să distrugi complet orice așezare și suflare inamică, în Z scopul este cucerirea fortului dușman. Că aceasta se poate face pas cu pas și metodic este o soluție, dar că îți dă posibilitatea ca printr-o mutare spectaculoasă să-ți atingi obiectivul, asta sună chiar incitant (poate fi comparat cu un joc de șah fulger).

Producătorii au considerat că a curs deja prea mult realizările de gen anterioare, așa că au înlocuit oamenii cu roboți. Șase tipuri de roboți cu calificări distincte îți stau la dispoziție iar fiecare tip se distinge prin personalitate.

Imbecili sau nu, puternici sau total dezinteresați de ceea ce se întâmplă, roboții trebuie struniți și învățați ceea ce au de făcut. Arsenalul este completat de unsprezece tipuri de mașini de luptă, de la banale jeep-uri până la lansatoare de rachete (sună cunoscut?!?), care în funcție de calibrul lor sunt primite gradat o dată cu înaintarea în joc.

Douăzeci de nivele în regim „single” vă stau la dispoziție pentru a vă pune în valoare capacitatea de strateg, iar pentru desfășurarea jocului în rețea numărul maxim de jucători este patru.

Z dispune de o introducere de zile mari, animată corespunzător



și plină de haz, iar trecerile între nivele sunt pigmentate cu mici filmulețe, al căror unic scop este deconectarea de tensiunea acumulată pe parcurs. Altfel spus, sunt 30 de minute de asemenea secvențe video însoțite de sunet digital.

Resursele: cu un 486 DX2, 66 MHz cu 8 MB RAM, puteți sta liniștiți, în cazul că dispuneți de CD-ROM și SVGA.

Și pentru ca totul să fie în ordine, vă propunem și un slogan: „ORICE POATE FI ARUNCAT ÎN AER”.

Ionuț Bărcănescu



actua soccer

Ei bine, acum știm cât de eficientă (sau nu) a fost comportarea echipei noastre naționale la Euro 1996. Factorul major care a provocat retragerea echipei chiar din primul tur a fost că România nu a jucat un fotbal total.

Pentru a avea o echipă performantă, trebuie să ai cel puțin un jucător care să întrunească următoarele condiții: inteligență, putere, control, fler și disciplină.

De un astfel de jucător depinde, în foarte multe momente ale jocului, totul.

Vei spune, asta o știu, dar te-ai gândit vreodată cum ar fi fost dacă în meciul cu Franța sau cu Bulgaria s-ar fi folosit o altă formulă de joc? Te-ai gândit vreodată cum ar fi dacă comentatorul ți-ar striga numele în timp ce marchezi, după ce ai primit o pasă de la Hagi?

Actua Soccer îți permite aceste lucruri și încă multe altele. Acest joc, care la apariția sa a revoluționat absolut tot ceea ce privește simulatorul de fotbal, prin cea mai realistă grafică - producătorii folosind o tehnică unică și foarte nouă pentru realizarea imaginii 3D.

Poți juca fotbal exact cum vezi la TV, experiență într-adevăr unică! Imaginea 3D este completată de multitudinea de posibilități de a schimba unghiul de urmărire a jocului și de capacitatea de a revedea o fază din nu mai puțin de 44 de părți.

Câte 22 de jucători reali pentru fiecare din cele 44 de echipe internaționale, fiecare fotbalist în parte având descrise capacitățile sale individuale. Toate acestea completate de către comentatorul de fotbal Barry Davies, acel om pe care nu-l poate imita nimeni, niciodată.

Poți alege între meciuri amicale, cupă sau ligă, precum și numărul echipelor participante la turneul inițiat de tine. Aici mai este un amănunt demn de menționat: dacă vrei să joci cu prietenii un campionat sau să te confrunți cu ei într-o întrecere pentru cupă mondială o poți face, jocul îți oferă ocazia, în premieră, de a juca cu încă 3 prieteni simultan.

test



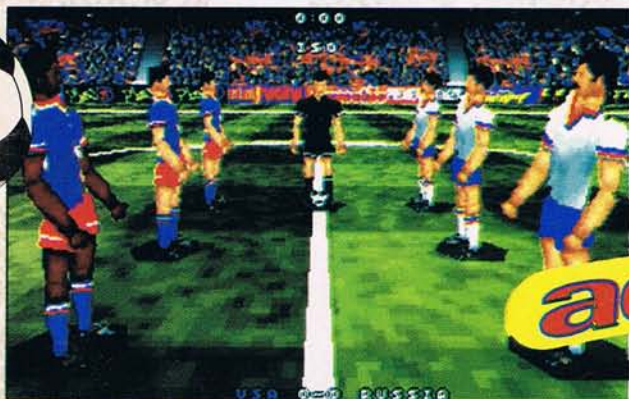
ACTUA

Și asta nu este tot. Înainte de a intra pe teren, ai posibilitatea de a revedea jucătorii, să le testezi moralul și să faci schimbări. De asemenea poți, așa cum am spus mai sus, să te incluzi pe lista jucătorilor titulari.

Și, ca și cum recordurile nu ar fi fost de ajuns, Actua Soccer poate fi jucat în rețea de 20 de jucători, consecutiv. Deci, jocul îți conferă unica posibilitatea de a juca fotbal real chiar în casă, fără să părăsești fotoliul tău confortabil.

Într-un cuvânt, Gremlin Interactive a creat un fantastic simulator de fotbal, cu tot ce trebuie pentru a mulțumi gusturile celor ce iubesc acest joc. Folosește-ți toate calitățile pentru că tot controlul îți aparține și scopul tău este să auzi „Gooooooooooooo!!!!!!”. Nu există un sentiment asemănător! Și mai simpatic este când joci la dublu, dar cu adevărat înălțător e atunci când îl auzi jucând în rețea. Și cine știe, poate ne întâlnim la o partidă prin rețea!

Vasile Damian



actua
SOCCER



Pray for



Iată că cei de la VIRGIN nu se dau ușor bătuți. Cu ceva timp în urmă, când toată lumea asista la imensul succes înregistrat de jocul MORTAL KOMBAT 3, în momentul lansării, și după lansare, când renumita casă producătoare încasa sume uriașe din vânzarea acestui joc, toți credeau că acesta este apogeul seriei MORTAL KOMBAT.

Dar iată că nu a fost să fie așa. PRAY FOR DEATH nu este altceva decât următorul episod al mitului MORTAL KOMBAT, și, mai mult decât atât, VIRGIN a realizat ceva ieșit din comun. Totul este schimbat, grafică folosită este cu mult evoluată față de ultimul MK, folosindu-se imagini create virtual, sunetul și viteza de desfășurare fiind ireproșabile.

Combatanții din PRAY FOR DEATH sunt la rândul lor prezențați magnific, din punct de vedere grafic, și bineînțeles că fiecare în parte deține anumite mutații specifice.

Toate evenimentele din desfășurarea jocului sunt legate de o legendă (deja obișnuită) și de o scurtă istorie a fiecărui luptător. Eu voi încerca să vă prezint legenda, lăsându-vă pe voi să descoperiți trecutul fiecărui luptător.

Se spune că, după o perioadă de timp destul de lungă în care nu s-a întâmplat mai nimic, undeva, departe în timp și spațiu, s-a creat o buclă temporală. Creaturi dintr-o specie care nu ne-a vizitat niciodată au apărut din legendara galaxie condusă de Nexus, ei reprezentând moartea, și de supusul său fidel, pisica Horace.

Toți s-au adunat aici pentru a participa la bătălia



r Death

finală asupra puterii absolute. Dar, după puțin timp, luptătorii își vor da seama că această luptă este un aranjament al lui Nexus (Death) pentru a-i elimina, iar premiul final nu este altceva decât viața celui care învinge.

Astfel, luptătorii sunt nevoiți să intre în arenă rugându-se către moarte pentru viața lor.

Cine va învinge? Depinde de tine, dacă te crezi în stare să înfrunți moartea cu propriile forțe, atunci intră în arenă și distruge-o.

PAINBRINGER

Laser - înapoi, jos, înainte, lovitură rapidă de pumn

Minge de foc - înapoi, jos, înainte, lovitură puternică de pumn

JAN SUN

Flacăra de dragon: înapoi, jos, înainte, lovitură rapidă de pumn

Puterea Chi-ului: înapoi, jos, înainte, lovitură de picior, lovitură puternică de picior

SIR MAELSTROM

Fantoma Adze - înapoi, jos, înainte, lovitură puternică cu piciorul

Mega Adze - înapoi, jos, înainte, jos, înapoi, lovitură puternică cu pumnul

CHTULHU

Minge de noroi - înapoi, jos, înainte, lovitură rapidă de pumn

Lovitură de pumn dublă - înainte, înapoi, lovitură puternică de pumn, lovitură puternică de pumn

MURGAN

Rola safanică - înapoi, înainte, înapoi, înainte, lovitură cu piciorul

Viață de stăpân - înapoi, jos, înapoi, lovitură puternică cu piciorul

URIEL

Atac cu cuțitele - înapoi, jos, înainte, lovitură puternică cu pumnul

Aripa morții - înainte, jos, înainte, lovitură puternică cu piciorul

PANTERA

Cuțite mortale - înapoi, jos, înainte, lovitură puternică cu pumnul

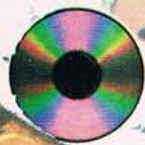
Asalt prin răsucire - înainte, înapoi, înainte, lovitură rapidă cu pumnul

Ați ales, prieteni? Excelent, dar nu uitați că PRAY FOR DEATH se poate juca și la dublu. Deci, provocați-vă amicii, devenind astfel specialiști în acest nou joc.

Vasile Damian



TOP GAMES



QUEST

- 1 URBAN RUNNER
- 2 PHANTASMAGORIA
- 3 THE BEAST WITHIN
- 4 SHIVERS
- 5 "D"



ARCADE

- 1 CHAOS ENGINE
- 2 TOTAL MANIA
- 3 ULTRA PINBALL
- 4 VIRTUAL GOLF
- 5 LODERUNNER



STRATEGIE

- 1 "2"
- 2 C&C
- 3 CAESAR II
- 4 OUTPOST
- 5 FOOTBALL MASTERS



SHOT EM UP

- 1 QUAKE
- 2 SHELLSHOCK
- 3 DUKE 3D
- 4 FINAL DOOM
- 5 HEXEN

Acest prim top a fost făcut în urma opțiunilor individuale ale membrilor redacției, având un vădit caracter de subiectivitate. Pentru topul din numărul viitor așteptăm atât propunerile cât și sugestiile dumneavoastră în scris sau telefonic.

Vă rugăm să menționați pe plic „Pentru Topul Revistei”

Adresa noastră: Str. Anastasie Panu nr. 10, Bl. B7, Sc. A, Sect. 3, București
Telefon/Fax: 322.55.08

SPEED PLAYER

ATENȚIE!

Sub acest nume se va desfășura în data de 12 octombrie 1996 primul concurs dintr-o serie ce dorește să ajungă constantă în timp (lunară).

Realizat de **Computer Games** în colaborare cu **C&C Computers**, competiția vă dă posibilitatea să vă puneți în evidență calitățile de jucător (îndemânare, inteligență, rapiditate, etc.) pe parcursul mai multor runde interactive.

Tot ce aveți de făcut este să sunați în prealabil la redacție pentru preînscrisoare.

Telefon: 322.55.08



UN DUȘMAN al SINGURĂȚĂȚII



Str. General
Vladoianu Nr. 48 Ap. 4

12 RATE

Calculatoare 486

Imprimante HP

Subansamble

Multimedia



Distribuitor



Calea DOROBANTI



MAGAZIN

© 211.85.04

PHANTAS

Rugăciunea este

Bătrânul Malcom (99 ani) despre Zoltan:

„Îmi amintesc, era în anul 1898, pe atunci fiind doar un puști. Îl divinizam pe Zoltan. Își alcătuiseră o trupă de magicieni, patru la număr, punându-i numele „Corno's”, nume cu care Zoltan era cunoscut în toată lumea.

Spectacolul se numea „Corno's Phantasmagoria Show”. Era un spectacol de inițiere în ritualuri oculte, dispozitive de tortură, cadre negre, toate acompaniate de țipete de groază care răsuna în toată sala.

Era fantastic, nemai-pomenit, totul părea real. Copil fiind, am început să îl privesc pe Zoltan ca pe un Zeu. Reușisem să mă apropiu destul de mult de el.

M-a acceptat în preajma sa și totul a fost OK până într-o zi, când Zoltan a descoperit într-un cavou, unde își căuta materia primă pentru spectacol, o carte adevărată de magie și o cutie ciudată. Din acel moment, Zoltan a devenit altfel; s-a însurat de patru ori și fiecare soție a dispărut într-un mod extrem de ciudat.

Show-ul său a devenit realitate. Oamenii veneau în sală să vadă cum sunt torturați și omorâți în chinuri groaznice alți oameni.

Însuși Zoltan a devenit foarte puternic, fiind supus diavolului, omorând oameni pentru a împlini un sacrificiu suprem. A început să-i convingă și pe cei din trupa sa de puterile diavolului.

Cu sotile sale era atent. Dar sunt convins că el le-a omorât, spun asta pentru că am simțit puterea sa; era atrăgătoare dar foarte distructivă.

După aceste întâmplări, doi dintre membrii trupei, Marie și Dexon, bănuiau că Zoltan este vândut diavolului și au pus la cale un plan.

În timpul unui spectacol l-au legat de mâini și de picioare și, în loc să-și facă numărul obișnuit, au luat o tortă și i-au dat foc la cap, cu aceeași cruzime cu care ucidea și el.

Dar, în două săptămâni, Zoltan s-a refăcut atât cât să poată ucide din nou.

În acea seară, din întâmplare, eram și eu în casa lui. Cunoșteam destul de bine rețeaua de tunele secrete a casei sale, așa că l-am urmărit.

Am văzut cum l-a luat pe Dexon și l-a tras prin tunel până la scena improvizată unde cu un topor l-a lovit de mai multe ori. A urmat Marie. Pe ea a legat-o la mașina de tortură și a declanșat lama satărului tăindu-i capul în două.

În acel moment Dexon s-a ridicat, în spatele lui, și i-a înfipt o

bară de metal în inimă. Din Zoltan a ieșit spiritul diavolului, spirit ce îl conducea.

Grav rănit, a luat cutia aceea și târându-se, plecă spre tunel. Am ajuns la el tocmai când își dădea sufletul și l-am suprins făcându-și cu ultimele puteri semnul crucii.

Au murit cu toții!

Am luat cutia din brațele sale și am dus-o într-o cameră separată. Deasupra cutiei am pus arborele genealogic al familiei lui Zoltan, pentru ca cei care vor încerca să o deschidă să se gândească bine ce fac, iar intrarea în cameră am zidit-o.

Iar acum, diavolul este din nou liber, puternic și dornic de răzbunare, și probabil că se află în sufletul soțului tău. Tu trebuie să fii partea cealaltă, partea binelui; tu ești singura persoană care poate decide viitorul. Soțul tău este singur, el nu poate alege; pentru el alege Diavolul.



MAGGORIA

doar un coșmar

Ai nevoie de cartea lui Zoltan, o piatră onix și câteva picături de sânge. Du-te și salvează-l".

Rennumita casă Sierra confirmă fructuoasa colaborare cu studiourile de la Hollywood, unde cu ajutorul celor mai sofisticate tehnici de realizare a efectelor și în compania unor renumiți actori, a realizat unul dintre cele mai bine vândute jocuri din lume anul acesta. De altfel, o bună perioadă de timp, PHANTASMAGORIA a dominat vânzările și pe piața românească.

Scenariul, scris într-un mod foarte personal de către renumitul designer al casei Sierra, Roberta Williams, a contribuit decisiv la realizarea acestui

o controlezi pe Adrienne, o tânără femeie care, împreună cu soțul ei, Don, cumpără o casă veche, într-o zonă retrasă din împrejurimile orașelului Nisawomsett, cu scopul ca fiecare să-și realizeze un vis mai vechi: Adrienne, fiind scriitoare, să-și scrie cartea vieții, iar Don, fotograf, să surprindă și alte cadre cu care să fascineze în continuare lumea.

Întreaga acțiune se petrece în această casă, despre care oamenii din împrejurimi spun că este bântuită și trebuie ocolită, amenințări care pe curajoasa Adrienne au lăsat-o rece, pentru simplul motiv că ea nu crede în spirite.

Dar, în timpul unui periplu din lungile sale călătorii prin această misterioasă casă, Adrienne găsește în spatele unui șemineu o cameră secretă, unde pe o măsuță cioplită în podea se afla o casetă foarte veche. În momentul când Adrienne o deschide, din ea țâșnește un norișor albăstrui care, cu o viteză fantastică, trece prin plafon și îl lovește pe Don, ce lucra la etaj.

Din acest moment, totul se schimbă treptat, Diavolul este iarăși în deplinătatea forțelor sale. Don devine pe zi ce trece tot mai violent, ajungând chiar să omoare, hohotind de plăcere. Toată casa, zonele

din jur și, chiar întreaga insulă, devin încet dar sigur noul imperiu al Diavolului.

Doar bătrânul Malcom știe ce trebuie făcut, însă el este prea bătrân. La cei 99 de ani ai săi, poate doar să te sfătuiască.

Treaba ta este să o îndrumi pe Adrienne în această sfântă misiune pentru a salva viața oamenilor și în primul rând a soțului ei.

Primele șase capitole ale jocului te vor pregăti și informa despre ceea ce va fi în ultimul capitol, bătălia finală, dramatică și fantastică luptă dusă pentru supraviețuire și pentru a renaște speranța.

Deci, nu sări nici un capitol pentru că ești foarte vulnerabil dacă nu ai informații despre bestie. Succes!

Vasile Damian

ultra-realistic 3D thriller. O însiruire de evenimente fantastice te introduc într-o lume unică, chiar dacă această idee a mai fost exploataată în genul horror. Acest fapt nu îndepărtează deloc interesul, din contră, odată început, jocul devine atât de atrăgător și plin de mister încât, până în momentul în care îl termini, nu te mai deslipești de el, și chiar după aceea, multă vreme te vei gândi la această fantastică aventură.

În Phantasmagoria

Cyberia 2: R

Într-o lume a viitorului, în care tehnologia de înaltă clasă face posibilă crearea unei umanoarme, încercarea de a rezista în afara evenimentelor pare utopică.

În fiecare moment se întâmplă ceva, lucruri care sunt mai presus de înțelegerea omului de rând și care te fac să te gândești la condiția ta de cantitate neglijabilă față de universul înconjurător. Dar cine știe, poate cândva ocaziile nu vor întârzia să apară pentru a-ți face și tu simțită prezența.

Și iată că una dintre ocazii a apărut...

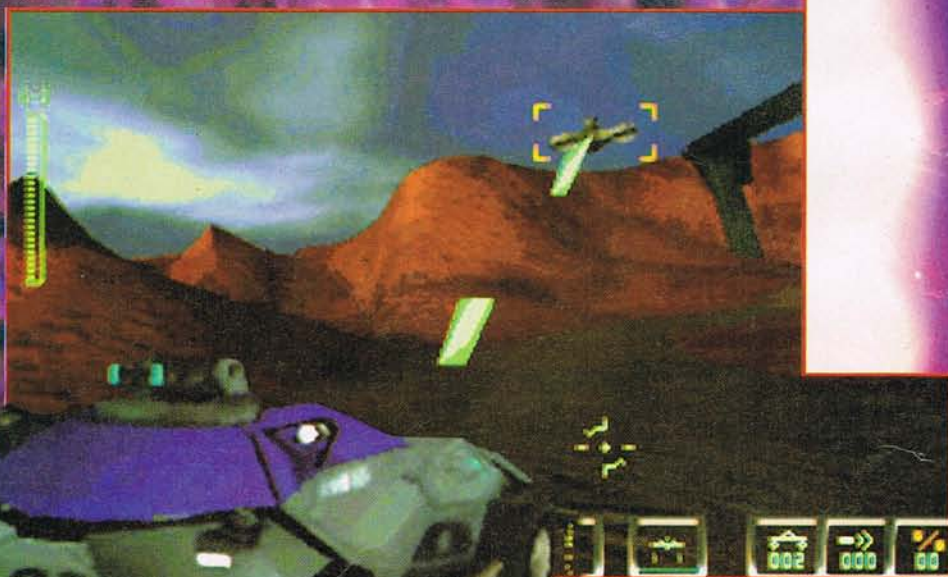
De această dată, un prototip al omului de știință nebun, Dr. Corbin, a extras elementele Cyberiei din corpul lui Zak pentru a produce cea mai periculoasă armă biologică din toate timpurile. Singura metodă posibilă prin care Dr. Corbin poate fi împiedicat este confecționarea unui antidot pentru această armă din sângele lui Zak. Acesta, o dată devenit imun, trebuie să ajungă în laboratorul de cercetări al Dr. Corbin și să distrugă planurile diabolice ale acestuia.

Scenariul jocului este conceput în așa fel încât tu, jucătorul, îl vei interpreta pe Zak, pentru a salva lumea, dar și pentru a te bucura de situațiile periculoase prin care treci. Să nu uităm că Zak este un aventurier ce trăiește viața la maximum și care își dorește cu ardoare confruntările.

Din perspectiva realizării, Cyberia 2 este o continuare mult mai reușită, aceasta datorându-se unei îmbinări inspirate a părților de arcade cu cele de aventură (totuși limitate). Ambele părți se bucură de o vitalitate deosebită, jucătorul nefiind nevoit să conducă diversele vehicule cu care se deplasează, ci doar să mute cursorul în așa fel încât să ochească mulțimea de ținte din jur.

În funcție de gusturile fiecăruia, acest joc a captivat sau a fost respins (în special de marii

amatori de jocuri tip quest). Oricum, este o creație de marcă prin care cei de la Virgin nu se abat de la calitatea cu care ne-au obișnuit.



Cum putem juca CYBERIA 2?

Recomandarea noastră este ca în cazul în care mouse-ul vă funcționează bine să îl folosiți cu încredere. Dacă alegi tastatura sau joystick-ul, nu vei reuși să te miști în așa fel încât să depășești momentele de tensiune. Această introducere a controlului cu ajutorul mouse-ului a îmbunătățit cu mult secțiunea de Arcade, mouse-ul având o mai bună stabilitate și precizie.

O altă caracteristică a jocului este salvarea automată, tu ca jucător nefiind în măsură să influențezi în orice fel salvarea. Anumiți jucători consideră că acest lucru îngreunează desfășurarea

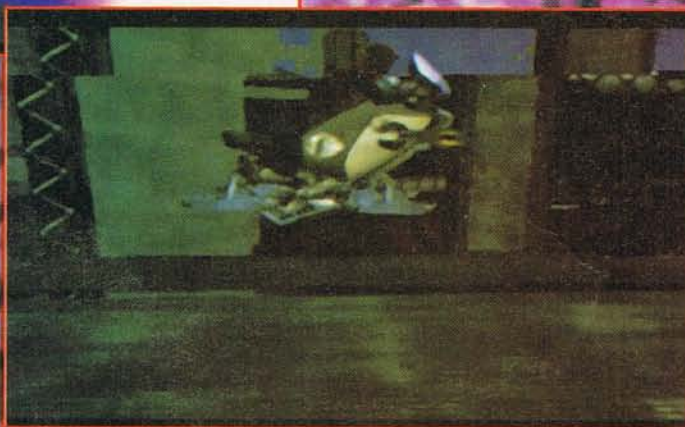
esurrection

șurarea acțiunii, fiind nevoit să reiei anumite secvențe. Dar să nu uităm că, în general, în jocurile shoot, salvările se fac după ce ai reușit să îndeplinești anumite obiective.

Oricum, vorbind despre acțiunea în sine, putem spune că scenariul în care se desfășoară toate aceste etape ale jocului prezintă o confruntare directă între FWA - grupare de tehnocrați și Cartel - cei ce nu vor să se supună, de aceea fiind considerați rebeli. Finalul jocului aduce victoria

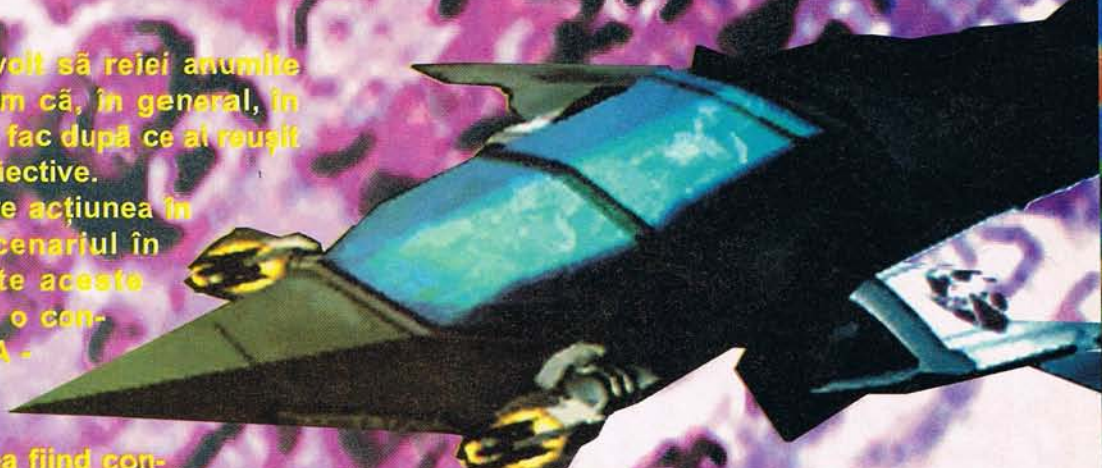
rebelilor asupra FWA, prin distrugerea cartierului general și a armei concepute de aceasta, victorie datorată flerului și îndemnării lui Zak.

Concluzia pe care o putem trage este aceea că jocul, mulțumită în mare parte și graficii deosebite, a prins, fiind tot mai mulți cei care și-l doresc.



În cele din urmă, dacă veți cumpăra Cyberia 2, vă garantăm că nu veți fi dezamăgiți de calitatea acestui joc, el putând fi comparat cu o combinație între Rebel Assault 2 și Comand & Conquer, spre partea de arcade. Dacă însă, sunteți un iubitor de quăsturi și vă place să petreceți multe ore în dezlegarea unui joc, atunci vă sfătuim să nu vă puneți prea multe speranțe în CYBERIA 2 pentru că jocul poate fi terminat în câteva ore.

Robert Călin



PUZZLE



La acest puzzle trebuie respectată ordinea de apăsare a butoanelor, după cum sunt afișate în imaginea alăturată.



Pentru a reuși descoperirea cifrului, aveți nevoie de un muzician sau de ureche muzicală foarte fină. Codul este: 3108.



La acest puzzle trebuie respectată ordinea de apăsare a butoanelor, după cum sunt afișate în imaginea alăturată.



Dacă vă uitați cu atenție în bar veți vedea că ordinea de apăsare a butoanelor este: galben, verde, albastru.



În momentul împuscăturii declanșate de Novella, nu uitați să-i împingeți pe Corbin.



CAESAR III

În 1995 apare pe piață unul dintre cele mai complete jocuri de strategie. Dacă, după ce ai terminat SIM CITY 2000 sau CIVILIZATION II, pofta de joc nu v-a fost satisfăcută, ei bine, CAESAR II, realizat de casa Sierra, combină foarte bine aceste două tipuri de strategie într-o formă mult mai complexă și evoluată.

Cu o realizare grafică de excepție în linia noii generații de jocuri, Caesar II îți oferă posibilitatea să reeditezi istoria sau chiar, uneori, să o schimbi după bunul tău plac.

Deci, începi jocul ca guvernator al unei provincii, a cărei capitală (dacă vei reuși să o construiești!) va deveni centrul imperiului. Alege-ți, pentru a dezvolta, o structură autentică vremii respective: temple, apeducte, băi publice, chiar și „Circus Maximus“, și ai grijă ca orașul tău să pulseze de viață. Descoperă resurse, deschide căi pentru afaceri și schimburi.

Aici, trebuie spus că jocul, pe parcursul său, este format din trei stadii a căror complexitate crește de la unul la altul: în primul stadiu, îți dezvolti orașul al cărui guvernator ești; o dată cu ridicarea în grad, treci la următorul stadiu, având în custodie mai multe provincii, iar dacă vei avea succes în aceste prime două misiuni, vei fi numit împăratul imperiului Roman, având puteri depline. Suntem în

secolul trei î.e.n. Republica Romană se află la începutul glorioasei sale istorii, fiind formată dintr-un număr mic de orașe-stațe, semiautonomie, conduse de către Senatul Roman. Încă de la început, Roma a fost destinată să devină un imperiu strălucitor, încercând să strângă toate popoarele mediteraneene sub o singură conducere.

Dar, pentru îndeplinirea destinului său, imperiul are nevoie de lideri curajoși, ambițioși și vizionari. În Caesar II ești guvernatorul unei provincii romane și te subordonezi direct împăratului. La început, ești o figură publică neînsemnată, dispusă să riște orice pentru realizarea visului său.

Scopul tău este să construiești, pentru a transforma o micuță provincie într-o capitală glorioasă. Dacă dovedești că ești în stare să faci asta, vei fi promovat ca guvernator peste altă provincie pentru a o dezvolta și pe aceasta. Astfel, o dată cu succesul tău, va crește și bunăstarea imperiului.

În momentul în care începi să guvernezi o provincie, toți locuitorii acesteia nu apreciază puterea și gloria Romei și vor opune rezistență regulei tale. Este meseria ta să cuprinzi întreaga provincie sub controlul tău și să-i creezi în interior un unic și puternic sistem economico-social.

De asemenea, trebuie să-ți formezi un sistem puternic de apărare, construind în jurul tuturor provinciilor ziduri de apărare, dar fii atent: dacă separi sursele economice (ferme, cariere de piatră etc.) de restul orașului, legăturile dintre acestea vor fi diminuate. Cheia succesului tău este menținerea unei economii sănătoase.

Următoarele sfaturi te pot ajuta să ai o administrație puternică:

- Începe construirea orașului tău lângă râu, deoarece este ieftin să te aprovizionezi cu apă, iar râul poate deveni un zid defensiv foarte bun, dacă nu există poduri pe care ar putea trece inamicul;
- Încearcă să aranjezi cartierele cu același specific unele lângă altele, nu te extinde foarte repede, ai un buget destul de limitat pentru început;
- Construiește o legiune de rezervă, oricum acesteia îi ia timp să se antreneze și să fie gata de luptă, pentru că sigur vei avea nevoie de protecție mai devreme sau mai târziu.
- Având o economie puternică, aceasta îți dă posibilitatea să-ți construiești o armată bine antrenată, o rețea de drumuri mare și bine conturată și multe facilități culturale pentru cetățenii tăi.

Vasile Damian

Să fii membrul nou venit al unui grup de mercenari, nu este deloc ușor, pentru că aceștia nu-ți vor oferi tocmai un tratament special.

Instruit de boss-ul tău, „The Man“, vei zbura de la baza americană în jurul lumii pentru a înlătura nedreptatea umană. De la pădurile înghețate din Mostvia Vatshe, până la jungla înăbușitoare din Paranguan vei avea ocazia să servești acestor cinci mercenari și ți se va oferi șansa să-ți dovedești ție și, totodată lor, că ești capabil să te descurci cu incredibilul tanc M 13-Predator, de-a lungul celor 25 de misiuni care devin pe parcurs tot mai dure. Haosul, dușmanii, condițiile climatice și terenul dificil nu sunt singurele elemente ostile cu care vei avea de-a face.

SHELLSHOCK te aruncă exact în mijlocul acțiunii. Odată aflat la fața locului, te trezești pe câmpul de luptă în acest Predator tanc, numai cu rezerva de aer „ocazional“ pe care nu ți-o permiți decât ...o dată. De urât nu-ți ține decât îndrumătorul care, din când în când, ți va oferi informații vitale privind buna desfășurare a misiunii.

Cât despre munițiile de bază, nu trebuie să-ți faci griji deloc. Rezervele sunt nelimitate și deci, nu vei rămâne niciodată fără obuze sau trasoare, folosite pentru a te apăra de tancuri inamice, mașini blindate, vapoare etc.

Despre Shellshock

Jocurile CORE au adăugat un dispozitiv care indică obiectivele misiunii - cum ar fi salvarea ostaticilor sau distrugerea tancurilor inamice - și câte au mai rămas. O săgeată pe busolă te orientează spre următorul obiectiv, în timp ce radarul și ținta din centrul ecranului localizează inamicii înainte de a fi vizibili pe ecran. Cu cât ești mai rapid, cu atât ești mai ferit de pericol. Totuși, lupta față în față este inevitabilă și ai

nevoie, în aceste cazuri, de dexteritate, mai ales că inamicii devin tot mai duri pe măsură ce treci prin cele 25 de misiuni. Din fericire, toate rezervele inamicului învins îți revin, rezerve ce se vor dovedi utile în cazuri limită. Extra speed, armură mai rezistentă, și proiectile sunt disponibile într-o listă inclusă în program, dar nici una nu te ajută în cazul în care nu dezvolti stilul Doom (tehnică focului continuu în timp ce orientezi turela spre țintă, independent de mișcările tancului). Astfel, vei avea o viață mai lungă și vei fi mai satisfăcut de victoriile obținute.

Network Game oferă posibilitatea de a juca în doi până la opt jucători (în rețea). Există și opțiunea de a permite în timpul jocului alăturarea altor jucători, prin declararea jocului DESCHIS. Dacă jocul este declarat ÎNCHIS, o dată ce acesta începe, nu este admisă intrarea altor jucători. În timpul jocului se pot trimite mesaje unuia sau mai multor jucători implicați. Vei folosi această

opțiune fie pentru a câștiga aliați, fie pentru a întări dușmanul.

O altă atracție a jocului este nemaiomenita muzică bass-heavy, care ar putea deveni un pic săcăltoare după un timp. Pe scurt, misiunile din SHELLSHOCK te antrenează în luptă, dar sunt destul de întortocheate, de complicate; fundalul pe care se desfășoară aceste misiuni este variat, cuprinzând o gamă largă de scenarii. Se poate face o comparație cu jocurile de luptă arcade clasice, cu un mod simplu de joc, oferind în același timp un stil grafic modern.

Maximilian Turza



CONCURSURI

PHONE AND WIN (Telefon: 322.55.08)

Observând o accentuată oboseală atunci când este vorba de concursuri cu premii, de diferite mărimi și volume, ne permitem să încercăm o altă formulă.

Astfel, noi mizăm pe îndârjirea dumneavoastră în rezolvarea jocurilor, cunoștințele acumulate fiind comparate cu ale noastre.

Nu aveți nevoie decât de un aparat

telefonic și de numărul nostru de telefon. Înarmați cu răspunsul la o întrebare sau mai multe, în funcție de dificultatea lor, sunați-ne.

Premiile pentru cei trei câștigători constau în abonamente pe 6 luni, 9 luni și 1 an la revista noastră, aceștia fiind stabiliți prin tragere la sorți dintre aceia care vor da răspunsurile corecte la întrebarea:

“Câte nivele are jocul QUAKE și de cine este produs?”

SCRIEȚI-NE!

Acest concurs constă în găsirea răspunsului la o întrebare privind dezlegarea puzzle-urilor dintr-un joc.

Întrebarea este: **“În jocul**

GABRIEL KNIGHT - THE BEAST WHITIN, cum poate fi păcălit Thomas să îți arate lupii?”

Premiul acestui concurs va fi un CD-ROM cu unul dintre cele mai noi jocuri apărute.

Talon de participare la concursul “Scrieți-ne!”

Răspuns:

Nume: Prenume:

Adresa:

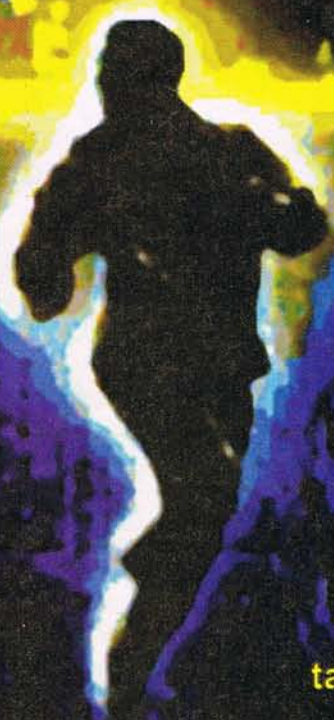
Telefon:



**PRIMUL THRILLER INTERACTIV,
CU SECVENȚE VIDEO 100%,
EXPLODEAZĂ
PE MONITORELE
DUMNEAVOASTRĂ!**

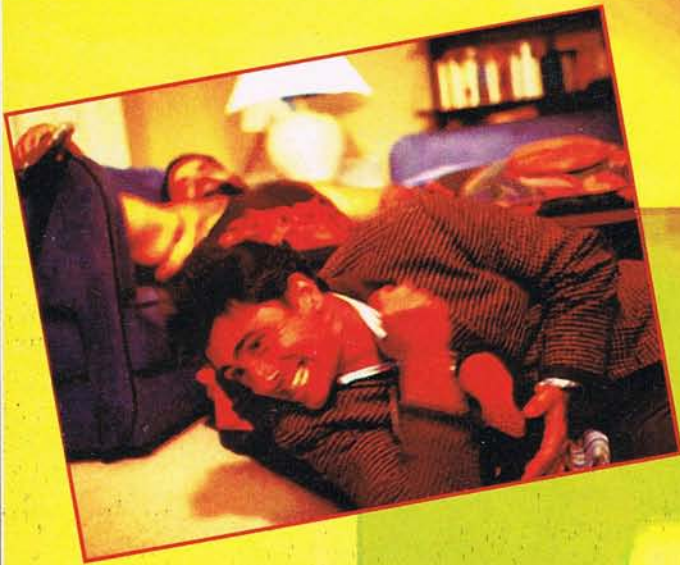
RUNNER

power play



Patru luni de filmări
cu 25 de actori
Un scenariu demn de unul
din filmele lui Hitchcock
Mai mult de 180 de minute
de imagini
Efecte cinematografice speciale

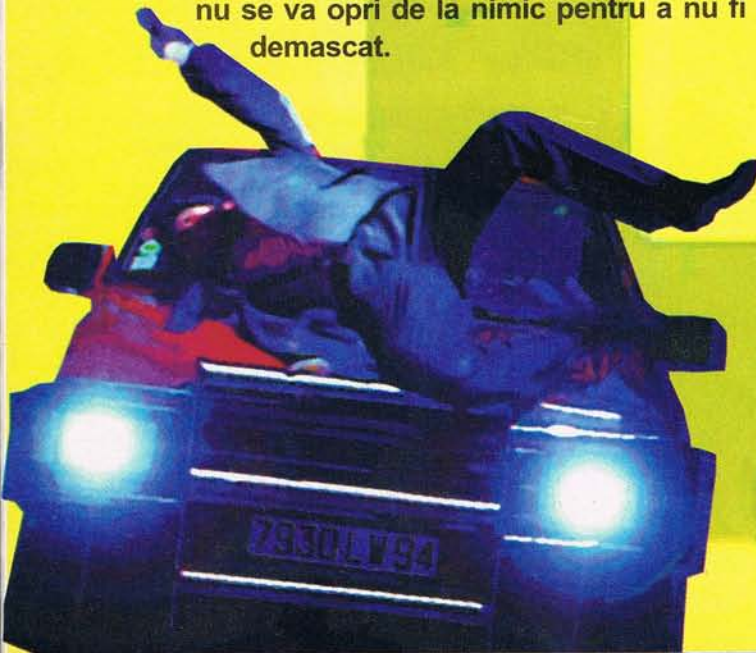
Un sistem unic care
permite jucarea simultană
cu două personaje
Salvarea automată
a secvențelor, cu posibili-
tatea de revizualizare
a acestora



„Crimă misterioasă în saună“, suna titlul unui ziar de dimineață.

„Criminalul este căutat de poliție în cercurile unor mari industriași, care se pare că au probleme...“, declara inspectorul Van Dale, ofițerul ce se ocupă de caz.

Max, un reporter american ce trăiește la Paris, din prea mult zel, ajunge să fie implicat în ancheta cazului. El este urmărit de poliție și, în același timp, căutat de o bandă criminală angajată de oamenii din umbră. De aici începe aventura prin care Max încearcă să se disculpe. Dar cum poate face acest lucru? Singura cale este aceea de a găsi adevăratul criminal, un criminal care nu se va opri de la nimic pentru a nu fi demascat.



Ești încolțit, în orice umbră se ascunde un criminal, lucrurile se înrăutățesc în fiecare moment, viața de fugar nu-ți prea place dar nu ai ce face.

Cineva încearcă să te împuște, trebuie să fugi... nu știi ce să faci, te refugiezi într-un depozit, cauți orice obiect care te poate ajuta. După ce reușești să scapi, te întorci în camera ta. Ești plin de transpirație, murdar, și vrei să faci un duș, dar în cameră te așteaptă o surpriză...

Astfel de surprize vei întâlni pe tot parcursul jocului, ele făcându-l mai atractiv și mai interesant. Nu mult după înce-

perea urmăririi, o vei întâlni pe ADDA (atenție la nume, îl vei folosi pentru un cod).

Aceasta este pe cât de fermecătoare, pe atât de seducătoare. Ea va fi partenera ta pe parcursul jocului, preluând unele din sarcinile pe care le ai tu. Trebuie să-ți păstrezi sângele rece, să dai dovadă de toată inteligența și perspicacitatea de care ești în stare.

Jocul dispune de bogate resurse de memorie (nu uitați că are 4 CD-uri). Imaginile sunt filmate, creând o senzație de realism, la care contribuie și sunetul lucrat cu finețe.

La întrebarea: „De unde a venit ideea povestirii pe care se bazează Urban Runner?“, iată



ce a declarat Muriel Iramis, producătoarea jocului: „Am vrut un thriller plin de urmăriri, curse, trape, răpiri, telefoane anonime etc., plin de suspans, durere, disperare și sentimente reale, cum ar fi dragostea sau prietenia. De asemenea, am simțit că acest tip de joc ar putea fi bine realizat doar cu personaje reale, în decoruri reale“.

Și a reușit într-adevăr. Jocul este 100% video, beneficiind de cele mai noi tehnologii în domeniul realizării și prelucrării efectelor; au necesitat aproximativ 4 luni de filmări, care te fac să te simți ca și cum ai fi acolo. Jucătorii dispun de o totală interactivitate, precum și de o variată gamă de obiecte pe care le pot folosi în rezolvarea puzzle-urilor, putând comunica cu diverse personaje.

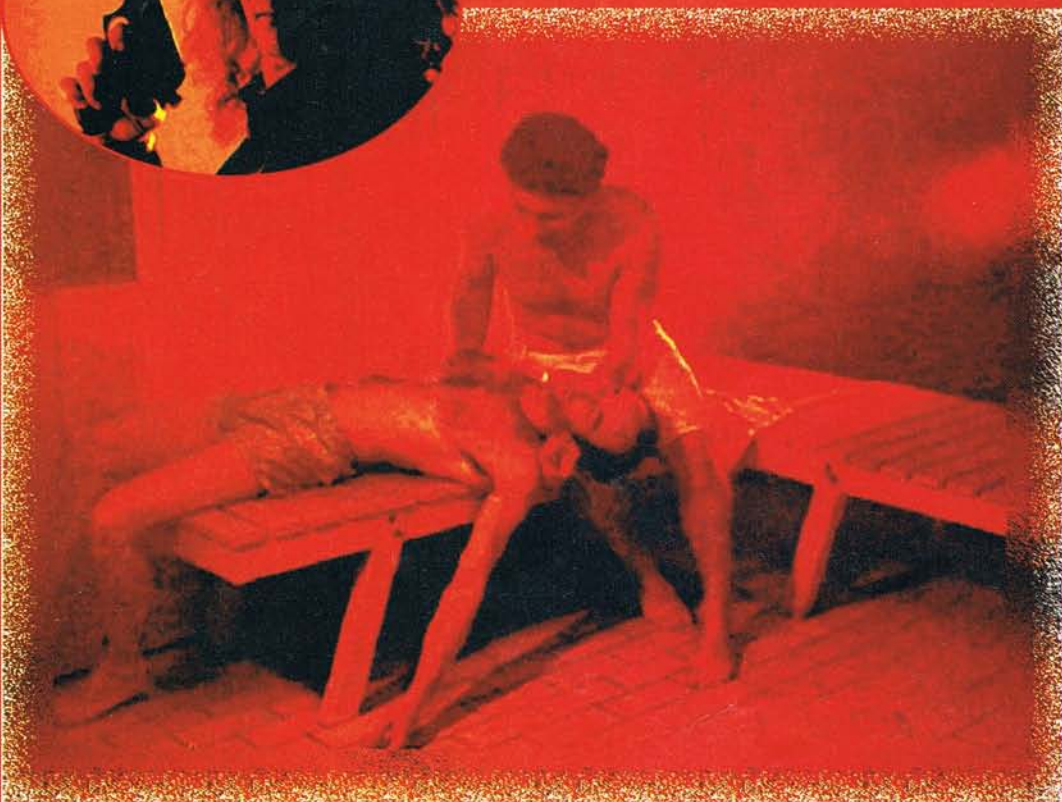
Ca rezultat al intențiilor realizatorilor, se impune să subliniem succesul de care se bucură jocul,

el fiind apreciat de foarte mulți „jucători“ înrăiți. Acest succes este îmbucurător pentru că demontrează faptul că cei ce apreciază jocurile video sunt tot mai mulți. Să nu uităm că la începuturile jocurilor pe calculator, tehnica folosită era desenul, acum dispunând de asistența calculatorului. Totul se face digital, ajungându-se la așa o acuratețe încât te face să trăiești cu impresia că vizionezi un film. Ești trezit din această reverie de vocea înfricoșătoare a

killer-ului, care are ca unic scop uciderea ta.

Dacă ești un tip dinamic te vei descurca, dacă nu, va trebui să te adaptezi pentru că soluție de mijloc nu există.

Dacă îmi este permis să spun, pentru mulți dintre iubitorii de jocuri pe calculator, apariția „Urban Runner“ a fost o adevărată surpriză pentru că și eu, la



fel ca cei mulți, am simțit o adevărată plăcere să mă destind cu un joc pe care l-am considerat un fel de film interactiv. Să ne gândim la cele 180 de minute de secvențe filmate, ce reprezintă un argument suficient pentru o noapte petrecută în fața calculatorului, pentru că, vă garantez, dacă ați început jocul, nu vă va lăsa inima să îl mai întrerupeți.

Astfel veți găsi răspunsul la întrebarea care domină întregul parcurs al jocului: este vinovat sau nu, MAX? Va reuși sau nu să se reabiliteze față de nemiloasa lege, care l-a urmărit prin intermediul inspectorului Gaston Van Dale?

Informații despre procurarea jocului, cât și despre rezolvarea acestuia puteți obține la sediul redacției.

Robert Călin

POLI

SWAT



Protejarea civililor în situații de criză este o problemă majoră a poliției de pretutindeni. Pregătirea unui personal calificat, care să facă față unor astfel de situații, presupune un antrenament complex. În ceea ce privește departamentul special al poliției din L.A. așa-numitul SWAT, se pare că dotarea tehnică nu reprezintă un impediment.

Împotriva minților întunecate de ură, a lunaticilor sau a celor cu obsesii violente, apare ca un tampon, această forță antitero formată din bărbați puternici, cu un simț al datoriei și responsabilității bine impregnat.

Din punctul de vedere al redacției noastre, SWAT putea să intre cu succes la secțiunea educațională, ținând cont că unul dintre cele 4 CD-uri ale jocului este destinat instruirii și formării în meseria de polițist.

O avalanșă de informații care mai de care mai utile se perindă pe ecranul monitorului, necesitând pentru învățare un pix sau un creion și o foaie de hârtie.



Police Quest: SWAT a fost creat de fostul șef al poliției din Los Angeles, Daryl F. Gates, cel care a înființat și condus prima echipă de arme și tehnică specială (SWAT) la mijlocul anilor '60, alături de Tammy Dargan, regizoarea jocului.

Sunteți astfel inițiați în tehnici de negociere, vi se prezintă o serie de tipuri de arme folosite în anumite situații, vi se impune un antrenament temeinic în poligoane sau în incinte special amenajate, care să imite locul de desfășurare al unei acțiuni reale.

Și totul realizat cu o grijă pentru detaliu dusă la extrem, un exemplu relevant fiind prezentarea unei puști, unde fiecare componentă a sa este explicată.

Aveți nevoie de ceva timp și un pic de bună voință pentru a parcurge arsenalul ce vi se oferă spre examinare, începând cu o prezentare generală a armei, după care este luată fiecare componentă și explicată necesitatea și utilitatea ei - iar la sfârșit muniția aferentă (diametru, greutate etc.).

Nu a fost omis din inventar nici echipamentul: vesta antiglonț, masca de gaze, tomfa și altele. S-ar putea să vi se pară interesant să descoperiți care este principiul după care au fost făcute vestele antiglonț astfel încât să-i protejeze pe cei care le poartă.



CE QUEST



de date sunt fundamentale pentru o bună desfășurare a jocului. S-ar putea ca trecerea cu superficialitate peste aceste două lucruri să vă facă să vă urâți superiorul, ofițerul Pacmeyor, și așa o persoană nu prea simpatică, și să vă treziți trimiși cu brutalitate înapoi la CD-ul nr. 1 să mai învățați câte ceva (câteodată save-urile nu au nici un folos).

Jocul reprezintă de fapt un test al aptitudinilor dumneavoastră, punând sub lupa atentă a acțiunilor de stradă intuiția, răbdarea, spiritul de observație și mai ales capacitatea de a vă supune unei discipline se-

vere și riguroase (se pare că nu poți fi rebel când viața unei echipe întregi depinde la un moment dat, în mare măsură, de tine).

Atâta rigurozitate și atenție în ceea ce faci este explicabilă, producătorul Tammy Dargan apelând pentru realizarea jocului la cel care a înființat și condus la mijlocul anilor '60 primul departament SWAT al poliției din Los Angeles - Daryl F. Gates - iar personajele ce dau viață secvențelor sunt ofițeri activi ai departamentului SWAT.

Făcând parte dintr-o serie celebră a Police Quest-urilor, SWAT este un simulator polițist excelent realizat, cu o dinamică bună și ceea ce este de remarcat, fiecare acțiune

poate avea două sau mai multe deznodăminte (fie ele fericite sau nu).

Dacă aveți spirit de aventură și vă interesează soarta semenilor dumneavoastră, atunci jocul va fi o companie mai mult decât plăcută. Dacă nu este așa, rămâne să vă convingeți că lumea nu este chiar atât de simpatică și simplistă pe cât o credeți.

Ionuț Bărcănescu



Am enumerat numai câteva din lucrurile pe care le veți parcurge și cu toate că pare plicticos, totuși, prezentarea lor însoțită de vocea caldă a unei polițiște vă va face munca mai ușoară.

După ce părăsiți arsenalul, doldora de cunoștințe, vă puteți îndrepta liniștiți spre poligoane unde veți putea testa cu succes, sau nu, tipurile de arme învățate. Puteți sta acolo și două zile, dacă țineți neapărat: nimeni nu vă întreabă de sănătate sau de ce consumați muniția aiurea. (aviz perfecționiștilor).

Lăsând gluma la o parte, cred că este bine de știut că atât antrenamentul, cât și învățarea băncii



100%
acțiune

Un bun polițist poate salva viața
unui om într-o fracțiune
de secundă

DARYL F. GATES'

P O L I C E Q U E S T

SWAT

28

COMPUTER
FUN & GAMES

S I E R R A

ROMTRONIC: „Revista este o ambiție de-a noastră.”

Rep.: Pentru că interviul vă este luat de o revistă profilată pe jocuri și multimedia, o să începem cu două întrebări directe: de când se ocupă ROMTRONIC de domeniul jocurilor și cât de puternic credeți că a fost impactul în momentul intrării în vigoare a legii drepturilor de autor asupra pieței din România.

ROMTRONIC: Practic, începuturile sunt destul de îndepărtate. Distribuția jocurilor am început-o încă din februarie 1996. Atunci am mizat pe apariția legii drepturilor de autor, și iată că am avut dreptate.

O dată cu punerea în aplicare a legii, piața neagră a început să piardă teren. În acel moment am înregistrat o explozie, care poate fi dovedită cu ajutorul graficului de vânzări.

Cât despre impactul legii drepturilor de autor asupra pieței de la noi, pot spune că este o mare diferență între ceea ce era înainte de punerea în aplicare a sa și situația actuală. Atunci toate erau foarte ieftine - jocurile, programele, etc. Cu o sumă derizorie puteai cumpăra chiar și Windows '95, însă, în luna iunie, când legea a intrat în vigoare, totul s-a schimbat, programele ilegale au dispărut în proporție destul de mare pentru a face loc produselor cu licență. Bineînțeles că șocul a fost destul de puternic, însă încet, încet, oamenii au înțeles că pentru a avea un lucru de calitate sau de colecție, trebuie să apeleze la firmele specializate în distribuția producțiilor originale.

Rep.: Ce v-a determinat să investiți în acest nou proiect: revista de jocuri?

ROMTRONIC: Revista este o ambiție de-a noastră. Dacă în celelalte țări, unde există o astfel de piață, se poate face așa ceva, este clar că putem face și noi același lucru, aici. Dorim să informăm și totodată să punem la dispoziție ultimele noutăți din domeniu. De altfel, dispunem de o listă de 1300 de jocuri, toate din intervalul martie - septembrie. Mai mult decât atât, după contractul încheiat cu casa

Sierra, avem în vedere alte noi contracte cu Origins și Virgin, tocmai pentru a extinde gama de oferte către public, încercând astfel să satisfacem absolut toate gusturile.

Rep.: Dacă o persoană interesată dorește să comande un joc din această gamă, cum trebuie să procedeze?

ROMTRONIC: Sunt mai multe variante: prima dintre ele este și cea mai simplă: dacă o persoană, indiferent din ce zonă a țării este, dorește să achiziționeze un produs de-al nostru, poate suna la unul din telefoanele firmei, iar de aici va fi îndrumat



către cel mai apropiat magazin de desfacere. Altă variantă este precomanda; imediat după primirea banilor, noi îi garantăm sosirea jocului chiar acasă. Dar pentru că această opțiune este posibil să pară cumpărătorului ca fiind destul de riscantă, noi putem reține comanda unui produs pe o perioadă de timp stabilită de comun acord, timp în care cumpărătorul să se poată deplasa până la unul din magazinele noastre de desfacere. Bineînțeles că această gamă de jocuri poate fi găsită și la redacția revistei.

Rep.: Vă mulțumim pentru interviul acordat și să sperăm că acest vis al dumneavoastră va fi recepționat de către potențialii clienți în mod favorabil.

M

S



D

O

S

De multe ori, ca să poți să te distrezi, trebuie să transpiri abundent. Amintiți-vă câte probleme v-au ridicat de-a lungul timpului jocurile din ce în ce mai pretențioase, fiecare necesitând setări și configurări specifice. Când DOS 6.x și-a făcut pentru prima oară apariția pe piață, se părea că începe să se contureze o rezolvare. Necondiționat, întreaga suflare a utilizatorilor l-a apreciat nu doar ca evoluție (trebuia, doar, apretat orgoliul MS, relativ la sistemele de operare), ci nici mai mult, nici mai puțin, ca pe o revoluție. M-am gândit că nu ar fi rău să tratez problema dintr-un punct de vedere mai negativist și iată ce a ieșit.

Ani în șir, orice „softist” care voia să ia ochii unui începător, începea să îi prezinte posibilitățile de programare batch, multiconfigurare, gestiunea memoriei etc. ... etc. Pagini întregi din revistele de specialitate au fost, și mai sunt, acoperite cu exemple și îndemnuri pentru îndrumarea novicilor (vezi păcătoșilor) spre strălucitoarea autostradă DOS 6.x.

Luat pe bucăți, totul pare, și chiar este în fond, OK. Totul, până când încerci să combini valențele independente ale sistemului, care numai integrat nu poate fi numit.

Poate cea mai mare farsă este incapacitatea gestionarului de memorie, care nu realizează faptul că rulează sub o configurare multiplă, ceea ce duce la o slabă optimizare a sistemului dacă nu chiar la o sub-optimizare. Lansat pe un asemenea sistem, Memmaker-ul repartizează driverele și TSR-urile, ignorând secțiunile de definire a configurării multiple, și plasându-le ca și cum am avea nevoie de ele simultan.

Singura posibilitate de a utiliza cu adevărat profitabil recomandările sale este să ne întoarcem, temporar, la vremurile când configurarea multiplă necesita păstrarea configurărilor în fișiere separate și interschimbarea lor după necesitățile de moment.

Deduceți de aici că problema nu este irezolvabilă, necesitând doar ceva atenție și puțină răbdare pentru urmărirea pașilor de mai jos.

Creați-vă o configurație multiplă, urmând sfaturile bine intenționate din multitudinea de publicații și volume ce au tratat această problemă. Dacă sunteți perseverent, puteți să realizați configurarea prin forțe proprii, tastând HELP și ajutându-vă, din când în când, de indicațiile pe care secțiunea <Multi-config> a documentației „on line” a DOS-ului v-o oferă din plin.

Să zicem că până acum a fost vorba de inteligență și să trecem la munca brută.

Creați o copie a fiecăruia din fișierele de configurare, dându-le o altă extensie (de exemplu autoexec.mcf și config.mcf).

Editați cu MS-Editor (sau ceva similar) fișierele de configurare actuale (adică autoexec.bat și config.sys) și eliminați toate secțiunile care se referă la multiconfigurare.

Salvați și rulați Memmaker-ul.

Când s-a încheiat optimizarea, salvați proaspăt preparatele fișiere de configurare cu extensia 001.

Copiați configurarea „mcf” peste autoexec.bat și config.sys.

Editați din nou cele două fișiere și eliminați tot ce nu are legătură cu configurația pe care o optimizați la momentul actual.

Salvați. Rulați Memmaker-ul. Copiați noua configurare cu extensia 002.

Procesul se repetă până la aplicarea metodei asupra fiecărei configurări (secțiuni) în parte incrementând și numărul extensiei.

În final, tot cu MS-Editor se înlocuiește fiecare secțiune din fișierele cu extensia MCF cu secțiunea echivalentă (doar „puțin” tel” optimizată) din fișierele cu extensii numerice.

După completarea operației, fișierele autoexec.mcf și config.mcf își primesc fiecare extensia corespunzătoare, adică .bat și respectiv .sys.

Și dacă tot am ajuns până aici, ar trebui să verificăm dacă nu cumva în fișierele de configurare se fac apeluri către alte fișiere batch. În caz afirmativ, vom înlocui comanda de apel cu conținutul fișierului chemat și se va face o nouă optimizare. Revenim la MS-Editor, și prin jocuri de **cut** și **paste**

trecem liniile optimizate înapoi în fișierele din care au venit, restaurând totodată comanda de apel.

Metoda de mai sus poate fi utilizată pentru o configurare relativ simplă sau pe care o veți utiliza timp în-

delungat. Dacă numărul de secțiuni (ITEM-uri) începe să crească sau se formează o încrângătură de apeluri către fișiere batch, totul poate căpăta valențe empirice. Din acest moment ar trebui să vă gândiți la o mică cheltuială. Achiziționarea unui program specializat de gestiune a memoriei, cum ar fi Quarterdeck QEMM sau Helix Netroom, vă va elibera de întregul efort. Aceste programe optimizează corect fișierele de multiconfigurare și procesează toate fișierele batch apelate.

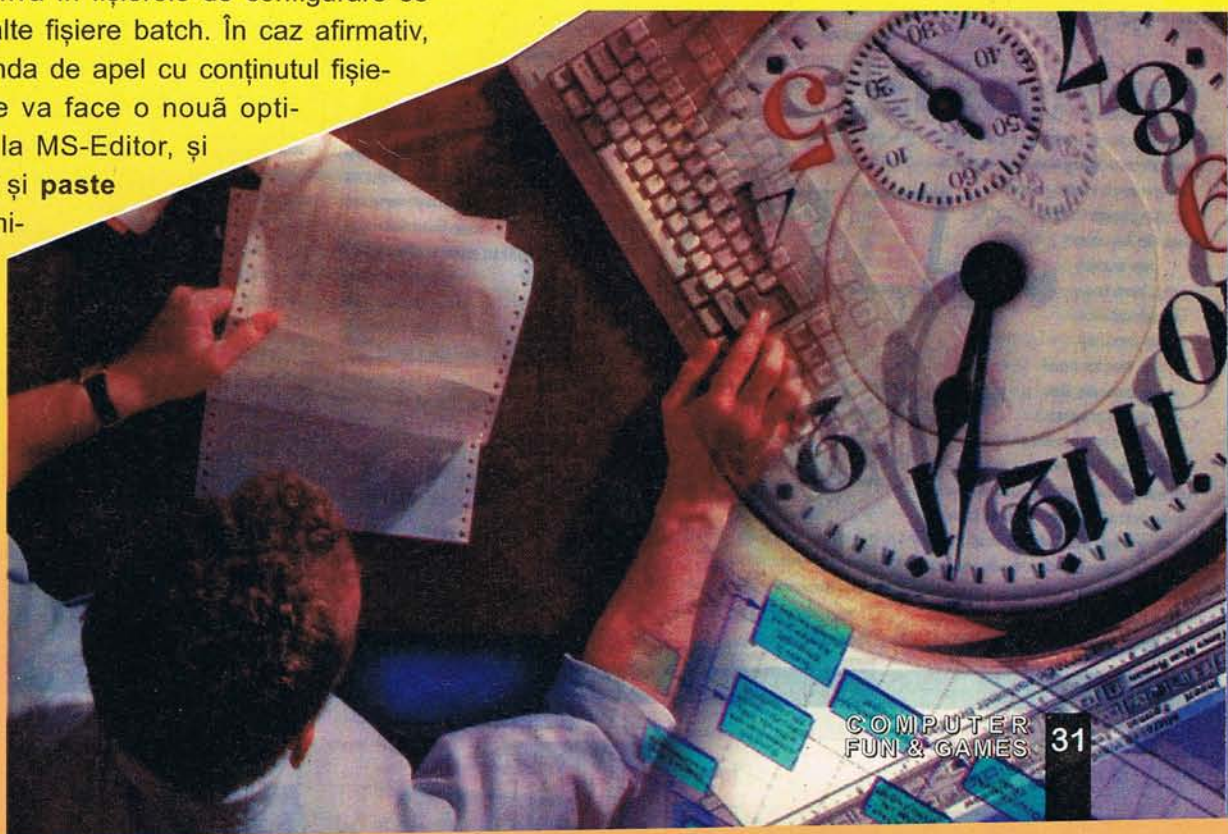
Dacă pentru dumneavoastră MS-DOS nu este unica soluție, trebuie să aveți grijă să nu confundați un sistem rulând un DOS multiconfigurat cu un sistem pe care rulează un boot manager. Chiar dacă pot părea similare, cele două entități tratează probleme complet diferite.

Astăzi, aproape toate sistemele de operare non-DOS vin cu un utilitar numit boot manager, ce permite selecția sistemului de operare cu care se va lucra în sesiunea respectivă.

Spre exemplu, IBM OS/2 vine cu boot manager ce permite lansarea de sesiuni OS/2 sau DOS și Windows, bine-nțeles, în măsura în care pe harddisk există partiții independente care au instalate sistemele respective.

Puteți utiliza deci un boot manager, o configurare multiplă pentru DOS sau pe ambele simultan, însă aveți grijă, confuzia între cele două concepte poate crea foarte mari probleme.

Mihai Păunescu



Alegerea și instalarea unui CD-ROM drive



1 Alege, pe cât posibil, cea mai rapidă unitate pe care o găsești. Dacă vrei ca totul să fie OK, gândește-te cel puțin la un Quad-Speed.

2 Nu cumpăra nimic înainte de a stabili cum vei conecta unitatea la PC-ul tău. Ai trei posibilități:

a) Cumperi o unitate care vine cu propria interfață. Când faci asta, verifică dacă se îndeplinesc următoarele condiții:

- ai destule sloturi libere pe placa de bază
- ai spațiu pentru instalarea plăcii în carcasă (poate că sloturi sunt suficiente, dar dacă ai o carcasă desktop ceva mai mică, s-ar putea să ai probleme cu spațiul)
- interfața CD-ului nu intră în conflict cu o altă interfață instalată deja (placă de sunet, scanner, etc.)

b) Cumperi o unitate care se conectează la placa de sunet. Pot apare probleme. Standardele actuale au limite destul de largi. Verifică dacă unitatea poate lucra cu placa ta de sunet.

c) Cumperi o unitate IDE. Dacă ai instalate două harddisk-uri iar placa controlerul tău nu suportă mai multe unități, va trebui să alegi între eliminarea unui harddisk (cel mai mic și mai încet, normal) și achiziționarea unui nou controler IDE.

d) Cumperi o unitate SCSI (Small Computer System Interface) fără interfață proprie (mai rar). Trebuie să verifici dacă ai deja un controler SCSI în PC-ul tău, altfel trebuie să cumperi unul. În ambele cazuri verifică dacă interfața suportă unitatea CD (tot probleme de compatibilitate).

e) Cumperi un Multimedia Kit (conține o placă de sunet, o unitate CD și câteva CD-ROM-uri). Au fost cazuri când cele două componente nu se înțelegeau. Verifică, nu se știe niciodată.

f) Cumperi o unitate externă. Dacă nu ai spațiu în carcasă, o unitate care se conectează la portul paralel ar fi o opțiune viabilă. În plus, dacă este nevoie, o poți conecta ușor la un alt PC. Dacă unitatea vine cu o interfață proprie, rămâne problema sloturilor libere și a compatibilității cu celelalte interfețe instalate în PC.

3 Dacă vrei să ascuți audio CD-uri, verifică dacă ai un cablu de conexiune între unitate și placa de sunet. Este recomandabil să cumperi o unitate care are pe lângă butonul Open/Close și unul Play. Cu o astfel de unitate, nu trebuie să lansezi vreun program CD-Player ca să ascuți CD-urile favorite; introduci CD-ul, conectezi boxele active sau amplificatorul, apeși butonul Play al unității și ... ai rezolvat problema, fără să ieși din programul în care lucrezi. Poți să economisești memorie pentru programele mai pretențioase, o astfel de unitate neavând nevoie de drivere pentru a citi audio CD-uri.

4 Verifică dacă unitatea este multisession. Dacă nu este, nu vei putea citi Photo CD-uri Kodak. Chiar și unele CD-uri cu utilitare și jocuri au nevoie de asemenea unități pentru a putea fi citite în totalitate.

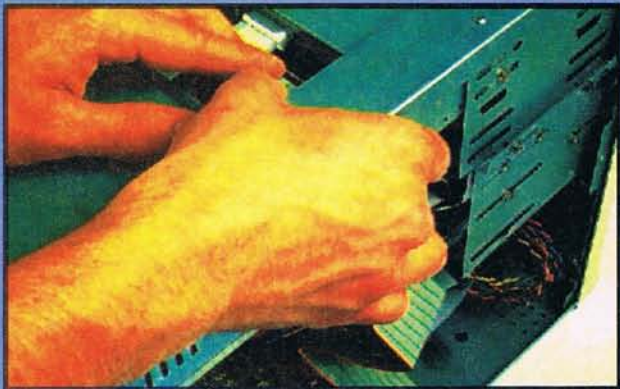
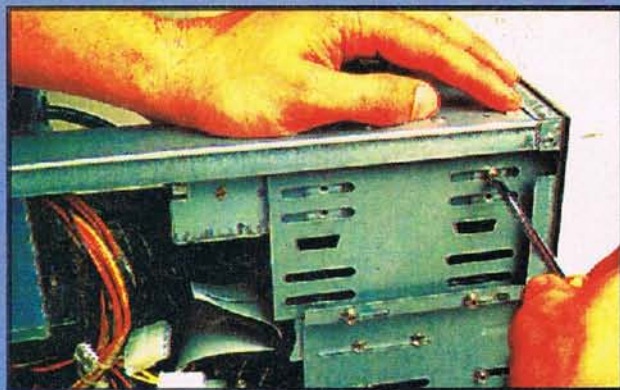
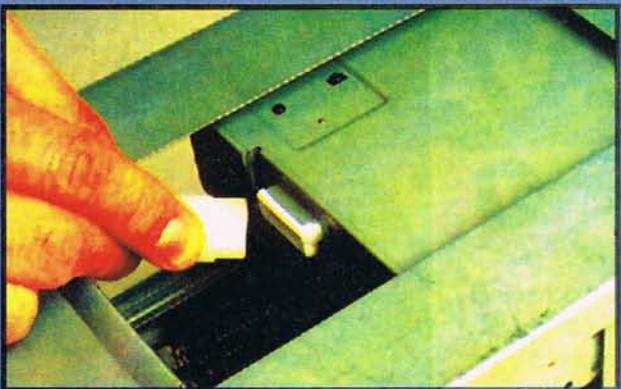
5 Dacă vrei să înregistrezi CD-uri, trebuie să cumperi o unitate care poate face asta. Unitățile Writable CD au propriile lor probleme:

- a) prețul
- b) viteza de scriere/citire
- c) softul utilizat pentru scriere (dacă tot dai bani, cumpără o unitate care vine cu un soft ușor de utilizat: Corel CD-Creator sau Win On CD).

Succes!

Mihai Păunescu





După achiziționarea unității CD, dacă firma de la care l-ați achiziționat nu vă asigură și instalarea, va trebui să vă luați inima în dinți și să purcedeți la instalare, prin propriile forțe. Aveți și posibilitatea de a apela la un prieten, dar dacă nu vă încadrați în familia celor care folosesc un ciocan doar pentru a-și zdrobi degetele, nu trebuie să vă faceți probleme, veți reuși. Înainte de a începe, nu strică să urmăriți imaginile de mai sus. După ce v-ați pregătit planul de bătaie, deconectați toate cablurile, de alimentare, mouse, tastatură, imprimantă, etc.; deschideți carcasa PC-ului și apoi urmând etapele enumerate mai jos puteți începe.

- Scoateți unul din obturatoarele lăcașelor de 5,25 inch și introduceți unitatea în lăcaș. Nu forțați. Încercați într-un alt lăcaș. Dacă tot nu reușiți, urmăriți atent traseul unității; este posibil să fie nevoie să apelați la o pilă pentru a vă face loc.
- După introducerea unității, rămâne să o fixați cu ajutorul șuruburilor pe care le-ați primit într-o punguță o dată cu unitatea.
- Căutați printre cablurile calculatorului un conector de alimentare asemănător cu cel din fotografie. Conectorul are o formă specială care nu vă va permite să îl introduceți greșit.
- Urmează una din părțile mai delicate, conectarea unității la controler. În cazul în care cablul de conectare nu are ghidaje ce vă pot ajuta la poziționarea corectă și nici cartea tehnică a unității nu

vă este de nici un folos, va trebui să apelați la o tehnică mai puțin ortodoxă, și anume să introduceți cablul oarecum la întâmplare, bine-nțeleș fără să deteriorați cumva pinii conectorului.

- Introduceți celălalt capăt al cablului în conectorul de pe controler.
- Dacă aveți o placă de sunet nu strică să legați unitatea CD cu placa de sunet cu un cablu asemănător celui din fotografie.

Acum, înainte de a închide carcasa, trebuie să faceți o mică testare.

Conectați la loc cablurile de alimentare, tastatura și monitorul.

Porniți calculatorul și urmăriți atent LED-ul ce indică activitatea harddisk-ului.

Dacă clipește normal și calculatorul bootează corect, totul este OK, puteți opri calculatorul și monta carcasa.

Dacă LED-ul rămâne continuu aprins, opriți alimentarea și deconectați cablurile. Vă întoarceți la etapa (d), scoateți cablul și conectați-l invers. Reconectați cablurile și faceți încă o dată testul; acum va merge fără probleme.

După reasamblarea carcasei, mai rămâne să instalați și driverul unității. Introduceți discheta de instalare și tastați comanda: A:INSTALL A: C:. Programul de instalare va semnală dacă a reușit să găsească unitatea și apoi va cere resetarea sistemului.

După resetare, unitatea CD va fi recunoscută ca fiind ultima partiție instalată pe calculator.



Întrebi de procesor, de harddisk de memorie ... Toată lumea știe că un sistem cu șanse să nu fie depășit, deja, la momentul achiziției, trebuie să fie Pentium (90-120 Mhz), să aibă minimum 8 Mb Ram (mai bine 16), să aibă de la 500 Mb harddisk în sus (mai bine 1 Gb), unitate CD-ROM,... etc.

Hai să zicem, dacă ești mai realist, te uiți și la monitor, care trebuie să fie cât de cât aspectuos, de firmă, și dacă insiști poate fi de 15", nu de 14".

Mai trece ceva timp, mai auzi pe la prieteni, colegi, mai citești peste umărul cuiva, și afli că în stabilirea performanțelor unui PC, pe lângă viteza procesorului și dimensiunea și viteza RAM-ului (care poate fi de mai multe feluri), mai intervin alte câteva componente care, așa necunoscute cum sunt, au un cuvânt greu de spus.

Pentru a lămuri problema, vom trece la tratarea în detaliu a problemei componentelor care fac dintr-un PC normal, un PC de performanță.

Vom începe cu ... „ceea ce se vede”.

Placa video

Cei care au o oarecare experiență în domeniu, își amintesc, că, până nu demult, erau în vogă acceleratoarele video pentru Windows. Să fi trecut oare moda lor? Nu a trecut, doar că ceea ce ieri reprezenta o opțiune pentru cei ce doreau performanță, astăzi reprezintă un standard. Sau mai precis, ar trebui să fie.

Dacă clientul nu cere, de ce să îi oferi?

Hai să vedem cam ce ar trebui să ceară un client pus în temă.

În primul rând, indiferent de aplicația căruia îi este destinat calculatorul respectiv, trebuie să cauți o placă grafică ce poate să suporte o frecvență de înprospătare de 75 Hz la rezoluția și adâncimea de culoare de care știi că vei avea nevoie.

S-ar putea să găsești plăci grafice care să îți ofere rezoluții de 1024/768 sau chiar 1280/1024 la frecvențe de 90-120 Hz. Impresionant, nu! Problema este că nu spune nimeni dacă poate lucra la frecvența maximă, cu cea mai bună rezoluție, simultan.

Ca să nu aruncăm totuși banii, pentru un spor de performanță de care nu avem nevoie, o să încercăm să stabilim necesitățile fiecăruia.

Dacă tot ce ai nevoie este să lucrezi cu aplicațiile standard de sub Windows (cum ar fi MS-Office), o placă ce îți poate afișa 256 de culori, la o rezoluție de 640/480 sau 800/600 (trebuie să aibă 512 kb de memorie video) este suficientă. Dacă sunteți posesorul unui monitor de 15" sau mai mare, vă puteți gândi (și chiar trebuie să o faceți) la rezoluții pe măsură, adică 1024/768 (necesită 1 Mb de memorie video) sau 1280/1024 (urcă ștacheta la 2 Mb).

Mai precis, corespondența dintre rezoluția utilizată și dimensiunea monitorului, ar fi următoarea:

Diagonala monitorului	Rezoluție recomandată
14"	800/600
15"	1024/768
17"	1280/1024
20" sau 21"	1600/1200

Dacă lucrați cu aplicații nepretențioase (256 culori), nu trebuie să vă faceți probleme în privința performanțelor plăcii. La acest nivel diferența de viteză dintre plăcile performante și cele slabe nu este foarte mare (nici nu prea contează). Dacă totuși este nevoie de o clasificare cu ajutorul unui program benchmark, situația se clarifică.

În momentul când vă vor crește necesitățile (ajungeți la rezoluții de 1280/1024) o rezervă de memorie video (2 Mb în total) vă va asigura că cel puțin sistemul video nu vă încetinește lucrul.

Când sistemul este dedicat unui mediu profesional (CAD, desktop publishing sau procesare de imagine) cerințele devin și ele la rândul lor „profesionale”.

Pentru sisteme CAD, principala cerință este rezoluția cât mai mare, datorită necesității de a vedea cât mai mult din detaliile proiectului, fără a fi nevoiți să apelăm la funcțiile de zoom. În mod normal, pentru programele specializate de CAD, producătorii livrează drivere specializate, care îmbunătățesc performanțele. Dacă sunt necesare vizualizări de produse și prezentări, pentru a nu se recurge la creșterea cantității de memorie, o dată cu mărirea numărului de culori se va scădea rezoluția imaginii.

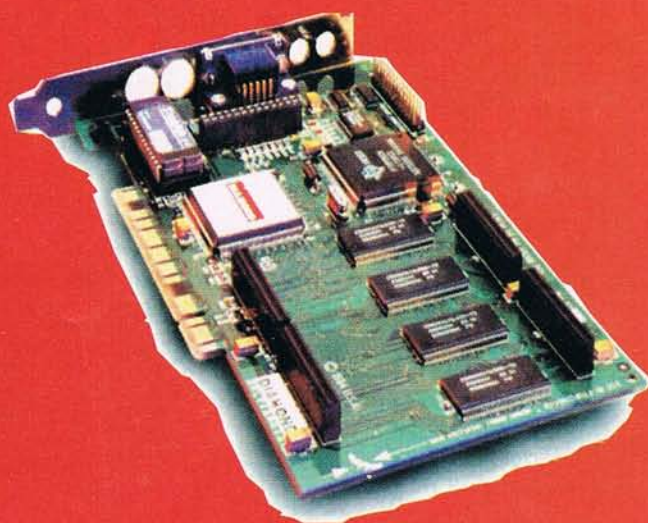
Când se lucrează în domeniul tehnoredactării computerizate, pentru situațiile în care apare și imaginea color, o dată cu creșterea rezoluției este necesară și creșterea adâncimii de culoare. În cazul în care acuratețea culorii este esențială, ar fi bine să căutăm o placă ce suportă și corecție de gamă (gamma corection). Unele plăci oferă această posibilitate, dar numai în moduri de lucru slabe (256 de culori) în care facilitatea respectivă oricum nu prea își află rostul. Dacă avem nevoie de corecție de culoare în moduri performante (64 mii sau 16,7 milioane culori) trebuie să căutăm o placă ce include un modul specializat DAC (convertizor digital-analog).

În cazul utilizării în domeniul procesării de imagini și în pre-press, apare necesitatea rezoluțiilor de 1024/768 și adâncimi de culoare de 24 biți, unde se recomandă minimum 4 Mb memorie video. În asemenea situații, plăcile nu mai sunt dotate cu clasicele memorii de tip DRAM, ci se recurge la memorii VRAM.

Până una alta, omul se mai și distrează, așa că am putea spune câte ceva și despre necesitățile care apar în cazul jocurilor. În acest moment, majoritatea jocurilor serioase rulează încă sub DOS. Pentru acestea există deja pe piață un mare număr de plăci cu facilități 3D. O dată cu apariția lui WIN 95, lucrurile se complică puțin. Specificațiile interfeței grafice Direct 3D, creată de Microsoft pentru a facilita portarea jocurilor pe WIN 95, i-au determinat pe producătorii de plăci grafice să întârzie lansarea produselor dedicate acestei piețe.

Și pentru a încheia cu ceva în vogă, ne vom referi la posibilitățile de prezentare a secvențelor video. Marea majoritate a secvențelor video pe care le găsiți în jocurile preferate (de pe CD-uri) respectă un standard specific numit MPEG. Aceste secvențe pot fi rulate și cu ajutorul unui driver software, dar dacă doriți cu adevărat performanță, trebuie să căutați o placă dotată cu player MPEG, cum ar fi cele construite pe baza chipsetului S3. Alți bani, altă distracție!

Mihai Păunescu



Memorie video necesară

(funcție de rezoluție și adâncimea de culoare)



La ora actuală o mare parte din piața de plăci video este deținută de plăcile construite pe baza chipsetului S3. Mai sus aveți prezentate două astfel de plăci

Dans cu Diavolul

Făcut în maniera filmelor interzise celor slabi de inimă, „D” respectă rețeta completă a unei producții horror. De altfel, producătorii dau și o listă adițională cu mica recuzită necesară creării unei atmosfere propice derulării acestuia: lumina stinsă, boxele date la maximum, de preferat să fie jucat în miezul nopții etc.

Mitul lui Dracula Transilvăneanul este sămânța de inspirație pentru D, de unde și următoarele cuvinte - durere, dramă, deslin, disperare - ce își găsesc cu succes înțelesurile în desfășurarea jocului.

Ideea vine de undeva din negura timpului, de pe un tărâm greu de localizat geografic, unde puterile răului sunt la ele acasă, iar stăpân absolut peste ele, puternicul și nemuritorul Dracula. Mlaștini nepătrunse din care se ridică mișme amețitoare păzesc intrarea în castelul de dincolo de lume.

Pe imenul tron din Sala Umbrelor, Dracula se joacă cu o bilă de cristal, ce ține închis sufletul unei tinere muritoare, căzuță ușor în plasa întinsă de el.

Johana Harris va purta în pântecul ei un băiat ce va zămisi la rândul lui copii, și astfel în vinele a generații întregi va curge o picătură din sângele lui Dracula. Acea picătură va avea efecte devastatoare, schimbând destine și provocând durere, până când un copil își va ucide părintele.

Anul 1997. Descendent al familiei Harris, a cărui nume a traversat timpul, Richter Harris este un renumit doctor din Los Angeles. Nimic nu dă de bănuț că liniștitul și grijuliu doctor se va transforma peste noapte într-un criminal. Spitalul unde lucra Harris s-a transformat într-o singură noapte în templu al durerii. Furia oarbă a doctorului a lovit în plin. Zeci de cadavre sunt întinse pe jos, pe podeaua mirosind a clor. L.A.P.D. - poliția din Los Angeles - este neputincioasă. În interiorul spitalului pe lângă cei morți, o mulțime de pacienți sunt luați ostateci.

Unica fiică a lui Richter Harris, Laura Harris, află de incident și se îndreaptă cât poate de repede spre spital. Se pare că ea este singura persoană căreia i se permite să intre fără a mai declanșa furia doctorului.

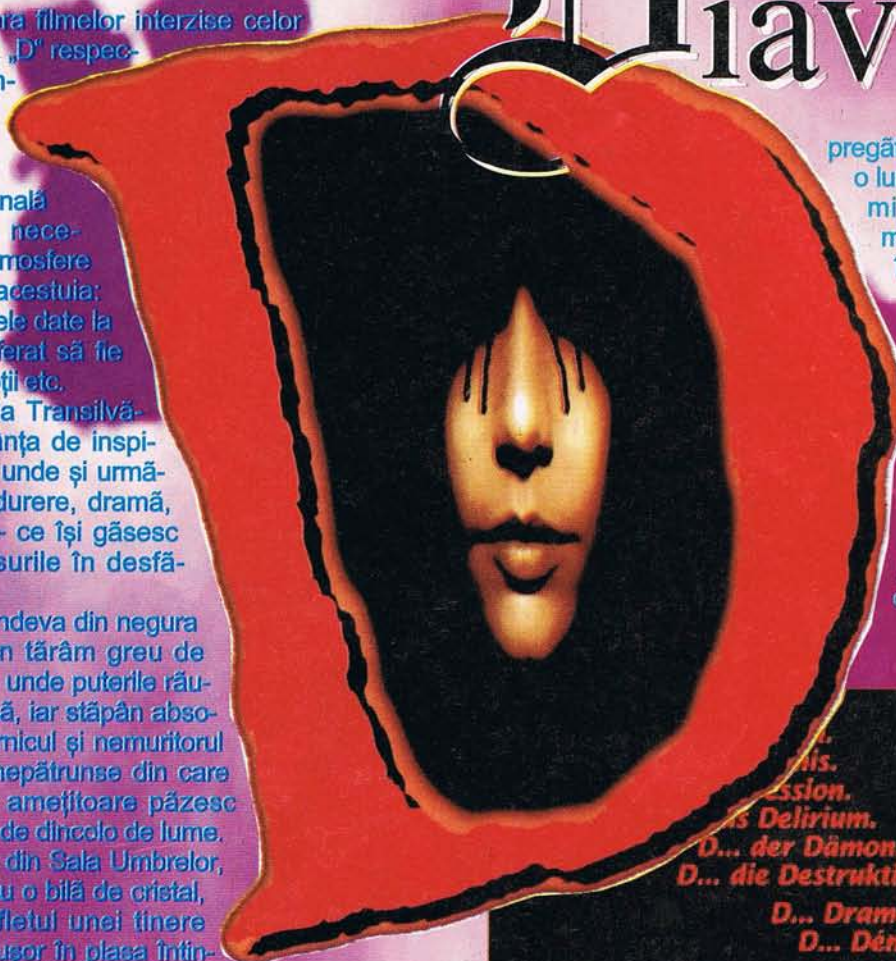
O dată cu Laura, în spital se mai strecoară cineva. Acel cineva stă în fața monitorului și, cu ajutorul minții și al imaginației, se transformă în mentorul spiritual al Laurei. Ți se

pregătește

o lume fantastică, în decorul misterios al unui castel medieval, unde secretele împânzesc fiecare colț de cameră și prezențe ale infernului te înconjoară la fiecare pas.

Jocul este prezentat pe 2 CD-uri, iar singurul sfat pe care pot să vi-l dau este să vă faceți timp pentru a juca acest joc, deoarece nu conține salvări.

Ionuț Bărcănescu



...is.
...ession.
...is Delirium.
D... der Dämon.
D... die Destraktion.

D... Dramatique.
D... Démoniaque.

D... Destin.
D... Démence.
D... Diabolique.
D... Damnation.

D... el Desamparo.
D... Derrota.

D... el Destino.
D... el Desquite.
D... la Demencia.
D... el Delirio.

D... lo Demoniaco.
D... il Destino.

D... la Disperazione.
D... la Demenza.

D...il Delirio.
D...il Demone.
D...la Distruzione.
D...la Dannazione.

D... Tochter.
D... Duisternis.
D... Destinatie.
D... Desperatie.
D... Dementia.
D... Delirium.
D...Doem.

The Beast Within

Mintea prolifică a creatoarei Janet Jensen concepe noi aventuri pentru mult aclamatul Gabriel Knight din "Sins of the Eather" (Păcatele taților). După teroarea rezolvării crimelor Vodoo, Gabriel pășește pentru a doua oară în mijlocul pericolului.

Îl găsim acum pe descendentul familiei Schattenjäger (Vânătorul umbrelor), împreună cu asistenta lui, Grace Nakimura, implicați în cercetarea crimei misterioase care a reușit să înfricoșeze pe toată lumea.

O fetiță este omorâtă în timp ce se juca în împrejurimile casei, ultima dată fiind văzută târâtă în fâlcile unui înfricoșător lup. Sătenii din Rittersberg pledează pentru ajutorul lui Gabriel. Sunt convinși că vina este a

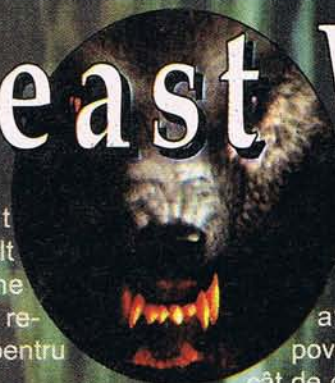
... vârcolacilor. Gabriel va trebui să-și învingă teama și să-și ia, din nou, rolul de Schattenjäger în serios. Investigațiile îl vor conduce spre München și împrejurimile lui, pe măsură ce crimele continuă. Gabriel se confruntă cu demonii, în timp ce Grace merge pe urmele unui

personaj istoric misterios și anume Regele Ludwig al II-lea de Bavaria.

Chiar din prolog vei fi fascinat de această aventură intrigantă, ce are legătură cu o poveste care începe în 1750. Este o aventură pe cât de complexă, pe atât de fascinantă, susținută de o muzică și grafică de calitate. Eroii se confruntă cu forțe greu de învins, suspansul fiind permanent.

Interogarea și conversația sunt foarte importante. Dar pentru a afla mai multe informații, trebuie să apelezi în repetate rânduri la persoane cu care ai vorbit deja. Importantă este implicarea efectivă a jucătorului în rezolvarea misterului, care nu presupune numai distracție. Realizat ca un adevărat film, acest CD-ROM este o aventură polițistă de maximă intensitate.

Maximilian Turza



SPYCRAFT



William Colby (CIA) și Oleg Kalugin (KGB), uniți pentru a realiza o autentică intrigă internațională

Imagini dure, limbaj specific agenților secreți, misiuni de infiltrare, distrugere sau recunoaștere, tehnică de comunicare, detecție extrem de dezvoltată, și, nu în ultimul rând, nevoia de răzbunare sau chiar întreaga viață sacrificată intereselor statului.

O luptă acerbă, plină de capcane distrugătoare, create de cele mai sofisticate arme existente pentru a menține din „umbră” pacea pe pământ. Toate acestea și încă multe altele, în acest fantastic joc, supranumit pe bună dreptate „The great game”.

Realizat cu ajutorul directorului CIA, William Colby, decedat acum câteva luni, și a omologului său Oleg Kalugin, director KGB, împreună cu actorii de la Hollywood, SPCRAFT îți dă posibilitatea să intri în adevărata viață a spionilor. Aventura ta începe în Londra, unde, ca agent de infiltrare, aștepti ordine pentru o nouă misiune. Comunicarea cu superiorii se face prin intermediul unui mini-computer, conectat la INTELINK, ce are puterea de a recepționa mesaje transmise prin satelit. Prin rețeaua NEWSLINK ești pus la curent cu tot ce se întâmplă în lume (atentate, schimbări politice, etc.). Așadar, vei fi contactat de CIA și chemat la unul din centrele sale din America.

La conferința de instruire a echipei din care faci parte și tu, afli că președintele SUA se pregătește să facă o vizită în Rusia. Însă, cu două săptămâni în urmă, la Moscova fusese ucis un politician în timpul unui discurs ținut în Piața Kremlinului. Tot în Rusia, nu de multă vreme, dispăruse un transport cu facilități nucleare. La baza ambelor incidente este suspectată a fi fost mafia rusească, ajutată de o mulțime de politicieni, spioni și diferite mișcări teroriste. CIA, bănuind că se pregătește un atentat împotriva președintelui SUA, îți încredințează misiunea de a afla cine a pus la cale cele două incidente din Rusia și care sunt persoanele implicate.

Datoria ta este să-i demaști folosindu-te de ceea ce ai învățat în laboratoarele CIA, de experiența ta și nu uita că totul de acum înainte depinde de tine.

Încă un amănunt ce trebuie menționat: în momentul în care ai instalat SPCRAFT, ai acces gratuit o lună la jocurile de pe INTERNET.

Vasile Damian

Mamă: ID Software

Tată: John Romero

Strămoși: Wolf 3D, Doom I, Sir Doom II

Semnamente: Violent, grafică 3D, fundaluri macabre

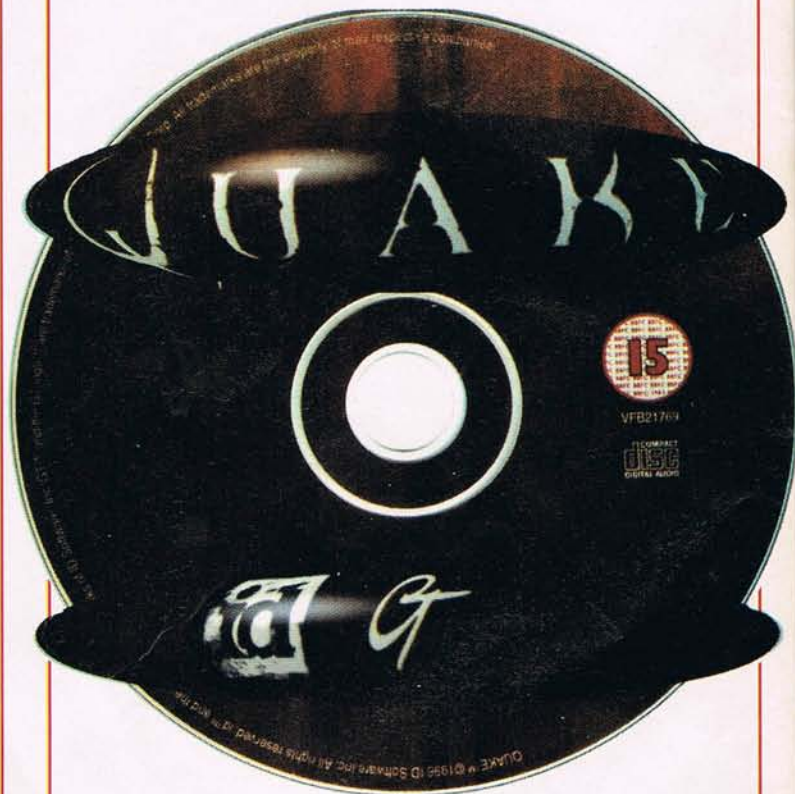
Domiciliu: Un CD

Aspirații: Să ajungă joc de top

Hobby: MS DOS 5.0 sau mai nou, 486 Dx4/100, 8MB RAM, 75 MB HDD, VGA & SVGA, Sound Blaster etc., etc.

Mult trâmbițat, așteptat și râvnit, **QUAKE**, ultimul vlăstar al casei ID Software, a apărut în sfârșit pe piață.

Apare la timp pentru a face ordine între jocurile de același gen, existente încă pe harddiskuri și monitoare. Pentru aceasta are la dispoziție câteva atuuri: o grafică mult îmbunătățită, efecte audio bine finisate și, nu în ultimul rând, istoria predecesorilor săi.



Puteți coborî iarăși în infern, pe urmele creaturilor hidoase ce sălășluiesc acolo, puteți mitralia în voie și mai nou vă puteți scufunda în apă sau puteți sări.

Totul într-o ambianță specifică: lăcașuri secrete, cadavre răstignite pe pereți, sânge etc.

Pentru a vă impune punctul de vedere, aveți la dispoziție un set de opt arme, inovația în domeniu fiind Thunderbott, un pușcoci cu arc electric.

Geografic, **QUAKE** se întinde pe 31 de nivele, cu patru grade de dificultate (ultimul, pentru al descoperi, trebuie căutat cu atenție).

Tensionat dar și dinamic, puternic și violent, **QUAKE** este o atracție continuă. Coborâți în abisuri și încercați să vă struniți cât mai bine eroul.

Bun venit, **QUAKE!**

Ionuț Bărcănescu

Aflat, în primăvara acestui an, în topul revistei Multimedia News, pe poziția a șasea, **SHIVERS** este un joc deosebit. Sierra, recunoscută de jucătorii ei fideli pentru capacitatea de a pune în încurcătură, face din **SHIVERS** un complex de puzzle-uri, care mai de care mai plin de combinații și chichițe, dorind să pună la încercare atât răbdarea, cât și nervii celui ce-l joacă, toate acestea dublate de un decor pe măsură și efecte speciale reușit realizate.

„Cu o intrigă și o grafică ce-ți taie răsufarea, **SHIVERS** este o realizare de top”, comentariul revistei PC Gamer fiind cât se poate de realist.

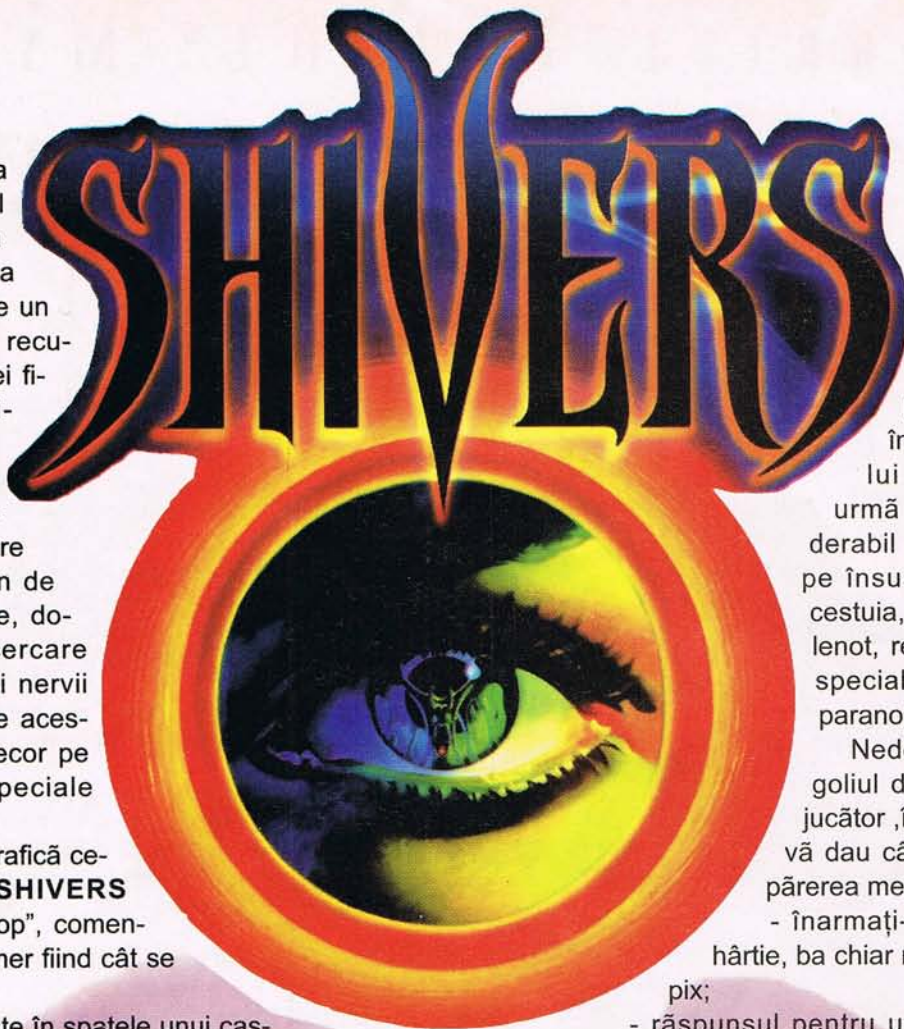
Începutul ne găsește în spatele unui castel unde niște prieteni „binevoitori” țin să explice cât de simplu și ușor este să pătrunzi tainele și misterele domeniului pe care te afli. Totul a pornit de la o tachinare în stil american, mult întâlnită în filme, pe tema curajului.

Trebuie să demonstrezi că afirmațiile lor sunt de departe injuste și calomnioase. Astfel că, în timp ce ei pleacă liniștiți să urmărească un film, tu pășești sfios într-o lume fantastică ce se deschide în fața ochilor tăi, îndeajuns de „stimulatoare” pentru a-ți permite să-i dezlegi misterele.

Vă avertizez că trebuie să vă folosiți din plin capacitatea de observare, orice amănunt scăpat din neatenție producând o serioasă lungire a timpului de joc.

Obiectivul jocului este clar, cărticica ce însoțește CD-ul dezvăluind necesitatea capturării celor zece lupi-entități ale infernului - împrăștiați în camerele castelului.

Am făcut o omisiune nespecificând că, de fapt,



castelul este Imperiul Obiectelor Ciudate și Neo-bișnuite, și ca orice Imperiu, cu astfel de „obiect de activitate”, care se respectă, a înghițit în pântecul lui cu mulți ani în urmă un număr considerabil de turiști și chiar pe însuși proprietarul acestuia, Sir Hubert Windlenot, reputat profesor de specialitate în domeniul paranormalului.

Nedorind să ating orgoliul dumneavoastră de jucător, îmi permit totuși să vă dau câteva sfaturi, după părerea mea necesare:

- înarmați-vă cu o foaie de hârtie, ba chiar mai multe, și cu un

pix;

- răspunsul pentru un puzzle poate fi

găsit și altundeva în castel;

- uitați-vă în bibliotecă pentru ajutor;
- pasaje secrete sunt mai peste tot;
- puteți avea motive să vă reîntoarceți într-o cameră pe unde ați mai trecut;
- nu renunțați prea repede!

Concluzia cred că este următoarea: un număr mare de nopți vă va găsi în fața calculatorului, încercând să descifrați taina unuia dintre cele 26 de puzzle-uri împrăștiate cu generozitate pe tot parcursul jocului, iar imaginile generate vor avea darul să nu vă plictisească. Într-un cuvânt, magie și mister într-un univers al tenebrelor.

Dinspre partea tehnică ne-au parvenit următoarele informații: Windows 3.1 compatibil Win '95, 486 sau ceva mai bun, CD-ROM, Pentium pentru o rulare performantă 8MB Ram (Win '95), 4 MB Ram (Win 3.1), SVGA 640x480 cu 256 de culori.



THE BEAST WITHIN

Începutul este totdeauna greu. Iată câteva "ponturi" care te vor ajuta să străbați cu succes primul capitol. Dar, nu uita: în total sunt șase capitole de rezolvat!

Cu ce trebuie să înceapă Schattenjäger investigația copilului ucis?

Începe prin a examina geanta prăgălită de Gerde pentru tine. Poate îți-a pus niște sandvici în ea, ceva de citit sau un cuțit. Nișcă nu spune ceva despre lupii care lipsesc. Este adevărat. Dar nu te gândești că poate zărele au scris despre eveniment?

Dar Gabriel nu s-a născut în Germania. Cum va ști zărele?

Citește ziarul cu atenție și poate găsești niște cuvinte cum ar fi numele ofițerului care investighează și numele grădini zoologice de unde provin lupii.

Ai găsit locul unde lupul se pare că a așteptat-o pe fată. Cum aduni probele?

Începe prin a aduna firele de păr. Cu unșcă de lașă va fi ceva mai dificil. Poate găsești ceva puțin apropiat care să te ajute în această privință. Unde se în schimbă și provizile la o firmă?

Cum ajungi la zoo?

Este un drum foarte lung de la ferma lui Müller până acolo. Va trebui să mergi cu mașina. Ai cheile în buzunari?

Cum folosești harta?

Tu vii de la Locham U-bahn. Alege pe hartă un alt punct unde vrei să mergi. Încearcă te grădina zoologică de la Traiskirchen.

Ar fi interesant să afleai a piersic de aproape la lupii de la zoo. Cum procedezi?

Citește semnele de pe cușca lupului, poate găsești vreo informație. Mai este acolo Thomas, paznicul curtilor, care nu te va lăsa să te aștepți de lupi (are o șarpe - pământ). Poate va trebui să te aștepți el.

Dar Klingmann nu este din prăa mare ajutor, de lașă că teoriile lui sunt interesante. Totuși, nu fi-ai fi de folos dacă ai văde-

lupii de aproape. Poate îl convingi pe Thomas că Herr Doctor este cel care dorește să fie însoțit în cușca lupilor. Trebuie deci să fie un ordin direct, dat de vocea doctorului, mai precis. Cum comunică directorul cu angajații săi?

Vocea lui Klingmann nu o poți imita. Cum îl poți convinge pe Thomas că ordinul este dat de boss-ul lui?

Ai înregistrat interviul cu Herr Doctor pe casetă? Poți improviza ceva din spusele lui Klingmann? Poate ar trebui să te întorci la fermă și să experimentezi.

Fraza pe care va trebui să o improvizezi este: "Thomas, aici Doctor Klingmann. Arată lupii domnului Knight".

Ai improvisat ceva de pe casetă. Ești, acum, singur în biroul lui Klingmann.

Ai găsit biroul descuiat și walkie-talkie la vedere? Fii atent! Gândește-te că fiecare trebuie să-și agățe haina și pălăria undeva, nu?... Thomas te-a adus aproape de lupi. Margarite pare a fi un câine prietenos. Poate, dacă tot ești acolo, poți să aduni niște probe de pe etichetele ei.

Cum găsești biroul lui Übergrau?

Biroul lui Übergrau este în centrul Munchenului, la 21 Marienplatz.

Îți așteptai pe Matlock, dar Herr Übergrau pare tânăr. Ar trebui să-ți accepți oferta de a te ajuta. Poate avocatul cunoaște pe cineva care știe ceva despre lupi... și acel cineva să nu aibă legătură cu grădina zoologică.

Rețeta pe care ai luat-o din buzunarul hainei Dr. Klingmann este de fapt ultima pagină a unui carnet dar este indescifrabilă.

Pe cealaltă parte a rețetei găsești o notiță scrisă invers pe care o poți descifra în fața oglinzii.

Unde găsești clubul vânătorilor?

În centrul Munchenului este un loc renumit unde se adună oamenii.

Cei de la club acceptă doar membrii familiilor germane importante.

Dar tu ești un membru al unei familii germane importante. Cum îl poți convinge? Gândește-te la olingura ta legătură din München.

În Gabriel Knight neprevăzutul e pretutindeni



Reduție

soluții

BUNA GOSPODĂRIRE

Multe dintre problemele care apar în timpul lucrului sunt datorate unei întrețineri defectuoase a echipamentului. Hard discul din interiorul calculatorului dumneavoastră este foarte delicat, ceea ce creează impresia că trebuie menținut liber fără a-l încărca într-o prea mare măsură cu informație. Acest lucru nu este adevărat.

Ceea ce nu se știe, este că atunci când calculatorul instalează un program lansează **CHKDSK** sau **SCANDISK** (pe care majoritatea calculatoarelor le au în **DOS** sau **WINDOWS**). Aceste programe verifică modul de umplere, structura directoarelor și suprafața fizică a discului. Aceste informații sunt foarte importante pentru a ști cât de bun este hard discul pe care îl avem, cum sunt umplute partițiile, pentru a descoperi suprafețele distruse ale hardului de pe care nu se mai poate scrie sau citi informația. Acestea sunt denumite **CLUSTERE PIERDUTE**, și calculatorul are nevoie să știe care sunt acestea, pentru a evita pierderea informației. Din păcate, pentru că discul este un suport magnetic, el se va degrada în timp foarte repede mai ales dacă va fi supus unor șocuri de orice fel. Acest lucru va produce în mod inevitabil **CLUSTERE PIERDUTE** creând riscul ca **PC-ul** dumneavoastră să salveze datele în acestea, și deci, să se piardă informația. De aceea este foarte important să fie rulate programele gen **SCANDISK** în mod regulat (să zicem o dată pe lună), pentru a preveni pierderea datelor sau alt fel de probleme cu fișierele. Un simptom comun privind scrierea și citirea de pe **CLUS-**

TERE PIERDUTE este de a avea o copie a întregului director (ori a unei părți a acestuia) într-un subdirector (a nu se confunda cu **BACK UP**-urile).

Dacă folosiți **PC**-ul zilnic, atunci va fi nevoie să salvați în mod constant fișiere pe hard disc.

Pentru că fișierele nu sunt salvate în mod secvențial pe hard disc (aceasta înseamnă resalvarea întregii informații pe disc de fiecare dată când un fișier a fost alterat), ele vor fi salvate în mici **CLUSTERE**, plasate oriunde este loc pe hard disc. Seamănă cu un mic mozaic de informație. Prima problemă de care trebuie avut grijă pentru folosirea pe perioadă îndelungată a hard discului este **FRAGMENTAREA**, reprezentând amestecarea informațiilor în așa fel încât accesarea lor se face în mod greoi.

Pentru a evita aceste probleme trebuie rulat programul **DEFRAG.EXE**, care va consolida toată informația de pe hard disc într-un mod de accesare a acesteia mult mai rapid, crescând în acest fel viteza sistemului.

Desigur, un lucru care nu trebuie uitat este acela că trebuie făcute **BACK UP**-uri la cele mai importante date, acest lucru fiind posibil pe suporturi mobile cum ar fi dischetele, cd rom, tape stramer.

Sperăm ca prin reamintirea tuturor acestor procedee des uitate sau neștiute vom reuși să împiedicăm pierderea unor informații valoroase de care aveți nevoie în afaceri sau relaxare.

folex

F I L M S Y S T E M S

folie pt. copiator, imprimantă inkjet și laser
hârtie pt. inkjet, bandă adezivă

CALITATE ELVEȚIANĂ prin

A&S Prodexim

str. Academiei 18-20 (în incinta Inst. de Arhitectură)

tel./ fax 01 312.55.39; tel. 01 613.80.80./ int. 105

Lumea magică a lui

ADIBOO

Bun venit în universul fantastic al lui Adiboo, unde orice copil se simte fericit și unde jocul se îmbină fericit cu învățatul.

Adi este un prieten, un frate, special creat pentru a fi pe placul copiilor. El reușește, prin diverse programe, să îi ajute pe copii la învățat dar în același timp să îi reconforteze și să-i amuze.

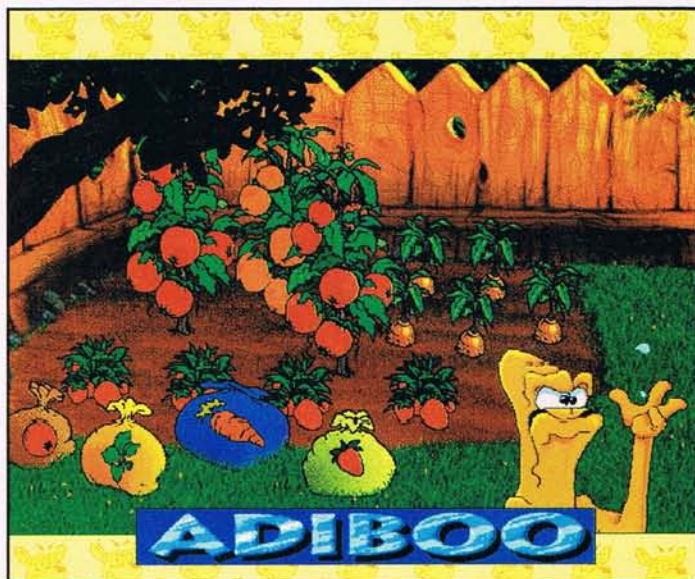
Lumea lui Adiboo este o lume fantastică. Fiecare copil își poate alege propria figură, nume sau cadru: podea, tapet, afișe, plante, muzică. Acest lucru îi va bucura pe copii, ori de câte ori vor reporni jocul.

Adi este un personaj de desene animate, care vorbește, cântă, încurajează și felișită copiii... oricum când se simte obosit el se duce și la culcare!

Acțiunile sale evoluează în funcție de atitudinea copilului.

El este bine dispus când copilului dă câteva răspunsuri bune la rând, și interpretează răspunsurile greșite ca fiind datorate neînțelegerii întrebării. În lumea lui ADIBOO copilul poate face orice: să deseneze, să cânte, să se joace.

Toate acestea fac de neseizant pentru copil, momentele când este pus să socotească, să citească, să scrie.



De asemenea, este folosită imaginația copilului, acesta putându-și crea propriile desene

animate, povești. Poate combina diverse elemente pentru a construi un nou joc. Pirați, indieni, extraterestri și mulți alții alcătuiesc familia lui Adiboo.

Spiritul de aventură este prezent la tot pasul. Un copil de patru ani îi poate ajuta pe locuitorii unui tărâm imaginar să-și găsească obiectele pierdute, un copil mai mare poate ajuta un profesor pentru a-și



regăsi luciditatea.

Punctele tari ale produsului ADIBOO sunt: abilitatea de a combina învățatul cu timpul de repaos, programele sunt pe de o parte ușor de utilizat, iar pe de altă parte amuzante. Toate capitolele din colecție au ca obiective comune stimularea copiilor și dezvoltarea capacităților de observare și înțelegere ale acestora. Ei vor fi nevoiți să preia inițiativa, să fie curioși, ingenioși, să gândească logic pentru a rezolva diferite probleme și pentru a-și îndeplini misiunile.

Disponibilă pe PC și Aple Mac-Intosch, colecția ADIBOO asigură condiții copilului pentru a se familiariza cu calculatorul și a descoperi fascinantă lumea a matematicii, scrisului, cititului.

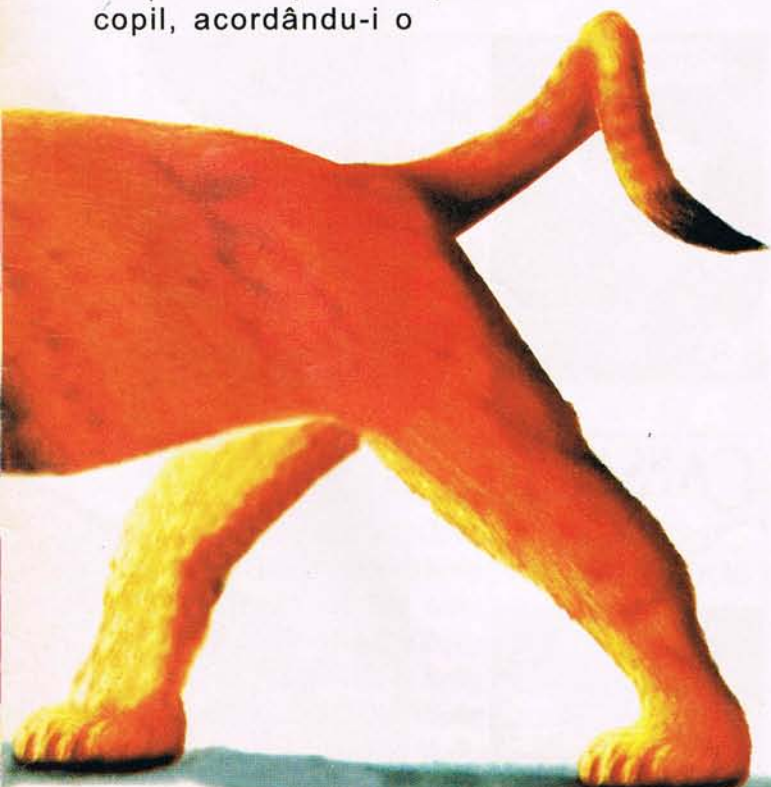
Pentru părinți, ADIBOO este de mare ajutor, el fiind un profesor conștiincios, care are timp pentru copii, nu se supără, nu îi ceartă, ADIBOO memorează și analizează progresul făcut de copil pe parcursul anului. El înregistrează subiectele parcurse, scorurile obținute, evaluează capacitatea de numărare și citire a copilului, toate acestea în concordanță cu criteriile educaționale bine definite, iar la sfârșit îl recompensează pe copil, acordându-i o



diplomă de merit.

Vă sfătuim să nu stați pe gânduri nici o clipă și să îi asigurați copilului dumneavoastră cel mai plăcut mod de joacă și învățare: ADIBOO.

Robert Călin





PHANTASMAGORIA

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/25, 8 MB RAM
- 5 MB HARD DISK
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- WINDOWS - placă de sunet compatibilă



Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/50, 8 MB RAM
- 15 MB HARD DISK
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- SOUND BLASTER
- 256 video RAM



ACTUA SOCCER

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/33, 4 MB RAM
- 8 MB pt. comentariu
- VGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- MOUSE



THE BEAST WITHIN

Minimum:

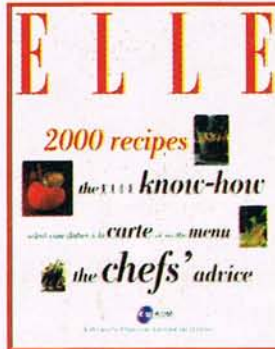
- DOS 5.0 +
- 486/33, 8 MB RAM
- 20 MB HARD DISK
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- DAC
- MOUSE



QUAKE

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/100, 8 MB RAM
- 40 MB HARD DISK
- VGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- MOUSE



ELLE

Minimum:

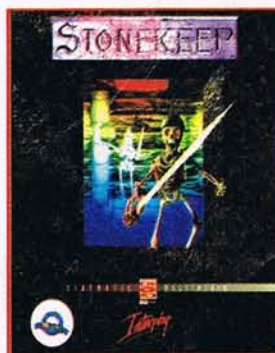
- DOS 5.0 +
- 486/33, 8 MB RAM
- SOUND CARD
- VGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE



SWAT

Minimum:

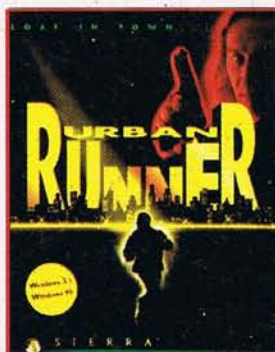
- DOS 5.0 +
- 486/33, 8 MB RAM
- 15 MB HARD DISK
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE



STONEKEEP

Minimum:

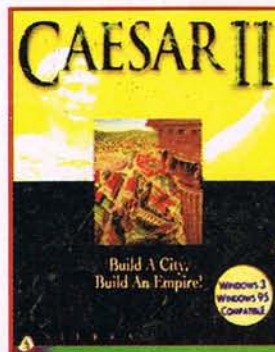
- DOS 5.0 +
- 486/33, 8 MB RAM
- 32 MB HARD DISK
- VGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- MOUSE



URBAN RUNNER

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE



CAESAR II

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/25, 8 MB RAM
- 5 MB HARD DISK
- SVGA (640×480)
- 2 × CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE



Z

Minimum:

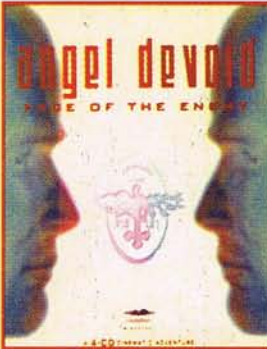
- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- 15 MB HARD DISK
- VGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- MOUSE



ENGLISH LABS

Minimum:

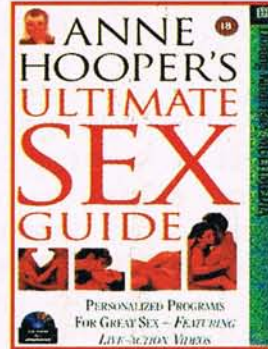
- DOS 5.0 +
- 486, 4 MB RAM
- 4 MB HARD DISK
- SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- SOUND CARD



ANGEL DEVOID

Minimum:

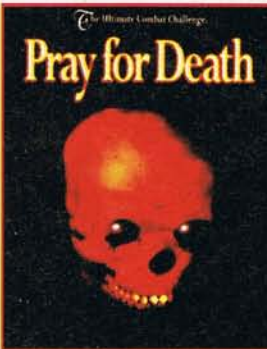
- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- 15 MB HARD DISK
- 1M SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- SOUND CARD
- MOUSE



ULTIMATE SEX GUIDE

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 386/33, 4 MB RAM
- SOUND CARD
- SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE



PRAY FOR DEATH

Minimum:

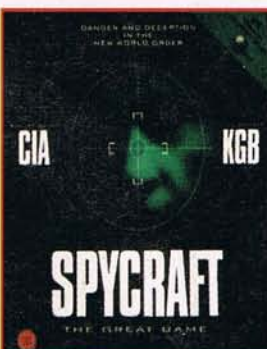
- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- VGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- SOUND CARD



WHITE LINES

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 386/25, 4 MB RAM
- 27 MB HARD DISK
- VGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- MOUSE



SPYCRAFT

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- 30 MB HARD DISK
- SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- SOUND CARD
- MOUSE



SPACE BUCKS

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/33, 8 MB RAM
- SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- MOUSE



D

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 486/66, 8 MB RAM
- 4 MB HARD DISK
- 1MB SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- SOUND CARD
- MOUSE



OUTPOST

Minimum:

- DOS 5.0 +
- 386/25, 4 MB RAM
- 5 MB HARD DISK
- SVGA (640x480)
- 2 x CD ROM drive
- WINDOWS 3.1
- MOUSE

magazinul revistei

Atenționare

Există persoane care sunt susceptibile de o criză epileptică în condițiile expunerii la variațiile de lumină ale unei zile normale.

Anumite persoane pot risca un acces în momentul urmării unei emisiuni la televizor ori în timpul derulării unui joc sau a unei aplicații pe calculator.

Dacă unul din membrii familiei sau un prieten a avut chiar și o singură dată simptome epileptice, acesta trebuie să consulte neapărat un doctor.

Părinții trebuie să acorde o atenție constantă copiilor în timpul folosirii calculatorului de către aceștia.

Dacă în timpul folosirii calculatorului apar următoarele manifestări: tulburări ale vede-

rii, amețală, pierderea cunoștinței, dezorientare, mișcări involuntare sau convulsii, încetați imediat folosirea acestuia și consultați în cel mai scurt timp un medic.

**VĂ RUGĂM SĂ VĂ LUAȚI
URMĂTOARELE
PRECAUȚIUNI
GENERALE CÂND
DERULAȚI UN VIDEO JOC.**

Nu stați prea aproape de ecranul monitorului. Nu începeți derularea unui joc dacă sunteți foarte oboseți sau nu ați mai dormit de mult. Asigurați-vă că încăperea în care jucați este bine aerisită. Derularea unui joc este preferabilă pe un ecran cu dimensiuni reduse. Odihniți-vă în medie 10-15 minute după fiecare oră de joacă.

Talon de abonament

Mă abonez la COMPUTER GAMES în condițiile de mai jos:

Pe 3 luni (octombrie - decembrie 1996)
1 revistă = 3900 lei x abonamente

Numele: Prenumele:

Adresa: str....., nr....., bl.....,
sc....., et....., ap....., cod.....,

Localitatea:, județ/sector:

Telefon:

Plata se face prin mandat poștal pe adresa:
Romtronic Computers, Str. Ion Câmpineanu,
Nr. 31, Bl. 5, Et. 1, Ap. 11, Sector 1, București

Computer Games

Str. Anastasie Panu nr. 10,
bl. B7, sc. A, et. 6, ap. 19,
sect. 3, București

Telefon/Fax: 322.55.08

Redactor șef:
Vasile Damian

Redactor șef adjunct:
Robert Călin

Secretar general de redacție:
Ionuț Bărcănescu

Director producție:
Mihai Păunescu

Redactori:
Cornel Speriatu
Maximilian Tuzla
Alexandru Vasilache

Corectură:
Aida Românașu

Editare text:
Anne Marie Nițescu

Revistă editată de
S.C. Romtronic Computers
S.R.L.

Tehnoredactare
computerizată:
Computer Games

Tipărit la:
România Azi

Reproducerea integrală sau parțială
a textelor se poate face numai cu acor-
dul scris al casei de editură Romtronic.

VACCINEAZĂ-ȚI CALCULATORUL!

Virusii românești sunt mai puternici și mai rezistenți ca oricând. Nici un program străin nu-i depășește! Datele tale sunt în pericol. NU DISPERA! Există RAV - unicul program eficient împotriva virusilor

ROMANIAN
RAV[®]
ANTIVIRUS

O NOUĂ VERSIUNE!

RAV 4.04



GeCAD srl 

Str. Gheorghe Pătrașcu 53,
Bl. PM53, Sc. 1, Et. 1, Ap. 8
București, Sector 3

Tel.: 647 63 07 Tel./Fax: 250 84 09



ROM-SIS & Co

Venind la noi, ar putea fi mai ușor!

- CD-ROM drive
- Sound Blaster
- Jocuri, enciclopedii prezentate pe CD

Sos. Colentina nr. 3;
Sector 2; București
Tel./Fax: 250.16.05

RADIX

Departamentul Multimedia

Iași, Bd. Copou 3, tel. 032-212453, tel./fax 032-210423

Componente PC

Programe educationale

Jocuri

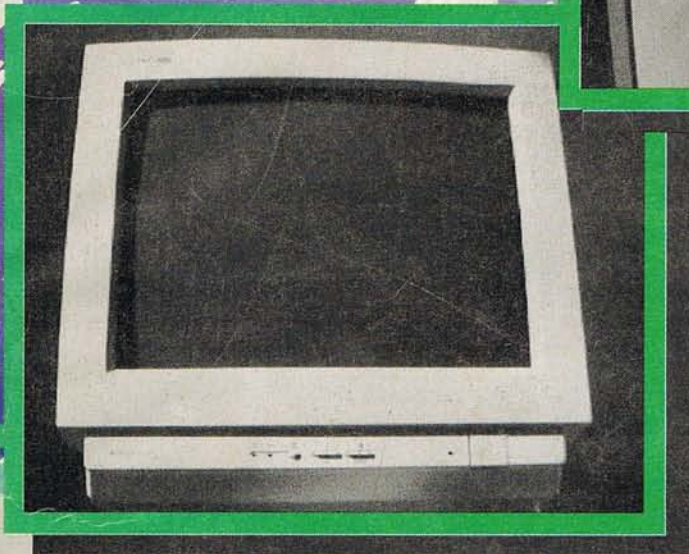
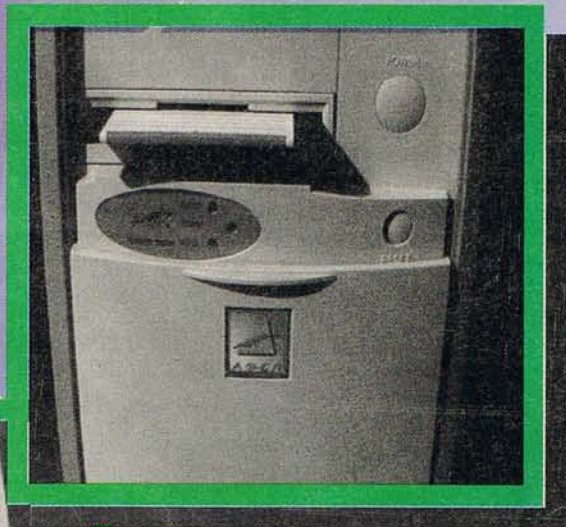
Sisteme multimedia

Accesorii multimedia

MULTIMEDIA la dispoziția Dumneavoastră



**Distribuitor
I/O DEVICES
HDD CPU
MB**



AGER P5/150

AGER P5/133

AGER P5/120

2 ani
garantie

AGER P5/100

AGER 586DX5/133

Fiecare CLIENT al nostru a ales sa fie AGER.
Pentru ca, oricind apare o problema, echipa
noastra de specialisti ii poate oferi service sau
informatiile de care ar avea nevoie.



SHOWROOM
BD. DIMITRIE CANTEMIR 2A
TEL. 410 33 16 FAX. 410 33 40

HEADQUARTERS
STR. FABRICA DE CHIBRITURI NR.10
TEL. / FAX. 33 666 55 ; 33 606 55

