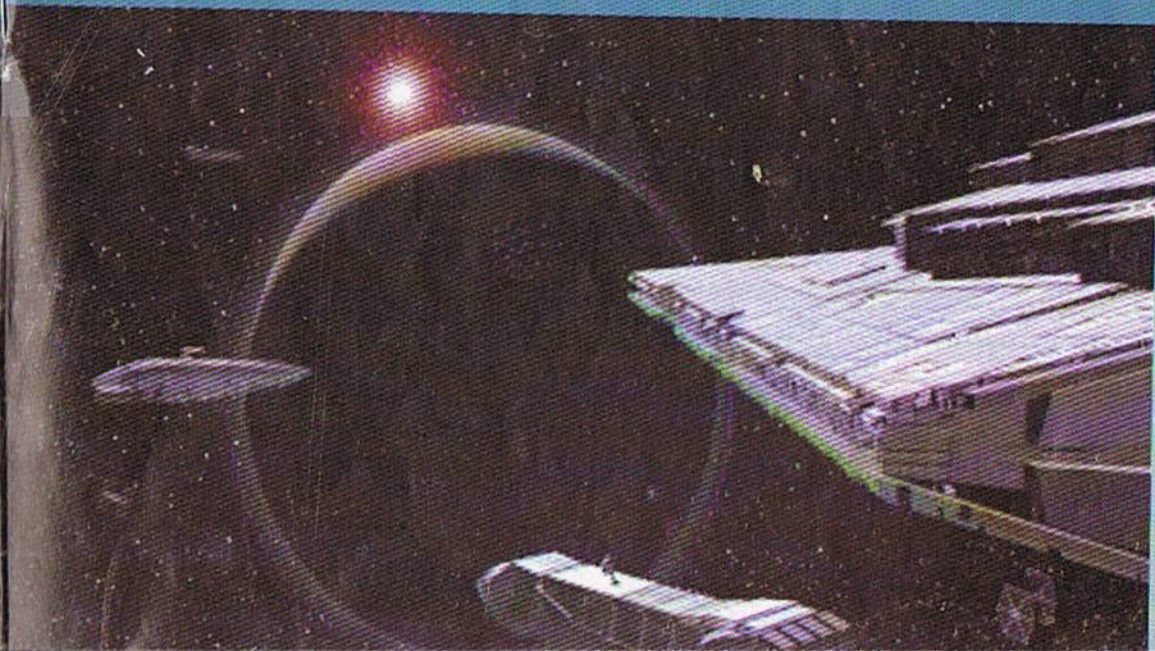


# Computer Games

Jocuri care vă riunează viața socială,  
vă distrug cariera, vă mănâncă tot timpul!

Supliment 32 pagini, gratuit

Redacția: Str. Anastasie Panu 10, Bl. B7, Ap. 19, Tel./Fax: 322.55.08



Concurs IMATION 3M

## Retrospectivă

### Lucas Arts:

- X Wing
- Tie Fighter
- Dark Forces
- Dark Forces 2:

### Jedi Knight

- Star Wars Rebellion
- X Wing vs. Tie Fighter



Wing  
Commander  
Star Trek: Deep  
Space Nine  
Harbinger  
Star Trek  
Klingon  
Z  
MYST  
Quake

BUCURESTI	96,1 FM	CONSTANTA	91,1 FM
CLUJ	89,8 FM	IASI	91,9 FM
TG. MURES	90,2 FM	BAIA MARE	88,5 FM
PLOIESTI	92,8 FM	SIBIU	91,8 FM
PITESTI	90,7 FM	RM. VALCEA	66,14 FM



*radio*

**CONTACT**

**PRIETENUL PUBLIC NUMARUL UNU**



Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu nr. 44-48, Ap.2, Sector 1, București

Tel/Fax: (40-1) 211 11 92; Tel: (40-1) 211 11 60



STAR  
-  
2004



Îmi aduc aminte cu câtă plăcere am văzut filmele din seria „Star Wars”. Eram un puști care abia scosese capul în lume, fiind luat pe neașteptate de apariția unui film de o deosebită factură precum Războiul Stelelor. Bineînțeles că favoriții, mei erau rebelii, pentru că ei întruchipau forțele binelui, și pe cine altcineva aș fi putut eu susține, dacă nu pe eroii buni ai filmului. Am revăzut de câteva ori acest film și niciodată nu am încetat să mă minunez de ampla desfășurare de forțe la care asistam.

Așa cum era de așteptat, o dată cu dezvoltarea industriei jocurilor pe calculator, au fost reluate vechile subiecte care au fascinat milioane și milioane de puști.

Primul dintre jocurile inspirate din „Star Wars” a fost „X-Wing” în care, conform opțiunilor mele de puștan, trebuie să te integrezi în și așa decimata armată a Alianței Rebele. Ți se acordă un vot de încredere încă, de la bun început, fiind

pus în legătură cu cele mai importante planuri, informații privind navele de luptă ale Alianței, modul lor de control, varietatea de arme, informații

considerate „TOP SECRET”.

Vei fi inițiat în tacticile de luptă pentru a dobâdi un comportament adecvat, aptitudinile de care vei avea nevoie pentru a-ți înfrânge dușmanii.

În momentul în care decizi că ești suficient de bine pregătit pentru a te afla față în față cu inamicul, vei avea posibilitatea de a alege una dintre Bătăliile istorice, urmând ca, în funcție de comportarea ta în luptă, să fie luate decizii în ceea ce te privește. Dacă te dovedești merituos, vei fi premiat cu o serie de medalii care de care mai strălucitoare.

X-Wing a fost primul joc dintr-o serie de mare succes, în care simularea zborului unei nave de luptă se apropie într-o foarte mare măsură de cea posibil de realizat.

Îmi imaginez cum ar arăta un joc din această serie văzut cu cască de realitate virtuală. Probabil că ar crea senzația că într-adevăr te afli într-o cabină de comandă. Oricum, probabil că următorul pas pe care îl



vor face realizatorii acestor jocuri va fi să creeze un mediu 3D în care, de exemplu, dacă nava este zgâlțâită de o rachetă inamică să te arunce dintr-o parte în alta a cockpit-ului. Nu-i așa că ar fi frumos?

Una dintre calitățile simulatorului X-Wing, iar nivelul de dificultate al luptelor este relativ mulțumitor. Dacă ar fi să vorbim cinstit, pe mine acest tip de simulație nu mă încântă foarte mult, asta datorită faptului că sunt un adept al strategiei iar chestia cu trage, luptă, pocnește, mușcă din dușmani mă lasă rece. Ceea ce v-am spus rămâne între noi sper, pentru că, dacă află băieții din redacție că eu denigrez simulațiile, mă vor pune cu fața la zid. Ei sunt mari iubitori de simulații și pentru că nu mai au timp să și scrie despre ele, a trebuit să iau eu acest material. Asta este!

Oricum, vă recomand, celor ce sunteți atrași de simulații, toată seria începând cu X-Wing, apoi continuând cu TIE FIGHTER, STAR WARS TRILOGY, MILLENNIUM FALCON, REBEL ASSAULT I și II și proaspetele X-Wing VS. TIE FIGHTER, DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT.

Robert Călin

STAR WARS

STAR  
X  
-  
WARS

În mod paradoxal, toată lumea se bate cu pumnii în piept, pretinzând că ceea ce face are ca scop apărarea binelui și valorilor adevărate, dar când li se oferă ocazia, nu ezită să treacă de cealaltă parte a baricadei, doar pentru a obține o formă de glorie și un pic de recunoaștere din partea celorlalți. Acest lucru este explicabil, pentru că știm cu toții că forțele malefice au fascinat pe cei mai mulți dintre noi. Același lucru se întâmplă și cu „Tie Fighter”: renunțăm la onoarea noastră, doar pentru a dobândi o poziție importantă în structura Imperiului.

Mezinul jocurilor inspirate din seria Star Wars, „Tie Fighter” se constituie ca o continuare a lui X-Wing. Lupta în spațiu este asemănătoare celei din jocurile anterioare, dar ceea ce aduce nou „Tie Fighter” este claritatea misiunilor ce le ai de îndeplinit și materializarea acestora în promovări, fiind însoțite de noi și mult mai performante nave.

Jocul începe cu înrolarea ta în Armata Imperială. Odată parcursă această etapă, ai ocazia să te

antrenezi, să te familiarizezi cu nava, cu armele, cu modul de luptă. În momentul în care consideri că ești stăpân pe situație, poți începe lupta propriu-zisă. Vei fi informat cu privire la obiectivele pe care le ai de îndeplinit și despre resursele de care dispui. În acest moment „Let the combat begin!”.

Dacă te dovedești îndemnat și reușești să îți îndeplinești misiunile, vei fi recompensat, trecând de la recruta la alte grade, putând ajunge chiar mâna dreaptă a Împăratului. Misiunile sunt din ce în ce mai grele, ele solicitând din partea ta perfecționarea stilului de luptă, a strategiei pe care o vei adopta...

Ah, am uitat să spun: jocul nu este doar un shoot 'em up, așa cum mulți ar bănuși, ci este un joc de strategie, pentru că modul în care abordezi misiunile este foarte important în dobândirea succesului.



**Robert  
Călin**



PAUL MICA

## Interviu cu domnul Paul Mica, grafician principal la Lucas Arts

*Când ați început colaborarea și care a fost primul proiect la care ați lucrat pentru Lucas Arts?*

- Am început în 1991. Un prieten, Marison Fong, care lucra la Industrial Light & Magic și Lucas Arts, mi-a sugerat să-mi prezint portofoliul. Înainte de asta, am lucrat pentru Sega. Primul meu proiect a fost Super Wars pentru SNES.

*Spuneți-ne câte ceva despre ceea ce lucrați acum.*

- Tocmai am terminat Afterlife și lucrez la crearea unor personaje pentru un nou joc. Cred că va fi ceva pe care entuziaștii Star Wars îl vor primi cu plăcere.

*Povestiți-ne o întâmplare incitantă petrecută la Lucas Arts.*

- Conduceam echipa ce realiza un nivel Star Destroyer pentru Super Star Wars (de parcă mai era nevoie de așa ceva!). Millennium Falcon trebuie să zboare pe de-alungul și să arunce întreaga încărcătură de ghiulele. WOW! Era în noaptea de dinaintea începerii vacanței și, la ora 7 p.m., calculatorul s-a stricat și am pierdut totul! Pe deasupra, era o petrecere de Crăciun chiar lângă mine iar eu mă chinuiam să-mi salvez munca! Era patetic. Oricum, pe la 10 p.m., lui Harrison i s-a făcut milă de mine și m-a lăsat să merg la petrecere, urmând să rezolvăm problema mai târziu. Culmea ironiei, mai târziu și-a dat seama că nu mai era loc pentru acel nivel în joc.

*Dacă v-ați putea transpune într-un joc Lucas Arts, care*

*ar fi acela?*

- X-Wing! Să zbori pe un X-Wing și să dobori Stelele Morții este visul oricui. Hee hee!

*Care este jocul produs de Lucas Arts care vă place cel mai mult?*

- Full Throttle. A fost singurul joc pe care l-am putut termina!

*De ce v-ați ales cariera în lumea jocurilor pe calculator?*

- Ei bine, nu am ales eu, cât m-a ales ea pe mine. Era în 1990, și m-am însurat, așa că aveam nevoie de bani. Un prieten mi-a spus că Sega angajează artiști și îi pregătesc în grafică pe computer. M-am înscris și am obținut o slujbă.

*Dacă nu ați fi ales o carieră în lumea jocului, ce altceva ați fi făcut?*

- Sincer, nu știu sigur. Știu că ar fi fost ceva în legătură cu arta. Întotdeauna mi-am dorit să lucrez la realizarea filmelor (caractere și costume), dar, după ce am auzit anumite zvonuri despre lumea filmului, nu mai sunt așa sigur.

*Ce vă place să faceți în timpul liber?*

- Îmi place să desenez, să ascult muzică și să mă plimb.

*Care este locul unde v-ar plăcea să vă aflați?*

- Barcelona. Arhitectura pare să crească din pământ. Spaniolii spun că ei ar merge în America dacă ar vrea să doarmă! Acesta este genul de țară care-mi place. Următoarea oprire, Tahiti!

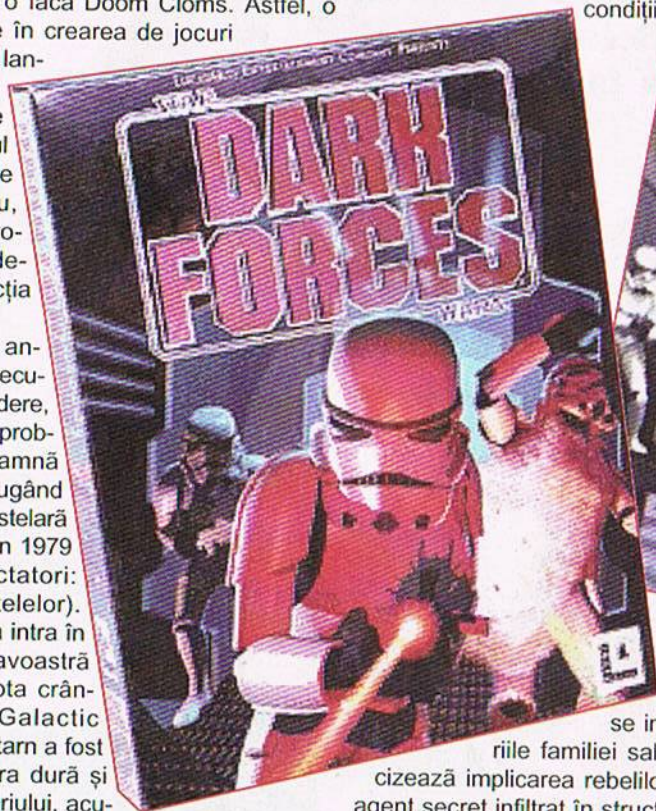
Vă mulțumim!



Lansarea pe piață a celebrului produs **Doom** a adus cu sine setea de îmbunătățire a produselor de acest gen, denumite de cei îndreptățiți să o facă **Doom Cloms**. Astfel, o serie de firme specializate în crearea de jocuri pe calculator au lansat, și lansează în continuare, producții, unele reușite, altele nu, catalogate cu apelativul de mai sus, dar care fiecare în parte vine cu ceva nou, revoluționar (în părerea producătorilor), cu scopul nedeclarat de a detrona producția celor de la ID Software.

În această conjunctură, angajații de la LucasArts au speculat ideea din alt punct de vedere, lăsând undeva în planul doi problemele de grafică (nu înseamnă că le-au neglijat total), adăugând în schimb la rețetă aureola stelară a unei serii ce au încântat din 1979 încoace milioane de spectatori: **STAR WARS** (Războiul Stelelor). Povestea personajului ce va intra în mâna unuia dintre dumneavoastră este adânc marcată de lupta crâncenă dusă de Imperiul Galactic împotriva Rebelilor. Kyle Katarn a fost educat și crescut în maniera dură și militară a regulilor Imperiului, acumulând multă experiență în cadrul antrenamentelor în

spațiu și excelând în tragerea la țintă și lupta de gherilă. În cursul unei ambuscade interstelare își pierde familia, în condiții misterioase.

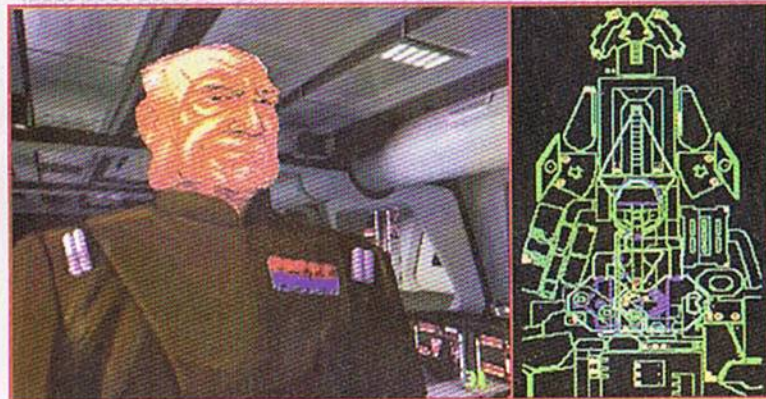
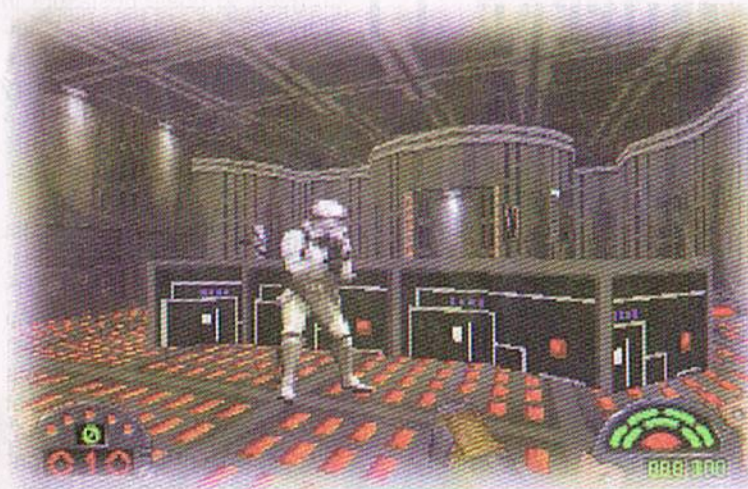


Din rațiuni puțin cunoscute, i se interzice să participe la funerațiile familiei sale, iar explicațiile oficiale precizează implicarea rebelilor în acest dezastru. Jan Ors, agent secret infiltrat în structurile Imperiului, îi pune la dispoziție o serie de dovezi din care rezultă indubitabil nevinovăția rebelilor în moartea părinților săi. Prietenia ce se





leagă între cei doi, dublată și de dezgustul lui Kyle față de tacticile de manipulare emoțională la care fusese supus, îl determină pe acesta să părăsească trupele imperiale.



Refugiat în mijlocul piraiților galactici și punându-și în oare cunoștințele de sabotaj și luptă spațială, dobândite ca ostaș al Imperiului, Kyle Katarn devine om de încredere al

Rebelilor, alegând să slujească justa cauză a acestora. Vei fi unul dintre agenții comandantului Kyle Katarn și printr-o serie de confruntări dure cu trupele inamice, vei încerca să îndeplinești misiunea finală: captura-

rea planurile Navei Amiral a Imperiului! Dar nu uita! Gândurile malefice ale lui Dark Wader se concentrează amenințător în jurul tău, răsfrângându-se asupra capacităților adversarilor tăi, generând violență și teamă.

*Ionuț Bărcănescu*



## DARK FORCES II

În ziua de azi, principiul potrivit căruia dacă primești o palmă trebuie să întorci și celălalt orbaz, nu ține. Palma primită de Lucas Arts de la Id prin intermediul Doom-ului a fost întoarsă cu Dark Forces I.

Acum pe calculatoare se lăfăie Quake-ul, marele cutremur poligonal. Nici de această dată Lucașii nu au întors și cealaltă parte, înnoșită, a obrazului folosind drept represalii un pumn numit Jedi Knight : Dark Forces II.

În 1997 se fac 20 de ani de la lansarea Războiului Stelelor. Pentru a aniversa, Lucasul va arunca pe piață, la începutul lui 1997, trei jocuri de coloraturi diferite: un simulator, un first-person action și un joc de strategie, respectiv pe nume: X-Wing vs Tie Fighter, Jedi Knight, Dark Forces II și Rebellion.

Aceste trei producții au ceva în comun: sunt realizate special pentru Windows '95 și ceea ce este mai important sunt jocuri ce aparțin de mitul Războiul Stelelor.

Partea din joc care se ocupă în special de rețea suportă

# Dark Forces II

deja un număr de opt jucători și, ca noutate, se poate face o salvare în timpul jocului. Jocul în rețea se poate desfășura în trei moduri diferite: Total Combat - Deathmach, Team Combat (lucrul în echipă) și Territory Combat (variantea capturează steagul). Vor exista și nivele

suplimentare create special pentru distracția numită multiplayer.

Pecetea pusă pe jocuri de gameri pe producțiile post Doom, așa-numitele Doom Clones, i-a făcut pe producători să se distanțeze prin tot felul de inovații. Ce nu a reușit cu D.F. 1 a fost aplicat în D.F. 2. După terminarea unui nivel primești puncte de forță" care sunt bazate în principal pe ceea ce ai făcut.

Interesant pare să fie posibilitatea de a opta pentru una din părțile aflate în conflict. Concret: ești violent, adeptul concepției "Kill everything", iar dacă ești fun Duke 3D (orice de genul ăsta), poți

să te înrolezi liniștit în trupele lui Wader. Dacă nu, vei face casă bună cu rigoarea și disciplina trupelor rebele!

În funcție de partea cui te aflii te poți folosi de puterile Forței.

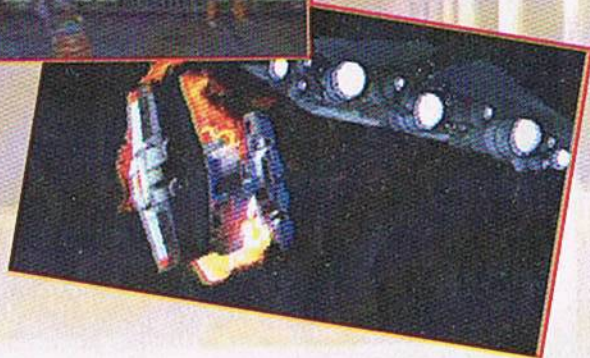
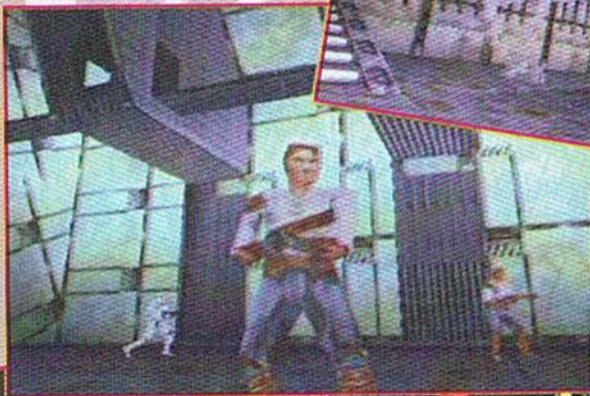


Unul din cele mai interesante elemente ale lui Jedi Knight este felul în care îți dezvoltți puterile. Folosind elemente tradiționale RPC, jocul îți acordă puncte după modul în care te folosești de puterile forței.

Jedi Knight utilizează un engine bazat pe tehnica poligonală. Rezultatele "Lucașilor" sunt remarcabile. De exemplu, atunci când un personaj înoată el pare într-adevăr că înoată, dacă un personaj aleargă și cineva trage din spatele său vei vedea personajul întorcându-și capul și trăgând peste umăr, etc.

Provocarea lansată de ID a ajuns acum în curtea Lucas Arts iar realizarea acestora din urmă se pregătește să ajungă în casele jucătorilor cu dorința expresă ca Jedi Knight să fie pentru Quake ceea ce a fost pentru Dark Forces I pentru Doom.

**Ionuț Bărcănescu**





Imperiul Galactic  
Allianța Rebelă se înfruntă în Rebellion, primul joc de strategie real-time, creația celor de la Lucas în seria "Star Wars", programul să iasă pe piață în prima parte a lui '97. Rebellion prezintă o competiție pentru expansiunea galactică și dominarea universului "Star Wars". Spre deosebire de precedentele jocuri din seria "Star Wars" Rebellion plasează jucătorul în rolul de comandant strategic tuturor resurselor, planetei și forțelor comandate de Imperiul Galactic sau Alianța Rebelă. Rebellion se poate juca fie single-player, fie multi-player. Jucătorul este "aruncat" într-o lume fantastică în care pentru a termina jocul trebuie să îl capturezi pe Luke Skywalker, Ben Motthra sau să distrugi cariera general al Rebelilor, în cazul în care vei pierde Imperiului. Dacă vei alege să joci cu Rebelii, trebuie să îl capturezi pe Darth Vader și să preiei puterea din mâinile Imperiului.

# STAR WARS REBELLION

"Star Wars" a oferit un univers plin de posibilități în "Arts", spune Tom Burt, unul dintre managerii de la Lucas.

"Un joc de strategie ca Rebellion oferă o oportunitate excelentă celor de la Lucas Arts pentru a merge "Star Wars" și în alfel de game-uri". Dacă ai văzut mult jocuri destul de prost făcute, în ultima vreme, cred că te gândești la ce se gândesc marile companii producătoare de jocuri. După ce au oferit câteva jocuri slabe, în răscă, probabil vei avea impresia că firmele nu ascultă și de cei care jocabă efectiv jocurile produse de ei. Așa că este extraordinar când vezi că o companie, precum Lucas Arts, realizează ceva excepțional, care este exact ceea ce jucătorii așteptau, iar acest joc va fi sigur undeva între X-Com și Master of Orion. Dominația galactică este principala sursă al jocului. Universul este divizat în numeroase sectoare și quadrant, jucătorii are control asupra tuturor aspectelor majore ale jocului de la resurse și producție de echipament, până la diplomatie și spionaj. În timp ce dominarea

supremă este punctul principal al jocului, foarte multe acțiuni din Star Wars Rebellion se bazează pe conceptul de loialtate. Cheia victoriei o constituie construirea unui sistem de planete aliate. Planetele

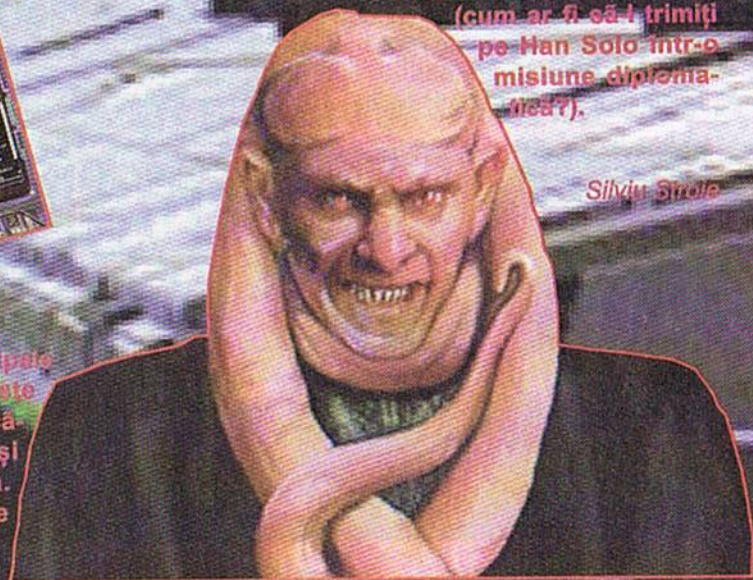


sunt cucerite pe cale diplomatică sau prin luptă.

Star Wars Rebellion are două moduri principale de joc: strategic și tactic. Jocul strategic este realizat atunci când sunt luate deciziile. Aici jucătorul decide ce să construiască, unde să își deplaseze flota, și cum explorează galaxia. Elementele tactice apar în momentul în care

două flote galactice se întâlnesc în același sistem stelar. Toate acestea se petrec în timp real. Pentru a ajunge la final jucătorii vor folosi personaje din filmele "Star Wars". Misiunile diplomatice sunt concepute pentru a încerca să atragi de partea ta planetele neutre sau cele controlate de adversar. Misiunile de sabotaj sunt făcute pentru a submina sistemul de apărare al planetelor inamice și a pregăti invazia. Dacă unul dintre personajele tale este capturat într-o misiune, poți trimite pe altcineva să-l salveze. Bineînțeles, fiecare personaj are propriile abilități și puteri, ce trebuie exploatate în misiuni potrivite pentru fiecare (cum ar fi să-l trimiți pe Han Solo într-o misiune diplomatică?).

Silviu Strale

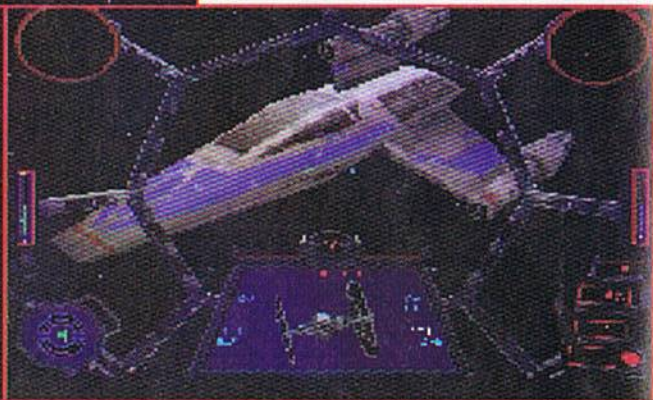
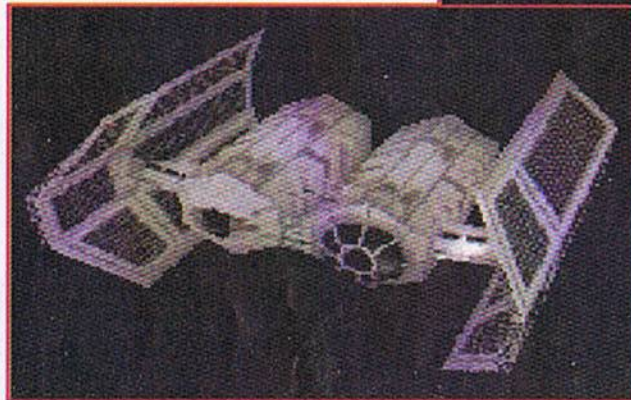


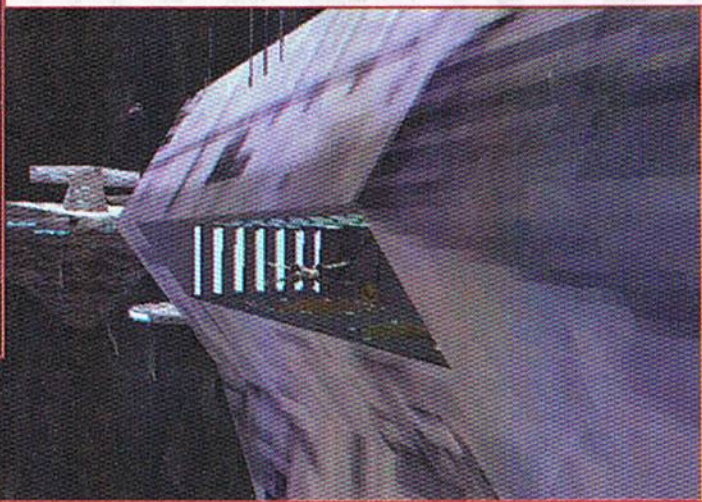
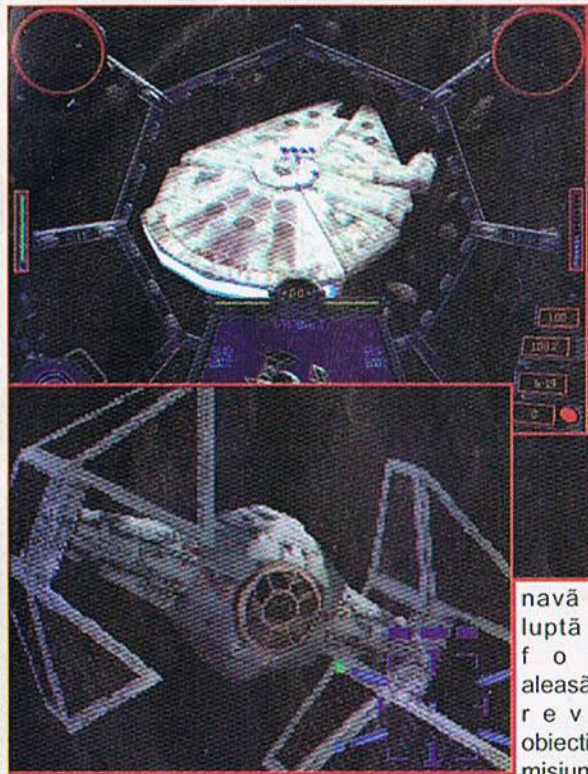
Multi-așteptatul simulator al lui LucasArts se pregătește să iasă pe piață în această iarnă și, după cum se anunță, va fi unul dintre cele mai bune jocuri de acest gen. X-Wing versus Tie Fighter folosește toate elementele din jocurile precedente, îmbunătățite, precum și opțiunea multiplayer. Jocul posedă un engine mai bun decât al lui Tie Fighter, cu implementarea lui DirectX 3. Toate meniurile sunt în 65000 de culori. Pe un Pentium 133, jocul va putea rula cu 25-30 de frame-uri pe secundă în 65000 culori. Texturile folosite sunt bazate pe mod-

## STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER



ele reale create de cei de la Industrial Light&Magic în filmele „Star Wars”. Jucătorii vor avea 15 misiuni în zone ca: centuri de asteroizi, câmpuri pline de gnoi spațial, precum și în faimosul sistem stelar Endor. Grafica jocului va utiliza în principal elementele folosite în X-Wing sau Tie Fighter, însă aduse la tehnologia de azi. Toate navele de luptă sunt scanate din arhiva de filme „Star Wars”, iar jucătorii pot alege între o duzină de nave Rebele, Imperiale sau nave de piraiți. Fiecare joc multiplayer începe cu o selecție prin care jucătorul alege între Rebeli și Imperiu. După ce fiecare





jocul poate începe. Piloții pot comunica între ei pentru a hotărî tactica de atac. În plus, o hartă 3D real-time este disponibilă în timpul zborului pentru a ușura locuri de întâlnire și pentru terminarea misiunii. Jucătorii au nevoie de toate acestea. X-Wing vs. Tie Fighter a fost special creat pentru a facilita cooperarea între colegi de echipă, permițând tuturor piloților să discute între ei sau chiar cu piloții dușmani. X-Wing vs. Tie Fighter va putea fi jucat de

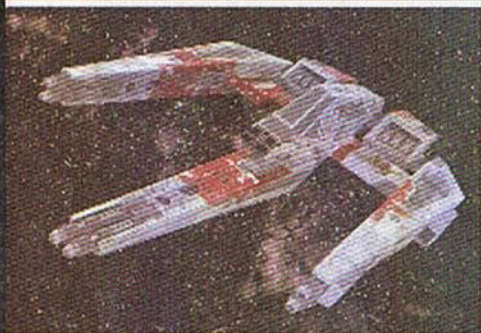
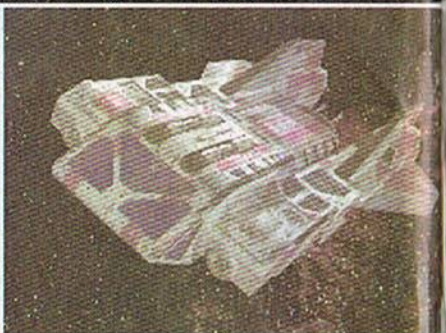
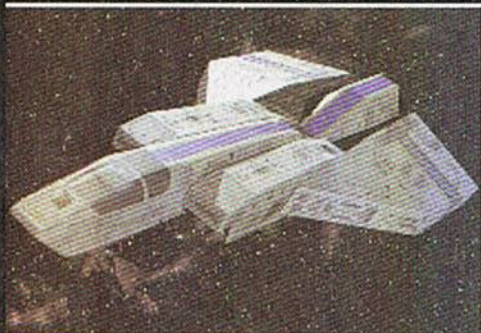
8 jucători, prin rețea sau modem. Jucătorul are la dispoziție o mulțime de nave din care își poate alege: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing sau Z-95 Headhunter cu care va lupta contra unor nave din Tie Fighter: Bomber, Interceptor sau Assault Gunboat. O nouă opțiune a jocului permite controlul asupra oricărei nave care alcătuiește trupa ta de atac, putând să o verifice sau să-i seteze țintele. Bine-nțeles, există și opțiunea single-player, pentru cei nu reușesc să facă față într-un joc multi-player. Misiunile single-player se bazează pe o serie de conflicte între Rebeli și Imperiu. Lucasarts va facilita înfruntarea piloților prin serverul propriu de Internet, opțiunea de TCP/IP fiind implementată în meniul principal al jocului.

*Stroie Silviu*



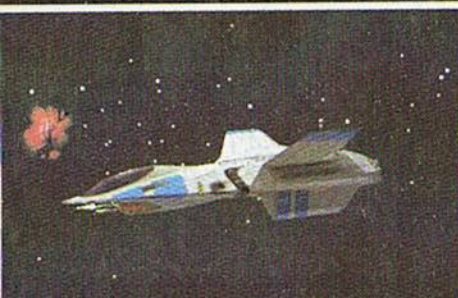
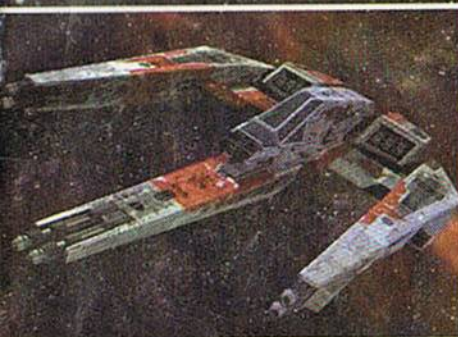
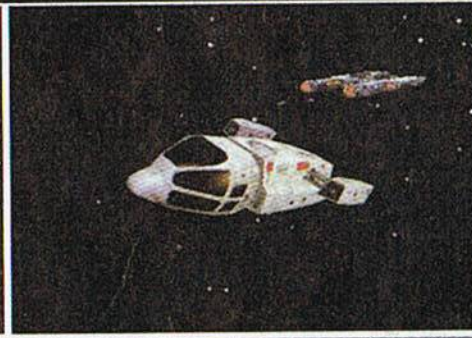


# WING COMMANDER





# WING COMMANDER



STAR  
X  
-NAS





Totul a început acum câțiva ani, când Origin's a decis să investească multe milioane de dolari pentru realizarea lui WING COMMANDER III pe platourile de la Hollywood. Bineînțeles că rezultatul a fost pe măsura așteptărilor: WC III a devenit primul

joc-film interactiv din lume.

Păstrând vechea rețetă, acum, în 1996, Origin's lansează pe piață unul dintre cele mai complete jocuri create vreodată, combinând milioanele de dolari cu profesionalismul celor de la Hollywood. Cu ajutorul simulatoarelor spațiale ale armatei americane, renumita casă a reușit să

creeze ceva ce nu am mai văzut: un set de experiențe autentice realizate cu o tehnică superioară, zborul și lupta concepute pentru o vastă gamă de nave, la care se adaugă noua clasă de elită denumită BLACK LANCE DRAGON, nave pentru care a fost creată



o nouă variantă de comunicare spațială. Grafica foto-realistică, împreună cu cele patru ore de imagini video și toate starurile hollywoodiene consacrate în WC III, printre care: Mark Hamill (pe care am avut plăcerea să-l revedem într-unul din episoadele serialului Seaquest), Malcolm McDowell, John Rhys-Davies și Tom Wilson, în rolul lui „Maniac”, sunt pregătiți să facă față noilor misiuni concepute special pentru ei. Și dacă tot acest amalgam de informații nu va satisfăcut curiozitatea, am să menționez că la realizarea jocului au lucrat circa 400 de persoane, care au transformat Wing Commander IV într-un adevărat best-seller. Aici trebuie adăugat că ultima realizare Origin's depășește din toate punctele de vedere deja vechiul WC III, necesitând maximă concentrare și îndemănare mult mai mare, dacă ținem cont că și cele mai simple misiuni durează mai mult de 20 de minute.

În acest articol am adus aminte mai des de WC III, pentru a face o paralelă cu noua realizare a casei Origin's, și pentru că celelalte realizări din acest serial vor fi discutate pe larg într-un număr viitor al revistei la capitolul „History”, unde vă vom rezerva și câteva surprize.

Cronica sângerosului război dintre Confederație (uniunea planetelor colonizate de pământeni) și imperiul Kilarth, care dorește supremația universală - WING COMMANDER IV înseamnă adrenalină, romantism, umor, pericol etc.

Totul a început chiar din WC III. IASON, navă de cercetare aflată într-una dintre explorările sale galactice, descoperă o navă spațială necunoscută. Comandantul transmite, conform procedurii standard a Confederației, un mesaj de nonagresiune. Douăzeci de minute mai târziu, răspunsul așteptat din partea navei extraterestre a venit

sub forma unei șarje full-laser, IASON și echipajul său au fost pulverizați în imensitatea spațiului.

Raportul făcut atunci asupra civilizației Kilarthi a relevat că toată istoria kilarthilor este o continuă cronică de războaie civile atât de brutale, încât evenimentele de aceeași natură din istoria umanității par niște palide focuri de paie. Rezultatul acestor conflicte i-a transformat pe kilarthi în ucigași în serie, neezitând să-și omoare aproapele fără remușcări. Întreaga lor cultură se bazează pe război și agresiune, ridicate la rang de religie. Viziunile estetice și designul tehnologic reflectă o fanatică înclinație pentru moarte, luptă și dominare.

Timp de 35 de ani, războiul dintre kilarthi și pământeni a costat milioane de vieți, ofensive și contraofensive, bucurie și tristețe, ființe nevoite să participe la un război groaznic.

Anul 2669: serviciul de informații creează un plan secret. O imensă navă cargo, având la bord o echipă de 62 de piloți special antrenați, echipă din care vei face parte și tu, are misiunea de a găsi și distruge forța kilarth.

Timp de câțiva ani buni lupti, conducând un grup de piloți de elită și, datorită eficacității echipajului reușești să ai o contribuție decisivă la câștigarea războiului de către Confederație.

Și iată că pacea mult dorită este în sfârșit instaurată în univers. Însă, cum poate fi pace după mai mult de 40 ani de război?

La mai puțin de doi ani, o navă de pasageri a Confederației este atacată și distrusă fără milă de navele de război ale kilarthilor. Repetatele încercări de a intra în contact cu comandamentul suprem de pe Kilarth au eșuat fără explicații. Congresul Confederației adoptă în unanimitate

o politică de neagresiune, dar avertizează că următorul atac va fi sancționat cu represalii armate.

Se creează o linie de front, iar în zonă este trimis un foarte bun observator pentru a hotărî dacă este necesară intervenția navelor de luptă.

În scurt timp, războiul reîncepe. Vei fi rechemat în armată, totul fiind la fel de impresionant. Plecat în misiune, va trebui să câștigi toate luptele în fața inamicului. Nu uita că poți fi salvatorul omenirii.



Vasile Damian





# STAR TREK

## DEEP SPACE NINE

### HARBINGER

A lua contact cu alte lumi constituie un adevărat act de curaj. Nu poți ști niciodată la ce te poți aștepta din partea ființelor străine, cu atât mai puțin de la alte civilizații.

Așa cum, probabil, ai văzut și la televizor în cadrul serialului denumit tot Deep Space 9, este vorba despre o stație orbitală aflată la capătul unei „găuri de vierme”. Probabil că nu toată lumea știe ce este o gaură de vierme: o punte de legătură între două galaxii aflate la o distanță foarte mare una de alta


, într-un interval de timp relativ scurt.

Cum această oportunitate trebuie exploata, s-a ajuns la concluzia că este absolut necesară construirea unei

astfel de stații.

Deep Space 9 Harbinger este un joc excelent, ce se bucură de o grafică deosebită, creată în totalitate pe calculator, fără interpunerea unor secvențe video, cum se întâmplă în alte jocuri.

Tu ești emisar al Corpului Diplomatic al Federației și ai misiunea de a înfrunța un



grup de extraterestri foarte agresivi și de a-i împiedica pe aceștia să cucerească baza. Misiunea este foarte grea și cere asumarea unei mari responsabilități.

Cele mai frumoase momente din cadrul jocului sunt cele în care ești pus în situația de a alege, de a stabili strategii care să ducă la succesul operațiilor de salvare a stației.

Pe lângă problemele create de extraterestri prinuciderea unui ofițer superior, se mai adaugă și cele create de o furtună plasmatică, foarte violentă, care

pune la grea încercare stația spațială.

Modul în care aceasta va rezista depinde în totalitate de tine. Așa cum și filmul face parte dintr-o vastă serie, și jocul aparține seriei STAR TREK, care cuprinde multe alte jocuri și pe care fanii STAR TREK le cunosc și le iubesc.

De aceea, pentru toți fanii STAR TREK, dar și pentru gameri, le recomand să joace cu încredere Deep Space 9. Aștept comentariile, pe adresa redacției, pentru o nouă rubrică ce va cuprinde opiniile cititorilor despre jocurile pe care noi le comentăm și nu numai.

Fie ca îngerii să fie cu voi!  
Veți avea nevoie de ei!

ROBERT CĂLIN

1. Activați pătratul din stânga-sus până ce al doilea ciob din stânga se aprinde. Apoi, apăsați pătratul din stânga-jos până când ciobul din mijloc se aprinde. După aceasta apăsați pătratul din dreapta-jos astfel încât al doilea ciob din stânga să se aprinde.

2. Trebuie să dați drumul plasmelor și apoi să mutați chip-urile în stânga spre cele sparte de pe tabloul puzzle-ului. Luați câte un chip pe rând până când le înlocuiți pe toate trei.

3. Trebuie să apălați la holograma tactică prin mantaua reflectorizantă poziționată pe „reflecție”. Odată făcut acest pas, trebuie să găsiți și să distrugeți „Home Bank”.

4. După ce vorbiți cu Syr, și acesta vă dovedește existența Scythian-ilor, mergeți în camera de comunicații și vorbiți cu Odo. Pentru a rezolva puzzle-ul apăsați pe ciobul din mijloc-jos în așa fel încât acesta să fie singurul aprins.

5. În primul rând, mergeți acolo și apăsați pe licoana ușii pentru a suna clopoțelul. Trebuie să vă întoarceți la securitate și să luați codul de la Odo. După aceasta puteți deschide ușa.



full video

# STAR TREK: KLINGON

De multe ori încercăm să ne imaginăm cum arată locuitorii altor planete, ce obiceiuri și ce ritualuri au, la ce stadiu de dezvoltare au ajuns, ce limbă vorbesc.

Iată că producătorii americani au încercat, prin intermediul calculatorului, să dezvolte o civilizație imaginară.

Astfel, a apărut industria STAR TREK. Au fost investiți o mulțime de bani, dar și profiturile sunt pe măsură.

Această industrie produce anual noi episoade de TV. Știm cu toții că serialul TV a fost cel ce a lansat ideea de STAR TREK. Pe lângă acest

serial, au fost produse filme de lung metraj, jocuri pe calculator, cărți, astfel încât, în stil american, imaginea STAR TREK s-a răspândit peste tot, începând cu tricourile imprimate și terminând cu ambalajele pentru alimente.

O mică verigă a acestui

lanț de produse este jocul STAR TREK: KLINGON. Modul de realizare al jocului este deosebit, fiind un joc 100% video (pentru cei ce au jucat Urban Runner este ușor să-și dea seama ce înseamnă un joc compus doar din imagini video).



STAR TREK: KLINGON



## tlhingan Hol Dajatlh'a' (Vorbiti klingona?)

Limba klingonilor este grea, dar nu imposibil de învățat. A fost creată în totalitate pe calculator și, în mod surprinzător, poate fi înțeleasă după un studiu aprofundat.

Așa cum mulți dintre noi am văzut în serialul TV sau în filmul de lung metraj, klingonii sunt poporul cu cea mai pregnantă personalitate; pentru ei totul se rezumă la onoare și arme. Aceste două noțiuni se contopesc ajungându-se într-un moment în care armele nu slujesc decât pentru apărarea onoarei.

Deviza jocului, „Learn or Die”, relevă tocmai această dorință a klingonilor de a-și apăra onoarea, trecerea unui băiat de la adolescență la maturitate fiind un ritual sacru pentru aceștia. Acest ritual se constituie într-un ritual de inițiere, în care puștii trebuie să învețe cu orice preț tot ceea ce ține de cultura și civilizația klingonă, alternativa pe care o are fiind moartea. Așa cum stă bine unui popor onorabil, klingonii își însoțesc acțiunile cu o duritate de neimaginat pentru un om normal.

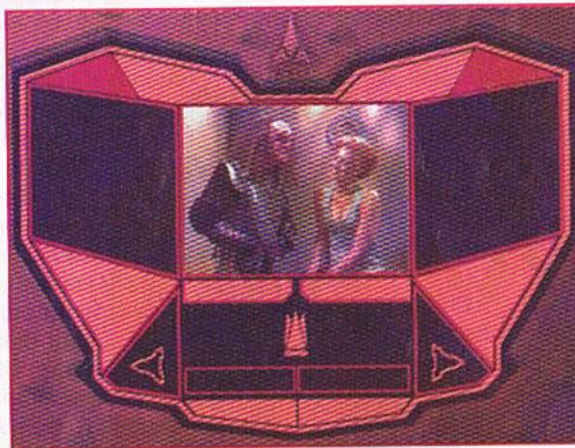
Acțiunea jocului se desfășoară într-un holospațiu, unde un mentor îl ajută pe tânărul învățăcel să-și dovedească calitățile de adevărat klingon. Etapele pe care trebuie să le

parcursă sunt dure, fiind îmbinate durerea psihică, resimțită în momentul când tatăl lui este asasinat, cu durerea fizică pe care o simte pe tot parcursul jocului, prin diversele încercări la care este supus. Scopul final al jocului este de a termina cu bine misiunea de răzbunare a morții tatălui, dar și de a deveni un bun klingon.

Din perspectiva realizării, jocul este atractiv, secvențele video îmbinându-se cu momentele în care jucătorul ia hotărârile. Aceste hotărâri trebuie luate foarte repede și, în același timp, trebuie să fie cele bune. Dacă v-ați plictisit de questionările în care stai și cauți diverse lucruri, vă recomand acest joc, privit din perspectiva unui film interactiv, oricine putând participa, și care se va derula numai în funcție de deciziile dumneavoastră. Jocul nu este greu de terminat, de aceea pe cei ce găesc o plăcere deosebită în confruntarea cu situații imposibile de rezolvat, îi sfătuiesc să nu se aștepte la un astfel de joc. STAR TREK: KLINGON este un joc ce oferă posibilitatea familiarizării cu familia Klingonilor, iar pentru cei ce îndrăgesc serialul STAR TREK, constituie o bună ocazie pentru a-și lărgi cunoștințele privind viața, limba, tradițiile klingonilor. Să nu uităm că cel de-al treilea CD este un dicționar, prin intermediul căruia poți învăța limba și obiceiurile klingonilor.

**Qapla'**

**Robert Călin**



# Cmdr. Zod își dezvăluie tainele

În „Z” computerul nu joacă după o strategie prestabilită dar reacționează la deciziile luate de jucător în timp real. Ca regulă generală nu se poate defini o secvență de ordine pentru fiecare nivel care ar garanta câștigarea unei bătălii. În schimb, există o strategie de bază ce ar garanta o bună desfășurare în sens pozitiv a nivelului care să permită jucătorilor să câștige.

Toate nivelele single sunt realizate astfel încât cele două jumătăți ale câmpului de bătaie se regăsesc în oglindă. Asta înseamnă că ambele părți aflate în conflict (jucătorul și calculatorul) dispun la începutul nivelului de același nivel de resurse disponibile aflate pe prima jumătate a fiecărei părți. În ultimă instanță, posesia unei jumătăți de hartă îți dă posibilitatea de a face față computerului.

Capturarea a unei cât mai mari părți din hartă crește avantajul jucătorului asupra computerului prin simplul fapt că resursele cresc iar timpul alocat creerii unei mașinării scade.

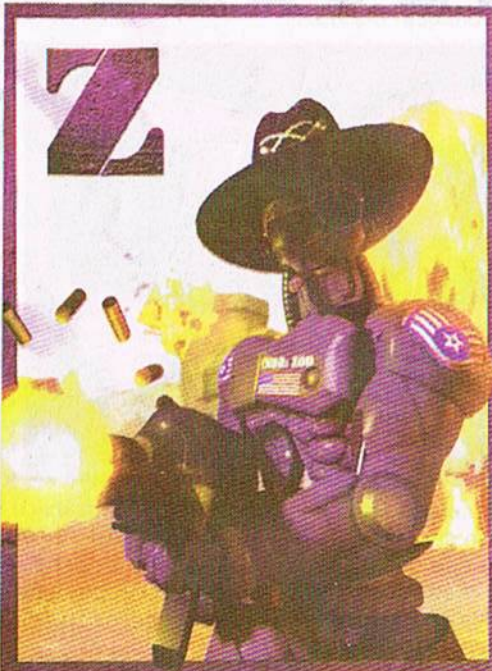
Înțelegerea acestor principii este fundamentală pentru crearea unei strategii câștigătoare în oricare dintre câmpurile de luptă.

La începutul jocului există câteva mutări de bază ce trebuie făcute.

Dă ordine unităților tale să captureze resursele aflate în prima jumătate a hărții, și toate vehiculele părăsite ce se află în preajmă. În timp ce unitățile tale au grijă să-ți îndeplinească ordinele setează clădirile capturate să producă ce ai nevoie.

În momentul în care ți-ai capturat teritoriul treci în revistă toate drumurile de acces de la baza computerului spre localitățile tale. Trebuie stabilită vizual o linie de front. Unitățile trebuie mutate de-a lungul acesteia pentru a te apăra de încercările computerului de a intra și captura ceva de pe teritoriul tău. În momentul în care uzinele îți produc ceva această trebuie trimis să sprijine linia de defensivă.

Întotdeauna fi cu ochii pe harta din dreapta sus pentru a putea preîntâmpina orice încercare de infiltrare a tru-





pelor calculatorului. Găsești pe hartă teritorii inamice slab apărate sau neprotejate ce pot deveni ținte ușoare. Atacă aceste teritorii numai în cazul în care ai un excedent de unități care să surclaseze puterea adversarului. Să nu crezi că bătălia a luat sfârșit în momentul dominării oarecum teritoriale. El va lupta cu înverșunare să-și recapete pozițiile pierdute. De asemenea, teoria este viabilă și în cazul în care joci cu un alt jucător.

Pierderea unuia sau două din teritoriile tale nu trebuie să însemne neapărat capitularea. Luptând din greu și recuperând acele teritorii ce pot fi repede recucerite te poți întoarce în joc.

#### **PE SCURT:**

1. Capturează jumătate din hartă încă de la început, cât mai repede posibil pentru a putea scade din timp în care poți produce unități.

2. Vizualizează pozițiile unde se află unități de luptă necapturate și trimite cei mai apropiați roboți în acele locuri.

3. Când capturezi teritorii ce conțin fabrici de armament, amintește-ți să specifici ce vrei să construiești. Adesea este mai bine să construiești unități ieftine pentru început pentru ca în momentul în care ești cât de cât pus pe picioare să dai din drumul la producțiile grele.

4. Urmărește ce face calculatorul cu resursele sale și mută forțele tale pentru a forma o defensivă viabilă.

5. Nu intra pe teritorii inamice prea devreme (chiar dacă ele nu sunt capturate). S-ar putea să lași descoperite anumite teritorii strategice. Întotdeauna trebuie să ai o rezervă pentru a reîmprospăta rândurile armatei tale sau pentru a suplini anumite plecări de pe poziții.

6. În momentul în care dispui de o nouă unitate dai un ordin. Nu irosi resursele de care dispui!

#### **STRATEGIE DE BAZĂ - AVANSAȚI.**

1. Dacă ești pe punctul de a pierde un teritoriu ce conține o fabrică, schimbă producția acestuia cu cea mai ieftină unitate pe care o poate produce.

În acest fel calculatorul nu va beneficia de timpul pe care tu l-ai cheltuit în construirea unei unități valoroase.

2. Chiar dacă nu poți câștiga sau ține sub protecția ta un teritoriu încearcă să capturezi steagul acesteia chiar înainte ca fabrica să producă.

3. Amintește-ți că roboții aleargă după steaguri și mașini necapturate. Acesta poate fi un avantaj dar în acele momente dacă este atacat nu ripostează.

4. Folosește o serie de ordine cu mutări pe spații mici, pentru a avea precizie.

#### **CONTROL**

1. Inițial o bună soluție în a da ordine este ceea ce a selecta unitățile și după aceea folosirea minii-hărții pentru a permite mutarea în viteză în locul în care vrei să ajungă.

2. Poți deveni mult mai eficient în mânuirea jocului dacă înveți să folosești și butonul din dreapta al mouse-ului. Fiind capabil să-l folosești pe acesta corect va crește abilitatea de a te muta rapid în teren și să reacționezi la conflict.

**- continuare în numărul următor -**



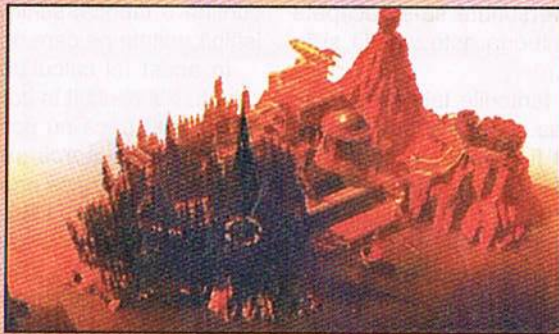
Vă place Myst. Dar sunteți pe cale să abandonați această insulă sfântă. Din fericire, COMPUTER GAMES vă va scoate din acest impas.

După sosirea pe această insulă conectați-vă toate întreprinderile. E a opta oară când apare turnul cu orologiu. Mergeți pe chei, apoi în camera din dreapta veți vedea o placă cu 3 cifre: 40, 67 și 47. Afișați aceste trei numere diferite, apoi acționați asupra butonului din dreapta jos și asupra celui situat pe soclul cumpenei. Atros-tatăl, fondatorul acestei stranii insule, vă va apărea dacă introduceți cifra 08.

Va trebui să explorați patru lumi diferite, indiferent de ordinea pe care o alegeți. De fiecare dată, ca urmare a escapadelor voastre, veți aduce pagini (de hârtie) pentru a le pune în bibliotecă. Aceasta din urmă este elementul central al poveștii. Veți descoperi cărți în stare jalnică și altele lizibile. Sunt cinci utilități. Citește-le și notează-ți diferitele indicații. Una dintre terfeloage conține peste trei sute de combinații. Vă va servi pentru a termina aventura. Tot în bibliotecă vă veți servi de harta atârnată pe perete. Apropiindu-vă de ea, veți vedea că vi se dă posibilitatea, cu ajutorul unui clic de mouse în partea de sus, să faceți ca turnul să pivoteze. O rază roșie vă arată că sunteți în fața unui loc remarcabil.

Oprii rotația, apoi mergeți spre tabloul pe care sunt

# MYST



desenate etajerele cu cărți și aplicați un clic în partea de sus. Se deschide o trecere secretă care vă conduce, cu un ascensor, spre vârful turnului. În partea de sus a unei scări veți găsi indicații care variază în funcție de poziția turnului pe hartă:

11 octombrie, 1984, 10.04 A.M.;

17 ianuarie, 1207, 5.46 A.M.;

23 noiembrie, 9791, 6.57 P.M.;

pentru planetariu

59 volți, pentru nava spațială.

2.40, 2, 2, 1 pentru ceas.

7, 2, 4 pentru catarg.

Citiți în bibliotecă cartea roz sau albastră; în cazul în care aveți la

voi pagini (coli de hârtie), puneți-le sus.

## LUMEA MARINĂ

În planetariu, introduceți pe tabloul de comandă datele descoperite în turn. Mergeți în bibliotecă și deschideți cartea corespunzătoare. Veți descoperi următoarele indicații: pagină, șarpe și insectă. Afară, în jurul navei, aplicați câte un clic de mouse pe pagină, șarpe și insectă. Ele vor deveni verzi și nava se va ridica la suprafață. Întoarceți-vă pe chei și mergeți în camera din spatele nave. Plecați într-o călătorie. Sub umbrelă veți vedea trei butoane: cel din dreapta pentru far, cel din centru pentru accesul înspre stânci și cel din stânga pentru camera din spatele navei. Acționați-l pe cel din dreapta și mergeți la far. Urcați scara, deschideți robinetul cufărului și, după ce aceasta se golește, închideți-l. Reveniți sub umbrelă și acționați

butonul din centru. Reîntoarceți-vă la far și folosiți cheia cufărului. Veți găsi o altă cheie care se potrivește la broasca din susul scării. Întoarceți generatorul de mai mult de zece ori, și când bateriile vor fi reîncărcate, un semnal verde vă va indica aceasta.

În continuare, mergeți drept în față la înălțimea stâncii, pe scara de lemn, folosind-o pentru a citi coordonatele farului. În stâncă se află două camere. Într-una din ele veți descoperi o coală roz în sertarul în partea de jos a comodei. În cealaltă, o filă albastră, pe pat. Luați-o pe cea a cărei culoare ați ales-o la început. Veți găsi, de asemenea, o pagină ruptă în mobilierul pentru hărți. Copiați-o. Pe unul din paliere, mergeți spre panoul marcat cu un pătrat roșu. Intrați, apăsați pe butonul compasului. E permisă doar o încercare, altfel va trebui să reaprindeți lumina farului. Privind în depărtare, puteți determina coordonatele farului: 135 de grade. Compasul are 32 de butoane. Trebuie să acționați asupra celui de al doisprezecelea buton.

Reveniți la umbrelă și, acționând asupra butonului din stânga, veți elibera camera din spatele navei. Intrați și dați un clic pe masă. Cartea se ivește, ca de fiecare dată, și un simplu clic pe coperta ei vă va purta în bibliotecă. Inserați pagina luată din cameră într-una dintre cărți, albastră sau roz, după culoarea foii aduse. Veți asculta mesajul unuia dintre descendenți.

### CATARGELE

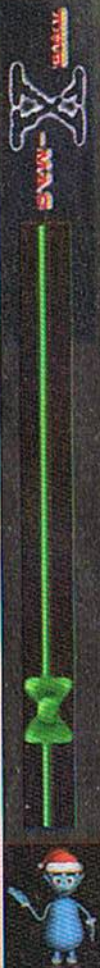
Priviți cu atenție cărțile din bibliotecă, apoi copiați planurile. Începeți cu cabana din lemn de pe Myst. Intrați, veți da peste un generator de aburi. Pentru a-l aprinde, trebuie să deschideți cufărul situat în apropierea ușii de intrare.


Combinția descoperită în turn e următoarea: 7, 2, 4. Luați un băț de chibrit, acționați cu un clic pe cutie pentru

a-l aprinde și puneți-l în partea din stânga jos a generatorului. Se va aprinde lampa. Apoi, rotiți manivela roșie în sensul acelor de ceasornic cam de douăsprezece ori și veți remarca creșterea presiunii pe cadran.

Alături de cabană, catargul crește de asemenea. Apare un ascensor. La oprirea lui în cabană, întoarceți manivela în sens contrar celui de până acum. Deoarece generatorul s-a stins, ieșiți repede afară spre catarg. Pe punte, îndată ce veți avea cabina în față, dați un clic deasupra. Pe stâncă colinei, deschideți robinetul din partea de jos a curei. Mergeți la ascensor, care vă va duce la nivelul 1. Coborând de pe stâncă, puneți în funcțiune prima ramificație din stânga, urmând cursul apei. Pentru celelalte trei ramificații, faceți de trei ori la dreapta. Iată-vă la ascensor. Închideți ușa și urcați la primul nivel. Într-o colibă (situată în centru) veți găsi un întrerupător care deschide ușa de acces la scară. Coborâți și deschideți ușa. Mergeți la prima ramificație și îndreptați apa spre dreapta. Reveniți la scară și luați ascensorul pentru a ajunge la nivelul 2. Veți descoperi două camere și o foaie ruptă pe care trebuie să o alăturați celei pe care ați găsit-o pe vas. Coborâți, puneți prima ramificație la stânga, următoarea la stânga și cea de a treia la dreapta. Urmând cursul apei, veți ajunge la un ponton. Trageți mânerul spre stânga. Continuați și întoarceți la dreapta. Un alt ponton, întoarceți manivela. Reveniți la ramificație, basculați-o la stânga. Mergeți cu ascensorul până la canal, urmați-i calea și veți avea cartea pentru a vă reîntoarce în bibliotecă.

- continuare în numărul următor -





Cele 10 Tips-uri ale lui John Romero pentru un Quake Deathmatch

### 1. Rocket Jumping

Dacă cineva de pe același plan, trage în tine cu rachete, sari în aer de fiecare când acesta trage. În același timp, poți să tragi în el.

### 2. Discharge Underwater

Folosește Thunderbolt-ul sub apă NUMAI dacă adversarul este mult mai puternic decât tine, sau dacă ai 2 adversari lângă tine.

### 3. Horde Weapons

După ce omori un adversar, ia-i imediat ranița. Caută cele mai tari arme în nivel, și adversarul va fi mult mai ușor de omorât data viitoare.

### 4. Know Your Enemy

Urmărește-ți adversarul să vezi dacă are un traseu în nivel. Învață-l și omoară-l!

### 5. Hover Near Hot Spots

Dacă jucați mai mulți în DeathMatch, învîrte-te pe lângă locurile fierbinți din nivel, unde ceilalți se omoară, și aruncă grenade sau trage niște rachete în ei. Nu sta prea mult.



### 6. Quad Damage

Întotdeauna ia Quad Damage-ul, dacă poți bine-nțeles. El reapare la 60 de secunde, așa că stai pe aproape, ca să fii singurul care îl ia. Dacă sunt mai multe în nivel, învață locurile unde sunt, și ia cât mai multe din ele.

### 7. Red Armor

Dacă o găsești, ia-o imediat; nu trece niciodată de ea. Reapare la 60 de secunde, așa că reține locul unde o găsești.

### 8. Use the Right Tool for the Job

Folosește arma potrivită pentru situația potrivită. Folosește grenadele pe coridoare lungi. Folosește rachete pentru distanțe mari și impact maxim. Folosește Thunderbolt-ul pentru a-ți fulgera adversarul, înainte și înapoi, înainte ca el să dispară.

### 9. Aim

Încearcă ca ținta ta să fie cât mai precisă. Folosește întotdeauna opțiunea „mlook“

### 10. Know the Level

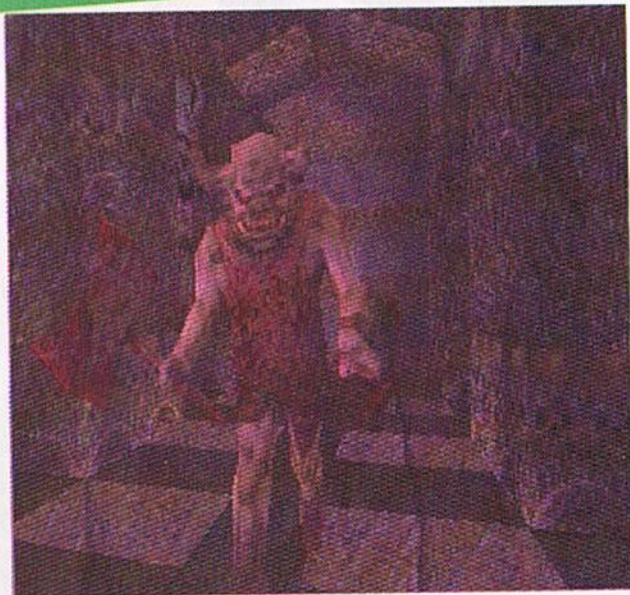
Ar fi bine dacă te-ai familiariza cu fiecare nivel, fiecare aspect pînă la cel mai mic detaliu, învață sunetele care se produc în anumite locuri. Vei avea un avantaj incredibil asupra adversarului dacă vei putea ști unde este numai

după zgomotele pe care le produce.

## Quake - Cheat Codes

Cheat-urile în Quake se introduc prin intermediul consolei. Pentru a o folosi, apasă ~. Tastează codul dorit, apasă ENTER pentru a fi înregistrat, și apasă ESC pentru a te întoarce la joc.

- **GOD** - Te face invincibil
- **FLY** - Poți zbura. Apasă D pentru sus și C pentru jos. (Acest cod este foarte folosit pentru a găsi camerele secrete)



- **IMPULSE 9** - Ai toate armele încărcate la maxim
- **IMPULSE 255** - Ai Quad Damage
- **MAP ExMy** - Sari la orice nivel din Quake, unde „x” este episodul dorit, iar „y” este nivelul. De exemplu MAP E1M7 te va duce la House of Chthon, al 7-lea nivel din primul episod

- **GIVE „weapon”** - Aducă o anumită armă arsenalului tău, unde „weapon” este un număr care reprezintă codul armei. De exemplu , „GIVE 7”, îți va da lansatorul de rachete

- **GIVE „item” „amt”** - Setează muniția sau energia ta, unde „item” este o literă care reprezintă tipul obiectului iar „amt” reprezintă numărul de gloanțe. De exemplu, „GIVE N 125”, îți va da 125 nails. Muniția maximă pentru o armă este 125, energia maximă poate fi 999. Tipuri de muniție: S - Shells, N - Nails, R - Rockets, C - Energy Cells.

Redacția



# PRO FM

UN RADIO

CARE TE ASCULTĂ

București  
Ploiești  
Costinești  
Arad

102.8 MHz Brașov  
96.5 MHz Slatina  
87.8 MHz Hunedoara  
92.1 MHz

70.1 MHz  
94.1 MHz  
93.1 MHz



**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

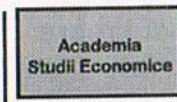


Str. General Vladolianu Nr. 48 Ap. 4  
Sector 1 Bucuresti  
Tel./Fax : 223.25.47 / 222.47.25

**VINZARI IN  
12  
RATE**

Sisteme 586 si Pentium  
Imprimante  
Accesorii  
Birotica

**Un Calculator  
Pentru Fiecare**



Calea DOROBANTI



**211.85.04**

# Cadou de Crăciun din partea firmei IMATION

BEST FOR  
DATA  
BEST FOR  
MULTIMEDIA



Cu ocazia sărbătorilor de iarnă, IMATION oferă un cadou tuturor

cititorilor revistei Computer Games

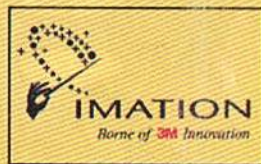
Cadoul constă într-un joc:

„NBA FULL COURT PRESS“ și un CD audio



Pentru tragerea la sorți trimiteți următorul cupon la adresa:

World Trade Center  
Piața Presei Libere  
B-dul. Expoziției Nr. 2, Sector 1



Nume \_\_\_\_\_ Prenume \_\_\_\_\_

Adresă \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_



1995-1996