

PC T&T

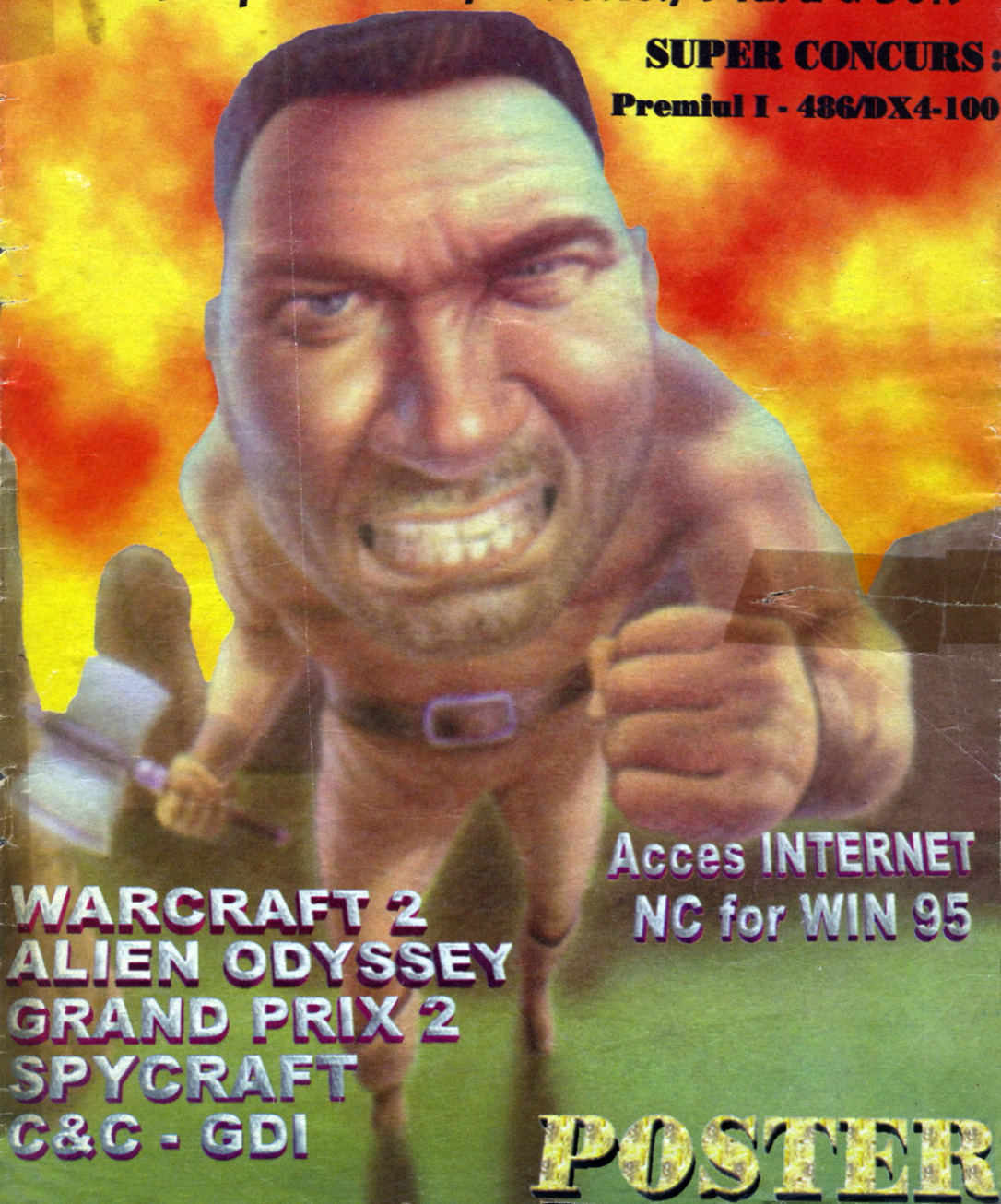
Numărul 2

Preț 2600

Jocuri, Tips & Tricks, Internet, Hard & Soft

SUPER CONCURS:

Premiul I - 486/DX4-100



WARCRAFT 2
ALIEN ODYSSEY
GRAND PRIX 2
SPYCRAFT
C&C - GDI

Acces INTERNET
NC for WIN 95

POSTER

A&S COMPUTER CENTER

ARX

OKI

SYMANTEC

Microsoft

**HEWLETT
PACKARD**

NOVELL


COREL



N

DIN

S.U.M.A.R

A photograph of an astronaut in a white space suit floating in space against a blue background. The astronaut is wearing a helmet and has various equipment attached to their suit.

6	Warcraft II
10	Mortal Kombat 3
12	Grand Prix 2
13	Despre INTERNET...
22	Teste Hardware
26	Command & Conquer
31	BBS Line
33	Spycraft
35	Tips & Tricks Mania

Reproducerea integrală sau parțială a textelor sau a fotografiilor se poate face numai cu acordul scris al publicației PC T&T.

EDITORIAL

...Primul număr: Nopti pierdute, stress, gânduri negre și o cantitate de munca nemasurabila. Cam așa ar suna pe scurt descrierea ediției ce a spart gheața.

Dar peste toate obstacolele ce au apărut, a dominat speranța că revista va fi un succes și iată că telefoanele, scrisorile și avalanșa de cititori ce și-au exprimat simpatia, felicitările și dorința de a colabora la realizarea revistei precum și vânzările remarcabile ce au însoțit aceste consecințe ne-au dat certitudinea că revista este foarte apreciată.

Am dori să mulțumim tuturor cititorilor noștri pentru încrederea acordată și sperăm că nu vom dezamăgi. Totodată aducem mulțumiri unor oameni remarcabili și fără a o face într-o ordine propusă îi amintim pe domni: *GHEORGHE DIMITRESCU* (Jaro), *ALBERT ANDRAS* (Infopress), *Iliuța Naghi* (Total Press), *FLORIN CALINESCU* (Pro Tv), *FLORIN CONSTANTINESCU* (Antena 1), *ȘERBAN JIPA* (Tele 7 abc).

Despre numărul doi, pe care tocmai îl citiți, ce se poate spune este că însumează o cantitate de munca cam de aceleași proporții. Cu alte cuvinte, "mai mulți bani, mai multă distracție". Bineînțeles că la prima vedere acest articol ar suna mai mult a vaicarella dar nu este așa. Ceea ce vrem să scoatem în evidență este faptul că suntem deschiși oricărei sugestii și păreri, când este vorba de satisfacția cititorului.

De aceea în acest număr am inclus subiecte noi și interesante, tocmai pentru a mări sfera cititorilor noștri. Desigur, cei 72% vor fi ocupați tot de comentariile celor mai bune jocuri de pe PC-uri, tips & tricks-uri din Nintendo, Sega și PlayStation dar sperăm că și celelalte articolele vă vor trezi interesul. Nu uitați, așteptăm vești.

NU ESTE VINA NOASTRA

Datorită unor motive total independente față de dorința membrilor redacției, prețul revistei a trebuit să crească din păcate neanunțat în prealabil. Cu siguranță v-ați dat seama că principalele motive care au stat la baza scumpirii revistei sunt costul ridicat al produselor și catastrofalul raport leu-DOLAR. Cu scuzele de rigoare sperăm că nu v-ați supărat și mai ales nu v-am afectat bugetul prea mult.

Redacția :

director - Mihai - Hartdmuth Leow
redactor șef - Andrei Crăciunoiu
redactor șef adj. - Marius Roman
secretar de redacție - Costin Dimitrescu
redactor - Nicu Militaru
redactor - Florin Roman
redactor - Alexandru Sălceanu
corectură - Daniel Bică
tehnic - Eugen Bucur
Colaborator - Vlad Răduțu

Revista este editată de firma
ALIENS PRODUCTION COMPANY S.R.L.

Str.Valea Călugărească nr.10, bl.4, ap.54, sector 6

Telefon: 01-745.88.55, 01-746.65.95

Fax: 01-746.65.96, 01-311.33.30

E - MAIL - pctt@pctt.sfos.ro

Poșta Redacției

- Cristian Matei (București) - Ești tare !!! Ne-a plăcut mult scrisoarea ta și mai ales propunerile, în special cea cu încasatul facturilor. Așteptăm cât de curând vești de la tine și te așteptăm în clubul nostru PC.

- Bogdan Vasilescu (Ploiești, jud. Prahova) - Ne-a impresionat pozitiv scrisoarea ta și îți mulțumim pentru felicitările și aprecierile tale.

Dacă vei participa la concurs, poate vei câștiga calculatorul 486/DX4. Dacă nu, nu fi dezamăgit pentru că redacția noastră va organiza în viitor multe alte concursuri de acest gen.

Oricum, succes !!!

- Marian (Brașov) - Îți mulțumim pentru aprecierile tale. Cât despre celelalte dorințe pe care le ai tu și prietenii tăi, ar fi bine dacă ne-ai contacta telefonic la redacție.

P.S. Mulțumim pt. fotografie. Apropo, cine este fata de jos? Vrem amănunte !!!

- Sorin Paiuc (București) - Ne bucurăm că revista ți-a plăcut. Despre codurile din Warcraft 2, cred că vei găsi tot ce ai nevoie în acest număr. Mai așteptăm vești de la tine.

- Nasty (București) - Cum am mai spus, noi suntem deschiși oricărei sugestii și păreri, deci iată că dăm curs și criticilor mai aspre. Oricum Nasty, probabil că ai o viziune limitată în peisajul publicistic dacă tu crezi că noi am făcut o revistă doar pentru a face rost de bani pentru mare / munte.



Norton Commander for Windows 95

Începând din acest număr, inaugurăm o nouă rubrică sugestiv numită "Raport Special". Prin aceasta ne propunem să prezentăm cititorilor noștri cele mai interesante produse software cu o "largă audiență". Și când spun acest lucru mă refer la acele softuri care sunt rulate de un număr foarte mare de utilizatori și care nu necesită resurse deosebite.

Pentru început, așa cum s-a și remarcat din titlu, ne vom ocupa de NC for i95.

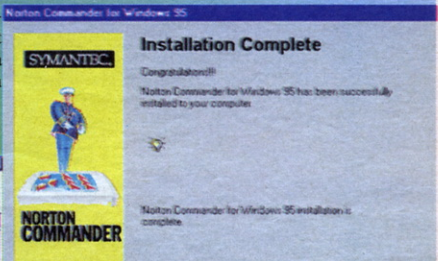
După versiunile DOS, cu toții așteptam "urmarea". O aplicație scrisă special pentru Windows 95. O aplicație care să combine facilitățile acestui modeRn sistem de operare cu ceea ce ne-au obișnuit versiunile anterioare ale NC for DOS.

Prin Norton Commander for Windows 95, cei de la Symantec au oferit utilizatorilor exact ceea ce aceștia și-au dorit de la producătorul care a impus un standard în acest domeniu.

Specificatii tehnice :

- Suport magnetic de livrare : 2 FD- uri
- sistem de operare: Windows 95
- 4 MB DRAM (8MB recomandat)
- spațiu ocupat pe HDD: aprox. 3.7 MB

La sfârșitul setup-ului, ve-ți fi felicitat de către cei de la Symantec pentru alegerea făcută. Enjoy the program !



Suprafata de lucru este similara cu cea din NC5. O serie intreaga de imbunatatiri au fost aduse interfeței grafice pentru a o face mai usor de utilizat. Un click pe litera drive-ului va deschide un meniu cu toate unitatile selectabile, instalate pe calculator. Printr-un dublu click pe un fisier-imagine, NC-ul va lansa in executie Corel PHOTO-PAINT-ul (sau alt program, dupa preferinta) pentru a vizualiza sau a modifica fisierul respectiv. S-au pastrat pina si functiile tastelor <CTRL Q> si <CTRL L>.

Instalarea produsului este tipică unei aplicații Windows 95. Implicit, NC-ul se va copia în directorul Program Files. Încă de la prima rulare se pot observa asemănările (și diferențele) cu versiunile DOS deja consacrate.

Astfel, dintre lucrurile existente la NC5 for DOS care au fost păstrate și la NC for Win95 așa putea enumera: tipul interfeței, culorile panourilor, conținutul meniurilor. De asemenea s-au menținut funcțiile tastelor (F10- Exit, F7- make directory, TAB- comutare între panouri, etc.). Evident, programatorii de la Symantec au adăugat noi facilități care, pe de o parte se bazează pe îmbunătățirile aduse de Windows 95, iar pe de alta parte fac nou NC mai performant decât versiunile (DOS) anterioare lui.

O primă noutate o constituie posibilitatea de a vizualiza 3 panouri simultan (prin opțiunea Split Panel din meniul). Pentru managementul optim al operațiilor cu HDD-ul, există un număr sporit de "bar"-uri: TAB Bar, Title Bar, Panel Status Bar, Status Bar, Tool Bar, Key Bar. Nu a fost uitată nici linia de comandă în care ne putem "distra" apelând diverse programe sau dând diverse comenzi DOS. Celor care doresc vizualizarea

diferitelor tipuri de fișiere, NC W95 le oferă un nou Viewer, mult îmbunătățit.

Ca o veritabilă aplicație Windows 95, Norton Commander suportă nume lungi de fișiere, optimizează multitasking-ul, utilizează la comandă "Delete" Recycle Bin iar copierea/mutarea fișierelor se poate face prin drag & drop cu mouse-ul. Nu în ultimul rând, codul pe 32 de biți al NC-ului are ca efect o rulare mai rapidă și o compatibilitate totală cu Win95.

O plăcută surpriză o constituie și cele 2 programe care însoțesc NC-ul. Este vorba de NC Network Utilities și NC Scheduler. Acestea sunt utile celor ce au calculatorul conectat în rețea și aceluia pentru care timpul constituie un lucru foarte important.

În finalul acestui articol doresc să mulțumesc firmei **FORTE** care a avut amabilitatea să ne ofere, spre prezentare, produsul soft mai sus prezentat.

Windows 95 este marca înregistrată a Microsoft Corporation.

WARCRAFT

TIDES OF DARKNESS

Configurația hardware minimă

Procesor : 486/DX2-66 MHz
Memorie RAM : 8 MB
Placă grafică : VGA
Placă de sunet : Sound Blaster
CD-ROM : Double-Speed
Mouse : Necessar
Spațiu pe HDD : 25 MB

Cele 14 misiuni alături de Orci



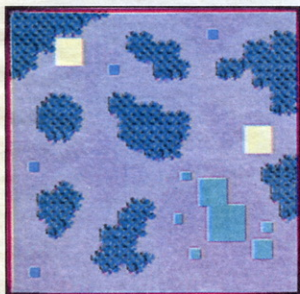
Jocul de strategie în timp real al firmei BLIZZARD este cel mai căutat joc al anului 1996. Acest articol își propune să explice mai detaliat modul în care se joacă și să vă propună unele tactici.

Misiunea 1

Zul'Dare

Prima misiune este de încălzire!

Sarcina noastră este de a construi patru conace și o cazarmă. Începem cu un țărăn și

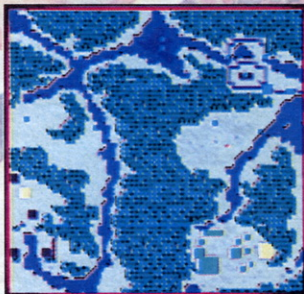


trei grohăitori (Grunzer), dar care, în principiu, nu sunt utilizați. Următorul pas ar fi să creăm alți patru țărâni și să-i împărțim proporțional: doi pentru tăiat lemne și trei pentru adus aur. O mină de aur se află la nord de punctul de pornire și alta în nord-vestul hărții. Cine vrea să cerceteze harta va fi deranjat numai de doi soldați și doi arcași.

Misiunea 2

Atac surpriză la Hillsbrad

Conducătorul Trolilor, Zuljin, a fost capturat de Alianță. Acum



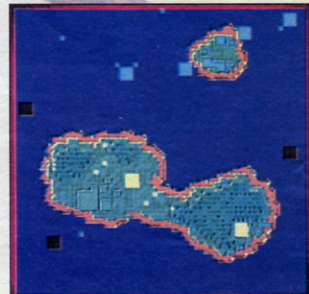
este posibil să îl eliberăm și să-l ducem în Cercul puterii (PowerCircle). Începem cu un țărăn și nouă grohăitori. După ce am creat patru-cinci țărâni, ce se vor ocupa de procurarea materiilor prime, vom construi cazarma pentru a antrena zece aruncători de topoare (Axetrower) și alți cinci grohăitori. Cu această forță de luptă se poate porni ușor spre nord, pentru a-l elibera pe Zuljin și suita sa. În drum nu vom găsi decât câțiva protectori și soldați. Cercul puterii se află la vest, cam la aceeași înălțime cu mina de aur. Este separat însă de o pădure mare care trebuie ocolită. Astfel, veți ajunge într-o așezare de Trol și unde se află și Cercul.

Misiunea 3

Southshore

Este prima misiune de partea orcilor, în care apare o flotă. Pentru a ne obișnui trebuie să construim un port și patru sonde de petrol. Ca și celelalte două nivele anterioare, mai întâi ne extindem fortificația. După ce am reușit să construim cu dispozitivele anexe un port, vom produce trei-patru distrugătoare și cu acestea scvartăm

apele. Imediat ce am descoperit una din cele cinci surse de petrol,

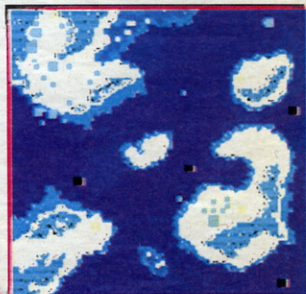


trimitem un petrolier și construim o sondă acolo. Astfel se poate încheia ușor această misiune.

Misiunea 4

Distrugerea Hillsbrad-ului

Misiunea este de a distruge Hillsbrad-ul. Avem destul aur, lemn și petrol la dispoziție. Ne extindem cât mai mult fortificația, ne construim șase-sapte distrugătoare și cu ele atacăm insula ce se află la nord-vest. Echipați trei-patru transportoare și trimiteți-le pe insulă, cu o escortă de două dis-



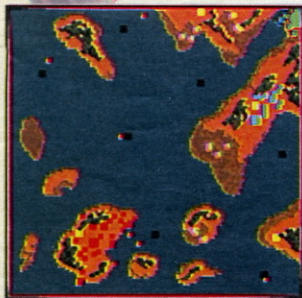
trugătoare. Astfel, vor fi distrusi și cei care au rezistat atacului precedent. Singura dificultate a acestei

misiuni este aceea că oamenii încearcă, în permanentă, să debarce pe continent. Cel mai bine este să distrugem transportoarele inamice care încearcă să debarce, folosind distrugătoarele, sau să fortificăm coasta cu turnuri de supraveghere.

Misiunea 5

Tol Barad

Misiunea noastră este recucerirea localității Deen Modr și distrugerea orașului oamenilor Tal Barad. În primul rând, se formează o flotă de două-trei Zepeline pentru a inspecta harta.



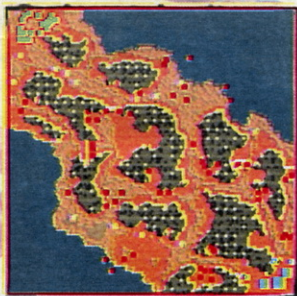
După care adunăm trupele și recucerim orașul Deen Modr, aflat la sudul punctului de pornire. Acolo ne stabilim baza și fortificațiile, deoarece există suficient aur și lemn. Petrol se găsește la vest și sud-est de insulă. Este necesar să plasăm turnuri de supraveghere și să le echipăm cu armament greu (tunuri), iar inamicul nu va avea nici o șansă de supraviețuire pe continentul nostru. Aici vom construi cinci-sase distrugătoare pentru apărarea și supravegherea mării. După aceea, distrugătoarele pot fi ușor orientate către baza inamică ce se află în sud, pe o insulă. Cele trei transportoare, încărcate cu trei grohăitori și trei aruncători de securi (topoare întărite), sunt suficiente să distrugă tot restul orașului.

Misiunea 6

The Baland's

Aceasta este prima misiune

în care nu putem construi, ceea ce înseamnă că avem unități foarte

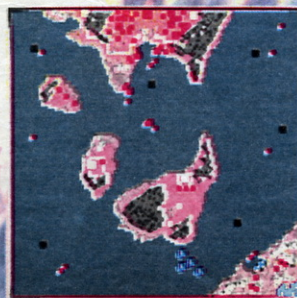


strânse (trei catapulte, opt aruncători de securi și unsprezece grohăitori). Ei trebuie să fie suficienți pentru a-l duce pe magicianul Cho'gall prin țara inamică, până la Cercul puterii, aflat la sud-est, în micul sat Oger. Pornim din nord-vest. În primul rând, folosind formula "KilroggEye" (ochiul lui Kilrogg), vom descoperi harta. Cel mai sigur drum se recomandă a fi cel de pe coasta de sud. Dacă ținem trupele unite, nu se poate întâmpla nimic deosebit. Se recomandă ca aruncătorii să stea în spate, deoarece sunt slabi în luptele corp la corp. Dacă, însă, inamicul stă în spatele zidurilor, aruncătorii sunt ideali, deoarece au o distanță mare de acțiune. Atenție la cele două crucisătoare inimice! Trebuie distruse foarte rapid, pentru a asigura drumul și pentru ca Cho'gall să nu pătească ceva.

Misiunea 7

Căderea Stormgarde-lui

Pornim din sud-est, de pe o insulă săracă, având numai patru țărani, trei grohăitori, doi



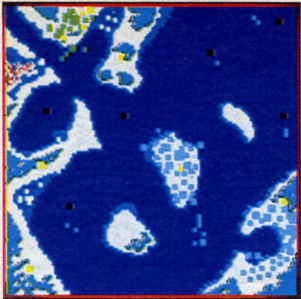
aruncători de securi și doi Ogrri. Cu ei curățăm mai întâi insula de locuitori. Cu cele patru distrugătoare aflate la dispoziție, scufundăm vapoarele inamice în strâmtoarea din vestul insulei, eliberând astfel două din transportoarele noastre. În transportoarele eliberate, încărcăm restul de trupe și le ducem în insula învecinată, aflată pe direcția nord-vest. Insula aceasta are suficient aur și lemn, deci putem să construim o nouă fortăreață. După construirea Primăriei, muncitorii trebuie să construiască niste ferme, altfel se va termina mâncarea. După ce antrenăm patru țărani, putem continua cu construirea fortăreței. Petrol se găsește la sud-vest și la est de insulă. Ca și la nivelul anterior, trebuie să înarmăm bine flota (cu UpGrade-uri), pentru a distruge flota inamică. Cine nu mai are aur, trebuie să treacă pe insula din vest cu o pereche de țărani, să construiască o primărie și să exploateze aurul de acolo. Orașul Stormgarde, pe care trebuie să-l distrugem, se află mult în nord. După ce am cucerit strâmtoarea, vom debarca cu cinci sau șase trupe (oarecare), cu flota comasată pe partea de vest a insulei.

Mai întâi trebuie distruse balistele (catapultele inamice), care au cea mai mare rază de acțiune și sunt cele mai distructive, și după aceea restul trupelor. Abia după aceea distrugem clădirile.

Misiunea 8

Piatra Runică de la Caer Darroe

Castelul oamenilor trebuie distrus și trebuie câștigată Piatra Runică. Aici putem folosi, pentru prima oară, Pott-urile (un fel de submarine). Se construiește fortăreața și se ia aur de pe insulele învecinate din nord și est. Coasta este întărită cu turnuri de supraveghere, înarmate cu tunuri, pentru a doborî trupele de uscat. O sursă de petrol se află în golful din sudul fortului. Flota construită este alcătuită din distrugătoare și Pott-



uri, în număr egal. Folosim și două-trei Zepline pentru a identifica submarineele inamice, din timp. Vom ataca orașul de pe mare și, după aceea, vom debarca cu transportoarele. Castelul va fi cucerit și Piatra Runică recuperată.

Misiunea 9

Distrugerea Tyr's Hand-ului

Se construiește un fort în Tyr's Bay. Dar acest golf se află în mâna oamenilor, deci mai întâi distrugem puținii oameni din vest și est și construim baza. După ce aurul este consumat, trecem câteva



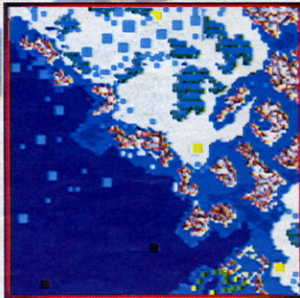
perechi de țărani pe insula vecină, din nord-vest, și construim o primărie. Construim o sondă de petrol, pe sursa din nordul insulei. Punctele de bază sunt Pott-urile, care au un rol important în cadrul flotei, turnurile de supraveghere de pe coastă și instalațiile portuare. Debarcăm în sudul insulei cu patru transportoare, exact în golful insulei și distrugem toate clădirile. Cu doi țărani construim un port, o primărie și apoi construim fortăreața. **Atenție!** Aveți grijă de resurse și nu le consumați pe toate! Fortul oamenilor de pe uscat poate

fi neglijat la îndeplinirea acestei misiuni.

Misiunea 10

Distrugerea Stratholme

Flota are un rol secundar în această misiune. Trebuie distruse sondele, rafinăriile și orașul Stratholme. Mai întâi explodăm cu patru Randalier-Kobolden toate stâncile, pentru a ajunge la țărni. Distrugem paza, construim o primărie și câteva ferme pentru a



antrena mai mulți țărani. Între timp, trimitem soldații rămași peste gheață, spre o altă insulă din nord. Atenție, pe aceeași insulă se află un oraș inamic, așa că vom înainta lent și vor evita orice contact. Lângă mină vom construi o altă primărie și o cazarmă. După aceea punem țăranii să taie pădurea, lăsându-i totuși marginile, pentru a fi o apărare naturală. Vom tăia până se va forma un golf adânc. Astfel ne vom apropia de baza din nord. Acum producem două-trei catapulte, precum și opt aruncători de securi. Catapultele vor fi așezate cât mai mult în spate (nord), în așa fel încât fortăreața inamică să intre în raza lor de acțiune, iar cu aruncătorii oprim contraatacul. În continuare, vom lărgi fortăreața. Fermele necesare le construim mai bine pe insula de pe care am pornit. Așa este mai sigur. Celelalte anexe le construim în apropiere de punctul cucerit. Petrol găsim în vestul punctului de plecare.

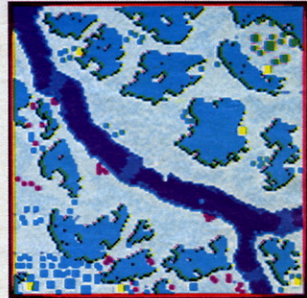
Se construiesc patru-cinci Pott-uri cu care distrugem sondele și rafinăriile inamice precum și tot

ce este inamic pe coastă. După aceea, cream o oaste de circa 30 de unități, din toate tipurile de trupe, și invadăm orașul din est. Distrugem mai întâi balistele, magicienii și apoi restul. O smecherie: vrăjiiți cu magicianul Ogre una sau două căsuțe în fața balistei. Când vor trece peste capcane, vor exploda.

Misiunea 11

Quel' Tharas

Misiunea este de a distruge cetatea Elfilor. Ni se pun în cale trei inamici. Primul pas este să construim două-trei catapulte și opt aruncători de securi, cu care ne apărăm noua bază. Exploatăm mina din fort și cea din sud. Distrugem apoi inamicii din jumătatea de nord a hărții și putem exploata și mina aflată în vest. Acum, când partea financiară este rezolvată, ne înarmăm cu 40 de aruncători de securi, 10 catapulte și aproximativ 10-15 magicieni (magicieni Ogre sau Cavaleri ai

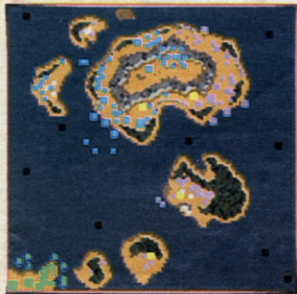


mortii). Această armată o împărțim în două grupe egale și le poziționăm la trecerile către jumătatea de sud. Nu avem nevoie momentan de flotă. Înaintăm cu grupa de est și cucerim mina. De la mină o pornim spre vest și distrugem fortul albastrilor. Cu grupa de vest traversăm podul, după care distrugem fortul violet. **Atenție!** Magicienii pot să spună "Fireball" și să ne decimeze trupele. Vom distruge și acele trupe, iar misiunea este rezolvată.

Misiunea 12

Mormântul lui Sarzeras

Clanurile Stormreaver și Twilights Hammer ne-au trădat și trebuie pedepsite exemplar, pentru a nu-și mai repeta greseala. Pornim din sud-vest, de pe o insulă mică. Îmbarcăm trupele pe cele două transportoare și mergem de-



a lungul lantului de insule, spre est, până ce găsim două insule cu aur. Cucerim insulele și ne facem baza acolo, exploatând aur și lemn. Scufundăm distrugătoarele inamice cu 3 catapulte. Când mina nu mai are aur, încercăm 2-3 transportoare cu aruncători de securi și distrugem baza orcilor inamici, de pe insula din nord-est. Pe insulă este o altă mină, pe care o vom exploata construind o nouă primărie acolo. Vom forma o armată din care jumătate trebuie să fie aruncători de securi, deoarece sunt singurele trupe care pot distruge dragonii zburători (aceștia mai putând fi atacați de turnurile de supraveghere, "GuardTower"). Trebuie să mai avem în rezervă 6-8 catapulte, 10 magicieni (Cavalerii ai morții) și 5 Randalier-i (cei cu explozibil). Aceștia din urmă vor arunca stâncile în aer.

În continuare, construim o flotă de 12 Pott-uri și 3 Zepeline. Cu flota vom distruge vasele inamice și toate construcțiile de pe coastă. După aceea, debarcăm grosul armatei pe coasta de vest a insulei principale (aflată în nord) și aruncăm în aer cercul de stânci. Distrugem magicienii Ogre și dragonii. Poziționăm catapultele în

interiorul cercului și distrugem restul unităților. Cine va mai supraviețui, va fi distrus de restul unităților. În final, vom distruge și castelele de pe coasta de vest.

Misiunea 13

Asediul Dalaran-ului

Cetatea cruciată Dalaran trebuie distrusă și apărătorii Alianței anihilați. Mai întâi, adunăm unitățile de luptă și le ducem în sud. Acolo este o mină unde vom amplasa fortul. Construim câteva ferme și o cazarmă, după aceea câțiva aruncători de securi, pentru apărare.

Atacurile oamenilor sunt rare. Dezvoltăm fortul și antrenăm încă 10 aruncători de securi. Cu această mică armată mergem spre est și înlăturăm paza castelului (cea de la intrare). Ne deplasăm



mai departe, până la altă mină, lângă care construim o primărie. La nord-estul insulei vom găsi petrol. Sonda trebuie păzită de 2-3 distrugătoare, pentru a fi ferită de atacuri aeriene. Se va crea din nou o armată: 30 aruncători de securi, 20 magicieni, 10 catapulte, 5 Pott-uri și 5 distrugătoare. Nu se recomandă dragonii zburători. Cu flota distrugem turnurile de apărare și mai ales magicienii, atunci când se află la distanța convenită. Cu forța principală ne apropiem de cetatea, venind dinspre sud. În avangardă trebuie să fie câțiva aruncători de securi, pentru a preveni contraatacurile. În ariergardă trebuie amplasate catapultele și în spatele lor, magicienii. Ne pregătim încet și

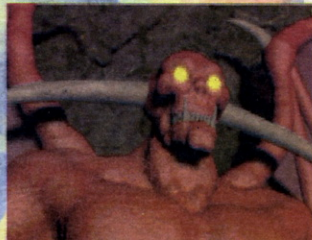
cu atenție, păstrând mai ales ordinea între rânduri. Dacă am distruge citadela și misiunea nu este încă încheiată, este aproape sigur că am ratat un submarin pe undeva.

Misiunea 14

Căderea Lordaeron-ului

"În numele hoardei: Distruge totul și pe fiecare!"

La început, avem la dispoziție două grupe mici, dintre care una este deja într-un mic fort de orci. Fortul este întărit cu ferme și o cazarmă, după care antrenăm 5-7 grohăitori și imediat ce este posibil, 8 aruncători de securi. Aceasta pentru a proteja nordul insulei de încercările dușmanului de a debarca. Lărgim fortificația în nord și găsim petrol în est. Cu a doua grupă construim o primărie în est și o cazarmă. Exploatăm mina, și cu banii ne construim o armată: 20 aruncători de securi și 5 catapulte. Cu aceasta mergem spre vest și distrugem toate trupele inamice, masate într-un singur loc. Acolo găsim lemn și un drum. Întărim trupele (UpGrave la arme...etc) și le încercăm pe transportoare. Avem nevoie de 5 Pott-uri și 5 distrugătoare (protecție aeriană), cu care curățăm mările de "mizerii" și ocupăm insula apropiată. Debarcăm cu 6-8 transportoare pe coasta de sud a insulei și distrugem orasul, lăsând aruncătorii să acționeze primii. După distrugere, am învins și Azorath este al nostru.



Continuare în numărul viitor.
(Humans)



Kick (4 lovituri 22%)

Sektor

Heat Seeker: Fată - Jos - Spate - High Punch
Straight Missile: Fată - Fată - Low Punch
Teleport: Fată - Fată - Low Kick
 (se poate face si in aer)

Fatality 1: Low Punch - Fugă - Fugă - Block (sweep)
 Spate - Spate - Spate - High Kick (sweep)

Fatality 2: Fată - Fată - Fată - Spate - Block (1/2 screen)

Animality: Fată - Fată - Jos - Up (aproape)
 Jos - Jos - Jos - Up (aproape)

Friendship: Fugă - Fugă - Fugă - Fugă - Jos

Babality: Spate - Jos - Jos - Jos - High Kick

Stage: Fugă - Fugă - Fugă - Jos

Combos:

* High Punch - High Punch - High Kick - High Kick - Roundhouse Kick (5 hit 26%)

* High Punch - High Punch - Low Punch (3 lovituri 18%)

* High Kick - High Kick - Roundhouse Kick (3 lovituri 19%)

* Teleport - Jump Kick - Straight Missile (3 lovituri 22%)

Sindel

Fireball (in air): Jos - Fată - Low Kick
Fireball (ground): Fată - Fată - Low Punch
Scream Pull: Fată - Fată - Fată - High Punch
Flight: Spate - Spate - Fată - High Kick

Fatality 1: Fugă - Block - Block - Fugă & Block (aproape)
 Fugă - Fugă - Spate - Spate - Fugă + Spate (aproape)

Fatality 2: Fugă - Fugă - Block - Fugă - Block (sweep)
 Fugă - Fugă - Block - Fugă - Spate (sweep)

Animality: Fată - Fată - Up - High Punch
 Fată - Fată - High Punch

Friendship: Fugă - Fugă - Fugă - Fugă - Fugă - Up

Babality: Fugă - Fugă - Fugă - Up

Stage: Jos - Jos - Jos - Low Punch

Combos:

* High Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Air Fireball (6 lovituri 40%)

* High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick - Flight - Air Fireball (5 lovituri 31%)

* High Punch - High Punch - Low Punch - High

Night Wolf

Axe Uppercut: Jos - Fată - High Punch
Shoot Arrow: Jos - Spate - Low Punch
Shield Aura: Spate - Spate - Spate - High Kick
Shoulder Slam: Fată - Fată - Low Kick

Fatality 1: Up - Up - Spate - Fată - Block (aproape)

Jos - Față - Față - High Kick
(aproape)

Fatality 2: Spate - Spate - Jos - High
Punch (departe)
Spate - Spate - Spate - High
Punch (jump distance)

Animality: Față - Față - Jos - Jos (aproape)
Jos - Jos - Jos (sweep)

Friendship: Fugă - Fugă - Fugă - Jos

Babality: Față - Spate - Față - Spate - Low
Punch

Stage: Fugă - Fugă - Block

Combos:

* Low Kick - High Punch - High Punch - Low
Punch - Axe Uppercut - Axe
Uppercut - High Kick (7 lovituri 41%)

* High Punch - High Punch - Axe Uppercut -
High Punch - Shoulder Smash (5 lovituri 34%)

* High Punch - High Punch - Low Punch - Low
Punch (4 hit 21%)

Liu Kang

High Dragon Fire: Față - Față - High Punch

Low Dragon Fire: Față - Față - Low Punch

Flying Kick: Față - Față - High Kick

Bicycle Kick: Hold Low Kick (3 sec.) - Release

Fatality 1: Față - Față - Jos - Jos - Low
Kick

Față - Față - Față - Spate -
Față - Low Kick (lângă el)

Fatality 2: Sus - Jos - Sus - Sus - Block
& Fugă (oriunde)

Sus - Sus - Sus - Fugă &
Block (oriunde)

Animality: Jos - Jos - Sus (sweep)

Friendship: Fugă - Fugă - Fugă - Jos & Fugă

Babality: Jos - Jos - Jos - High Kick

Stage: Fugă - Block - Block - Low Kick

Combos:

* High Punch - High Punch - Block - Low Kick -
Low Kick - High Kick - Low
Kick (7 lovituri 34%)

* High Punch - Low Kick - Low Kick - High
Punch - Low Kick (5 lovituri 25%)

Jump Kick - High Dragon Fire - Flying Kick
(3 lovituri 22%)



Coduri speciale (player vs player)

0 -MK Dragon	5 -Fulgerul	100-100	Fără aruncări
1 -MK Logo	6 -Goro	020-020	Fără blocaje
2 -Yin- Yang	7 -Raiden	987-123	Fără meniu
3 -Numărul trei	8 -Shao Kahn	033-000	Player 1, 1/2 Energy
4 -Semnul	9 -Cranial	000-033	Player 2, 1/2 Energy
intrebarii		707-000	Player 1, 1/4 Energy
		000-707	Player 1, 1/4 Energy

688-422 Fără lumină. Screen-ul se luminează doar când lovești!

460-460 Surpriza!!! "Îți explodează buteliea în fațăaa"!!!

985-125 Psycho Kombt (fără lumini, blocaje, aruncări ...etc.)

642-468 Galaga (GameOver pentru ambii jucatori după ce jocul s-a terminat)

TEXT - afișează un mesaj

282-282 No Fear (it's a pinball game!)

123-926 No Knowledge thats is not Power

987-666 Hold Flippers during casino run (pinball game)

Câștigătorul luptei ou:

969-141 Motaro

769-342 Noob Sibot

033-564 Shao Kahn

205-205 Smoke

În numărul viitor

Continuarea...



despre o mașină de F1, putând schimba stabilitatea pentru a avea viteză, sau invers. Dacă dorim putem schimba chiar și cel mai mic detaliu al mașinii. Revenind la grafica acestui joc, care în



modul SVGA, dar și VGA, dacă poziționăm camera de filmat undeva în afara mașinii, putem jura că ne uităm la televizor.

Un alt detaliu realizat în acest joc, sunt culorile căștilor piloților, culori, care sunt exact ca în realitate și numele piloților sunt ai celor din F1 (spre deosebire de GP 1), nume care corespund exact echipelor de care aparțin piloții și în

plus dacă nu vă convine ceva la nume sau la echipe, jocul oferă posibilitatea modificării acestora (lucru posibil și la GP 1).

Despre sunet spunem doar că este pură realitate și vă lăsam pe dvs. să decideți.

Pentru început trebuie să spunem că acest joc aparține aceleiași firme renumite de jocuri și anume **MICROPROSE.**

Realizând o comparație între cele două GrandPrix-uri observăm de prima dată că la GrandPrix 2 grafica este mult superioară celei de la GP 1, aici putând să ne alegem grafica, VGA sau SVGA (recomandat).



Jocul este realizat 95% realism, ceea ce înseamnă că mașina este mai greu de controlat decât în primul GrandPrix, dar vă veți simți ca în realitate.

Putem spune că traseele, fiecare "fir de iarbă", fiecare parcelă de nisip, sunt puse exact acolo unde sunt și în realitate, iar traseele sunt făcute identic cu ceea ce vedem la F1, la televizor (PRO TV).



Acest joc a fost realizat cu ajutorul unui inginer de la Williams-Renault, de aceea acesta conține o serie de meniuri tehnice, în care putem să intrăm, dacă știm ceva



Configurația hardware minimă :

- Procesor : 486/DX2-66 MHz**
- Memorie RAM : 3 MB**
- Placă grafică : VGA**
- Placă de sunet : Sound Blaster**
- CD-ROM : Double-Speed**
- Mouse : Necesar**
- Spațiu pe HDD : 9 MB**

Acces INTERNET

Dragi cititori am primit numeroase scrisori în care ni se solicită introducerea în revistă a unui articol care să trateze subiectul Internet. Considerând că un articol nu ar putea prezenta complet acest amplu subiect, inaugurăm în continuare rubrica COMUNICĂ CU AMERICA, rubrică de informații de larg interes despre INTERNET.

PREZENTARE GENERALĂ :

Să începem deci prin a vă prezenta ce înseamnă INTERNET și ce avantaje vă poate oferi acest tip de serviciu. În primul rând, în toate articolele în care citiți despre Internet vi se spune că acesta este o "rețea a rețelilor". În primul rând, accesul propriu-zis în Internet presupune o rată mare de transfer a informațiilor și posibilitatea de a accesa, în orice moment, informații aflate la mare distanță. În general, transferul rapid la distanțe mari al unei cantități mari de informații se poate face în două moduri: prin satelit și prin fibre optice. Desigur ambele metode sunt foarte costisitoare dar, pe distanțe mari, folosirea fibrei optice ar costa exagerat de mult și atunci este mai acceptabilă varianta comunicației prin satelit. Astfel majoritatea centrelor care își permit o legătură directă la Internet sunt rețele puternice de calculatoare ce oferă utilizatorilor diferite servicii Internet. Din acest motiv majoritatea specialiștilor denumesc INTERNET-ul REȚEAUA REȚELELOR. Mai mult, masele mari de utilizatori se conectează la aceste rețele (în general contra cost) având "acces la Internet".

Practic în nici 2% din cazuri această conectare nu oferă acces total în Internet majoritatea serviciilor fiind limitate, controlate, etc.

CE NE LIPSEȘTE?

Pentru a avea totuși acces în Internet (fie el și indirect, prin intermediul unor organizații care, la rândul lor sunt conectate la alte organizații legate direct la Internet) aveți nevoie în primul rând de acordul celor prin care vreți să obțineți legătura (din păcate acest acord se poate obține în majoritatea cazurilor numai contra cost, adică cu alte cuvinte plătești și te cuplezi), apoi, un alt element important este un mijloc de comunicare între calculatorul dumneavoastră și locul unde ați obținut legătura. În cele mai multe cazuri aceasta se face printr-un modem telefonic, folosind liniile telefonice deja existente între cele două locuri. Aceasta este cea mai simplă și cea mai folosită cale de conectare între două calculatoare, necesitând câteva cunoștințe de bază. Transmisia telefonică este totuși de cele mai multe ori foarte lentă (mai ales în ROMÂNIA

unde liniile merg prin canale și subsoluri aburinde), aceasta ducând la costuri foarte mari ale abonamentului telefonic. Din acest motiv se încearcă foarte rar și altceva în materie de comunicații. Iată câteva

soluții neconvenționale folosite.

1) Radio modemuri - Soluția constă în cuplarea unei stații de emisie-recepție la un aparat special de conversie a semnalului digital (cel furnizat de către porturile calculatorului) în semnal radio și emiteră acestuia prin intermediul stației.

- Avantaje: Principalul avantaj al acestei soluții este costul transmisiei de date foarte mic, putând fi transmise date și 24 ore pe zi. De asemenea, în multe cazuri stațiile emisie-recepție se pot folosi ca echipamente de transmisie a sunetului, între două puncte putând fi stabilită și legătura vocală. Marele avantaj este mobilitatea punctului din care se face conexiunea, putându-se conecta două calculatoare din automobile în mers.

- Dezavantaje: Necesitatea unei aprobări pentru emisie, în cazul în care se folosește frecvența radio amatorilor (se dă un examen) sau închirierea unei frecvențe proprii (costă destul de mult).

2) Linii închiriate - Soluția constă în închirierea unei linii (de obicei telefonice) care va fi destinată transmisiei de date non-stop.

- Avantaje: Apelul și transmisia foarte rapidă. Imposibilitatea bruierei, interupserile fiind aproape inexistente. De asemenea aparatura este foarte ieftină în comparație cu viteza liniei.

- Dezavantaje: Costul destul de ridicat al liniei, abonamentul putându-se ridica la sume fabuloase (depinde de cel care-ți închiriază linia).

3) Rețele de cablu - După cum probabil v-ați dat seama este vorba despre rețelele de cablu coaxial ale televiziunilor prin cablu. În acest mod transmisia se face cu ajutorul unor aparate special construite pentru transmisia prin cablu TV.

- Avantaje: Realizarea unor viteze foarte mari de transfer, fapt ce permite lucrul în rețea. Astfel, calculatorul de acasă este transformat într-un fel de stație de lucru, cu acces direct pe servere de mare capacitate. De asemenea, ca în orice rețea este posibil transferul între diferite stații de lucru respectiv mesaje, fișiere și chiar

poșta electronică).

- Dezavantaje: Principalul dezavantaj este costul ridicat al aparatelor de transfer a informației pe cablu.



De obicei, clientul plătește și cablul de conectare utilizator-centru. În sfârșit trebuie plătit și abonament (pentru rețea și pentru TV). Se pare că acest sistem este destul de agreat în România, calitatea transferului de date primând în fața prețului.

4) Rețele de prize - Metoda este aproape necunoscută (pentru unii este incredibilă), nefiind aplicată aproape nicăieri (nici macar peste hotare). Și totuși, după părerea noastră este una din cele mai avantajoase, lată în ce constă. După cum spune și titlul, este vorba de folosirea rețelilor de alimentare cu energie electrică a apartamentelor. Soluția constă în transmiterea, "pe lângă" energia electrică a semnalelor ce conțin informații. Folosind curenți cu frecvențe diferite de cea de 50Hz (cea folosită pentru curentul alternativ de 220V) s-a demonstrat că transmiterea informației este posibilă. Ar însemna că fiecare să aibă un dispozitiv conectat la computer pe care îl introduce în priză conectându-se astfel la un centru cu o eventuală ieșire spre Internet. Dificultatea intervine însă atunci când este vorba de comunicații cu un punct aflat pe altă fază decât cea la care sunteți conectați dumneavoastră. Problema se poate rezolva prin constituirea unor centre de transfer de pe o fază pe alta.

- Avantaje: Transferul gratuit al informației, viteze destul de mari (testele au arătat că este posibil și transferul vocii), imposibilitatea cenzurării datelor.

- Dezavantaje: Costul mediu prea ridicat al aparaturii de conversie a semnalului, posibilitatea întreruperii legăturilor (mai ales când este vorba despre rețele românești.)

SI TOTUȘI SE MIȘCĂ CEVA !!!

După aceste informații despre Internet ne propunem să vă prezentăm concret unde, cum și cât vă costă conectarea la Internet. Pentru aceasta, ne vom referi doar la firmele particulare ce oferă servicii Internet contra cost, urmând ca în numărul următor să vă prezentăm și ce înseamnă INTERNET gratuit.

1) Să începem cu firma EUnet Romania SRL, firmă care a apărut la noi încă din 1993 și care face parte din concernul internațional EUnet cea mai mare rețea TCP/IP, lată ce oferă EUnet:

- acces la toate serviciile Internet: E-mail, WWW, FTP, USENET, News, Telnet, IRC, etc.
- trimitere foarte rapidă a mesajelor în Internet (de obicei acest lucru se face în alte părți atunci când linia nu mai este supraaglomerată);
- de cutie poștală (un spațiu pe hard-disk-ul serverului unde sunt stocate toate datele trimise pe adresa ta, până când ești pregătit să le descarci);
- de publicitate gratuită a utilizatorului (trimite o pagină conținând material publicitar și ea va fi atașată la pagina de prezentare EUnet.Ve-ți fi cunoscut în întreaga lume).

lată și prețurile promovate de EUnet Romania (prețurile sunt menționate în ECU : 1 ECU aprox. 1,25 US\$):

- pentru început înregistrarea costă 40 ECU;
- abonamentul pe lună 40ECU + 1 oră gratuit în fiecare lună;
- dacă depășiți această oră veți plăti:
 - 50 - 100 ore € 8 ECU /oră
 - 20 - 50 ore €10 ECU/oră
 - 10 - 20 ore €12 ECU/oră

5 - 10 ore €14 ECU/oră
sub 5 ore €16 ECU/oră

- traficul IP este netaxabil;
- traficul intern E-mail este netaxabil;
- traficul extern E-mail este 0,04 ECU/kb. Pentru volume mai mari de informație prețurile sunt următoarele:

100 - 200 MB €16 ECU/MB
50 - 100 MB €20 ECU/MB
20 - 50 MB €24 ECU/MB
10 - 20 MB €28 ECU/MB

- asistența tehnică se plătește astfel:
 - 20 ECU /oră;
 - 60 ECU/intervenție.

Notă: Prețurile nu includ TVA.

Echipamentul necesar pentru conectare EUnet:

- Un calculator (cel puțin 386) cu WINDOWS 95, WINDOWS NT sau WINDOWS 3.11.
 - Un modem destul de rapid (recomandabil 28.800 bps). De asemenea, se recomandă ca modemul să aibă corecție de erori.
 - Linie telefonică la domiciliu.
 - Un pachet de programe TCP/IP (în WINDOWS 95 și WINDOWS NT sunt furnizate odată cu sistemul).
 - Un program de căutare WWW pentru a naviga în Web cyberspace (Preferabil Internet Explorer).
- Pentru a contacta EUnet Romania puteți trimite un E-mail la moreinfo@Romania.EU.net telefonic la 40-1-410.01.00.

2) În continuare vă prezentăm serviciile INTERNET oferite de firma InterComp. Conectarea la INTERNET se face prin StarNets.

lată serviciile oferite:

- Toate serviciile internet comerciale (E-mail, FTP, Telnet, Gopher, News, WAIS, WWW, Netscape etc.).
- Cont personal Internet + cutie poștală de 2Mb.
- Servicii de numerotare și vizibilitate în Internet.
- Conectare prin Terminal/PPP/SLIP pe linie telefonică comutată la maximum 28,8kbps.

Vă prezentăm și câteva prețuri:

- a) pentru persoanele juridice tarifele sunt:
 - 100\$/20h
 - 200\$/50h
 - 300\$/80h
- b) pentru persoanele fizice tarifele sunt:
 - 10\$/5h
 - 50\$/10h

Notă: Depășirea traficului sau timpului de conectare inclus în abonament se taxează cu 5\$/h.

De asemenea se fac importante reduceri pentru abonamente plătite în avans:

- 5% pe 3 luni
- 7% pe 6 luni
- 10% pe 12 luni

Pentru servicii ca: deschidere cont INTERNET sau configurare soft utilizator se percepe o taxă suplimentară de 50\$. De asemenea pentru alte servicii s-au stabilit următoarele tarife:

- Suport tehnic la cerere 20\$/oră.
- Servicii on-line 10\$/oră.
- Pagina de prezentare Web 25\$/lună.
- Casuțe poștale suplimentare 10\$/casuță/lună.

Notă: Prețurile nu includ TVA.

Există și posibilitatea conectării prin canale

directe. Se folosesc linii închiriate, costul închirierii fiind suportat integral de beneficiar.

3) În continuare dedicăm în continuare paragraful următor uneia din cele mai importante organizații ce oferă servicii INTERNET în România, este vorba despre KAPPA.

După cum bine știți KAPPA este una din cele mai importante rețele de televiziune prin cablu din România fiind însă prima care îmbină transmisia TV cu transmisia de date, oferind chiar și servicii INTERNET. Având peste 35.000 abonați pentru transmisiile TV, KAPPA este în prezent singura modalitate de interconectare a calculatoarelor la viteze mari. KAPPANet este de fapt o rețea de calculatoare constituită între diverși abonați la televiziunea prin cablu care întâmplător dețin și un calculator și care, tot întâmplător, își pot permite să cheltuiască sumele necesare pentru a deveni membru KappaNet.

Diferența dintre serviciile KappaNet și cele oferite de firmele anterioare este tocmai această conectivitate permanentă, fiecare utilizator putând să comunice cu ceilalți în orice moment.

Echipamentul necesar conectării este oferit chiar de cei de la Kappa, el constând în diferite tipuri de modemi special construite pentru transmisia pe cablu TV. În continuare vă prezentăm doar patru modele și prețurile:

- Modem pentru un singur utilizator (cablu modem+adaptor MAN), folosit pentru conectarea unui singur calculator pe care rulează o versiune de Windows. Viteza maximă de transfer este 4Mbps. Preț 520\$.

- Modem universal pentru un calculator sau pentru rețele mici. Viteza maximă de transfer 4Mbps. Preț 760\$.

- Modem bridge folosit pentru rețele LAN. Viteza maximă de transfer 10Mbps. Preț 7500\$.

- Modem router (filtrează pachetele de date la nivel IP). Viteza maximă de transfer 10Mbps. Preț 12000\$

Menționăm că este posibilă și plata în rate a echipamentelor.

Prețurile conectării sunt:

- 200\$ pentru cei care nu sunt conectați la Kappa TV

- 150\$ pentru cei deja conectați la Kappa TV.

În costul conectării sunt incluse: costul cablului până la cel mai apropiat centru KappaNet și materialele necesare instalării cablului.

Costurile abonamentului lunar sunt următoarele (în funcție de specificul ocupației abonatului și de timpul consumat lunar pentru a transfera date):

a) pentru deținătorii de modemi cu viteze de 4Mbps. Tipul ocupației abonatului 48ore/lună 96ore/lună

Afaceri	—	49\$
Instituții guvernamentale	29\$	39\$
Educație	19\$	29\$
Privat	19\$	29\$

b) pentru deținătorii de modemi cu viteze de 10Mbps. Tipul ocupației abonatului Costul abonamentului/lună

Afaceri	199\$
instituții guvernamentale	189\$
Educație	169\$
Privat	169\$

Prețuri pentru conectare la INTERNET:

- primii 5Mb transferați pe lună sunt grațiuți.

- pentru cei care depășesc această cifră vezi tabelul următor:

Ocupația abonatului	Afaceri	Instituții guvernamentale	Educație /privat
1-10Mb	2\$/Mb	1,2\$/Mb	0,8\$/Mb
11-50Mb	1,8\$/Mb	1,1\$/Mb	0,7\$/Mb
51-100Mb	1,6\$/Mb	1\$/Mb	0,6\$/Mb
101-250Mb	1,4\$/Mb	0,9\$/Mb	0,5\$/Mb
peste250Mb	1,2\$/Mb	0,8\$/Mb	0,4\$/Mb

Adresa Kappa SERVEXIM srl:

Sediul central: B-dul Națiunilor Unite nr.8 bl.104.sc.3 et.1, sector 5,București

Telefon: (401) 336.57.71 sau 659.82.27 Fax:(401) 336.57.61.

sediul tehnic: Str. G-ral Vlădoianu nr.4,bl. 36, parter, sector 1,București

Telefon: (401) 222.41.93 Fax: (401) 617.63.61.

Adresa E-mail: webmaster@kappa.ro

ATENȚIE ! Menționăm că prețurile prezentate sunt orientative, firmele respective având posibilitatea de a modifica prețurile.

Și iată-ne la finalul primului episod de prezentare a mișcării INTERNET în România. Redacția revistei PC T&T îi invită pe toți cei care dețin informații suplimentare despre modulele de transmitere convențională sau neconvențională a informației sau chiar alte informații ce au legătură cu INTERNETUL să facă cunoscute aceste informații tuturor cititorilor prin intermediul acestei rubrici. Așteptăm scrisorile voastre pe adresa redacției. Singurul lucru care ar putea fi adăugat este faptul că odată cu înființarea PC CLUB-ului redacția PC T&T se străduiește să construiască un puternic centru ce va oferi Servicii INTERNET.

Acum, pentru cei care sunt deja conectați la INTERNET, câteva adrese WWW interesante :

Indulgent Arts

<http://www.indulgent.com/indulge/cover/default.html>

O revistă electronică pentru adulți. Aici puteți găsi articole despre sex toys, interviuri și ultimul ghid pentru vibratoare - cu imagini.

ArtStream

<http://www.artstream.com/>

O galerie acoperind : sculptura, pictura, arta fotografică și multe altele. Găsești și informații biografice despre artiștii care le-au creat.

The World Wide Web Consortium

<http://www.w3.org/pub/WWW/>

Aceasta este adresa unde poți găsi informații despre creerea unei pagini Web cu exemple în limbaj HTML, cum funcționează Web-ul, cum îți poți face un server Web etc.

Hard to Believe News

<http://newspage.yahoo.com/newspage/yahoo2/001idx.html>

Aici găsești în fiecare zi o selecție a celor mai ciudate și mai nostime întâmplări.

Formula 1 Magazine

<http://www.f1-online.com/>

O revistă electronică foarte bine făcută al cărei întreg subiect este formula 1. Găsești interviuri cu cei mai buni piloți și rapoarte despre fiecare cursă și nu numai.

Ce părere aveți de " plăcile " de pe prima pagină a articolului. **Nota redacției : sunt prea scumpe !?**

ALIEN ODYSSEY



TASTE :

cursoarele - sus, jos, stânga, dreapta
I - activare pistol
Space - activare terminal
M, N - rotire nava
Ctrl - foc
Z - aplecat **X** - saritura

Configurația hardware minimă :

Procesor : 486/DX2-66 MHz
Memorie RAM : 3 MB
Placă grafică : VGA
Placă de sunet : Sound Blaster
CD-ROM : Double-Speed
Mouse : Opțional
Spațiu pe HDD : 16 MB



Pilotul ABAL se află în misiune de recunoaștere deasupra unei planete necunoscute. Datorită unor defecțiuni, nava se prăbușește. Pilotul este readus la viață de un android - GAAN. Împreună cu acesta va trebui să străbați pădurea pentru a ajunge într-un sat din apropiere. Dar inamicii va urmăresc. Va trebui să-i distrugi. Atenție : nu trage în Gaan.

Odată ajunși în sat, după o scurtă discuție cu "șefu" lui Gaan vei pleca împreună cu acesta în bunkerul inamic pentru a salva populația planetei care este ținută prizoniera de alți androizi - Dak. Gaan va fi capturat de druzii, așa că totul va depinde numai de tine pentru a salva planeta.

EPISODUL I - THE BUNKER

Apăsă tasta "I" pentru a activa pistolul. Mergi înainte și coboară la celălalt nivel. Trage în ventilator până când acesta explodează. Omoară creatura care apare. Atenție la acidul de pe podea ! Pierzi energie ! Coboară din nou, omoară dinozaurul și sări peste ventilator. În fața se



afă un grilaj de care nu poți trece. În partea stângă, pe perete, se află un terminal (cel cu albastru). Activează-l (SPACE). Click pe caseta de jos. Va apare o hartă. Triunghiul alb reprezintă poziția ta, iar obiectele de pe hartă ce pot fi activate se însoțesc la suprapunerea cursorului peste ele. Click pe bara roșie, un nou click de confirmare și grilajul va dispărea. Pentru a putea pătrunde în cameră va trebui să mergi aplecat. Omoară dinozaurul și trage în mașinării. În urma exploziei se va forma un crater în care va trebui să cazi. Omoară gardianul. (În partea stângă este un lift. Dacă ai pierdut multă energie până acum coboară cu el, distruge butoaiile

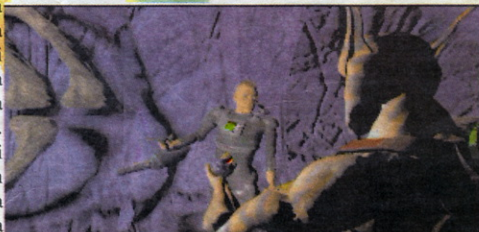
și ...) Următoarea intrare este prevăzută cu senzori laser. Trage până când razele dispar. Astfel vei proceda de fiecare dată când vei întâlni astfel de uși. Distruge obiectul zburător, dar cu mare atenție !!! Sări peste acid. Iarași gardian ! Mergi pe ușa din stânga, omoară druidul și ia-i mâna (dack hand) (tasta "Z").



Întoarce-te trei ecrane și coboară cu liftul. Cu ajutorul terminalului îți vei mări puterea armei. Mergi la cele două uși și intră pe cea din dreapta. Omoară druidul. Trage în senzorii laser. Folosește terminalul din dreapta. Selectează de pe hartă cercul roșu care clipește. Se va deschide o nișă într-un perete. Intră acum pe ușa din stânga și distruge aparatul din perete. Alarma va fi dezactivată. Mergi în încăperea următoare, omoară druidul, coboară cu liftul, apoi în dreapta. Omoară gărzile. Folosește terminalul. Selectează cheia care clipește : o parte din pod se va rupe și vei avea acces la o altă încăpere. Selectează pătârețul mov și se va face legătura între pod și o altă cameră, printr-un tunel.

Mergi prin tunel (aplecat). Intră pe ușa galbenă. Atenție : nu atinge razele laser !! Sări peste ele și ia de jos

un cartuș și o cheie muzicală. Dacă ieși vei vedea între cele două aparate o ușa cu gratii. E timpul să folosești cheia muzicală (tasta "A"). Vei auzi un semnal sonor pe care va trebui să-l reproduci folosind cartușele. Pentru început e simplu, deoarece ai un singur



cartuș, corespunzător unei anumite tonalități. Folosește terminalul și selectează opțiunea din mijloc. A, era să uit, distruge obiectul zburător.

Ieși afară și aleargă în partea cealaltă a podului. Coboară cu cel de-al doilea lift. Omoară druidul și du-te la

ușa de vis-à-vis. Vezi auzi iarăși codul sonor. Acum știi ce să faci (tasta "A"). Omoară gardianul și ia cel de-al doilea cartuș. Întoarce-te și



urcă înapoi cu liftul. Du-te la podul rupt și alunecă pe "topogan". Distruge obiectul zburător și coboară cu liftul.

Acum ușa următoare are un cod cu două tonalități. Dar și tu ai două cartușe (ordinea codurilor sonore - 2,1)! Sari peste razele laser sau pur și simplu fugi prin tunel. Distruge cele două obiecte zburătoare. Vezi intra într-o hală cu un imens aparat laser. Va trebui să folosești cealaltă ușa a halei. Omoară tot ce întâlnești în cale. Vezi lua o nouă mână de druid și îți vei mari puterea armei la un terminal. Într-una din camere vei vedea un tunel protejat de un câmp de forță. Aici găsești un cartuș. Întoarce-te spre lift și vei găsi o ușa cu cod sonor. Folosește cheia muzicală (1,3,2). Omoară gardianul.

Aici se află camera de control a câmpului de forță. Sunt trei posturi de comandă, fiecare cu un comutator. Ideea este să le activezi pe toate trei simultan. Dar distanța dintre ele este destul de mare, trebuie să folosești și liftul, dar, după un anumit timp, ele se dezactivează automat. Sfat: activează-l pe cel din dreapta (Space), fugi (LeftShift + cursor sus), îl activezi pe cel de-al doilea, ieși liftul și-l activezi și pe ultimul. Câmpul de forță va dispărea.

Du-te în încăperea cu câmpul de forță, intră în



tunel, omoară tot ce mișcă până când ajungi lângă un terminal. Folosește-l, selectează ultima opțiune, apasă butonul orizontal de jos și laserul va fi dezactivat. Selectează a doua opțiune și capacul ce protejează lentila laserului se va ridica. Selectează acum prima opțiune: va avea loc un schimb de energie între două terminale.

Întoarce-te cu "metroul". Trebuie să ajungi în imensa hală, să ieși liftul și să urci la lentila. Apleacă-te și trage în ea.

Acum te vei întoarce pe ușa pe care ai venit prima dată în hală. Pe coridorul cu trei turele vei găsi un terminal.

Închide capacul lentilei și activează laserul. FUUUGI !!! A început numărătoarea inversă!

Când ajungi la podul rupt, urci, apoi ieși liftul. După aceea cobori și în camera următoare folosește terminalul. Se va deschide o ușa galbenă. Ieși afară și mergi pe pod până la ușa. Omoară obiectele zburătoare, apoi druidul și coboară cu liftul. Aici fugi, omori gărziile și ajungi la niște uși imense. Distruge mașina care se apropie și se vor deschide porțile spre LIBERTATE.

Dar un nou test te așteaptă acum: străbateră subteranelor inamice cu nava. Pe parcursul traseului vei întâlni tot felul de obstacole: mine, laseri de dimensiuni diferite, nave, spații înguste. Pentru a te roti cu nava folosește tastele "M" și "N", iar pentru foc butonul mouse-ului. După câteva încercări sper că vei reuși.

EPISODUL II- THE ARMOURY

Intră pe ușa, în camera mașinilor, strecoară-te prin stânga și omoară druidul. Vezi pătrunde acum într-o sală cu

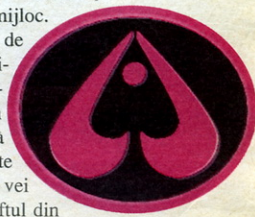


patru uși. Omoară druidul și mergi pe podul din stânga. În următoarea încăpere trage în cei doi druzi, iar dacă ai

pierdut energie uită-te atent pe peretele din spatele liftului. Intră pe ușa din dreapta, omoară druidul și îți continui drumul. Când vei omori druidul din sala următoare vei vedea cum una din mâinile sale va cădea într-un reactor. Dar tu ai nevoie de acea mână. Combinând anumite substanțe vei reuși să ridici nivelul lichidului din reactor, astfel putând să recuperezi mâna.

Întoarce-te două ecrane și intră pe ușa din stânga. La un moment dat vei intra într-o sală uriașă cu un pupitru de comandă în mijloc.

Debarasează-te de gardian și de cele două "zumzaieli". La terminal va trebui să combini substanța din stânga jos cu cea din dreapta mijloc. Ia mâna iar dacă energia ta este mică mergi înainte pe pod și în spatele statuei vei găsi energie 100%. Folosește liftul din camera cu cele trei uși, omoară druidul și intră pe ușa din



stânga. După ce faci puțină ordine pe aici, cu ajutorul terminalului vei pune un pod, astfel încât vei putea trece pe deasupra râului de lavă. În dreapta vei găsi un lift, vei cobori cu el, dar imediat ce ai ajuns jos sări repede pentru ca altfel vei pierde ceva energie datorită unei mine. Omoară gardianul și în încăperea următoare distruge cele două obiecte zburătoare și druidul.

Acum fii atent: trebuie să fugi și să dispari imediat pe ușa din dreapta. Vei vedea de ce. Folosește terminalul pentru a-ți mări puterea de foc a armei



(aici e un druid; vezi ce faci cu el!). Întoarce-te și trage în turela care ți-a creat probleme. Intră pe cealaltă ușă și după ce omori druidul vei găsi un nou cartuș. Trebuie să te întorci în sala mașinilor (a doua în acest nivel). Distruge cele două obiecte zburătoare (dacă nu ai făcut-o la început) și alegea în partea cealaltă a sălii. Vei pătrunde în mina. După ce ai omorât gardianul deasupra lui vor cădea niște bolovani. Pentru a putea trece, nu trebuie să faci altceva decât să tragi în bolovani, care astfel vor exploda. Distruge obiectele

zburătoare și druziții. Urcă cu imensul lift și "curața" tot ce întâlnești în cale. Pentru moment poți ignora ușa pe care o vezi. Urcă cu liftul pe transportor, treci de cele două prese (îți trebuie puțin antrenament) și sări în lateral pentru ca altfel... Omoară druidul și folosește terminalul. În imediata apropiere vei găsi o încăpere foarte ciudată cu multă plasmă și un lichid albastru. Apleacă-te și unge-te cu acest lichid („weeah...”). Mergi pe lângă zid (în stanga) și intră în tunel. Atenție la mine!! Aici găsești energie. Omoară gardianul, folosește liftul, intră pe ușa și trage în druidul de pe pod. Apoi în ceilalți doi din camera următoare.

Dacă mergi mai departe va trebui să păcălești un robot uriaș care trage cu două rachete și cu laser simultan. Dacă folosești podiumul roșu din centru drept paravan poți scăpa ușor de el. Atenție! Distruge turela și intră pe ușa din dreapta. Omoară druidul și ia un alt cartuș.

Întoarce-te în camera cu patru uși și cu apă de j u r împrejur. Intră pe ușa care se află în direcția opusă celei din care ai venit. Folosește cheia muzicală (5,4,2,3). Atenție cum folosești arma pentru omorârea druziilor pe care îi vei întâlni !!! Ia liftul și sări peste mine

(dacă ai pierdut energie te poți reincarca - uita-te pe pereți). Vei intra într-un fel de labirint cu multe camere în care vei găsi niște aparate cu diverse cuburi multicolore. Aceste aparate reglează temperatura în reactor. Tu va trebui să le distrugi pe toate.

După ce ai reușit, caută o ușă care se află lângă un terminal scos din funcțiune. (Sfat: folosește un terminal, uita-te pe hartă și vei vedea un triunghi alb - acolo se află ușa). Trebuie reținut că ușa rămâne blocată dacă nu ai distrus toate aparatele. Energie mai găsești dacă te uiți cu atenție pe pereți. Cred că nu mai trebuie să spun că trebuie distrus tot "ce mișcă" prin aceste camere. Dacă ai găsit ușa intră pe ea, omoară druidul și ia ultimul cartuș de care ai nevoie. Întoarce-te la lift, coboară și du-te în camera cu trei uși și cu niște mici statuete. Pentru a deschide una din uși folosește cheia muzicală (6, 1, 5, 6). Omoară tot ce întâlnești în cale. La un moment dat vei omorâ un druid albastru de la care vei lua mâna (poți ignora liftul). Fugi mai departe pe un pod, treci peste vele trei mine, omoară cei doi druzi și ia liftul. Aici se afla celulele în care stau închisi Gaan și prietenii lui. Fiecare ușă are un anumit cod. În imagine alăturată veți găsi toate cele patru coduri necesare pentru deblocarea ușilor. Va trebui doar să

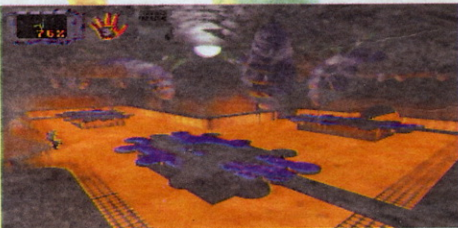
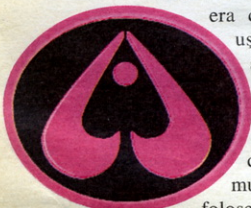


introduci aceste coduri în terminal. După aceea intră pe ușa din stânga terminalului, omoară druziții, iar de la ultimul vei lua o mână. Întoarce-te la terminal și selectează a patra opțiune: vei vedea un lift care se ridică. Intră acum în camera opusă celei pe care tocmai ai vizitat-o și urcă cu liftul. Omoară druidul și reincarcă-te, deoarece o să ai nevoie de toată energia.

Folosește terminalul pentru a-ți mări puterea de foc a armei și pentru a elibera prizonierii.

Dar stai, nu te bucura încă, jocul nu este terminat. Mai rămâne confruntarea finală : cea cu regele druziilor. Acesta stă într-o navă spațială și trage cu niște arme Ideea este să stai în afara razei de acțiune a navei. Când vehiculul coboară pentru realimentare poți trage.

SUCCES !!!



PC MARKET

Iată că după multitudinea de subiecte pe care ne permitem să le abordăm, acum începem să vă obosim și cu articole despre cum să cumpări un computer, de unde, la ce preț, etc. Sper că totuși acest articol va fi unul celor care vor să cumpere un computer și au nevoie de cât mai multe informații despre piața românească de calculatoare. Totuși să nu înțelegeți greșit, în acest articol nu voi preciza nici un nume de firmă, adică, sau alte informații despre firme de unde puteți cumpăra calculatoarele, pentru că ar însemna să le facem reclamă (bună sau proastă) și nu vrem să ne legăm la cap fară să ne doară.

Dacă pe "parcurs" se vor găsi firme care să dorească să se facă cunoscute în acest articol vom fi onorați să le împlinim această dorință primind comenzile lor pe adresa redacției.

Astfel plecând de la premisa că nu sunteți unul dintre norocoșii care pot să aghuță calculatoarele din "afară" și preferați să cumpărați din ROMANIA, considerăm că veți fi în măsură după ce veți citi acest articol să vă cumpărați singur calculatorul dorit de dumneavoastră.

Înainte de a începe cred că este bine să vă prezentăm principalele părți componente ale unui calculator; acestea contând foarte mult și asupra prețului total al calculatorului.

1) Monitor----- se găseș de diferite dimensiuni (14 inch-21 inch)

2) Placă de bază + microprocesor ---- se livrează în diferite configurații în funcție de nevoile clientului

3) Harddisk----- în ROMANIA la ora actuală aveți acces la toate tipurile și dimensiunile de HDD (IDE sau SCSI)

4) Alte componente: Carcasă+sursă, placă video, controler, ISA I/O, unitate FLOPPY etc.----- aceste componente deși sunt absolut necesare funcționării unui calculator în bune condiții suma totală a prețului lor nu este de foarte mare importanță putând fi estimată cam la 10% din prețul total al computerului.

5) Alte accesorii : imprimantă, modem, placă sunit, unitate CD-ROM, etc.----- acestea sunt evident optionale de obicei luxul plătindu-se gras.

Menționez că pentru a înțelege mai bine arhitectura unui calculator vă invit să citiți în numărul următor al revistei noastre articolul PC INSIDE.

În continuare consider că este bine să știți că majoritatea mărfii de pe piața de calculatoare românească este produsă în țări ca TAIWAN, CHINA, SINGAPORE. De asemenea majoritatea specialiștilor sunt de părere că această marfă este mult mai proastă decât cea occidentală, produsă de firme de prestigiu, singurul impediment în a cumpăra de la firme de renume este prețul exagerat de mare pe care trebuie să-l plătiți pentru aceasta. Și cum în lumea calculatoarelor a nu avea computer de firmă nu e o rușine eu vă recomand să cumpărați în general ce e mai ieftin. Dar să nu cumpărați de la mână a doua (fără garanție) pentru că marfa pe care o luați este uzată moral, fizic și în plus nu o puteți schimba dacă se strică sau face un UPGRADE în cazul în care doriți ceva mai bun.

Un alt sfat pe care vi-l dau este să nu cumpărați de la prima firmă de calculatoare care vă leze în cale, ci să căutați bine unde sunt toate firmele (în special cele mici), să analizați toate prețurile cu mare atenție, să citiți revista PC T&T pentru a afla cu ce componente este bine să vă dotați calculatorul și pentru care componente raportul calitate/preț este mai avantajos, și abia apoi după lungi căutări să cumpărați computerul. Poate că unii se vor

întreba de ce toată această teavatură pentru a găsi aceeași marfă cu un preț puțin mai mic? Le voi răspunde că dacă în piață diferența de preț este de 200-500 lei în cazul calculatoarelor poate fi de 100-200 de dolari sau chiar mai mult. Vă reamintim că nu trebuie scăpat din vedere faptul că un calculator trebuie să respecte niște norme de calitate și în primul rând trebuie să aibă un certificat de garanție. De asemenea asigurați-vă că firma de la care ați cumpărat este o firmă serioasă și nu va dispărea pe cel puțin perioada garanției.

În cazul în care cumpărați niște componente mai mici aceste reguli stricte mai pot fi călcate, dar în general este bine să le respectați.

În rest nu îmi mai rămâne decât să vă spun că există diferite tipuri de modalități de plată la cumpărarea unui calculator (rate , cu banii jos, etc.).

Prețuri Soft

Așa cum v-am obișnuit chiar de la primul număr al revistei, vom continua să vă prezentăm prețurile unor produse software mult solicitate chiar și pe piața noastră de profil. Pentru o schimbare de atmosferă, prețurile vor fi date în DM.

COREL DRAW Win95 CD ver. -- 740

COREL WordPerfect Suite Win 3.1x CD ver. -- 440

COREL PROFESSIONAL Win95 CD ver. -- 470

COREL GALLERY 2 Win 3.1x CD ver. -- 120

Adobe Page Maker 6.0 Win 3.1x -- 1570

Adobe Photoshop 3.0 Win 3.1x -- 1800

Borland Delphi 2.0 Win 3.1x -- 580

Borland Turbo Pascal 7.0/1.5 DOS/Win -- 130

Borland C++ 5.0 DOS/Win --780

Borland Paradox 7.0 Win95 -- 390

Symantec PC Anywhere 32 Win95 -- 280

Symantec Norton Antivirus 3.0 DOS/Win -- 215

Symantec Norton Commander Win95 -- 82

Symantec Norton Commander 5.0 DOS -- 165

Symantec Norton Utilities 8.0 DOS -- 270

Symantec Norton Utilities Win95 -- 270

Symantec Norton Navigator Win95 -- 170

Symantec Win Fax Pro CD ver. Win95 -- 140

Microsoft Win95 CD ver. -- 159 (update service only)

Microsoft Office 3.11 -- 220

Microsoft Office Standard 4.2 Win -- 1200

Microsoft Office Profesional 4.3 Win -- 1480

Microsoft Win NT Workstation 3.51 -- 700

Microsoft Fox Pro 3.0 Win -- 450

Microsoft Visual C++ 4.0 Win -- 870

Microsoft Money 3.51 Win -- 80

Microsoft Publisher 2.0 Win -- 170

Microsoft Word 7.0 Win95 -- 820

Lotus WordPro 3.11 Win -- 270

Lotus WordPro 96 Win95 -- 250

Lotus 123 5.0 Win -- 260

Lotus Approach 96 Win95 -- 240

Autodesk AutoCAD LT 2.0 Win -- 1140

Autodesk Animator Studio 1.1 Win -- 525

Stacker DOS/Win 4.0 -- 93

Check It Pro DOS -- 200

MCAFEES DOS/Win3.1x/Win95 -- 100

Quark XPress 3.32 Win 2800 (!)

GREAT NAVAL BATTLES





Acceleratoare grafice pe 64 bit

Mulți cititori ai revistei noastre ne-au sugerat (prin scrisori sau telefoane) informații referitoare la plăci grafice mai performante. De aceea, deși un alt subiect urma să fie tratat în această rubrică, ne-am hotărât să continuăm tot cu plăcile grafice, însă cu cele pe 64 de biți.

Cei care au citit articolul din numărul trecut al revistei cu siguranță că au remarcat două neîmpliniri majore: numărul redus al cardurilor testate precum și lipsa acceleratoarelor realizate cu chip-uri S3.

Prima problemă este oarecum independentă de noi întrucât ține mai mult de disponibilitatea firmelor de calculatoare în a ne furniza materialul de lucru, iar a doua a fost rezolvată în acest articol.

Fața de numărul trecut, acum am pus accentul pe prezentarea succintă a acceleratoarelor, a performanțelor lor și mai puțin (sau deloc) pe procedurile de instalare, pe utilitățile aferente și pe alte amănunte care cu siguranță că v-au plăcut.

Condiții generale:

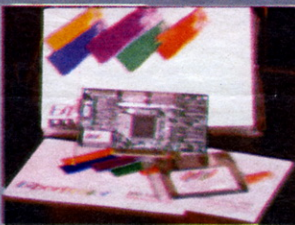
Toate cardurile au fost testate sub Windows 95 folosind ca program de test Winbench 96 de la Ziff Davis. Pentru a nu exista vreun motiv de îndoială asupra performanțelor acceleratoarelor, fiecare placă a fost instalată în Win95 apelând la software-ul venit pe diskete-ele ei. Acest lucru s-a dovedit înțemeiat pentru că multe din driverele de pe FD-uri erau mai noi decât cele similare din biblioteca Win95.

În același timp am cautat reducerea la maximum a task-urilor (eliminarea oricărui program din StartUp, închiderea tuturor aplicațiilor, etc.) pentru a nu influența în vreun fel rezultatele benchmark-urilor. Nu în ultimul rând, am instalat Windows 95 după fiecare placă testată.

Pentru a elimina o anumită confuzie generată de numărul mare de grafice din articolul trecut am renunțat la prezentarea performanțelor obținute de adaptoare la toate rezoluțiile posibile și la toate adâncimile de culoare permise de carduri. În plus, nu am mai afișat nici rezultatele obținute în cazul testelor parțiale (în urma cărora, benchmark-ul stabilește valoarea finală a adaptatoarelor). Ne-am rezumat doar la a arăta performanțele pentru 800x600 cu 64k culori și, respectiv, pentru 1024x768 cu 256 culori. Unde am avut posibilitatea (la S3 VIRGE, echipat cu 2MB EDO DRAM) am realizat câteva grafice suplimentare.

ExpertColor DSP3364 Video Accelerator

Acest accelerator încorporează un chip grafic S3 Trio64 (S3 Trio765) și un BIOS DSP3364P. Memoria instalată este de 1 MB DRAM la 50ns, existând posibilitatea extensiei la 2 MB. De asemenea pe adaptor există un "feature connector" obișnuit.



Împreună cu placă este livrat un manual de utilizare destul de consistent în informații și 2 FD-uri: S3 VGA CARD Driver Disk și MediPro Power Tool. De remarcat că manualul este tradus în 7 limbi.

Facilitățile hardware cu care este înzestrată placă sunt: RAMDAC pe 24 bit cu o rată maximă de 135 MHz, suport DDC1, suport Plug and Play în Win95 și posibilitatea autodectării suportului pentru traducere multilingvă. Frecvențele de reamprospătare pe care le poate susține acest adaptor video sunt, în mod uzual, 48kHz, 57kHz sau 64kHz pentru baleiajul pe orizontală. Acestea au o corespondență directă cu rezoluția și refresh-ul maxim (al blocului de baleiaj pe verticală) dat de adaptor. Astfel, pentru 48kHz putem obține la 1024x768 o frecvență maximă de 60Hz, pentru 57kHz vom avea 72Hz la 1024x768 iar pentru 64kHz vom putea obține, la 1280x1024, 60Hz. Evident, la rezoluții mai mici decât 1280x1024 frecvența de reamprospătare pe verticală poate fi mai mare, de exemplu 89Hz, la 640x480. Putem selecta și modul întretesut/neîntretesut în funcție de posibilitățile monitorului.

Din punct de vedere al adâncimii de culoare, adaptorul se prezintă ca toate celelalte. Se poate astfel alege (în funcție de rezoluție și memoria instalată) 16, 256, 65k și 16M culori. Un lucru important pentru cei ce utilizează ca manager de memorie QEMM: pentru DSP3364 trebuie dezactivat

modul ascuns ("stealth mode").

Instalarea software-ului (DOS/Windows) este extrem de facilă și de aceea nu mai merită comentată. Există aceleași tipuri de programe care vin și cu plăcile pe 32 de biți (vezi articolul "Acceleratoare grafice pe 32 de biți" din nr.1 al PC T&T). În plus, ca o "facilitate" nostimă, ne putem juca cu schimbătorul culorilor pointerului mouse-ului.

În urma testului efectuat, ExpertColor DSP3364 a obținut (vezi graficele) locul 4. În orice caz, lasând la o parte performanțele modeste în comparație cu celelalte plăci din test, acest adaptor grafic a lăsat o bună impresie atât din punct de vedere al prezentării grafice (ambalaj, documentație, software) cât și al raportului preț/performance.

Aprecierii redacției: ───

Diamond Stealth64 Video 2001 Series

Acceleratorul este echipat cu un procesor grafic S3 Trio64V+(765) și un BIOS Diamond 1995. Memoria disponibilă este 1 MB DRAM la 70 ns cu posibilitatea extinderii la 2MB EDO DRAM. De asemenea există un feature connector cât și un MPEG connector întrucât se poate achiziționa, opțional, un card MPEG (conform documentației). În ambalajul produsului am găsit nu mai puțin de 4 (!) manuale de utilizare și 5 FD-uri: 2 pentru Windows 3.1x, un FD pentru Windows 95, un FD Video for Windows și altul pentru utilitate DOS, CAD și drivere NT.

Din punct de vedere hardware, acest accelerator oferă RAMDAC pe 24 de biți cu o rată maximă de 135MHz, suport DDC1, suport hardware MPEG1, capabil de până la 30 de



cadre/sec cu menținerea calității imaginii pentru următoarele formate video: Indeo 3.2, Cinepak, video playback și CD-Karaoke. O deficiență observată a fost lipsa suportului Plug and Play pentru Win95.


Demn de semnalat pentru acest adaptor sunt frecvențele de refresh pe verticală. Astfel, la 640x480 putem obține o frecvență ecologică de până la 120Hz chiar la 65k culori. Pentru 800x600 și 1 MB DRAM frecvența maximă utilizabilă este tot 120Hz dar pentru cel mult 256 culori. Dacă dorim mai mult și avem banu' cumpărăm încă 1 MB DRAM și atunci putem obține 120Hz până la 65k culori. La 1024x768 și 256 culori cardul furnizează de asemenea o frecvență ecologică de 100Hz. Cea mai "slabă" rată de reîmprospătare este data la 1280x1024 cu 2 MB DRAM și 256 culori: 75Hz.

Pe lângă ratele de refresh de excepție, un alt lucru care deosebește acest acceleror de celelalte este modul de instalare. Va lasăm pe dumneavoastră să-i savurați particularitățile (există celebrul program de instalare DOS și Windows numit GO cunoscut de toți cei care posedă un card grafic Diamond Stealth mai nou sau mai vechi). Oricum, procedura de instalare este mai lungă și ceva mai complicată.

Sugestia noastră este să citiți cu atenție manualele de instalare înainte de a începe "la lucru".

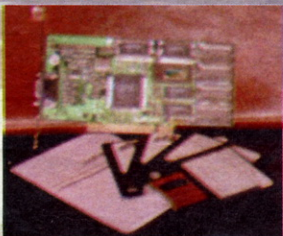
Software-ul este foarte bogat, ținând cont și de facilitățile multimedia oferite de card. Există drivere pentru multe aplicații CAD, 3D, ca și pentru Windows 3.1x și WinNT 3.5x, ca să nu mai vorbim de utilizarea plăcii. De asemenea, de la Microsoft este livrat pe o disketa Video for Windows.

Prin acest acceleror grafic, cei de la Diamond Multimedia Systems și-au reconfirmat renumele. Și când spunem acest lucru ne referim atât la calitatea și cantitatea documentației ce însoțește cardul cât și la performanțele deosebite obținute cu numai 1 MB DRAM: locul 2 la testul 800x600x16bit (65k culori) și locul 1 la 1024x768x8bit (256 culori).

Aprecieria redacției: 

S3 VIRGE 3-D Graphic and Video Acceleration Card

Codul aferent adaptorului grafic atât în manualul de utilizare cât și pe FD-urile de instalare este EC 239 PCI VGA Card. Sub această titlatură se ascunde puternicul chip grafic S3 Virge. Pastrând performanțele lui S3 Trio 64V+,



noul Virge a fost dotat în plus cu accelerare 3-D care asigură facilități precum Texture Mapping, Alpha Blending, Video Texture Mapping și Z-Buffering. Memoria instalată este 2 MB EDO DRAM existând posibilitatea extensiei la 4 MB. Din acest motiv am realizat suplimentar 2 teste, disponibile numai pentru 2MB: 800x600x24bit și 1024x768x16bit. Rezultatele obținute sunt afișate în graficul 2. Cardul mai posedă și un feature connector.

Placa grafică este însoțită de un manual de utilizare (o foaie de hârtie format A5) precum și 4 FD-uri. Acestea cuprind utilizare DOS și drivere pentru Windows 3.1x, și Windows 95.

De asemenea, datorită facilităților MPEG cu care a fost echipat adaptorul, în kit-ul de instalare se mai afla 2 FD cu programul S3 /Xing Native-MPEG cu care se pot vizualiza fișiere video .mpg, .mpv, .vbs și Video CD (*.dat).

Producatorul a încorporat în adaptor foarte multe funcții grafice folositoare utilizatorilor 2-D și 3-D: RAMDAC pe 24 de biți cu o rată maximă de 135MHz, accelerare video playback integrată cu posibilitatea de până la 30 fps (cadre pe secunda) full screen pentru Indeo, Cinepak și MPEG -1, accelerare 2-D și 3-D pentru îmbunătățirea performanțelor jocurilor, facilități 3-D precum 3-D Texture Mapping, Perspective Correction, Depth Cueing and Fogging, Alpha Blending, Video Texture Mapping și Z-Buffering. Datorită posibilității extensiei memoriei la 4MB este posibilă afișarea, la 1600x1200, a modului true color. Prin achiziționarea unei plăci Hardware MPEG (de ex. EC238-CP3 Daught Board) este posibilă migrarea către alte sisteme video. De asemenea există suport total pentru Windows 3.1, Windows 95 incluzând DCI, DirectDraw și Direct3-D.

S3 Virge 3-D suportă la rezoluția de 640x480 o rată de reîmprospătare a ecranului ecologică, de 85Hz. Această frecvență este menținută până la 1024x768 în timp ce la 1280x1024 putem obține nu mai mult de 75Hz.


Având 2MB DRAM, rezoluția maximă la care putem folosi modul true color (16,7 milioane culori) este 800x600. Oricum însă, echiparea cu memorie a acestui acceleror și-a pus amprenta într-un mod definitoriu în cadrul testelor la care a fost supus.

Ajungând la capitolul dotare software, menționăm doar că există drivere pentru majoritatea aplicațiilor (CAD, procesare de texte, etc) și sistemelor de operare disponibile la ora actuală.

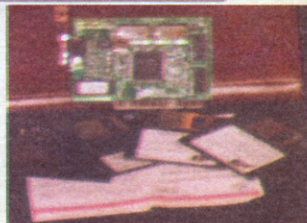
Ca la majoritatea cardurilor S3, instalarea a decurs fără probleme. Un lucru demn de semnalat este faptul că refresh-ul pe verticală poate fi setat direct din Display Properties, apelând meniul S3 Refresh creat de programul de instalare în Windows95.

Impresia generală a fost contradictorie. Deși din punct de vedere al software-ului, al instalării și al performanțelor tehnice obținute în urma testelor (locul 1 la testul 800x600x16bit și locul 2 la testul 1024x768x8bit) S3 Virge s-a comportat excelent, totuși lipsa documentației a stârnit nedumerirea. O foaie format A5 în care se prezintă doar date generale privind procesul de instalare și procedura ce trebuie urmată în caz de interferențe cu aparatura radio credem că nu este suficient pentru un astfel de adaptor (vezi documentația venită cu Diamond Stealth64 Video 2001).

S3 Trio64 V+

Aprecieria redacției: 

Acest acceleror grafic dispune de un procesor S3 Trio 64V+ și un BIOS Tri o 6 4 / 6 4 V + . Producatorul a echipat placa cu 1MB DRAM la 70ns, existând posibilitatea extinderii la 2MB EDO DRAM. Întâlnim de asemenea un feature connector obișnuit (utilizabil împreună cu alte plăci video).



În ambalajul produsului se mai află un ghid de instalare (un "frate" ceva mai mare, ca dimensiuni, al celui de la S3 Virge) precum și 4 FD-uri: Quick Install & Windows NT 3.5, Windows 95 & Galileo, S3/Xing Native-MPEG for Windows 3.1x și S3/Xing Native-MPEG for Windows 95.

Dintre performanțele tehnice ale acestui card, putem aminti: RAMDAC pe 24 de biți cu rata maximă de 135MHz, accelerare hardware MPEG-1 cu posibilitatea susținerii de până la 30 cadre pe secunda, suport PCI 2.0, driver DCI pentru aplicațiile Windows, suport pentru EDO DRAM și pentru standardul VESA DDC2.

La rezoluția de 1024x768 placa susține frecvența de refresh de maxim 75Hz. Scazând rezoluția, putem obține până la 89Hz la 640x480. În plus, ni se oferă și modul 640x400x32bit. În Windows 3.1x, prin utilitarul Galileo putem seta diverse moduri de lucru. Totodată avem posibilitatea de a alege, dintr-o listă predefinită de monitoare, pe cel folosit de noi (sau compatibil). Selectând un monitor, se vor modifica și ceilalți parametri: dimensiunile imaginii afișate pentru un mod de lucru dat, frecvențele de refresh pentru diferitele rezoluții, etc...

Programele care însoțesc adaptorul sunt diverse: drivere pentru aplicațiile DOS (CAD, procesare de texte, etc...), Windows, utilitare DOS (pentru setarea refresh-ului, DPMS) și software MPEG-1. Deși în ghidul de utilizare se specifică accelerare hardware și pentru fișierele AVI, programul MPEG ce trebuie apelat în cazul rularii unor astfel de fișiere nu conține și extensiile *.avi în meniul File/Open.

În Windows 95 procesul de instalare al software-ului a decurs fără probleme, cum de altfel ne și așteptam.

Rezultatele testelor ne-au furnizat o mare surpriza. Deși chipul Trio64V+(765) este mai performant decât Trio64, fie și numai pentru faptul că susține norma MPEG-1, aceasta placa grafică s-a situat pe același loc, la ambele teste: ultimul!! Alceva de adăugat nu ar mai fi. Așa încât...

Aprecieria redacției: →

Diamond EDGE 3D Multimedia Accelerator

Aceasta placă este un sistem multimedia performant. Ea conține atât un accelerator grafic cât și o placă de sunet on board. Chip-urile aferente pentru aceste funcțiuni sunt: STG2000XB, STG1764X-13B pentru subsistemul grafic, respectiv AD1845-JP SoundPort9548 pentru cardul de sunet. BIOS-ul este Diamond EDGE 3D 2000 Series ver. 1.00. Adaptorul este echipat cu 1MB DRAM extindând posibilitatea extinderii la 2MB. Alte versiuni ale aceluiași plăci vin cu 2MB VRAM cu extensie la 4MB VRAM.



Pe lângă conectorul pentru monitor, placa mai dispune de 2 porturi pentru Sega Saturn și 1 port digital pentru Game. Totodată, datorită funcțiunii de placă de sunet, există și binecunoscutele mufe (Line in, Line out...).

Dacă ar fi să realizăm un clasament al prezentării produsului (estetică ambalajului, calitate/cantitate software) acest card s-ar situa pe primul loc. Ghidul de instalare este consistent, el conținând și prezentarea jocurilor care însoțesc

Diamond EDGE 3D. Astfel, în ambalaj am descoperit o disketă de instalare ("MediaMatics MPEG Arcade software") și nu mai puțin de 4 CD-uri. Trei dintre ele conțin jocurile: Panzer Dragon (Sega PC), Virtua Fighter Remix (Sega PC) și Nascar Racing (pentru Windows 95). Cel de-al 4-lea CD reprezintă kit-ul de instalare pentru EDGE 3D Media Rack (utilitarul plăcii de sunet).

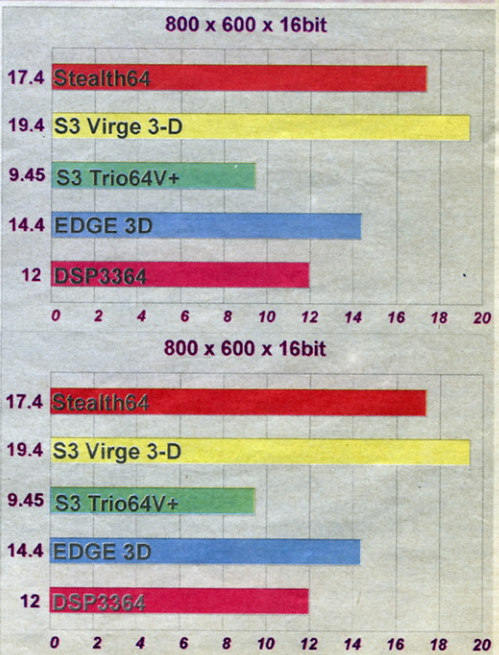
Sistemul multimedia ocupa un singur slot PCI și prezintă următoarele performanțe hardware: suport Plug and Play pentru Windows95, accelerare 3D, cartela wavetable digital video playback, accelerare hard MPEG-1, capabilitate video texturing, posibilitatea rularii jocurilor de pe stațiile Sega Saturn direct pe PC, accelerare grafică 2D în mod true color, port pentru joystick digital, un număr de 50 de canale stereo digitale pe 16 biți cu o rată de eșantionare de 50kHz și compatibilitate General MIDI.

EDGE 3D suportă toate rezoluțiile standard. În plus, avem ca alternative 1600x200, 1156x864 și 640x400. Frecvențele de refresh pe verticală sunt cele cu care ne-am cam obișnuit în cadrul acestui articol.

Cred că există multe persoane care și-ar dori o astfel de placă. Noi, cei care am avut posibilitatea să o testăm, am fost plăcut impresionați. Din toate punctele de vedere. Singurul care a ramas imparțial a fost benchmark-ul care a raportat locul 3 la ambele teste: 800x600x16bit și 1024x768x8bit.

Nu ne-au interesat performanțele plăcii de sunet și de aceea nu am insistat în această direcție. Oricum, putem preciza că instalarea a decurs fără probleme atât pentru subsistemul grafic cât și pentru cel de sunet. Și pentru că am ajuns la acest punct, trebuie subliniat că EDGE 3D Multimedia Accelerator rulează numai sub Windows 95.

Luând în considerare toate aspectele, putem concludiza cu:



Aprecierea redacției: $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$

Concluzii:

Pentru elaborarea rezultatului final, redactorii prezentului articol au ținut cont de mai mulți factori obiectivi, cum ar fi: ambalajul produsului, calitatea și cantitatea documentației, a software-ului aferent, procedura de instalare, facilitățile hardware ale adaptoarelor și nu în ultimul rând raportul preț/performață.

În urma rezultatelor, s-au desprins câteva lucruri interesante. Astfel, 3 dintre cele 5 plăci au fost echipate cu chip-ul Trio64 (și versiunea lui dotată cu accelerare MPEG-1, Trio64V+). Nu aceasta este partea deosebită, ci faptul că performanțele acceleratoarelor au fost diferite. De acest lucru este responsabil (facând abstracție de partea hard- BIOS, timingul memoriilor) software-ul aferent fiecărui card. Și anume modalitatea în care producătorul a reușit să realizeze o exploatare cât mai eficientă a procesorului grafic.

În opinia redactorilor, placa grafică care a acumulat punctajul maxim a fost Diamond Stealth 64V 2001 Series. Cu numai 1MB DRAM

Configurația de test

Am utilizat un calculator dotat cu procesor PENTIUM 166MHz, mainboard cu chipset INTEL Triton, modul SRAM de 256kB pipelined burst cache, BIOS Award Plug and Play, 32 MB DRAM și monitor IntelliScan 15". Deoarece pentru testarea adaptoarelor video performanțele HDD-ului și ale unității CD-ROM sunt irelevante, listarea acestora a fost ignorată.

instalată, ea a egalat punctajul obținut de S3 Virge dotată cu 2MB EDO DRAM dar care a prezentat o documentație inconsistentă.

În finalul acestui articol dorim să aducem mulțumirile noastre firmei

FLAMINGO COMPUTERS COM S.R.L.

care ne-a pus la dispoziție, prin dl. Varol Islam, plăcile grafice și configurația de test.

Adresa distribuitorului:

București, Bd. Nicolae Titulescu nr121, sector 1

VIRUSOLOGIE

Dupa cum vedeți dragi cititori ne ținem de cuvânt și continuăm prezentarea informațiilor în domeniul viral. Sa începem deci cu definiția virusului pentru a înțelege mai bine modul cum acesta lucrează. O posibilă definiție a virusului ar fi: "Un program ascuns în memoria calculatorului la care execuție se face fără știrea utilizatorului. În general acțiunile acestui program sunt malefice pentru buna funcționare a computerul". Cititorii trebuie să înțeleagă în primul rând că virusul, ocazional "deștept" ar fi construit el, nu poate afecta calculatorul propriu-zis (poate dacă mai aveți hard-disk-uri foarte vechi va puteți trezi cu el bușit). Deci virusul atacă doar informația (date sau programe). De exemplu, dacă v-ați cumparat un calculator nou și aveți probleme cu un virus, printr-o simplă formatare low-level a hard-disk-ului (din BIOS) și o reformatare a disketelor, calculatorul este la fel de bun ca în ziua când l-ați cumparat (mai puțin software-ul ce îl avea). Cu alte cuvinte calculatorul merge foarte bine, dar va lipsesc programele și datele. De cele mai multe ori aceste date sunt absolut vitale pentru utilizator și pierderea acestora este mult mai dureroasă decât a calculatorului.

Sa descriem pe scurt cum lucrează un virus. În primul rând virusul se apropie de calculatorul dumneavoastră (am folosit termenul "se apropie" pentru că un virus poate fi aproape de un computer, sau se poate găsi chiar pe hard-diskul acestuia fără a fi infectat computerul) prin câteva modalități principale care merita enumerate: diskete, rețele de calculatoare, modemi și chiar CD-ROM-uri. În acest moment dacă un utilizator neprecizat și cu ocazia virusului sa se activeze, acesta va infecta calculatorul gazda și cu prima ocazie și alte calculatoare care "au luat contact cu acesta".

Dar să prezentăm concret tipurile de virusi și modul în care acționează acestia.

1) Virusii de BOOT — După cum indica și numele, acest virus se găsește cel mai adesea în sectorul de BOOT al hard-disk-ului și al disketelor. Acest virus devine activ numai când sistemul de operare este pornit de pe un disk infectat.

Ex. Dacă aveți o disketa infectată cu un virus de BOOT și o introduceți în unitate, în momentul în care BOOT-ai (porniți calculatorul și se încarcă sistemul de operare) virusul va deveni activ și va infecta sectorul de BOOT al hard-disk-ului. După aceasta, de fiecare dată când veți porni calculatorul, virusul va fi activ (presupunem că porniți sistemul de operare de pe hard-disk) și va infecta orice disketa introdusă în unitate. Cu această disketa, dacă veți merge la un alt calculator și veți avea neșansa sa BOOT-ai de pe ea, virusul va deveni activ și la prietenul dumneavoastră...ș.a.m.d. Menționez că disketa nu trebuie să fie neapărat o disketa sistem, ci poate fi orice fel de disketa.

Dupa cum observați acest tip de virusi au o propagare destul de

dificila deoarece activarea lor se face în faza de pornire a sistemului (se face destul de rar) iar sistemul trebuie pornit de pe o disketa infectată (practic acest virus se propaga dacă uitați disketa în unitate și dați Ctrl+Alt+Del sau RESET-ATI).

ATENȚIE! Puteți lucra foarte bine cu diskete infectate cu VIRUȘI DE BOOT fără sa vă infectați calculatorul dacă țiineți cont de faptul ca la resetare disketa trebuie scoasă din unitate. Trebuie să menționez că am întâlnit numeroși utilizatori care, folosind diferați antivirusi care detectează virusul de BOOT, se sperie și refuză sa mai folosească disketele, crezând ca se vor infecta.

Deasemenea există programe antivirus care blochează calculatorul imediat ce detectează virusul. Dacă vreți să folosiți disketa dezactivați programele temporar.

CE FACEM? Pentru a nu avea probleme cu virusii de boot se recomandă utilizarea utilitatilor TBAV de imunizare și curățire a TABELEI PARTIȚIILOR și a SECTORULUI DE BOOT (amănunte în numerele viitoare).

2) Virusii de EXE și COM — Denumirea este puțin improprie datorita faptului ca acest tip de virusi pot infecta și alte tipuri de fișiere executabile (.dll, bat, drv.sys etc.). În cazul acestui tip de virusi infectia se face astfel: disketa ce conține informația infectată (fișierul executabil infectat) este adusă și introdusă în calculator. De cele mai multe ori scanearea împotriva virusilor nu se face și programul infectat este executat. În acest moment virusul devine activ și va infecta alte programe ce se găsesc în special pe hard-disk (de obicei sunt infectate programe cu o rată mare de execuție și programe care se execută din autoexec.bat - la pornirea sistemului — Ex Norton Commander — ncc.exe; Dos Navigator — dncom; Norton Disk Doctor — ndd.exe etc). Astfel la o noua repornire a calculatorului posibilitatea ca virusul sa fie activ sau sa devina activ foarte repede este mare. În momentul în care virusul este activ, primul pas pentru a infecta alt calculator este de a copia un program infectat pe o disketa și de a o da mai departe.

ATENȚIE! Acest tip de virusi infectează cât mai multe programe de pe hard-disk-ul dumneavoastră, iar pe lângă efectul malefic pe care îl au de obicei, ocupă spațiu pe disk și câteodata încetinește viteza computerului.

CE ESTE DE FĂCUT? Singura protecție împotriva virusilor EXE-COM (până la apariția urmatorului număr din PC T&T când speram sa va prezentăm mai amănunțit metodele de protecție împotriva acestui tip de virusi) este scanearea intensiva a disketelor noi aduse (cel mai indicat este tot TBAV).

Dupa ce v-am prezentat cele doua tipuri de virusi, ma pregătesc sa închei, spunându-va ca puteți sa puneti întrebări despre neclaritățile pe care le aveți în legatură cu acest articol sau despre alte probleme virale, la numărul de telefon al redacției sau sa trimiteți o scrisoare pe adresa redacției cu mențiunea PENTRU VIRUSOLOGIE.

Amănunte despre modul în care acționează ambele tipuri de virusi veți găsi în numerele viitoare ale revistei PC T&T.

COMMAND
&
CONQUER

Global Defence Initiative

G.D.I.

COMMAND
&
CONQUER

MISIUNEA 1

Nivelul începe pe malul unui râu. Din fericire, pe râu patrulează un GunBoat de-al nostru. Scopul misiunii este de a construi o nouă baza GDI și de a elimina unitățile NOD de pe hartă. Cu vasul și câțiva soldați atacăm tunurile de aparare inamice. **Atentie!** Paștrați 2-3 soldați lângă șantierul de construcții, deoarece veți fi atacați dinspre nord.

După ce distrugem tunurile inamice, ne fortificăm trupele în jurul bazei. Ne construim PowerPlant (centrala electrică) și Barracks (baraci pentru soldați). Acum putem face o "curățenie" finală în level. Un sfat bun este de a ataca în gașcă.

MISIUNEA 2

Estonia

Prima mișcare este să ne-ntarim poziția, să radem toate trupele NOD de lângă baza noastră și să ne reparăm baza, sau, mă rog, ce-a mai rămas din ea. Aparăți baza dinspre nord și vest.

După ce ne recuperăm baza, ne vin trei ingineri. Cu ajutorul lor, putem captura orice clădire precum și șantierul de construcții inamic.

Ne reconstruim baza și apoi tot ce este NOD în acest nivel, trebuie ras sau ocupat (eu unul prefer să le ocup, este mai finut).

Strategia de baza este de a ne forma două armate modeste. Cu una creăm diversione în baza inamică și cu cealaltă escortăm inginerii, până ce ocupă clădirile inimice. Ținta numărul 1 a inginerilor este Hand of NOD (baracile inamice), apoi rafinaria lor. Acum nimic nu mai mișcă și putem distruge restul clădirilor neocupate.

MISIUNEA 3

Letonia

Obiectivele acestei misiuni sunt

de a distruge toate unitățile NOD, inclusiv baza lor. Odată ce toate aruncătoarele de rachete (SAM-Sites) sunt distruse, vor veni în ajutor bombardiere, pentru a ne ajuta la distrugerea bazei inamice. Pentru prima oară, dispunem de grenadierii. Aceștia au o eficacitate mare, mai ales când sunt în "cantități" mari.

În acest nivel putem face și noi un ban, prin exploatarea și rafinarea terenurilor cu Tiberium. Unul din aceste terenuri se afla în estul bazei noastre și celălalt în nord-vestul ei, peste drum. Atacurile inamice vor veni din nord și nord-est. Cel mai bine ar fi să construim două baraci, pentru a grăbi producția de soldați. În nordul bazei noastre se afla un singur drum de acces, care urcă dealul. Acest drum este singurul fir dintre baza noastră și cea inamică. De fapt, baza inamică mai poate fi accesată și prin nord-estul hărții, în colțul ecranului. Odată ce am blocat drumul din nordul bazei noastre, atacurile inamice se vor reduce la mai mult de 30%. Înainte de a invadeza baza inamică, cu armată și ingineri, va trebui să distrugem tunurile de aparare de la intrarea în baza. Le vom distruge ușor cu 10-13 grenadierii. Apoi, cu inginerii, ocupăm clădirile inamice, în ordinea precizată în misiunea anterioară.

MISIUNEA 4 a).

Polonia nord

În acest nivel, trebuie să recuperăm echipamentul secret GDI, furat de NOD. Echipamentul este ascuns în baza NOD ce se afla în nord-vest. Aceasta este primul level în care nu putem construi nici trupe, nici clădiri. În această misiune trebuie să avem grijă de trupele noastre, ca de ochii din cap.

Cei patru grenadierii și cei patru Miniguner-i, trebuie încarcați în APC și paștrați până la sfârșitul misiunii, când ne vom bate cu un tank. Ne putem descurca, până la baza inamică, fără soldați. APC-urile înghit orice fel de soldat sub șenile.

După ce are loc prima confruntare (chiar la început), vom încerca

soldații în APC-uri. Vom merge în est și apoi în nord, printr-un câmp de Tiberium, până la un pod peste râul din vest. Treceam podul și storcim toate trupele NOD ce ne apar în cale. Începeți să mergeți pe traseul descris de mine, pentru a nu provoca și alți dușmani din împrejurimi.

După ce traversăm podul mergem în sud, pe drum. La intersecție, luați-o spre vest și țineți-va de drum. Drumul va va îndrepta, în final, spre nord. Mergeți tot spre nord și în capăt veți afla baza NOD. Înainte de a intra în baza NOD este un pod. Nu treceți încă podul, pentru ca veți fi pradă tancului. Descărcați APC-urile și, cu băieții, ocupați-va de tanc.

Pentru a primi ajutoare, trebuie să sacrificeți un APC și să identificați cutia cu echipamentul furat, ce se afla deasupra baracilor inamice. Atunci, un APC plin cu grenadierii va veni la poziția de plecare în level. Odată ce cutia este atinsă, misiunea se termină!

MISIUNEA 4 b).

Polonia est

Începem misiunea pe un drum, între două dealuri. Marșalium în sud, apoi în est, pe unde trecem podul de peste un râu. Urmăriți drumul. Luați-o spre sud, pe alt drum, și veți trece un alt pod.

Scopul misiunii este de a elibera un sat, din sudul hărții, de trupe NOD. După ce ajungem în sat, îl păzim până ce toate trupele NOD vor fi distruse. Misiunea se încheie aici!

MISIUNEA 4 c).

Belarus

Obiectivul misiunii este de a recupera cutia cu echipamentul furat de NOD. Mergem spre nord, peste câmpul de Tiberium, apoi puțin spre est și coborim de pe deal. O luăm pe drum, spre sud. Urmărim drumul, până ce ajungem la o apă, apoi o luăm spre vest. La capatul drumului se afla baza NOD și

cutia cu echipament. Atingeți cutia cu o trupă GDI și nivelul se termina.

MISIUNEA 5

Ucraina și Germania

Scopurile misiunii sunt de a repara baza GDI, care este pe aproape distrusă, și de a distruge toți dușmanii de pe hartă. Acum putem construi APC-uri pentru a calca soldații inamici. Inamicii vor ataca din nordul și estul bazei noastre. Baza NOD se află în nord. Avem acces la ea din două părți: prin nordul bazei noastre, apoi în vest (peste pod) și tot înaintea, sau prin vestul bazei noastre, apoi în nord (peste pod), în vest (pe după deal) și drept înaintea. Putem ataca prin două părți. Cel mai comod este de a ataca baza inamică cu două armate modeste. În timp ce una luptă, cealaltă escortează inginerii, direct spre șantierul de construcții dușman... etc. Tururile de apărare se distrug ușor cu 18-22 Miniguner-i. Restul se face ușor, după ce le-am capturat șantierul de construcții.

MISIUNEA 6

Cehia

Singura trupă de care beneficiem este o trupă Commando. Facem curățenie pe insulă și apoi minăm toate SAM-urile. Când pe insulă nu mai există nici un SAM, va veni un helicotper care să ne transporte pe insula vecină, din vest. Acum mergem spre sud, prin marginea hărții și apoi spre nord, unde nimicim câțiva soldați NOD. Acum putem arunca în aer încă un SAM. Venim acolo cu helicotperul și coborâm de pe munte prin nord (putem inspecta harta și cu helicotperul, ațerzând și decolând). Când drumul cotește la dreapta ne suim pe dealul din nord-vest. Ațerzăm chiar în fața bazei NOD și mergem spre nord, pe lângă zid, până în capăt. Facem dreapta și la capăt, pe undeva, este aeroportul ce trebuie distrus. Dacă în locul aeroportului distrugeți alta clădire, vom mai juca o misiune bonus în Cehia.

MISIUNE Bonus

Cehia

Baza inamică se află în nord-est. Dacă observați bine harta, este aceeași din nivelul precedent, numai că acum trebuie să distrugem tot ce prindem NOD.

Debarcăm, construim baza (acum putem fabrica tancuri) și împănăm împrejurimile cu turnuri de apărare. Mergem spre nord, până la un câmp de Tiberium. Coborâm prin est, de pe deal, și mergem spre sud, pe drumul dintre dealuri. În cale ne vor apărea câteva turnuri de apărare inamice și niște SAM-uri. Aveți grijă cum le eliminați! Ajungem la o răsucire, o luăm spre sud, până când vedem

un sat, apoi schimbăm direcția spre nord-est. Am găsit și baza inamică! Șmecheria cu atacul fals și cu invadarea inginerilor merge întotdeauna. Mai multe tancuri n-ar strica. Sunt convins că veți rezolva tot și îmi pastrez sfaturile pentru misiuni mai grele.

MISIUNEA 7 a).

Austria

Vom reface imediat baza noastră și ne vom repara vehiculele stricate, folosind RepairBay. Un câmp de Tiberium se află mai departe, în vestul ecranului, lângă râu. Odată ce baza și armata sunt refacute trebuie să ne așteptăm la atacuri inamice dinspre nordul și vestul bazei noastre.

Baza inamică se află în nord-vestul hărții. Intrarea în baza NOD se află la sud. Cu o armată de tancuri, cu lansatoarele de rachete rămase și cu un APC plin cu ingineri vom rezolva problema.

Dacă capturăm aeroportul, ne putem construi trupe de tip NOD chiar în incinta bazei vecine. **Atenție!** Șantierul de construcții NOD se află în nord-vestul ecranului, unde este o minibază.

MISIUNEA 7 b).

Slovenia

În această nouă misiune trebuie să apărăm un spital, aflat în sud-vestul hărții (vezi!) și pe Dr. Moebius, precum și să distrugem cele două baze NOD: una în nord-est și alta în nord-vest (unde de află șantierul de construcții). La spital ajungem trecând podul din sudul bazei noastre și mergând tot spre vest. Tiberium avem pe dealul din estul bazei noastre. Este de ajuns! Dacă se consumă, mai avem Tiberium și pe celălalt mal al lacului, din vestul bazei GDI. Baza țintă este cea din nord-vest (cea cu șantierul de construcții). La un nivel ca acesta, mai ușurel, încă mai ține strategia cu atacul fals și cu inginerii. Candidatul nr.1 al inginerilor este șantierul de construcții NOD, iar nr.2 este Hand of NOD (sa ne putem produce ingineri chiar aici). După ce baza din nord-vest a fost capturată, cea de vis-à-vis este ca și inexistentă.

MISIUNEA 8

Ungaria

Ca de obicei, trebuie distruse toate trupele NOD, ca și baza acestora. Pe lângă aceste două obiective, mai trebuie distruse turnurile de apărare, ce figurează în centrul și sudul hărții. Tiberium avem imediat în sudul bazei noastre, iar dacă se epuizează putem exploata câmpul de peste pod (podul se află în sudul bazei noastre, peste râul cu direcție est-vest).

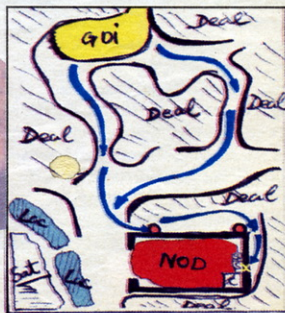
Baza NOD este în vestul hărții. Ea este accesată din două părți: una prin sudul bazei noastre, urmând firul râului spre vest și alta prin nord-vestul hărții, unde trecem tot peste un pod (imediat ce am trecut podul este mult Tiberium). Varianta a doua este mai bună, deoarece dacă atacăm baza NOD prin nord, laserul (care se află la intrarea cealaltă) nu ne poate face nimic. Deci, mergem prin nord-vest, trecem podul, traversăm câmpul de Tiberium și ne îndreptăm spre sud, unde se află un alt pod. Trecem acest pod și vom avea de-a face cu două turnuri de apărare inamice. Știu și eu? Cred că am rezolva această problemă cu 9-11 tancuri. Acum, nu ne mai rămâne decât să apărăm șantierul de construcții NOD, până ce APC-ul cu ingineri va fi descărcat. Ocupăm șantierul de construcții, aeroportul și un PowerPlant (cel din stânga șantierului de construcții). Vindem PowerPlant-ul, iar pe locul unde s-a aflat construim barăci (de tip GDI, bineînțeles). Selectăm barăcile ca *primary building* și toți soldații ce vor fi instruiți vor apărea acolo. Să facem câțiva ingineri și să ocupăm vestul bazei, în totalitate. Acum împănăm clădirile capturate cu turnuri de apărare, turnuri de apărare...etc **Atenție!** Acestea să nu intre în bataia focului laserului din est!

După ce am fortificat zona, atacăm restul bazei fără să supărăm laserul (de exemplu rafinaria). O chestie mai deșteaptă este să ocupăm rafinaria NOD, iar când laserul va trage în ea, s-o vindem! În fața a 20 Miniguner-i, laserul nu suflă. Laserul se încarcă greu, iar soldații fiind mulți și trăgând repede, nu poate face fața.

Acum, au mai rămas doar turnurile de apărare de pe malul râului. Primele două pot fi distruse cu niște tancuri, care trec peste podul din sudul bazei GDI (aceiași pod pe unde harvesteam). Ultimile turnuri le distrugem mai greu, deoarece avem la dispoziție doar patru soldați. Dar putem face altceva! Distrugând toate SAM-urile le vom putea bombarda, după care atacăm și cu cei patru soldați.

MISIUNEA 9 a).

Slovenia

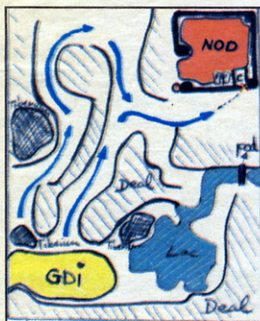


După ce ne construim baza, putem harvesta din estul acesteia și de pe dealul din est, dar abia după ce distrugem tunelul de apărare NOD aflat acolo. Pentru prima oară, putem construi HelicopterPad. Helicopterele Orca ne vor face să nu mai avem probleme cu tunurile de apărare NOD, poziționate pe dealuri. 6-7 helicoptere Orca sunt de ajuns. Cu ele, putem distruge mai repede tunurile de apărare marcate cu roșu pe hartă. Înainte de a alege o strategie, inspectăm baza inamică cu un Hum-vee, deoarece are viteză mare. Interesant este să inspecți baza prin exterior, urmărind zidul, deoarece poziția șantierului de construcții v-o dau eu: C-ul albastru de pe hartă. Odată ce șantierul este ocupat, putem dezvolta o mini-bază GDI acolo, exact ca în misiunea 8, din Ungaria (vezi comentariul).

Prin punctul marcat cu X galben pe hartă, spargem zidul, cu ajutorul grenadierilor, după care, cu inginerii, ocupăm șantierul de construcții și cele două silozuri marcate pe hartă. Vindem silozurile, deoarece avem nevoie de spațiu pentru a construi baracile care vor produce ingineri. Lângă clădirile ocupate trebuie puse 2-3 turnuri de apărare și un tun de apărare. Acum putem ocupa cu ușurință restul bazei!

MISIUNEA 9 b).

România



Strategia acestei misiuni este identică cu aceea a misiunilor anterioare din Slovenia, numai ca vom încropi o altă hartă. Marcarile pe hartă au rămas aceleași. **Atenție!** Protejeți bine, cu turnuri de apărare, sudul bazei (acolo unde sunt sacii de nisip). Distrugem acei saci și construim alții noi, ai noștri, în capătul cărora punem un tun de apărare, deoarece vom fi atacați din sud, de pe deal.

În această misiune, după ce ocupăm șantierul de construcții NOD (C, cu albastru), putem captura PowerPlant-urile din vestul său (marcate cu P). Acum avem loc liber să construim baraci...șamd.

MISIUNEA 10

Gracia

Această misiune este una dintre cele mai grele. Imediat ce am debarcat trebuie să ne mișcăm spre est și sud, apoi să ne urcăm pe dealul din nord. Tancul care ne atacă trebuie ignorat. Dacă urcă și el dealul după noi, abatem din drum soldații și-l distrugem. **Atenție!** Nu lasați tancul să ne calce soldații! Selectați toți cei patru soldați și împrăștiți-i, folosind tasta X. Șantierul de construcții trebuie să înainteze în fața soldaților. La capătul drumului, unde se termină dealurile, mergem spre est, cu tot cu șantier. Înaintăm până ce se ivește un câmp cu Tiberium. Exact în sudul lui, este un loc bun pentru bază. Când vom putea construi turnuri de apărare, vom împânzi baza cu ele, orientându-le spre nord și nord-vest. **Atenție!** Nu încercați să descoperiți împrejurimile, până ce nu sunteți bine fortificați. Abia după aceea puteți merge în sud-estul bazei noastre, unde este un pod. Treccm podul, omorăm soldații care ne ies în cale și acum putem harvesta și aici. Este un zacamânt bogat!

Baza NOD, sau mai bine zis bazele NOD, se află în nord, aproape pe toată lățimea hărții. Singura poarta de acces se află în vest. Din păcate, satul Delphi (unde se află agentul nostru care trebuie evacuat), se află în nord-estul ecranului. Pentru a ajunge la el, trebuie străbătută toată baza inamică. De obicei, misiunea aceasta se joacă în forță, deoarece baza NOD se află cocoțată sus pe un deal. Pentru a rezolva această misiune, ne trebuie, știu eu, 15-20 de tancuri, cu care vom ține ocupate trupele ce păzesc baza NOD (încercați să distrugeți câteva SAM-uri, ca să poată veni heliicopterul liniștit). Cu un APC, plin cu grenadierii, strabatem ambele baze inamic și vom ajunge la un zid. Descărcăm APC-ul și distrugem cu grenadierii, zidul. Plecăm cu APC-ul și mergem până la poalele dealului pe care se află satul. Un heliicopter va veni să ne salveze!

MISIUNEA 11 a).

Albania

Armata noastră va trebui să repare o bază atacată anterior de NOD. **Atenție!** Nu trebuie reparate toate clădirile, ci numai cele necesare. Veți vedea un tanc nou: Mamouth. În această misiune, problema este aceea a banilor. Va trebui să ne construim tancuri cu banii pe care-i avem, apoi putem începe să vindem clădirile în ordinea importanței. Important: să aveți mai mulți miniguner-i, ca să putem distruge laserele inamice (Miniguner-i se obțin atunci când vindem din clădiri). Cu banii, cumpărăm inginerii!

Scopul misiunii este de a distruge toate SAM-urile, pentru ca Dr. Moebius să

poată fi recuperat de un heliicopter. Baza NOD se află în nord-vest și este accesată din est. La poarta bazei se află două turnuri de apărare. Distrugeți, cu tancurile, tunul din nord și apoi pargeți zidul de deasupra acstuia. Descărcăți APC-ul cu inginerii și capturați șantierul de construcții, care se află la trei clădiri de spărtură. Trimitem inginerii pe lângă zid, ca să fie mai ferici. Acum, se reia strategia de la misiunea 9, din Slovenia. Imediat ce SAM-urile sunt distruse vine heliicopterul și Dr. Moebius este ridicat.

MISIUNEA 11 b).

Bulgaria

Și în această misiune beneficiem de tancul nou: Mamouth. Scopul și situația materială sunt identice cu cele ale misiunii precedente (11a). Poziția bazelor s-a schimbat! Acum, baza noastră se află în sud-vest, iar baza NOD se află în nord-est. Baza inamică are porți de acces deschise spre vest și sud (de preferință). Problema banilor se rezolvă (vezi comentariul misiunii 11a, Albania)! Noi vom ataca baza NOD din sud, cu tot ce avem: Mamouth, APC (cu inginerii în el), tancuri (putem sparge zidul cu ele), lansatoare de rachete și Miniguner-i (cu care distrugem laserele de la intrare). Strategia cea mai bună rămâne tot aceea de a invada baza inamică prin spărtura zidului făcută cu tancul (sau lansatorul). Va trebui să distrugem tunurile de apărare de la intrare. Acum, spargem zidul prin dreapta intrării (dacă intrăm pe poartă, ne atacă și laserul din stânga). Înainte de a trimite inginerii să captureze, va trebui să distrugem laserul din dreapta, cu Miniguner-ii și în locul lui să punem o trupă de-a noastră (așa nu va mai putea să-l refacă). Înainte de a ocupa șantierul de construcții, ocupăm aeroportul, deoarece ne este la îndemână. În nord-estul aeroportului se află șantierul de construcții NOD. După ce îl capturăm, planul rămâne același ca la misiunile anterioare. Când SAM-urile vor fi distruse, heliicopterul va sosi la baza noastră și prietenul nostru, Dr. Moebius, va pleca nevătat.

MISIUNEA 12

Iugoslavia

În sfârșit, un level în care ne mai pri-copsim! Baza noastră o vom construi în sud-est. Harvestim Tiberium din nord-vestul bazei noastre. După ce ne construim WeaponsFactory, dacă ne construim RepairBay putem construi Mamouth (tancuri mari). Mai beneficiem de două noi construcții: Advanced communication center și Advanced guard tower. Prima clădire, din cele precizate anterior, ne permite să tragem dintr-un satelit cu ion (se reîncarcă greu) și să construim

lansatoare de rachete. A doua cladire este tot un turm de apărare, dar spre deosebire de primul, are raza de acțiune mai mare și trage cu rachete.

Avem doua câmpuri Tiberium în îndemână: unul în nord-vestul bazei noastre și altul în sud-vest, de-a lungul malului râului.

Una din bazele NOD, cea mică, se afla chiar în nordul bazei noastre, jos în vale. Putem vedea zidul ei inspectând în nord, până ce se vede prăpastia. Această bază este foarte slab echipată militar (posedă doar Hand of NOD și 2 tunuri de apărare, la intrare). Poate fi cucerită ușor, cu trei tancuri, doua Mamouth-uri și un APC cu ingineri. Cu tancurile, distrugem tunurile de apărare și calcăm cu șenilele trupele NOD ce ies din Hand of NOD. Capturăm barăciile și le selectăm ca *primary building*, cu două click-uri. Acum producem ingineri, chiar în fosta bază NOD, o ocupăm toată și o fortificăm cu Advanced guard tower.

Următoarea bază se afla în nord. Scopul nostru nu este de a o distruge, ci de a o traversa prin ieșirea din nord (trebuie să treci tancuri, ca să nu înamicii ocupați, și 3-4 APC-uri, care s-o traverseze). După ce o traversăm, vom merge în recunoaștere spre est, unde pe un deal se afla Laboratorul chimic ce trebuie distrus. Odată ce a fost inspectat, putem descărca un fascicol IonCannon pe el, urmat de un atac cu Orca.

MISIUNEA 13 a).

Bosnia sud

Apărem pe un pământ pustiu, cu un șantier de construcții care tocmai debarcase. Așteptăm să vină și tancul, după care distrugem cu el Flamethroer-ul ce ne atacă din nord-est. Mergem, cu ambele trupe, în nord-est și traversăm podul, după care ne îndreptăm spre nord-vest. O să vedem curând un câmp Tiberium, în sudul caruia ne putem face bază.

Baza trebuie dezvoltată repede, deoarece curând vom fi atacați cu rachete nucleare (Kane, boss-ul NOD-ului, are un templu care trage cu rachete, în nord-vestul ecranului). Va trebui să harvestim de lângă bază, la început, deoarece ne trebuie bani, repede (ca să construim Advanced communication center; odată construit, vom putea fabrica un nou șantier de construcții, în cazul în care cel pe care îl avem va fi distrus cu rachete nucleare). După ce ne fortificăm bine, eliminăm SAM-urile și tunurile de apărare din împrejurimi.

Cel mai bine ar fi să ne construim doua baze (încă una în estul bazei noastre - sub deal sau chiar sus pe el). Temple of NOD se



afla în nord-vestul hărții și singura posibilitate de a ajunge la el este de a traversa cea de-a doua bază NOD, care se afla în nord. Din păcate, mai există o bază NOD, mai slab apărată (în E) și cocotată sus, pe un deal. Cu o armată modestă de tancuri, un APC cu ingineri. Când tancurile se ocupa de tunurile de apărare și de vehiculele inamice, helicopterele Orca vor ataca laserul. APC-ul va intra în baza inamică și cu inginerii vom ocupa aeroportul și Hand of NOD. După ce am ocupat Hand of NOD, o selectăm *primary building* și, cu inginerii ce vor fi instruiți, vom ocupa toată baza. Va trebui fortificată foarte bine intrarea din est. Sacrificăm un Humvee, cu care descoperim cea de-a doua bază NOD. Aceasta are două porți: una spre est (intrarea) și alta spre vest (ieșirea). Când vom avea o armată de tancuri și un APC plin cu ingineri, vom putea da ultima lovitură Complotului NOD. Mergem cu armata spre baza NOD și ne oprim în fața porții, unde începem să atacăm tunurile de apărare. Sacrificăm niște APC-uri goale, pentru a identifica șantierul de construcții. Lansăm un jet IonCannon pe șantierul de construcții, apoi îl atacăm cu Orca. După ce îl distrugem, atacăm, tot cu Orca, laserul și apoi chiar SAM-urile. Acum să începă invazia!

În sfârșit, ne răfuim cu Kane! Fabrica de rachete nucleare și templul trebuie distruse. Acum toată lumea va fi stăpânita de GDI.

MISIUNEA 13 b).

Bosnia nord-vest

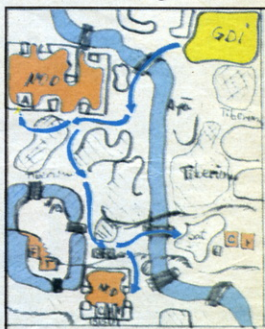
Dacă vrei să alegem această variantă, terminăm mult mai repede, deoarece baza NOD nu mai este cocotată sus pe deal.

Șantierul de construcții și un tanc vor apărea pe hartă în nord-vestul ecranului. Distrugem Flamethroer-ul, ce ne atacă cu tancul, și trecem podul, cu ambele vehicule. Mergem în vest, până ce găsim un câmp Tiberium. În vestul câmpului, ne construim bază. Bazele NOD ocupa centrul și sud-estul hărții.

Va trebui să ne fortificăm bine bază și să ne așteptăm la atacuri dinspre est și vest (în rest, vom fi apărați de dealul deasupra caruia este baza GDI). Ne construim zece tancuri, un

APC cu ingineri și trei helicoptere Orca. Cu ele vom captura silozurile NOD-ului, rezerva lor de bani. Vom merge până în marginea de est a ecranului, apoi vom înainta spre sud. Curând, când vom urca pe deal, ne vor ataca doua tunuri de apărare. După ce le distrugem, exact în sud-est, vom afla silozurile înconjurate de zid. Spargem zidul și le dam, inginerilor, drumul înăuntru. Acum, că avem bani, putem construi Advanced communication center (pentru a avea acces la Ion cannon). Vom retrage armata pentru reparații. Dacă inamicul încearcă să-și recapture sau să distrugă silozurile, le vindem.

Acum va trebui să ne întărim armata, cu câteva tancuri, Orca, APC-uri (ingineri) și Mamouth-



uri. Selectăm armata, o declăram armata nr.1, cu CTRL+1, și mergem în locul unde erau silozurile NOD. Atacăm tunurile de apărare ale bazei din sud, după care apropiem armata, mai mult. Înainte de a intra în baza NOD cu armată și APC (ingineri), vom distruge laserul, cu Ion cannon. Dacă inamicul va încerca să-și refacă laserul, trebuie să fim siguri că tancurile se afla acolo unde trebuie. Inamicul se va prezenta slab, deoarece l-am lovit la finanțe. Abia după ce am ocupat și această parte din baza NOD, vom ataca grosul, unde se afla șantierul de construcții (în sud-vestul bazei nou ocupate). Dacă nu beneficiem de barăci în noua bază ocupată, vom construi unele. Înainte însă, putem ocupa aeroportul, ca să avem întăriți poziționate. Acum putem captura toată baza din est. **Atenție!** mai este un laser în est. Îl distrugem cu Orca.

În sud, peste pod, se afla templul și fabrica de rachete nucleare. Le vom distruge, ca să evităm a mai fi atacați cu arme nucleare. În acest moment, mai există o bază NOD în centrul ecranului. Nu mai avem cum să pierdem, așa că vom intra cu forța și cu ingineri. Am terminat și această misiune!

MISIUNEA 13 c).

Bosnia nord-est

Dacă alegem această versiune, în colțul din nord-estul ecranului vor apărea:

șantierul de construcții, un tanc și un APC (inginer). Imediat, la vest, se află o mini-bază NOD, formată dintr-un radar și un PowerPlant. Descarcăm inginerii și ocupăm ambele clădiri. V-am schițat o hartă pentru această misiune, deoarece este mai dificilă. Urmărind săgețile desenate pe harta, mergem și atacăm baza NOD din nord-vest. Spargem zidul, acolo unde este marcajul galben și ocupăm aeroportul (A, pe harta). Ne folosim de noul aeroport pentru a ne întări poziția. Acum vom îndrăzni și vom ocupa și Hand of

NOD, cu care vom antrena inginerii necesari ocupării bazei. Laserul îl distrugem cu un fascicul IonCannon. **Atenție!** Dacă distrugem ceva din această bază, nu va mai putea fi reconstruit. În acest moment avem două baze și mai mulți bani, pentru că ocupăm și silozurile.

În sud-est, pe hartă, este marcat un sat, unde Kane a ascuns un șantier de construcții. Dar noi vom urmări săgețile și vom cuceri acest șantier. Ne trebuie cam patru tancuri, un APC (ingineri) și niște Orca, pregătite

pentru orice eventualitate. Acum, tot ce este NOD s-a restrâns în colțul din sud-vest.

Vom sacrifica niște APC-uri goale, pentru a identifica șantierul de construcții. Odată identificat, îl vom bombarda cu IonCannon și Orca. Dacă distrugem și acest șantier, economia NOD va sta pe loc. Acum, cu mai multe tancuri, putem invade și ultima bază. Cea mai mare plăcere ne va face să distrugem și templul, cu tot ceace îl înconjoară.

THE END

WELCOME TO THE SONY PLAYSTATION & SEGA SATURN

Începând din acest număr posesorii de Sony PlayStation sau Sega Saturn vor putea găsi o rubrică permanentă (în funcție de opțiunile dumneavoastră) de tip-uri ale celor mai "criminale" jocuri de pe aceste platforme.

Tips & Tricks pentru



Adidas Power Soccer

În meniul de control: **L2+R2+Pătrat+X**
pentru activarea echipei ideale.

Alien Trilogy

Ca parolă scrie:
1G0TP1NK8C1DB00TSON și în meniul Options va apărea un nou meniu Cheats.

Raiden Project salturi levele

În Options, când îți declari nivelul de dificultate, apasă: **L1+L2+R1+R2+Start**

Sellshock salt levele

- în screenul în care figurează titlul jos, apasă:
jos, stânga, dreapta, jos, jos, dreapta, dreapta + Pătrat
- în același screen, după ce pierzi o viață, tastează:
sus, sus, sus, jos, jos, dreapta, dreapta + Triunghi
pentru a fi invulnerabil.

WWF Werstlemania

- Codurile se introduc în modul pauză:
- Invulnerabil - **X, Triunghi, R2, sus**
 - Oprire timp - **X, Triunghi, R2, stânga**
 - Power - **X, Triunghi, R2, jos**
 - Surpriză! - **X, Triunghi, R2, dreapta, Pătrat, Cerc, X**
 - Master Code - **D003AD9A1414**
 - Energie infinită player 1 - **8006E89800A7**
 - Energie infinită player 2 - **8006E8A800A7**

Shockwave Assault

- Scut nelimitat - **8006AD0401E0**
- Laser nelimitat - **8006ACD80280**

Cyber Sled

- Misile nelimitate - **8014A7240005**
- Scut nelimitat - **8014A73E1000**

Tips & Tricks pentru



Shinobi x

Salt nivel
În modul pauză apasă: **A, B, A,**

B, C

Digital Pinball

MasterCode:
F6000914 C305B6002800 0000
Joci la nesfârșit:
1603A988 0003

Virtua Racing

MasterCode:
F6000914 C305B6002800 0000
Timp: **16074F00 0042**

The Horde

Videosecvențe
În modul pauză apasă: **dreapta, A, stânga, stânga, A, sus, B**

Theme Park

Scrieți numele DEAD, începi jocul normal și apasă în timpul jocului **L**. Acum apasă:
X+Y+Z+A+B+C și ... he, he, hee...

BBS - LINE

Welcome to the BBS-LINE !!!

În fiecare lună vom publica o listă cu BBS-urile de pe la noi. Așa că dacă tocmai v-ați deschis un BBS și vreți ca numărul lui să apară pe aici atunci trebuie să ne trimite-ți un fax la numărul 746.65.96 care să conțină : numele BBS-ului, numele SysOp-ului, numărul de telefon, orele în care funcționează, viteza (parametrii) și cam ce se poate găsi pe acolo. Dacă nu puteți trimite un fax atunci sunați la unul din numerele redacției și dați datele acolo.

Deocamdată publicăm și noi ce știm...

Cum te poți conecta la un BBS ? Păi tre-

Nume BBS

Impertum BBS

Powerman's BBS

Contact BBS

Jungle BBS

Death World BBS

Enterprise BBS

CyberSpace BBS

Delos

Telefon

636-6580

760-7247

674-3563

642-2880

610-5703

789-4994

687-3011

410-1491

Viteza

28.800

14.400

14.400

14.400

14.400

14.400

14.400

14.400

Program

non-stop

22:00-08:00

non-stop

23:00-07:00

23:00-07:00

23:00-09:00

non-stop

non-stop

buie să ai un modem și un terminal, cum ar fi Term95 din Norton Commander. Setezi terminalul cum trebuie la viteza pe care o are modemul tău, setezi modul ANSI, com-ul modemului și tot ce trebuie să faci este să suni la unul din numerele de mai sus și vei vedea ce minune se va întâmpla... Menționez că toate BBS-urile din lista de mai sus oferă acces gratis.

Cum să faceți un BBS ???

Păi trebuie să aveți tot un modem și tot un computer și o linie telefonică.... LOGIC ! Și după aia vă va trebui niște softuri d-astea interesante.... Dacă vreți să faceți un BBS numai cu transfer de fișiere și fără poștă vă trebuie unul din programele următoare : Maximus (nu contează ce versiune), Remote Access, PowerBBS, și mai sunt... tone de programe de astea.... dar Maxu' după noi este cel mai bun... Și... vă mai trebuie un "Fossil Driver" un driver pentru comunicații. Acesta este BNU

(orice versiune).

Dacă vreți să faceți un BBS mai șmecher cu poșta electronică, vă mai trebuie și un mailer și un tosser și un editor de mesaje. Niște exemple ar fi : Xenia (mailerul),

Fastecho (tosselerul), Gilded (editorul de mesaje).

Ce face fiecare ? Păi... mailerul trimite și ia automat pe baza unei adrese FidoNet pachete cu mesaje de la alt BBS care face asta la rândul

lui și tot

asa... in

2 4 - 4 8

o r e

mesajele

d u m -

neavoastră

o să

poată fi

citite pe

toate BBS-urile

din țară (dar

și ale lor pe al

vostru).

Tosserul împachetează

mesajele din

arii și le împachetează

pentru trimitere iar

când sosesc altele le

despachetează și le

împarte automat pe

arii. Niște exemple de

arii de pe FidoNet ar fi

: RO.BAZAR (arie în

care puteți vinde și

cumpăra aproape

orice...), RO.CHAT

(arie de discuții generale),

RO.UNCENSORED

(arie în care vă înjurați cu cine vreți),

RO.POLITICA,

RO.SPORT și așa mai departe să tot fie

vreo 50 arii...

Când intrați pe un BBS și vă întreabă

dacă vreți să caute mesajele pentru dumneavoastră și dați YES, el acolo le caută... în toate

ariile de pe sistemul respectiv. Deci vă puteți

lua mesajele de la orice BBS și puteți răspunde

tot de acolo deoarece mesajele sunt transmise

pe orice sistem legat la FidoNet.

În numărul viitor o să vă explic cum să

configurați un BBS cu ajutorul programului

Maximus.

În curând se va redeschide PRODIGY

BBS (633-7757), unde ve-ți putea găsi versiu-

nile shareware și demo-urile de la jocurile

despre care citiți în revistă și în principiu

aproape orice program despre care v-om discu-

ta pe aici.



SPYCRAFT

Configurația hardware minimă :

Procesor : 486/DX2-66 MHz
 Memorie RAM : 8 MB
 Placă grafică : VESA sau PCI
 Placă de sunet : Sound Blaster 16
 CD-ROM : Double-Speed
 Discuție : Necessar
 Spațiu pe HDD : 30 MB

pornite. Suprapuneți cele două imagini și trimiteți răspunsul prin "E-MAIL" 6 tancuri.

6) Mergeți apoi la zona de antrenament și :

- prima misiune este să împușcați cât mai mulți teroriști, după care ieșiți prin punctul albid indicat pe hartă;
- cea de-a doua misiune este să găsiți o bombă. Dați clic pe ea, pentru a o dezamorsa, și ieșiți. Urmăriți filmul.

William Colby (Former of the CIA) și Oleg Calugin (Former Major General of the KGB au fost cei care au ajutat la realizarea jocului Spycraft. Primul lucru pe care trebuie să-l aveți în vedere este că INTERLINK este cel mai important element din joc.. Atenție! Filmulețele care apar în joc sunt vitale. Urmăriți-le.

1) Prima dată uitați-vă pe INTERLINK (COMLINK) și priviți filmul.

2) Pentru antrenament duceți-vă la fermă.

3) Mergeți în biroul lui Mikosky, folosiți telefonul și ascultați mesajele, după care așteptați-l. Urmăriți cu atenție noul filmuleț.

4) Deschideți ușa, duceți-vă la computerul pe care scrie "Image Analysis" și priviți filmul.
 5) Dați clic pe computer și începeți "Image Analysis":

- primul obiectiv este să identificați numărul de înmatriculare al unui Sedan maro. Pentru aceasta, folosiți butonul de "Zoom" până când vedeți destul de clar numărul, după care trimiteți acest număr prin "E-MAIL".

- cel de-al doilea obiectiv este să identificați, cu ajutorul a două fotografii (una făcută de satelit și alta normală), câte tancuri au motoarele



7) Consultați INTERLINK-ul și duceți-vă la Dci Sterling.



8) Urmărind informațiile de pe INTERLINK, mergeți la birou, dați clic pe computer și activați K.A.T. Priviți piața în formă de pătrat și măriți imaginea până când obțineți "x64 vision", apoi mișcați camera de-a lungul clădirii lungi până când vedeți o persoană îmbrăcată în gri, ascunsă în spatele unei ferestre. Dați clic pe "Mix and

Match". Modificați schița până când obțineți figura persoanei ascunse după fereastra. Apăsati "search". Veți observa că este Harmonica. Trimiteți numele aflat prin E-MAIL (numele va fi într-un raport pe care-l redactați folosind butonul "Report" aflat jos în dreapta0, după care citiți mesajele primite.

9) Următoarea problemă este să găsiți tipul glonțului și pistolul crimei. Duceți-vă la computer dați clic pe "PIT" și după ce va veți chinul puțin, veți afla că glonțul este "a needle pack projectile" iar pistolul este "a pulse electric gun". Scrieți un raport și trimiteți informațiile prin "E-MAIL", apoi uitați-vă la mesajele care apar pe INTERLINK.

10) Deplasați-vă în birou la Dci Sterling și priviți filmul. Deschideți calculatorul și activați "The Security model program". Comparați imaginea Dr Cohen și cea a zilei de 24 și activați "Mix and Match" pentru a găsi numele persoanei din

fotografie. Este Allen Wayne. Trimiteți raportul cu informațiile aflate și citiți mesajele ce apar.

11) Este timpul să găsim persoana care l-a ajutat pe Wayne. Pe computer activați din nou "The security model" și ascultați convorbirile telefonice din zilele de 2 și 22, folosiți "Sound Match" pentru a izola vocea de femeie și veți afla că numele ei este Ying Chungwang și locuiește la adresa: 2134 e. rockland st. Washington.DC. Nu uitați să trimiteți raportul și să citiți mesajele.

12) Mergeți la Halifax, priviți filmul, citiți mesajele, după care întoarceți-vă la birou. Puneți tot ce este pe birou în geanta diplomatică. Folosiți foaia cu numere găsită pe biroul cu computerul, apoi lansați "CyberTool" și folosind ca "Decode



Key", "Beale" (Book a-b) și numele de "Beowulf". În raportul trimis semnalati existența lui Ying la Moscova. Nu cumva să uitați de mesaje.

13) Tot pe computer folosiți "PhotoDoc" pentru a crea o fotografie a lui Grendel, aflat în închisoare. Luați ziarul turcesc aflat în poziție centrală și pachetul "Camel" din centru și aveți grijă să le reduceți aproximativ la măsura naturală la care s-ar afla ele pe masa lui Grendel. După care luați și una din fetele lui Grendel (cea din stânga jos) și puneți-o deasupra capului său. Aveți grijă ca totul să fie redus perfect în perspectivă, după care apăsați "Print", dacă totul este în ordine veți continua

mesajele. Întoarceți-vă la biroul lui Pearson și priviți hârtia galbenă de pe birou. Ea vă indică un raport ce poate



fi găsit în dulap și anume CASEFILE. Căutați dosarul "Nukes" și luați discheta găsită în el dar numai după ce-l citiți. Introduceți discheta în calculator și veți descoperi un grup de mesaje. Printre ele se află "re:grog and maggie de the 28 february". Este un mesaj cifrat. De pe EMBC floppy (discheta de la Washington) încărcați cartea

zborurile efectuate de aceștia au un punct comun: Berlin. Redactați un raport și ca de obicei mesajele. Ce frumos ar fi fără! Șiți că Birdsong a dispărut dar aveți ultima convorbire cu el. Folosiți "Sound MATCH" pentru a izola patru sunete diferite din convorbire. Astfel aflăm că este la Novosibirsk, la reședința lui Suvorov. Raportul și mesajele. Să tot fii agent secret. Numai rapoarte, mesaje, etc.

Mergeți acasă la Birdsong și forțați ușa cu sculele din geanta diplomatică, penarul negru. În casă luați-o la stânga și, după filmuleț alegeți opțiunea "Kill Lange".

Întoarceți-vă la hotel, priviți filmul, apoi dosarul lui Yuri și citiți mesajele.

19) Fuga la biroul lui Yuri pentru a lua dosarul pe care vi-l dă. Citii din nou fișierul "C.E.F.I." și raportați că Onyx este la hotelul Schlumphden din Heideleberg. Plecați în Germania.

20) Șantajați-l pe Onyx cu informațiile despre Chamba (le puteți transmite guvernului indian). Aflați cât mai multe de la el. Spuneți-i că doriți să vedeți ce este prin jur, mergeți în stânga, deschideți șifonierul și, cu cătușele găsite imobilizați-l. Salvați jocul. După întâlnirea de la uzină va urma o "partidă de împuscături"! La uzină, căutați-l pe Grendel și lichidați-l. Luați servieta, omorâți tot și plecați. Citii mesajele.

21) Întoarceți-vă înapoi la Moscova, la "Stakeout" unde o veți găsi pe Foster moartă și o cameră de filmat pe care o luați și o folosești pentru a o identifica cu ajutorul lui "Image Analyser" și pentru a găsi fata lui Jalabad Rajiv (poza din dosarul pe care vi l-a dat Blake). Uitați-vă la

"Cia Data-Link" sub "201 Files" la fișierul lui Pearson și veți afla adresa unde poate fi găsit

Jalabad: 19 Leningradesky prospekt în Moscova. Raportează totul și citește mesajele.

22) Mergeți la "Kneecaps" pentru recuperarea lui Birdsong, care este ținut ostatic. Selectează toți cei patru oameni și duceți la etajul 2, după care



jocul și apar la mesajele primite.

14) Este timpul să mergem la Moscova. Când ajungeți, vorbiți cu Foster, care vă va spune că Ying este în camera de interogatoriu. Duceți-vă aici și puneți-i următoarea serie de întrebări : 2-2-2-1-2-1-1-2-1-1-1. Citii mesajele și apoi verificați "Cia Data-Link" la "Procat File". Vorbiți cu FASTER despre Yuri Gromicenski și despre Birdstone apoi citii mesajele. Telefonul lui Yuri este 233-4819. Mergeți în biroul lui Pearson, și vorbiți cu el.

15) Discutați cu Yuri la el în birou. Vorbiți și cu Birdsong. (Pentru aceasta trebuie să mergeți la el acasă.) Citii

"Rabin Hound" și decodificați mesajul din dosarul "Nukes". Pentru aceasta folosiți ajutorul lui Beale (other) și cartea. Ah mesajele.

16) Mergeți la întâlnirea cu Yuri de la Vilnius și priviți filmul. Întoarceți-vă la birou și, în "Cia Data-Link", "Procat File" veți citi numele John Blake și numărul acestuia de

telefon : 011-44-171-555-0909. Formați acest număr, vorbiți cu Blake și acesta vă va invita la Londra.

17) Duceți-vă la Londra, vorbiți cu Blake. Citii mesajele și înapoi la Moscova.

18) Mergeți în birou și folosiți "CIA Data-Link". Citii despre Ony și aliații săi. Observați cu atenție ca toate



mergi în ultima camera pe stânga și spune-i celui îmbrăcat în albastru să verifice camera iar celui în roșu să arunce cu grenada paralizantă, după care intră cu toți 4, folosește-l din nou pe cel în albastru pentru a investiga camera și vei afla că Birdsong este în cameră. Privește filmul și apoi mesajele.

23) La Pearson în birou folosești din nou EMBC floppy (Washington - va amintiți) pentru a încărca "Croack....." după care luați "CyberTool" și decodificați noul mesaj cu ajutorul lui Beale (other). Nu uitați de mesajele.

24) mergeți în Tunisia și omorâți tot ce va ieși în cale. Când îl găsiți pe Blake, aruncați pistolul, dar fiți atenți: în momentul în care pune mâna pe cuțit, luați pistolul și omorâți-l. Citiți mesajele. Urcați-vă în elicopter, luați calculatorul lui Blake și încercați fișierele sale pe INTERLINK-ul dumneavoastră. În acest timp veți auzi o numărătoare inversă. Când aceasta ajunge la zece (s-au încercat deja 30-40% din fișiere), opriți calculatorul, dați clic pe el și aruncați-l pe geam. Citiți mesajele primite și decodificați fișierul "Blue Roots" cu ajutorul lui Beale (other) și a cărții "Croak!.....". Încercați să trimiteți un mesaj la toate numerele de telefon din agenda lui Blake. Urmăriți filmul.

25) Acum în Piața Roșie. Activități "GPS LOCATOR", frecvența de detectare și mergeți la punctul roșu de pe hartă, unde este agentul Volpe, închideți imediat PDA-ul și trageți. Uitați-vă la film și la mesajele.

26) Mergi în Crimeea. Intră cu Yuri și când Warhurst intră și el aruncă pistolul, apoi puneți-i următoarea secvență de întrebări: 2-2-1, ia pistolul și trage. Pentru a termina jocul corect trebuie împușcat Yuri.

Tips & Tricks

The new ones!

ASSAULT RIGS

Nr	nume nivel	codul
2	NEXTGEN	212132
3	THIS WAY	322443
4	JOY JOY	323343
5	NODDY	233313
6	WASTELANDS	324412
7	VERTIGO	122243
8	GEM TOWER	321233
9	BRIDGE	323131
10	OBLITERATE	334212
11	ARENA	331342
12	P B M	423334
13	RAMPS	324132
14	OASIS	331221
15	HALLS	413333
16	COASTER	424442
17	MINE	333432
18	LOOK UP	242123
19	DEADLINE	112134
20	FORT	121332
21	STAIRWAY	323233
22	PARK A LOT	223423
23	ZAMCAM	411113
24	SHOOT ME	322333
25	WILD	343342
26	OIL RIG	244141
27	RIGHT WAY	142332
28	WASTE TWO	242222
29	DODGE	324144
30	AIR	241413
31	JUMP	421343
32	ROOM 101	321421
33	FIREPOWER	113112
34	WAVE	142442
35	PUSH OFF	431313
36	PERIMETER	133112
37	SPIRAL	133132
38	THE CASTLE	232321
39	FORTRES	213113
40	LIFTS AHOY	313421
41	PUSH ME	413432

LOLLY POP

nr	nume nivel	codul
1	TOP FACTORY	-----
2	UNDERGROUND	DWTHPL
3	RAINY FOREST	EHTC2C
4	SPOOKVILLE	P3GOUR
5	THE MANSION	QXFNXP
6	HER DREAMLAND	QVWHBX
7	FROSTY LAND	QWHYAE
8	CANDY HILL	P8RW4U

POWER DRIVE

Traseu	Parola
Australia	R9V96L; Z7Z-2780PG
Finlanda	RJV9K3FX2X-ZK25KC
Anglia	G2V9P8K07ZAVZKFP1
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Korsica	8JV2;2C04;PS6CDYT
M. Carlo	T1V2K60D8SSHQNR9Q
Suedia	PVV2K;COCR9V8N37

SIEDLER

Coduri

1 - START	2 - STATION
3 - UNIX	4 - WAVE
5 - EXPORT	6 - OPTION
7 - RECORD	8 - SCALE
9 - SIGN	10 - ACORN
11 - CHOPPER	12 - GATE
13 - ISLAND	14 - LEGION
15 - PIECE	16 - RIVAL
17 - SAVAGE	18 - XAVER
19 - BLADE	20 - BEACON
21 - PASTURE	22 - OMNUS
23 - TRIBUTE	24 - FOUNTAIN
25 - CHUDE	26 - TRAILER
27 - CANYON	28 - REPRESS
29 - YOHI	30 - PASSIVE

JOHNY BAZOOKATONE

Coduri de nivel :

RINGMYBELL
SCRAMBLED
ANASTETIC
ETAGSLEH

Tips & Tricks

The new ones!

Descant 2

Coduri pentru versiunea Shareware:

MOTHERLODE - arme
CURRYGOAT - hărți
ZINGERMANS - invizibil
FREESPACE - salt level
ERICAANE - Flipper
ALIFALAFEL - items
EATANGELOS - Homing Missiles
WHAMMAZOOM - salt level ales

Mai încercați codurile:

JOSHUAAKIRA
PIGFARMER
BITTERSWEET

Coduri pentru jocul în sine:

FREESPACE - salt level
ALIFALAFEL - accesorii
SPANIARD - distruge

robotii din mină. 2x - distruge toate
Guige-Bot - urile

GOWINGNUT - Guide-

Bot distruge robotii

LPNIZARD - toate

amele se încarcă

Alte coduri: BITTERSWEET

GOLDZILLA

ALMIGHTY

Duke Nakam 3D

Înainte de codurile de mai jos se adaugă

Polica Quest S AT

Când se termină muniția, introduceți în timpul
jocului "PQV" și problema va fi rezolvată.

Wing Commander

Porțim jocul cu parametrii "WC4-Chicken" și vom
obține unele che-uri.

CTRL + F - Framerate

ALT+CTRL+W - toate navele din

ecran vor fi distruse

CTRL+W

Rabat Assault 2

Apasă "ALT+V" în timpul jocului și vor apărea
toate ordinele. Alte coduri:

LETGO și apoi "ALT+L" - vieți multe

ISNOTRY și apoi "ALT+M" - poți

vedea toate filmele

"ALT+P" - joacă computerul

"ALT+J" - salturi level-uri

"ESC" - sărim misiunea actuală

JOINME și apoi "ALT+S" - Superpilot

Level	Chapter	Beginer	Novice	Standard	Expert	Custom
1	The Dreighton Triiangle	Jabba	Ewoks	Bantha	Anakin	Wookie
2	The Correlia Star	Endor	Chewie	Katana	Kenobi	Droid
3	Mining Tunnels	Lachton	Dankin	Dengar	Fortuna	Rodian
4	The Asteroid Field	Borsk	Noghri	Pellaeon	Modon	Bpfassh
5	Interceptor Attack	Kroyies	Chamma	Ithull	Ommin	Kshyy
6	The Mining Facility	Auril	Bogga	Stenness	Rekkon	Torve
7	Tie Training	Kampl	Incom	Myrkr	Shazeen	Sluissi
8	Fight to Imdaar	Ferrier	Kothlis	Churba	Kiirium	Palanhi
9	The Mine Field	Galia	Krath	Artoo	Gundark	Drokkio
10	Speeder Bikes	Denarii	Siosk	Satal	Dianoga	Natth
11	Aboard the Terror	Sadow	Adegan	Lobue	Atuarre	Sabacc
12	The Sewer	Onderon	Amanoa	Deneba	Essada	Andur
13	Escaping the Star Destroyer	Aleena	Ambria	Sturn	Paploo	Arkania
14	Tie Attack	Cathar	Sylvar	Crado	Nashtah	Diath
15	Idmaar Alpha Finale	Dominis	Miraluka	Carrack	Pestage	Dreebo

Lemmings 3D

Level

Password

1

FUN

2

BLIMBING

3

FANAGALO

4

DRICKSIE

5

KURTOSIS

6

GREGATIM

7

WALLAROO

8

AVENTAIL

9	GAZOGENE	58	IDEMQUOD
10	JINGBANG	59	BLANDISH
11	DIALLAGÉ	60	MALAGASY
12	BUNODONT		
13	NAINSOOK	MAYHEM	
14	YAKIMONA	61	CHORIAMB
15	FUMITORY	62	GARGANEY
16	CINGULUM	63	KAOLIANG
17	BESLAVER	64	MAROCAIN
18	ANABLEPS	65	OBTEMPER
19	QUINCUNX	66	TASTEVIN
20	TARLATAN	67	VELLOZIA
		68	BORACHIO
TRICKY		69	JACKAROO
21	KAMACITE	70	COLLAMON
22	GUMMOSIS	71	BANAUSIC
23	PRODNOSE	72	FABURDEN
24	NGULTRUM	73	RECKLING
25	COTTABUS	74	MIRLITON
26	BEDAGGLE	75	OPAPANAX
27	EPICALYX	76	BIMBASHI
28	HOMALOID	77	CAATIGA
29	LALLYGAG	78	PENSTOCK
30	BILABIAL	79	SPRINGAL
31	CACOFOGO	80	BABIRUSA
32	METAVURT		
33	SLOWBURN		
34	PELLUCID	Hi - Octana	
35	MAKIMONO		
36	KHUSKHUS	Codurile se introduc în timpul jocului.	
37	DISPLODE	ALT+ F1 - autodistrugere	
38	RACAHOUT	ALT+ F2 - distruge toți inamicii	
39	ORGULOUS	ALT+ F3 - Eat Tank	
40	DUNCEDOM	ALT+ F4 - muniție maximă	
		ALT+ F5 - scuturi la maximă	
TRAXING		ALT+ Z/C - autopilot	
41	CABOCEER	CTRL+ ALT+ TAB	
42	GEROPIGA		
43	BONTEBOK		
44	EMPYREAL		
45	LANGLAUF		
46	NANNYGAI		
47	SARATOGA		
48	QUINTAIN		
49	USQUASH		
50	ZOMBORUK		
51	SKILLING		
52	WOBEGONE		
53	BINDIEYE		
54	FRAXINUS		
55	LINDWORM		
56	CURLICUE		
57	HANEPOOR		

ALT+ F10 - ??? este foarte uzual
 SHIFT + C - misiunea indeplinita
 2xSHIFT + C - End level

Incinerator	Toate	F, S, P, J
Fireball	2, 3, 4	F, F, F
Infernal	1, 3, 4	S, J, S, J, J

Primal Range taste

Numele atacului	Lovitura	Directia
ARMADON		
Bed-O-Nails	2,3	J, S
Flying Spikes	2, 4	P, S
Gut Gouger	1, 2, 3	F, P
Hornication Uppercut	1, 2, 3	JF, F, SF
Iron Maiden	2, 3	P, S, F
Mega Charge	1, 3	P, J, F
Spinning Death	1, 4	P, F, J
Eat Human	Toate	S, F, J
Meditation	Toate	F, J, P, F, F
Impaler	Toate	J, P, S, J
Gut Fling	1, 2, 3	J, J, J, J, S

BLIZZARD		
Mega Punch (Fake)	1,3	J, S
Mega Punch (Short)	1, 3	P, F
Mega Punch (Long)	2, 4	P, F
Mega Punch (Quick)	Toate	P, F,
Air Throw	2, 3	în aer
		în apropierea oponentului
Freeze Breth	1, 2, 4	P, F
Ice Geyser	1, 2, 4	J, S
Punching Bag	1, 4	F, J, P, S
Throw	2, 3	F, J, P, S
Eat Human	Toate	P, S, F, J
Brain Bash	1, 2, 4	J, J, P, S, F
To- Da- Moon	Toate	J, J, J, J, S
Redemption	Toate	J, F, S, J, S

CHAOS		
Battering Ram	1,3	F, F
Power Puke (Fast)	1, 4	S, F
Power Puke (Slow)	2, 3	S, F
	2, 3	J, F, S, P
		J, F, S, JF

SAURON		
Air Throw	2,4	în aer
		în apropierea oponentului
Cranium Crusher	1, 4	J, S
Earthquake Stomp	1, 2, 4	S, J
Leaping Bone Bash	1, 2, 3	J, S, J
Neck Throw	2, 3	F, P
Primal Scream	2, 4	J, S
Stun Roar	1, 3	P, F
Eat Human	Toate	J, J, S
Carnage	Toate	P, F, P, F, P
Grape Crusher	Toate	S, J, S, J, J
Flesh Eating dann	1,3	J, J
	Toate	S, S



TALON		
Brain Basher	2,3	P, S, F
Face Ripper	2, 4	J, F
Frantic Fury	1, 4	J, F
Jugular Bite	2, 4	P, F
Run Forward/Backward	1, 3	T/A
Slasher	1, 3, 4	J, F
Eat Human	Toate	F, J, P
Heart Wrenching	1, 3, 4	F, J, P, S
Shredding	1, 4	F, J, P, S
Stampede	Toate	F, P, S, J

VERTIGO		
Air Teleport	2,4	J, S
Come Slither	1, 3	P, P
Scorpion Sting	2, 3	F, F
Teleport	2, 4	J, J
Venom Split (Fast)	1, 3	F, F
Venom Split (Slow)	2, 4	F, F
Voodoo Spell	2, 3	P, P
Eat Human	Toate	J, F, S
La Vache Qui Rit	Toate	P, P, P, J, F
Shrink & Eat dann	2, 4	J, J
	Toate	J, J, J, J, S
Petrify	2, 4	P, P
dann	Toate	F, F

Legenda:
 J- jos S - sus F - fata P - spate

ANUNȚ IMPORTANT

Ne cerem scuze tuturor gamer-ilor, în special fanilor jocului "CRUSADER NO REMORSE", pentru faptul că nu am publicat comentariul jocului. Datorită întârzierii licenței pentru acest joc, suntem nevoiți să publicăm comentariul în numărul viitor. Pe perioada 7-13 oct. ne puteți găsi la TIB'96.

"La mâna a doua"

Dacă doriți să vindeți sau să cumpărați componente și accesorii "la mâna a doua", revista noastră vă va pune la dispoziție în fiecare număr această rubrică.

- 1) Joystick Throttle Ergonomic, 4 focuri - 120.000 lei.
tel. 7256298
- 2) COMPAQ 286, 1Mb, 42HDD, FDD 5.25, monitor EGA, tastatură.
tel. 7458855
- 3) SIMM 4Mb/72 - 30\$ SIMM 8Mb/72 - 60\$ SIMM 16Mb/72 - 120\$
tel. 7466596
- 4) Mainboard Expert, 486 SX-DX4/100, VL-bus, 4x72, procesor INTEL DX4/100MHz, 256kB cache, placă grafică VLB Trident 9400 cu 1MB DRAM instalat, Controller HDD, FD încorporate pe placa grafică. - 120\$
tel. 725.62.98

CONCURS EXTRAORDINAR PC T&T

Dragi prieteni, redacția revistei PC T&T organizează împreună cu firma CH PRODUCTS din SUA un super concurs cu premii în valoare de 6.000.000 lei. Tot ce trebuie să faceți este să răspundeți corect la întrebări și să trimiteți două taloane de concurs din două numere consecutive, acesta fiind primul talon. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul patru al revistei. Mult succes și nu uitați mai multe taloane mai multe șanse de câștig.

TALON DE PARTICIPARE LA CONCURS



Nume Prenume Vârsta Ocupația

Adresa

Premiul 1 : Calculator 486 DX4/ 120\$

Premiul 2 : Imprimanta HP Deskjet

Premiul 3 : Handy scanner color G

Mențiuni constând în : Burse de studii

Tricouri,

Întrebări:

- 1- Care sunt cele două firme care au realizat formatul?
- 2- Cu ce servicii veerita din jocul "Hand of Fate" ?
- 3- Cu ce se poate face modificarea adreselor hexa ?

Precizăm că întrebările puse sunt din ediția pe care o aveți în față. Dacă nu
vă punem la încercare fidelitatea pentru revistă.

Calea Griviței 90
Hotel Oltenia, etaj 2
O.P. 12 C.P. 1

tel. 211.19.77
tel. 659.31.62
fax 659.31.62

INFO TV

În curând în toată țara

Astral TV
SCP Group
Arexim Line
TV Cablu
Analog CATV
Kappa
Storm TV
CRD

INFO TV

*Un program TV special de informații și anunțuri
cu aproape 1.000.000 de telespectatori*

 P&T&I

TALON

INFOTV

ANUNȚ GRATUIT VIDEOTEXT

Trimiteți acest talon pe adresa INFO-TV și
anunțul dvs. va apare o săptămână pe post.

Text : _____

JARO INTERNATIONAL



Fly with us

Șos. București-Ploiești nr. 14-22, bloc 13/2, parter, sector 1,
București, Romania

Tel: 212.22.73 ; 212.22.75

Fax: 312.97.58

Sita: BBUDDJT; BUHTOJT