

nr. 35 76 pagini  
CD - 24 000 lei

# XtremPC

multimedia & hardware

Untitled 1 @ 33.3...

# PHOTOSHOP 5.5 FLASH 4

grafica și animația  
capătă acum  
noi dimensiuni!

TEST  
XTREM

auzi și tu 3D?  
A3D sau EAX?

FĂ-ȚI  
PROPRIA  
CASĂ!

3 programe  
de arhitectură  
testate

TEST  
DE VITEZĂ  
ȘI CALITATE

TNT 2  
și SAVAGE 4  
în prim plan

CADOU  
DE VACANȚĂ!

30% mai mult Internet!

aukewirtvbinwyu:n:wouruiyju445tnjhug@

# DUNGEON KEEPER 2

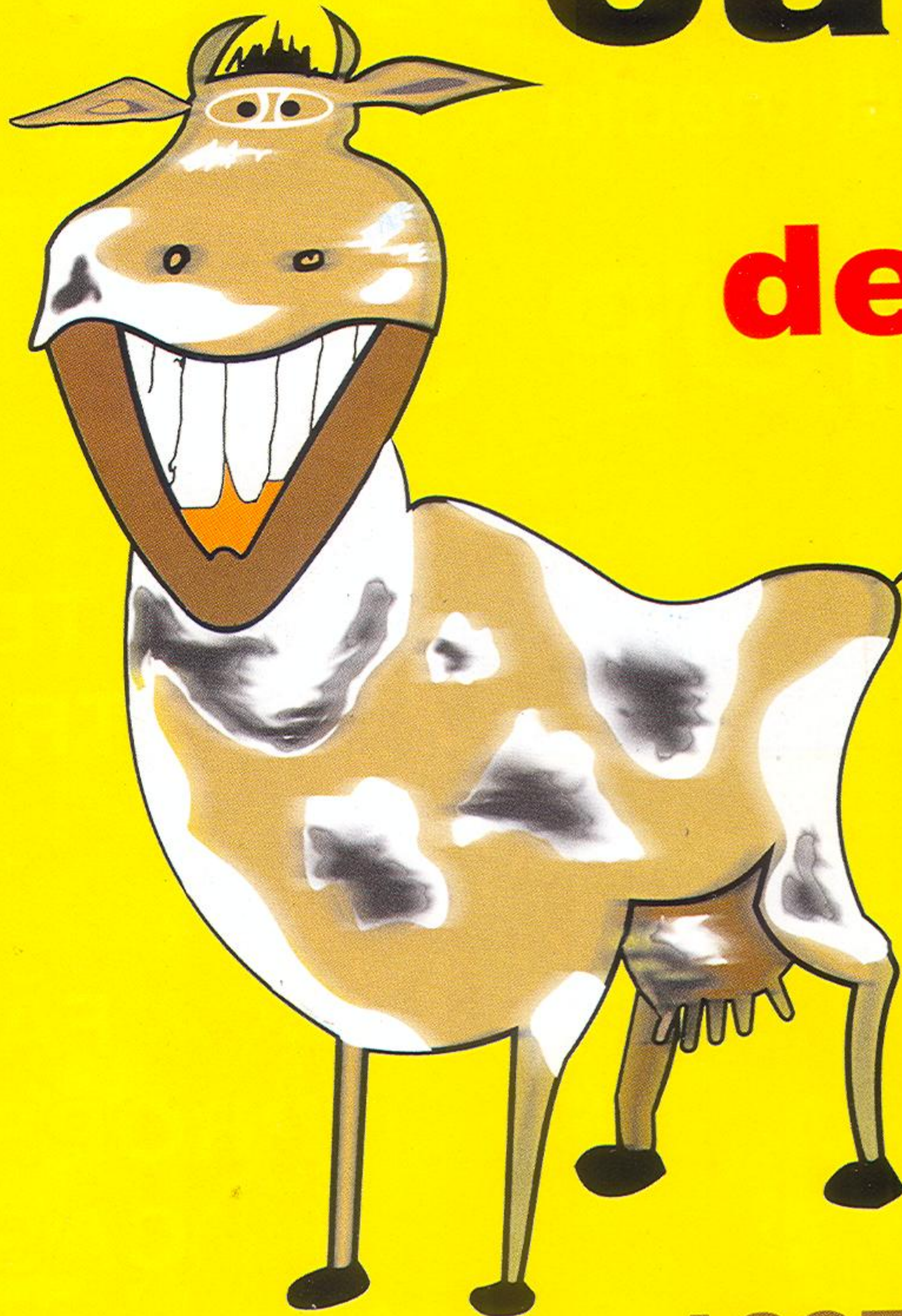
primul joc parțial localizat în România!





# cadou

de



# VACANȚĂ

**ACCES  
INTERNET GRATUIT**

230 65 65

<http://www.softnet.ro>

**OFERTĂ SPECIALĂ DE VACANȚĂ**

**GRATUIT - 10 ore acces internet pentru orice pachet HELLO 20**  
**GRATUIT - O lună acces internet pentru fiecare abonament nou de tip PRO.**

Ofertă valabilă numai în lunile iulie și august  
Pentru a beneficia de ofertă, decupați talonul de la  
pagina 13 și prezentați-vă la sediul firmei SoftNet

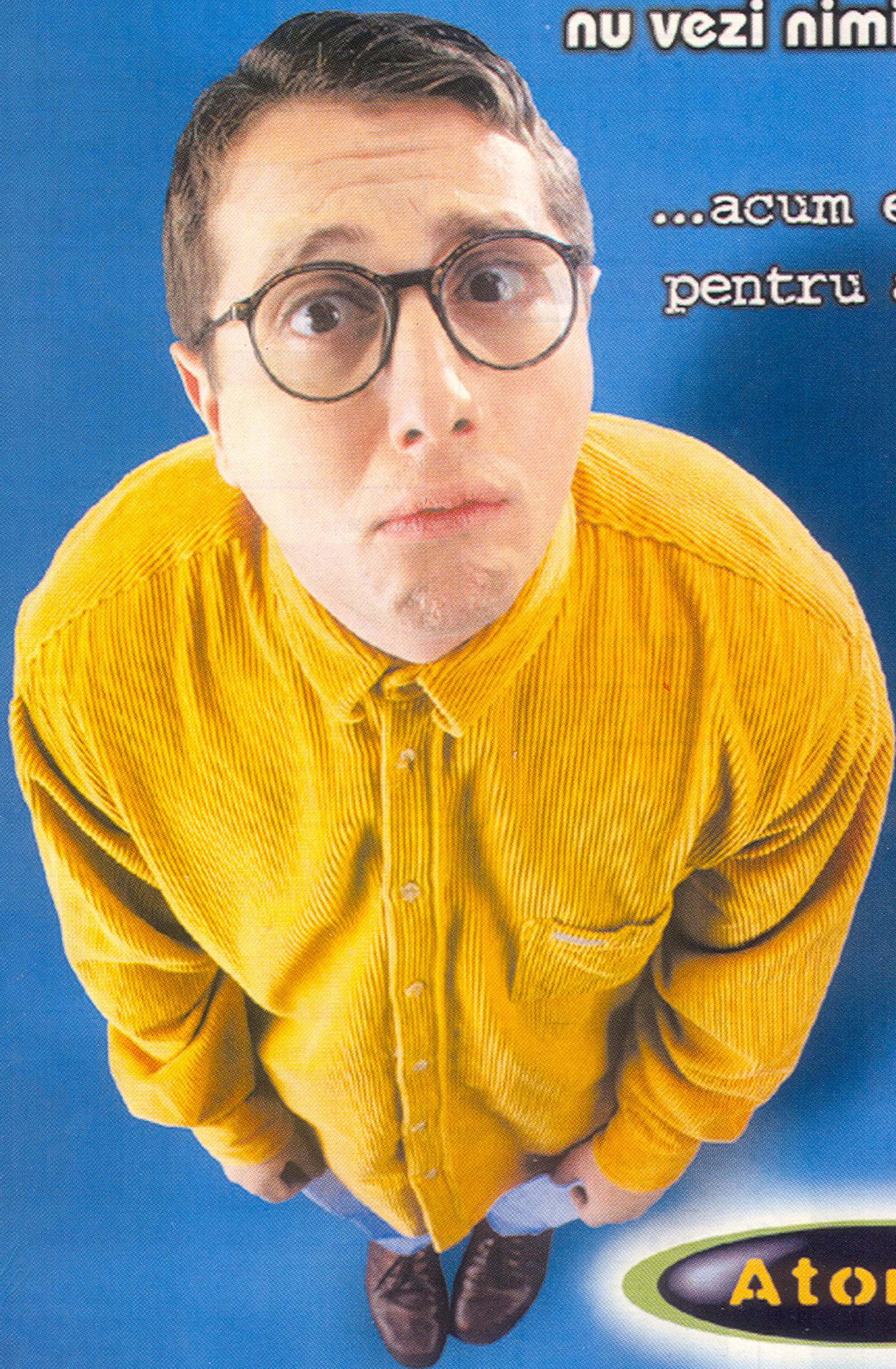
design by SoftNet © 1999

# SoftNet



**Frățioare, dacă stai  
în bibliotecă,  
nu vezi nimic...**

**...acum e timpul  
pentru altceva!**



**Atomic.**

**tvk Lumea!**



# CURPINS

**NR. 2 1999**



**XtremPC - Numărul 1**  
**Concept și realizare copertă:**  
 Softnet (Stelian Barbu)

Adresă: St. N. Constantinescu 10,  
 Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20  
 București 1, România

E-Mail: [redactia@xtrempc.ro](mailto:redactia@xtrempc.ro)  
 Web: [www.xtrempc.ro](http://www.xtrempc.ro)

<b>REDACTOR ȘEF</b>	Camil Perian
<b>HARDWARE</b>	Marius Neacșa
<b>TEHNOLOGII</b>	Cristi Radu
<b>MULTIMEDIA</b>	Remus Gradin
<b>JOCURI/DIVERSE</b>	Dragoș Inoan, Dan Dimitrescu
<b>CONSULTANT FINANCIAR</b>	Silviu Petrescu
<b>TEHNOREDACTARE</b>	Sebastian Bob

**MARKETING** 092518533  
**PAGINĂ WEB** Softnet

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4. Drepturile asupra numelui și siglei XtremPC aparțin Romas Comercial SRL. Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor. Vă vom prinde oriunde v-ați afla.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC



4 **Cuprins**

6 **Opinii și comentarii**

## XTREM XPLOREER

8 **Știri**

12 **Underground**

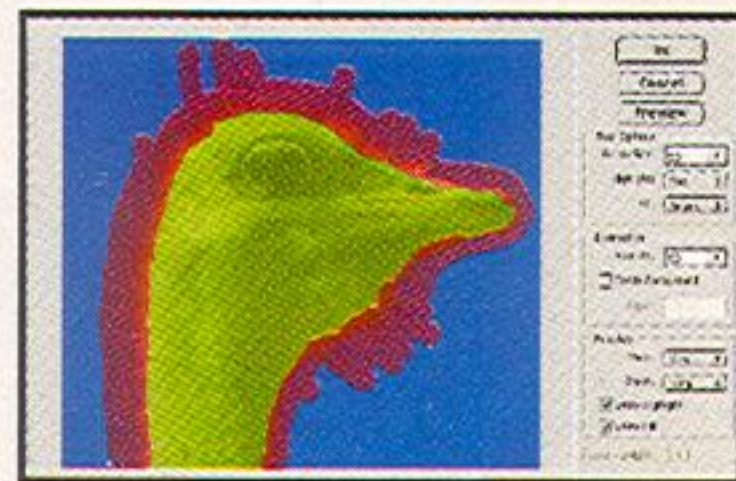
14 **Webedit**

15 **Seti@Home**

16 **Bullet Proof FTP**

## MULTIMEDIA

18 **Photoshop 5.5**

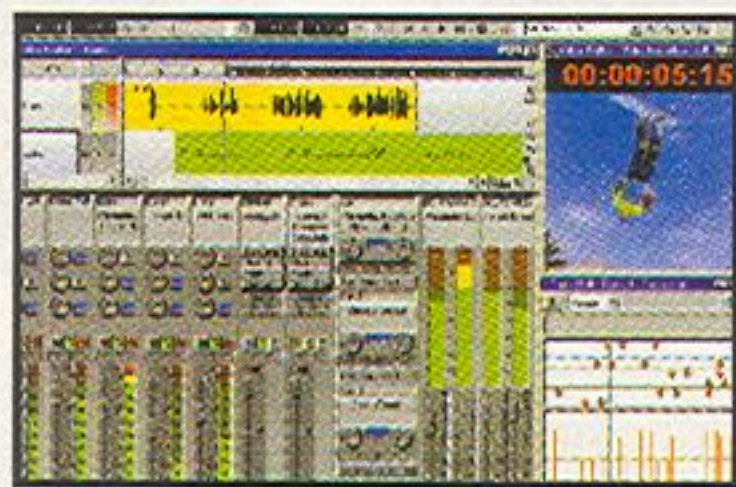


20 **Cool Edit Pro**

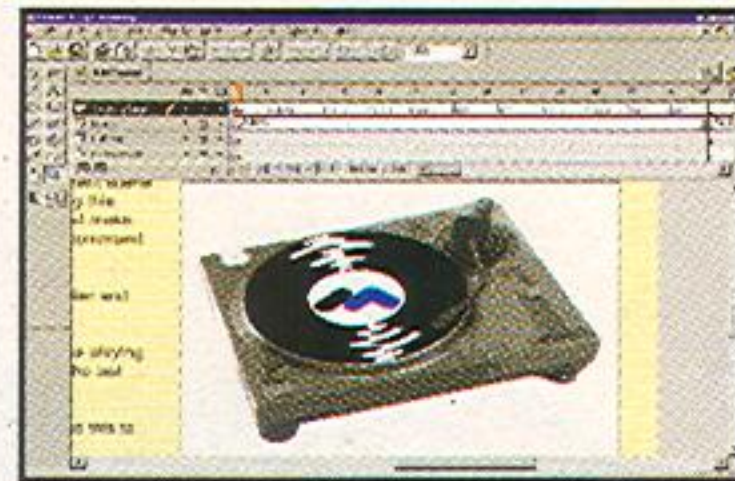


20 **Ulead Cool 3d**

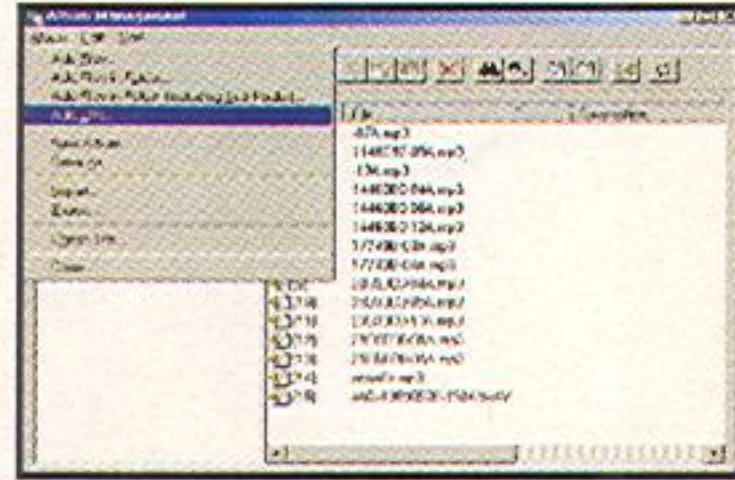
21 **Cakewalk Pro Audio 8**



23 **Flash 4**



26 **Jet Audio Plus**



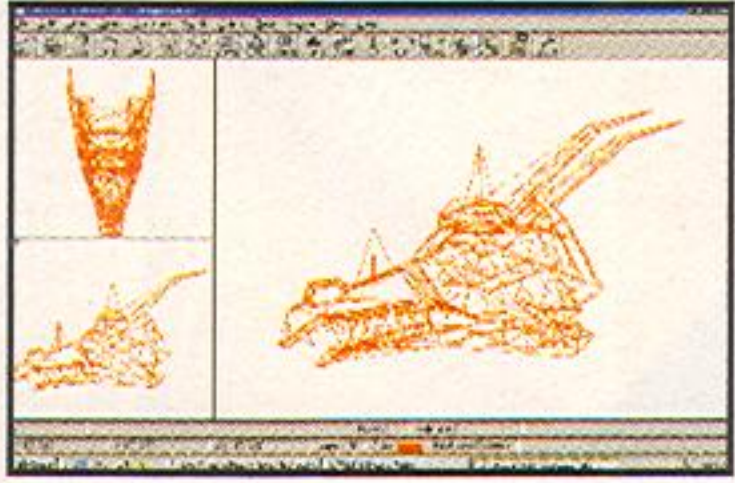
27 **Piano Hits**



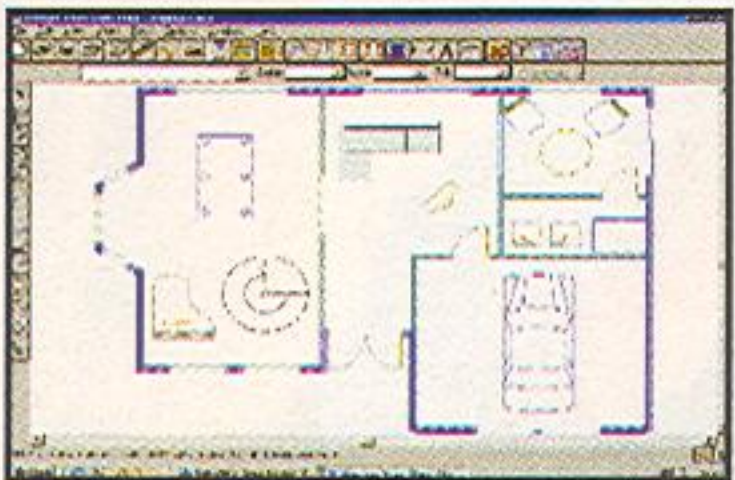
28 **Animatia de la nivel abc**

## SOFTWARE

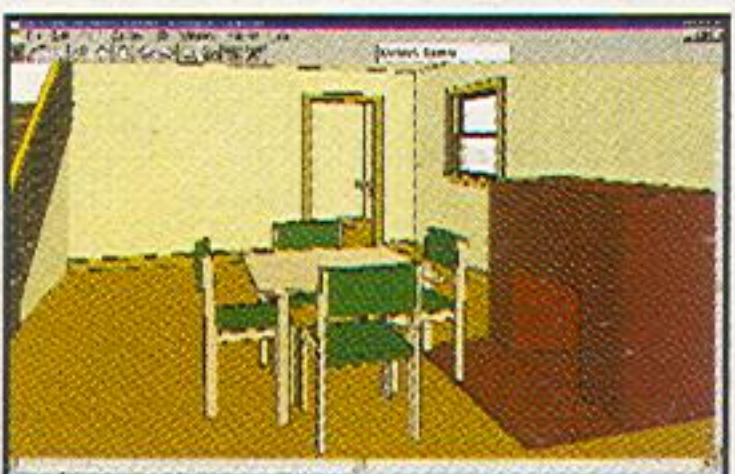
30 **Keycad deluxe**



31 **Bob Vila's Home Design**



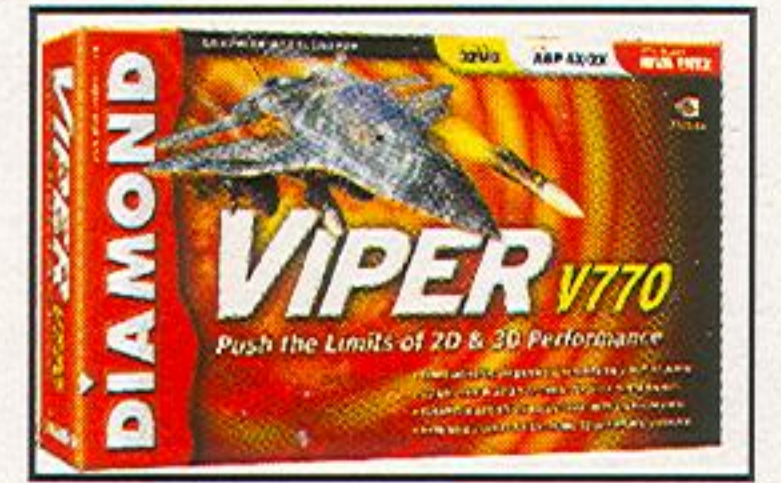
33 **3D Home Architect**



35 **Game Commander**

## HARDWARE

36 **Viper v770**



37 **Maxi gamer xentor**



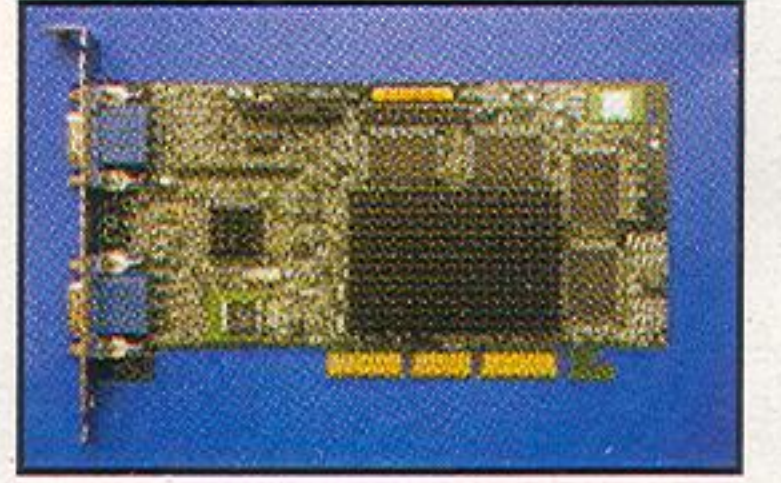
38 **3D blaster savage 4**



41 **Pianul electronic**



42 **Matrox G400**



43 **Fps 2000**

44 **Test xtrem: auzi si tu 3d? MX300 vs Sound Blaster Live!**



## Fac acum parte din ghilda câștigătorilor următorii premianți

1. Suba Adrian - Săvârșin  
Kit boxe + subwoofer Ubisoft
2. Simici Romeo Brăila - Joystick  
Sidewinder
3. Priboi Sorin - Brașov, Haring  
Ciprian - Hunedoara, Popovici  
Cosmin - Sinaia, Păunescu  
Cosmin - București,  
Bahrin Iulian - Botoșani - câte  
un exemplar al jocului POD  
de la UBISOFT
4. Popiniuc Daniel - Hunedoara -  
AOE: Rise of Rome
5. Bărată Eduard - Ploiești -  
Chaos Gate
6. Mîțu Adrian - Sibiu -  
Blackstone



## PREZENTARI

55 Requiem

56 Descent 3

57 Star Trek Birth  
of the  
Federation

58 Star Wars:  
The Phantom  
Menace

60 Star Wars:  
Episode 1  
Racer

61 Fighting Steel

62 Dungeon  
Keeper 2

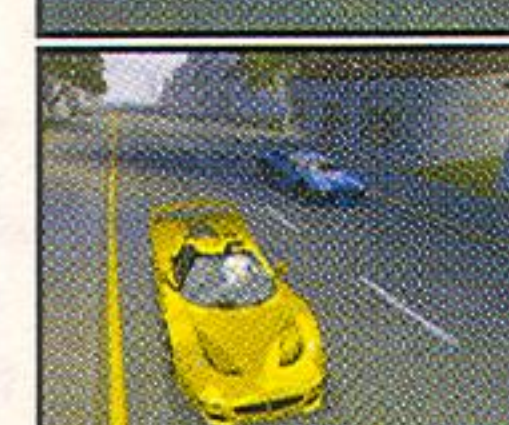
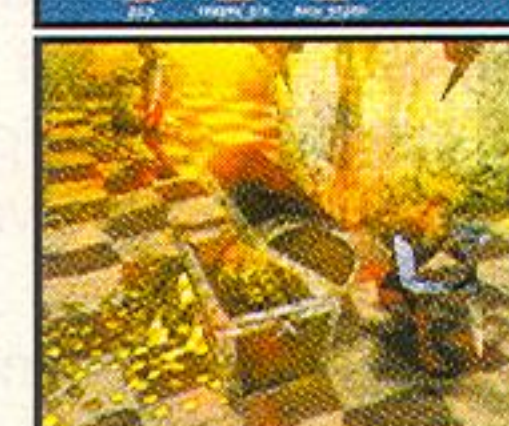
65 Mechwarrior 3

66 Fleet Comand

68 Need for  
speed:  
Road Challenge

70 F22 Lightning 2

72 Total Annihilation  
Kingdoms



## PRIMA IMPRESIE

52 Star Trek Mania

"Este vorba despre 3 jocuri total diferite și anume un 3D Shooter, un joc de strategie 3D în spațiu și un adventure."



52 Deathrace 2000

"Subiectul pornește de la un film produs în 1975. Este vorba despre o cursă futuristică, trans-continentală în care se întrec Sly Stallone și David Carradine"



53 Amen

"În cazul de față Cavedog Entertainment încearcă genul "3D shooter inteligent", un joc nelinear a cărui poveste a fost scrisă înaintea motorului grafic."



## AVANPREMIERE

54 Drakan

"Este un 3rd person action RPG dotat cu un engine foarte puternic. Riot (așa se numește engine-ul) a fost completat și scos deja la vânzare"





DE LA CEI MAI ADEVĂRAȚI CITITORI

# OPINII & COMENTARII

**Salut! La jocul Premier Manager 99 dacă am ratingul la echipă 90 pot să bat celelalte echipe aproape întotdeauna; iar dacă am ratingul să zicem 84 iau bătaie de la o echipă care are 68 sau 72 cu cel puțin 4-0. Credeți că este AI-ul jocului de vină? Mă enervează faptul că componentele evoluează foarte repede. Dacă acum îți iei un computer bun peste 1,5 ani ajunge aproape un nimic. Nu credeți că cei care fac plăcile grafice, procesoarele sunt mină în mină cu cei ce fac jocurile? Cum e posibil ca Delta Force să aibă nevoie pentru a fi jucat bine de P2-450 cu 128 Mb?**

**Valentin Tudor - București**

Ceea ce se întâmplă cu PM99 nu este nimic neobișnuit. O echipă bună pierde și ea uneori, chiar la scoruri mai mari în joc. Probabil că ai prins o anume perioadă a echipei, de formă mai scăzută, sau un șir de meciuri mai norocoase când ai avut echipa la peste 90. Oricum, la oricare valoare poți pierde sau câștiga.

Evoluția componentelor și a card-urilor grafice în special depășește ca viteză cu mult bariera de 1,5 ani. Iată, de abia a apărut TNT2-ul iar în toamnă Nvidia pregătește NV10, o placă de câteva ori mai bună. Mîna în mîna nu or fi ei dar e ceva în genul :scot jocul să folosească toate facilitățile unei plăci și atunci merge încet și e nevoie de una mai rapidă care apare și așa mai departe.

**Mă numesc Adi și doresc să fiu scurt și concis. La ce se referă acel "în timp" și "Yahoo". Ce se întâmplă dacă în timp ce calculatorul este aprins schimb comutatorul din spate la altă tensiune? Ce știți despre Windows 2000? Ce noutăți aduce?**

**Adi - Lugoj**

"În timp" se referă la rezistența ca atractivitate în timp pe care noi o estimăm că jocul o va avea.

"Yahoo" reprezintă numărul de hit-uri pe care jocul respectiv le are la un search simplu pe internet cu motorul de căutare Yahoo. Este un fel de măsură a popularității sale.

Schimbarea tensiunii la calculator, indiferent dacă înainte să fie pornit sau în timp ce merge la 110 (probabil așa ai și tu la comutator) duce inevitabil la prăjirea sa. Despre Windows 2000 vom avea numărul următor un articol care va descrie în amănunt tot ce aduce nou acest sistem de operare.

**Țin să vă felicit pentru nou și extraordinara realizare "XtremPC" care mi-a plăcut foarte mult. Dar trebuie să vă spun că cel mai mult mi-a plăcut blonda de pe copertă. Lăsînd gluma la o parte trebuie să vă laud că ați reușit să atingeți obiectivul propus într-un timp record. Totuși ar trebui să mai măriți numărul de pagini.**

**Dan Novac Mihai - Craiova**

Hei, și nouă ne-a plăcut modelul de pe copertă. Doar d'asta l-am ales. Numărul de pagini e o problemă mai veche, noi lucrăm la ea, dar la fel lucrează și guvernul la situația economică așa că totul se menține cumva pe loc.

**Hello guys! Am să vă felicit pentru noul look al revistei care nu a ieșit așa rău cum credeam. Nu credeți și voi că titlurile mai grășane cum ar fi Heroes III merită să fie prezentate impecabil? Care e problema mea cu Mihai Dobrică? Păi clasificarea subiectivă a orașelor care a făcut praf tot articolul care mi s-a părut foarte promițător. Nu știu cum domnia sa poate clasifica așa ușor rasele din joc: Dungeon e super, Fortress e cel mai jaf. Părerea mea e că în mîinile unui jucător cît de cît priceput orașele sunt cît de cît la egalitate. Nu știu ce înseamnă că "Restul creaturilor nu au abilități deosebite" de la Stronghold. Faptul că Wolf Raiderii lovesc**

**de 2 ori, Thunderbird lovește din cînd în cînd cu Lightning adversarii iar Cyclopul pot ataca zidurile cetăților este ne semnificativ? Tower nu merită 40% deoarece are 3 unități cu atac la distanță printre care și prima unitate Master Gremlinii ceea ce este un avantaj major la început.**

**Adrian Bălan - Rm Vâlcea.**

Articolul cu pricina a avut o mare problemă și anume un timp foarte scurt în care a fost realizat, probleme de dat revista la tipar. Chiar autorul articolului a fost uimit de unele dintre inexactitățile prezente în articol. Cele pe care le menționezi sunt într-adevăr niște erori ca și alte inadvertențe din cadrul lui. Am preferat să grăbim prezentarea în loc să o mai amînam pentru a o face mai exactă și atunci acesta a fost rezultatul: Howgl!

**Salut! Aceasta este a doua scrisoare pe care vi-o trimit (prima se pare că nu a ajuns). Singura mea dezamăgire despre XTREMPC-ul nr.1 este că ați scris prea puține articole despre jocuri. Am citit revista de cel puțin 4-5 ori și cred ca o să o mai răsfoiesc de 3 ori. De acum puneți cîte o poză cu un fotomodel pe fiecare copertă a revistei că merge mai bine decît o imagine din joc. Voodooextreme nu mi s-a părut chiar așa de reușit pe cît scria în revistă.**

**Radu - Galați.**

Nu cred că numărul 1 a avut un număr redus de articole dedicate jocurilor. Mai repede spațiul lor s-a restrîns ca număr de pagini însă numărul s-a păstrat aproximativ constant. Este drept că s-a dovedit că o pagină nu este chiar suficient, deci vom încerca să reducem cu foarte puțin numărul lor pentru a permite jocurilor mai importante să fie prezentate pe 2 sau, cum este chiar în acest număr Dungeon Keeper 2 pe 3 pagini.

Poza cu fotomodelul nu este o necesitate. Uite chiar coperta aceasta. Însă sperăm că începînd

chiar cu numărul următor să continuăm seria de coperti cu fotomodele începută în numărul 1.

**Pentru început am căutat revista toată dimineața, am găsit-o pînă la urmă deș atunci cînd am cerut XTREMPC mi s-a oferit EasyPc apoi, aveți o revistă super, mult peste celelalte din piața românească! ce m-a făcut să scriu este, pe lîngă aberantele scrisori gen : "puneți un**

**joc full, mai vrem pagini" e scrisoarea de la rubrica opinii&comentarii, scrisoare spuneam, a dlui Bistrițeanu, care nu înțeleg, e gamer sau nu? Păi domnule Bistrițeanu, dumneata cum joci jocurile cu sunetul dat pe "mute" ? După cîte știu, revistele de jocuri trebuie să prezinte jocuri domnule, așa cum sunt ele vina este a producătorilor, dacă o considerați vină (eu o consider realitate)! Uitați-vă la un film pe**

**ProTV sau HBO și veți auzi aceleași cuvinte! sau vizitați Pantelimonu' micului nostru Paris! Am o întrebare pentru dumneavoastră: ce alegeți într-un joc, o vorbă de gen "who the fu\*k is Alice?" sau doriți să împușcați mii de oameni cu shotgunu și să vă simțiți împăcat cu sine ca ați terminat jocul?**

**În final, Q3 cel apărut acum pe aci e sub așteptări! Domnu' Carmack, pe lîngă faptul că s-a văzut incompetent să creeze un single player bun, și-a bătut joc de noi! Să sperăm că o să fie ceva de capul lui, Doamne ajută! Am scris.**

**John**

Adevărul este că Domnu' Carmack a cam surprins neplăcut pe multă lume cu ultima sa realizare care deși arată bine din punct de vedere grafic cam lasă de dorit ca jucabilitate și atractivitate. Cît despre comentariul tău în legătură cu f\*ck, cine suntem noi să îl analizăm? Așa că doar l-am publicat.

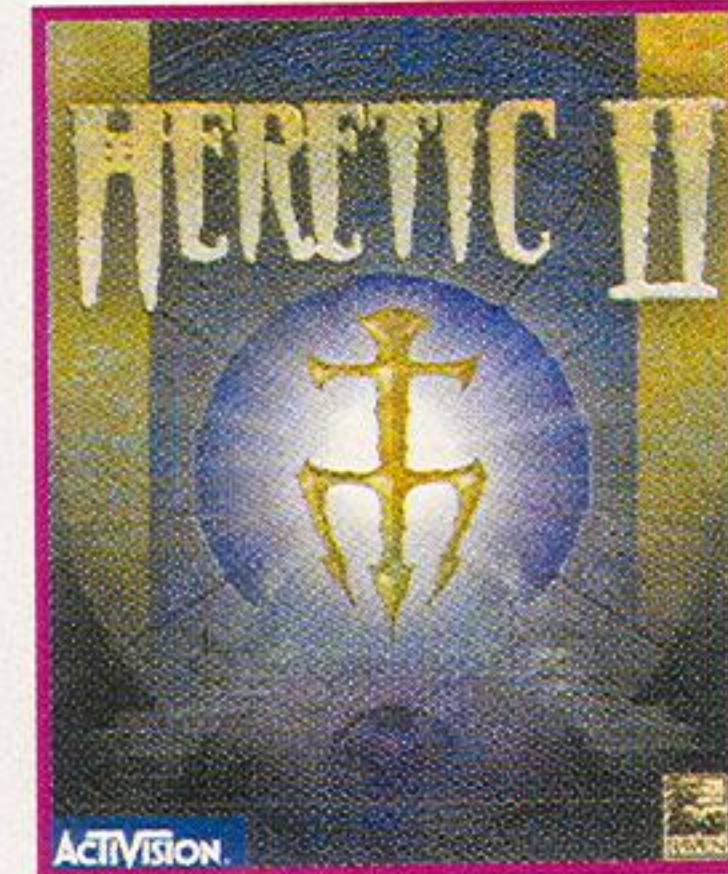


**DACĂ AUZI STRIGĂTUL**

**O, AM GAST UNUL  
MULȚI MAI IEFTIN!!!**

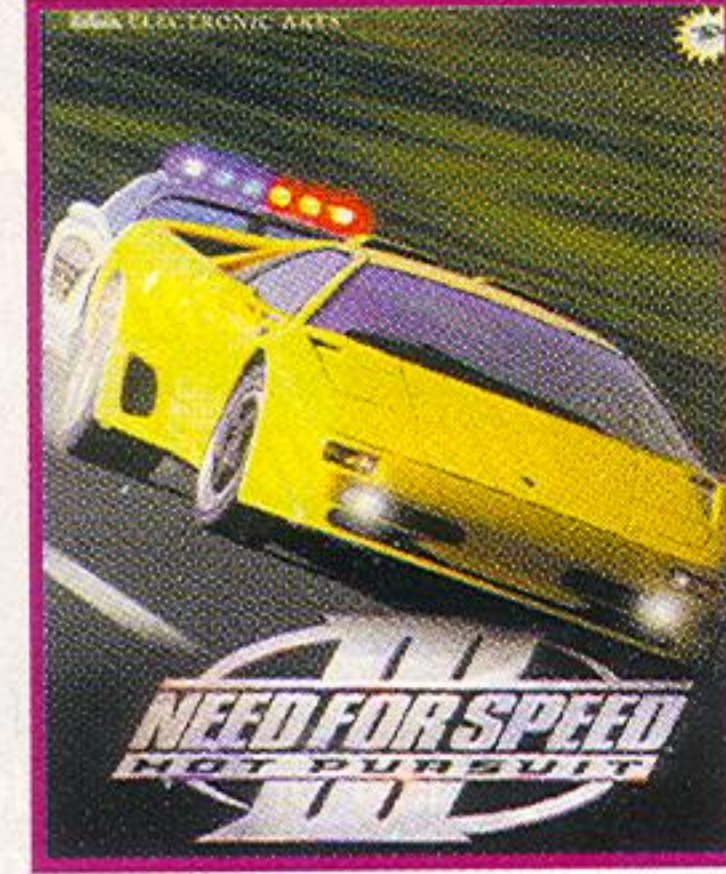
**LASĂ ATUNCI GOSPODINELE SĂ  
AIBĂ PLĂCEREA CĂ AU GĂSIT  
DETERGENT MAI IEFTIN. CU BANII  
RĂMAȘI ÎȚI POTI SATISFACE APOI  
PROPRIILE TALE PLĂCERI!**

**IA UN PROGRAM DE CALITATE**



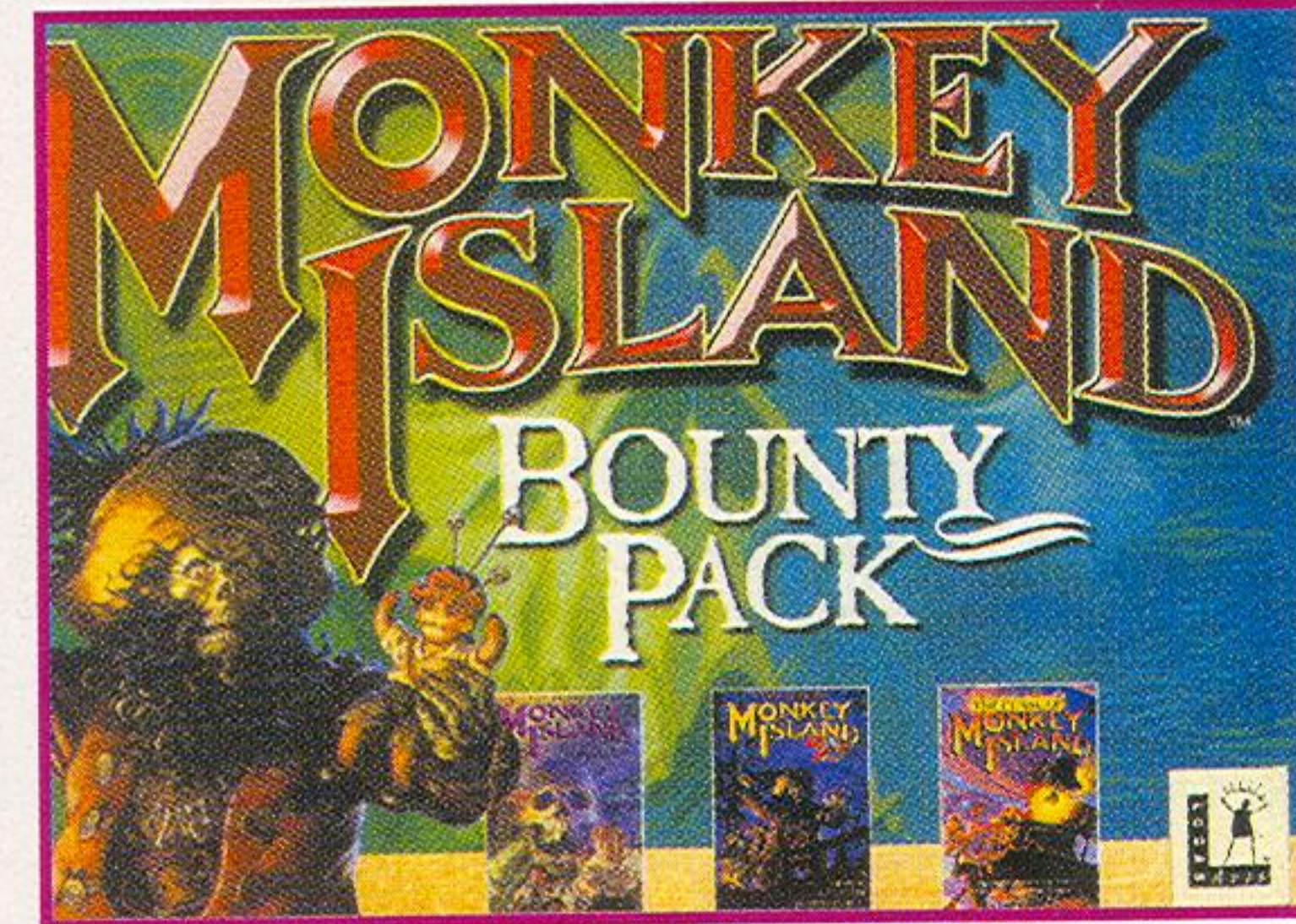
**HERETIC 2**

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 46.4\$



**NEED FOR SPEED 3**

**TIP JOC:** Driving  
**PUBLISHER:** EA Sports  
**COST:** 43.7\$



**MONKEY ISLAND BOUNTY PACK**

**TIP JOCURI:** Adventure **PUBLISHER:** Activision **COST:** 51.2\$

**Toate prețurile INCLUD TVA!**

**TALON DE COMANDĂ**

**Nume Prenume** \_\_\_\_\_  
**Telefon** \_\_\_\_\_  
**Adresă** \_\_\_\_\_

**Doresc să mi se trimită cu plata ramburs  
următoarele produse:**

- 1 \_\_\_\_\_ **Bucăți** \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_ **Bucăți** \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_ **Bucăți** \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_ **Bucăți** \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_ **Bucăți** \_\_\_\_\_

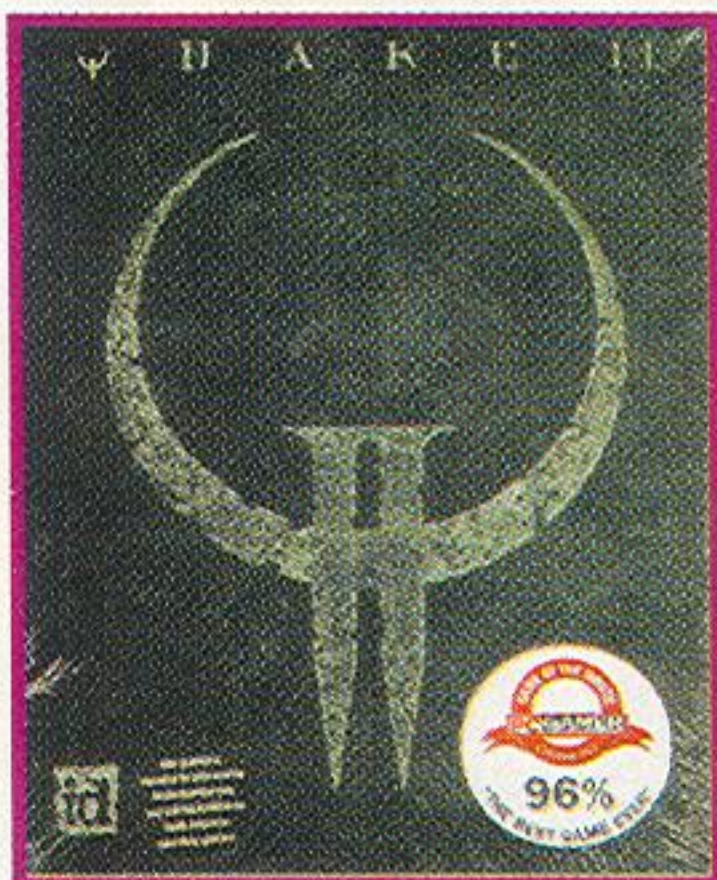
Trimiteți acest talon pe adresa: Str Nicolae Constantinescu  
10, Bl 11A, Sc B, Et 2, Apt 20, București

**CELE MAI NOI ȘI INTERESANTE JOCURI PC**

ACTION HALL OF FAME (Carmageddon, MechWarrior 2, Interstate 76, MDK).....	46.4\$	MOTO RACER 2.....	43.7\$
AH64D LONGBOW CLASSIC.....	17.1\$	NAM.....	42.7\$
ALPHA CENTAURI.....	43.7\$	NEED FOR SPEED 3.....	43.7\$
ATOMIC BOMBERMAN.....	29.3\$	NBA LIVE 99.....	48.3\$
BLACKSTONE CHRONICLES.....	46.4\$	ODDWORLD: ABES EXODDUS.....	40.3\$
BLOOD 2: THE CHOSEN.....	35.4\$	PANZER GENERAL 2.....	40.3\$
BUCCANEER.....	36.6\$	POPULOUS THE BEGINNING.....	48.3\$
CARMAGEDDON.....	25.6\$	POWERSLIDE.....	35.4\$
CIVILIZATION: CALL TO POWER.....	51.2\$	POWERBOAT RACING.....	26.8\$
CHAOS GATE.....	46.4\$	PRIVATEER 2 CLASSIC.....	17.1\$
COMANCHE 3 GOLD.....	43.7\$	PRO PINBALL TIMESHOCK.....	20.4\$
CAESAR3.....	43\$	THE BIGGEST NAMES - THE BEST GAMES (Sim City 2000, Dungeon Keeper, Nuclear Strike, Need 4 Speed 2 Special Edition, Dark Omen, Them Hospital).....	43.9\$
BLADE RUNNER.....	36.4\$	SENSIBLE SOCCER 98.....	46.4\$
CHESSMASTER 6000.....	40.3\$	SIM CITY 3000.....	43.7\$
DARK VENGEANCE.....	35.4\$	SOLDIERS AT WAR.....	40.3\$
DESCENT FREESPACE.....	31.7\$	STARFLEET ACADEMY.....	31.7\$
DUNE 2000.....	46.4\$	SIN.....	46.4\$
EXTREME ACTION PACK (3 Jocuri: Battlezone, Grand Theft Auto, Nitro Raiders).....	51.2\$	STAR COMMAND.....	25.6\$
F15.....	43.7\$	JEDI KNIGHT + MISTERIES OF THE SYTH.....	46.4\$
F16+MIG29.....	43.7\$	STARCRAFT.....	43\$
FALLOUT 2.....	46.4\$	STEEL PANTHERS III.....	40.3\$
FIFA SOCCER MANAGER CLASSIC.....	17.1\$	SU27 FLANKER.....	43.9\$
FIGHTER PILOT.....	27\$	TIDES OF WAR.....	40.3\$
FINAL LIBERATION.....	30.5\$	TEAM APACHE.....	43.9\$
FIFA 99.....	43.7\$	TEST DRIVE 5.....	43.7\$
FUTURE COP.....	27\$	TEST DRIVE 4X4.....	43.7\$
FLYING CORPS.....	20.4\$	THEME HOSPITAL.....	17.1\$
HALF LIFE.....	43\$	THEME PARK CLASSIC.....	17.1\$
HEXEN.....	20.4\$	TOTAL ANNIHILATION.....	30.5\$
IMPERIALISM.....	36.6\$	QUAKE 1: THE OFFERING (3 CD-uri: Quake 1, Mission Pack 1, Mission Pack 2).....	46.4\$
ISRAELI AIR FORCE.....	43.7\$	QUAKE 2.....	35.4\$
KING'S QUEST 8.....	43\$	UNREAL.....	42.7\$
KRIME KILLER.....	31.7\$	WAR OF THE WORLDS.....	40.3\$
LIGHT&DARKNESS.....	26.8\$	WING COMMANDER PROPHECY GOLD.....	43.7\$
LITTLE BIG ADVENTURE 2 CLASSIC.....	17.1\$	WING COMMANDER CLASSIC.....	17.1\$
LODE RUNNER 2.....	42.7\$	WORLD LEAGUE BASKETBALL.....	36.6\$
MISSING IN ACTION.....	46.4\$	X-FILES: THE GAME.....	46.4\$
MONKEY ISLAND BOUNTY PACK (Conține toată colecția de jocuri Monkey Island - 1,2,3).....	51.2\$	XWING VS TIE FIGHTER + BALLANCE OF POWER.....	46.4\$
MORTAL KOMBAT 4.....	46.4\$		

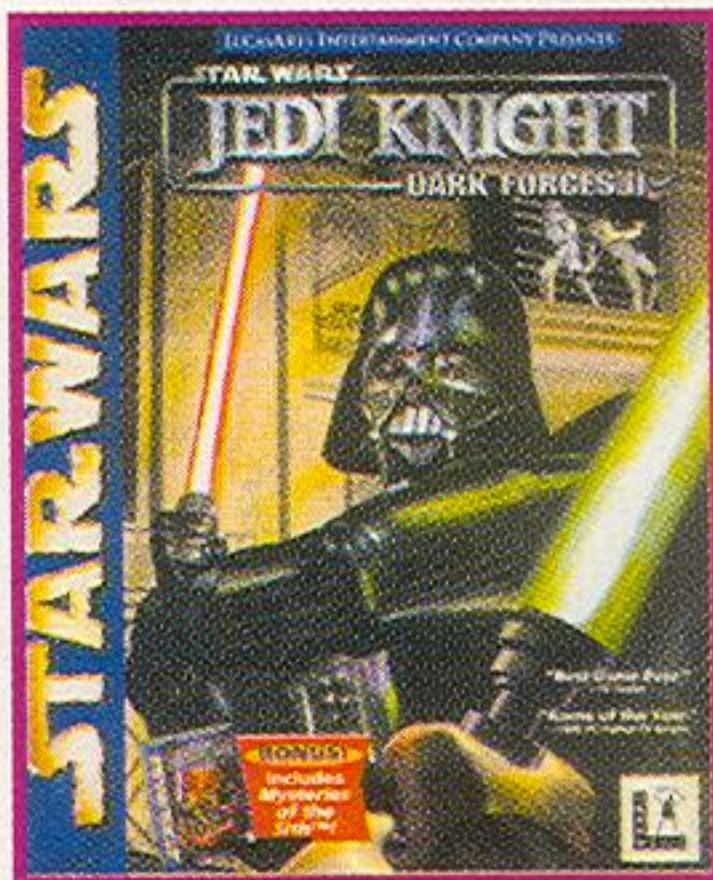
**CELE MAI ATRACTIVE ȘI UTILE PROGRAME PC/MAC**

GEOBEE CHALLENGE (Enciclopedie Geografica).....	39\$	derizare 3D. Peste 5000 de simboluri. Compatibil Autocad și Turbocad).....	54.9\$
SWINGING SAFARI (Enciclopedie Geografica).....	39\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 60's Toate revistele anilor 60 pe 3CD-uri - articole, fotografii, harji (Win 3.1/95 - MAC).....	55.5\$
UNIVERSE BEYOND (Enciclopedie Universala).....	62.5\$	COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER.....	55.5\$
A.D.A.M: THE INSIDE STORY (Enciclopedie A Secretelor Corpului Uman).....	45.4\$	PRINT MASTER DELUXE 4 (Program grafica, conține peste 30000 clipart-uri, 5400 fotografii, 1000 de fonturi, 3400 de șabloane).....	79.3\$
9 MONTH MIRACLE (Enciclopedie Despre Nașterea Unui Copil).....	45.4\$	PRINT MASTER PLATINUM 4 (Program de grafica, conține peste 92.000 clip-art-uri, 20.000 de fotografii, 2000 de fonturi, 4000 de șabloane. Se realizează cărți postale, calendare, etichete, cărți de vizita, foi cu antef. 7 CD-uri + manuale).....	109.8\$
COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 99 DELUXE (Peste 40.000 de articole, 16.000 de imagini, 450 de harji, 150 de filme, 4 CD-uri).....	61\$	PHOTO FINISH (Program de prelucrare profesională a imaginilor).....	54.9\$
KEYCAD DELUXE (Arhitectura și CAD pentru construirea propriei dumneavoastră locuințe. Design interior, ren-			



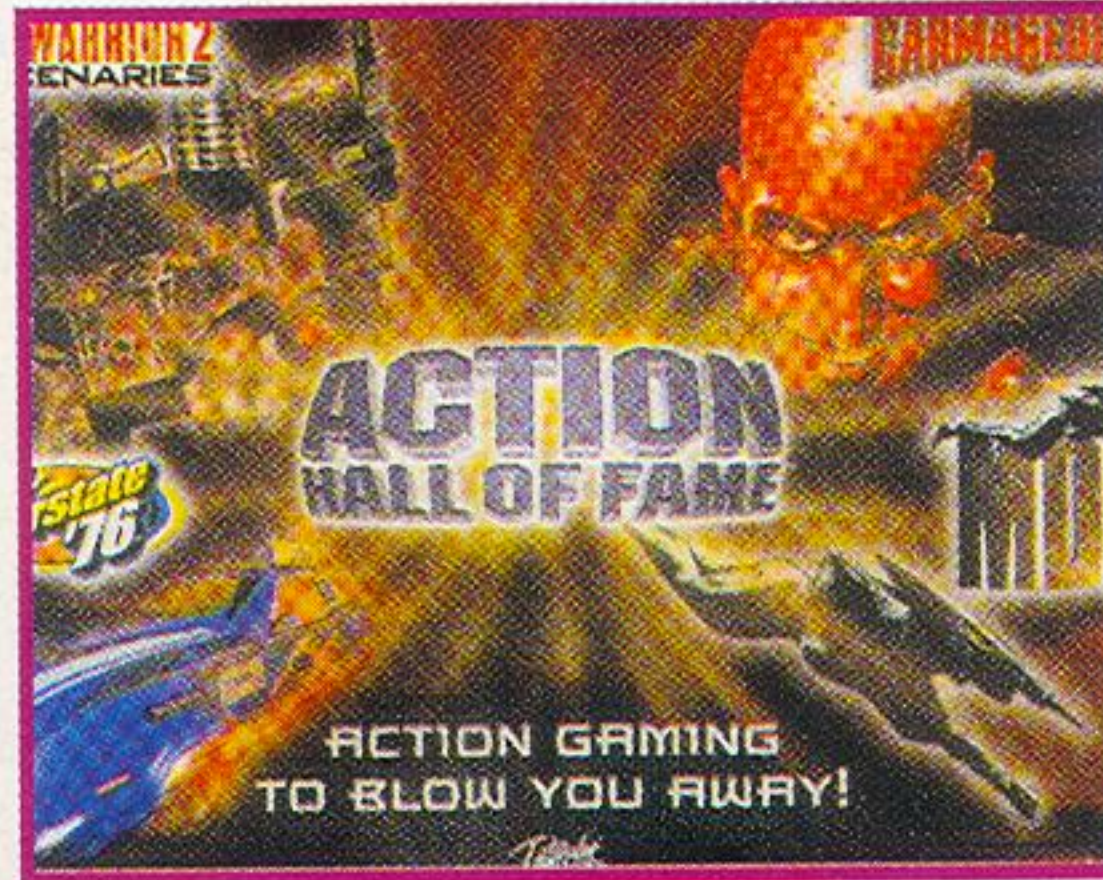
**QUAKE 2**

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 35.4\$



**JEDI KNIGHT+MOTS**

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 46.4\$



**ACTION HALL OF FAME**

**JOCURI:** Carmageddon, Interstate 76, MDK, Mechwarrior 2  
**COST:** 46.4\$

**Trimite talonul și vei primi prin poștă repede cu plata ramburs comanda ta!**



# INTERNET NEWS

**HOME**

**STIRI**

**UNDERGROUND**

**SOFTWARE**

**LINK-URI**

- Încă un virus după Melissa.
- EAX-ul se va afla acum în DirectX.
- MP3 recorderele de Internet aprobate.
- DIVX-ul, un format decedat.
- Motrtyr - evitat în toată lumea.
- S3 a cumpărat Diamond.
- 1999 - anul card-urilor grafice.
- Alone in the dark 4.
- Mail bombing la nivel înalt.
- Reclamă în BIOS.
- 3DFx, cea mai vîndută firmă.
- Aural trece la retail.
- CYRIX s-ar putea să renască.
- Un nou procesor de la AMD.

- Procese peste procese.
- Hoții se arestează (la alții).
- Raiduri în Italia.
- Exportul restrîns de tehnologie.
- AMD pierde din ce în ce mai mult.
- INTEL dă în judecată VIA.
- Vînzări foarte slabe la Superbike.
- Delay = dolari pierduți.
- AOL pierde 2 bătaii simultan.

## Încă un virus după Melissa

Un nou virus transmisibil prin e-mail și-a făcut apariția pe Internet la puțin timp după stingerea incendului Melissa. Acest nou agent se numește "ExploreZip Worm" și este cu mult mai periculos decât Melissa putînd șterge efectiv informații de pe calculatorul tău urmînd a deveni astfel destul de popular în viitor. Numele de worm (vierme), în loc de clasică denumire de virus cu care ne-am obișnuit este data de faptul că acest virus nu se poate replica. Cu toate acestea nimic nu îl împiedică să se împrăstie foarte repede, și deși se pare originar din Israel a fost deja detectat pe mii de computere în Statele Unite, Franța și Germania.

Worm-ul apare sub forma unui mesaj, ca un răspuns la un e-mail de-al tău trimis în prealabil. El este de fapt o amîinare în care cel ce-ți trimite mesajul te invita ca "Till then, take a look at the zipped docs." Dacă ai făcut greșeala să deschizi fișierul ești ras, tund și frezat. Utilizatorii ce primesc acest mesaj trebuie să îl ștergă urgent, în cazul în care dau click pe el urmînd ca Outlook-ul și ce program folosești pentru mail să fie distruse aproape instantaneu.

## EAX-ul se va afla de acum în DirectX

O recentă înțelegere între **Microsoft** și **Creative Technology** a dus la anunțarea de către Microsoft a includerii din următoarea versiune DirectX-ului a unui număr de efecte din EAX-ul creat de Creative și care reprezintă un API ce permite adăugarea de efecte 3D, de mediu în jocuri. Licența, cel puțin din ce a fost anunțat momentan se referă la includerea efectelor flange, chorus, EQ și environmental reverberation. API-ul EAX este suportat în momentul de față de nu mai puțin de 50 de jocuri care au ieșit sau urmează a ieși pe piață în viitorul apropiat.

## MP3 recorderele de Internet aprobate

S-ar putea spune că industria muzicii a fost tratată nedrept recent cînd un tribunal din Statele Unite a decis că gadget-urile care folosesc la stocarea și redarea muzicii în format MP3 nu violează legile copyright-ului. În această categorie intra atît MP300-le produs de **Diamond** cît și Nomad-ul firmei **Creative**. MP300-le **Diamond** a fost de fapt subiectul acestui proces. Motivul pentru care s-a considerat că aceasta nu este ilegal este că scopul sau primar nu este înregistrarea muzicii. S-a considerat că acesta este ușurarea transportării proprii muzici de către utilizator și nicidecum pirateria ei. Acest proces este răspunsul la procesul intentat în Octombrie anul trecut de Asociația Americană de Înregistrări care viza MP3-urile și hardul pe care se transportă ca o sursă importantă pentru pirateria din muzică.



## DIVX- un format decedat

Nu mai puțin de 104 de milioane de dolari pierdere pentru primul sfert al acestui an a raportat **Circuit City**, retailer de produse electronice din Statele Unite din cauza ineficienței sistemului DIVX pe care l-a creat și promovat. DIVX este o alternativă mai ieftină pentru DVD ce îți permite să închiriezi un film fără să-l mai aduci înapoi la magazin. Costul inițial al filmului este foarte redus, 4.99\$ față de chiar 40\$ la cît poate ajunge un film pe DVD normal. Problema este că trebuie să ai acasă însă un player DIVX special, mai scump decît DVD-ul obișnuit și să plătești pentru fiecare vizionare a filmului prin carte de credit cîte circa 3-4\$. Formatul s-a dovedit nepopular, casele producătoare de filme nesuportîndu-l și nici publicul nefiind prea atras de el. Circuit City a abandonat deci acest proiect pentru care investise inițial peste 200 de milioane de dolari.



## Mortyr evitat de toată lumea

De curînd a fost anunțat ca firma Ubisoft a preluat o mare parte din drepturile de distribuție pentru firma Interactive Magic. Nimic deosebit pîna cînd **Ubisoft** a declarat ca nu dorește să distribuie jocul Mortyr. Considerat a fi prea violent și refuzat deja de multe magazine, Mortyr se constituie într-un joc 3D shooter plasat în universul Germaniei naziste unde scopul tau este acela de a-l înlătura pe Hitler. Ubisoft a declarat că jocul nu se constituie în gama de produse pe care dorește să le distribuie în sensul că este de tactica, strategie, lupta. Desigur știm cu toții însa ca alte produse distribuite de Ubisoft cum ar fi cele ale firmei 3DO ca Uprising 2 sau Requiem sunt mult mai mult decît simple jocuri de tactica. Se pare deci ca pe lîngă vînzatori Mortyr este momentan și fara distribuitori. În urma contractului cu IMagic, se planuiește crearea în comun a unui sim economic ce se dorește o îmbinare între Sim City, Civilization și Capitalism.

## S3 a cumpărat Diamond

În timp ce se speculează pe seama achiziționării sale de către alte firme, **S3** a făcut o mișcare surpriză în peisajul firmelor producătoare de carduri grafice și a achiziționat **Diamond Multimedia**. Aceasta mutare este evident una strategică din partea **S3**, achiziționarea **Diamond** însemnînd expansiunea în domenii ca internetul sau software-ul, **S3** axîndu-se pîna acum numai pe card-uri grafice. Compania recent anunțase că urmează să primească 252 de milioane de acțiuni de la **United Microelectronic Corporation** în valoare de peste 600 de milioane de \$ care alături de cei 130 de milioane de dolari actuali în capital ai **S3**-ului înseamnă un extraordinar suport pentru dezvoltarea care va urma. În urma contractului stabilit **S3** va prelua **Diamond** la schimb cu acțiuni **S3**. Acționarii **Diamond** vor primi 0.52 acțiuni **S3** pentru fiecare acțiune **Diamond** detinută. Afacerea se va definitiva în noiembrie 1999 Spre deosebire de **3DFx** care după achiziționarea **STB** a renunțat să mai livreze chipset-uri altor producători de plăci ca **Diamond** sau **Creative**, **S3**-ul este dispus să pastreze actualele angajamente ale **Diamond** dintre care cel mai important fiind cel cu **Nvidia**. Cu toate acestea, Dan Vivoli, vicepreședinte în cadrul **Nvidia** a declarat că nu vede motivul pentru care relația **S3 - Nvidia** ar continua. El spune că va mai fi o perioadă de grație în care colaborarea va continua dar nu

## ROMTELECOM

### ...și soția lui

Am început cu neplăcere să vedem la televizor un clip în care un bărbat nu trebuie să se simtă neglijat sau părăsit dacă soția lui vorbește la telefon între 7-11 pentru că asta nu ține de scăderea potenței lui sau de răcirea mariajului. Ține de faptul că Romtelecom (cică de la om la om) practică prețuri scăzute pentru acest interval orar. Desigur, adică după ce că te jupuiesc, fi atent că am perioade cînd te jupuiesc mai puțin deci poate poți să fi mai fericit în acel timp. Efectuînd însă un calcul simplu, hai să aflăm pentru ce renunță femeia la bărbatul său între 7-11: pentru nu mai puțin de 1.656.000 lei pe lună pe care evident că îi dă și nu îi ia. Ce înseamnă asta? Înseamnă salariul mediu pe economie la noi în țară. În concluzie, fii bucuros că telefonia fixă este încă mai ieftină decît ce mobilă. Romtelecomule, poate nevasta ta are de dat un salariu pe lună la telefon. Și poate pe ea o faci să și creadă că este avantajos uitîndu-se la reclamele tale.

K  
a  
p  
p  
a

Kappa Kappa Kappa Kappa Kappa

# Internet Kard

ORICINE FARA CONTRACT FARA FORMALITATI

Acum cu numai 10 \$\*  
ai 3 variante de acces imediat la  
**INTERNET**

- B-dul Natiunile Unite nr.8, bl.104, ap.44-45,
- Calea Crangasi nr.2, bl. 15A, parter
- Str. G-ral Vladolanu nr.4, bl. 36, parter
- Str. Biserica Enei nr.16, parter

\*pretul nu include TVA

Numai accesand in fiecare zi rubrica de noutati a paginii Kappa, sunteti in pas cu timpul dvs.

[www.kappa.ro](http://www.kappa.ro) - o adresa necesara  
tel.337.29.57

K  
a  
p  
p  
a



vizitati situl

**www.****XtremPC**  
multimedia & hardware .ro

creat si găzduit

de  
**SoftNet**

## UN KARD IEFTIN FĂCUT CU KAP

Noul sistem de promovare și vânzare al providerilor de internet din România este de ceva timp cardul de acces internet. Prima prezentare de astfel de card care ne-a sosit la redacție a fost cea a firmei Kappa, un card de acces interesant ca preț și concepție.

Un card de acces internet, și totodată Kard-ul Kappa este un card asemănător cartelelor de telefonie mobilă, constituindu-se într-un credit reprezentat de suma pe care o plătești la achiziționarea card-ului și pe care îl poți folosi în funcție de cum dorești tu. Diferența majoră față de cartelele de telefonie mobilă este că în loc să le bagi în telefon, aceste card-uri au inscripționate un cont și o parolă pe care le folosești pentru conectare. Kard-ul Kappa include în momentul de față 3 posibilități de folosire a creditului oferit.

Prima variantă îi privește doar pe abonații Kappa ce vor primi în schimbul celor de 10\$ cât costă acest card 14 ore de acces internet care se pot consuma oricând. Următoarea variantă de conectare reprezintă posibilitatea de a folosi 10 ore de acces internet oricând dorești în contul banilor plătiți. Ultima și cea mai avantajoasă variantă pentru oricine dorește o legătură la internet este "serviciul de noapte". Acesta înseamnă că timp de 1 lună cu acest cont te poți conecta seara de seară între orele 11PM și 7AM (atunci când Romtelecomul nu simte nevoia să ne exploateze) și în week-end-uri între ora 14PM sâmbăta și pînă luni dimineața la ora 7AM. Detalii suplimentare puteți obține la kard@kappa.ro sau la telefon: 337.29.57

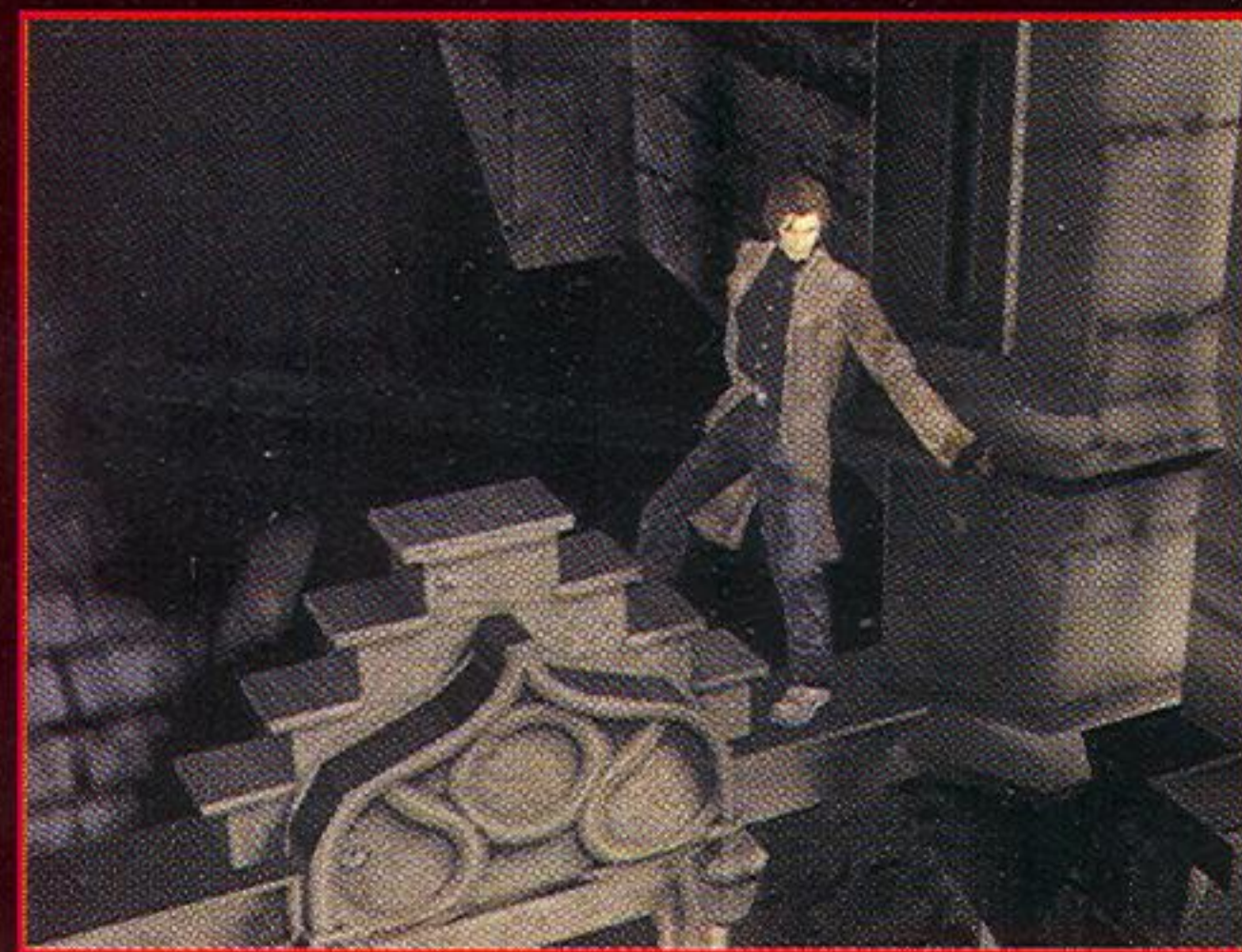
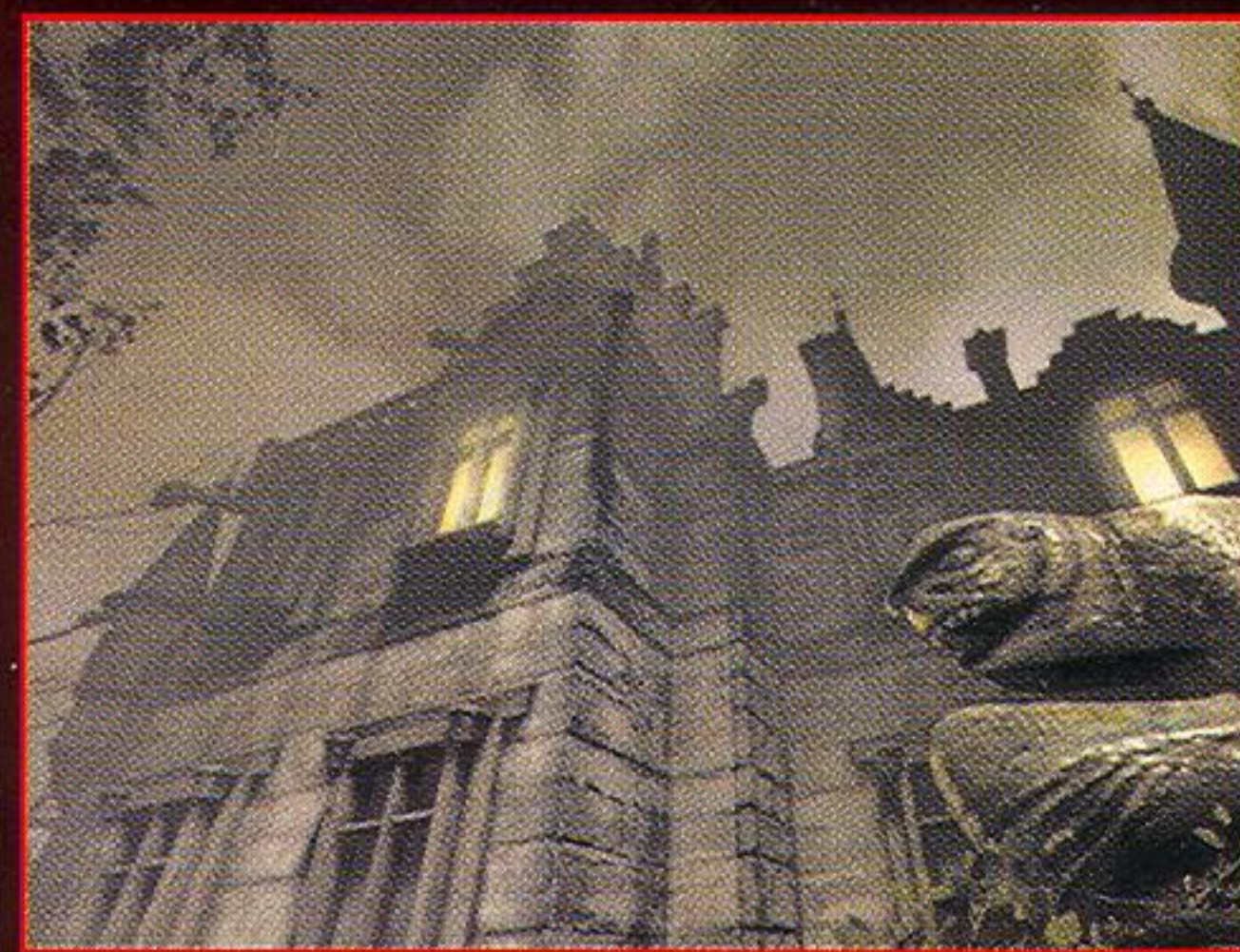


pentru mult timp. După **Nvidia**, următorul răspuns negativ a venit de la **Creative** care a spus că chipset-ul Savage 4 va fi ultimul chipset produs de **S3** care va mai intra pe vreo placă **Creative**. În plus, Creative a decis întreruperea începînd cu această toamnă chiar a producerii plăcilor avînd la baza Savage 4, urmînd a vinde stocul existent și a termina apoi orice fel de colaborare cu S3.

### 1999 este anul card-urilor grafice

O firmă ce se ocupă cu studii în domeniul media, Jon Peddie Associates, a publicat recent cele mai noi rezultate ale studiilor recent întreprinse. Conform cu aceste studii 1999 este anul în care vor fi livrate cele mai multe card-uri grafice din toate timpurile, atingîndu-se un total de 72 de milioane de bucați. Această reprezintă o creștere de 15% față de anul trecut. Pînă în anul 2000, cele mai căutate card-uri se estimează a fi **3DFx**-ul și **Nvidia**, împreună acestea urmînd a totaliza 41 de milioane de bucați livrate anual. Deasemenea se estimează ca pînă în anul 2004 totalul card-urilor grafice instalate la nivel mondial să depășească 650 de milioane.

### Alone in the dark 4



Spre sfîrșitul anului 2000 va vedea lumina zilei **unul dintre cele mai întunecate jocuri produse vreodată**, Alone In The Dark 4. Într-un interviu acordat pe siteul Adrenaline Vault ([www.avault.com](http://www.avault.com)) Francois Lourdin producător al jocului a oferit publicului o seamă de informații despre continuatorul acestei senzationale serii de jocuri. AITD4 este un joc care dorește a te introduce în atmosfera cinematografului, însă de această dată în rol de actor și nu de spectator. Vom avea de a face cu un real-time 3D cu o atmosferă deosebită, un veritabil action adventure de bună calitate. Proiectul AITD4 este construit în jurul unei idei principale. Aceasta este de a te speria, de a da jucătorului șansa să aibe palpitații și chiar să urle de frică în anumite momente. Drept urmare, producția este dominată aproape permanent de ideea întunericului, tu, jucătorul fiind nevoit de multe ori a-l străbate cu o torță în mîna ce îți permite să vezi numai la cîțiva pași în față. Vei avea de a face cu monștrii înspăimîntători care te vor ataca în cele mai nefericite și întunecoase momente, aceștia fiind foarte mult orien-

tați după AITD1 considerat de producători ca reprezentativ pentru acest capitol. AITD4 este în continuare bazat pe explorare, fiind presărat cu clasicele puzzle-uri din jocurile anterioare. Va trebui să găsești chei pentru a deschide uși sau diferite obiecte pe care le vei putea folosi în aventura ta. Poveste va evolua pe parcursul jocului ca și relațiile dintre personaje care se vor îmbunătăți sau înrăutăți în funcție de restul acțiunii. AITD4 este pregătit de **Darkworks** și urmează a apărea pe PC, Playstation și Dreamcast.

### Mail bombing la nivel înalt

Nu cu mult timp în urmă a fost lansat pe internet un banal demo al jocului Traitor's Gate, joc ce are ca punct principal de acțiune turnul Londrei. Cum se mai face de obicei, producătorul demo-ului și-a făcut rost de o listă cu redactori de la diverse reviste din toată lumea și a transmis informația. Greșeala a fost însă să adresa de reply a mesajului era de fapt un server care automat trimitea mesajele la lista mai sus menționată. În concluzie,



oricine raspundea la mesajul initial trimitea inca un mesaj listei de peste 100 de redactori. Problema a aparut in momentul in care peste 50 dintre cei de pe lista au raspuns la anuntul privitor la demo, in special solicitand radierea lor de pe aceasta lista. Efectul a fost simplu, in numai cateva minute peste 50 de mesaje se aflau in casuta fiecarui redactor de pe lista respectiva. Concluzia este logica, cine a dorit sa obtina prezentarea jocului Traitor's Gate a reusit sa-si faca o reclama cum nu se poate mai proasta.

## Reclamă în BIOS

Unul dintre cele momente pe care toti le urmărim vrind nevrind este reprezentat de momentul de boot. Placa aia, numarari de memorie, yuck. Daca insa asta a fost yuck, sa vedeti ce a decis Phoenix Technologies, firma ce a creat BIOS-urile pentru peste 70% din placile din lume. Phoenix a anuntat ca scoate la vnzare spatiu publicitar pentru momentul de boot-are care va fi afisat la pornirea calculatorului odata cu caracteristicile sarmane tale scule. Deja firme interesate au fost CNET, Yahoo și AOL. Phoenix va castiga bani ca procent din castigurile suplimentare pe care firmele interesate le vor avea din acest inedit sistem de reclama.

## 3DFx - cea mai vanduta firma de card-uri grafice.



Alaturi de multi altii si noi am remarcat tehnologia, destul de invecitata din punct de vedere calitativ al placilor 3DFx. Cotate ca cele mai rapide insa din lume la ora actuala si cu preturi destul de rezonabile, 3DFx-urile au impresionat cumparatorii care au decis in marea lor majoritate orientarea spre produsele firmei 3DFx. Astfel, in cel de-al doilea sfert al acestui an Voodoo 3 3000 al firmei 3DFx a depasit cu 89% ca vnzari TNT2-ul produs de Creative Labs și cu 55% TNT2-ul firmei Diamond (Viper V770). Pe ansamblu, chiar mai șocant, întreaga gama a placilor 3DFx vandute au depasit cu 44% numarul tuturor celorlalte placi vandute la nivel mondial.



## AUREAL trece la retail.



Orientarea pietei hardware devine din ce in ce mai evidenta. Marii producatori de chipset-uri și de mini-componente de marca vor incepe sa-si creeze singure placile și suportul necesar comercializării propriilor produse. Ultima firma care a facut pasul in aceasta directie este Aureal. Cunoscator producator de chipset-uri de sunet, firma Aureal a decis ca incepind de anul urmator sa inceapa sa isi produca singura placile de sunet și sa nu mai vinda procesoare pentru ca altii provideri de placi sa beneficieze de profituri pe seama lor. Asta inseamna un lucru clar, ca nu va mai aparea nimic gen Diamond MX300 sau alte placi care sa aiba un astfel procesor de sunet și ca singurele placi cu A3D vor fi cele Aureal. Deci concurenta de acum va fi mult mai clara. Creative EAX vs Aureal A3D, fiecare insa producindu-si propriile placile.

## CYRIX s-ar putea să renască

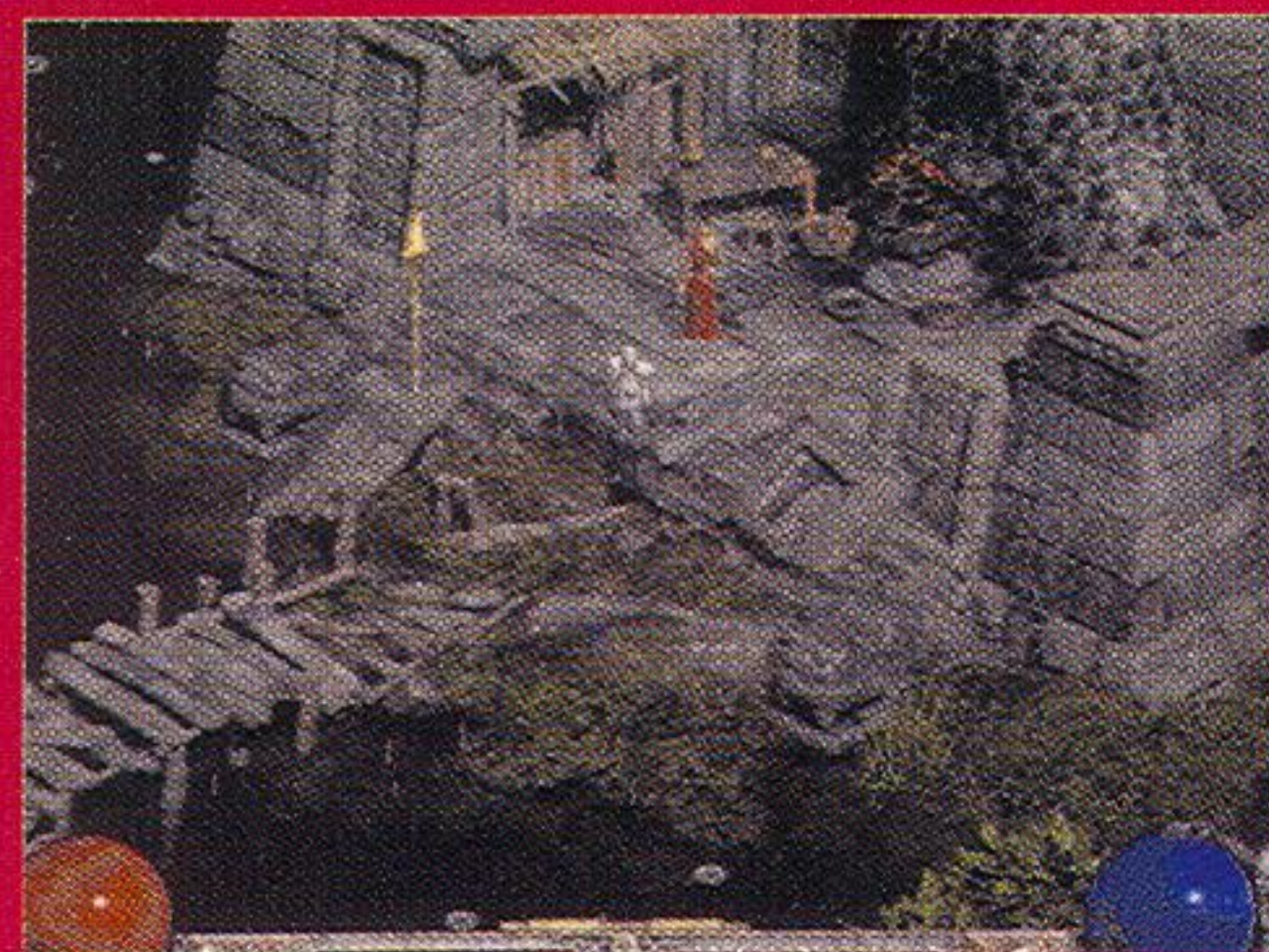
Nu mai devreme de numarul trecut am anuntat in cadrul rubricii hardware renuntarea de către National Semiconductor la producerea procesoarelor Cyrix. Conform agentei Reuters, firma din Taiwan Via Technologies a decis sa cumpere de la National Semiconductor toata partea de research și development ca și parte de publicitate care se referea la procesoarele Cyrix x86. Nu este vorba și despre procesoarele Cyrix MediaGX, acestea nefacind parte din acest deal. Partea de productie pentru aceste procesoare nu a fost inca achiziționată, este vorba de fabrica din South Portland insa Via se numara printre cei ce vor licita pentru aceasta. Via a anuntat ca acest acord nu va influenta nimic din relatiile pe care firma le are cu Intel.

## Un nou procesor de la AMD

AMD a anuntat lansarea la apa a unui nou procesor, AMD K6-2E. Cu toate ca suporta 3DNow, MMX și bus la 100 Mhz, procesorul nu se anunta neaparat "foarte incitant". El este destinat calculatoarelor low end și celor ce doresc probabil sa isi faca upgrade de la un sistem mai slab, venind la viteze de 233 Mhz, 266 Mhz și 300 Mhz. Pretul pentru cel mai rapid dintre acestea este de 59\$ in cantitati de 1000 de bucati. 266-le va veni la un pret de 56\$, in aceeași cantitate iar cel mai slab, cel la 233Mhz la 55\$, acesta prin distribuitorii autorizati AMD.

## Poza săptămînii la Diablo 2

Ultima poza considerata de Blizzard ca poza săptămînii din Diablo 2 este cea de mai jos care infatiseaza un Necromancer in Kurast.



## Kingdoms o duce bine

Analiza vnzărilor de jocuri la nivel mondial pentru luna aceasta realizată de către PC DATA releva încrederea (de această dată nejustificată) a fanilor pentru orice produs Cavedog. Cum a fost lansat, acesta a trecut imediat pe locul 1 în topul vnzărilor de jocuri. În top se remarcă și prezența jocurilor Star Trek tocmai apărute.

Total Annihilation: Kingdoms  
Star Wars Episode 1: Phantom Menace  
Rainbow Six Gold Edition  
Roller Coaster Tycoon  
Need For Speed: High Stakes  
Star Wars Episode 1: Racer  
Mechwarrior III  
Might & Magic VII  
Tarzan Action Game  
Cabela's Big Game Hunter 2

## CONCURS



Ciștigați jocul REQUIEM al firmei Ubisoft spunind cîte din jocurile firmei Ubisoft sunt prezentate în acest număr. Decupați acest talon și trimiteți-l pe adresa redacției.

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

Telefon \_\_\_\_\_

Răspuns \_\_\_\_\_



HOME

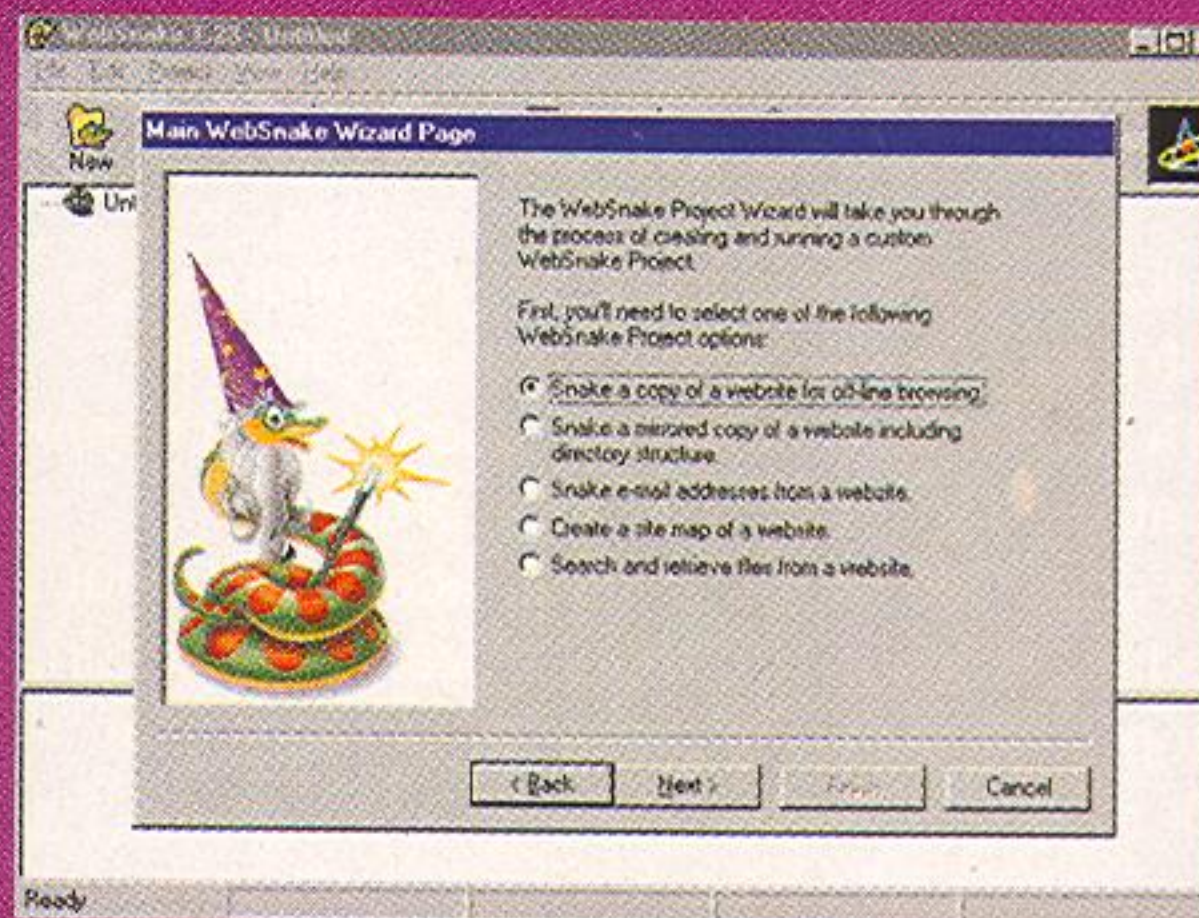
STIRI

UNDERGROUND

SOFTWARE

LINK-URI

## ANAWAVE WEBSNAKE



Poate multora dintre noi ni s-a întâmplat sa nu avem timp sa browsam un site cum trebuie și am fi dorit să îl avem acasă și să-l citim în liniște. Pentru a rezolva această problemă s-au inventat așa-zisele browsere offline. Ce face un browser offline? Practic el trage site-ul specificat de noi pe hard disk și reface legaturile dintre fișiere astfel încât să putem vedea site-ul ca și când l-am citi direct la el acasă. Desigur denumirea de browser este improprie deoarece la site nu ne uităm cu ajutorul lui, ci tot cu bătrânii Netscape sau Internet Explorer.

Avantajele unui astfel de program sunt evidente. Primul ar fi că nu trebuie să stăm conectați la internet cât timp ne uităm la site. Al doilea avantaj este viteza cu care putem citi site-ul.

Anawave Websnake este un astfel de browser offline. Modul de distribuție este shareware, perioada de funcționare a versiunii demonstrative expirând după 30 de zile de la instalare. Websnake știe să lucreze în 5 moduri. El poate să tragă un site cu sau fără structura de directoare, poate crea o listă cu adresele de e-mail existente pe site, poate crea o hartă a site-ului respectiv sau poate lua doar anumite fișiere de la locația dorită.

Toate acestea se pot realiza din câteva click-uri de mouse, programul pornind un Wizard care este extrem de ușor de folosit. După completarea tuturor datelor despre site și ce urmează să se întâmple cu el există posibilitatea pornirii imediate a downloadului, programarii sale pentru o anumită oră sau se pot seta niște opțiuni avansate. Acestea ar fi limitarea site-ului la un anumit număr de

Continuare pe pagina din dreapta

# UNDERGROUND

## Procese peste procese



Marile firme par că au ajuns într-un moment în care dezvoltarea lor începe să se suprapună. Luna pe care o parcurgem ne-a adus din această cauză 2 procese între 4 firme de top în producerea de plăci grafice: Real 3D, ATI, 3DFx și Creative.

Primul proces, cel dintre Real 3D și ATI Technologies se constituie pe o bază mai ciudată decât am întâlnit până acum. Totul a pornit practic de la părăsirea firmei Real 3D a unei serii întregi de lucrători care s-au mutat la ATI. Ca urmare, Real 3D a găsit brusc asemănări (poate chiar reale) între noile produse ATI și tehnologia pe care ei o dezvoltau. Ceea ce ei acuza este practic folosirea secretelor lor de producție și concurența neloială pe care ATI o face cu aceste informații. Real 3D a cerut tribunalului din Orlando oprirea momentană a livrării de plăci ATI pentru sisteme. Este însă un proces care are la baza numai faptul că inginerii de la Real 3D s-au mutat la ATI și dovezi mai puțin clare ceea ce nu-i confera mare succes.

Cel de-al doilea proces între 3DFx și Creative este însă foarte interesant. El are la baza ultimii driveri dezvoltati de Creative pentru placile sale TNT și TNT2, driverii Unified. Ce reprezintă de fapt acești driveri? Ei sunt niște driveri de TNT 2 care au în plus față de cei obișnuiți suport pentru Glide. Acesta este un API dezvoltat exclusiv de 3DFx și teoretic nici o altă placă nu are posibilitatea să-l încorporeze fără acceptul 3DFx. Cum procesul a debutat, era normal ca chiar înaintea audierilor Creative să-și manifeste punctul de vedere. Ceea ce Creative pretinde că a făcut este "reverse engineering". Adică o iei cu lucrul de la coadă spre cap. Vezi rezultatul și încerci să determini de unde s-a pornit. Din aproape în aproape, test cu test, până când ajungi la rezultatul dorit. Dacă Creative va putea dovedi că aceasta este metoda pe care a folosit-o va scăpa fără nici o problemă însă testele efectuate cu acești driveri releva puterea și compatibilitatea lor foarte bună ceea ce nu face decât să ridice în plus alte semne de întrebare față de corectitudinea realizării lor.

## Hoții se arestează (la alții)

Microsoft a reușit alături de poliția din Statele Unite să aresteze 8 membrii ai unei bande ce avea ca obiectiv principal replicarea de produse Microsoft. Principalele obiective ale traficantilor erau Windows 98 și Office 97. Principalele acuzații ce li se aduc sunt vânzarea de software piratat și spălarea de bani. Aceste arestări vin după ce în luna februarie a acestui an Microsoft reușise să captureze programe pirat în valoare de 56 milioane de dolari.

Estimările privind activitatea traficantilor sunt de circa 15.000 de programe vândute în fiecare luna. Acestea erau produse cu o mașinarie specială cumpărată din Taiwan cu 1.2 milioane de dolari și asamblată în Statele Unite, într-un depozit în California. Alături de aparatul de produs CD-urile, traficantii detineau și o mini tipografie în 2 culori ce le permitea realizarea de replici după manualele Microsoft. În urma începerii proceselor, 4 dintre acuzați au ieșit pe cauciuc urmând ca pentru ceilalți 4 cauciucii să fie stabiliți.

## Raiduri în Italia

Un departament al poliției Italiene specializat în probleme fiscale "Guardia di Finanza" a confiscat toate exemplarele de Resident Evil și Resident Evil 2 din Italia. Se pare că organizația dorește împiedicarea vânzării acestor jocuri din cauza naturii lor excesiv de violente. Departamentul italian al firmei Sony a anunțat că va despăgubi toate firmele afectate de acest raid însă nu este sigur dacă sub formă de bani sau de credit la următoarele lor comenzi.

## Exportul restrâns de tehnologie

Oficiali ai Statelor Unite studiază posibilitatea restrângerii exportului consolelor Playstation 2 pentru a nu oferi adversarilor politici capacitatea de a construi și implementa arme sau alte aspecte de război. Problema s-a ridicat de la recente dezbateri ale congresului ce au concluzionat că siguranța Statelor Unite a fost compromisă de recente spionaje ale Chinei și de achiziționarea de către aceasta a numeroase echipamente de înaltă tehnologie.

S-a cerut de altfel limitarea vânzării de computere peste graniță fără licență guvernamentală. Sony pretinde că Playstation 2 va rula la viteze de aproape 3 ori cât cel mai rapid Pentium III.



## AMD pierde din ce în ce mai mult

AMD și-a uimit investitorii anunțând pierderi pentru cel de-al doilea sfert al acestui an de nu mai puțin de 200 de milioane de dolari. Pierderea este de peste 3 ori mai mare decât Wall Street-ul a anticipat pentru această perioadă ea datorându-se în principal politiciii agresive de prețuri pe care Intel a avut-o și după care AMD a trebuit să se țină. Încasările din cel de-al doilea sfert al anului s-au încadrat astfel în numai 600 de milioane de dolari. Speranțele AMD-ului au la baza acum ultimul lor chip K7, denumit Athlon care se spera să aducă diferența de venituri ce va relansa AMD-ul. Prețurile noului procesor au fost stabilite la 699\$ pentru chip-ul de 600Mhz în cantități de 1000 de bucăți. Modelul la 550Mhz va costa 479\$ în timp ce K7-500Mhz va fi 324\$. Aceste prețuri vor fi sub cele cerute de Intel pentru procesoarele similare însă mult peste ceea ce AMD cerea de obicei.

## INTEL dă în judecată VIA

Cum ați putut citi la rubrica de știri, Via a cumpărat Cyrix și totul pare a se anima în câmpul producătorilor de procesoare. Și iată că animația devine film în momentul în care Intel a decedat să dea în judecată Via pentru că nu a respectat contractul dintre cele două firme referitor la producerea și vânzarea de procesoare Intel sub licență de către Via. Ideea este că inițial, Intel a încheiat un contract cu Via care prevedea că acesta din urmă va produce sub licență și va comercializa versiuni OEM ale unor anumite procesoare Intel. Intel considera că imaginea sa a fost însă deformată și contractul nerespectat deoarece Via a produs și alte modele de procesor decât contractul prevedea. Dacă aceasta este o mutare a Intel-ului în legătura cu achiziționarea Cyrix de către Via rămâne să vedem.

## Vinzări foarte slabe la Superbike

Va mai aduceți aminte de Superbike World Championship? Nu cu mult timp în urmă, respectivul joc apărea pe coperta PC Gaming și primea un scor mare fiind un foarte reușit simulator de curse de motociclete. La nivel mondial el a strâns o sumedenie de premii și de note mari ca și de recomandări. Șocul vine însă din alta parte, și anume din domeniul vânzării. Electronic Arts nu a reușit să vândă din acest joc decât 7.700 de exemplare. Acest lucru este surprinzător, cifra șocând, exemplarele vândute fiind extrem de puține. Dar pentru a realiza această disproporție să remarcăm că un joc pentru a avea succes trebuie vândut în minim 500.000 de exemplare, un joc bun se vinde cam în 250.000 de exemplare. Cei ce reușesc să atingă cifra de 100.000 se situează chiar deasupra nivelului de rentabilitate, mai jos însemnând pierdere. Închipuiți-vă ce pierdere înseamnă în acest caz doar 7.700 de exemplare vândute.

## DELAY=Dolari pierduți

Recente studii realizate pe Internet relevă că site-urile mari de unde pot fi achiziționate produse care se încarcă greu sau au pagini care nu pot fi găsite generează pierderi de miliarde de dolari pentru companiile americane. Calculele realizate au aratat că în medie se așteaptă 8-10 secunde pentru încărcarea site-urilor de comerț electronic. Mai mult de 1/3 din persoanele intervievate pentru realizarea acestui sondaj au declarat că au lăsat baltă achiziționatul pe internet și au plecat la magazin în special din cauza timpilor mari de încărcare sau deselor rateuri pe care unele site-uri le-au dat. Pierderile estimate sunt la circa 4 miliarde și jumătate de dolari. În plus, se estimează pierderea a nu mai puțin de 3 milioane de dolari lunar din cauza măsurilor proaste de securitate luate de unele site-uri de comerț electronic.

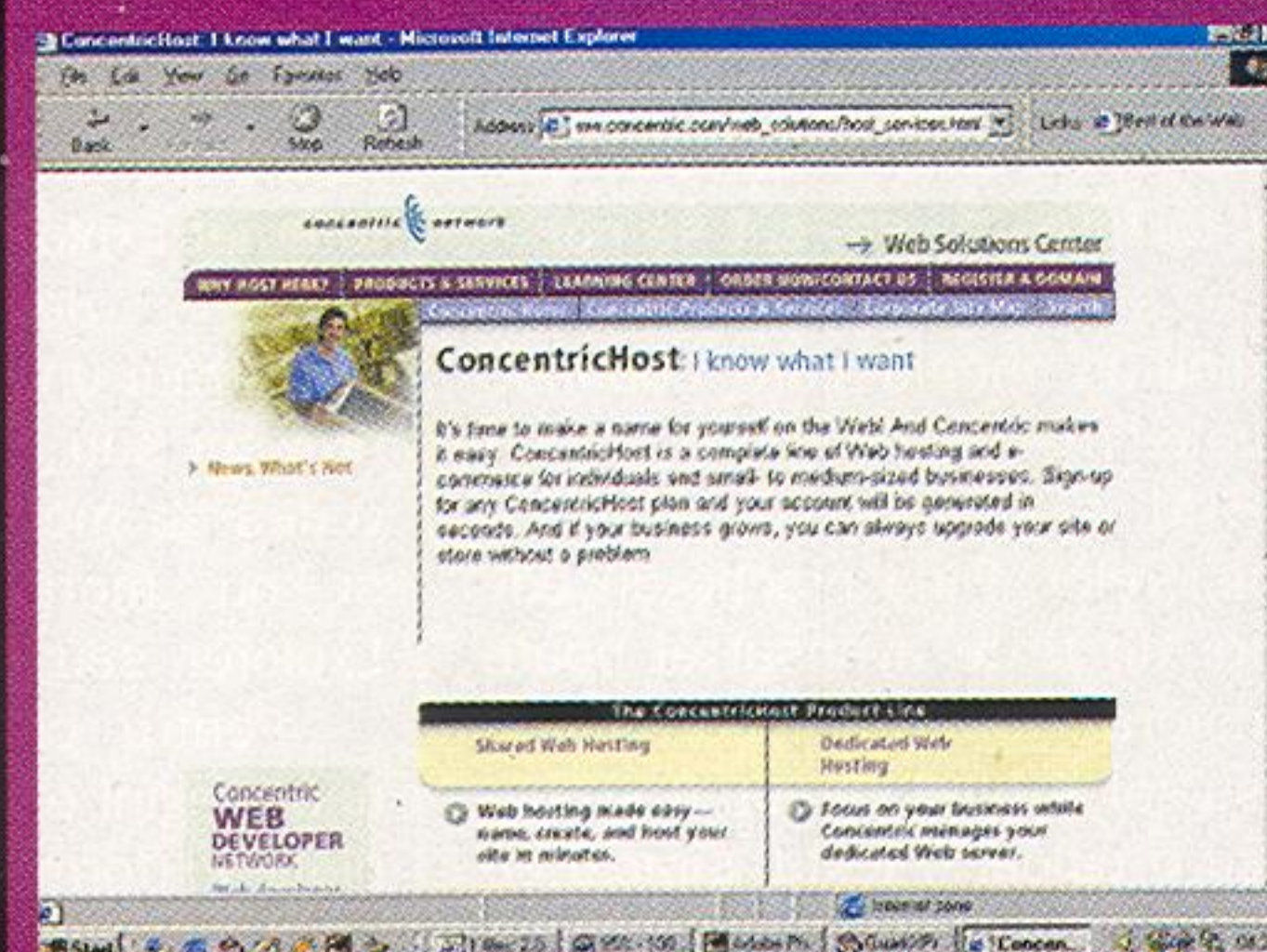
## AMERICA ON LINE pierde 2 bătălii simultan

Marele colos AOL este confruntat recent cu 2 probleme majore. Este vorba pe de o parte de tendința generală la nivel mondial de a oferi servicii Internet gratuit de firme ce dezvoltă activități profitabile și al căror interes este să aibă cât mai mulți clienți. Dacă asta nu era destul AOL primește deja sute de reclamații privitoare la spam-urile tot mai dese. Oricine accesează AOL și intră pe ceva chat-uri sau pagini de web riscă o mare belea. Adresa de mail a oricărui simplu utilizator este reținută de zeci și chiar sute de firme, începând cu cele de proiectare și terminând cu cele ce țin site-uri porno. Așa deci, după câteva zeci de minute de Internet prin AOL ai toate șansele să te trezești cu o casută poștală plină de toate aberațiile pe care le-a văzut pământul. Conform declarațiilor conducătorilor AOL, echipa ce se ocupa de aceste probleme a fost "restructurată"...de tot.

megabytes, setarea tipurilor de fișiere ce pot fi luate sau modul în care se tratează linkurile moarte. Websnake știe să lucreze și cu site-urile care cer parole. Alte opțiuni ale programului sunt adâncirea în site în care să se exploreze (adică numărul de link-uri urmăriți) sau continuarea downloadului fișierelor de pe alte servere de web.

Viteza de download nu este foarte mare, Websnake lucrând fișier cu fișier, nu mai multe simultan cum face Teleport PRO (alt browser offline). Totuși Websnake poate fi oprit în mijlocul unui download și repornit fără a avea probleme cu site-urile trase. WS poate restaura legăturile dintre fișierele HTML fie la sfârșitul downloadului fie la comanda utilizatorului.

Per total Websnake este un program bun, foarte ușor de utilizat și relativ rapid, iar mascota sa arată superb.



Recent proiectul Websnake împreună cu Anawave a fost achiziționat de către Concentric. Ca urmare, detalii suplimentare puteți găsi la pagina lor de web: [http://www.concentric.com/web\\_solutions/host\\_services.html](http://www.concentric.com/web_solutions/host_services.html).

# SoftNet

vă daruiește un

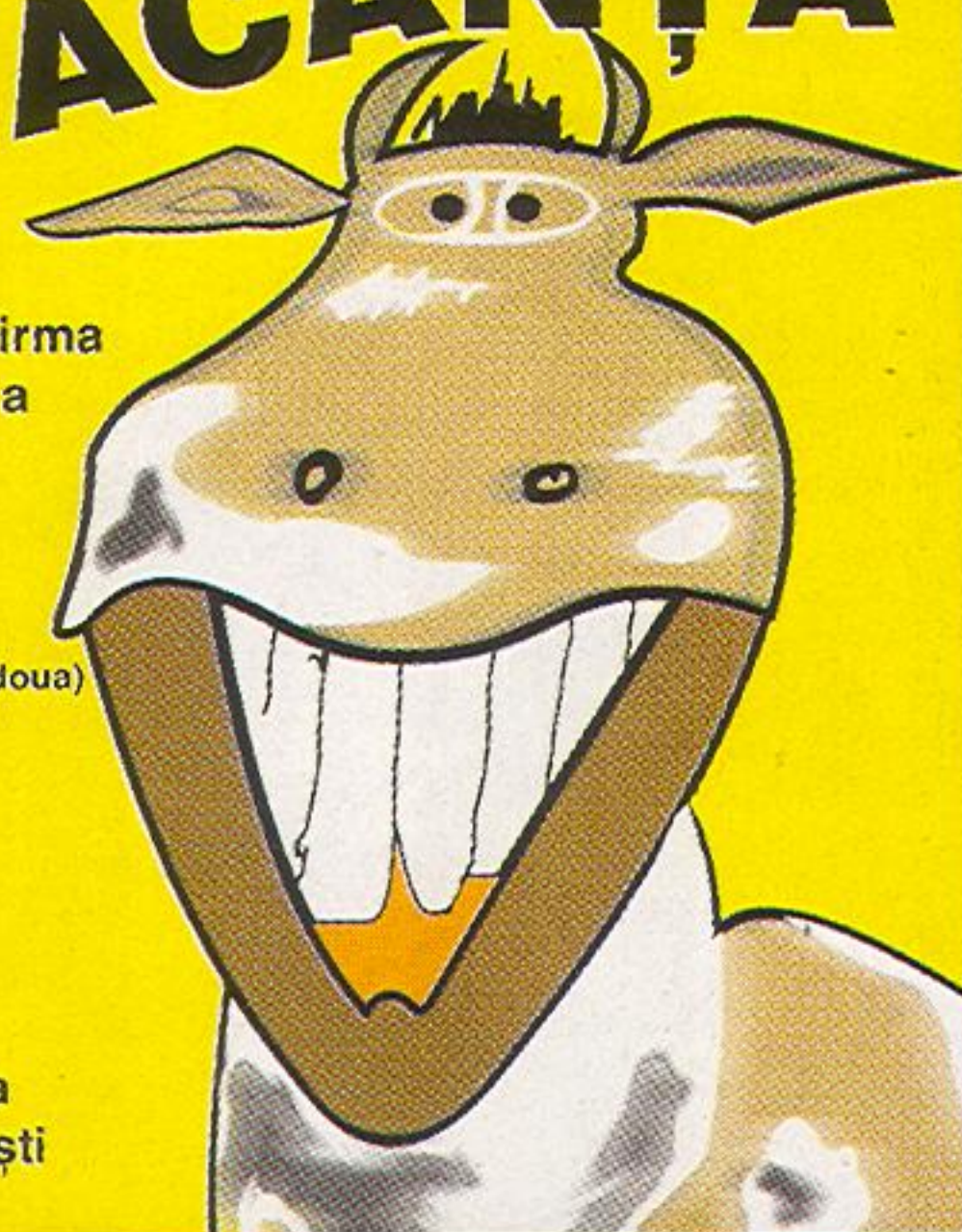
## CADOU

de  
**VACANȚĂ**

Decupează acest talon și vino cu el la firma SoftNet, pentru a obține 30% mai mult ACCES INTERNET! (detalii pe coperta a doua)

tel 230 65 65

Calea Floreasca nr. 167, București sector 2.





**HOME**

**STIRI**

**UNDERGROUND**

**SOFTWARE**

**LINK-URI**

# WEBEDIT

**M**ulți dintre noi s-au gândit să își facă propriile pagini de web, iar unii chiar vor să învețe limbajul HTML cum trebuie. Pentru aceștia din urmă există Webedit.

Webedit este un editor de pagini de web exclusiv HTML. Interfața sa este cât se poate de simplă și este compusă dintr-un meniu care cuprinde cele mai importante tag-uri HTML și suprafața de editare a fișierelor. Fiind practic un editor de texte avansat el poate colora diferite părți ale surselor html diferit (tag-urile cu o culoare, textul simplu cu alta, etc). Totuși dacă această facilitate nu este setată cum trebuie se ajunge la dispariția textului de pe ecran sau a anumitor părți din el.

Opțiunea Preview permite utilizatorului să vadă aproximativ cum va arăta site-ul. Aceasta se poate face fie cu un browser extern (care se poate seta) fie cu cel intern, care este destul de slab, dar reușește totuși să dea o imagine de ansamblu asupra rezultatului final.

Un punct forte al Webeditului este sistemul de help, în care sunt explicate toate tag-urile HTML (un tag este o comandă html, de exemplu `<A HREF="http://">`) și sunt date pentru fiecare exemple de utilizare. Helpul mai conține informații despre cele mai uzuale SSI-uri (Server Side Includes, acestea fiind scripturi executate pe server). Webedit nu are informații despre CGI sau Javascript, dar nici nu se vrea a fi o enciclopedie WEB completă.

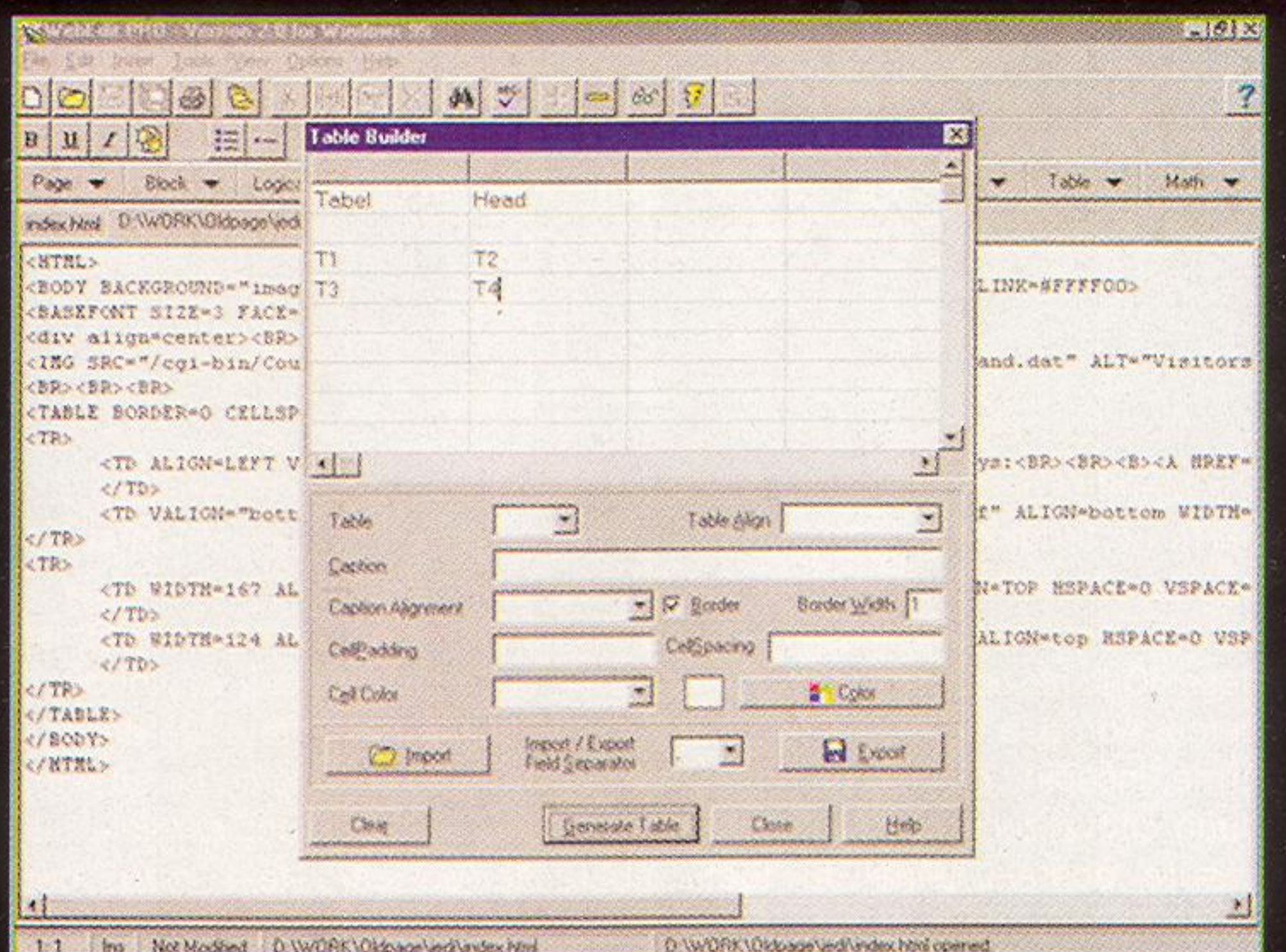
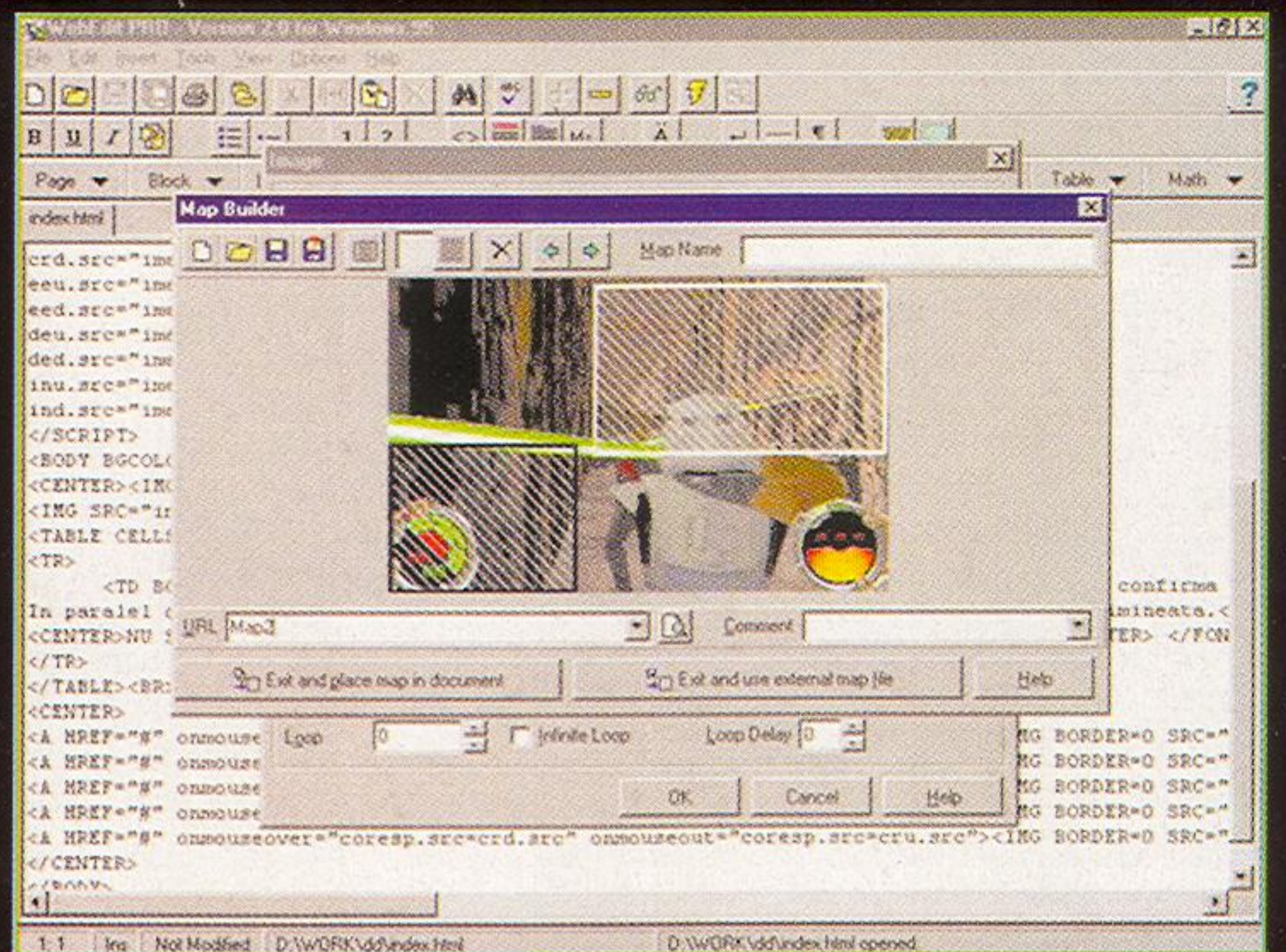
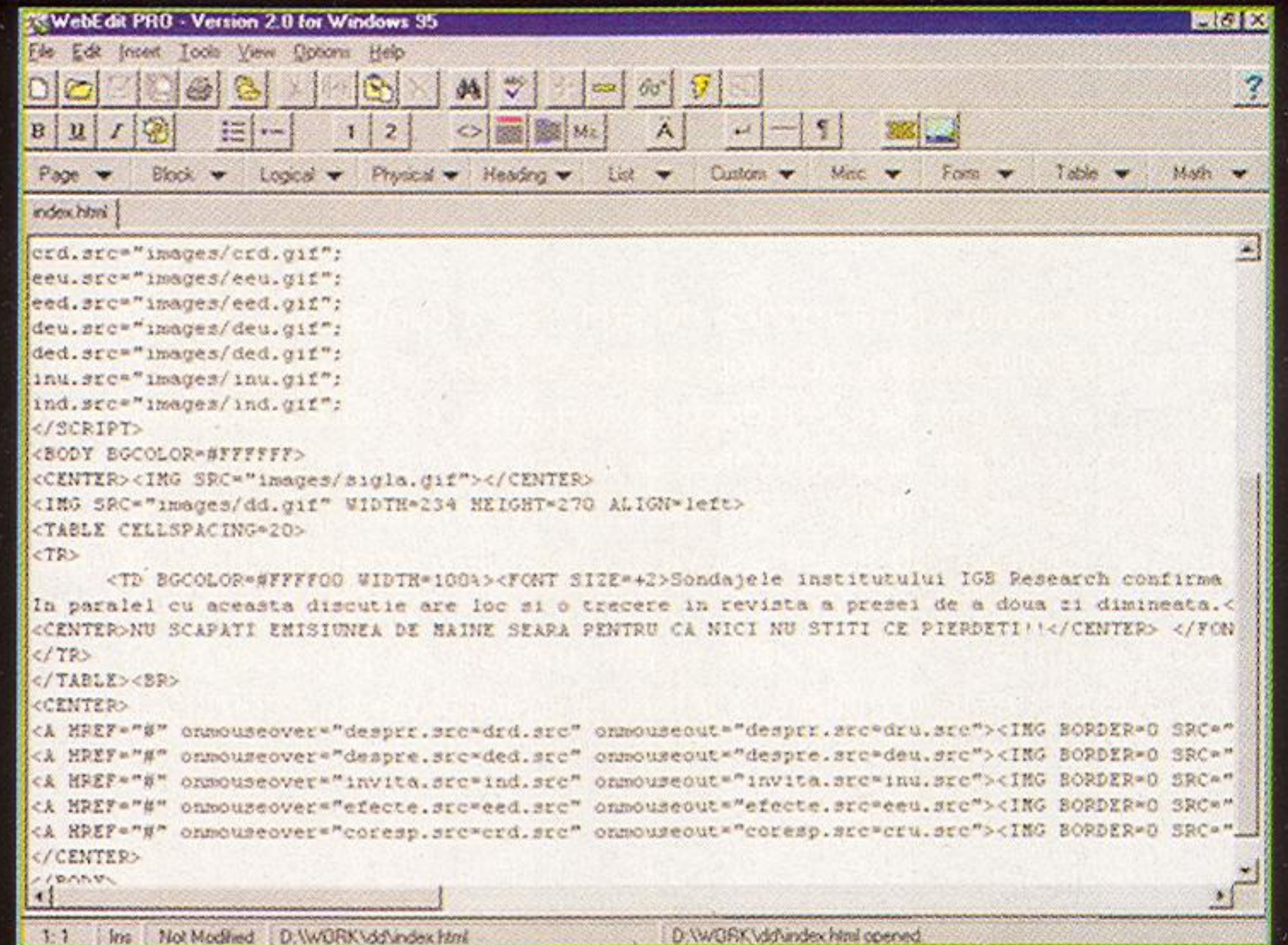
Pentru cei care nu știu HTML deloc, dar vor să învețe cu orice pret, Help-ul are o secțiune specială numită "Learning HTML" (să învățăm HTML cântând) unde se

explică toate noțiunile de bază (și nu numai) care trebuiesc cunoscute pentru a construi o pagină de web onorabilă. În sistemul de Help se mai găsesc informații despre extensiile specifice fiecărui browser în parte făcute limbajului HTML, începând cu Netscape Navigator 2.0 și Internet Explorer 2.0. Astfel se poate decide asupra optimizării unui site pentru un browser sau altul, și se poate vedea ce merge pe Netscape și nu merge pe Internet Explorer, sau invers.

Pentru crearea rapidă a unor pagini există câteva template-uri (forme predefinite), nu prea multe și nu prea folosite de utilizatorii avansați.

Programul mai vine cu un editor de MAP-uri încorporat (un map este o imagine împărțită în mai multe secțiuni, care constituie fiecare un link pentru alta pagină). Acesta este foarte ușor de utilizat, merge rapid și poate scrie codul map-ului fie într-un fișier separat fie direct în sursa HTML.

De ținut minte că Webedit-ul nu are multe din facilitățile lui Front-Page 2000, dar este mult mai rapid, mai mic și mai ieftin. El poate fi folosit în 2 moduri (nu 3 ca Frontpage): fie scrierea directă a codului HTML (nerecomandată începătorilor), fie folosirea butoanelor și ferestrelor de dialog, dar cu posibilități reduse față de primul mod. Cel de-al treilea mod, absent total din Webedit este cel vizual, cu care utilizatorii Frontpage sunt obișnuiți. Acesta nu a fost implementat datorită faptului că ori trebuia să fie extrem de limitat (și genera un cod HTML ușor de citit și corectat), ori genera ceva criptic gen Frontpage care era extrem de greu de corectat.





# RANOURI

Un iepuras intra în cofetarie si cere vânzatoarei doua banane si un suc de morcovi. Beă sucul și apoi își bagă bananele în urechi. A doua zi, la fel. A treia zi la fel. Vânzatoarea, hotărâta să afle care e manevra, îi spune, după patru zile, ca nu mai are banane. Atunci iepurasul cere doi morcovi și un suc de portocale. Beă sucul și își bagă morcovii în urechi. Disperată, vânzatoarea îl întreabă de ce își bagă morcovii în urechi. **Răspunsul:** "Pai, daca nu mai aveți banane..."

\*\*\*

Englezii se hotărăsc să treacă de la circulația auto pe stânga la cea pe dreapta. Cum sa faca, pe cine sa intrebe cum se procedează? "La cine sa mergem? Hai la francezi, ca și așa ne-am legat prin Canalul Mincii".

**Francezii:** "Din pacate nu va putem ajuta, noi le stim pe toate dar pe asta nu".

"La cine sa mai mergem? Hai la nemți, ca ei sunt mari meșteri în toate".

**Nemții:** "Da, suntem cei mai deștepti și organizați, putem face orice cu mare exactitate, dar chiar la chestia asta nu avem experienta".

"La cine sa mai mergem? Hai la români, ca ei sunt mari meșteri în tranzitie".

**Românii:** "Desigur, ne pricepem la tranzitii, ca doar de 6 ani asta facem, doar tranzitii și adaptari de modele. Chiar pentru un caz complicat ca al vostru avem solutie. Si ca orice solutie valabila, trebuie facuta treptat, în pași mici. Deci în prima etapa va propunem ca, timp de doi ani, doar camioanele să circule pe dreapta".

\*\*\*

Un țaran intra într-un magazin fero-metal sa cumpere o broasca Yale. I se spune ca n-au așa ceva.

- Atunci, un lacat simplu, încearcă țaranul.
- N-avem.
- Atunci, măcar un zavor...
- N-avem.

- Nu aveți nici măcar un foraiabar?
- N-avem.
- Pai atunci de ce mai țineți magazinul asta deschis?
- Pentru că n-avem lacat cu ce sa-l închidem!

\*\*\*

- Bula, poți sa-mi spui ce înseamnă abstract? - întreaba profesorul.
- Da, domnule profesor. Ceea ce nu se poate atinge.
- Bine, Bula. Poți sa-mi dai și un exemplu?
- Fierul încalzit...

\*\*\*

Un ardelean merge la gara. În dreptul ghiseului de bilete, vânzatoarea îl întreabă:

- Unde mergi bade?
- Apoi, asta nu e treaba dumitale!
- Bade, spune unde mergi, ca altfel nu pot sa-ți dau bilet!
- Ardeleanul refuză. În urma neînțelegerii, apare șeful de gara:
- Bade, așa e la CFR, trebuie sa spui unde mergi...

- Apoi domnule draga, dumitale ti-o spune, ca te vad om serios... Iaca ma duc la o nunta...

\*\*\*

Un preot mai mare in grad și în funcție, se duce la o manastire în control. După prima zi de vizita, seara, îl roaga pe un tinar călugar sa îi aduca doua portocale și o bucata de sfoara. Tinarul se executa imediat, bucuros ca se poate afirma. A doua seara la fel, a treia la fel...

Curios, tinarul îl întreabă pe acel preot:

- Parinte, nu te supara pe mine, sunt și eu curios, te vad în fiecare dimineata atât de vesel... Spune-mi și mie, ce faci în fiecare seara cu cele doua portocale și cu bucata de sfoara?
- Eeei, fiule, am să-ți spun cu condiția să nu mai zici la nimeni!
- Ooo, desigur, rămîne între noi!
- Și A RĂMAS ÎNTRE EI...

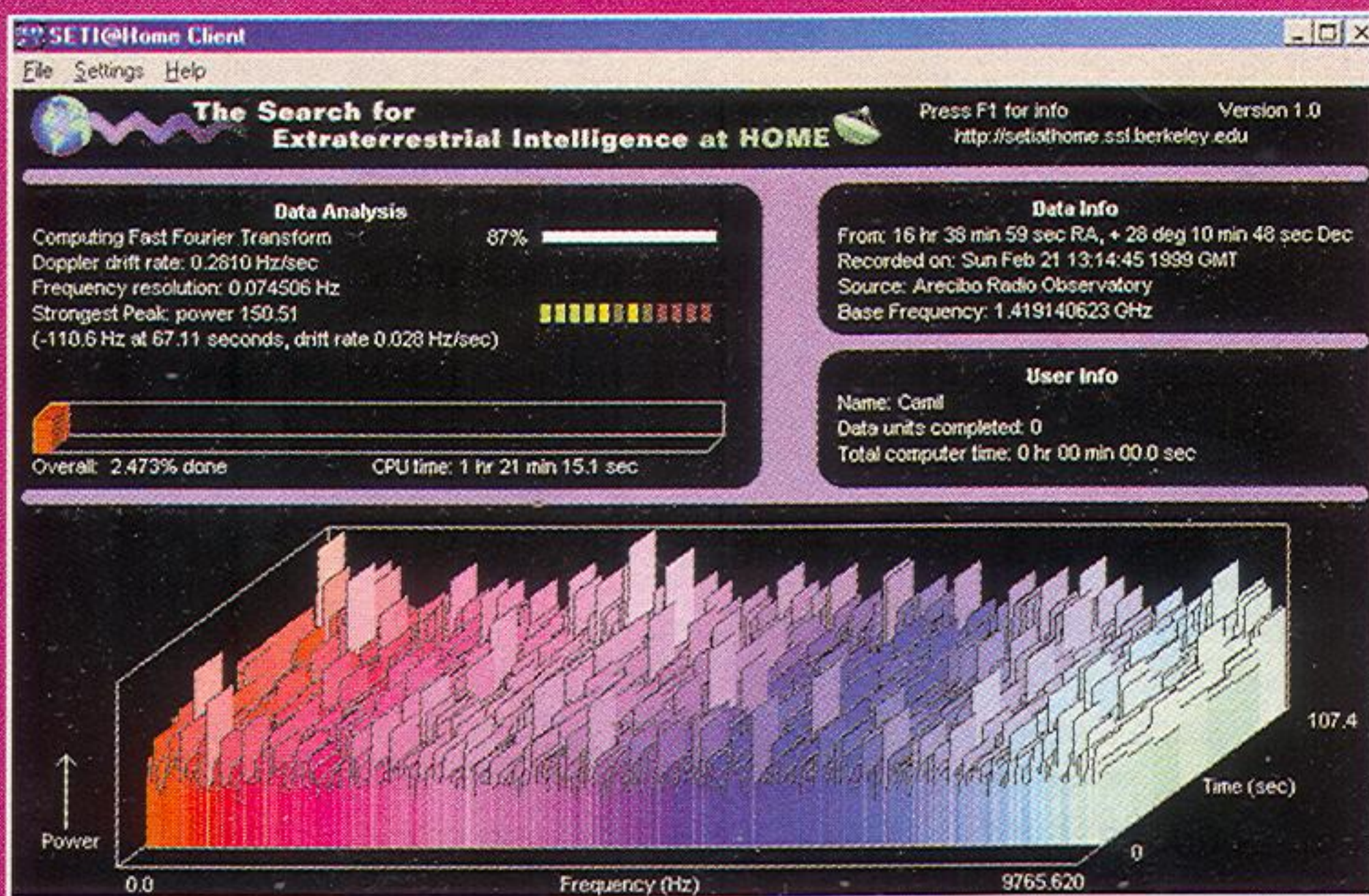
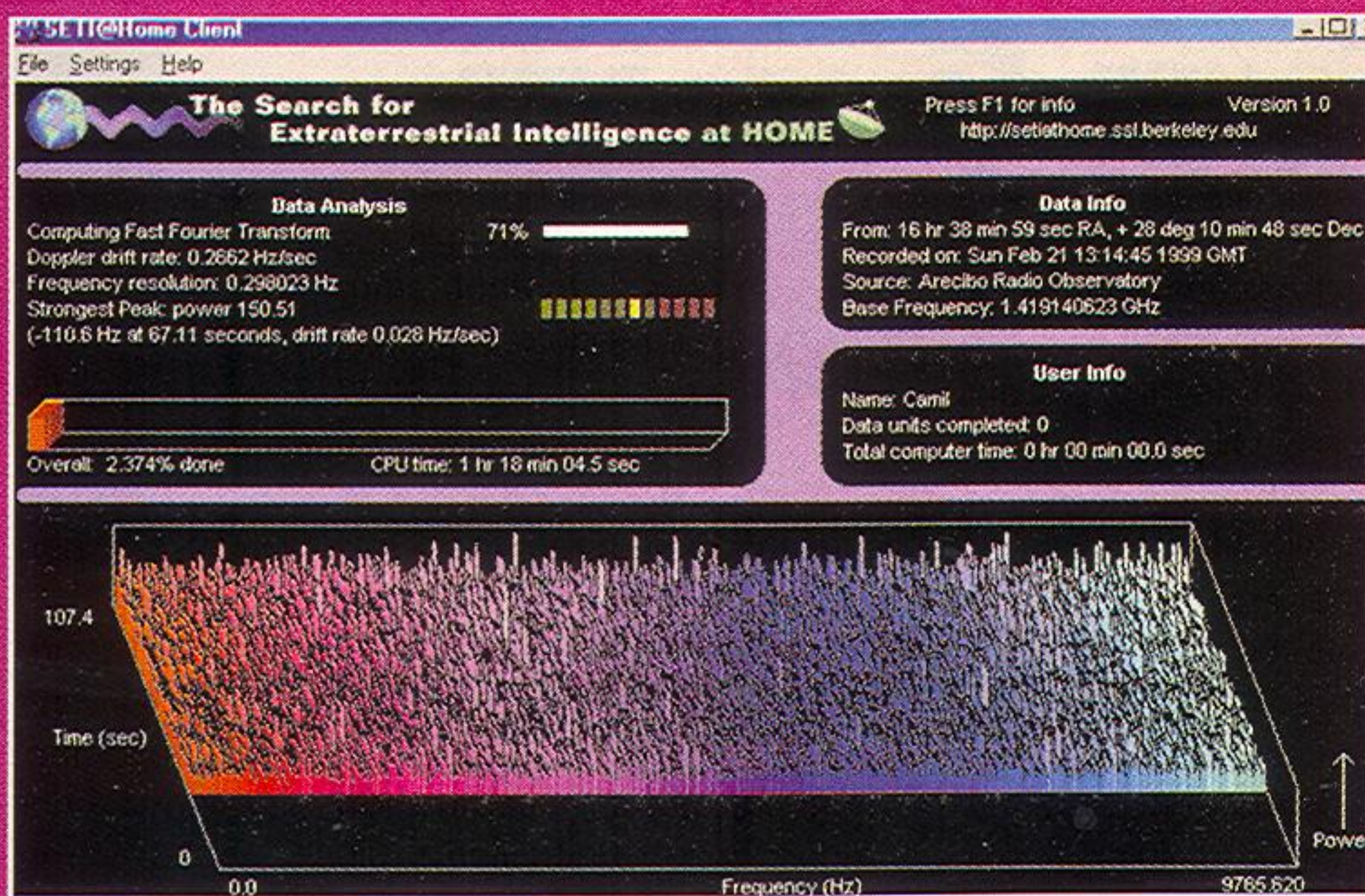
# SETI@HOME

Programul SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence) este o încercare de a dovedi pe cale științifică existența vieții inteligente din univers. Acesta utilizează o rețea puternică de radiotelescoape care stau în permanență orientate spre spațiul cosmic și înregistrează tot felul de semnale. SETI încearcă să ignore oarecum OZN-urile și întâlnirile cu acestea, deoarece nu există deocamdată nici măcar o dovadă palpabilă care să indice viața inteligentă în afara Pământului.

Programul Seti@home (SETI AT HOME) inițiat de universitatea Berkeley a fost făcut din nevoia de a decifra semnalele primite de radiotelescoape, deoarece computerele universității nu sunt îndeajuns de puternice cât să facă față la sute de MB de date. Seti@Home este disponibil pe cele 3 platforme majore: Windows, MacOS și UNIX și are două moduri de lucru. El poate funcționa fie ca screensaver (utilizând din plin resursele calculatorului când nimic altceva nu le folosește), fie poate rula în back-

ground, în paralel cu alte aplicații. Datele ce trebuie analizate se iau automat de pe internet de la serverul Seti@home și constau în pachete de 350Kb date culese prin radiotelescop. Odată trase, acestea încep să fie analizate cu ajutorul unor algoritmi matematici foarte complecși care încearcă să găsească semnale care se repetă cu regularitate, izolând frecvențele și cercetându-le cu atenție. Prelucrarea completă a unui singur pachet de date poate dura de la 35 de ore în sus, depinzând foarte mult de puterea microprocesorului și a sistemului de operare folosit. Acestui program i s-au alăturat peste 20.000 oameni de pe tot cuprinsul globului, grăbind astfel găsirea extraterestriilor. Ce am uitat să spun este că în cazul în care găsiți vreun semnal care se dovedește a fi extraterestru primiți un certificat de descoperitor (sau cam așa ceva).

Site-ul unde puteți găsi mai multe informații este <http://setiathome.ssl.berkeley.edu/>





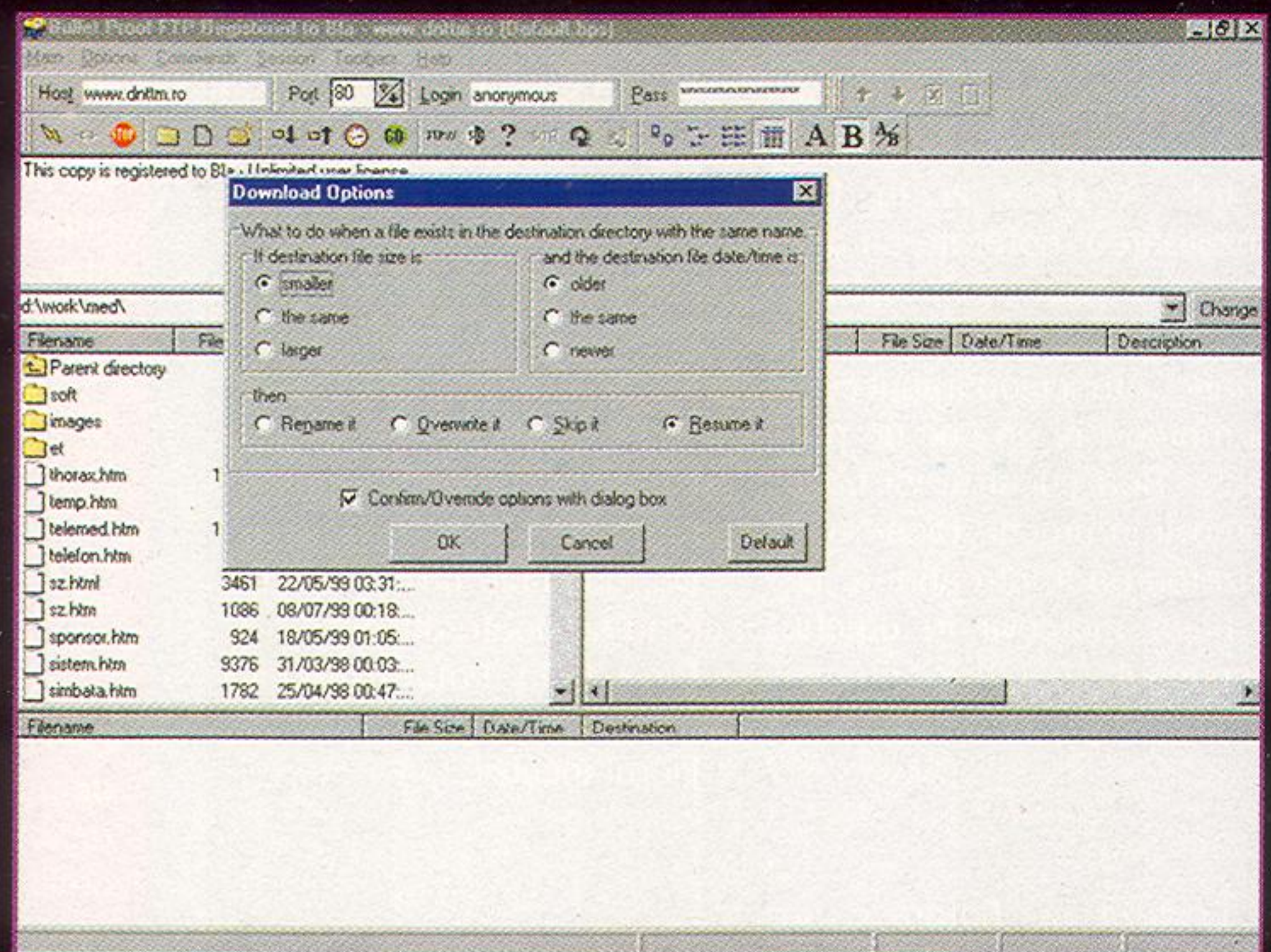
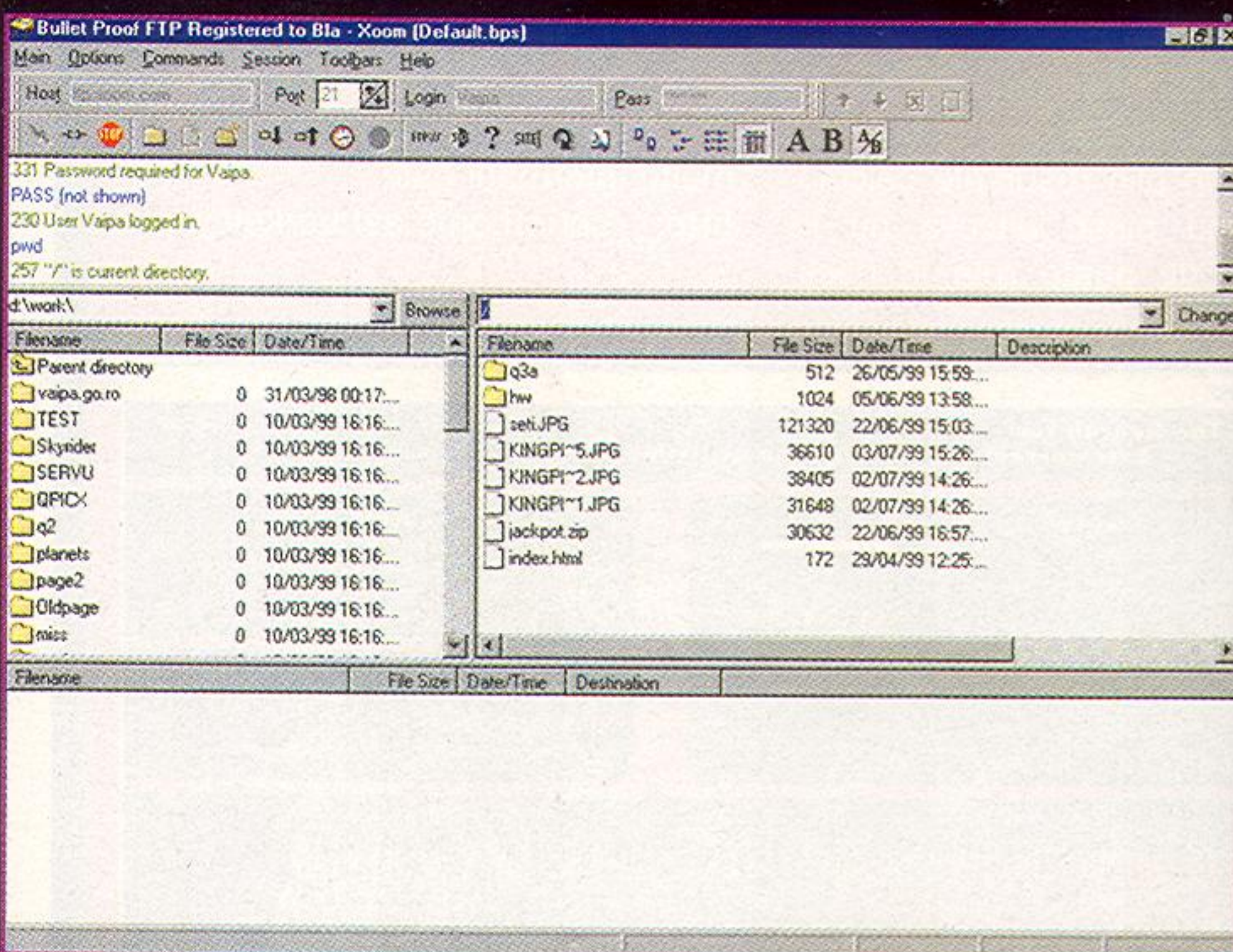
# BULLET PROOF FTP

**D**eoarece utilitatile pentru internet care vin cu Windows 9x/NT sunt extrem de patetice (ftp, telnet, ping), lumea a început să facă programe adevărate care să le înlocuiască pe cele ale sistemului de operare. Bulletproof FTP este un program care înlocuiește vechiul, lentul și urâtul FTP (File Transfer Protocol) din Windows.

Interfața este extrem de intuitivă. În partea de sus există un meniu cu principalele comenzi care se pot da oricărui server de FTP, apoi urmează o consolă în care se pot vedea comenzile și rezultatul lor, apoi ecranul se împarte în două părți: cea din stânga reprezintă directorul

curent de pe hard disk iar cea din dreapta directorul de pe serverul la care suntem conectați, iar în cele din urmă avem lista de fișiere care vor fi trase/puse pe și de pe server.

Principalul avantaj al lui BPFTP este viteza, mult superioară altor programe similare cum ar fi CuteFTP. Aceasta se crește printr-un sistem de cache pentru serverele de FTP. Astfel programul ține minte fiecare director în care s-a intrat de pe un anumit site fără a-l mai reîncărca de pe rețea. Acest cache este totuși o lamă cu două tăișuri. Pe de o parte crește viteza de căutare considerabil, pe de altă parte el trebuie actualizat manual, deoarece nu își dă seama



când s-a modificat un anumit director. Sistemul de cache da posibilitatea browsingului off-line al site-urilor de FTP aflate în cache.

BPFTP are un soi de scripturi cu care se pot specifica acțiuni ce vor avea loc la anumite momente din timp. De exemplu putem să îi spunem că atunci când se conectează la un site să nu actualizeze cache-ul, sau după ce termina de tras un fișier să execute un anumit program, sau chiar să închidă calculatorul. BPFTP poate lua și fișiere de pe Web, cu opțiunea Enter URL, fiind mult mai stabil decât Internet Explorer și Netscape Navigator la un loc. Dacă nu există legătura directă la internet se poate folosi atât un

proxy de FTP cât și unul de HTTP. Fișierele ce trebuie trase pot fi puse într-o coadă, fiecare având o anumită prioritate.

Pentru conectarea rapidă la site-urile preferate, BPFTP are un Site manager (similar cu cel din CuteFTP). BPFTP poate importa liste de site-uri din alte programe de FTP: CuteFTP, Ftp Explorer, WSFTP sau chiar din fișiere text. Iar de exportat, știe doar în fișiere text.

BPFTP este un program shareware iar ultima versiune a sa poate fi oricând găsită la: <http://www.bpftp.com/> sau pe CD-ul revistei.

## TUCOWS

Internetul este plin de site-uri care oferă software gratuit. Totuși site-urile care oferă software BUN gratuit sunt mai puține și problema este să le găsești. TUCOWS este unul dintre aceste site-uri. Aici se pot găsi ultimele și cele mai interesante programe shareware/freeware/PD aparute pe internet. Programele de pe acest site acoperă cam toate platformele existente, anume Windows 3.1/9x/NT, Linux,

Macintosh, BeOS, etc. Tot aici se pot găsi jocuri shareware/freeware. TUCOWS este structurat după sistemul de operare, tipul de programe și mirrorurile locale (un Mirror este o copie identică a unui site pe un alt site). Pentru a mari vitezele de transfer, cei de la Tucows au făcut mirror-uri în foarte multe țări reușind astfel o acoperire impresionantă, putând trimite programele aflate pe site în orice colț al

lunii. Pentru a accesa mirrorul românesc se poate folosi link-ul următor: <http://tucows.roknet.ro/>.

Programele ce pot fi găsite diferă de la platforma la platforma, dar sunt în mare programe care au o legătură într-un fel sau altul cu internetul. Astfel se pot găsi acceleratoare web, browsere offline, programe multimedia pentru internet (webcam-uri și altele asemenea cu Netmeeting), clienți de FTP, IRC, Telnet, SSH, news-readere, chiar și jocuri (demouri free sau shareware).

Site-ul poate fi accesat la <http://www.tucows.com>, se încarcă extrem de rapid și are un conținut care poate trezi interesul oricui.





Revista care vă oferă  
cele mai proaspete informații  
din domeniul comunicațiilor  
mobile ... și nu numai!



**GSMag@zin**

revista celor cu și fără celular

Tel.: 224.36.53; fax: 210.63.67 ERC Press



# ADOBE PHOTOSHOP 5.5

**PRODUCĂTOR:**

Adobe

**DISTRIBUITOR:**

Adobe

**PREȚ**

609\$, 199\$ upgrd

**REDACTOR:**

Camil Perian



**Adobe se extinde în domeniul prelucrării web impunându-se prin facilitățile aduse ca un program necesar oricui dorește să realizeze un site web performant. Cheia acestei extinderi o constituie chiar includerea în pachetul cu Photoshop a programului Image Ready 2.0**

**E**ste greu să nu recunoști Adobe Photoshop ca cel mai performant program de prelucrat imagini la ora actuală. Anii de experiență ai celor ce l-au produs și constanta sa îmbunătățire, mereu cu câțiva pași în fața oricărui competitor au impus Photoshop-ul ca leader în acest domeniu.

În continua sa cursă de a fi cel mai bun, Photoshop a primit un nou imbold, Adobe anunțând acum foarte puțin timp versiunea 5.5 a popularului său program.

Prin Photoshop 5.5, Adobe se extinde în domeniul prelucrării web impunându-se prin facilitățile aduse ca un program necesar oricui dorește să realizeze un site web performant. Cheia acestei extinderi o constituie chiar includerea în pachetul cu

Photoshop a programului ImageReady 2.0, program destinat prelucrării web care era comercializat pînă acum în mod separat. Alături de facilitățile web, Photoshop 5.5 include și o serie de noi îmbunătățiri pentru prelucrarea standard de imagine.

**Omul fără web**

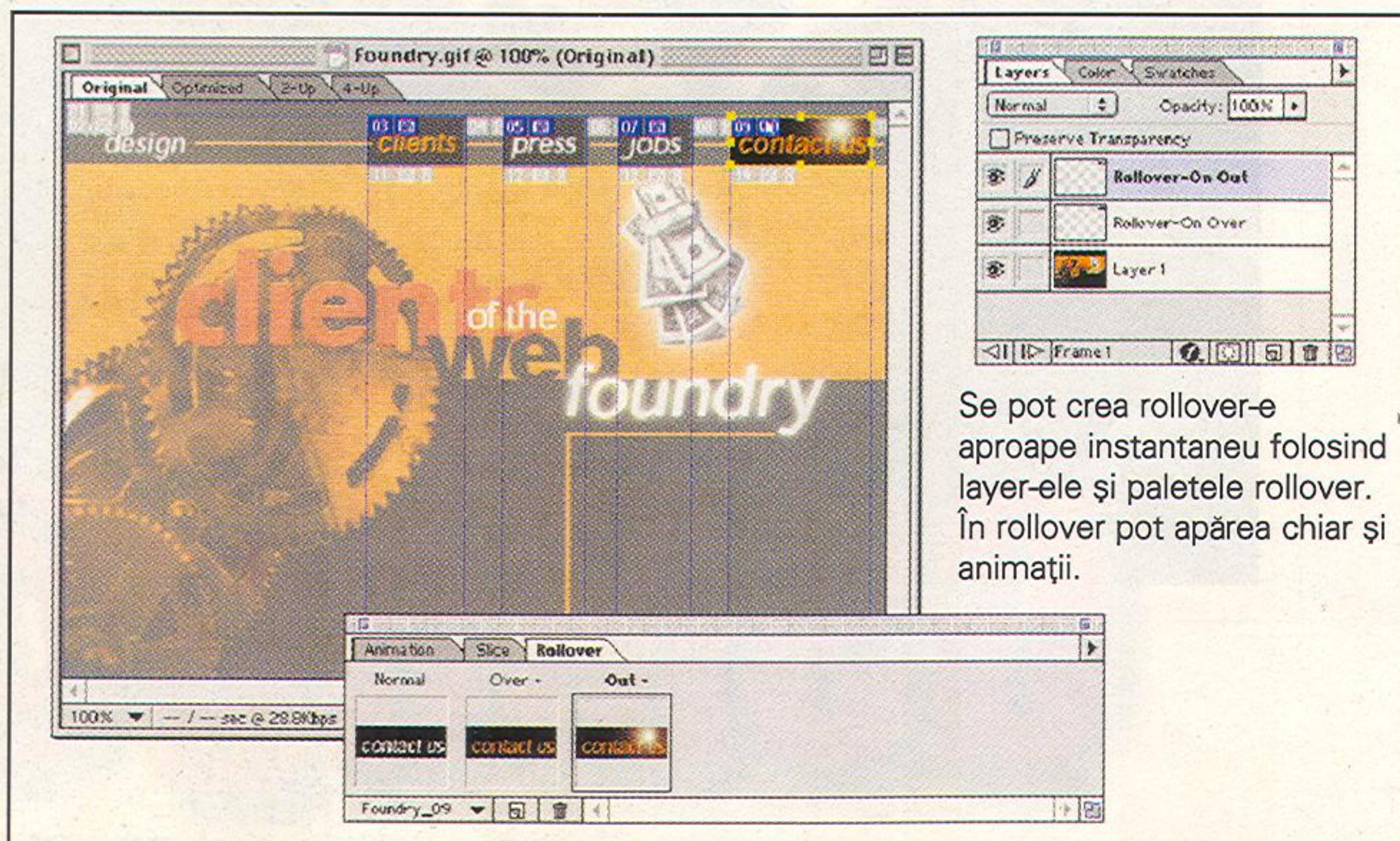
Înainte de a vedea însă ce suport oferă 5.5 pentru web, să observăm ce reprezintă el pentru simplul utilizator care nu dorește neapărat ca munca sa să se afle pe internet.

Cea mai importantă facilități introdusă de PS5.5 este reprezentată de noile tool-uri de selectare și ștergere. Acestea oferă o nouă etapă în prelucrarea de imagine făcînd infinit mult mai ușoară misiunea înlăturării fundalurilor din spatele unor

anumite obiecte sau selectării unor margini foarte fine ale unor obiecte cum ar fi de exemplu părul sau anumite margini care se termină în general cu blur. Dintre aceste tool-uri se anunță a fi foarte interesant "background eraser" care va permite selectarea și ștergerea pixelilor asemănători fie ai fundalului fie ai unei culori selectate în mod dinamic, în momentul în care se trece cu mouse-ul pe deasupra lor (ei). Alături de acesta mai face parte "magic eraser-ul" care șterge pixelii asemănători unei anumite culori cu un simplu click și totodată opțiunea "extract image". Acesta oferă o modalitate mult mai comodă de extragere a unei anumite porțiuni dintr-o imagine odată ce marginile ei au fost măcar parțial definite, extragerea

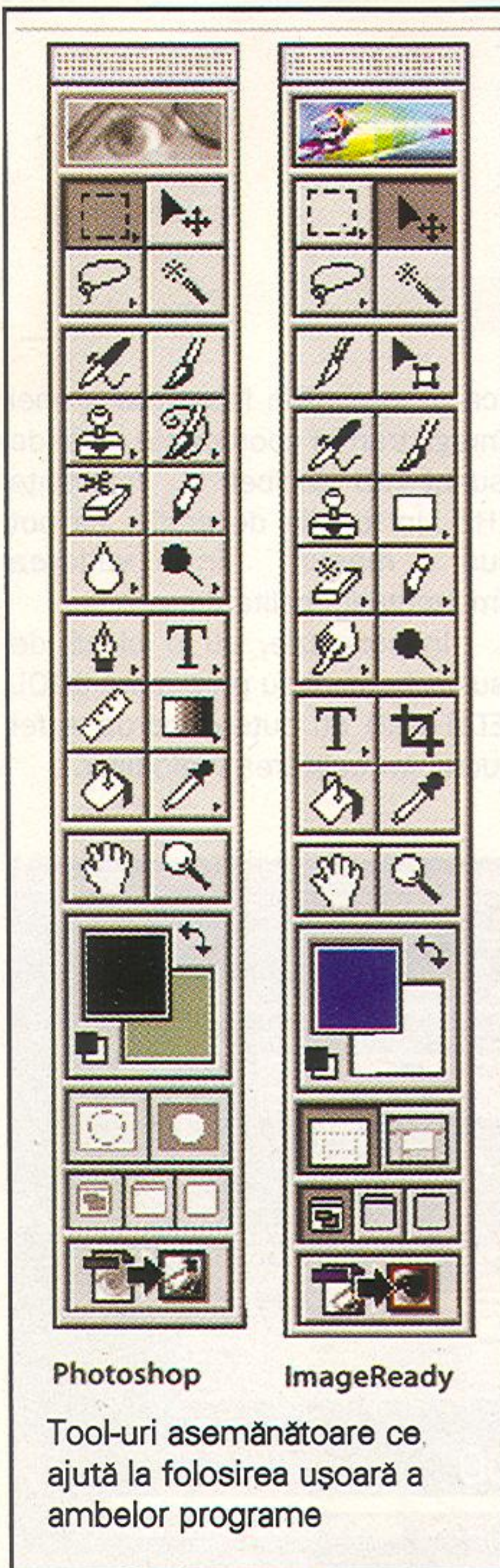
**CE ESTE NOU**

- \* Suport PDF 1.3
- \* Compresie GIF, JPEG, PNG8, PNG24
- \* ImageReady 2.0 inclus
- \* Compresie GIF clasic cu 10-50%
- \* Rollover-e Java
- \* GIF-uri animate
- \* Magic Eraser
- \* Background Eraser
- \* Extract Image
- \* Pensula Art History
- \* LiveView - compararea imaginii inițiale cu 3 variante în lucru



Se pot crea rollover-e aproape instantaneu folosind layer-ele și paletele rollover. În rollover pot apărea chiar și animații.





### Go On - Line

Chiar dacă acestea nu sunt singurele facilități noi oferite, principalul scop al versiunii 5.5 sunt facilitățile legate de prelucrarea imaginilor destinate site-urilor și a web-ului în general.

Deși incluse în același pachet, Photoshop 5.5 și ImageReady 2.0 vor fi instalate ca 2 programe separate, existând însă o posibilitate foarte ușoară de comunicare între ele, special implementată pentru oferta aceasta. Pentru a putea fi mai ușor de folosit de cei obișnuiți cu programele de grafică Adobe ImageReady va avea incorporată o interfață asemănătoare cu cea a Photoshop-ului. ImageReady nu va mai exista de acum ca un produs separat al firmei Adobe urmînd a fi vîndut doar împreună cu Photoshop-ul.

O interesantă opțiune oferită acum utilizatorului de web este aceea de a crea gifuri animate. Va fi totuși puțin mai ciudată de folosit această facilitate, ideea de bază fiind de a crea documente pe bază de layere în Photoshop care să fie importate în ImageReady unde fiecare layer va fi transformat în frame urmînd ca toată operațiunea să fie salvată sub forma unui gif animat. Avantajele aici sunt evidente, controlul și ușurința în realizarea layer-elor permițînd crearea într-un mod mult mai rapid și precis a unui gif animat.

Formatele de compresie destinate web-ului sunt mai variate decît la alte programe specializate în acest gen, ele incluzînd JPEG, GIF, PNG-8 și PNG-24 și avînd totodată o nouă variantă de compresie a GIF-ului ce permite reducerea numărului de culori mult mai radicală decît pînă acum ca și



lată ce se poate obține combinînd diverse efecte cu filtrul nou introdus History Brush

micșorarea sa efectivă, un GIF actual, normal, ajungînd să ocupe cu între 10 - 50% mai puțin.

Includerea ImageReady-ului în pachet aduce posibilitatea realizării de imagini interactive pentru web. Astfel poți crea animații Java care se vor lansa în momentul în care se trece cu cursorul peste o anumită imagine sau zonă de imagine. Textul HTML este generat automat de IR deci nu este necesară nici o cunoștință de programare HTML. Ușurința în utilizare este uimitoare iar dacă ești pasionat de pagini de web Photoshop 5.5 este din acest punct de vedere un upgrade necesar.

Nu în ultimul rînd, Photoshop 5.5 oferă suport pentru formatul

Adobe PDF 1.3, format apărut odată cu lansarea Acrobat Reader-ului 4, deci de foarte puțin timp.

### Pe din două

Dacă sunteți în domeniul realizării paginilor de web, Photoshop 5.5 este un upgrade foarte bun de la versiunea anterioară la un preț de aproximativ 190\$. Problema lui ține însă de utilizatorii care nu folosesc web-ul, deci utilizează Adobe-ul numai pentru realizări de grafică "off-line". Opțiunile noi, deși interesante, sunt relativ puține și nu prea diverse, avînd de a face mai mult cu îmbunătățiri ale unor tool-uri deja existente. Pe ansamblu însă este un program reușit ce va reprezenta un nou pas mic, dar sigur, în domeniul graficii realizate pe calculator.

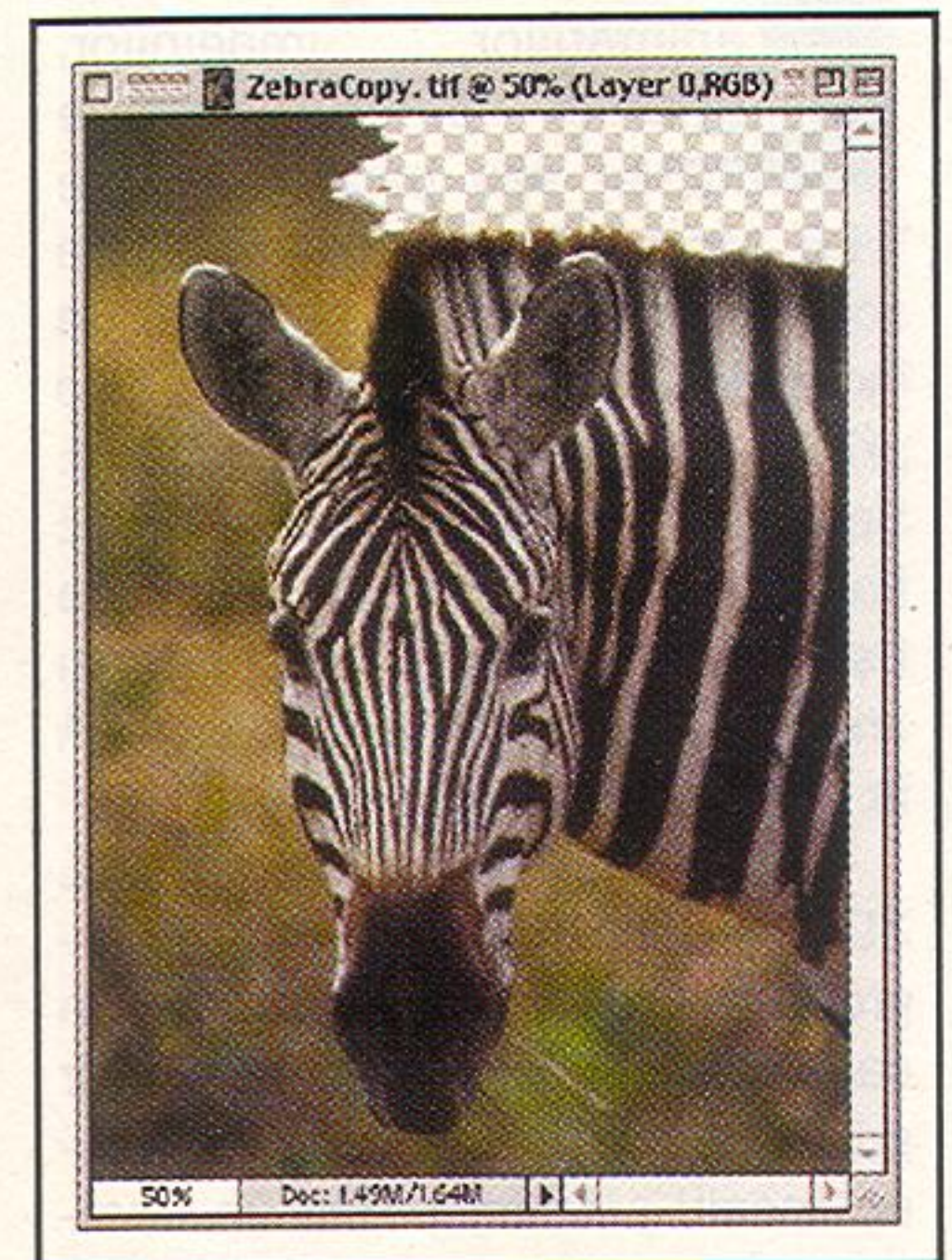
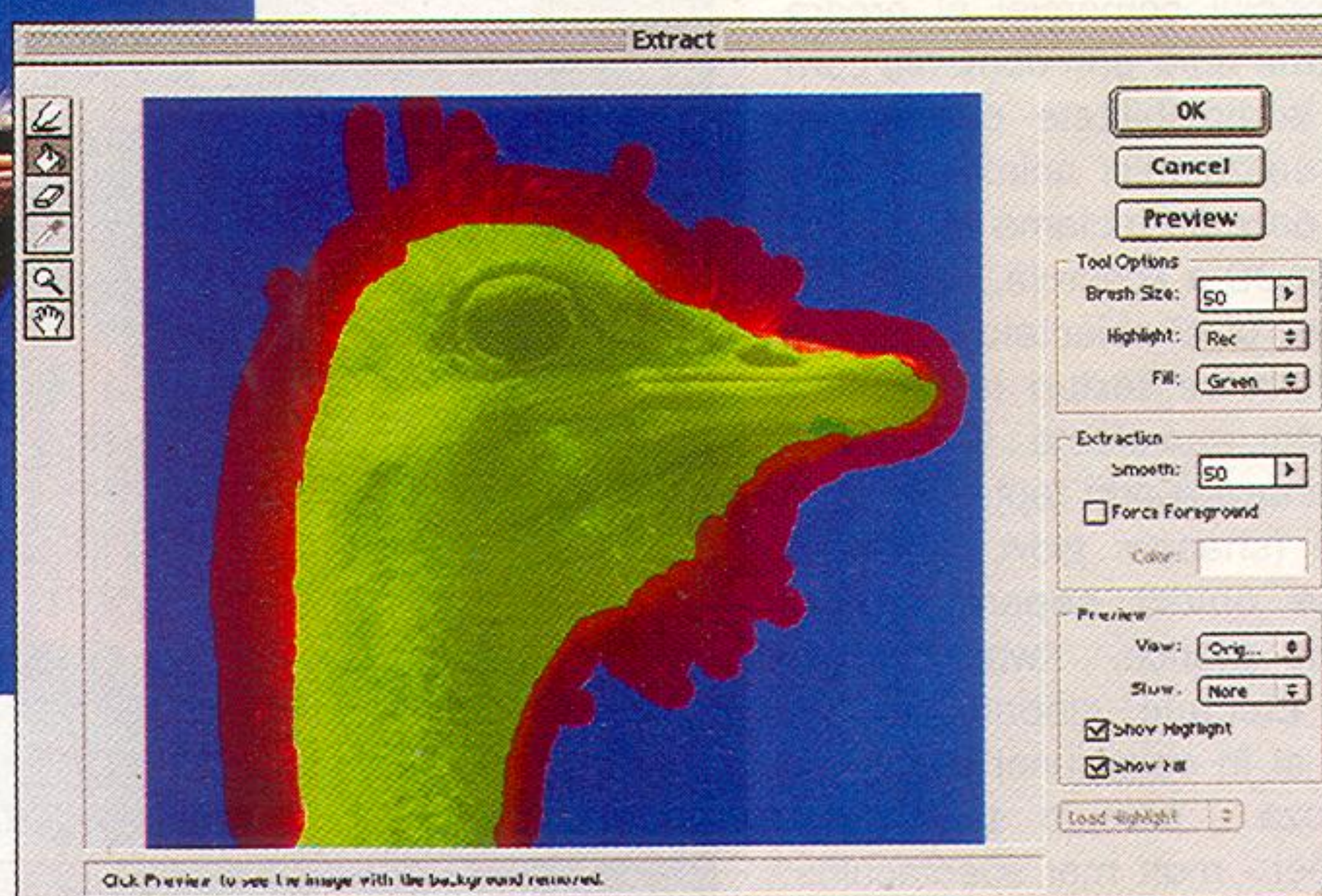
făcîndu-se cu posibilitatea configurării unui important număr de opțiuni.

Tot extra-web se mai remarcă prezența unui nou tool de prelucrare pentru imagine și anume "history brush" ce va permite imprimarea unui aspect de "vechi" anumitor imagini sau unor porțiuni de imagine.

### Modalitatea de folosire a tool-ului extract image



Imaginea originală cu margini foarte greu de selectat





# COOL EDIT PRO

**DISTRIBUITOR:** Syntrillium **REDACTOR:** Remus Gradin

**D**ea cunoscut în rândurile amatorilor dar și profesioniștilor, COOL EDIT PRO face parte din seria de programe a firmei SYNTRILLIUM: COOL EDIT.

Cei care au mai utilizat COOL EDIT 96 vor observa că facilitatea în operare a rămas cam aceeași, la un nivel de lucru rapid și performant. Fișierele care pot fi deschise sunt în număr destul de mare. COOL poate opera cu formate WAVE (de mai multe tipuri), IFF, AIF, VOX, etc. Pe de altă parte, ca exemplu, am înregistrat de pe CD formate MPEG Layer 3 la 48000Hz, pe care am reușit să le deschid în COOL EDIT PRO și să le transform.

Deja introdusă o melodie, i se pot atașa diverse tipuri de efecte începând cu cele de gen DirectX: Cakewalk, Cakewalk FX sau efectele de la JET. Pe lângă acestea, COOL EDIT PRO are și bănci de efecte proprii: Amplitude, Delay, filtre, Pitch bender.

Efectele pot fi aplicate pe

toată înregistrarea sau doar pe o zonă de selecție. Astfel dacă introduceți o melodie și vreți să îi adăugați un ecou la ultimul cuvânt din fiecare vers, nu trebuie decât să măriți reprezentarea grafică (are destule butoane de ZOOM), să-l selectați, și să-i aplicați efectul de ecou pe care îl veți găsi în mai multe bănci de efecte.

Tot referitor la efecte, multe dintre ele au deja pre-setate mai multe stări.

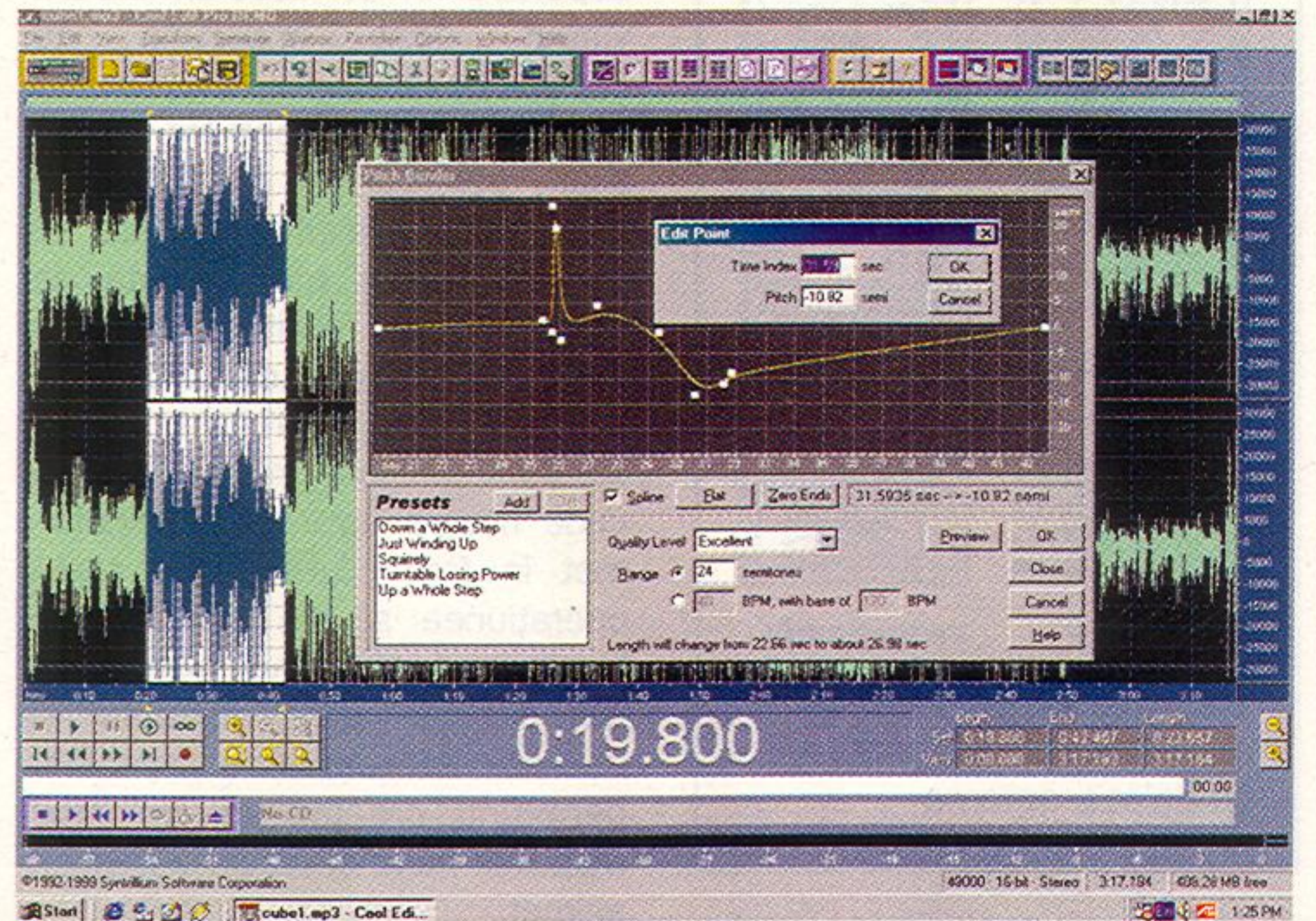
Folosind aceste transformări, veți fi uluiți de modul cum vă sună melodia prelucrată. De altfel, băncile de efecte sunt foarte satisfăcătoare, apropiindu-se de cerințele unui studio muzical de performanță medie.

COOL EDIT PRO este dotat și cu generator de semnale, semnale care și ele sunt deja pre-setate și pot fi aplicate direct ca transformată a sunetului sau pot fi mixate independent cu melodia. Folosind înregistrări instrumentale de o calitate cât de cât acceptabilă, puteți utiliza COOL pentru samplare în compunerea de neg-

ative. Programul oferă posibilitatea de a schimba calitatea unei înregistrări, folosind filtrele parametrice sau științifice. Dar și invers, dacă avem o înregistrare, îi putem studia calitatea prin metoda analizei în frecvență (frequency analysis), alegând un număr de puncte și folosind transformata Fourier. Astfel COOL EDIT PRO ne oferă reprezentarea graf-

ică a analizei în frecvență a unei înregistrări în coordonate nivel de sunet (dB decibeli) - frecvența (Hz). În funcție de grafic, se pot lua măsuri în vederea îmbunătățirii calității audio.

În concluzie, cu o placă de sunet bună și cu programul COOL EDIT PRO ați putea aborda altfel lucrul în realizarea melodiilor.



# ULEAD COOL 3D

**PRODUCĂTOR:** Ulead **REDACTOR:** Remus Gradin

**E**ste vorba de un program de realizare tridimensională a animațiilor, imaginilor, titlurilor pentru diverse lucrări sau pentru paginile WEB. Modelarea tridimensională a acestora este foarte simplă și la îndemâna oricui, încă de la o primă butonare a programului. Sesiunile de lucru își găsesc finalizarea prin salvarea în clasice fișiere cum ar fi AVI pentru animație sau BMP, GIF, JPG, TGA în cazul pozelor.

Pentru ușurarea muncii, COOL 3D are predefinite obiecte, background-uri care pot fi folosite în cadrul proiectului respectiv doar prin selectarea cu mouse-ul dintr-un meniu. Astfel peste un background pot fi așezate mai multe obiecte deja definite: un zar, o țigară, un pahar etc. Acestea pot fi

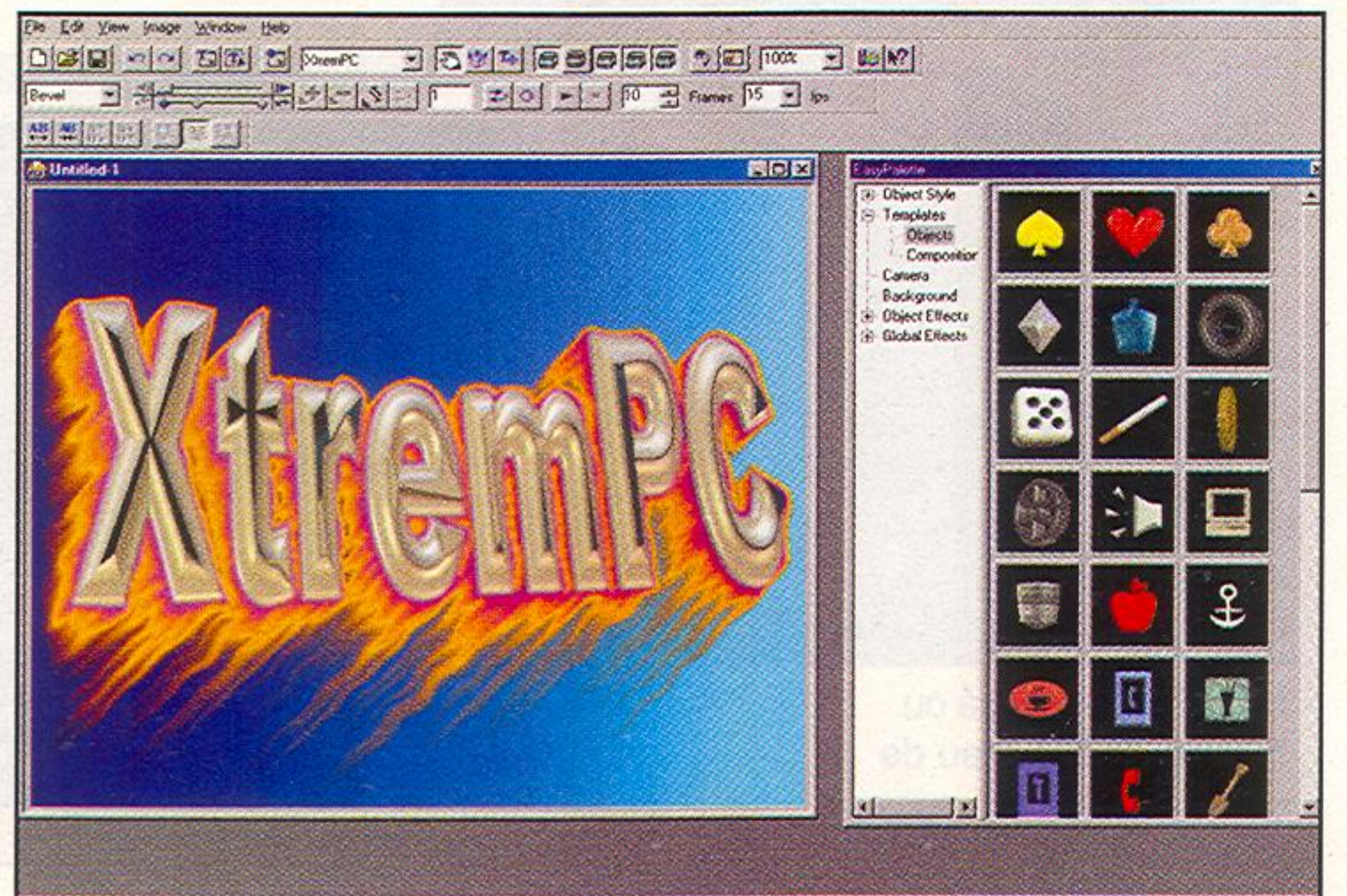
rotite și translatate pentru a putea definitiva așezarea lor în spațiul de lucru.

Pentru a nu se limita aici, inserarea textului adaugă un plus la domeniul comercial al programului (ma refer prin domeniu comercial la posibilitate programului de a realiza mici animații publicitare, poze cu reclame etc.), prin vederea 3D a acestuia.

Textului și obiectelor li se pot atașa diverse texturi (unele deja existente), sau efecte. Efectele se caracterizează prin faptul ca pot fi globale (shadow, glow, blur, fire) sau pe obiect separat pentru animație (dance, twist, explosion). Efectele globale se fac văzute și în cazul unei salvări de gen poză, precum și în cazul animației - mult mai spectaculos. Efectele pe obiect însă sunt aplic-

abile doar animației. La formarea animației, utilizatorul poate opta pentru numărul de frame-uri pe secundă (implicit 15, dar poate

ajunge mai sus), pentru numărul total de frame-uri al animației, calitatea modului de comprimare și modul de realizare al acesteia.



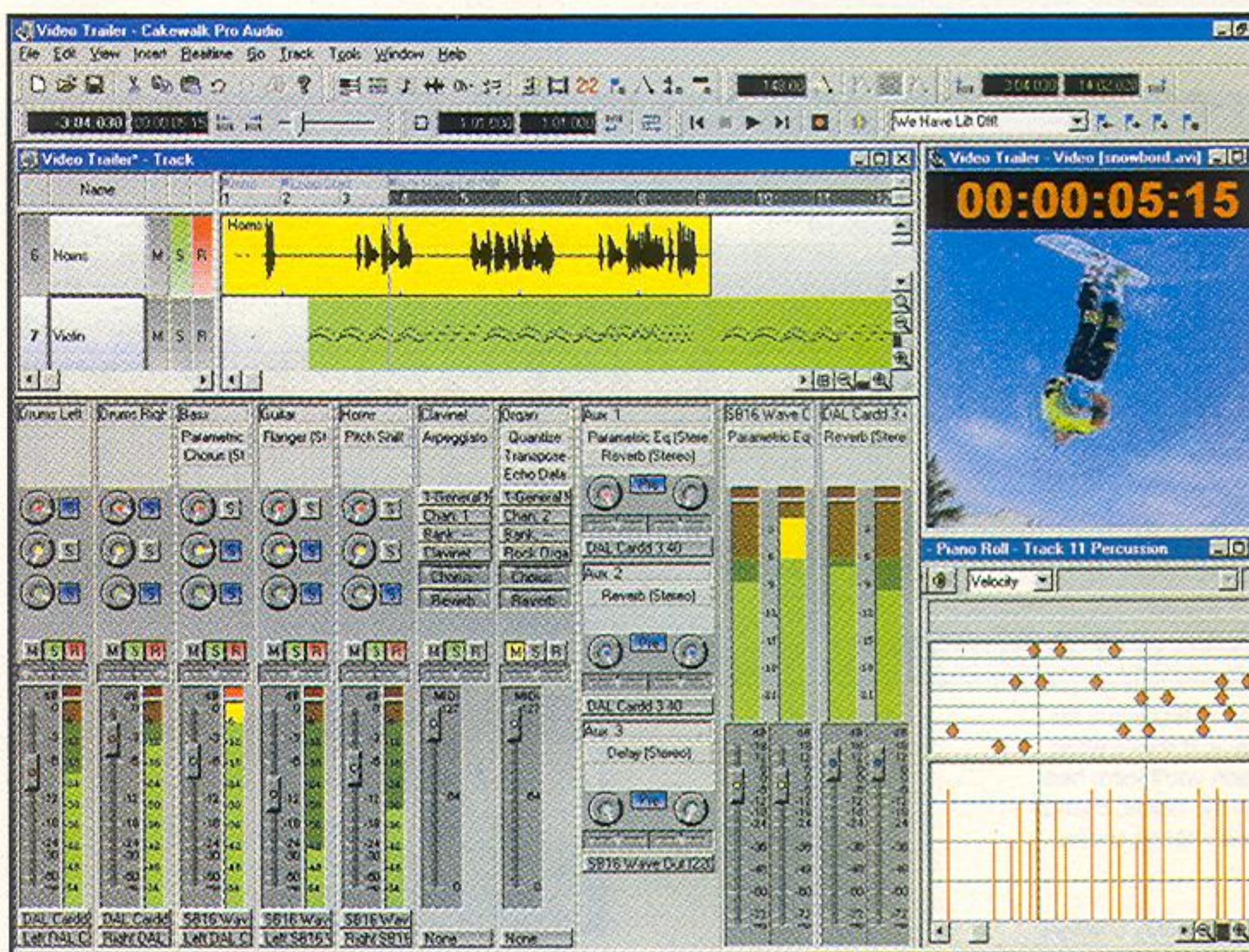


# CAKEWALK PRO AUDIO 8

PRODUCĂTOR: Cakewalk

DISTRIBUITOR: Cakewalk

REDACTOR: Remus Gradin



În Pro Audio 8 notele pot fi introduse într-o mulțime de feluri, variind de la simpla așezare pe portativ și pînă la introducerea lor cu ajutorul unei clape.

După bunele aprecieri înregistrate cu versiunile 6 și 7, Cakewalk a continuat seria ajungând la versiunea 8. În general CAKEWALK face parte din clasa soft-urilor de editare muzicală care se adresează unui public cu un nivel de pregătire în domeniu destul de ridicat. Acest lucru nu constituie un inconvenient pentru amatori, ei putând dobândi noi cunoștințe și implicit să progreseze în paralel cu utilizarea programului Cakewalk Pro Audio 8 sau a versiunilor mai vechi.

Să vedem de ce este capabil. Aici se lucrează cu fișiere MIDI sau WAVE, existând posibilitatea să lucrezi numai cu MIDI, cu WAV-uri sau concomitent și cu MIDI și cu WAVE. Astfel pot fi introduse fișierele MIDI iar pe un alt TRACK poate fi introdus (inserat) un fișier WAV și așezat acolo unde este dorit. WAV-ul poate fi așezat cu mouse-ul (mai incorect) sau poate fi plasat folosind timpii de intrare. Astfel pot fi realizate mixări de MIDI - WAVE sau de mai multe WAV-URI. Programul oferă pînă la 256 de track-uri disponibile. Deci practic, pe un soclu de melodie MIDI, poate fi așezat un sample WAV. Am văzut acest lucru într-un studio muzical unde, folosind CAKEWALK de o versiune mai veche, a fost introdus peste un

negativ MIDI, o interpretare live de chitară. Deci cu o placă de sunet foarte performantă, acest program poate fi folosit în studouri profesionale.

Pe lângă WAV-uri, pot fi inserate și fișiere video de genul AVI, MPG. Acestea dacă sunt inserate, vor introduce pe un track sunetul, care aici poate fi modificat cu efecte sau filtre sau poate fi adăugat alt sunet WAVE sau melodie peste cel inițial.

Cakewalk Pro Audio 8 este un program ce poate fi folosit de către simplii utilizatori și pînă la producerea performantă de muzică în cadrul studiourilor specializate

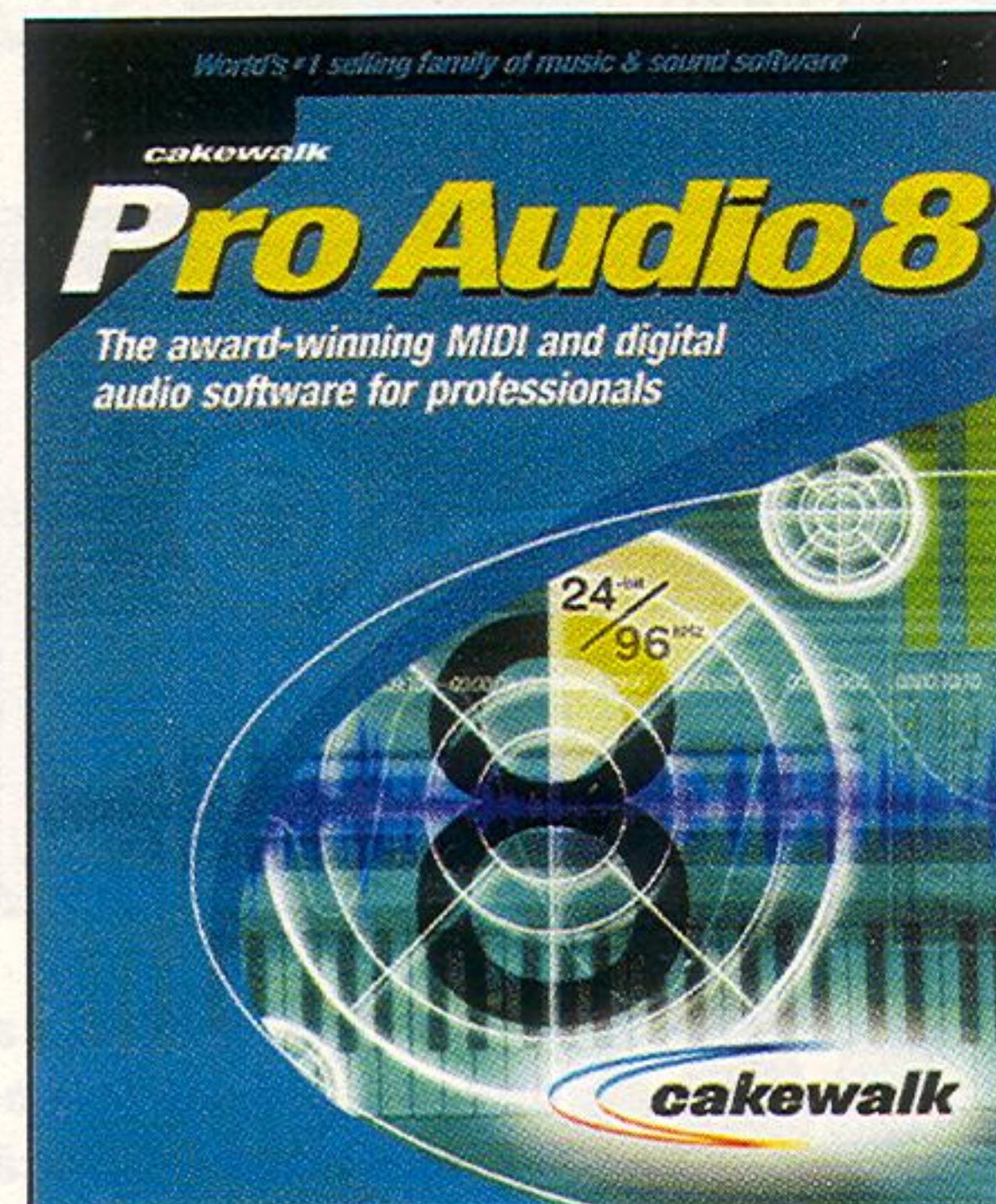
Dacă tot am amintit de efecte, acestea sunt de genul: Delay, Chorus, Flanger, Reverb și multe altele. Efectele au o opțiune de ascultare înaintea aplicării. Nivelul calitativ al efectelor este ridicat sau coborât în funcție de placa de sunet.

Dacă se lucrează cu MIDI, notele pot fi introduse cu mouse-ul sau de la clapă, însă există posibilitatea să fie introduse pe un portativ, alegînd nota dorită.

Există efecte și pentru MIDI cum ar fi pitch bender, care pot fi desenate cu mouse-ul sau pot fi trasate liniar alegînd puncte pe un grafic.

Din MIDI Devices poate fi setată și o clapă exterioară care poate fi folosită la editare muzicală. De altfel, Cakewalk are și o bancă de sunete specifice instrumentelor muzicale produse de KORG, YAMAHA, ROLAND etc., adică mai bine zis tonuri ale clapelor produse de mai multe firme.

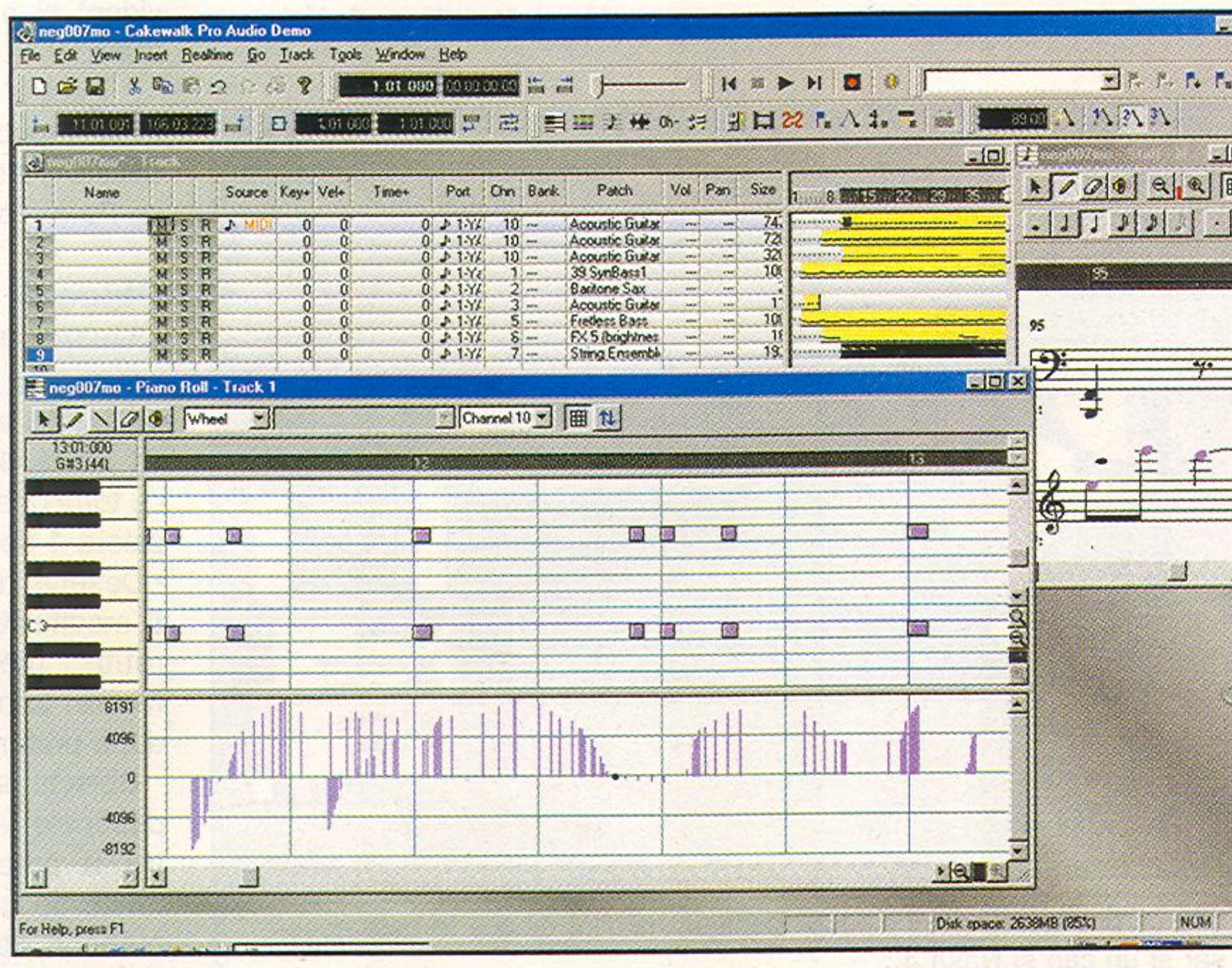
Încă din versiunea 7, Cakewalk avea dezvoltate niște aplicații de tipul mixer-efect cu mai multe sau mai puține track-uri sau efecte. Aceste aplicații pot fi



activate peste o melodie în lucru, melodie care poate fi mixată folosind aplicația în speță. Astfel de aplicații pot fi construite și de către utilizator, cu propriile efecte, butoane, așezare, în mod asemănător VISUAL C++.

Cakewalk mai are și posibilitatea de cuantizare a notelor introduse în cazul fișierelor MIDI.

După această scurtă analiză făcută asupra Cakewalk Pro Audio 8, în loc de concluzie aș prefera să caracterizez programul drept unul foarte folositor și facil în modul de operare și ușurință dobândită pe parcursul studierii sale.

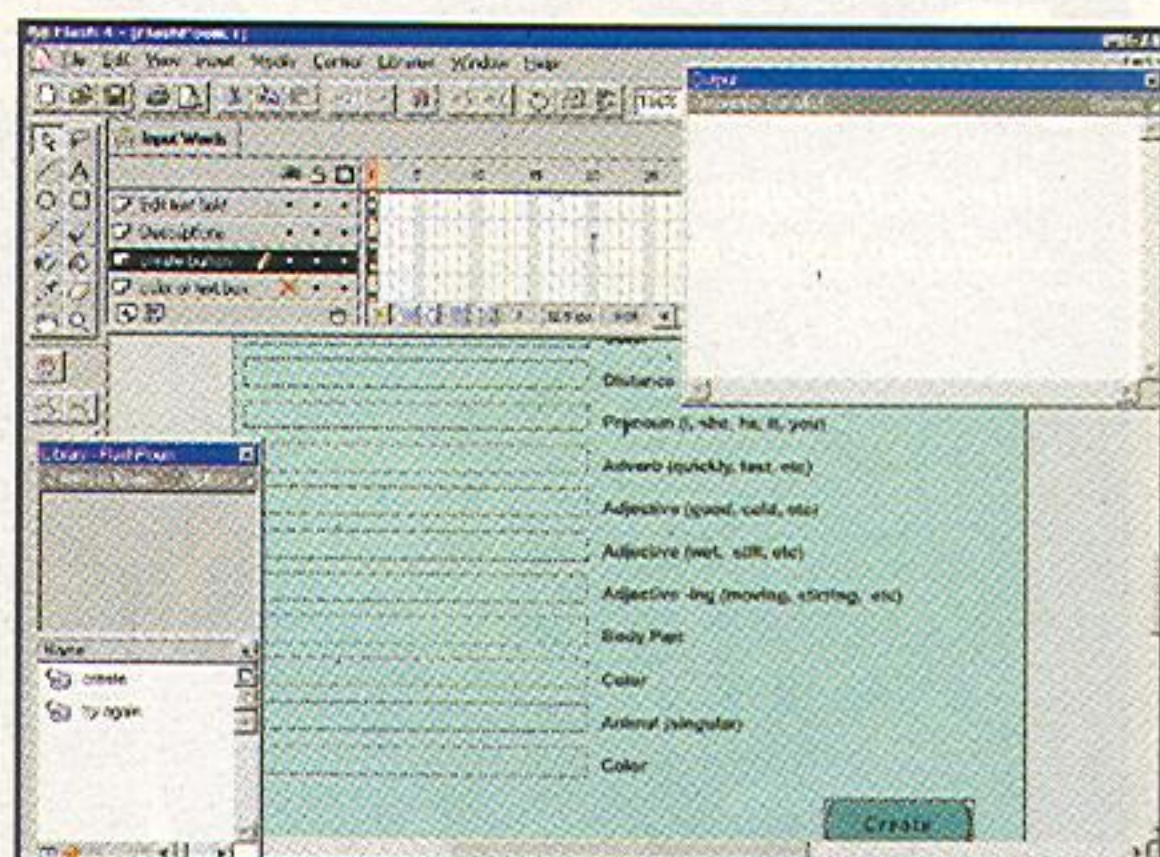




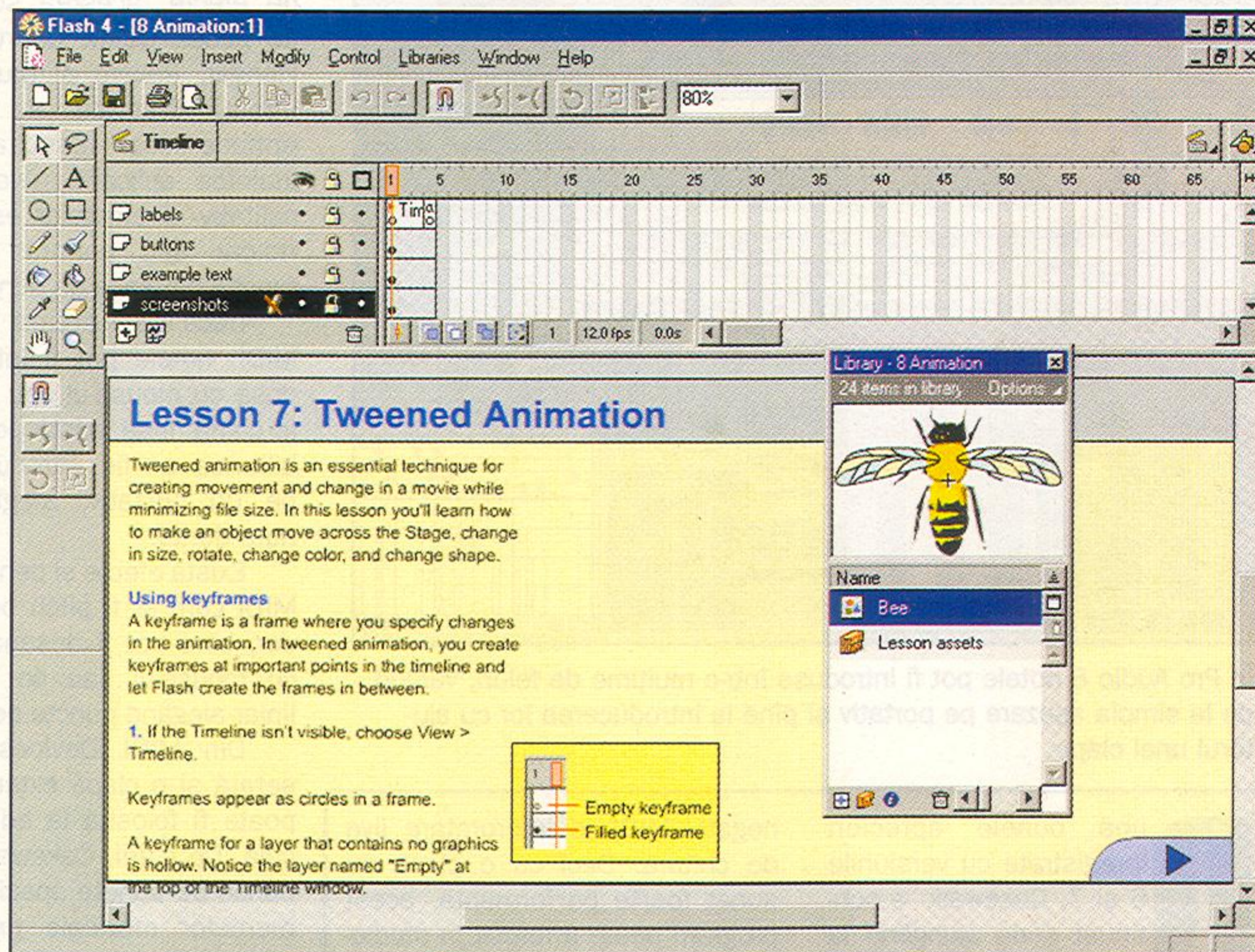
# FLASH 4

PRODUCĂTOR: Macromedia

REDACTOR: Dragoș Inoan



**W**orld wide web-ul a devenit o componentă caracteristică a internetului și este folosit de aproape toți utilizatorii din lume. Pornit ca un proiect de informare, web-ul a adoptat cu timpul standarde care i-au permis să transmită informațiile în cele mai diverse formate, de la banalul text până la prezentări multimedia complexe. Totuși la un moment dat s-a cerut interactivitate cu aceste prezentări.



Nu trebuie să fi un geniu pentru a lucra un Flash 4. Sistemul foarte avansat de tutoriale te va învăța să folosești foarte bine programul.

## Ce este FLASH?

Firma Macromedia (foarte cunoscută în comunitatea web-designerilor și nu numai) a găsit o soluție cât se poate de banală pentru prezentări interactive. Astfel s-a

născut FLASH. Acesta folosește componenta de desen vectorial din Freehand, combinată cu posibilitatea de a importa cele mai diverse formate (atât audio cât și video) și o mare ușurință în utilizare.

Pentru cei care folosesc mai mult aplicațiile din Microsoft Office, Flash seamănă oarecum cu PowerPoint.

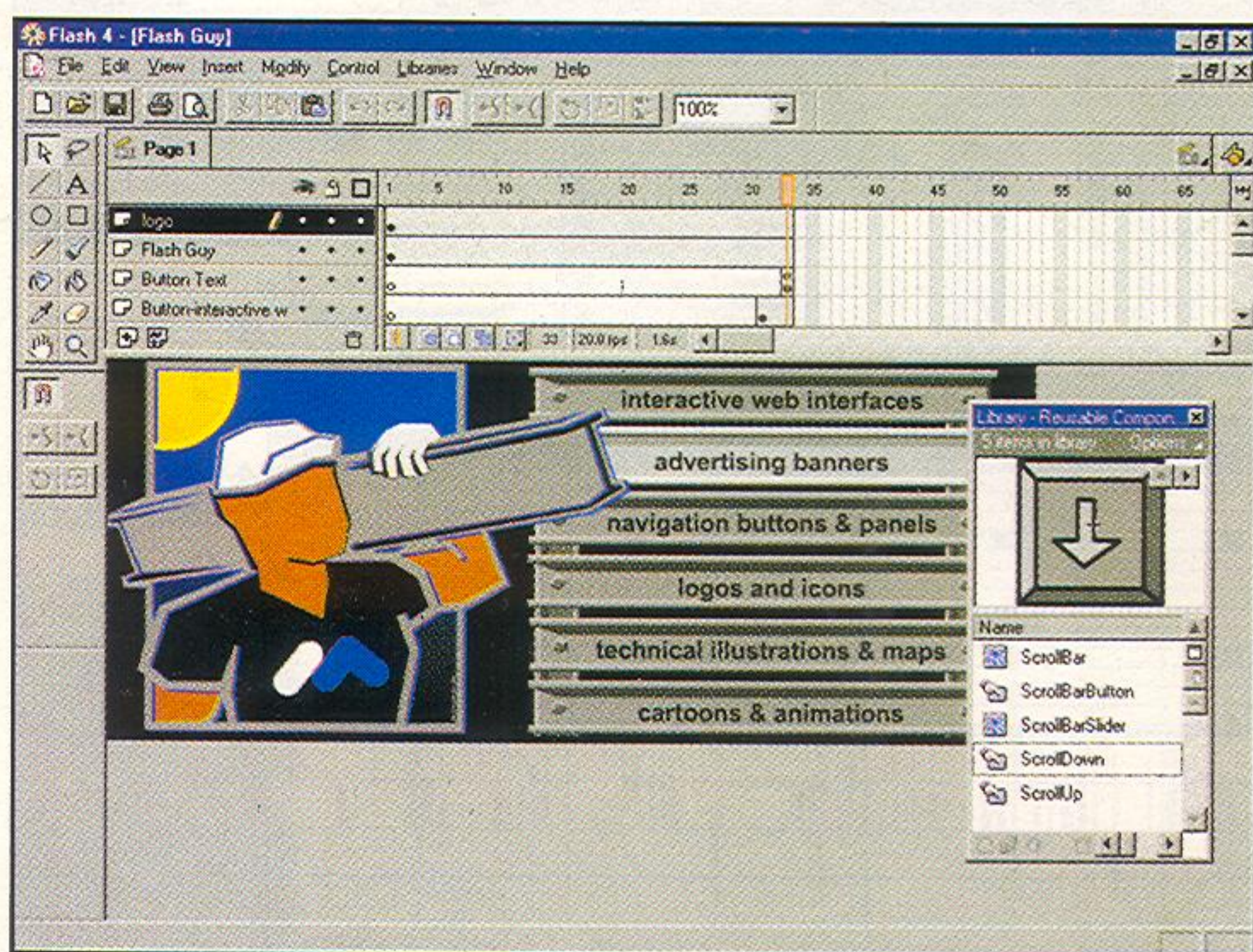
## Obiecte

Animațiile Flash sunt împărțite în scene. De multe ori nici nu este nevoie să se folosească mai mult de o scenă pentru a realiza ceva cu totul deosebit. În fiecare scenă există 4 tipuri de obiecte :

- Desene vectoriale - acestea pot fi modificate cel mai ușor, pot fi rotite, mărite sau micșorate, făcute transparente sau opace, după preferință.
- Obiecte statice - acestea sunt desenele vectoriale salvate pentru a putea fi utilizate în mai multe locuri deodată (forme de butoane, litere, cifre)

- Animații - animații memorate pentru uz repetat. (cum face un buton când e apăsat)
- Butoane - Acestea sunt animații formate din 4 cadre: primul este aspectul butonului inactiv, al doilea este aspectul butonului când se află cursorul deasupra sa, al treilea este butonul apăsat iar ultimul arată suprafața pe care trebuie să se apese pentru a activa butonul.

Pentru fiecare animație Flash folosește o cale pe care o urmează un obiect. Aceasta poate avea orice formă, obiectul urmând-o întocmai de la primul cadru până la ultimul, făcând ajustări de viteză în funcție de împrejurări. Aceste căi sunt desenate pe un layer special (path layer) care este invizibil și este asociat layerului în care are loc animația propriu-zisă. Ce trebuie reținut că într-un layer poate fi animat un singur obiect. Pentru a fi animate mai multe layere trebuie create mai multe layere.



Iată ce pot face 2 mâini dibace. Desigur, mâinilor dibace le este necesar și un cap și Flash 4...



### Morphing

Morphingul este procesul de trecere de la o stare la alta, trecând prin toate stările intermediare. Flash se bazează pe morphing în toate acțiunile sale. Astfel pentru a face o animație trebuie specificat primul și ultimul cadru, programul făcând restul. Flash știe și de morphing în adevăratul sens al cuvântului, adică transformarea unui obiect în altul, utilizând același procedeu: se selectează în primul cadru obiectul inițial iar în ultimul obiectul final.

### Comenzi și condiții

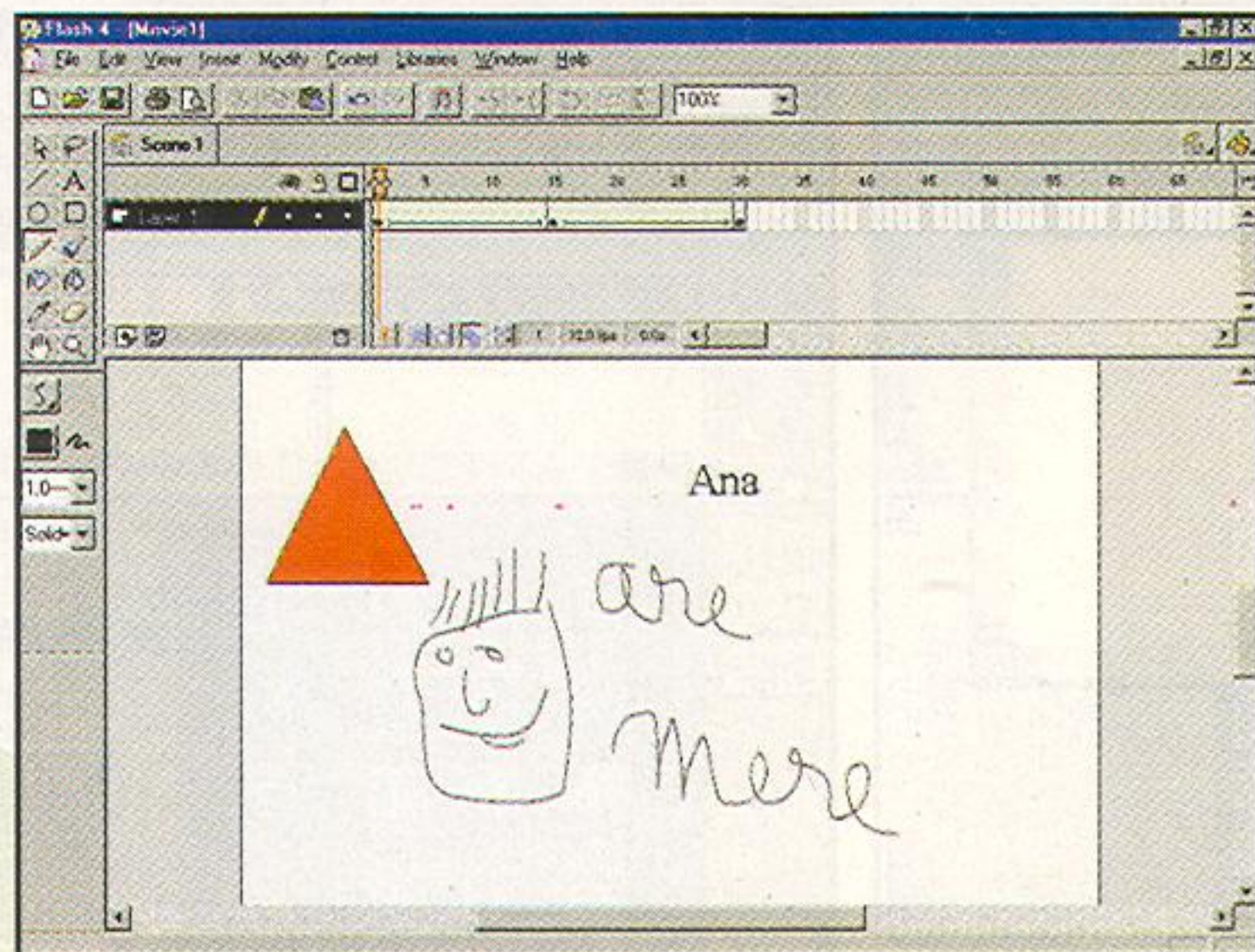
Flash are integrat și un micro-limbaj de programare, care este

### Ce știe să facă?

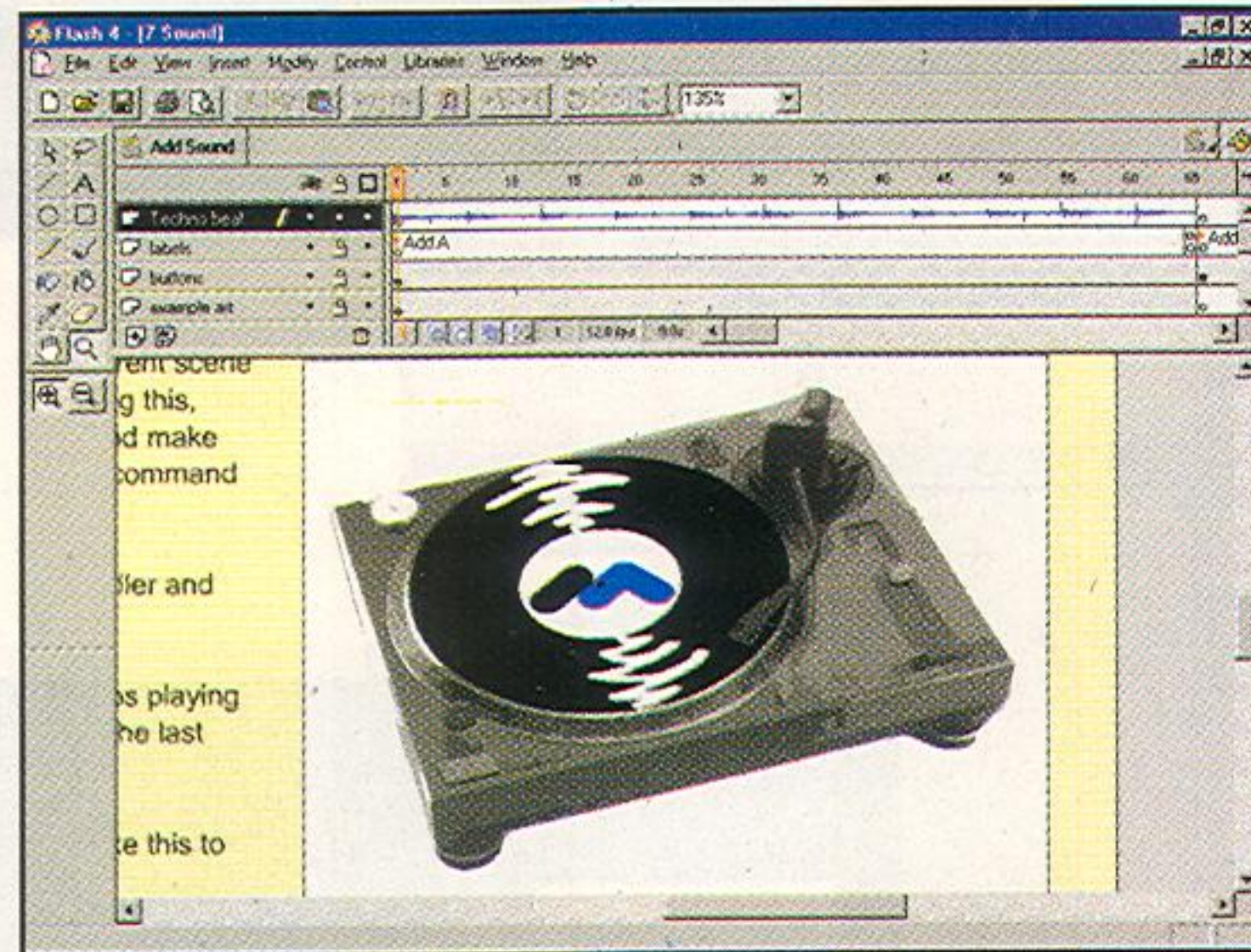
Flash a fost conceput inițial ca program de animație. Tocmai din acest motiv nucleul său este un keyframer, un manager de cadre pentru animații. Pentru a crea un efect de spațialitate Flash știe să folosească layere (straturi) care se desenează unul deasupra celuilalt, într-un mod identic cu cele din Photoshop.

Pentru desen, Flash pune la dispoziție clasicele creioane, linii, pătrate și cercuri, împreună cu o unealtă de umplut suprafețe. Acestea sunt toate foarte ușor de folosit chiar și de cei care nu au talent la desen. Pentru creion, Flash pune la dispoziția utilizatorului un set de opțiuni extrem de binevenite. În afara de clasica paletă de culori se poate alege dacă desenul să fie format din linii drepte, curbe, sau să rămână așa cum a fost desenat. Astfel se pot desena pătrate sau cercuri aproape perfecte foarte ușor, dintr-o singură mișcare de mouse. În caz că nu suntem mulțumiți de desenul inițial, programul ne permite să facem ajustări la nivel de segment, îndreptându-l sau rotunjindu-l pe fiecare după plac.

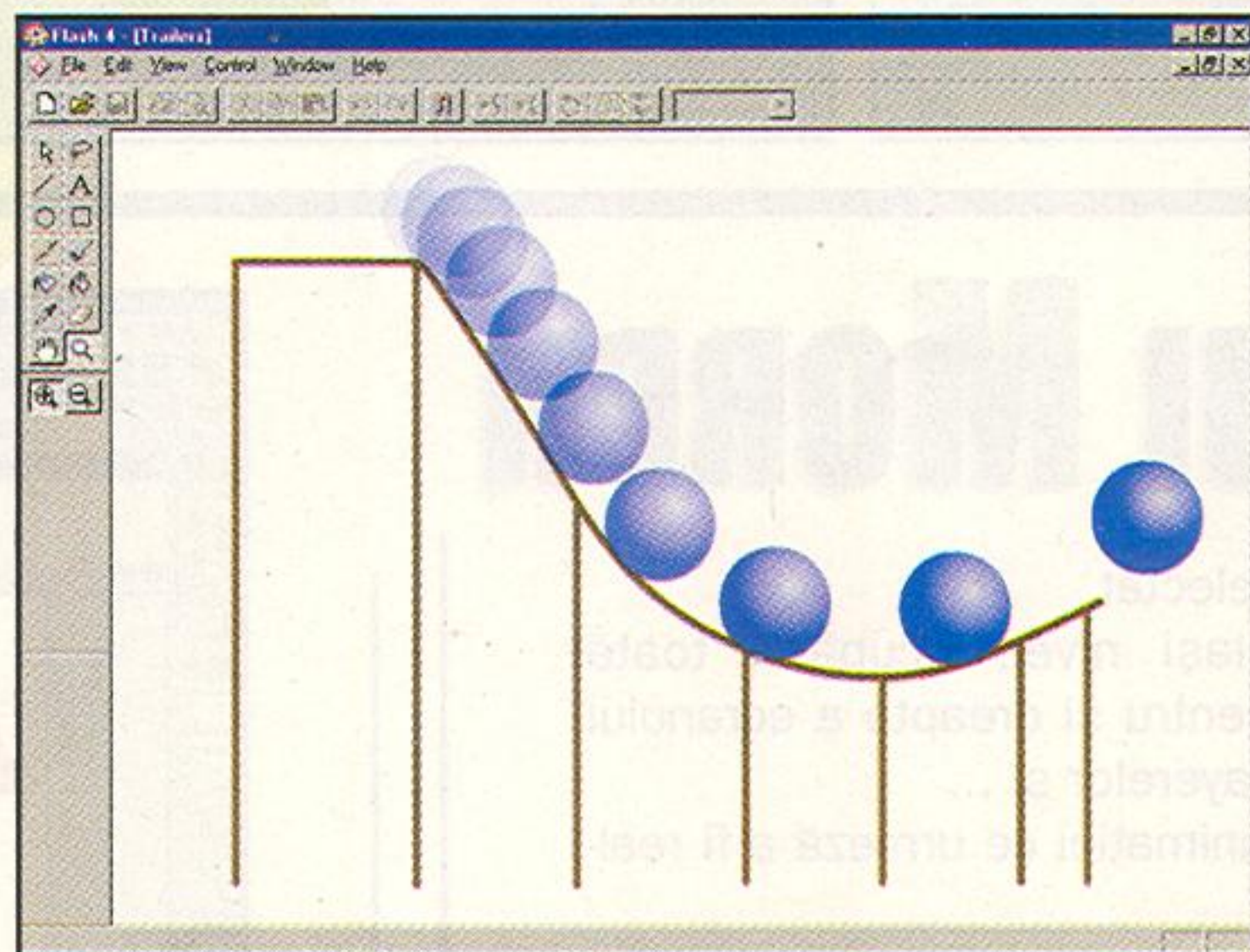
Pentru umplerea conturilor desenate avem o opțiune foarte interesantă. Putem umple suprafața cu orice culoare sau de graudă se dorește. De asemenea pentru contururile care nu sunt perfect închise există opțiunea umplerii lor în funcție de găurile rămase, foarte folositoare dacă nu mai vrem să căutăm pixeli rătați, sau efectiv nu vrem să existe margine într-un anumit loc.



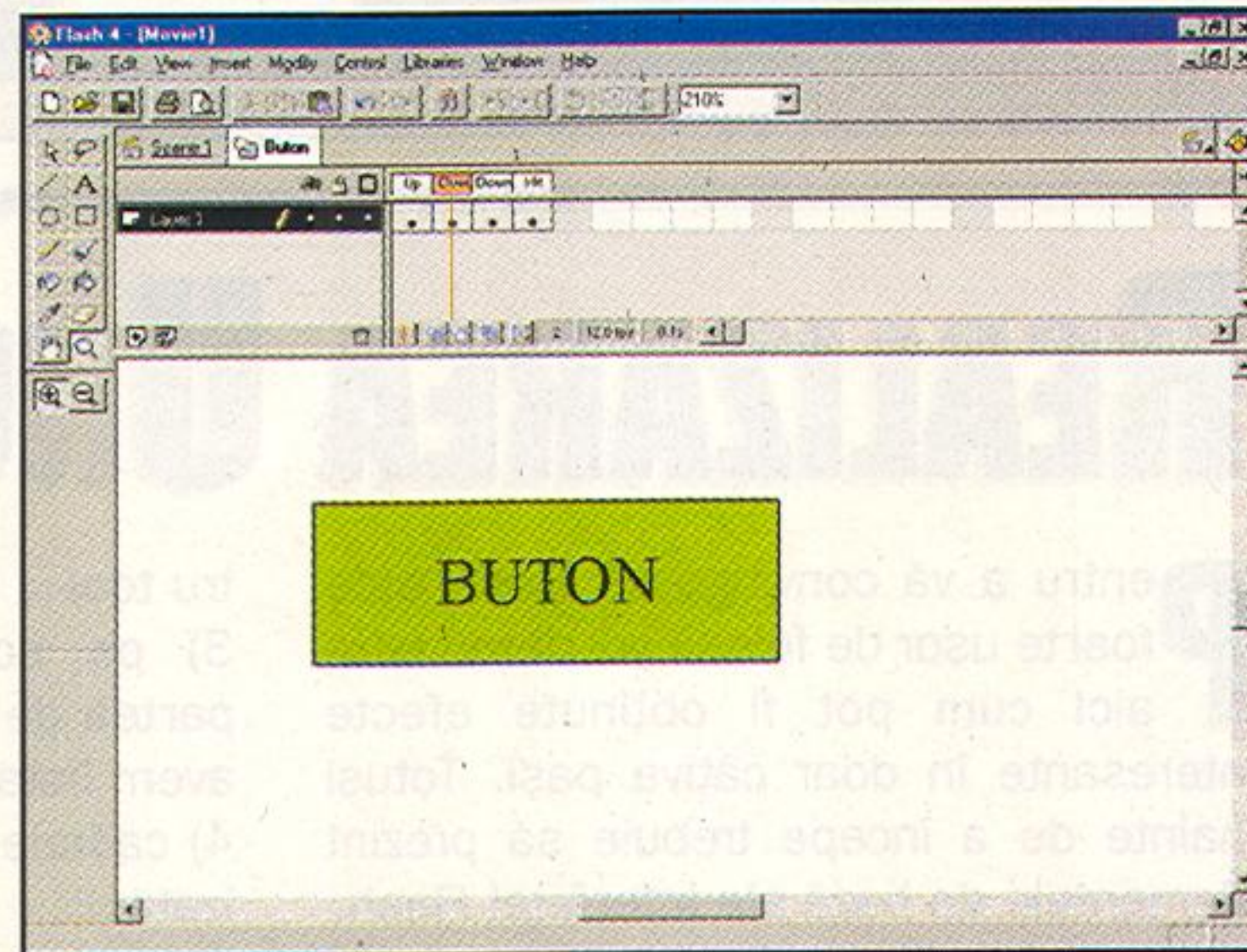
Îmbinăm inutilul cu neplăcutul: Flash 4 poate să scrie și să deseneze (Ana nu are de fapt mere)



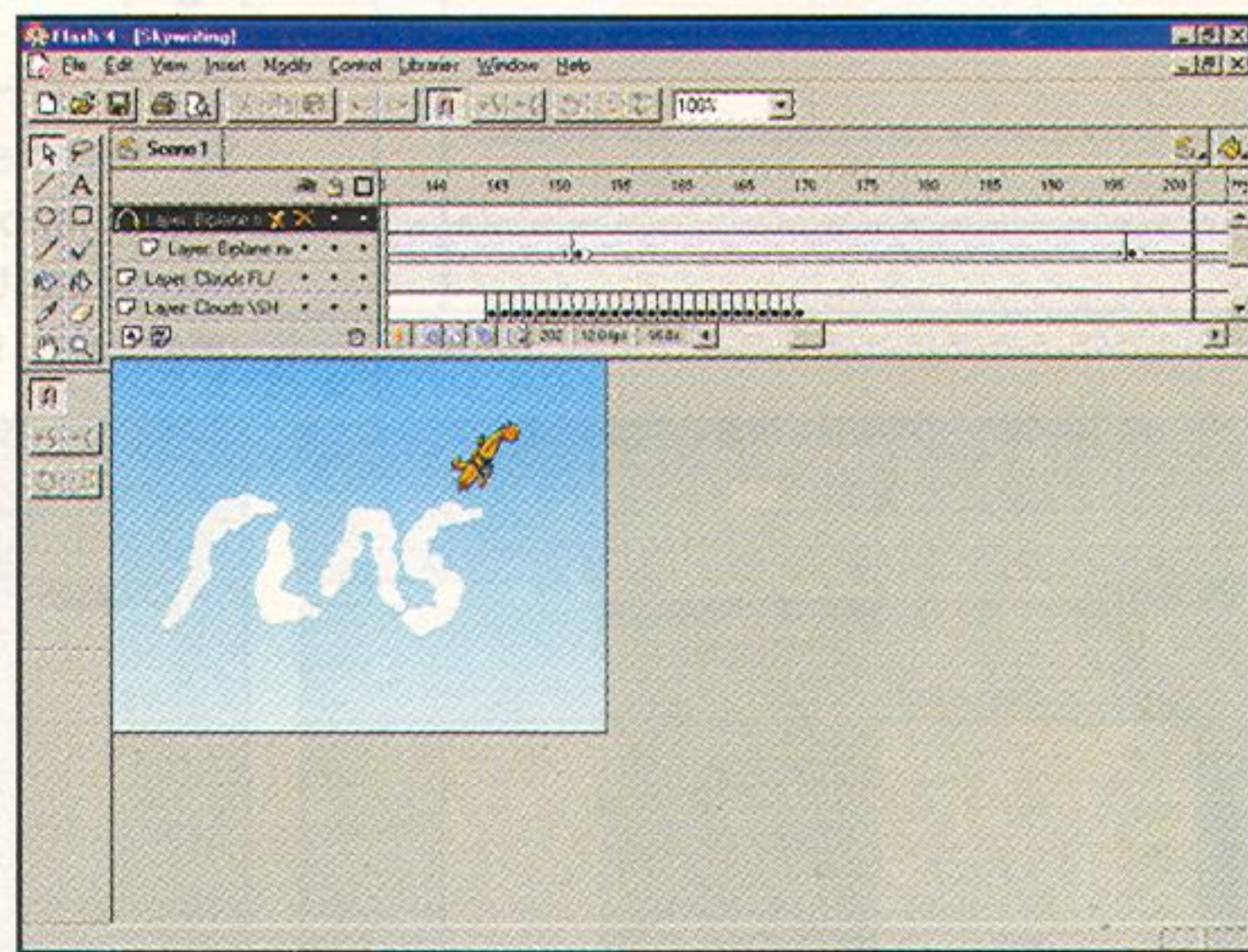
O simulare de pick-up ce are în centrul discului chiar sigla Macromedia...ura!



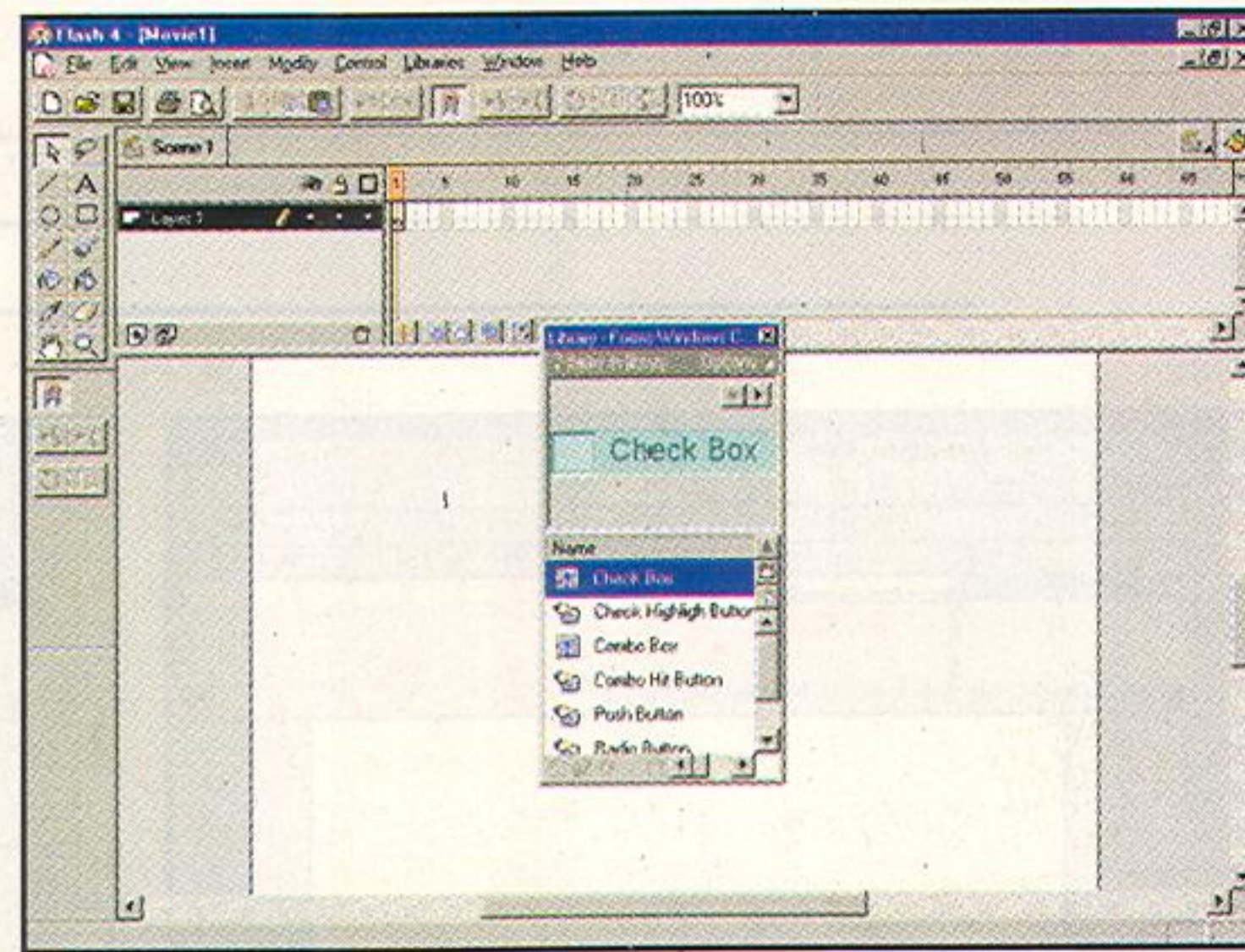
O animație foarte simplă. Cu puțin atenție și ghidurile noastre o puteți face și voi.



Cel mai oribil buton cu puțință ce se poate realiza în Flash 4 și care nu va apărea niciodată nicăieri.



O animație....desigur. Parcă scrie Flas acolo...ce înseamnă asta....aaaa..Flash...dar mai e de scris.



Librăriile din Flash 4 vă oferă o mulțime de imagini, butoane, simboluri deja create.

foarte ușor de învățat și îi permite utilizatorului să realizeze scene complexe. Acesta știe de condiții, salturi între cadre și alte astfel de elemente de bază. Butoanele sunt cele care folosesc cel mai mult acest micro-limbaj în următorul fel. Se pot pune condiții: dacă butonul a fost apăsat, fă asta, asta, sari la cadrul cutare. Toate acestea nu necesită scrierea efectiv cu mâna a instrucțiunilor, ci selectarea lor dintr-o listă, existând liste de comenzi și liste de posibili para-

metri.

Flash nu știe să utilizeze butoane și comenzi în timp ce rulează animații, ci doar în timpul când toate sunt oprite. Cel mai bine este să se pună butoanele pe ultimul cadru al tuturor animațiilor.

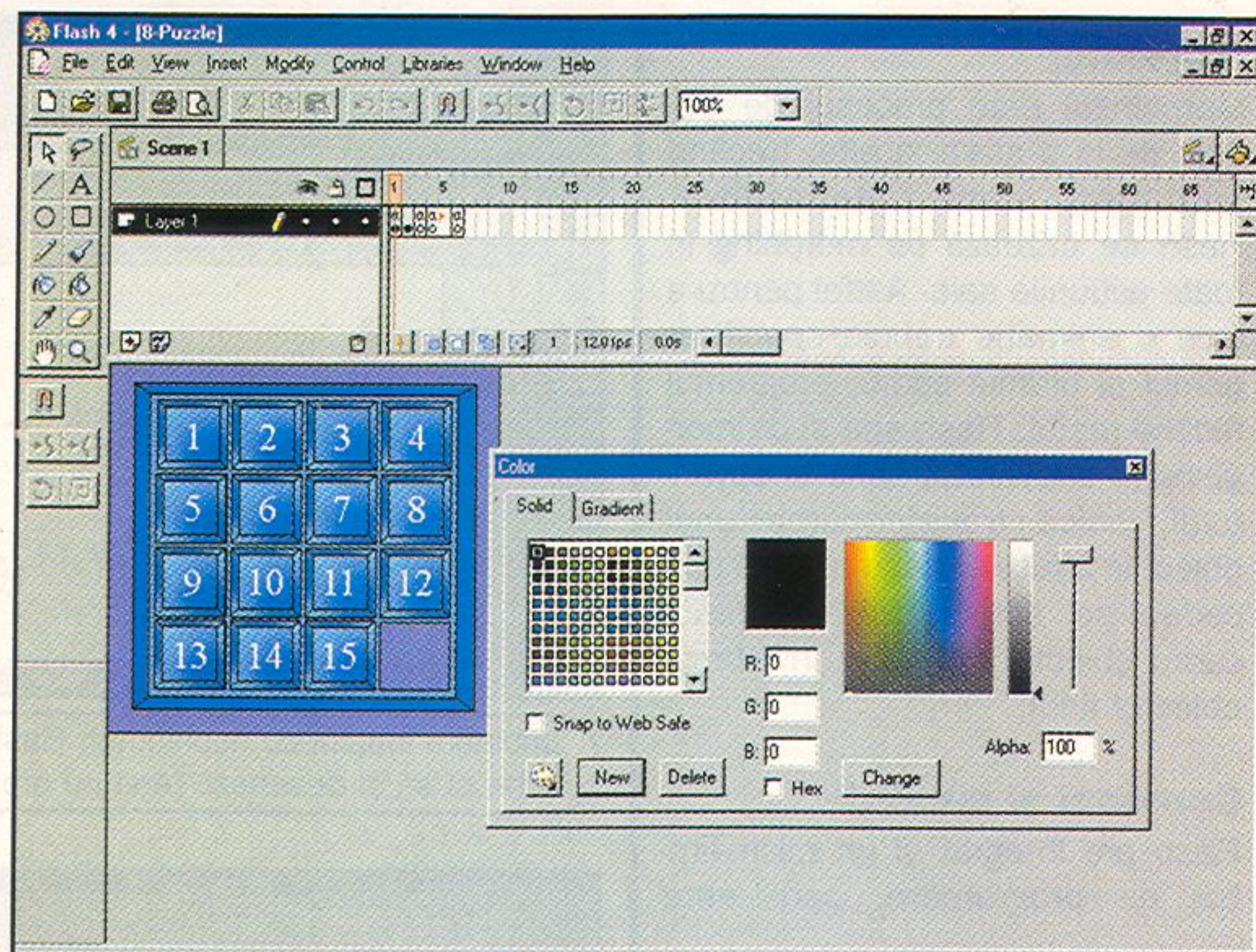
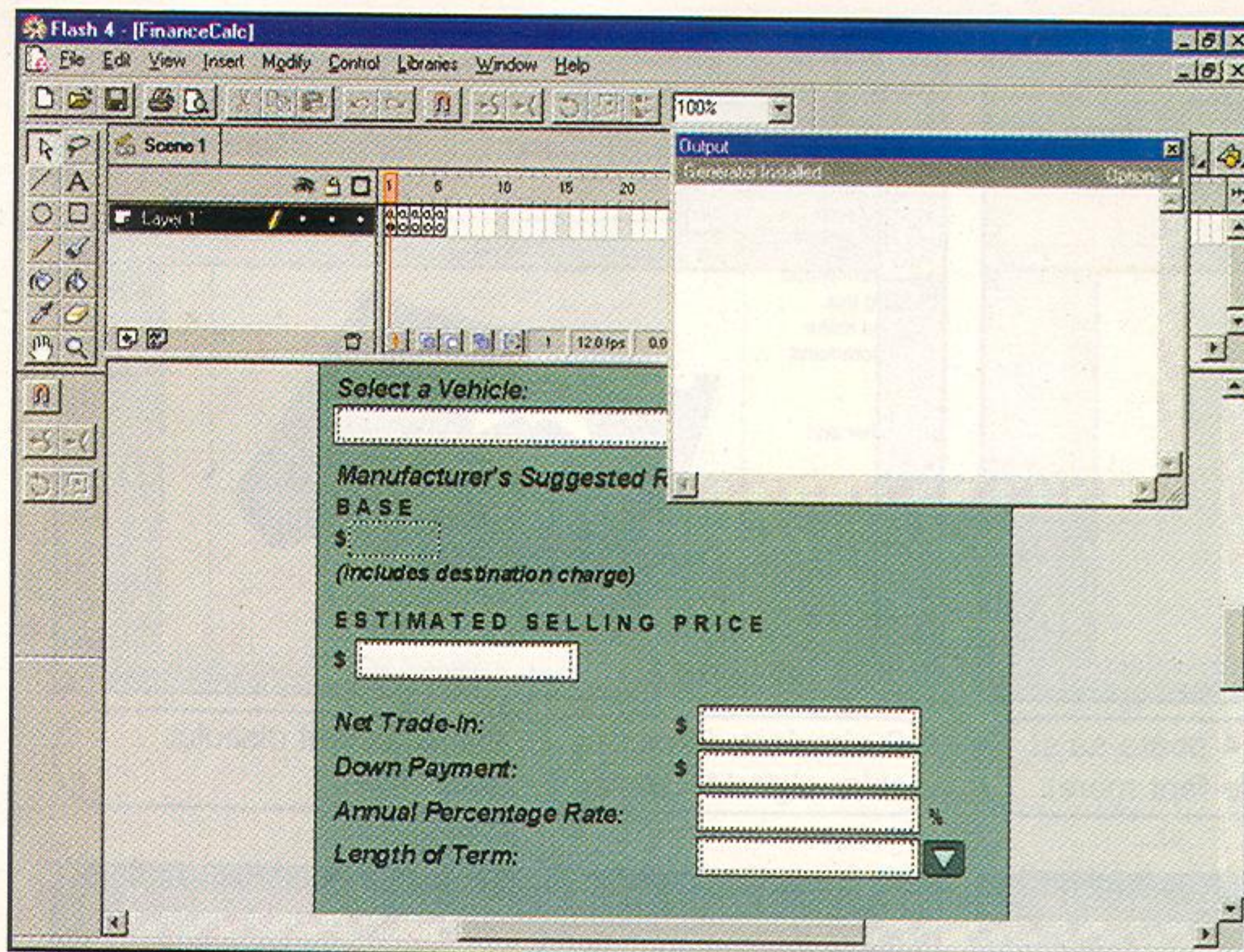
### Ce este nou în Flash 4?

Flash 4 are o serie de opțiuni noi și îmbunătățiri aduse celor vechi. Fișierele din Flash 3 se pot importa fără nici o problemă, operația fiind însă ireversibilă. Limbajul

de scripturi a fost mult extins, permițând crearea de obiecte noi, alterarea proprietăților fiecărui obiect din mers, fără ca utilizatorul să umble în sursa. De asemenea a fost introdus un sistem de variabile și contoare.

Câmpurile de text pot fi folosite acum pentru introducerea de date, care urmează să fie prelucrate chiar de Flash. Astfel am văzut un generator de poezii făcut total în Flash în care utilizatorul introducea niște cuvinte și acestea erau folosite





## REALIZAREA UNUI MORPH

Pentru a vă convinge că Flash este foarte ușor de folosit voi demonstra aici cum pot fi obținute efecte interesante în doar câțiva pași. Totuși înainte de a începe trebuie să prezint elementele de bază ale interfeței Flash.

Începând de sus în jos se pot observa :

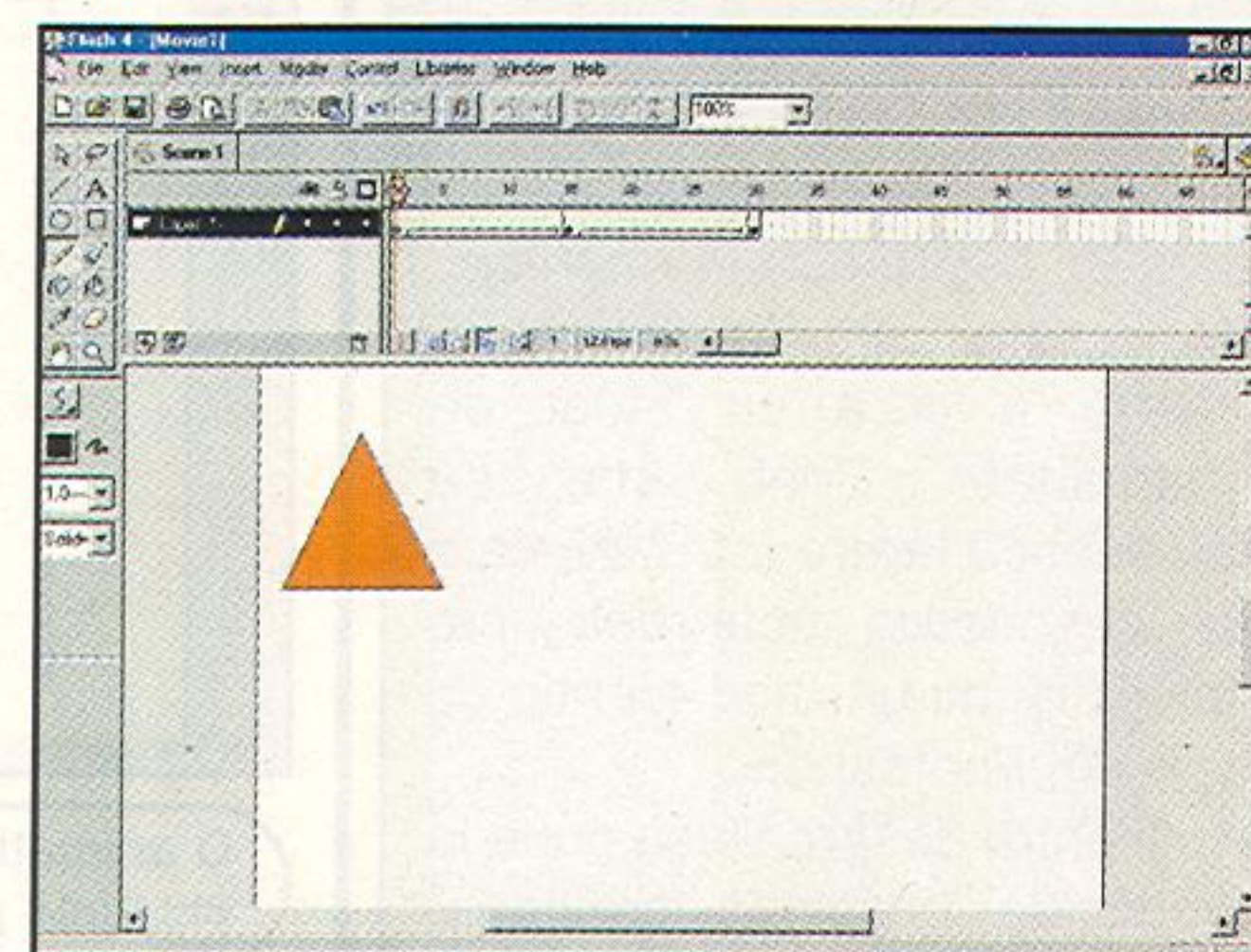
- 1) Sistemul de meniuri
- 2) În partea stângă toate tool-urile care pot fi folosite, iar sub ele opțiunile pen-

tru tool-ul selectat.

3) pe același nivel, ocupând toată partea de centru și dreapta a ecranului avem lista layerelor și ...

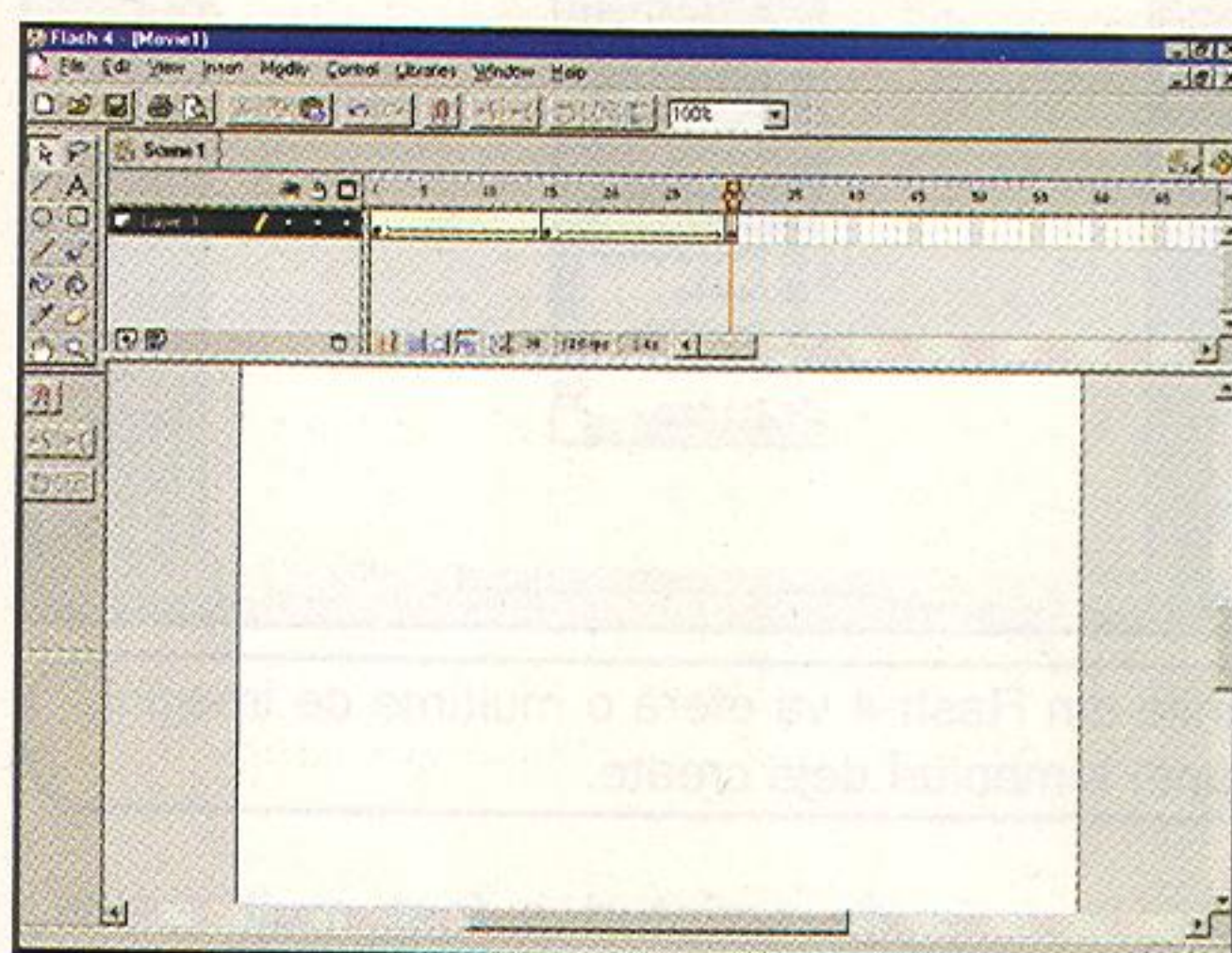
4) cadrele animației ce urmeză a fi realizată.

5) sub cadre avem suprafața de desen. Trebuie menționat că interfața poate fi modificată după preferințele fiecăruia, ordinea specificată de mine fiind cea implicită.



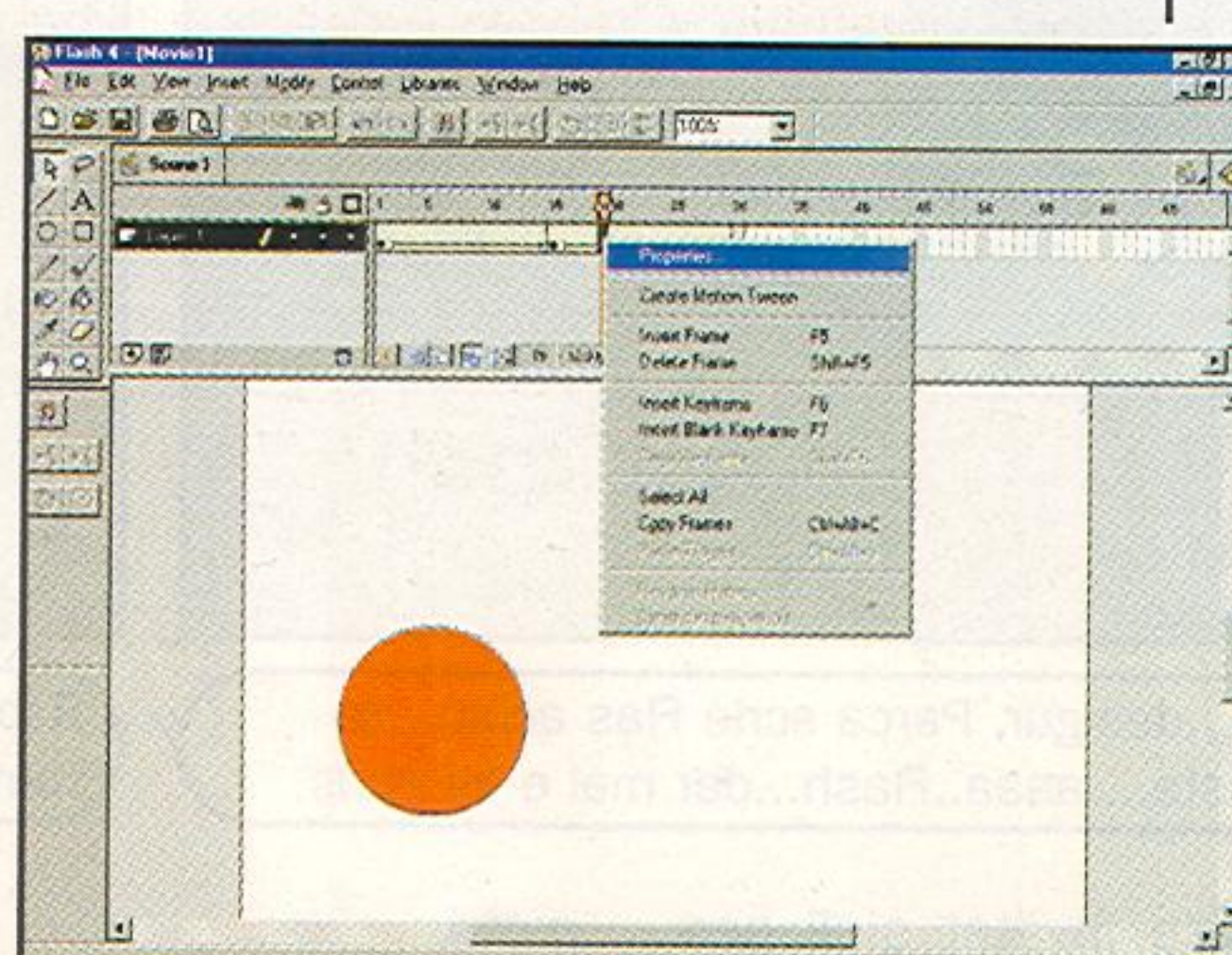
1

Se selectează creionul, se desenează un triunghi, apoi se selectează PaintBucket (sau se apasă tasta U) și se dă un click în interiorul triunghiului. Poza ar trebui să arate ca în desen.



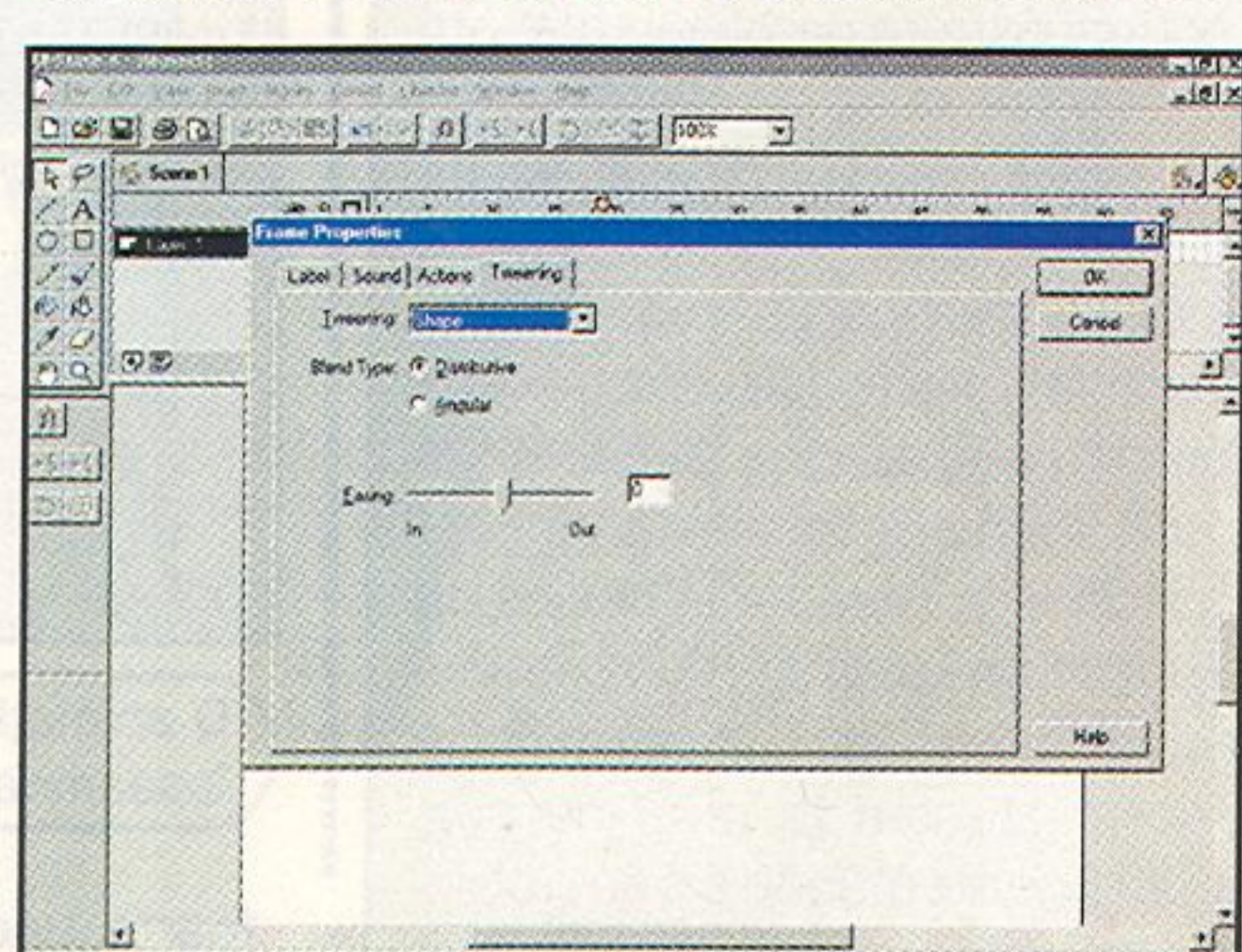
2

În fereastra cu cadrele se apasă sub numărul 15, apoi F6. Acum avem un filmuleț de 15 cadre care nu face absolut nimic.



3

Selectăm al 15-lea cadru (pentru a fi siguri că este selectat el trebuie să aibă îndreptul său o linie verticală roșie), ca în imagine. Cu ajutorul gumei se șterge toată imaginea apoi se desenează un cerc pe care îl umplem ca la pasul 1.



4

Se dă click cu butonul drept pe suprafața dintre cele două cadre și se alege "Properties"

5

Din căsuța de dialog apărută se apasă pe "Tweening" apoi se selectează opțiunea "Teening-shape" și se dă OK.

6

Se mai crează un cadru la 30, similar cu cel de la pasul 3. Se șterge totul și se desenează/umple un dreptunghi. Se aplică pașii 4 și 5 pe suprafața dintre cadrele 15 și 30.

7

Pentru a vedea animația se apasă tasta ENTER. Dacă totul a fost făcut cum trebuie ar trebui să vedem cum triunghiul se transformă în cerc apoi în dreptunghi.



pentru a crea o poezie. Cu toate că scotea niște rezultate de-a dreptul amuzante, el funcționa, oferind o alternativă celor care nu vor să învețe java sau javascript.

Compresia datelor în Flash4 este deasemenea mult mai bună, fără pierderi de calitate, reducând ceea ce ar fi putut fi făcut în HTML de la 500kbytes la doar 50 kbytes sau mai puțini în funcție de grafice și repetitivitatea lor. Tutorialele au fost modificate corespunzător pentru a prezenta utilizatorului noile facilități.

Pentru lucru mai eficient între scene sau obiecte au fost

introduse Scene Inspector și Object Inspector, care permit trecerea de la un obiect (sau scenă) la altul fără efort și transfer de date printr-un simplu copy/paste. Tot legat de compresia datelor, acum se pot integra în animații MP3-uri, însă consumul de resurse în timpul vizualizării va crește dramatic.

Flash știe acum să exporte animațiile în cele mai folosite formate pe internet: Apple Quicktime, AVI, Gifuri animate, wav-uri (doar sunetele), EPS 3, Ai (Adobe Illustrator) sau ca secvențe de GIF-uri, JPEG-uri, PNG-uri și DXF-uri (Autocad).

Programul Aftershock (care

se folosea înainte la generarea paginilor de web care conțineau SWF-uri - animații flash) a fost eliminat, existând acum o opțiune "publish" foarte asemănătoare cu cea din Frontpage, fiind acum foarte ușor să punem pe Internet realizările noastre.

Biblioteca de obiecte predefinite a fost îmbogățită și ea cu foarte multe animații, sunete și butoane foarte bine și îngrijit realizate, care pot fi folosite oricând trebuie, nemaifiind nevoie să se creeze altele noi dacă nu se dorește.

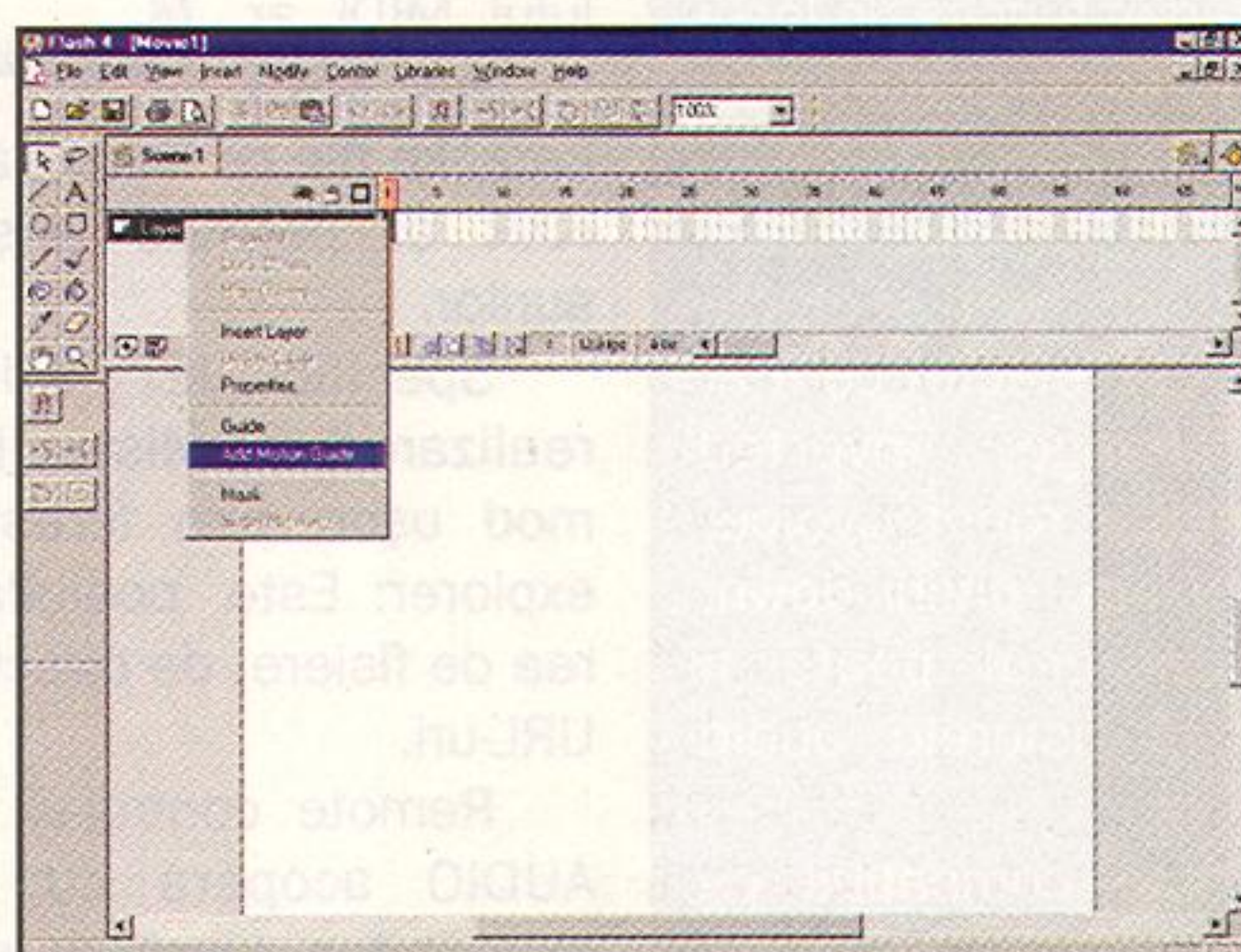
În principal Flash 4 este cel mai bun program pentru

realizarea unor site-uri de web complexe care să arate bine și să atragă clienți.

IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Program ușor de utilizat, limbaj de scripturi foarte puternic.	<b>P200</b>
	<b>Video</b>
	<b>256c VGA</b>
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
Nu există o documentație adecvată pentru utilitarele noi.	<b>16/32 Mb</b>
	<b>Hard</b>
	<b>15 Mb</b>
COMENTARIU	APRECIERE
Cel mai bun program pentru realizat prezentări multimedia.	<b>9</b>
<b>Link recomandat</b>	
<a href="http://www.macromedia.com">http://www.macromedia.com</a>	

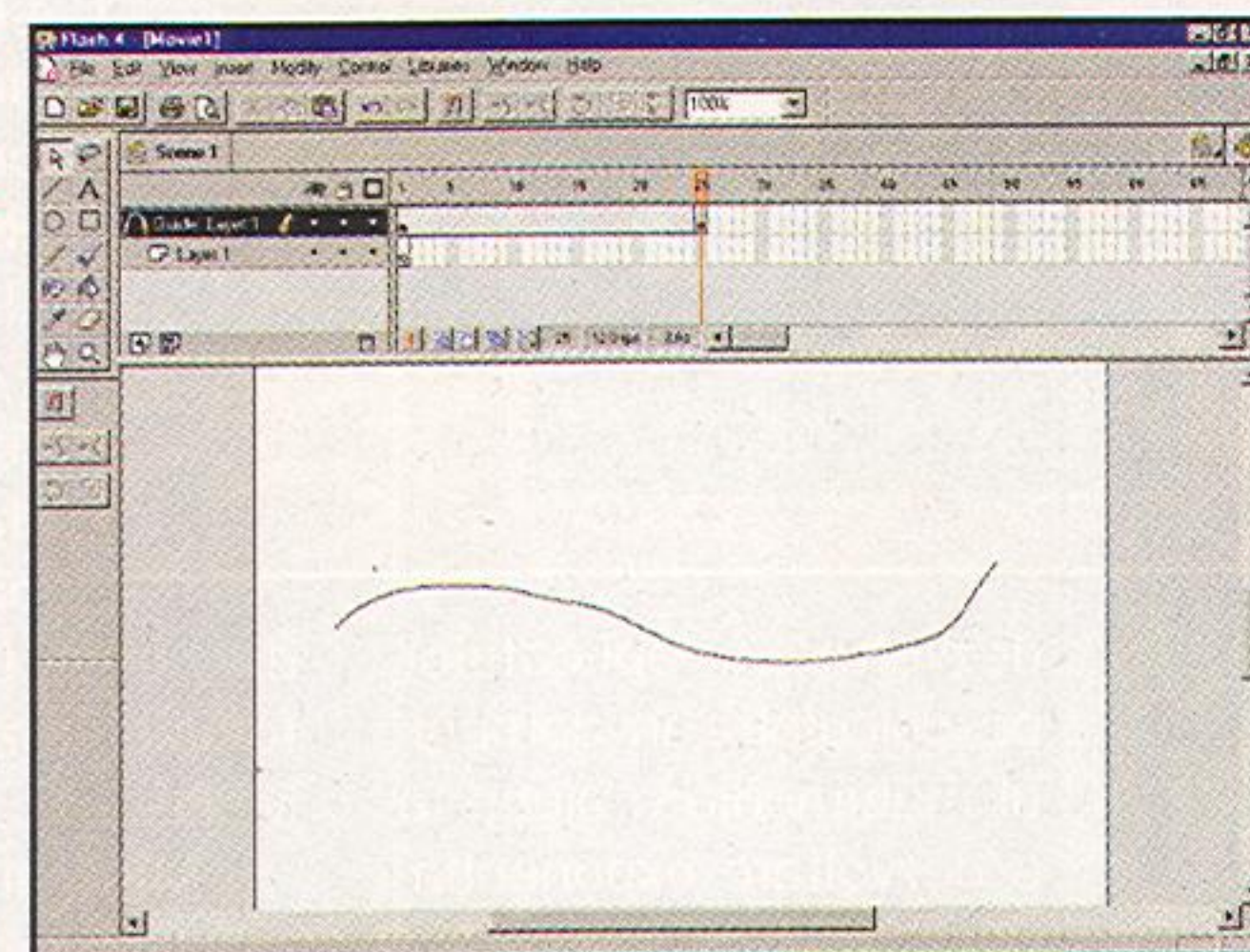
# REALIZAREA UNEI ANIMAȚII

**P**entru a specifica drumul pe care îl va parcurge un obiect într-o animație se folosește guide layerul. Acesta nu este necesar decât în cazul în care obiectul se va mișca pe o traiectorie care nu este dreaptă, deci nu este activ inițial.



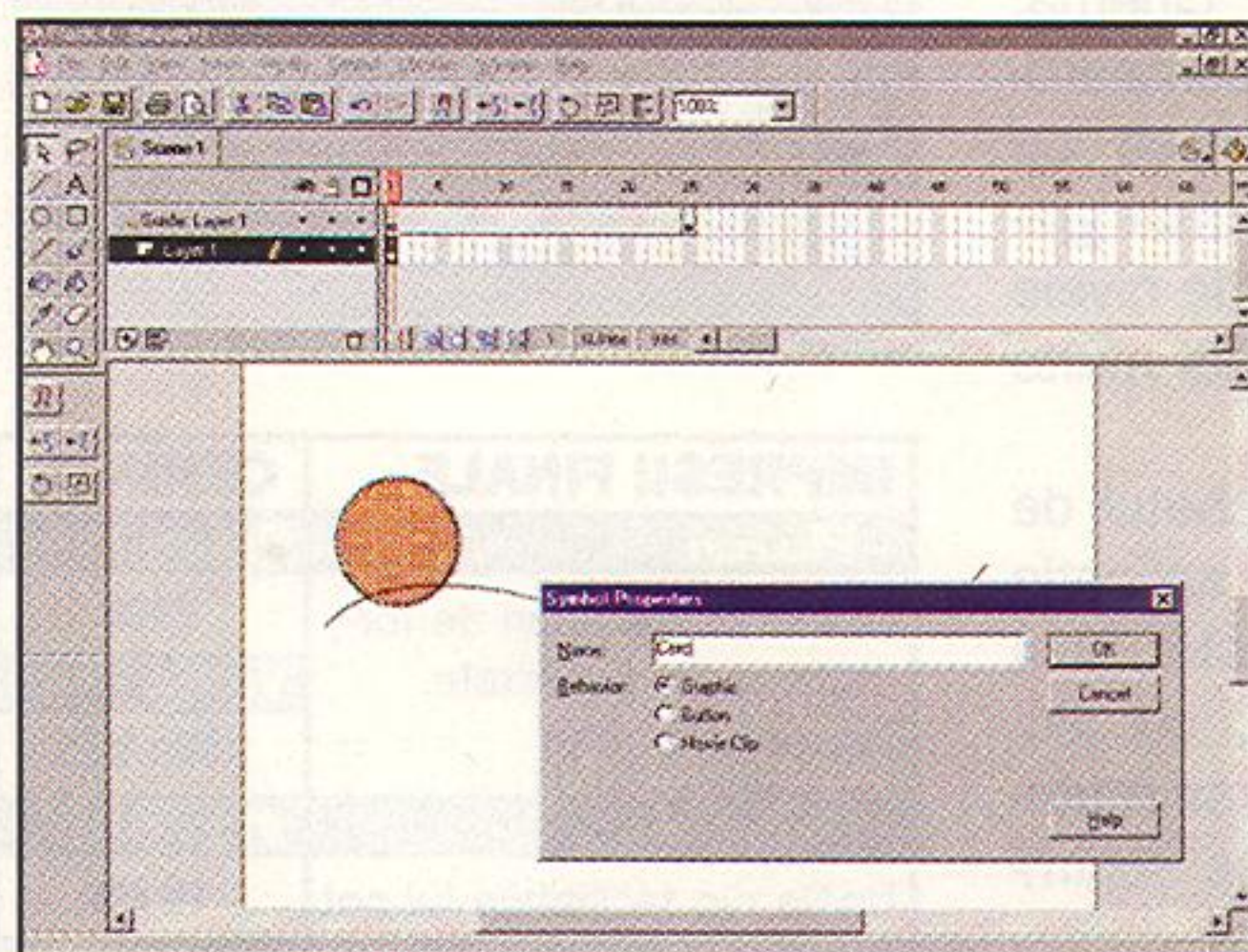
**1** crearea guide layerului

Pentru început trebuie să activăm guide layerul. Pentru aceasta se dă right-click pe numele layerului în care va avea loc animația și selectăm "Add motion guide". Observăm că deasupra layerului a apărut încă unul cu numele "Guide layer 1".



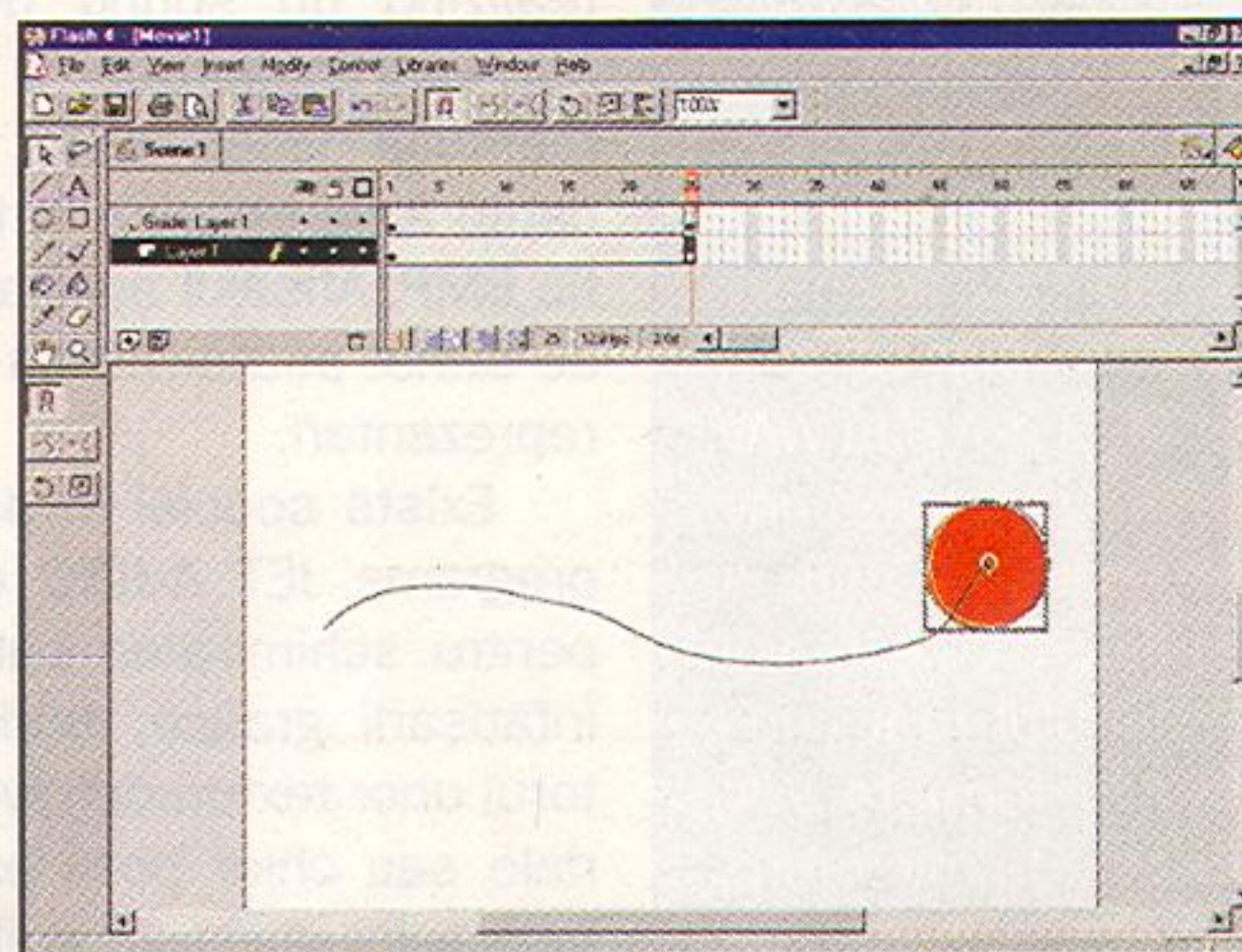
**2** pregătirea guide layerului

Se selectează guide layerul din listă apoi în interiorul său se desenează (cu linia sau creionul) traiectoria pe care o va urma obiectul. Apoi facem guide layerul să conțină tot atâtea cadre cât viitoarea animație. Să presupunem că dorim 25 de cadre. Selectăm cadrul 25 și apăsăm F6 pentru a adăuga unul nou.



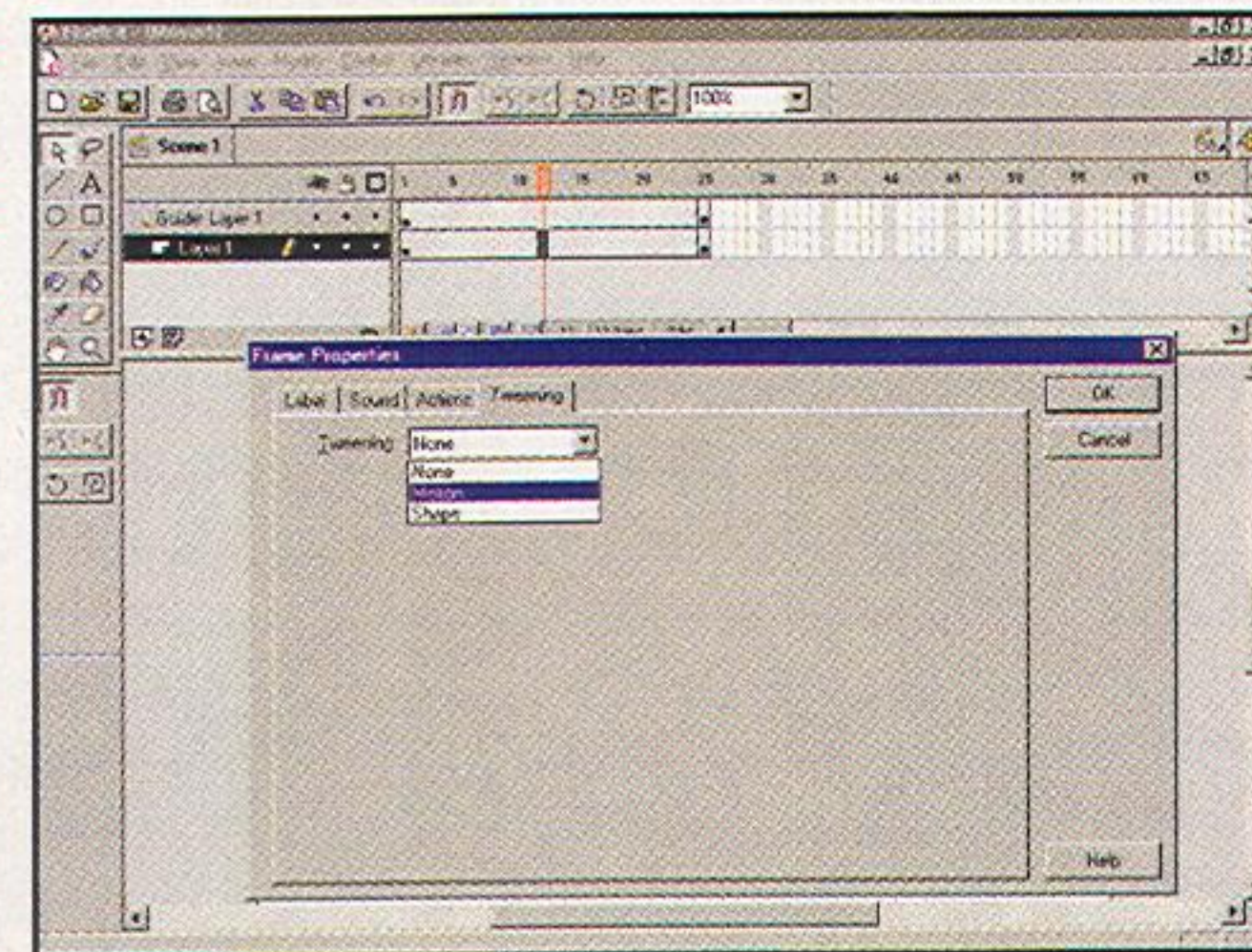
**3** pregătirea obiectului pentru animație

Desenăm obiectul (de exemplu un cerc) ce va fi animat. Îl selectăm, apoi apăsăm F8 pentru a-l converti într-un obiect static. Din dialogul ce apare selectăm "Graphic" și îi dăm un nume ("cerc" de exemplu).



**4** animația

Activăm opțiunea View/Snap și mutăm cercul la unul din capetele liniei ce desemnează traiectoria. Pentru ca animația să meargă, cercul trebuie să se fi lipit cu centrul de capătul liniei. Creem un nou cadru la poziția 25, tot cu F6 și mutăm cercul la capătul celălalt al liniei.



**5** și totuși.. se mișcă

Dăm un right-click pe suprafața dintre cele două cadre, selectăm Properties/Tweening/Motion Tween, dăm OK și apoi ENTER. Acum cercul nostru ar fi trebuit să urmeze traiectoria desenată în guide layer.

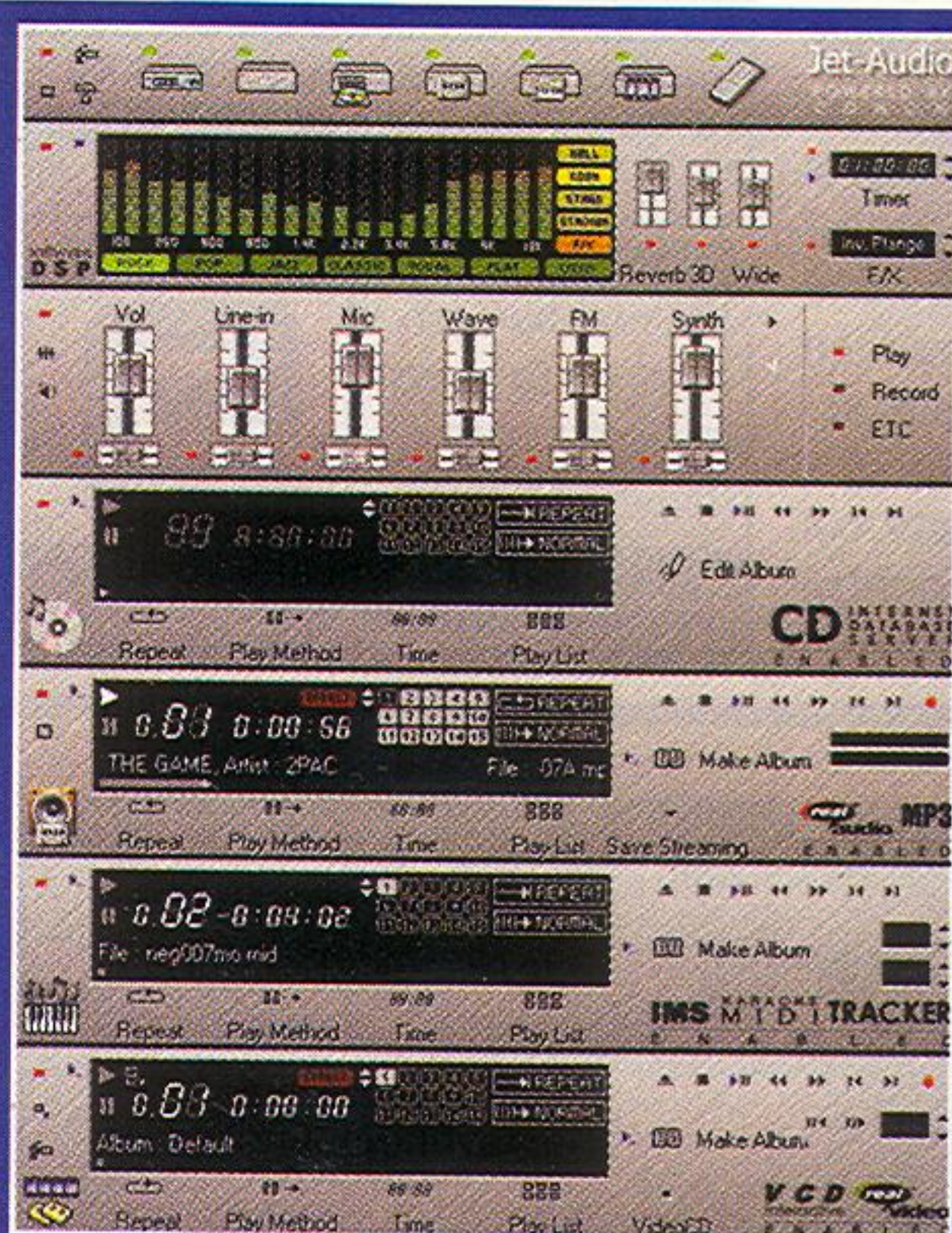


# JET AUDIO PLUS

PRODUCATOR: Cowon

DISTRIBUTOR: Cowon

REDACTOR: Remus Gradin



**D**ezvoltarea aplicațiilor pe calculator în domeniul multimedia a ajuns la o dezvoltare exponențială. A spune cuiva că habar n-ai de fișiere MP3, WAV, RA este o situație jenantă pentru un utilizator de calculator. Să vedem ce aduce nou JET AUDIO în domeniu, un player care încorporează o multitudine de facilități pe care le-ai putea obține cu zeci de programe adunate pe hard-disk.

Ceea ce urmează a fi prezentat, este o nouă versiune de JET AUDIO de la COWON System (<http://www.cowon.com>) cu un suport multimedia îmbunătățit și cu o grafică satisfăcătoare.

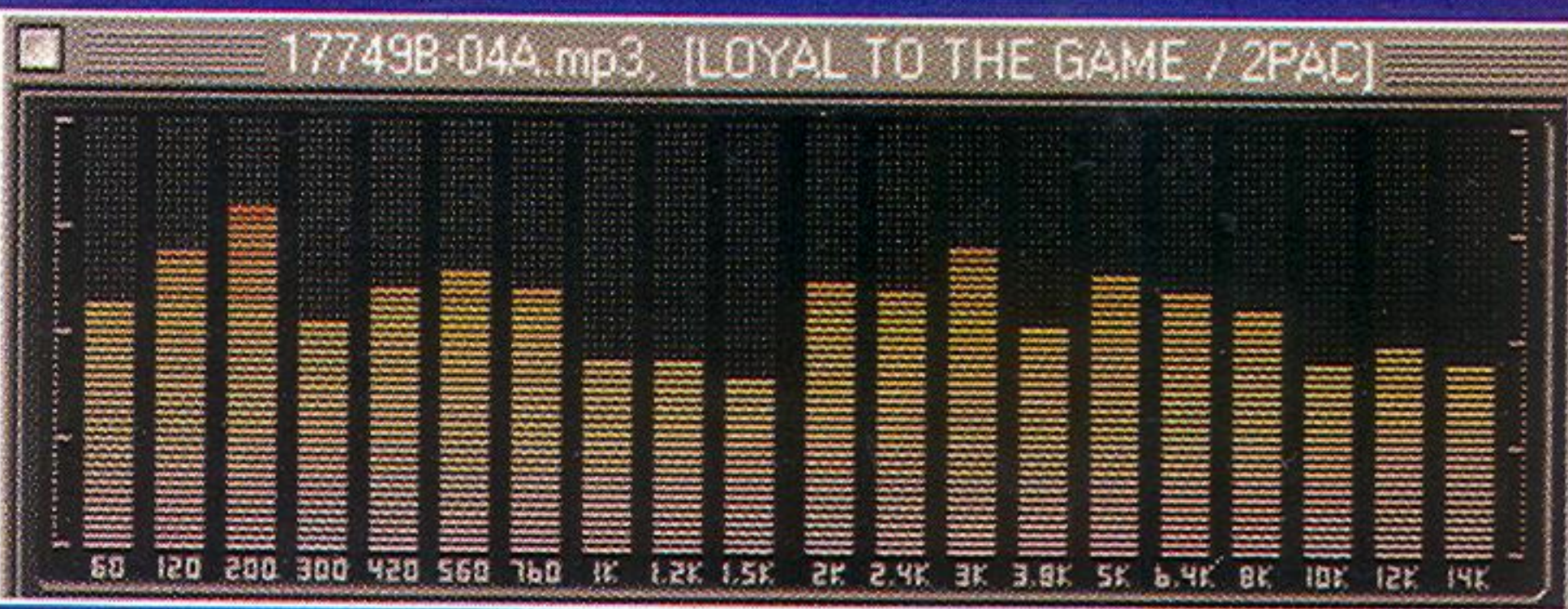
La prima vedere, JET AUDIO se prezintă ca un rack ce are în modul grafic următoarele componente: modul equalizer (software DSP), mixer, CD player (CD database server), mp3 player (și nu numai), modul MIDI, modul video, remote control și afișaj auxiliar de nivele de sunet.

Grafic equalizer-ul este realizat în 20 de benzi, cu șase pre-

setări în funcție de genul muzical al melodiei ascultate: POP, ROCK, JAZZ, CLASSIC, VOCAL, FLAT sau poate fi ușor configurat cu mouse-ul în modul USER. Tot în acest modul avem posibilitatea aranjării efectelor de tip: REVERB, 3D, WIDE. Aceste trei efecte au și ele pre-setări în funcție de locul unde vrem să fie interpretată melodia: HALL, ROOM, STAGE, STADIUM. Aici avem și efecte F/X (11 efecte) cum ar fi: flange, inverted flange, robot voice, pitch up, pitch down, dry etc. Equalizer-ul poate fi folosit doar la fișierele audio MPEG.

Mixer-ul este compatibil cu cel din Windows. CD player-ul permite pentru cei conectați la INTERNET să folosească informațiile din CDDB (CD DATABASE unde se găsesc informații despre aproximativ 100.000 titluri de CD-uri). De asemenea, este posibilă convertirea de pe CD a melodiilor în formate WAV sau RA (real audio).

Modulul Real Audio poate fi folosit pentru play-erea formatelor: windows (WAV), sun sounds (AU, SUD), apple (AIF), MPEG (MP1, MP2, MP3), real audio (RA, RAM, RM). Tot pe acest modul pot fi ascultate formate MP3 sau RA fără download - area fișierelor. În timp ce este rulat un format MP3, RA sau WAV, JET AUDIO permite derularea unei ferestre cu versurile pe care le recunoaște din fișiere cu extensie TXT sau RTF. Modulul real audio poate înregistra și formate WAV sau RA cu sursa de la microfon.



Modulul MIDI suporta formate audio MID, STM, IT, ULT, 669, FAR, MED, MDL, NST, OKT, WOW, MOD, S3M, XM, MTM. Altă funcție specială a modului MIDI ar fi cea MIDI

karaoke file ce lucrează cu fișiere KAR și permite afișarea versurilor.

Specific JET AUDIO este realizarea playlist-urilor într-un mod ușor: prin ferestre de tip explorer: Este posibilă adăugarea de fișiere, de directoare și de URL-uri.

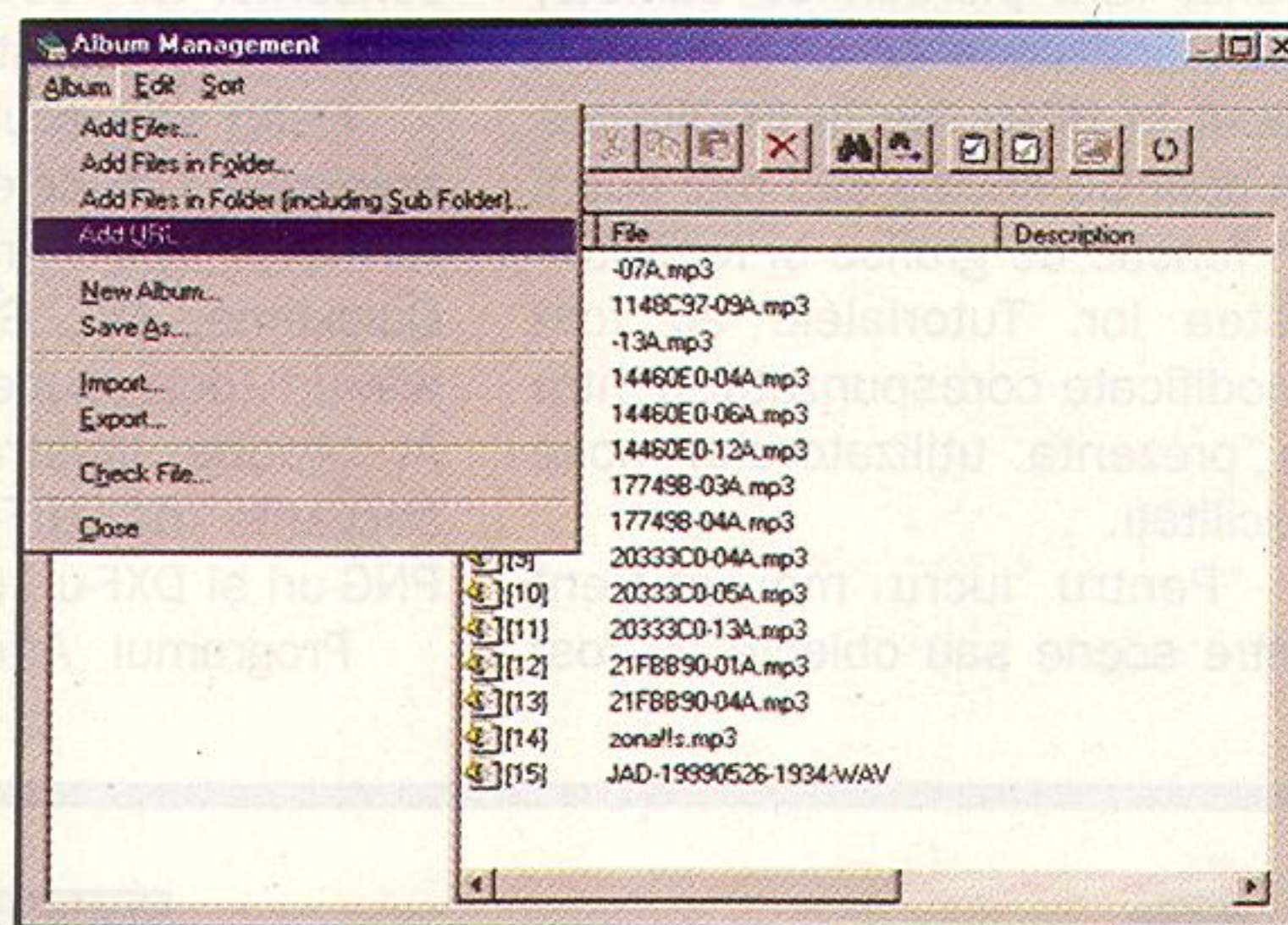
Remote control-ul de la JET AUDIO acoperă cu precădere majoritatea funcțiilor și poate fi ajustat pe patru nivele de mărime.

Un lucru esențial din programul JET AUDIO este prezența unui compartiment video ce permite vizualizarea filmelor de formate: AVI, MOV, MPG, DAT și Real Video. Acest compartiment permite și aplicarea efectelor sonore la filme. Astfel, în timpul derulării unui format mpg, utilizatorul poate alege un efect de tip STAGE realizând un sound de cinema. Altă particularitate a compartimentului video este aceea de captură de imagine în format grafic BMP. Afișajul auxiliar de nivele de sunet poate realiza mai multe reprezentări.

Există special în pachetul de programe JET AUDIO o aplicație pentru schimbarea culorilor și a înfățișării grafice, unde, cu ajutorul unor texturi de diverse materiale sau chiar poze este schimbată total interfața grafică.

## Jet radio

Având în vedere faptul că majoritatea posturilor de radio au și emisie pe INTERNET, firma COWON a oferit în acest set de programe și un radio virtual cu multe posturi fixate deja.



În principiu JET RADIO permite ascultarea a peste 1000 stații radio de pe INTERNET. Acestea sunt așezate pe 103 categorii: după stilul muzical, după tipul postului sau după țara de proveniență.

Programul permite împărțirea pe categorii și selectarea de posturi noi la voia operatorului.



IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Foarte multe tipuri de formate audio suportate, înregistrare, etc.	P100
	<b>Video</b>
	256c VGA
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
Unele din facilitățile lui pot fi obținute free în mai multe programe.	16 Mb
	<b>Hard</b>
	10 Mb
<b>COMENTARIU</b>	<b>APRECIERE</b>
Un program mai profesionist de ascultat muzică.	9
<b>Link recomandat</b>	
<a href="http://www.cowon.com">http://www.cowon.com</a>	



# PIANO HITS

PRODUCATOR: Ubisoft

DISTRIBUITOR: Ubisoft

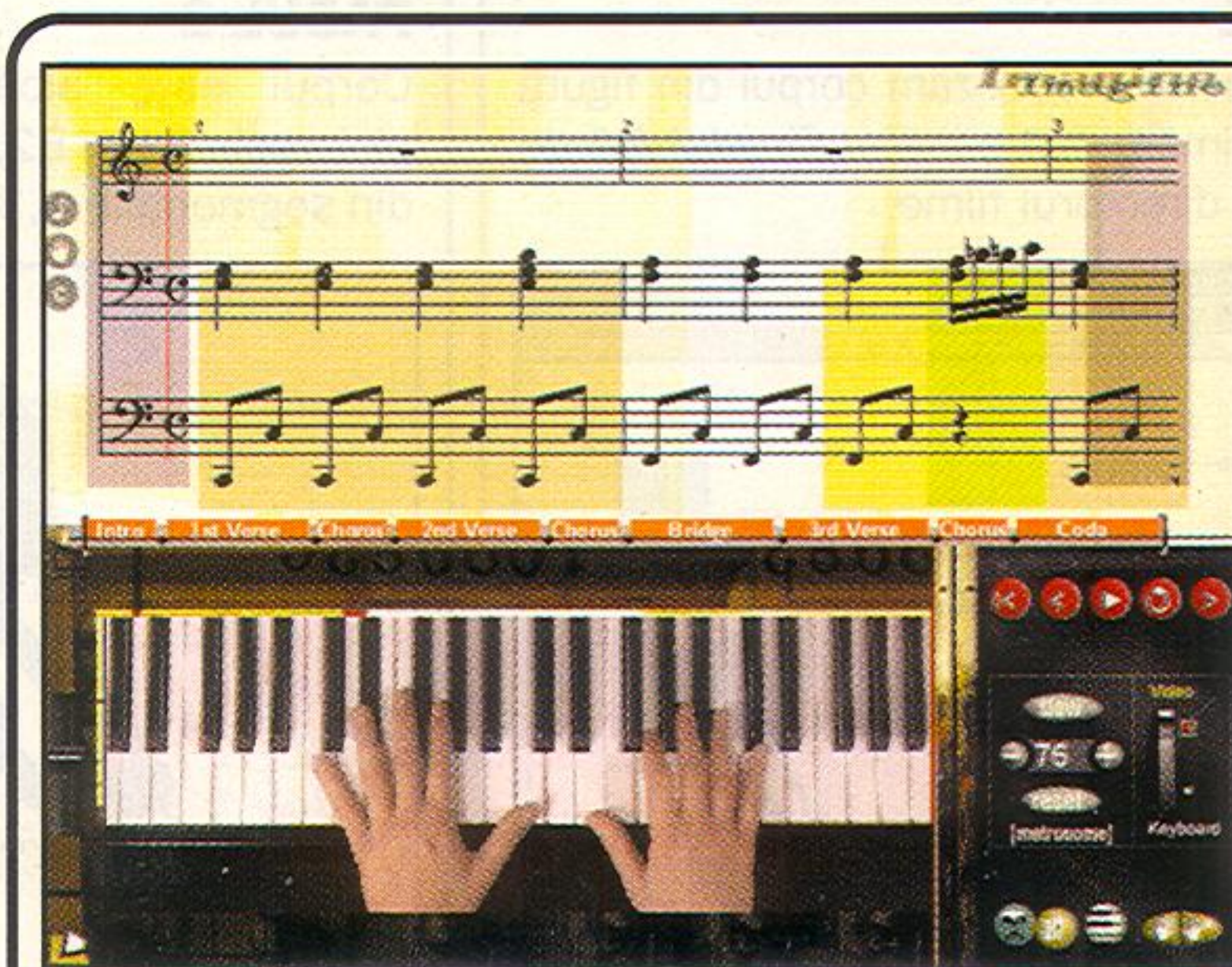
REDACTOR: Remus Gradin

**D**acă ai un calculator care poate să reproducă comentariul unui film, o clapă MIDI, de ce ar mai trebui să mergi la Conservator? Poate doar ca să înveți muzică. Dacă vrei să te distrezi și în același timp să-ți impresionezi prietenii cu interpretarea live a unor piese răsunătoare, poți folosi programul PIANO HITS produs de UBI SOFT.

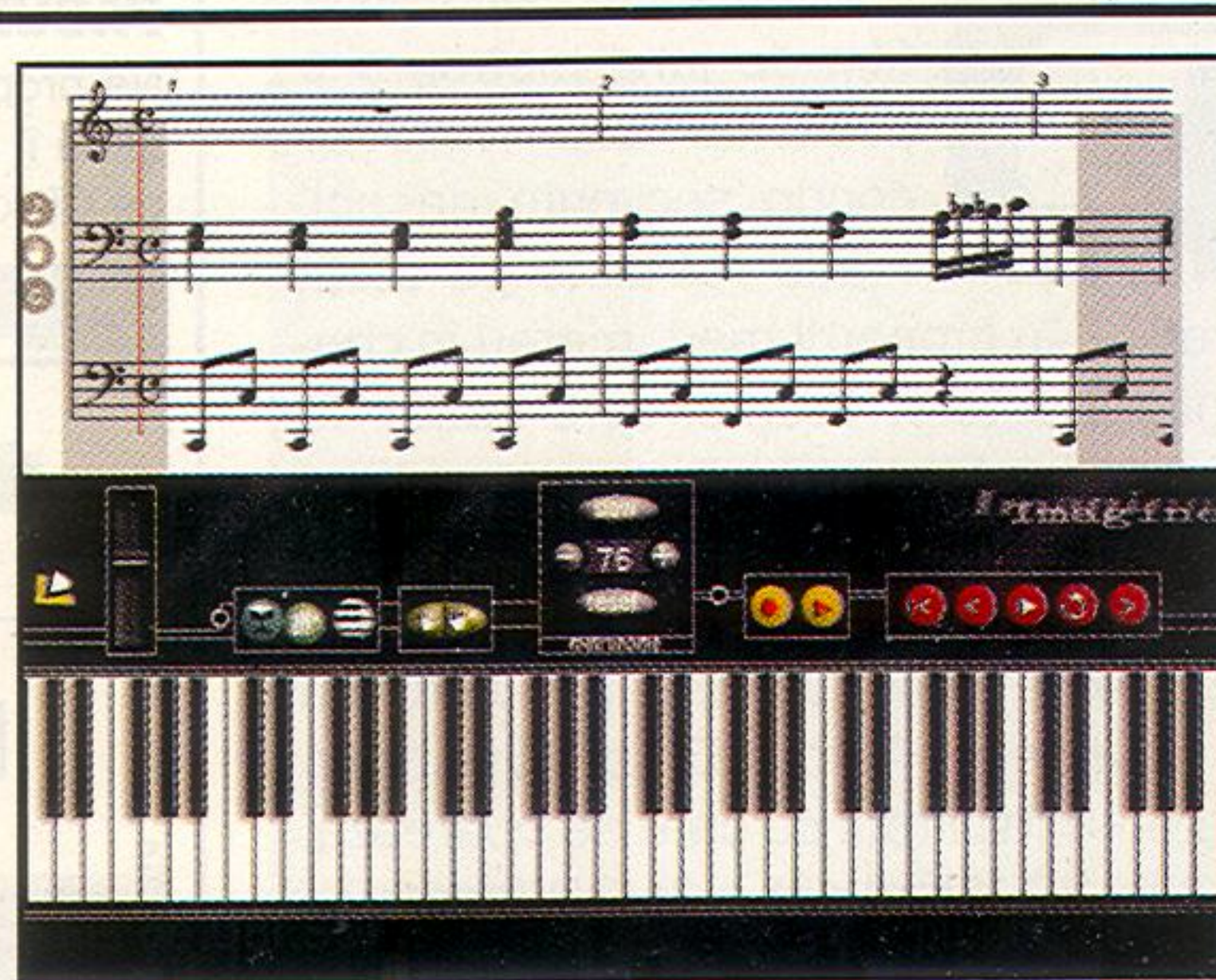
Piano Hits propune un model practic de învățare pe șapte melodii cunoscute: Imagine (John Lennon), Your Song (Elton John), Lady Madonna (J. Lennon & Paul McCartney), Fields of Gold (Sting), Don't you worry about a thing (Stevie Wonder), Old Time Rock'n'Roll (George Jackson), Oh Happy Day (Edwin R. Hawkins), melodii care apar și în meniul principal al programului.

Selectând o melodie din acestea ai accesul la alte trei opțiuni: musique - acces la secțiunea muzicală, exercices - acces la secțiunea practică și paroles - acces la versuri.

În secțiunea muzicală există două moduri: un mod video unde poți vedea cum este interpretată piesa (este prezentat un film pe

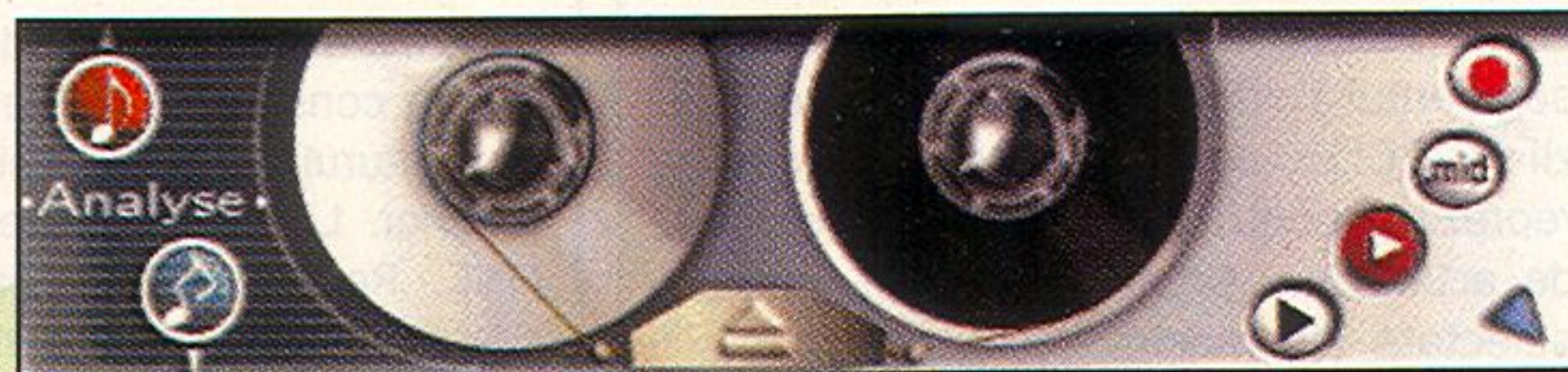


Secțiunea muzicală - modul video



Secțiunea muzicală - modul keyboard

care apare un pian cu două mâini) și un mod keyboard unde interpretarea este făcută pe o claviatură virtuală pentru a vedea mai cu atenție notele. Pe claviatura virtuală, clapele apăsate de calculator sunt marcate cu două culori diferite corespunzătoare fiecărei mâini. Tot în secțiunea muzicală se poate opta pentru o interpretare mai lentă sau mai rapidă a melodiei, care în mod implicit este la viteza normală. Opțiunile de play, stop, derulare la nota trecută sau următoare, play loop, sunt prezente de asemenea într-un "navigation bar". Dacă vrei să auzi numai o zonă a melodiei: refren, solo,



există o bară pe care acestea pot fi selectate pe cale grafică. Melodiile din Piano Hits sunt înregistrate pe track-uri, astfel încât poți audia: acompaniamentul, pianul + acompaniamentul + voci sau numai pianul.

## Secțiunea practică

În secțiunea de practică este luată detaliat fiecare melodie și este explicată interpretarea pe note la nivelul părților componente: verse, chorus, bridge. Exemplele pe note sunt însoțite de explicație vocală în engleză. După ce ai ascultat o parte, poți să o interpretezi și să o înregistrezi pentru ca, prin comparație, să apreciezi corectitudinea.

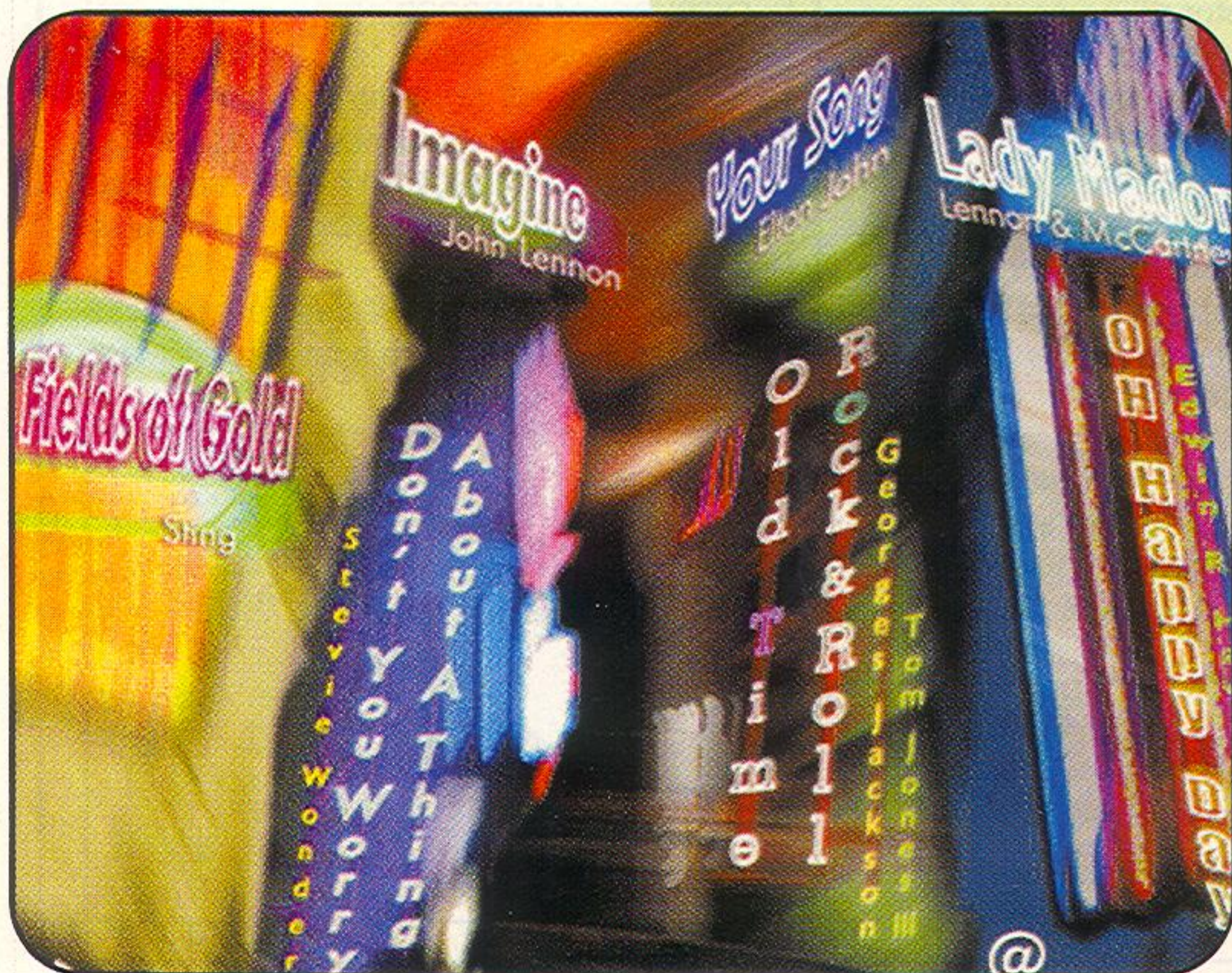
Meniul de înregistrare are opțiuni pentru salvarea interpretării în format MIDI și analiza prin comparație între partea originală (înregistrarea programului) și înregistrarea utilizatorului.

Secțiunea lirică permite afișarea versurilor melodiei și colorarea cuvintelor care trebuie cântate sincron cu play-area instrumentalului (gen karaoke).

Dacă operatorul are neînțelegeri în ceea ce

privește noțiunile muzicale prezentate în exemple sau în alte explicații, Piano Hits oferă și o parte de teorie - tehnică - glosar. Orice termen neclar folosit în program este explicat vocal și are și un exemplu prezentat pe note care poate fi ascultat.

Programul este oferit pe suport CD (care face parte dintr-o colecție mai mare LEARN & PLAY), este necesar pentru buna funcționare un keyboard MIDI iar pentru a obține o calitate corespunzătoare a sunetului, Ubi Soft recomandă folosirea unui sound card GIS (Guillemot International Software) MAXI Sound TM 64.



IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Te învață repede să cânti la keyboard. Are o bancă de exemple mare.	<b>486 DX2/66</b>
	<b>Video</b>
	<b>256c VGA</b>
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
Ca să înveți cu adevărat ai nevoie de clapă și atunci de ce să nu iei pian?	<b>16 Mb</b>
	<b>Hard</b>
	<b>36 Mb</b>
COMENTARIU	APRECIERE
Este un ghid ce te învață să cânti 7 melodii mari și late.	<b>7</b>
<b>Link recomandat</b>	
<a href="http://www.ubisoft.com">http://www.ubisoft.com</a>	



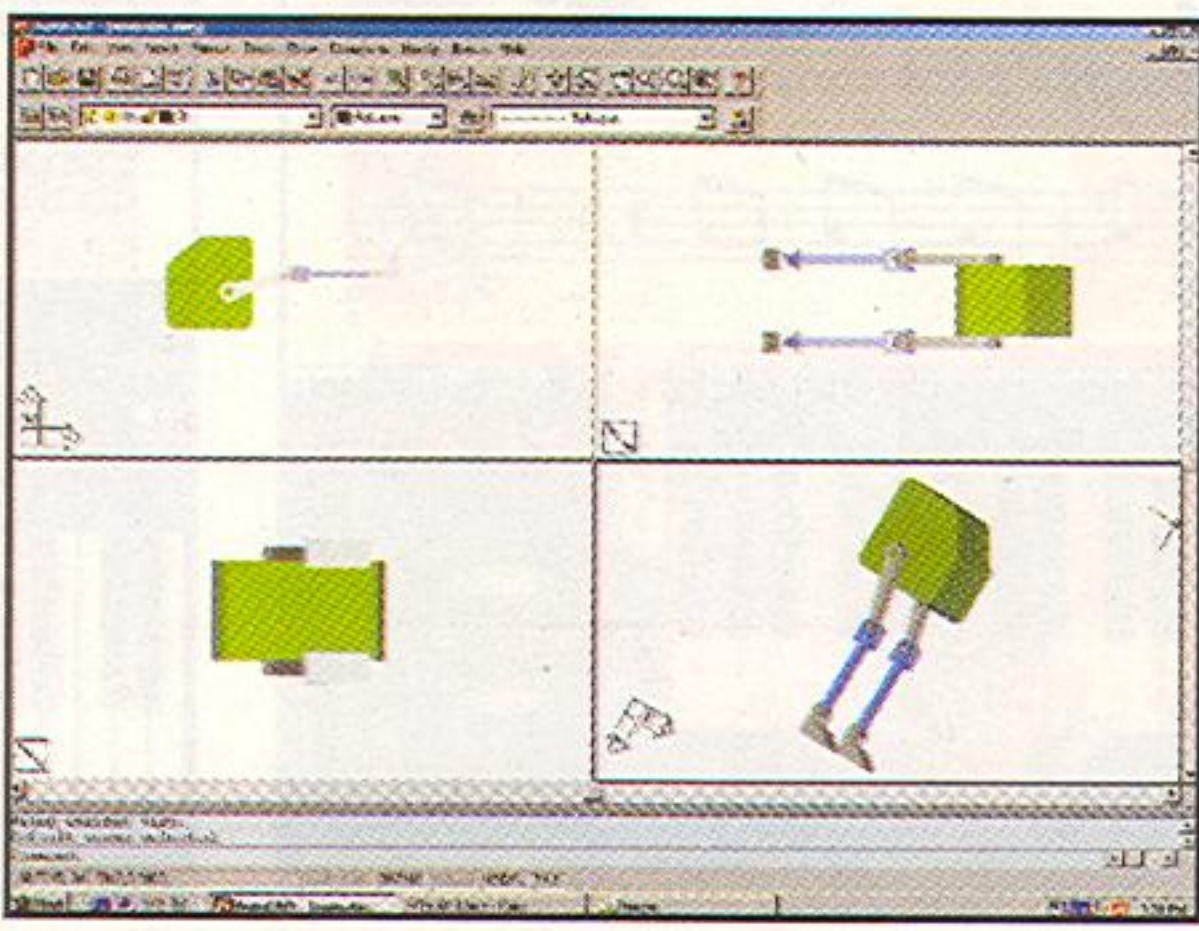
# ANIMATIA DE LA NIVEL ABC

PROGRAME: ACAD, 3D STUDIO REDACTOR: Remus Gradin

**D**upă cum se știe, orice film de lung metraj, clip publicitar sau videoclip conțin secvențe de animație realizate pe stații grafice, în proporții mari, mereu în continuă creștere. Drumul spre astfel de realizări are și el un început pe care voi încerca să vi-l prezint la un nivel cât mai accesibil. Am ales pentru realizarea unei mici animații lucrul cu programele AutoCAD și 3Dstudio datorită facilității cu care se operează, atât în 2D (plan) cât și în 3D (spațiu).

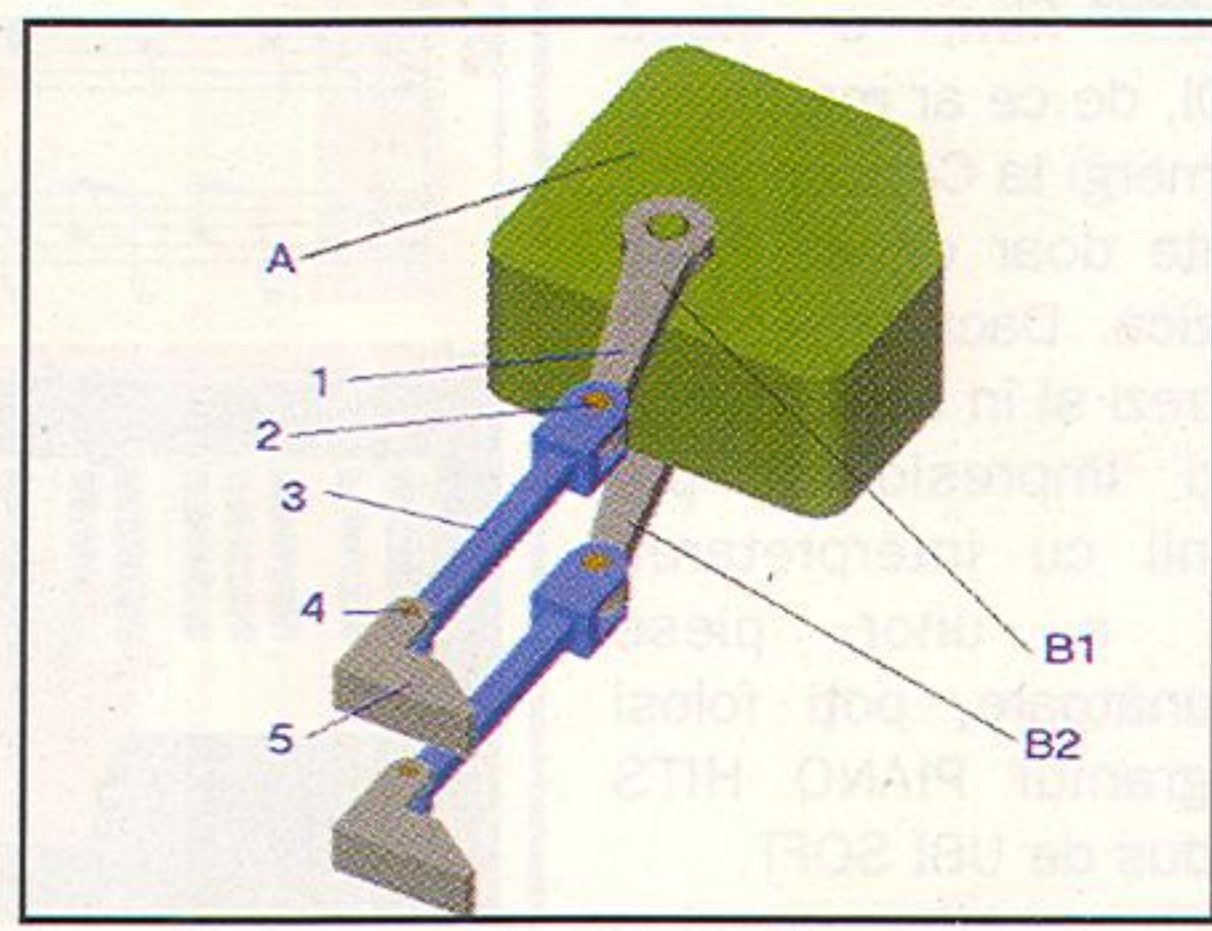
## PASUL 1

Ne propunem să realizăm corpul din figură și să îl animăm asemănător filmului AVI de pe CD din directorul filme.



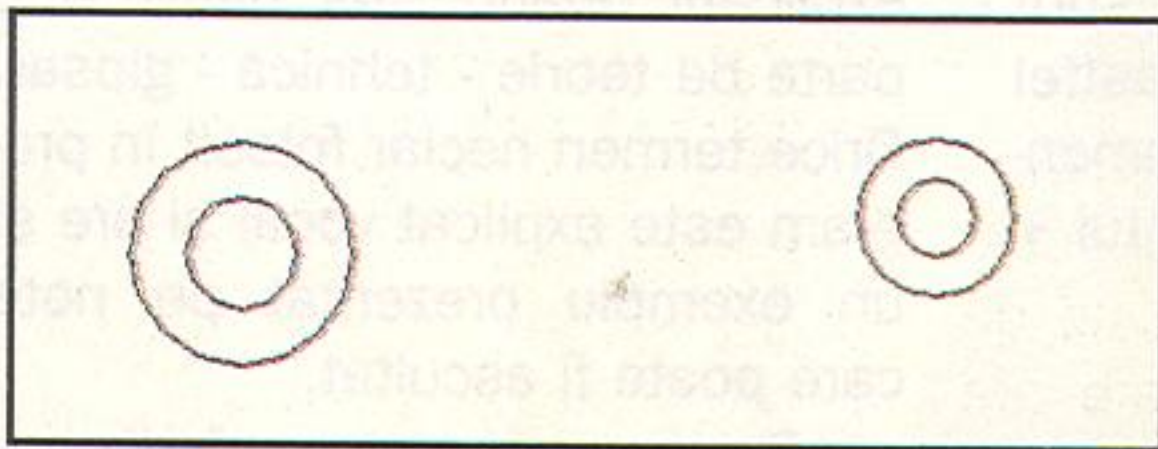
## PASUL 2

Corpul este alcătuit din trunchiul A, picioarele B1 și B2, picioarele fiind alcătuite din segmentele 1,3,5, și articulațiile 2 și 4.



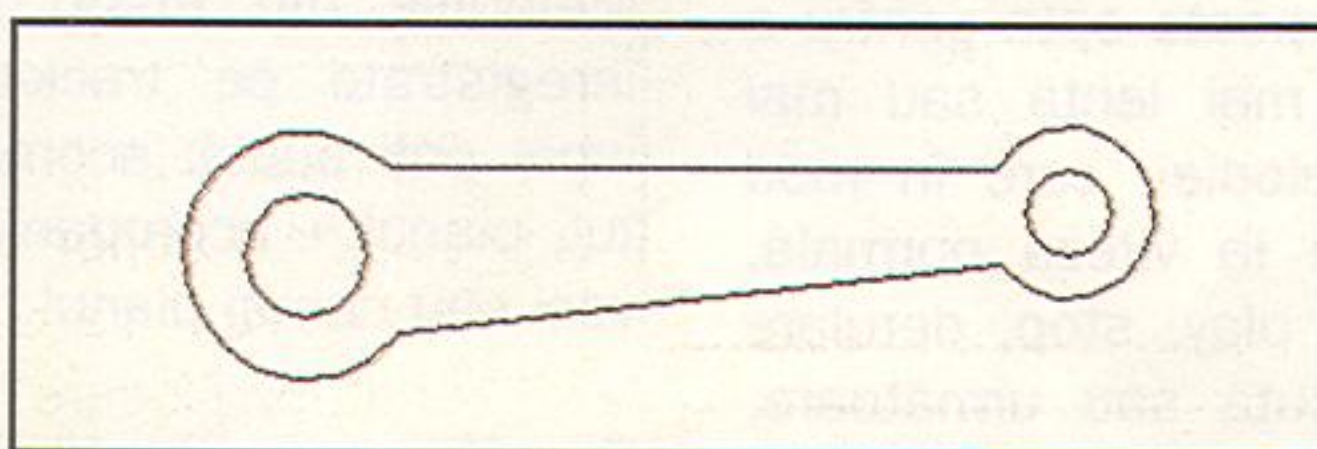
## PASUL 3

Lucrul începe în Autocad în plan. Pentru segmentul 1: desenăm cu ajutorul comenzii CIRCLE cercurile concentrice ce reprezintă pentru acest segment centrele de articulație. Comanda CIRCLE poate fi selectată din meniul DRAW sau poate fi introdusă direct de la tastatură în linia de comandă.



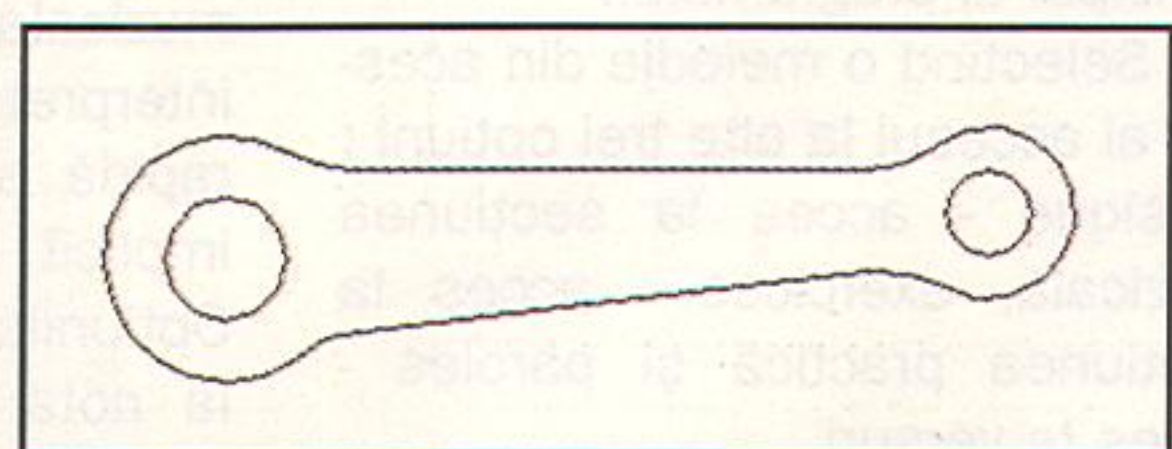
## PASUL 4

Pentru materializarea vederii plane a segmentului 1 vom construi 2 linii ce pornesc și se sfârșesc pe conturul cercurilor mai mari desenate în pasul anterior. Linia este desenată folosind comanda LINE. Recomand să desenați doar o linie iar cealaltă care este simetrică să o desenați folosind comanda MIRROR. Comanda MIRROR funcționează după principiul oglinzirii. Alegem punctele de oglindire chiar centrele cercurilor.



## PASUL 5

Pentru rotunjirea intersecțiilor cerc-line, vom utiliza comanda FILLET (realizează racordări). Am obținut astfel conturul segmentului 1 dar noi avem nevoie de reprezentarea spațială. Pentru a putea începe reprezentarea 3D, transformăm conturul în contur închis prin comanda PEDIT și opțiunea JOIN.



## PASUL 6

Prin comanda EXTRUDE veți ridica conturul închis de la pasul trecut cu o înălțime dorită.

Astfel segmentul 1 se prezintă acum ca un corp 3D. Vizualizarea spațială se realizează cu comanda VPOINT. În imagine este rendat cu materialul implicit ce poate fi schimbat.



## PASUL 7

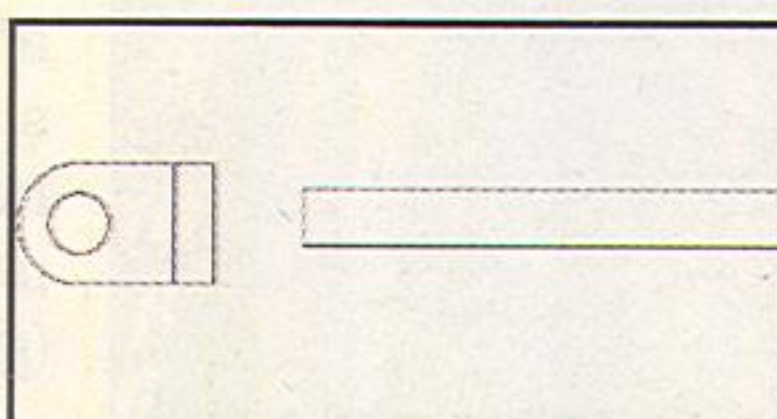
Pentru realizarea găurilor, veți aplica comanda EXTRUDE pentru cercurile interioare. După aceasta din corpul de la pasul trecut folosind comanda SUBTRACT veți extrage cilindrii.

Înălțimea de Extrude-are a cilindrilor găurilor trebuie să fie mai mare sau egală cu h segment 1.



## PASUL 8

Segmentul 3 a fost realizat din mai multe corpuri. Un dreptunghi ce poate fi desenat folosind comanda POLYGON din meniul DRAW, un semicerc unit cu un dreptunghi. Pentru a realiza semicercul unit cu dreptunghi veți construi cercul, dreptunghiul iar apoi folosind comanda TRIM veți înlătura semicercul nedorit. Pentru a construi linia exact din punctul de cota cea mai mare a cercului, la aplicarea comenzii LINE, alegeți punctul de început Quadrant.

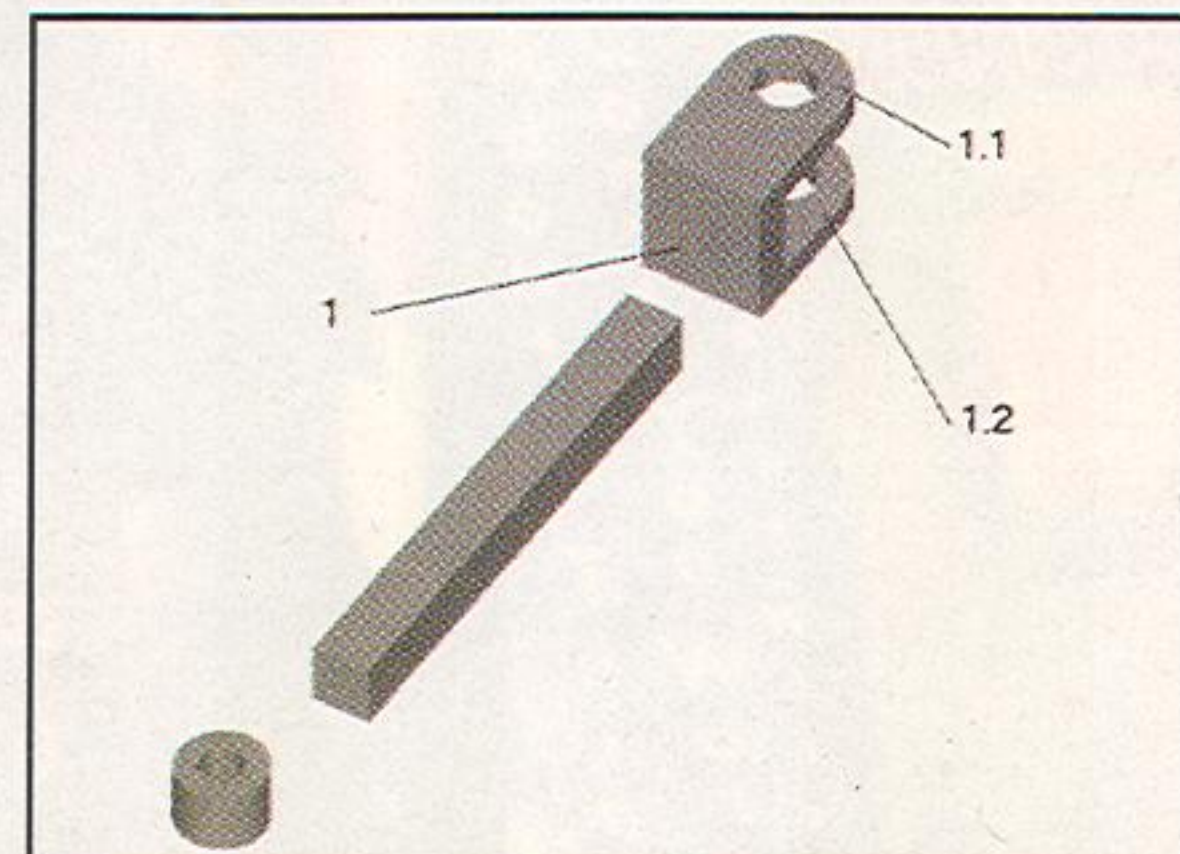


## PASUL 9

La realizarea 3D a corpurilor componente ale segmentului 3 am utilizat comenzile: EXTRUDE și MIRROR3D.

Comanda MIRROR 3D am folosit-o la desenarea furcii (1) pentru articulație. Am desenat mai întâi componenta (1.1), iar apoi prin comanda MIRROR3D care funcționează asemănător cu cea din 2D, am desenat și componenta (1.2).

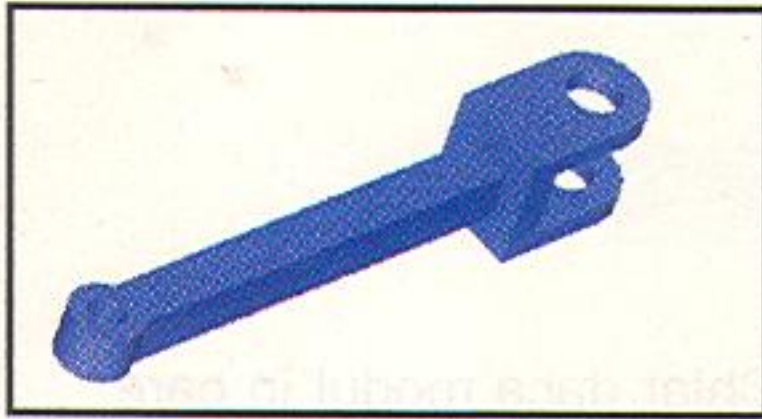
Comanda MIRROR 3D realizează oglinzirea față de un plan care poate fi definit prin 3 puncte.





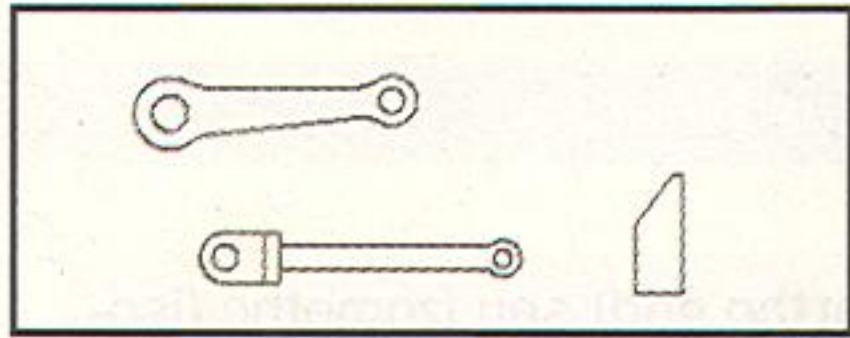
**PASUL 10**

Pentru unirea corpurilor în segmentul 2 am folosit comenzile MOVE și UNION.



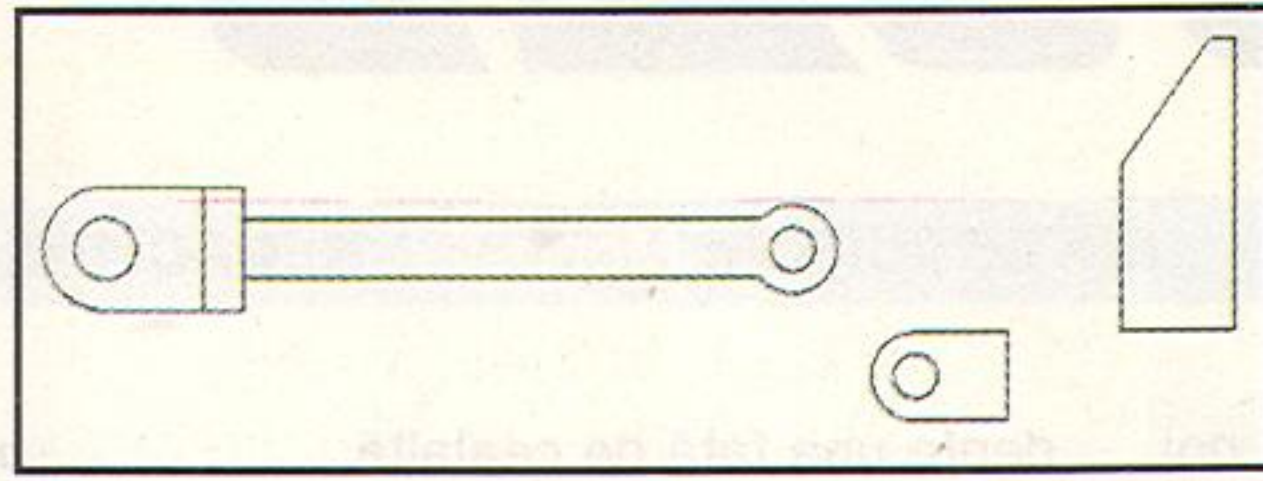
**PASUL 11**

Realizarea segmentului 5 este asemănătoare cu a celorlalte însă aici este vorba de un contur pentagonal.



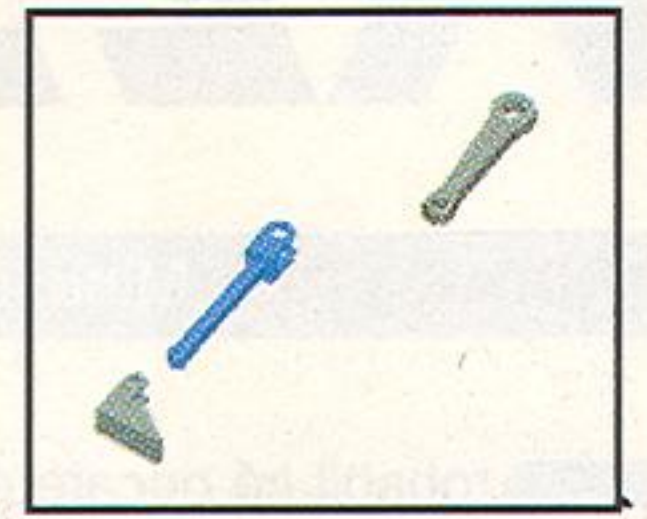
**PASUL 12**

Apare din nou construcția semicercului unit cu dreptunghi.



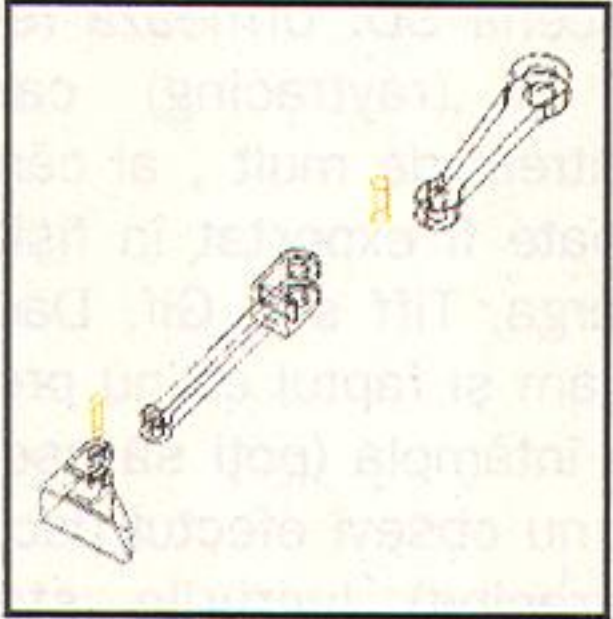
**PASUL 13**

Segmentele 1,3,5 desenate 3D.



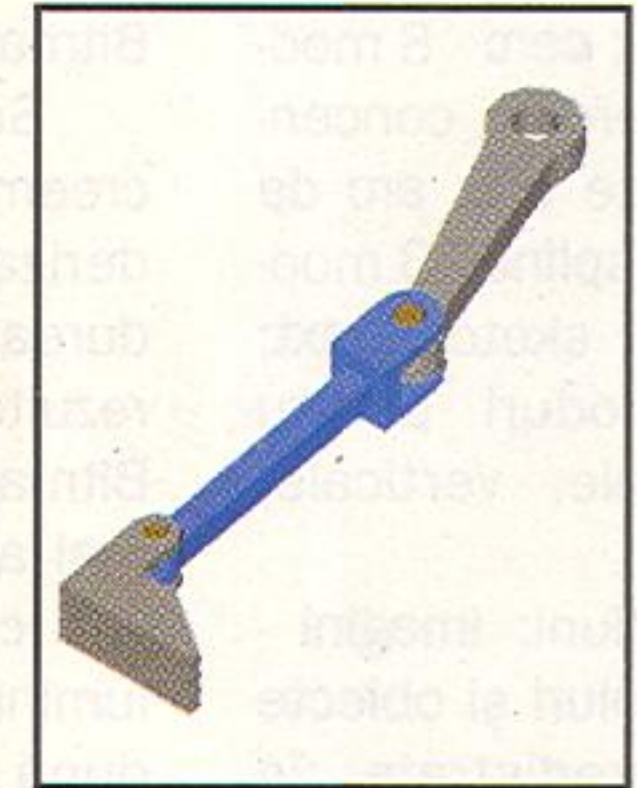
**PASUL 14**

Elementele de articulație 2 și 4 desenate folosind opțiunea de desenat cilindrii din meniul DRAW și submeniul SOLIDS.



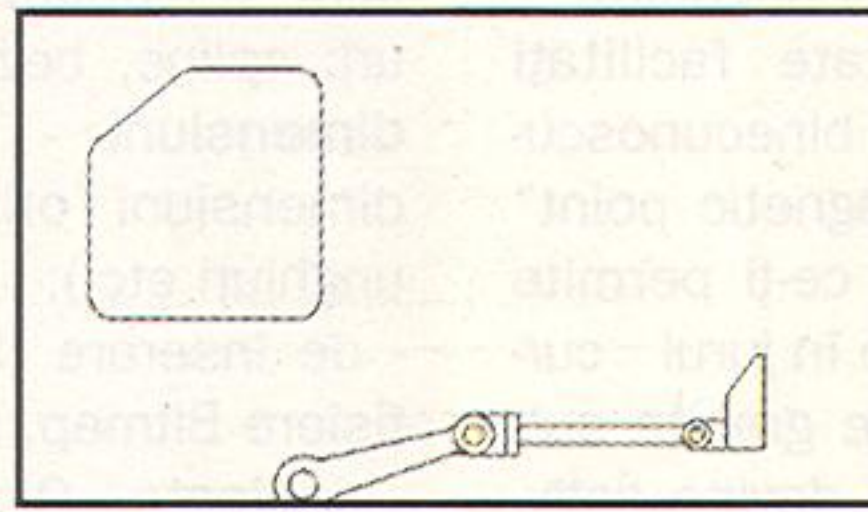
**PASUL 15**

Folosind comanda MOVE am asamblat 1,2,3,4,5.



**PASUL 16**

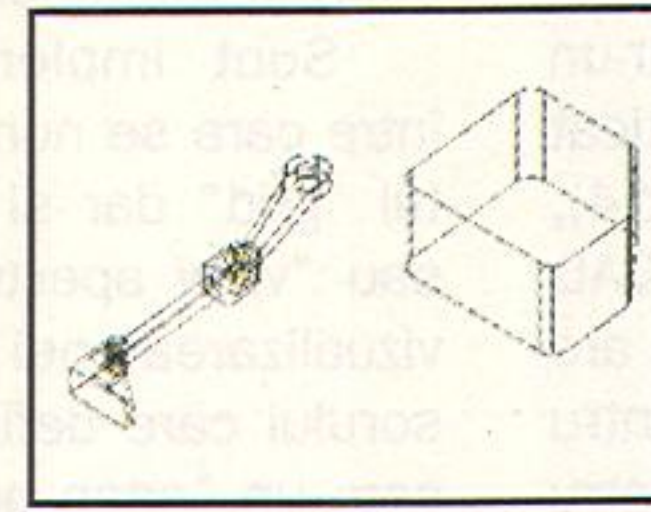
Trunchiul A: se desenează mai întâi un contur cu comanda LINE, se racordează (rotunjirea colțurilor) cu comanda FILLET și apoi este transformat în polilinie închisă cu comanda PEDIT.



**PASUL 17**

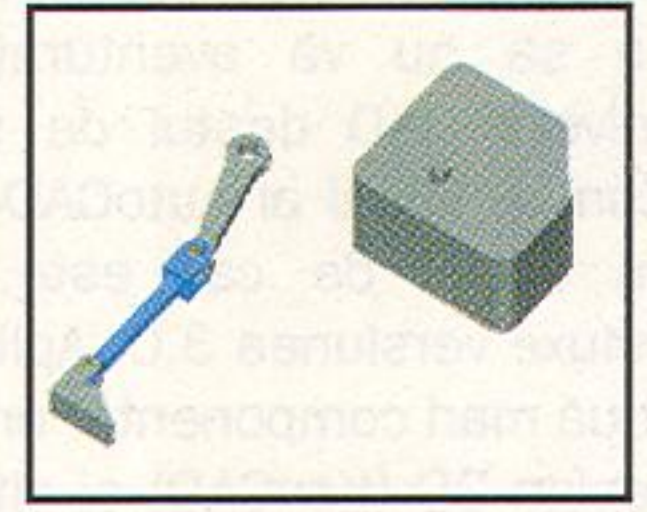
Conturul realizat la pasul trecut este extrudat (aplicarea comenzii EXTRUDE).

Urmează a i se atașa cilindrii pentru articulație.



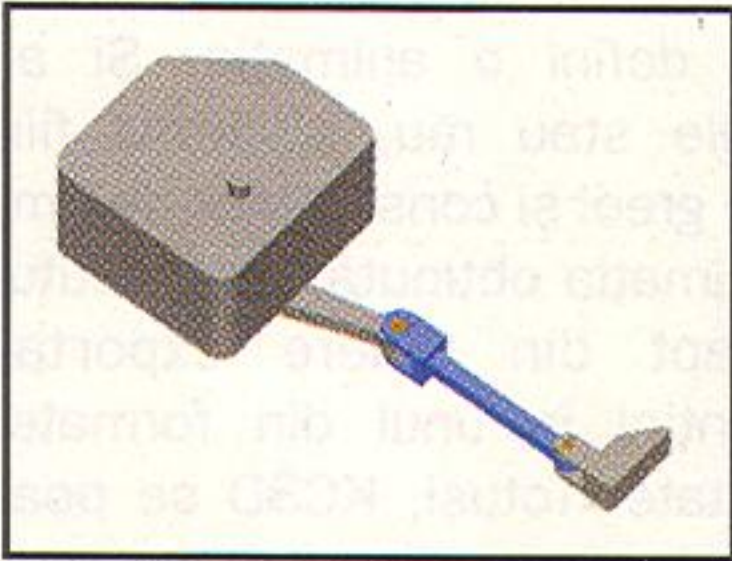
**PASUL 18**

Cilindrii pe care se montează picioarele B1 și B2 sunt desenați independent de trunchiul A și apoi uniți cu acesta prin comanda UNION.



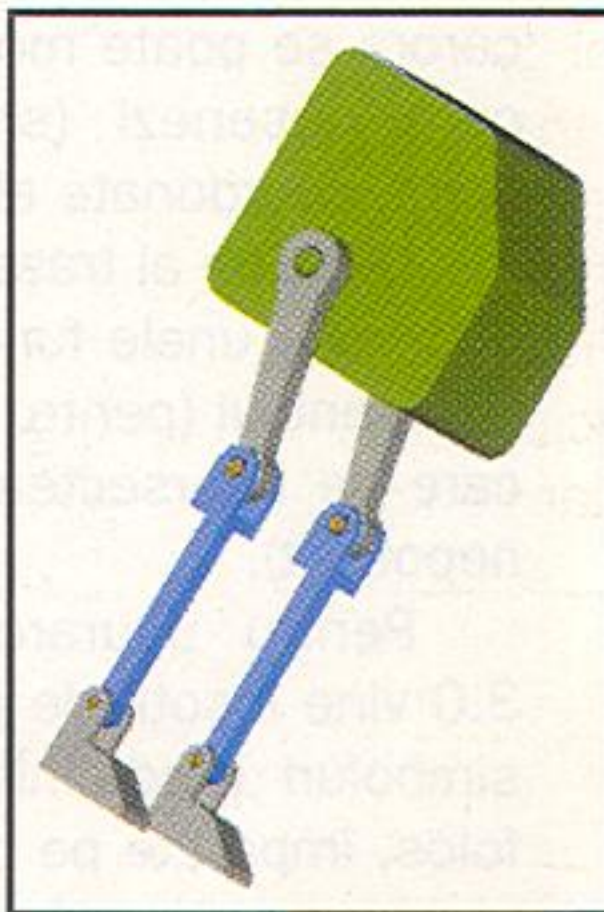
**PASUL 19**

Folosind comanda MOVE, se assemblează piciorul B1 pe trunchiul A.



**PASUL 20**

Piciorul B2 este realizat cu comanda MIRROR3D față de planul de simetrie al trunchiului A. Desenul propus este terminat.



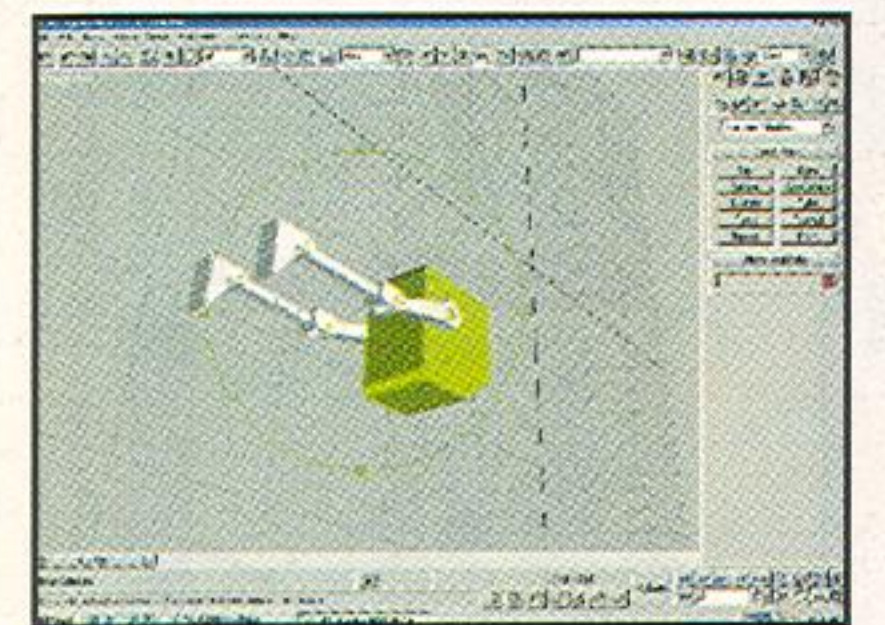
**PASUL 21**

Desenul AutoCAD în format DWG este importat în 3D Studio. Odată cu importarea i se pot stabili parametrii cu privire la modul de abordare al desenului ca obiect sau ca sumă de obiecte.



**PASUL 22**

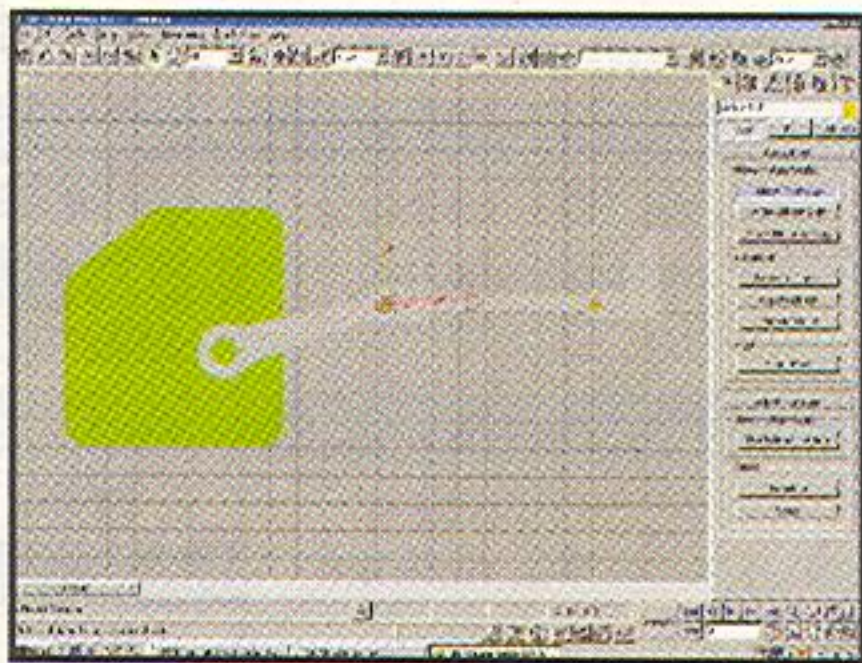
Desenul importat este deja recunoscut ca o mulțime de entități. Fiecare entitate are un sistem de referință atașat care nu corespunde cu cel dorit la proiectare. (Dacă vrem să rotim un segment în jurul unui punct de articulație, acesta se va roti după sistemul de referință



propriu și nu după axa articulației).

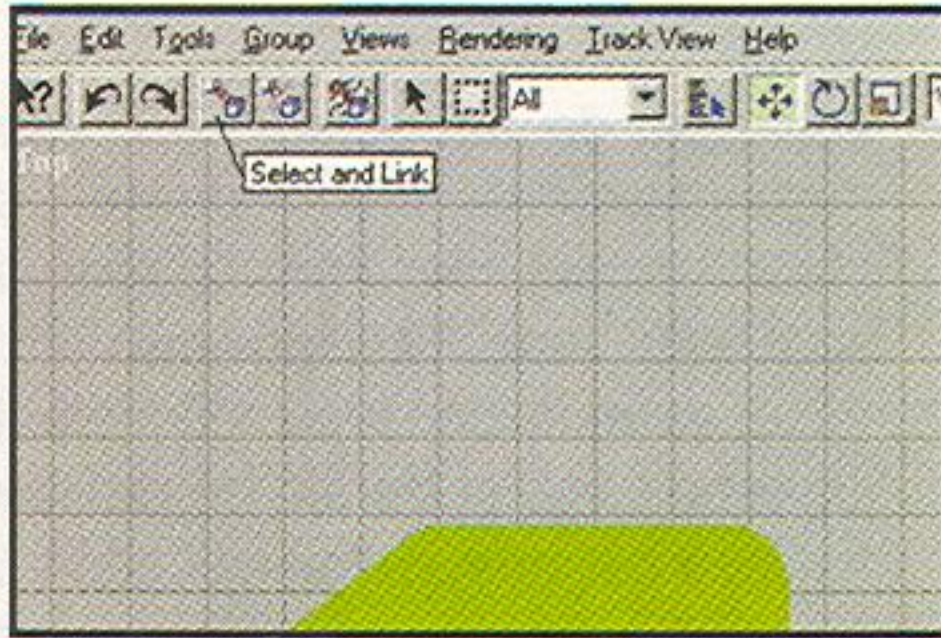
**PASUL 23**

Pentru segmentul 3, am mutat sistemul de referință pentru rotație folosind din meniul HIERARCHY - PIVOT opțiunea AFFECT PIVOT. Astfel segmentul 3 se va roti în jurul axei articulației 2. În mod asemănător se lucrează și pentru celelalte entități.



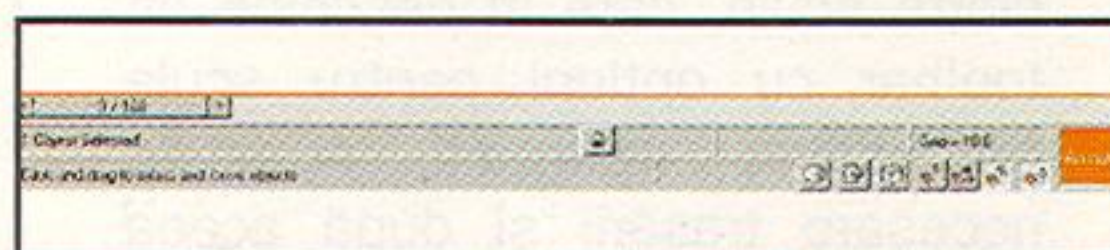
**PASUL 24**

De la butonul SELECT AND LINK, entitățile sunt legate între ele pentru ca la rotația sau translația de exemplu a segmentului 1, să se țină cont de existența segmentelor 3,5.



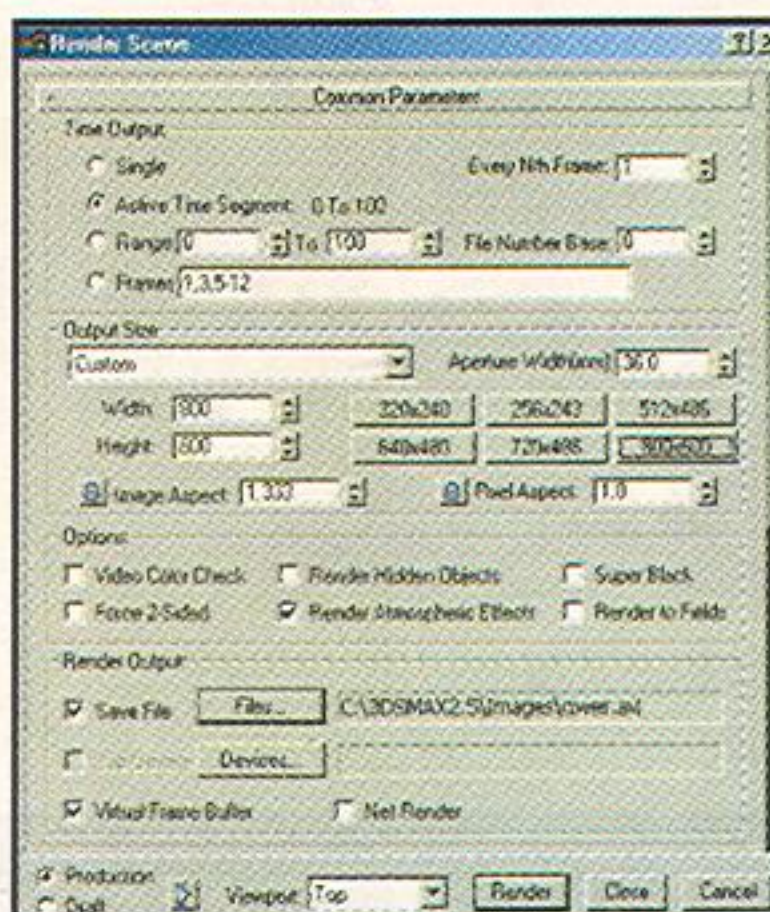
**PASUL 25**

Cel mai facil mod de realizare a animației: folosind butonul ANIMATE. Astfel se face animația cadru cu cadru.



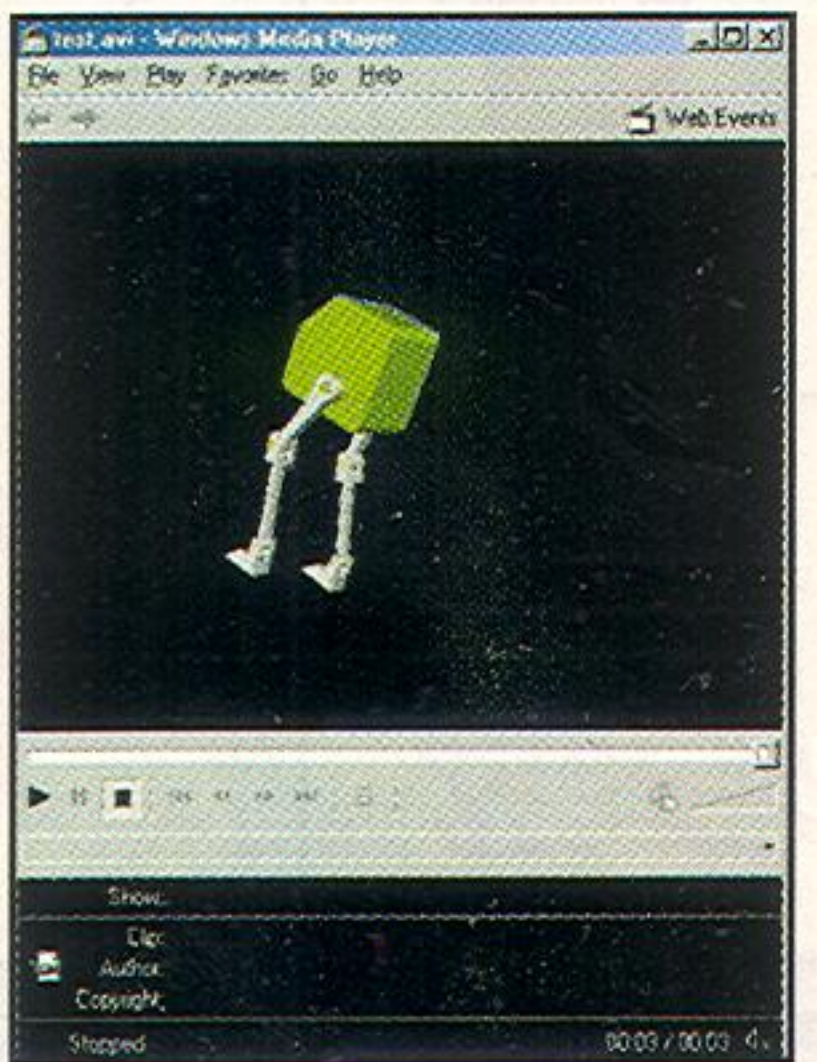
**PASUL 26**

Randarea animației în fișier AVI. Se pot seta rezoluția filmului sau compresia fișierului exportat.



**PASUL 27**

Avi-ul poate fi vizualizat de la orice media player.





# KEYCAD DELUXE

PRODUCĂTOR: Mindscape    DISTRIBUTOR: Monosit    REDACTOR: Marius Neacsa

Probabil că oricare dintre noi a simțit nevoia să-și exprime ideile arhitectonice. Probabil că unii s-au apucat să-și spargă pereții, să-și construiască garaje sau, pur și simplu să-și rearanjeze mobila. Dacă astfel de decizii au condus la rezultate dezastruoase, și de cele mai multe ori greu de reparat, un program CAD (Computer Aided Design) ar fi fost o sculă extrem de folositoare. Ca să nu vă aventurați într-un univers CAD destul de sofisticat (cum ar fi cel al AutoCAD-ului 14), Un astfel de caz este KeyCAD Deluxe versiunea 3.0. Aplicația are două mari componente: una pentru design 2D (KeyCAD) și alta pentru design 3D (KeyCAD 3D), indepen-

dente una față de cealaltă.

## 2D

Principala calitate a KeyCAD care îți sare în ochi este acuratețea. Dimensiunile se calculează "inginereste" (se poate defini o scară ce permite reprezentări reale), fiecare obiect putând fi definit numeric prin două zone: coordonates fields (coordonate) și edit bar (dimensiuni și unghiuri).

Sunt implementate facilități între care se numără binecunoscutul "grid" dar și "magnetic point" sau "view aperture" ce-ți permite vizualizarea unei zone în jurul cursorului care definește granița sub care un "snap point" devine activ. Desenarea se poate face atât în

plan (ortho grid) sau izometric (isometric grid).

Sculele se împart în 4 categorii:

- de selectare (o sculă: **select**);
- de desenare (8 scule: **punct** - 5 moduri; **linie simplă** - 12 moduri, printre care poligone, tangente etc; **linie dublă** - 6 moduri; **cerc** - 8 moduri, printre care cercuri concentrice, tangente, elipse etc; **arc de cerc** - 9 moduri; **linii spline** - 3 moduri: spline, bezier și sketch; **text**; **dimensiuni** - 7 moduri pentru dimensiuni orizontale, verticale, unghiuri etc.);
- de inserare (3 opțiuni: **imagini** - fișiere Bitmap, **simboluri și obiecte** - obiecte OLE înregistrate în Windows);
- de setare (11 moduri) cu ajutorul cărora se poate modifica modul în care desenezi (snap, magnetic point, coordonate absolute etc.).

După ce ai trasat un plan, ai la dispoziție unele funcții de ajustare a desenului (pentru evitarea liniilor care se intersectează într-un mod nepotrivit).

Pentru ușurarea muncii, KC 3.0 vine însoțit de peste 5000 de simboluri predefinite, de un real folos, împărțite pe categorii (exemplu: construction, home-office, electronics). Poți astfel să duci la bun sfârșit o activitate de proiectare precisă, ce poate fi aplicată în orice domeniu: arhitectură, diagrame sau scheme electronice, ceea ce face din KeyCAD Deluxe un program bun. La toate acestea se adaugă și compatibilitatea cu AutoCAD și TurboCAD, lucru ce constituie un plus mare, lucrările făcute în KC putând fi folosite și în medii mai pretențioase.

## Și 3D

Aplicația de modelare 3D este, după părerea mea, destul de slabă. Primul fapt care te face să spui asta este interfața cu utilizatorul extrem de greu de folosit. Lipsesc până și barele de defilare, astfel încât uneori "pierzi" zona de lucru și cu greu o mai regăsești. Sistemul de comenzi este greoi: ai un toolbar din care selectezi una dintre scule, care îți deschide alt toolbar cu opțiuni pentru scula respectivă, definești punctele necesare trasării și după aceea confirmi alegerea.

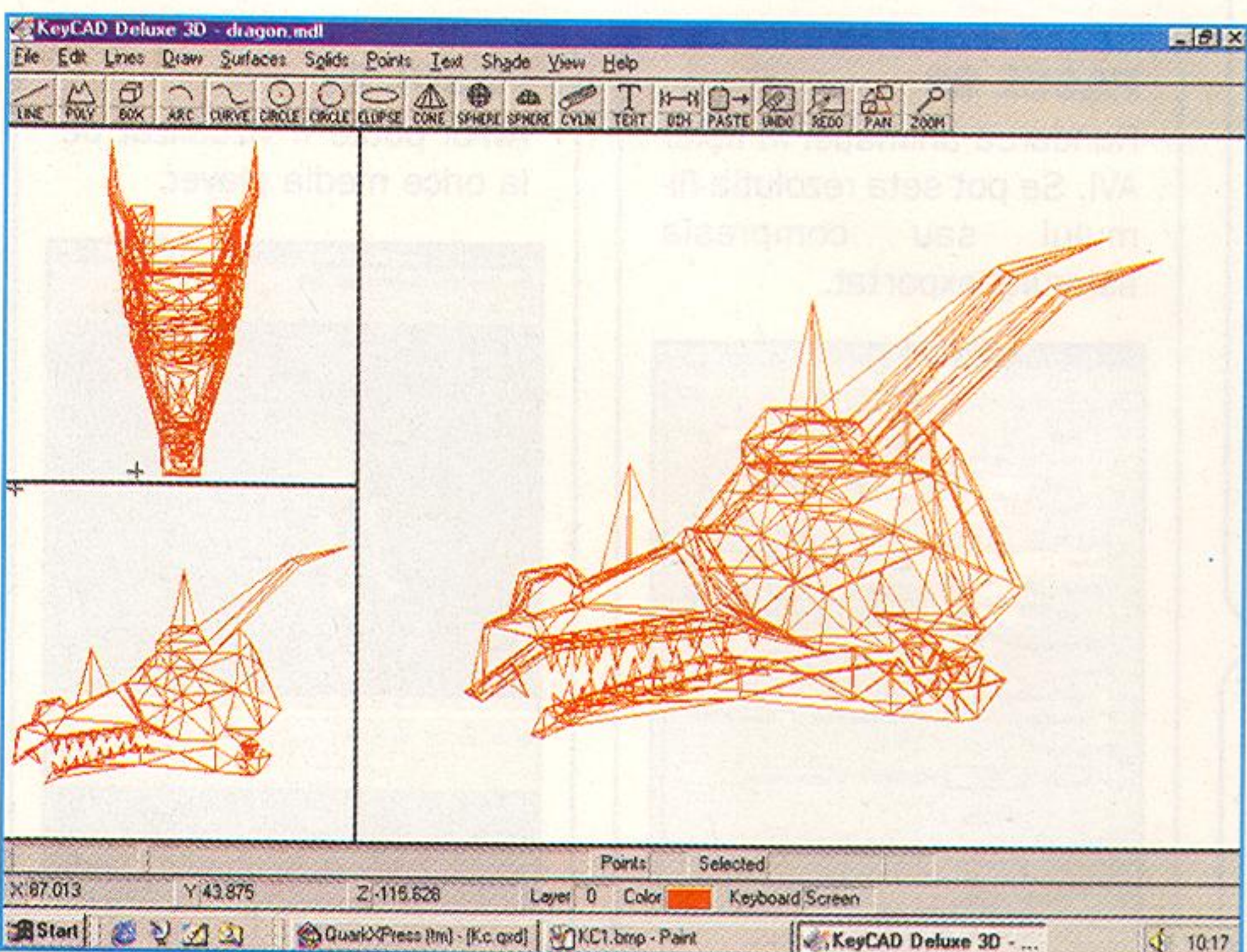
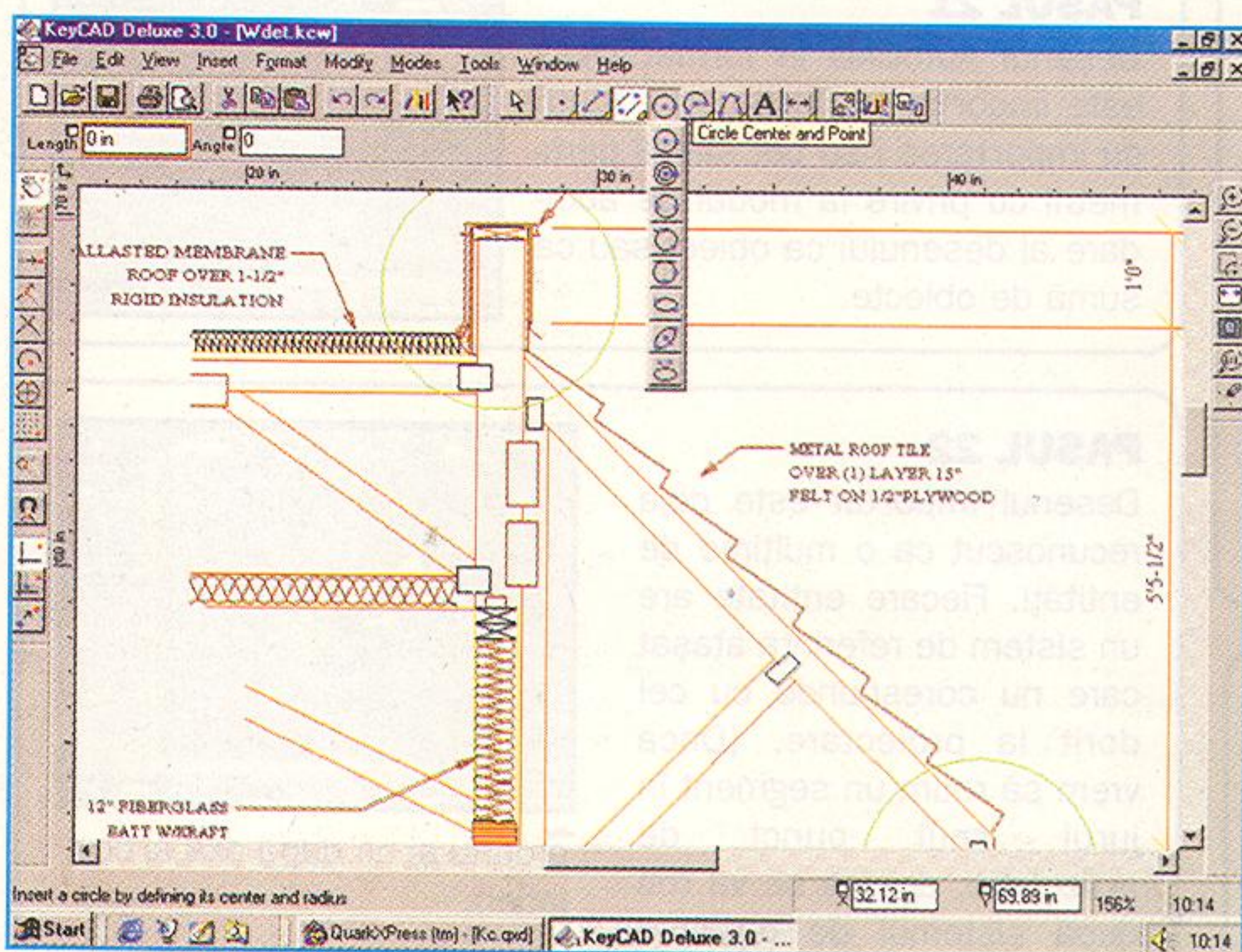
Chiar dacă modul în care lucrezi este foarte greoi, ai la dispoziție întreaga gamă de mijloace pentru modelare 3D: obiecte (linii, cilindri, sfere etc.), funcții (extrude, spirale etc) aplicarea de texturi pe obiecte (fie numai o culoare, fie texturi importate din fișiere Bitmap).

Să considerăm că am reușit să creem o scenă 3D. Urmează renderizarea ei (raytracing) care durează extrem de mult, al cărei rezultat poate fi exportat în fișier Bitmap, Targa, Tiff sau Gif. Dacă mai adăugăm și faptul că nu prea vezi ce se întâmplă (poți să așezi lumini dar nu obsevi efectul decât după raytracing) lucrurile stau destul de rău.

KC 3D mai posedă un modul cu ajutorul căruia se pot realiza animații. Principiul se bazează pe definirea de keyframe-uri. Aceasta înseamnă realizarea unor frame-uri intermediare cu ajutorul cărora se poate defini o animație. Și aici lucrurile stau rău, sistemul fiind foarte greoi și consumator de timp, iar animația obținută se constituie de fapt din fișiere exportate secvențial în unul din formatele suportate. Totuși, KC3D se poate folosi, însă pe răspunderea voastră. Mai ales că nu ai la dispoziție un tutorial iar manualul este destul de haotic.

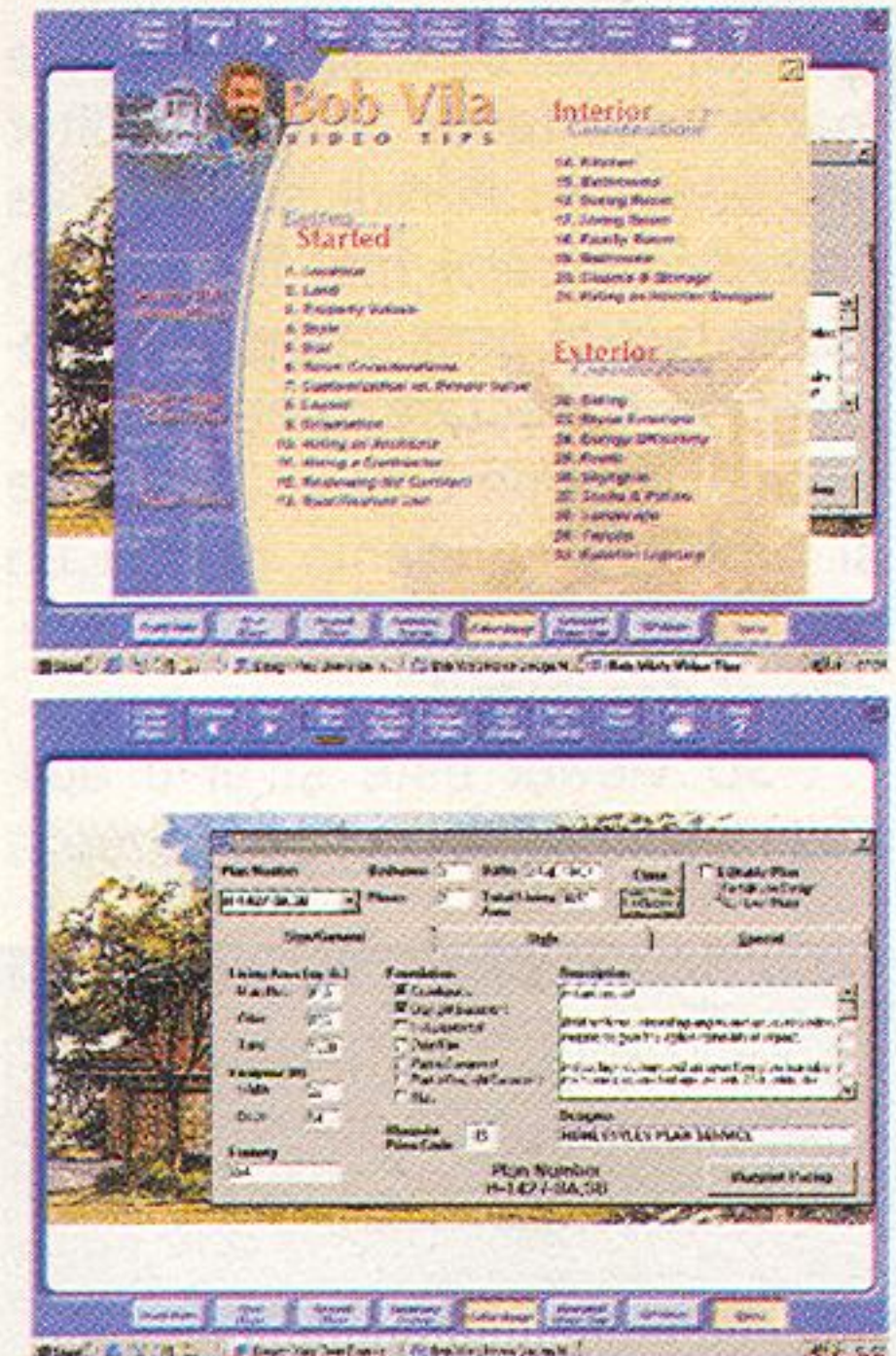
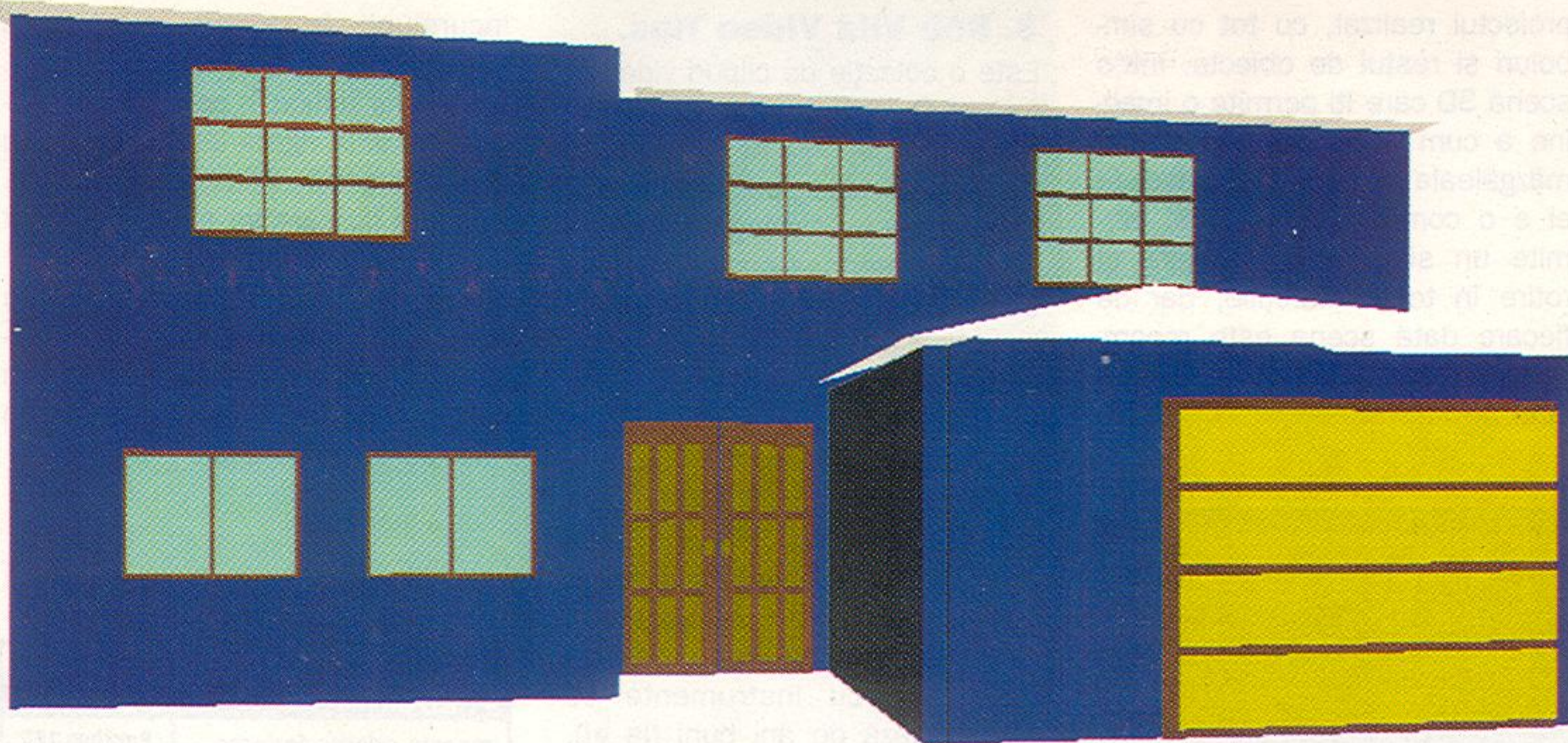
## 5D?

KC 3 își justifică existența pentru designul 2D intuitiv, precis și folosit în unele situații, cu un rezultat mai mult decât satisfăcător. Modelarea 3D lasă foarte mult de dorit și nu se ridică în nici un caz la nivelul anului 1999.



IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Partea de 2D este bună, relativ ușor de utilizat	486 DX2/66
	<b>Video</b>
	256c VGA
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
Foarte slabă partea de render-urire 3D. Aplicații 2D și 3D nelegate.	16 Mb
	<b>Hard</b>
	36 Mb
<b>COMENTARIU</b>	<b>APRECIERE</b>
Un program lăsat baltă de partea 3D	<b>6</b>
<b>Link recomandat</b>	
<a href="http://www.mindscape.com">http://www.mindscape.com</a>	





# BOB VILA'S HOME DESIGN

**PRODUCĂTOR:** Compton **DISTRIBUTOR:** Monosit **REDACTOR:** Marius Neacsu

Se pare că există deja o modă a programelor destinate proiectării de case și că oamenii nu mai au altceva de făcut decât să-și etaleze talentele arhitectonice. Spre deosebire de KeyCAD Deluxe - care are o destinație mai generală - Bob Vila's Home Design (BVHD) este destinat creerii de planuri semi-profesionale pentru clădiri. Aceasta înseamnă o implementare aproape integrală a celor necesare: design al construcției respective, decorațiuni interioare și prezentare spațială a rezultatului.

## BVHD se împarte în 4 secțiuni:

**1. Search 1001 Home Plans.**  
Este o bază de date ce cuprinde 1001 de înregistrări despre diferite proiecte, fiecare înregistrare cuprinzând o serie de specificații extrem de detaliate. Peste aceste informații tehnice, mai avem la dispoziție și materiale ca: vedere din față (schiță și color); planuri detaliate ale fiecărui nivel; o animație "home tour" (o variantă 3D a casei care se rotește) și niște "vederi" 3D cu interioare luate din diferite unghiuri. Unele din planuri pot fi editate în secțiunea a doua:

## 2. Design your own plan.

Este principala componentă și reprezintă "motivul existenței" BVHD. Componenta îți furnizează un mod simplu și eficient de proiectare pentru planuri arhitecturale. Bineînțeles că se folosește un sistem de tip "la scară" trasarea făcându-se într-o suprafață ce poate fi marcată de un grid în funcție de preferința utilizatorului. Distanțele pot fi exprimate în ambele sisteme: metric și anglo-american.

Filosofia aplicației desemnează fiecare componentă a proiectului drept un obiect (fie că este zid, fereastră, podea, text sau simbol). Această abordare permite o manevrare simplă și precisă a obiectelor prin proprietățile lor. Fiecărui obiect îi este atașat un "simbol" 3D, astfel că un obiect este definit complet atât în plan cât și în spațiu. Pe lângă biblioteca proprie de simboluri mai pot fi importate obiecte 3D create cu alte programe (este suportat formatul \*.mdl al KeyCAD-ului).

"Sculele" care sunt puse la dispoziție se împart în două categorii: pentru trasat și pentru obiecte. Trasarea privește în general zidurile - două butoane (draw wall și adjust wall) sunt suficiente pentru gestionarea zidurilor. Mai

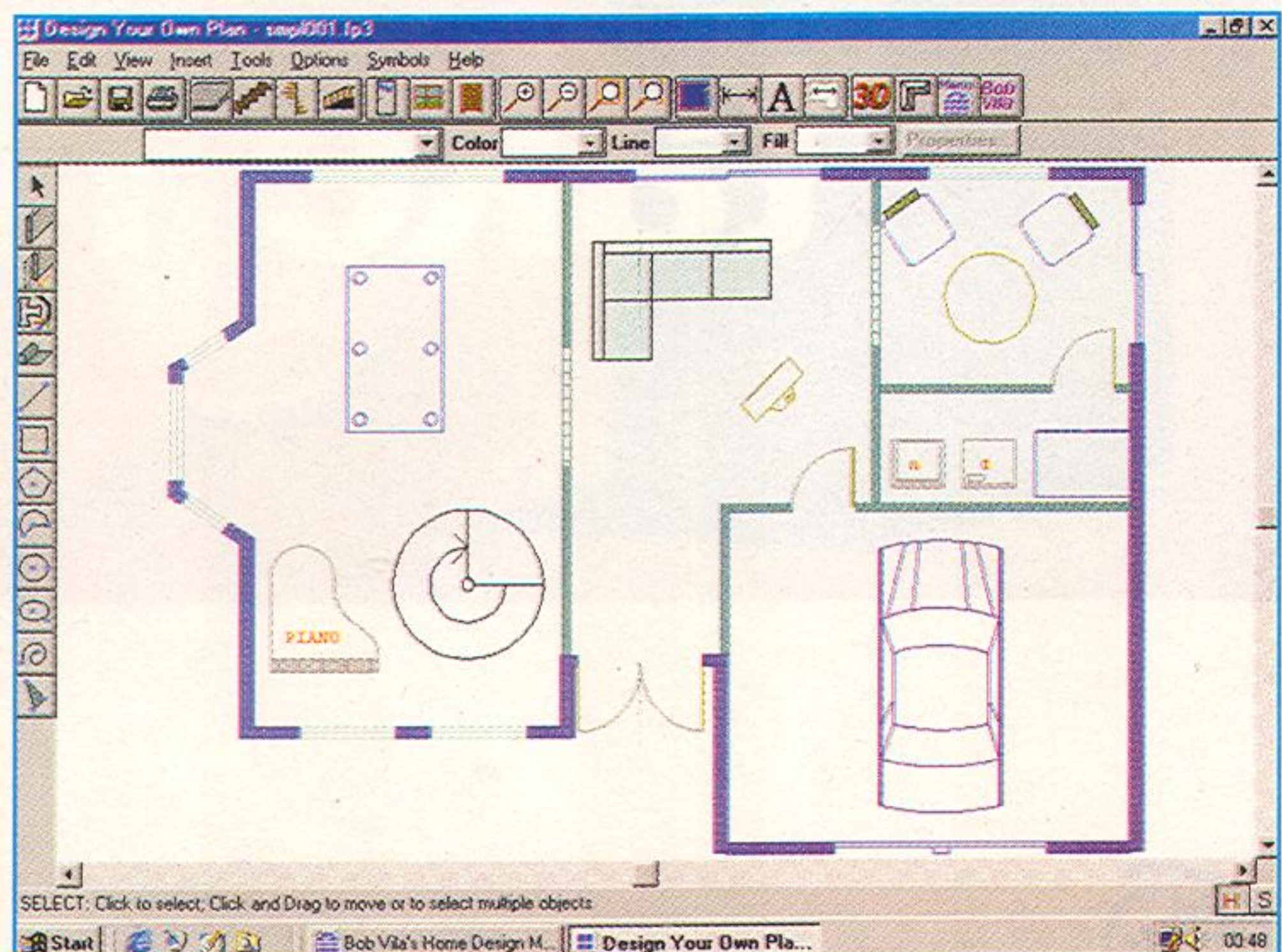
există moduri pentru trasarea de țevi și cabluri, suprafețe (covoare, linoleum etc.) și diferite forme geometrice.

Obiectele se împart în planșeuri, scări, ferestre, uși și simboluri iar totalitatea obiectelor din aceeași categorie formează un layer. Fiecare dintre aceste obiecte poate fi încărcat din bibliotecile "built-in" sau importate din alte fișiere. Textul este tratat ca un obiect dar fără reprezentare 3D, el servind unui scop descriptiv.

Mai sunt implementate 2 facilități foarte utile: una prin care se trasează dimensiuni (necesară în momentul punerii în practică a proiectului) și una prin care se calculează aria și perimetrul unei suprafețe.

O altă opțiune de prim rang este posibilitatea proiectării pe mai multe nivele (maxim 20), pentru fiecare nivel generându-se un plan separat și putându-i-se atașa o descriere și o înălțime.

Independente de această secțiune, dar disponibile sub inter-





fața ei, mai sunt două module foarte importante: 3D Roof Editor și 3D Viewer. Primul servește la proiectarea celui mai înalt nivel: acoperișul și este de fapt un program de proiectare spațială, simplu și cu puține opțiuni (necesare și oarecum suficiente pentru un acoperiș): suprafețe, coșuri, ferestre și deschideri.

3D Viewer este și el o aplicație separată, care render-izează

proiectul realizat, cu tot cu simboluri și restul de obiecte, într-o scenă 3D care îți permite o imagine a cum o să arate în spațiu măzgăleala pe care ai trasat-o. Și el e o componentă simplă, permite un sistem de navigare și rotire în toate direcțiile, dar de fiecare dată scena este recompusă, lucru deosebit de deranjant.



### 3. Bob Vila Video Tips.

Este o colecție de clipuri video în format QuickTime care ocupă un CD (al doilea, așa se justifică de ce BVHD vine pe 2 CD-uri). Structurate în 3 categorii (Getting Started, Interior Consideration și Exterior Consideration) șmecheriile lui nea Bob reprezintă un moment tipic american. Adică ți se spune ca în documentarele de pe Discovery, cu mari pretenții și aere, cum să-ți gestionezi spațiul din bucătărie, cum să-ți alegi terenul pe care îți faci casă, de ce să-ți angajezi un arhitect etc. Totul este de fapt un mare carusel comercial, cu instrumente ce funcționează de ani buni (la ei), iar utilitatea unei astfel de abordări scapă unei societăți unde funcționează instrumentele "șpagă" și "tun".

### 4. Visit Home Design On Line

Încercați voi la [www.comptons.com/cgi-bin/cie.pl?homedesign,home-design](http://www.comptons.com/cgi-bin/cie.pl?homedesign,home-design), că eu m-am săturat de atâta proiectare.

Cam acesta a fost al doilea pas al

incursiunii în lumea mirifică a caselor (noi am spune a vilelor). BVHD s-ar potrivi în colecția de software al unui agent imobiliar pentru zona Băneasa - Primăverii - Snagov. Ușurința cu care se poate utiliza ar fi un motiv în plus!

Bine structurată, aplicația poate sustine un proiect arhitectonic "capcoadă" fiind o alternativă de luat în calcul, chiar dacă se situează la un nivel semi-profesional.

IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Importă diferite formate de fișiere iar partea 3D este mai evoluată.	<b>Pentium 166</b>
	<b>Video</b>
	<b>256c, 2Mb</b>
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
...însă nu evoluată suficient pentru a fi cu adevărat utilă.	<b>32 Ram</b>
	<b>Hard</b>
	<b>80 Mb</b>
COMENTARIU	APRECIERE
O alternativă bună dacă vrei să-ți proiectezi casa.	<b>8</b>
<b>Link recomandat:</b>	
<a href="http://www.comptons.com">www.comptons.com</a>	

## SIEMENS

# take IT easy

Yearning for an island break in this hectic world of computers? You'll find your heaven on earth in a PRIMERGY server or a SCENIC Pro PC.

With a PRIMERGY server, you'll be swinging sweetly as far as data security and downtime are concerned. Besides, a PRIMERGY feels comfy and cosy in almost any data processing landscape - and is also highly expandable.

Just as the SCENIC Pro which protects your data from unauthorized access. And with convenient desktop management, the two, SCENIC Pro and PRIMERGY, harmonize beautifully with one another.

More? It's simple: [www.siemens.com/pc](http://www.siemens.com/pc)



**Informatii la SoftNet Services S.R.L.**  
tel.: 222 29 87 ; e-mail: [office@softnet.ro](mailto:office@softnet.ro)

**PC and Server**  
**Siemens. Die Kraft des Neuen.**



# 3D HOME ARCHITECT DELUXE 3

PRODUCĂTOR: Broderbund    DISTRIBUTOR: Broderbund    REDACTOR: Dragoș Inoan

**3**D Home Architect este produs de firma Broderbund și face parte din game Broderbund Home Products. Programul poate fi utilizat deopotrivă de arhitecți sau de oameni fără pregătire în domeniu cu aproape la fel de mare eficiență. Ideea de bază a acestui program este că ajută la planificarea construcției unei case și așezării mobilierului în aceasta fără a fi un arhitect expert sau cine știe ce.

## Mînuire

O mică observație asupra acestui program ar fi că toate dimensiunile sunt date în țoli (1 țol=25.4mm) iar noi, românii, nu prea utilizăm această unitate de măsură.

## Să facem o casă.

Primii care trebuie desenați într-un proiect sunt pereții. Aceștia pot fi avea diverse grosimi, de la 2 până la 12 țoli (304.8 mm). Pereții pot fi așezați în orice direcție, nu numai perpendiculari, putând obține locuințe cu un aspect cât mai ciudat.

În caz că nu nimerim bine și uităm să închidem o cameră, 3DHA se prinde și o închide exact

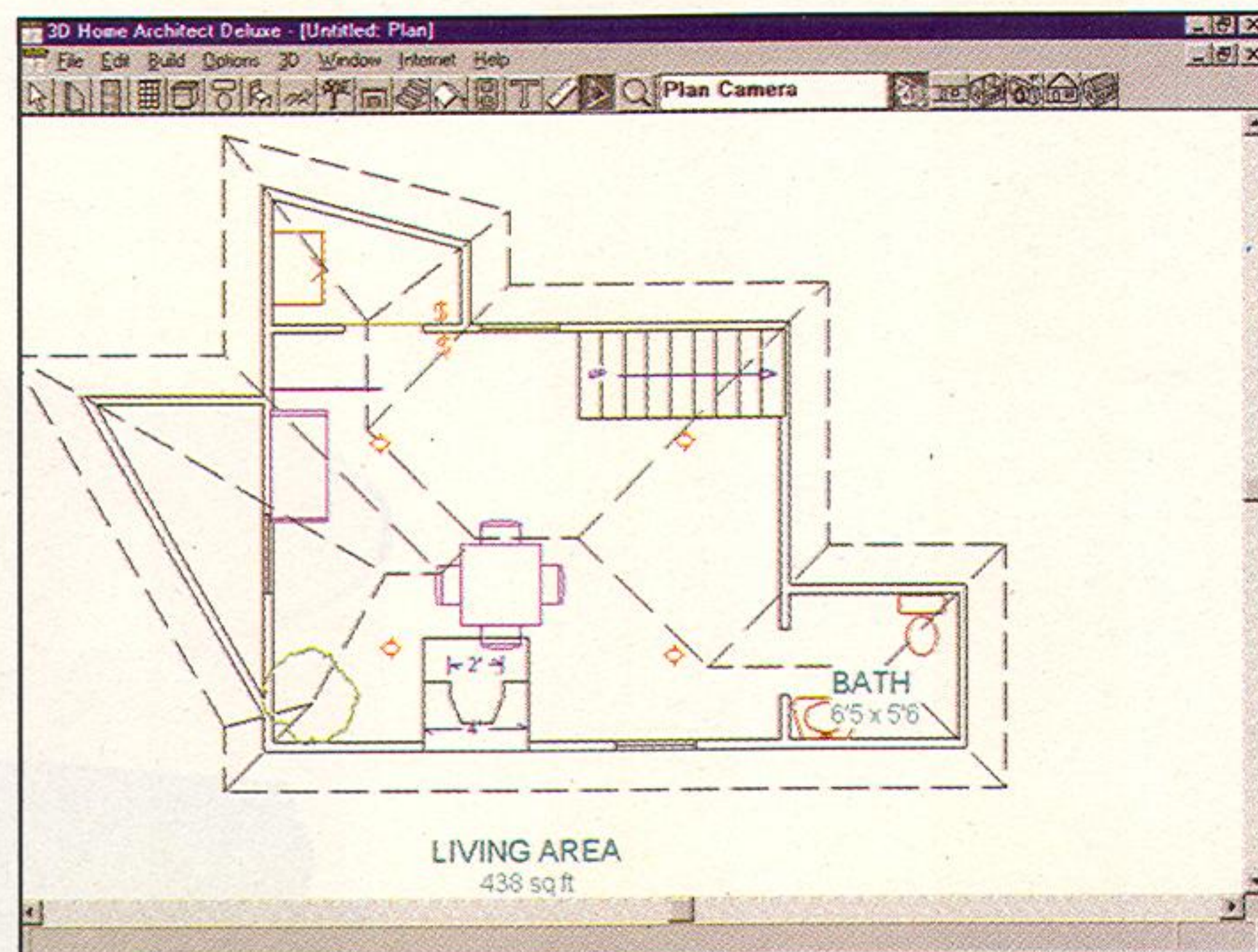
cum trebuie. După ce au fost plasați, pereții pot fi mutați sau redimensionați foarte ușor.

Construcția unei case începe în 3DHA cu parterul, urmând ca fundația, celelalte etaje și acoperișul să fie generate în funcție de acesta. Totuși, pentru cei care știu ce fac există posibilitatea creerii manuale a celorlalte etaje ale casei.

Programul ține cont în permanență de spațiul în care se poate trăi, afișându-l în permanență pe ecran. Aceasta se face scăzând din aria totală a casei, suprafețele ocupate de mobilier, scări, etc. 3DHA găsește automat bucătăriile, băile și celelalte camere în funcție de obiectele existente, și le marchează corespunzător, calculând și suprafețele ocupate de acestea.

Acoperișul poate fi construit și el în ce fel vrem, putând să aibă diverse înclinații. Totuși modelarea acestuia este destul de greoaie, deoarece nu există un mod vizual de a o realiza, ci se pot modifica doar niște numere.

Biblioteca de obiecte ce pot fi plasate în casa este de-a dreptul impresionantă având zeci de mese de toate felurile, formele, dimensiunile și destinațiile,



**Interfața este destul de simplă, constând în suprafața de desen și meniul de unde se aleg obiectele ce se vor așeza în proiect.**

becuri, prize, scaune, fotolii, șezlonguri, WC-uri, dușuri, chiuvete, etc. În afară de obiectele de interior există o bibliotecă cu copăcei, leagăne și alte obiecte care pot fi puse în curte.

3DHA are o bibliotecă de materiale pe care le poate aplica pe toate obiectele. Ele sunt împărțite în clase și culori, având fiecare destinații speciale. Unele sunt texturi pentru pereți, altele țigle pentru acoperiș, etc. Totuși utilizatorul nu este împiedicat să pună ferestre de cărămidă sau pereți de pânză. Există o opțiune de rendering a casei cu toate materialele aplicate pe obiecte, care nu este foarte reușită ci pusă ca să nu zică lumea că nu există.

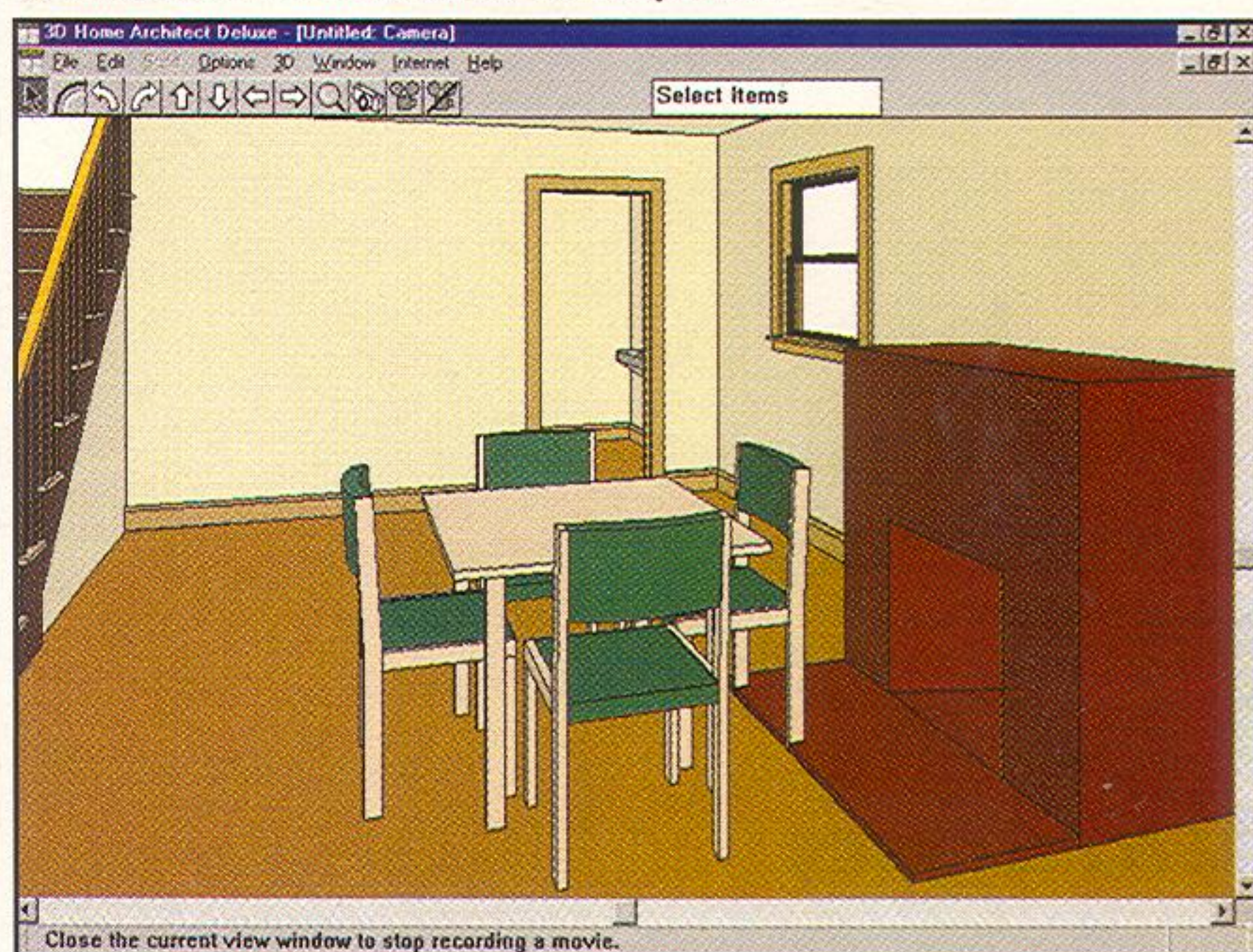
Pentru a verifica dacă nu există erori grave în planul casei există o opțiune numită *Plan Checker* care verifică legăturile dintre camere, dacă au destule ferestre sau nu sau dacă se poate ajunge în fiecare dintre ele dând sugestii pentru a crea o locuință cât mai confortabilă. Altă facilități interesantă este calculul costului de producție al casei. Acesta se realizează prin specificarea prețului unitar al fiecărei componente din casă, programul calculând costul final. Astfel am văzut că doar punând prețuri deri-

zorii la fiecare componentă (1 liră sterlină) am ajuns la un cost final fabulos (85000 lire) ceea ce mi-a dat un pic de gândit asupra prețului real al unei case.

## Și în concluzie...

Per total, 3D Home Architect este un program foarte bun, cu niște mici scăpări la reprezentarea obiectelor 3D și afișarea materialelor. Totuși acestea nu sunt niște probleme foarte grave, deoarece el poate exporta casele construite în formatul DXF și astfel construcția și renderuirea poate fi terminată într-un program ca 3D Studio sau Autocad.

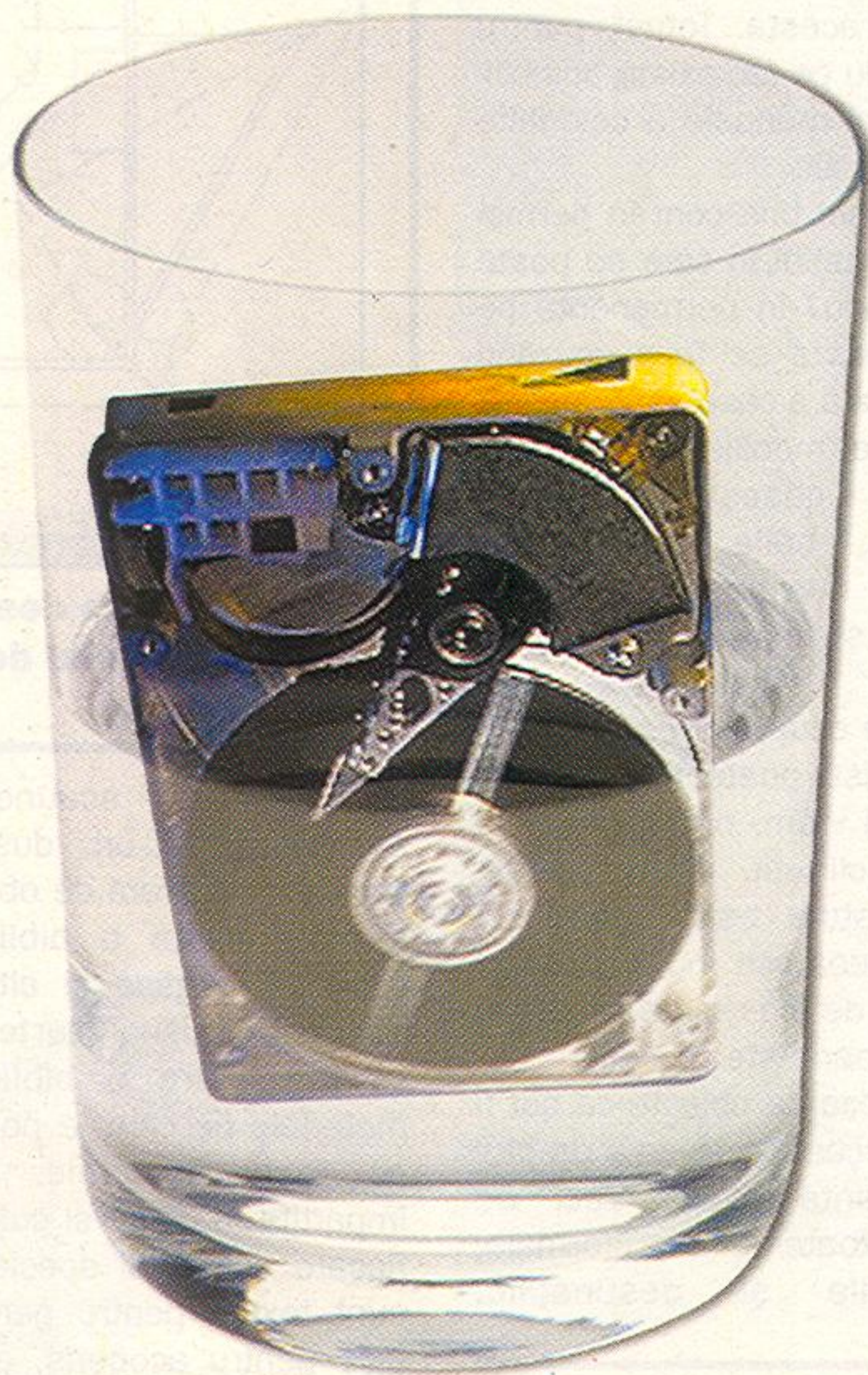
3DHA are mai multe moduri de a vedea casa din proiect. Se poate vedea 3D fie plasând o camera de luat vederi în interiorul casei, fie vedere izometrică a etajului curent, fie toată casa văzută din exterior, fie secțiuni din casă privite dintr-un plan orizontal. Din fiecare din aceste vederi se pot aduce modificări tuturor obiectelor vizibile, de la mărime, la culoare și până la materialul din care să fie confecționate.



IMPRESII FINALE	CERINȚE
<b>+ Plusuri</b>	<b>Procesor</b>
Ușor de folosit, interfața simplă.	<b>Pentium 166</b>
	<b>Video</b>
	<b>256c, 2Mb</b>
<b>- Minusuri</b>	<b>Memorie</b>
Și aici partea de renderuire nu este foarte ridicată calitativ.	<b>32 Ram</b>
	<b>Hard</b>
	<b>61 Mb</b>
COMENTARIU	APRECIERE
Alături de Bob Villa este un program bun de făcut case.	<b>8</b>
<b>Link recomandat</b>	
<a href="http://www.broderbund.com">www.broderbund.com</a>	



# și calculatorul poate avea EMOȚII...



**XtremPC**  
multimedia & hardware

revista ce dă senzații tari calculatorului tău!



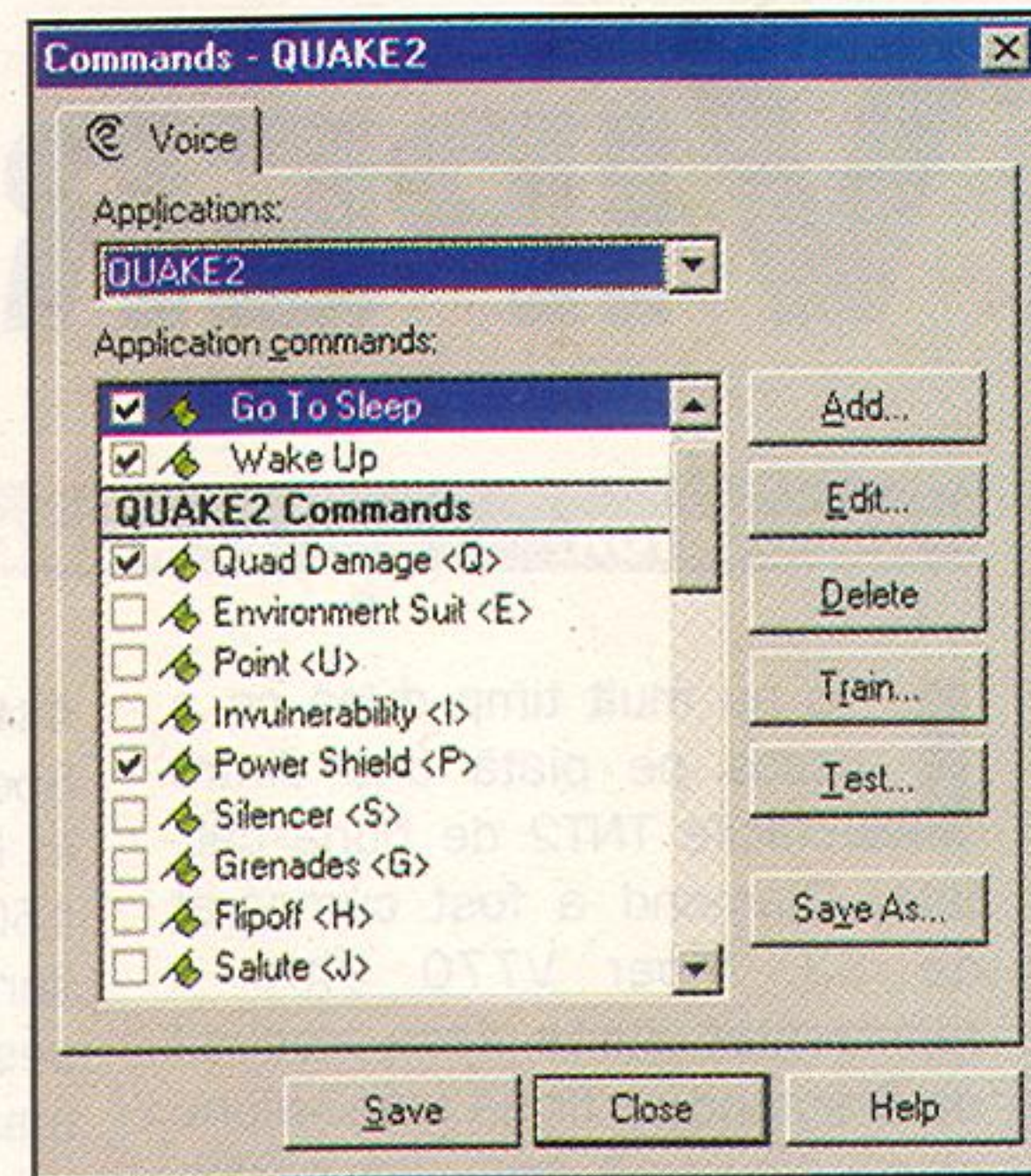
# GAME COMMANDER

PRODUCĂTOR: Mindmaker REDACTOR: Dragoș Inoan

**G**ame Commander este un program de recunoaștere a vocii care rulează sub Windows9x optimizat special pentru jocuri fiind destinat eliminării unei părți din comenzile fizice din timpul jocurilor transformându-le în comenzi vocale. Odată pornit el rămâne în background și încearcă să recunoască toate zgomotele care vin de la microfon comparându-le cu sunetele aflate în baza de date. Cum funcționează? După ce a recunoscut comanda, Game Commander trimite programului

tasta asociată comenzii respective. Astfel pentru orice joc sau program se pot defini comenzi vocale pe care GC le va recunoaște și le va executa. Am mai încercat Game Commander pe Quake 2, spunându-i să sară, să scoată rail sau pușca, după preferință și a făcut întocmai. Pentru a defini o comandă nouă se folosește opțiunea Train, care ne pune să zicem de 3 ori același lucru pentru a calcula eventualele abateri ale vocii. Versiunea demonstrativă a Game

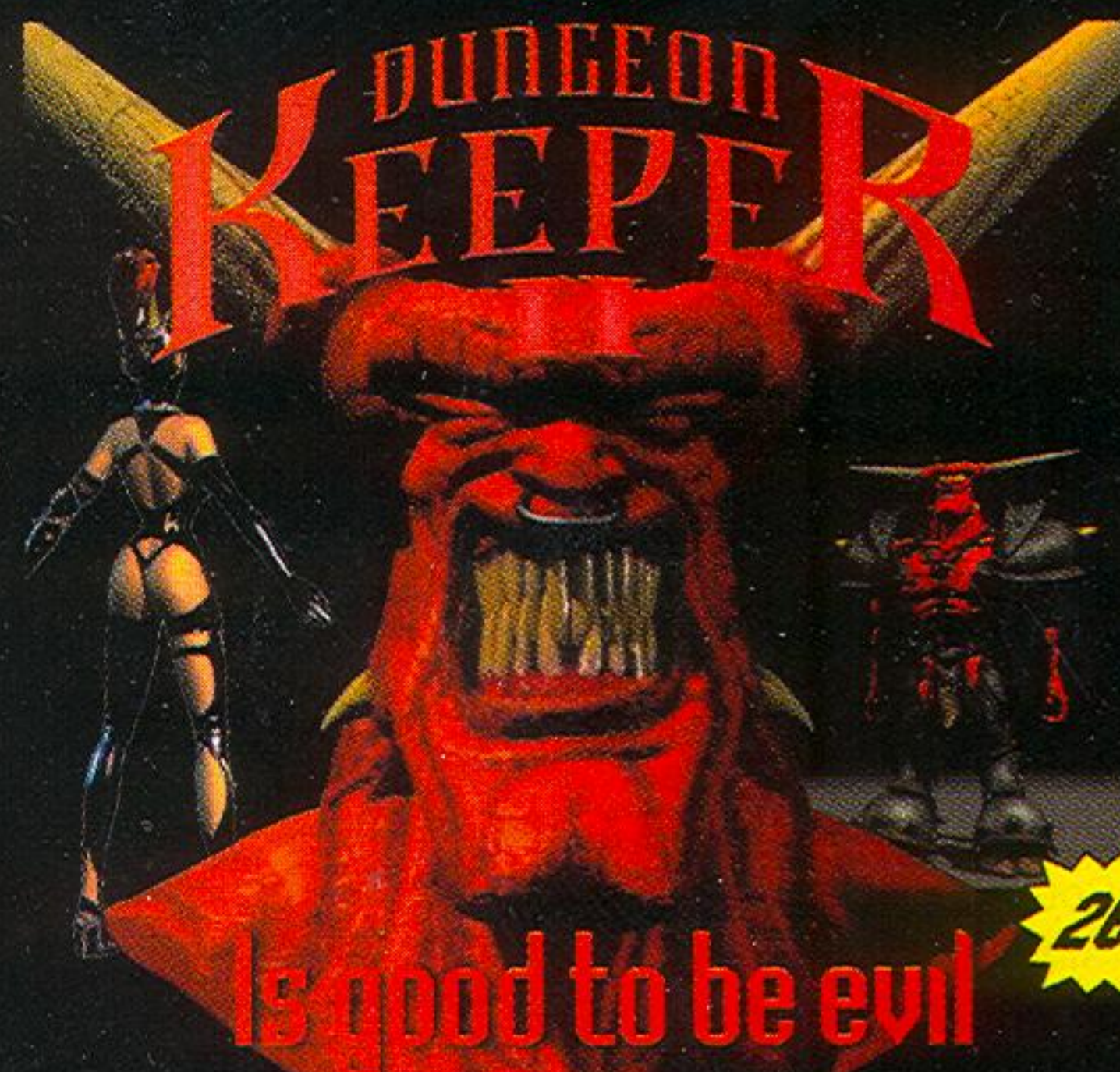
Commanderului acceptă oricâte programe cu o limită de 5 comenzi pentru fiecare. Sistemul de recunoaștere a vocii se uită în primul rând după lungimea propoziției și după puterea cu care s-a suflat în microfon, programul putând fi "prostit" prin fraze care au aceleași accente și lungime similară. Game Commander este creat de MindMaker INC și este disponibil sub formă de versiune demonstrativă la pe CD-ul nostru.



## Ai nevoie de adrenalină. Drogul tău este...

### Dungeon Keeper II

### Need for Speed IV (Road Challenge)



26\$

Ca domnitor al unui tărâm de groază comanzi în timp real creaturi ce te slujesc sau poți lua parte la lupte (first person). Prin Combat System devii un strateg care își conduce armata cu ușurință. Arme și magii sunt la îndemâna ta împotriva Legiunilor Binelui sau prietenilor cu care poți juca via Internet. Cutie și manual în lb. română.



ELECTRONIC ARTS™



NEED FOR SPEED  
ROAD CHALLENGE

26\$

prețurile nu includ TVA

Vei conduce Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW, Mercedes, Corvette, Camaro și multe altele. Îți vei seta mașina să răspundă stilului tău de a conduce. Vei rula pe drumuri reale din Anglia, Germania, Franța sau America, supravegheate de polițiile locale. Setează traficul, condițiile atmosferice. Poți conduce ziua sau noaptea. Alege tabăra care-ți place, poți fi polițist sau fugăr. Mașina poate suferi avarii și pot apărea accidente datorate întâmplării, cu probabilitatea din statisticile reale din America. Cutie și manual în lb. română.

## Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Andretti Racing Joypad, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Beetle Adventure Rally, Blade Runner, Comanche 3 Gold, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Croc 2, Cyber Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Classic, Darkstone, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, F 22 Raptor, F16 + Mig 29, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle

Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, Hot Wheels, Israeli Air Force, Knockout Kings 2000, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Moto Racer 2, Nascar Road Racing, NBA 98 Live, NBA Live 99, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Premier League Stars, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Six of the best (Dark Omen, Sim City 2000, Need for Speed 2, Dungeon Keeper 2,

Theme Hospital, Nuclear Strike), Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Supercross, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, The Sims, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, Wargames, WCW Mayhem, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World War II Fighters, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 21\$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă în orașul tău nu există un distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat postal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

## BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98  
fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipsani (Bd. I.C. Brătianu  
Bucuresti, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Nume și prenume \_\_\_\_\_

Adresa exactă \_\_\_\_\_

Numele jocului \_\_\_\_\_

Nr. chitanță \_\_\_\_\_



# VIPER V770 ULTRA

PRODUCĂTOR: Diamond REDACTOR: Camil Perian

La nu mult timp după ce a scos pe piață una dintre plăcile TNT2 de bună calitate, Diamond a fost cumpărat de S3. Viper V770 Ultra a reprezentat ultima placă produsă de Diamond ca firmă stand-alone și cu siguranță cea mai performantă dintre acestea. Deși pornind de la specificațiile standard Nvidia ca frecvență a ceasului și realizare a plăcii, cu actuala realizare Diamond dovedește încă o dată valoarea produselor sale.

## TNT2 vs Voodoo 3

Deși aproape a devenit o întrebare retorică aceasta reprezintă cu siguranță încă un subiect de actualitate. Răspunsul acestui mega test, care pe lângă Viper va mai include TNT2-uri Xentor, S3 Savage 4 și Voodoo 3-uri va dovedi o dată și pentru totdeauna că lupta actualei generații de carduri grafice a fost câștigată de TNT2. Voodoo 3 din păcate pentru cei ce l-au produs iese în evidență doar prin preț, având o viteză apropiată de a TNT2-ului și o calitate mult inferioară. Tot aici vom vedea că S3-ul continuă să se afirme ca o placă de birou și nu pentru hardcore-gameri. Să vedem însă...

## Ce primești când

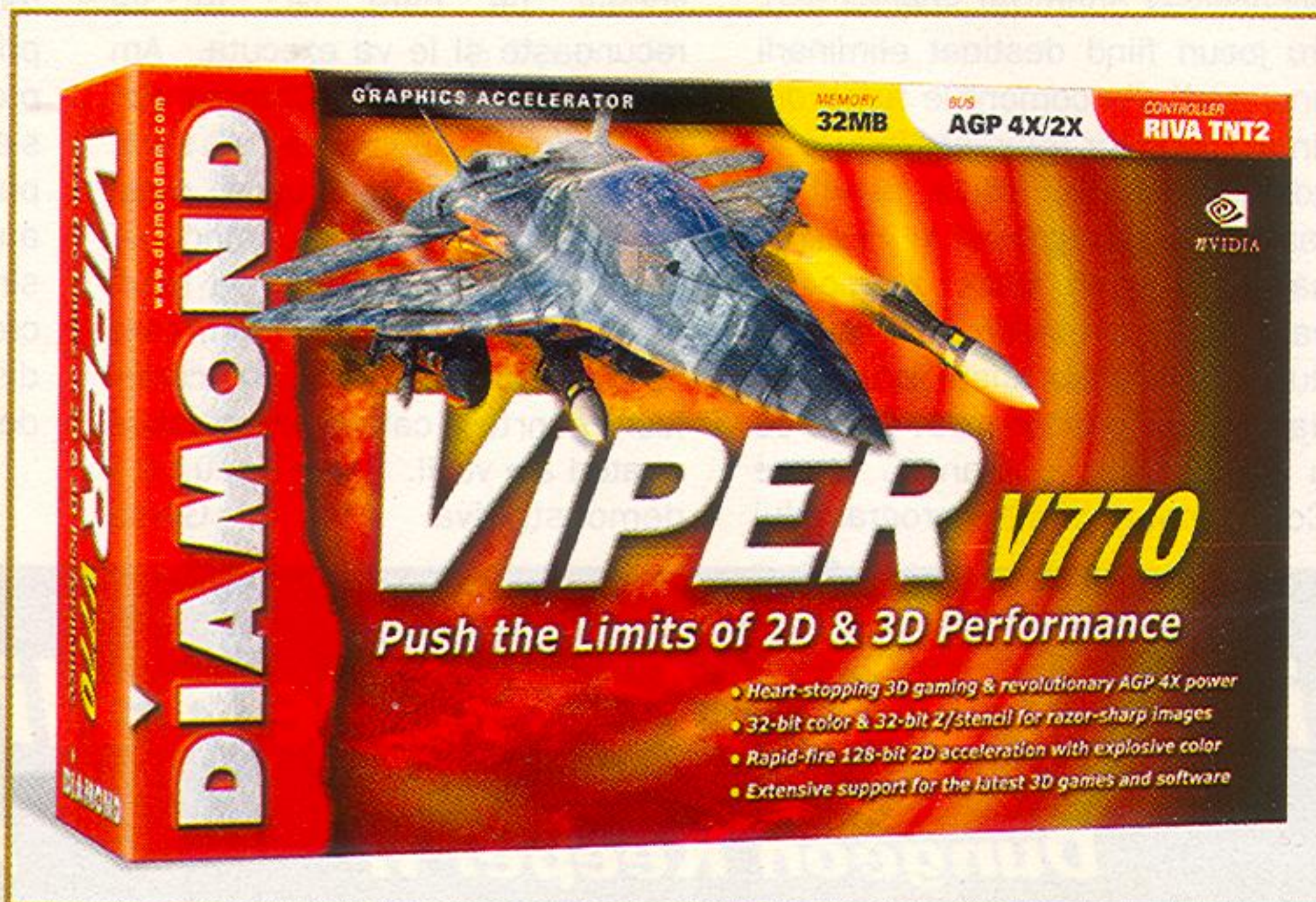
## cumperi Viper-ul Ultra

Specificațiile plăcii se încadrează în indicațiile Nvidia. Un ceas la 150 Mhz și memorie la 183 Mhz sunt la ora actuală o opțiune peste medie dar sub topul recomandat de alte plăci, chiar TNT2-uri. Specificațiile în general întâlnite la astfel de plăci sunt de 175 Mhz ca frecvență a ceasului, cum este și în cazul Xentor 32-ului din acest articol. Diferența calculată este deci de 16.6%. Aceasta însă este numai teoretică, diferența dintre plăci constând în mult mai mult decât frecvența ceasului.

Viper V770 Ultra este dotată cu 32 de mega de memorie la o viteză de 5.5ns, o viteză bună care permite overclock-uirea sa la o viteză rezonabilă de 175 Mhz (ceasul) cu 200 Mhz (memoria). Asta înseamnă că deși aparent placa este dezavantajată de setările din fabrică randamentul său este de fapt mult mai bun.

## TV-OUT

Nu este greu de înțeles de ce fiecare producător încearcă să-și pună cât mai multe pe placa sa pentru a o scoate în evidență. Este greu de înțeles mutarea Diamond care a decis că plăcile sale pot fi cumpărate fără TV-OUT. Ca rezultat, Diamond este una dintre puținele plăci TNT2, dacă nu singura, care nu benefi-



ciază de această opțiune. Este drept că nu prea mulți vor vrea să ne jucăm pe televizor jocuri însă este un lucru care lipsește și care cândva s-ar putea să iasă în evidență foarte bine.

## Software și Driveri

Pentru cei care doresc și jocuri, asta dacă există cineva care nu dorește, Viper 770 Ultra conține un bundle interesant constând din 3 jocuri și un program DVD. Ca jocuri este vorba despre Superbike World Championship, Wild Metal Country și Need For speed 3, versiune a jocului ce nu poate fi jucată însă decât pentru 4 ore. Soft-ul DVD este ZoranSoft DVD Player, folositor desigur în cazul în care aveți și DVD.

Driverii plăcii, cel puțin la mine au suferit foarte mult. Deși inteligent proiectați conținând un soft denumit Incontrol Tools 99 ce teoretic permite modificarea tuturor parametrilor plăcii ei s-au dovedit total ineficienți, înțelegând îngrozitor majoritatea jocurilor. Soluția a fost instalarea Detonator-ului 1.88 cu care placa s-a înțeles foarte bine și a rulat la o viteză mult mai ridicată. Cu acesta instalat InControl-ul nu a mai mers deci pînă la urmă nu a folosit la nimic.

## 2D și 3D

Plăcile TNT2 în special, deci și Viper-ul V770 Ultra au o foarte bună performanță 2D aceasta fiind permisă de un RAMDAC la 300 Mhz. Rezoluția pînă la care se poate merge este de 2048 x

1536, însă probabil nu există multă lume să folosească așa ceva.

Ca parte de 3D placa este de excepție. TNT2-ul pe 32 biți având suport AGP 4X (compatibil 1X, 2X) se mișcă deosebit de repede la o calitate a imaginii cum 3DFx de abia visează. Suportul 4X, chiar dacă este nefolositor încă, își va dovedi cu siguranță utilitatea în foarte scurt timp, odată cu plăcile de bază ce îl vor susține. Este impresionant după ce ai avut un Voodoo în calculator să treci la 32 de biți adîncime a culorii. Exploziile (în diverse jocuri) ca și toate efectele de lumină și culoare arată mult diferit, ele fiind de altfel cheia atmosferei majorității jocurilor.

## Dacă și cu parcă.

Viper V770 Ultra este indiscutabil o placă bună. Deși trebuie inițial overclock-uită pentru a câștiga un aproximativ 15% care o desparte de alte TNT2-uri ea depășește multe dintre acestea în condiții de test. Chiar și fără frecvența ceasului mărită placa se prezintă bine fiind depășită dar nu cu mult de alți competitori. Lipsa TV-OUT-ului este singurul aspect evident mai neplăcut pentru această placă, altă parte nu foarte bună fiind că ea nu aduce ceva deosebit de design-ul standard. Este pur și simplu un TNT2 pe o placă bună, neavînd nici o facilități aparte oferită de producătorul plăcii. Atît.

## Specificații tehnice: Viper V770

Frecvență ceas/memorie default	150 Mhz / 183 Mhz
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	4X (1X, 2X compatibil)
Memorie pe placă	32 MB SDRAM 5.5ns
Z-Buffer	32 bit
Rezoluție maximă	2048 x 1536 x 32-bit
Adîncime de culoare	32 bit
RAMDAC	300 MHz
Mărimea maximă texturi	2048 x 2048
DVD	Suport hardware

## Caracteristici:

Optimizat pentru Pentium III și AMD 3D Now!
Playback MPEG - 1, MPEG - 2
Dual Head T

## NOTA

9



# MAXI GAMER XENTOR 32



**PRODUCĂTOR:** Guillemot **DISTRIBUITOR:** Ubisoft (231.67.69 )

**G**uillemot este una dintre firmele care au anticipat mișcarea 3DFx de a fuziona cu o altă firmă și de a-și produce singură plăcile, anunțând cu câteva luni înaintea acestui eveniment că renunță la chip-urile 3dfx și că se orientează exclusiv spre Nvidia. Ca urmare Xentor-ul a fost prima placă cu TNT2 lansată pe piață. Acest lucru se vede numai în driverii plăcii, foarte grăbiți și în suportul AGP2X în rest placa fiind un TNT2 foarte bun.

## 2 Variante

Xentor-ul este oferit la noi în două variante. Este vorba de un fel de junior Xentor, acesta având numai 16 Mega de memorie și ceasul setat la 125 Mhz. Ea este o placă destinată celor ce s-au decis să aleagă S3 Savage 4 dar au apucat să citească acest articol și s-au răzgândit în ultima clipă, având un preț de aproximativ 140\$ și încorporând cu excepția acestor mențiuni aceleași facilități ca și versiunea Ultra, cea de a doua variantă ce ne este oferită.

## Xentor 32 Ultra

Spre deosebire de Viper-ul Ultra,

Xentor 32 vine din fabrică cu setări de 175 Mhz pentru ceas și 183 Mhz pentru memorie. Deși și pe aceste valori placa ar mai putea fi overclock-uită pînă în aproximativ 190 frecvență a ceasului, este absolut inutil, deja riscîndu-se blocări ale sistemului în momentul în care placa este prea solicitată. Această viteză o depășește și pe cea a 3D Blaster-ului TNT2 de la Creative. Am menționat această placă deoarece alături de Viper este una dintre cele ce se pot găsi pe piața de la noi, Blaster-ul Creative fiind cea mai puțin performantă dintre ele, chiar și în ciuda driverilor săi ce simulează Glide-ul. Ca viteză, Xentor 32 este însă depășit cu puțin de varianta overclock-uită a Viper-ului, în formatul standard al acestuia depășindu-l însă. Memoria este de 32 Mega și este la o viteză de 5.5ns, viteză normală pentru TNT2-uri.

Opțiunea celor de la Guillemot față de suportul TV s-a dovedit mult mai inteligentă decît cea a Diamond-ului. Guillemot are inclus și un TV-OUT ce îți va permite și excese de megalomanie cînd 15" nu îți mai sunt de ajuns și vrei ca lîngă Radu Vasile s-o vezi pe Lara Croft la TV.

### Specificații tehnice: XENTOR 32 Ultra

Frecvență ceas/memorie default	175 Mhz / 183 Mhz
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	2X
Memorie pe placă	32 MB SDRAM 5.5ns
Z-Buffer	32 bit
Rezoluție maximă	2048 x 1536 x 32-bit
Adîncime de culoare	32 bit
RAMDAC	300 MHz
Mărimea maximă texturi	2048 x 2048
TV-OUT	Da
<b>Alte facilități</b>	
Alpha-Blending; Anisotropic Filtering; Anti-Aliasing; Bilinear Filtering	
Bump Mapping; Environment Mapping; Fogging; Gouraud Shading	
Preț	246\$+TVA
<b>NOTĂ</b>	<b>9.5 - Alegerea XTREMĂ</b>

### Specificații tehnice: Xentor 16

Frecvență ceas/memorie default	135 Mhz / 166 Mhz
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	2X
Memorie pe placă	16 MB SDRAM
Z-Buffer	32 bit
RAMDAC	300 MHz
Mărimea maximă texturi	2048 x 2048
DVD	Suport hardware integral
Preț	136\$+TVA

## Driveri

Pachetele Xentor includ un set de driveri cam vechi care reduc performanțele plăcii cu aproximativ 15%. Ei nu au nici posibilitatea de umblare la frecvență sau vsync. Instalarea, oricum necesară indiferent de placa cumpărată (Viper, Blaster sau Xentor) a Detonator-ului 1.88 (XPC #1) va rezolva problema și va da plăcii o viteză deosebită.

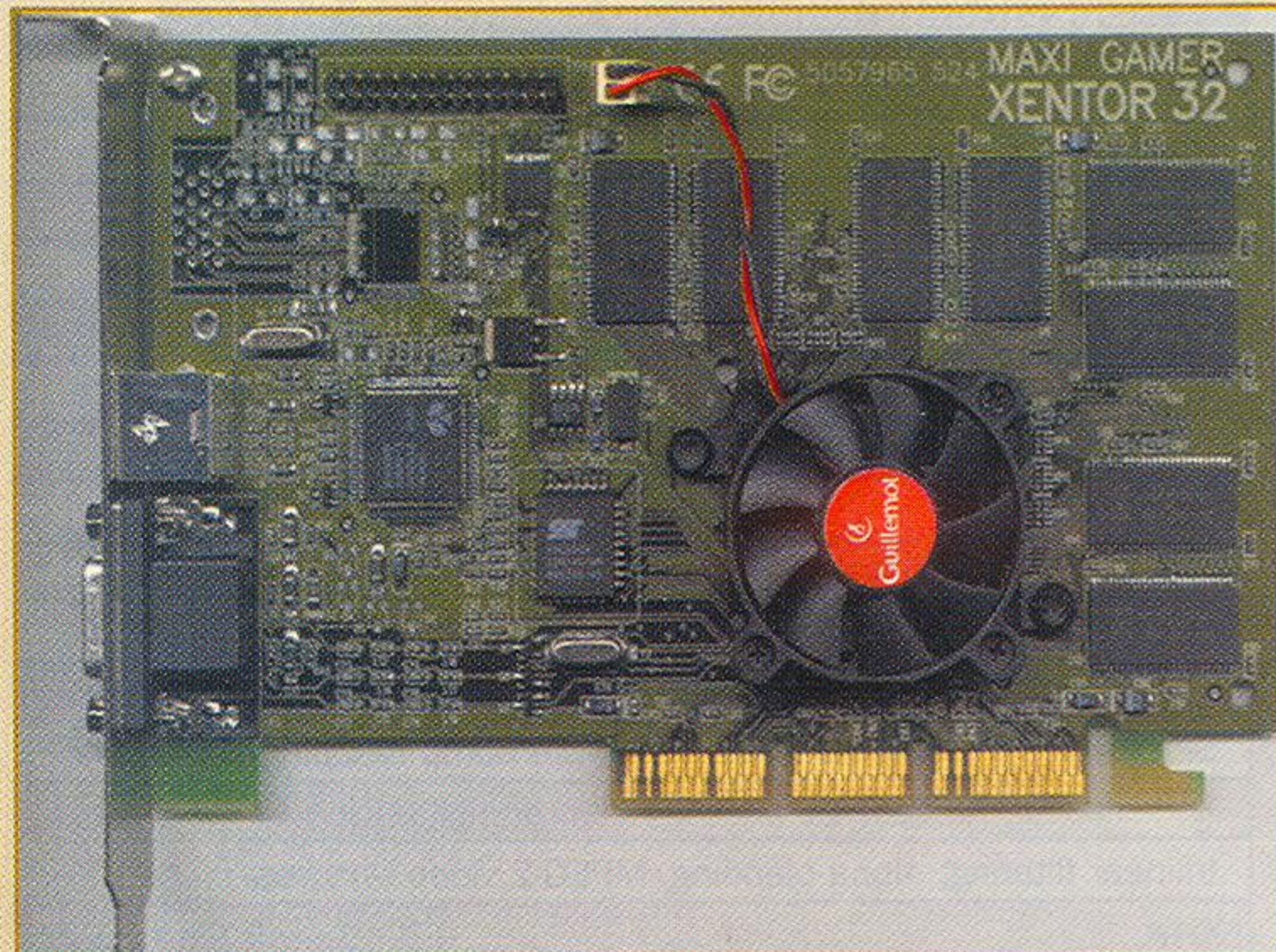
## 2D și 3D

Beneficiind de același RAMDAC de 300 Mhz placa poate dezvolta rezoluții 2D foarte ridicate în paralel cu un nivel de culoare excelent. Atît în 2D cît și în 3D viteza este foarte bună, cu

setările standard Xentor 32-ul fiind cel mai rapid TNT2 oferit spre vînzare în România ca și unul dintre cele mai ieftine, fiind cam cu 10-15\$ mai ieftin decît rivalele sale. Deasemenea, performanțele 3D ca și calitatea imaginii în jocuri ca Q3Test sau Half Life de exemplu sunt foarte bune, o rezoluție ca 1024 x 768 avînd ca rezultat un joc foarte bun și cursiv.

## Cum ziceam...

Xentor 32 este o placă bună atît în versiunea normală cît și în cea Ultra. La ora actuală este cea mai bună ofertă calitate/preț de la noi de pe piață și dacă vrei să vă cumpărați o astfel de sculă căutați aici prima dată.



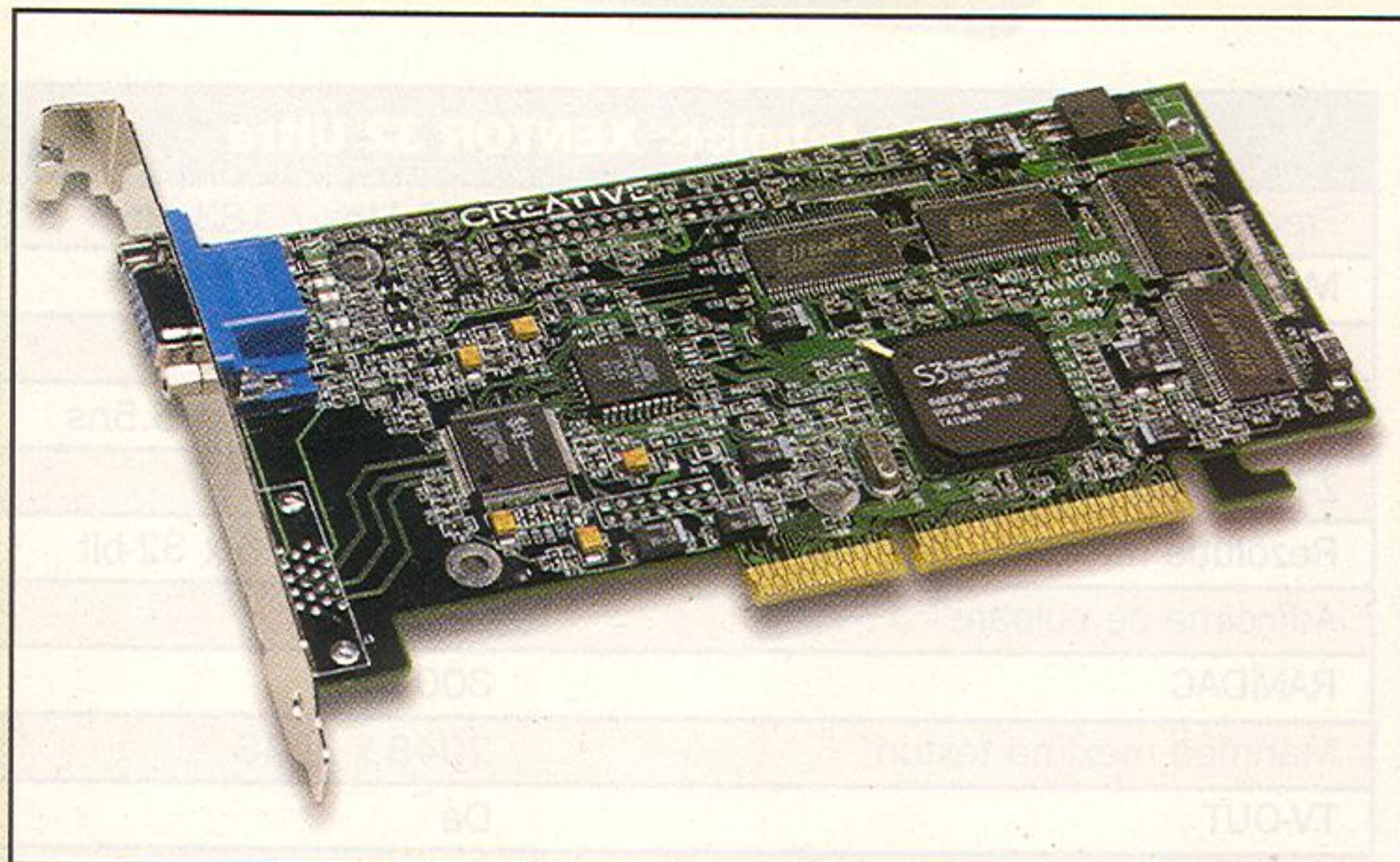


# CREATIVE BLASTER S3 SAVAGE 4

PRODUCĂTOR: Creative Labs

DISTRIBUTOR: Flamingo

REDACTOR: Marius Neacșa



**A**tât S3 cât și ATI au încercat să ofere soluții 2D/3D însă de fiecare dată (S3 Savage 3D - Ati Rage 128 Fury) s-au lovit fie de o performanță slabă Direct 3D, driveri slab realizați sau incompatibilitate cu jocuri.

De această dată S3 scoate la iveală un chipset cu o viteză identică cu S3 Savage 3D-ul produs de firma Hercules acum luni bune însă cu câteva facilități în plus. Concurența pentru această placă este evident TNT2-ul cu 16 Mega și răbdarea voastră.

## Caracteristici tehnice

Ceasul și memoria plăcii ating viteze execrabile, fiind aceleași cu placa din generația anterioară a firmei S3 scoasă de firma Hercules și puțin peste specificațiile standard ale lui Savage 3D. Este vorba despre un ceas de 125 Mhz și o memorie, deși de 32 Mb la numai 143 Mhz. În plus, Blaster-ul Savage 4 are ceasul doar la 100Mhz și memoia la 125! Spre deosebire de celelalte plăci nu am reușit să overclock-uim această placă, calculatorul blocându-se la cea mai mică modificare a frecvenței de lucru instantaneu. Acest lucru dovedește că poate deși undeva în fundul departamentului de proiectare de la S3 s-a dorit, Savage 4 nu este o placă destinată în principal gamer-ilor, fiind o placă în principal pentru aplicații

2D și nu de jocuri.

## Instalare

Am instalat placa pe 2 calculatoare diferite pentru a o testa. O dată instalarea a mers bine, inclusiv introducerea driverilor, pe al doilea calculator însă totul s-a blocat din cauza driverilor, a fost necesară repornirea în safe mode, dezinstalarea driverilor originali și instalarea celor de pe CD-ul #XPC1. Totul a mers cât de cât bine apoi...pînă am vrut să ne jucăm.

## În jocuri

Testarea jocurilor cu Savage 4 a avut câteva caracteristici comune. Pe lângă viteza scăzută manifestată de toate am remarcat de fiecare dată o întunecime excesivă, pentru a juca bine trebuind de fiecare dată ca brightness-ul, din joc sau din utilitare din Windows să fie setat chiar la maxim. În plus, deși rezoluția maximă a plăcii este indicată ca 1280 x 1024 nu am reușit să inițializăm nici un joc la această rezoluție, toate jocurile spunând că placa nu o suportă. Deci maxim ne-am putut juca la 1024 x 768. Driverii slabi de multe ori ies foarte rău în evidență, testând placa în Q3Test am văzut punerea foarte slabă a texturilor pe pereți, aceștia fiind formați din pătrate care ba clipeau, ba se schimbau într-un mod foarte neplăcut. Este

o problemă de driveri nu de placă, dar pînă apar alții mai buni e o problemă.

## S3TC

Compresia texturilor pusă la punct de firma S3 este cam singurul punct (alături de preț de fapt) de atracție la această placă. Sărind peste detaliile tehnice inutile se remarcă cu adevărat diferența pe care acest sistem îl reprezintă din punct de vedere grafic, cum se vede și din unele poze.

Placa reușește însă să strice din utilitatea S3TC-ului, ceața din Q3Test de exemplu în loc să apară galben-roșiatică cum e la TNT2 apare de un albastru strident, lucru care nu îmi pot da seama dacă este imaginea corectă, transformarea din roșu în albastru putînd fi la fel de bine un defect și nu o facilitate. În rest, S3TC-ul în jocuri ca Unreal face cu adevărat minuni în materie de display al imaginilor însă, deși impresionant grafic, nu trebuie uitat că aceasta este singura facilitate special destinată jocurilor de pe Savage 4.

## Și altceva?

Placa nu include nici un bundle, deci nu vă așteptați să vă jucați

ceva în plus odată ce ați cumpărat-o. Suportul de driveri ai plăcii este slab fie încetinind jocul, fie nereușind să pună bine texturile.

Dacă mă întrebați pe mine dacă aș opta pentru această placă doar pentru jocuri, răspunsul este nu. S3TC-ul este cu adevărat impresionant dar Savage 4 abia dacă se compară cu TNT2-ul normal, ce să mai vorbim de gigantii veniți de la 3DFx sau Nvidia (3000 și Ultra) iar asta mai ales la rezoluții superioare unde se ajunge la performanțe destul de modeste. Veți putea observa și diferența din tabel între 800\*600 și 1024\*768, imensă de altfel. Să cumperi de pe acum o placă expirată dar cu un foarte bun suport de texturi...nu este o idee prea bună. Prețul de numai 130-140\$ este un avantaj, dar cu 10-15\$ în plus îți iei un TNT 2 care cu siguranță te va ține în lumea jocurilor.



## Specificații tehnice: 3D Blaster S3 Savage 4

Frecvența ceas/memorie default	100 Mhz / 125 Mhz
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	4X (comp 1X, 2X)
Memorie pe placă	32 MB SDRAM 8ns
Z-Buffer	32 bit
Rezoluție maximă	1280 x 1024 x 32-bit
Adîncime de culoare	32 bit
RAMDAC	300 MHz
Sistem compresie texturi	S3TC
TV-OUT	Nu

## Alte facilități 3D

Single-pass multiple textures, Hardware bump mapping, Full scene anti-aliasing; Anisotropic filtering; 8-bit stencil buffer; Single cycle trilinear filtering; Alpha blending, MPEG-2 video textures.

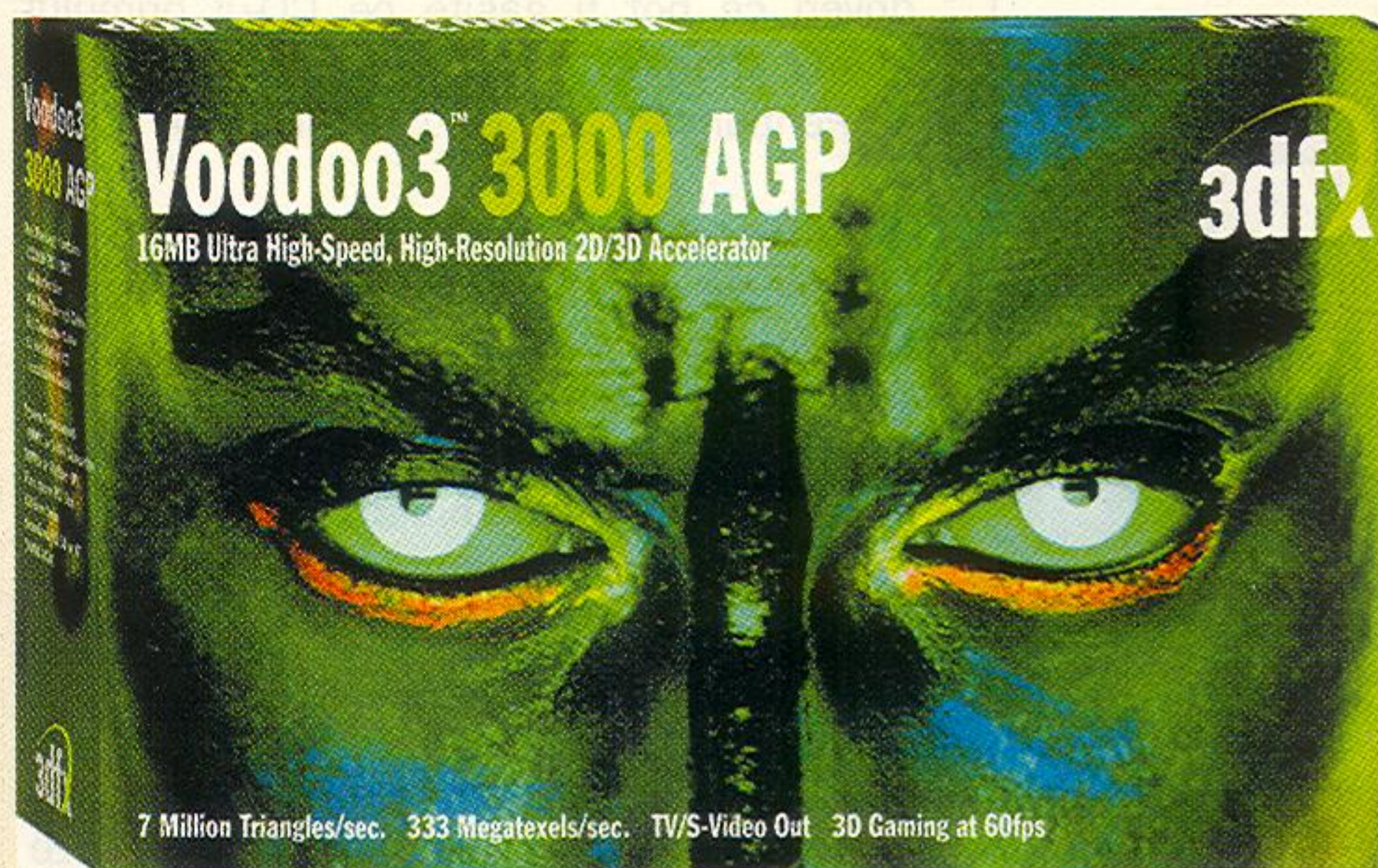
## NOTĂ

**6.5 - Scapă cine poate**



# Voodoo 3 - 3000

PRODUCĂTOR: STB/3DFx    DISTRIBUTOR: Sprint    REDACTOR: Camil Perian



**V**iteză și preț înainte de calitate a fost sloganul cu care 3DFx și-a lansat produsul. Evoluția tuturor lucrurilor trebuie făcută însă și sub aspect calitativ dar și cantitativ. 3DFx din păcate a înclinat balanța spre viteză uitând că e important și ceea ce vezi nu doar cum vezi. După ce pe rând cu plăcile Voodoo și Voodoo 2 a ocupat fără discuție calculatoarele oricărui gamer care dorea o placă destinată jocurilor, 3DFx pierde supremația în lupta pentru cea mai bună placă pentru jocuri. Trebuie remarcat însă, că eforturile de a obține viteză a celor de la 3DFx au fost pline de succes, placa dovedindu-se în teste cea mari rapidă dintre toate.

## Instalare & bundle

Din momentul în care o vezi placa uimește prin imensitatea de cooler care o însoțește. Deși destul mare acesta nu poate ține locul unui ventilator ceea ce reduce posibilitățile de overclock-ing ale plăcii, cel mai bine ea trebuind păstrată la frecvența default.

Voodoo 3 3000 este o placă AGP 2X. Instalarea a mers foarte ușor, placa intrând imediat în slot și a fost recunoscută la boot-are de Windows fiind instalați driverii care o însoțesc și mai târziu de noi driverii de pe CD-ul 1 XPC pentru performanță optimă. Nu am întâmpinat nici un fel de problemă pe parcursul instalării.

Din punct de vedere al raportului preț/calitate, pachetul ce conține Voodoo 3 3000 prezintă un balans bun, pe lângă placa

foarte rapidă pe care o conține fiind prezente, alături de CD-ul de instalare 3 jocuri complete și anume FIFA 99, Descent 3 și Unreal, versiuni optimizate 3DFx, plus un cupon cu care poți primi gratuit jocul Unreal Tournament. Acestea ar costa aproape 80\$ deci reprezintă o ofertă interesantă. Bundle-ul software este unul dintre cele mai generoase pe care le-am întâlnit, depășit ca valoare chiar și pe cel de pe Viper V770.

## Ce este ea.

La un preț de circa 170\$ placa Voodoo 3 3000 se situează între puterea TNT2-ului normal și a celui Ultra. În concluzie, din punct de vedere al prețului placa nu este exagerată, fiind chiar o ofertă bună. Să vedem ce primim însă în acești bani. Viteza chip-ului este de 166 Mhz, deci chiar peste unele TNT2-uri Ultra, cum ar fi Viper-ul Diamond sau Creative-ul (150Mhz) dar și sub altele ca Xentor 32 sau Hercules (175Mhz). Frecvența memoriei este inferioară oricărui TNT2 cu numai 166Mhz față de 183 sau chiar 200Mhz) Memoria plăcii este însă de numai 16 Mb, un dezavantaj evident față de cei 32 ai plăcilor cu care concurează și față de anul în care ne aflăm.

## În plus

Puterea 2D a Voodoo 3-ului pare a fi cea mai bună în comparație cu celelalte plăci testate și prezentate aici, singura care o va depăși urmînd a fi Matrox G400

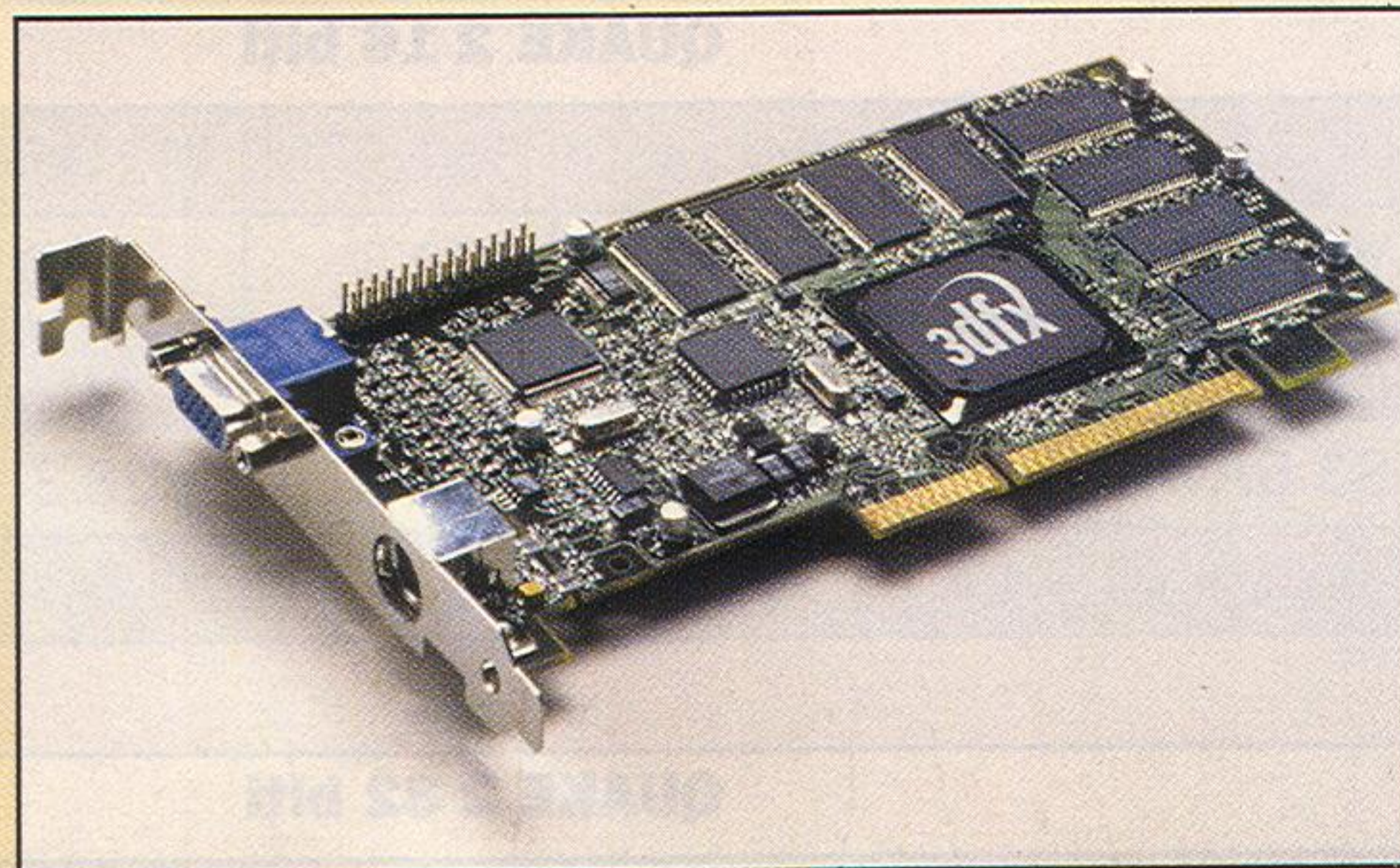
care de abia a apărut și care va avea un preț substanțial mai ridicat. Puterea 2D este asigurată de un RAMDAC la 350Mhz și posibilitatea afișării de rezoluții de pînă la 2048 x 1536.

Un standard deja bine stabilit este de acum TV-Out-ul, prezent și în Voodoo 3 3000 ca și suportul integrat DVD.

## Concluzie

Placa din păcate nu aduce nimic, ea fiind caracterizată pe Internet în multe locuri ca "un Voodoo Banshee cu multitexturare". Principalul său atu în lupta cu concurența (TNT2, G400) îl reprezintă prețul, cam cu 70\$ sub un TNT2, performanța pe care o oferă la acești bani fiind satisfăcătoare iar viteza senzațională.

În cazul în care căutați o placă oarecum mai ieftină, asta față de topul tehnologiei actuale, top aflat undeva la peste 250\$ și foarte rapidă însă nu deosebit de novatoare Voodoo 3 3000 poate fi alegerea ta. Dacă însă dorești ca pe calculatorul tău să se afle o sculă de ultimă generație mergi pe mîna firmei Nvidia cu TNT2. Oricum, sugestia mea este ca în cazul în care doriți o placă grafică și nu aveți foarte mulți bani acum este să mai așteptați circa două luni deoarece noua ofertă 3DFx (Napalm) și Nvidia (NV10) ce va fi lansată în toamnă va genera o scădere reală de prețuri pentru actuala generație de plăci grafice. Sperăm ca în numărul următor să reușim să testăm și să prezentăm în comparație cu plăcile testate acum și marele Matrox G400 Max.



## Specificații tehnice: Voodoo 3 3000

Frecvență ceas/memorie default	166 Mhz / 166 Mhz
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	2X
Memorie pe placă	16 MB SDRAM
Z-Buffer	16 bit
Rezoluție maximă	2048 x 1536x16 bit
Adîncime de culoare	16 bit
RAMDAC	350 MHz
DVD	Suport hardware
TV-OUT	Da
<b>Alte facilități 3D</b>	
Alpha-Blending; Single Pass, Single Cycle Bump Mapping; Single Pass, Single Cycle Trilinear MIP-Mapping; Multi-Texturing Programable	
Fog Tables; Sub-Pixel si Sub-Texel Correction; Gouraud Shading.	
<b>NOTĂ</b>	<b>8.5</b>



# BENCHMARK

## UNREAL 16 biți

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
VIPER V770	52.8	46.8	40.4	26.7
XENTOR 32	54.4	48.2	42.1	28.2
S3 SAVAGE 4	29.3	23.9	17.4	-
VOODOO 3 3000	57.8	54.1	50.2	41.9

## UNREAL 32 biți

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
VIPER V770	50.2	44.5	38.4	25.3
XENTOR 32	51.7	45.9	39.9	26.4
S3 SAVAGE 4	25.3	18.5	11.2	-

## QUAKE 2 16 biți

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
VIPER V770	43.7	40.3	39.9	36.7
XENTOR 32	44.9	41.6	41.2	38.1
S3 SAVAGE 4	39.2	36.6	26.3	-
VOODOO 3 3000	48.4	48.1	45	37.9

## QUAKE 2 32 biți

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
VIPER V770	41.1	37.9	37.5	34.4
XENTOR 32	42.4	39.2	38.8	35.8
S3 SAVAGE 4	38.8	34.3	21.6	-

## 3D Mark 99 Max 800\*600\*16bit

	Game1	Game 2	Fill Rate	3D
VIPER V770	30.3	32.4	232.2	3139
XENTOR 32	30.6	32.6	265.2	3155
S3 SAVAGE 4	29.9	31.9	99.5	3079
VOODOO 3 3000	30.1	31.5	290	3122

Testele comparative au fost realizate în Unreal, cu patch-ul 225e instalat și în Quake 2. Testul 3D Mark a fost realizat cu 3D Mark 99 Max la 800 x 600 x 16 bit.

Plăcile TNT2 au beneficiat de o versiune Detonator 2.05 beta în timp ce Voodoo 3 3000 și Savage 4 de ultimele versiuni de driveri ce pot fi găsite pe CD-ul primului număr XtremPC. Calculatorul de test a fost un Pentium 2 - 350 cu 128 Mb Ram.

### Analiza testului

Din păcate pentru ea, placa ce iese cel mai mult în evidență este S3 Savage 4 care se afirmă puternic în mod negativ. Chiar dacă beneficiază de una dintre cele mai performante facilități de pe piață, S3TC-ul, acesta nu justifică și nici nu compensează diferența de viteză față de celelalte plăci. În plus, driverii trebuie instalați și răstalați ceea ce produce o groază de bătaie de cap. Savage 3D nu este un chipset pentru un om care vrea să fie relaxat și să nu-și configureze fiecare joc de 10 ori pînă să-l lanseze și să-l joace odată. 3D Blaster Savage 4 face cel mai mult saltul negativ ca viteză odată cu creșterea rezoluției. La fiecare nivel de rezoluție placa pierde între 10-20% din putere. Remarcă încă o dată negativ ceasul la numai 100Mhz al chipset-ului.

Placa cea mai echilibrată din test s-a dovedit Voodoo 3 3000. La un preț mult sub TNT2-uri, Voodoo 3 3000 asigură o viteză excelentă, datorită glide-ului depășind celelalte plăci chiar și în condițiile unui ceas mai slab. Texturile în modul în care Voodoo 3 le afișează suferă însă calitativ, chiar și comparativ cu versiunea 16 bit a plăcilor TNT 2 fiind inferioare. 3000-ul s-a dovedit deci o placă rapidă care în condițiile unui preț rezonabil (pentru ceea ce oferă) și a jertfirii din calitate asigură o viteză deosebită fiind o alegere mult mai bună pentru cei cu calculatoare mai slabe, adică sub Pentium 3 500/500 decît sunt TNT2-urile. În general 3DFx-ul și-a dovedit supremația pe calculatoare mai slabe, cu cît puterea lor crește cu atît diferența față de seria TNT micșorînduse.

Cea mai viabilă alternativă care să îmbine viteza cu calitatea este Xentor 32. Deși mai scumpă ca Voodoo 3 ea oferă o performanță bună, chiar aproape asemănătoare în condițiile unei calități mult mai ridicate. Diamond-ul V770 suferă puțin în comparație cu Xentor-ul de pe urma ceasului mai slab. Alegerea noastră pentru acest test este Xentor 32, o placă bună, viabilă și cu caracteristici deosebite.

În concluzie alegerea XTREMĂ a acestui test este Xentor TNT2 iar placa de care trebuie să vă feriți este Creative Labs 3D Blaster Savage 4.



## JOHN CARMACK ÎN PRIM PLAN

Începutul acestei luni l-a adus pe marele programator de la ID în prim planul atenției mass-media. Nici nu se așternuse bine 1 ale lunii că John Carmack postează pe Internet primul benchmark acceptat de toată lumea ca real și obiectiv ce compară noul K7-Athlon de la AMD cu Pentium 3-ul. Deși teste au mai fost realizate pe internet de site-uri ca firingsquad (www.firingsquad.com) acestea nu au fost considerate prea credibile. Testul Carmack indică însă adevărul și confirmă tot ce s-a spus pînă acum: K7 depășește ca performanțe Pentium 3-ul firmei Intel. Rezultatele sale arată în felul următor:

	K7-600	K7-550	PIII-500
TNT2 ultra 16 bit	73.9	68.5	53.8
V3 3000 16 bit	70.5	65.2	46.0

Diferența este evidentă și nici nu trebuie comentată. Concluzia testului făcut de Carmack este că AMD K7 este momentan mai rapid ca Pentium 3 datorită în principal construcției sale dar dacă nu vor reuși să țină pasul cu frecvența ceasului cu Intel s-ar putea să rămîna în urmă ca performanță.

Cea de a doua ieșire în prim plan a lui Carmack în curs de numai cîteva zile a fost realizată printr-un articol în LA Times. Poza sa a ocupat prima pagină a secțiunii Business cu un articol despre Macintosh. El face o analiză reală a stadiului în care Mac-ul se găsește din punct de vedere al suportului pentru jocuri. El susține Mac-urile prin produsele sale care îl utilizează cum nu se poate mai bine însă nu s-a putut abține să nu se mire de ce unii se auto-orbec pretinzînd că Mac-urile ar fi mai rapide ca PC-urile cînd evident nu sunt așa. El a numit IMac-ul "acceptabil". Carmack consideră că producerea de software pentru Mac este un lucru care este necesar și corect, într-o industrie în care producînd pentru o anumită platformă ai încuraja un monopol care nu ar permite o dezvoltare sănătoasă a hard-ului și soft-ului.

# Pianul electronic

REDACTOR: Remus Gradin



Atelier Organs AT - 20R ATELIER

**D**acă în urmă cu ceva timp, a avea un pian în casă era un lucru extravagant, pe care și-l permiteau doar boierii și nobilii, acum acest lucru este posibil mult mai ușor datorită realizărilor în domeniu ale firmelor specializate. Pian electronic? Da. Pianul digital va înlocui (presupun) treptat pianul clasic, datorită faptului că cel digital folosește sunete înregistrate ( asemenea unui sampler) de la un pian clasic foarte bun, cu corzile bine reglate ( înregistrarea sunetului se face în cameră termostată), spre deosebire de cel clasic care datorită corzilor fixate mecanic, șocurilor și vibrațiilor va avea o ușoară tendință de distorsionare. Cam ce ne oferă firmele în domeniu ar fi Atelier Organs AT - 20R ATELIER (orgă) și KR - 575 DIGITAL INTELLIGENT PIANO.

Cu o interfață ușor de operat, AT - 20R Atelier face interpretarea și compunerea melodiilor la orgă mult mai simplă și mai rapidă. AT - 20R a fost proiectată în colaborare cu muzicieni profesioniști pentru asigurarea unui mod lejer de operare și creație.

AT - 20R posedă o colecție impresionantă de sunete de orgi (unele care țin deja de domeniul istoriei muzicale) de la cele de catedrală, la cele pentru teatru, jazz etc.

Împreună cu colecția de sunete de orgă, acest model este însoțit și de o bibliotecă de sunete de pian (stereo sample).

Clapele sunt prevăzute cu funcții de atingere (senzitivitate) influențînd tonul melodiei. Posibila existență a pedalelor, precum și rolul funcțional al acestora vor contribui la realizarea unui sunet natural de pian.

Stilurile muzicale ce pot fi create se încadrează într-o largă plajă de posibilități datorită faptului că AT - 20R oferă și sunete specifice altor instrumente.

AT - 20R permite de asemenea și crearea unei bănci proprii de stiluri și sunete în funcție de preferința utilizatorului prin intermediul opțiunii de salvare cu care este dotată orga.

Un complet și adevărat pian digital este KR - 575 Digital Intelligent Piano, este un pian de înaltă performanță, construit pe claviatură gen Roland (88 note). KR - 575 poate fi utilizat ca simplu pian sau poate fi folosit la crearea de diverse părți instrumentale prin mai multe facilități oferite: 499 tonuri, 12 seturi de tobe, un set de efecte, 133 stiluri muzicale X 4 stiluri de orchestratie, polifonie pe 64 de voci. Piese compuse pot fi salvate pe floppy (3,5").

Afișajul este destul de mare față de alte clape fiind prevăzut cu funcția "touch screen".

KR - 575 mai permite și folosirea unui microfon prin intrarea MIC cu transformator de voce.

Sunetul este scos în 4 boxe stereo. Poate mai interesant ar fi faptul că pianul poate fi conectat ușor la calculator (permite folosirea și pe PC și pe MAC) și în tandem cu o placă de sunet foarte performantă facilitează realizarea unui sound excelent.



KR - 575 DIGITAL INTELLIGENT PIANO

## INTEL CAUTA PREȚURI SCĂZUTE

În lupta dintre AMD și Intel, acum că mini-competitorul lor Cyrix a dispărut, pare a fi din ce în ce mai aprigă și ambele firme caută modalități de sporire a calității în paralel cu reducerea costurilor. Ca urmare a acestui fapt, Intel planuiește introducerea spre sfîrșitul anului a unui nou tip de socket pentru procesoarele sale

Pentium III, socket ce se dorește a servi 2 scopuri majore: pe de o parte posibilitatea micșorării fizice a sistemelor ce îl încorporează și pe de alta reducerea costurilor de producție pentru aceste procesoare.

Această nouă tehnologie elaborată de intel poartă numele de FC-PGA 370 și reprezintă o

apropiere față de procesoarele Celeron ale aceleiași firme. FC-PGA 370 reprezintă de fapt un slot aproape identic cu cel al prosoarelor Celeron în care de acum se vor afla însă Pentium III-uri. O astfel de versiune va apărea întîi la sfîrșitul anului pentru procesoarele Pentium III la 550 și 600 MHz urmînd ca pentru primul sfert al anului 2000 să fie rezervată apariția procesorului la

650MHz. Alături de acest slot, Intel are în pregătire și un suport de 418 pini capabil să susțină chip-uri la viteze mult mai ridicate. În paralel va fi continuat lucrul și la procesoarele Celeron care vor fi în continuare însă mai slabe și mai ieftine ca Pentium III-urile, în paralel cu Pentium III-ul 650 din primavara anului viitor urmînd a fi lansat Celeron-ul la 533.



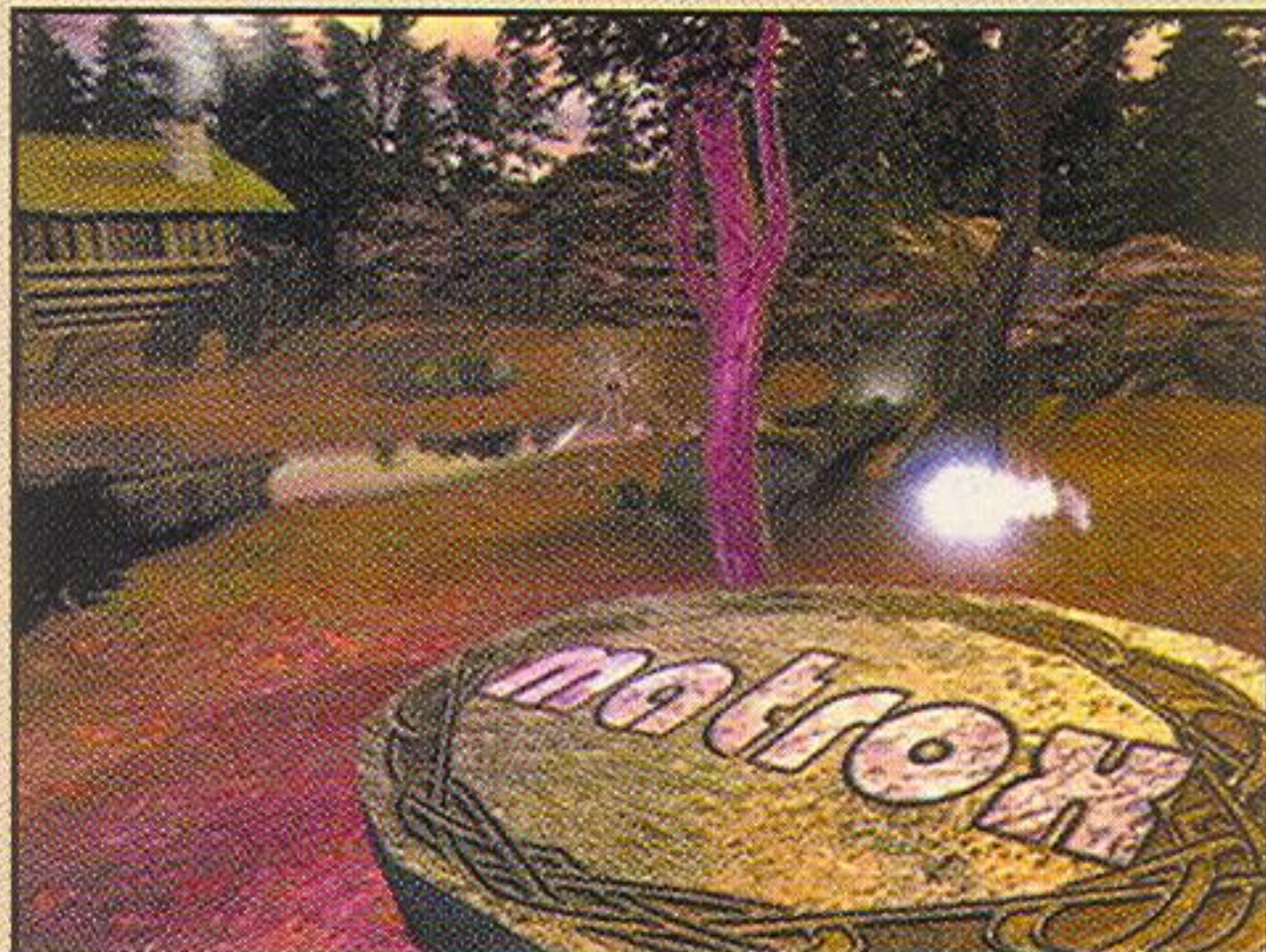
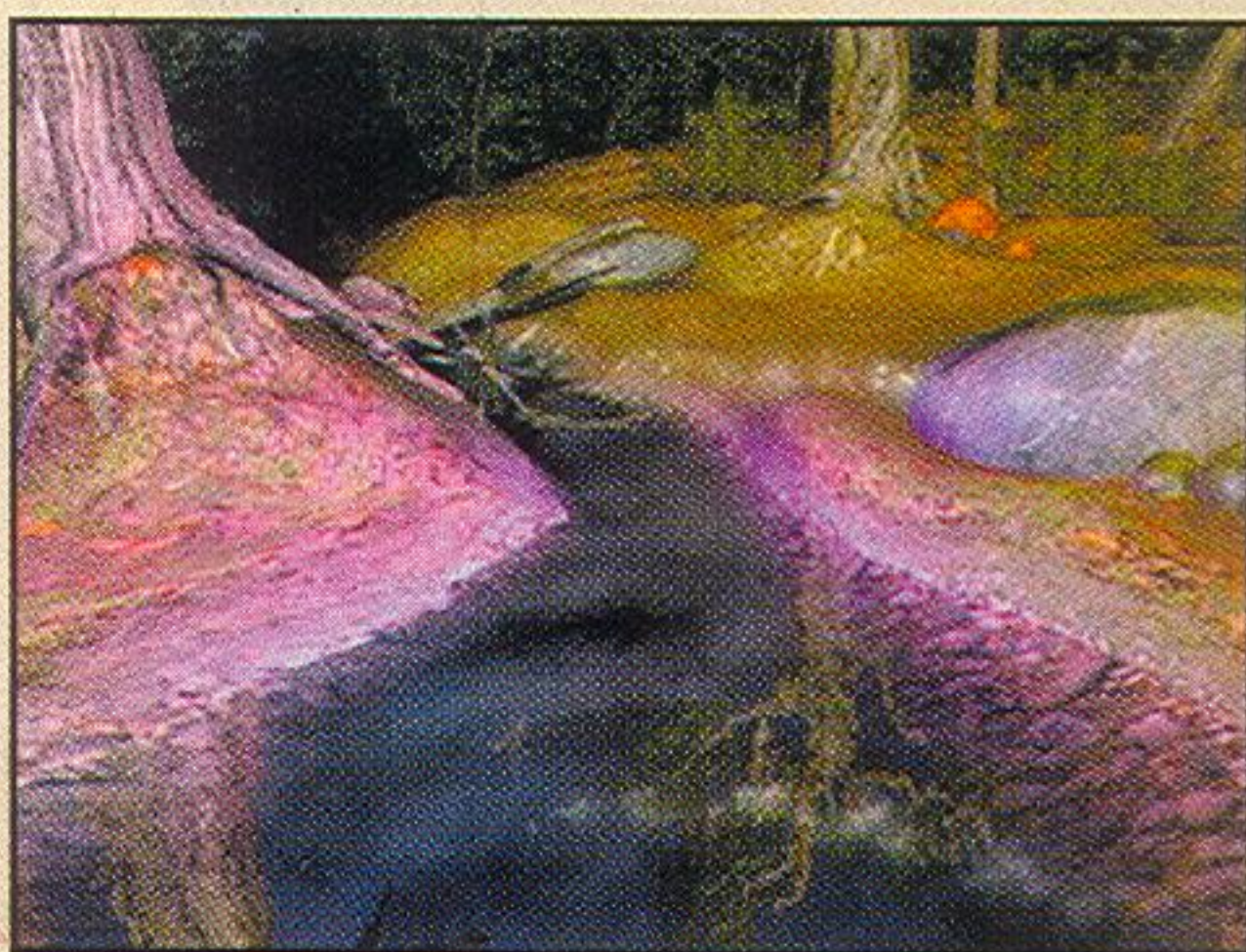
# MATROX - G400

PRODUCĂTOR: Matrox REDACTOR: Cristi Radu



**M**atrox a trecut destul de neobservat în ultima vreme deși în trecut s-a dovedit un nume care știe să-și cucerească reputația. În timp ce toată lumea se concentra asupra luptei de pe piața plăcilor video dintre 3dfx și Nvidia, Matrox pregătea o ieșire la rampă cu un nou procesor denumit G400. Pentru cine își mai amintește, Matrox a mai încercat să ofere o soluție de accelerare 3D cu chipul G200. Acesta nu a avut succesul scontat, cu toate că performanțele 2D erau foarte bune, mai ales datorită lipsei unor opțiuni de render care erau standard pentru plăcile de accelerare 3D, și parțial datorită lipsei unui driver OpenGL atât de necesar în aplicațiile 3D și în Quake2, jocul de la care a pornit toată nebunia.

Procesorul G400 ar putea fi fratele mai mare al lui G200, însă doar un frate vitreg



deoarece în structura sa de siliciu există unele modificări fundamentale. Și acestea crează acele trăsături caracteristice care vor face ca G400 să supraviețuiască în lumea concurenței.

Performanțele foarte bune pe care placa este capabilă să le ofere se datorează în mare parte arhitecturii dual-bus. Aceasta împarte magistrale de date, pe care la o placă normală datele pot avea o singură direcție, de la chip la memorie sau invers, în două magistrale de 128 de biți pe care se pot transmite simultan date între chip și memorie. Performanțele

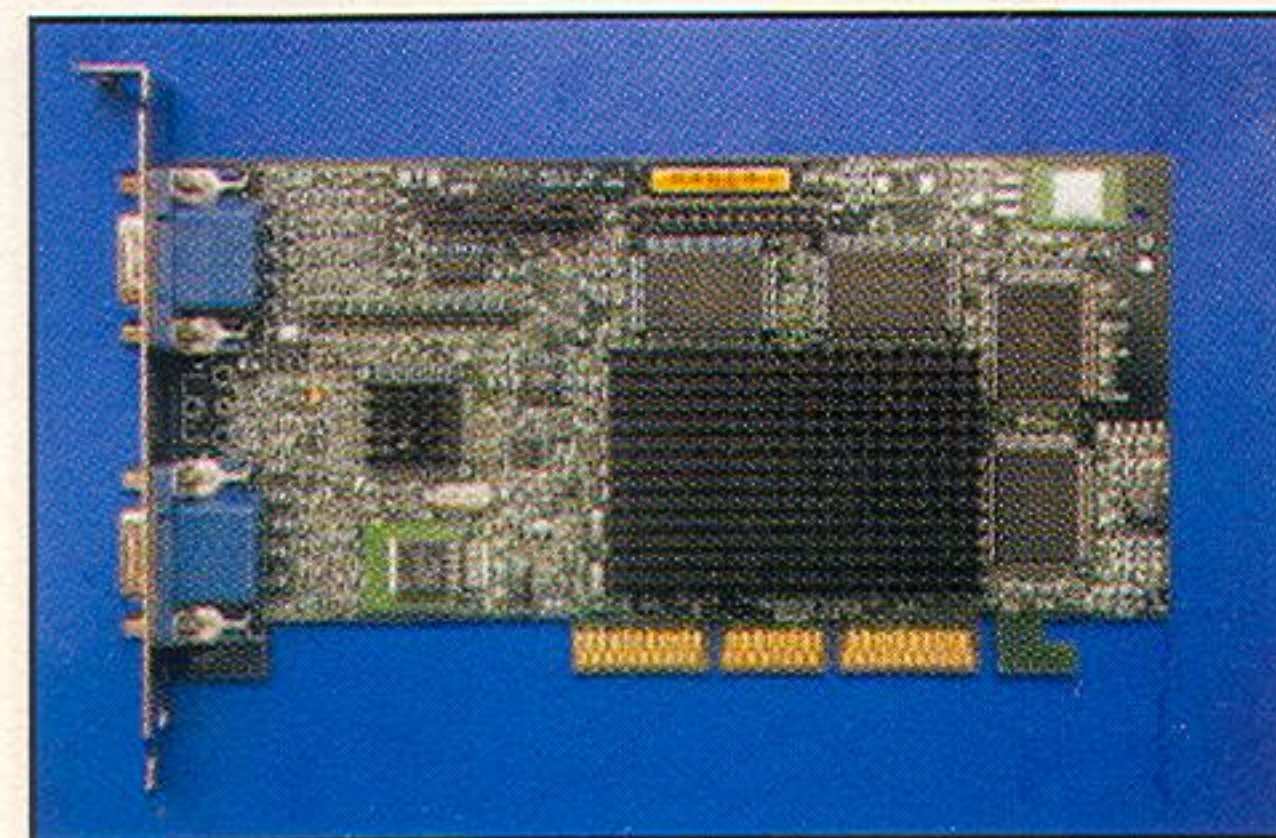
realizate de această metodă sunt foarte mari, depășind în momentul de față orice altă placă video de acest tip de pe piață.

### Are cineva două capete?

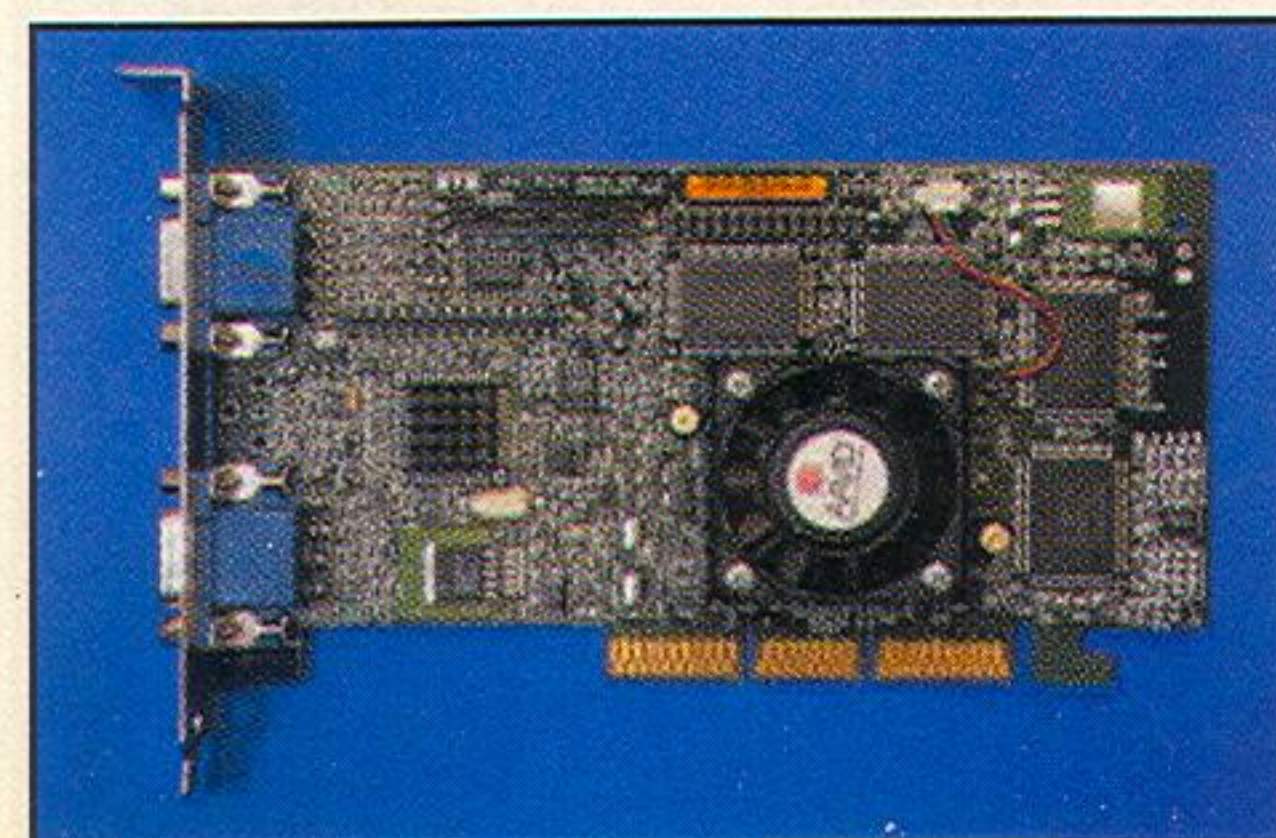
Dacă da atunci le va putea folosi la întreaga capacitate grație tehnologiei DualHead de la Matrox. Aceasta permite conectarea a două monitoare la o singură placă video Matrox Millennium G400. Pentru proiectare și DTP un lucru foarte folositor, mai ales că imaginile de pe monitoare nu trebuie să fie independente ci poate exista o suprafață virtuală care este afișată pe cele două monitoare. Rămâne de văzut cine o să-și cumpere al doilea monitor pentru această facilitate. Și dacă o să trebuiască să fie un monitor tot de la Matrox...

### 3D, 3D totul despre 3D

Fără îndoială că cel mai interesant lucru la G400 este efectul de bump-mapping. Acesta



G400



G400 max

este oferit și de alte plăci (în specificații) însă nimeni nu îl suportă în hardware așa cum o face G400. Bump-mapping-ul este o tehnică ce îmbunătățește calitatea texturilor aplicate pe obiecte dând impresia de denivelări în funcție de sursele de lumină. Matrox folosește Environmental Mapped Bump Mapping care diferă de Emboss Bump Mapping folosit de alte plăci video. Efectul final este deosebit după cum puteți vedea și în imagini. Celelalte opțiuni sunt standard dar viteza la care sunt realizate le fac viabile spre deosebire de concurență la care fiecare aduce o penalizare de viteză.

În concluzie Matrox Millennium G400 este spre surprinderea tuturor (chiar și a lui John Carmack de la Id Software de renume pentru Q2 și Q3Arena), una dintre cele mai rapide plăci video din momentul de față. Singura concurență adevărată în afara TNT2-ului va fi probabil Voodoo 4 Napalm și NV10 care vor avea și accelerare pentru calcule matematice specifice transformărilor 3D. Până la iarnă mai este însă destul...

### Specificații tehnice: Matrox G400

Tehnologie de fabricație	25 de microni (18 în curînd)
Magistrala de date	256bit DualBus
Magistrala de memorie	128 bit
AGP	2X, 4X
Memorie pe placă	16 MB Millennium, 32 MB MAX, SDRAM 5ns
Z-Buffer	32 bit
Stencil Buffer	8 bit
Adîncime de culoare	32 bit
RAMDAC	300 MHz UltraSharp Technology
Mărimea maximă texturi	2048 x 2048
DVD	Suport hardware integral
Rezoluție maximă	2048 x 1536 x 32-bit
<b>Caracteristici grafice:</b>	
Bump-mapping hardware, filtrare biliniară, triliniară și anisotropică	
Full scene anti-aliasing. Single cycle multi-texturing	
Dual Head Technology, Vibrant Color Quality 2, TV Out	



# CREATIVE - FPS 2000

REDACTOR: Marius Neacsu



**D**iamond Multimedia (mai precis linia de plăci audio Monster Sound) a fost primul pas făcut în sensul renunțării la sunetul 3D redat în două boxe, ceea ce constituia un fel de "păcălire" a simțurilor. Sistemul quadrofonic reușește să imprime un spor de realism sunetului, așa că producătorii de plăci audio au început să treacă la comercializarea de plăci cu suport pentru 4 boxe. Așa a apărut problema efectivă a boxelor. De obicei soluția adoptată era un compromis care facea rabat (încă o dată) calității: boxele din față erau mai bune decât cele din spate - neglijate în mod special. Bineînțeles că această soluție nu se compară cu un sistem de boxe destinat pentru quadrofonie, cu boxe proiectate special pentru a servi acestui

scop.

Atunci când Creative a intrat pe piața plăcilor cu suport pentru 4 boxe cu Sound Blaster Live!, au avut un atu uriaș față de concurență: Cambridge Soundworks. Componentă a Creative Inc. Cambridge Soundworks a trecut la dezvoltarea unui sistem cu 4 boxe pentru noile Sound Blastere: PC Works Four Point Surround. Iată că la 6 luni după realizarea primului FPS (în sfârșit, FPS nu mai înseamnă Frames per second), Cambridge Soundworks trece la noua generație: PC Works FPS 2000.

FPS 2000 pornește de la design-ul precedentului, fiind de fapt o versiune îmbunătățită a acestuia. În principal, noile facilități privesc o putere mai mare și suport pentru ieșire audio digi-

tală (S/PDIF-ul de la Sound Blaster Live!) ceea ce permite eliberarea mufelor jack standard pentru alte ieșiri (căști, amplificatoare).

Sistemul este format dintr-un subwoofer și 4 sateliți. Subwooferul are un difuzor de 5.25 inch (13,3 cm) cu o putere de 25 wat (RMS) ce conduce la un sunet de 105 decibeli. Sateliții au 2.5 inch (6,35 cm) și o putere (fiecare) de 7 wat. Se ajunge astfel la un sunet de 95 de decibeli. Chiar dacă nu sparge geamurile, sunetul este suficient pentru a vă delecta vecinii cu cele mai noi achiziții de MP3-uri, CD-uri sau 3D-shootere.

"Pupitrul de comandă" poate fi așezat la îndemână și îți permite pornirea/oprirea sistemului, ajustarea volumului sau a echilibrului între boxele din față și spate. Din păcate nu există control pentru subwoofer sau înalte/bași.

Modul de instalare este extrem de simplu. Transformatorul pentru amplificatorul situat în subwoofer este extern și se poate așeza pe podea. Kit-ul conține tot ce trebuie: cabluri destul de lungi, dispozitive de prindere a boxelor și a controlului, manual etc. Din fericire cablurile au mufe standard ceea ce înseamnă că o extindere a

lor este facilă. În mod standard sateliții din spate se așează pe podea, însă este recomandat alegerea unei înălțimi aproximativă cu cea a urechilor (pentru cei cu urechi la picioare rămâne valabilă opțiunea cu podeaua).

Odată pornit sistemul își arată "colții" (mai precis calitățile): lipsa unui zgomot de fond deranjant chiar la volum mare, plus calitate net superioară a sunetului. Dacă la aceasta se adaugă și spațialitatea realistă a sunetului redat, lucrurile devin clare: nimic nu se compară cu această experiență. Urechile sunt scaldate într-un mediu desăvârșit, atât din punct de vedere al clarității hard (sunet curat) cât și soft (spațialitate realistă).

Așadar, numai cuvinte de laudă (poate cei avizi de putere să comenteze ceva la chesria cu geamurile). FPS 2000 este o reușită și nu poate decât să primească ceea ce merită: apreciere. Prețul este de 199 USD și reprezintă un bun raport față de calitatea produsului (sistemul FPS high-end de la Boston Acoustics costă 400 USD). Așadar singura opțiune rămâne un sistem FPS, vechea configurație fiind depășită. Începeți și strângeți bani!

## 3DLABS OXYGEN VX1

**P**ermedia a fost un chip care nu a stîrnit prea multă vîlvă. Calitățile sale erau destul de sub plăcile vremii sale dar cu toate acestea actualul anunț al începerii producției pentru chipset-ul Permedia 3 a stînit ceva vîlvă. Cu toate acestea recentele rapoarte și teste de pe Internet au arătat că chipset-ul Permedia 3 este scump și totodată nefolositor de încet la jocuri. Ea este destinată încă de pe rafturile magazinelor prin bannerele de pe ea pentru "Graphics Productivity for Business and Web Professionals". Este o placă în special pentru WindowsNT, pentru grafică și desktop și mai puțin pentru jocuri pe care însă le suportă dar cu caracteristici mai slabe. Versiunea Create! Permedia 3, destinat mai mult jocurilor este aproape identic în specificații, surprinzător cu Permedia 3 VX1, deci mare diferență în materie de performanță 2D sau 3D față de acesta nu va fi.

### Permedia 3

Chipset-ul Permedia 3 vine cu niște specificații inițial atractive, aparent concurînd de pe picior de egalitate cu ultimele răcnete în materie de acceleratoare. Adîncime a culorii de 32 biți, rezoluție maximă de 2048x1536x32bpp ca și un RAM-DAC la 300Mhz promiteau atît o performanță 2D impresionantă cît și calitate și viteză pentru 3D. Ceea ce însă se pare că au lăsat placa baltă au fost viteza procesorului grafic, viteza memoriei de pe placă și chiar performanța 2D care nu poate ține pasul nici măcar la o rezoluție de 1600\*1200 a desktop-ului. Viteza chipset-ului este 110Mhz, deci mai slab decît TNT 2-ul simplu și chiar mai slab ca S3 Savage 4. Punctul real de atracție al plăcii este pentru cei care doresc să realizeze render-uri în programe gen 3D Studio sau altele asemănătoare unde Oxygen-ul s-ar părea că se

comportă mai bine față de alte carduri grafice însă cert este că pentru simplul utilizator ea este o totală inutilitate.

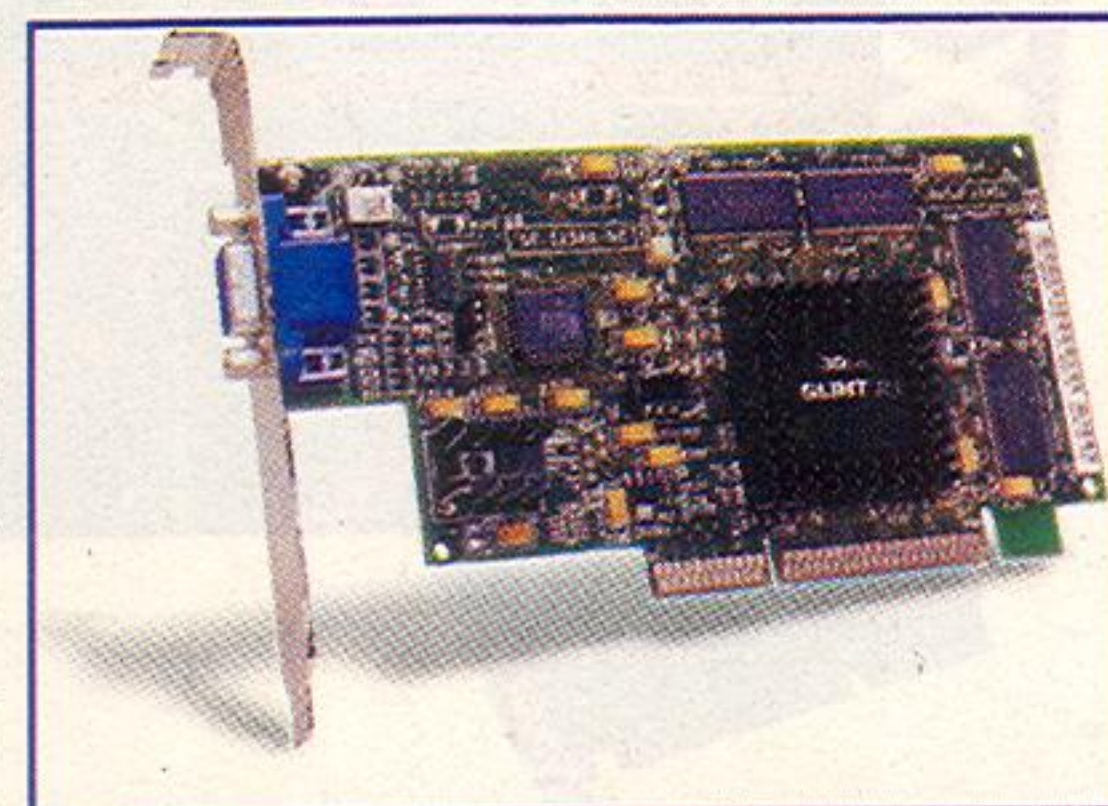
### Texturi virtuale

Aspectul deosebit pe care Permedia 3 îl introduce și placa Oxygen VX1 îl utilizează este sistemul texturilor virtuale. Acesta reprezintă posibilitatea de a încărca anumite părți ale unei texturi, părțile vizibile, într-un anumit frame și nu întreaga textură. Această facilitate nu trebuie suportată de producători, deci ea este folosită implicit de orice joc ce folosește OpenGL sau Direct3D. Ca și în cazul S3 Savage 4 unde S3TC-ul este singurul lucru de laudă aceasta este cam singura facilitate cu adevărat interesantă oferită de Permedia 3 care în nici un caz nu compensează prețul său ridicat și calitățile slabe. Chiar dacă nu este etichetată ca o placă pentru jocuri, Oxygen VX1 nu reușește nici în domeniul său să se afirme cu ceva, la

prețul său putînd fi cumpărate plăci mult mai bune.

### Teste

Testele realizate pe Internet de diverse firme și site-uri specializate pun viteza acestei plăci cam cu 35% sub cel mai slab TNT2, mergînd pînă la peste 50% în cadrul TNT2-urilor de top. La fel și în cazul Voodoo 3-urilor și asta la un preț de 290\$ + TVA. Pentru jocuri este clar o placă nerecomandată ca și pentru desktop în cazul în care nu lucați la firma lui pește care nu face altceva decît render-uri pe calculator.





# TEST XTREM: AUZI ȘI TU 3D?

PLĂCI TESTATE: Maxi Dynamic 3D, Home Studio 2, SB Live (Value), MX300, S90, Genius 64, Skywell 3D

REDACTOR: Cristi Radu

**A**ți fost vreodată la o expoziție de calculatoare? Dacă nu atunci vă sfătuiesc să mergeți măcar o dată. Dacă ați fost atunci probabil că ați fost impresionat și amestecat de sunetele care vă bombardau urechile din toate părțile. Când au fost inventate calculatoarele nimeni nu s-a gândit că acestea vor fi folosite pentru a produce și reproduce muzica și chiar mai mult decât atât. În momentul de

față un calculator într-o casă nu mai e un lucru neobișnuit, iar prezența tandemului CD-ROM - placă de sunet reprezintă cea mai simplă soluție pentru un mini-studio muzical personal. Standardul multimedia introdus în anii 90 prevede că existența acestor două elemente este vitală nu numai pentru a asculta muzică dar și pentru a transmite comenzi vocale calculatorului sau pentru a ne juca.

Totuși plăcile de sunet au

apărut de foarte multă vreme, iar nume ca SoundBlaster și Adlib sunt de mult cunoscute. Pentru ce mai trebuie să vorbim atunci despre niște lucruri așa de vechi care oricum odată cumpărate nu se mai schimbă în calculator? Răspunsul este undeva la mijloc. E adevărat că o placă audio odată cumpărată are cea mai lungă perioadă de viață într-un calculator. La fel de adevărat este însă și faptul că în ultimul an am asistat la o revoluționare a modului de a

emite sunetele cu ajutorul calculatoarelor. Și cel mai important pas s-a făcut din lumea sunetelor monosursă către cele 3D, spațiale cu toate efectele unei lumi reale. Astfel se face că în momentul de față există o ofertă destul de consistentă din partea producătorilor de hardware pentru o placă de sunet pe care se pare că nu o vei schimba prea devreme din calculator. Sau pe care o veți schimba imediat ce veți citi testele pe care le-am făcut...

## GUILLEMOT MAXI DYNAMIC 3D

**G**uillemot este o firmă franceză care este specializată de destul timp în producerea de echipamente multimedia pentru calculatoare personale dar și pentru muzicianul profesionist. Seria Maxi de la Guillemot ne propune nu doar o placă ci mai multe variante care pot satisface orice fel de cumpărător de la utilizatorul ocazional la gamer-ul înrăit sau muzicianul profesionist.

Maxi Sound 64 a fost concepută în mod special pentru gamer-i, nefiind sacrificate însă facilitățile muzicale oferite de sinteza wavetable implementată hardware.

Dimensiunile plăcii sunt mai mari decât la celelalte plăci audio PCI, datorită faptului că placa

Maxi Sound 64 este destinată sloturilor ISA.

Datorită spațiului relativ mare pe care îl oferă o placă ISA identificarea DSP-ului ESS AudioDrive nu este deloc grea. Acest procesor audio este suficient de performant la 50 MIPS însă nu trebuie să uităm că EMU10K pretinde performanțe în zona 1000 MIPS iar Vortex2 este și el pe aproape cu 800 MIPS.

Conectorii aflați pe placă sunt reduși la minimum necesar, fiind prezenți doar cei pentru conectarea la CD-ROM și pentru extensia cu un SIMM RAM pentru sampler-uri suplimentare care ar putea mări calitatea sunetelor MIDI. Într-adevăr Guillemot folosește un alt procedeu pentru a stoca informația legată de

instrumente. În timp ce MX300 și SoundBlaster Live! încarcă aceste bancuri de instrumente în memoria calculatorului în mod dinamic în funcție de nevoi, placa Maxi Sound 64 preferă să le încarce local eliberând astfel memoria calculatorului. Acest lucru ar fi putut fi consid-

erat un avantaj mai de mult când 8 MB de RAM erau toată memoria calculatorului însă astăzi întâlnești în mod curent calculatoare care au mai mult de 64 MB de RAM instalați. Dacă Guillemot ar fi vrut să utilizeze aceeași metodă s-ar fi izbit mai mult ca sigur de bariera ISA care nu ar fi permis o rată de transfer suficient de mare pentru a utiliza toate instrumentele MIDI în timp real. Cei 2 MB prezenți deja pe placă sunt destul de puțini, în momentul de față bancurile de sunet având în mod curent dimensiuni de 4-6-8 MB. Cu cât aceste bancuri sunt mai mari cu atât calitatea muzicii este mai bună și din păcate 2 MB nu mai sunt de ajuns, singura soluție fiind un upgrade la 6 MB prin intermediul unui SIMM de 4 MB.

Maxi Sound 64 posedă toate ieșirile standard pe care le are o placă audio modernă. Astfel se poate opta pentru un sistem audio cu patru boxe pentru efecte 3D spațiale. Sistemul de generare a acestora se numește Dynamic 3D și poate semăna cu o versiune mai veche a API-ului EAX de la Creative. Acesta folosește DirectSound 3D-ul din kitul DirectX pentru a poziționa sunetele în spațiu și apoi cu ajutorul unui motor de reverberații și ecouri produce efecte de spațiali-

tate pentru a crea iluzia unor spații închise sau deschise.

Instalarea plăcii este deosebit de ușoară fiind conformă cu standardul Plug-n-Play. După ce au fost copiate driver-urile plăcii pot fi încercate și celelalte programe care vin pe CD-urile din pachet. Acestea sunt foarte variate rivalizând la abundență și calitate cu cele oferite în pachetul Live!. Pe lângă softul care poate modifica toți parametrii de lucru al plăcii probabil că cel mai interesant lucru este includerea programului CakeWalk Express și a softului Sound Impression deși sunt versiuni mai vechi.

Maxi Sound Dynamic 64 este o placă bună mai ales pentru cei care joacă jocuri în mod curent efectul spațial 3D fiind indiscutabil îmbunătățit. Însă principalul dezavantaj este folosirea interfeței ISA. Chiar dacă DSP-ul Ess AudioDrive poate elibera procesorul calculatorului acest avantaj este imediat anulat de timpii de așteptare pe care procesorul trebuie să-i introducă pentru a îndesa zeci de MB/s printr-o ușiță de maximum 6 MB/s. Și acest lucru se vede în rezultatele testelor mai evident decât cerneala care penetrează creta.





# SOUNDBLASTER LIVE!

**S**uccesul firmei Creative Labs este imposibil de separat de plăcile de sunet. Acest lucru este atât de evident încât SoundBlaster-ul a devenit sinonim cu placa audio așa cum numele firmei Xerox este sinonim cu operația pe care o fac studenții în ultimele zile ale semestrului înainte de sesiune...

Au mai avut însă același succes Creative Labs în ultimii ani cu ultimele Blastere? Greu de spus. Produsele au fost ca întotdeauna cele mai bune, cele mai durabile dar și cele mai scumpe. În plus ceea ce făcea Creative Labs era ușor de făcut și de firmele concurente lucru concretizat în apariția unei mulțimi de plăci audio compatibile SoundBlaster. Astfel încât se făcea simțită readucerea în actualitate a forței tehnologice în domeniul audio pe

care Creative Labs a avut-o dintotdeauna. Acest lucru s-a dovedit a fi foarte ușor de făcut după achiziționarea firmei EMU Systems specializată în producerea de aparatură audio de înaltă calitate destinată mai ales muzicienilor profesioniști. Iar în 1997 puțină lume știa că ultimul cip de procesare audio EMU10K era terminat acesta fiind considerat pînă astăzi o capodoperă ale cărui secrete și facilități nu au fost descoperite și utilizate la întreaga capacitate decît într-o măsură redusă. Creative Labs știa însă toate aceste lucruri. Astfel încît crearea unui SoundBlaster care să aibe la bază acest chip nu era decît o chestiune de timp. Iar în 1998 timpul n-a mai avut răbdare și SoundBlaster-ul a apărut sub apelativul Live! pentru cei care știu ce poate.

Placa este deosebit de compactă fiecare spațiu fiind ocupat optim. Calitatea nu poate intra în discuție atît din cauza pretențiilor Creative.

Partea superioară a plăcii cuprinde nu mai puțin de 5 conecitoare separate pentru TAD, CD-ROM, intrarea AUX, I2S IN și CD SPDIF. În afară de acestea în partea posterioară se află un conector care ar putea liniștit concura cu cel de transmitere date de la harddisk în privința numărului de pini, care face leătura la placa de extensie digitală.

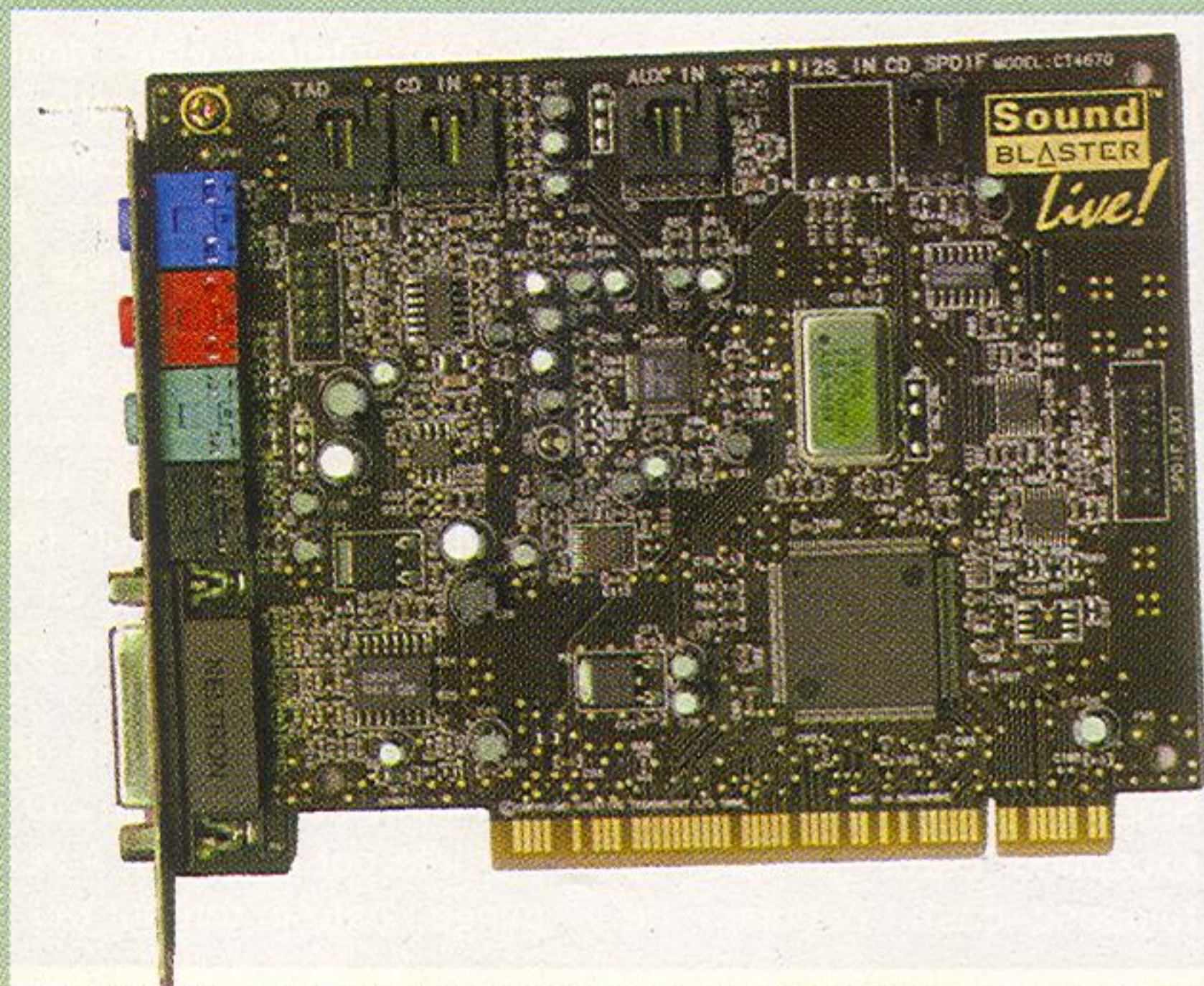
Mufele standard aflate pe panoul lateral al plăcii sunt în număr de cinci și mai sunt și aurite... pentru o mai bună calitate a sunetului. Pe lîngă de acum obișnuitele conecitoare pentru microfon și intrare audio analog, se mai găsesc două mufe pentru perechea de boxe față respectiv spate ceea ce indică clar suportul pentru efecte 3D spațiale de înaltă calitate. Ceea de-a cincea mufă este obișnuita mufă pentru joystick din păcate în continuare pe sistem analog.

SoundBlaster Live! include însă în pachet și o a doua placă care nu este altceva decît placa de extensie care poate sau nu fi legată prin conectorul despre care am vorbit de placa principală în funcție de necesități. Avantajele pe care le are folosirea ei sunt numeroase și pot ustifica ocuparea încă a unui panou pentru extensii din spatele calculatorului. Dacă aveți un calculator înalt pînă la brîu aceasta

nu este o problemă, însă dacă înălțimea acestuia este pînă în apropierea genunchilor poate vă mai gîndiți odată. Însă dacă sunteți invidiatul posesor a unei instalații Home Theatre (5-6 boxe și subwoofer) nu aveți altă soluție decît instalarea acestei plăci de extensie pentru a beneficia de ieșirea digitală în standardul AC-3 spre stația de amplificare. În afară de intrarea și ieșirea digitală pe această placă se mai găsesc toate mufele necesare conectării și utilizării oricărui instrument care suportă standardul MIDI fiind soluția ideală pentru un studio muzical care dispune de un buget redus, neexistînd însă nici un compromis în privința calității.

Ca și la aproape toate plăcile testate instalarea este deosebit de ușoară iar Windows-ul nu a arîtat nici un ecran albastru ci din contră a recunoscut imediat placa Plug-n-Pla, driverele fiind încărcate de pe CD-ul inclus în pachet. Testele pe care le-am efectuat au fost însă făcute cu ultima versiune a acestora (2.0) și care se află pe CD-ul Xtrem nr.1. În afara CD-ului cu drivere pachetul Creative SoundBlaster Live! mai include un CD cu demonstrații și programe utilitare, o versiune limitată al jocului Unreal, un CD cu programul CuBASE care pentru muzicieni nu mai are nevoie de nici o prezentare, și în sîrșit chiar ultimul CD MixMan pentru cei care cred că Prodigy nu sunt destul de talentați...

Prețul cam mare pentru buzunarele noastre nu mă împiedică însă să identific placa audio Live! că Xtrema! acestui test. Mai ales că există și versiunea Value care este mai accesibilă chiar și pentru noi, muritorii de rînd.



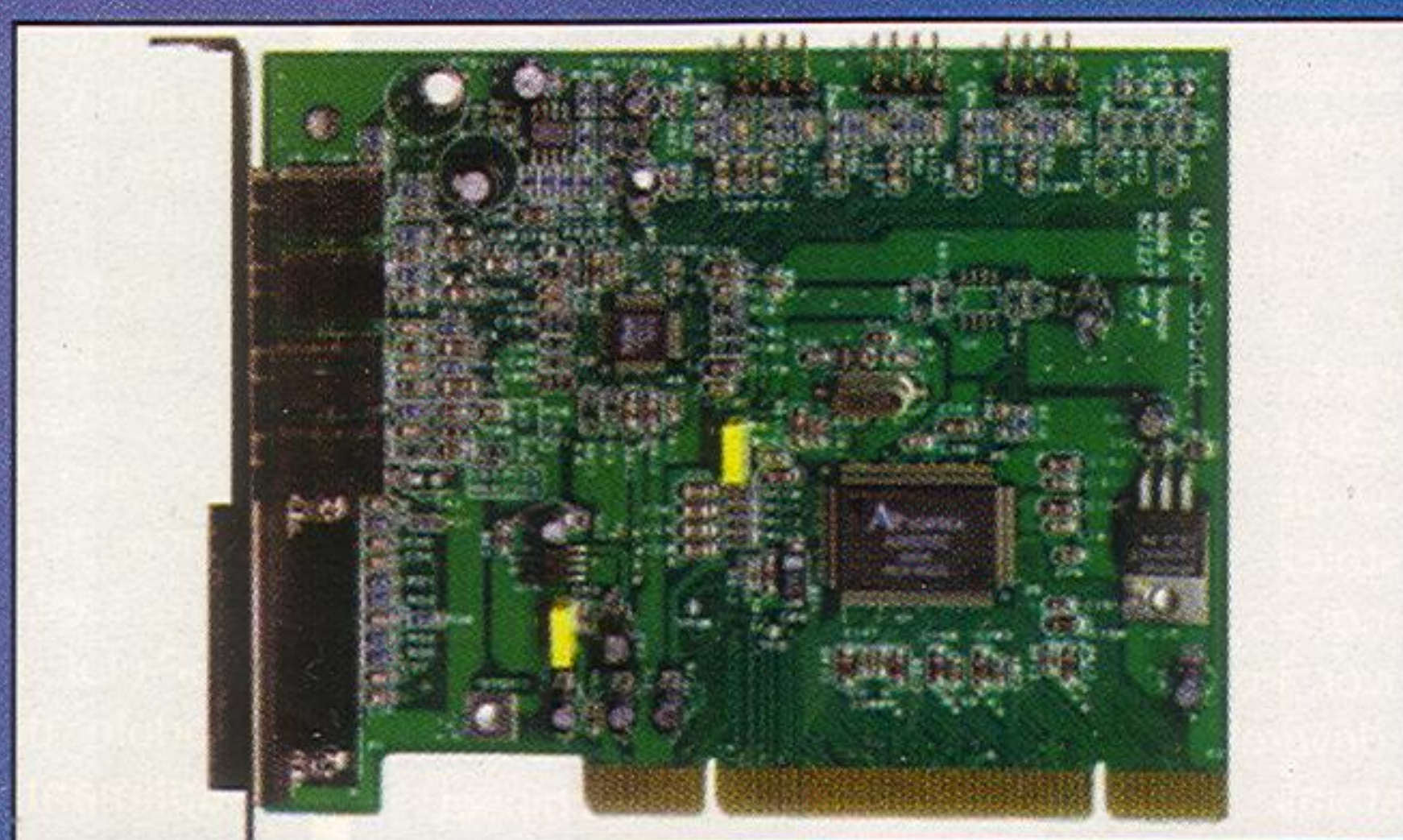
# SKYWELL MAGIC 3D SOUND

**P**laca audio Magic 3D Sound de la Skywell este aproape identica cu cea de la Genius. Fizic arată la fel, procesorul Aureal Vortex 1 fiind plasat exact în aceeași poziție la fel ca și conectoarele spre CD-ROM și ieșirile și intrările standard. Instalarea este la fel de ușoară ca la oricare placă audio testată: deschizi calculatorul, înfigi placa, o fixezi bine, pui carcasa la loc și gata. Restul îl face Windows-ul și Plug-n-Play-ul care o detectează imediat. Driverele și cîteva programe

utilitare vind pe un CD-ROM bine structurat. Driverele sunt aceleași ca la toate plăcile dotate cu Vortex 1 și asta se vede și în teste performanțele fiind foarte asemănătoare.

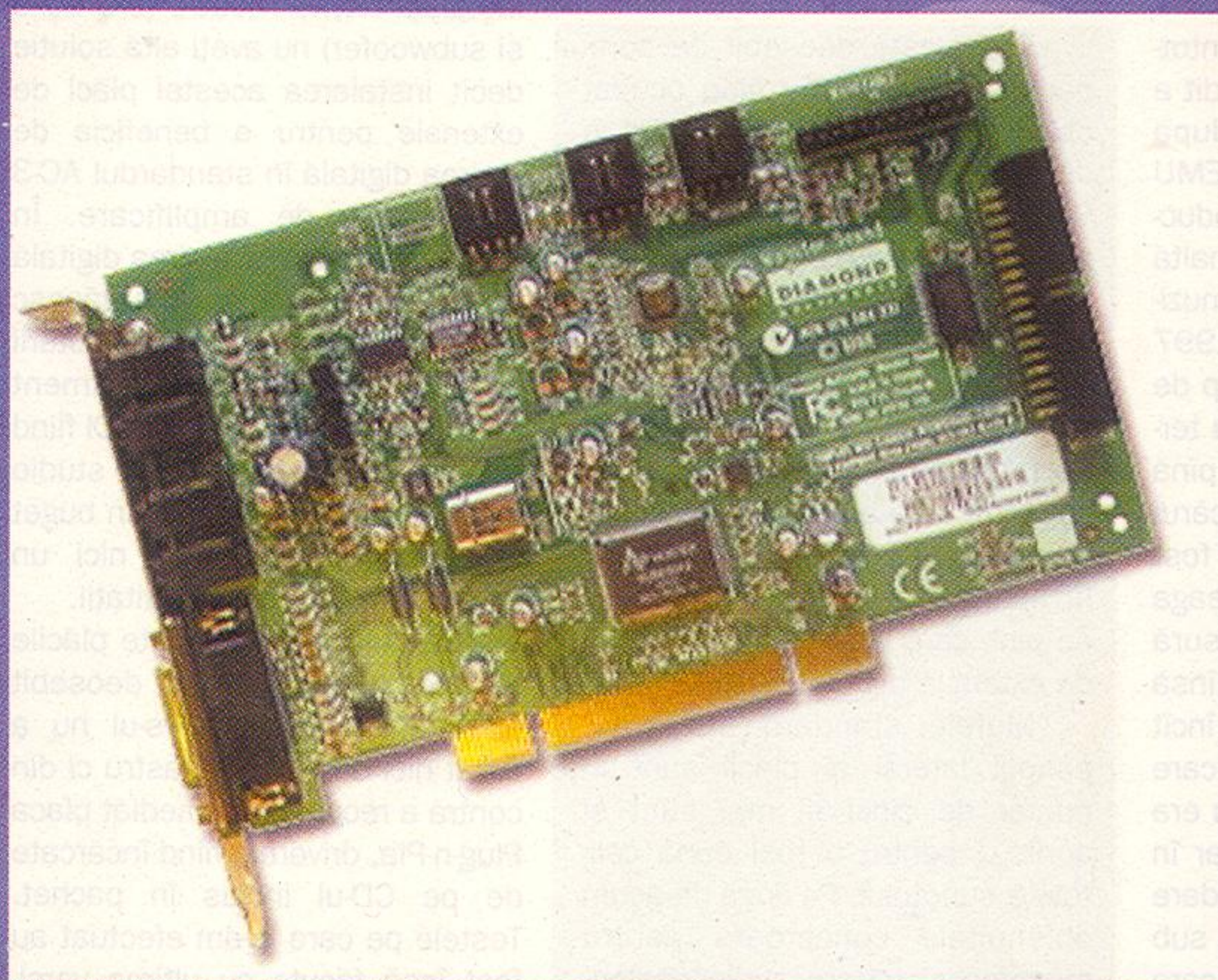
Singurul aspect pozitiv care deosebește placa este prezentarea foarte bine realizată și programele utilitare aflate pe CD.

Dacă nu țintii sus pentru performanțe foarte bune și vreți doar să vă jucați pe calculator, Skywell Magic 3D Sound se poate să fie soluția cea mai bună.





# DIAMOND MONSTER SOUND MX 300



ata că avînd o bază financiară solidă și un renume cîștigat Diamond încearcă să fure o felie din tortul plăcilor audio la care Creative Labs este bucatarul șef. Prajitura pe care ne-o propune Diamond se numește Monster Sound MX300, numele încercînd să sugereze categoria potențialilor cumpărători ca și în cazul plăcilor video cu același nume: gameri înrăiți.

Placa MX300 este destul de mare pentru o placă audio PCI dotată cu un chipset Vortex2. Însă Diamond este renumit pentru schimbările de ultim moment pe care le face designului propus de către producător chipsetului tocmai pentru a mări stabilitatea și calitatea finală a produsului. Cu toate acestea o placă cu dimensiuni mai reduse ar fi fost mai ușor de amplasat într-un mini-tower case unde lucrurile sunt oricum înghesuite. În momentul în care placa audio este însă montată este imposibil să nu o recunoști între toate celelalte datorită culorii negre cu care este vopsită partea metalică pe care se află conectorii, vopsea izolatoare după toate probabilitățile, deoarece nu cred că este folosită doar pentru a scoate în evidență conectorii aurii... Oricum aceștia se află în numărul necesar pentru a conecta CD-ul, 2 perechi de boxe (spate/fata) și placa de extensie SP/DIF foarte asemănătoare cu cea de la SoundBlaster Live! (atenție aceasta trebuie cumpărată separat ca și la Live! Value).

Odata placa montată am pornit calculatorul și, și... nimic. Ceva nu a funcționat corect, se poate să fie chiar și vina mea, însă MX300 nu a fost recunoscută ca placă Plug-n-Play de către Windows 95 și trebuit să instalez manual pe traseul clasic Control Panel->System->Audio Hardware->Update Driver. Pentru teste am folosit ultima variantă a driverelor Aural 2.0 (2010). Programele instalate sunt standard pentru un chipset Vortex constînd din cîteva demonstrații ale

capabilităților 3D ale plăcii dar și a unui set de utilitare pentru controlul felului în care "sună" placa (reverberații, întîzieri, ecou) existînd chiar cîteva configurații gata setate pentru a simula diverse incinte. Nu se compară însă cu puterea oferită de EAX și ale sale Environmental Settings care sunt mult mai detaliate și o oferă o gamă de alegere mult mai variată.

Am aflat o mulțime de lucruri interesante din testul ZD Audio pe care l-am aplicat și plăcii audio. În primul rînd este clar că placa nu are probleme cu accelerarea sunetelor obișnuite care tre-

buie să le proceseze fiind foarte aproape de Sound Blaster Live! în această privință. Însă lucrul care ne interesează pe toți, și în cazul lui MX300 mai ales, este accelerarea 3D. Aural pretinde accelerarea a mai mult de 64 de surse concomitent în hardware, însă testul arată cu totul altceva. API-ul Aural 2.0 accelerează într-adevăr 32 de surse în hardware însă următoarele sunt calculate de procesorul gazda. Acest lucru se vede imediat prin procentul uriaș de încărcare a procesorului gazda. Și de data aceasta vina nu o mai poartă bus-ul ISA ca în cazul MAXI Sound ci driverele. Din păcate acestea nu sunt responsabilitatea Diamond ci a Aural care deși posedă o tehnologie foarte complexă de simulare a spațiului 3D nu a reușit nici pînă acum, la aproape jumătate de an de la lansarea chipsetului să producă drivere suficient de bune pentru a fi competitive. Și pînă la sfîrșitul verii Aural promite emularea și a EAX-ului pe plăcile dotate cu Vortex 2. Ar fi bine, nu de alta dar în jocurile care o folosesc, API-ul Aural 3D sună foarte bine, poziționarea spațială fiind exemplară, atîta timp cît acțiunea se petrece într-un singur plan. Pentru că exceptînd cazul în care se folosesc căști, noțiunea de

sus și jos nu prea există. Iar acest lucru este o boală a tuturor plăcilor care pretind poziționare 3D a sunetului. Deși se pare că acest lucru este destul de greu de realizat cu numai 4 boxe, sus și jos va exista în curînd odată ce tehnologia va avansa deoarece în definitiv avem numai două urechi. Aici intervine o altă problemă care nu este legată efectiv de placa ci de viitorul acesteia. În mod normal în momentul în care faci o investiție într-o placă audio încerci să cumperi cea mai bună soluție în ideea că pe o perioadă cît mai lungă de timp. Vortex2 este în momentul de față unul din cele mai bune procesoare audio de pe piață. În viitor însă posibilitatea de uprade software (drivere noi care aduc noi facilități și îmbunătățiri a performanțelor) este destul de redusă în comparație cu EMU10K care este complet programabil, lucru care s-a putut observa la ultimul upgrade EAX 2.

MX300 este însă în momentul de față placa audio care oferă cea mai bună soluție în simularea sunetelor 3D. Rămîne de văzut cît va mai rămîne în această poziție deoarece Creative se grabeste și EAX 2 oferă deja mai mult decît Aural 2.0 și lucrurile pot continua. Aural, mîngea este în terenul tau...

## MAXI SOUND HOME STUDIO 2

**H**ome Studio 2 de la Guillemot nu diferă prea mult de sora ei mai mică Guillemot Maxi Sound 64. Totuși fiind destinată mai mult muzicienilor există cîteva caracteristici distincte.

Aspectul fizic al plăcilor este mult mai impresionant, aici fiind vorba de o placă full-length ISA pe care sunt plasate în afara DSP-ului ESS încă cîteva module de memorie RAM suplimentară pentru sto-

carearea sampler-elor muzicale. În cutie mai există o placă add-on care face legătura cu restul instrumentelor muzicale pe care le-ați putea avea într-un studio de înregistrări sau de ce nu chiar acasă.

Față de Maxi Sound 64 placa Maxi Home Studio 2 sună într-adevăr mai bine cînd este vorba de fișiere MIDI. De fapt este chiar foarte aproape calitativ de un Vortex 2 sau Sound Blaster Live!. Însă iarși

avem aceeași problemă cu interfața ISA care practic gîtuie orice încercări de a realiza mixaje cu mai multe surse sonore în același timp... Dacă aveți însă răbdare se pot obține rezultate spectaculoase neutilizînd însă mai mult de 2-3 surse care apoi sunt mixate cu altele preînregistrate.

Dacă diferența de pret față de Maxi Sound 64 nu vă deranjează ca și gamer puteți cumpăra Home Studio 2 pentru a avea



# DIAMOND SONIC IMPACT

**D**acă căutați o placă de sunet bazată pe chipsetul Vortex de la Aural s-ar putea să fi terminat căutările. Sonic Impact de la Diamond are calitatea pe care o așteptați de la o firmă care concurează cu Creative și deși placile audio nu au fost încă principala sursă de venituri la Diamond situația pare să se redreseze rapid pe aceasta

direcție. Conform cu cerințele momentului placa de sunet are un design deosebit față de celelalte plăci ale concurenței, fiind în același timp plăcut vederii datorită culorilor vii care aduc la deosebirea mufelor de ieșire. Așa vrea să spun că inscripționarea "Made in China" este o garanție a calității componentelor însă deocamdată nu pot

face acest lucru. Ceea ce pot însă observa este că în altă zonă sunt inscripționate clar cuvintele: "Diamond Multimedia" ceea ce reprezintă într-adevăr o garanție.

Placa de sunet poate fi inserată cu ușurință în oricare slot PCI liber din calculator iar cuplarea la un eventual CD-ROM pentru amplificarea ieșirii audio a acestuia se face foarte ușor deoarece conectorul este ușor accesibil. Mufele standard aflate pe placa de sunet sunt de-acum binecunoscute: microfon,

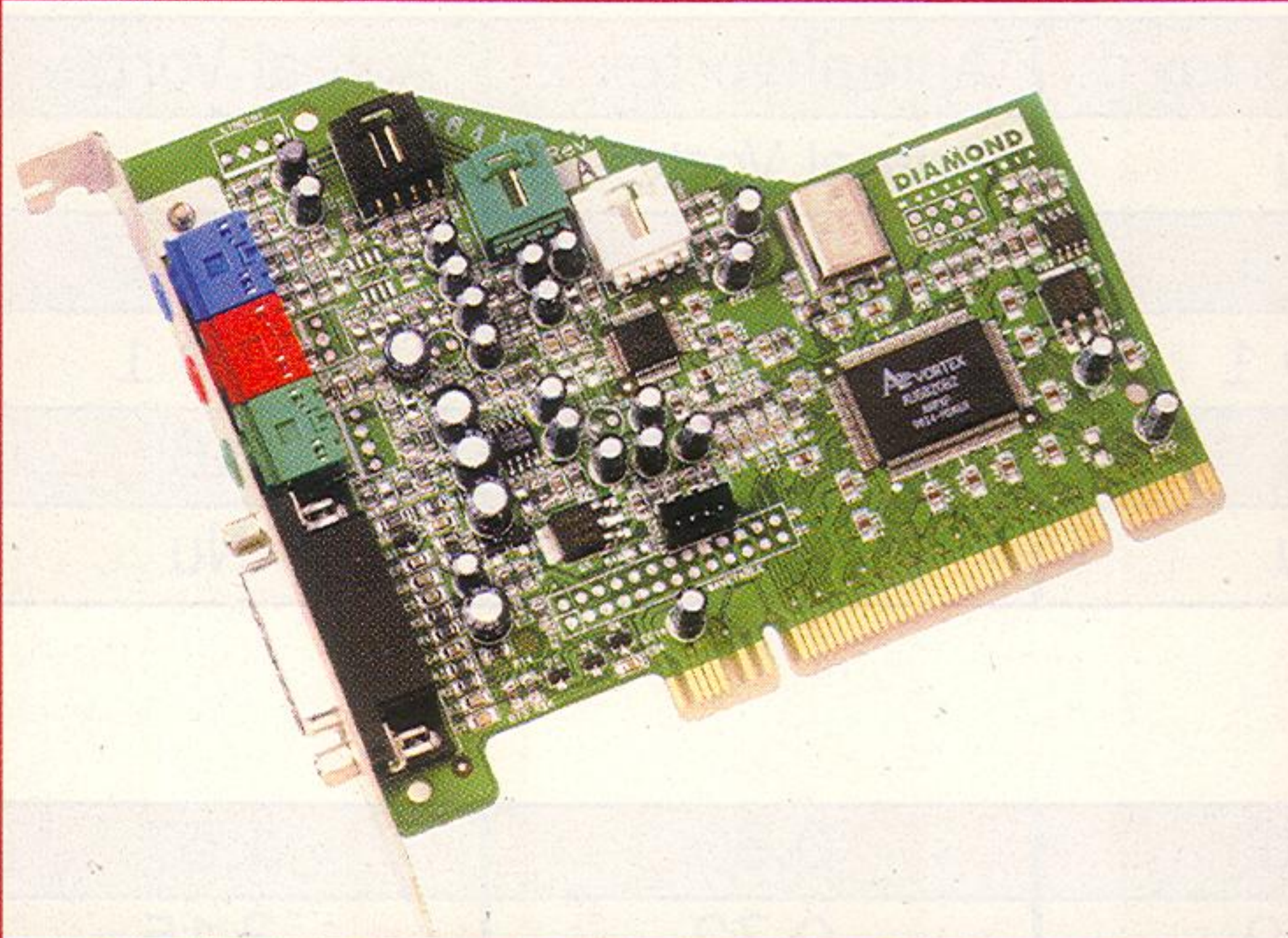
ieșire/intrarea audio și mufa joystick/midi. Prezența doar a unei sinure ieșirii audio indică clar faptul că placa este dintr-o generație mai veche când sistemele cu 4 box (2 ieșiri pentru față și spate respectiv) nu erau o opțiune realistă... Totuși asta nu înseamnă că o pereche de boxe sau căști nu pot crea un efect 3D plauzibil dacă se folosesc tehnici speciale cum ar fi sistemul HRTF de generare a sunetului în care firma Aural este specializată de multă vreme. Acest lucru poate fi testat însă imediat cu ajutorul softului

care vine pe 2 CD-uri în pachetul plăcii de sunet.

Imediat ce ai intrat în Windows 95/98 placa este automat detectată datorită specificației Plug-n-Play pe care Sonic Impact o respectă. După instalarea driverelor plăcii care din păcate sunt versiunile standard pentru toate placile bazate pe chipsetul Aural este oferită posibilitatea instalării și a unor demonstrații ale capacităților 3D ale plăcii care deși nu se ridică la standardul actual oferit de Sound Blaster Live! sau fratele mai mare Diamond Monster MX300 nu sunt totuși de neglijat.

Pe al doilea CD se găsesc o serie de programe utilitare pentru crearea și editarea de muzică care se pot dovedi oricând folositoare.

Diamond Sonic Impact este cea mai performantă placă audio din clasa sa. Iar calitatea oferită de Diamond poate fi decisivă dacă prețul pe care îl plătiți în comparație cu celelalte plăci bazate pe chipsetul Aural vi se pare avantajos.



# GENIUS SOUND MAKER 64

**S**ound Maker 64 este genul de placă de la care nu poți să te aștepti la mai mult. Pentru prețul ei primești o cutie de dimensiunile celor pentru mouse care conține placa audio

și software-ul de instalare.

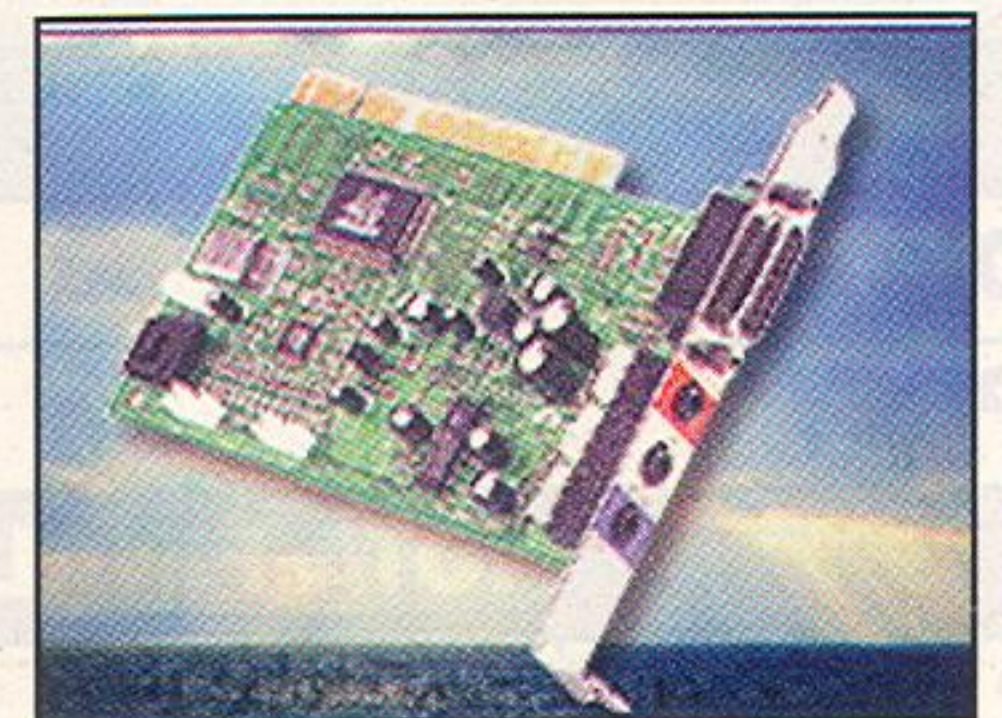
Placa este foarte mică, având exact lungimea conectorului PCI, fiind deci foarte ușor de instalat chiar și într-o carcasă mini-tower unde lucrurile sunt foarte întinse

de obicei. Conectarea boxelor și a intrării audio de la CD-Rom sunt standard indicațiile fiind foarte precis inscripționate pe placă făcând inutilă existența unui manual de instalare.

Windows 95 detectează placa la boot-are conform standardului Plug-n-Play iar driverul instalat sunt și ele standard pentru chipsetul Vortex 1.

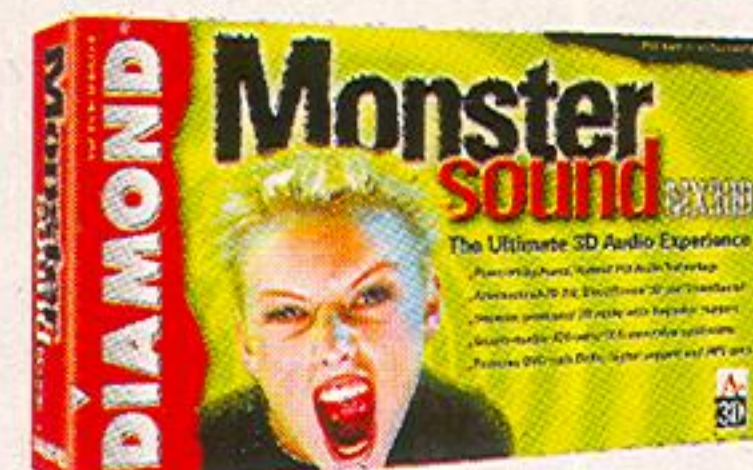
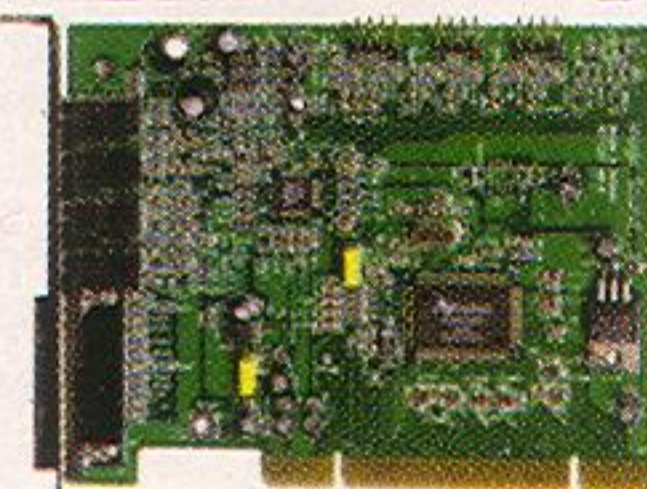
În concluzie poți să-ți pui o placă audio în calculator chiar și la prețuri mai mici. Calitatea e bună chiar dacă nu mai este de actualitate. Într-un moment în care piața abundă de plăci medii din punct de vedere tehnologic singurul lucru care le mai deosebește este prețul și calitatea. Performanțele sunt cam aceleași ca la orice placă dotată cu procesor Vortex 1. Alegerea e a dumneavoastră.

acces la câteva facilități în plus și o ofertă software mai consistentă. Dacă însă vreți să faceți muzică în mod serios pe calculator atunci ar fi mai bine să luați în considerare și variantele Monster Sound MX300 și SoundBlaster Live!. S-ar putea să vă sune mai bine. După cum vedeți și din imagine și după cum am mai spus Home Studio 2 pe lângă placa de bază conține și una de add-on ceea ce înseamnă practic 2 slot-uri ocupate. Țineți cont și de asta când alegeți.





**Diamond Sonic  
Impact S90**

**Diamond  
Monster Sound  
MX 300**

**Skywell Magic  
3D Sound**

**PREZENTARE**

Procesor Audio	Aureal Vortex 1	Aureal Vortex 2	Aureal Vortex 1
Wave Table	Nu	Aureal Vortex 2	Nu
EAX	EAX 1	EAX 1	EAX 1
A3D	A3D 1	A3D 1,2	A3D 1
DS3D Surse Accelerate	16	32	16
SP/DIF	Nu	Separat	Nu

**Teste obiective DIRECT 3D  
(Utilizare CPU în procente)**

8 surse DS 44,1 KHz, 16 Bit	1,32	0,60	1,57
16 surse DS 44,1 KHz, 16 Bit	3,09	0,72	3,15
32 surse DS 44,1 KHz, 16 Bit	5,41	0,86	5,67

**Poziționare 3D**

8 surse DS3D 44,1 KHz, 16 Bit	27	2,64	28,1
16 surse DS3D 44,1 KHz, 16 Bit	68,2	3,27	71,1
32 surse DS3D 44,1 KHz, 16 Bit	-	65,5	-
Quake2 audio test 3)	19,5	18,5	17,5

**Teste subiective**

Test melodic 2)	6	8	6
Instrumente	6	8,5	6
Poziționare 3D spațial	7	9	6

**PACHET**

Soft	8	9,4	7
Drivere	9	8,5	9
Prezentare	8,5	9	8

**DISTRIBUITOR**

	Best Computers	Best Computers	Best Computers
--	----------------	----------------	----------------

**PREȚ**

	32\$	86\$	28\$
--	------	------	------

**NOTA FINALĂ**

	7	9	6
--	---	---	---

1) Folosește API-ul proprietar Dynamic 3D

2) S-a folosit varianta MIDI a unei melodii cunoscute și s-a apreciat apropierea instrumentelor de cele reale

3) Configurație Test; miniGL optimizat AMD, Voodoo 2, 680 x 480. Am rulat crusher.dm2 de două ori, făcând apoi media între rezultate.



	<b>Genius Sound Maker 64</b>	<b>Sound Blaster Live!</b>	<b>Sound Blaster Live! Value</b>	<b>Guillemot Maxi Sound 64</b>	<b>Guillemot Maxi Home Studio 2</b>
					
	Aureal Vortex 1	EMU10K1	EMU10K1	Da	Da
	Nu	Da	Da	ESS Audio Drive	ESS Audio Drive
	EAX 1	EAX 1,2	EAX 1,2	Da	Da
	A3D 1	A3D 1	A3D 1	1)	1)
	16	64	64	1)	1)
	Nu	Da	Separat	48	48
	1,77	0,34	0,57	29,1	29,8
	3,54	0,6	0,32	30,4	30,9
	5,97	0,35	0,58	32,4	32,6
	27	4,14	4,94	53	56
	71,7	4,75	5,67	-	-
	-	8,37	9,58	-	-
	17	19,8	18,4	11,5	10,5
	6	8,5	8,5	7,5	8,6
	5,9	8,2	8,2	7,7	8,7
	5	8,9	8,9	7,8	8
	5	9,8	9	8	8,5
	9	9,5	9,5	8	8
	7	9,9	9,6	9	9
	Best Computers	Flamingo	Flamingo	Ubisoft	Ubisoft
	30\$	199\$	65\$	65.86\$	102.02\$
	5.5	9.5	9	7.5	8

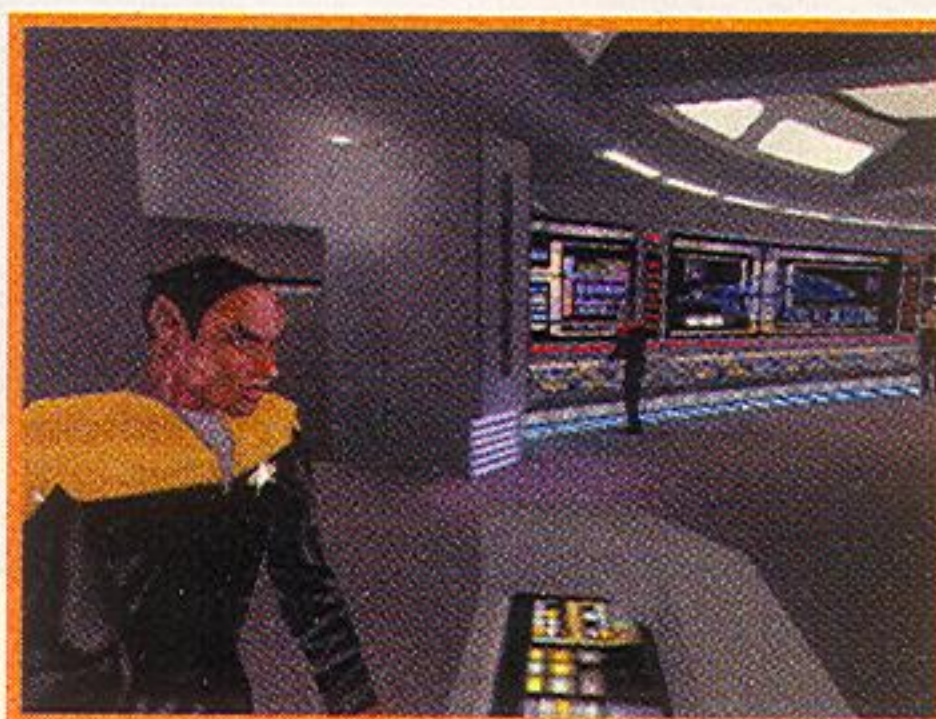


# STAR TREK Mania

PRODUCATOR: Activision    DISTRIBUTOR: Activision    REDACTOR: Camil Perian

**I**n recenta expoziție E3 din Statele Unite, Activision a arătat că nu degeaba a investit o groază de bani în licența Star Trek și că are cu adevărat de gând să scoată cu vîrf și îndesat investiția prin publicarea numai în viitorul apropiat a nu mai puțin de 3 titluri sub această licență. Este vorba despre 3 jocuri total diferite și anume un 3D Shooter, un joc de strategie 3D în spațiu și un adventure. Toate cele 3 jocuri urmează a apărea fie în toamna acestui an, fie la începutului lui 2000.

## STAR TREK VOYAGER

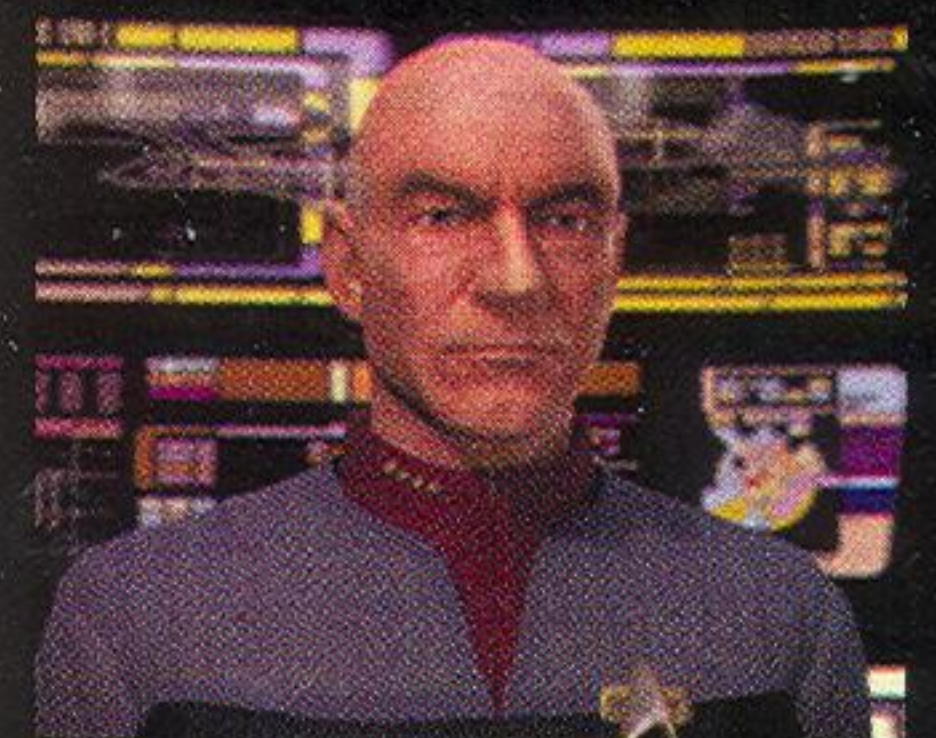
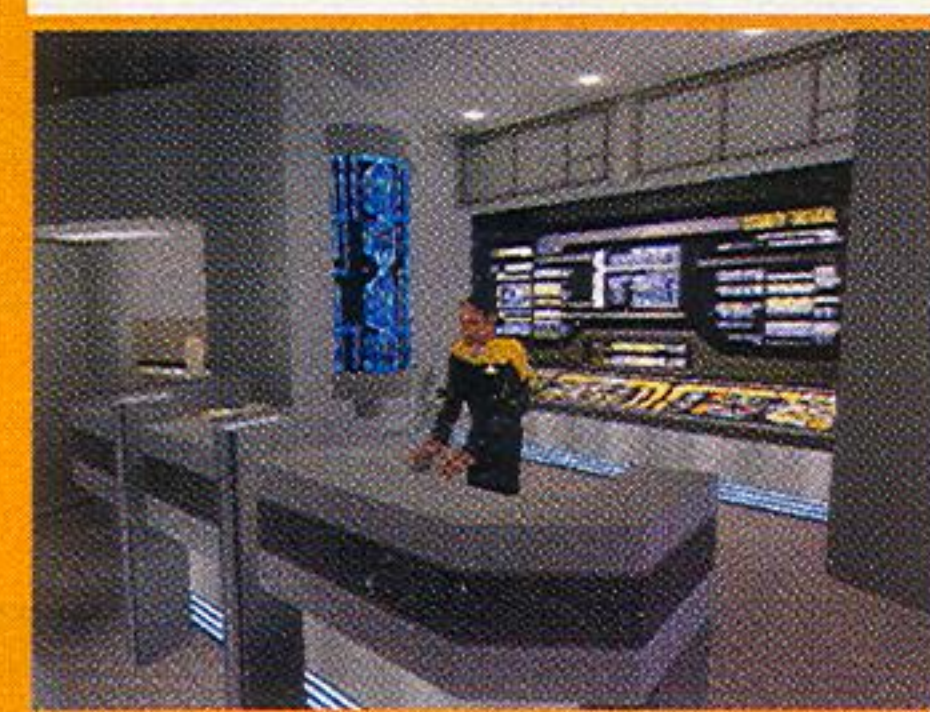


**B**azat pe deja celebrul engine de Quake 3, Star Trek Voyager se anunță dacă nu neapărat un produs revoluționar prin caracteristicile sale cel puțin un shooter atmosferic, cu un număr de puncte interesante care îi vor fascina pe pasionații Star Trek. Povestea jocului se învîrte în jurul unui anumit subiect particular iar acesta îl constituie episodul confruntării cu borgii. Ideea jocului pornește de la cucerirea

navei U.S.S Voyager de către cunoscuții borgi, singurul rămas cu mintea nepenetrată fiind Lt Tuvok. Scopul tău va fi să îl conduci într-o misiune de recucerire a navei și de infiltrare a coloniei Borg pe care va trebui să o distrugi ca singura ta șansă de supraviețuire. Fiind un joc produs cu licența pentru universul și personajele Star Trek este inevitabil ca acesta să fie și punctul major pe care să se mizeze. Toate decorurile vor fi astfel identice cu cele folosite în film, avînd ocazia să le vezi pe tot timpul jocului cînd vei explora încercînd să salvezi Voyager-ul. Atmosfera filmelor va fi recreată și prin efecte speciale deosebite cum ar fi căderea pereților, distrugerea decorurilor și materializarea sau dematerializarea diversilor alieni cînd te

aștepti mai puțin. Nu va lipsi desigur clasică muzică ce îți va aduce aminte de serialul tău favorit (sau nu).

Jocul va fi organizat sub forma a 8 campanii distincte, nelineare, care vor include lupte cu diverse specii extraterestre, încununarea tuturor eforturilor fiind dată de victoria împotriva borg-ilor. În materie de joc, foarte important va fi multiplayer-ul. Pe lîngă clasicele free 4 all, teamplay sau capture the flag, noua modalitate denumită Holomatch îți va permite să te lupți de ambele părți ale baricadei, fiind fie apărătorul Voyager-ului, fie un alien care o atacă. Ceea ce va trebui să rețineți cel mai bine de acum este că "Resistance is Futile".



**C**el de-al doilea joc așteptat de la Activision, Star Trek Armada, pare a fi cel ce ne va oferi cel mai mult din aceste titluri la capitolul originalitate și diversitate. Dacă celelalte două jocuri prezentate se bazează pe idei mai vechi, Armada intră într-un domeniu care este la ora actuală în curs de explorare, spațiul. STA este primul joc de strategie 3D real time ce te va

pune în controlul a nu mai puțin de 4 flote pe care le vei putea conduce pentru obținerea supremației spațiale: Federația, Klingonienii, Romulanii și desigur, rasa cea mai atractivă din întreaga galaxie: Borgii.

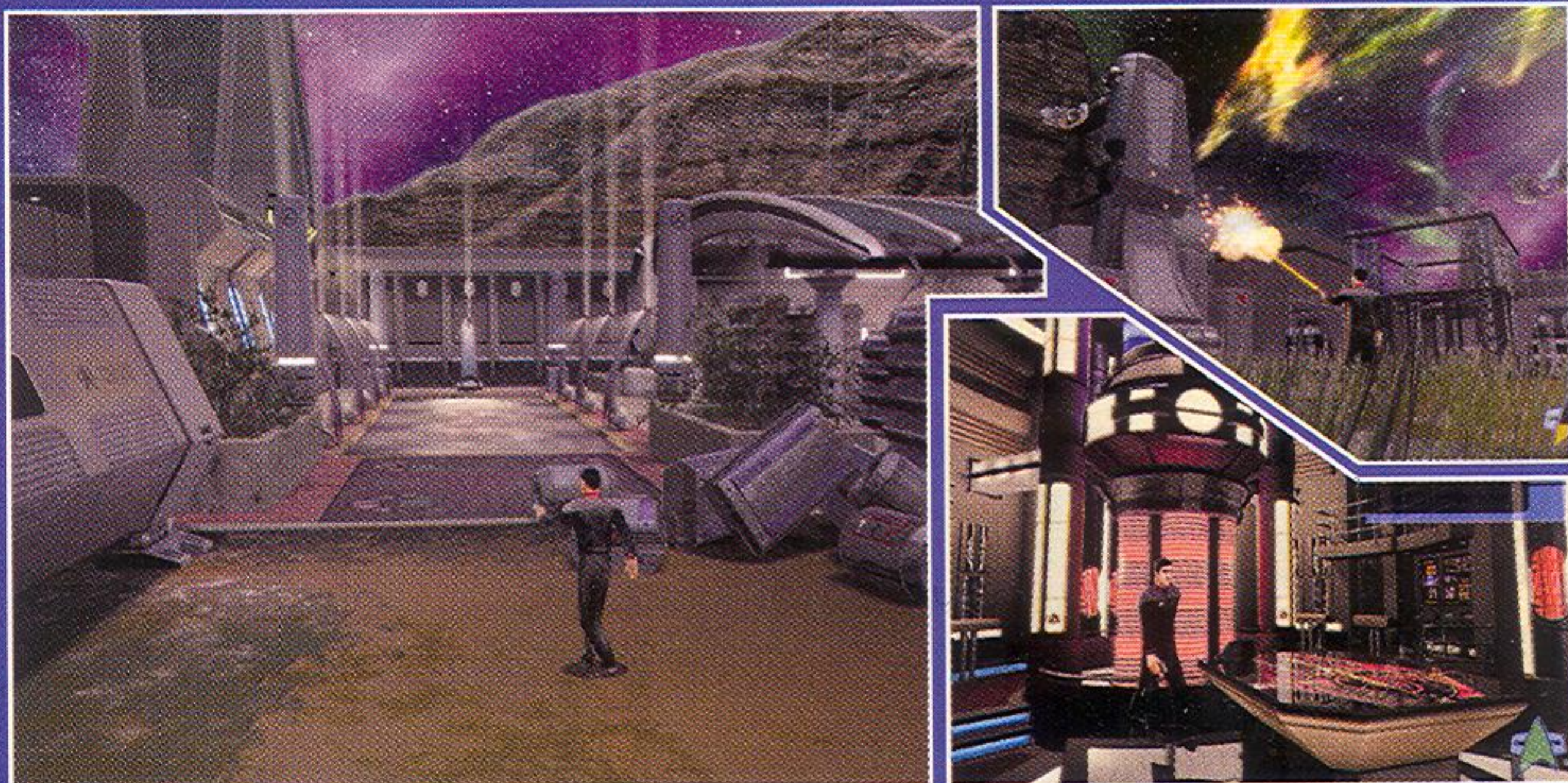
Beneficiind de întreaga tehnologie existentă, jucătorul va putea controla succesiv în 26 de campanii single-player toate aceste flote construind peste 30 de nave specifice fiecărei rase. Deși un număr aparent mare de modele de nave, aceste vor capta utilitate pe parcursul jocului, varietatea misi-

## STAR TREK ARMADA





# STAR TREK INSURRECTION



**H**ei, cine a zis ca cei ce termina facultatea, colegiul sau academia nu au loc de munca? Un simplu cadet, care vei fi tu, primește la prima sa delegare misiunea de a sta pe Enterprise împreuna cu nea Data și nea Picard și de a le asculta orbește

ordinele. Acesta este de fapt ideea de la care pornește cel de-al treilea titlu pregatit de echipa Activision. Este Star Trek: Insurrection, un action adventure care nu se anunța însă foarte interesant.

Jocul are la baza un set de misiuni ce reprezintă "delegațiile" în care capitanul Picard te trimite. Scopul tău va fi de a rezolva diverse enigme, având ajutorul ambelor personaje din universul Star Trek și "beneficiind" de opoziția în primul rînd a romulanilor și a altor

rase care de obicei se întînesc unde nici un om nu a mai fost pîna atunci, evident.

Jocul va fi mai mult un adventure decît un arcade. Numarul redus posibilități de lupta fac necesar acest aspect, phaser-ul fiind singura arma de foc pe care o vei avea, alături de ea beneficiind și de clasicul Vulcan Pinch, ce îi va face pe adversari să ia poziția "stînd liniștit pe spate" fără a produce nici un zgomot care să te dea eventual de gol. Tricorder-ul și comunicator-ul vor fi celelalte 2 instrumente pe care le vei avea cu tine, Tricorder-ul înregistrînd în permanentă tot ceea ce se întîmplă în joc.

## STAR TREK MIORITIC

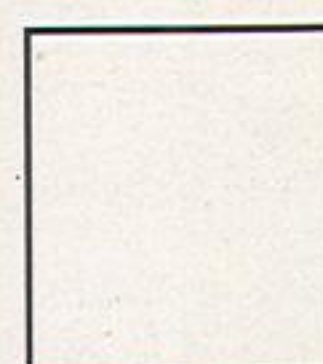
Ținînd cont că în toate aceste jocuri este multă nevoie de securitate, am venit și noi, umili, cu cîteva propuneri pentru funcția de securizator.



**Actor:** Marius Lăcătuș  
**Motiv:** Nea Marius știe să pună punctul pe i. Cu un singur picior te poate face ko într-o secundă.



**Actor:** Mr Bean  
**Motiv:** Arma sa principală este fața. Își obligă inamicii să se uite la el iar aceștia sunt spartî (de rîs)



**Actor:** Omul invizibil  
**Motiv:** Fiind invizibil nu îl va vedea nimeni. Avantajat de asta poate oricînd să-și distrugă adversarii

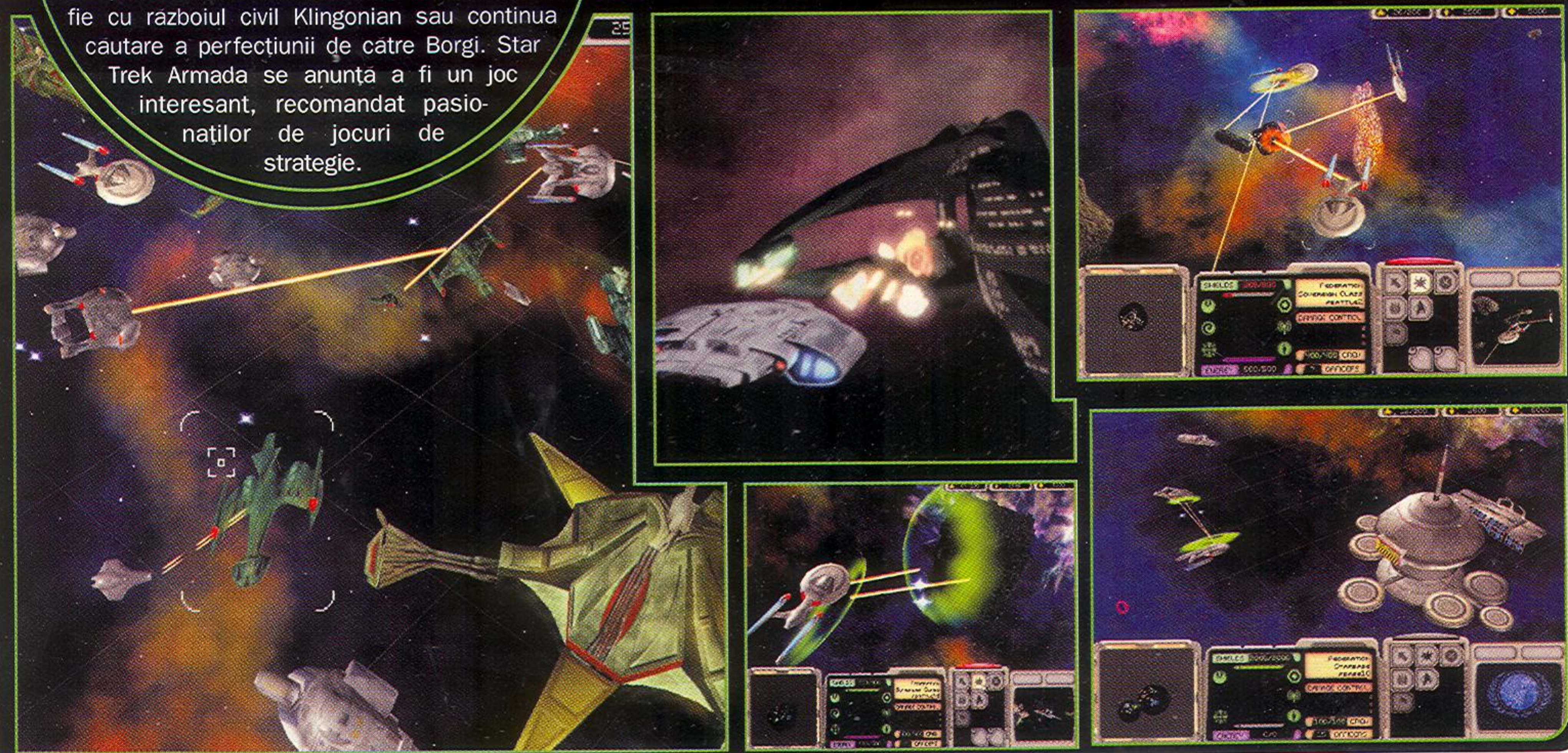


**Actor:** Bugs Bunny  
**Motiv:** Deși aparent un simplu iepuraș, nici Borgii nu îi pot înnoda urechile. Get it Doc?

Deși animațiile sunt fluide în joc, ele nu sunt neaparat naturale, fuga personajelor mai ales arătînd destul de nerealist. Pe ansamblu, Star Trek Insurrection nu arată senzațional însă probabil nici nu va fi un joc ce nu va merita jucat. A, și încă ceva destul de stresant. Numele tau în acest joc, al cadetului pe care îl reprezintă, este Sovok. Hei, ce fel de nume este acesta?

unilor, de la lupte de zeci de nave și pîna la simple misiuni de transport sau escorta solicitînd tipuri de nave printre care se numara nave de lupta, distrugătoare, nave de cercetare sau de transport. Fiecare nava va putea fi dotata cu armele cunoscute din seriale, multe dintre acestea putînd fi cercetate și descoperite de jucator prin construirea de stații orbitale de cercetare.

Pe lîngă luptele propriu-zise, jucatorul va mai avea de luptat și cu alte probleme, în functie de rasa pe care o conduce trebuind să se confrunte fie cu războiul civil Klingonian sau continua căutare a perfecțiunii de către Borgii. Star Trek Armada se anunța a fi un joc interesant, recomandat pasionaților de jocuri de strategie.





# CARMAGEDDON:

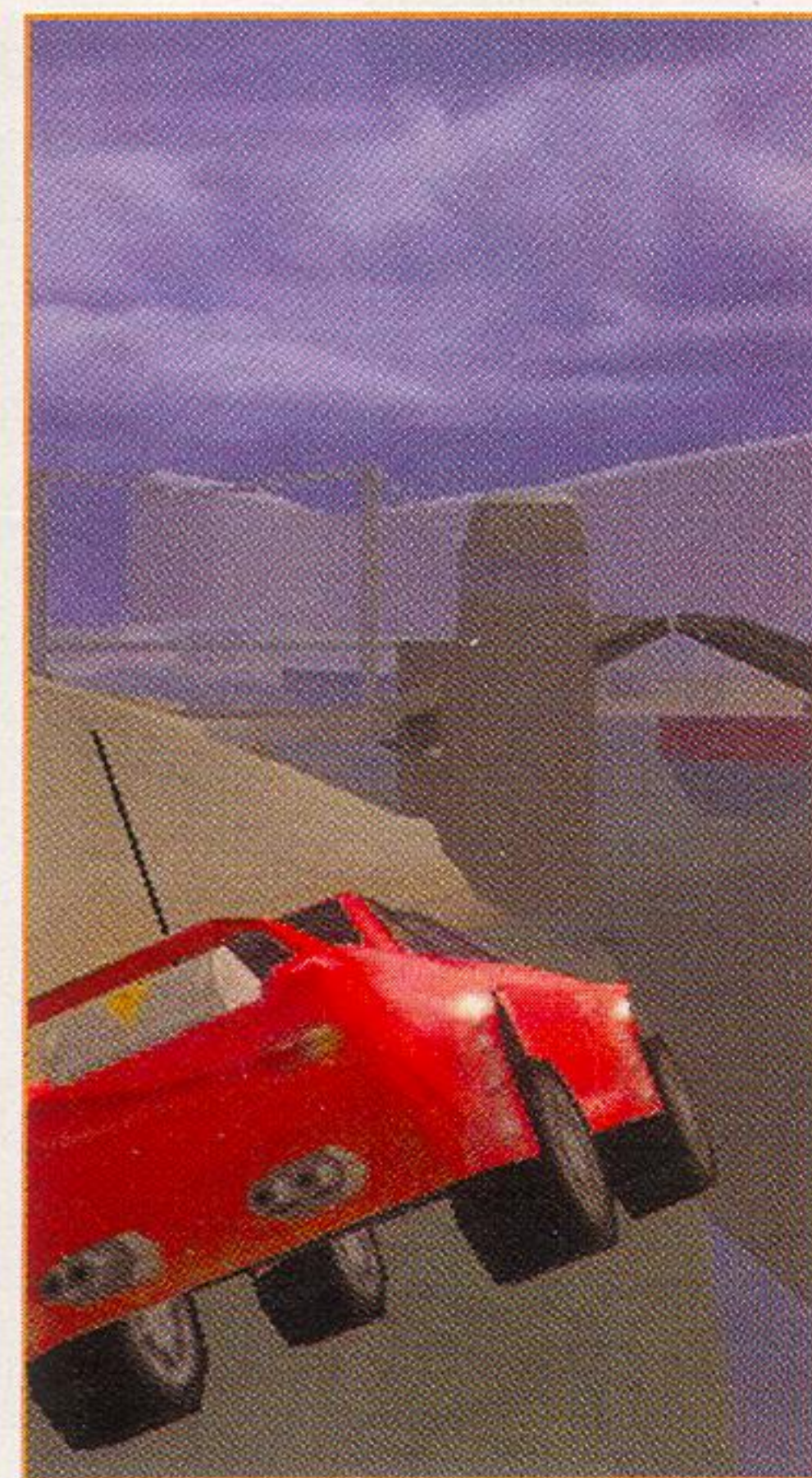
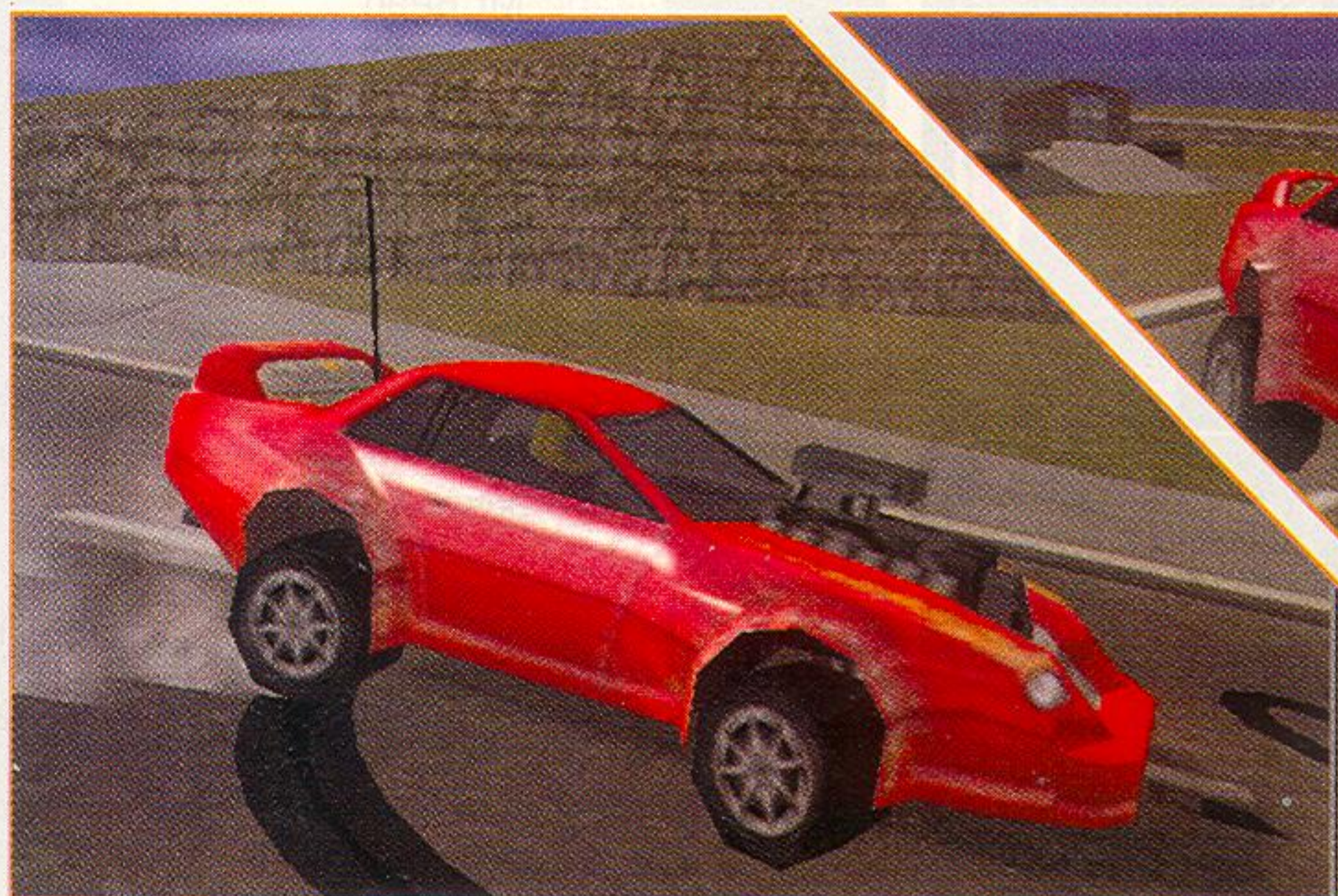
# THE DEATHRACE 2000



PRODUCATOR: Torus

DISTRIBUTOR: SCI

REDACTOR: Camil Perian



**F**ra imposibil ca după succesul înregistrat de primele două jocuri ale seriei Carmageddon, SCI să nu încerce publicarea unei a treia părți a seriei. Jocul, inspirat de această dată după un film violent: Deathrace 2000 și produs de o nouă firmă, din Australia Torus, se anunță a fi o experiență nouă datorită noului engine care promite performanțe duble față de Carmageddon 2 pe același calculator, sistemului de condus mult îmbunătățit și nu în ultimul rând din cauza unor idei mult mai variate în construcția jocului.

## Deathrace 2000

Subiectul pornește de la un film produs în 1975 nu foarte popular, însă asemănător cu tema seriei Carmageddon. Este vorba despre o cursă futuristică, trans-continentală în care se întrec Sly Stallone și David Carradine și unde câștigă cel ce a măcelărit cei mai mulți oameni pe parcurs. Principiul este asemănător Carmageddon-ului, bătrînii sunt mai bine cotați ca adulții, femeile sunt superioare ca punctaj



bărbaților iar cine omoară un copil sub 12 ani primește un bonus special. Scopul nu le este greu de atins, mașinile fiind dotate cu coarne, ghimpi și tot felul de sisteme care să faciliteze omorîrea civililor. Spre deosebire de film însă DR2000 îți va oferi mult mai multă diversitate. Adică?

## Adică

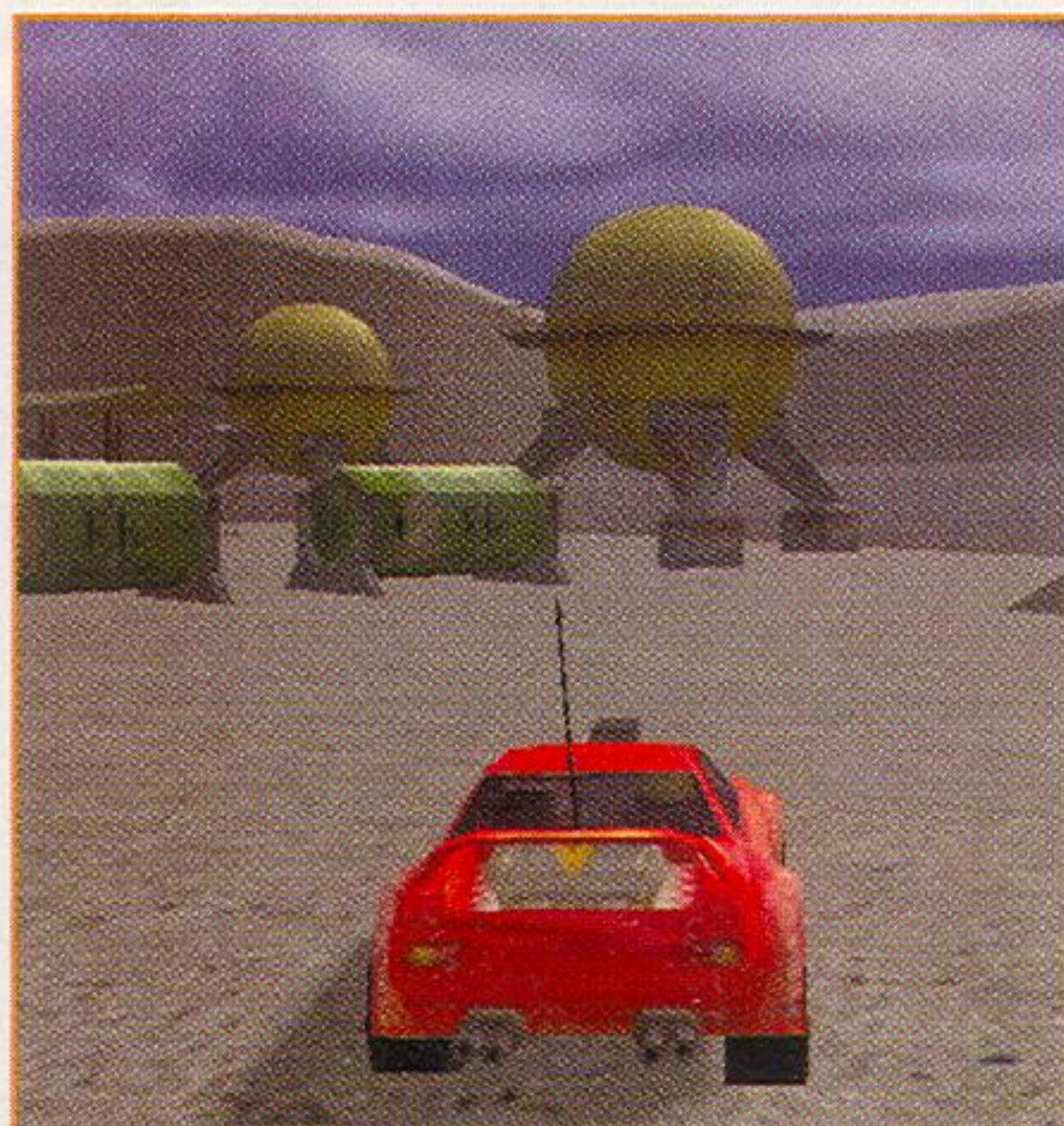
DR2000 va fi axat foarte mult pe partea multiplayer. Alături de cele 45 de trasee singleplayer vor fi nu mai puțin 15 arene pentru deathmatch în care îți vei putea duce o mașină ușor configurabilă ca aspect și culoare. Pe lângă configurabilă mașina va fi și "detășabilă" părțile pe care tu sau adversarii le veți pierde pe drum urmînd a întesa străzile pe tot parcursul unui nivel.

Capitolul atmosfera va mai fi susținut și de multitudinea de efecte grafice care vor fi prezente în joc, reflexia luminii de pe tabla mașinii sau din geamurile clădirilor sau umbrele lăsate de clădiri aducînd în sfîrșit seria Carmageddon din punct de vedere grafic la nivelul cerințelor actuale raportate la card-urile grafice existente pe piață.

## Trecători nevinovați

Versiunea pe care SCI o va scoate pe piață nu se știe încă sigur dacă va fi populată de zombi sau de oameni. Cum însă s-a întîmplat și cu versiunile anterioare, la un moment dat versiunea umană a jocului va fi disponibilă. Indiferent de cine va fi alergat cu mașina, trebuie menționat un nou sistem de AI pus la punct de producători. Acesta are darul în principal de a umaniza comportarea pietonilor în afara momentelor în care tu îi alergi. Este vorba despre traver-

sarea străzii sau statul în grupuri în anumite zone ceea ce vor face mediul să pară mai natural. Tot acestui scop îi va servi și interacțiunea cu mediul mult sporită. Pe de o parte va fi vorba despre posibilitatea distrugerii de diverse cutii, lăzi, cabine telefonice sau rezervoare și pe de alta de diverse secvențe animate sau evenimente care se petrec la un anumit moment pe unele părți ale traseului și care îți permit fie diverse cascadorii fie ajungerea în niște zone inaccesibile în alt mod.



DR2000 se pare că va fi mult mai jucabil decît Carmageddon 2. Dacă nu va mai suferi de sistemul de control slab al predecesorului său și va fi axat foarte mult pe multiplayer cum producătorii promet, înseamnă că vom avea în sfîrșit un joc unde și conduci bine și alergi bine după pietoni. Iar dacă sîngele aflat în fața ochilor vă face rău, nu vă îngrijorați, DeathRace 2000 va fi jocul unde vei avea și ștergătoare de parbriz.



# AMEN: THE AWAKENING

PRODUCATOR: Cavedog

DISTRIBUTOR: GT Interactive

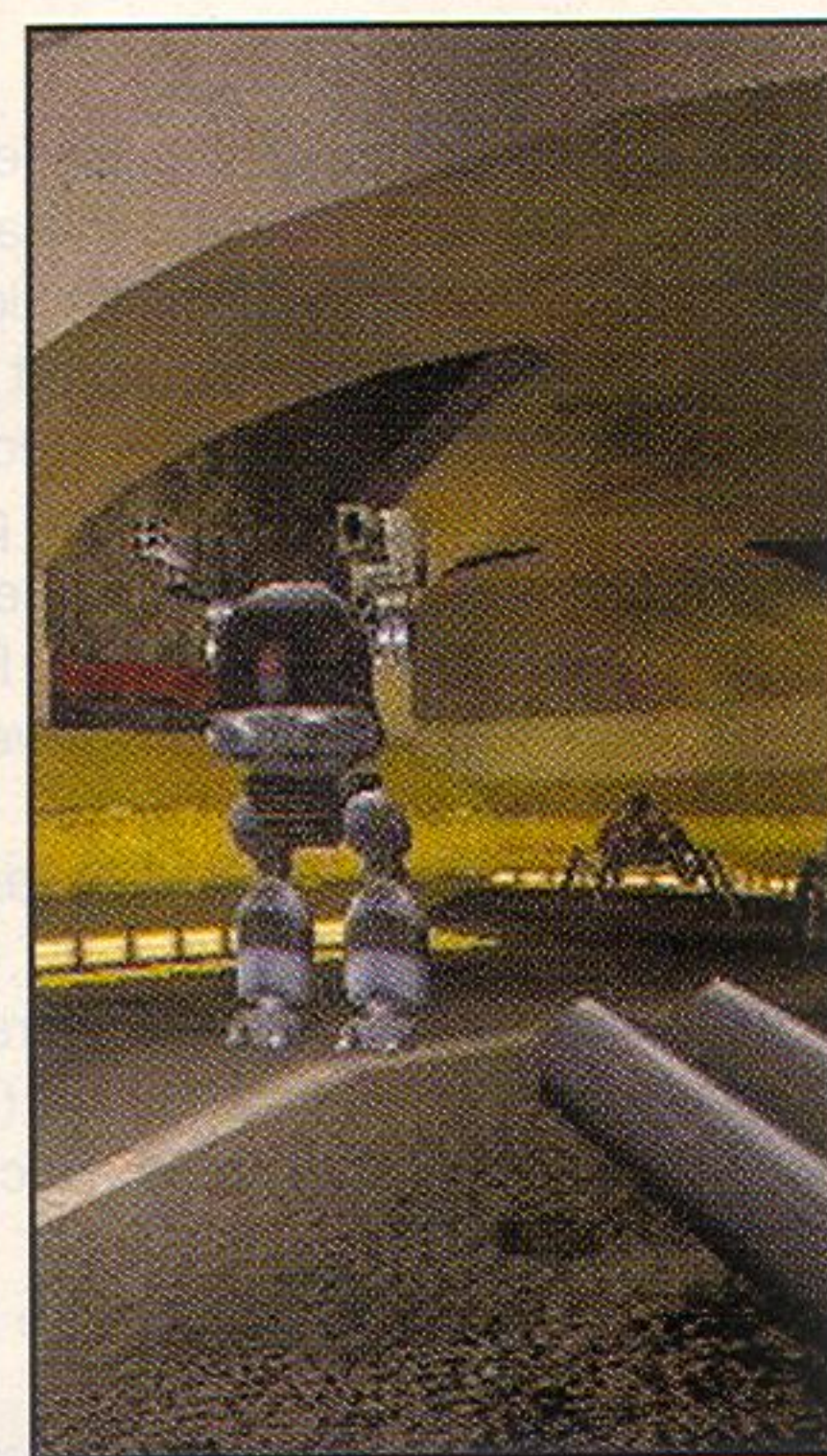
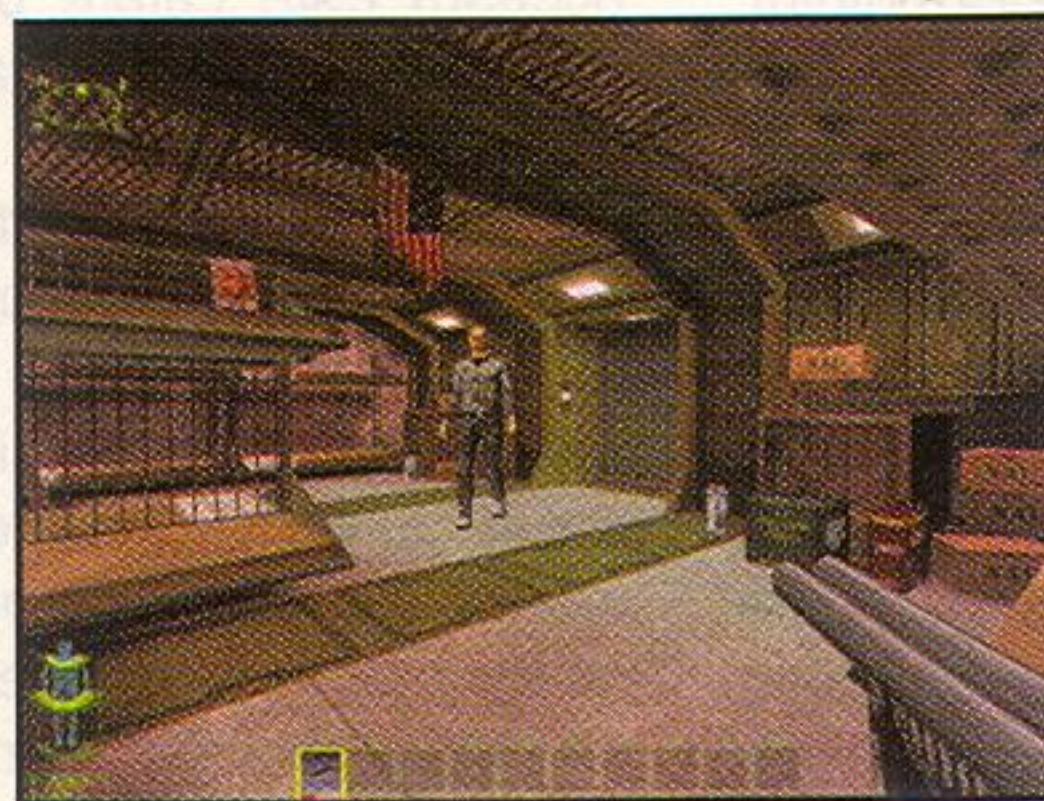
REDACTOR: Mihai Dobrică

În ultima vreme aproape fiecare producător de jocuri și-a încercat sau își încearcă norocul și priceperea în dezvoltarea celui mai tare 3D shooter. Doar că tocmai din această cauză elemente noi, originale și atractive sunt foarte greu de găsit. În cazul de față Cavedog Entertainment încearcă genul "3D shooter inteligent", un joc nelinear a cărui poveste a fost scrisă înaintea motorului grafic. Altfel spus jocul va fi orientat în special pe partea de aventură, în timp ce împușcatul rămâne numai o alternativă - poți să-i eviți sau să-i împuști, alegerea fiind mereu la îndemâna jucătorului (balls or brain?). O altă trăsătură deosebită a jocului va fi interactivitatea ridicată cu mediul înconjurător - de exemplu dacă spargi un geam poți lua apoi un ciob pe care să-l folosești ca armă.

Acțiunea/aventura se petrece în anul 2032, în ajunul Crăciunului, când dintr-o dată o treime din populația pământului o ia razna și începe să omoare în stînga și-n dreapta. Aici intervi tu, în pielea lui Bishop Six, eroul principal. Bishop este un agent super șmecher, cu ochi albaștri, al serviciilor speciale britanice, trimis să investigheze sursa nebuniei generale. Misterul va fi dezvăluit treptat de-a lungul a douăsprezece acte (nu nivele, cum se numesc în alte jocuri) a căror dimensiune este uneori mai mare decât a zece nivele obișnuite de Quake. "Acțiunea jocului este clădită după o poveste epică. Nu vei sări din nivel în nivel în nivel.

În loc de asta vei merge din act în act descoperind noi provocări și revelații". Hmm... Nivelele, ne spun producătorii, vor fi deosebit de realiste și, mai ales, la scară. Printre acestea se numără aeroportul din Pittsburg, o bază militară, metroul din New York, un avion, toate redatate în cel mai mic detaliu. Și mai interesant este faptul că, ne mai spun producătorii, "tot ceea ce arată a fi interactiv va fi interactiv!"... ce chestie! Jocul va fi presărat cu puzzle-uri cât se poate de interesante, în stilul celor întâlnite în questuri, sau gen Tomb Raider, în care trebuie să eviți capcane pregătite cu minuțiozitate. Fiindcă nebunia care a afectat populația (și pe care o poți căpăta și tu dacă, de exemplu, citești ziarul nebunilor - Newsweek) nu le-a redus și inteligența. Jocul va avea un AI de calitate, care va contribui la senzația că ceea ce se petrece în jurul tău este cât se poate de real (de exemplu dacă arunci în aer un generator în câteva minute va apărea echipa de intervenție, senzorii și camerele de luat vederi vor alarma imediat gărzi înarmate, inamicii aflați în inferioritate vor chema ajutoare, etc). Bishop va purta cu el un aparat de comunicare care te va ține în permanent contact cu baza și prin care vei primi ajutor de la o întreagă echipă de experți militari. Dacă preferi calea armelor, Amen îți pune la dispoziție un redutabil arsenal care include pistoale, mitraliere, grenade și lansatoare de rachete, însă trebuie reținut

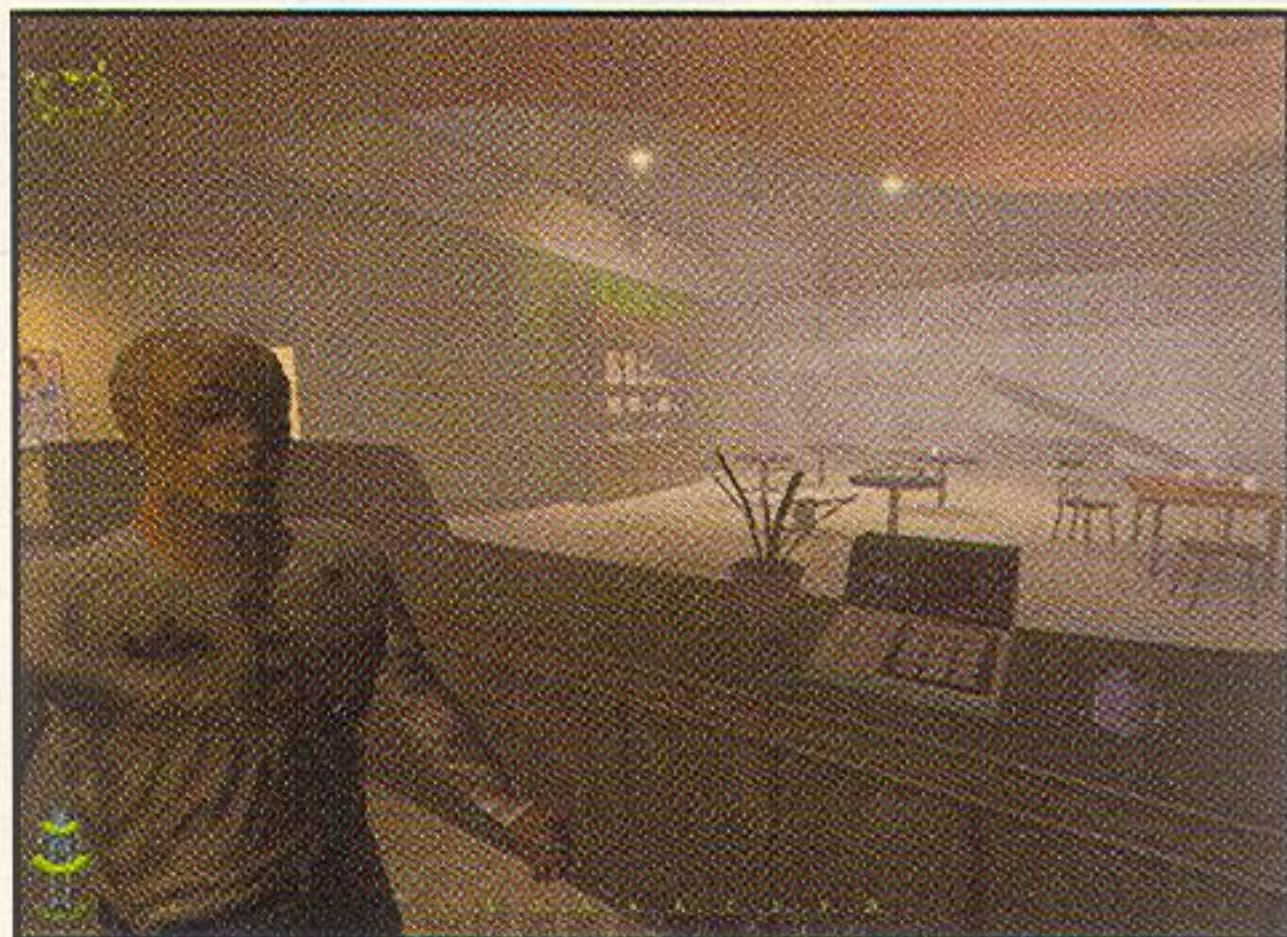
că fiecare problemă va avea mai multe soluții. Cîteva arme futuriste sunt de așteptat, jocul conținând și o parti-



cică bună de SF.

Grafica jocului arată superb și confirmă toate afirmațiile făcute pînă acum în această privință. Efectele sonore vor fi și ele la înălțime, peste ceea ce am întâlnit

pînă acum, iar la realizarea muzicii a contribuit o orchestră întreagă, cu corul aferent. Amen: The Awakening va apărea cîndva în această vară și va necesita accelerator grafic 3D.





# DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

**PRODUCATOR:** Psygnosis **DISTRIBUTOR:** Psygnosis **REDACTOR:** Dragos Inoan

**P**rimul joc al celor de la Surreal software, Drakan, se anunță a fi un mare succes. Deși inițial a părut mai mult o clonă a altor jocuri apărute deja, recent apărutul demo mi-a schimbat opinia cu 180°. Drakan nu este o clonă sau o imitație ci este pur și simplu un altfel de joc. Este un 3rd person action RPG dotat cu un engine foarte puternic. Riot (așa se numește engine-ul) a fost completat și scos deja la vânzare. Principalele sale atu-uri sunt cerințele cât de cât mici de sistem și ușurința de a reprezenta atât spații deschise foarte detaliate (munți, câmpii) dar și spații închise (peșteri sau interioruri de case) pe care le veți vedea în totalitate în Drakan: Order of the Flame

## Rynn

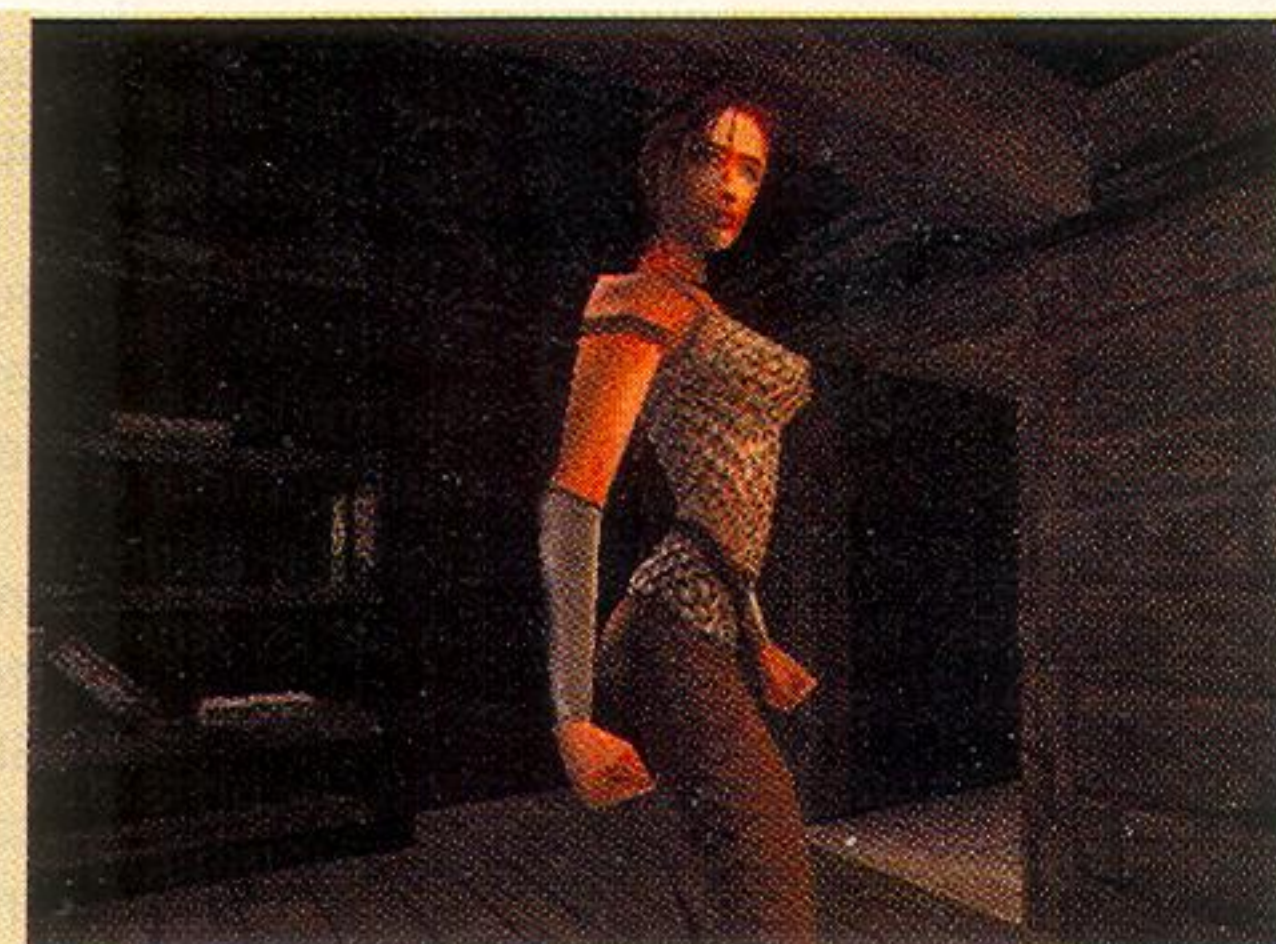
Personajul principal al jocului este Rynn, o preafrumoasă fată instruită într-ale războiului, care este legată trup și suflet de dragonul ei credincios, Anokh. Ea a pornit în căutarea fratelui ei, dispărut în urma unor întâlniri cu wartocii (un fel de porci pe două picioare) care au început să terorizeze satele de oameni pașnici. Povestea o poartă pe Rynn prin tot felul de locuri (peșteri străvechi, bazele wartocilor, canioane, munți, etc), totul făcându-se dintr-o perspectivă asemănătoare cu cea din Heretic 2. De fapt, camera este aproape identică cu cea din Heretic 2, foarte bine realizată, cu puține bug-uri (nu trece prin pereți sau prin personaje decât în cazuri extreme).

Jucătorul o poate controla pe Rynn în două

moduri: fie când ea se află pe dragon (și atunci are libertate de mișcare 100%, ceva gen Descent), fie când aceasta este pe pământ, ca la orice 3d shooter.

Rynn are la dispoziție un întreg arsenal de arme (pe care trebuie să le găsească) și armuri. Inițial ea pornește cu un chainmail și o bătă indistructibilă, o armă destul de bună.

Armele din Drakan au 3 caracteristici: distanța, viteza și puterea cu care lovesc. În afară de clasicele buzdugane și săbii mai avem și arcuri cu săgeți care din păcate se folosesc destul de greu în acest joc. Marea problemă este că efectiv nu vezi unde tragi neexistând un reticul pentru arc. Totuși se pare că săgețile au un soi de auto-aim ceea ce mai compensează lipsa acestei facilități. Lupta este fie corp la corp, unde Rynn poate da cu sabia în mai multe moduri, în funcție de direcția în care se mișcă, sau la distanță, când aceasta este călare pe dragon. Anokh, căci acesta este numele dragonului a fost legat de Rynn printr-un ritual la nașterea acesteia. Din această cauză cei doi depind unul de altul pentru a trăi, dacă dragonul este lovit Rynn pierde la fel de multă viață și vice versa. Astfel dacă moare unul, moare și celălalt. Ce este din acest punct de vedere interesant este AI-ul dragonului, destul de bine implementat. Astfel că Rynn poate să plece pe jos, să se bată sau să facă alte chestii, iar când are nevoie poate să îl strige și Anokh își face apariția și aterizează în cel mai apropiat loc. Dragonul se uită în permanență după Rynn, ca să nu o scape din ochi. El mai are și replici inteligente, cum ar fi "Ești prea nerăbdătoare, micuța mea"

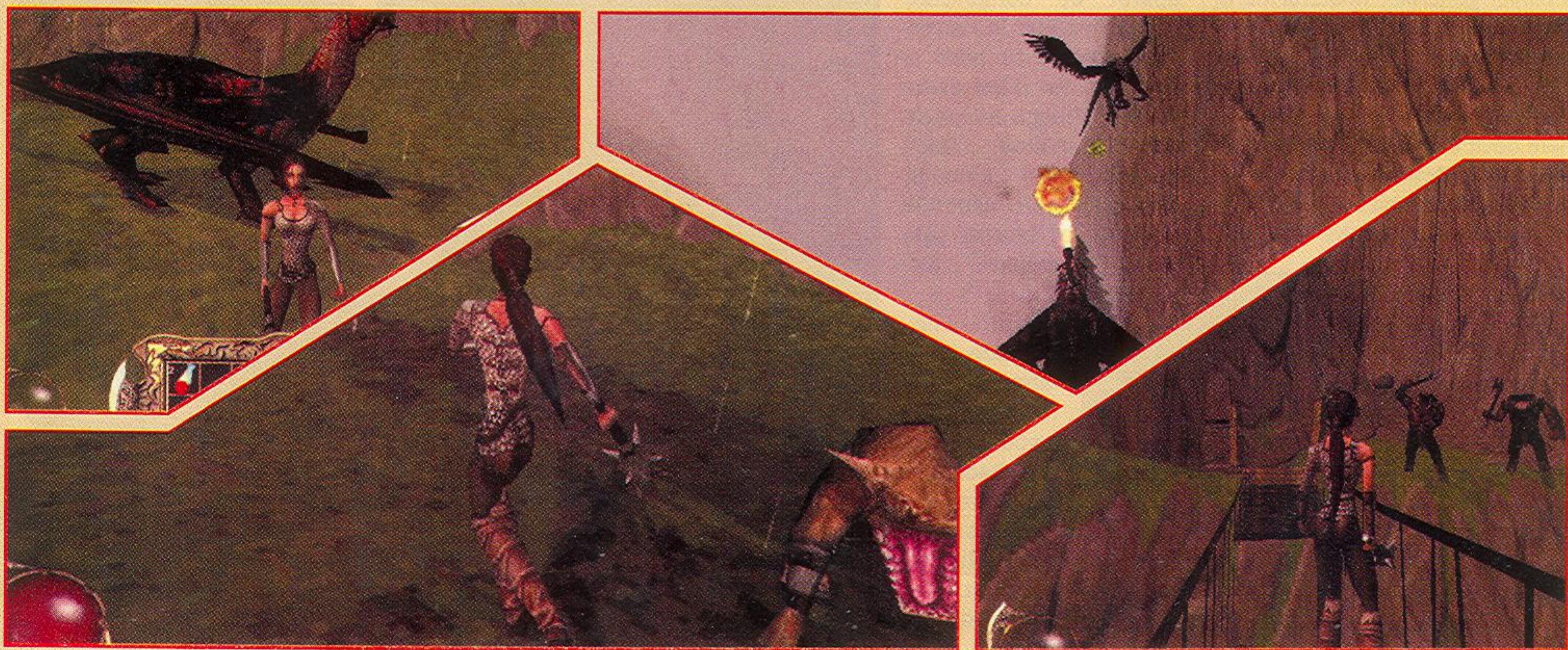


(traducere direct din engleză) dacă Rynn îl cheamă când acesta este deja lângă ea. Dragonul mai știe și tehnici de auto-apărare, el scuișând foc peste toți inamicii care sunt prea aproape de el, sau își ia zborul când se simte amenințat. Per total, dragonul este un personaj cât se poate de distractiv, simpatic și folositor. În luptele aeriene el trage cu niște bile de foc atâta timp cât are mana. Mana este reprezentată printr-un glob auriu care se încarcă foarte repede.

## Inventarul

Inventarul se accesează în timp real, adică poți avea surprize ca un monstru să se strecoare și să înceapă să lovească în timp ce aranjezi obiecte sau îți pui armuri, lucru deloc plăcut. Tocmai din acest motiv trebuie "curățat" locul înainte de a consulta garderoba.

Per total, jocul pare frumos și le doresc celor de la Surreal succes în continuare cu jocul final. Iar voi trebuie să jucați demo-ul deoarece se află pe acest CD.





# REQUIEM

PRODUCĂTOR: 3DO    DISTRIBUTOR: Ubisoft    REDACTOR: Marius Neacșa

La prima privire Requiem părea un 3D shooter normal. Însă, pas cu pas - pe măsură ce citeam manualul în subliminal începușem să devin interesat de termenii pe care îi descopeream: angelic powers, secular weapons, time warp. O parte din mine încerca să se opună acestei stări, punând-o pe seama unei politici de marketing bine pusă la punct.

Începînd de aici și pe tot timpul jocului am avut un sentiment de deja-vu, care acum prinde formă: JediKnight. De ce oare? În primul rând sistemul de forțe (puteri divine). Faptul că eram obișnuit cu acest mod, a făcut ca folosirea lor să fie o plăcere. Unele mult mai detaliate și mai interesante, spre exemplu to salt; care transformă inamicii în statui de sare care se risipesc, shockwave; care produce un mic cutremur, time warp ce imprimă timpului un comportament special pentru ușurarea activităților tale. Altă paralelă ar fi sistemul de obiective ce conferă totodată o notă epică aparte și formează un scenariu ce influențează în mod direct atmosfera de ansamblu. O a treia paralelă este interacțiunea cu NPC-urile moștenită clar din JK (oameni în bar, innocents, soldați de pază).

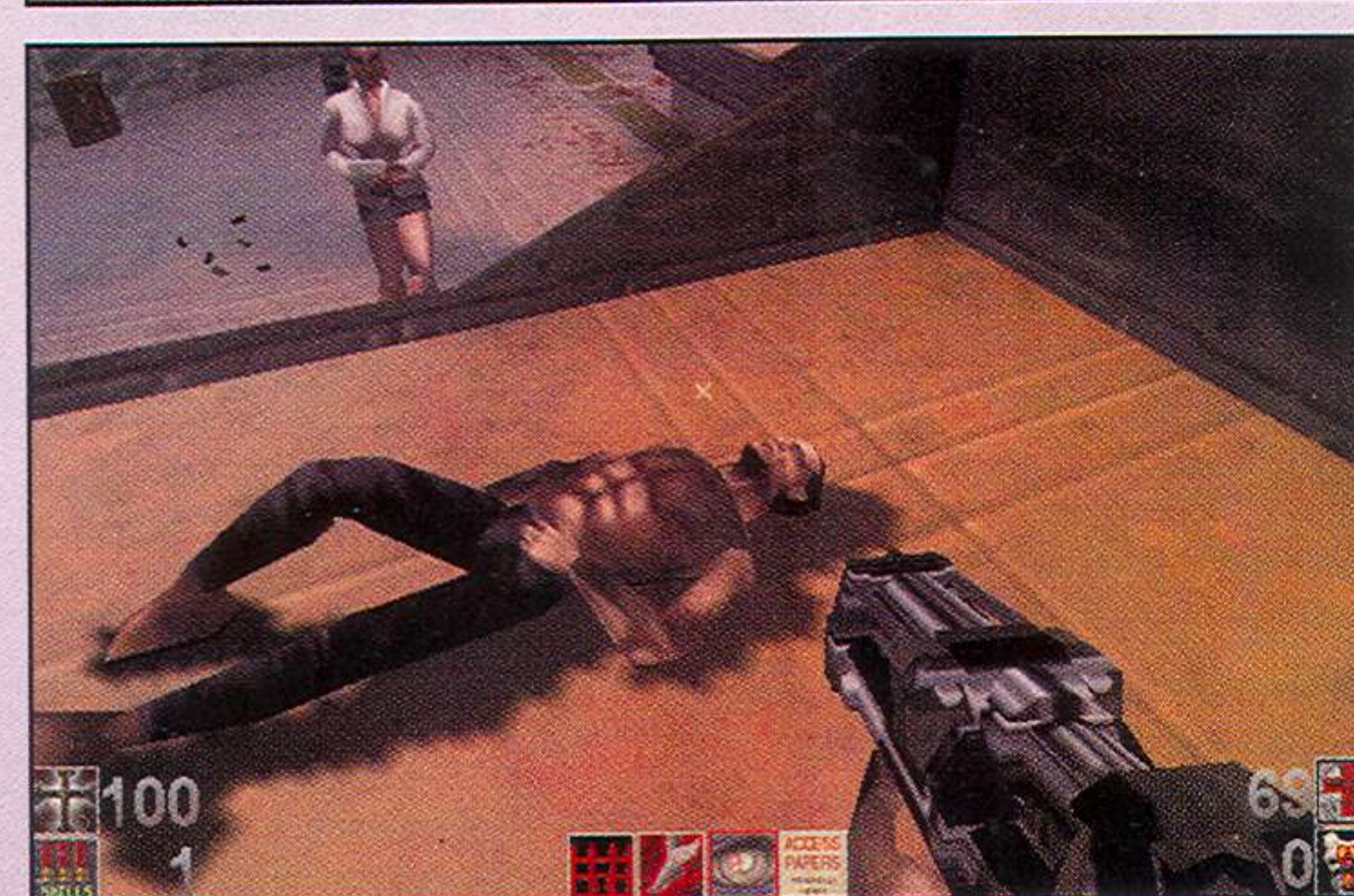
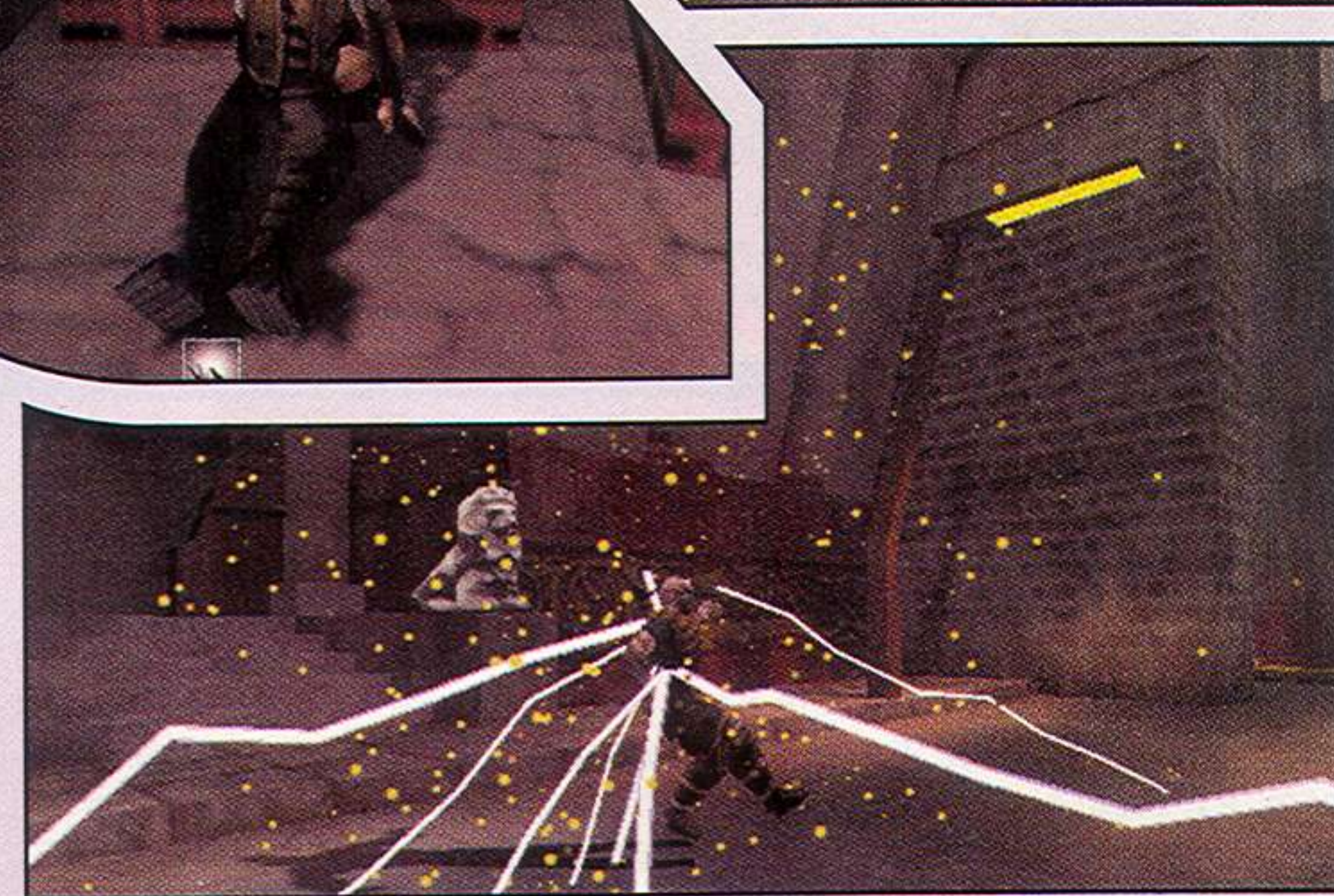
Puterile reprezintă punctul forte (8 ofensive, 5 defensive, 3 de manevră și 4 interactive) atât din punct de vedere al eficienței cât și al părții artistice. Armele sunt lăsate la o parte (7 arme clasice: pistol, mitralieră, shotgun, lansator de grenade, lansator de rachete, pușcă cu lunetă și railgun) având mai special design-ul și numele (Azazel, Trinity, Murmur, Revelations).

Engine-ul grafic prezintă unele aspecte necesar de a fi subliniate. Se spune că Messiah va avea umbre dinamice, ei bine Requiem deja le are. Asta înseamnă că fiecare personaj are o umbră formată din mai multe segmente care se modifică în funcție de mișcările acestuia, iar arma și mâna pe care le vezi sunt

umbrite și ele.

Cuvântul care ar putea să caracterizeze acest engine este efect. Adică efecte speciale (explozii, lumini, scânteii, arcuri electrice, etc). Ce m-a impresionat cel mai mult sunt animațiile. Este o adevărată artă, un fel de balet macabru, modul în care soldații (sau mai bine zis corpurile lor) reacționează în urma impactului. Cel mai bine se vede în momentul în care folosești time warp și vezi cu încetinitorul fiecare mișcare și fiecare glonț care lovește un soldat și îl pune în imposibilitatea de a respira. Acest aspect este foarte bine implementat: un soldat lovit de un glonț nu moare, în schimb impactul îl poate arunca la pământ sau dezechilibra, r.osta venind numai în momentul în care soldatul își revine. Partea statică (texturi, design de nivele) este potrivită. Nu se remarcă lucruri deosebit de interesante, iar de reproșat ar fi o slabă interacțiune cu mediul: gloanțele nu lasă urme pe pereți, iar distrugerile se limitează la geamuri.

Trecem de la ochi la urechi, care au parte de un tratament special. Fie că este un sunet de fond, fie că sunt pași sau tuburi căzute pe podea, partea de background este privită cu aceeași seriozitate ca și rolurile principale: gloanțe, arme, explozii, efecte speciale. Cel mai interesant este modul în care gloanțele lovesc un inamic: dacă intră în carne, se lovesc de armură sau trec pe lângă. Requiem îți servește o experiență unică. Se pare că motivul religios, ce a furnizat inspirație pentru puteri, arme, monștri și scenariu a fost foarte bine ales. Bineînțeles că acesta nu ar fi însemnat nimic fără o realizare de excepție. Chiar dacă Requiem nu o să zdruncine din temelii Raiul, îți poate oferi câteva ore (zeci) de gaming extrem.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Requiem	
Parti bune și părți rele. Din păcate cam neactualizată tehnologic	Bine realizat, efectele speciale foarte bine implementate.	<b>P166 / P200</b>	Jedi Knight	
		<b>Video</b>	Sin	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	Yahoo	In timp
În principal elemente găsite în alte jocuri.	Nu prezintă bug-uri, este însă o idee nu prea originală	<b>32 / 64 Mb</b>	30	
		<b>Hard</b>	Link Recomandat	
		<b>100 Mb</b>	<a href="http://www.ubisoft.com/">http://www.ubisoft.com/</a>	
			<b>Interesant</b>	



# DESCENT 3

PRODUCĂTOR: Interplay    DISTRIBUTOR: Interplay    REDACTOR: Dragoș Inoan



**D**upă apariția lui Descent 2, au fost zvonuri cum că Descent 3 s-ar petrece în spațiu. Zvonurile au fost curmate odată cu apariția lui Descent Freespace care nu avea nici o legătură cu seria, împrumutând doar numele pentru a avea mai mult succes. Adevăratul Descent 3 a apărut pe piață în lunie 99. Interplay a realizat că jocul nu va avea un succes la fel de mare ca predecesorii săi așa că a recurs la niște strategii de marketing destul de interesante pentru a atrage cât mai mulți clienți. Una din cele mai importante a fost campania "in your face" care a dat șansa fanilor Descent să aibă poza lor în joc

Pentru că tot am vorbit de strategii de a atrage publicul, Outrage a introdus o nouă modalitate de control: MLOOK, pentru a atrage comunitatea quakerilor spre Descent. Totuși acest mod este total nefiresc și oarecum necinstit, deoarece reduce Descentul la un simplu point'n'click.

urile multiplayer. Astfel s-au primit sute de fotografii de la viitorii jucători de D3 din întreaga lume.

D3 se bucură de o grafică foarte bună și niște efecte speciale cum rar s-au mai întâlnit până acum. Lumini dinamice, flăcări, ceață, toate sunt prezente și combinate pentru a face din D3 unul din cele mai "arătoase" jocuri de până acum.

## Multiplayer

Descent 3 este axat pe multi player, deși are și o campanie de single player destul de interesantă. Astfel el poate fi jucat pe modem, rețea locală sau internet la serviciul gratis PXO (Parallax Online).

Modurile de joc sunt cele clasice cu câteva adăugiri, cele mai importante două noutăți fiind Monsterball (un fel de fotbal) și Entropy. Acesta din urmă este orientat spre lucrul în echipă și strategie și seamănă cu Capture the Hold din Tribes. Fiecare echipă are o bază împărțită în camere cu diferite funcții. Scopul este de a captura camerele inamicului cu ajutorul unor virusi produși în laboratoarele proprii.

## Gaussu' cu mausu'

Arsenalul din D3 este compus în parte din armele din jocurile precedente cu câteva adăugiri și lipsuri.

Astfel, nu pot să nu remarc lipsa helix, spreadfire sau gauss cannon-ului. Acesta din urmă a fost înlocuit cu "vauss", o combinație destul de puternică între vulcan și gauss. Laserele cu care ne-am obișnuit sunt doar de 2 tipuri: normale și super laser. Ca arme noi avem napalmul, care arată cel mai bine dintre toate armele, mass driverul (un fel de railgun), microwave și EMD gun.

Între rachete avem impact mortar (Earthshaker), Black Shark (care crează un câmp gravitațional extrem de puternic la locul exploziei) sau Napalm Missile.

## Alte chestii...

Pe single player lucrurile s-au schimbat și ele destul de mult. GuideBot-ul este acum dotat cu o inteligență superioară și o serie de facilități noi. El poate fi redenumit, reparat sau poate folosi stingătorul din dotare. De asemenea el nu se mai blochează prin pereți și nici nu mai atacă cu flare-uri, el preferând să stea deoparte decât să fie lovit.

Misiunile nu mai constau în

veșnica vânătoare de reactoare și apoi fuga din nivele, ele având acum obiective ca găsirea unui obiect, eliberarea unui om de știință sau protejarea reactorului contra timp. Și unde mai pui că inamicii tăi nu sunt numai roboții de diverse mărimi și forme, ci și mercenari PTMC, care zboară tot pe Pyro (nava ta).

Un alt atu al D3-ului este engine-ul dual care facilitează ieșirea din tunele în aer liber fără prea multe probleme.

## Unele probleme...

Jocul are și așa ceva, primele apărând chiar la anumite incompatibilități cu plăcile video, unde putem vedea tot felul de triunghiuri urâte în loc de ceață, sau geometrii care nu sunt transparente. Apoi ele trec de la simpla incompatibilitate la mari greșeli de programare, uneori podeaua (sau tavanul, după gust) devenind invizibilă, descoperind tot felul de găuri în nivel. Și în cele din urmă vin cerințele de sistem, care au fost puse pe cutie absolut din burtă pe 32 Mb RAM fiind aproape ne jucabil. Concluzionând, Descent 3 este un joc destul de bun dar care nu aduce însă prea multe noutăți pentru fanii genului.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>Processor</b>	P233 / P200	Descent 3 Descent 2 Forsaken	<b>8</b>
Un singur cuvânt: EXTRAORDINAR	Foarte bun, efecte și voci pe măsură.			
		Direct 3D		
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	Yahoo In timp...	
Veche de cînd lumea, dar se pare că ține.	Prea multe bug-uri pentru un joc aflat în plină activitate	32 / 128 Mb	9	Hmm...bun
		<b>Hard</b>	Link recomandat	
		200 Mb	http://www.interplay.com/descent3	



# STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

PRODUCĂTOR: Microprose    DISTRIBUTOR: Hasbro    REDACTOR: Dragoș Inoan



mai pașnici până la cei mai agresivi. Cu aceștia se poate face comerț pentru a face rost de bani și a-i atrage de partea ta. Odată atrași ei pot să se afilieze sau să devină membrii ai imperiului galactic condus de jucător. Interesant este că fiecare rasă are propriile clădiri și este specializată într-un anumit domeniu.

Arborele de cercetare nu este foarte stufos și se desprinde în 6 ramuri. Odată cu fiecare nouă descoperire, sunt anunțate noile clădiri sau nave care pot fi produse. Clădirile vechi pot fi îmbunătățite pe parcursul timpului sau înlocuite cu altele care au eficiență sporită.

### Pe turn-uri

Partea de luptă a jocului se desfășoară tot pe ture. Aici trebuie menționată lașitatea ieșită din comun a computerului, el retrăgându-se de fiecare dată când nu are superioritate clară. Astfel jocul poate deveni extrem de enervant. Totuși în cazul în care computerul nu apucă să fugă se pot constata multiplele moduri de atac (strategii de încercuire, fugă sau chiar atac frontal). Bătăliile sunt 3D, fiecare navă fiind modelată destul de bine pentru un joc de strategie.

În BOTF mai avem parte și de rasele "speciale" din filme, Gomtuu, cristalul spațial sau chiar de Borgi. Fiecare are o minte a sa unii fiind pașnici, alții agresivi iar alții indeciși care de-abia așteaptă o provocare pentru a se lua de cineva. De aici devine important capitolul diplomație unde totul depinde de bani, și în special de tribut. Multe pot fi rezolvate printr-o mită bine plasată. Alianțe se pot

Membrii Federației sunt diplomați înnașcuți și cred că orice conflict poate fi soluționat pe cale pașnică. Cardasienii sunt cei mai pricepuți spioni. Ei folosesc pacea pentru a ataca pe la spate, de cele mai multe ori. Romulanii au cele mai bune nave invizibile doar că nu sunt foarte rezistente. Ferengi sunt în principal comercianți și nu consideră navele pierdute o problemă deoarece ei sunt atât de bogați încât le înlocuiesc imediat. În cele din urmă, Klingonienii sunt o rasă războinică, o rasă care trăiește pentru a lupta, ceea ce îi transformă în inamici extrem de periculoși.

nării, pot apare prieteni de unde nici nu te aștepti, totul pentru câteva mii de credite.

O oarecare problemă apare la modul în care BOTF trebuie jucat. Fiecare rasă trebuie abordată total diferit. Astfel, în vreme ce pentru un Klingonian nu este foarte greu să câștige, pentru Federație este foarte greu, deoarece trebuie să aștepte o provocare, iar dacă declară război pe nepusă masă încep să se revolte proprii cetățeni, nemulțumiți de politicile violente. Și unde mai pui că la război se ajunge doar când toate cele lalte 3 rase sunt aliate împotriva ta.

Închei spunând că BOTF este o clonă de Master of Orion care nu are nimic în plus decât rasele din Star Trek, și care la un moment dat poate deveni extrem de stresant, mai ales în fazele superioare ale jocului.

Space .. the final frontier.." zice cântecul. Pentru fanii StarTrek a apărut un nou joc care să le mănânce timpul. Star Trek: Birth of the Federation (BOTF) este un joc de strategie pe turn-uri aflat în universul Star Trek ce se desfășoară în cel mai pur stil Master of Orion. Nu există un un obiectiv final bine determinat sau

o anume rasă cu care trebuie să joci. Astfel, la dispoziția jucătorului sunt puze cele 5 rase majore, Federația, Klingonienii, Romulanii, Cardasienii și Ferengi fiecare cu avantajele și dezavantajele lor.

Pentru a da un grad de realism cât mai mare, interfața jocului diferă de la rasă la rasă fiind totodată împărțită în mai multe ecrane, mai mult sau mai puțin importante. Primul care apare este harta galactică unde se dau ordine navelor, se aleg planete și rutele de comerț. Aceasta este împărțită în cadrante, fiecare conținând sau nu un sistem de planete. Sistemele pot fi locuite de rase minore, care nu ies niciodată din ele. Astfel putem găsi cam toate rasele din film, de la Betazoizi până la Paklezi, de la cei



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Star Trek: BOTF	<b>8</b>
Interfețe configurate după fiecare rasă, exact ca în film	Coloana sonoră de la Star Trek și efectele sonore obișnuite.	<b>P166 / P266</b>	Master of Orion 2	
		<b>Video</b>	Malkari	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>In timp</b>
Master of Orion în universul Star Trek. Nimic original sau deosebit.	Bine realizat, tocmai bun pentru fanii Star Trek.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>3</b>	<b>Interesant</b>
		<b>Hard</b>	<b>Link Recomandat</b>	
		<b>140</b>	<a href="http://www.microprose.com/">http://www.microprose.com/</a>	



# STAR WARS EPISODUL 1: THE PHANTOM MENACE

PRODUCĂTOR: LucasArts    DISTRIBUTOR: Activision    REDACTOR: Dragoș Inoan



Inspirat din filmul cu același nume Star Wars: The Phantom Menace (TPM) a fost lansat pe piață odată cu acesta și împreună cu Racerul fiind menite a mai scoate niște milioane de dolari de la fanii înrăiți Star Wars și nu numai. Cu toate că nu străluceau din nici un punct de vedere, cele două jocuri s-au dovedit a fi adevărate hit-uri, ajungând aproape instantaneu pe primele două locuri în topul vânzărilor, surclasând aproape umiliitor jocuri net superioare.

## A fost odată ca niciodată...

TPM are loc cu zeci de ani înainte de Episodul 3 din Star Wars: A New Hope (primul pe care l-am văzut noi toți) și se concentrează în principal pe mica planetă Naboo, unde trăiesc în pace două rase pașnice: Naboo (oameni) și Gungans (un fel de iepuri care locuiesc în adâncurile apelor). Planeta nu a fost aleasă la întâmplare, ea avînd un rol crucial în istoria imperiului galactic, fiind planeta de baștină a împăratului Palpatine. Trecând peste acestea, jocul urmează întoc-

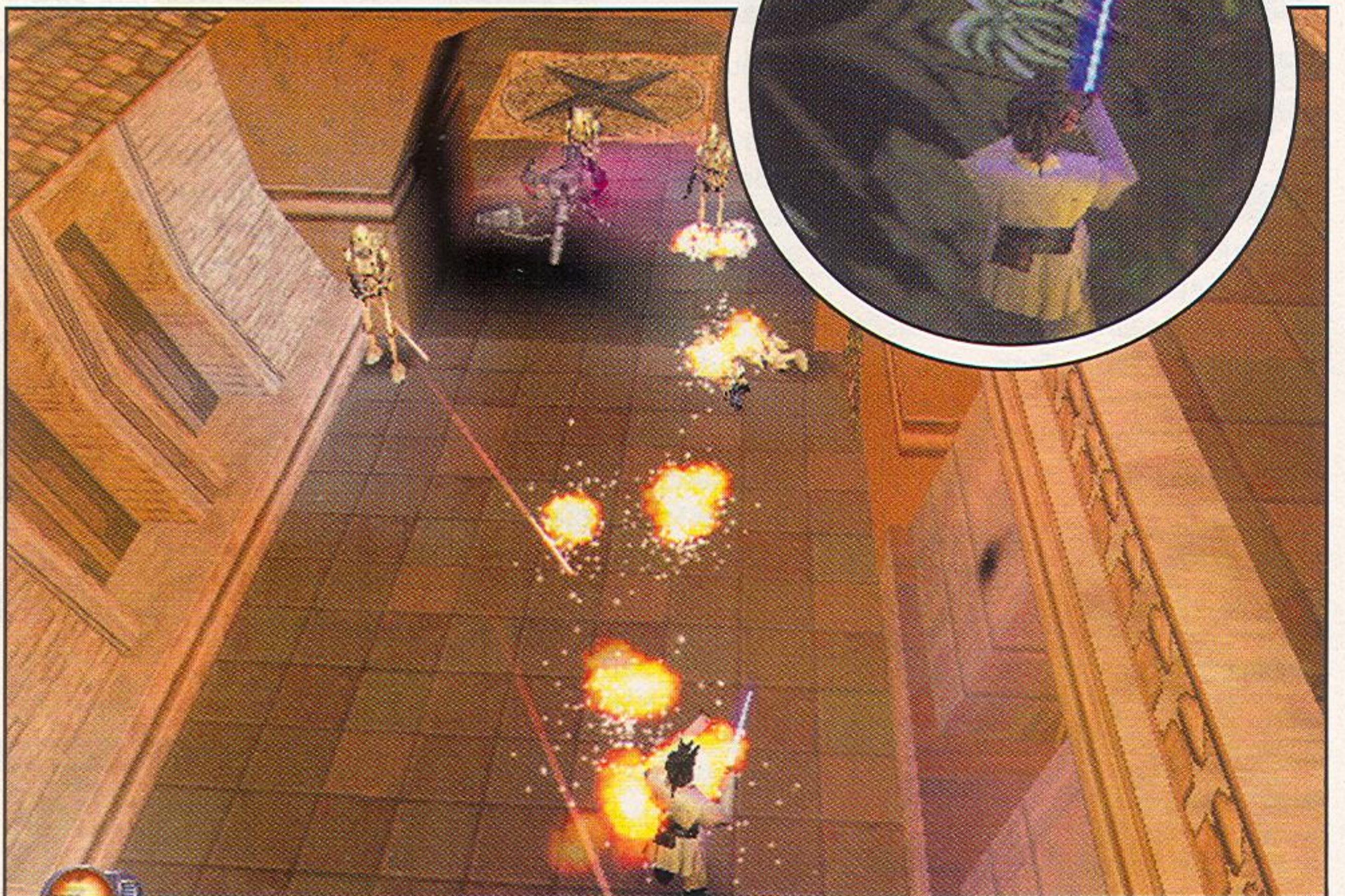


mai scenariul filmului, transformând totuși fiecare fază a acestuia într-o secvență arcade cu câteva elemente de quest.

În joc se controlează cele 3 personaje cheie Qui-Gon Jinn, Obi Wan Kenobi și Anakin Skywalker (viitorul Darth Vader). TPM este compus din 14 nivele care ilustrează planeta Naboo, Tatooine și Coruscant.

## Let's get busy

Din punct de vedere vizual TPM este un joc care arată bine, engine-ul său permițând lumi dinamice, transparență, efecte de plasmă (pe scuturi), ceață și multe altele. Totuși bug-urile fac jocul extraordinar de enervant.







Urmărirea acțiunii se face printr-o cameră pusă undeva deasupra și în spatele personajului, cameră ce trece prin pereți dezvăluind de multe ori tot restul nivelului. Poziția acesteia nu a fost gândită împreună cu construcția nivelelor. Astfel din poziția în care se află nu este în stare să dea o vedere de ansamblu asupra situației, nici nu permite estimarea distanțelor. Astfel în locuri unde trebuie precizie și viteză mai bine joci cu ochii închiși folosind Forța ca un adevărat Jedi decât să privești monitorul care nu face decât să te încurce.

**Fire power Jedi!**

Cu siguranță Phantom Menace nu va lua un bonus de originalitate la capitolul arme. Acestea sunt cele deja cunoscute din toată seria Star Wars: sabia laser, thermal detonator sau blaster-ul împreună cu câteva specifice episodului 1:

**SCHIMBĂ CAMERA!**

Programatorii jocului s-au gândit că există oameni care vor să îl joace din altă perspectivă și au introdus un cod: "Naughty naughty" care se introduce apăsând tasta backspace. Acesta face viața mai ușoară în anumite părți ale jocului și trebuie folosit alternativ cu modul normal de vedere pentru succes maxim și frustrare minimă.

gungan energy bomb sau auto-blaster.

Sabia laser cu care sunt dotați cei 2 Jedi este esențială 99% din timpul de joc, ea putând respinge orice foc inamic dacă este utilizată cum trebuie. Pentru a ajuta jucătorul a fost introdusă și Force Push (puterea de a împinge obiecte de la distanță) foarte utilă la paralizarea inamicilor atunci când ei vin în grupe mari.

Creaturile care apar în joc sunt și ele destul de diverse, fiind prezente cam toate care au apărut în film: Jar Jar Binks împreună cu nația lui, micuții Jawa de pe Tatooine, împreună cu Tusken Raiderii, mallistarienii, Watto (stăpânul lui Anakin) și evident oamenii.

**De este un...**

Pe cutia jocului scrie că este un adventure, totuși adevărata față este de arcade, fiind presărat cu elemente de quest (destul de rare totuși). Fiecare nivel are un obiectiv bine stabilit iar pentru a-l atinge trebuie să te lupți cu tot felul de ființe sau roboți, care mai de care mai periculoși.

Jocul începe pe stația de control a Federației care încearcă să invadeze planeta Naboo. Aici își fac apariția primii adversari: roboții federației, fie umanoizi, fie strider droids. Acțiunea se reduce la apăsă butonul, deschide ușa și mergi mai departe. Apoi urmează

fuga pe planeta Naboo prin mlaștini în căutarea lui Qui-Gon Jinn (tu controlându-l pe Obi Wan). Pericolele cresc, iar tot nivelul este format din poteci care se deschid și copaci care îți cad în cap în timp ce te bați cu roboții. Urmează drumul către orașul subacvatic Otoh-Gunga și salvarea lui Binks de la moarte și călătoria prin centrul planetei care se termină la orașul-capitală Naboo.

Sărituri din pilon în pilon, tras în butoane și manete, omorât o mulțime de roboți și tancuri, labirinturi pline de pericole și în final eliberarea prințesei Amidala din mâinile roboților relevă caracterul foarte pronunțat de arcade al acestui joc. Dacă aceste înșiruiți vi se pare că sună plictisitoare stați să vedeți și să abordați jocul, el continuând în același stil prin deșertul de pe Tatooine, orașul Mos Espa sau plecarea spre Coruscant.

Sunetul este de nota 10 în TPM, folosind melodiile din coloana sonoră originală iar vocile aparținând actorilor din film, aceștia lucrând împreună cu ILM și LucasArts la finalizarea TPM. Efectele sonore sunt și ele tot din film luate (săbii laser, blastere, explozii, mersul roboților, etc). Ies în evidență (ca și în film) Watto, negustorul de

pe Tatooine, prințesa Amidala (cu vocea ei care nu trădează nici o emoție) și Qui Gon Jinn, maestrul Jedi.

**Da las' că poate varia...sau nu**

Jocul este total liniar, fiecare nivel fiind parcurs într-o secvență bine determinată de pași fără să existe alternative pentru aceștia. Aici apar probleme, deoarece dacă jucătorul greșește undeva trebuie să încarce ultimele faze salvate.

TPM este un proiect îndrăzneț care din păcate nu a fost realizat cum trebuie. LucasArts a reușit să recreeze în joc toate secvențele care au lipsit din film sau le-au transformat pe cele existente în simple platform-uri, ignorând părțile de acțiune.

Închei cu bucurie acest articol, menționând singurele elemente care atrag la acest joc: curiozitatea (pentru cei care au văzut filmul) care te împinge să joci doar pentru a vedea ce a mai scornit LucasArts-ul și sunetul, foarte reușit pentru un joc altfel foarte slab. Dacă totuși vreți să dați banii pe unul din cele două jocuri Phantom Menace, recomand cu căldură Racer-ul, fiind mult mai reușit.

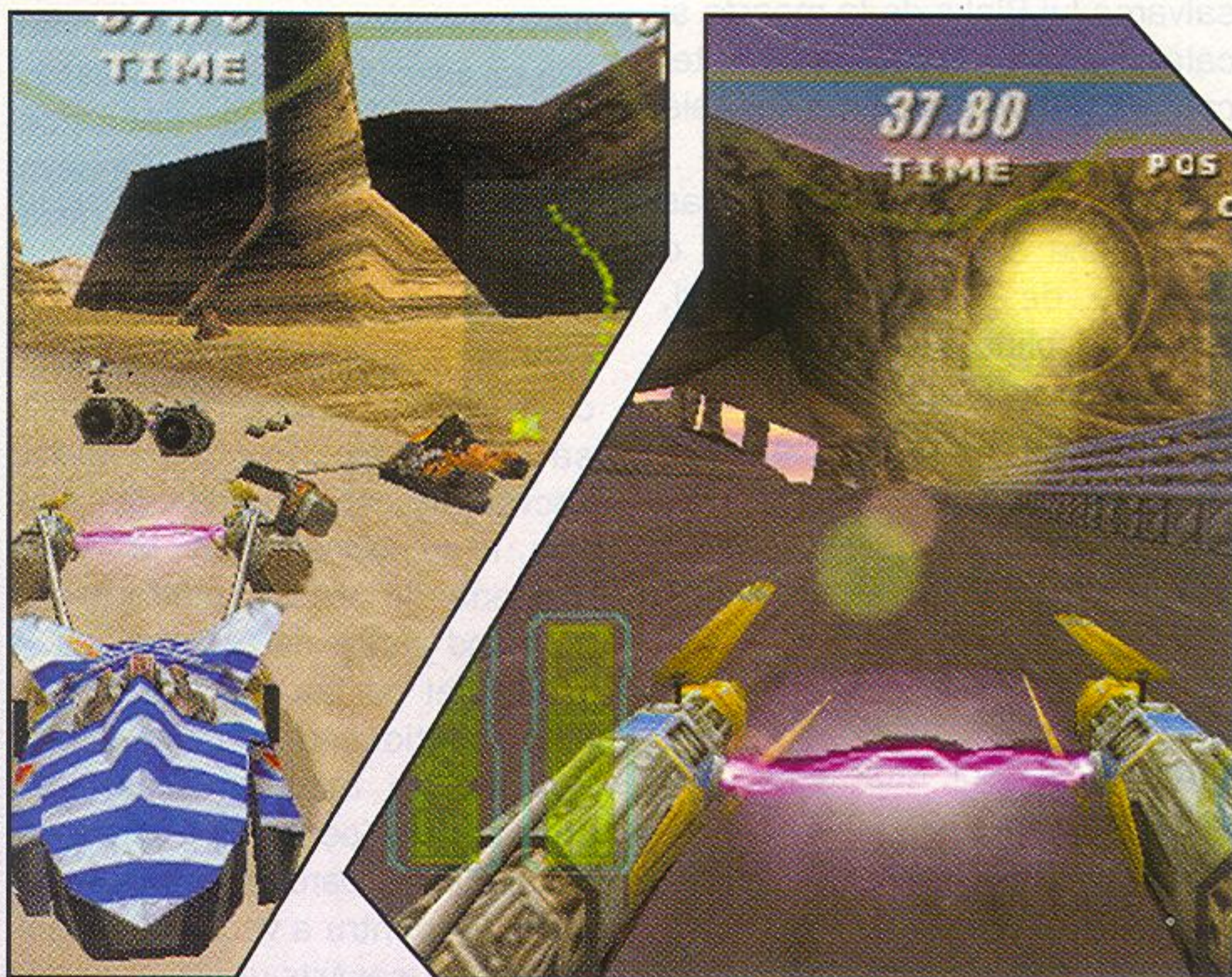


IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Phantom Menace	
Arată bine, dar camera nu permite să se vadă totul.	Muzica tipică Star Wars (coloana sonoră a filmului) și vocile actorilor din film.	<b>P166 / P300</b>	Tomb Raider	
		<b>Video</b>	Oddworld	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>In timp</b>
Un arcade pe tema Starwars... nimic deosebit	Nu știu ce au încercat să facă designerii de la Lucasarts, dar nu le-a mers.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>70</b>	
		<b>Hard</b>	<b>Link Recomandat</b>	
		<b>180 Mb</b>	<a href="http://www.lucasarts.com/">http://www.lucasarts.com/</a>	
				<b>Neinteresant</b>

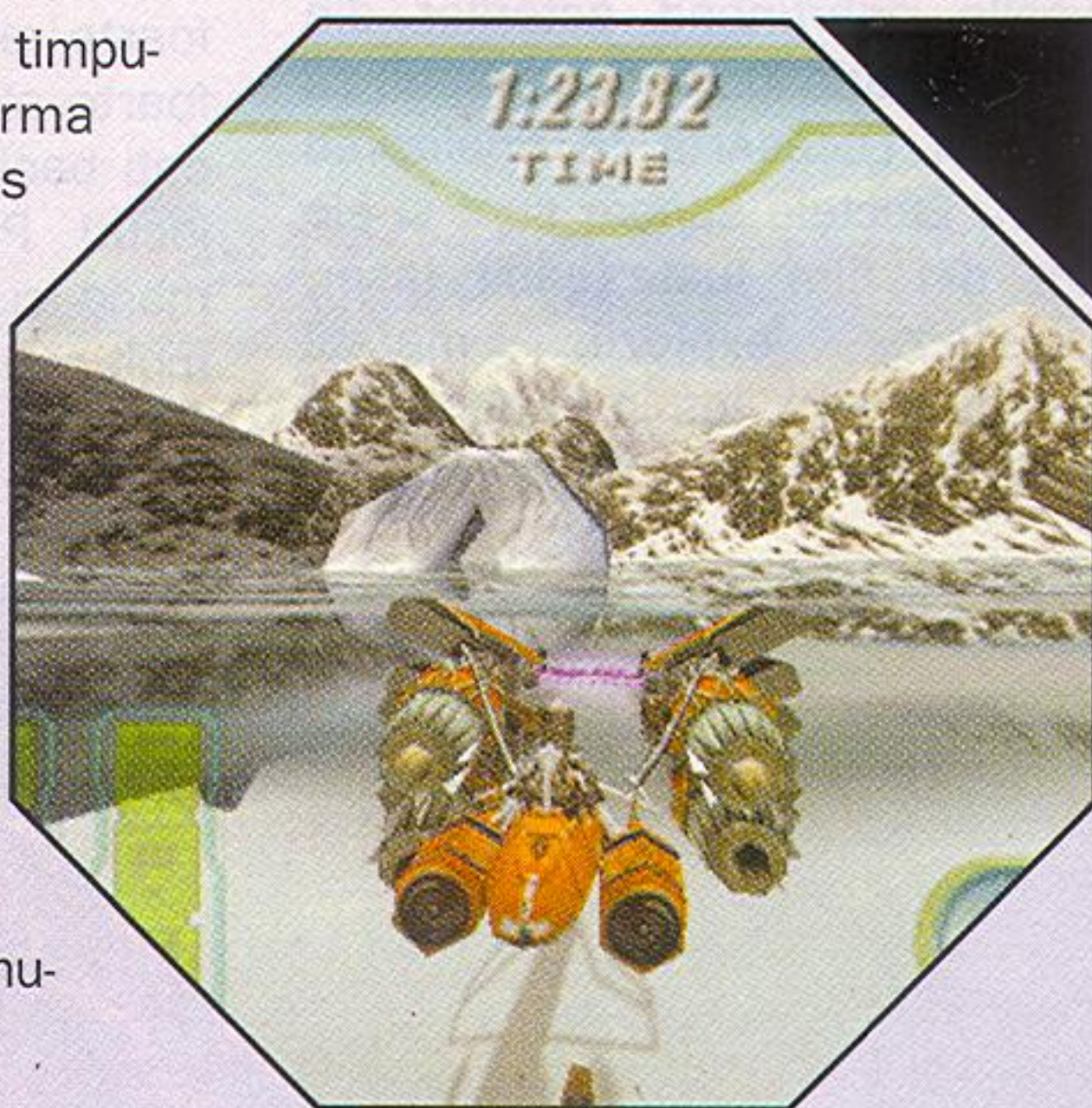


# STAR WARS RACER

PRODUCĂTOR: LucasArts    DISTRIBUTOR: Activision    REDACTOR: Dragos Inoan



**D**e-a lungul timpului, firma LucasArts ne-a obișnuit cu o groază de jocuri din seria Star Wars. Racer-ul este singurul joc care mai lipsea pentru a completa colecția cu toate genurile posibile, putând fi numit cu ușurință după cum prezivionam mai demult "simulatorul auto Star Wars".



## Așa ceva?

SWR a fost lansat pe piață odată cu episodul 1 din seria Star Wars, "The Phantom Menace". Racer dă posibilitatea fanilor să participe la cursa de mare viteză prezentă în film, pentru cei care au apucat să-l vadă. Vehiculele (POD-uri) sunt un fel de scaune (de diverse forme și mărimi) care de care mai apropiate universului Star Wars, prinse de niște motoare imense dând o vagă senzație de fragil și totodată una puternică de viteză. Aceștia sunt bolizii pe care vei concura și care pot ajunge cu foarte mare ușurință la viteze de 500-600 km/h.

## Lucruri despre joc

SWR are 4 turnee a câte 8 curse. Primul și cel mai ușor este cel de amatori în care toate cursele pot

fi câștigate cu ușurință chiar și de un jucător neexperimentat. Următoarele turnee (în ordinea dificultății) sunt Semi-pro, galactic și invitational. Deja de la semi-pro se împute treaba, iar câștigarea curselor devine ceva de domeniul SF. Toți oponentii controlați de computer aleargă ca nebunii și dau cu tine de toți pereteii numai să nu ajungi pe ultimul loc. Iar dacă ei nu reușesc atunci circuitele propriu-zise o fac prin tona de obstacole sau curbe extrem de periculoase care apar.

Acestea vor putea fi abordate totuși cât de cât gândit, jucătorul putând alege din mai multe POD-uri, fiecare cu caracteristicile sale. Interesant este că se pot schimba pod-urile, între curse putându-se alege care este mai potrivit pentru circuitul următor.

## Control

Ca orice "racer", SWR poate fi jucat pe toate tipurile de controlere. Intensitatea cursei și posibilitățile mult mai largi de control, mă fac să recomand tastatura pentru acest aspect al jocului. Controlul se face cu 8 taste (2 de viteză, 4 pentru direcție și 2 pentru înclinarea POD-ului) și este pe ansamblu destul de greoi. Oricum la vitezele imense la care se ajunge în joc, senzația de viteză fiind foarte bine reliefată, trebuie o îndemânare ieșită din comun și un calm aproape diabolic pentru a termina cursele mai dificile.

Sub aspect grafic, jocul se prezintă bine. Prezentarea este excelentă, 3D dintr-un capăt în altul și destul de detaliată. Umbrele nu sunt dinamice din păcate, așa că în orice poziție se va afla POD-ul, pe pământ imaginea sa se va vedea la fel. Efectele speciale nu prea sunt prezente în joc, cu excepția flăcărilor de la motoare sau a unor lens-flare-uri. Culoarele însă sunt alese foarte bine, fiind de-a dreptul plăcut să le admiri în timp ce gonești cu 600 la oră prin tunele.

## Frumos, dar suferă...

Una dintre problemele de care Racer suferă la categoria al cărei nume îl poartă este engine-ul. Fiind același care a fost folosit și în primul joc Phantom Menace are mari probleme cu detectarea coliziunilor. În primul rând poți trece prin pereți când ai viteză prea mare, ceea ce nu este deloc plăcut. Pe de altă parte ciocnirile cu ceilalți concurenți fie sunt extrem de violente, fie nu există, trecând unul prin celălalt fără probleme. Sunetul motoarelor nu este nici el foarte inspirat deoarece dă de multe ori senzația

că s-a stricat placa de sunet.

Un aspect important la astfel de curse este AI-ul ce din păcate dovedește aici ceva probleme. Fiecare circuit are un anume favorit, care va câștiga de fiecare dată cursa, sau, dacă o câștigă jucătorul, el ia automat locul 2. Oponentii controlați de calculator au prostul obicei de a merge în perechi și au ca principal obiectiv încetinirea jucătorului sau scoaterea lui din cursă fără a se preocupa de locurile pe care le vor ocupa. Astfel dacă ai avut ghinion să te bușești de prea multe ori și să fi ajuns pe o poziție de la 4 în jos, cursa este pierdută în 90% din cazuri, restul de 10% fiind norocul chior.

Întorcându-ne la cursă trebuie să vă mai spun că senzația de viteză pe care mi-a dat-o acest joc a fost una din cele mai puternice, comparabilă cu NFS 3 sau chiar cu Rollcage, acesta fiind unul din principalele elemente de atracție la acest joc.

## În încheiere

Pot spune că Star Wars Racer este un joc drăguț, dar care are destule aspecte neplăcute și care devine prea dificil de la un anume punct. Totuși, pasionații de viteze extreme ar trebui să îl încerce dacă au ocazia și le garantez câteva minute de satisfacție și foarte multe de draci.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>Sunet</b>	<b>Procesor</b>	SW:Racer	<b>7</b>
Efecte speciale spectaculoase, arată foarte bine.	În afară de muzică și voci sunt numai păcănituri și scîrțituri.	<b>P200 / P300</b>	NFS 3	
		<b>Video</b>	Test Drive 5	
		<b>Direct 3D</b>		
		<b>Memorie</b>	Yahoo	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>1</b>	<b>Drăguț.</b>
Ideea de "racer" însă de această dată deasupra pământului.	Cel mai bun joc din seria Phantom Menace dar doar ait.	<b>Hard</b>	<b>LINK recomandat</b>	
		<b>200 Mb</b>	<a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>	



# FIGHTING STEEL

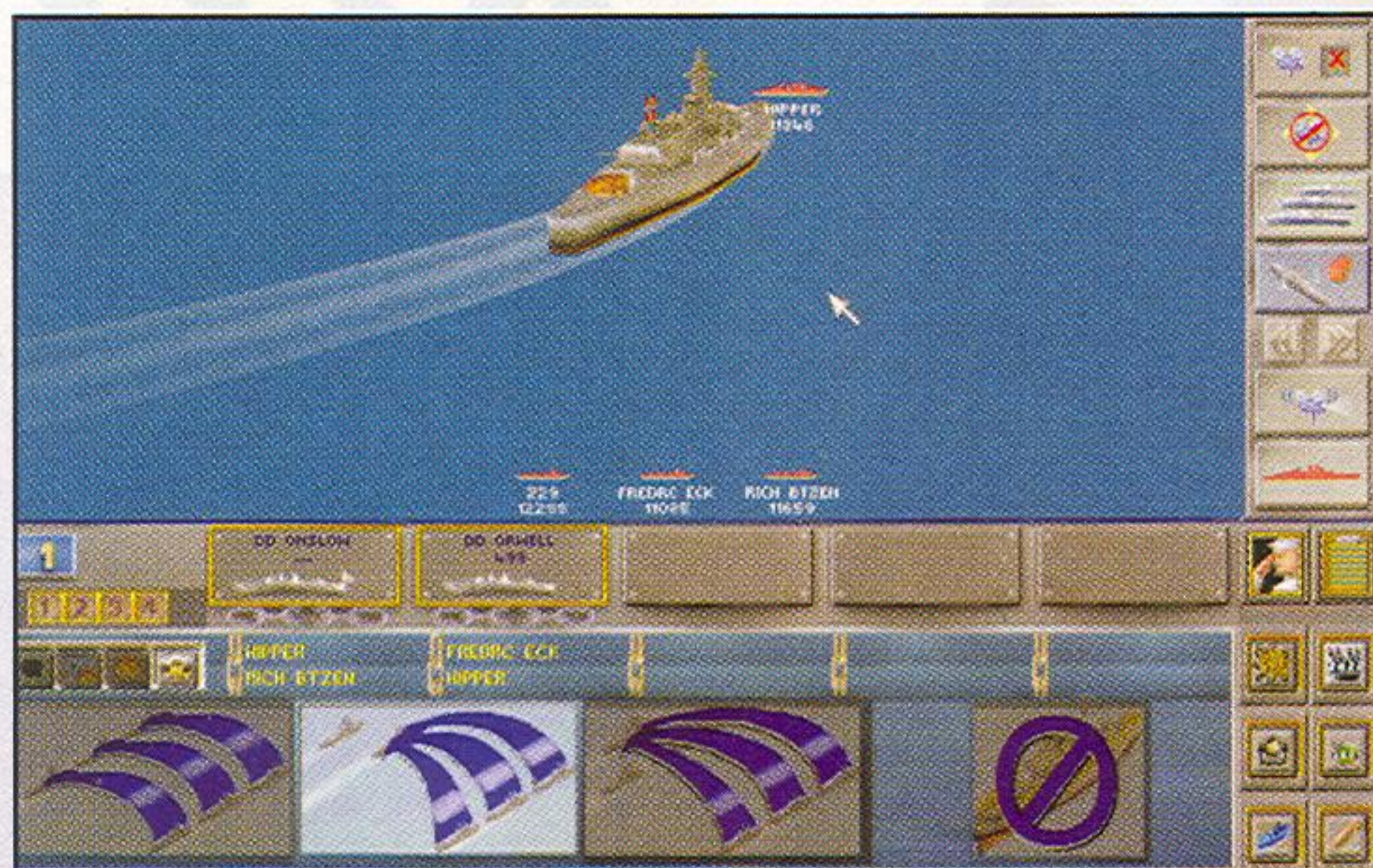
"Fighting Steel abordează un domeniu al jocurilor la care nu s-au încumetat multe firme pînă acum."

PRODUCĂTOR: SSI    DISTRIBUTOR: Monosit    REDACTOR: Cristi Radu

**S**SI a hotărît în sfîrșit să treacă la jocuri de strategie în timp real! Nu mă îndoiesc însă că următorul Panzer General va avea și opțiunea de jucat pe turnuri în continuare foarte la vedere.

În afară de Harpoon nu cred că am mai jucat jocuri în care simularea navală să fie dusă pînă cît mai aproape de extrem. Pentru că acesta este lucrul pe care și-l propune SSI cu Fighting Steel: simularea bătăliilor navale dintr-o perspectivă nouă.

Folosind o interfață simplă Fighting Steel prezintă opțiunile principale de joc care sunt destul de obișnuite deja. Misiunile solitare încearcă să refacă împrejurările istorice din anii 1939-1942 din timpul războiului din Pacific. Poți alege una din cele patru națiuni care au avut un cuvînt de spus în războiul naval: Americanii, Englezii, Japonezii și Germanii



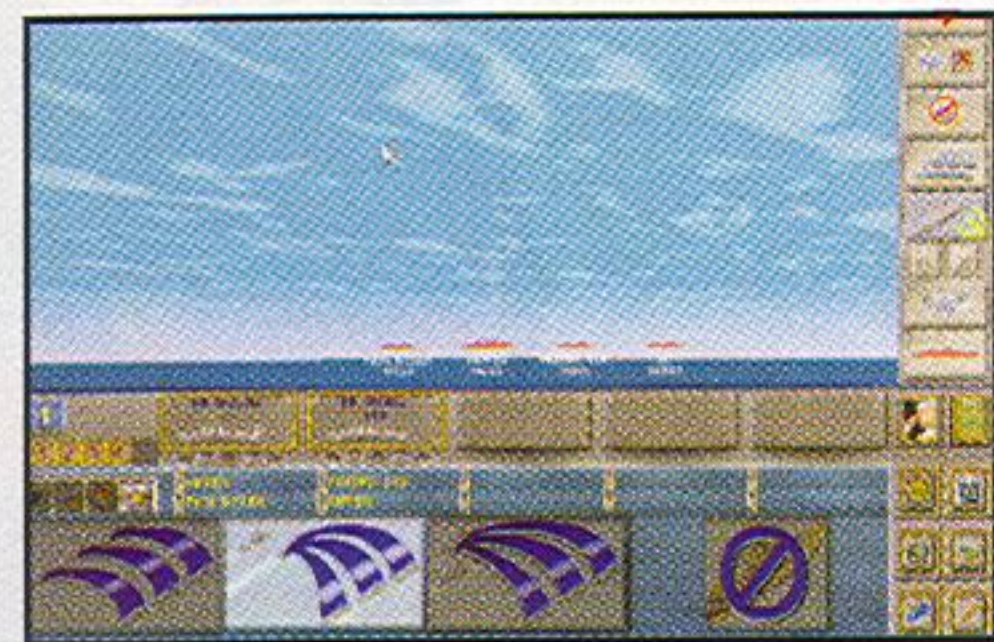
desigur. Am încercat prima oară cînd am intrat în joc una din aceste misiuni în ideea că o să fie mai simplu să mă obișnuiesc cu stilul de joc. Chiar dacă am ales condiții de luptă evident favorabile mie (am jucat cu americanii), nava amiral a flotei germane, Bismarck nu este chiar așa de ușor de scufundat. A trebuit să fac cale întoarsă

după ce am folosit toate tunurile de pe cele trei nave care le angajasem în bătălie deoarece una dintre ele s-a scufundat iar celelalte două erau serios avariate la sistemele de navigație și al infrastructurii. Toate aceste lucruri se întîmplă în Fighting Steel și încă chiar mult mai mult decît atît.

Nivelul de detaliere al jocului este foarte mare. De la indicatori ai moralului și oboselii echipajului și pînă la specificarea tipului de muniție și a formației de tragere în Fighting Steel găsește orice ține de războiul naval.

Din acest punct de vedere jocul nu poate fi dovedit curînd, cum de altfel se întîmplă cu majoritatea jocurilor de strategie de la SSI. Interesant este și modulul de Campanie al jocului care complică lucrurile și mai mult prin prezența poate pentru prima oară într-un astfel de joc al unui sistem funcțional de campanie dinamică în care ceea ce se întîmplă într-o bătălie se reflectă și în următoarele.

Apoi mai sunt și datele numerice, tabele întregi de date și clasificări pe diverse criterii a întregii flote pe care o ai la dispoziție astfel încît să poți lua cea mai bună decizie, să poți angaja în luptă navele cele mai adecvate



pentru o anumită misiune.

Pe CD-ul jocului se găsește de-acum obișnuitul editor de misiuni care mai adaugă un plus la probabilitatea ca jocul să aibe o longevitate mare pe calculatoarele noastre.

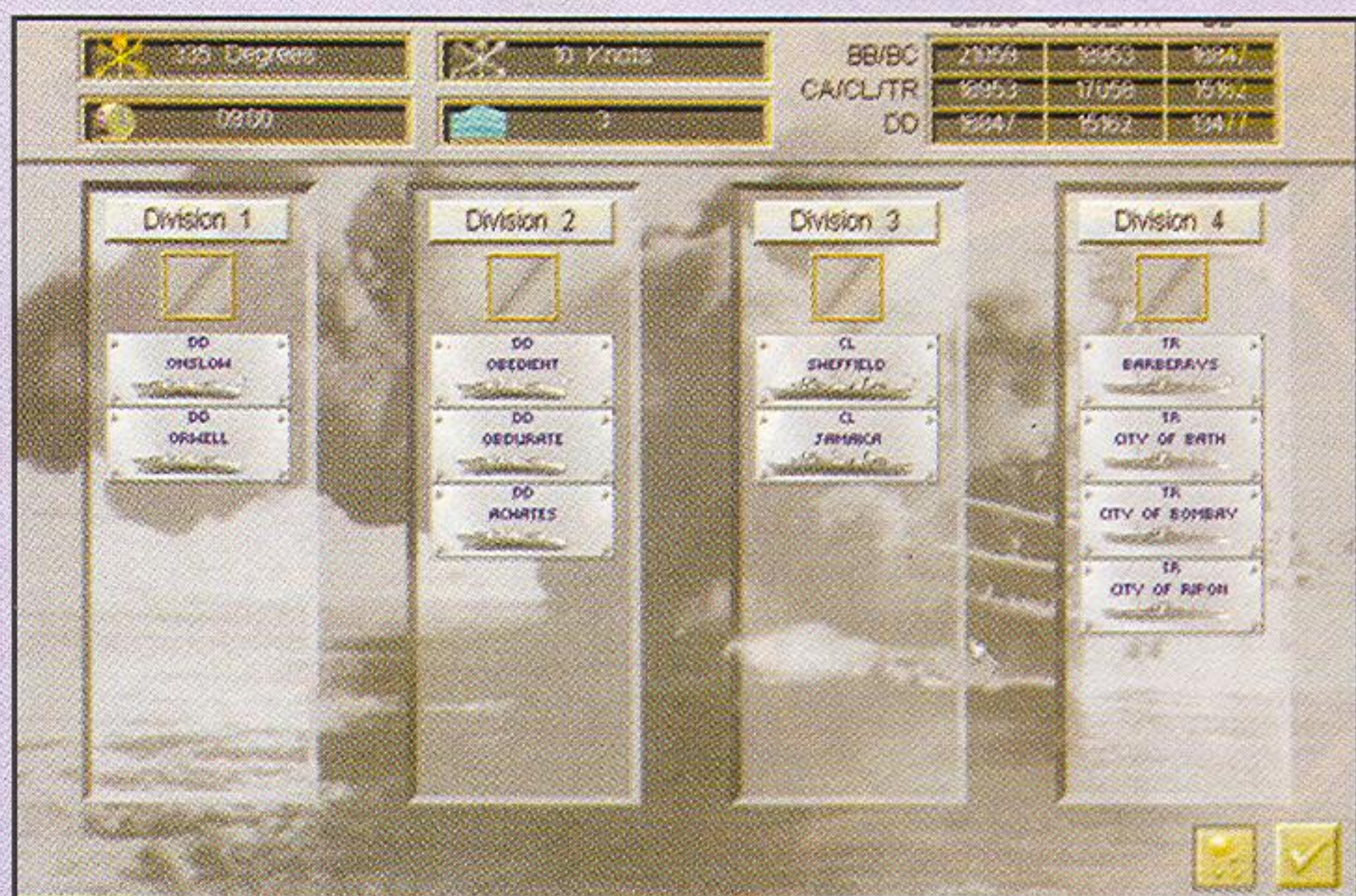
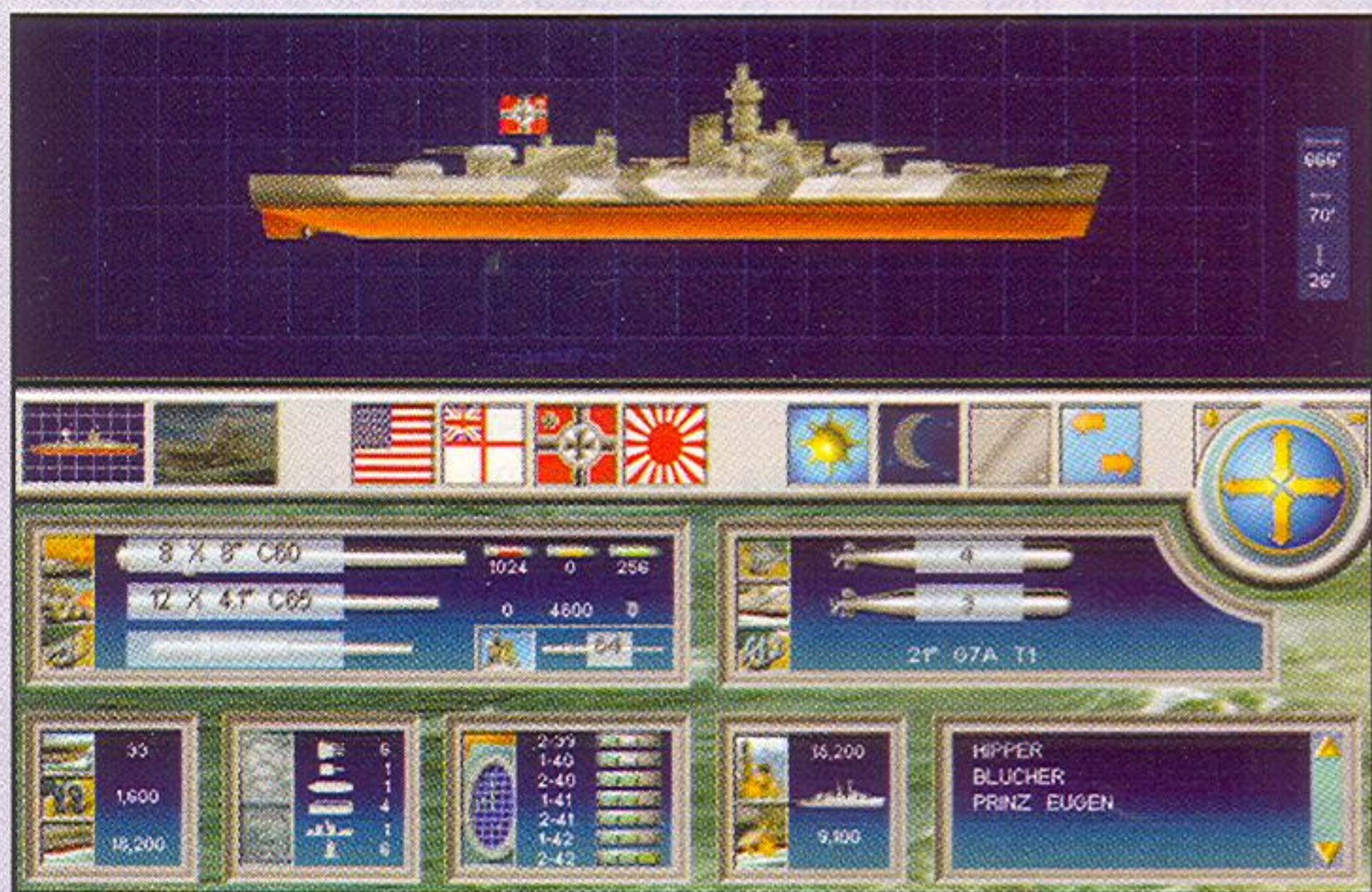
Grafic, Fighting Steel nu excelează în vreun fel. Mai degrabă se folosește de grafică pentru a comunica rezultatele acțiunilor tale. Acțiunea se va petrece în cea mai mare parte dintr-o perspectivă a amiralului în care pozițiile și vectorii de deplasare ai navelor sunt complet cunoscuți pe o hartă pe care doar manevrele iscusite pot aduce victoria.

Sigur există și un modul 3D în care dacă ai o placă de accelerare 3D adecvată poți urmări în direct salvele de tunuri de pe navele aflate în conflict. Pe timp de noapte este foarte frumos de privit, însă nimic mai mult decît atît.

Sunetele sunt cele pe care le aștepti de la un astfel de joc: explozii de tunuri, torpile lansate la apă, metal izbind metal.

Muzica am închis-o imediat. Pînă acum nu am suportat muzica decît în puține jocuri de strategie, Total Anihilation fiind unul dintre ele.

Fighting Steel ar putea fi considerat un foarte bun joc de strategie pentru fanaticii războaielor navale. Ocupînd și această nișă, cam neglijată în ultima vreme, jocul anunță totuși direcția spre care se îndreaptă jocurile de strategie: simularea războiului total fie acesta naval, aerian sau terestru.

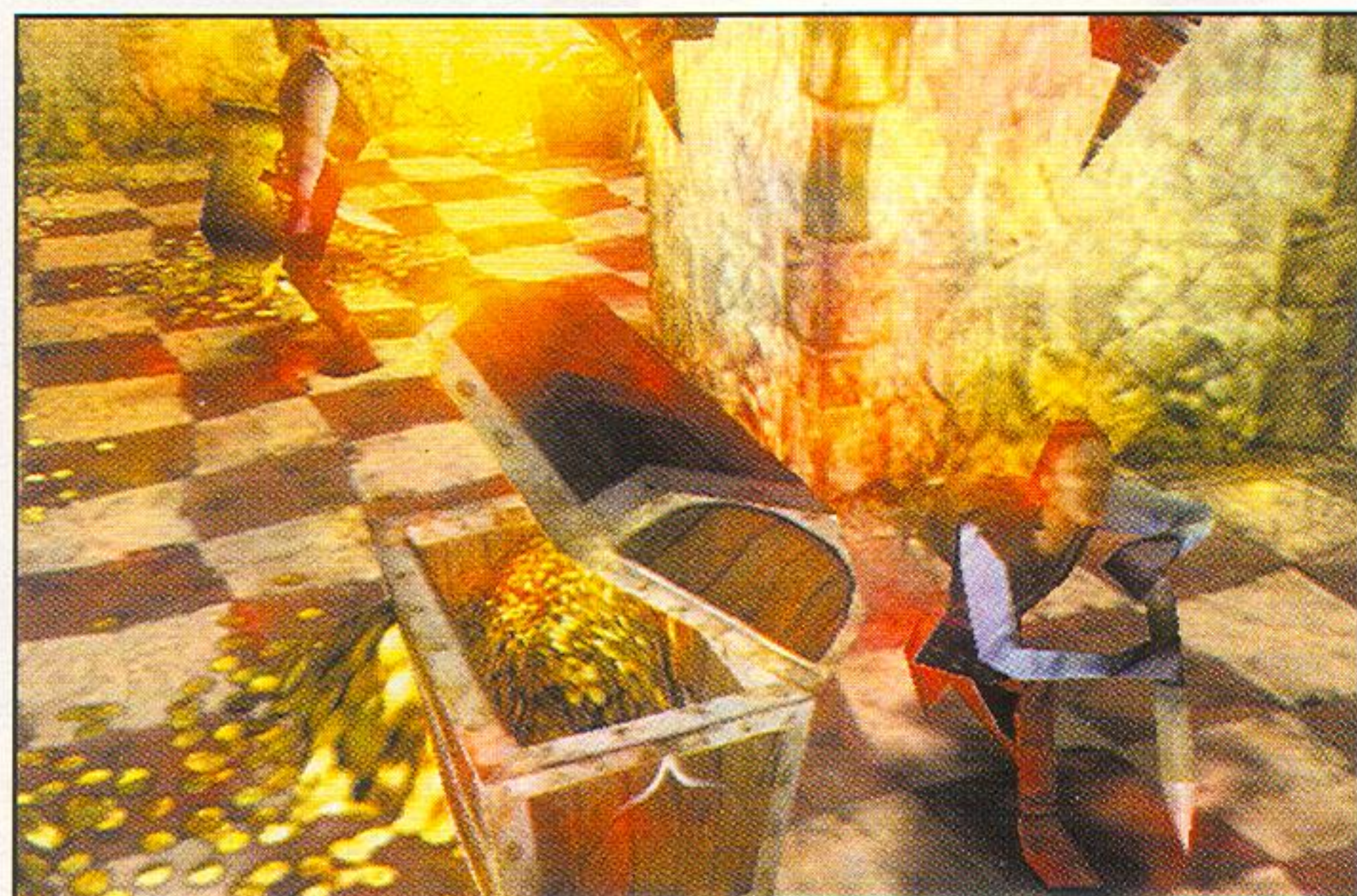


IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Fighting Steel	<b>8</b>
Funcțională însă nu este la nivelul jocului.	Nimic spectaculos, însă întretine atmosfera.	<b>P166 / P200</b>	Fleet Command	
		<b>Videc</b>	Harpoon 2	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	Yahoo	In timp...
Nu e noua dar nu a mai fost implementată de mult	Grafică și interfața nu țin pasul cu restul jocului.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>8</b>	<b>În sfîrșit!</b>
		<b>Hard</b>	<b>LINK recomandat</b>	
		<b>100 Mb</b>	<a href="http://www.mindscape.com">http://www.mindscape.com</a>	



# DUNGEON

## KEEPER 2



### Dungeons...

DK2 este, ca și predecesorul său un RTS situat într-o lume medievală și a cărei acțiune se desfășoară sub pământ. Protagonistul nu este erou pozitiv cum ar fi fost normal, ci Keeperul, acesta fiind întruciparea răului sub pământ care atrage, pentru a-l ajuta felul de creaturi malefice, care mai de care mai puternice, unite în scopul de a cuceri lumea punând stăpânire pe sub-

sol. Fiind un RTS, trebuie să existe și forța muncitoare, așa că ea este asigurată de impi (un fel de extraterestrii maro cu un rucsac la spinare). Dungeon heart-ul, spre deosebire de DK, are de această dată posibilitatea de a stoca aur (până la 16000 bucăți) folosit pentru cheltuieli inițiale. Prețurile au crescut dramatic în DK2, ca și

mărimile minime pentru camere. Astfel dacă în primul Dungeon Keeper o cameră de 3x3 pătrățele era suficientă pentru a atrage diferite creaturi, în DK2 dimensiunile au crescut de 5x5. Desigur acest lucru nu este valabil pentru toate camerele, dar ajută destul de mult la planificarea noilor pușcării.

Numărul maxim de creaturi a crescut de la 17 la 25 cu încă 5 venind pe fiecare portal cucerit de la al 2-lea în sus.

### Ești alchimist?

Vrăjile nu mai costă bani ca înainte, ci mana, a cărei rată de creștere este influențată de teritoriul controlat și invers proporțional de numărul de impi posedați. Ea este o resursă foarte valoroasă în jocurile unde nu există bani, putând după îndelungi cercetări să fie convertită în aur. Toate celelalte activități ca antrenamentul, salariile,

**D**ungeon Keeper a fost fără îndoială unul dintre cele mai originale jocuri din toate timpurile. Însuși faptul că dădea posibilitatea publicului larg de a juca cu "ăia răi" era de luat în seamă. Jocul s-a materializat printr-un engine destul de bun, grafică și efecte spectaculoase (pentru acea vreme) și un AI ieșit din comun.

### PRODUCĂTOR:

Bullfrog

### DISTRIBUITOR:

Best Computers

### REDACTOR:

Dragoș Inoan







construirea dungeonului în general solicită însă direct aur.

**Control**

DK2 are interfața mult îmbunătățită. Astfel ariile ce urmează a fi săpate de către impii pot fi marcate cu o simplă mișcare de mouse, nemaifiind necesar click pe fiecare pătrățel. După ce au fost marcate ele rămân așa până când sunt săpate, pentru a ajuta și impii și jucătorii. Dealtfel pentru Impii este un mare noroc, ei câștigând experiență cu fiecare pătrățel săpat. Astfel se

poate ajunge la un număr mare de impii foarte puternici, rapizi și harnici.

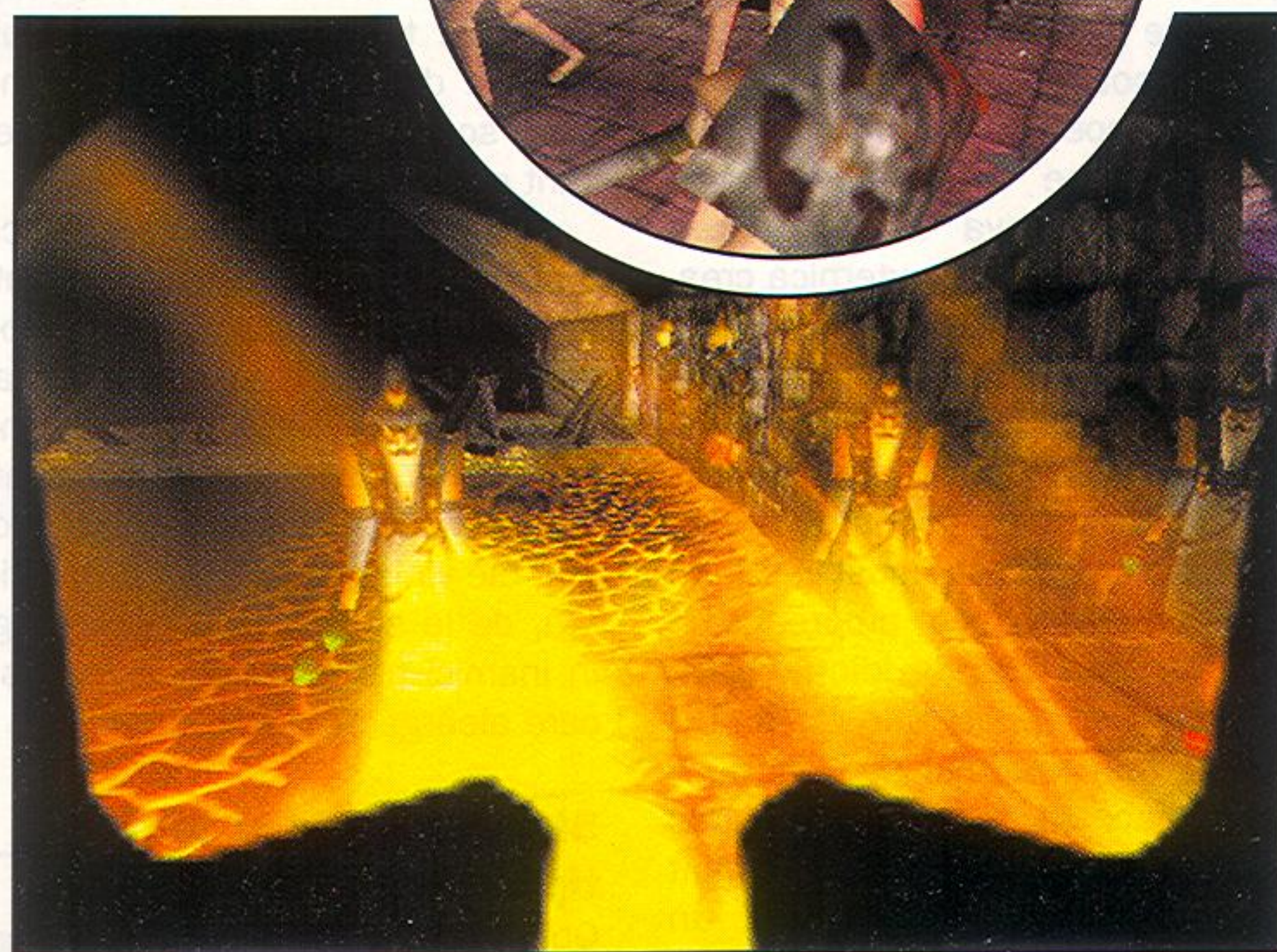
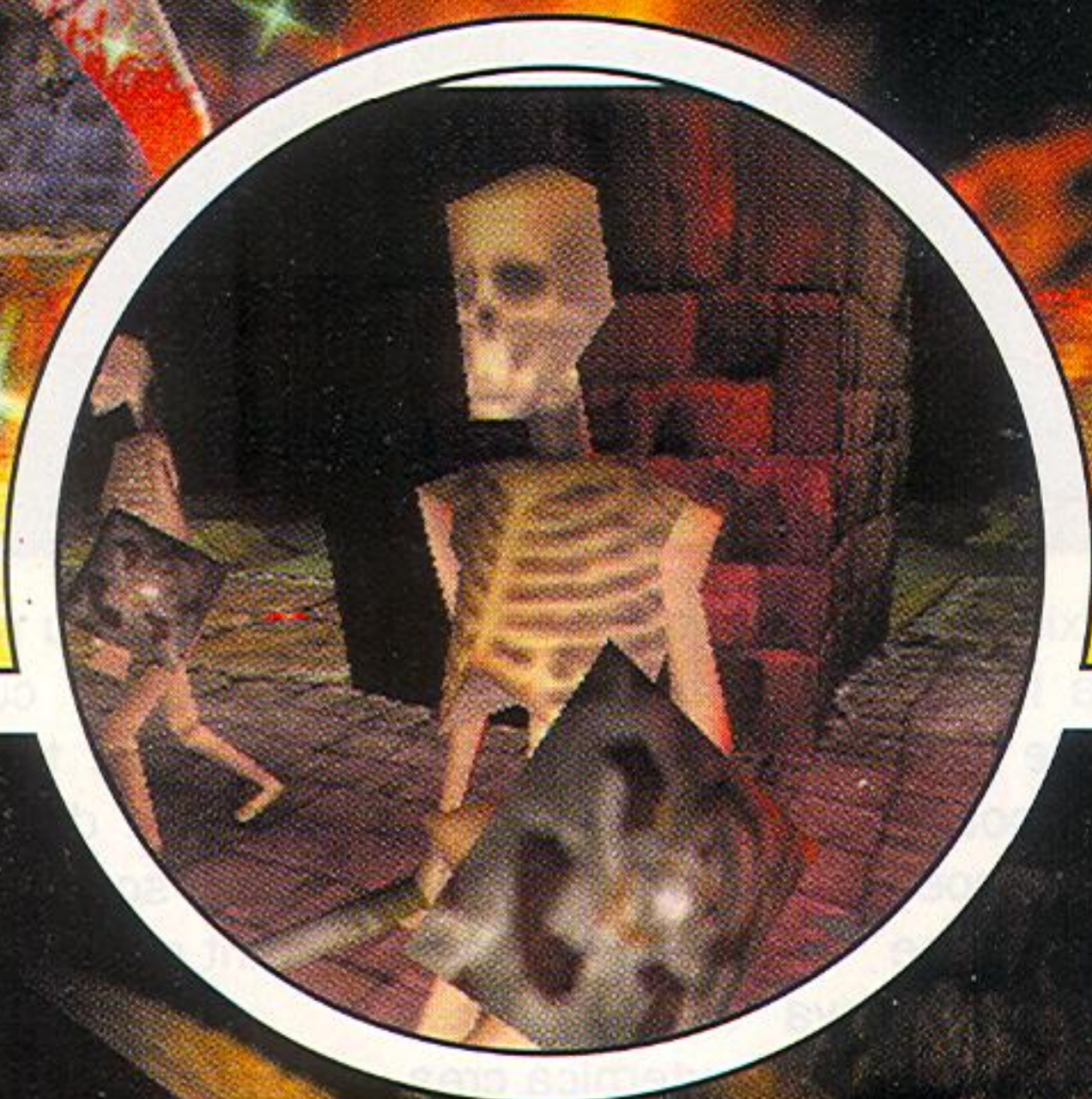
Jucătorul trebuie însă să recurgă la niște tehnici mult mai parșive și mai bine puse la punct pentru a determina creaturile să facă ce vrea el, deoarece acestea sunt de-a dreptul



încăpățanate. Dacă de exemplu nu au chef să se antreneze, acestea nu o vor face nici în ruptul capului și vor prefera să se plimbe prin dungeon sau să dea în pokere la casino. O soluție viabilă este să le încui efectiv în cameră iar ele, vrând nevrând vor face ceea ce le-ai dat ca să nu se plictisească.

**Dragons**

Primul lucru pe care l-am observat a fost lipsa dragonilor, hellhounzilor, muștelor, paianjenilor și tentaculelor. Prima din-



tre cele mai interesante noi creaturi este goblinul, care nu știe decât să se bată și nu cere prea multe în schimb. Scheletul nu necesită nici mâncare nici somn și este singura creatură neînfricată din dungeon. Licuriciul nu știe decât să zboare și să lumineze locurile prin care merge. Bile demon-ului este aceeași grămadă de grăsime care merge în mâini și elimină gaze toxice. Împreună cu bile demonul trollul lucrează în atelier pentru a construi capcane și uși. El preferă să stea departe de bătălie și este cel mai frecvent vizitator al cazinoului. Vampirul nu mai este la fel de puternic, dar încă știe să reînvie în caz că este omorât, și se antrenează extraordinar de repede, ceea ce îl face în multe situații aproape imbatabil. Black Knight-ul este copia Knight-ului de la eroii binelui, mai puțin rezistent dar cu o lovitură mult mai puternică. Dark Mistress este prototipul de femeie sado-masochistă,

care nu vine decât dacă are cameră de tortură în care să stea și să fie chinuită, biciuită sau curentată. Este una dintre cele mai puternice creaturi și merită luată în seamă. Dark angel-ul este ultima creatură și cea mai puternică în ceea ce privește vrăjile. El vine în dungeon doar dacă are un templu mare în care să se desfășoare.

**Vrăjeli...**

DK2 are 13 vrăji diferite care se pot cerceta și îmbunătăți. Acestea sunt clasicele Create Imp, Lightning, Heal, Chicken și Possession la care au fost adăugate vrăji noi astfel vechiul cave-in se numește acum tremor și prăbușește tavanul dungeonului bătând groaza în inamici. Money convertește mana în bani, Turncoat îi face pe inamici să se bată între ei iar Inferno face ca pământul să explodeze lovind toate creaturile pe o rază destul de mare.







Există și două super-vrăji , prima fiind "Make happy" care îi face pe toți locuitorii dungeonului cât se poate de fericiți, iar a doua este Reaper Medallion , care îl cheamă pe Horny care este nimeni altcineva decât Horned Reaper-ul, cea mai puternică creatură din câte se pot imagina, omorând aproape orice dintr-o lovitură. Horny a fost pus la îngrășat în timpul creerii DK2-ului și astfel a ajuns dintr-un monstru numai din oase și fibră musculară un gras cu mușchi care arborează un zâmbet de-a dreptul idiot. Pentru a-l chema îți trebuie 100.000 mana (din maximul de 200.000) și trebuie să o faci când e mai bine, deoarece el nu stă prea mult prin zonă, dispărând după un anume timp.

### Și diverse alte chestii...

La capitolul "diverse" intră modificările aduse mâinii atotputernice cu care se controlează destinele tuturor din dungeon. Pentru a pune o creatură să facă un anume lucru trebuie luată cu mâna și aruncată în camera respectivă.

Acest lucru poate fi folosit și pentru luptă, cu o mică mențiune, creaturile trebuiesc aruncate mai departe de inamic deoarece pentru o scurtă perioadă de timp ele sunt paralizate de cădere.

Pentru a se apăra de inamici un "păstrător de donjon" adevărat trebuie să construiască uși și capcane care vor decima armata inamică până să ajungă la dungeon heart. Toate capcanele sunt invizibile până când trag primul foc , iar ele vin într-o gamă foarte variată, de la simple tunuri care trag în inamici până la bolovani uriași care aleargă și storcesc inamicii.

### Single player și multiplayer

Obiectivul jocului single player este de a strânge 20 de "portal gems" prin distrugerea proprietarilor. Acestea vor fi folosite la sfârșitul jocului pentru deschiderea



**Dungeon Keeper 2 marchează un nou pas în evoluția jocurilor în România. Dungeon Keeper 2 este primul joc parțial localizat în limba română. Ce înseamnă însă asta în afară de cuvinte pompoase? Primul aspect este că manualul acestui joc ca și cutia sa de altfel vor fi traduse în limba română. Jocul va fi deci accesibil unei categorii mult mai mari de public. Al doilea aspect, și el foarte important îl reprezintă costul jocului. Deși acesta este foarte nou și foarte bun va fi disponibil la un preț de numai 26\$. Manual, cutie și joc toate originale.**

unei porți către suprafață pentru armatele întunericului. Pentru cei care nu vor să se bată cu binele prea mult există modul "My pet dungeon" care îl lasă pe jucător să își creeze dungeonul viselor fără prea multe limitări. Pentru testarea apărării pot fi aduși eroi care vor încerca să sape pereții dungeonului și să distrugă dungeon heartul.

Pe Multiplayer jocul suportă maxim 4 jucători, toți keeperi. Există un sistem de alianțe destul de bine pus la punct care permite împărțirea resurselor, vedere comună a hărții, etc. DK2 poate fi jucat pe rețea locală, modem sau internet pe serviciul Bullfrog Battle Server. Multiplayerul este foarte bun, cu toate că la prima vedere este greu de imaginat felul în care se desfășoară.

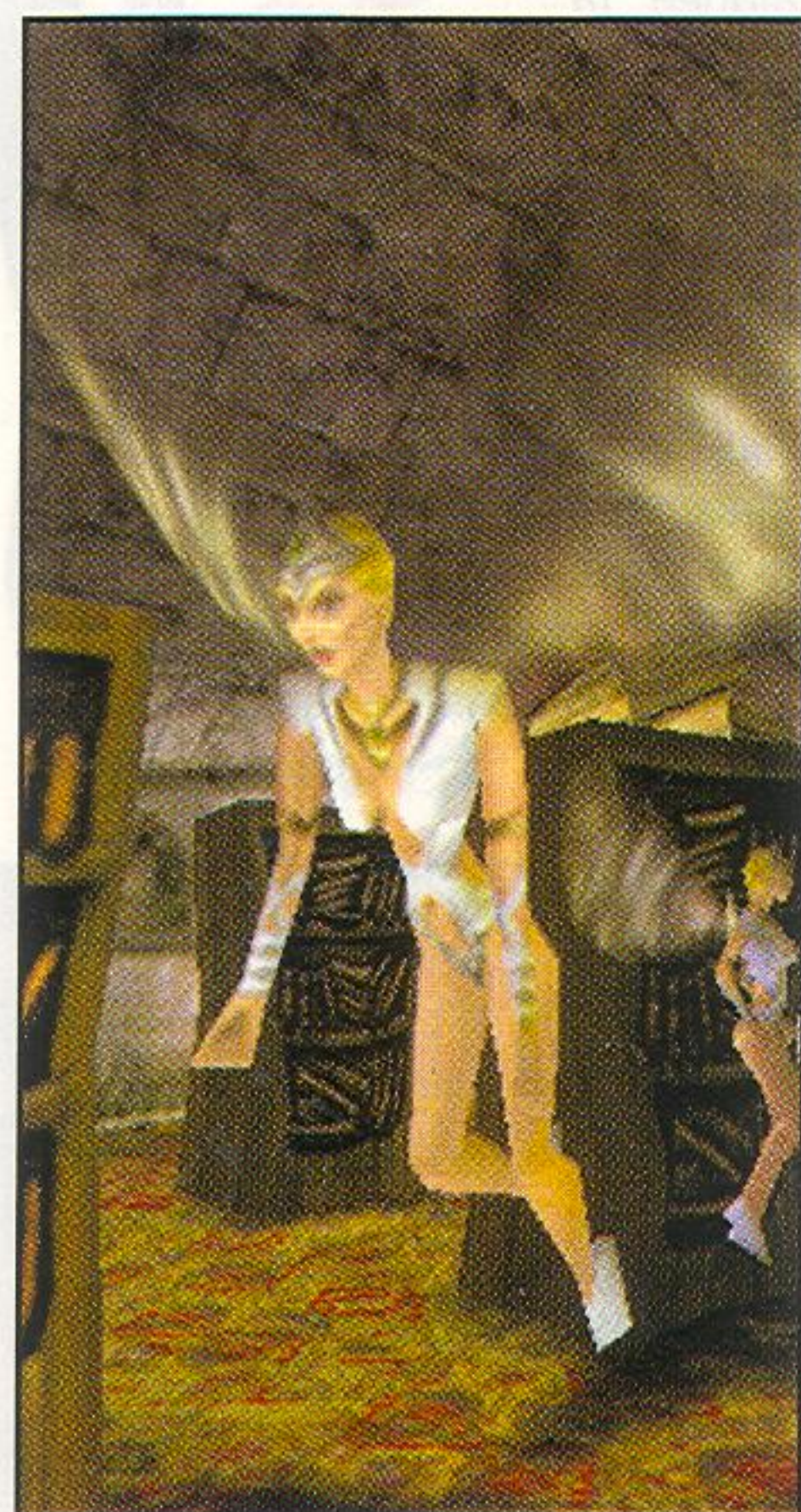
### Tehnice...

Engine-ul jocului a fost construit de la 0 și are câteva facilități interesante. Prima este cache-ul de texturi de modele care face jocul să se încarce foarte greu inițial , dar apoi să "zboare" efectiv atât în modul accelerat hardware cât și software. Jocul suportă accelerare prin Direct3D și Glide (3dfx) folosind din plin facilitățile acestora. Efectele grafice sunt realizate destul de bine, iar culorile sunt alese perfect (jocul având texturi pe 32 de biți) . Ceea ce m-au impresionat deasemenea au fost sunetele și muzica. Muzica este o



combinație între ritualuri, muzică de biserică și rock&roll, schimbându-se în funcție de ce se întâmplă.

În concluzie, DK2 este o urmare demnă de predecesorul său, adăugând elemente originale genului. Încă odată Bullfrog a demonstrat că este o firmă ce va rămâne în topuri cu jocuri ce ies din tipar, atât ca idee cât și ca jucabilitate. Recomand acest joc atât amatorilor de RTS-uri cât și de jocuri 1st person care au ceva sadism și umor negru în ei.

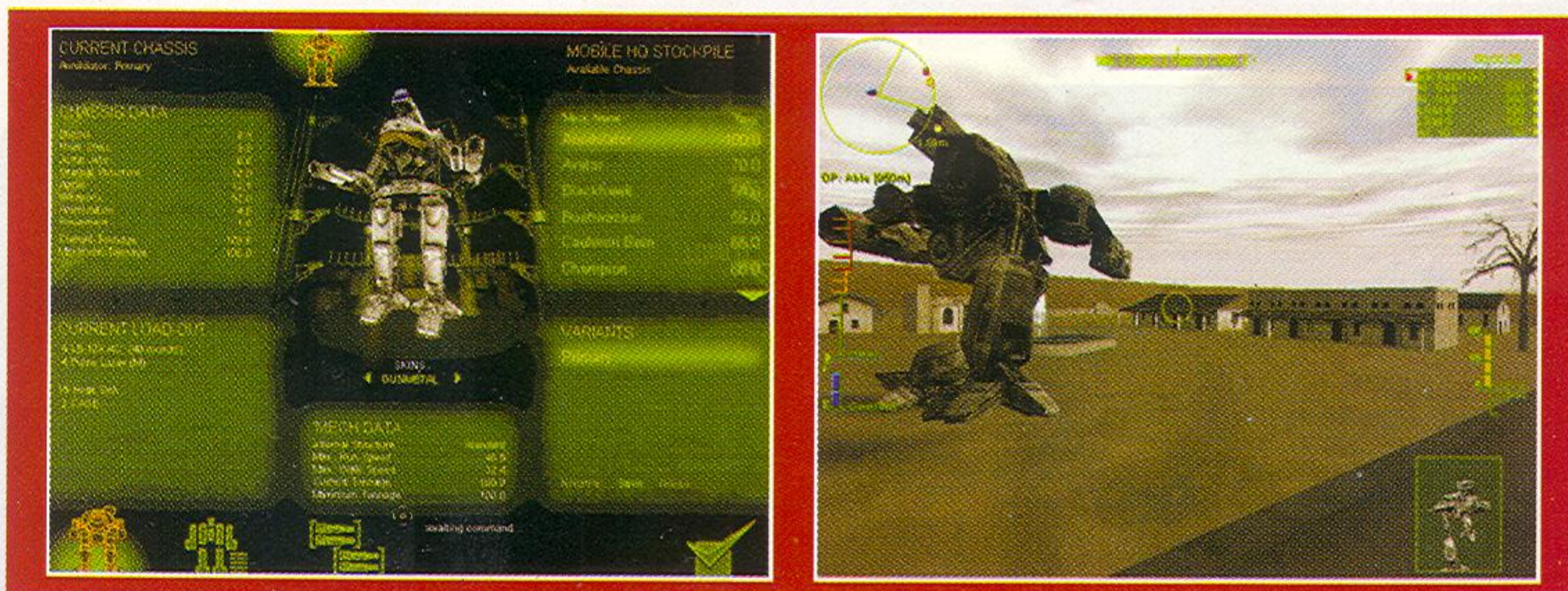


IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Dungeon Keeper 2	
Foarte bună, poate totuși mai trebuiau niște detalii pe crea-turi.	Excelent. Fără sunet și muzica, poate pentru unii va fi mai bine.	P166 / P200	Dungeon Keeper	
		<b>Video</b>	26\$ cât costă jocul	
		SVGA		
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>În timp</b>
DK1 a avut ideea, acum nu mai este nouă dar încă funcționează.	Deși are mici bug-uri și omisiuni, jocul este foarte bun.	32 / 64 Mb	7	
		<b>Hard</b>	<b>Link Recomandat</b>	
		200 Mb	<a href="http://www.ea.com/">http://www.ea.com/</a>	



# MECHWARRIOR 3

PRODUCĂTOR: FASA /Zipper/Microsoft    DISTRIBUTOR: Microprose    REDACTOR: Dragoș Inoan



moment de neatenție. Nici la capitoul efecte speciale MW3 nu stă prea rău. Avem soarele, care orbește pe cine se uită în el, avem nisipul care sare din călcăiele mech-ilor la fiecare pas făcut, avem ceața care ne împiedică să vedem până la polul Nord sau valurile stârnite de mișcarea vreunui robot prin apă. Totul este foarte bine realizat. Sunetul este dat un pic cam tare, adică fiecare pas este o duduitoră aproape asurzitoare în difuzor. Voci există între misiuni și în timpul lor.

**C**u două luni în urmă am avut plăcerea de a juca demo-ul de la MechWarrior 3, un joc care încă de pe vremea aceea promitea foarte mult. Vom afla în rândurile următoare dacă s-a împlinit ceva din ce s-a promis. MW3 a luat naștere din colaborarea a 4 firme de renume: Microprose, FASA, Zipper Interactive și mult iubitul Microsoft.

## Ce faci cu el?

Jucătorul controlează în MW3 una bucată Mech (robot de luptă) și trebuie să completeze anumite obiective (împărțite în obiective primare și secundare). O misiune poate fi terminată fără atingerea nici unui obiectiv secundar. Pentru a-l ajuta pe parcursul jocului, jucătorul este însoțit de o baza mobilă (Mobile Field Base - MFB) și de alți roboți cărora le poate da diverse ordine. Acestea nu sunt prea diverse, dar sunt mai mult decât suficiente. Astfel, unui alt robot i se poate ordona să atace sau să apere o anumită țintă, să îl urmeze pe jucător oriunde se duce sau să se repare la MFB. Acesta din urmă nu știe decât să repare, iar în consecință ordinele sunt limitate doar la "mișcă-te aici" și "repară".

## Control și interfață

Controlul unui mech este aparent greoi la prima vedere. Jucătorii de Quake vor avea oarecare probleme deoarece nu există strafe. Astfel, pentru a te feri de rachete sau alte arme, trebuie să te ascunzi efectiv după clădiri,

poduri sau dealuri, foarte greu pentru un începător. În rest, mech-ii pot alerga, sări sau pot face genoflexiuni. Pentru a nu mai fi detectați pe radar ei își pot închide toate sistemele, rămânând foarte vulnerabili, dar aproape nedetectabili. Pentru a familiariza jucătorul cu toate aceste acțiuni se pot completa 4 misiuni de antrenament foarte bine structurate.

Interfața nu este punctul forte al acestui joc, deoarece are niște mici probleme care o fac foarte greu de utilizat inițial.

## La luptă..

Jocul poate fi abordat în 3 feluri. Pe single player jucătorul este izolat împreună cu un MFB pe teritoriul clanului Smoke Jaguar de unde trebuie să scape. După fiecare misiune, MFB-ul colectează toate componentele utile și toată muniția. Astfel jucătorul își poate îmbunătăți mechul din mers sau chiar să și-l schimbe cu unul pe care l-a doborât. Cu cât avansează în campanie, încep să apară din ce în ce mai mulți mechii aliați, chipurile alți comandanți care au avut aceeași soartă, fiind părăsiți pe câmpul de bătăie. Luptele se desfășoară fie pe malul mării, în deșert, pe văile unor râuri sau în subteran, ceea ce dă un grad mare de diversitate.

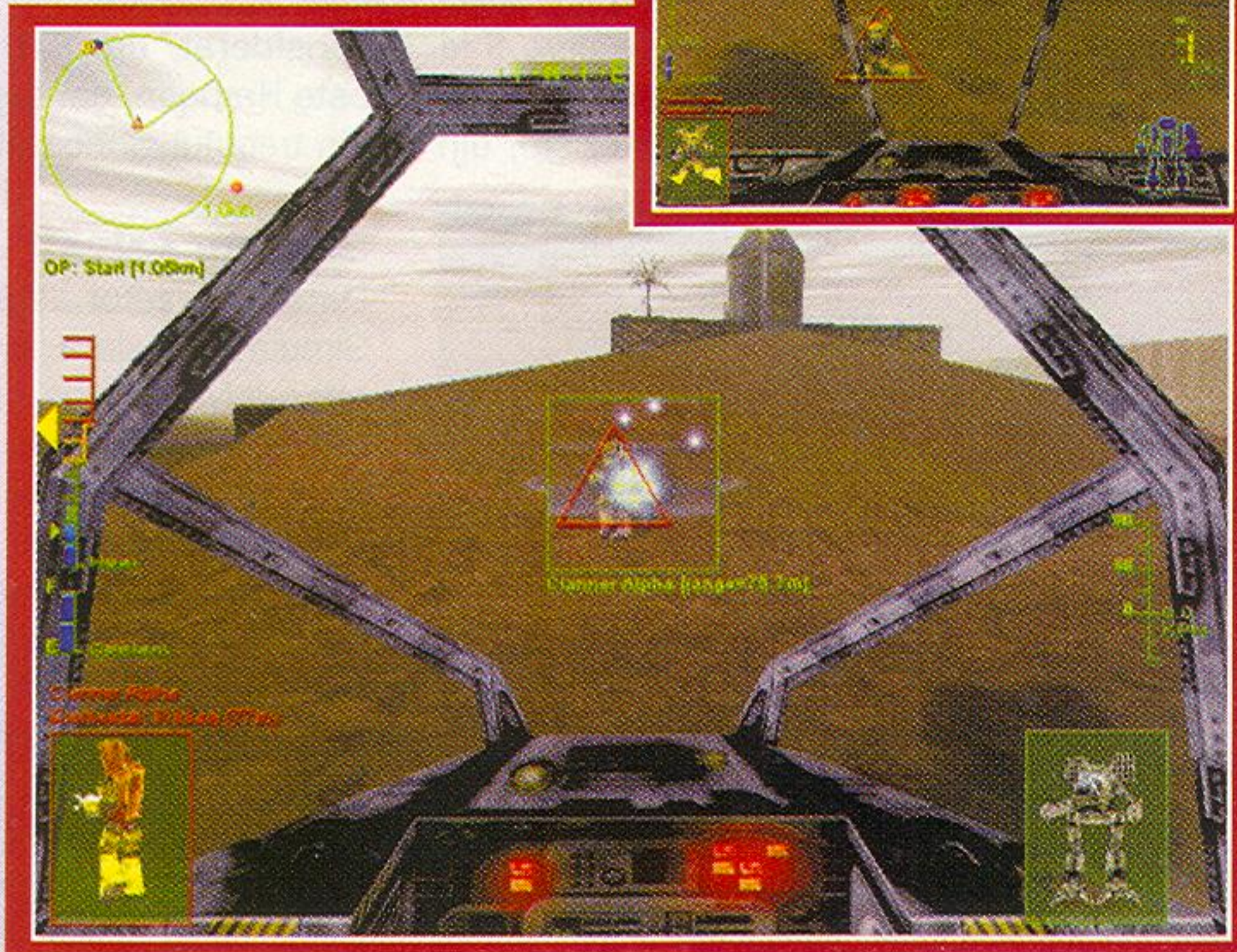
Armele sunt de 4 feluri: lasere (cu variantele lor Pulse - cu foc continuu), rachetele (de rază lungă sau scurtă), tunurile (auto cannon și minigun) iar în cele din urmă PPC-ul care este un laser mai special. Acesta nu ajunge instantaneu la țintă, ceea ce îl face destul de greu de utilizat.

Pentru ochirea la distanță există o comandă prin care reticulul funcționează ca un binoclu. Nimic nu este mai plăcut decât "prăjirea" de la foarte mulți kilometri a roboților inamici, cu ajutorul unor lasere bine plasate.

Am păstrat ce este mai bun (mă rog) pentru sfârșit. Grafica este excelentă în acest joc. Fiecare mech este realizat perfect, atât ca animație cât și ca aspect. Peisajele sunt cam pustii, dar au un mare avantaj: pot fi deformate. Astfel fiecare rachetă sau glonț tras, lasă o gaură în care se poate pica într-un

## Concluzionen

Ca să închei, nu pot spune decât că MechWarrior 3 este cel mai bun joc de gen care a apărut vreodată, fiind net superior vârului său Starsiege sau mai îndepărtatului său frate Heavy Gear 2 atât din punct de vedere grafic, cât și ca jucabilitate și cerințe de sistem. Lipsuri nu prea are, decât poate gradul mic de dificultate al campaniei single player.

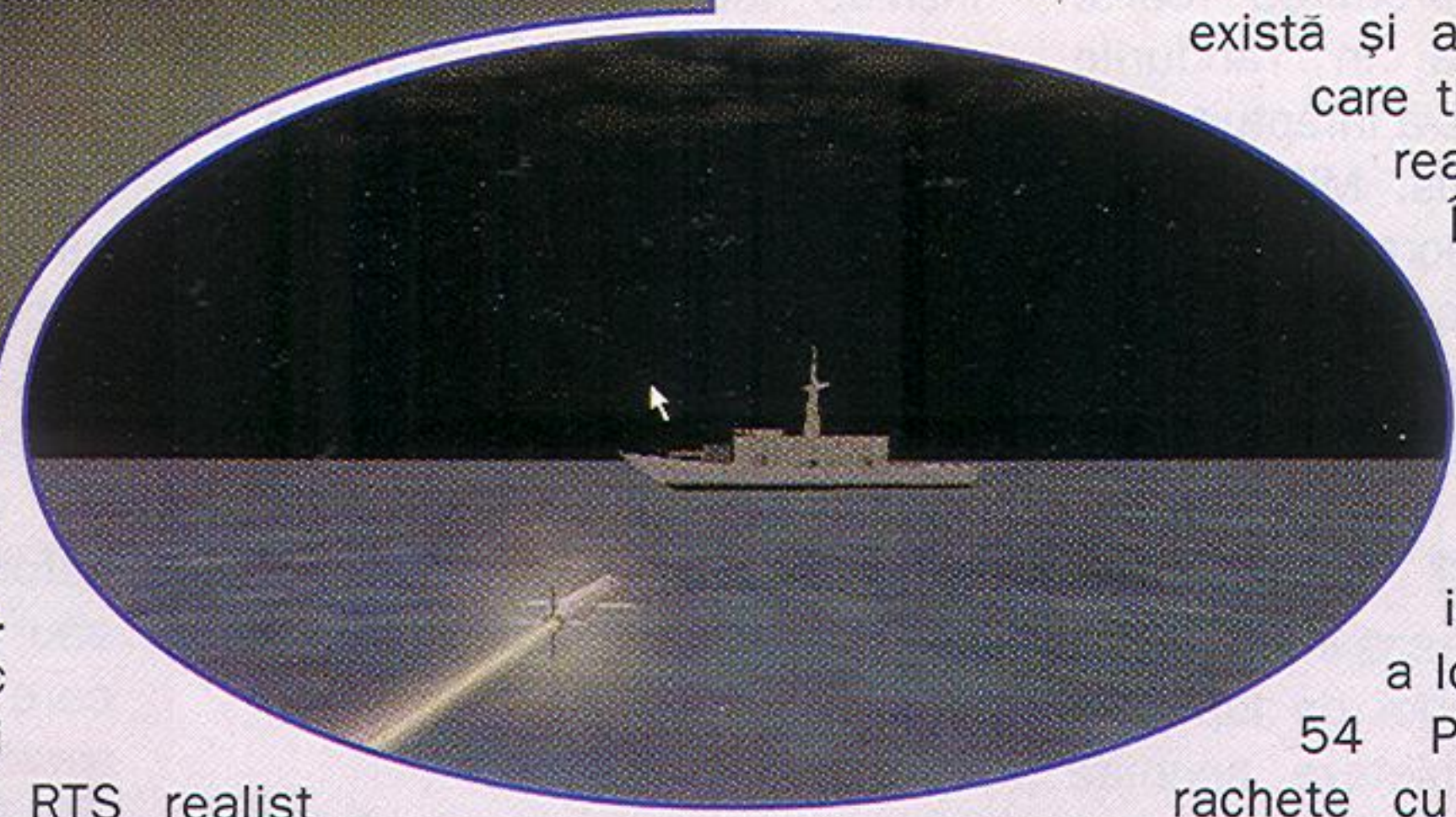
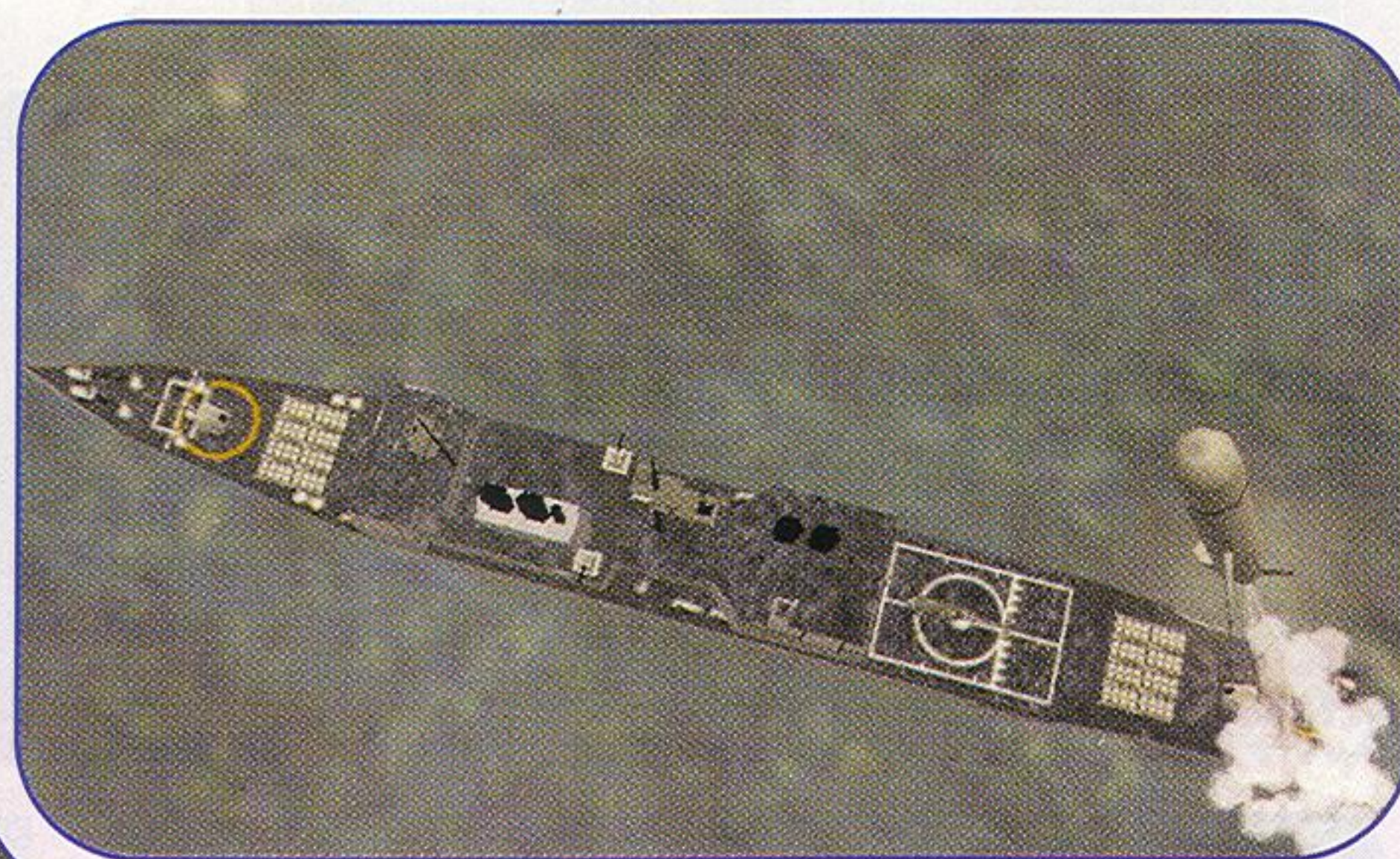
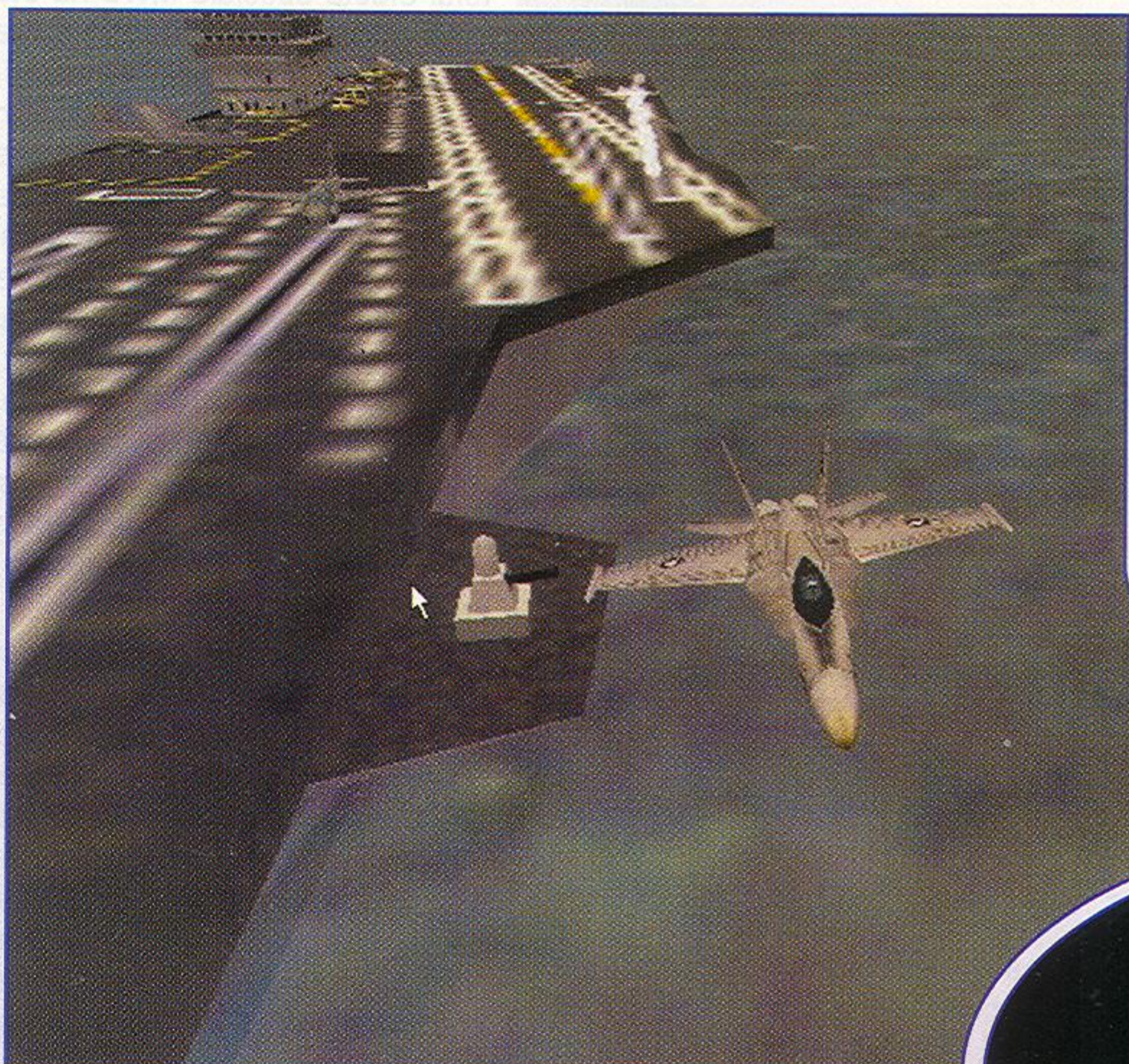


IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b> Animații și efecte foarte bine realizate.	<b>Sunet</b> Nu strălucește dar nici nu este slab.	<b>Procesor</b> P200 / P266	Starsiege Heavy Gear Mw3	<b>9</b>
<b>Idee</b> Nu prea are elemente noi.	<b>Realizare</b> Au reușit să dea un feeling deosebit pentru o idee mai veche.	<b>Video</b> 1 Mb/Direct 3D	Yahoo In timp...	
		<b>Memorie</b> 32 / 64 Mb	30	<b>Superb!</b>
		<b>Hard</b> 210 Mb	Link recomandat <a href="http://www.mechwarrior3.com">http://www.mechwarrior3.com</a>	



# FLEET COMMAND

PRODUCĂTOR: Electronic Arts    DISTRIBUITOR: Electronic Arts    REDACTOR: Dan Dimitrescu



Jocurile de strategie în timp real au pasionat dintotdeauna un număr foarte mare de oameni datorită combinației de adrenalină și gândire, a exploziilor spectaculoase și satisfacției mentale pe care ți le ofereau. Din păcate însă, pînă acum nu am avut de-a face decît cu RTS-uri fanteziste, din

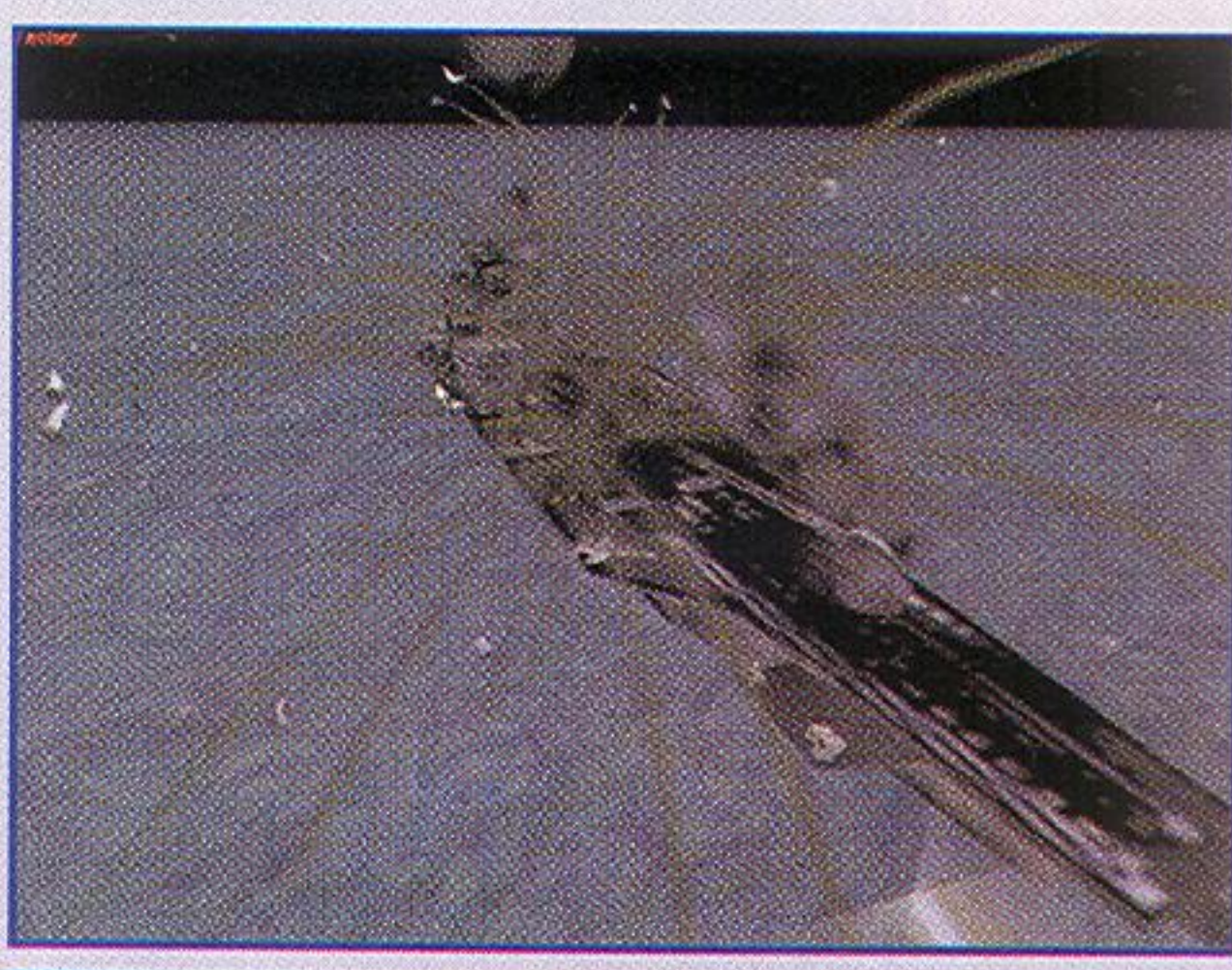
care realismul lipsea aproape cu desăvîrșire. Singurul joc care ar putea fi considerat un RTS realist este Harpoon, dar deja acesta face parte din trecutul glorios al calculatoarelor.

poți controla și avioane cu baza la sol dar în general accentul cade pe acțiunea navalizată.

Cu privire la unitățile simulate în joc, există și anumite probleme care tind să scadă din realismul acestuia.

În tabăra americană avioanele de bază pentru interceptare, F-14, nu dispun de cea mai importantă armă a lor, rachetele AIM-54 Phoenix. Aceste

rachete cu rază lungă de acțiune au fost concepute special (ca și întreg avionul de altfel) pentru a doborî rachetele de croazieră și bombardierele ce pot amenința prețioasele portavioane ale U.S. Navy. După cum ne arată acest joc și după cum s-a văzut în conflictul din insulele Malvine (Falklands - Marea Britanie împotriva Argentinei), în ziua de azi navele de suprafață pot fi ținta a zeci de astfel de atacuri cu rachete și este important să ai toate armele



### Suntem salvați

Datorită celor de la Jane's Combat Simulations, iată însă că avem în sfîrșit o alternativă, un joc în care să putem controla unități militare reale, în care să nu ne pese de resurse stupide șamd.

Fleet Command te pune (destul de logic avînd în vedere numele jocului) în rolul comandantului unei flote de război. În general această flotă este americană sau americană combinată cu una aliată (poate fi vorba de nave engleze, australiene, rusești, japoneze șamd). În caz că vî lipsește varietatea puteți crea propriile misiuni în editorul jocului, fiind incluse flotele a destul de multe națiuni (România nu este una dintre ele) cu o mare parte a unităților aferente (avioane, nave de suprafață, elicoptere, submarine). În unele misiuni





de luptă împotriva lor. Există sistemele de antiaeriană de pe nave dar acestea nu sunt infailibile și nu au întotdeauna raza de acțiune necesară.

Desigur, vorbim despre niște simple detalii, dar acestea sunt importante (mai există și alte exemple de omisiuni) și de aceea cred că pentru cei pasionați cu adevărat adevărata ofertă vine de la Harpoon 4.

### Comandant de flotă

În majoritatea misiunilor vei avea de controlat un număr destul de mare de unități, de aceea fiind foarte importantă interfața jocului. Nu aș putea spune că Fleet Command strălucește la acest capitol, dar pe de altă parte nu cred că știu vreun RTS care să reușească să-ți ofere informație și control într-un mod comod. În FC informațiile îți vin în principal de pe o hartă strategică în care obiectele sunt reprezentate ca simboluri 2D și nu animate. Dacă vrei să vezi cam ce fac de fapt unitățile respective ai la dispoziție o fereastră 3D. Grafica 3D este destul de bine realizată dar cum majoritatea angajamentelor se desfășoară de la distanțe mari, prin schimburi de rachete, nu prea ai ce să vezi. Doar luptele aeriene sunt un pic mai interesante însă AI-ul piloților nu este atât de performant pentru a oferi un spectacol nemaipomenit. Și sunetul ar fi putut fi mai detaliat, piloții raportează numai evenimentele importante dar dacă vrei ar trebui să poți asculta tot ce

vorbesc (sau mai bine zis ar trebui să vorbească) între ei în timpul luptei.

Problema majoră a interfeței din FC este faptul că pune totul în spinarea jucătorului. Navele tale nu vor lansa în mod automat SAM-uri împotriva unor rachete de croazieră ce le amenință, avioanele tale nu vor angaja automat un avion identificat drept ostil.

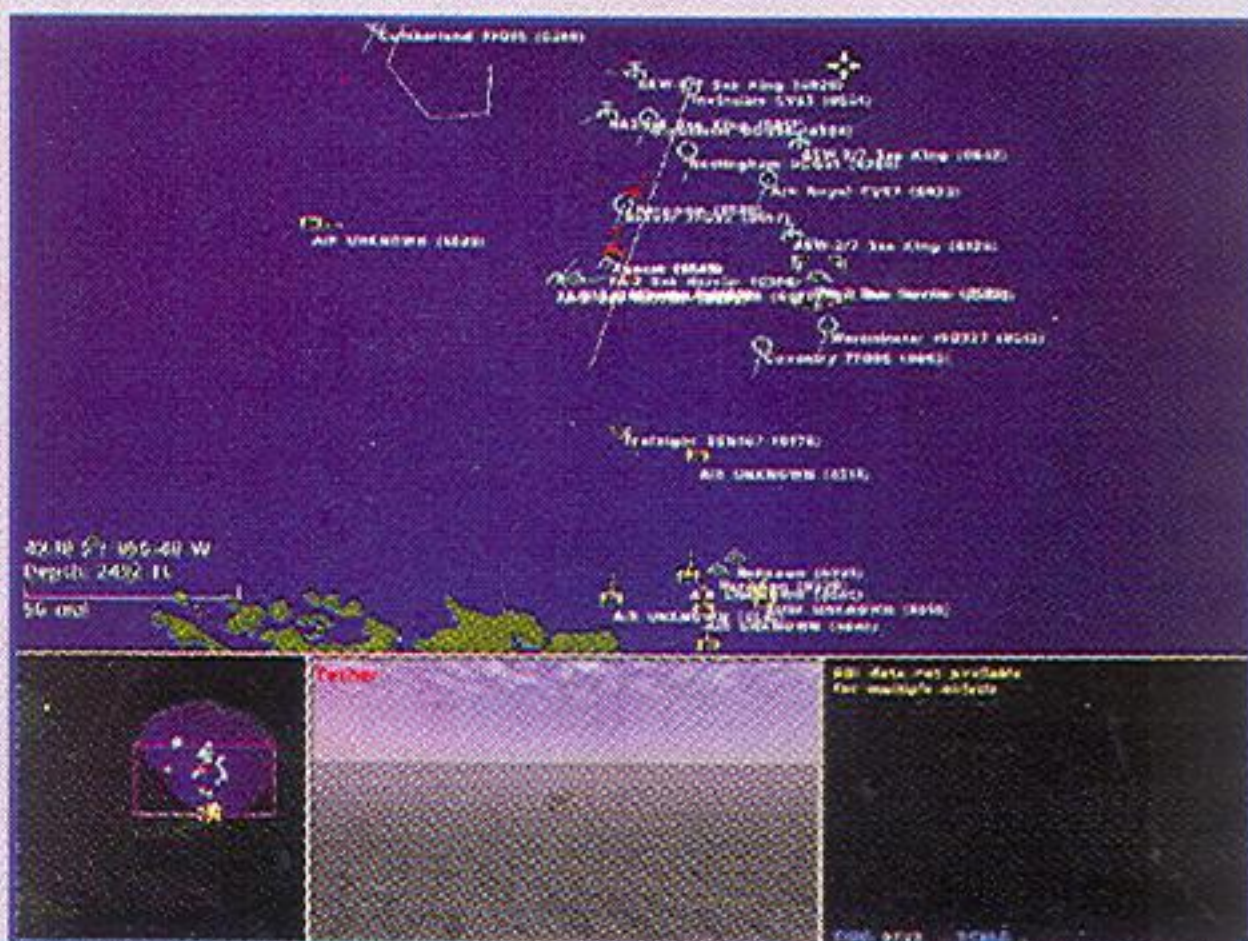
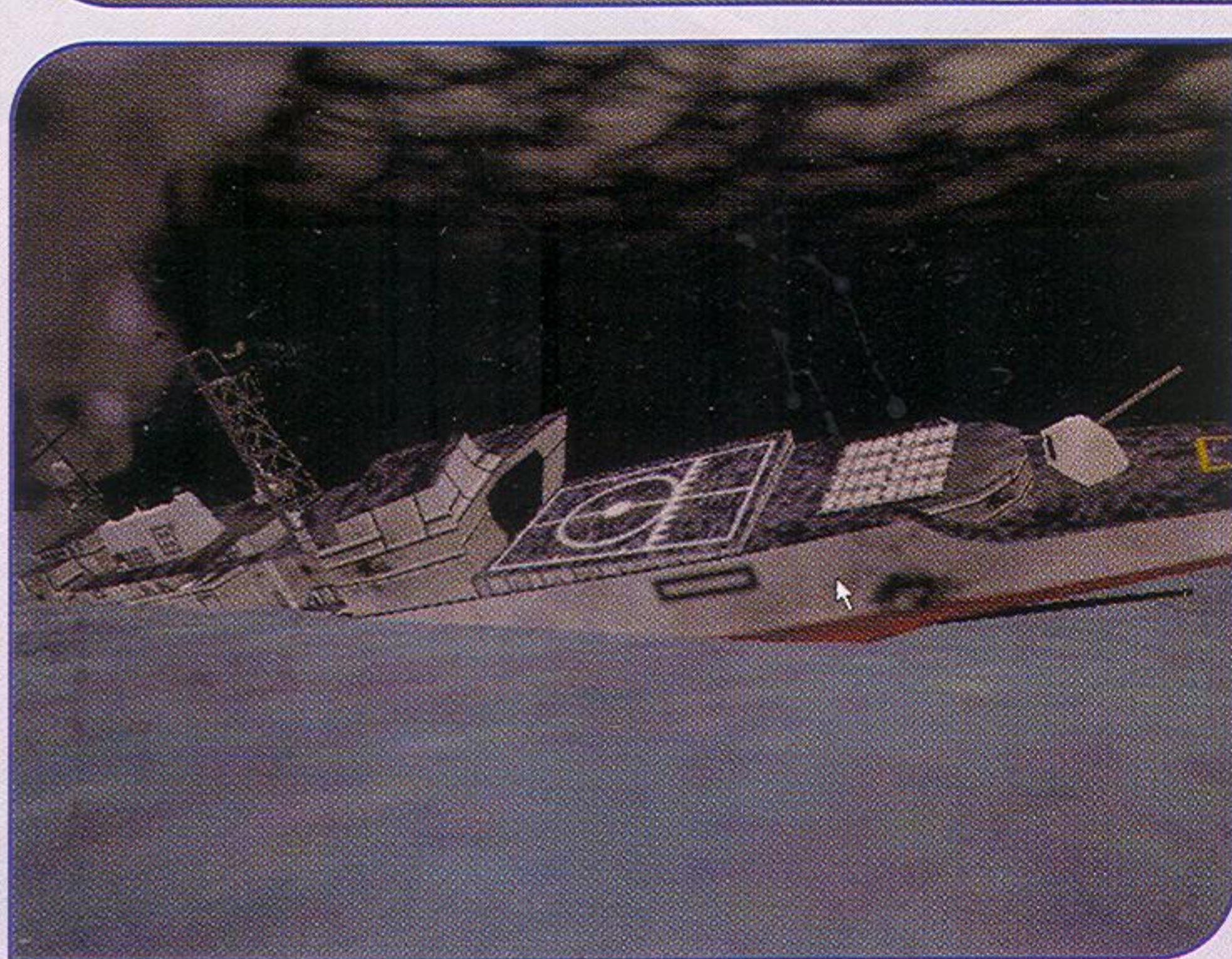
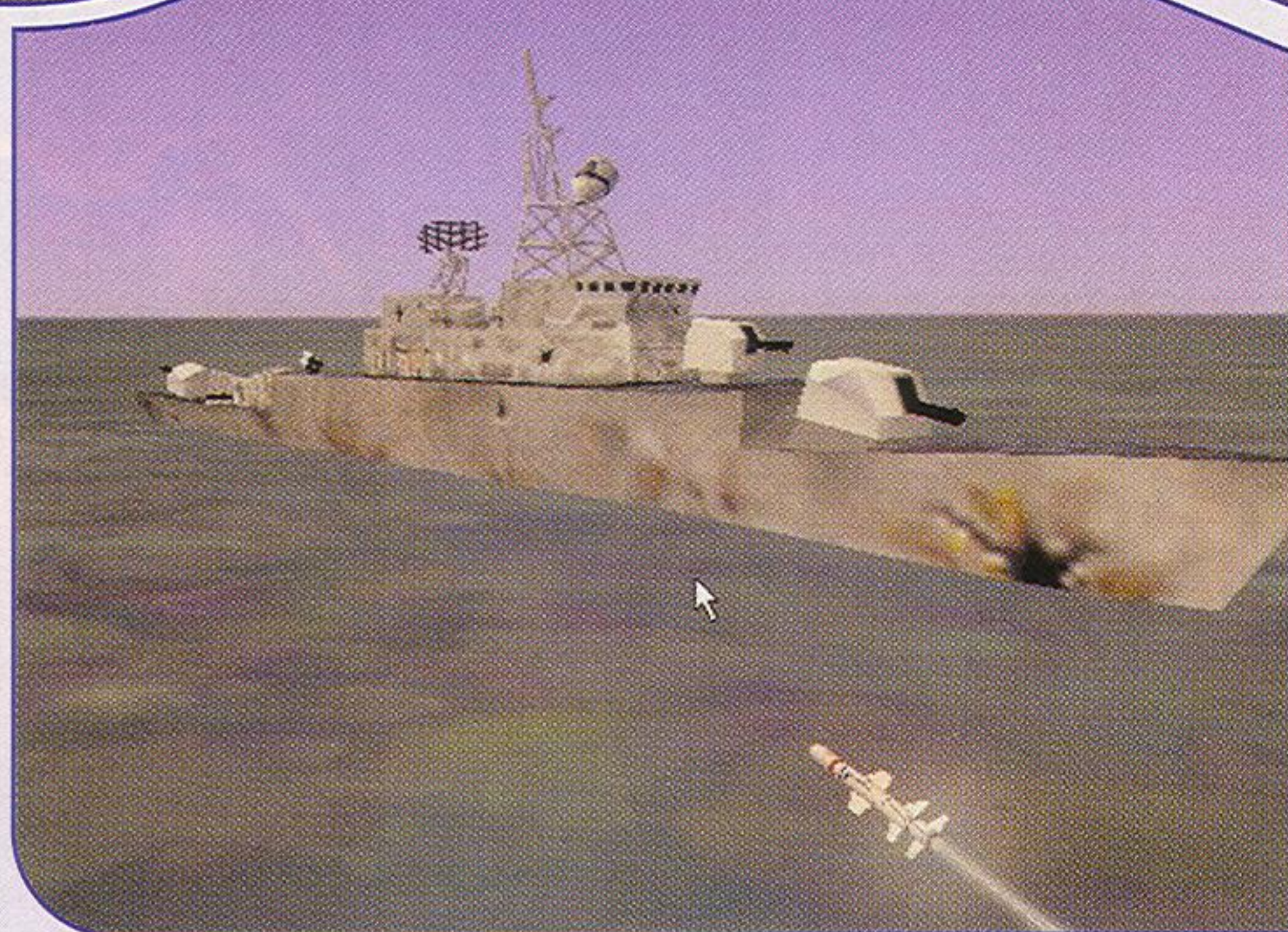
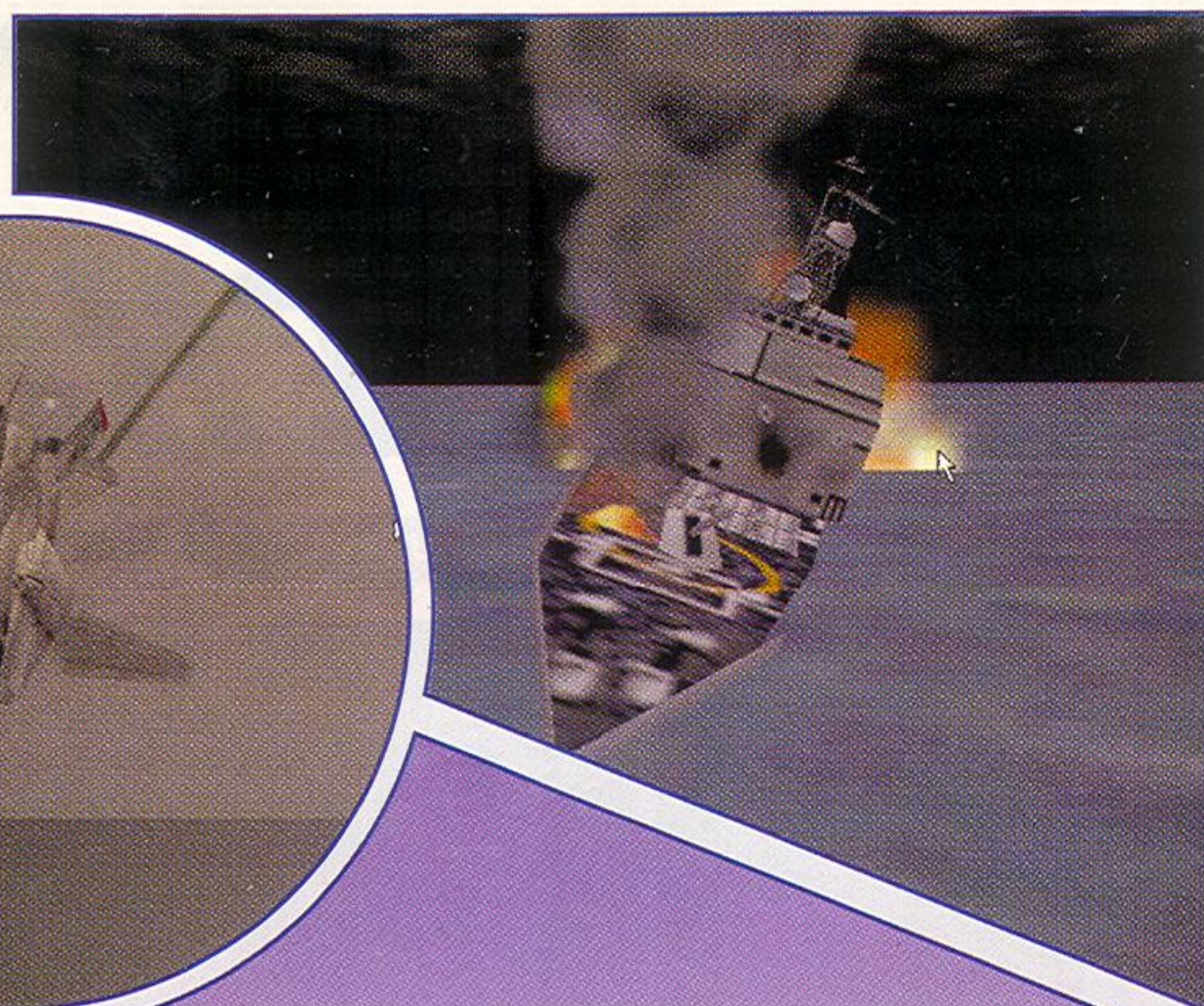
Totul ar fi acceptabil, dar dacă pui jocul pe pauză nu mai poți să dai nici un ordin (de fapt poți să dai, dar nimeni nu le primește) exceptând cel de lansare a avioanelor care oricum nu are o importanță imediată.

Un lucru bun este accesul ușor la fișierele cu doctrine de luptă pe care le folosește jocul. Acest limbaj de script-uri poate fi folosit pentru a schimba comportamentul unităților în diferite situații, după gustul personal. Combinat cu editorul de misiuni, cred că sporește enorm valoarea jocului în mâinile unor oameni care știu ce fac și sunt dispuși să cerceteze un pic pe această temă.

În fine, trebuie să menționez că documentația cu care se livrează jocul este sub standard. Deși vine de la Jane's, nu primești informații complete nici despre folosirea anumitor facilități ale jocului și nici despre unitățile modelate. Un foarte simplu exemplu este lista de senzori de la bordul fiecărei nave. Îți poți activa și dezactiva după cum vrei, dar nu îți se explică nicăieri ce face fiecare, deci trebuie să aflii singur.

### În ansamblu

Fleet Command nu prea poate fi comparat cu nimic altceva recent și probabil că își va împărți publicul cu Harpoon 4, care se preconizează a fi mult mai detaliat și mai cuprinzător.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>SUNET</b>	<b>Procesor</b>	Fleet Command	<b>8</b>
Rezonabilă, este puțin peste medie dar jocul nu o exploatează.	Minimul necesar, la nivelul unui RTS obișnuit.	<b>P166 / P200</b>	Harpoon 2	
		<b>Video</b>	Fighting Steel	
		<b>Direct3D</b>		
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>În timp...</b>
Crează un nou gen. Oferă suficientă strategie fără să fie plictisitor.	Interfața nu este foarte ergonomică, necesită modificări la AI.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>3</b>	<input type="checkbox"/>
		<b>Hard</b>	<b>Link recomandat</b>	
		<b>110 Mb</b>	<a href="http://www.janes.ea.com/fleet/index.html">http://www.janes.ea.com/fleet/index.html</a>	
			<b>Interesant</b>	

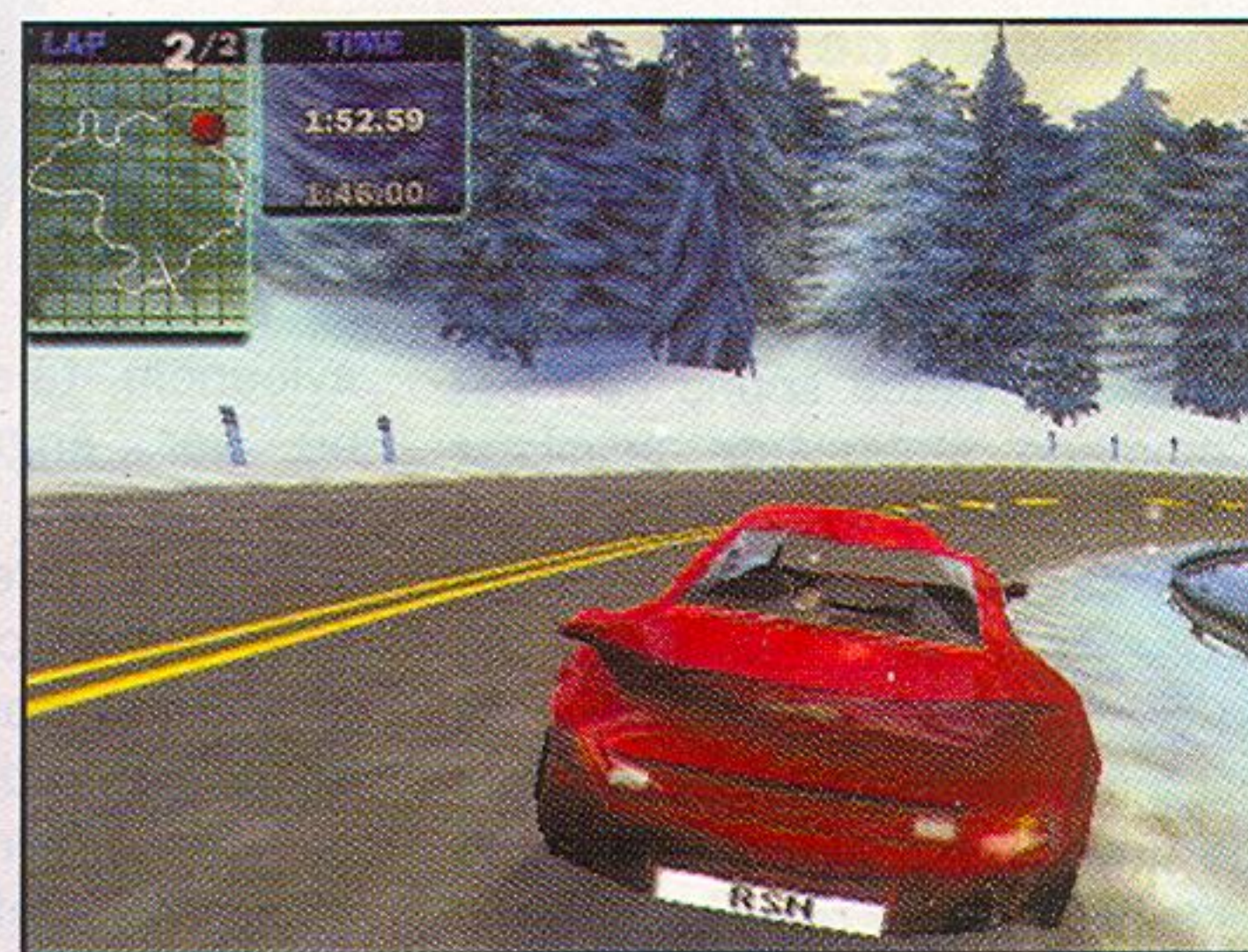


# NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

PRODUCĂTOR: Electronic Arts

DISTRIBUITOR: Best Computers

REDACTOR: Cristi Radu



În mod ciudat Need For Speed a reușit să rămână de-a lungul timpului cel mai reușit joc cu mașini de serie. Toată agitația în jurul NFS-ului a apărut odată cu versiunea a 2-a în care nu ne mai săturăm să tragem frâna de mână la niște mașini pe care dacă le-ai avea în realitate le-ai folosi doar sîmbăta și duminică să nu se murdărească de la praful de pe străzi. În NFS totul e însă posibil: un Porsche Carrera izbit de un

copac nu îți crează decît un rictus nervos din cauză că ceilalți te întrec...

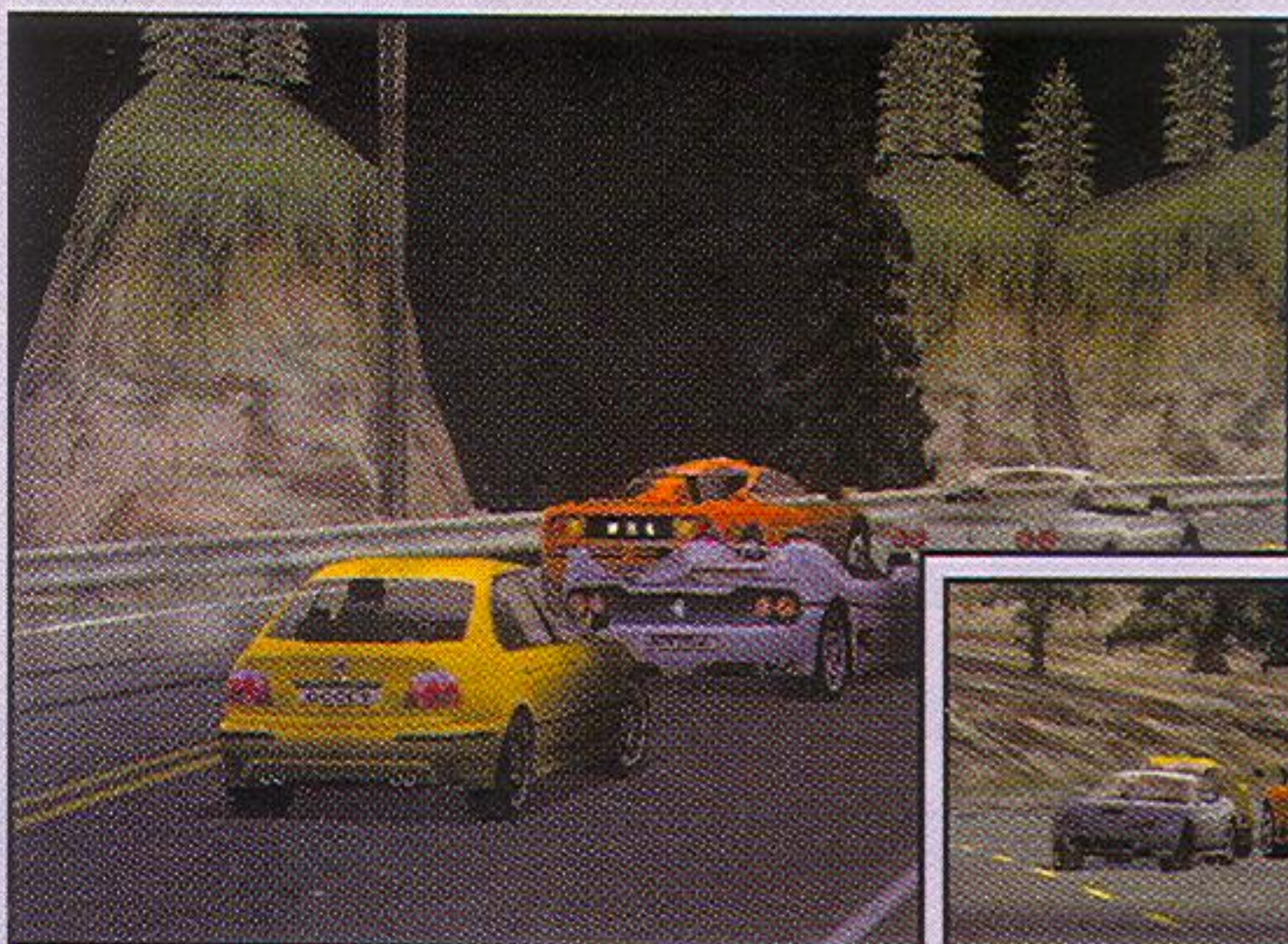
Need For Speed 2 SE și 3 au introdus accelerarea 3D pe care o folosesc pînă și în meniuri. Road Challenge duce calitatea acestora și mai departe, peisajele exotice fiind la ordinea zilei. De altfel, nu ar avea nici un farmec să conduci un Ferrari printr-un oraș decît în cazul în care jocul era un simulator de agățat fete. Altfel toate

motoarele pot să-și desfășoare cailor putere pe trasee de pe malul mării sau prin păduri prin care de-abia pătrunde soarele. Efectele speciale sunt la fel de numeroase, ploaie, ninsoare, frunze uscate care se ridică în spatele mașinii. Însă acestea nu au doar un rol decorativ deoarece de cele mai multe ori pot decide soarta unei curse. Lipsa de vizibilitate creată de stropii de apă lăsați în urmă de mașinile din față care pot fi foarte

greu de evitat și gata, poți intra ușor în parapeți dacă nu ești atent. În afara acestor efecte care sunt deja existente în joc încă de la versiunea anterioară, pe unele trasee muntoase au fost plasați în mod strategic bolovani și bulgări de zăpadă care pot crea serioase probleme.

Noul sistem introdus în joc prin care orice lovire a mașinii conduce la deteriorarea caroseriei, a motorului și altor elemente esențiale care fac să funcționeze o mașină este foarte bine implementat, fiind ușor de vizualizat în timpul cursei atît prin indicatorii clasici, dar și prin felul în care arată mașina la exterior. Izbește-o o dată și se sparge un far. Izbește-o și pe partea cealaltă acum pentru a-l sparge și pe celălalt odată cu parbrizul și radiatorul... totul avînd efecte directe asupra modului în care se comportă mașina în continuare.

Interiorul oricărui automobil nu mai este un simplu bitmap care acoperă o treime de ecran, acesta este complet 3D toate indicatoarele fiind funcționale. Și dacă privești mașina de afară dintr-o poziție ușor laterală poți observa și șoferul complet modelat 3D mișcîndu-și mîinile pe volan. Lucrul acesta poate părea un pic exagerat însă vă asigur că reluările cursei sunt pline de adrenalină tocmai datorită acestor mici amănunte. Alte cîteva mici amănunte care asigură personalitate jocului ar fi plăcuța de înmatriculare care poartă numele jucătorului și modificările aduse aspectului mașinii





odată cu îmbunătățirea acesteia. Modul de joc s-a îmbunătățit considerabil de la ultima versiune. Pe lângă obișnuita cursă rapidă pe un traseu ales împotriva mai multor concurenți sau a unei mașini fantomă preînregistrate, există în continuare modul Hot-Pursuit în care îți folosești mașina la maximum pentru a scăpa din ghearele lungi ale legii. Gheare care sunt materializate de poliție în cazul acesta desigur... Spre deosebire însă de ultima variantă polițiștii nu mai sunt așa de proști cum ne-am obișnuit cu toții. Nu, acum dispun de un adevărat arsenal pentru a te opri. În afară de cunoscutele baraje de cuie pentru spartul roților care nu prea dădeau rezultate, acum sunt folosite adevărate ziduri de beton care nu mai sunt așa de ușor de ocolit. În plus polițiștii folosesc o gamă largă de mașini (chiar și de teren) și odată ce unul a pornit după tine toți cei care îi întâlnești în drum se iau și ei după tine. Apoi mai este și elicopterul de care nu mai prea ai cum să scapi și complică lucrurile și mai mult...

Poate cea mai interesantă opțiune este însă modul de joc în carieră. Această variantă îți pune la dispoziție o mașină de început mai proastă (nu știu de ce această mașină este însă BMW Z3), ca mai apoi să-ți croiești drum prin victorii succesive spre muntele de bani și scaunul cu roțile care se află la capătul drumului. Cursele sunt grupate în funcție de clasa mașinilor care pot participa, fiind compuse din mai multe trasee, fiecare traseu terminat aducând finalistului un punctaj cam ca în formula 1 în funcție de poziția ocupată. În final aceste puncte sunt adunate și în funcție de locul ocupat primești o sumă de bani care îți permite să-ți repara mașina, să-i aduci îmbunătățiri, să-ți mai cumperi una mai bună sau să bei o cola după caz. Partea frumoasă apare abia după primele 3-4 curse (în total sunt destul de multe) când începi să plătești și o taxă de înscriere pentru a participa. Trebuie să fi destul de atent și datorită faptului că și ceilalți concurenți încep să câștige bani îmbunătățindu-și astfel mașinile. Se poate ajunge astfel

în situația în care să te înscri la o cursă pe care știai sigur că o câștigi dar ai surpriza neplăcută să întâlnești un Lamborghini Diablo lângă Jaguarul tău... rrr...

O altă variantă de a câștiga bani este de a participa la curse cu un singur concurent însă cel care pierde trebuie să cedeze mașina cu care a concurat învingătorului. Simplu și eficient mod de a-ți crea un depozit de mașini. La început... pînă se înrăiesc și ceilalți..

O îmbunătățire remarcabilă s-a adus și modulului care se ocupă cu sunetele din joc. Acum acestea sunt complet 3D, practic poți distinge în orice moment unde se află cea mai apropiată mașină de tine, iar introducerea efectelor EAX sporește și mai mult efectul sonor. În momentul în care treci printr-o zonă stîncoasă de pe traseele montane, reflexile motoarelor sunt mult amplificate efectul fiind foarte apropiat de cel din realitate. Singura problemă ar fi trecerile un pic prea bruște de la un efect la altul.

În concluzie nu pot decât să vă sfătuiesc să vă faceți loc pe hard-disk pentru că o să aveți multe mașini de parcat pe acolo... multă vreme.

LIPSESC DIN NFS: ROAD CHALLENGE



**DACIA**  
Alintată de finii cunoscători ca "Prințesa Șoselelor" a picat cu brio testul de urcat panta în viteza a 3-a.



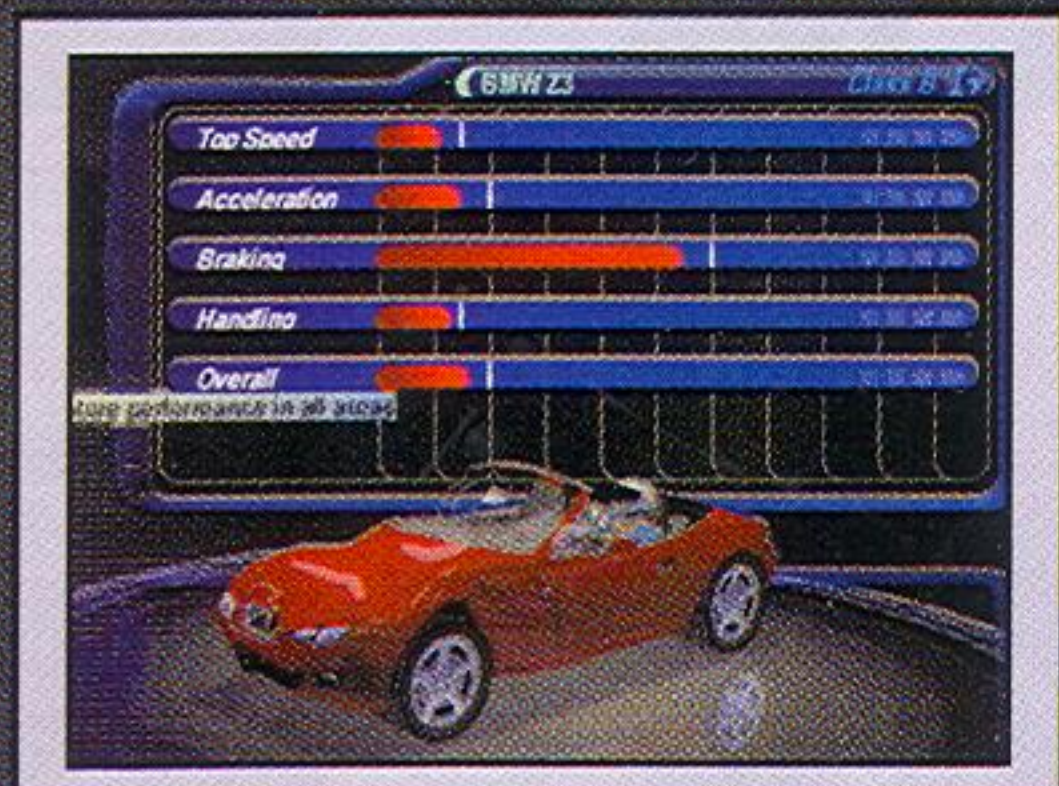
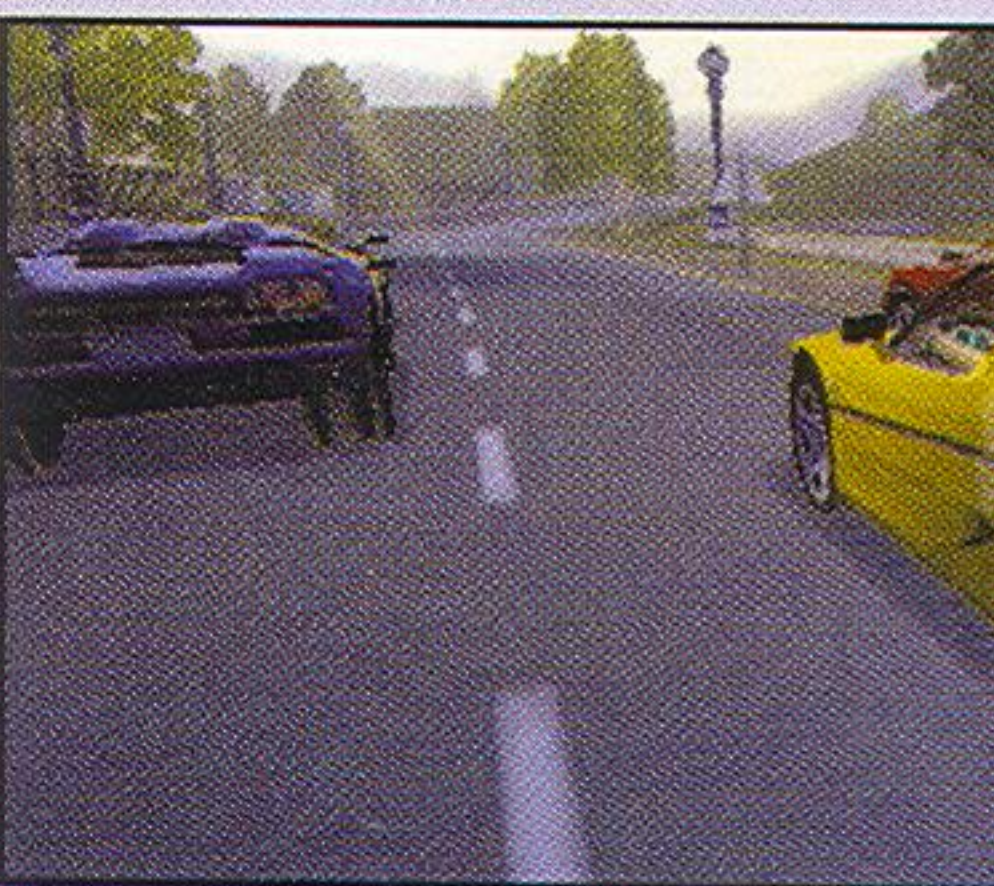
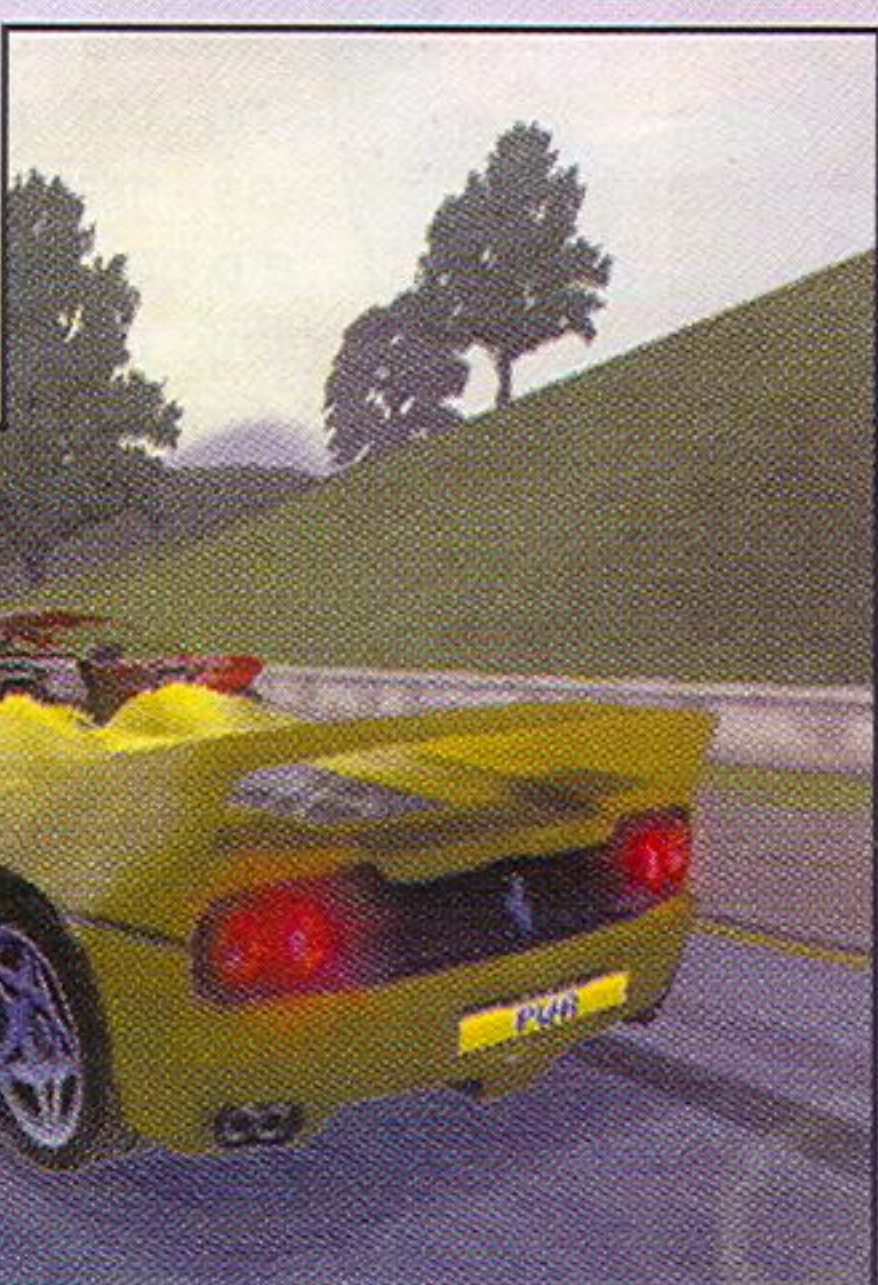
**MAȘINA FLINSTONES**  
În afara faptului că merge doar pe asfalt pentru a putea frîna pînă la limita evitării oricărui pericol nu reușește să parcurgă 100 de metri în mai puțin de 9.71



**MAȘINĂ DIN STAR WARS**  
În afara faptului că ar câștiga detașat, nu are ce căuta în Need For Speed. De ce? Pentru că aici nu este Razboiul Stelelor, desigur ci este un joc cu mașini normale.



**AMBULANȚA**  
Marea noastră dezamăgire. Nici în Need For Speed și nici în Carmageddon nu apare nici o ambulanță. Nu de alta dar am face un punctaj mult mai mare.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b> Un punct foarte reușit. Efecte deosebite, joc super chiar și de privit.	<b>SUNET</b> Superb! Folosește din plin DirectX și EAX.	<b>Procesor</b> P166 / P200	Need For Speed RC Need For Speed 3 Collin McRae	<b>9</b>
<b>Idee</b> Nu e nouă dar este senzational aplicată.	<b>Realizare</b> Cerințele hardware parcă sunt puțin cam mari, în rest e ok.	<b>Video</b> Direct 3D	Yahco In timp...	
		<b>Memorie</b> 32 / 64 Mb	42	<b>Excelent</b>
		<b>Hard</b> 90 Mb	Link recomandat <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>	



# F-22 LIGHTNING 3

**PRODUCĂTOR:** Novalogic

**DISTRIBUITOR:** Best Computers

**REDACTOR:** Dragoș Inoan

Întotdeauna, oamenii vor dori să zboare, fie și într-un simulator de zbor. Există însă oameni și oameni, și dintre oameni există unii cărora gustul pentru zbor le-a venit doar din filme ca Iron Eagle, Independence Day șamd. Pentru ei, Novalogic a fost întotdeauna producătorul ideal de simulatoare, oferind jucabilitate ridicată, dificultate scăzută și niște cutii pe care scria, așa, pentru ego-ul jucătorilor, "realism maxim".

Lăsînd la o parte gluma, Novalogic s-au decis în sfîrșit să abandoneze textele cu realismul extrem și să se concentreze pe ceea ce știu să facă cel mai bine, și anume jocuri de acțiune cu avioane.



## Spectacol aerian

Deși personal nu prea agreez simulările din categoria ușoară, acestea pot fi privite ca o relaxare binevenită și ca un prim pas în începerea unei cariere de pilot virtual.

Cheia spre aprecierea lor este însă înțelegerea limitărilor care ți se impun, și anume că nu trebuie să tratezi aproape nimic din joc ca fiind realist și extrem de credibil.

F-22 Lightning 3 este al treilea joc din seria F-22 produs de Novalogic. Pînă acum au fost Lightning 2 (cifra denota a doua folosire a numelui Lightning de către un avion american) și Raptor.

Ideea de bază a rămas aceeași de la un joc la altul. Se mizează

pe senzații tari și o poveste interesantă dar cam neverosimilă, care să satisfacă nevoia de spectaculos a cumpărătorului.

În L3, acesta intră în pielea unui pilot american (al cătelea?), pentru a împărți dreptatea și pacea în diferite țări obscure ale lumii. Ca avion de luptă ai la dispoziție ultramodernul F-22 Raptor. Acesta este laudat ca fiind foarte ușor de pilotat datorită comenzilor fly-by-wire, deci anumite scuze există pentru modelarea neverosimilă a zborului. Chiar dacă nu am zburat pe un avion real și datele despre cum zboară un Raptor real sunt destul de puține, totuși nu am nici o îndoială că acesta nu iartă în realitate cît o face în joc. Făță de predecesorii săi însă, F22L3 oferă totuși o senzație credibilă de zbor iar comenzile aparatului acționează relativ ca la un avion normal. Schematic carlinga este identică cu cea din F22 Total Air War și cu cea din pozele avionului real. Totuși avionica este extraordinar de simplificată, ceea ce înseamnă că nu ești obligat dar



nici nu poți să faci toată treaba unui pilot adevărat.

**Conflicte de intensitate scăzută**

O mare parte a analiștilor politici și militari sunt de acord că viitorul nu ne va mai aduce multe războaie mondiale. În loc de asta, vom asista probabil la multe acțiuni militare restrânse în care anumite puteri vor proteja fie "interese vitale" fie "securitatea zonei".

Campaniile din F22L3 tratează și ele asemenea confruntări ceea ce înseamnă că nu vom avea de-a face cu un război total, de întindere mare. Niciodată acțiunea care se petrece în joc nu te va izbi cu amploarea ei, dar se presupune că tot timpul vei vedea ceva interesant. Este cunoscută o discuție între realizatorii lui Falcon 4 și echipa de la Novalogic. Aceștia din urmă au fost impresionati de câmpul de bătălie dinamic din simulatorul Microprose, dar au întrebat cum se asigură că jucătorul vede tot timpul ceva interesant și spectaculos. Răspunsul a fost simplu : nu există o asemenea siguranță. Viața reală a unui pilot de luptă poate fi și plictisitoare.

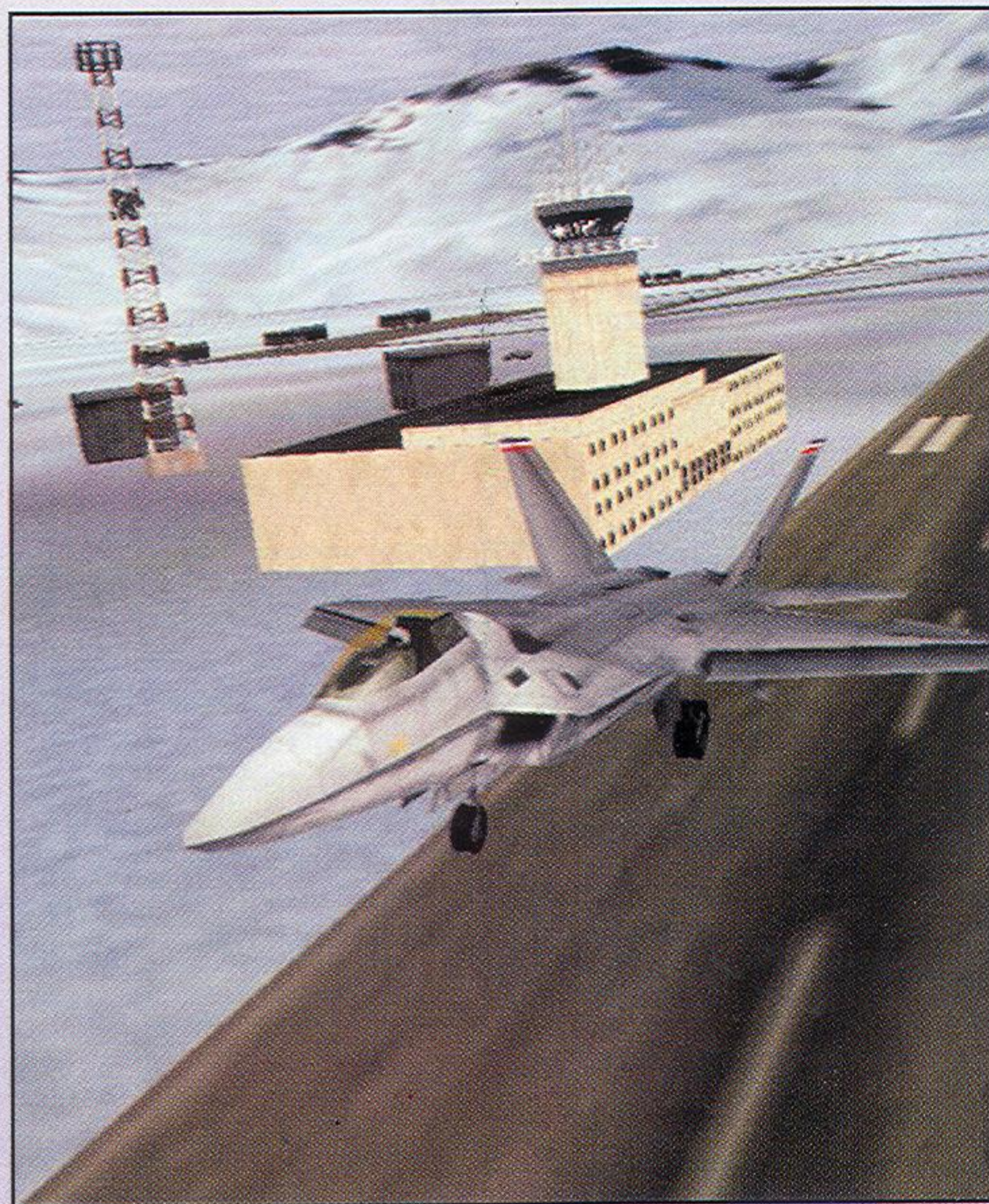
Opinia Novalogic pare să fie alta, astfel că în general bazele tale se află la distanța minimă (cel mult câteva minute de zbor) de locul de desfășurare al misiunilor, deci timpii morți sunt reduși la minim. De asemenea, misiunile sunt concepute în asemenea fel încât orice întârziere pe pistă te costă mult, trebuie să fii rapid,



pentru că nu ai timp de pregătit tactici complicate. Inamicii și aliații tăi se află cu siguranță aproape unii de alții, iar dacă tu nu ești acolo să-ți faci treaba vei regreta, pentru că totul depinde de tine.

**Din nou la spectacol**

Avînd în vedere succesul anterior al seriei, cred că și F22L3 va fi apreciat la noi în țară. Grafica destul de reușită, tastele puține și influxul de adrenalină nu au cum să nu prindă, iar un demo se află pe aproape pentru a fi încercat.



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b> Foarte reușită, cu minusuri la efecte speciale și distanțe mari.	<b>Sunet</b> Se bazează pe o pereză mult pe un scenariu al convorbirilor radio.	<b>Procesor</b> P166 / PII MMX	F22 L3 F22 L2 WW2 Fighters	<b>8</b>
<b>Idee</b> Nu aduce absolut nimic nou în gen.	<b>Realizare</b> ... dar duce ideea lui F22 L2 la capăt.	<b>Memorie</b> 32 Mb	<b>Yahoo</b> 6	
		<b>Hard</b> 220 Mb	<b>Link recomandat</b> <a href="http://www.novalogic.com">http://www.novalogic.com</a>	<b>Bunicel</b>



# TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

**PRODUCĂTOR:** Cavedog **DISTRIBUITOR:** GT Interactive **REDACTOR:** Dragoș Inoan



## Build and expand

Singura resursă disponibilă în TAK este mana. Aceasta se recoltează din niște altare pe care se construiesc niște construcții magice numite Lodestones (LS) ritmul de reîncărcare al manei crescând cu fiecare LS construit.

Construcția unităților din joc se face fie în clădiri, fie de alte unități. O diferență față de TA este că o unitate de nivel mai mic nu poate asista la construcția uneia de nivel superior. Fiecare dintre unitățile de construcție este reprezentată de un mag și crește nivelul maxim de mana care poate fi stocat.

Fiecare rasă se bazează pe un anumit stil de dezvoltare. Astfel Aramon (pământul) poate construi veritabile fortărețe, cu turnuri de apărare și tot ce trebuie. Veruna (apa) beneficiază de o flotă foarte diversă și puternică, plus că poate să-și facă baze navale. Taros (foc) nu se poate fortifica, dar posedă o forță de atac ieftină și bună pe

În urmă cu aproape 2 ani firma Cavedog a lansat Total Annihilation. Venit pe o piață care cerea un RTS nou, TA s-a dovedit a fi un mega-hit. Principalele sale atu-uri erau ideea sa originală, un AI peste celelalte jocuri existente și nu în ultimul rând faptul că a fost primul RTS 3D.

## Regi și regate...

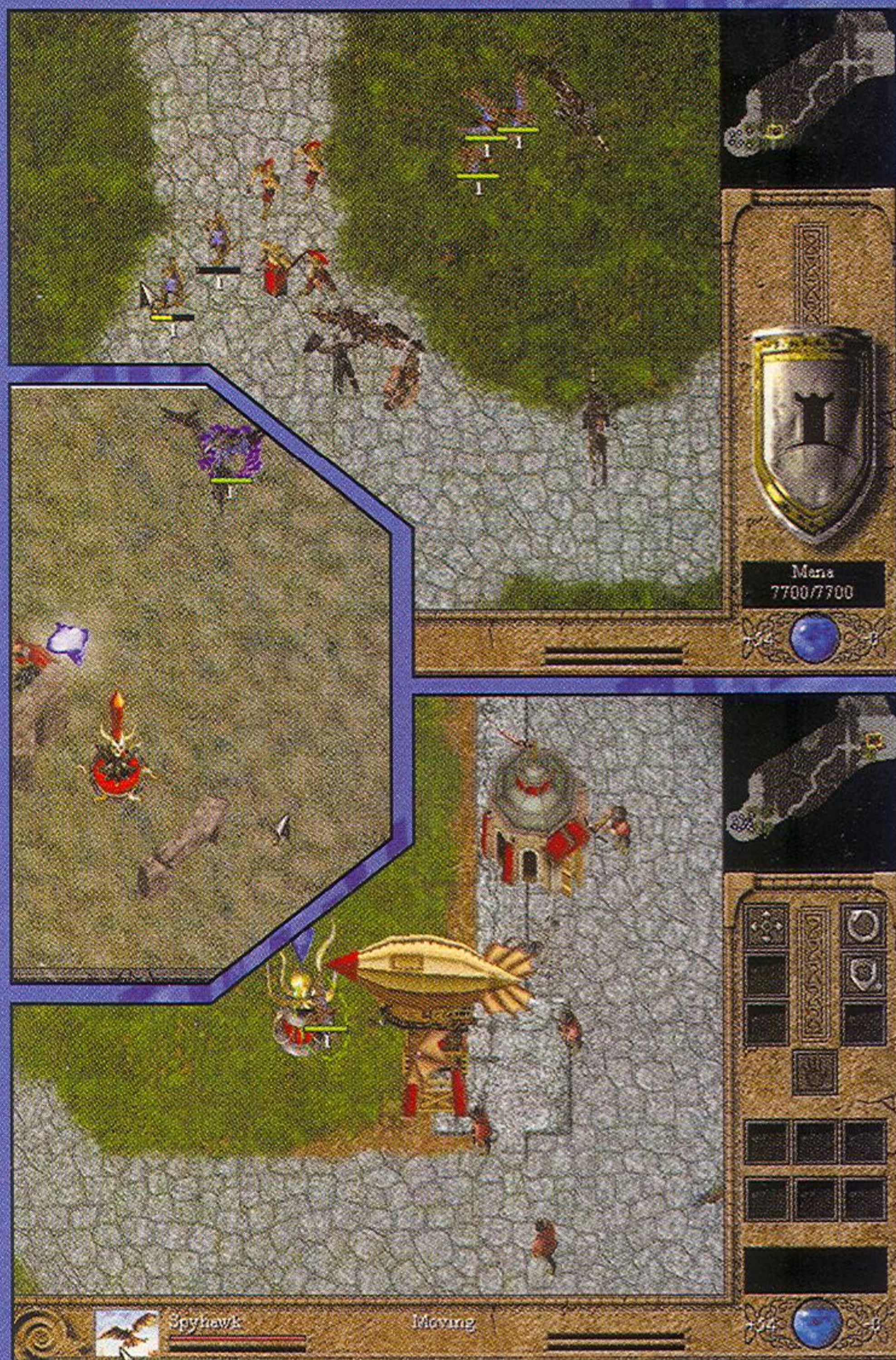
Total Annihilation: Kingdoms este un RTS plasat într-o lume medievală, în care magia primează asupra forței fizice. Această lume este macinată de eterna luptă între bine și rău, reprezentate de 4

tabere: Aramon, Veruna, Taros și Zhon reprezentând cele 4 elemente: pământul, apa, focul respectiv aerul. Când aceștia își unesc forțele nu rezultă ceea ce ar crede orice om normal, Captain Planet, ci o luptă aprigă pentru dominație totală.

Ca și în TA, totul se concentrează în jurul unei unități cu super-puteri, în acest caz, regele. Acesta poate să construiască clădirile de bază și poate repara clădiri sau vindeca unități. De asemenea el are 3 vraji, specifice elementului pe care îl reprezintă. Ultima vrajă de la fiecare rege este o explozie extrem de puternică care face D-Gun-ul commanderului din TA să pară jucărie pentru copii, distrugând orice ființă vie de pe ecran. Apariția sa nu se face la începutul jocului, el putând fi controlat doar după ce un anumit număr de misiuni au fost îndeplinite.







să dau un exemplu, Aramon are o unitate numită Mage Archer. Acesta trage cu trei tipuri de săgeți. Prima este cea de lemn, care nu are nici o proprietate deosebită, a doua este tracking arrow (săgeată care urmărește ținta), iar a 3-a este paralyzing arrow (care paralizăază unitatea lovită pentru o anumită perioadă de timp) folosind o cantitate destul de mare de mana. Aceste vrăji dau niște posibilități inedite conceperii unui atac. Astfel putem avea de exemplu jumătate din arcași care să tragă cu paralizant iar cealaltă jumătate cu săgeți normale, iar când mana unora se termină schimbăm locurile.

Ce am remarcat la TAK este că fiecare regat are un mijloc mai mult sau mai puțin nesimțit de a captura unitățile inamice. Astfel, în vreme ce Aramon trebuie să învie creaturile inamice pentru a prelua controlul lor, Taros posedă o unitate numită Mind Mage care dă cu ceva numit "Area Mind Control" (adică poate captura o întreagă grupă de unități dintr-un foc, dacă sunt strânse toate la un loc), Zhon are harpiile, care zboară, sunt foarte rapide și greu de omorât plus că preiau controlul oricărei unități ce este lovită de proiectilul lor. În acest mod se pot captura unități de construcție, putând construi baze identice cu cele inamice împreună cu unitățile aferente.

**Single player și multiplayer**

Campania single player a fost abordată într-un mod absolut original. Ea nu se concentrează pe soarta unei anumite rase alese la început, ci permite jucătorului să le manevreze pe toate către succes. Astfel dacă în primele două misiuni protagonistul este Aramon, în următoarele vei prelua controlul asupra unui asediu Zhom împotriva Veruna sau o campanie militară violentă împotriva țaranilor dintr-un sat Aramon, sub steagul Taros. Misiunile sunt în general extrem de ușoare și haotice, necesitând de multe ori

mișcarea unor unități pe harta într-un punct vag specificat pentru a termina victorios. Desigur există și misiuni mai grele, unde computerul are baza gata făcută și trupe pe saturate, ca la orice joc de strategie de până acum.

Personajul principal într-un joc multiplayer sau skirmish este regele, a cărui moarte duce la pierderea jocului. Desigur această opțiune poate fi dezactivată, dar fără rege treaba merge mult mai greu. TAK poate fi jucat pe rețea locală sau internet prin serviciul Cavedog: Boneyards sau Heat/Mplayer, jocul venind cu suport integrat pentru acestea. Hartile de multiplayer merg de la mici hărți de 32 M până la unele de-a dreptul imense, care necesită 128 Mb RAM, făcute pentru 8 jucători. Acestea pot fi hărți care au un anumit scop fixat prin scripturi de multiplayer (de ex: un jucător păzește o fortareata iar ceilalți trebuie să o cucerească) fie hărți goale pe care jucătorii fac ce vor. TAK poate fi jucat în maxim 8 oameni. Aceștia se pot alia și transfera mana, harta, sau unități într-un mod foarte asemănător cu cel din vechiul TA.

**La revedere**

TAK este o clonă de TA, care are prea puține diferențe și prea multe bug-uri pentru a fi luat în seamă. Deși nu avem de a face cu mega-roboți de distrugere în masă (Krogoth, Commander) treaba nu stă diferit, doar că numărul de unități ce poate fi construit este mult mai mic și nu acopera necesitățile unui joc de strategie adevărat. Totuși, dacă fanii Red Alert vor să încerce ceva care arată mai bine și nu difera foarte mult, recomand TAK.

care o folosește pentru a invada efectiv orice adversar. În cele din urmă, Zhom (aer) are cel mai interesant mod de dezvoltare, singurele clădiri pe care le poate construi fiind niște turnuri de apărare. Principalul său avantaj este mobilitatea extrem de mare, regele putând zbura oriunde dorește.

**Fog of war**

Ceata de război este tratată destul de realist, calculând câmpul vizual al fiecărei unități. Totuși jocul are și un mare radar care funcționează pe o rază de 3 ecrane (aproximativ) în jurul fiecărei unități depistând orice mișcare inamică.

Câmpul vizual și distanța de țir țin cont de altitudine și fiecare obstacol. Astfel proiectilele (săgeți, trazine) se pot opri în cel mai nesemnificativ copac sau colt de stâncă. Cu toate acestea, gândirea 3D a jocului este umbrită de AI-ul sub orice critică, fiind o versiune downgrade a celui de la TA. Singurul lucru interesant este că forțele computerului se mai retrag din când în când pentru a

se vindeca și a se reface. În rest, fiecare unitate trebuie să aiba o țintă precisă, altfel nu va ataca inamicul decât dacă se lovește nas în nas cu el pe câmpul de batalie. Nici vorba de cautare a țintelor, împrăștiere sau prioritatea țintelor. Comenzile de attack ground sau patrula nu ajută cu nimic într-o batalie, unitățile proprii ignorând efectiv inamicii. Cel mai mare ghinion pe care îl poate avea cineva este să trimită un gros de trupe fiind flancat de arcași inamici care trag de la distanță, batalia fiind pierdută înainte de a începe. Din această cauză trebuie să strânse trupe mai ceva ca la Red Alert, unde ecranul de tancuri era ceva de bază.

**Lupă-te soldate!**

Unitățile de luptă sunt fie destinate luptelor corp la corp, fie utilizează magia pentru a lovi de la distanță. Fiecare unitate are o rezervă proprie de mana, aceasta fiind folosită când utilizează vrăji. Unitățile care pot folosi magia au de regulă 3 tipuri de vrăji, fiecare cu cerințele proprii de mana. Ca



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>Sunet</b>	<b>Procesor</b>	TAK	<b>5</b>
Încearcă să creeze o atmosferă mai bună ...	Sunete tip Warcraft, nu se poate remarca nimic.	<b>P166 / P200</b>	Red Alert	
		<b>Video</b>	Total Annihilation	
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>In timp</b>
Nimic nou, nimic original, nimic deosebit	Un Red Alert mai evoluat, un joc slab.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>70</b>	<b>Slabuț</b>
		<b>Hard</b>	<b>Link Recomandat</b>	
		<b>190 Mb</b>	<a href="http://www.cavedog.com/">http://www.cavedog.com/</a>	



# UPRISING 2

PRODUCĂTOR: 3DO DISTRIBUITOR: Ubisoft REDACTOR: Marius Neacșa

Vă mai amintiți primul număr PC Gaming? Probabil că unii dintre voi, da. Dacă într-adevăr sunteți unul din cititorii fideli ai revistei noastre, atunci vă amintiți că în acel număr a fost redactat un preview la Uprising. Timpul a trecut, PC Gaming s-a transformat în XtremPC, iar 3DO a promovat Uprising la versiunea a doua.

## War immersion, part two

Servind drept un "simulator de război", U2 păstrează ideea îmbinării strategiei în timp real cu acțiunea 3D.

Ideea care stă la bază este, evident, una războinică: Noua Alianță trebuie să cucerească planeta după planetă, înfrângând rând pe rând inamici din trei rase: Trich, Cormerran și Anrokulan. Pentru a putea să te "dotezi" cum se cuvine, există un sistem de credite ce cresc pe măsură ce câștigi misiuni și care îți permit să-ți crești arsenalul (număr de vieți, unități disponibile la începutul misiunii sau upgrade-uri).

Strategia de luptă a rămas aceeași ca în Uprising: pe fiecare planetă sunt prezente niște "Claiming zones" unde îți poți așeza o citadelă (chemată de pe orbită) dacă locul respectiv este liber (dacă nu, îl măтури). O

citadelă este formată dintr-o turelă principală extrem de puternică și rezistentă lângă care poți construi alte turele mai mici (atât împotriva atacurilor la sol cât și în aer) și mai ales două tipuri de clădiri: power building (servește la extragerea energiei care constituie materia primă necesară construirii/reparării/dezvoltării) și fabrici pentru fiecare tip de unitate pe care poți să o arunci în luptă (infanterie, tancuri ușoare, tancuri grele, aviație și bombardiere). Dacă energia nu mai este suficientă, fiecare din aceste clădiri poate fi "reciclată" (a se citi "distrusă și transformată în energie"). Singura clădire care poate fi controlată este turela principală prin care poți să-ți aperi citadela de atacuri.

## Wraith corps

Principala ta "sculă" care servește scopului nobil al jocului este un tanc (mai precis un hovertank): "Wraith" foarte puternic, atât din punct de vedere al defensivei (scuturi puternice) cât și al ofensivei (dotare standard - dual laser la care se adaugă o întreagă panoplie de arme). Wraith-ul este centrul universului. Cu el ești "depus" pe planeta care urmează să-ți îndure brațul puternic, și începi cursa înarmării. Din Wraith conduci atacurile asupra inamicilor, cauți locuri pentru așezarea citadelor

sau îți poți apăra cuceririle. Pentru ca totul să meargă așa cum vrei, ai la dispoziție componenta de strategie (o hartă văzută din satelit a zonei de conflict). Poți acum să vezi așezarea în teren (radar cu inamici, neutri și prieteni ai și în Wraith), să construiești sau să gestionezi energia. Din păcate, lucrurile nu stau ca la un RTS normal, pentru a distruge o unitate inamică trebuie să ai contact vizual din Wraith și să comanzi unei unități din stoc (dacă există) să se teleporteze și să atace. Fiecare unitate este vulnerabilă și se pricepe să distrugă mai bine un anumit tip de unitate inamică. Este bine să încerci toate posibilitățile și chiar să modifici tactica de abordare a atacurilor asupra citadelor adverse în funcție de ce unități aveți disponibile.

Toate tacticile trebuie să se bazeze însă printr-o implicare mare a Wraith-ului, care poate să facă diferența în special prin armele devastatoare pe care îi pot fi atașate. Ce ziceți, spre exemplu, de o tactical nuke (no comment), un marauder (o racheta care pleacă spre cer și apoi lovește orice țintă) sau un gopher (un fel de cerc-al-Xenei-prințesa-războinică ce trece prin unitățile inamice de la sol ca prin brânză)?

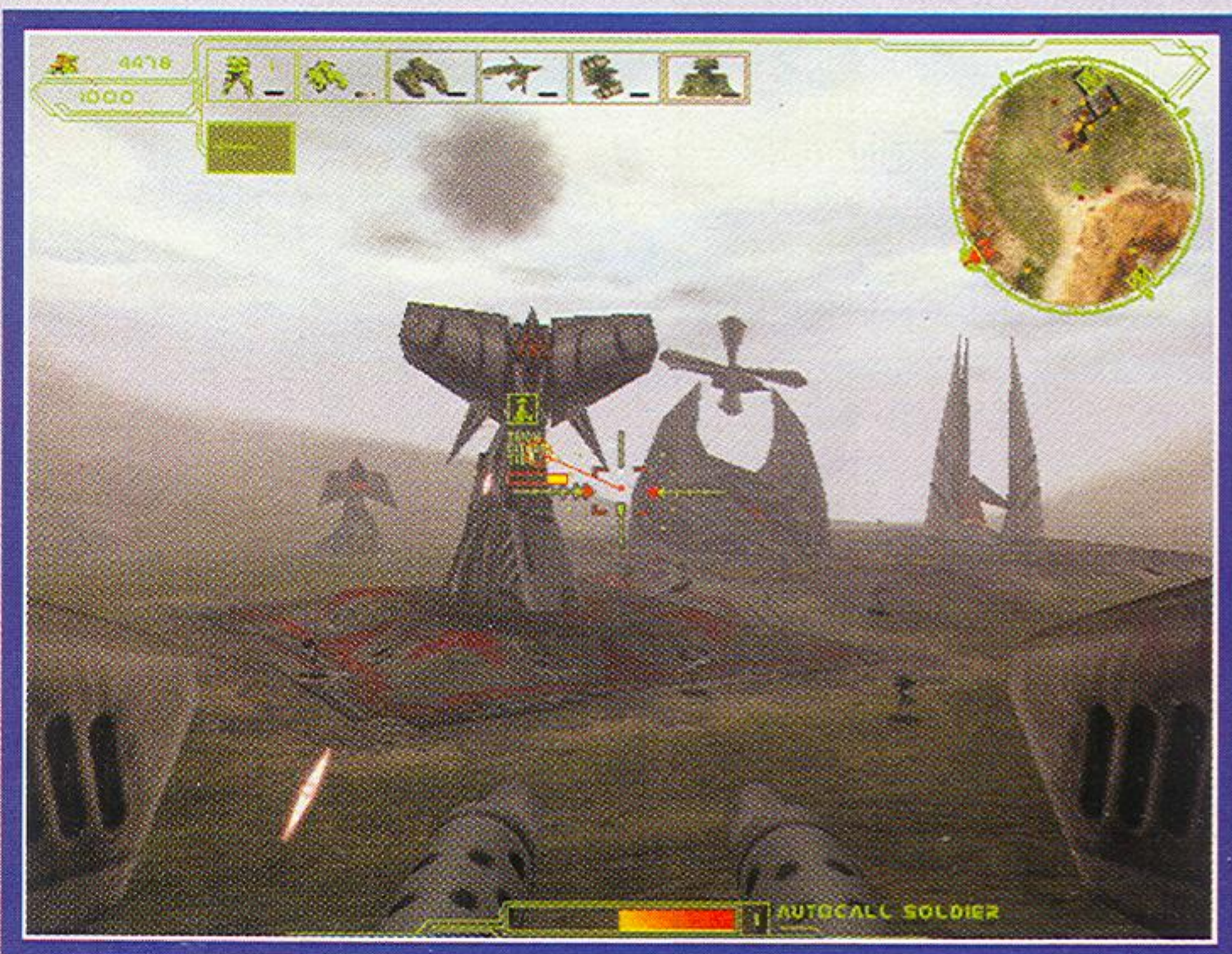
## Viewpoint

La fața locului, lucrurile nu s-au schimbat foarte mult față de versiunea anterioară. Engine-ul 3D beneficiază de accelerare, ceea ce înseamnă efecte speciale deosebite, însă are aceeași scăpare la afișarea reliefului îndepărtat: dealurile par a

ieși din nori, care însă se afla la o înălțime foarte mare. Alt lucru neplăcut este designul unităților care a rămas aproape același ca acum 100 de ani: tern și patratos.

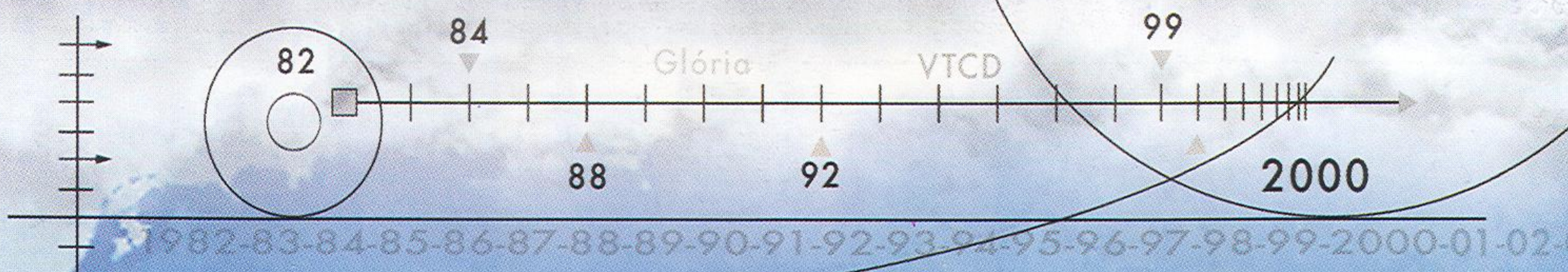
Jocul merge însă foarte bine și mai capătă ceva atmosferă prin sunete (muzică în schimb nu este) și prin lupta încinsă ce te prinde foarte repede.

Ideea Uprising este deosebită și este păcat că nu-și găsește implementări pe măsură (deși Battle Zone ar fi una din ele). Poate Uprising 3?



IMPRESII FINALE		CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Grafică</b>	<b>Sunet</b>	<b>Procesor</b>	Uprising 2	<b>G</b>
Nimic deosebit, limite standard atinse dar nu depășite.	Nu are muzică iar sunetele pot primi ștampila STAS.	<b>P166 / P200</b>	Uprising	
		<b>Video</b>	Battlezone	
		<b>SVGA</b>		
<b>Idee</b>	<b>Realizare</b>	<b>Memorie</b>	<b>Yahoo</b>	<b>IN timp...</b>
Ideea de felul ei este bună, s-a văzut în Battlezone dar e slab aplicată.	Mediocră. Jocul nu aduce nimic din ce am fi sperat.	<b>32 / 64 Mb</b>	<b>4</b>	<b>Mediocru</b>
		<b>Hard</b>	<b>Link recomandat</b>	
		<b>140 Mb</b>	<b>http://www.ubisoft.com</b>	





# VTCD VIDEOTON

## Compact Disc Factory Ltd.



- CD-AUDIO ●
- CD-TEXT ●
- CD-EXTRA ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ○

- Ø 80mm ○
- Ø 120mm ○

**Compact technology**

Compact service

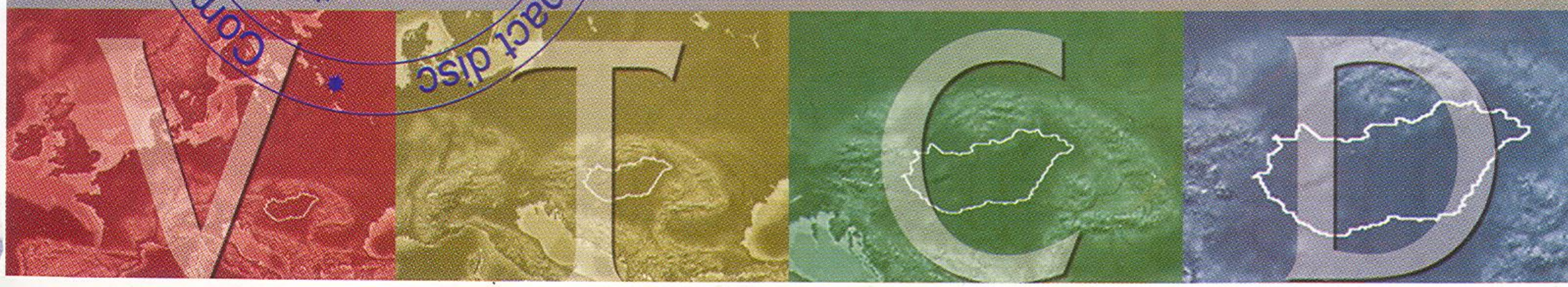
E-mail: [vtcd@datanet.hu](mailto:vtcd@datanet.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)

Tel.: +36-22-329-132  
Fax: +36-22-329-133

**VTCD VIDEOTON**  
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group  
Székesfehérvár POB: 175.  
H-8001 Hungary

Compact disc





W

W

W

.

X

T

R

E

M

P

C

.

R

O

sitiul ce da senzatii tari calculatorului

9-7-1999

stiri

20. Lala, Oxygen 553, Excuse  
7/2/99 9:17:45 AM  
Totmai a aparut unul dintre produsele review-urilor de pe net ale placii Oxygen scosasa de Creative cu Parredia 2.  
Iata un fragment din articol:  
7 ...

Exoskin Review  
7/2/99 9:07:56 AM  
GamePort totmai a postat un review la Kingpin: Life of Conan, jocul pe care jocul il primeste este de 95%. Iata si un citat din articol:  
...  
Alien Versus Predator inceasta add-on-uri  
7/2/99 8:36:32 AM  
Fancul si incercati de succesul de pina acum al probei alieni Versus Predator care s-a vandut in 200,000 de exemplare in numai 2 saptamini de cand...  
Va curiozitatea Curio  
7/2/99 8:18:19 AM  
Abandonate de catre National Semiconductor, zona Cmos x86 s-a gasit un comparator. Via Technologies din Taiwan a cumparat drepturile de cercetare ...  
Windows 98 Service Pack 1  
7/2/99 7:17:55 AM  
Pravul penca pack pentru Windows 98 de la ...

webmaster

PHOTO  
PHOTO  
PHOTO

Com va place  
sitiul XtremPC ?

- Foarte mult
- E OK ...
- Putin
- Deloc

Voteaza