

nr. 5/1999 - 84 pagini
CD - 30 000 lei

XtremPC

multimedia & hardware

1000MHz!

AMD vs INTEL.
Care va fi primul?

FIFA2000

Ultimul FIFA al mileniului!

FINAL FANTASY VIII

PlayStation-ul în mare vogă!

ATENȚIE LA DRUM!

Megatest de volane!

...tese
un fir
în "Marea Urzeală"!



...CONECTEAZĂ-TE
acum la
INTERNET!

Poți avea acces
la cele mai noi informații și aplicații
ale acestui sfârșit de secol,
de care depind
profitul și expansiunea ta!

230 65 65

<http://www.softnet.ro>

SoftNet

informație și creativitate

COME TOGETHER TO THE FUTURE

Să nu dai cu piciorul acestui joc!

Cel mai complet joc de fotbal. 850 de cluburi din 18 campionate. Joacă cu cele mai puternice 32 de echipe ale secolului, inclusiv Naționala României, Steaua și Rapid, sau împotriva lor! Jocul îți "prinde" stilul și îți va combate tacticile. Toate durițiile fotbalului sînt prezente. **Cutie și manual în lb. română.**

25,5 \$

Ca domnitor al unui tărîm de groază comanzi în timp real creaturi ce te slujesc sau poți lua parte la lupte (first person). Arme și magii sunt la îndemîna ta împotriva Legiunilor Binelui sau a prietenilor. **Cutie și manual în lb. română.**

Is good to be evil

25,5 \$

Strategia secolului XXI. **Cutie și manual în lb. română.**

25,5 \$

Veai conduce Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW, Mercedes, Corvette, Camaro și multe altele. **Cutie și manual în lb. română.**

25,5 \$

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

prețurile nu includ TVA

AH64D Longbow Classic, Aliens VS Predator, Alpha Centauri, ATF Classic, Beasts & Bumpkins Classic, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Blade Runner Classic, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Command & Conquer Megabox, Cricket 2000, Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Conflict Classic, Darkstone, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, ESPN X Games Pro Boarder, F-15, F-18, FA Premier League Manager 2000, Fifa 98 World Cup, Fifa

'99, Fifa: Road to the World Cup 98, Fifa Soccer Manager Classic, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, ICC World Cricket, Israeli Air Force, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Revolution, Nascar Road Racing, Nascar 2000, NBA 98 Live, NBA Live 99, NBA 2000, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Rugby World Cup, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Sim City 2000, Slave

Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Triple Play Baseball 2000, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, USNF 97, USAF Jets, Wargames, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World Cup Cricket, World of Combat 2000, World Rugby 2000, World War II Fighters, World War II Flight Combat, X Files Unrestricted Access, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26\$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă dorești un joc 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

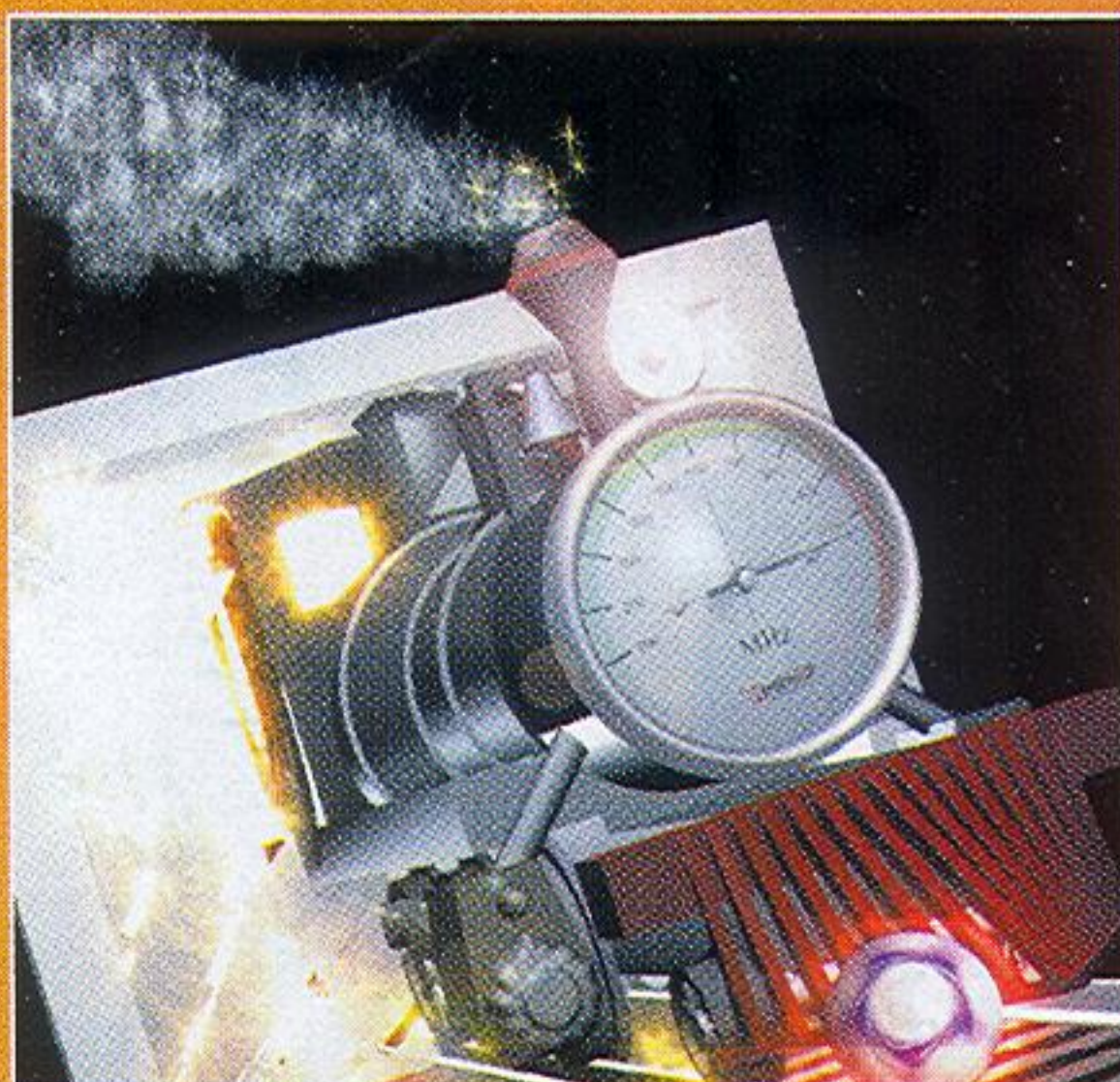
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu
București, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Nume și prenume _____

Adresa exactă _____

Numele jocului _____

Nr. chitanță _____



CUPRINS

XtremPC Numărul 5
Design copertă: Adrian Dorobăț

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

Web: <http://www.xtrempc.ro>
Mail: xtrempc@hotmail.com

REDACTOR ȘEF Camil Perian
HARDWARE/MULTIMEDIA Cristi Radu
INTERNET/HARDWARE Alex Bartic
MULTIMEDIA Adrian Dorobăț
 Remus Gradin
JOCURI/DIVERSE Dragoș Inoan
 Dan Dimitrescu, Marius Neacșa
CONSULTANT FINANCIAR Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE 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

Xtrem Xplorer

Știri	6	.plan Update	14
Interviu microxtrem	8	Tehnologii de comunicație	16
Jurnal de beta tester (2) - Asheron's Call ...	12	Netscape Navigator 4.7	19

Multimedia

Fomate audio - prezentare și testare	20	National Geographic Maps	31
Caligari TrueSpace 4.3	24	Print Master Home Deluxe 8	32
LView Pro 2.6, Repligator 5	27	Galerii Xtreme	33
Adobe Golive 4	28	Ghid Photoshop 5.5	34
Equilibrium Debabelizer 4.5	30	Ghid TrueSpace 4.3	35

Hardware

Diamond MX400	36	Test : k7 - 500 mhz vs P3 500mhz	46
TNT 2 M64	37	Bleem	49
Logitech Quick Cam	38	1000 mhz: Cine va fi primul?	50
CTX: Megatest Volane	40		

Prima Impresie

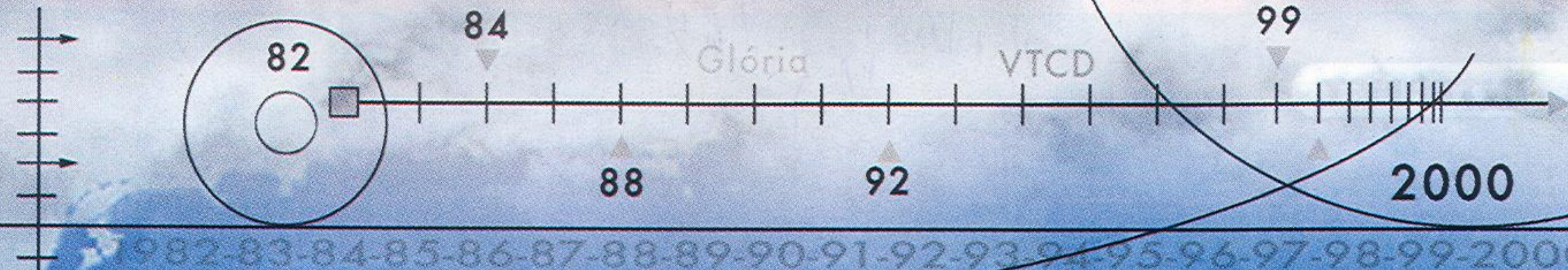
B17 Flying Fortress 2	52	Codename Eagle	56
Private Wars	54	Sudden Strike	58

Avanpremiere

60 Delta Force 2	60
------------------------	----

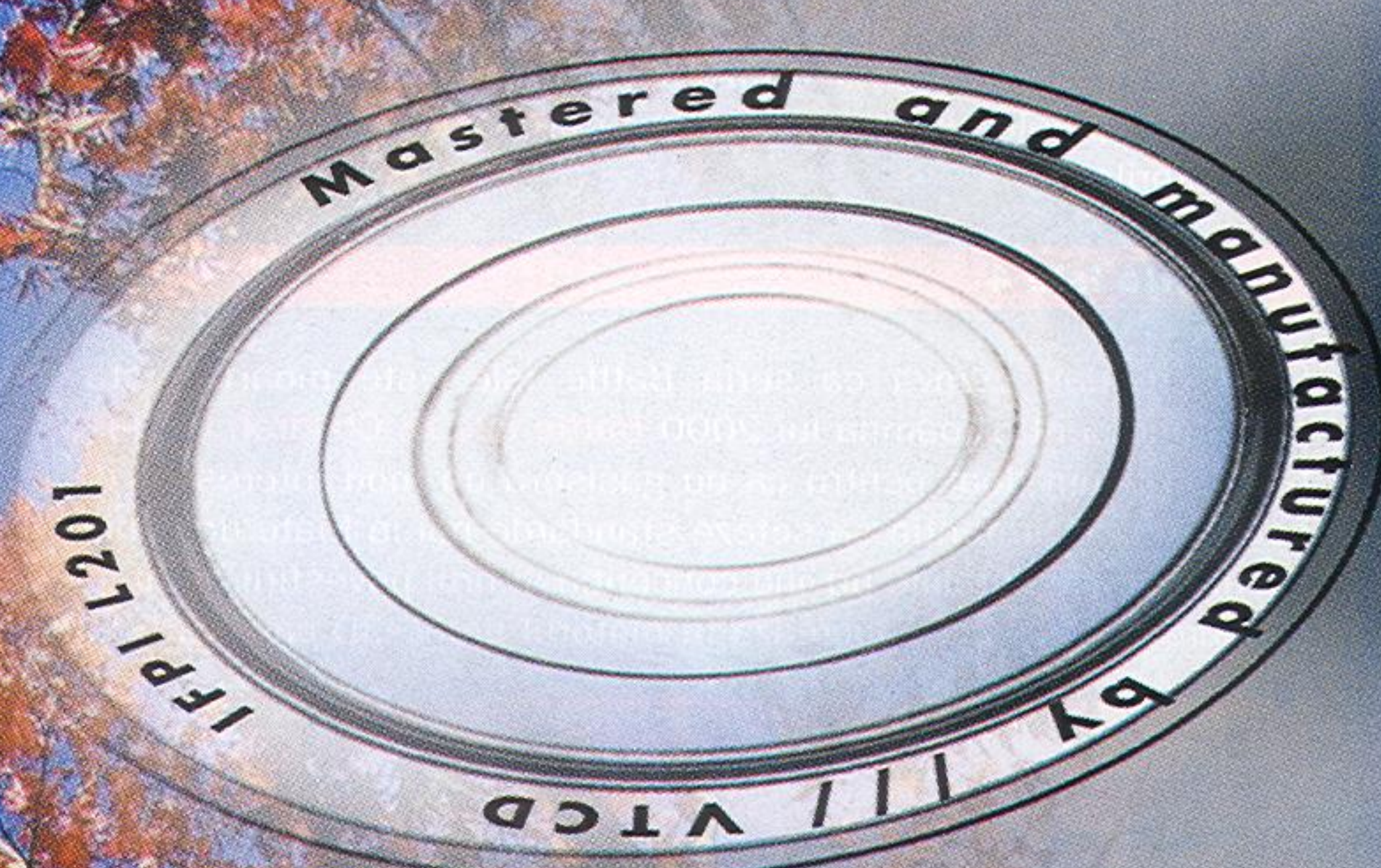
Prezentari

Final Fantasy 8	62	Soul Reaver	75
Descent FreeSpace 2	66	FIFA 2000	76
Driver	68	Prince of Persia 3D	78
Age of Empires 2	70	Sega Rally 2	80
Rainbow Six: Rogue Spear	72		



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

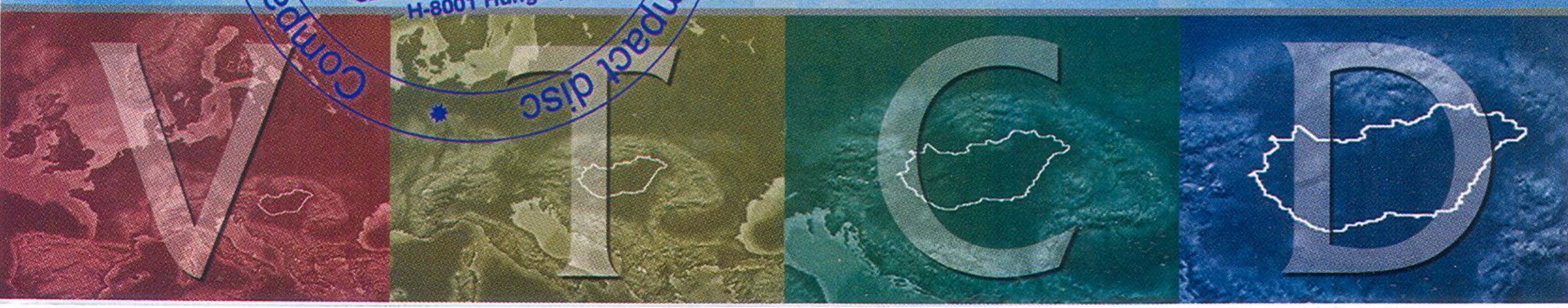
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

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 service

Compact disc



CUPRINS

- **Procesoarele la limita extremă**
- **Battle Isle 4**
- **USB 2.0**
- **Rage Fury MAXX**
- **PlayStation 3 deja?**
- **Furtună de bani și foc**
- **Nomad 2**
- **Rayman - desen animat**
- **H & D: Devil's Bridge**
- **Lupte aeriene pe Internet**
- **Un nou virus de Windows**
- **Interviu**
- **Jurnal de beta-tester: AC**

Nomad 2

Creative Labs au programat pentru primul sfert al anului 2000 apariția player-ului Nomad 2, la un preț de mai puțin de 400\$. Nomad 2 va suporta formatele MP3 și Windows Media File, dar este programabil pentru a putea primi fișiere de tipuri noi în viitor. Pentru transferul melodiilor, Nomad 2 este dotat cu o interfață USB și poate primi cartele cu memorie flash SSFDC. De asemenea, este inclus un receptor radio FM. Utilizarea player-ului va fi foarte ușoară datorită unui ecran cu cristale lichide și a unei telecomenzi prin fir accesibilă în timpul mer-sului.

STIRI - INFORMAȚII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

INTERNET

Procesoarele - La limita extrema

Cum toate lucrurile bune au un sfârșit, iată că și evoluția pastilei de silicon se va termina, cel puțin în sensul cunoscut de noi pînă acum. După 30 de ani de progres, un cercetător de la Intel a afirmat că tehnologia nu le permite să mai reducă dimensiunile unui tranzistor, esențial pentru revoluția tehnologică.

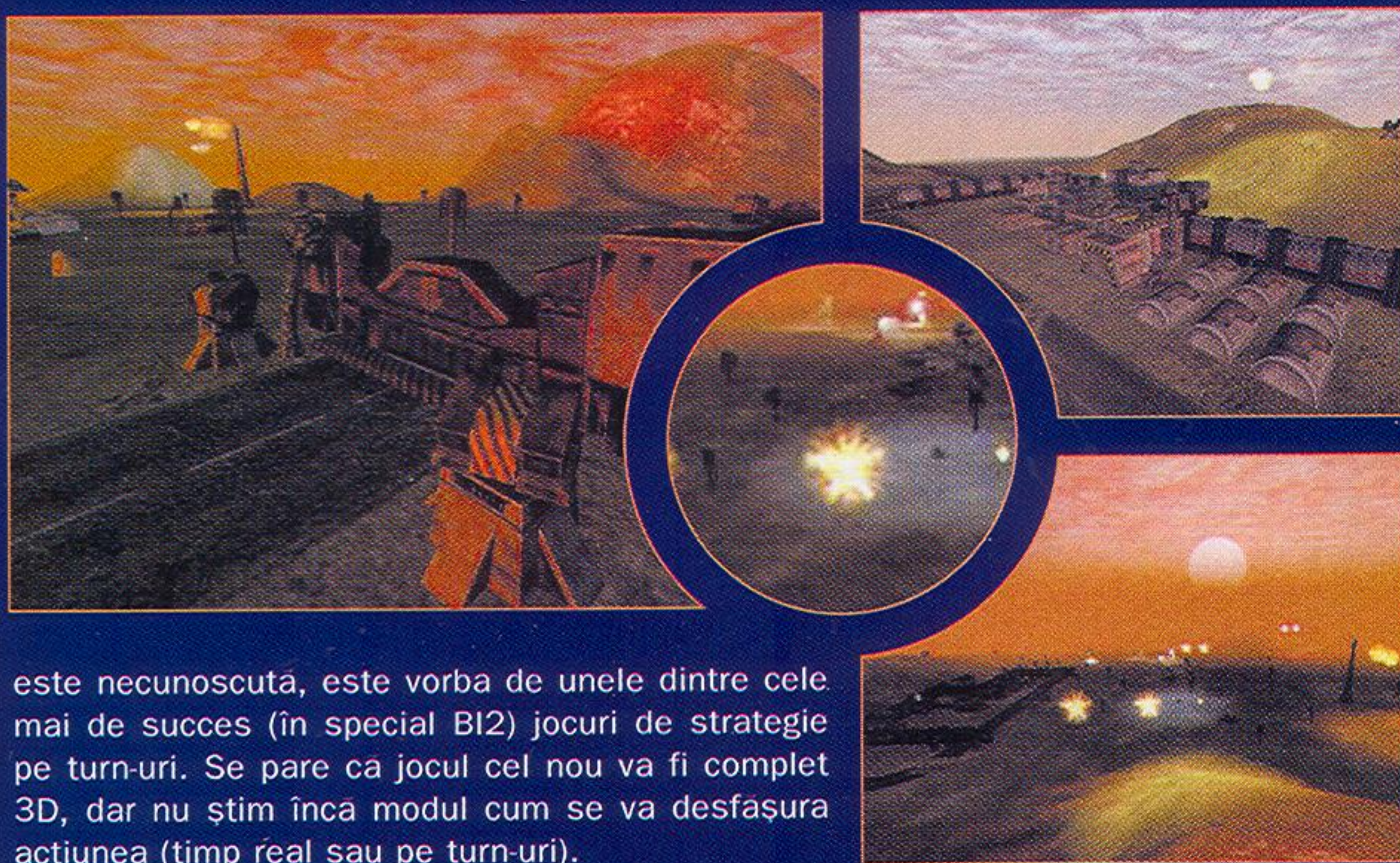
Pînă acum, industria chip-urilor s-a bazat pe Legea lui Moore (numită astfel după Gordon Moore, unul din fondatorii Intel), care preciza că odată cu reducerea dimensiunilor tranzistorilor, puterea calculatoarelor crește, iar costurile scad. În acest moment, industria se află într-un impas, pentru că evoluția actuală ar fi trebuit să mai dureze zece ani. Dacă ne-am lua după Moore, următorii tranzistori (după cei din chip-urile ce vor fi lansate anul viitor) ar trebui să fie alcătuiți din mai puțin de 100 de atomi, dar acest lucru este peste posibilitățile inginerilor de semiconductori.

Oricum, directorii Intel refuză să admită că totul ar fi pierdut. Dacă, însă, se va dovedi așa, chip-urile viitoare se vor baza probabil pe materiale noi și avansuri în design-ul tranzistorilor.



Battle Isle 4

Dacă credeți cumva că seria Battle Isle este moarta, iată înfirmarea. Blue Byte pregătesc pentru toamna lui 2000 Battle Isle 4: Children Of Haris. Se pare că au așteptat pînă acum doar pentru că nu găsiseră un mod interesant de a continua povestea, pentru că au pretenția să seteze standarde noi în toate domeniile. În momentul de față, BB finalizează detaliile privind concepția și firul povestirii, în timp ce Cauldron (firma realizatoare din Slovacia) lucrează la motorul grafic 3D care va fi folosit. În caz că seria va



este necunoscută, este vorba de unele dintre cele mai de succes (în special BI2) jocuri de strategie pe turn-uri. Se pare că jocul cel nou va fi complet 3D, dar nu știm încă modul cum se va desfășura acțiunea (timp real sau pe turn-uri).

USB 2.0

Grupul pentru promovarea USB 2.0 (alcatuit din Compaq, Intel, Microsoft și alții) a anunțat o parte din specificațiile pentru această interfață. Astfel viteza pe care o au în vedere este de 480 de Megabiți (deci 60 de MB) pe secundă, adică de 40 de ori mai mare decât cea a USB 1.1. Această viteză va duce la o creștere substanțială a performanțelor perifericelor USB, transferul de date (de la un disk portabil, o cameră video digitală sau altceva) urmînd să se desfășoare mult mai repede acum. Evident, USB 2.0 va fi complet compatibil cu versiunea anterioară. Nu trebuie, însă, să uităm că specificațiile

next >>

vor fi finalizate abia la începutul anului viitor, urmînd ca primele sisteme și periferice dotate cu USB 2.0 să fie disponibile, probabil, în partea a doua a aceluiași an.

Rage Fury MAXX

De curînd, ATI au anunțat noua lor placă **Rage Fury Maxx**, o placă ce are DOUĂ chip-uri **Rage Fury 128** și o memorie de 64 MB Ram. Placa poate afișa pînă la 500 de Megatexeli pe secundă. Cei de la ATI pretind că placa poate afișa rezoluții mari și scene oricît de complicate fără probleme și scăderi ale performanței, spre deosebire de plăcile video viitoare dotate cu un singur chip. Fiecare chip de pe placă va renderiza un frame separat (unul va lucra cadrele impare, iar celălalt pe cele pare), cu tot cu setarea triunghiurilor ce alcătuiesc scena. Deoarece lucrează complet separat, chip-urile nu trebuie să se aștepte unul pe celălalt. Pe lîngă viteză, se pare că placa va avea și o imagine de calitate, pentru că fiecare chip va avea propria memorie tampon, dar și datorită noii tehnologii ATI intitulată **Multiple Asics**.



PlayStation 3, deja ?

Șeful departamentului pentru PlayStation de la Sony, Ken Kutaragi, a afirmat recent că familia de procesoare **Emotion Engine** (primul dintre ele se află

PlayStation

în Playstation 2) va depăși în următorii ani linia de **Pentium-uri** de la Intel. Cifrele îi dau întrucîtva dreptate - ultimele **Pentium III** conțin în jur de 10 milioane de tranzistori, la fel ca primul Emotion, ambele fiind construite pe tehnologia de 0,18 microni. Odată cu avansul spre 0.13 microni și mai departe procesoarele Sony vor depăși concurența - **EE2** va avea 50 de milioane de tranzistori, iar **EE3** (la 0,1 microni) 500 de milioane.

Lasînd la o parte asta, se pune problema cum vor fi primite **Playstation 2 și 3** de publicul larg, avînd în vedere că primul va apărea la începutul anului viitor, iar al doilea în 2002. Este posibil ca oamenii să fie reticenti în achiziționarea unui produs care nu va mai fi "suportat" peste doar 2 ani. Partea bună este că P2 suportă software-ul pentru P1, deci probabil că și P3 va fi compatibil cu produsele anterioare. Pe de altă parte, P2 este vîndut nu numai ca o consolă de jocuri, ci ca produsul de bază al unui sistem de Home Entertainment. Se vor putea eventual cumpăra prin el filme și muzică digitală, trase apoi de pe Internet și utilizate imediat. Deci avantaje există, vom vedea dacă destule.

Furtuna de bani și foc



Deși în opinia multora este un joc sub așteptări, **Tiberian Sun** se vinde extraordinar de bine în toată lumea, stabilind noi recorduri. Acest lucru nu e de mirare, avînd în vedere că, pînă la lansarea sa oficială din 27 August, distribuitorii din întreaga lume au comandat peste 1,5 milioane de exemplare ale jocului.

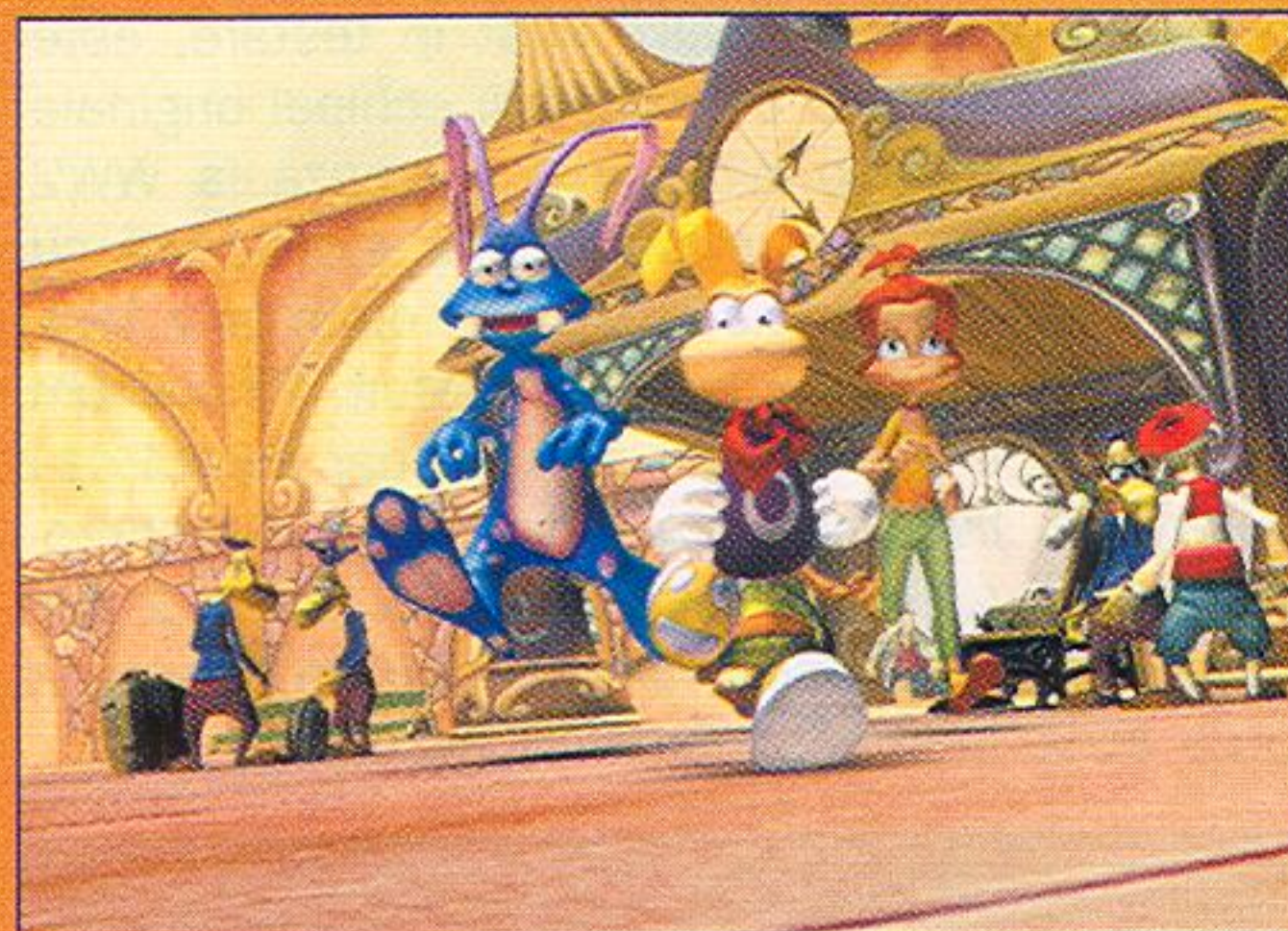
Vînzările de pînă acum se ridică la 1 milion de exemplare, aceasta fiind cea mai mare lansare de pînă acum a Electronic Arts și una din cele mai mari pentru întreaga industrie. Rămîne de văzut dacă **Firestorm**, primul add-on oficial al jocului, va fi primit cu același entuziasm. În acesta, Kane a fost învins, dar un alt inamic apare (împreună cu 30 de minute de filme noi). Desigur, nici un add on nu duce lipsa de unități noi, iar în **Firestorm** vom avea tunuri EMP mobile,

drone care se atașează de unitățile inamice pentru a le spiona, un generator Stealth portabil pentru NOD și o fabrică mobilă pentru GDI. De asemenea, cyborgii NOD și pașitorii de la GDI vor veni acum în noi variante, mult mai puternice.

Firestorm aduce și hărți noi pentru single player și rețea și va apărea la începutul anului viitor, iar între timp cei de la Westwood pregătesc un campionat mondial de TS, care va fi dotat cu premii substanțiale. Dacă vă place **Tiberian Sun**, este timpul să vă antrenați.

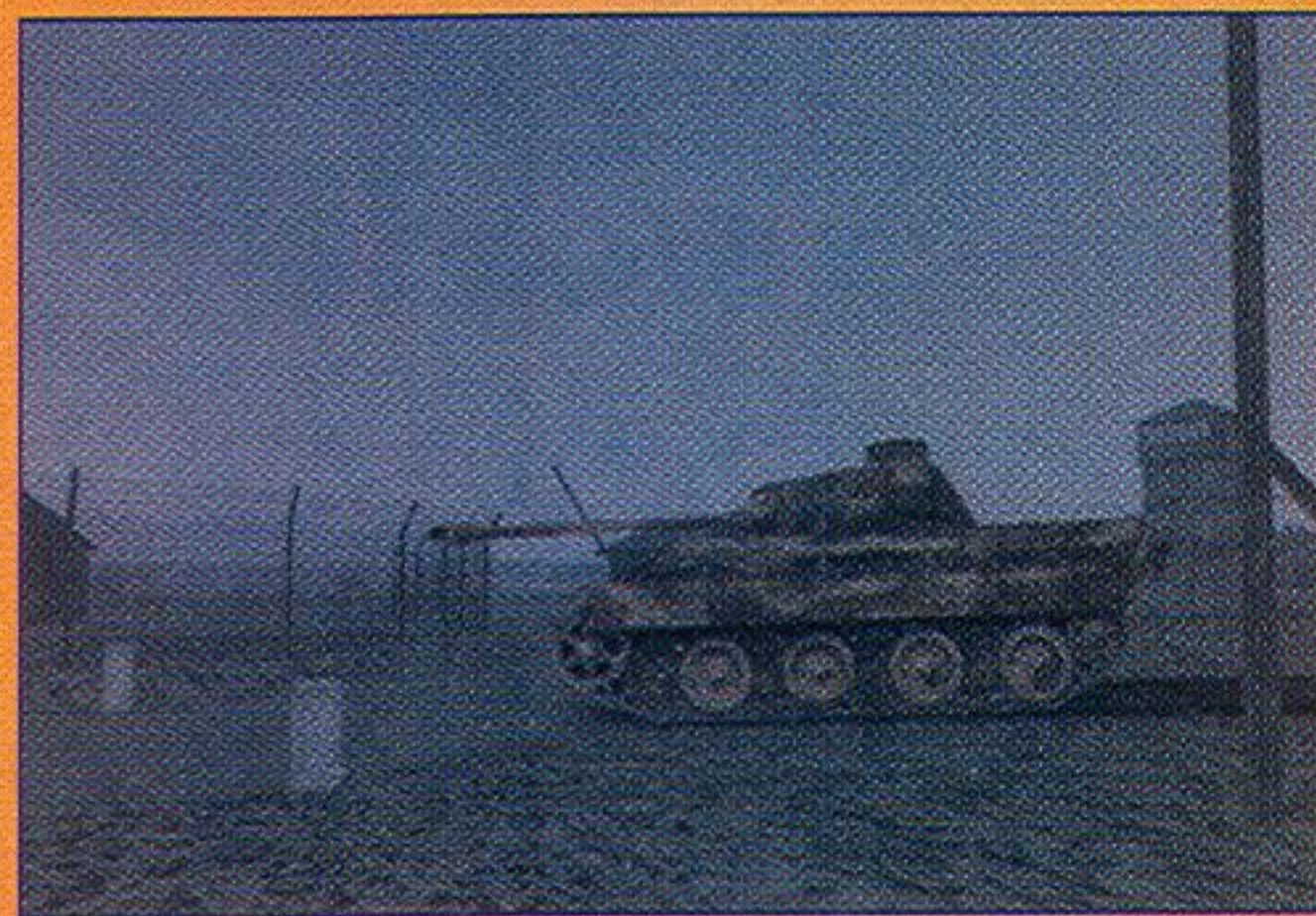
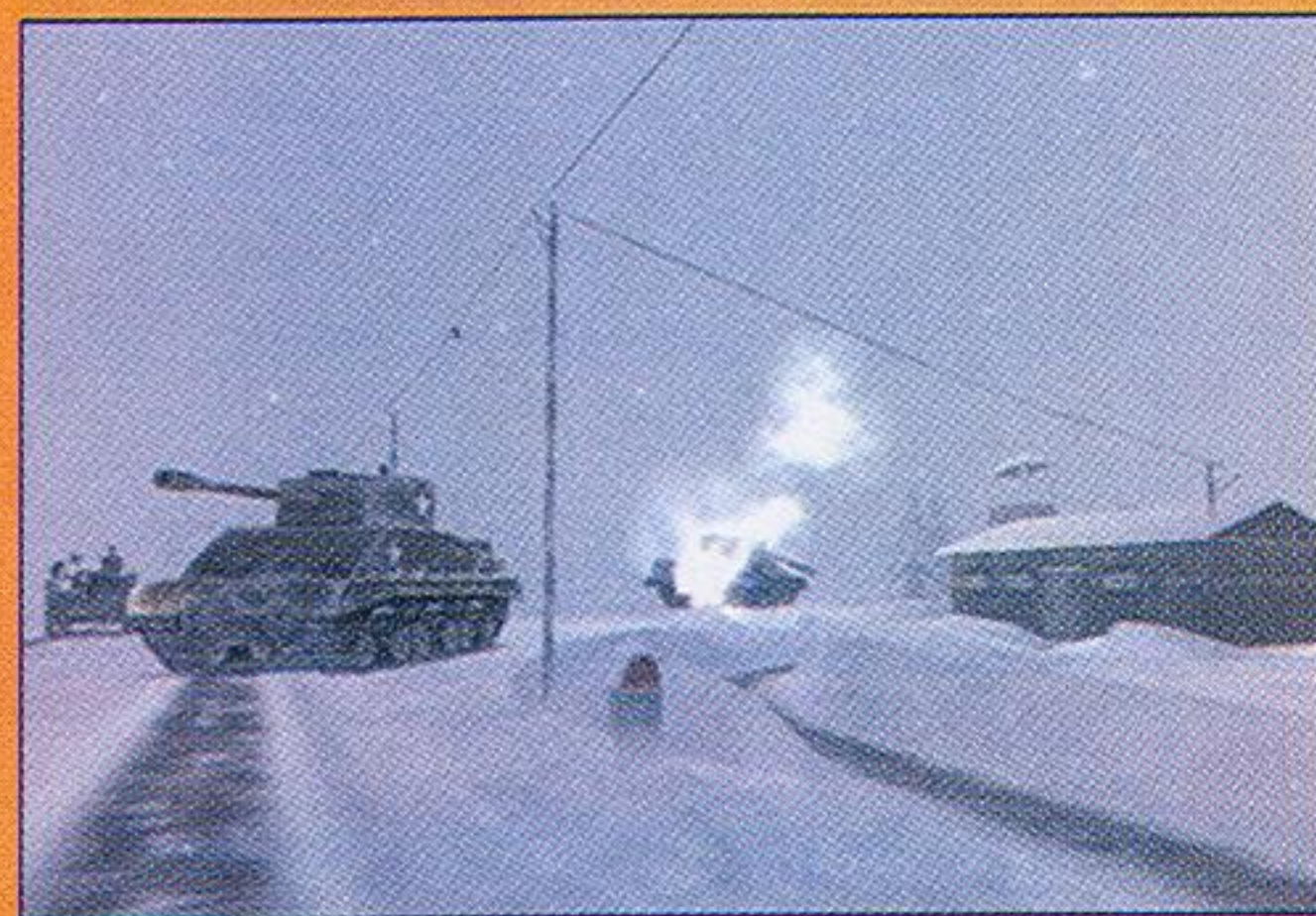
Rayman transformat în desen animat

Ubisoft ne anunță că pentru acest sfîrșit de an ne sunt pregătite mai multe episoade de desene animate cu foarte cunoscutul personaj Rayman. Mini serialul va fi lansat atît în format VHS cît și DVD și va cuprinde noi aventuri, altele decît cele prin care Rayman a fost nevoit să treacă prin jocul al cărui nume îl poartă plus o serie nouă de personaje.



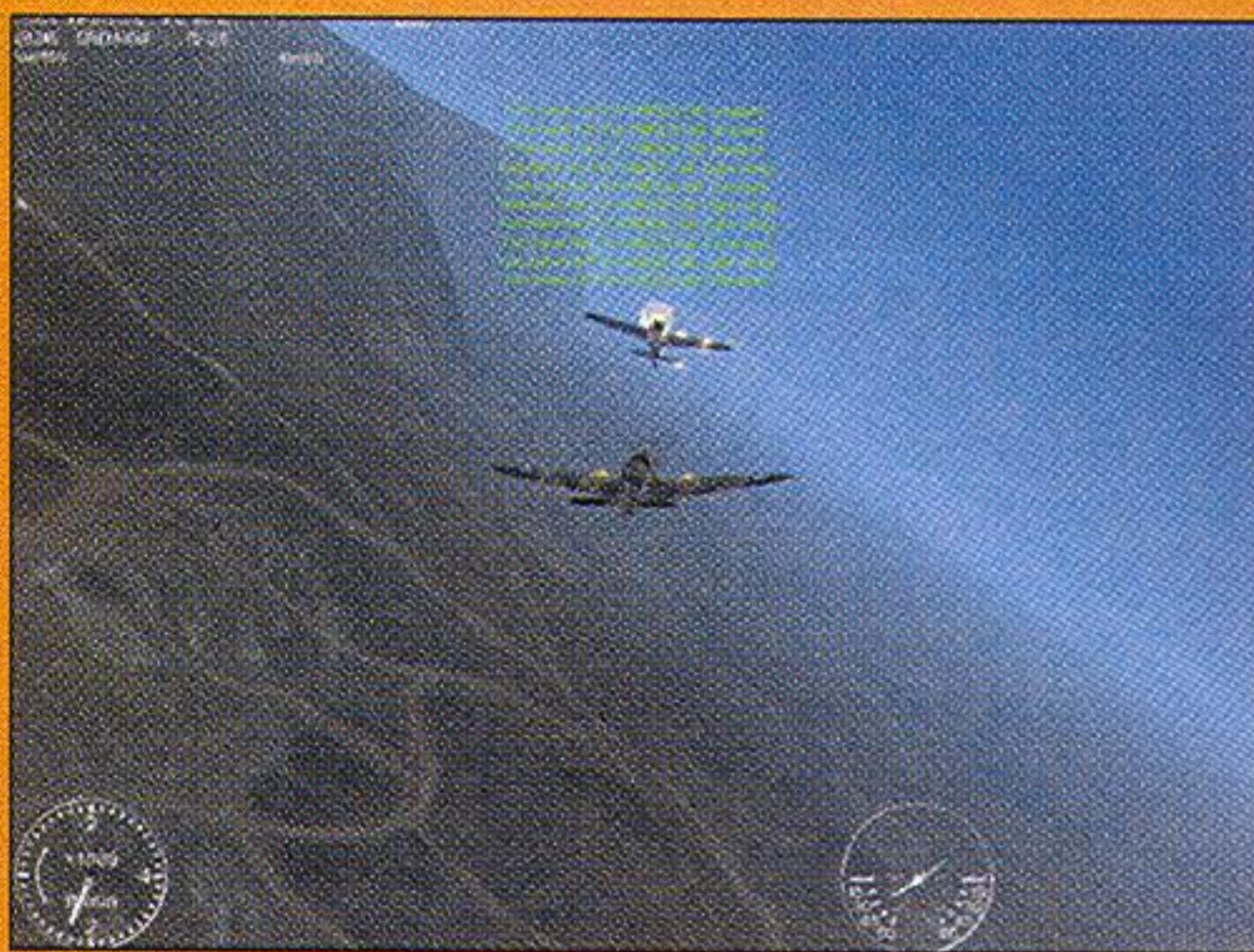
Hidden & Dangerous : Devil's Bridge

Hidden & Dangerous, unul dintre cele mai populare jocuri ale acestui an (mai ales la noi în redacție), își va primi în Ianuarie primul add-on : **Devil's Bridge**. Acesta va include doar 9 misiuni, dar ele vor fi mai mari ca dimensiuni decît cele obișnuite din jocul original. Cele nouă misiuni sunt împărțite pe 3 campanii (Polonia, Grecia și Ardeni), acoperind perioada finalului războiului și chiar anul 1946. În acea perioadă agenții SAS au lansat multe raiduri împotriva nazistilor și comunistilor din insula Creta. **Devil's Bridge** va aduce cîteva îmbunătățiri engine-ului jocului și va adăuga cîteva arme noi. În plus, armele vor deveni complet 3D ca reprezentare grafică, atunci cînd privești prin ochii unuia dintre soldați.

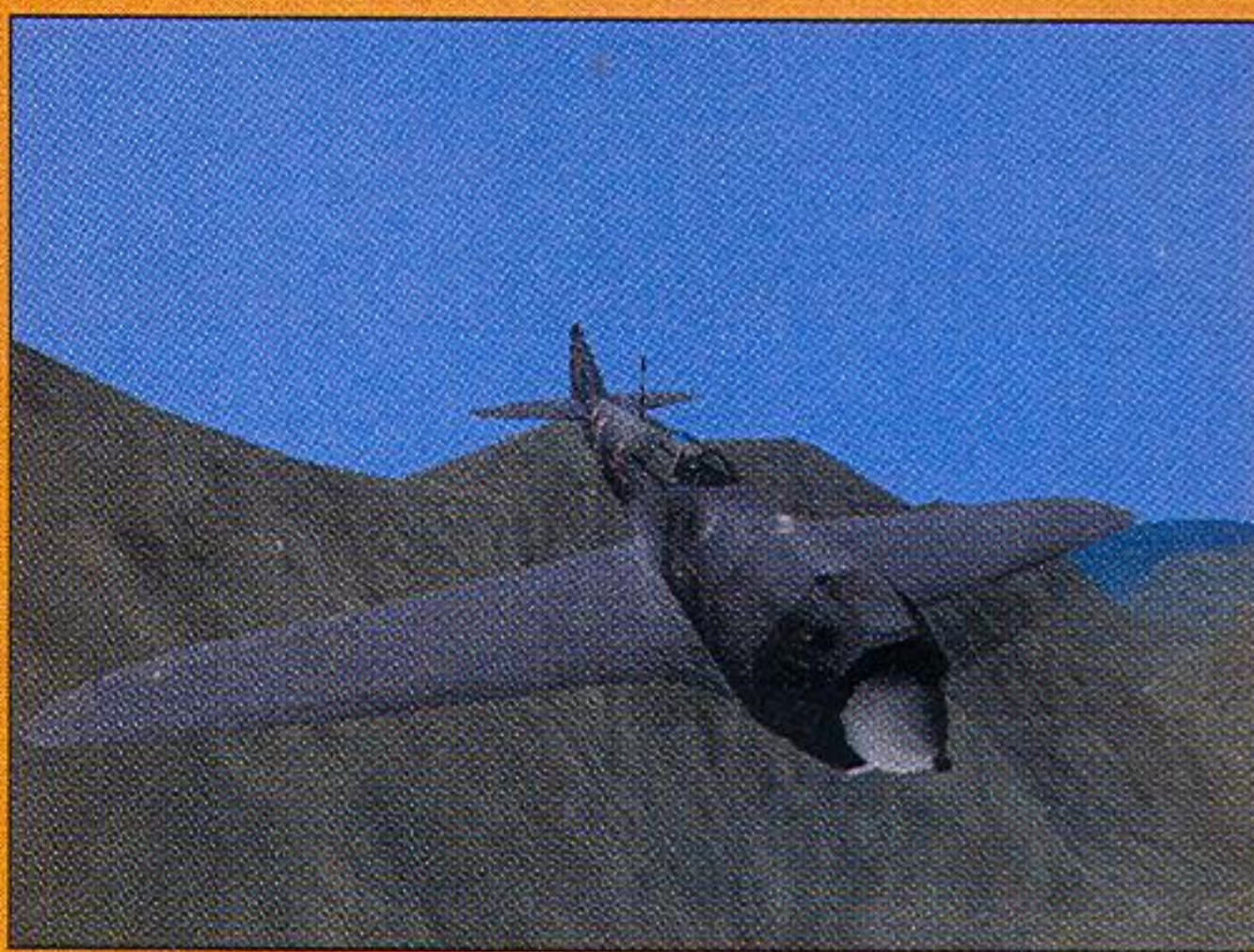


Lupte aeriene pe Internet

De curînd două noi simulatoare de zbor online au început să fie testate pe Internet. Primul dintre ele, Fighter Ace 2, este realizat de Microsoft și se poate juca pe Internet Gaming Zone. Dat fiind că este încă în teste, primele trei zile de jucat sunt gratuite, așa că mergeți la <http://zone.msn.com/fighterrace/start.asp> pentru mai multe informații și înscriere. Aces High, cel de-al doilea simulator aflat în testare, este realizat de o parte din membrii echipei originale de la Warbirds (o altă parte lucrează la WW2 Online), drept care există multe similarități cu acesta. Aici avem de-a face cu un open beta testing, adică totul este complet gratuit. Pînă acum nu au fost incluse multe avioane dar merită să-l încercați. Informații la <http://www.hitechcreations.com/>. Fiecare simulator din astea 2 are cite o poza. vezi daca stirea asta intra bine cu 2 poze acolo in stinga interviului microsoft.



Fighter Ace 2



Aces High

Un nou virus simpatic

Primul și noi și transmitem mai departe. Ne-a sosit de pe Internet, cu mod de transmitere gen "transmite cine poate oricui cunoaște" o știre despre un nou virus.

Virusul acesta este destul de puțin cunoscut fiind raportat de IBM cu foarte puțin timp în urmă. Acesta este primit de utilizatorii de internet sub forma unui mesaj ce are ca titlu "How to Give a Cat a Colonic". Odată ce este deschis acesta vă va șterge absolut tot ce aveți pe hard disk într-un timp record. Sfatul nostru este deci dacă îl primiți să îl ștergeți instantaneu.

INTERVIU MICROXTREM!

Lansarea de către Microsoft a Office 2000 complet localizat în limba română este un eveniment care merită toată considerația noastră într-o țară dominată de piraterie. Despre asta și nu numai ne-a vorbit domnul **Viorel Apetrei**.



1) Pentru început, ne poți explica funcția ta în cadrul Microsoft? Ce înseamnă Anti-Piracy Manager și cum se aplică asta în viața de zi cu zi? Funcția ta în cadrul Microsoft înseamnă că acum Microsoft se ocupă și mai mult de protejarea propriilor produse?

Responsabilitatea mea în cadrul echipei locale Microsoft este elaborarea și coordonarea programelor menite să combată pirateria software în România. Aceasta înseamnă campanii educaționale adresate utilizatorilor și vânzătorilor de calculatoare, care atrag atenția asupra riscurilor folosirii și distribuirii ilegale de software și evidențiază beneficiile programelor obținute și folosite legal. Pentru că pirateria software este o problemă care afectează atât compania noastră cât și mediul de business din țara noastră, a fost luată decizia angajării unei persoane specializate, care să se ocupe numai de această problemă.

2) După cum am înțeles faci parte din noua gardă Microsoft. Ce înseamnă această fază de expansiune? O creștere în volum sau/și o diversificare a activității Microsoft în România?

În ultimii ani, personalul Microsoft România a crescut substanțial. Numai în ultimele șase luni, numărul angajaților s-a dublat, iar această tendință urmează rezultatele financiare obținute. Evident că dorim să marim volumul afacerilor din România, concomitent cu folosirea unor noi oportunități, care deja sunt în responsabilitatea noilor angajați.

3) Deși pare un lucru știut, ce înseamnă lansarea Office 2000 în România pentru Microsoft, în afară de bani, investiții și profituri, deci sărind peste partea exclusiv financiară?

Office 2000 Professional Romanian este un răspuns la cerințele pieței românești și,

totodată, o promisiune respectată. În urma cu trei ani, la deschiderea filialei de la București, Microsoft promitea traducerea celor mai populare aplicații de birou și iată că acest lucru s-a întâmplat acum. De asemenea, înseamnă o recunoaștere a potențialului pieței românești. Nu în ultimul rând, reprezintă o provocare imensă pentru echipa locală Microsoft. Office 2000 Professional Romanian este primul produs localizat și de succesul lui depinde, în mare măsură, continuarea acestui drum, cu alte produse Microsoft.

4) Office este un pachet de programe foarte popular. Care va fi impactul numeric pe care el se estimează că îl va avea? Se estimează 3 zerouri sau 4 zerouri ca număr de persoane ce îl vor folosi?

Sperăm ca numărul utilizatorilor să fie cât mai mare. Office 2000 Professional Romanian este primul produs care poate fi folosit și de românii care au reticențe să folosească PC-urile din cauza necunoașterii limbii engleze.

5) Traducerea integrală a pachetului Office oferă noi perspective pentru foarte multă lume în vederea recalificării profesionale. Pot fi astfel de inițiative soluția pentru combaterea într-o anumită măsură a șomajului în România?

Fiecare membru al echipei Microsoft ar fi mîndru să afle că acest nou produs, tradus în limba română, a determinat și un singur român să utilizeze calculatorul și, în acest fel, să își găsească un serviciu. De altfel, cred că utilizarea limbii române la cursurile de informatică pentru recalificare profesională va crește semnificativ numărul celor care își vor găsi o nouă ocupație în acest domeniu..

6) Acum că Office 2000 a fost lansat în

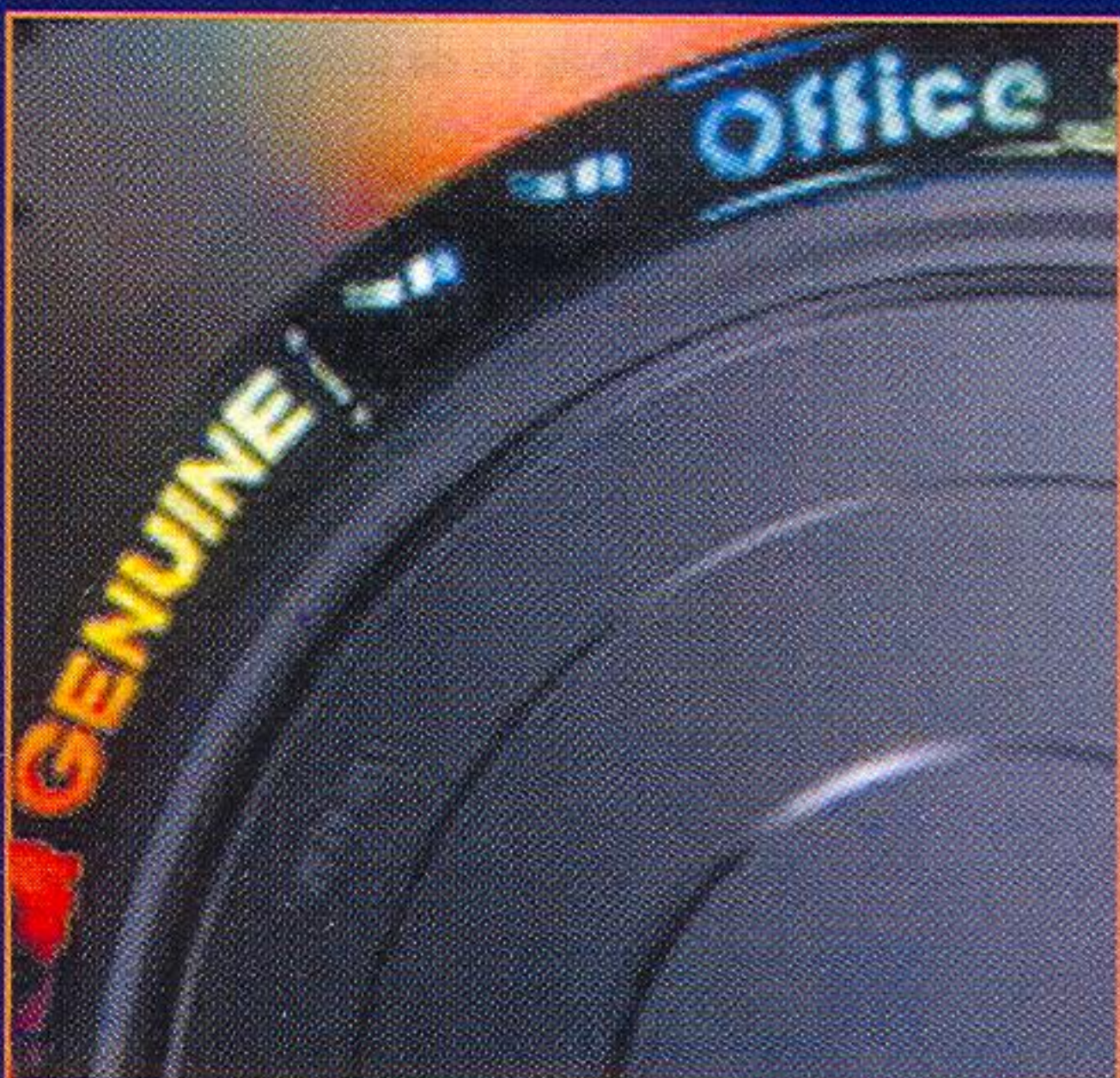
limba română, care au fost măsurile fizice de protecție luate împotriva piraterii lui și care vor fi măsurile reale care se vor lua dacă va fi piratat?

Office 2000 este un produs care are elemente de protecție suplimentare. Pe cutii a fost pastrat sistemul deja consacrat al certificatului de autenticitate. Ovalul albastru își schimbă culoarea în momentul în care este încălzit. Pe CD sunt inscripționate două holograme. Dacă este schimbat unghiul în care cade lumina pe disc, se poate observa modificarea textului inscripționat, din "Microsoft" în "Genuine" și din "Office" în "2000". Aș vrea să reamintesc că pentru software-ul cumpărat împreună cu PC-uri noi (OEM), certificatul de autenticitate se găsește pe coperta manualului de utilizare. În acest caz, elementul de bază de protecție este firul termosensibil.

7) Crezi că guvernul tratează pirateria în România ca și prostituția? Ea există, dar e imoral să ne referim la ea ca s-ar putea să ni se ardă limba?

În general, Microsoft a găsit înțelegere din partea autorităților pentru promovarea legii drepturilor de autor. Împreună cu organizația Business Software Alliance, facem eforturi pentru a explica importanța respectării proprietății intelectuale precum și modalitățile noastre de licențiere. Sigur că aplicarea legii poate fi îmbunătățită. În realizarea acestui obiectiv, BSA deja are în desfășurare un program de pregătire a polițiștilor, procurorilor și judecătorilor. Este foarte important ca în legislația existentă să fie aplicată problema proprietății intelectuale fiind considerată un subiect delicat pentru autoritățile de la București atunci când discută cu instituții europene. Pe de altă parte, aș dori să încheiem un acord guvernamental, așa cum s-a realizat în Bulgaria, pentru folosirea legală a programelor software de către instituțiile statului.

8) Am auzit că s-a dat prima condamnare în



Exista acum 2 holograme de protecție pentru Office 2000. Una dintre ele se schimbă din MICROSOFT în GENUINE și cealaltă din OFFICE în 2000.

domeniul pirateriei la noi. Despre ce este vorba și ce reprezintă această condamnare? Un prim semn că situația se normalizează sau cel puțin este cineva ce trebuia dar exemplu și atunci a fost sacrificat de colegii lui ca să nu se spună că nu se face chiar nimic în acest domeniu?

BSA a finalizat acest proces și sentința pronunțată i-a dat câștig de cauză. Administratorul firmei Andantino din Ploiești, Bogdan Ghinescu, a fost condamnat la șase luni de închisoare, cu suspendarea condiționată a executării pedepsei. În plus, el trebuie să plătească despăgubiri de peste 52 de milioane de lei. Ghinescu a distribuit CD-uri cu programe de calculator piratate. Această primă condamnare are o importanță foarte mare din punctul de vedere al practicii judiciare din România.

9) La tarabele cu soft pirat din oraș (unde luna aceasta a fost piratată chiar revista XTREMP, sigla ei apărând pe un CD pirat cu programe de muzică) am auzit de la cititori că au fost văzuți niște domni în uniforme albastre care în loc să se ia de pirăți ziceau "la zi bă, ce mai e nou", "la dă și mie un d-ăsta d-aici". Ți se pare normală această situație, dacă ce spuneau cititorii este adevărat, desigur.

Am primit și eu semnale că unii "oameni ai legii" au legături personale cu vânzătorii de la tarabe. Nu am găsit probe pentru a acuza pe cineva și nici nu este treaba noastră să găsim probe. Microsoft este membră BSA și este rolul acestei organizații să ne apere interesele. După rezultatele din ultimul timp pot spune că activitatea BSA în România este foarte susținută. Dacă informațiile dv. despre aplicarea legii de către cei însărcinați să o facă sunt adevărate, situația nu este deloc acceptabilă și trebuie să se schimbe ceva.

10) Pentru protejarea cât mai bună a software-ului, pot fi implementate în software sisteme de protecție care să nu fie sparte de hackeri?

Care sistem de protecție consideri că ar fi cel mai sigur din acest punct de vedere?

Nu sunt informatician de profesie, însă cred că sistemele de protecție adoptate de unele companii sunt foarte bune. Însă un sistem de securitate care să ofere protecție 100% nu există. Contează foarte mult calificarea hacker-ului. Pe de altă parte, vorbim de accesul fără bariere (de limbă, de disponibilitate și chiar de preț) și atunci cred că e mult mai bine ca utilizatorii să conștientizeze valoarea unui produs, să aprecieze munca depusă și să realizeze că merita cumpărat, nu furat. E întâi de toate o problemă de educație.

11) Protejarea cu cheie hardware în portul paralel este o soluție aleasă de unii producători pentru produse de mare anvergură (Autocad, Quark) Este o soluție protejarea cu cheie hardware în portul paralel? Care ar fi avantajele și dezavantajele acestui sistem?



Acesta este un COAL. Certificate of Authenticity Label. Pentru a îi verifica autenticitatea frecați ușor ovalul albastru din dreapta. Acesta ar trebui să capete culoarea albă dacă este autentic.

Avantajele principale sunt :

- cheia este unică și conferă o protecție foarte mare pentru producătorul de software
- gestiunea licențelor este eficientă

Dezavantaje :

- există unele incompatibilități tehnice
- software-ul trebuie să aibă un preț mare, pentru a suporta includerea de costuri suplimentare. După cum se știe, produsele noastre se adresează unor categorii extrem de largi de utilizatori, așa că Microsoft le dorește cât mai ieftine și accesibile.

12) Când se va ajunge la capitolul sisteme de protecție la autentificarea pe internet? Nu este o metodă rezonabilă de protejare a soft-ului? Nu poți lansa programul pînă nu se verifică pe serverul producătorului autenticitatea soft-ului?

Deja Microsoft experimentează acest sistem pe scară largă. Office 2000 are încorporat un asemenea sistem pentru câteva din versiunile distribuite în Australia, Brazilia, China, Hong-Kong, SUA și Canada. Sistemul este cunoscut sub numele de Office Registration Wizard. Înregistrările se fac pe web, prin telefon, fax sau e-mail. În funcție de rezultatul acestui experiment, soluția va fi aplicată sau nu și în alte țări. Sute de mii de încercări de piratate au fost respinse pînă acum în acest mod.

13) Chiar dacă este o măsură indirectă de protecție a software-ului, cum consideri că ar afecta "tactica manualului" cumpărarea soft-ului original? Un manual de sute de pagini ce însoțește un program, cu o documentație foarte avansată, exmplu șamd poate stimula mulți cumpărători pentru alegerea software-ului legal în dauna celui piratat.

Avantajele manualului distribuit întotdeauna cu software legal sunt clare și nu cred că acest lucru poate fi contestat. Manualul este util pentru toate programele, indiferent de complexitatea sau destinația lor. Acesta este unul dintre argumentele importante pe care le folosim atunci când pledăm pentru software legal.

Mulțumim pentru răspunsuri!

FORUM XTREM

Virgil Todireanu - Făgăraș

Dragă redacție

Vă scriu pentru că am o problemă care mă neliniștește de ceva timp. Am un Celeron 300A cu 32 Mega de Ram și o placă video S3 virge DX cu 4Mb și am vrut să-mi cumpăr o nouă placă cu 8Mb și toți își laudau plăcile lor ca fiind mai bune, unii S3 trio ca fiind mai bune, alții ATI Rage, alții ATI Charger iar alții I740 și nu știu pe care să o cumpăr. Îmi închei scrisoarea prin a vă spune că după părerea mea și a prietenilor mei de aici din Făgăraș cred că ar trebui să o țineți tot așa cu formatul și aspectul revistei.

Redacția - București

Cei care laudau S3 Trio locui-

esc în epoca de piatra. Își fac acasa focul frecînd 2 lemne cu ce gasesc și ei pe acolo. Acea nu este o placă pe care se dau bani ci mila. Alege I740, sfatul nostru. Calitate buna a imaginii și viteza remarcabila. Și aveți grija de muntele ala ca nu prea mai sunt multe lucruri bune prin țara, măcar la munte sa mai vina și omu din cînd în cînd.

Hash - Tîrgoviște

1. În primul rînd să primesc răspuns la această scrisoare.
2. Introduceți din nou rubrica de prezentări de pagini de web (prezentați pagini unde se găsesc mp3-uri)
3. Așteptăm cam de mult rubrica "Cum se face un joc", cu alte cuvinte pași elementari de

programare în C++ sau Visual C.

4. Dați-mi o adresă, pagină web, unde găsesc mai multe informații despre "Buffy". Poate reușiți să puneți cîntecul de pe genericul serialului și pe CD.

5. Ce știți despre : Expandable, Tonic Trouble, Rainmen 2? Au apărut? Dar de Mortyr.

Redacția - cam obosită

1. Încă nu ai întrebare nimic deci nu îți putem da nici un răspuns. Doar de la punctul 2 în jos vom face asta.
2. Sigur. Pagini cu mp3-uri, jocuri pirat și poze porno. Sunt următoarele ilegalități pe care le avem planificate.
3. Din pacate programarea a

ieșit pe ultimul loc din 1.000.000 de propuneri la ultimul nostru sondaj. Probabil vom debuta o astfel de rubrica stricta de programare din 2048 sau 2066.

4. Aici poti sa gasesti informatii:
<http://www.buffyslayer.com/>.
Noi reusim sa punem cîntecul dar sar putea cei care au drepturile de autor sa reușească să ne prinda și este cam riscant.
5. Toate fie au aparut fie apar acum, în noiembrie/decembrie.

Iancu Barbărasă - Craiova

Fiind un tip buniceț la desen m-am specializat pe Photoshop, PSP, ceva Bryce și alte programe de grafică. Eu nu prea's de acord cu trimitul de poze din 2 motive: primul, că eu

Gratuit

Acces Internet

Decupeaza talonul alaturat si vino cu el la sediul Media SAT si castigi 10 ore "credit" pentru accesul la Internet.



Oferta valabila pentru primele 50 de taloane

Magazin Virtual

www.pcshop.ro

Powered by **MEDIA SAT**



Consuma creditul vizitand magazinul virtual PC SHOP la www.pcshop.ro unde gasesti:

- pretul corect pentru orice componenta PC
- cele mai bune oferte pentru sisteme PC
- topul celor mai bune echipamente
- comenzi on-line

Bdul.Ferdinand 99
Tel: 20.50.620
Fax: 20.50.655
E-mail: office@mediasat.ro
<http://www.mediasat.ro>

după ce mi-am stors cerebelul creativ să scot o poză ea devine proprietatea voastră și al doilea, nu prea cred că pot să cumpăr cîte o dischetă de 7-8000 de lei să vi-o trimit. În loc de 4 dischete iau un XtremPC.

Ador articolele de grafică (mai ales cele cu Freehand sau Fractal Painter).

Vine vineri Gorun (prietenul meu) cu Cd-ul Xtrem pe la mine și zice să încerc Homeworld că lui i-a mers fain și că e bestial. Bag CD-ul, instalez și lansez programul. Meniul fain, muzică plăcută, văd ceva TUTORIAL și-l bag! Pac! Văd o navă, sau ceva asemănător, și un decor extraordinar. Învăț cum se manevrează harta cu mouse-ul (trebuie să fi bătut rău de tot în cap să nu înțelegi interfața) și admir galaxia. Ce mai, joc așa fain n-am văzut de la Warcraft

1. Totul pare excelent realizat: grafica, navele, peisajul, vocile, explozii, muzica, etc. Dacă nu va fi cel mai tare joc al anului atunci nu există dreptate și oameni deștepti pe lume.

Redacția - mirată, contrariată, ciudată, terorizată.

În prima ta constatare își are motivația trimiterea imaginilor. Cine știe ca tu ai cerebel creativ? Cine știe ca ești bunicel la desen? Cîteva persoane, cunoscuți de familie și un coleg de la școală. Trimitînd pozele și ele ajungînd publicate ești cu adevărat cunoscut și talentat și recunoscut de noi și de mii de oameni. Aici este diferența.

Dreptate pe lume nu prea există iar oameni deștepti destul de rar și pe alte continente. Cu toate acestea sunt mari șanse ca Homeworld fie jocul anului. (noi i-am dat 9.8).

Slayer - din Moreni

Am și eu, de fapt cine n-are, niște mici probleme (poate și mai mari).

Fără tîmpenii despre TV-Tunere și pianne electronice. La hardware vorbiți (scrieți) despre procesoare, plăci grafice sau de sunet.

2. Mai mult despre jocuri.

3. Ce-i cu voi? La scrisori lipsește mișto-ul ăla nenorocit care te scoate din sărite cînd citeasi dar făcea tot deliciul rubricii. Sunteți bolnavi sau ați uitat cum se face?

4. Cum fac să meargă NFS pe D3D pe o placă Trident 9750 AGP?

5. Revista e puțin cam subțire (ar merge 100 de pagini)

6. Cîți dintre cititorii revistei își fac pagini de web de faceți atîtea ghiduri pt rollover-e sau animații?

7. Sunt cam cusurgiu, nu?

PS: Quake Arena really sucks, doesn't it? Railgun-ul, cu fișul lui, e o rușine pentru lumea quaker-ilor.

Redacția - din Berceni

1&2. Ok, cu hardware și jocuri am lamurit, ghidurile iar nu-ți plac. În concluzie de acum prezentăm placi de sunet și jocuri, ok? Și ne vom numi SlayerPC și vom avea motto: "o revista pe gustul cititorului nostru (unicului)".

3. Recitește răspunsul anterior și vei vedea că nu este așa.

4. Prima variantă este să îți schimbi placa video și eventual nu cu un Cirrus Logic.

Alternativ, îl poți lansa cu opțiunea "-d3d".

5. Am vorbit la tipografie și vom îngroșa paginile și în 2,3

numere revista va arata ca DEX-ul dar va avea 50 de pagini.

6. Cîți dintre cititorii revistei au plăci video trident?

7. Suntem cam nepoliticoși, nu?

Unreal Tournament rules.

Fikker Ferenc

Salut întreaga redacție XtremPC. Doresc să vă cer o mare favoare. Poate pare cam ciudat și știu că aceste informații sunt secrete. Am mare nevoie de adresele (nu de internet sau de e-mail diar de adresele unde sunt făcute aceste acceleratoare 3D) firmelor: Diamong, Matrox, Nvidia, 3DFx,..... Știu că o să ziceți să iau legătura cu distribuitorii locali dar nu-mi pot permite să cumpăr un accelerator 3D la așa de mare preț cum se oferă aici în Baia Mare pentru că știți cum e viața modernă (părinții sunt șomeri...). Nu doresc să dau mai departe informațiile pe care sper că mi le puteți da.

Redacția - din străinătate

Adresele firmelor nu sunt secrete. Ele nu stau ascunse și produc pe sub pamînt. Problema este ca multe din aceste firme nu vînd decît prin distribuitori iar dacă vînd direct pretul nu va fi mai mic decît cel pe care-l obții de la distribuitorii locali și cel mult dacă este atunci va fi cu 10-15% la suta mai mic la care dacă adaugi transportul poate ieși chiar mai scump. În plus, va trebui să plătești în valuta și cu cec sau carte de credit. În concluzie, nu va fi nici pe departe mai avantajos să cumperi direct de afara iar distribuitorii locali rămîn în

continuare soluția.

Alexandru Buzur, Călărași

Doresc să vă felicit pentru articolul referitor la viitoarele tehnologii ce vor fi abordate în realizarea plăcilor video în viitor. Întrebarea mea este însă dacă această generație merită. Pentru că eu am un Voodoo 2 care mă ține foarte bine în continuare și mă gîndeam să achiziționez un TNT2 care costă sub 200\$. Merită să mai aștept o lună să cumpăr un GeForce cu 300\$ sau cît o costa cînd o apărea?

Redacția - mulțumită

Cumva, actuala generație nu este destinată celor ce dețin plăci ca TNT2 sau Voodoo 3. Din contra, ea este generația care va schimba Voodoo 2-urile, TNT-ul, 1740 sau Voodoo Banshee. Cei ce au luat deja TNT2 sau tu, dacă dorești să îți cumperi, nu au ca opțiune obligatorie GeForce-ul ci ca o opțiune pentru confortul lor, avînd o calitate sporită a imaginii dar nu obligatorie. TNT2-ul și Voodoo 3 3000-ul vor ține încă bine și pot aștepta generația următoare ce va fi disponibilă cam din martie, aprilie anul viitor, probabil.

Acatinei Marius, Buzău

Aveti de gînd să organizați vreun concurs național de Warcraft sau Quake 2? Și dacă da, cînd?

Redacția - nefericită

Din păcate deși ne-am fi dorit pe acest sfîrșit de an să organizăm nu vom avea posibilitatea, dar s-ar putea să venim în vizita în cîteva orașe unde să organizăm concursuri.

I-au trebuit 150.000.000 de ani, dar este înzestrat cu tot, ce are nevoie...
Tu poți s-o faci instantaneu!

Accesorii calculatoare, multimedia, birotică, cabluri

Miercurea-Ciuc, str. L. Rebreanu, nr 31

Tel./Fax: 066-171745, 171856, 172200

E-mail: mikroatlas@topnet.ro

De toate pentru desktop ...



JURNAL DE BETA TESTER [2]

ASHERON'S CALL

Împreună cu Binson am ajuns fără prea mari dificultăți în ținuturile din sud, ale luptătorilor Sho, și ale orașelor lor cu pagode și cu ziduri de hîrtie.

Am pornit prin Dereth, căutînd să descopăr limitele acestei lumi, convins că o pot face destul de repede. Dereth-ul nu este, însă, numai întins ca suprafață, ci abundă în locuri interesante în care nu poți să nu te oprești.

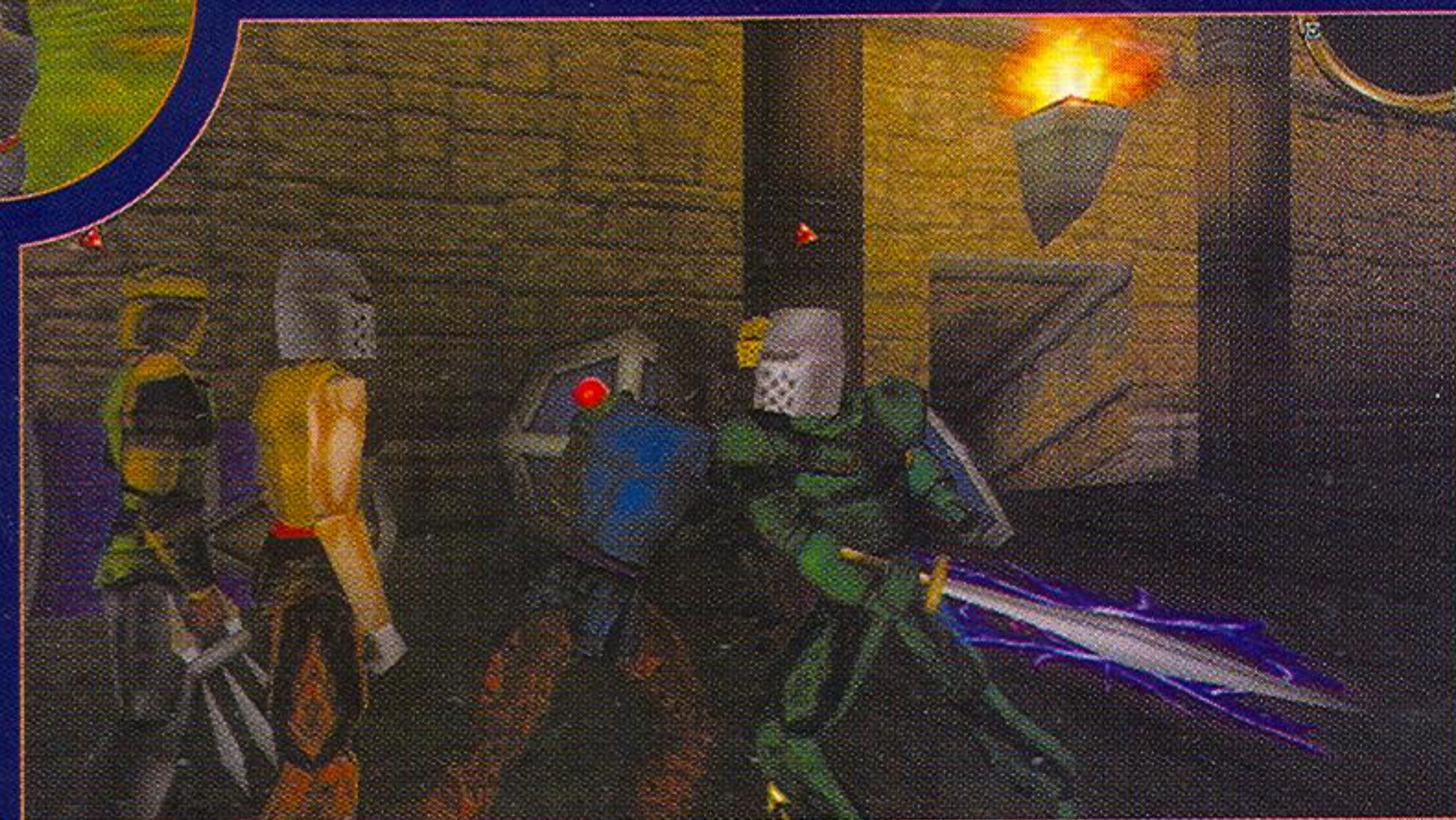
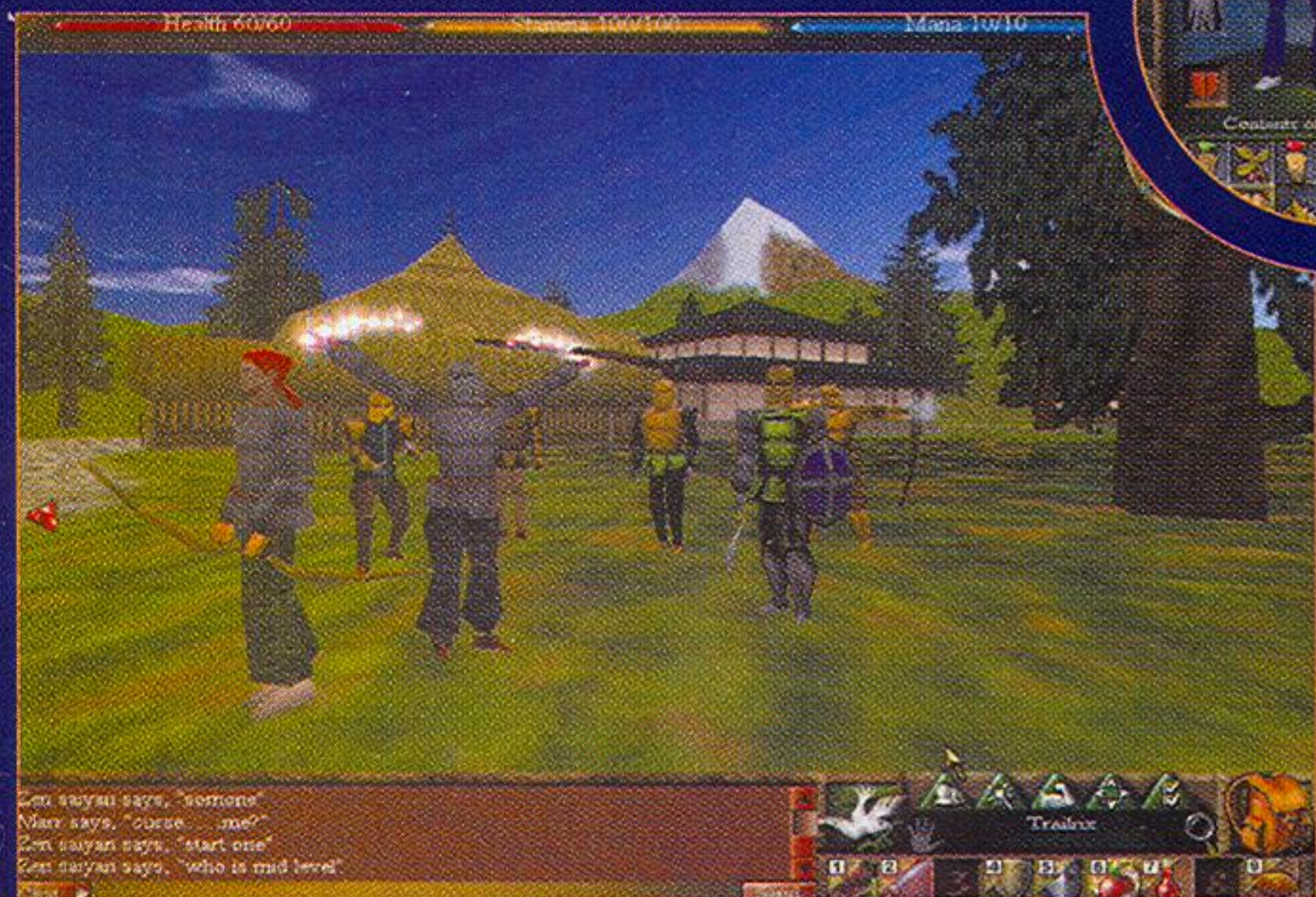
Călătoriile mele au



cu disperare să le ridice...

Drumurile m-au purtat apoi spre nord, ținuturile mele de baștină, cu munți înalți și păduri pline de pericole și recompense. Cel mai nordic oraș recunoscut în mod oficial (mai există și altele desigur cum ar fi Ghost Town-ul din craterul unui vulcan uriaș) este Holtsburg. Este un orașel mic, din care pornesc aventurii de nivel mare, de cele mai multe ori în grup. Am pornit și eu împreună cu Binson (Vaipa) spre nord în speranța descoperirii

unor locuri și așezări necunoscute pînă atunci. Am ajuns destul de departe, însă monștrii de nivel mare atunci (Banderlingi Reavers) ne-au trimis rapid înapoi... Probabil că unul dintre cele mai interesante orașe pentru un aventurier de nivel mic-mediu este, însă, Arwic. Este destul de greu de ajuns aici dacă nu cunoști labirinturile portalurilor, însă orașul merită osteneala. Are aspectul unui burg german cu o piață centrală în jurul căreia sunt plasate toate magazinele de care ai avea nevoie. Armurile și armele ce se găsesc aici sunt renumite, nu numai datorită diversității lor ci și a faptului că mulți enchanteri sau aventurieri puternici vînd obiecte magice. Nu sunt rare ocaziile în care vezi trecînd pe strada mare luptători cu săbii de foc, cu săbii otrăvite sau magicieni cu toiege de gheață. Înainte de marile patch-uri (adică înainte să devină beta-ul public) cantitatea de obiecte mag-



început în Cragstone un oraș în centrul Dereth-ului din care pornesc cel mai adesea aventurii de tip Alluvian. Orașul este suprapopulat din această cauză, însă găsești de toate în magazinele împrăștiate pe o suprafață relativ mare, față de alte orașe. S-au întîmplat lucruri ciudate în Cragstone, cea mai amuzantă întîmplare fiind pornită de un caracter de nivel mare care a reușit să lipească de pămînt o grămadă de monede, pe care toți încercau

Producător

Microsoft

Distribuitor

Microsoft

Tip joc

RPG

Apariție

Q4-99, Q1-2000

Redactor

Cristi Radu

DETALII



ice era foarte mare în acest loc. Acum, obiectele de valoare le găsești doar în Minele de lângă oraș. Cutii cu comori se găsesc destul de repede, însă cele cu valori mari se găsesc și mai adânc în Vechile Mine și sunt păzite de Leach puternici. În Vechile Mine în

după Marile Schimbări, drumul este presărat cu pericole la care nu pot face față decât jucătorii organizați în grupuri dacă sunt de nivel mic. Orașul nu este deosebit de mare, însă smith-ul din centrul orașului are în ultima vreme cea mai bogată colecție de obiecte pe

care am văzut-o vreo dată. În afară de acest lucru, aici aflați probabil de un alt loc important din țara Dereth-ului. Se spune că la estul orașului se află o veche ruină care coboară adânc în pământ. Drumul pînă la ea este presărat cu monștrii puternici, gardieni ai teribilului miser care zace îngropat în pământ. Labirintul ruinelor este străbătut în toate direcțiile de Banderlingi Raveri și Leach-i, însă aventurierul atent poate ajunge jos de tot, la Altar...

În zonele deșertice ale Dereth-ului m-am aventurat prea puțin. Animale ciudate și orașe misterioase se ridică dintre dune, iar magia se pare că e la ea acasă în aceste locuri. De aici, din această zonă pornesc adevăratele călătorii spre zonele necunoscute ale Dereth-ului pline de monștri de nivele mari (peste 30 ajungînd pînă la 89 după ultimele povestiri ale unor pescari...), dar și de obiecte unice.

Viața socială în Dereth are de cele mai multe ori caracter local. Un monarh reușește să ocupe un fort îndepărtat, unde își strînge avuțiile și își atrage vasalii dornici de îmbogățire rapidă și faimă.

Apoi există Festivalurile.

Festivalul Pietrelor a fost cel mai mediatizat în presa vremii, deși probabil că mai există și vor mai exista multe altele.

Avocații sunt persoanele cele mai de încredere dacă vrei să afli lucruri noi sau dacă nu ești lămurit asupra anumitor subiecte. Ce e sigur este că în Dereth nimeni nu doarme și nimeni nu se plictisește...

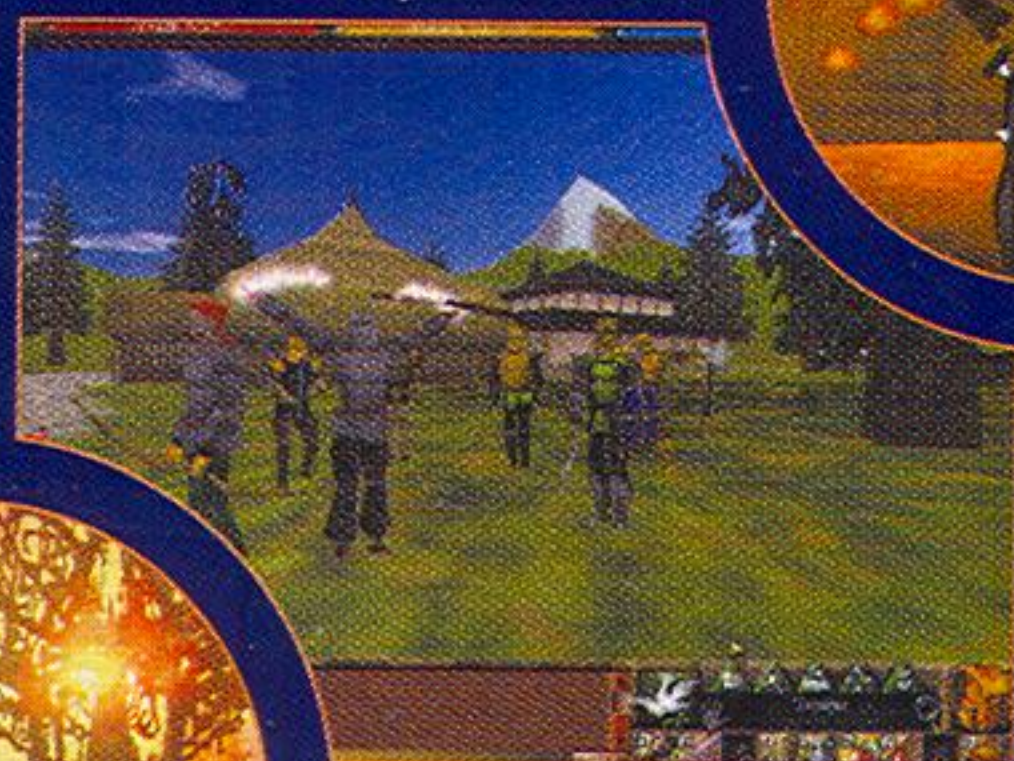


Moss Chamber mai există un lucru cu totul special, poate unic pe hartă care deschide o nouă perspectivă asupra lumii Dereth...

Dacă vreți să colindați ținutul în căutarea aventurilor, încercați să vă împrieteniți cu aventurieri de nivel mai mare care știu bine întortocheatele căi ale portalurilor. Din fericire, eu l-am avut pe Binson ca această persoană. Împreună cu el am ajuns fără prea mari dificultăți în ținuturile din sud, ale luptătorilor Sho și ale orașelor lor cu pagode și cu ziduri de hîrtie.

În Nanto și Hebian-To am învățat adevărata valoare a armurilor Yoro (foarte rezistente și ușoare) și am descoperit arme noi și puternice. Aici găsești vestitele săbii samurai, care sunt cele mai folosite de aventurieri datorită greutateii reduse și a loviturii puternice pe care o produc. După Patch-uri au apărut parcă mai multe săbii de samurai magice care, însă, sunt foarte greu de folosit datorită condițiilor impuse. Cele mai multe nu pot fi purtate decât de aventurieri Sho (deși același lucru se poate spune despre alte obiecte din nord, de exemplu) care au dezvoltat deja relație senior-vasali cu un anumit număr de persoane...

Baishi este orașul interesant din sud. Destul de greu de ajuns la el



.PLAN UPDATE

După ultimele zvonuri la sfârșitul lui noiembrie ar trebui să avem măcar un demo la Duke Nukem Forever.

.PLAN UPDATE

Nume: John Carmack
Firmă: Id Software
Poziție: Lead Programmer,
Proprietar
Proiect: Quake 3 Arena

În timp ce concurența își arată colții din otel inoxidabil, prin intermediul lui Unreal Tournament, Carmack promite că următorul demo de Q3 va conține roboți pentru modul single-player și o serie de nivele noi, adaptate pentru jucători avansați sau începători.

Data la care va apare demo-ul nu este stabilită, însă John spune că nu va fi înainte ca întreg codul din Q3 nu va fi finalizat, jocul aflându-se în stadiul de

testări finale.

G4, ultimul produs de la Macintosh, nu poate ajunge în Europa, din cauza legilor americane care interzic exportul de supertehnologie (procesorul este pe 128 de biți), însă Carmack este în continuare nemulțumit de performanțele acestuia. Placa video instalată pe un G4 este un Rage Pro AGP, performanțele fiind comparabile cu cele ale unui PC puternic, nu de 2-3 ori mai mari decât se spune după teste de procesor.

Lista de lucruri noi îndreptate în codul Q3 sau adăugate este prea mare pentru a o scrie aici, singura speranță pe care o avem e ca acestea să fie suficiente pentru a contracara succesul UT. Iar asta nu o vom ști pînă nu apare demo-ul final.



.PLAN UPDATE

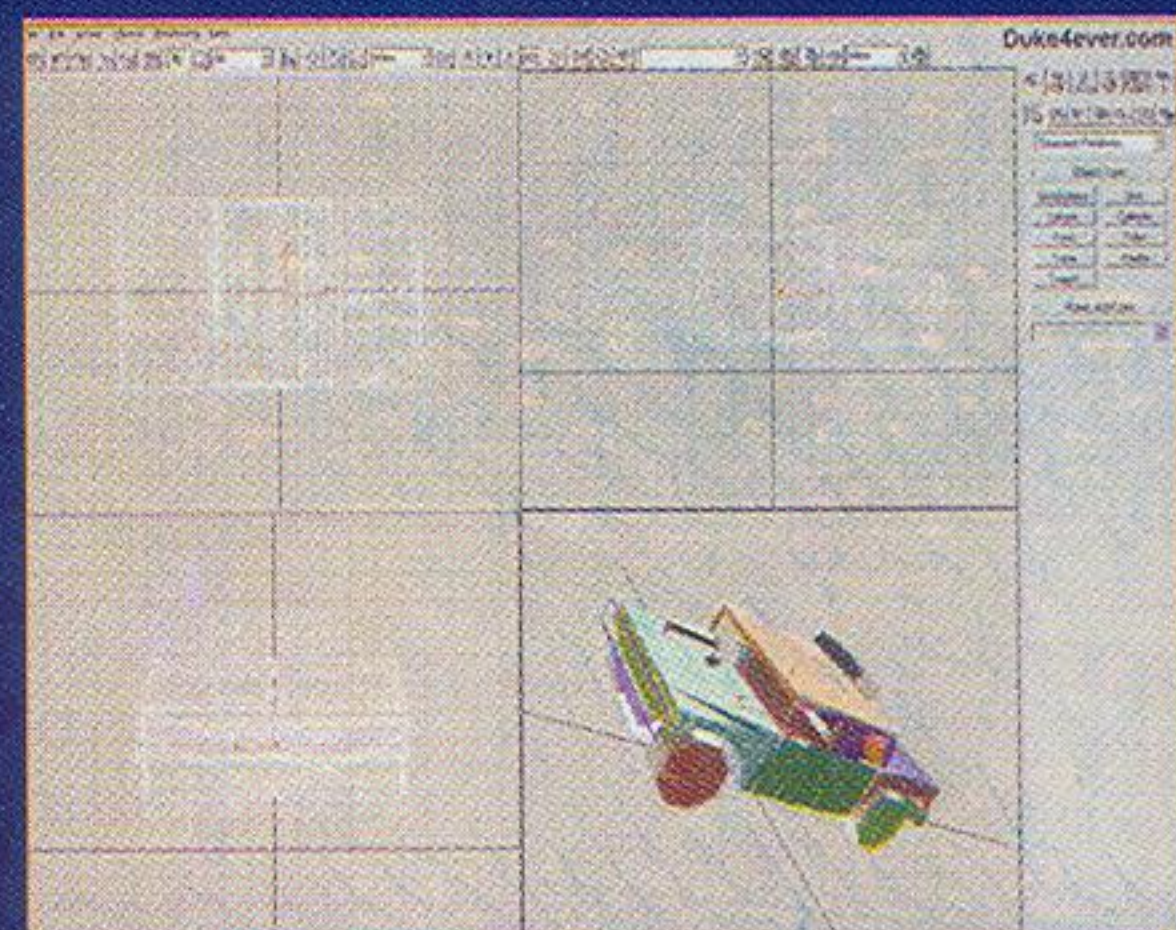
Nume: George Broussard
Firmă: 3DRealms
Poziție: Lead Programmer
Proiect: Duke Nukem Forever

În continuare nu au fost date publicității imagini din DNF după mai 1998, dar o să avem în curînd mai ales ca o importantă revistă din străinătate are un articol în exclusivitate în ultimul număr. Pîna la imagini însă, informațiile curg de peste tot.

În DNF, impactul proiectilelor asupra personajelor este modelat pîna la nivel de poligon, însă din motive de viteză se utilizează zone mai întinse cum ar fi: membre, cap, zona toracică, etc. Pentru fiecare zonă de impact există o animație distinctă, astfel încît variația este foarte mare.

Spre deosebire de Unreal Tournament și Quake 3, în DNF atenția va fi îndreptată foarte mult spre calitatea acțiunii din modul de joc single-player. Însă după ce aceasta se termină, urmează modul multi-player, iar mulți sunt de părere că deja engine-ul de Unreal care este la baza DNF este mult mai bun decît cel din Quake 3.

După ultimele zvonuri la sfârșitul lui noiembrie ar trebui să avem măcar un demo la Duke Nukem Forever.



.PLAN UPDATE

Nume: "CapnBill" Randolph
Firmă: Origin
Poziție: Lead Programmer
Proiect: Ultima 9

Randolph este însărcinat cu supervizarea programatorilor de la Ultima 9.

Aceasta înseamnă că are grija ca toate bucațile de cod să se afle acolo unde trebuie, și ce e cel mai important, la timp. Demoul de Ultima 9 (care are în jur de 450 Mb) a apărut deja în ediție limitată în momentul în care citiți aceste lucruri, însă să vedem care sunt lucrurile noi din Ultima 9, din punctul de vedere al unui programator, dar nu în ultimul rînd și al unui gamer. În primul rînd va exista o tastă pentru capturarea imaginilor din joc, pentru a demonstra că ați fost și ce ați făcut prin lumea Ultimei 9.

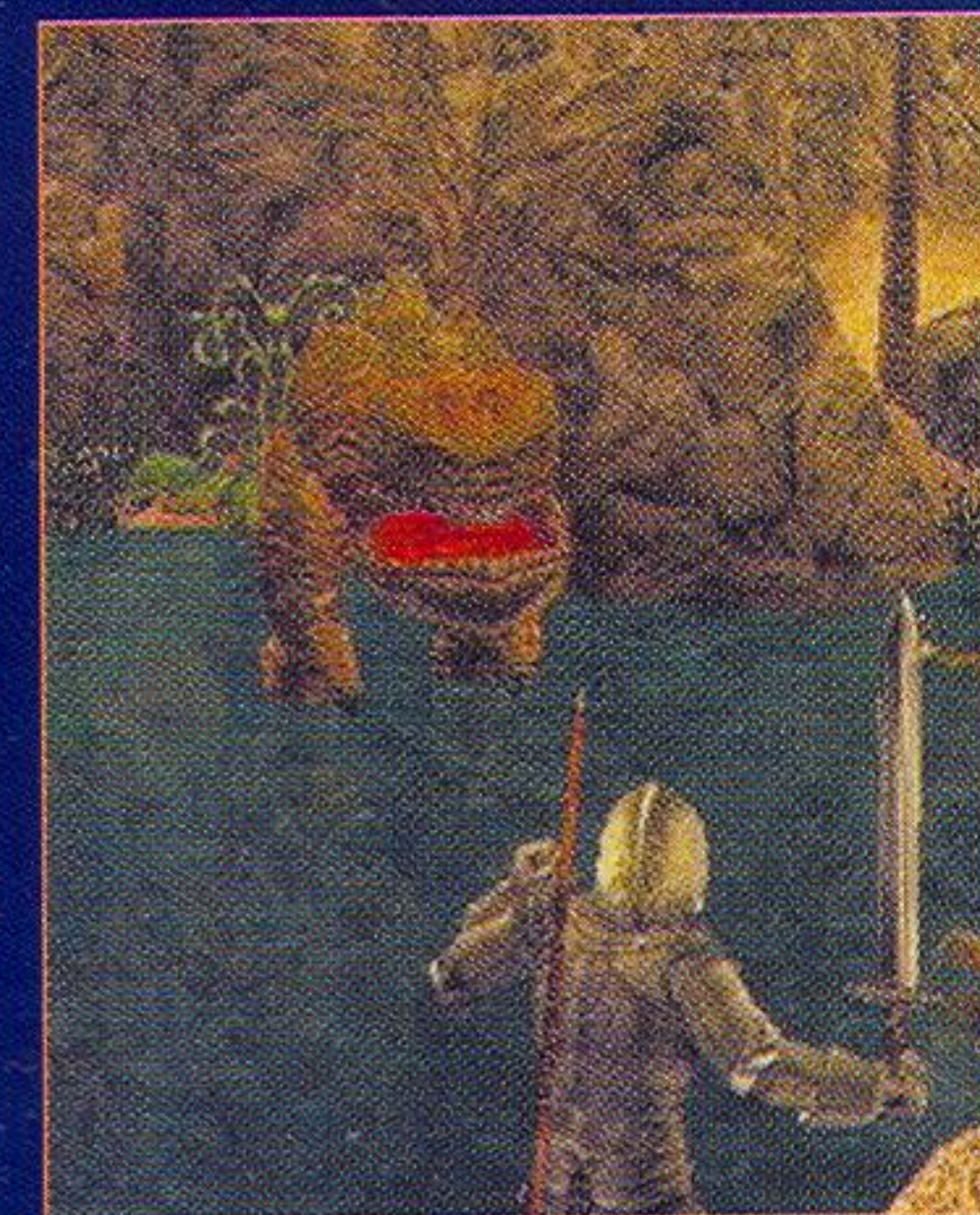
Pentru ca aspectul să fie cît mai impresionant, jocul va suporta compresia texturilor S3TC, în format de 16 sau 24 de biți. Pentru acceleratoarele Voodoo care se încapăținează să ruleze Glide, texturile vor fi pe 8 biți cu pierderea de calitate corespunzătoare.

Ultima 9 folosește mip-mapping-ul pentru îmbunătățirea

calității imaginilor. Imaginile din joc care au apărut pîna acum nu beneficiau de această facilități, și tot aratau superb...

S-a modificat codul de afișaj pentru a suporta rezoluții înalte, peste 1024x768, și se pare că merita. Oricum pe un Voodoo2 la 800x600 Ultima 9 se mișcă excelent.

Ca la toate marile producții, lansarea jocului va fi precedată de articole publicitare (care s-ar putea să ajungă și la noi, cum a fost cazul Dungeon Keeper-ului 2) de genul: cărți de joc speciale, hărți, cărți de tarot, Ultima CD collection, manuale îmbracate în piele, etc. Vin vremuri frumoase pentru fanii RPG...



.PLAN UPDATE

Nume: Cliff Blezinski
Firmă: Epic MegaGames
Poziție: Programmer
Proiect: Unreal Tournament

Cîteva informații care cred că vă vor interesa, direct de la sursa: **Translocatorul**. Apare în CTF și în Domination dar poate fi pornit și în modul Death-match normal. Pentru a reveni la arma pe care ai avut-o înainte de a folosi translocatorul urmați următorii pași: apăsați butonul pentru Alternate Fire și țineți-l apăsat pentru a realiza translocarea propriu-zisă apoi apăsați butonul Fire pentru a reveni la arma anterioară. **Impact Hammer**. Este o armă ușor trecută cu vederea deoarece este mai greu de gasit și destul de greu de utilizat. Dacă țineți apăsat butonul de Fire, arma se încarcă, energia pe care o degajă fiind direct proporțională cu timpul de apăsare. Pentru a descarca Impact Hammer-ul trebuie să atingeți fizic ținta. Puteți folosi Impact Hammer-ul pentru a



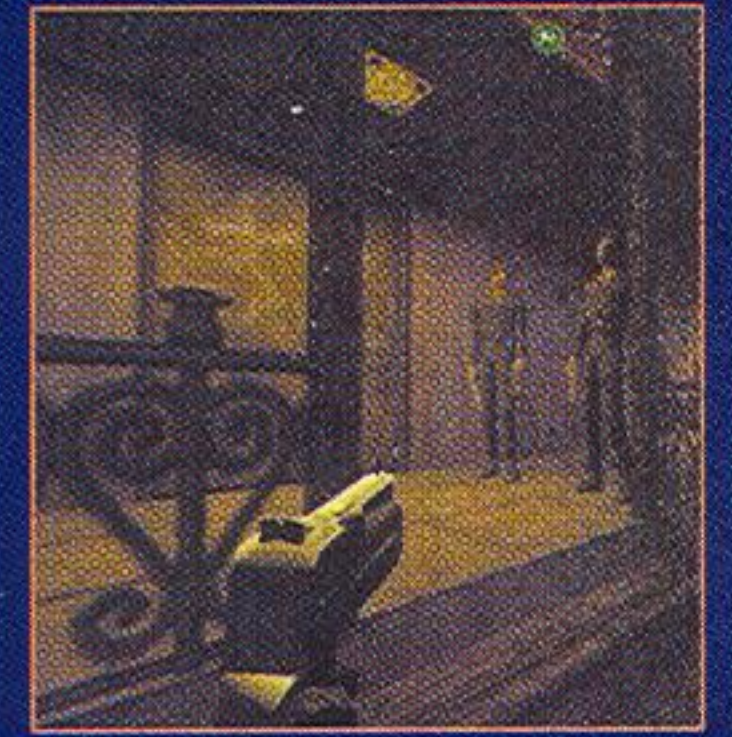
realiza un fel de Rocket Jump pentru a ajunge în locuri greu accesibile, folosind modul de foc obișnuit. Modul alternativ de foc poate fi folosit și pentru apărare, dacă ai reflexe, deoarece poate respinge un anumit tip de proiectile. **Shock Rifle**. Are proprietatea de a da un impuls jucătorilor aflați în zona de impact a proiectilului (în afara de damage-ul propriu-zis) de aceea poate fi interesant pe nivelele cu gravitație modificată, gen Morpheus-DM. Shock-Rifle mai are un mod de cîteva secrete care sunt de categoria Elite Players. Totuși stați pe aproape pentru a afla și aceste trucuri ca și altele din Unreal Tournament.

.PLAN UPDATE

Nume: Jake Simpson
Firmă: RavenSoft
Poziție: Programmer
Proiect: Star Trek Voyager, Soldier of Fortune

Editarea nivelelor din joc este aproape gata, acum sunt adăugate elementele care dau viață jocului în adevăratul sens al cuvîntului. STV se bazează pe engine-ul Quake3, care este și 90% adaptat pentru joc. Armele din STV sunt subiect de discuție între programatori și gameri prin intermediul internetului. Dacă părerea acestora este justificată Jake Simpson promite că va ține seama de ea la programarea acestora.

SOF, un alt joc de genul Team Fortress, Rainbow Six, se afla în stadiul final de testări al modulului death-match.



THE NET ADVANTAGE HappyLine

Acces pe **INTERNET**
 la prețuri cuprinse
 între 65.000 și 590.000 lei
 (TVA inclus)

Denumire abonament	Durată*	Preț (lei)	Pentru instalare primești gratis	Conturi e-mail gratis	Spațiu pe web gratis
TEST	4 ore	65.000	Dischetă+Manual	1	-
START	8 ore	110.000	Dischetă+Manual	1	-
LIGHT	20 ore	210.000	Dischetă+Manual	1	2MB
MEDIUM	30 ore	305.000	CD+Manual	3	3MB
TOP	50 ore	465.000	CD+Manual	3	5MB
UNLIMITED	Nelimitată timp de 1 lună	590.000	CD+Manual	7	10MB

* Între orele 23:00-07:00 durată este mai mare cu 25%

- ✓ Poți primi abonamentul dorit sunând la (01) 891.36.36 (tarif 47800 lei/minut). Durata mesajului telefonic variază între 1,5 și 12,5 minute, în funcție de valoarea abonamentului.
- ✓ Nu se percepe taxă de instalare până la sfârșitul anului.
- ✓ Non stop suport tehnic **gratuit** la (01) 402.24.34

Pentru oferta completă și mai multe detalii sunați la (01) 402.24.02

www.happyline.ro

TEHNOLOGII DE COMUNICATIE

Ne interesează mai mult modul în care americanul, canadianul sau vest-europeanul mediu se conectează la net și tehnologiile la care are acces

Internet-ul a încetat de mult să mai fie o rețea exclusivistă a unor oameni de știință lucrând pentru armată în câteva universități, ajungând o componentă cotidiană a vieților câtorva milioane de oameni, un loc de întâlnire, de studiu, de lucru, de joacă și relaxare. Că această

transformare este bună sau rea e discutabil și nu intenționăm să explicăm aici dezavantajele sale. Cum nu intenționăm să explicăm pe larg nici modul în care Internet-ul este alcătuit, acesta fiind un subiect pur tehnic. Ne interesează mai mult modul în care americanul, canadian-

ul sau vest-europeanul mediu se conectează la net și tehnologiile la care are acces fără a plăti cu zeci de mii de dolari sau euro acest lucru care la noi deși aproape inexistent devine pe zi ce trece un lux inaccesibil. În același timp ne interesează situația din România.

Ce este?

Comunicatie de înalt nivel

Apariție în România

Anul 4500 cel mai devreme

Redactor

Alex Bartic

DETALII

ISDN



ISDN-ul este o tehnologie foarte răspândită în SUA & Canada și care și-a făcut intrarea și în Europa. ISDN-ul clasic folosește un mod de transmisie digital, utilizând pînă la două canale de 64kpbs (B channels), obținînd o rată totală de transfer de 128kpbs. Un al treilea canal (D channel) de 16kpbs este utilizat pentru transmiterea de semnale de statut, cum este cel de ocupat. Asta deoarece unul din cele două canale B poate fi folosit pentru convorbiri telefonice vocale. ISDN-ul clasic, ca și modemul telefonic, necesită conectarea la un ISP, legătura nefiind permanentă.

ISDN-ul ca tehnologie nu este ceva tocmai nou, trecînd circa 15 ani de cînd a fost dezvoltat. AO/DI (Always On/Dynamic ISDN) este o îmbunătățire a ISDN în sensul că utilizează canalul D pentru a ține abonatul permanent legat cu ISP-ul. Prin acest canal sunt transferate date care nu depășesc capacitatea sa iar în momentul în care devine necesară o conexiune mai rapidă este automat pornit unul din canalele B, D-ul fiind scos din funcțiune. AO/DI-ul permite ISP-urilor conectarea mai multor utilizatori, iar upgrade-ul ISDN-ului la această tehnologie se face cu un simplu flash. ISDN-ul are ca principal avantaj costul destul de redus, dar necesită un nou cablu și transferul nu mai este tocmai în pas cu cerințele actuale, care se întreprinde către stream-uri audio/video.

ANTENA DE SATELIT

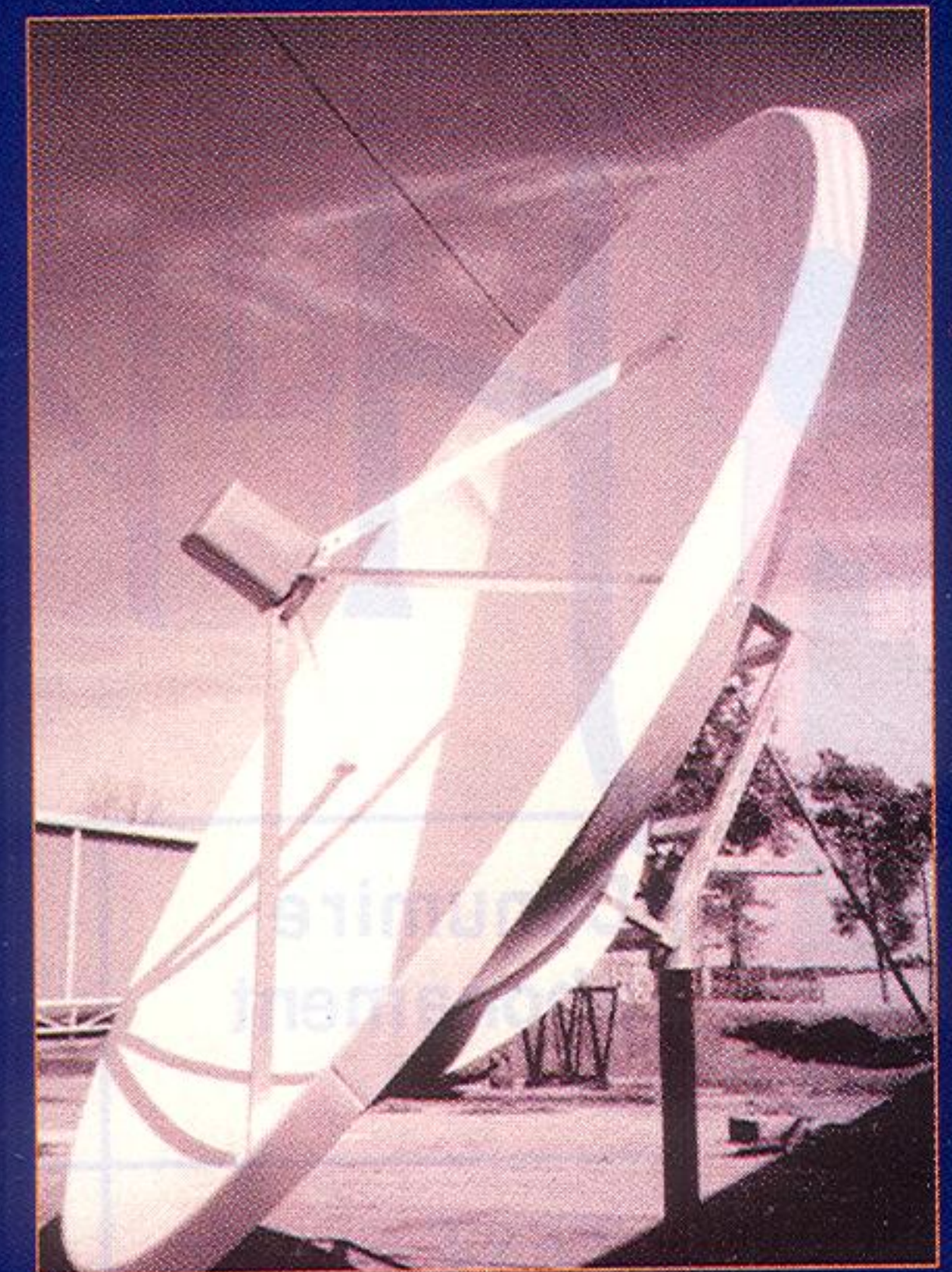
Este utilizată în general pentru conexiuni din puncte nelegate (sau prost legate) la un backbone Internet (sună cumva a România?).

Antenele utilizează sateliții pentru a comunica, mărind timpul de transfer al unui pachet cu cel puțin 450ms în cazul sateliților geostaționari. Există însă în lucru diverse proiecte care propun sisteme de sateliți mai apropiați de Terra, pe orbite instabile, dar acestea sunt încă la cîteva ani distanță de finalizare.

Rata medie de transfer prin sateliți se situează în jurul valorii 6mbps (dintre care în general mai mult de jumătate sunt pentru download), prețurile fiind exorbitante. Pentru antenele mai normale, de 128kpbs, prețurile sunt onorabile și există chiar posibilitatea

tarifării la mb.

Legăturile prin satelit sunt doar pentru zone inaccesibile și unde viteza cu care un pachet ajunge la destinație nu este vitală.



WIRELESS (RADIO MODEM)

Este probabil ultimul venit ca tehnologie. Modemurile radio nu sunt tocmai o noutate dar vitezele cu adevărat mari au fost obținute doar în ultima vreme.



Tehnologia necesită o stație de emisie/recepție la ISP iar rata de transfer variază între 1500kpbs și 35mbps, cu mențiunea că cele ultra-rapide funcționează doar pe distanțe de 3-4km. Costul unui radio modem nu este tocmai redus dar în schimb nu necesită infrastructură în raza de acțiune a ISP-ului.

MODEMUL TELEFONIC

Cu o tradiție de peste 20 de ani modemurile sunt cel mai comun și mai des utilizat mijloc de conectare la Internet. Modemul presupune existența unei linii telefonice cât de cât curate și a unui ISP la care este efectuată conectarea. La ora actuală se fabrică modemuri de 28kbps, 33kbps și 56kbps. Ultimele însă necesită o linie telefonică foarte curată care să treacă doar prin centrale digitale, în lipsa acestor cerințe

conectându-se la valori inferioare. În prezent este destul de clar că modemul clasic și-a atins limita superioară cu modelele de 56kbps, mai mult fiind imposibil cu tehnologie analogică. În ultima vreme au apărut modele gen x2 (U.S. Robotics), la 112kbps, care practic, utilizează două linii telefonice, traficul fiind balansat între ele.

Modemul are ca avantaj costurile reduse de achiziționare și instalare pe o linie existentă dar,

în cazul țărilor din Europa, nota telefonică devine curînd o mare problema (macar aici suntem în pas cu Europa).



MODEMUL DE CABLU



Cablul TV nu este nicaieri prin lume (partea așa zis "civilizată") o raritate. Companiile care oferă asemenea servicii, în încercarea de a crește cifra de afaceri, au introdus modemurile care utilizează cablul TV pentru legătura la Internet. Ratele de transfer atinse de o astfel de rețea se situează în jurul valorii de 4mbps, existînd însă și variante de 10-30mbps sau mai mult. Din

nefericire această rată de transfer este împărțită cu vecinii, deoarece este vorba de un singur fir prin care circulă semnalele. Acest lucru este cu atât mai evident atunci cînd este vorba de o rețea de 4mbps, mai redusă. Legătura între modemul de cablu și computer este asigurată în general de o placă de rețea de 10mbps, care limitează automat rata maximă de transfer. Deși legătura este permanentă serviciile de telefonie prin cablu tv sunt rare.

Modemul de cablu are avantajul unui cost de instalare destul de redus și al ratei de transfer bune în cazul în care vecinii nu au valențe internetonate. La dezavantaje intră costul destul de

mare al modemului, care crește odată cu viteza și cazurile în care vecinii au valențele sus-amintite sau rețeaua este prost proiectată. Trebuie totuși spus că există două tipuri de cablu TV, cel coaxial clasic (la care nu am făcut referire aici deoarece nu se mai instalează de cîțiva ani buni) și cel HFC (hybrid fiber-coax), folosit și în România.



ADSL

ADSL înseamnă Assymmetric Digital Subscriber Line, unde Assymmetric vine de la faptul că rata de download este mai mare decît cea de upload. Tehnologia DSL a apărut încă de prin anii 80 cînd companiile de telefoane din SUA s-au gîndit să ofere servicii video la cerere prin liniile telefonice clasice, idee care s-a dovedit



prea greu de implementat. Odată cu Internet-ul DSL-ul și în mod special ADSL-ul au reintrat în actualitate datorită ratelor de transfer foarte ridicate, de max 8000kbps. ADSL necesită totuși o linie telefonică foarte curată și datorită rezistenței opuse de cuprul din care sunt făcute firele cu cît distanța pînă la centrala este mai mare cu atît rata maximă de transfer scade. La ora actuală ADSL-ul este implementat cel mai des în variante de pînă la 1000kbps și distanța maximă pînă la centrala de 10km. Pe deasupra, legătura care este perma-

nență permite și efectuarea de convorbiri vocale care nu afectează cu nimic fluxul datelor transmise. O altă variantă de DSL, HDSL este utilizat acum pentru înlocuirea vechilor legături T1, considerate depășite. Avantajele ADSL sunt utilizarea liniilor telefonice existente și rata mare de transfer. La capitolul dezavantaje intră necesitatea unei linii curate, distanța relativ mică pînă la centrala și costurile celor două modem-uri, unul la client iar celalalt la ISP (centrala).

the power of Internet

www.kappa.ro

marketing@kappa.ro

CERTITUDINI & PERSPECTIVE

În SUA convorbirile telefonice locale sunt gratis, existînd un abonament lunar în valoare de 20-30\$, în funcție de companie. Astfel, americanul poate sta conectat 24/24 dacă își procura o a doua linie telefonică sau folosește un mobil. Însa, datorită preturilor foarte scăzute la ISDN și modice la ADSL foarte multă lume a optat pentru una din aceste soluții. SUA fiind străbatute de cîteva backbone-uri, legăturile dintre diversele ISP-uri sunt excelente iar războiul dintre acestea se duce la nivelul preturilor, mai mult decît accesibile.

Situația din România este exact invers. Aproape toate ISP-urile din țară sunt conectate la diverse noduri Internet cu ajutorul antenelor de satelit, în general la 4mbps și oferă servicii de dial-up contra cost cu ora sau full-access. În anumite cazuri, pot fi trase linii închiriate, obținîndu-se conexiuni permanente dar în mod automat se trece la un mod de tarifar pe mb care numai avantajos nu este, preturile situîndu-se între valorile de 0.6\$-1.22\$/mb. Există cîteva firme de televiziune prin cablu, legate tot prin antene, care și ele la rîndul lor oferă servicii internet de dial-up sau cable modem, în ultimul caz preturile fiind ca mai sus. În colțul privilegiatilor se situează cîteva ISP-uri ca EUNET sau Total Net care dețin cablu terestru (fibra optică) pînă la diverse noduri, fiind eliminat ping time-ul astronomic. Preturile sunt aceleași. La toate acestea se adaugă și tarifele pe impulsuri ale Romtelecom, aproape în pas cu cele europene și un

pic cam prea mari pentru buzunarul omului de rînd.

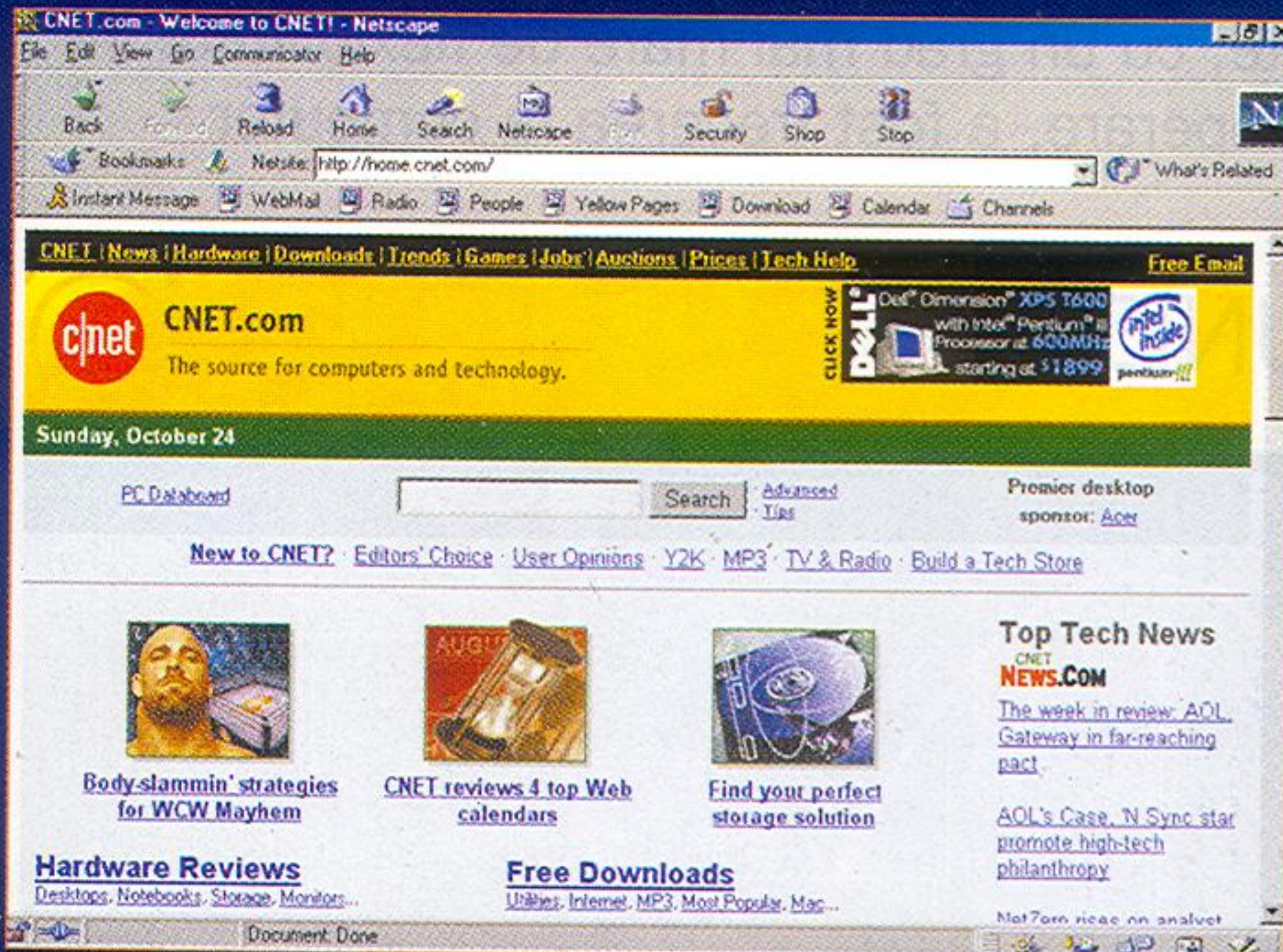
Uneori pentru a face un Quake3 cu doi vecini ajung pachetele să se plimbe prin SUA sau Germania numai pentru că două ISP-uri nu sunt legate între ele. Lipsa unui backbone național, public, (cel al RoEDU este doar un schelet pe care s-ar putea dezvolta ceva) face imposibilă conectarea României la un nod important și menține starea actuală, cu sute de ISP-uri și antene.

La nivelul Bucureștiului există două rețele considerate metropolitane. Kappa și RCS, ambele companii de televiziune prin cablu. La aceste două rețele sunt conectate cîteva ISP-uri și o multime de clienți, dar de ceva vreme legătura între ele a fost tăiată din motive tehnice. Kappa are link direct și cu RoEDU, una din puținele rețele naționale, un fel de backbone educațional cu legături de 2mbps în cîteva din orașele universitare ale țării.

Totuși la orizont apar și lucruri mai bune. PCNet intenționează să introducă ATM-ADSL deocamdată în București, adresată în mod special firmelor iar Romtelecom a binevoit să anunțe noul sistem de linie ISDN la prețuri avantajoase, rămînînd de văzut dacă nu cumva se va repeți figura cu tarifele telefonice și ne va costa de 3-4 ori salariul mediu pe economie lunar pentru a putea sta conectați un timp rezonabil la internet. Principalul impediment la ora actuală pentru conectare, cea prin dial-up desigur, este Romtelecom-ul, costul convorbirilor depășindu-l pe cel al accesului la Internet.

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.7

Am făcut o vizită la www.cnet.com, am deschis trei ferestre, moment în care Communicator-ul a decis că a funcționat suficient și a binevoit să crape.



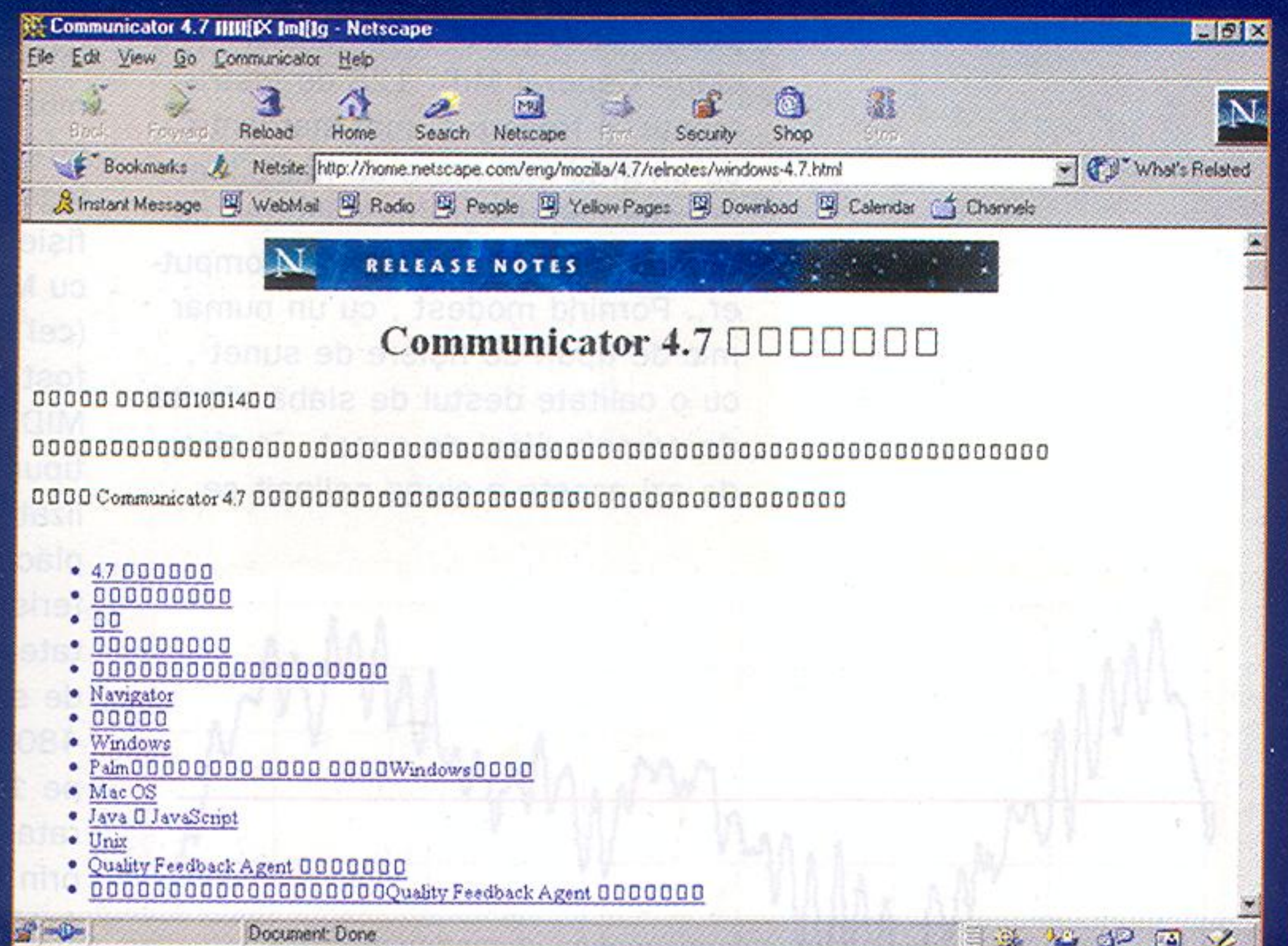
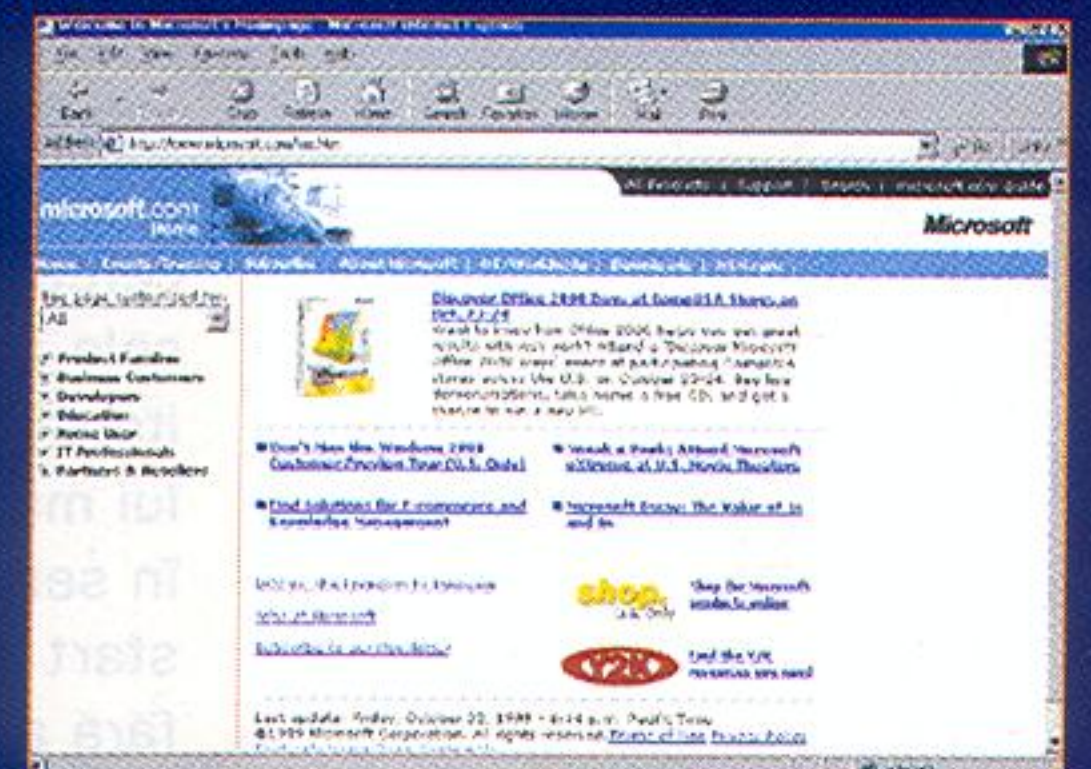
www.cnet.com, site-ul care a bagat Netscape Navigator 4.7 în sperietii.

noutățile, drept care am dat un click pe Help/Release Notes și după scurt timp acestea au binevoit să apară cum se vede și în imagine, probabil cu alfabet japonez (fără fonturi). Drept care am copiat adresa și am deschis-o cu IE5, care nu a avut asemenea sentimente antienglezești. Pe lângă clasicele bug fix-uri lista de noutăți cuprinde un efemer "tested and certified as Y2K-compliant", AOL Instant Messenger 3.0, Flash 4, Real Player G2, Netscape Radio service, Shop@Netscape (magazinul online al firmei) și WinAmp. Lucrurile noi sunt un pic cam subtiri, jumătate din ele fiind prezente și în variantele precedente. Cel mai interesanta aditie este de departe WinAmp-ul, de curînd achizitionat cu tot cu Nullsoft, dar în general cine are nevoie de acesta și-l trage și singur.

În continuare am făcut o vizită la www.cnet.com, am deschis trei ferestre, moment în care Communicator-ul a decis că a funcționat suficient și a binevoit să crape, nu înainte de a-mi oferi posibilitatea să raportez problema.

La capitolul viteza Communicator 4.7 se misca exact la fel ca și variantele anterioare, fiind depășit de către IE5 care are un sistem de cacheing ceva mai eficient. Pe lângă toate acestea prima variantă de Communicator 4.7 lansată de Netscape avea un bug care, pe anumite mașini, împiedica browser-ul să deschidă pagini de web. Soluția era ștergerea directorului FullSoft din Program.

Concluzionînd, pot afirma că nimic nou pe frontul browser-elor. Poate doar un nou bug în IE5, saptămîna viitoare. Și speranța într-un viitor mai luminos cu Mozilla sau Netscape Netscape Communicator 5.0, cîndva ...



Așa își citește Netsape Communicator 4.7 propriul sau Help. Este ce e drept un limbat cam ciudat...

Bug-urile sunt marea problemă a software-ului din ziua de azi. De la sistemul de operare pînă la jocuri totul pare să aibă probleme și să necesite fix-uri, patch-uri sau diverse setări pentru ocolirea unor probleme care nu ar trebui să treacă nici de cel mai elementar beta test. Deși mi-a plăcut încă de la început Internet Explorer 5 pot să spun că acesta în ultima vreme cel puțin a depășit toate recordurile, riscînd să intre în Guinness Book pentru bug-uri, motiv pentru care am tras cu nerabdare Netscape Communicator 4.7 și l-am instalat pe computerul proprietate personală, cu speranța că fiind vorba de o variantă majoră o fi dispărut eterna problemă cu crapatul programului la mai mult de patru ferestre deschise.

Dar este așa?

Dupa ce mi-a mîncat circa 42MB din prețiosul spațiu al hdd-ului meu de 4.3GB (total depășit de evenimente), am trecut la dezinstalarea AOL Instant Messenger 3, care continua să se bage automat odată cu Communicatorul, neexistînd posibilitatea deselectării lui la instalare.

Terminînd și cu aceasta am încercat ca tot omul să vadă lista cu

- Producător**
Netscape
- Program**
Browser web
- Redactor**
Alex Bartic



FORMATE AUDIO:

PREZENTARE & TESTARE

O trecere marcantă pentru sunete, cu un grad mai mare de flexibilitate în ceea ce privește modalitățile de operare, a fost trecerea la computer

Tip program

Formate audio

Complexitate

Ridicată

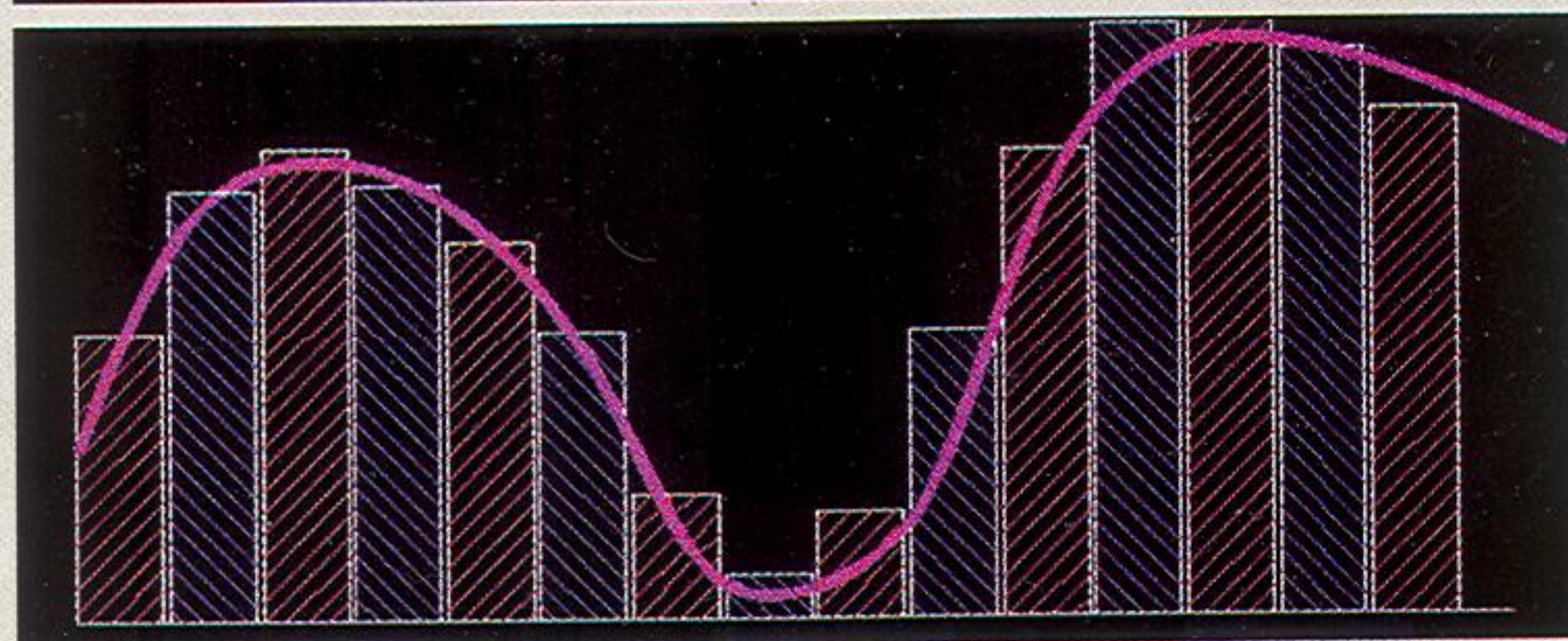
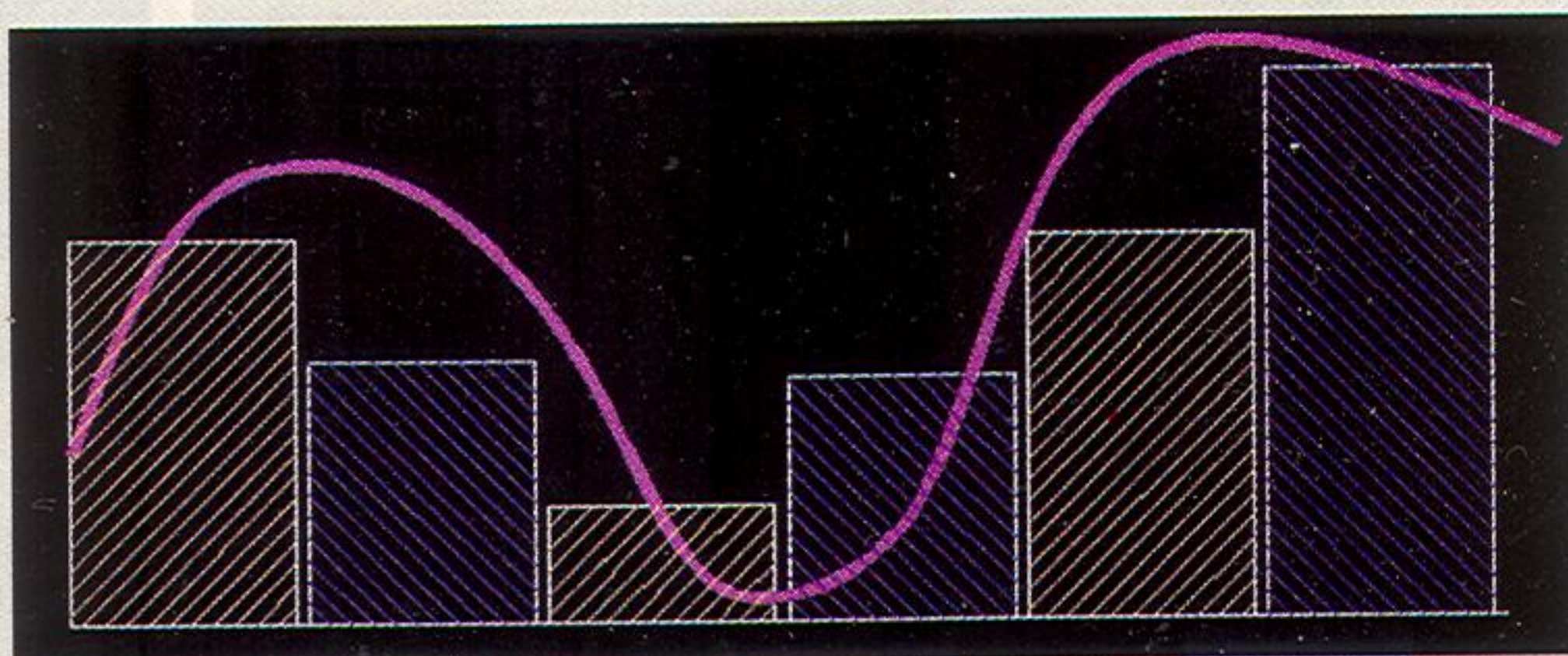
Redactor

Remus Gradin

DETALII

PROCESĂRI DE SUNET

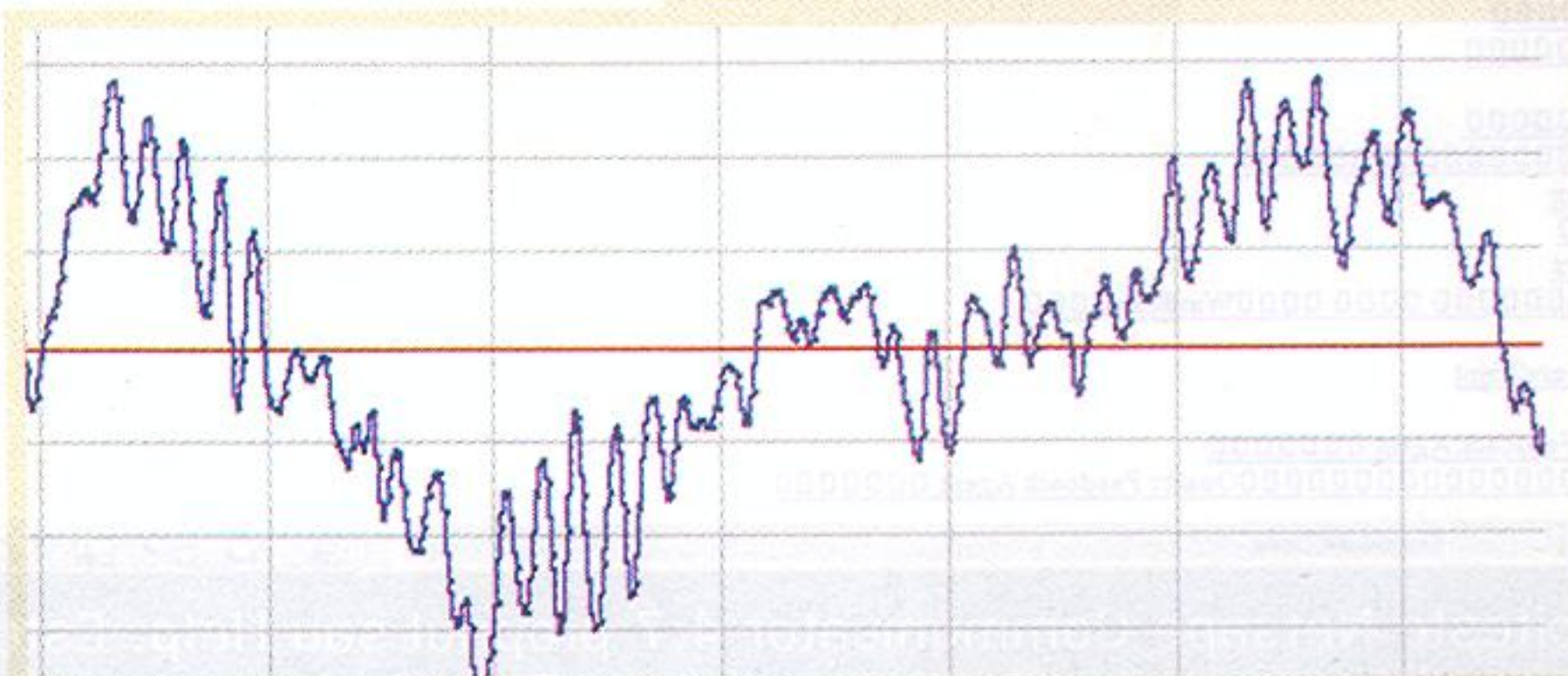
După cum se știe deja, multă lume asociază fișierelor audio din start denumirea wave, pentru că fenomenul fizic de sunet se datorează variației rapide a presiunii aerului pe membrana urechii (vibrațiile fiind transformate în semnal electric pe care creierul îl interpretează ca sunet), iar dacă am reprezenta grafic variația presiunii în funcție de timp, graficul ar avea formă de valuri de unde și denumirea de wave. Datorită acestui lucru, cele mai multe tipuri de fișiere audio sunt WAVE, ele existând în mai multe formate. Dacă în urmă cu ceva timp, trecerea de la instrumentele calde la cele analogice (iar apoi la cele digitale) a ușurat munca compozitorului măcar la capitolul de concepție în sensul că acesta putea deja din start să vadă cum sună ce a lucrat fără a mai apela la audierea instrumentelor calde, el având la dispoziție chiar pe cea mai slabă clap= General MIDI 128 de instrumente, o trecere și mai marcantă, cu un grad mai mare de flexibilitate în ceea ce privește modalitățile de operare, a fost trecerea la computer. Pornind modest, cu un număr mic de tipuri de fișiere de sunet, cu o calitate destul de slabă oferită de primele plăci de sunet, în ziua de azi acesta a ajuns nelipsit ca



După cum se observă din figuri, calitatea sunetului este mai bună atunci când rata de samplare este mai mare (figura de jos).

întrebuințare chiar și în studiourile muzicale. În scopuri pur muzicale, se conturează cam trei tendințe legate de lucrul pe computer cu fișiere de sunet: cu fișiere WAVE, cu MIDI sau combinat WAVE + MIDI (cel mai utilizat). Astfel articolul a fost structurat pe capitolul WAVE, MIDI, însă nu au fost uitate și alte tipuri de fișiere cum ar fi cele utilizate la diverse calculatoare sau plăci de sunet. Principalele caracteristici ce definesc practic calitatea unui fișier de sunet ar fi rata de samplare (frecvența 44100Hz, 48000Hz etc.) și rezoluția (formate pe 16 biți, 8 biți etc.). Referitor la rata de samplare sau frecvență, prin aceasta sunetul devine digital. Astfel o parte foarte mică din sunet este samplată de mai multe ori pe parcursul unei secunde. Cu cât numărul de părți mici este mai

mare pe durata unei perioade, cu atât rata de samplare este mai mare, iar calitatea sunetului este mai bună. Acest lucru se poate observa și în figură, unde în primul caz avem o rată de samplare mai mică (exemplu 22050Hz), iar în celălalt caz avem o frecvență mai mare (exemplu 44100Hz). În cel de-al doilea caz vom avea o calitate mai mare a sunetului, care se poate observa chiar grafic prin faptul că se apropie mai mult de forma ideală de val (de altfel acest lucru are o explicație pur geometrică). În mod asemănător se observă și influența rezoluției formatului asupra sunetului, codarea fișierelor pe 4, 8, 16 biți având un cuvânt de spus asupra calității (cu cât rezoluția este mai mare, cu atât și calitatea va fi mai ridicată).



Din grafic se vede concret aspectul evoluției.

FIȘIERE WAVE

Windows PCM (WAV)

Acesta este formatul specific Microsoft Windows . Oferă o stocare de o calitate foarte mare a sunetului , datorită faptului că are o rată de samplare (frecvență) de 48000Hz (uneori de 96000Hz la unele aplicații) , sunet stereo precum și format pe 32 biți . De altfel acest tip de fișier are paleta cea mai mare de reglare , în special la rata de samplare pornind de la 6000Hz (la o calitate mai slabă) , posibilitatea de a alege sunet mono sau stereo precum și format pe 8 , 16 și 32 biți . Este recomandat a fi folosit doar pentru o stocare de calitate foarte mare , pentru înregistrări muzicale , instrumentale , în condițiile setării caracteristicilor sale la maxim , în pofida faptului că la CD(44100Hz 16bit stereo) calitatea sunetului este mai slabă decât valorile maxime oferite de acest format . Singurul dezavantaj este că ocupă foarte mult spațiu în condițiile calității maxime , având nevoie pentru o melodie de peste 50Mb . Acest lucru atrage după sine o placă de sunet performantă (dar și restul calculatorului) pentru redarea acestuia fără întreruperi .

A Law Wave și Mu Law Wave (Wav)

Sunt folosite în aplicații ce privesc telefonia , realizând o compresie a sunetului original de 2:1 (de la 16 biți la 8 biți) cu o mică pierdere a calității , însă calitatea oferită este cu mult peste alte fișiere folosite la telefonia . Tot aici ar mai fi de spus că fișierele Mu Law Wave sunt standardizate internațional pentru telecomunicații , iar cele A Law

Wave sunt folosite pe plan european .

Microsoft ADPCM (WAV)

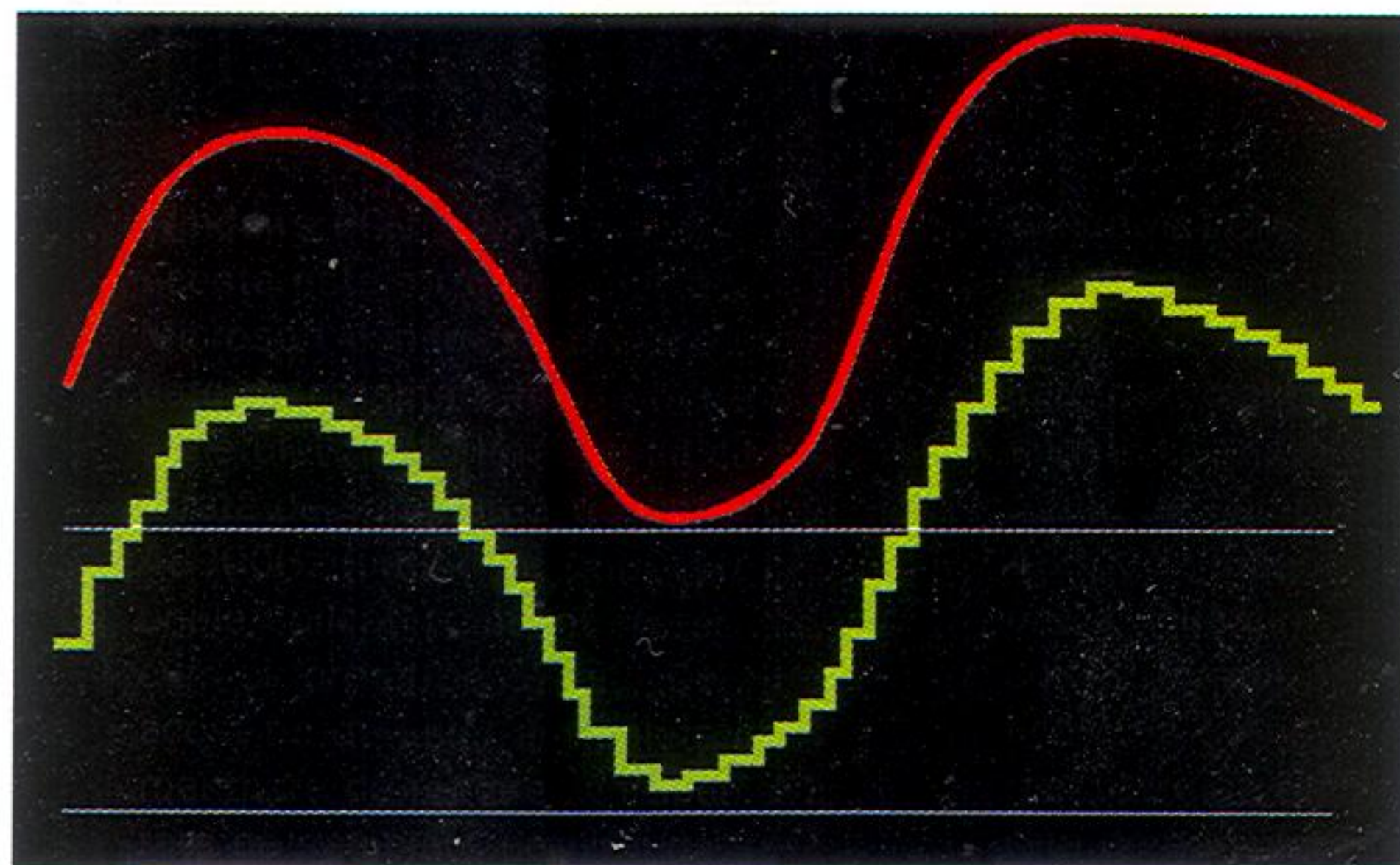
Formatul în cauză , permite o compresie a sunetului de 4:1 , adică de la 16biți la 4biți . La încărcare , formatele Microsoft ADPCM sunt repuse pe 16 biți pentru o calitate mai bună a sunetului . Spre exemplu în Sound Forge XP 4.5 acest format are setate implicit următoarele valori : 44100Hz , 4biți , stereo .

IMA ADPCM (WAV)

Este formatul specific The International Multimedia Association (IMA) , având o compresie de la 16 biți la 4 biți deci tot de 4:1 , însă folosind o altă metodă de compresie decât cea de la Microsoft ADPCM cu rezultate mai bune . Acest format poate permite o comprimare și de 5,3:1 adică de la rezoluția de 16 biți la 3 biți . Tot pentru acest format au mai fost realizate compresii pe 2biți și pe 5 biți . În concluzie IMA ADPCM poate fi folosit la comprimare chiar în locul comprimării MPEG .

FIȘIERE WAVE COMPRESATE (MP3 , MP2 , MP1 , WAV)

Aceste binecunoscute formate , în special MP3 , sunt folosite la comprimarea formatelor WAVE foarte mari care pot fi înregistrate cu setările maxime oferite de formatul Windows PCM , iar apoi fie salvate cu programe de tipul Sound Forge , Cool Edit , chiar și Wave Studio din pachetul de programe SB LIVE sau pot fi ulterior convertite cu pro-



Calitatea sunetului este influențată și de rezoluția formatelor. Cu roșu pe 16 biți, verde pe 8 biți.

grame specializate . Nu este necesar ca un fișier comprimat folosind MPEG Layer 1,2,3 (a apărut și 4) să poarte extensie MP deoarece acesta este tot un fișier WAVE , comprimat folosind format MPEG . Avantajul acestei compresii MPEG (Motion Picture Experts Group) este acela că oferă o calitate bună a sunetului la frecvențe de până la 48000Hz (însă de cele mai multe ori acestea sunt la 44100Hz deoarece majoritatea sunt luate de pe CD-uri audio care după cum am spus mai sus nu oferă o calitate mai mare de 44100Hz pe 16biți) , iar altă facilitate ar fi aceea că ocupă puțin spațiu .

ACM Waveform (WAV)

Format furnizat de Microsoft Audio Compression Manager (ACM) , reprezintă o alternativă la fișierele Windows PCM datorită faptului că oferă și ele o paletă mare de proprietăți setabile cum ar fi tipul formatului (PCM , MPEG Layer 3 , etc) , rata de samplare (frecvența) de până la 44100Hz , format pe 16 biți , sunet mono sau stereo .

FISIÈRE MIDI (FORMATE GM GS și XG)

Fișierele MIDI sunt în special dedicate realizatorilor de muzică , compozitorilor , în cazul lucrului în sistem keyboard MIDI - calculator sau doar cu sintetizator . Astfel este realizată o interschimbabilitate (compatibilitate) între formate muzicale realizate în diverse locuri și cu diverse mijloace . Astfel acest format a început să se impună începând cu 1983 pe piața producătorilor de hardware pentru muzică , în spe-

cial prin faptul că oferă o calitate digitală a sunetului față de vechile produse analogice . Formatele MIDI pot fi folosite concomitent și pe clapă și pe computer . În ceea ce privește folosirea MIDI-urilor pe calculator , calitatea sunetului instrumentelor folosite de acestea depinde foarte mult de placa de sunet . Astfel ele pot suna foarte prost pe SB 16 sau OPL2,OPL3, iar pe SB LIVE să aibe o calitate deosebită în special și prin faptul

că aici sunt folosite pentru formatele MIDI sound fonturile . Având în vedere că piața producătorilor de produse MIDI este foarte mare , între aceștia a apărut o diferențiere prin crearea formatelor GM , GS și XG .

MIDI GM

Denumirea acestui format de GM vine de la General MIDI , fiind de fapt primul format MIDI impus după cum am mai spus la

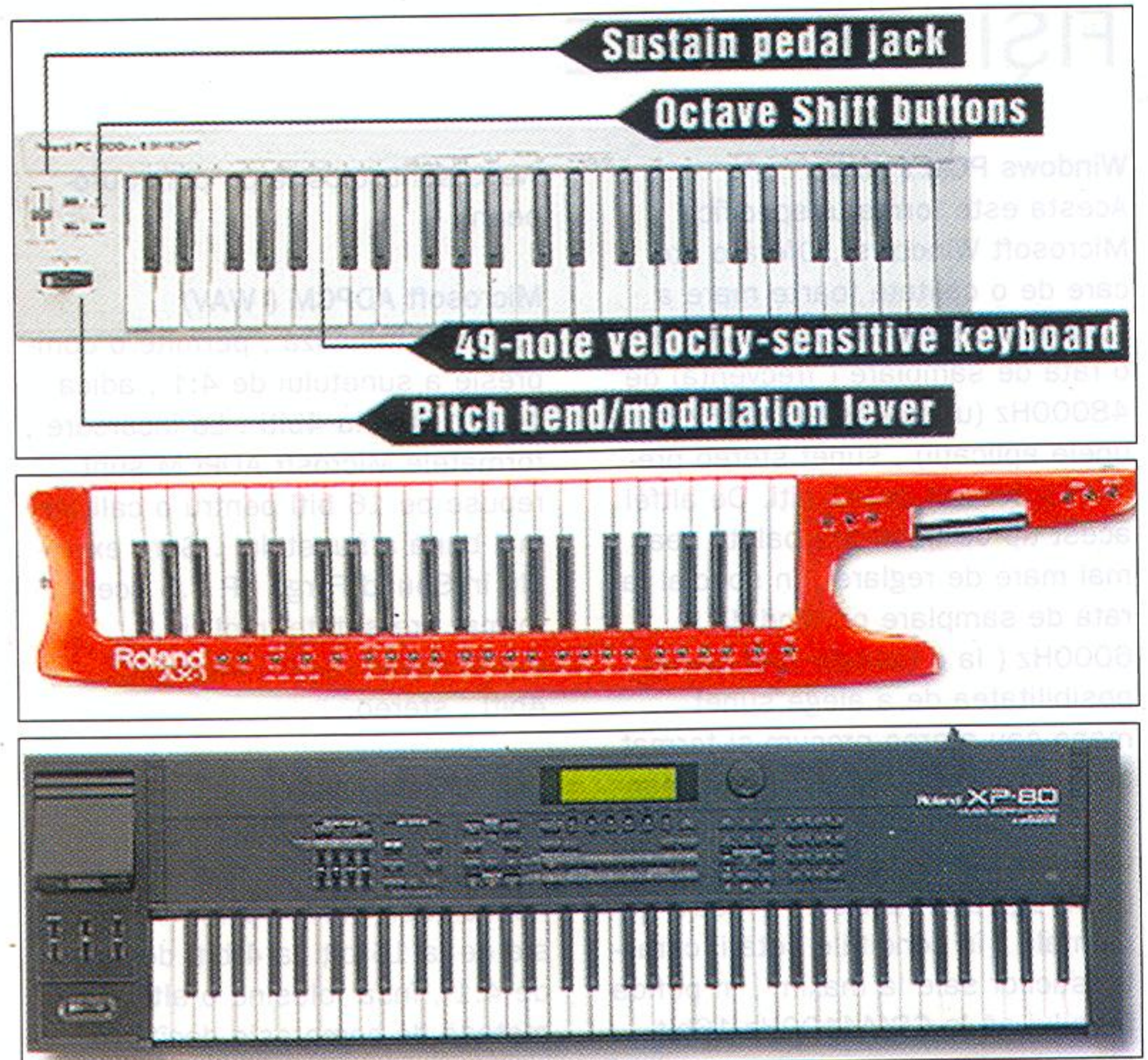
Începutul anilor 80 și adoptat în 1991 de JMSC (Japanese MIDI Standards Committee) și de MMA (American MIDI Manufacturers Association) . Formatul GM oferă un sistem de sunete multitimbrale pe 16 canale . Instrumentele folosite de MIDI GM sunt 128 la număr , împărțite în 16 grupe de instrumente . Peste cele 128 de instrumente , formatul GM mai oferă o posibilitate de extensie pentru realizarea băncilor de sunete.

MIDI GS

Formatul GS (General Standard) a fost dezvoltat de producătorul japonez ROLAND , permițând schimbarea băncilor de instrumente la lucrul cu același format MIDI , modificarea de diverși parametri ai sunetului precum și aplicarea de efecte proprii.

MIDI XG

Formatul MIDI XG (Extended General MIDI) aparține firmei YAMAHA . Acest format crește cu mult posibilitățile și numărul instrumentelor folosite , fiind folosit atât la keyboard-urile YAMAHA , cât și în aplicații soft pentru computer. Există chiar unele plăci



Calitatea sunetului este influențată și de rezoluția formatelor. Cu roșu pe 16 biți, verde pe 8 biți.

de sunet YAMAHA XG , cu mult mai bune decât OPL2 sau SB 16.

În concluzie , folosirea formatelor MIDI este recomandată numai în cazul în care utilizatorul

dispune de o placă de sunet performantă, dar și de un soft sequencer bun .

Fișiere specifice diverselor tipuri de calculatoare și plăci de sunet

AD LIB SAMPLE (SMP)

Este un fișier folosit de plăcile de sunet Ad Lib Gold (unele din aceste plăci sunt cunoscute încă din perioada setării manuale a sunetului în jocurile pentru DOS) , existând în două formate : PCM și Yamaha ADPCM . Primul admite setările maxime : 44100Hz ,16biți , stereo , iar formatul Yamaha ADPCM reprezintă o variantă comprimată la o rezoluție de 4 biți.

Amiga SVX File (SVX - IFF)

Acest tip de fișier este specific

calculatoarelor Commodore Amiga , cu un format PCM la o rată de samplare de 44100Hz , rezoluție pe 8 biți precum și sunet mono. Fișierele Amiga SVX pot fi comprimate pe o rezoluție de 4 biți.

Apple AIFF (AIF - SND)

Formatul wave standard pentru Apple , cu sunet mono sau stereo , rezoluții de 16 biți , 8 biți , o gamă largă de frecvențe . Pentru deținătorii de calculatoare Apple , acest format este o destul de bună alegere comparabilă cu wave-ul Windows PCM folosit pe

PC.

Creative Labs VOC File (VOC)

Este formatul Creative Labs , folosit încă de pe DOS pentru înregistrări . În funcție și de soft-ul pe care este utilizat acest tip de fișier muzical poate fi folosit la parametrii 44100Hz , 16biți , stereo în Sound Forge , iar în COOL EDIT PRO acest format poate exista mono la 44100Hz sau stereo, dar pe 22053Hz și în ambele cazuri pe 8 biți.

ALTE TIPURI DE FIȘIERE AUDIO

Real Audio 3.0 (RA)

Folosit în special pe Internet pen-

tru muzică , formatul Real Audio prezintă mai multe tipuri de com-

primare (utilizând algoritmi diferiți de codare), fiecare în funcție de

tipul înregistrării : muzică sau voce. Acestea pot fi comprimate folosind diverși algoritmi în funcție și de modem , cum ar fi algoritmi Real Audio 14.4 Codec (evident pentru modemuri de 14.4 Kbps) sau Real Audio 28.8 Codec (modemuri 28.8 Kbps). Acestea sunt pentru voce , pentru muzică existînd alte metode ca Real Audio ISDN sau Real Audio Dual ISDN .

Astfel formatul poate fi pe 16biți sau pe 8biți , mono sau stereo ,cu frecvențe sau rate de samplare cuprinse între 8000Hz și 44100Hz.

Dialogic ADPCM (VOX)
Este folosit în special în telefonie , cu o rată de compresie de 4:1 , putînd salva doar înregistrări făcute pe 16biți și mono .Atunci

cînd este audiat , sunetul va fi pe 16 biți.

Diamond Ware Digitized (DWD)
Acesta este un format audio folosit de biblioteca de sunete Diamond Ware's Sound Toolkit ce permite utilizarea la o calitate înaltă a acestora în aplicații multimedia , jocuri .

TABEL COMPARATIV - FORMATE AUDIO

Format	Rata de samplare	Sunet	Rezoluție	Memorie ocupată *	Punctaj **	Recomandări și observații
Windows PCM	48000 Hz	Stereo	32 biți	3,66 Mb	100	Numai ptr. înregistrări de pe alte surse decît CD-ul, ce oferă frecvențe mai mari de 44100 Hz.
Windows PCM	44100 Hz	Stereo	16 biți	1,68 Mb	99	Pentru înregistrare de pe CD audio spre a fi convertit MP3
Windows PCM	44100 Hz	Mono	16 biți	861 Kb	77	Trecerea de la stereo la mono scade spațiul alocat aproape cu 50%
Microsoft PCM	44100 Hz	Stereo	4 biți	433 Kb	93	Există
Wave comprimat MP3	44100 Hz	Stereo	-	137 Kb	95	Excelent pentru stocarea melodiilor pe hard.
Wave comprimat MP3	44100 Hz	Mono	-	77,9 Kb	95	Pentru sisteme mai vechi cu hard mic și o placă de sunet slabă.
IMA ADPCM	44100 Hz	Stereo	2 biți	216 Kb	93	Poate fi folosit la comprimare în loc de MP3. Dezavantajul - nu este recunoscut de orice program.
ACM Waveform	44100 Hz	Stereo	16 biți	1,68 Mb	99	Identic cu Windows PCM, putînd fi folosit în locul acestuia.
AD LIB Sample	44100 Hz	Stereo	16 biți	1,68 Mb	99	Are aceeași calitate și caracteristici ca Windows PCM: este recunoscut doar de anumite programe (S. Forge)
AMI GA SVX	44100 Hz	Mono	8 biți	430 Kb	75	Există
Apple AIFF	44100 Hz	Stereo	16 biți	1,68 Mb	99	Merge în special pe Apple, dar anumite programe îl fac folosibil pe PC.
Creative Labs VOC	22053 Hz	Stereo	8 biți	431 Kb	69	Există.
Real Audio RA	32000 Hz	Stereo	-	99 Kb	74	Sunt și variante la 44100 Hz, însă prezintă dezavantajul unui mono.
Real Audio RA	44100 Hz	Mono	-	97,9 Kb	94	Datorită spațiului mic pe care îl ocupă, sunt folosite în mare pe Internet

Testul cu privire la fișierele audio, a fost realizat pe o placă de sunet SB LIVE , folosind programele Sound Forge, Cool

Edit Pro, Wave Studio. Astfel pentru diverse formate, în funcție de varierea caracteristicilor au fost trase concluzii în

ceea ce privește calitatea, spațiul ocupat, precum și unele recomandări și observații.

* înregistrarea a fost făcută de pe un CD original pe parcursul a 10 secunde.

CALIGARI TRUESPACE 4.3

TrueSpace este un program de modelare și renderizare 3D care luptă pentru supremație pe o piață cu concurență acerbă

Tip program

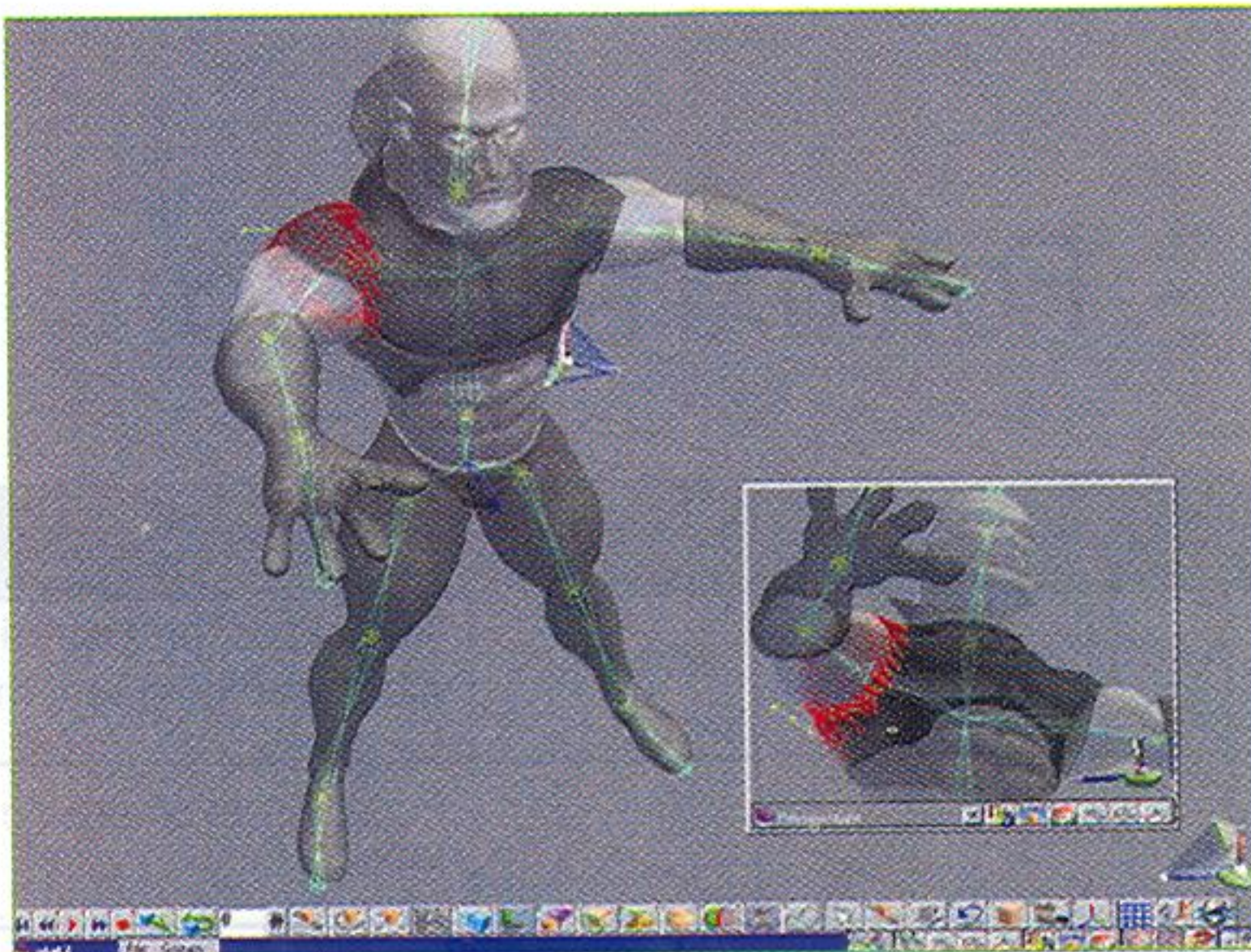
Modelare/animație 3D

Complexitate

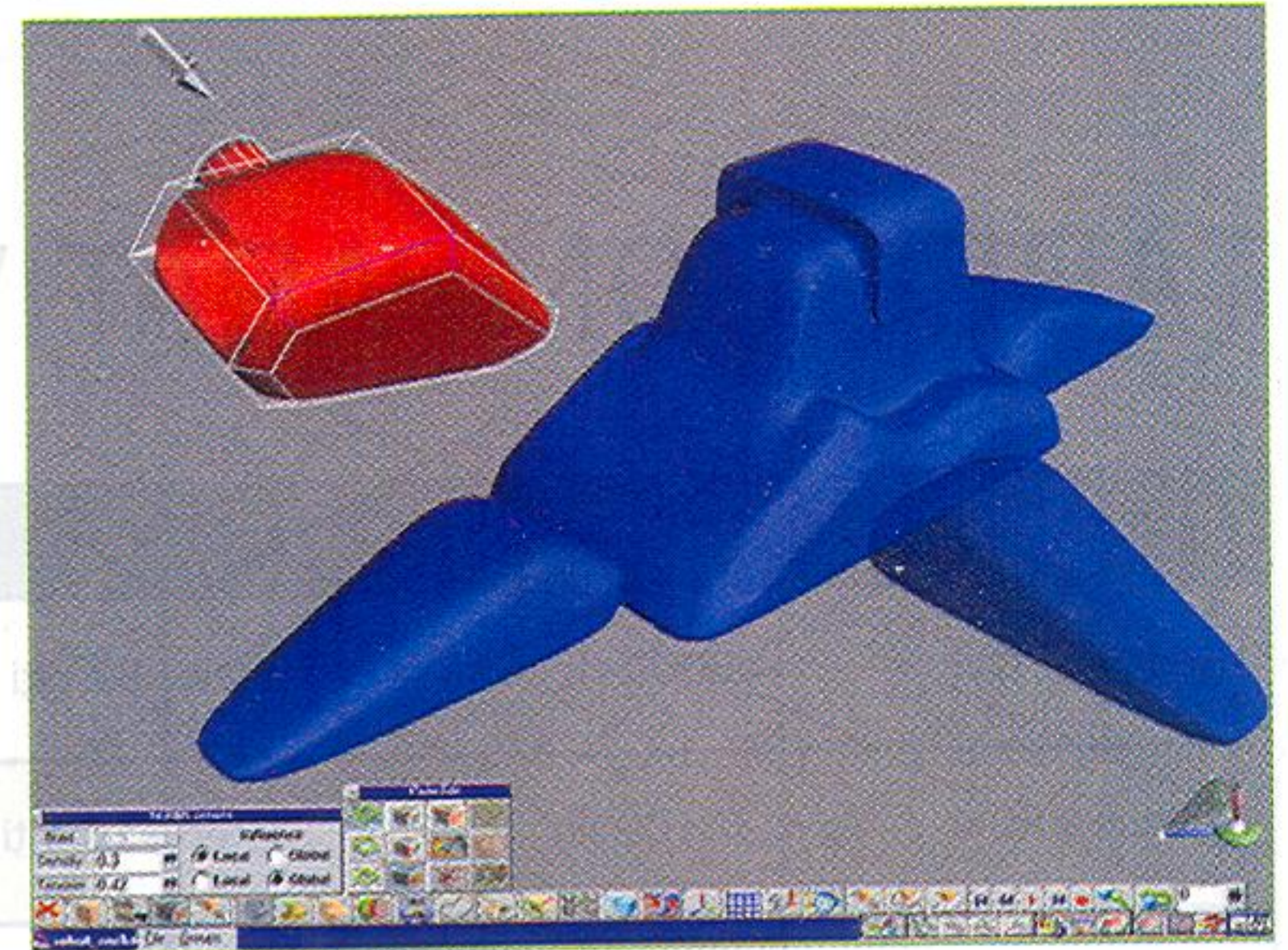
Foarte ridicată

Redactor

Adrian Dorobăț



Animația personajelor se realizează folosind clasicul sistem de "bones".



Curbele NURBS sunt folosite pentru a aproxima formele neregulate ale obiectelor organice.

TruSpace este un program de modelare și renderizare 3D care luptă pentru supremație pe o piață cu concurență acerbă, unde mai evoluează concurenți de marcă precum 3D Studio Max, Lightwave și Soft Image. Produsul celor de la Caligari este puternic, fiabil și are atâtea facilități interesante încât cred că sunt îndreptățiți să afirm că TrueSpace este dacă nu alegerea extremă, cel puțin un program care nu trebuie cu nici un chip trecut cu vederea.

Mai întâi puțină istorie

În toamna anului 1986, un ceh pe nume Roman Ormandy fondează o companie de soft numită Octree Software. Inițial el dorea să creeze un pachet de animație 3D pentru Amiga plecând de la ideea de bază că eficiența și creativitatea designerilor ar fi radical îmbunătățite dacă acestora li s-ar oferi posibilitatea de a intra mai bine în contact cu obiectele 3D în spațiul de lucru. În 1988 firma își schimbă numele în Caligari și în 1990 lansează pe piață Caligari

Broadcast, un program de animație 3D pentru Amiga, ieftin, cu performanțe notabile și care aducea în plus o interfață tridimensională cu utilizatorul. Patru ani mai târziu, Caligari introduce pe piața produselor de grafică 3D TrueSpace 1.0, pentru PC și platforma Windows. Programul combină în același pachet numeroase opțiuni ca modelare organică, ray-tracing fotorealistic, animație de calitate TV și o interfață gen realitate virtuală ceea ce îl face să aibă un real succes. Versiunile 2.0 și 3.0 nu fac decât să aducă îmbunătățiri unei structuri care își dovedise deja calitatea. La sfârșitul anului 1998 apare în SUA varianta 4.0 și la începutul lui 1999 este transbordată și în Europa unde, ca și peste ocean, se bucură de un real succes. Și astfel ajungem în prezent, la TrueSpace 4.3.

Să fie lumină

În al doilea rând, versiunea a patra include un nou renderer fotorealistic bazat pe motorul de renderizare Lightworks Pro al firmei Lightwork Design, care este capabil să realizeze ceea ce specialiștii de la Caligari denumesc "hybrid radioactivity"-sintagmă pe care o voi traduce în lipsă de alți termeni prin radioizotă hibridă. Ce înseamnă aceasta? Radioizotă este o tehnică prin

Din ce în ce mai ... 3D

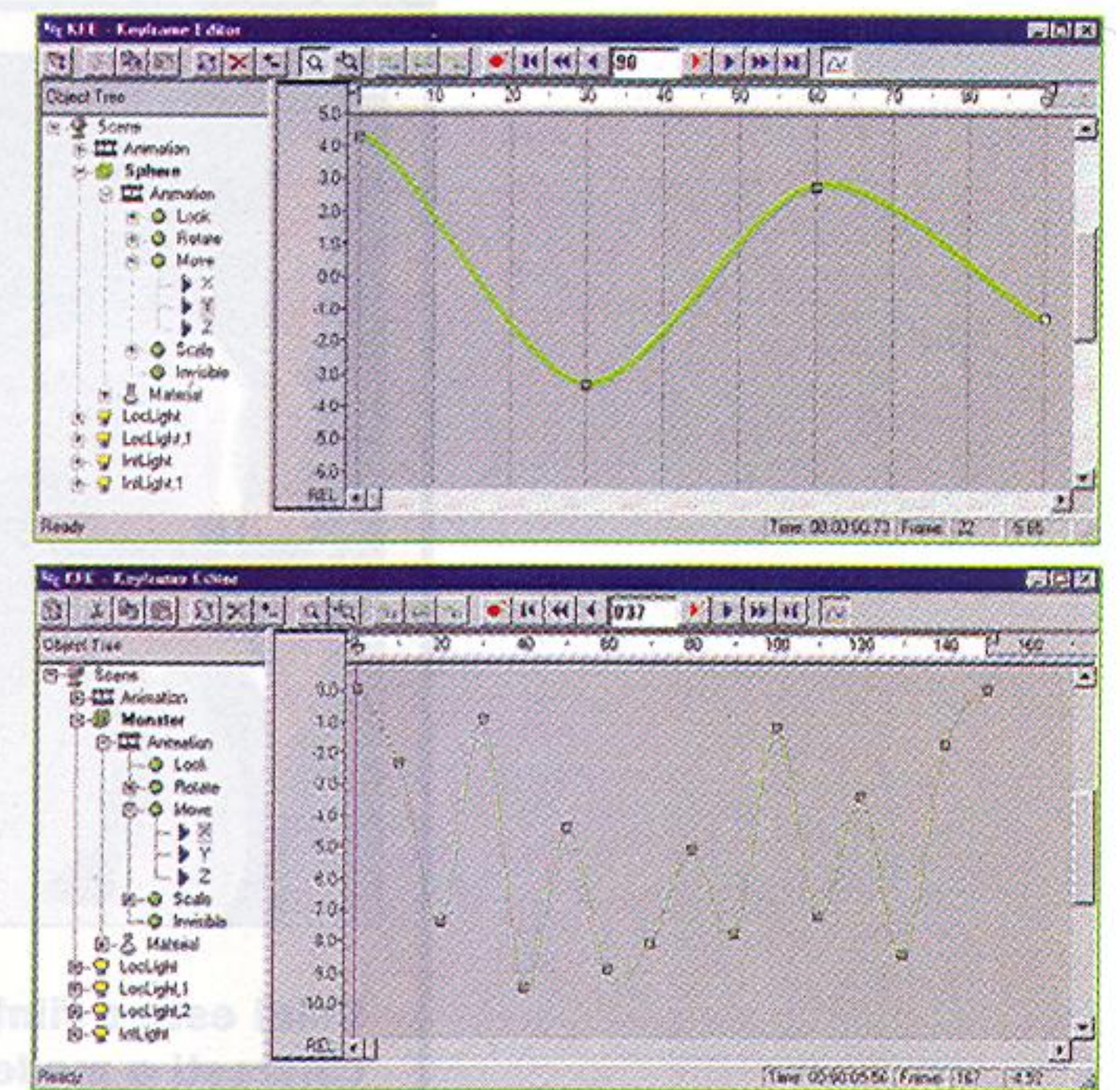
În primul rând, nu poți să nu observi interfața tridimensională care te întâmpină de la bun început. TrueSpace oferă implicit o singură ferestă de lucru, în care scena este văzută din perspectivă. Toate obiectele și luminile au niște manipulatori virtuali (widgets), care sunt integrați în mediul 3D și cu ajutorul cărora pot fi deplasate și modificate obiectele. Nu se mai pune problema orientării după axele X, Y și Z deoarece manipulatorii se poziționează întotdeauna în spațiul 3D în așa fel încât să fie vizibili și să indice clar funcția lor. Astfel interfața devine parte integrantă din spațiul de lucru tridimensional. Pentru cei obișnuiți cu lucrul în 3D Studio Max acest lucru poate fi puțin derutant la început dar fiți fără grijă, Caligari a

păstrat și varianta 2D și o puteți folosi pe aceasta, sau puteți face o combinație între cele două. Oricum, interfața suportă accelerarea hardware iar dacă aveți o placă performantă e bine să folosiți această opțiune, deoarece mediul de lucru arată mai bine tridimensional și cu texturi. Nici modul wireframe nu a fost lăsat pe dinafară, fiind și el accelerat hardware. În plus, TrueSpace vă oferă posibilitatea să lucrați real-time, adică cu toate obiectele texturate și cu toate luminile active. Asta dacă vă ține calculatorul, deși după spusele producătorilor programul nu are cerințe de sistem foarte mari (a fost construit pe un Pentium II cu placă video I740).

Materiale & texuri

Materialele din TrueSpace sunt compuse din patru straturi: culoare, reflexie, transparență și relief. Fiecare dintre acestea are la rândul său mai multe sub-tipuri. De exemplu la stratul de reflexie puteți alege dintre mat, metalic, phong, plastic, crom, oglindă și reflexie anizotropică. Aceasta din urmă este nou introdusă și vrea să însemne că materialul care o include reflectă diferit lumina în funcție de unghiul de incidență, efect întâlnit în lumea reală la obiectele din metal lustruit. Materialul este cel care stabilește caracteristicile generale ale obiectului, însă orice material

sau strat al unui material poate fi înlocuit cu o textură, care trebuie importată din afara programului. Pentru a realiza efecte mai performante, se pot combina între ele mai multe texturi diferite, după un sistem asemănător cu layerele din Photoshop. În plus, programul vă permite să pictați în mod direct texturile și hărțile de relief (bump maps) pe obiecte, ceea ce conferă lucrului mai multă precizie și elasticitate. În mod normal, pentru a face acest lucru ar fi trebuit să apelați la un program extern ca Metacreation Painter 3D, de exemplu.



Tabele ale funcțiilor de mișcare pentru animație

care se calculează distribuția totală a energiei luminoase într-o scenă 3D. Această tehnică se definește prin opoziție față de ray-tracing, unde se ia în calcul doar lumina care atinge obiectul "camerei de filmat", iar lumina difuzată este ignorată complet. Radiozitatea deservește mai bine realismul, deoarece, într-o scenă de interior de exemplu, multe suprafețe nu sunt luminate de loc de sursa de lumină directă, ci sunt vizibile datorită luminii reflectate difuz de alte suprafețe. De asemenea, o suprafață luminată în mod indirect poate părea de altă culoare decât dacă ar fi luminată direct, deoarece culoarea suprafeței reflectante se infiltrează în culoarea suprafeței care primește lumina. Iar atributul de hibridă alocat radiozității nu înseamnă altceva decât că aceasta funcționează în simbioză cu mai vechile tehnici ray-tracing și phong shading. TrueSpace suportă renderizarea volumetrică, ceea ce înseamnă lumini și umbre consistente, precum și efecte gen ceață sau fum. De asemenea sunt disponibile opțiunile de anti-alias adaptativ



Exemplificare a majorității modurilor de texturare disponibile utilizatorului în Truespace 4.3

(care se aplică doar în zonele care au nevoie de respectivul efect) și lumini cu efect de penumbră.

Modelare și texturare

Pentru a susține conceptul de modelare organică, din TrueSpace fac parte încă din versiunea 3.0 două modalități de plasmuire a formelor: NURBS și metasfere. Iată ce se ascunde în spatele acestor denumiri alambicate: NURBS sunt de fapt curbe spline raționale neuniforme (non-uniform rational B-splines), obiecte care au un număr mic de noduri și pot fi descrise printr-o funcție matematică. Ele sunt ușor de creat și de modificat și, cel mai important, au acel aspect neregulat și totuși neted al formelor organice, fiind folosite de

designeri la crearea de membre, fețe sau chiar buze, nasuri de caractere umanoide. Metasferele sunt după cum le spune și numele, niște sfere, cu ajutorul cărora se sculpează o formă dată. Lucrul cu ele se poate asemăna cu crearea unor figurine din plastilină: mai iei de aici, mai adaugi dincolo, țuguiezi, turtești și cît ai zice TrueSpace forma-i gata, mai trebuie doar "înveșmîntată" pe măsură.

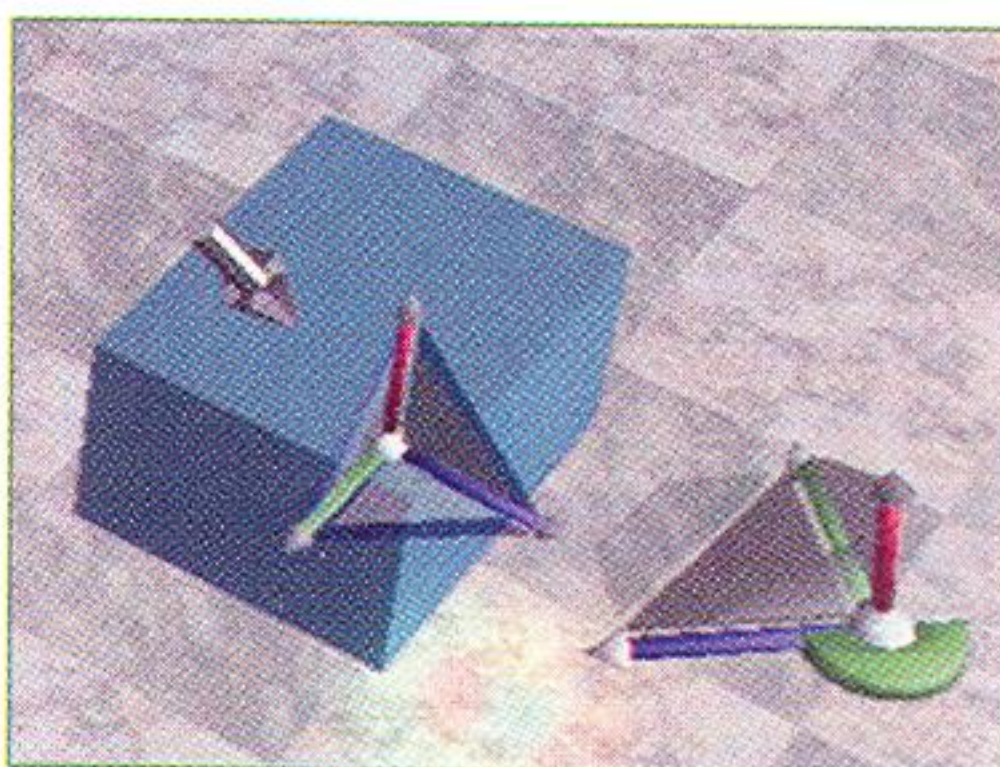
Despre animație

Ca și în restul programelor de profil, animația se realizează prin stabilirea unor cadre-cheie, căzînd în sarcina lui TrueSpace să calculeze ce se întîmplă cu obiectele în intervalul dintre acestea. Personajele care urmează a fi animate se construiesc ca

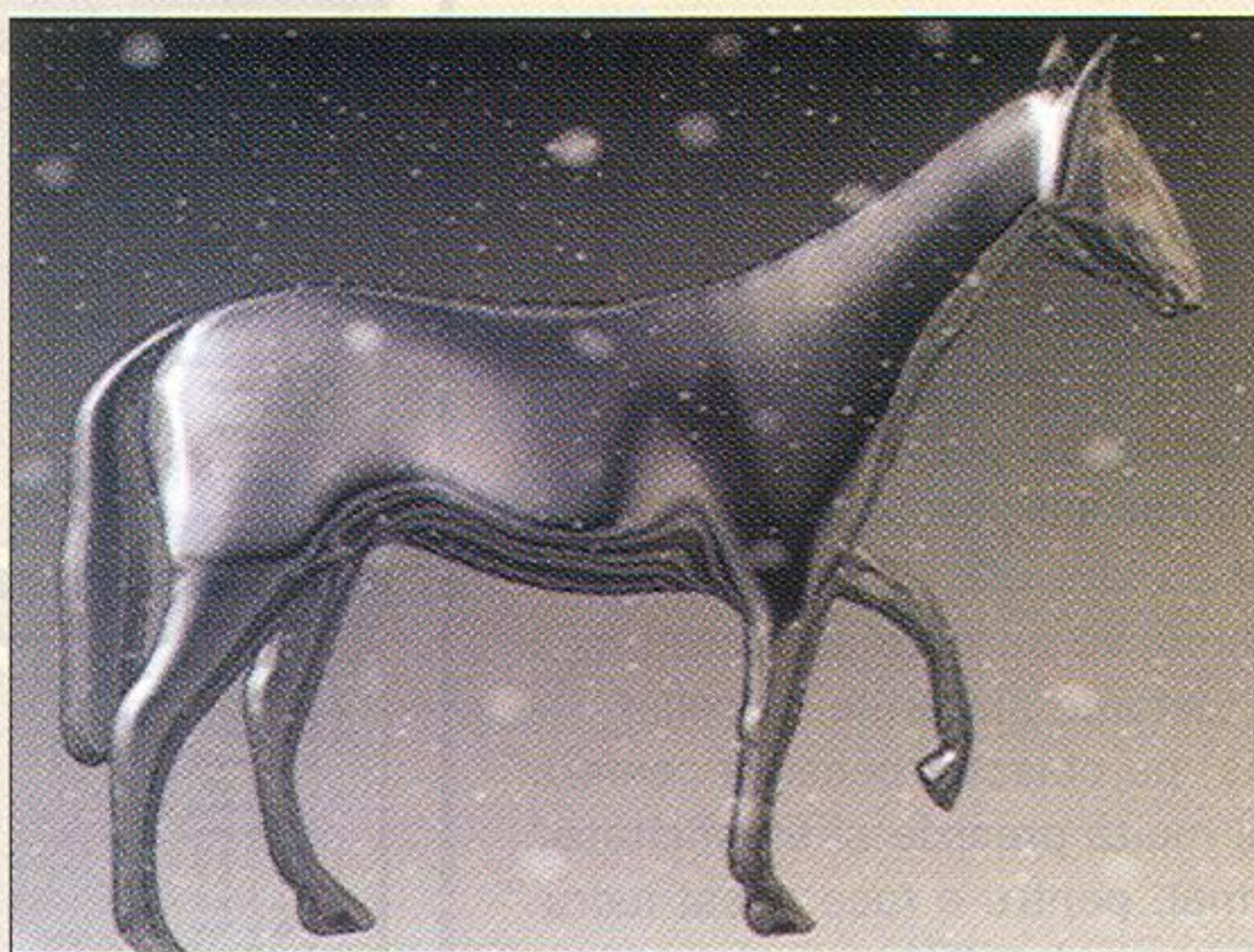
niște statui, apoi li se atribuie un set de oase (bones) care se constituie într-un schelet. Acest schelet este animat, de fapt, mișcările sale fiind transmise personajului, care se adaptează ca o marionetă la mișcările sforilor păpușarului. Totuși, "pielea" personajului se pliază natural pe "oase", se pot crea chiar mușchi care să se încordeze, totul datorită conceptului LiveSkin propus de Caligari, similar modulului Phisique din plug-in-ul Character Studio pentru 3DS Max. Obiectele conectate între ele se conformează cinematicii inverse (inverse kinematics) făcînd animația mai ușoară: în cazul unui lanț de exemplu, este de ajuns să miști prima verigă, iar mișcarea se va transmite din ce în ce mai difuz în funcție de rigiditatea conexiunilor pînă la capătul șirului. Iar în ceea ce privește dinamica, aveți mîna liberă. TrueSpace știe să detecteze coliziuni și poate calcula comportamentul obiectelor în urma impactului. Sau de exemplu, puteți să stabiliți obiectele ca fiind din hîrtie, cauciuc sau metal, le puteți seta greutatea, accelerația, coeficientul de frecare și alți factori fizici și apoi să dați drumul animației. Cele de hîrtie vor pluti, cele de cauciuc vor topăi pe scenă, iar cele de metal... vor sta pe loc și vor rugini (!) .

TSX și alte lucruri interesante

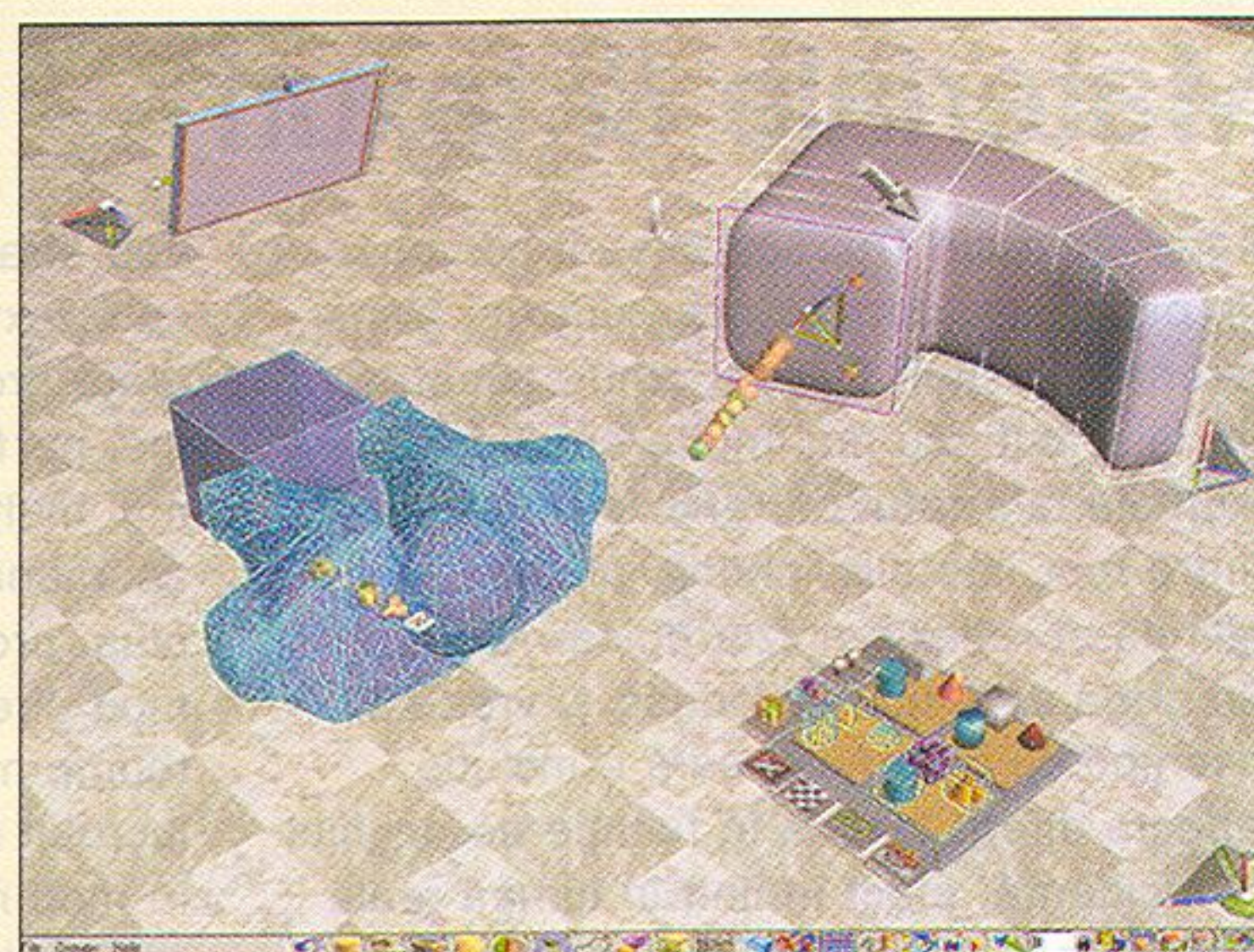
Odată ce un produs multimedia care acceptă plug-in-uri are succes și se vinde, e imposibil să nu apară zeci de firme dornice de



Tool-urile de manipulare ale obiectelor și scenei (widgets).

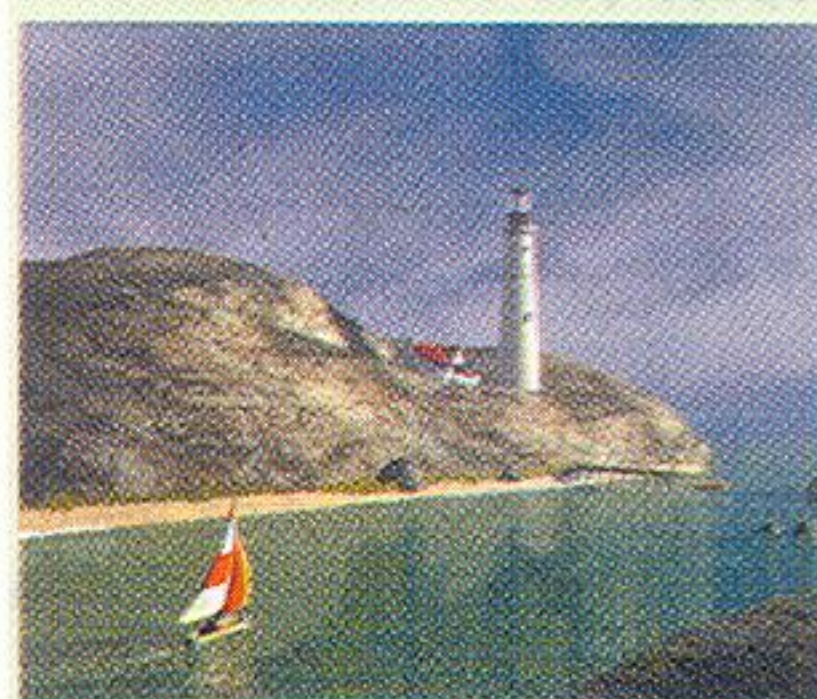


Calul este o ființă dragă omului pe care cînd nu o călărești o modelezi în Truespace.



Interfața complet 3D poate pune unele probleme de adaptare.

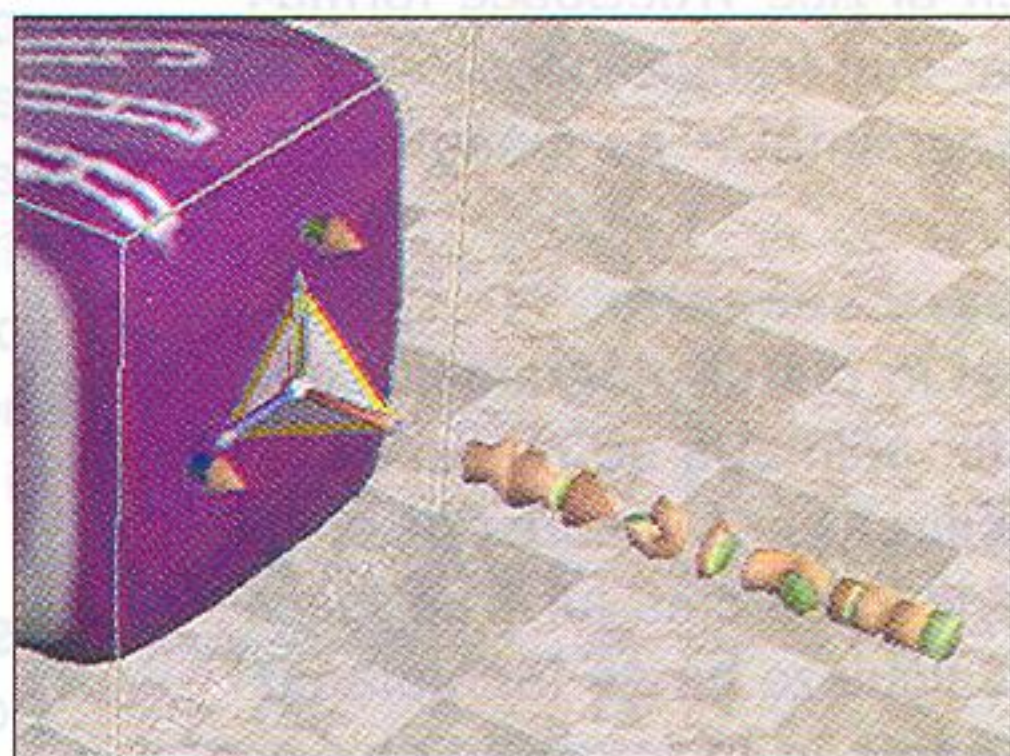
Poze realizate în Truespacel



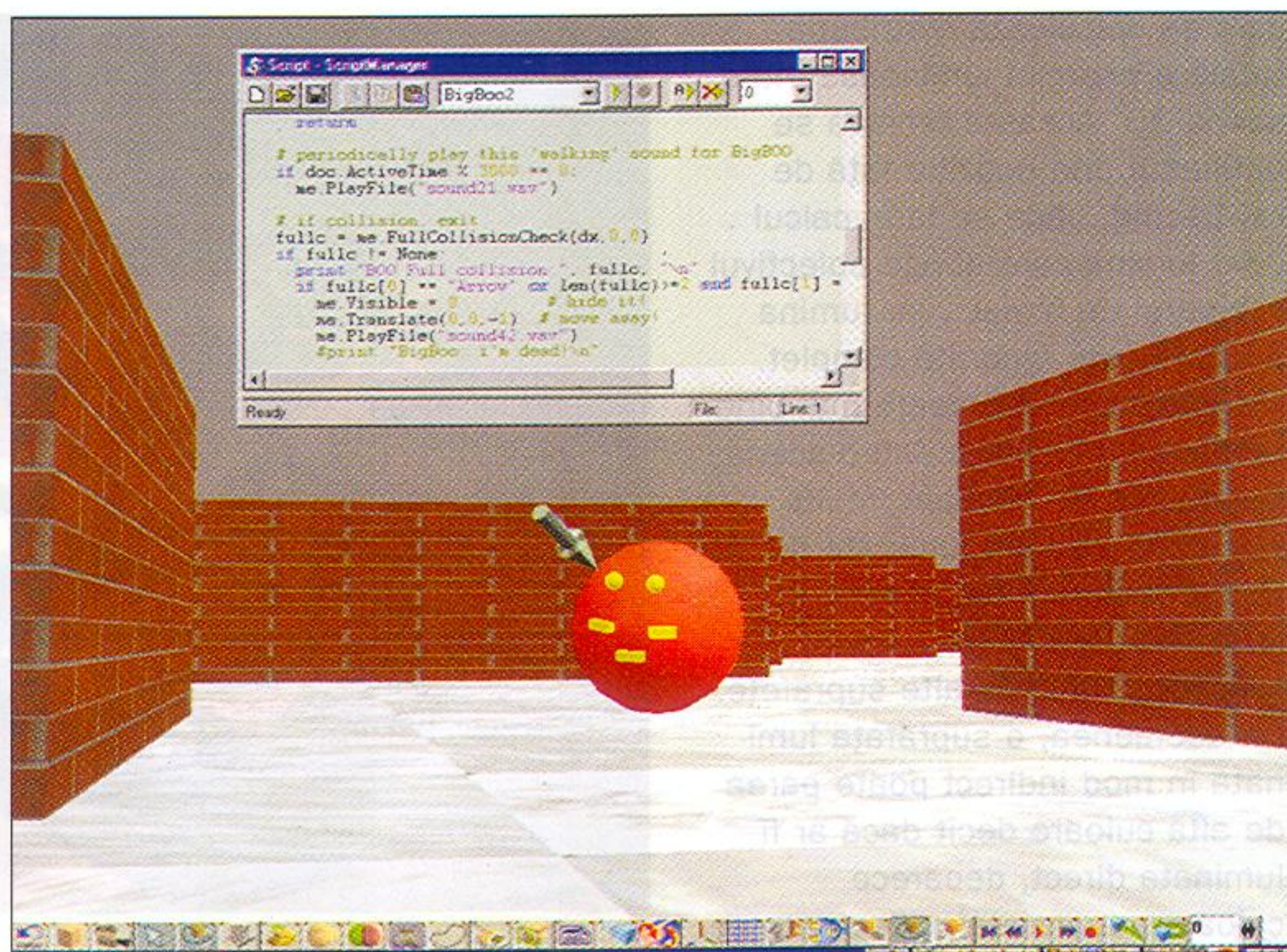
cîștig care să se apuce să con-ceapă extensii pentru el. TSX-urile sau TrueSpace eXtensions sunt plug in-uri realizate de diverse firme care aduc diverse îmbunătățiri programului. Nu toate merită băgate în seamă, dar printre ele se găsesc multe originale și de calitate:

Vertilectric de la Blevins Enterprises realizează efecte spectaculoase gen fulgere, lens flares și glow organic, iar Fractal Flow de la Digimation distorsionează imaginea după un algoritm bazat pe fractali ceea ce poate duce la efecte gen cloacking-ul navelor din Star Trek sau tremurul aerului fierbinte deasupra unui foc. Tree Druid, un plug-in de Lightwave a apărut de ceva timp și în format TSX. Cu el se pot realiza copaci de orice fel, de la bonsai pînă la palmieri, care seamănă surprinzător de mult cu replicile lor din lumea reală. Bitmap Genesis generează terenuri aleatoare ca un fel de Bryce 3D la scară mai mică.

Toate acestea și multe alte plug in-uri au fost realizate folosind limbajul Python, cu care se pot realiza de altfel și scripturi în TrueSpace care să controleze animația și modelarea. Scripturile



Meniu de setare al proprietăților obiectelor



Cu ajutorul scripturilor în limbaj Python se pot realiza animații interactive sau chiar jocuri mai puțin complexe gen Pacman 3D.

pot ajunge pînă la o asemenea amploare încît o simplă scenă să se transforme într-un joc gen Ping-pong, Space Invaders sau Doom. Toate acestea foarte 3D bineînțeles, lucru sprijinit și de implementarea în program a soft-ului Intel RSX care oferă sunet 3D pozițional, cu opțiuni ca atenuare sonoră și efect Doppler.

În loc de concluzie

Poate că par un pic prea entuziast, dar produsul celor de la Caligari m-a impresionat în mod deosebit. Sfatul meu este că, dacă sunteți pasionați de grafica 3D, ar trebui să faceți loc și pentru TrueSpace în rack-ul de CD-uri, alături de Bryce, 3DS Max, Lightwave și ce altceva mai aveți. Merită! Și dacă reușiți să creați ceva demn de atenția

lunii, trimiteți imaginea sau filmul celor de la Caligari. Lună de lună are loc pe site-ul lor un concurs tematic dotat cu premii generoase: plăci 3D și CD-uri. Sau dacă nu, trimiteți-le pe adresa XtremPc; dacă merită, le vom publica și, cine știe, poate și cîștigați ceva.

TRUESPACE 4.3

Preț: 600\$
 Producător: Caligari
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- modelare 3D.
- animație.
- randare foto realistă.
- modul de radiozitate.

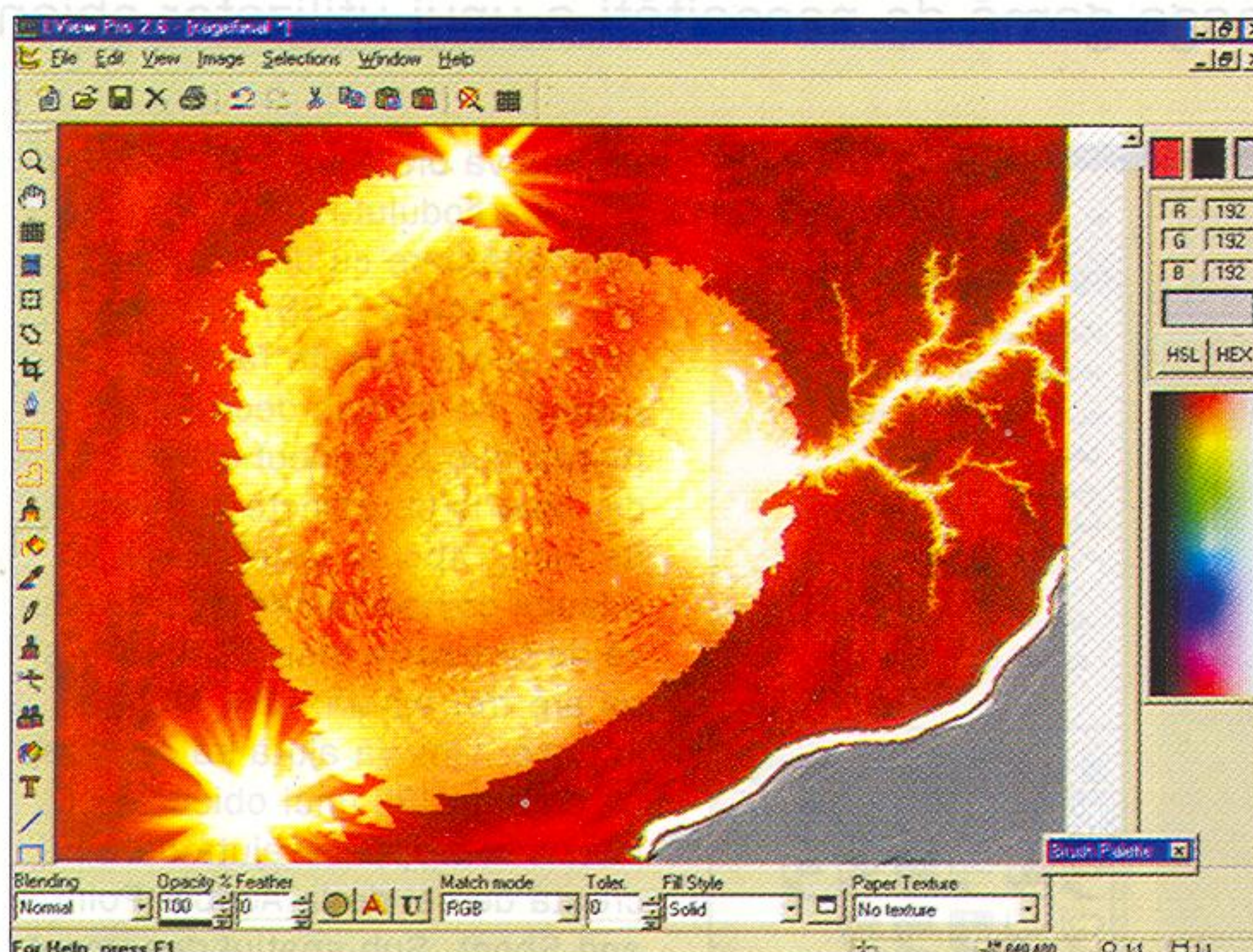


LVIEW PRO 2.6

Utilitar de procesare a imaginilor ce poate fi asemănat cu PaintShop Pro, teoretic, deoarece în practică are dotări mult mai săracăcioase decât acesta.

Tip program	Procesare imagine
Complexitate	Mică
Redactor	Adrian Dorobăț

Programul se autodefiniște drept un utilitar de procesare a imaginilor și poate fi asemănat cu PaintShop Pro, teoretic, deoarece în practică are dotări mult mai săracăcioase decât acesta. Alături de uneltele de desen bitmap (Brush, Airbrush, Crayon) și clasicul Pen pentru desenarea formelor vectoriale, Lview oferă și posibilitatea setării unei anumite texturi pentru hîrtia pe care se desenează (canvas). Pentru toate tool-urile grafice programul suportă opțiunile wet edges (cerneala difuzează către marginile pensulei), ink build (dîrele lăsate de pensulă se suprapun într-un mod apropiat de realitate) și ink fading (urmele pensulei descreșc în intensitate cu un număr de pași de la 100% pînă la transparentă). Efectele și transformările sunt în număr destul de mic și nici nu sunt din



cale afară de spectaculoase.

Caracteristici noi față de versiunile anterioare și față de alte programe sunt: modurile de mixaj (blending) Saturate, De-saturate, Emboss, Blur și Smudge,

selecții semitransparente, utilizarea modelelor predefinite și a texturii hîrtiei în zonele de selecție și modul Free Deform care permite deformarea unei zone prin manipularea punctelor

cheie ale căilor vectoriale ce alcătuiesc marginile selecției. Lview are inclus și un utilitar de catalogare a imaginilor, denumit firește Lview Catalog, care organizează imaginile de pe hard folosind thumbnail-uri și care suportă și modul slide show. Programul poate fi folosit cu succes ca înlocuitor al Paint-ului din Windows sau pentru orice formă de grafică la nivel neprofesional.

LVIEW PRO 2.6

Preț: N/A
 Producător: Leonardo H. Loureiro
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- procesare de imagini
- cîteva opțiuni în plus față de Paint-ul din Windows



Tip program

Set de efecte

Complexitate

Mică

Redactor

Adrian Dorobăț

REPLICATOR 5

Efectele sunt în număr de 32, ceea ce nu înseamnă foarte mult, ba chiar sunt chiar prea puține ...



Repligator este o colecție de filtre și efecte care pot fi aplicate asupra unei imagini și ale căror caracteristici pot fi modificate în detaliu de către utilizator. Programul este construit în așa fel încît să poată fi utilizat cu un efort minim: există un wizard care gestionează în mod implicit efectele denumite nu se știe de ce, poate din motive de marketing (& relații

cu publicul), Object Xforms. Dacă se apasă repetat tasta F7, Repligator va alege automat un efect din listă și îl va aplica asupra imaginii. Puteți face acest lucru de 20 de ori și programul va adăuga separat fiecare imagine modificată într-un catalog din care o veți putea alege în final pe cea care vă place cel mai mult. Apoi apăsînd de mai multe ori pe F8, de această

dată, puteți modifica aleator parametrii efectului care a fost aplicat asupra imaginii. Se creează din nou 20 de variante dintre care trebuie să o alegeți pe cea mai estetică.

Vreți setări mai precise sau mai pe placul vostru? Tot ce trebuie să faceți este să apăsați F9 și parametrii interni ai efectului ales vă stau la dispoziție. Din meniul Properties se pot seta calitatea imaginii și modul de mixare al efectului cu imaginea originală. Efectele sunt în număr de 32, ceea ce nu înseamnă foarte mult, ba chiar așa putea spune că sunt chiar prea puține pentru a constitui un program de sine stătător care a mai trecut prin patru variante pînă acum.

Dintre ele merită amintite Text, care suprapune o pagină umplută cu un șir de caractere peste imagine, precum și cele intitulate Mondrian, Paul Klee și Jackson Pollock care transformă imaginea într-una în stilul respectivilor artiști.

REPLICATOR 5

Preț: N/A
 Producător: Owen Ransen
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

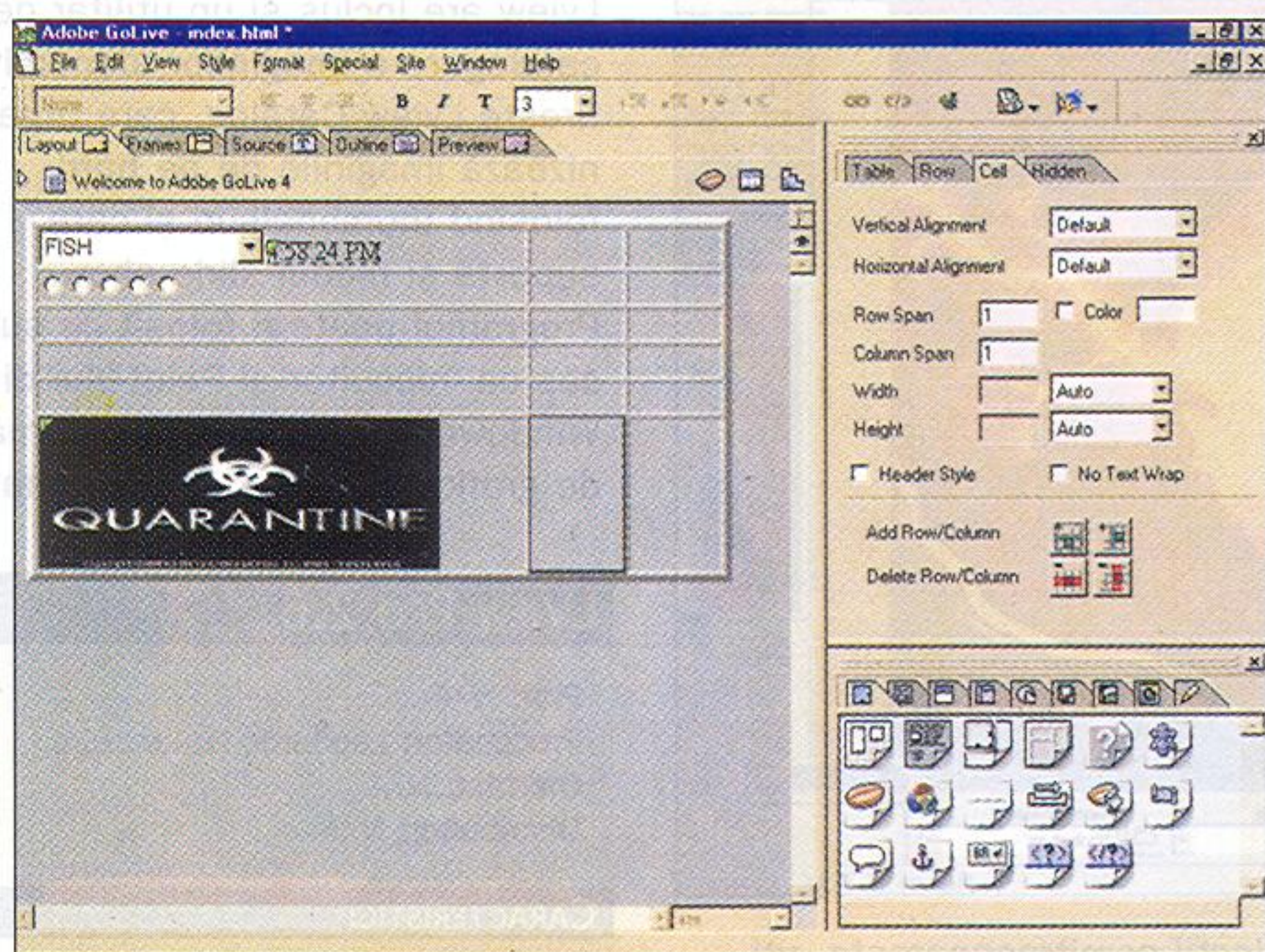
CARACTERISTICI

- colecție de filtre.
- prea puține pentru un program dedicat.



ADOBE GOLIVE 4.0

Librăria de obiecte este bine pusă la punct, subdiviziunile sale acoperind întreaga gamă de necesități a unui utilizator obișnuit.



Pentru a asigura compatibilitatea cu browserele mai vechi GoLive acceptă și paginarea cu tabele și pe cea cu layere.

Tip program

Creat pagini de web

Complexitate

Moderată

Redactor

Adrian Dorobăț

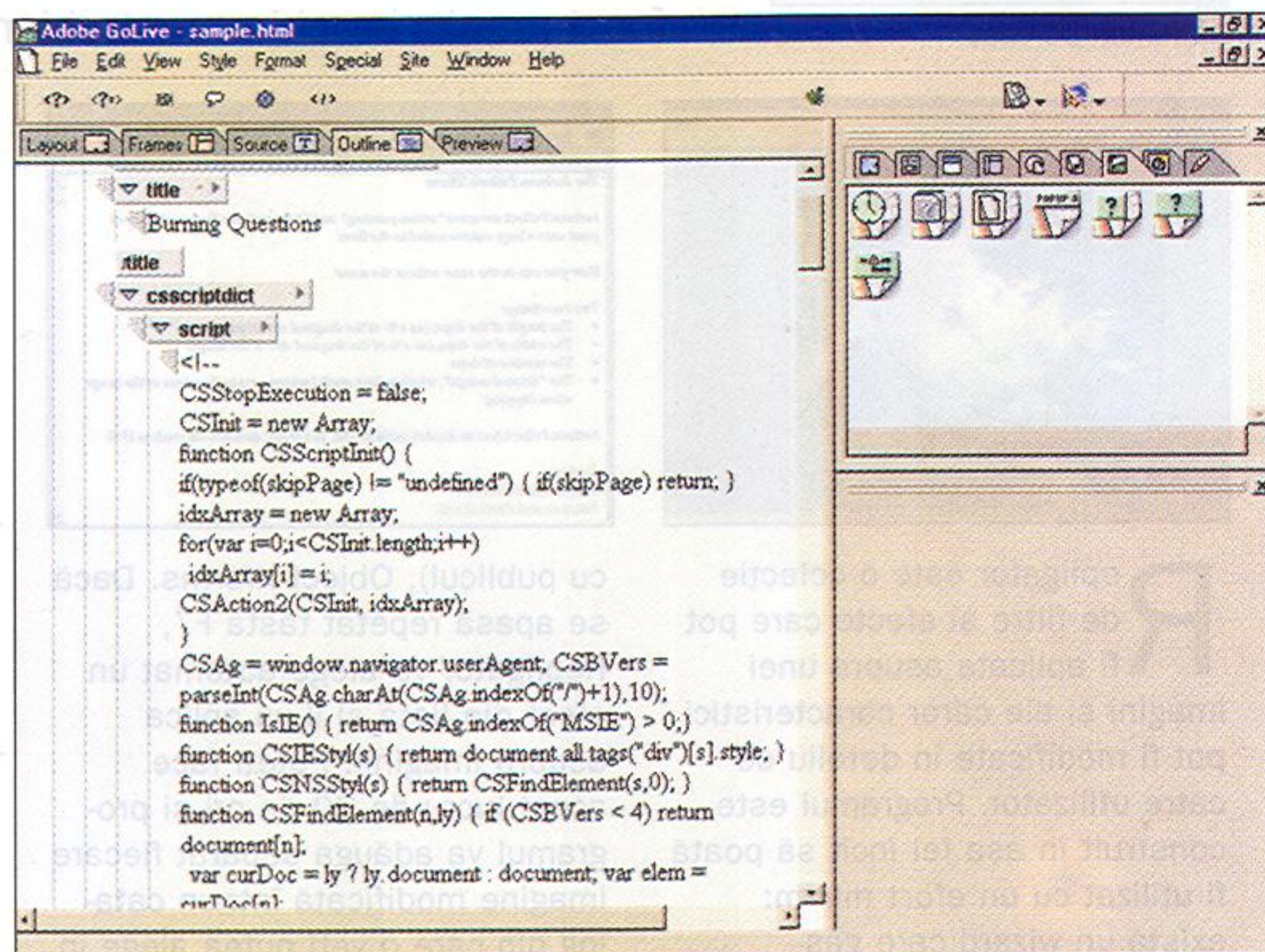
Ajuns la versiunea a patra, programul pentru design de pagini web de la Adobe combină funcțiile de administrare a unui site cu instrumente avansate de proiectare WYSIWYG (What You See Is What You Get). De asemenea, produsul suportă Java Script, Dynamic HTML și descrierea de stil în cascadă (CSS).

GoLive are ca prim punct de atracție ușurința în utilizare: fereștrele de lucru sunt dotate cu tab-uri ce permit trecerea rapidă dintr-un mod de lucru într-altul, de exemplu de la modul de proiectare a site-ului la structurarea unei pagini individuale. Principalele item-uri între care se poate face transfer în fereastra de lucru sunt Layout, Frames, Source, Outline și Preview. Layout este un fel de schiță a paginii active care poate fi testată în Preview. Frames controlează împărțirea spațiului din pagină prin intermediul unor "rame". Source afișează codul paginii active și se constituie într-un editor HTML în mod text, care suportă editare drag&drop (pot fi trase în pagină obiecte-cod HTML) și autoselectarea codului pentru obiectul activ (syntax highlighting).

Outline vă oferă o structurare ierarhică a codului HTML, asemănătoare cu descrierea de stil în cascadă (CSS). Obiectele pot fi și ele plasate facil în pagină, nu trebuie decât să le mutați prin procedeul drag&drop din librăria de obiecte în spațiul de lucru. Apoi le puteți edita și adăuga comportamente folosind-o de fereastra Inspector, care și ea are trei tab-uri: Link, Style și Actions. Link vă ajută să asignați un anumit URL unui obiect; aici intervine o opțiune ajutătoare creată de cei de la Adobe: Point and Shoot. Sub spațiul desemnat pentru URL se află un mic icon în formă de spirală care poate fi tras deasupra obiectului țintă, programul făcând automat legătura între cele două elemente. Style se referă la text și precizează fontul, mărimea și stilul caracterelor (Bold, Superscript, Teletype, Blink, etc.). Actions este meniul referitor la comportamente (behaviours), cu cele două componente: evenimente declanșatoare și evenimente declanșate. Acestea sunt cele clasice, mai puține decât în

alte programe, ca Director, de pildă, dar cum cele două nu au un domeniu tocmai comun de activitate, pot spune că acțiunile din GoLive sunt suficiente pentru a realiza pagini web animate și interactive.

Librăria de obiecte este bine pusă la punct, subdiviziunile sale acoperind întreaga gamă de necesități a unui utilizator obișnuit. Ea este împărțită în nouă categorii: Basic, Forms, Head, Frames, Site, Site Extras, Cyber Objects, Quick Time și Custom. Secțiunea Basic conține elementele cel mai des întâlnite într-o pagină web: linii, layere, tabele, imagini, ActiveX și Java Script, precum și obiecte ajutătoare de genul schiței-caroiaj (grid lines). În Forms puteți găsi formulare cu butoanele, spațiile de text și restul elementelor aferente, care pot fi plasate în zona body a paginii. În categoria Head se află obiectele ce își găsesc întrebuințare în zona head a documentului HTML: tag-uri, comentarii, scripturi și altele. Secțiunea Frames este alcătuită dintr-o serie de modele predefinite pentru

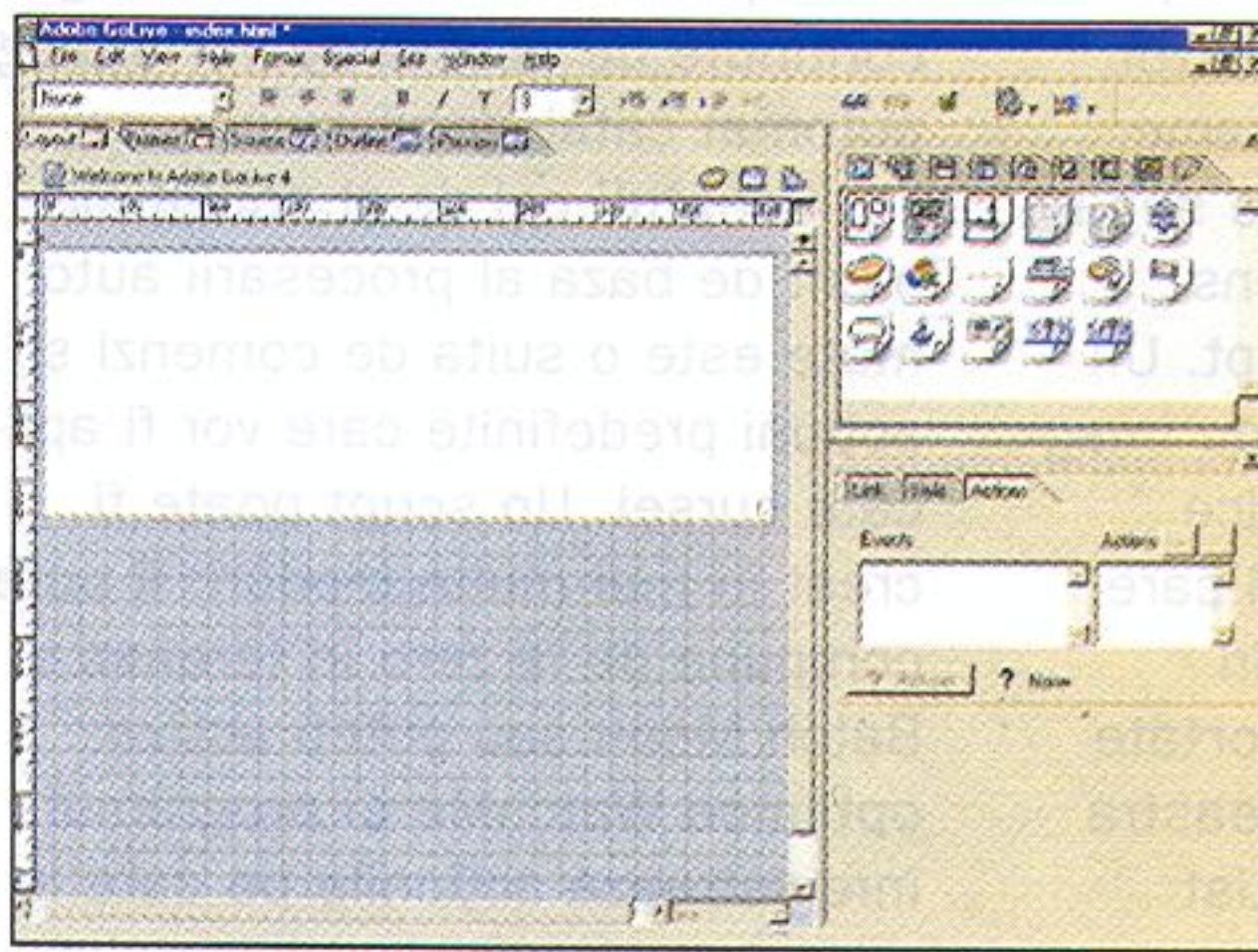


O prezentare în genul Explorer-ului din Windows a codului HTML inclus în pagină.

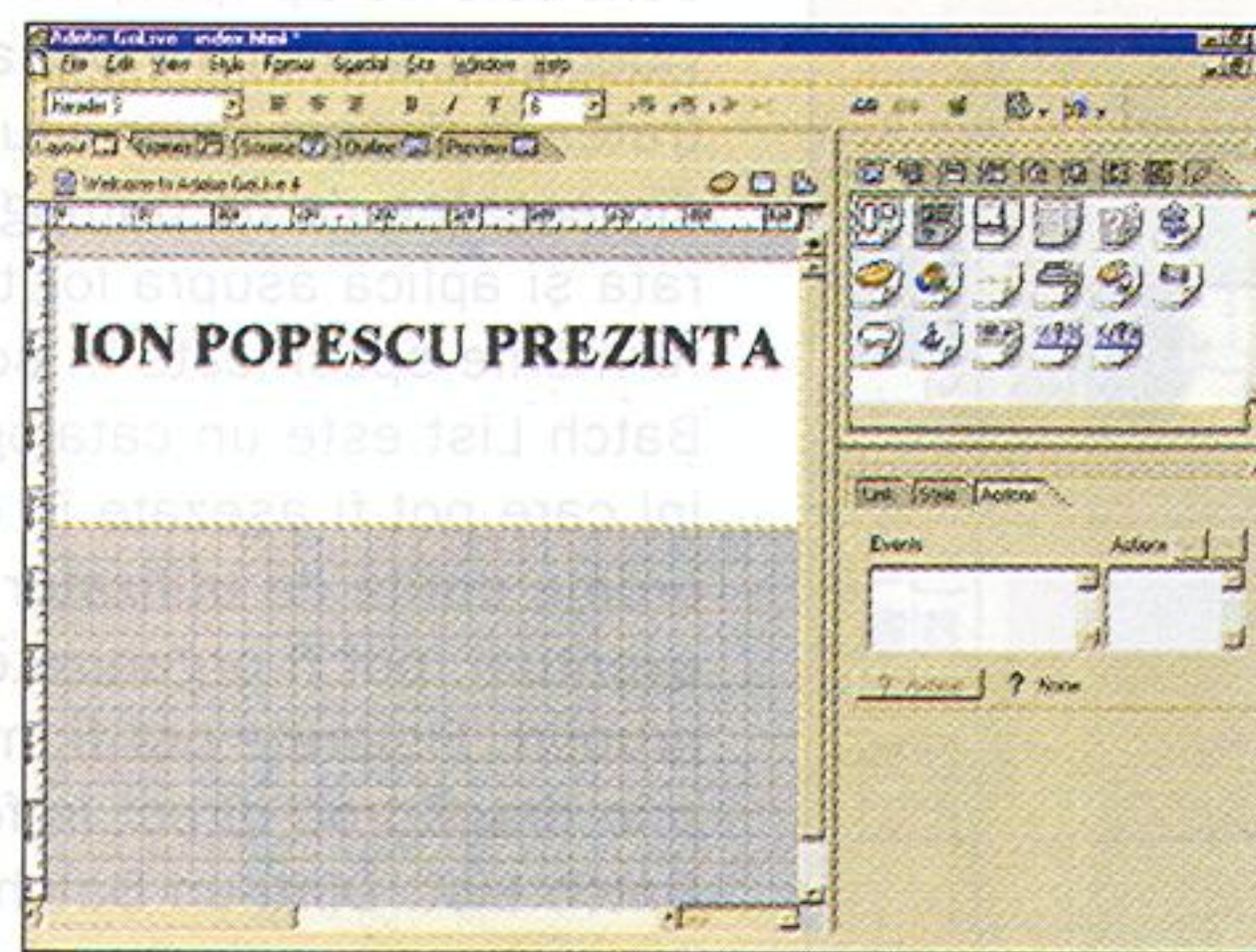
MINIGHID

Cum să animezi cu Dynamic HTML

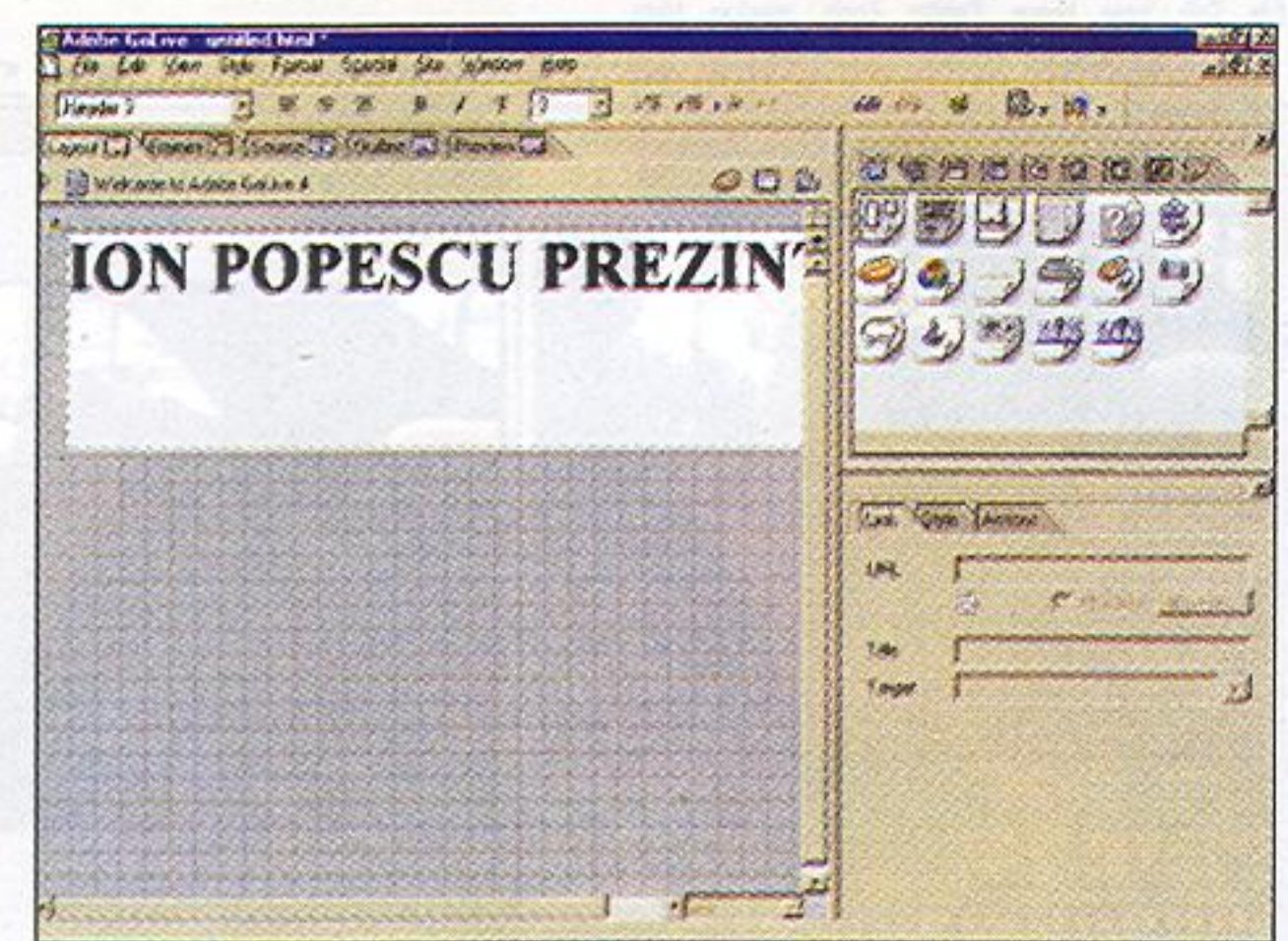
DHTML sau Dynamic HTML este un mod de animație care folosește codul HTML pentru a înregistra schimbările poziției unui layer de-a lungul unei perioade de timp. Iată cum se poate realiza o animație foarte simplă: efect de scroll al unui text în pagină.



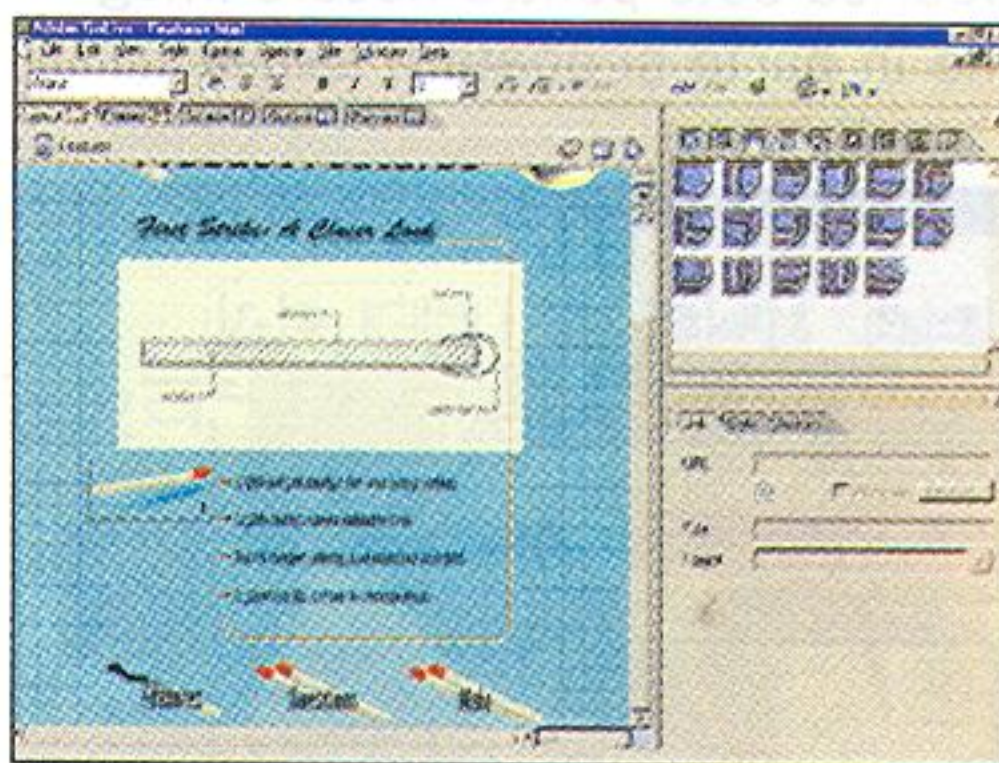
Deschideți o pagină nouă. Creați un "Floating Box" de dimensiuni mai mari.



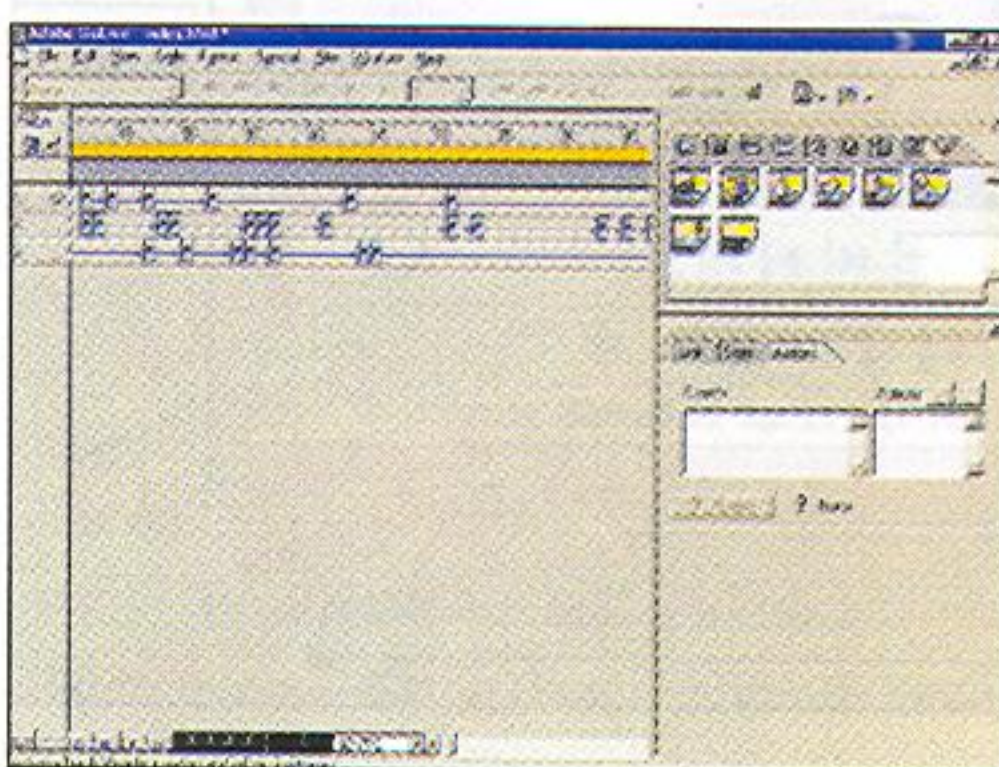
Scrieți un text cu opțiunile Header 3, Size 6, centrat și pe orizontală și pe verticală.



Mutați cadrul în afara paginii, apoi apăsați Record și trageți-l unde doriți să ajungă.



Site-ul demonstrativ inclus în GoLive descrie teoria chibritului.



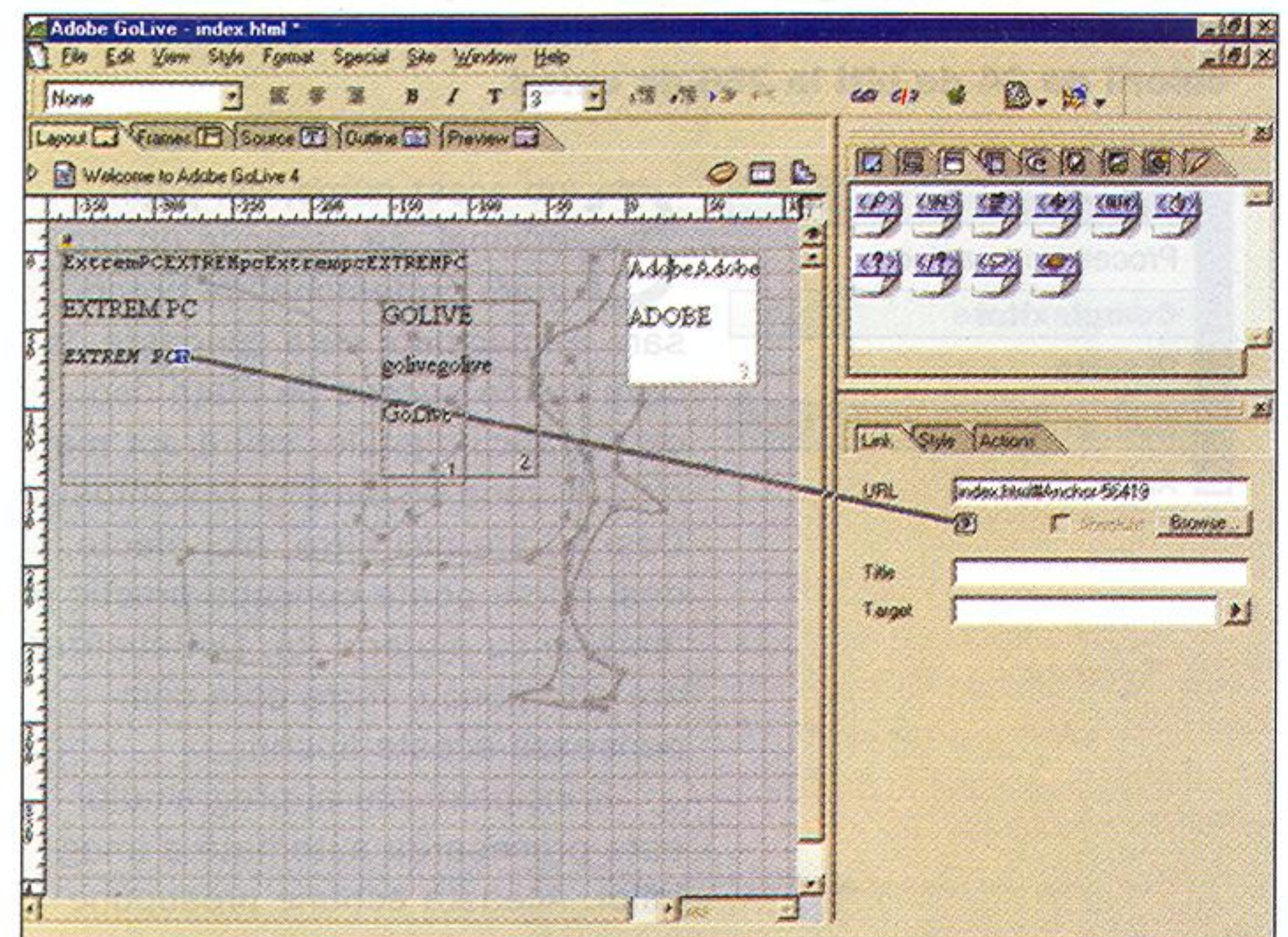
Track-urile pentru animația Dynamic HTML.

ășezarea ramelor în pagină, iar Site și Site Extras conțin obiecte ce pot fi folosite în fereastra rezervată pentru site, respectiv pagini gata formate. Cyber Objects reprezintă un ansamblu de grupări de tag-uri HTML și cod Java Script (gen dată/oră, butoane rollover sau buton browser switch) ce pot fi utilizate fie în

head-ul paginii, fie în body. Subdiviziunea Quick Time conține elemente de tip track video, efecte, sprite-uri, sunete, muzică, ș.a.m.d. Cea din urmă categorie, Custom, este cea care va conține obiectele voastre, dacă vă hotărâți să utilizați serios programul. Ele pot fi trase prin drag&drop din fereastra Layout pe suprafața acestui tab, iar GoLive le va stoca în memorie, astfel încât ele să poată fi refolosite.

Fereastra Inspector este cea care vă ajută să setați proprietățile particulare ale unui obiect plasat în pagina HTML. Ea este "context sensitive" ceea ce înseamnă că afișează parametri specifici în funcție de obiectul care este selectat. Din ea se poate opta pentru diverse caracteristici ale textului, se poate activa opțiunea de legătură Point&Shoot pomenită mai sus și se pot seta imaginile-referință.

Cu toate aceste caracteristici, programul se află undeva între entry level și un tool profesional, în sensul că un începător poate învăța în scurt timp noțiunile de bază ale designului de web, dar asta nu înseamnă că un profesionist i-ar putea găsi multe cusururi.



Facilitatea Point&Shoot ușurează realizarea link-urilor între elemente.

ADOBE GOLIVE 4

Pret: N/A
 Producător: Adobe
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

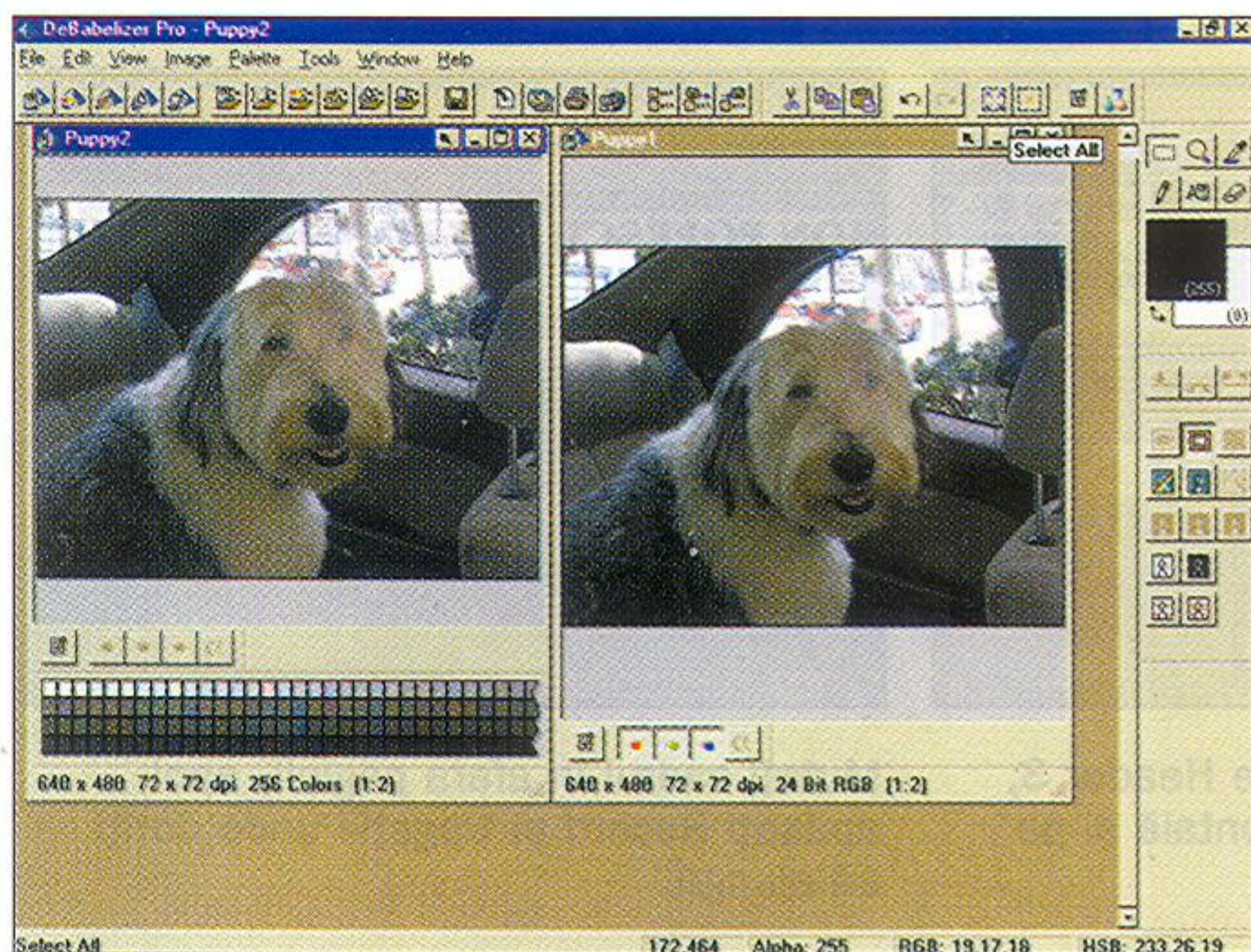
CARACTERISTICI

- Animație Dynamic HTML.
- Utilizarea modulelor ActiveX și Java Script.
- Configurare Drag&Drop.



EQUILIBRUM DEBABELIZER 4.5

În gama acțiunilor pe care le poate executa se încadrează: scalări, flip, rotate, trimming, setări de intensitate, contrast, gamma, saturație și rezoluție, precum și multe altele.



Între cele două imagini nu se observă practic nici o deosebire, deși cea din dreapta a fost redusă de la o adâncime a culorii de 24 de biți la 256 de culori.

Tip program

Procesare imagine

Complexitate

Ridicată

Redactor

Adrian Dorobât

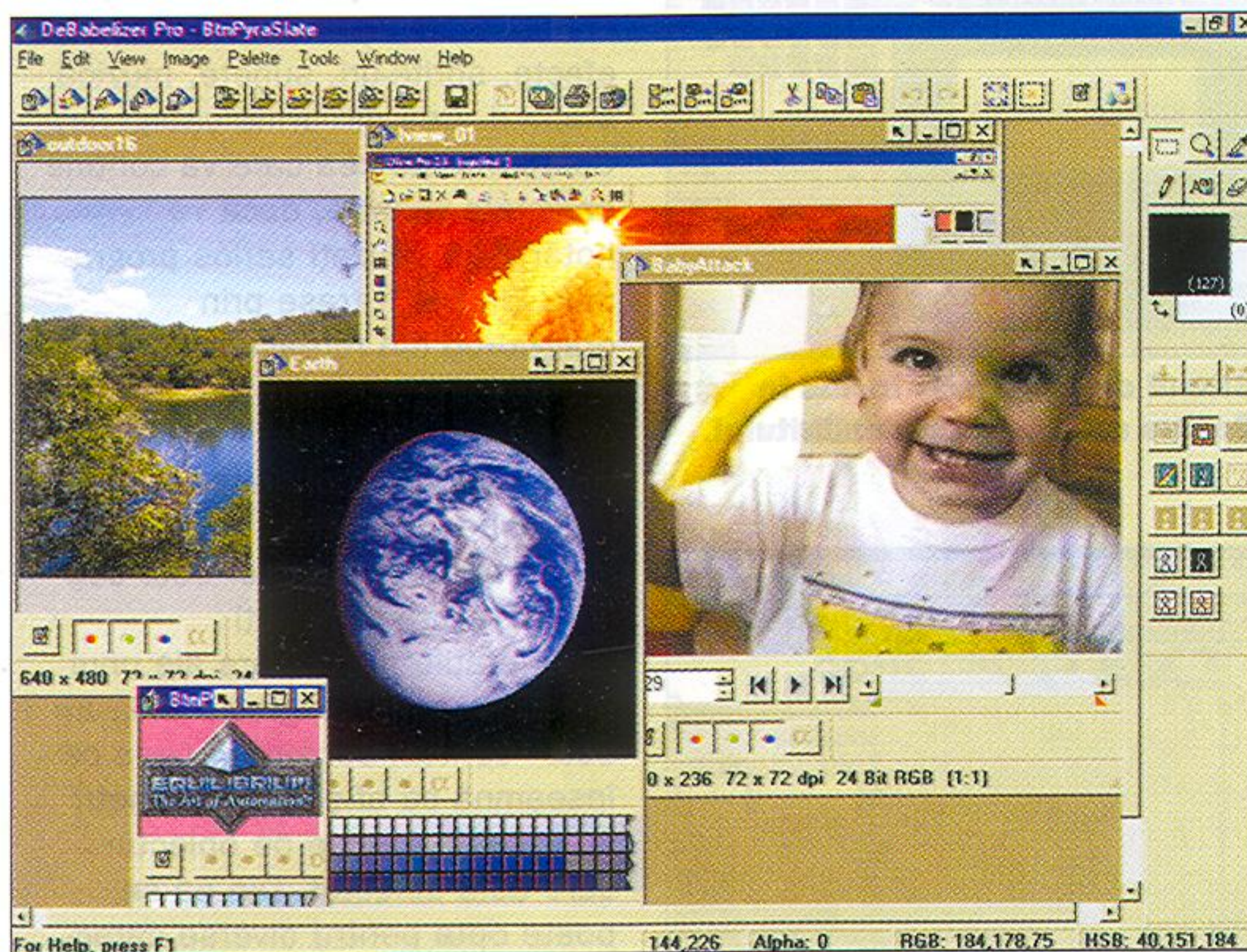
Sub acest nume, cel puțin original, se ascunde un program profesional de procesare a imaginilor care cunoaște de ceva vreme succes pe piața dedicată graficii digitale, ce-i drept mai mult în zona sistemelor Macintosh. Deși nu are nici filtre, nici efecte, deși nu se poate concepe practic o imagine cu ajutorul lui, DeBabelizer are alte puncte forte care compensează aceste lipsuri.

Principalul atu al programului este procesarea automată a imaginilor. Această acțiune presupune existența a două elemente: o sursă și un script. Sursa poate fi după caz o imagine, un document multiple-frame, sau un Batch List. Doi dintre acești termeni necesită unele explicații suplimentare: un document multiple-frame este fie un fișier cu mai multe layer-uri cum

sunt cele de tip .psd, fie un fișier video .avi sau .mov. DeBabelizer tratează fiecare layer sau frame din acestea ca pe o imagine separată și aplică asupra lor transformările specificate în script. Un Batch List este un catalog de imagini care pot fi așezate în orice ordine dorită de utilizator și care, eventual, pot fi organizate în grupuri. Fișierele pot fi importate prin drag&drop direct în fereastra Batch List. Dintr-un Batch List poate face parte orice fișier suportat de program și trebuie să precizez că DeBabelizer are cunoștință de o mulțime de formate grafice, printre care unele de care poate nici n-ați auzit vreodată. Fișierele video pot fi de asemenea incluse, iar dacă trageți un document HTML

deasupra unui Batch List, imaginile conținute de acesta se vor adăuga automat catalogului.

Scriptul, cel de-al doilea element de bază al procesării automate este o suită de comenzi și acțiuni predefinite care vor fi aplicate sursei. Un script poate fi creat în mai multe moduri: îl puteți compune de la zero în fereastra Batch Menu sau puteți activa opțiunea WatchMe și programul înregistrează acțiunile pe care le executați asupra unei imagini de test. De asemenea, fiecare imagine dispune de un Image Log în care sunt păstrate modificările ce i-au fost aduse originalului (similar ferestrei History din Photoshop, doar că este pentru fiecare imagine în parte și poate fi salvat



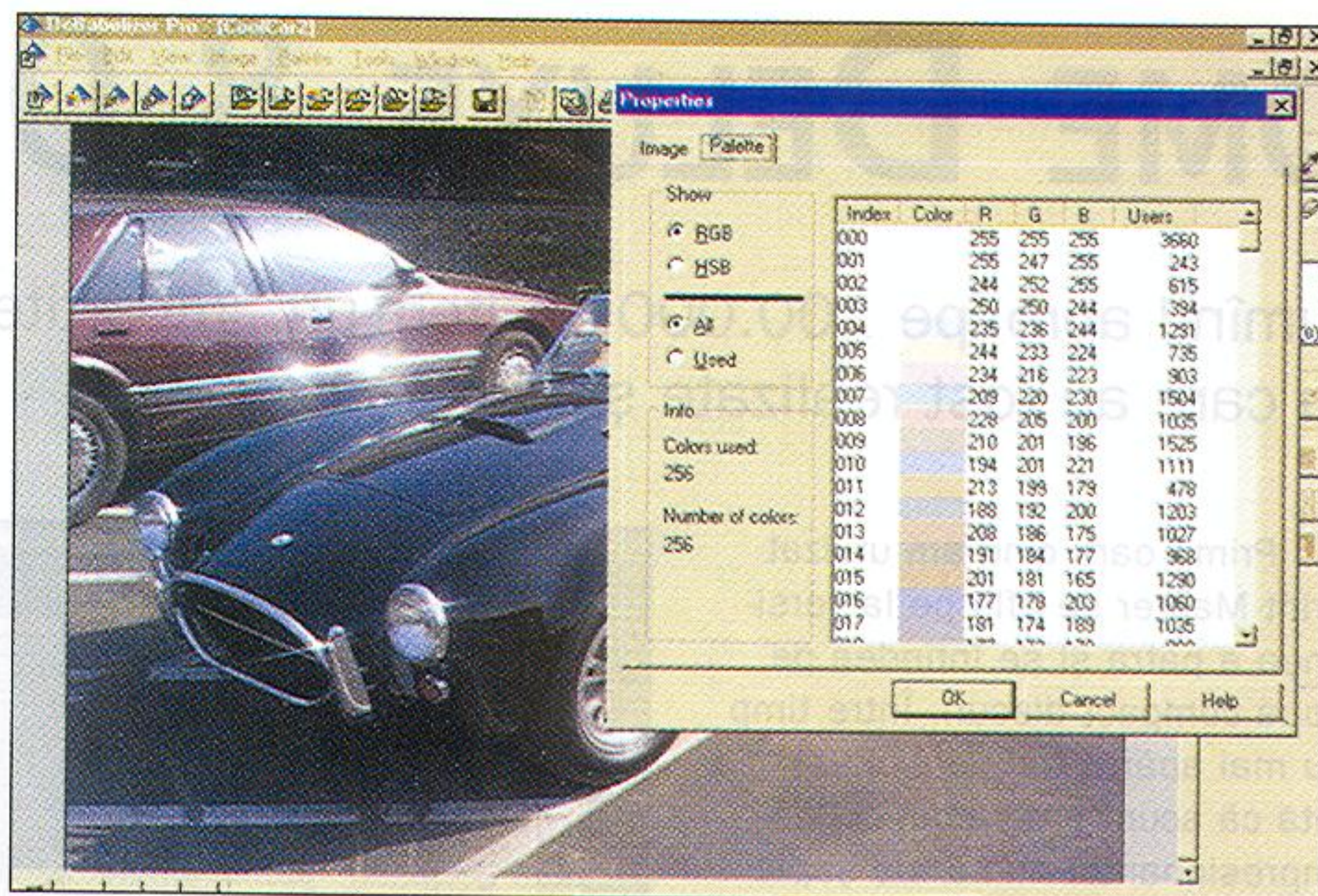
Numărul de documente care pot fi deschise în program este limitat doar de memoria sistemului.

Super paleta

Algoritmul de reducere a paletii de culori dă rezultate foarte bune fără ca acest lucru să dăuneze calității imaginii. Și pentru că tot vorbeam de palete de culori, o altă facilitate interesantă a programului începând cu

această versiune este posibilitatea de a crea o super-paletă pentru o serie dată de imagini, paletă care să adune laolaltă culorile din toate imaginile, aproximând nuanțele acestora pentru a le reduce numărul.

odată cu imaginea). Acesta poate fi deschis și puteți copia prin drag&drop acțiunile dorite în fereastra script-ului. O facilitate interesantă ar fi că într-un script pot fi incluse și comenzi de genul Start Paint, Start Explorer și Execute DOS Command. Asta înseamnă că DeBabelizer poate delega unele din sarcinile pe care



Sus: Din meniul Image Properties se poate consulta o descriere detaliată a paletelor de culori.

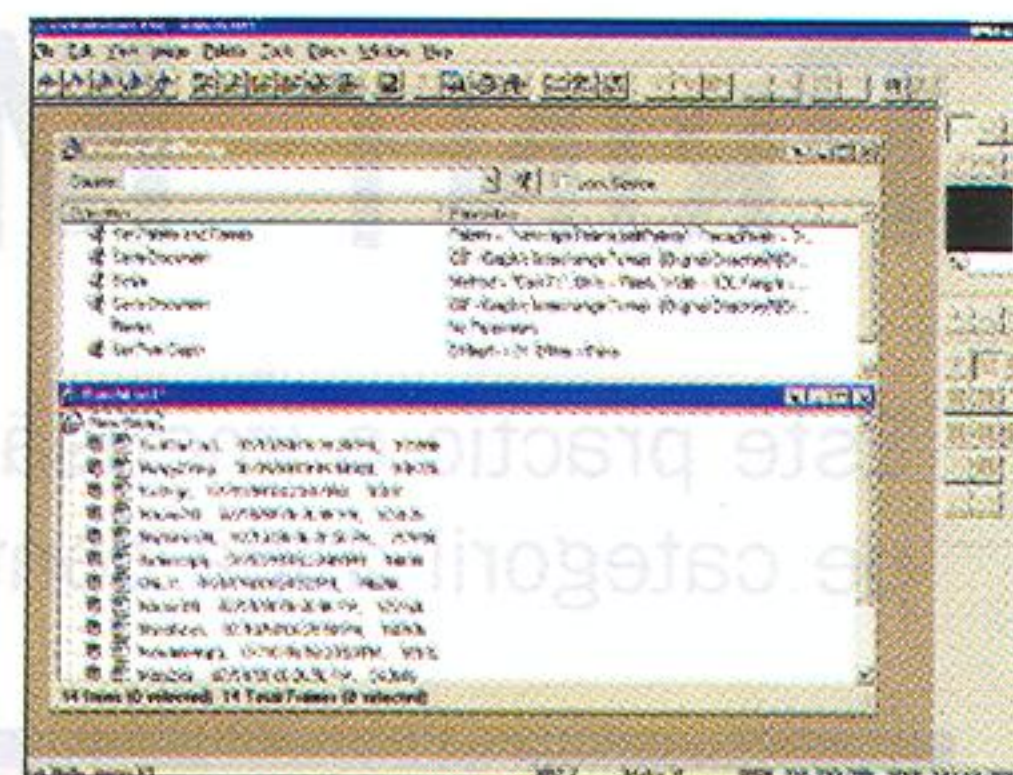


Se tratează filmele ca pe un document cu mai multe layer.

nu le poate executa unor programe care acceptă "misiuni" via linie de comandă, în genul X-res sau Lightview. Odată sursa și scriptul stabilite, puteți să vă duceți să luați prânzul; calculatorul își va îndeplini și nesupravegheat sarcina.

În gama acțiunilor pe care le poate executa se încadrează: scalări, flip, rotare, trimming, setări de intensitate, contrast, gamma, saturație și rezoluție, precum și multe altele. O altă opțiune utilă, care există și în versiunile mai vechi, este iconul ActionArrow, o săgeată micuță poziționată pe bara de titlu a ferestrelor-document. Aceasta poate fi trasă deasupra unui nou document și modificările aduse primului se vor reflecta asupra celui de-al doilea.

Nu pot decât să închei spunând că DeBabelizer nu este deloc inutil. Dacă lucrați des cu imagini, în mod sigur va veni un moment în care veți avea nevoie de un program cu facilitățile sale.



Combinarea unei surse, în acest caz un Batch List, cu un script dă naștere unui proces automat. Imaginile din listă vor fi aduse la aceeași mărime și în standardul Netscape.

DEBABELIZER 4.5

Preț: 599\$
 Producător: Equilibrium
 Ofertant: Romsym Data
 Distribuitor: Romsym Data

CARACTERISTICI

- Procesare profesională de imagini
- Reducere de culori fără scăderea calității imaginii
- Automatizare batch-list.



NATIONAL GEOGRAPHIC MAPS

Tip program

Hărțile lumii

Complexitate

Mare

Redactor

Adrian Dorobăț

Pentru cei care pur și simplu vor să știe unde se află țara lor pe hartă, iată produsul ideal.

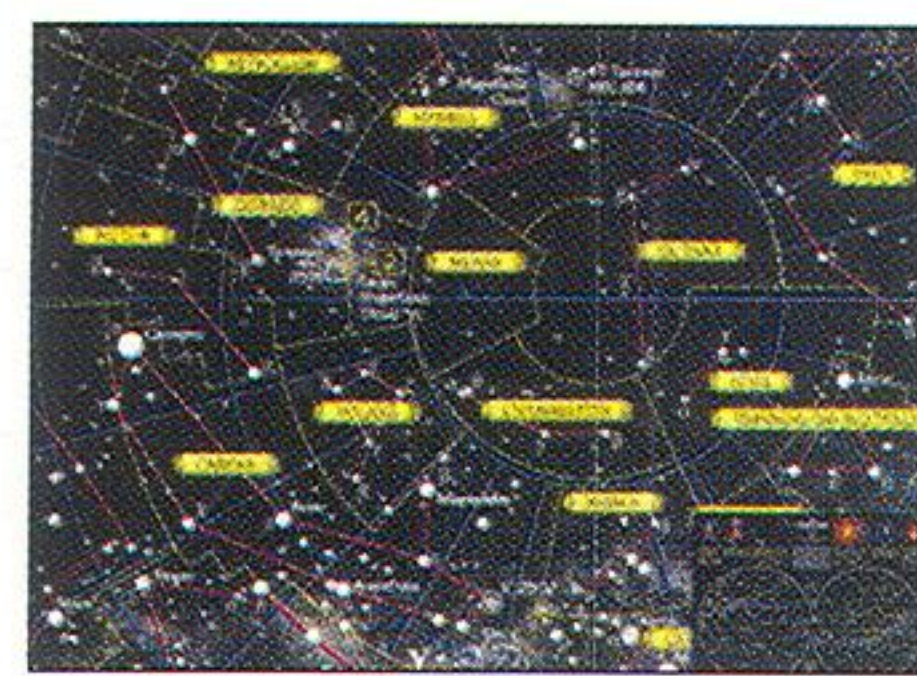
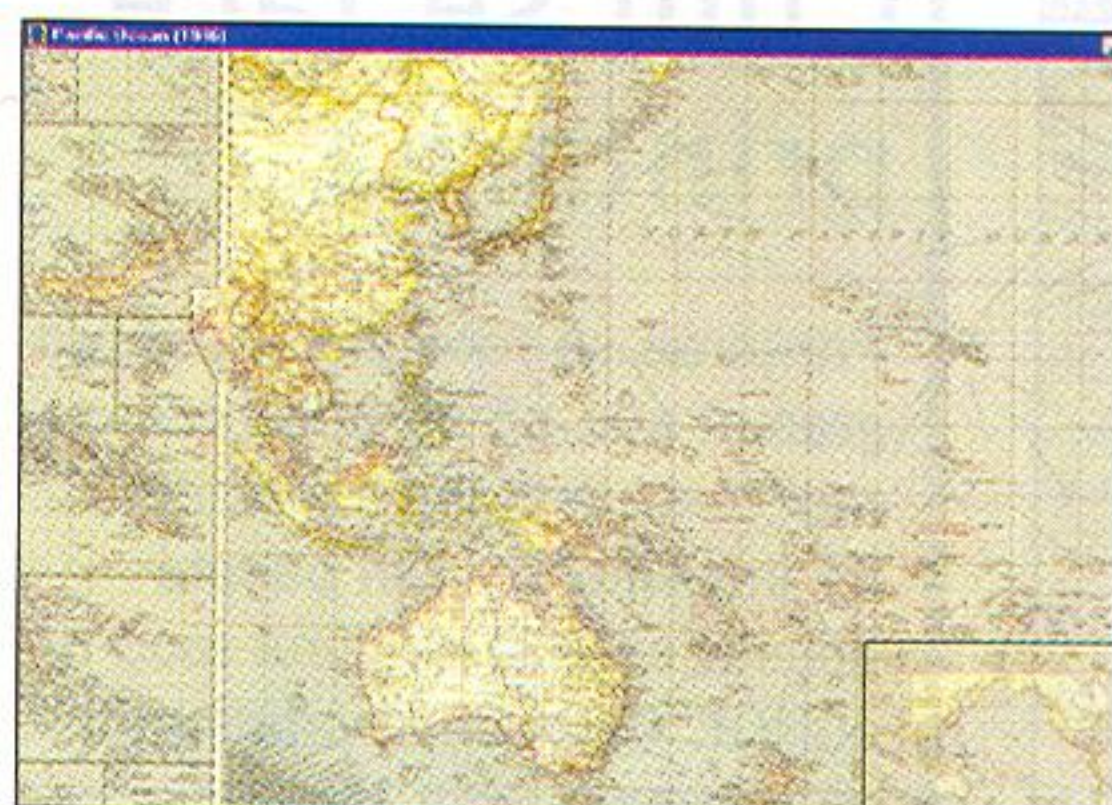
Pentru cei pasionați de geografie și istorie sau pentru cei care pur și simplu vor să știe unde se află țara lor pe hartă, iată produsul ideal. În cei 109 ani de apariție ai revistei National Geographic, fiecare număr conținea cel puțin două-trei hărți, fie că era vorba de traseul păsărilor migratoare, fie că era vorba de mișcările demografice ale indienilor americani sau pur și simplu de harta geografică a Africii de Sud. Renunțata societate enciclopedică a adunat toate aceste hărți într-o colecție multimedia ce se întinde pe opt CD-uri și conține peste 500 de hărți.

Motorul de căutare este performant, ca la toate produsele National Geographic, putând selecta o anumită hartă după categorii (ale spațiului cosmic, fizice, economice,

istorice, politice, demografice, referitoare la răspândirea geografică a faunei și florei), regiune sau cuvinte cheie. Hărțile au pînă la șapte nivele de zoom, ceea ce înseamnă un nivel suficient de detaliu încît pînă și cele mai mici denumiri să devină lizibile.

În afară de necesitatea relativ plictisitoare și iritantă de a schimba CD-ul la fiecare cinci minute, pentru a vedea o altă hartă, nu pot spune decât că am avut o singură dezamăgire: de-a lungul a 109 ani de apariție, cei de la National Geographic n-au avut nici măcar un picuț de interes să tipărească o hartă detaliată a României. Țara noastră nu poate fi găsită decât contextual, pe hărțile Europei sau cele referitoare la războaiele mondiale, de exemplu. În rest, produsul este excelent și, dacă

prețul nu vă lasă năucți, atunci merită să-l achiziționați.



NATIONAL GEOGRAPHIC MAPS

Preț: 65\$
 Producător: Mindscape
 Ofertant: Monosit
 Distribuitor: Monosit

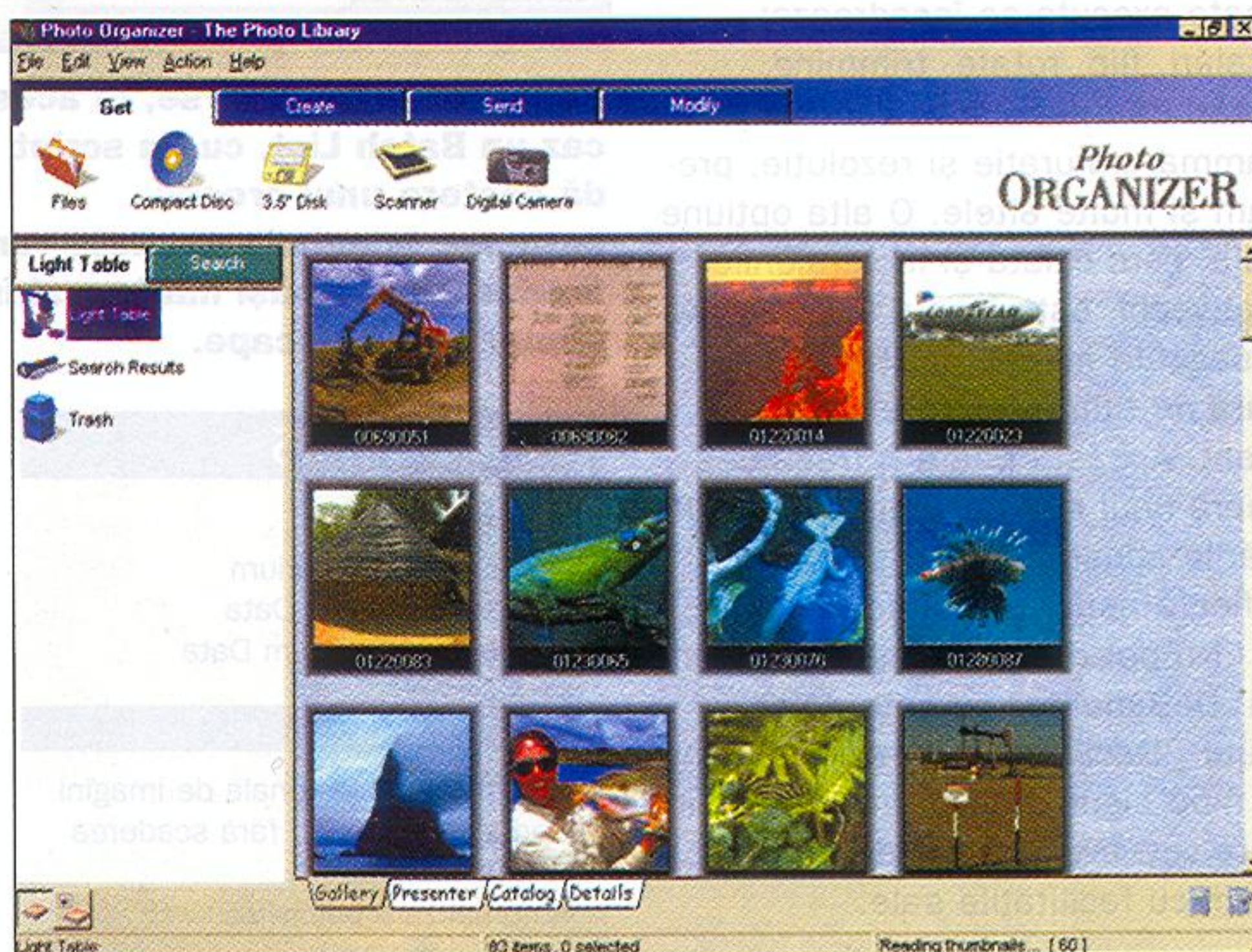
CARACTERISTICI:

- 500 de hărți detaliate din mai multe domenii.



PRINT MASTER HOME DELUXE 8.0

Este practic o imensă bibliotecă de imagini, însumând aproape 100.000 de item-uri, împărțite pe categorii după conținut, stil, instrumentele cu care au fost realizate și multe alte criterii



Îți poți organiza propriile tale poze într-o librărie foarte complexă.

Tip program

Colecție de imagini

Complexitate

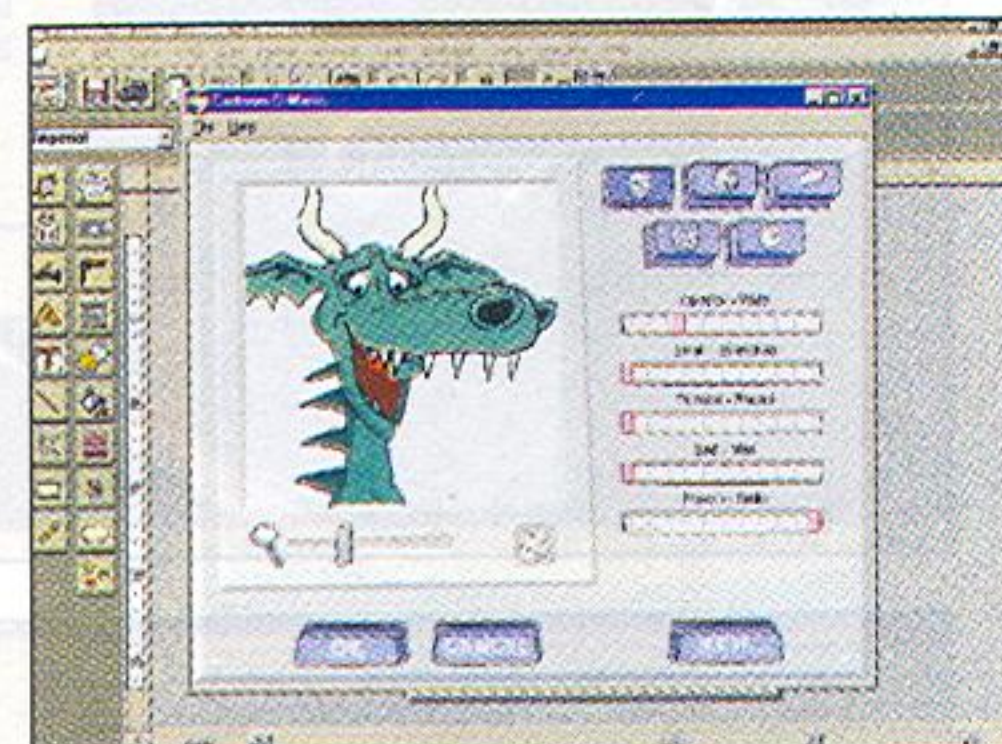
Medie

Redactor

Adrian Dorobăț

Dacă aveți un calculator și o imprimantă, tot ce vă mai trebuie pentru a pune la punct o întreagă afacere cu felicitări, invitații, postere, cărți de vizită sau tricouri imprimate este Print Master. Programul este practic o imensă bibliotecă de imagini, însumând aproape 100.000 de item-uri, împărțite pe categorii după conținut, stil, instrumentele cu care au fost realizate și multe alte criterii.

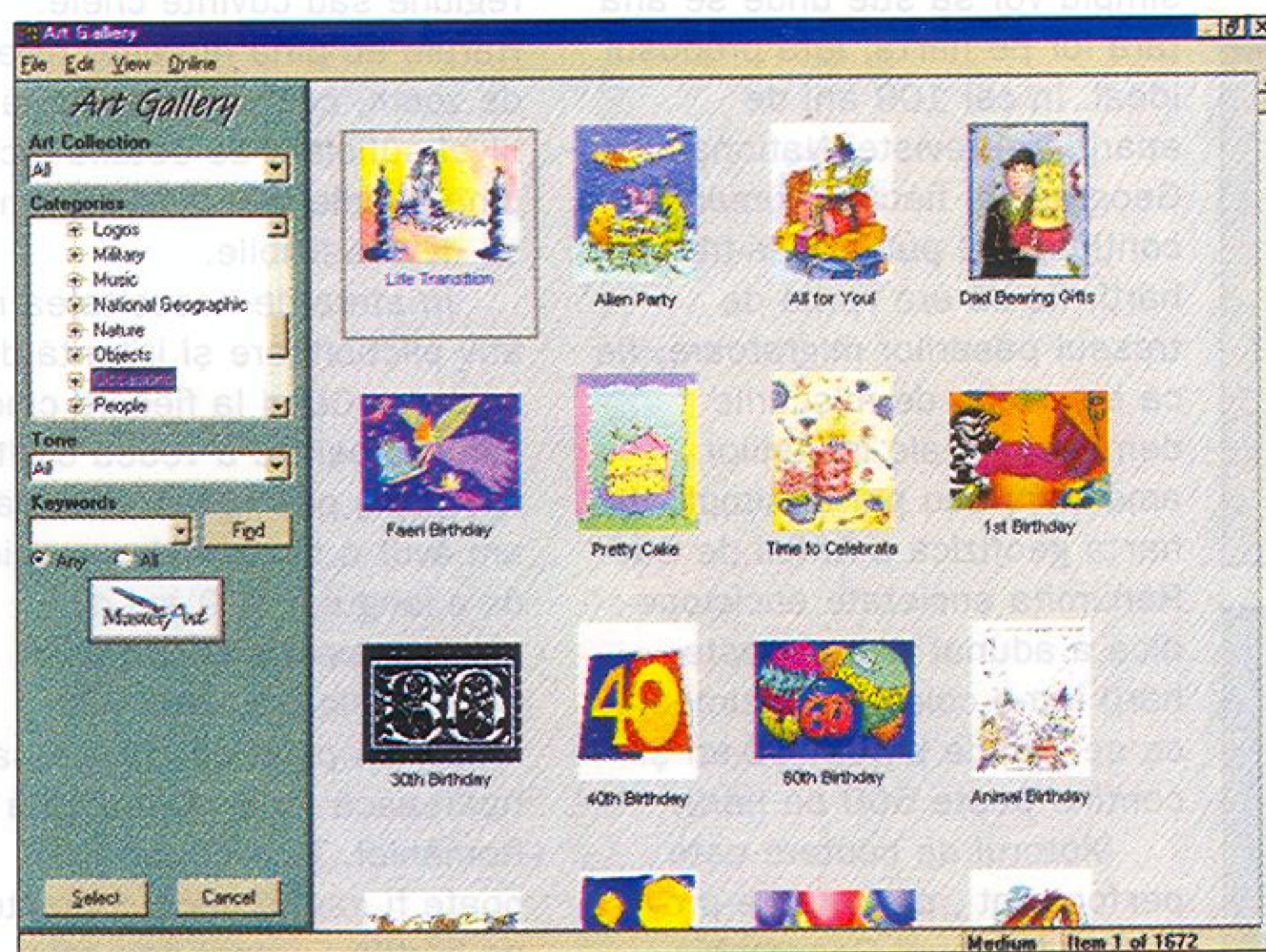
Prima oară când am utilizat Print Master se afla pe la versiunea a patra și se întindea pe două compact discuri. Între timp au mai apărut trei versiuni și iată că acum programul ocupă impresionantul număr de șapte CD-uri. Iar pe acestea se află în proporție de 95% imagini. În rest, mai există doar trei programe utilitare: Photo Organizer, care este un catalog ce vă ajută să vă organizați imaginile de pe hard disk, cu o interfață bazată pe thumbnail-uri, Event Reminder, un mic program care are grijă să nu uitați de aniversările rudelor și prietenilor, folosindu-se de atenționări sonore și vizuale și wizard-ul Print Master. Dintre toate trei, acesta din urmă este cel mai important, deoarece vă permite să localizați o anumită imagine după categorie sau folosind cuvinte cheie, apoi să specificați tipul de proiect pe care doriți să-l realizați și să așezați imaginea în pagină. În plus puteți adăuga text, rame și umbre imaginii alese sau, dacă nu aveți idei, puteți alege din cele peste 6000 de proiecte gata realizate, pe care trebuie doar să le personalizați. Printre facilitățile intere-



Micile personaje de joc disponibile în program

sante ale acestui wizard se numără modulul Cartoon-O-Matic, care conține câteva personaje gen desene animate, ale căror caracteristici pot fi modificate în cel mai mic detaliu, de la dimensiunea urechilor la expresia feței, și Sentiment Gallery, un ansamblu de fraze deștepte la minut pentru cam fiecare ocazie importantă.

În final, nu pot decât să vin cu o idee: se apropie Crăciunul, Anul Nou, ca să nu mai vorbim de sărbătorile de anul viitor. Oamenii s-au plictisit de felicitările clasice, anoste, preferă ceva mai vesel, mai original. Cu puțin spirit de inițiativă și cu ajutorul unui program de acest gen, se pot scoate bani frumoși.



Art Gallery poate fi configurat să îți afișeze poze după o sumedenie de criterii pentru a nu-ți afișa mii de poze dezordonate.

Cum se face printarea ?

Printarea se face simplu și programul știe să se descurce cu mai toate mărcile importante de imprimante. Din păcate acesta este și singurul mod de output. Chiar dacă programul se numește Print Master, cred că ar fi fost necesară o opțiune gen Save As Image sau Export. Ce-i drept imaginile se pot extrage cu Copy și apoi se pot importa cu Paste în alte programe, dar modalitatea este nițel cam anevoioasă și, în plus, astfel e destul de dificil să-ți dai seama de dimensiunile reale ale imaginii.

PRINTMASTER 8

Preț: 65\$
 Producător: Mindscape
 Ofertant: Monosit
 Distribuitor: Monosit

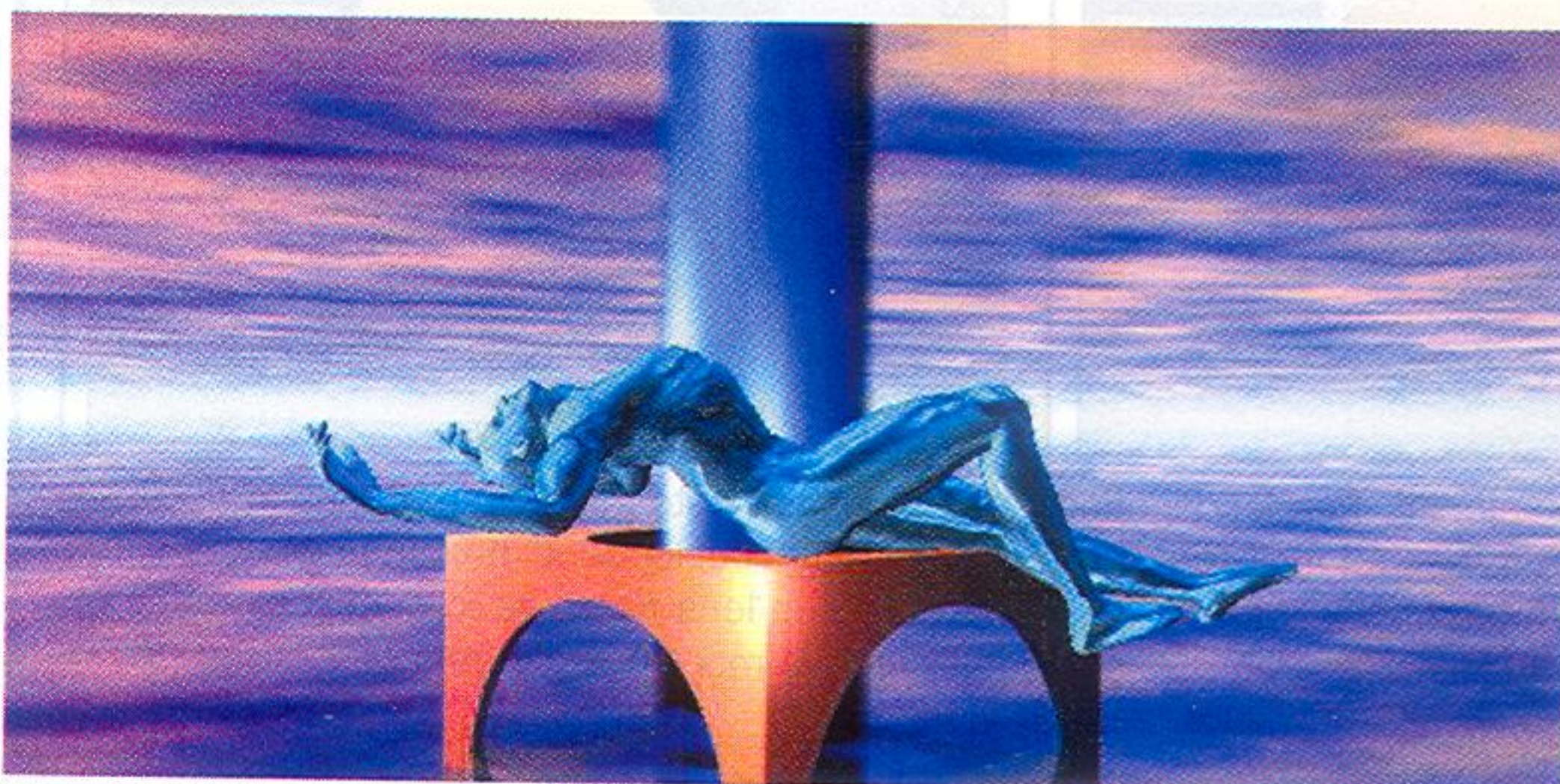
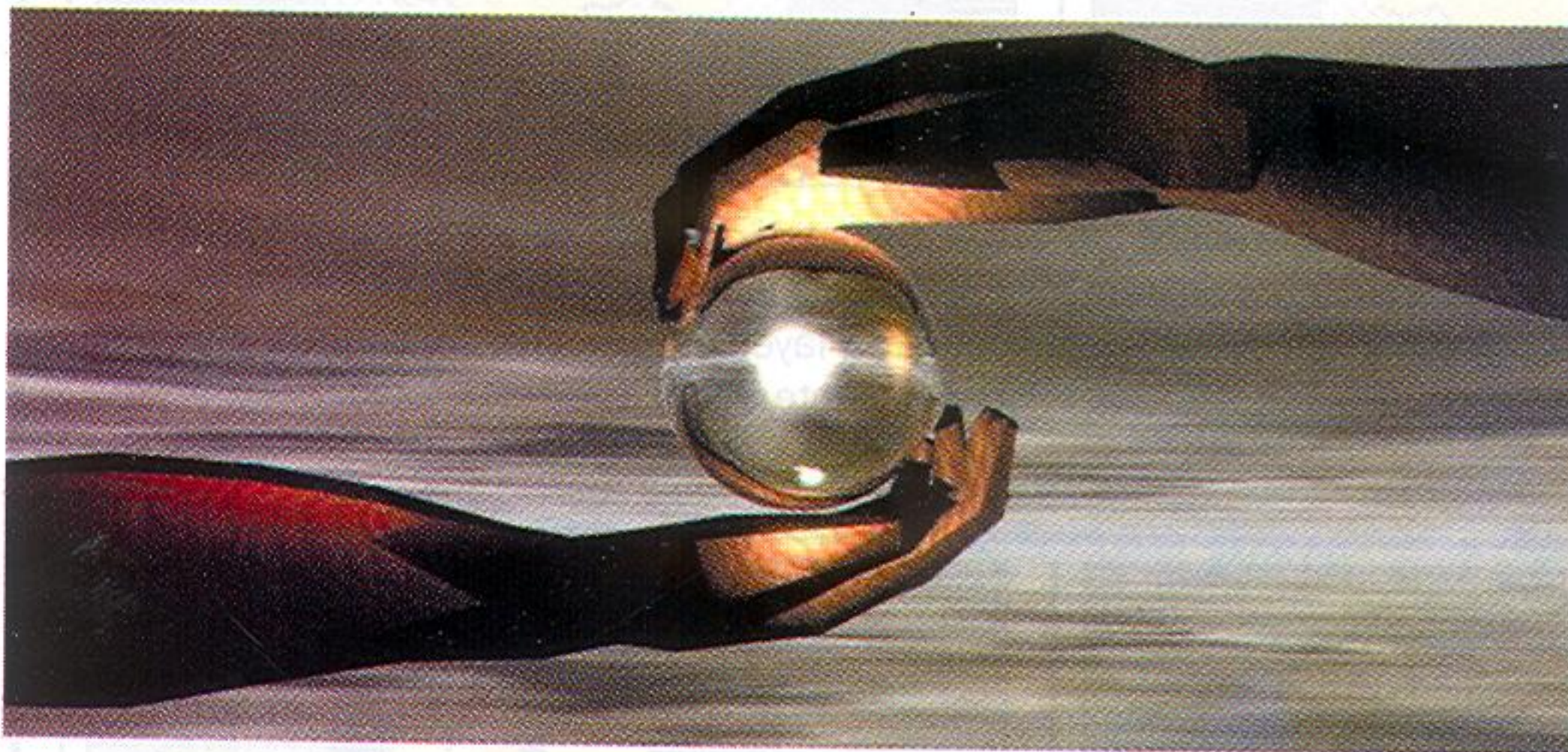
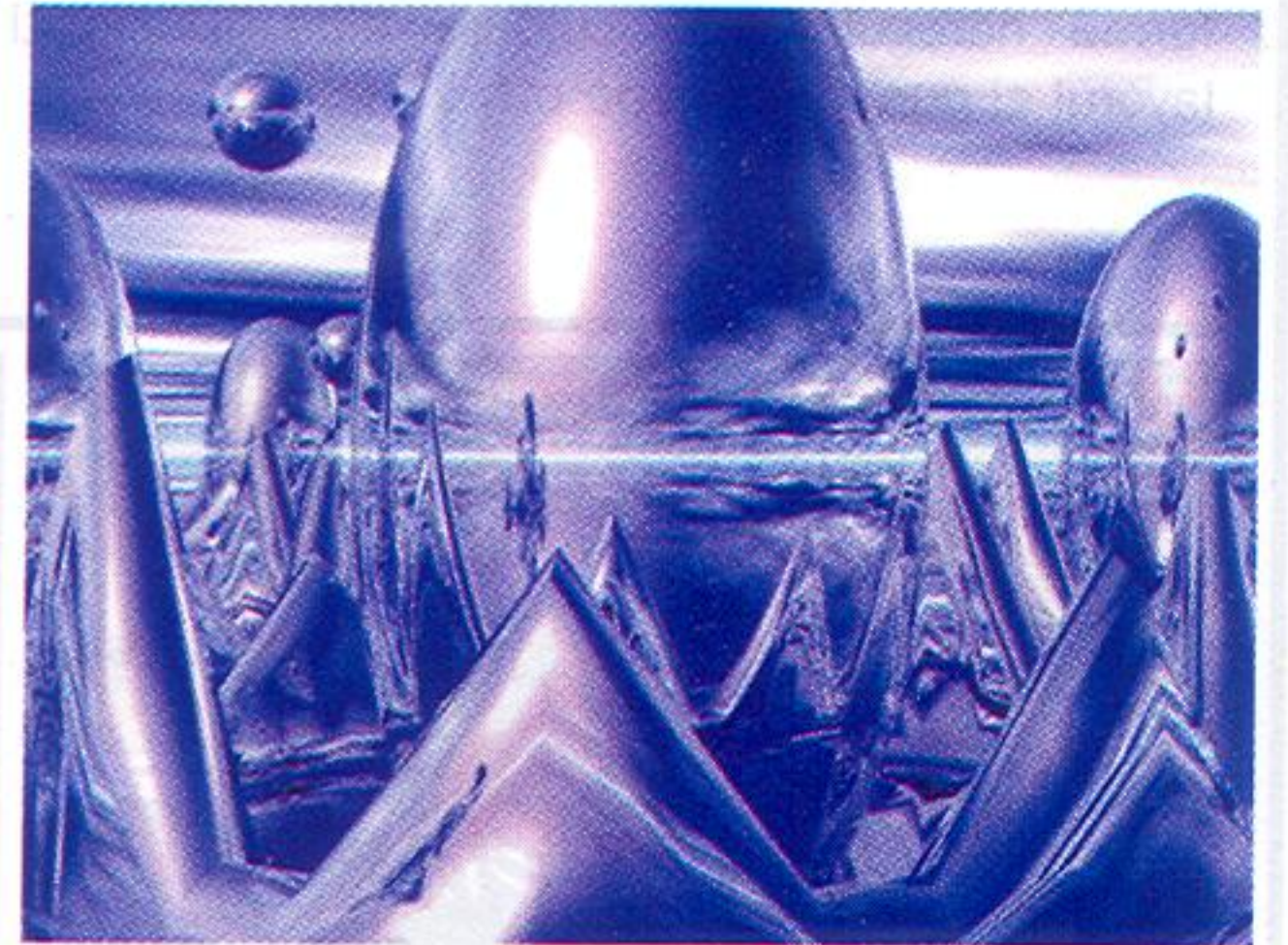
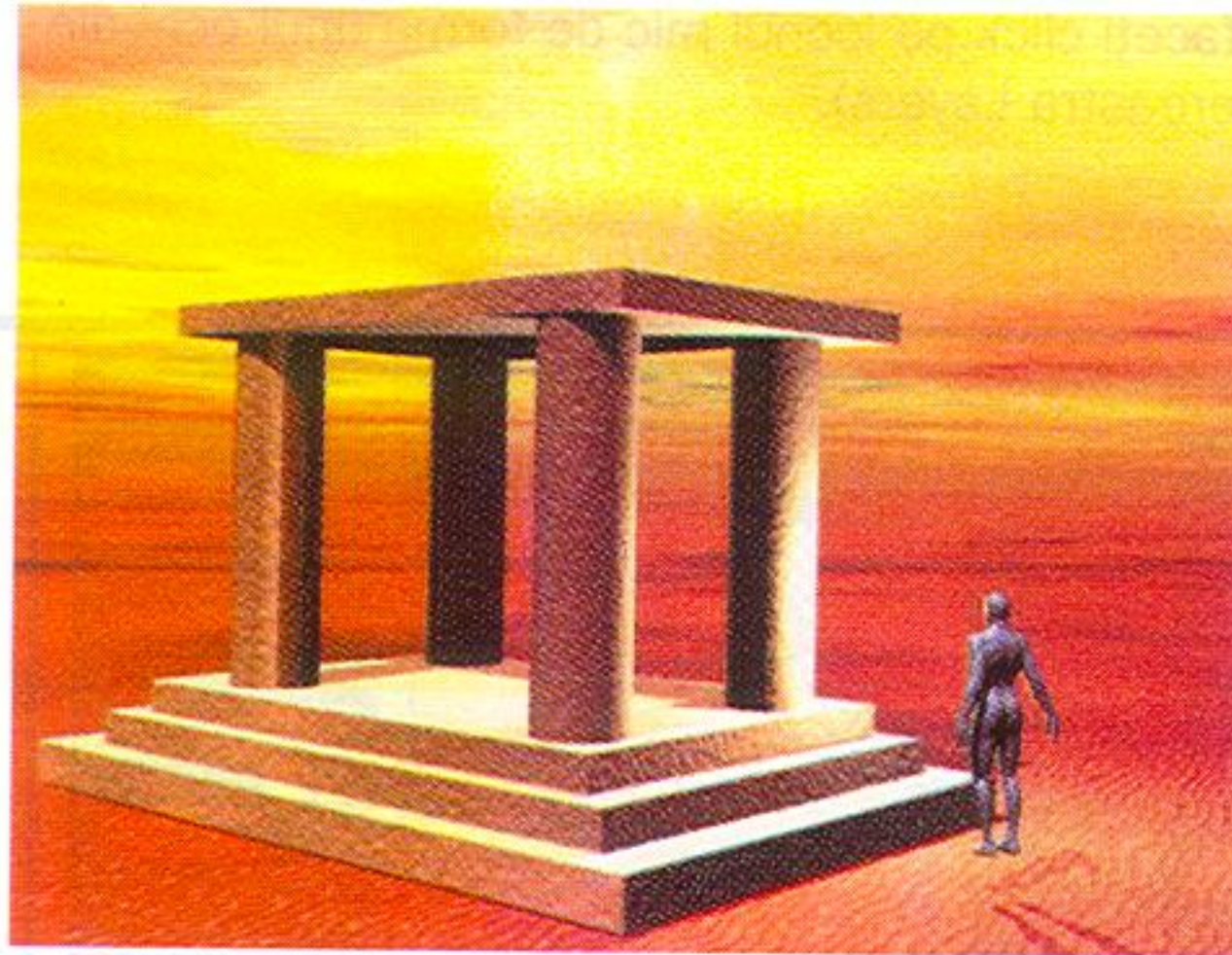
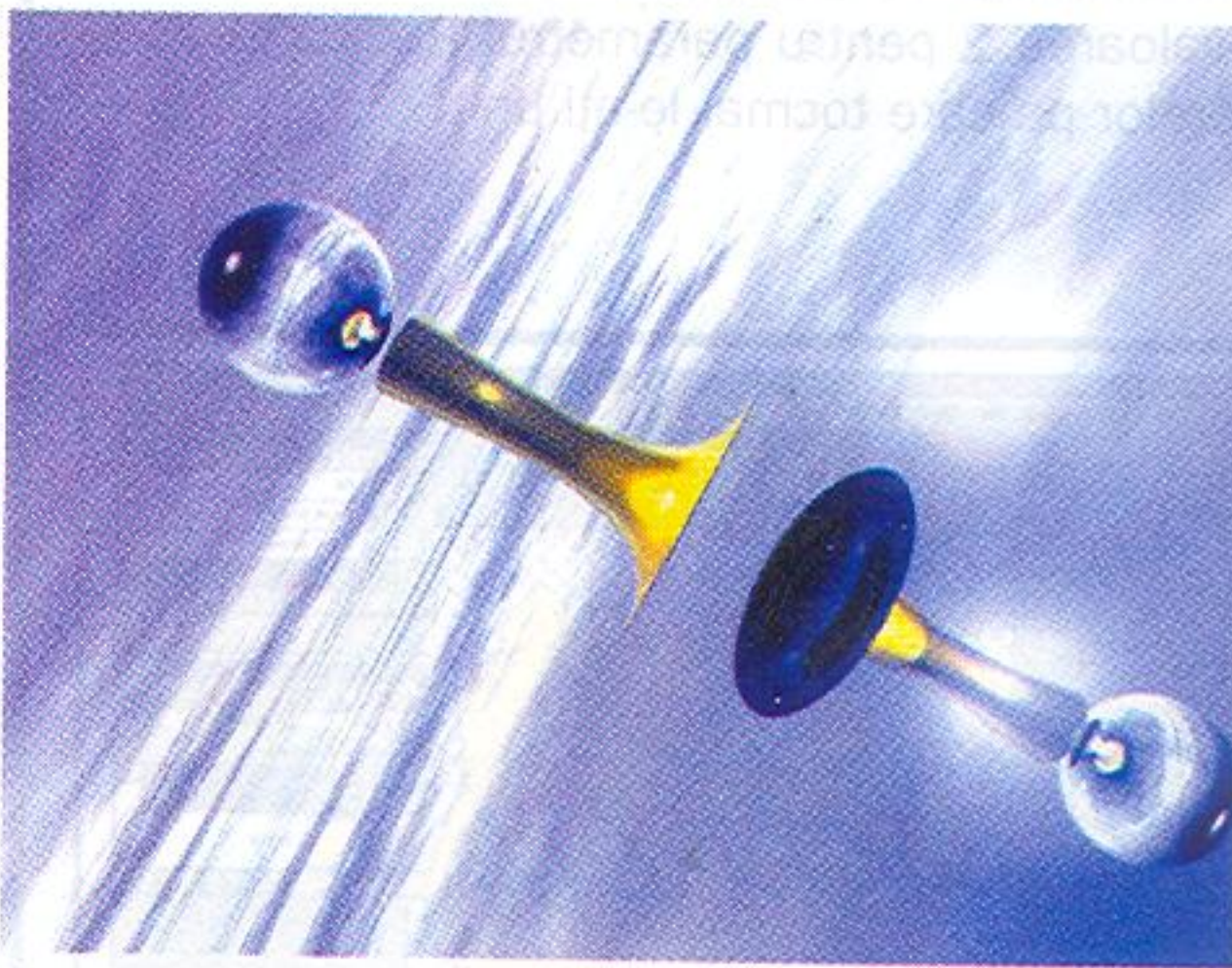
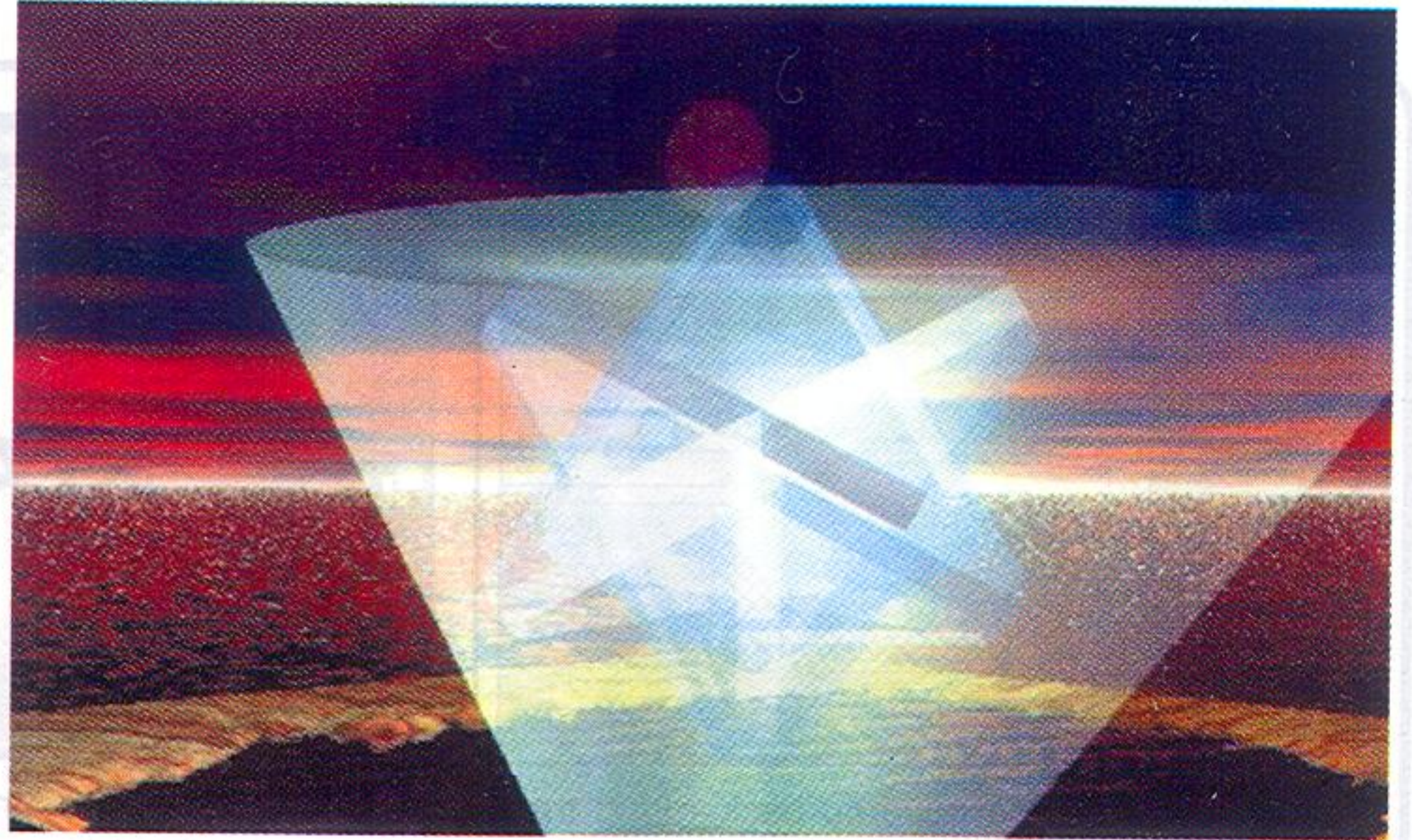
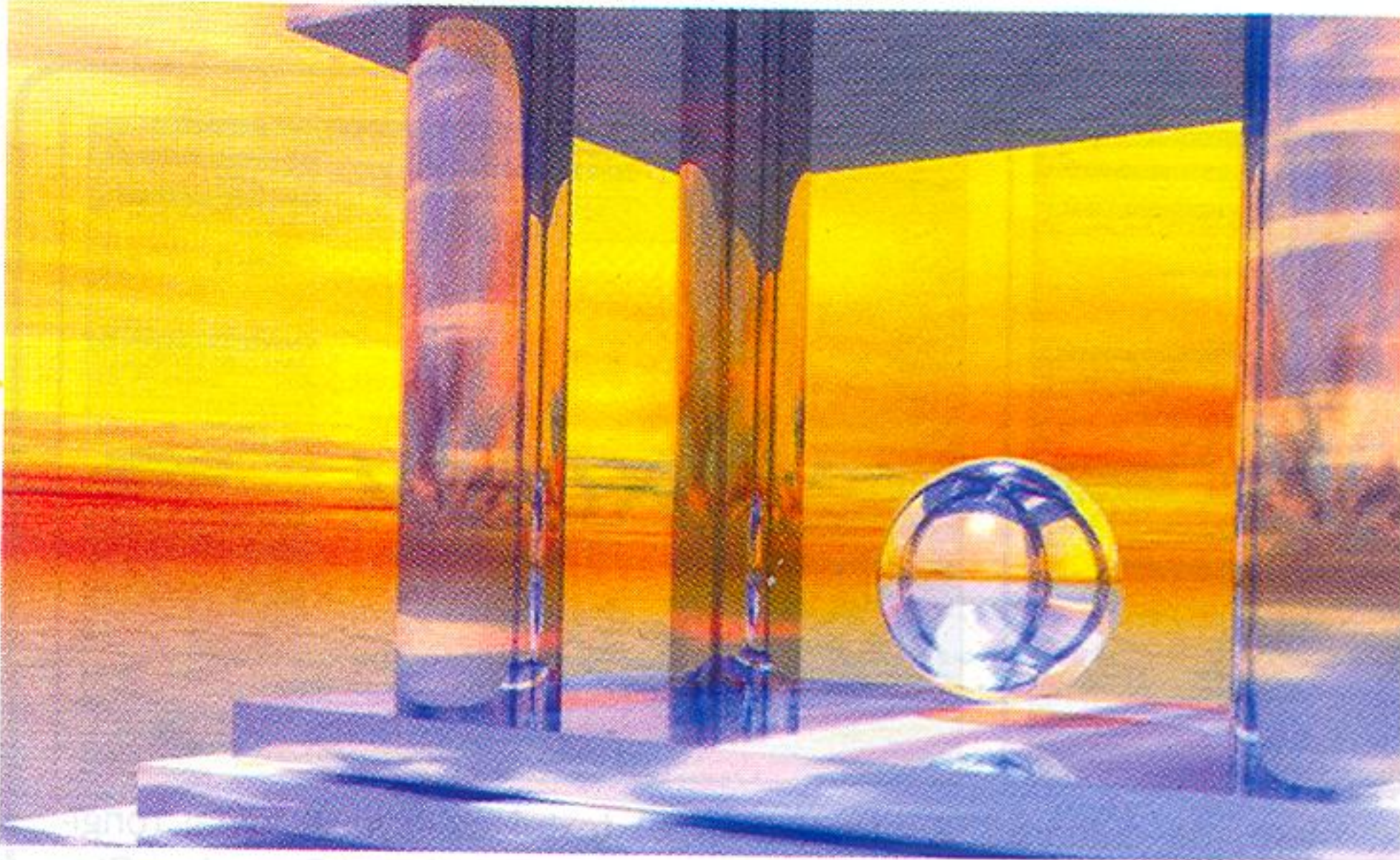
CARACTERISTICI

- Bibliotecă de imagini

★★★★★

GALERII XTREME

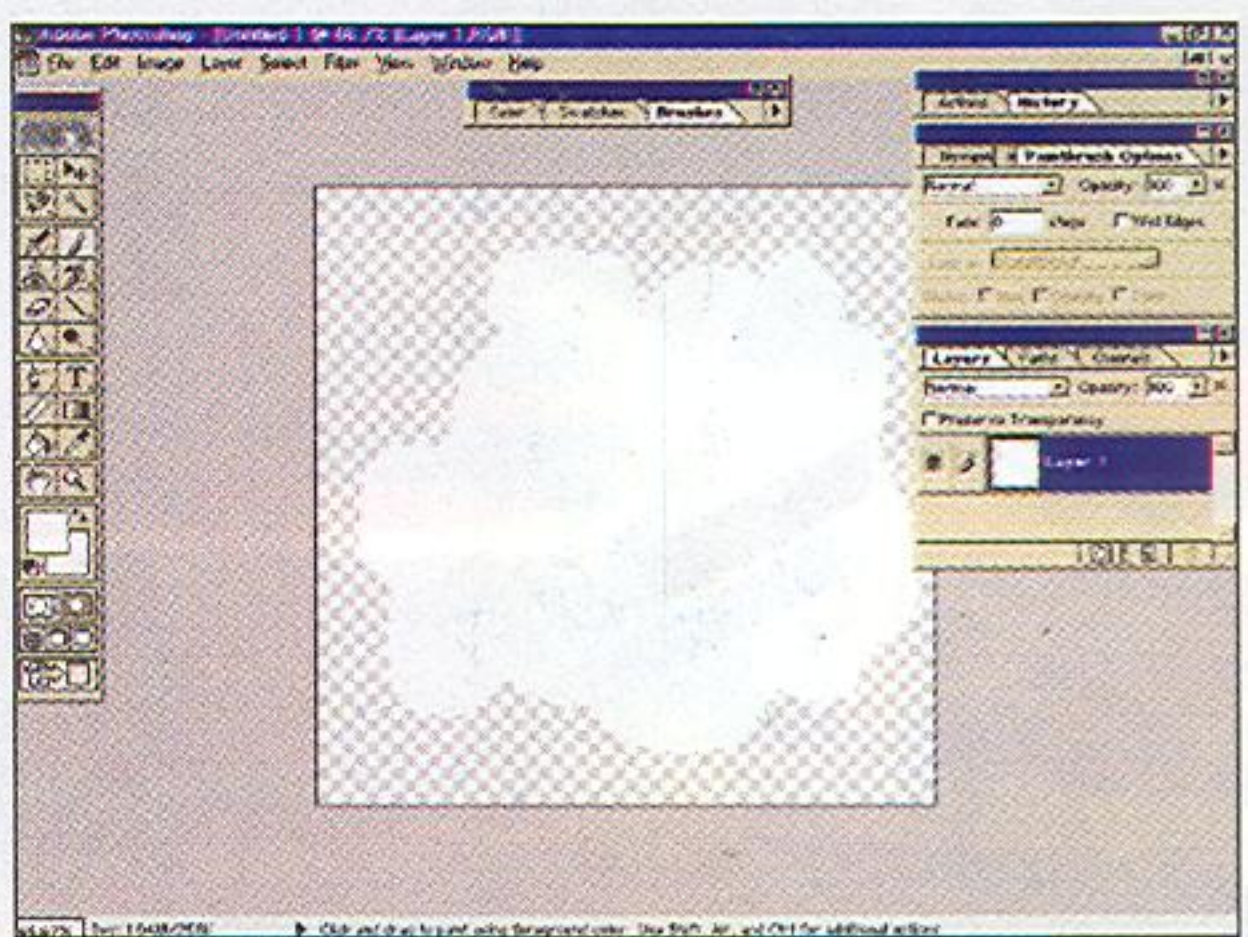
ÎN FIECARE LUNĂ CITITORII NOȘTRI ÎȘI DEMONSTREAZĂ ABILITATEA ȘI TALENTUL, LUNA ACEASTA: ADI G. DIN PITEȘTI CU O SERIE DE IMAGINI REALIZATE ÎN BRYCE 4, 3D STUDIO ȘI COREL.



GHID PHOTOSHOP 5.5

Cum să faci ca un obiect 2D să pară 3D

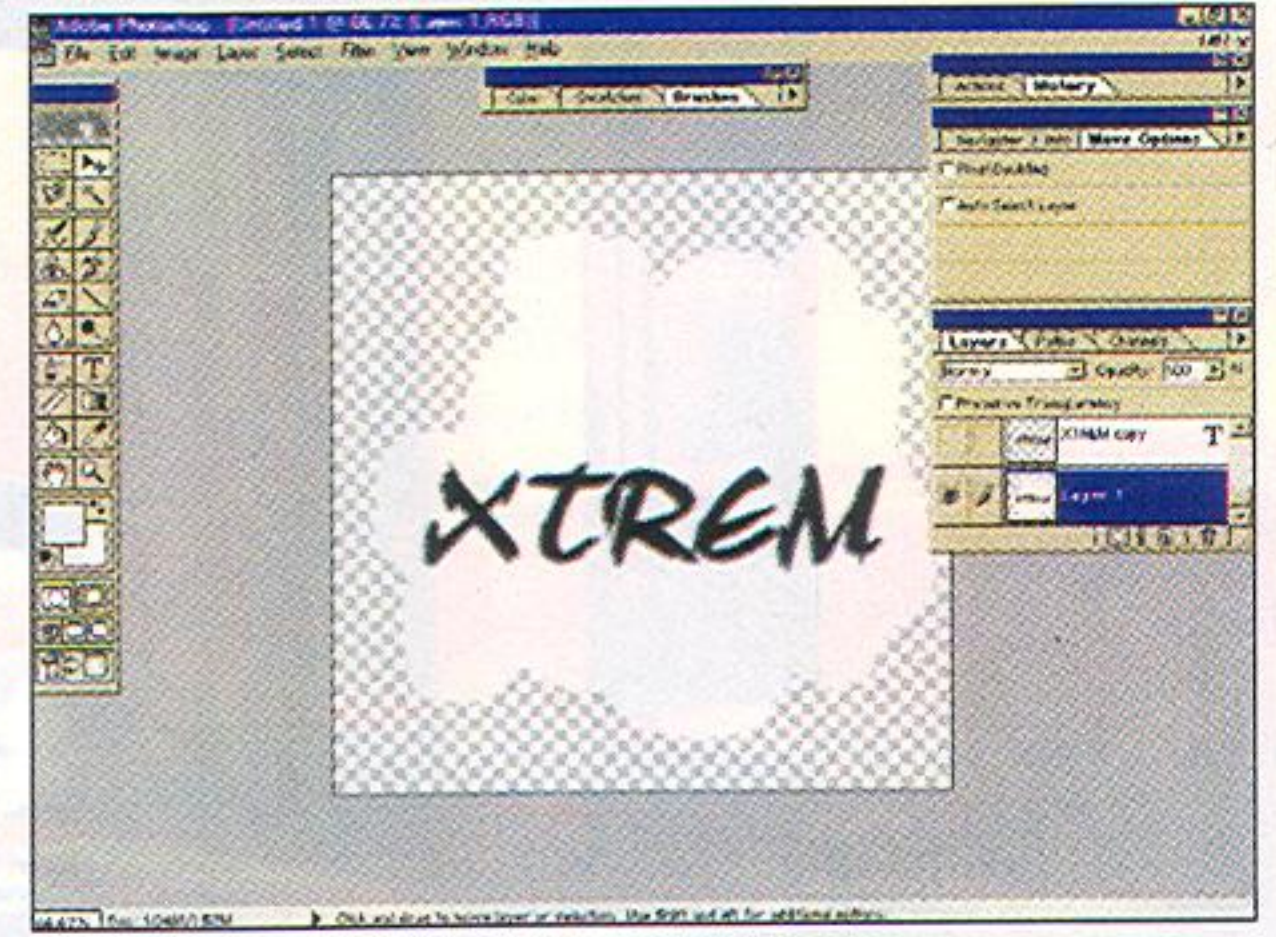
În acest ghid veți vedea cum se poate crea o imagine aparent 3D, doar cu ajutorul Photoshop-ului, fără ajutorul a cine știe ce plug-in-uri sofisticate. Dacă veți crea imaginea mare, o veți putea apoi micșora și folosi eventual ca buton într-o pagină web.



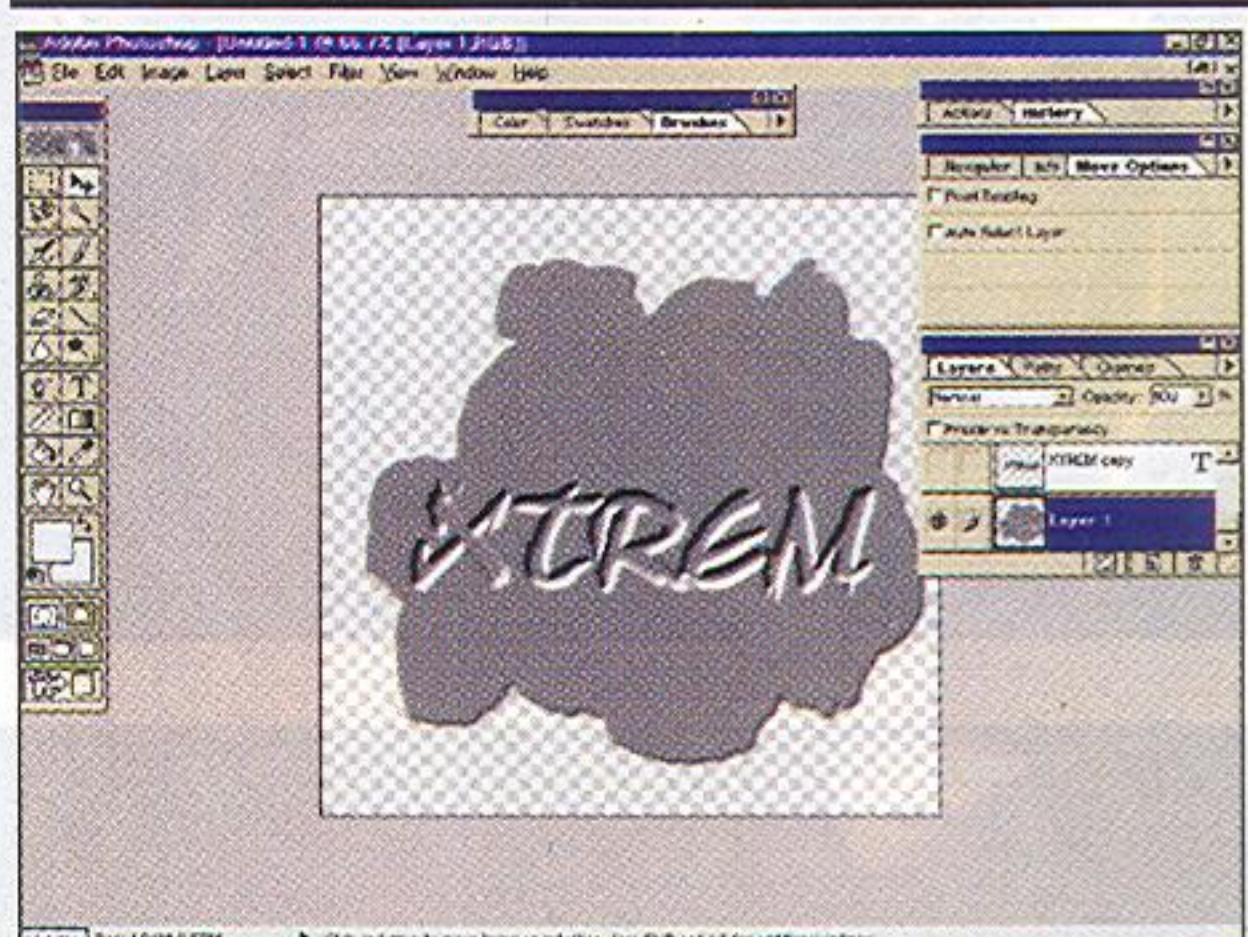
1 - Creați o imagine nouă cu background transparent și dimensiuni 600x600 pixeli. Desenați o formă neregulată de culoare albă. Duplicați layerul și puneți copia pe off.



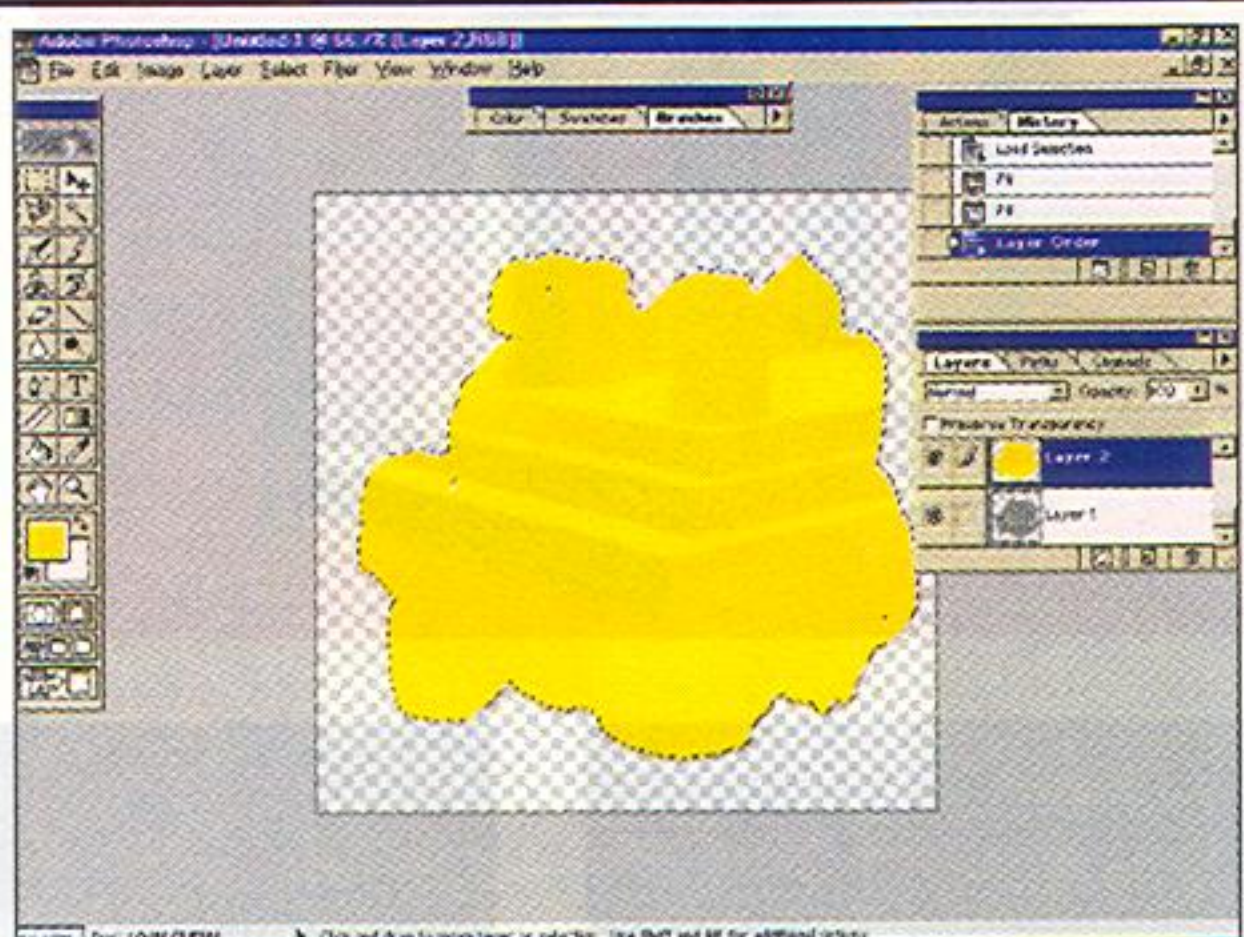
2 - Creați în mijloc un text mare, de culoare neagră. Duplicați layerul și puneți copia pe off (faceți click pe iconul mic de forma unui ochi din fereastra Layers).



3 - Uniți (Merge) textul cu layerul inițial (originalele, nu copiile). Aplicați efectul Gaussian Blur cu valoarea 2 pentru parametrul Radius asupra layerelor pe care tocmai le-ați unit.



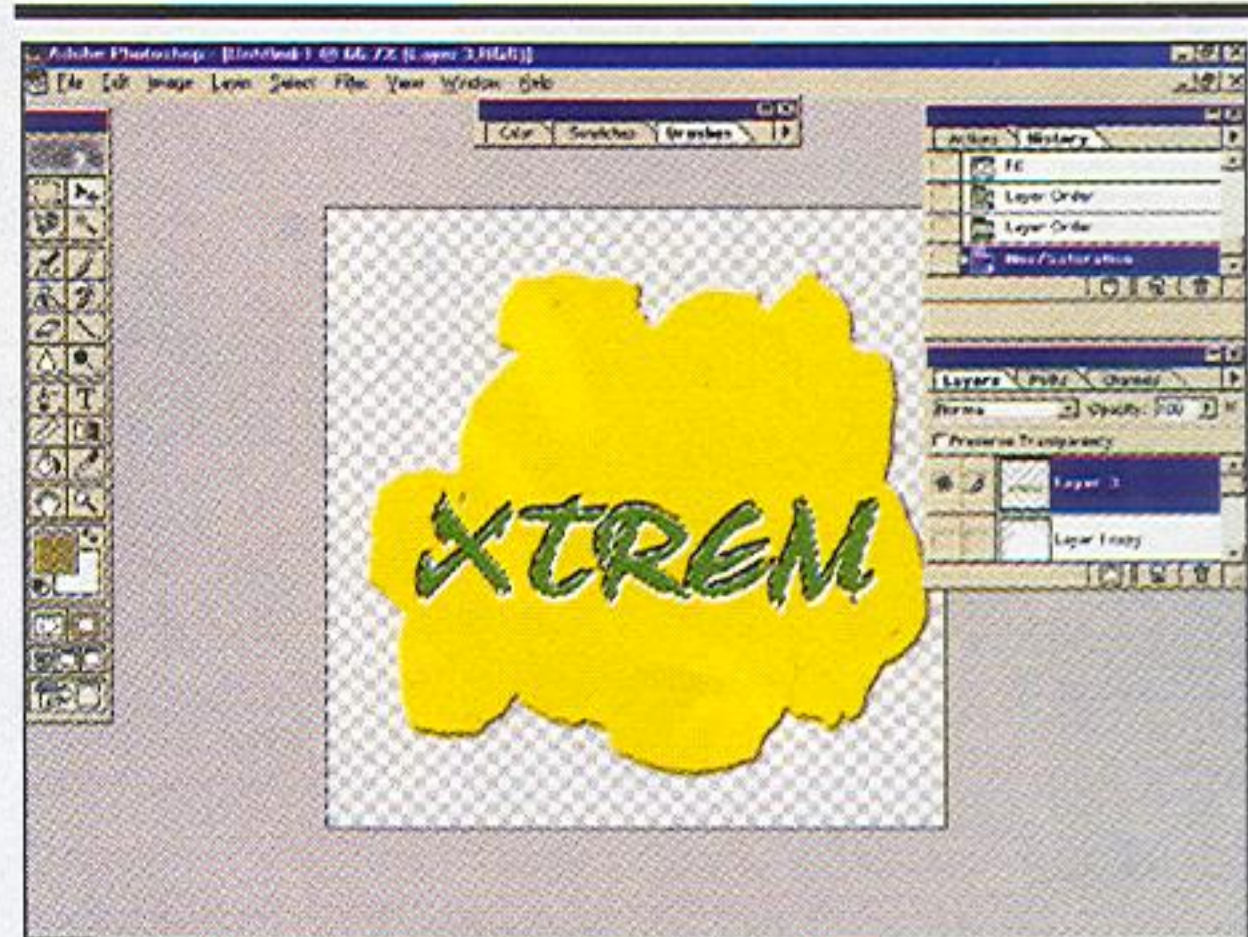
4 - Din meniul Filter alegeți comanda Stylize/Emboss cu valorile: unghi -45, adâncime 2, amount 300. Creați un layer gol sub cel ce tocmai a fost reliefat.



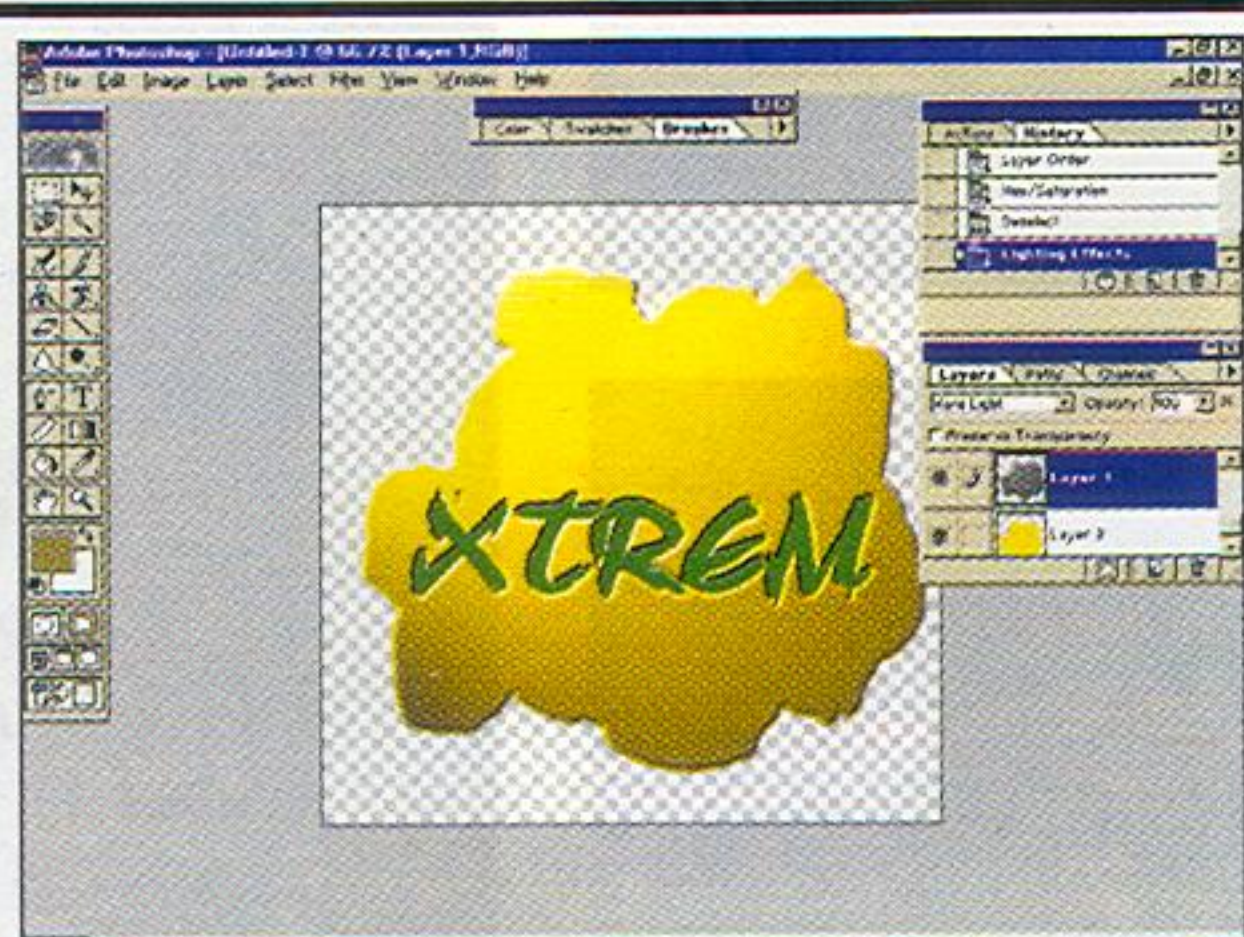
5 - Apăsăți Ctrl+click în fereastra Layers pe copia layerului de la pasul întâi. Alegeți o culoare, aveți grija să fiți în layerul nou creat și apăsați Alt+Delete pentru a umple selecția.



6 - Selectați layerul cu emboss și schimbați modul de mixaj în Hard Light pentru a-i conferi culoarea layerului de dedesubt. Imaginea ar trebui să arate astfel în acest stadiu.



7 - Creați un nou layer gol, deasupra tuturor celorlalte. Alegeți o nouă culoare, apăsați Ctrl+click pe copia textului și apoi, fiind în layerul nou creat, apăsați Alt+Delete.



8 - Din meniul Filter alegeți Render/Lighting Effects. Ajustați lumina în așa fel încât forma să pară creată și iluminată într-un program de grafică 3D.



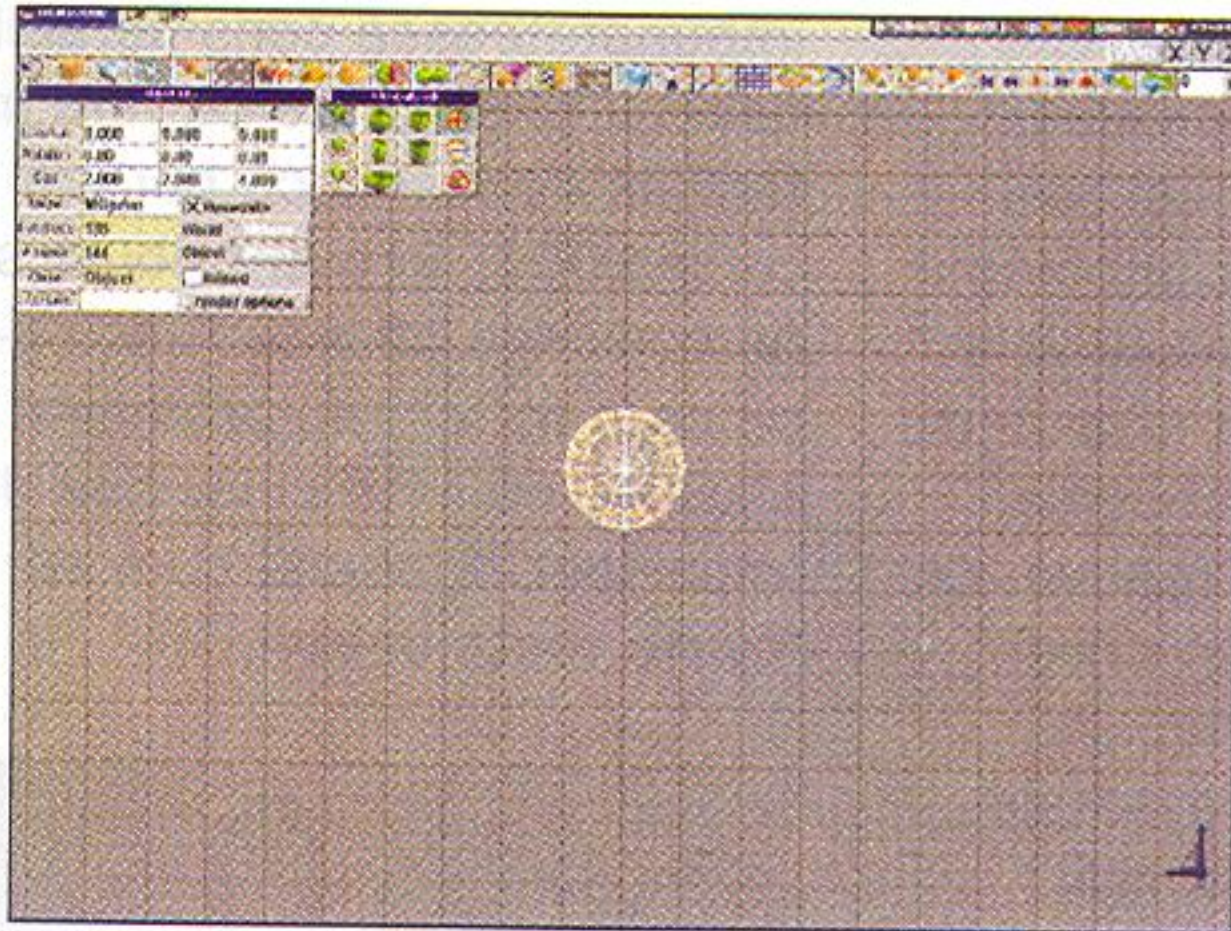
9 - Imaginea este gata. Nu mai rămâne decât să-i puneți un background mai întunecat, să mai adăugați un lens flares pe ici-colo și cine știe ce alt efect vă mai trece prin minte.

GHID TRUESPACE 4.3

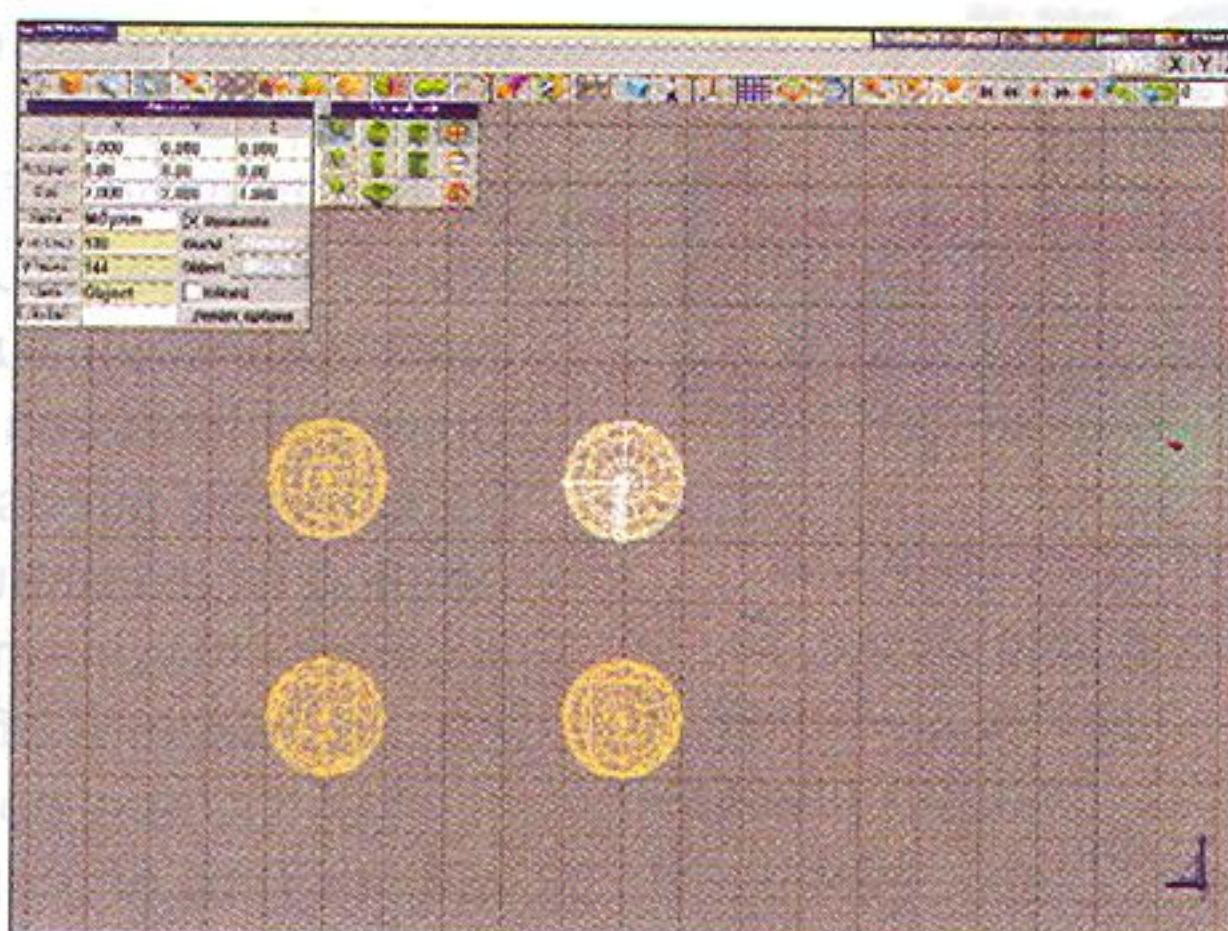
Un dinozaur e bun la casa omului

Meniul Metaballs din TrueSpace conține diverse forme comune care au o proprietate specială: se pot influența unele pe altele. Practic, ele se pot atrage (sau respinge) ca și picăturile de metal din care era for-

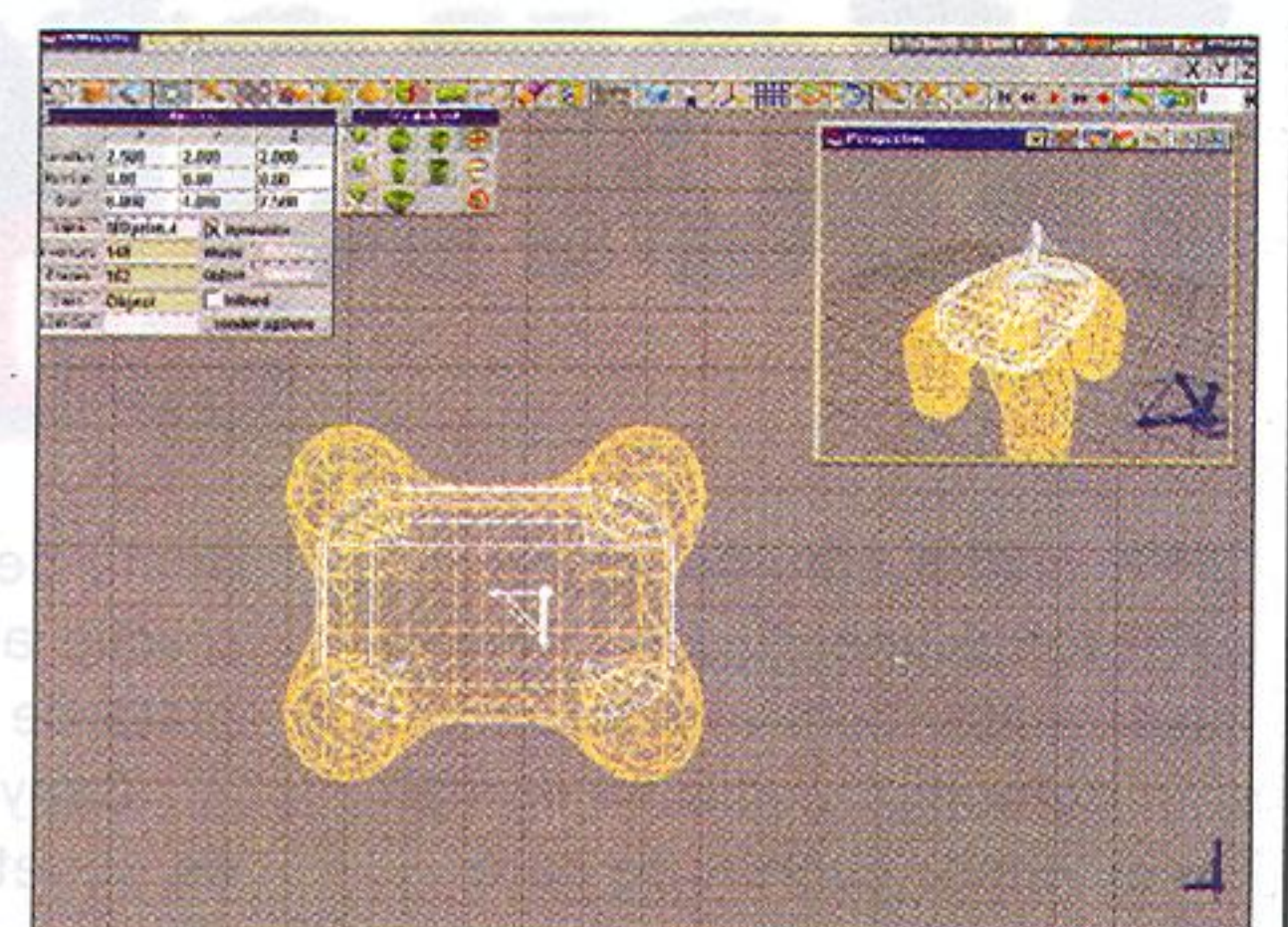
mat robotul din filmul Terminator. Astfel forma finală va părea dintr-o singură bucată, nu asamblată din elemente disparate. În cele ce urmează, vom crea silueta aproximativă a unui dinozaur.



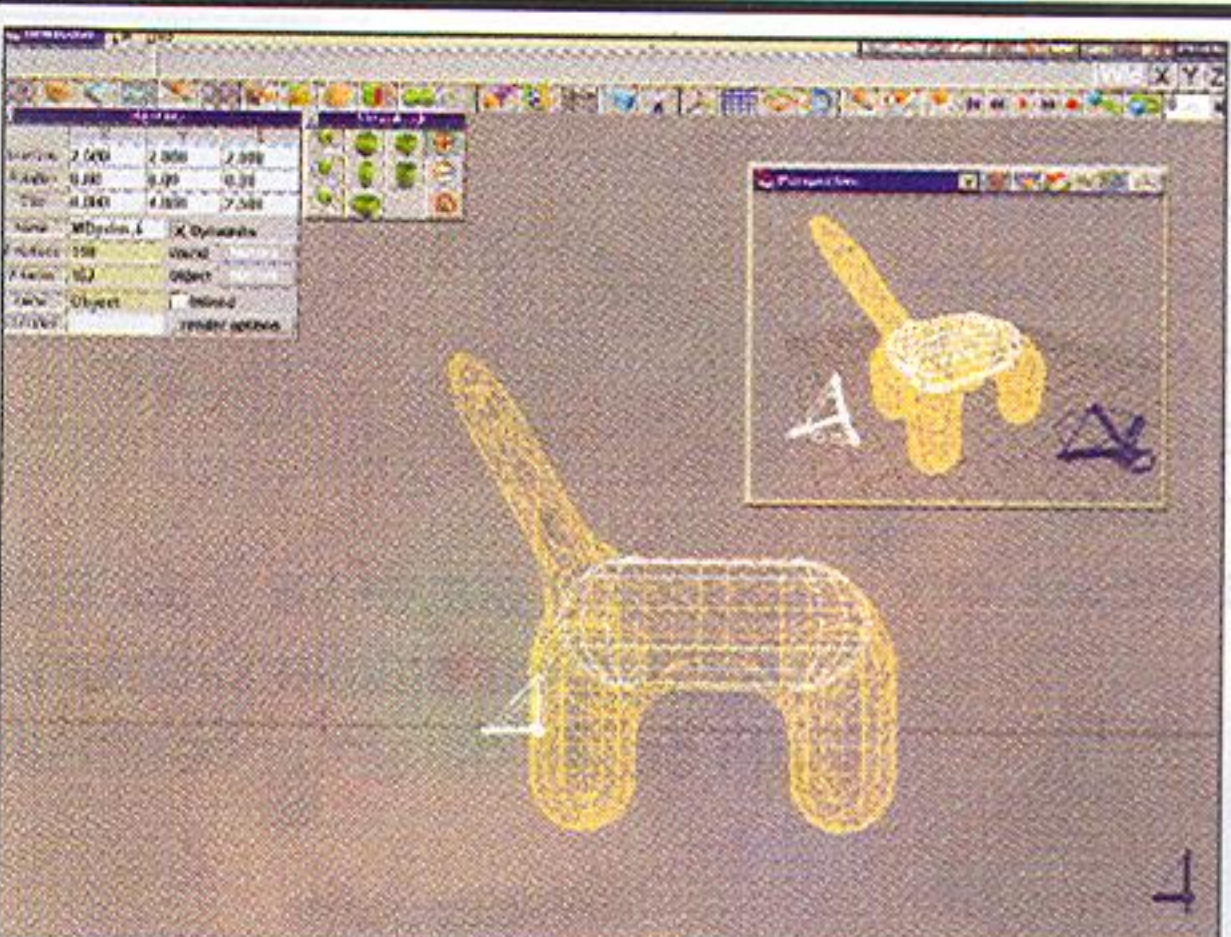
1 - Creați un cilindru rotunjit. Dați clic dreapta pe butonul cu un cursor alb pentru a afișa fereastra cu proprietăți a obiectului. Modificați mărimea în 2, 2, 4 (conform X, Y, Z).



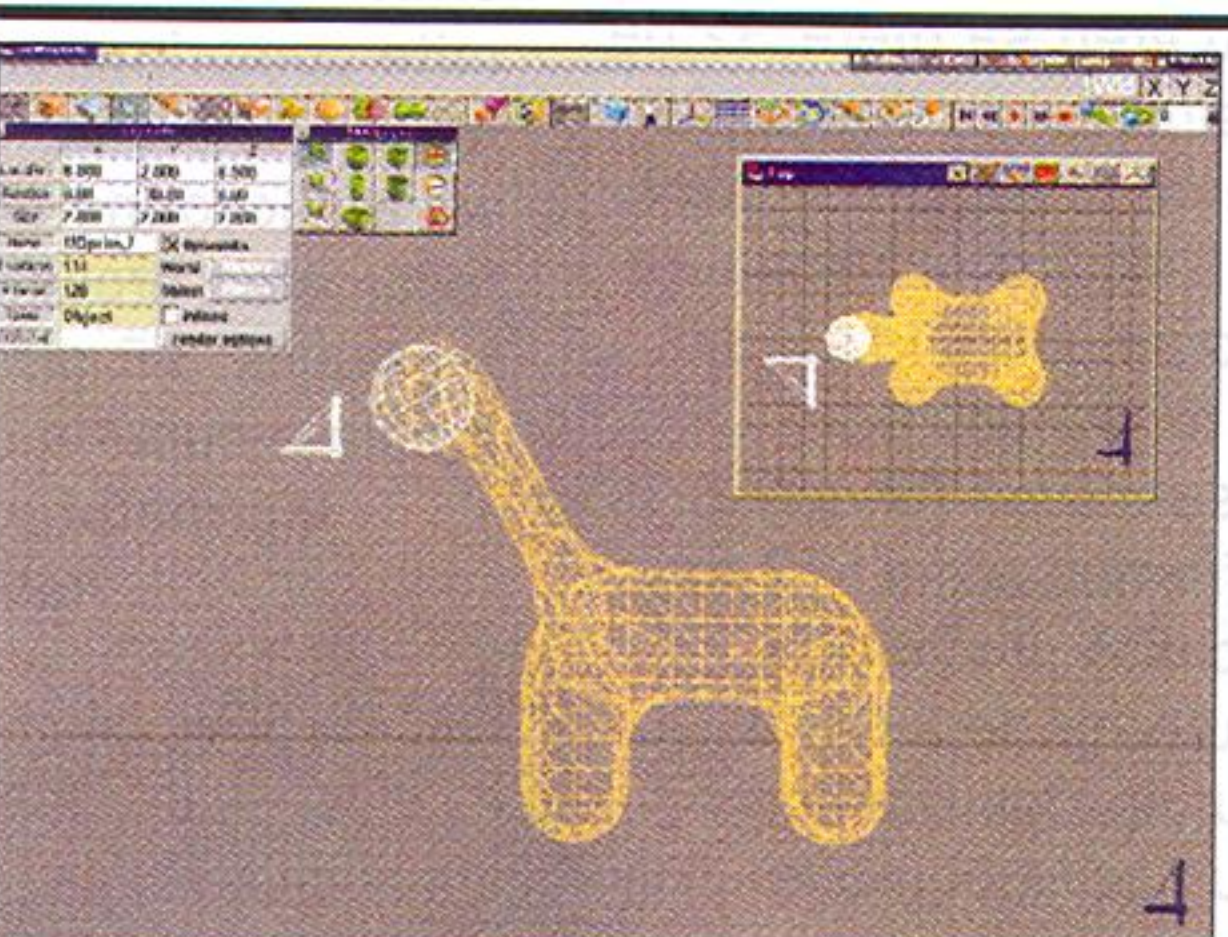
2 - Mai faceți încă trei cilindre rotunjite care să constituie colțurile unui dreptunghi virtual. Distanța dintre ele ar trebui să fie de cam 5 metri (unitatea de măsură implicată în TrueSpace).



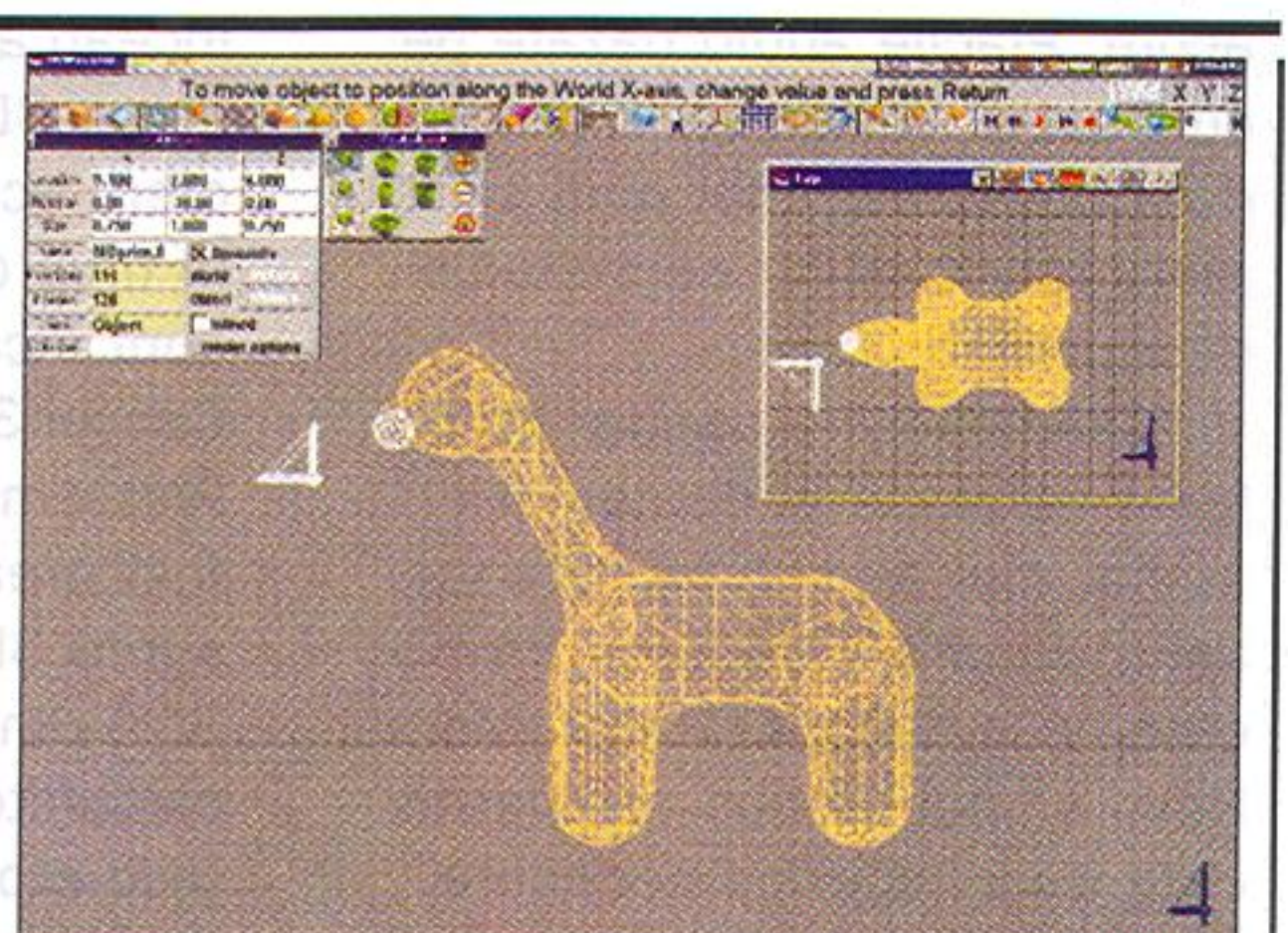
3 - Generați un paralelipiped cu colțurile rotunjite, pe care îl plasați în mijlocul celor patru cilindre. Folosiți fereastra de proprietăți pentru a așeza obiectul cu precizie.



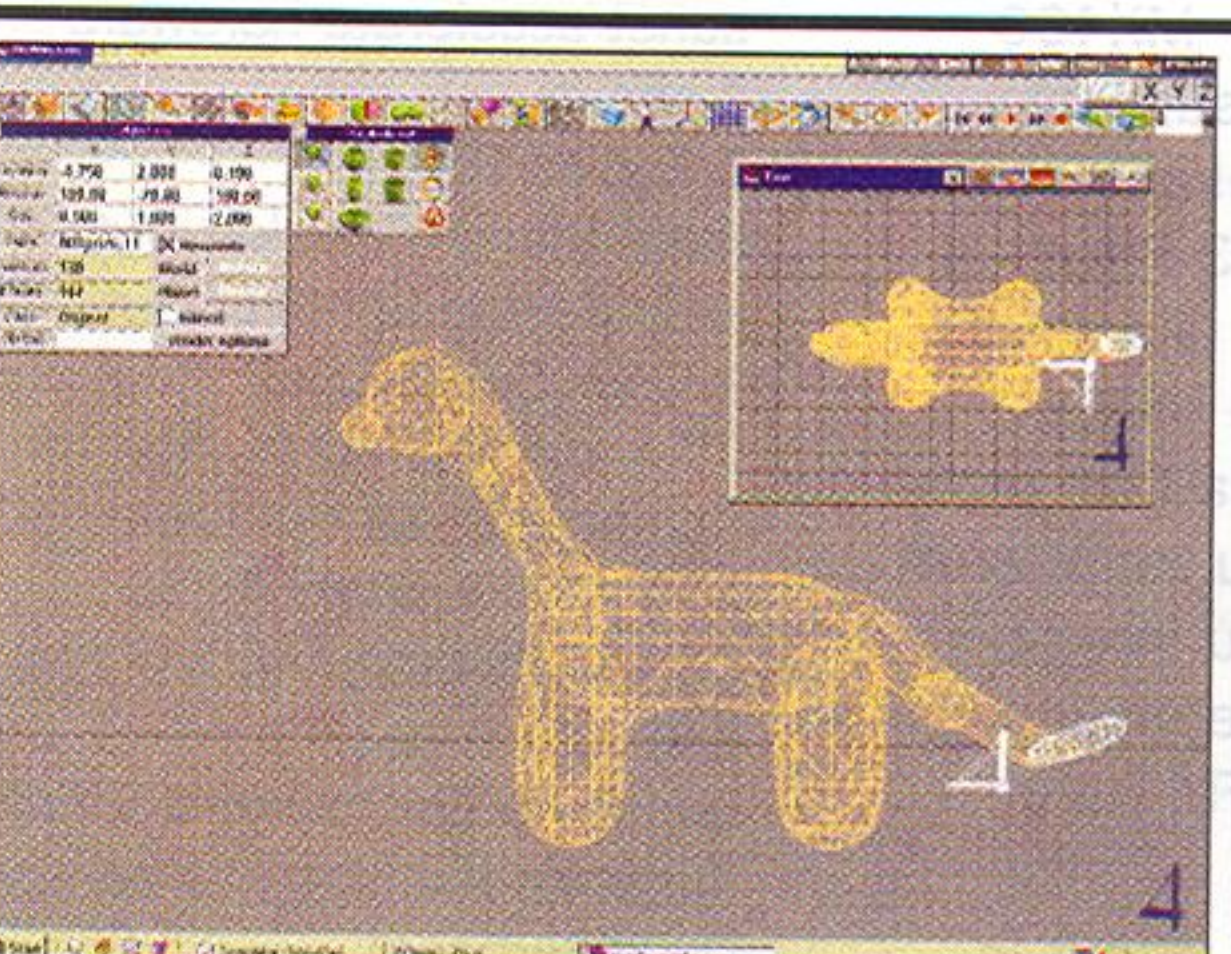
4 - Schimbați unghiul de vedere într-unul din profiluri. Creați un nou cilindru rotunjit, mai subțire, pe care îl plasați, înclinat la aproximativ 30 de grade, în fața obiectului.



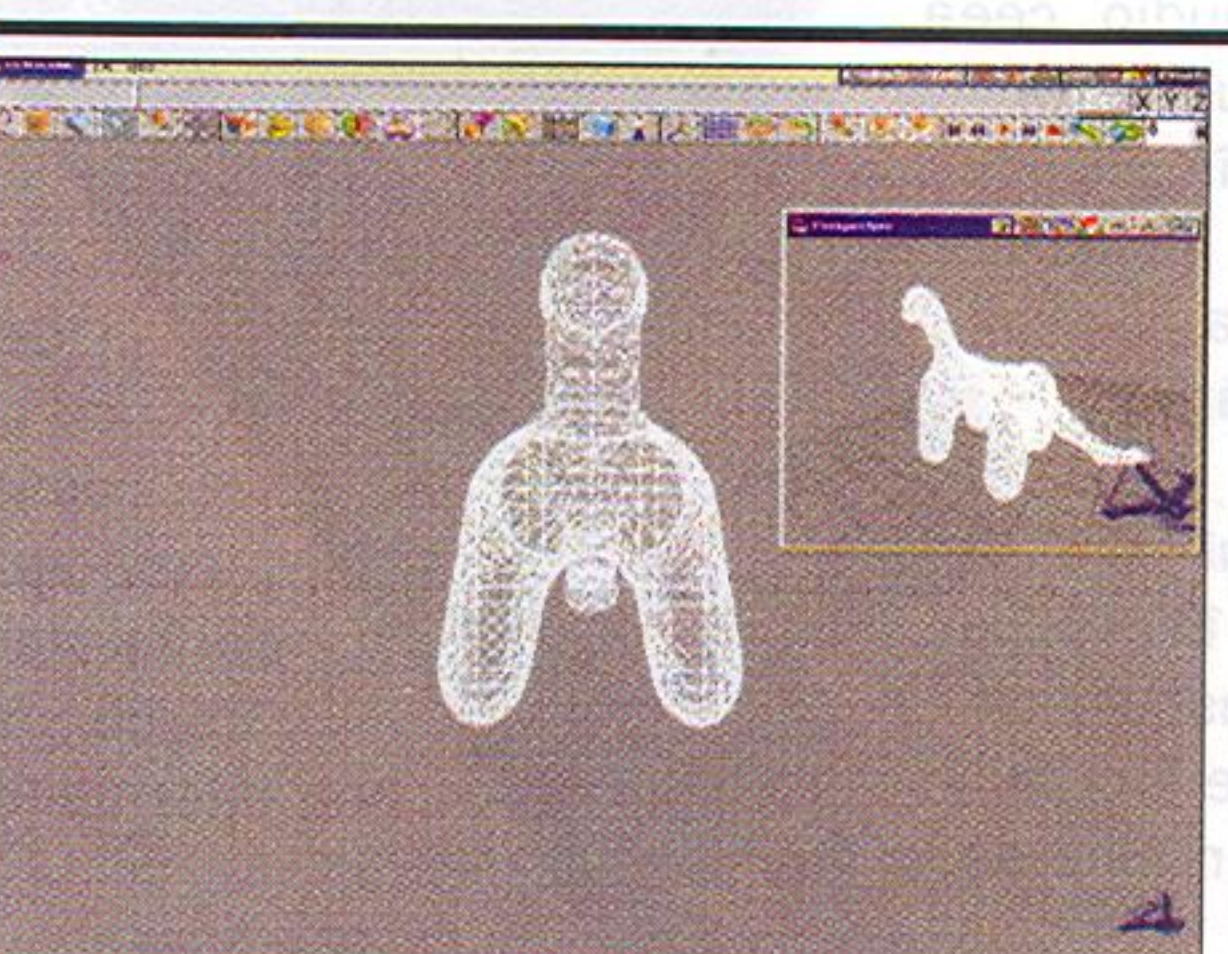
5 - Generați o metasferă, cu un diametru de două ori mai mare decât cel al cilindrului, pe care va trebui să o poziționați la capătul dinspre exterior al acestuia.



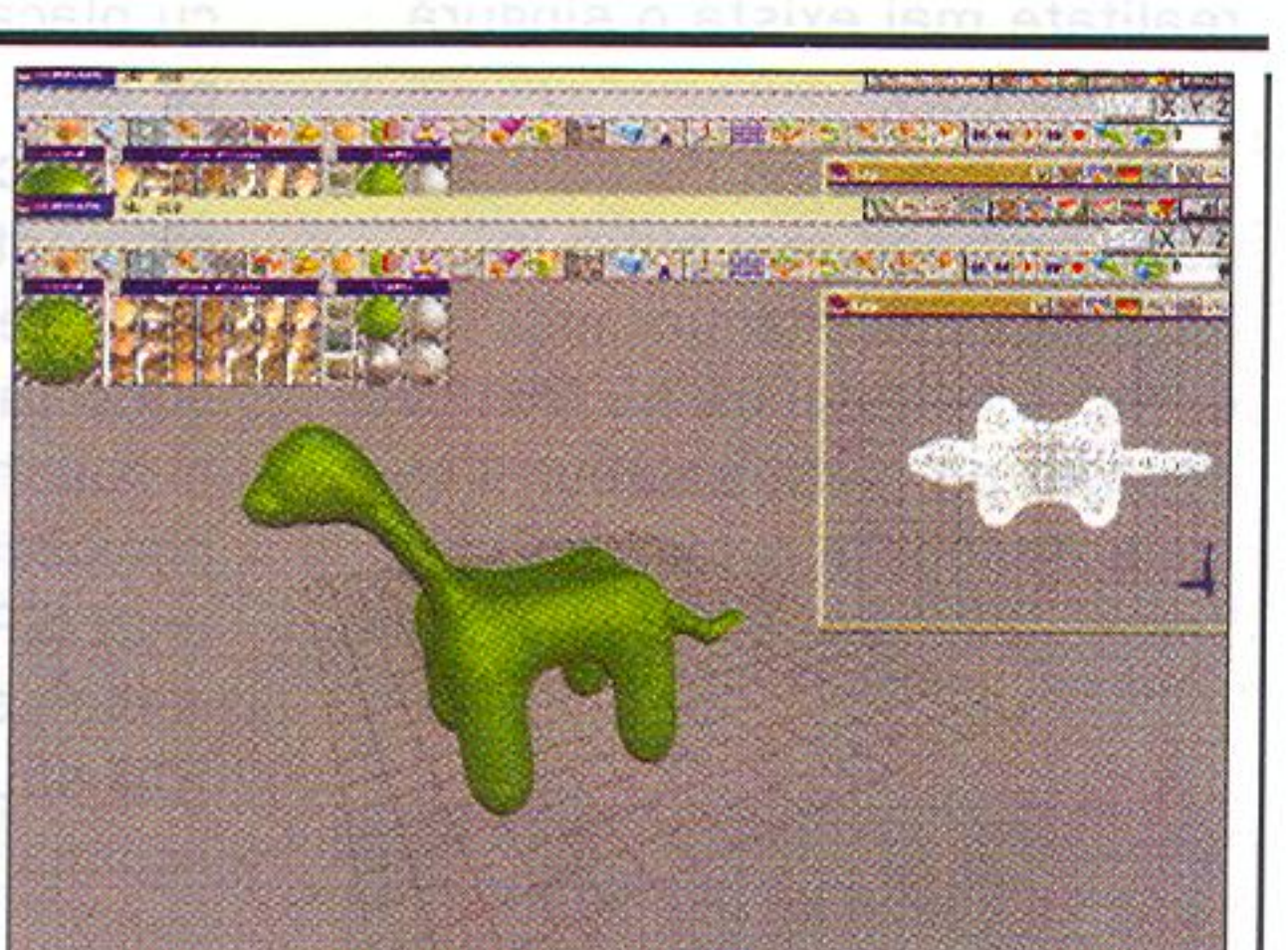
6 - Construiți o altă sferă de dimensiuni mai mici, pe care o poziționați mai în față și mai jos față de cea dinainte. Dublați dimensiunea de-a lungul axei Y.



7 - Creați încă 3 cilindre din ce în ce mai mici și subțiri în partea posterioară a corpului pentru a reprezenta coada. Măriți unghiul cu 15 grade de la unul la celălalt.



8 - Mutați într-o vedere prim-plan. Înclinați toate picioarele (capătul de sus al acestora) cu 20 de grade către interior. Redimensionați înălțimea cu două unități.



9 - Dinozaurul este gata. Aplicați-i de la butonul care arată o pîlnie și un cub o textură de culoare verde cu displacement map: rough cu înălțime mică

Diamond MX400

MX400 are două avantaje majore față de concurență. Daughter-board-ul ce conține un FM-tuner și un procesor DSP deosebit de puternic.

Producător	S3/Diamond
Tip	Placă de sunet
Redactor	Cristi Radu

Monster sound

Eciudat cum se învîrte roata uneori...se întâmplă multe lucruri interesante și în domeniul audio nu numai în cel video. Lucruri de care Intel și AMD nu prea sunt fericiți să afle, după cum vom vedea în continuare.

Aureal a hotărît să urmeze lecția 3dfx, nemai furnizînd chip-uri Vortex la producători independenți cum a făcut pînă acum. Plăcile audio bazate pe chip-set-ul Vortex vor fi produse doar de Aureal, mai mult pentru piața fabricanților de sisteme de calcul la cheie.

Diamond are așadar probleme serioase în domeniul audio, mai ales după recenta achiziționare a sa de către S3, care nu a decurs fără probleme. Nevoia unui produs competitiv este deci imperios necesară. Aureal nemai fiind o soluție, în joc mai rămîn puține firme producătoare de chip-uri audio. De Creative Labs nu poate fi vorba deoarece ei sunt de fapt concurența Diamond, așa că în realitate mai există o singură soluție: ESS.

ESS e o firmă de care s-a auzit probabil mai puțin în lumea calculatoarelor mai ales datorită faptului că au fost concentrați pe piața aparaturii muzicale destinate profesioniștilor. Totuși, ESS are un chipset care

poate deveni alternativă la plăcile audio aflate acum pe piață de la Creative și Aureal.

Canyon3D este un procesor de sunet relativ nou, apărut de cîteva luni. Nu a excelat în nici un fel pînă acum, însă Diamond speră să-l facă să ofere tot ceea ce are concurența la același nivel al performanțelor, oferind și ceva în plus.

În timp ce Aureal 2.0 încearcă cu greu să ofere 32 de surse 3D simultane, Canyon3D oferă această opțiune din start. În timp ce EAX 2.0 și Sensaura sunt încă promisiuni la Aureal, Canyon3D le are acum. Probleme sunt însă fiindcă ar fi fost prea frumos altfel. 32 de surse 3D costă procesorul 30% din puterea de lucru a calculatorului, însă Diamond face eforturi considerabile să reducă acest procent în jurul valorii de 1%. Tot drivere-le au probleme atunci cînd mai multe aplicații încearcă să lucreze cu placa audio, ceea ce este supărător deoarece în momentul de față concurența suportă fără probleme playback-ul unui MP3 în timp ce ascuți un CD sau te joci în ultima versiune de NFS.

Diamond nu

a avut o reputație prea bună pînă acum în ceea ce privește driverele produselor sale. Desigur, calitativ, hardware-ul de la Diamond a fost cel mai bun și cel mai scump, problema era însă întotdeauna la drivere. Diamond încearcă din răsputeri să schimbe această imagine, apelînd la exemplul Creative, de a scoate maximum din driverele de referință oferind.

MX400 are două avantaje majore față de concurență. Daughter-board-ul (plăcuța de extensie) plăcii conține un FM-tuner care se poate dovedi interesant pentru cei care nu au deja un Voodoo3 3500 și un procesor DSP deosebit de puternic. Acesta din urmă va permite comprimarea/decomprimarea fișierelor MP3 în hardware micșorînd astfel încărcarea procesorului calculatorului de 3-5 ori. Iar cum MP3-mania a cuprins întreg

Internetul o astfel de facilitate este bin-

lui noiembrie, însă pînă atunci Diamond trebuie să îmbunătățească considerabil driver-ii și să ofere cît mai mult fără să depășească bariera celor 100\$. Și mai trebuie să ne convingă că wave-tracing-ul pe care tot ei l-au promovat în MX300, nu este chiar așa de important. E ciudat cum se învîrte roata uneori...



RIO MP3 player va fi de acum în legătură cu plăcile Diamond și din cauza daughter-board-ului.



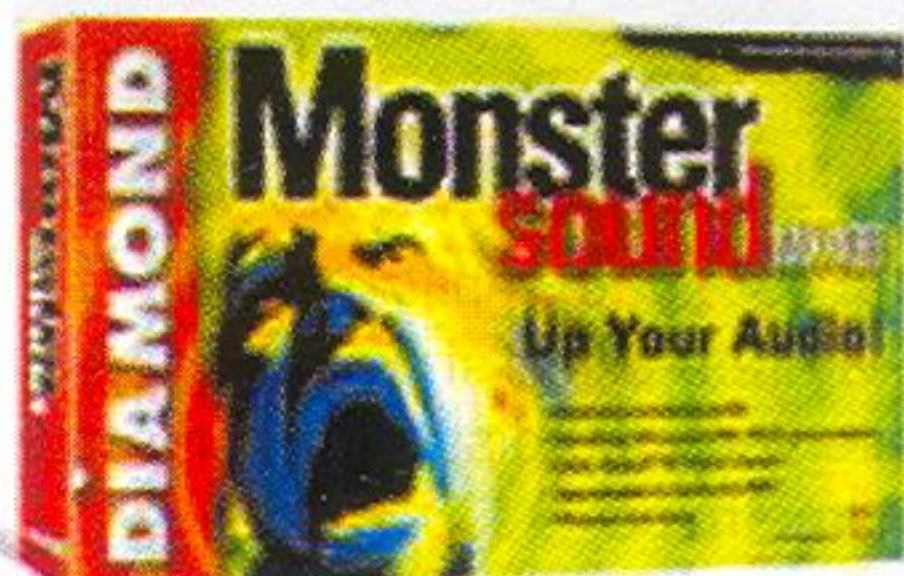
evenită. MX400 suportă desigur și RIO MP3 Player-ul de la Diamond cu care poate comunica fără probleme pentru transferuri de fișiere sau înregistrarea unor emisiuni prin intermediul FM-Tuner-ului.

Placa trebuie să apară la sfîrșitul lunii octombrie-mijlocul

CARACTERISTICI TEHNICE

PCI 2.0
32 Surse simultane de sunet accelerate hardware
32 Surse simultane 3D de sunet accelerate hardware
1 Mic In
1 Stereo Line In
Front Stereo Speaker Out
Rear Stereo Speaker Out
1 Coax S/PDIF Out
CD-Audio In, TAD In, AUX In
Compatibilitate hardware I3D2
A3D 1.0 Compatibilitate
Compatibilitate EAX 1.0 and EAX 2.0
Sensaura Environment Effects
Conector Rio Upgrade pentru Daughterboard
Software Audio Digital
Slave Zero, Versiune Net-active
Test Drive 2: Off Road, Versiune Net-active.

Versiunea plăcii add-on care a fost folosită pentru MX300 și care va fi upgrade-ată și inclusă în MX400



Producător

nVidia

Tip

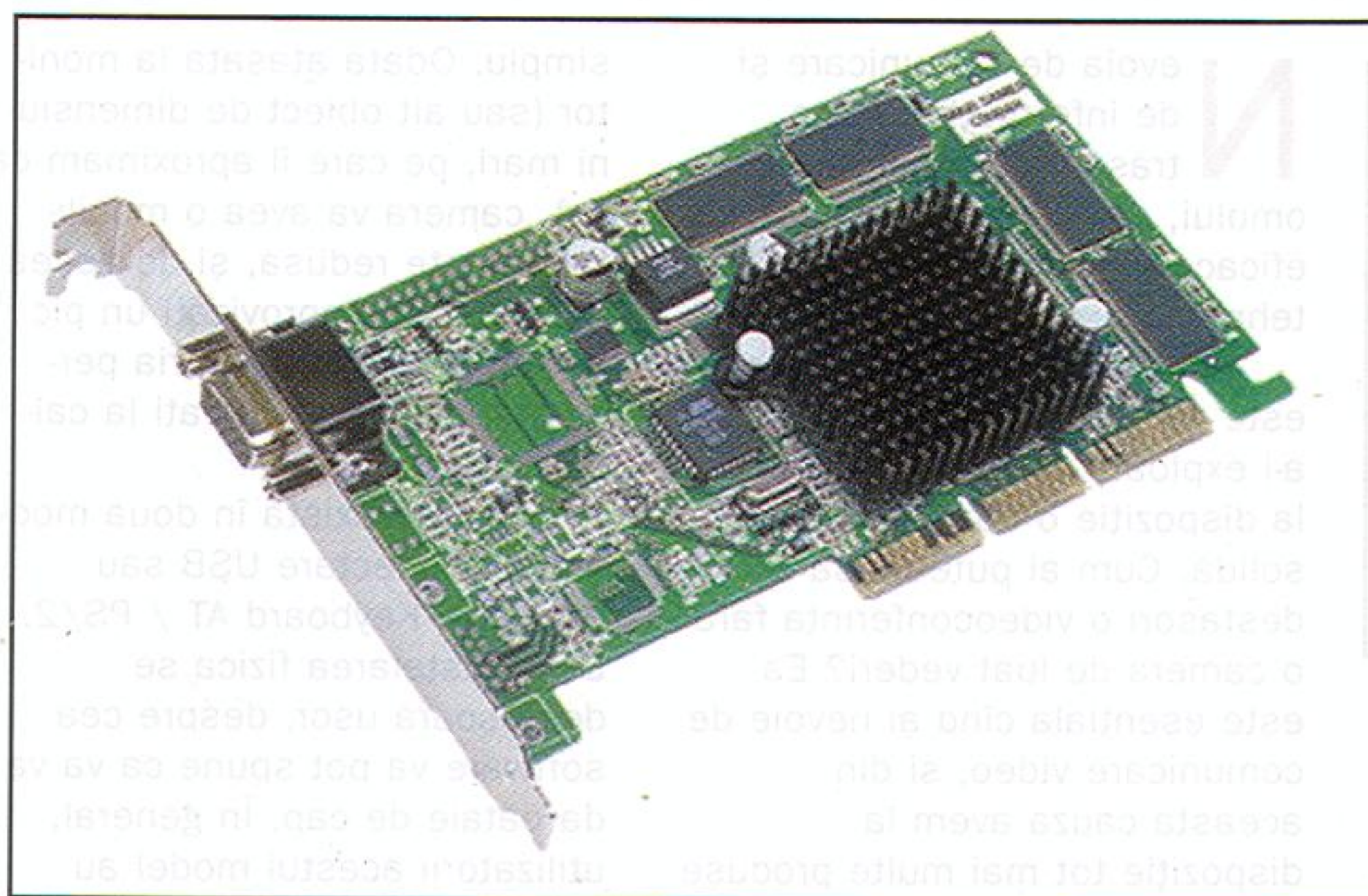
Chipset grafic

Redactor

Camil Perian

TNT2 M64

Calea de 64 va genera o scădere masivă a performanțelor plăcii la orice mărime de rezoluție pornind chiar cu 800 * 600



Cu mărirea bus-ului redusă la jumătate, performanțele plăcii vor scădea.

Nu cu mult timp în urmă nVidia și 3Dfx anunțau niște soluții (Voodoo 4 & GeForce 256) care se doreau revoluționare în materie de carduri grafice. După numai câteva zile, 3Dfx-ul a anunțat deja alt produs mult mai performant pentru prima parte a anului următor, deci marea revoluție s-a amânat. În concluzie nu trebuie să ne mire că alți producători, de această dată de plăci, încearcă să lanseze pe piață niște soluții mai ieftine care să îi ajute și pe cei cu un buget mai restrâns. TNT2 M64 este o soluție grafică aflată ca preț în jur de 110\$ și cu un chipset grafic nVidia TNT2. Cum era evident că trebuie să existe și un bai, acesta este reprezentat de bus-ul de memorie care în loc de 128 de biți, ca la clasicul TNT2, are numai 64 (de aici și numele de M64). Ce înseamnă asta? Calea de mărime 128 aflată inițial între procesorul

grafic și memoria de pe placă asigură un transfer rapid al informației între aceste două componente, chiar dacă această cale nu era mereu complet utilizată. Acum, cu această mărime redusă

la jumătate, performanțele plăcii vor scădea, nu la jumătate însă, ci vor cunoaște o scădere în funcție de mărirea informației transmise ce depinde de rezoluție, detalii, etc.

Chiar dacă, aparent, nu pare o mare modificare, calea de 64 va genera o scădere masivă a performanțelor plăcii la orice mărime de rezoluție pornind chiar cu 800 * 600. Deși are memoria setată la 150Mhz, această valoare nu va avea nici o influență, placa putând susține performanțe foarte bune, aproape identice cu cele ale TNT2-ului obișnuit numai la 640 * 480, creșterea de la această rezoluție aducând scăderi masive de performanță. Din această cauză nu trebuie să vă impresioneze nici cei 32 de mega de memorie de pe placă, inutilitatea lor fiind evidentă în aceste condiții, placa funcționând exact ca o placă cu 16 MB de Ram. Chiar și în condițiile în care ar fi avut 128 MB de Ram placa nu ar fi cunoscut nici o îmbunătățire din cauza căii foarte mici aflate între procesorul grafic și memorie.

Producător

A4Tech

Produs

Joystick

Redactor

Dan Dimitrescu

A4 Tech Scroll Fire

Exemplarul pe care l-am testat la redacție refuza să funcționeze în mod normal, butoanele A și B apășate simultan produceau întoarcerea capului



Există un element original: o roțiță care este cheia către obținerea unui "scroll fire"

Venit prea târziu pentru MegaTest-ul de joystick-uri de numărul trecut, Scroll Fire ar fi fost oricum doar un concurent cu pretenții mari dar puține șanse de reușită.

La prima vedere joystick-ul este destul de banal, avînd exact caracteristicile unui CH Flightstick PRO - 4 butoane de foc, un Hat cu 4 direcții și un slider pentru controlul puterii motorului (throttle), dar într-o aranjare un pic diferită. Totuși există un element original: o roțiță care este cheia către obținerea unui "scroll fire". De fapt, vorbim despre un fel de Auto (Turbo) Fire un pic mai evoluat. Pentru necunoscători, Turbo Fire

este un sistem folosit în jocurile de consolă vechi, care interpreta o apășare continuă pe un buton cu un tir continuu, pentru a nu fi nevoit să apeși repetat pe foc. În ziua de azi sunt foarte puține jocurile în care o asemenea dotare ar fi utilă. În rest, joystick-ul este de o calitate medie, iar butoanele de foc sunt foarte problematice.

Exemplarul pe care l-am testat la redacție refuza să funcționeze în mod normal, astfel că butoanele A și B apășate simultan produceau întoarcerea capului spre stînga, HAT-ul dezactiva butoanele șamd.

Personal vă sugerez să vă orientați spre unul din joystick-urile recomandate de noi în numărul trecut, dar dacă țineți neapărat să luați un SF, asigurați-vă că funcționează cum trebuie.

A4 TECH SCROLL FIRE

Preț: 11.5\$

Producător: A4Tech

Ofertant: K-Tech Computers

Distribuitor: K-Tech Computers

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Fire tip turbo/scroll fire
- 4 butoane de foc
- hat cu 4 direcții

★★★★★

QUICKCAM VC

QuickCam VC de la Logitech este un exemplar simplu, fără butoane, apărători și alte alea, necesitând doar focalizarea manuală



Producător

Logitech

Tip

Cameră video

Redactor

Dan Dimitrescu

DETAII

Nevoia de comunicare și de informație este o trăsătură caracteristică a omului, dar pentru o comunicare eficientă și rapidă ai nevoie de tehnologie.

Pentru aceasta, Internet-ul este mediul perfect, dar pentru a-l exploata optim trebuie să ai la dispoziție o bază tehnologică solidă. Cum ai putea însă să desfășori o videoconferință fără o cameră de luat vederi? Ea este esențială când ai nevoie de comunicare video, și din această cauză avem la dispoziție tot mai multe produse de acest tip. QuickCam VC de la Logitech este un exemplar simplu, fără butoane, apărători și alte alea, necesitând doar focalizarea manuală. Sistemul ei de montare este de asemenea simplu, poate chiar prea

simplu. Odată atașată la monitor (sau alt obiect de dimensiuni mari, pe care îl aproximăm ca fix), camera va avea o mobilitate foarte redusă, și de aceea va trebui să improvizați un pic pentru a vă filma propria persoană în timp ce lucrați la calculator.

Camera există în două modele, cu conectare USB sau Paralel + Keyboard AT / PS/2. Dacă instalarea fizică se desfășoară ușor, despre cea software vă pot spune că vă va da bătaie de cap. În general, utilizatorii acestui model au avut diferite neplăceri și incompatibilități, pe care, chiar cu ajutorul Logitech nu au reușit să le corecteze.

În cazul nostru, instalarea a fost ușoară, dar folosirea efectivă mult mai grea. Camera este

dependentă de luminozitatea exterioară, drept care imaginile capturate în sediul nostru au fost practic niște pete negre. După ajustarea setărilor am reușit să obținem câteva pete gri pe care le-am identificat ca fiind o mână, dar calitatea este foarte scăzută. Destul de slabă este și viteza la care preia cadrele de calitate mai mare.

QUICKCAM VC

Preț: 94\$

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Computers

CARACTERISTICI TEHNICE:

Rezoluție maximă: 352 x 288

Culori: 16,7 milioane;

Viteză: pînă la 30 cadre/sec.

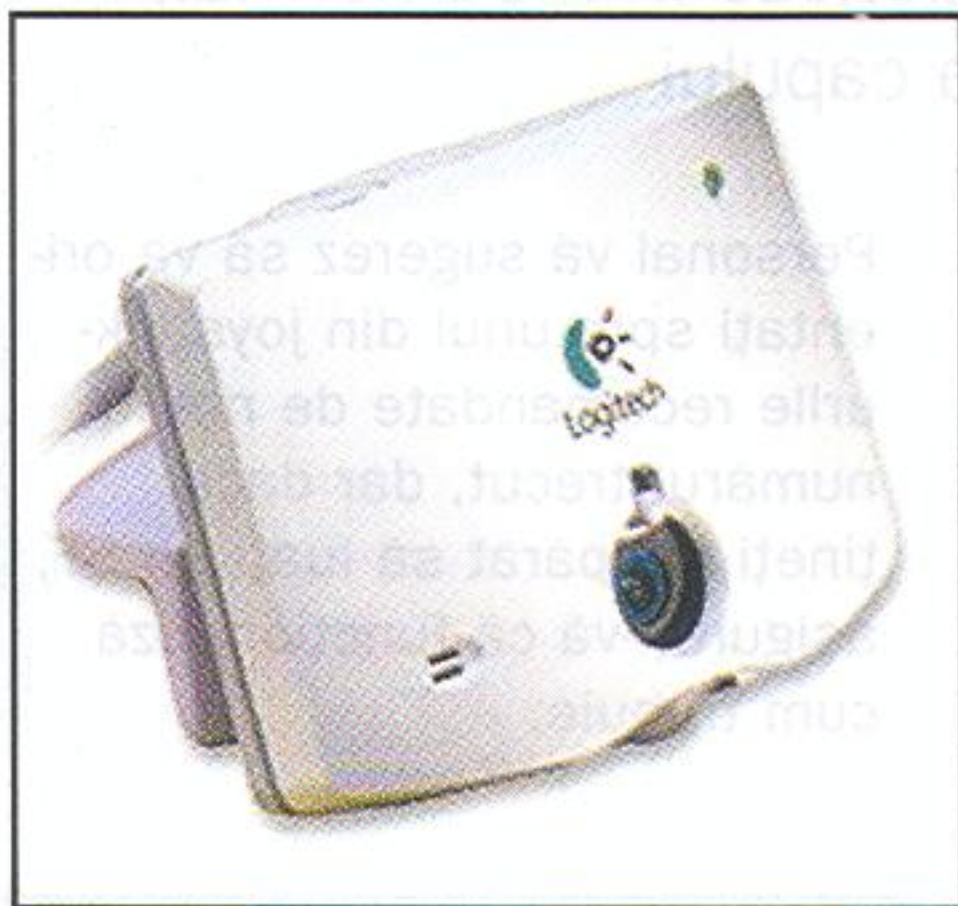
Cîmp vizual: 46 de grade;

Distanța focală: 1" la infinit;

★★★★★

QUICKCAM HOME

Pe Internet circulă păreri destul de proaste despre ea, provenite de la oameni care, ca și noi, s-au trezit cu mesaje de genul "Not Connected"



Producător

Logitech

Tip

Cameră video

Redactor

Dan Dimitrescu

DETAII

Un model mai avansat decât QuickCam VC, Home îi împartășește parțial problemele de compatibilitate. Și cu ea am avut extrem de mari probleme la instalare. Pe Internet circulă păreri destul de proaste despre ea, provenite de la oameni care, ca și noi, s-au trezit cu mesaje de genul "Not Connected" deși conform tuturor verificărilor fizice camera era perfect conectată iar Windows-ul o detecta. În concluzie nu am reușit să o testăm deci vă povestim impresii generale și cum ar trebui ea să fie.

Design-ul camerei este destul de bun. Există un bec ce raportează dacă aparatul funcționează, o rotiță pentru ajustarea focusului (dar asta se poate face și automat) și un buton pentru capturat imagini,

cînd folosiți camera pe post de aparat foto cvasi-portabil. De asemenea, pentru cazurile cînd doriți să fiți sigur "singuri" există un "oblon" ce îi poate acoperi obiectivul.

Nu trebuie să uitați că QC Home are și un microfon încorporat în ea, pe cînd VC necesită unul cumpărat separat. Sistemul de prindere este mult mai folositor decât cel de pe VC. Camera este fixată pe un braț fix printr-o articulație, ce îi permite un joc pentru alegerea cîmpului vizual dorit.

Softul folosit este clar destinat ușurinței în utilizare, dar dacă lăsați setările pe automat vei avea probleme cu luminozitatea, culorile și contrastul.

Comparativ cu QC VC, QC Home are clar anumite avantaje, dar ambele au probleme. Întîi

testați această cameră pentru că nouă nu ne-a mers de nici un fel deci nota ei este puternic afectată și de asta.

QUICKCAM HOME

Preț: 105\$

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Computers

CARACTERISTICI TEHNICE:

Rezoluție: imagini : 640 x 480

Video: 352 x 288;

Culori: 16,7 milioane;

Viteza: Pina la 30 de

cadre/secunda

★★★★★

Deschide Ochii !



Este pe-aproape !



GSMMag@zin

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

CTX: CONTROL TEHNIC XTREM

MEGATEST DE VOLANE!

Test volane

Cu/fără Force Feedback

Redactor

Cristi Radu

CTX-ul lovește din nou! Controlul Tehnic Xtrem se leagă acum de volane. Să vedem însă care sunt criteriile de departajare de data aceasta.

Programabilitatea

Reprezintă în esență calitatea driverelor și software-ului și posibilitatea oferiă de configurare cu acestea a volanului. În cea mai mare parte, însă, aceasta lipsește, folosindu-se drivere standard din Windows, cuplul volan-pedale putând fi reprezentat de un joystick virtual cu 3 axe pentru frînare, accelerare, respectiv direcție.

Totuși driverele speciale sunt de preferat deoarece configurarea se poate face mai ușor, mai ales în cazul în care există multe butoane și eventual HAT.

Grip

Ca și materialul care se pune pe mânerul rachetelor de tenis pentru a mări aderența, se referă la capacitatea materialului din care este confecționat volanul de a crea o aderență bună. Aceasta nu trebuie trecută cu vederea, deoarece e neplăcut și obositor să trebuiască să corectezi mereu direcția din cauza unei aderențe slabe a volanului. Grip-ul este și mai important în cazul volanelor cu Force Feedback datorită forțelor care intră în joc.

Cursa

În mod normal la o mașină volanul se poate învîrți de mai mult de două ori pentru a ajunge la capătul cursei, în poziția în care roțile mașinii sunt întoarse la maximum. Pentru volanele destinate jocurilor o cursă prea lungă nu este de dorit datorită timpilor de reacție foarte mici pe care trebuie să îi ai de obicei într-un joc. Deși nerealist, o cursă a volanului mai scurtă este necesară.

Apoi există și cursa pedalelor. La mașini, primul lucru

care m-a impresionat a fost finețea cu care trebuie să apeși pe pedala de accelerare. În mod normal ai crede că turația motorului crește proporțional cu cursa pedalei, lucru destul de adevărat, însă chiar și o mică atingere la începutul cursei pedalei poate produce o accelerare destul de puternică. La pedalele care dotează volanele de jocuri, o cursă prea scurtă poate să fie obositoare, plus că plăcerea de "a călca pedala pînă la fund" nu prea mai există. Așa că vrem curse lungi la pedale!

Pedale

Pedale mici, pedale mari, suport de odihnă a piciorului, iată câteva lucruri importante aici. Pedalele mici nu sunt prea bune deoarece nu ai suprafață de apăsare bună și piciorul poate aluneca. În cazul pedalelor mari există riscul ca acestea să fie prea apropiate. Oricum vom vedea la fiecare în parte.

Force Feedback

Iată o opțiune care o să vă cam coste! Întrebarea care se pune este dacă merită. Volanele dotate cu force feedback sunt

dotate cu motoare electrice (necesită transformator inclus în kit) care prin varierea tensiunii produc diverse efecte interesante: blocarea volanului pe o direcție în momentul în care s-a spart o roată sau există probleme cu direcția, salturi rapide și repetate în funcție de drumul pe care rulezi cu mașina, etc. Experiența force feedback își merită banii, asta dacă dispuneți de mai mulți. Mai există un avantaj, deloc de neglijat în aceea că volanele cu force feedback nu trebuie calibrate niciodată, așa cum se întâmplă cu celelalte tipuri de volane.

Dezavantajele sunt destul de evidente. În afara adaosului de preț, care nu este totuși prea mare, trebuie să aveți port USB sau un al doilea port serial (pe primul se află mouse-ul de obicei), portul de joystick nu e o soluție preferată de producători. Dacă aveți și un modem conectat pe unul din porturile seriale lucrurile se pot complica destul de mult. Soluția USB este cea mai ușor de pus în practică, însă nu sunt multe plăci care au conectorii speciali. Deci atenție la acest aspect.

Cineva spunea că în cazul în care un lucru e complicat, atunci există mari șanse ca el să se strice. Volanele cu Force Feedback nu sunt foarte complicate, însă au elemente în plus față de un volan obișnuit, iar acestea sunt motoarele electrice și transformatorul. N-am putut, evident, să testez un volan o perioadă mai lungă de timp, însă un defect la motoare sau arderea transformatorului nu pică prea bine. Oricum, în mod normal ai o garanție la achiziționare, așa că aveți grijă pe unde o pierdeți...

Ergonomie

Iată un termen curios. Dacă m-ați fi întrebat înainte de începutul facultății ce înseamnă, aș fi început să ocolesc răspunsul... totuși se pare că și la facultate poți învăța lucruri folositoare, cum ar fi cuvinte noi. Ergonomia unui produs reprezintă capacitatea acestuia de a îndeplini funcțiile pentru care a fost creat, în condiții cât mai bune atât pentru utilizator cât și pentru el, pentru a-și prelungi perioada de viață.

Concret, la volane, ergonomia înseamnă cât de bine se prinde volanul de suport, modalitatea de prindere, rezistența mecanică la șocuri (nervii apar foarte ușor...), accesibilitatea butoanelor, etc. Termenul în sine este destul de vag, însă se materializează foarte ușor în aprecieri, veți vedea.

Nota

Iată în calcul față de calitate și preț. Raportul preț/calitate se reflectă în nota finală. Dacă dispuneți, însă, de mulți bani pe care vreți să-i cheltuiți pe un volan bun, nota finală este doar o apreciere pe care nu trebuie să o luați prea mult în considerare. Calitatea este cea care contează pentru voi.



GUILLEMOT RACE LEADER

Design-ul este reușit, numărul de butoane este suficient de mare pentru a le aloca unor funcții diverse, iar prezența HAT-ului este un plus



Prinderea nu este foarte sigură, aceasta se face cu ventuze.

Guillemot a început să devină încet-încet un nume de referință printre producătorii de accesorii multimedia, mai ales după retragerea Diamond în colțul S3 și după anunțul plăcii video avînd la bază procesorul GeForce256. Acest lucru l-au făcut mulți, însă se pare că Guillemot vor fi primii ceea ce dovedește că firma dispune de suficiente resurse pentru a ajunge în top.

Revenind la subiectul acestui articol, volanul Race Leader nu este rău deloc. Design-ul este reușit, numărul de butoane este suficient de mare pentru a le aloca unor funcții

diverse, iar prezența HAT-ului este un plus, nu neapărat necesar. Schimbarea direcțiilor se face cu ajutorul unor butoane montate pe volan, ceea ce nu este prea realist, însă în mod cert este rapid. Cursa nu prea lungă, este totuși anevoioasă din cauza unor arcuri poate prea puternice. Iar asta ne aduce la singurul defect major de ergonomie a volanului. Faptul că arcurile sunt puternice nu ar deranja prea mult dacă prinderea ar fi solidă. Aceasta se face, însă, cu ventuze ca de joystick care fac cu greu față solicitărilor. Iar dacă nu găsești o soluție mai complicată (ventuze umede pe o

suprafață netedă, gen sticlă) ajungi repede să te enervezi, ceea ce nu e bine... Dacă reușiți să treceți peste problema de ergonomie, Race Leader este un volan bun pentru categoria sa.

GUILLEMOT RACE LEADER

Pret: 50\$
Producător: Guillemot
Distribuitor: Ubisoft

CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
Grip: ★★★★★
Cursă: ★★★★★
Pedale: ★★★★★
Ergonomie: ★★★★★
Force Feedback: N/A

★★★★★

AVB FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Folosește ultima tehnologie de la Immersion I-Force 2.0. Aceasta înseamnă în mare o putere sporită și o posibilitate de eșantionare a efectelor mult lărgită.



Odată ce te-ai obișnuit, toate funcțiile oferite de cele 4 butoane sunt la îndemână, poate mai puțin HAT-ul cu 4 direcții situat chiar în mijlocul volanului

Iată un volan cu Force Feedback de calitate bună de la o firmă necunoscută pentru mine. Poate fi asta un impediment pentru o soluție cîștigătoare? Cu siguranță nu.

Force Feedback-ul folosit de acest volan beneficiază de ultima tehnologie de la Immersion I-Force 2.0. Aceasta înseamnă în mare o putere sporită și o posibilitate de eșantionare a efectelor mult lărgită datorită unui procesor pe 16 biți la 24 Mhz integrat pe placa volanului. Drivele incluse folosesc DirectX-ul, deci teoretic orice efect este aruncat spre volan, acesta ar trebui să-l poată simula. În prospect se vorbește de 10 efecte diferite, dar nu am reușit să le descopăr pe toate, deși am intrat în ziduri cît mai variat posibil... poate e și chestie de talent, poate nici nu am jucat suficient Carmaggedon, poate nu am avut suficiente mașini la dis-

poziție... cert este că AVB-ul posedă cel mai tare feedback și la propriu și la figurat.

Pedale mari și solide. Bune de apăsat cu toată forța, iar cînd obosești de atîta apăsat le poți sprijini pe un suport dedicat. Volanul este ciudat. Cel puțin din punct de vedere al capetelor acestuia. Capete, da, fiindcă volanul este un cerc incomplet, seamănă mai mult cu o manșă de avion, cred că poate fi folosit cu oarecare succes și în simulatoare. Problemă de preferințe și de încăpăținare, cred. Oricum, odată ce te-ai obișnuit, toate funcțiile oferite de cele 4 butoane sunt la îndemână, poate mai puțin HAT-ul cu 4 direcții situat chiar în mijlocul volanului.

Schimbătorul de viteze, este acela micuț, plăcut, cu alură de joystick situat în dreapta volanului. Este perfect pentru jocurile de tip raliu dar trebuie obișnuință și îndemînare pentru

cursele de F1. Prinderea se face cu mini-menghinele, de acum obișnuite pentru volanele cu force feedback, de marginea mesei pentru stabilitate. Iarăși nu uitați să luați garanția și să vă uitați dacă aveți un port serial liber în plus față de cel de mouse. Problema? Volanul este incomplet fizic drept care greu de mînit cu multă lejeritate. Îl face să piardă destul de mult pentru că este depășit pe ansamblu de volanul Logitech Force Feedback

AVB FF RACING WHEEL

Pret: 143\$
Producător: AVB
Distribuitor: Maguay

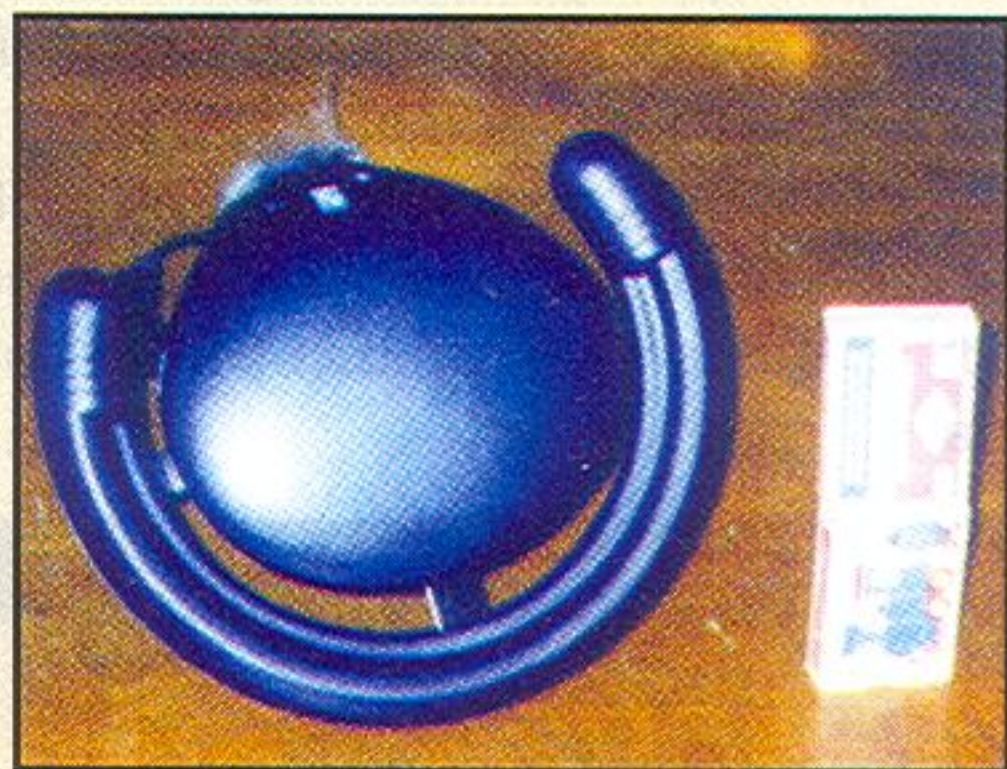
CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
Grip: ★★★★★
Cursă: ★★★★★
Pedale: ★★★★★
Ergonomie: ★★★★★
Force Feedback: ★★★★★

★★★★★

A4TECH RACING EASY

Ideea e interesantă, dar cred că vreau totuși un volan adevărat și mai puțin o combinație care seamănă foarte bine cu nava căpitanului Picard.



Dacă te-ai obișnuit cu el, poți să-l iei în geantă și să-ți bați prietenii la ei acasă... la jocuri cu mașini, desigur.

A4Tech nu au renume că ar produce neapărat produse de calitate, însă cu siguranță produc multe și ca tipuri și cantitativ. De aceea prețurile lor sunt cele mai accesibile când vine vorba de periferice.

Dacă intri într-un magazin și cauți sau întrebi de Racing Easy poți avea două reacții diferite, însă puternice. Fie nu au și atunci nu te afli chiar în magazinul care trebuie și/sau ești puțin obosit, fie îți este prezentat produsul și te poți bloca pe întrebarea: "Dar eu vreau un volan cu pedale...?!?".

Racing Easy conține volanul, pedalele, schimbătorul de viteze în același ansamblu care poate fi ținut foarte ușor într-o

singură mână. Portabilitate maximă. Dacă te-ai obișnuit cu el, poți să-l iei în geantă și să-ți bați prietenii la ei acasă... la jocuri cu mașini, desigur. Cursa volanului nu este prea mare din motive evidente de spațiu de manevră, partea interesantă fiind faptul că înveți să conduci cu o singură mână (stînga la dreptaci) ceea ce nu e prea bine în realitate. Pedalele sunt transformate într-un fel de trăgaci care în funcție de poziția în care se află relativ la un punct mort, poate accelera sau frîna. Schimbătorul de viteze este de fapt o pereche de două butoane așezate la îndemîna degetului mare. Dacă folosiți schimbător de viteze manual în jocuri, o să ajungeți să vă ener-

vați destul de repede așa cum se enervează multe persoane cînd folosesc un flexor de cauciuc pentru a face mușchi la mîna... Ideea e interesantă, dar cred că vreau totuși un volan adevărat și mai puțin o combinație care seamănă foarte bine cu nava căpitanului Picard.

A4 TECH RACING EASY

Preț: 10\$
Producător: A4Tech
Distribuitor: K-Tech

CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
Grip: ★★★★★
Cursă: ★★★★★
Pedale: N/A
Ergonomie: ★★★★★
Force Feedback: N/A

★★★★★

BOEDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Volanul acesta puteți să-l folosiți și în spațiu, la simulatoare cred fiindcă aici pe Pămînt numai F1Grand Prix 3 îi va da de lucru pe măsura posibilităților.



Sistemul de prindere este dublu: ventuzele și două gheare care se prind de marginile mesei

Carterea de vizită a produsului începe în forță cu nu mai puțin de 12 butoane programabile și HAT cu 4 direcții. Volanul acesta puteți să-l folosiți și în spațiu, la simulatoare, cred, fiindcă aici pe Pămînt numai GP3 îi va da de lucru, pe măsura posibilităților. Boeder își prezintă cel mai bine produsul, atît prin software de instalare compatibil Windows 95, cît și printr-un manual de utilizare foarte stufos.

Schimbătorul de viteze este perfect dimensionat, amplasat în stînga volanului. Dacă vă închipuiți că schimbătorul de viteze are cele 5-6 poziții ca la o mașină adevărată mai bine liniștiți-vă deoarece nu există așa ceva la nici un volan. Schimbătorul de viteze este de fapt un mic joystick cu trei poziții: punct mort, viteza

înainte, viteza înapoi. Totuși rămîne la fel de plăcut de manevrat ca la o mașină adevărată. Un detaliu deosebit pare a fi posibilitatea montării schimbătorului de viteze pe partea stîngă pentru stîngaci. Cel puțin există locașul, însă n-am încercat să-l mut... Pedalele sunt mari și au o cursă suficient de mare pentru a simți că apeși pe ceva. Păcat, totuși, că nu există o suprafață de sprijin a picioarelor, deh nimeni nu-i perfect. Sistemul de prindere este dublu. Ventuzele sunt doar un moft la forțele care sunt declanșate de motoarele electrice din interiorul volanului. Adevăratul sistem de prindere este format din două gheare care se prind de marginile mesei, creîndu-se o bază de stabilitate suficient de mare chiar și pentru jucătorii

nervoși. Dacă aveți de ales între un volan cu force feedback, singurele criterii în cazul Boeder sunt prețul și tipul de schimbător de viteze, clasic sau ca la F1. Bine, poate sunt mai multe criterii... Totuși cînd alegeți să aveți grijă că volanul merge doar pe un port serial, nu USB, nici de joystick, deci trebuie să aveți unul disponibil.

BOEDER FF WHEEL

Preț: 145\$
Producător: Boeder
Distribuitor: Flamingo

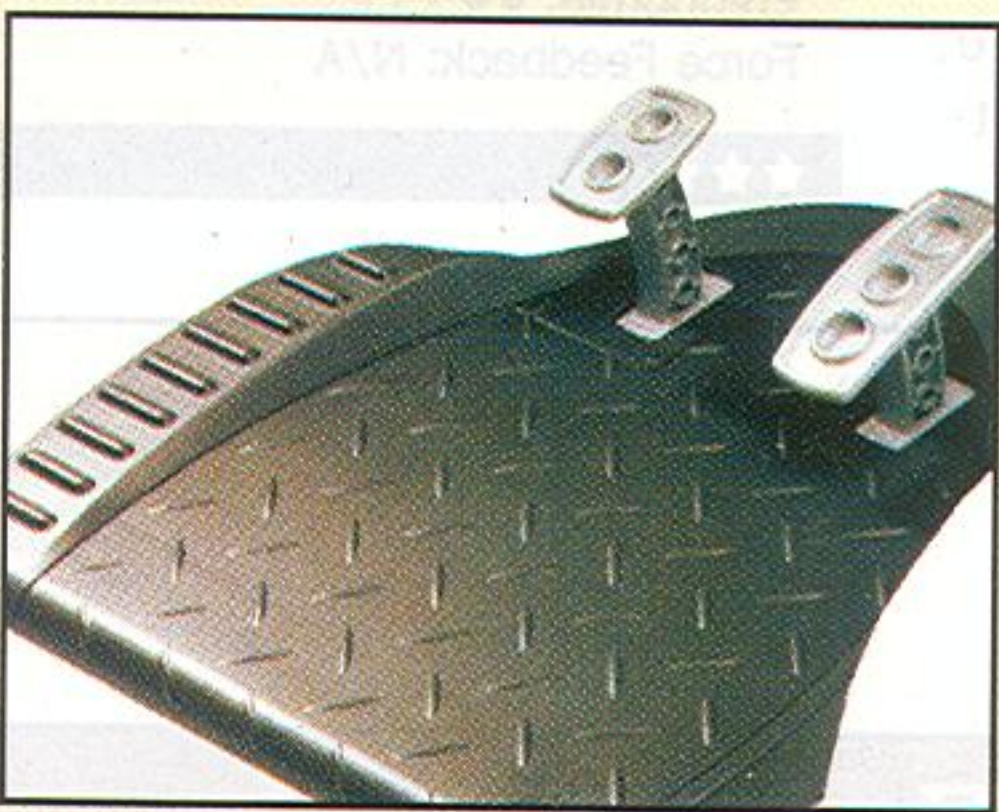
CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
Grip: ★★★★★
Cursă: ★★★★★
Pedale: ★★★★★
Ergonomie: ★★★★★
Force Feedback: ★★★★★

★★★★★

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

Categoric cel mai ușor de instalat volan. De asemenea e singurul volan pe care l-am avut la testat care suportă interfața USB și cea serială.



Vîrful de lance al forței în mișcare... Seria WingMan de la Logitech este foarte reușită, principalul atu fiind calitatea.

Programele incluse sunt foarte ușor de utilizat chiar și de cei mai puțin inițiați în tainele computerelor. Odată instalate programele de pe CD, utilizatorul nu mai trebuie să facă nimic, configurarea se face automat; încarci jocul, selectezi WingMan Formula Force din meniul de opțiuni și poți pleca la drum. Categoric cel mai ușor de instalat volan. De asemenea e singurul volan pe care l-am avut la testat care suportă interfața USB și cea serială. Dacă puteți, încercați să scăpați de varianta serială și folosiți USB-ul. Pedalele au un suport generos, pe care picioarele se pot odihni sau care poate fi folosit ca bază de sprijin. Forma pedalelor este deosebită, semănând foarte

mult cu ceea ce trebuie să existe într-o mașină de raliu și poate într-una de formula 1. Poate puțin cam mici, dar cu siguranță respectă realitatea. Schimbarea vitezelor este deosebită față de cea de la concurență. Ea se face tot ca la mașinile de Formula 1, clapetele pentru treptele inferioară și superioară se află sub volan, fiind foarte ușor de acționat. Exact ca la Ferrari. Volanul are nu numai forma unui volan de mașină de formulă, mai este chiar și acoperit cu o imitație de piele care crează o aderență nemaipomenită. Cele patru butoane situate exact în pozițiile cele mai accesibile s-ar putea, poate, să nu fie de ajuns în GP3, dar mă întreb ce ar mai trebui adus pe volan în afara telecomenzii de la radio-casetofon... Force Feedback-ul realizat de motoarele volanului este foarte bun, deși nu am reușit

să disting mai mult de 4-5 tipuri de efecte într-un simulator de Formula 1 concurând pe o mașină Ferrari. Poate a aranjat-o Todt, deși se mișcă la fel de bine ca de obicei. Sistemul de prindere este iarăși foarte bun, adecvat volanelor cu force feedback, cu gheare de fixare de marginea mesei. Poate un material mai solid pentru acestea ar fi fost mai bun, de exemplu aluminiu în locul plasticului. Dacă aveți bani cumpărați-ii!

LOGITECH FORMULA FORCE

Preț: 155\$
 Producător: Logitech
 Distribuitor: Best Computers

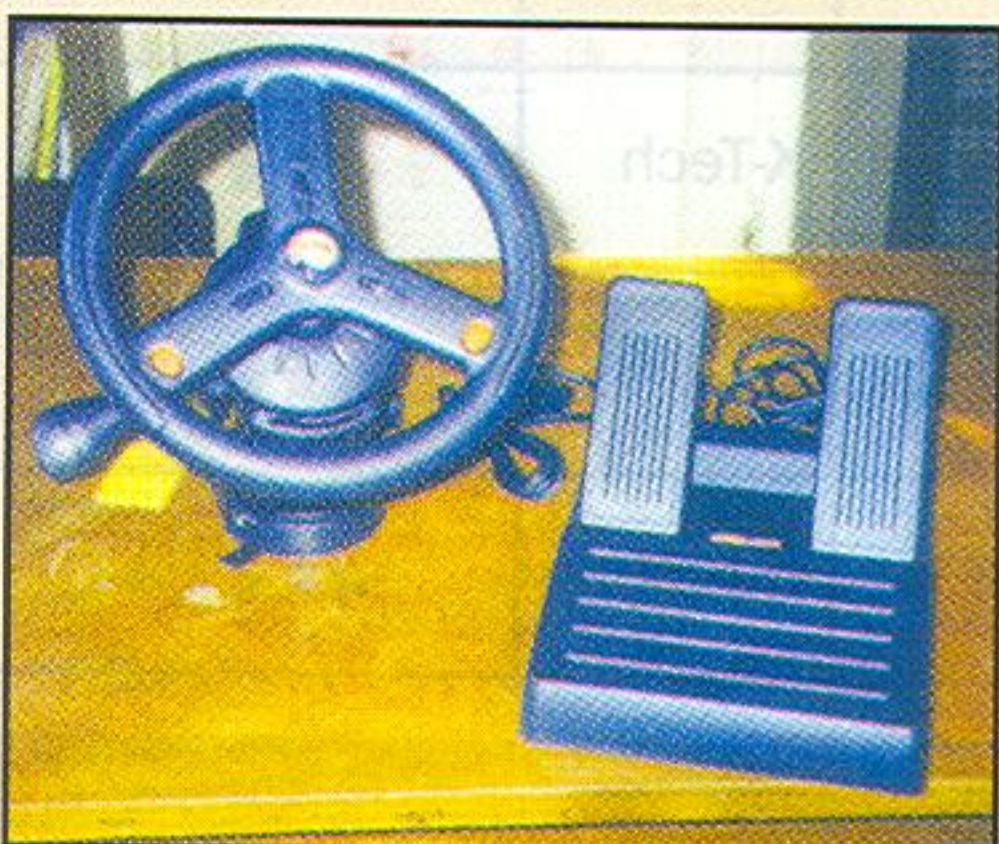
CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
 Grip: ★★★★★
 Cursă: ★★★★★
 Pedale: ★★★★★
 Ergonomie: ★★★★★
 Force Feedback: ★★★★★

★★★★★

AROWANA STEERING WHEEL COMPACT

Forma acestuia mi-a întărit bănuielele de la început. Volanul acesta este ideal pentru simulatoare de camioane!



Volanul Arowena are cea mai mare ventuză pe care am văzut-o vreodată.

Reintrăm în gama modelelor de volane medii și fără force feedback. Toate volanele care nu au force feedback au arcuri care le aduc în poziția de echilibru. De aici nu mai este decât o problemă de echilibrare a forțelor, în realitate. Care e mai puternică? Forța cu care tragi tu de volan sau forța din ventuzele de fixare? Volanul Arowena are cea mai mare ventuză pe care am văzut-o vreodată. Asta-i bine, deoarece mecanismul de prindere e mai eficient (există și o clapetă de extragere a aerului) decât la variantele obișnuite. Suportul volanului este destul de îngust, lucru care mi-a sugerat tipul ideal de

simulatoare pentru acest volan. Dar nu încă... Suportul este mobil, volanul putând culisa în jurul unei încheieturi aflându-se într-o poziție verticală sau înclinată, mai obișnuită pentru mașini. Schimbătorul de viteze se poate afla pe partea stângă, pentru publicul englez sau, dacă rotești volanul cu 90 de grade în plan orizontal, pe partea dreaptă pentru restul lumii. Forma acestuia mi-a întărit bănuielele de la început. Volanul acesta este ideal pentru simulatoare de camioane! Cursa destul de lungă este perfectă în acest caz, iar ușurința în manevrare poate fi pusă pe seama servo-direcției...

Pedale bine realizate, solide, cu suport de sprijin, poate prea apropiate pentru dimensiunile mari pe care le au. În concluzie, un volan bun pentru gama lui, dacă reușești să te descurci cu ventuzele. Conectare la portul de joystick.

AROWANA STEERING WHEEL

Preț: 42\$
 Producător: Arowana
 Distribuitor: K-Tech

CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★
 Grip: ★★★
 Cursă: ★★★
 Pedale: ★★★★★
 Ergonomie: ★★★★★
 Force Feedback: N/A

★★★★★

TYPHOON POWER WHEEL

La pagina lor de web spuneau că nu se mai ocupă de componente multimedia fiind preluați de altă firmă.



Typhoon este o firmă care nu mai există. Cel puțin pe Web unde m-am dus în căutare de drivere pentru volan. La pagina lor de web spuneau că nu se mai ocupă de componente multimedia fiind preluați de altă firmă. Oricum volanul se poate configura ușor ca un joystick cu 3 axe și 4 butoane, acestea fiind ceea ce oferă. Suportul mobil al volanului permite înclinarea în mai multe poziții ceea ce este un lucru bun deoarece permite accesul la mai multe tipuri de simulatoare sau de utilizatori. Cele 4 butoane sunt bine

așezate în apropierea degetelor aflate pe volan, însă schimbătorul de viteze este mai greu de accesat aflându-se la o distanță apreciabilă. Partea bună pentru englezi este că se află pe partea stângă, partea proastă pentru noi ceilalți este că nu suntem englezi... Pedalele sunt mari, și destul de apropiate. Nu e chiar așa de rău deoarece sunt destul de mari, vei putea juca pe ele pînă la adînci bătrîneți cînd o să fie mai greu să le nimeresti... Problema cea mai mare este sistemul de prindere. Ventuze, bine am mai văzut, însă sunt

prea mici... și nu rezistă prea mult unor solicitări constante și nici vorbă de șocuri. Și dacă nu descoperi vreo inginerie, e cam greu să-l sprijini cu o mîină. E chiar incomod.

TYPHOON POWER WHEEL

Preț: 54\$
Producător: Typhoon
Distribuitor: Maguay

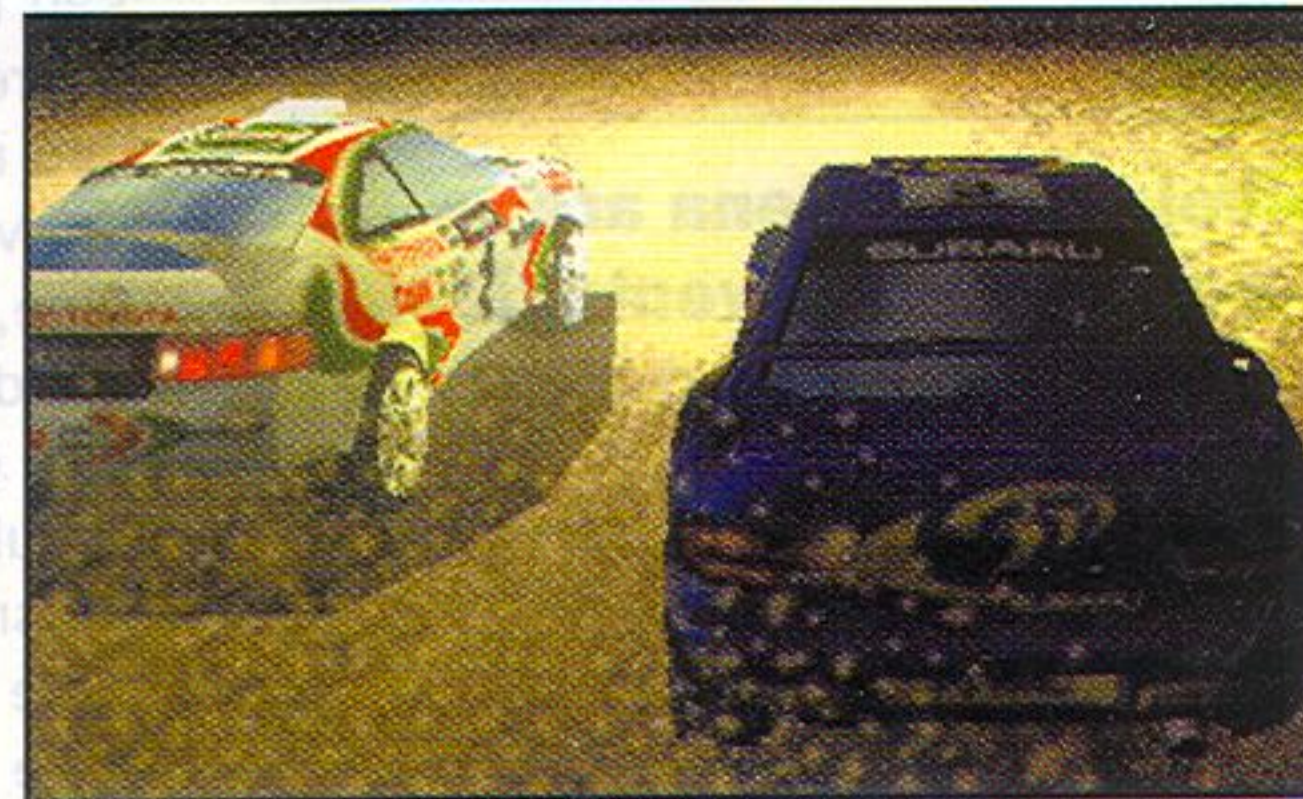
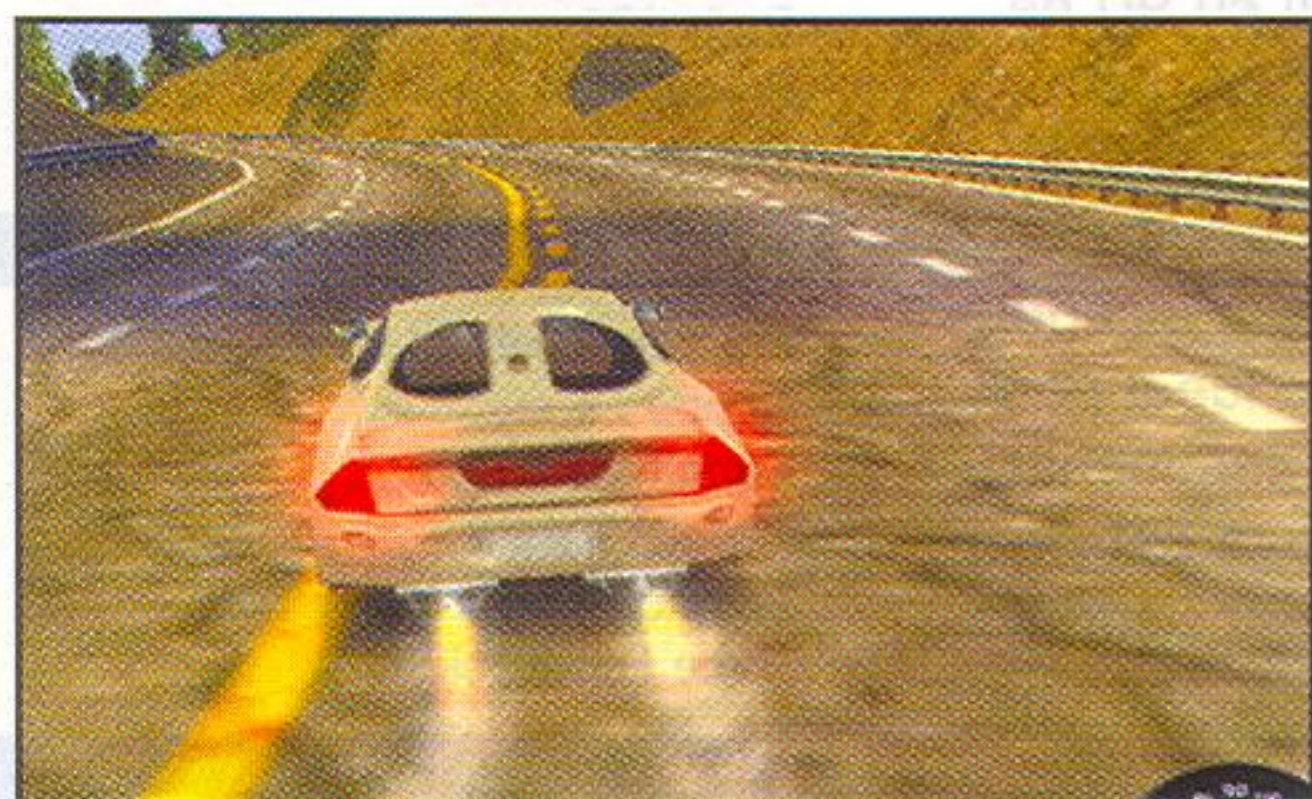
CARACTERISTICI TEHNICE:

Programabilitate: ★★★★★
Grip: ★★★★★
Cursă: ★★★★★
Pedale: ★★★★★
Ergonomie: ★★★★★
Force Feedback: N/A

★★★★★

TABEL COMPARTIV VOLANE

VOLAN	BU-TOANE	HAT	SISTEM DE PRINDERE	SCHIMBĂTOR VITEZE	INTERFAȚĂ	FORCE FEEDBACK	PREȚ (S fără tva)	DISTRIBUITOR	SCOR
Logitech WlingMan Formula Force	4	-	Pîrghie mecanică	Tip F1	USB, serială	Da	155\$	Best	★★★★★
AVB Force Feedback Racing Wheel	8	Da, 8 direcții	Ventuze + pîrghie mecanică	Da	Serială	Da, I-Force 2.0 DirectX	143\$	Maguay	★★★★★
Boeder Force Feedback Wheel	8	Da, 4 direcții	Ventuze + pîrghie mecanică	Da	Serială	Da, I-Force DirectX	145\$	Flamingo	★★★★★
Guillemot Race Leader	4	Da, 8 direcții	Ventuze	Nu	Joystick	Nu	50\$	Ubisoft	★★★★★
Arowana Steering Wheel Compact	4	Nu	Ventuze	Da	Joystick	Nu	42\$	K-Tech	★★★★★
Typhoon Power Wheel	4	Nu	Ventuze	Da	Joystick	Nu	54\$	Maguay	★★★★★
A4 Tech Racing Easy	2	Nu	-	Nu	Joystick	Nu	10\$	K-Tech	★★★★★



BEST

Best [best] **I** *superl. de la good adj.* cel mai bun; superior; excelent; neîntrecut, fără pereche, minunat; **II** *superl. de la well adv* cel mai bine; cel mai mult **III** *s maximum*; cel mai înalt grad **IV** *exp. magazinul tău de calculatoare* **V** *v F* a învinge, a bate, a înfrînge

Best Computers [best kəm'pjʊ:tərs] *vezi Best*

magazinul tău de calculatoare

BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.5 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) Bucuresti, tel.: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro


Logitech®
QuickShot®


TECH
SINCE 1987

ELECTRONIC ARTS™

CTX: CONTROL TEHNIC XTREM

ATHLON VS PENTIUM 3

TEST LA 500MHz!

DETALII	Producător
	AMD / Intel
	Ofertant
	Best Computers
Redactor	
Alex Bartic	

Athlon, cunoscut pînă acum sub numele K7, atacă Intel atît pe piațele high-end cît și pe cele mid și curînd low-end.

În ultima vreme lupta în domeniul procesoarelor pentru PC-urile compatibile IBM-PC se dă între Intel și AMD, într-un mod asemănător celei dintre David și Goliat. Armele acestui adevărat război, care în final este spre avantajul clientului, sunt prețurile și noile produse cu care fiecare din cele două firme încearcă să-și lovească în spate concurența.

Intel deține la ora actuală piața high-end a procesoarelor scumpe, pierzînd însă multe procente în cea low-end și a laptop-urilor datorită procesoarelor din seria K6-2 și K6 III. În același timp AMD-ul a primit și el o lovitură puternică prin procesoarele Celeron, războiul prețurilor aducîndu-i aproape de faliment în ciuda procentelor nu tocmai negliabile smulse gigantului.

Răspunsul AMD la toată această problemă este introducerea noului său procesor Athlon, cunoscut pînă acum sub numele K7, cu care atacă Intel atît pe piețele high-end cît și pe cele mid și curînd low-end.

AMD-urile ultimilor ani, respectiv K5 și K6, au fost permanent cu o generație în spatele Pentium II-urilor la capitolul FPU și ceva mai rapide decît concurența la aplicațiile birotice care nu necesită calcule matematice complexe.

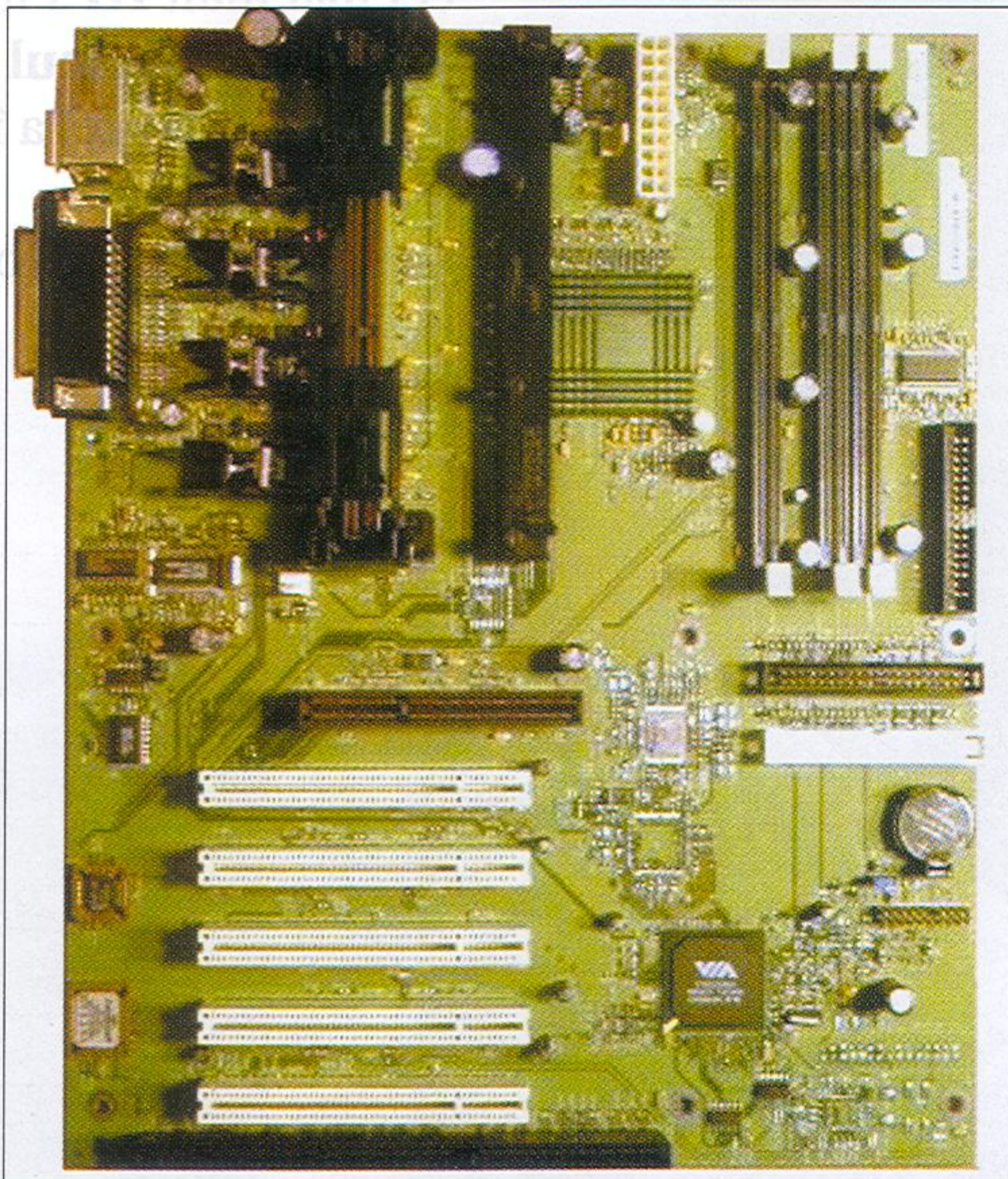
Trebuie spus încă de la început că Athlon, spre deosebire de K6 2/III, este un procesor nou proiectat din cap în coadă de o echipă de ingineri dintre care unii au lucrat și pentru Digital, lucru care se

simte.

Arhitectura procesorului este destul de diferită de alte produse ale aceleiași firme. Vechilor puncte slabe, cum sunt calculele în virgulă mobilă, le-a fost acordată prioritate. FPU-ul este acum format din trei unități: una se ocupă cu operațiile load/store, alta de adunări, MMX și 3DNow! iar ultima de înmulțiri, MMX și 3DNow!. Desigur, acest mod de abordare nu aduce în mod sigur o creștere astronomică a performanțelor comparativ cu un Pentium 2 care dotat cu un FPU format dintr-o singură unitate, dar față de un K6 diferența este mare. Calculele întregi tot de trei unități, sunt de această dată cu funcționalitate identică. Decodarea instrucțiunilor x86 este și ea la rîndul ei efectuată cu ajutorul a trei pipeline-uri paralele.

În plus, 3DNow!-ul, pe lîngă dublarea numărului de unități care se ocupă cu executarea lui, mai beneficiază și de adăugarea unui nou set de instrucțiuni orientate spre lucrul cu MPEG-uri.

Amplasarea cache-ului era cea de a doua problemă la procesoarele pînă la AMD K6-2, inclusiv. Intel a renunțat la amplasarea de L2 cache la viteza bus-ului pe placa de bază încă de la Pentium II și l-a integrat în cartușul procesorului, mai exact pe cartela pe care se află și acesta, rîndînd la 1/2 din frecvența internă a CPU-ului. AMD a procedat exact ca și Intel, amplasînd într-un mod asemănător 512KB de cache L2 la 1/2 din viteza pro-



Placa de bază FIC folosită pentru testarea K7-ului

cesorului, urmînd ca în variantele următoare, destinate în mod special server-elor, dimensiunea și viteza viteza să crească pînă la 8MB, full speed.

Cache-ul L1 (integrat în procesor) este de 128k, de patru ori mai mult decît un Pentium II/III, lucru care se simte.

AMD a licențiat de la Digital bus-ul Alpha EV6, care are o frecvență de la lucru de la 200Mhz în sus și o arhitectură

care comparativ cu cea a Intel-ului avantajează sistemele multiprocesor, fiecare CPU avînd acces direct la chip-urile care formează partea logică și prin acestea la bus.

Din punct de vedere fizic Slot A (AMD) este compatibil cu Slot 1 (Intel), fiind utilizate aceleași componente în încercarea de a utiliza sarcina fabricantului de plăci de bază.

IN VIITOR ...

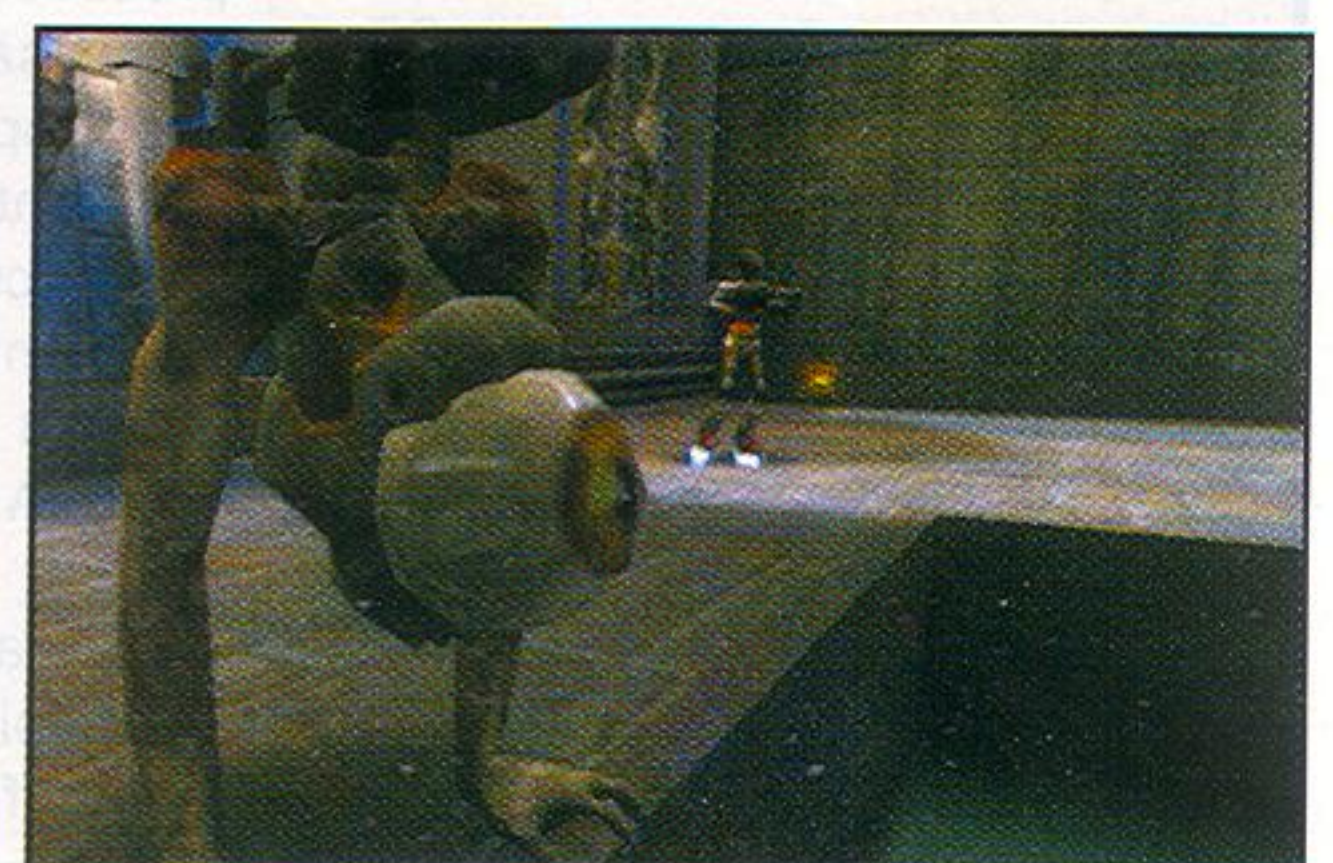
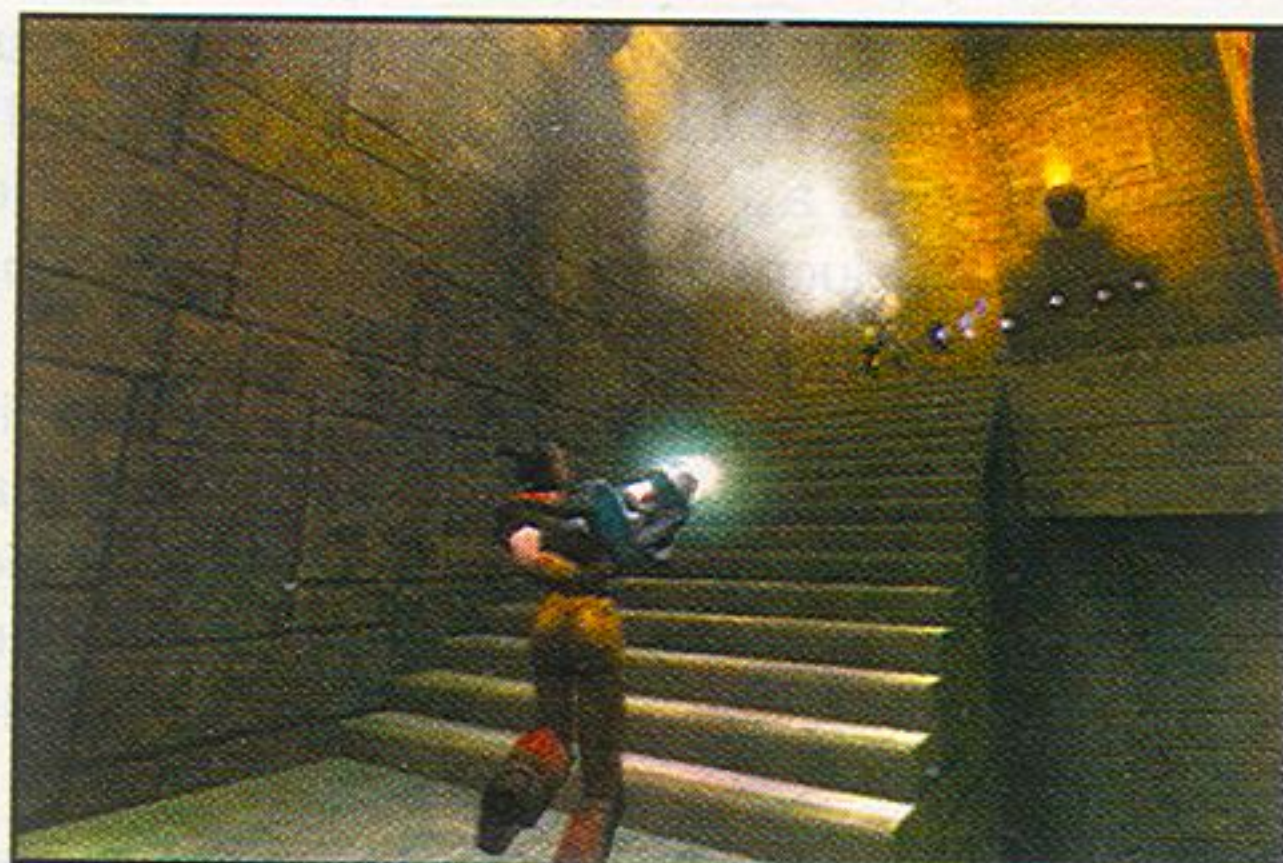
Lupta dintre AMD și Intel nu este nici pe departe încheiată. Marea majoritate a analiștilor sunt de părere că AMD a reușit să scoată un produs superior celui de la Intel, dar acest

avantaj va dura numai pînă la apariția Merced-ului, rebotezat de curînd Itanium, și anunțat pentru anul 2000. În același timp AMD are în lucru un procesor cu numele de proiect Sledgehammer despre care se știe că va avea un nou bus -

Lightning Data Transport (LDT) și va extinde setul de instrucțiuni x86 la un mod pe 64 biți, în mod aproape cert incompatibil cu Itanium-ul. LDT are pe hîrtie o rată de transfer de 6.4 gigaocteti/sec și va fi compatibil în continuare cu

standardul PCI. Data de lansare a Sledgehammer este încă necunoscută dar se pare ca va fi cîndva la începutul lui 2001, cu circa 1 an după Intel, așa cum ne-am obișnuit de la AMD.

Procesor	AMD Athlon 500 MHz	Intel Pentium III 500 MHz
Compresie video, RAD Video Tools BINK, 59MB AVI->BINK	96 min	101 min
Compresie audio, Easy CD-DA Extractor 3, 40MB WAV->MP3 (* valorile mai reduse sunt mai bune; fără optimizări SSE și 3DNow!)	127 sec	139 sec
3DMark 99 Max, Synthetic CPU 3D Speed (CPU 3DMarks)	9024	7758
3DMark 99 Max, 3DMarks, 800x600x16	5058	4815
3DMark 99 Max, 3DMarks, 1024x768x16	4737	4572
3DMark 99 Max, Game 1 - Race (FPS), 800x600	54.4 FPS	51.9 FPS
3DMark 99 Max, Game 1 - Race (FPS), 1024x768	47.2 FPS	46.2 FPS
3DMark 99 Max, Game 2 - First Person (FPS), 800x600	47.2	44.9
3DMark 99 Max, Game 2 - First Person (FPS), 1024x768 (* valorile mai mari sunt mai bune; 3DMark 99 este optimizat pentru SSE și 3DNow!, varianta K6; utilizează Direct3D)	47.5	44.7
Quake 2, Demo 1, 800x600, software	23.0	20
Quake 2, Demo 1, 800x600, MiniGL (hardware)	114.4	107.6
Quake 2, Demo 2, 800x600, software	21.5	18.4
Quake 2, Demo 2, 800x600, MiniGL (hardware) (* valorile mai mari sunt mai bune; nu a fost utilizată varianta optimizată pentru 3DNow!; ver 3.20)	109.1	102.9
Quake 3 Arena Test, Q3Demo1, 640x480	54.6	49.0
Quake 3 Arena Test, Q3Demo2, 640x480 (* valorile mai mari sunt mai bune; Q3T nu este optimizat SSE sau 3DNow!; utilizează OpenGL; ver 1.07)	58.9	54.3
Unreal Tournament Demo, Demo1, 800x600, software	14.2	16
Unreal Tournament Demo, Demo1, 800x600, Glide	25.5	23.7
Unreal Tournament Demo, Demo2, 800x600, software	14.5	16.9
Unreal Tournament Demo, Demo2, 800x600, Glide (* valorile mai mari sunt mai bune; Unreal Tournament este optimizat 3DNow! foarte prost, ver 338)	25	23



DESPRE TEST ...

Cea mai corectă metodă de a demonstra puterea Athlon-ului era să-l punem față în față cu adversarul său direct, lucru pe care l-am și făcut. Am ales pentru teste un AMD Athlon (K7) 500MHz + placă de bază FIC SD11, existente pe piața românească și Pentium III (P3) 500MHz + placă de bază MSI MS-6163 v2.0 440BX cu bus la 100MHz.

Restul componentelor, comune ambelor sisteme au fost 128MB RAM (2 DIMM-uri de 64MB RAM, PC-100), o placă grafică 3DFX Voodoo 3 3000 cu 16MB RAM (frecvența și memoria la 166Mhz), cu vsync off și o banală placă de sunet ESS1868. Windows 98 SE a fost instalat pentru fiecare procesor în parte iar testele a fost rulat de 4-7 ori, în tabele utilizându-se valorile maxime obținute.

Pentru testări au fost utilizate următoarele programe: RAD Video Tools BINK (XCD 5), înlocuitorul SMAKER-ului. Rata de compresie este un pic mai bună decât în cazul MPEG2-ului. Nu are optimizări speciale pentru SSE sau 3DNow!

Easy CD-DA Extractor 3 (XCD 3), un program care

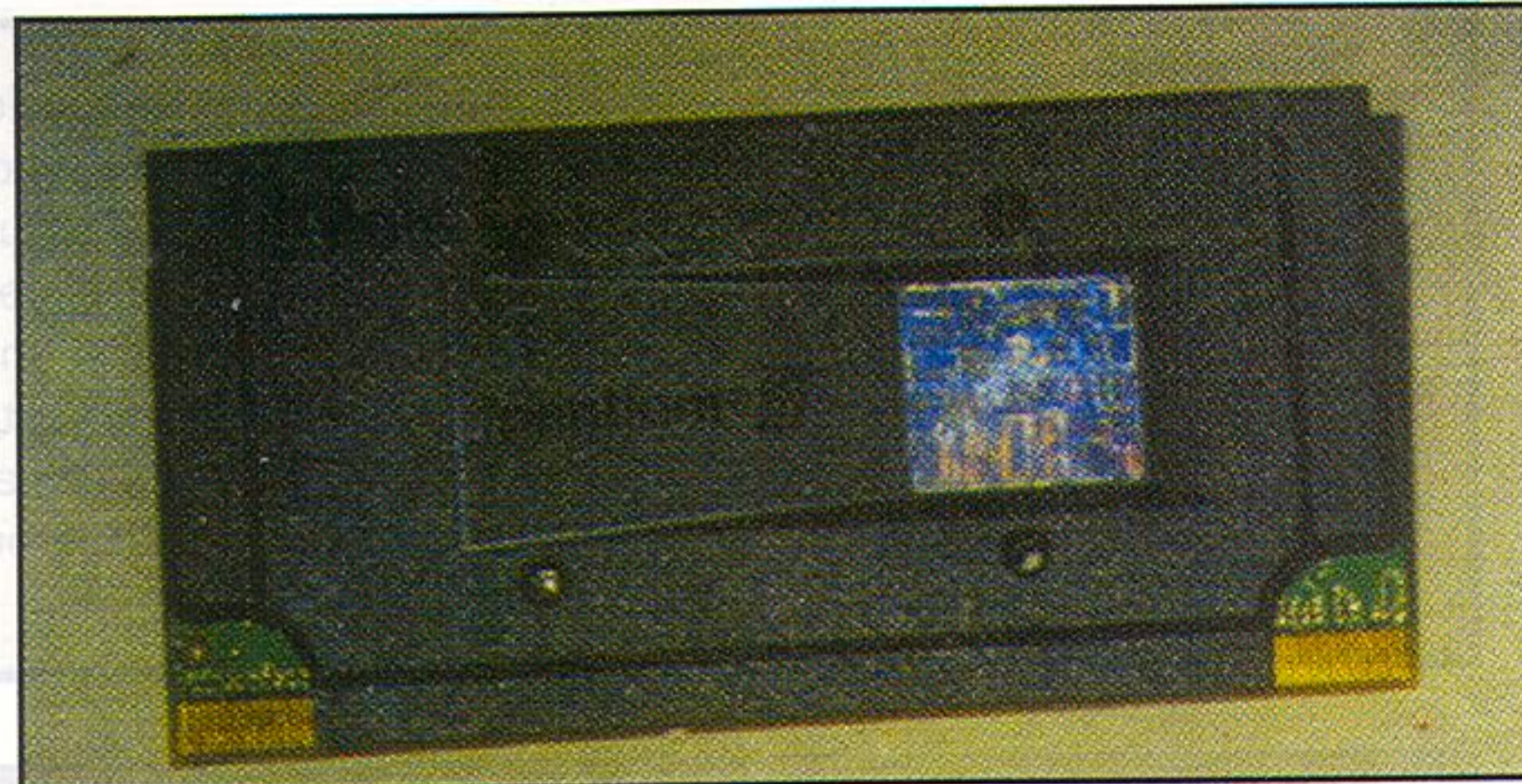
extrage piste audio de pe CD-uri, avînd integrat un codor intern de MP3-uri. Deși există o variantă de codor optimizat pentru P3 valorile obținute cu acesta au fost similare cu cele scoase fără ele.

3DMark 99 MAX este optimizat atît pentru SSE cît și pentru 3DNow!. AMD în testele sale a utilizat o variantă de DLL special modificată pentru a utiliza noile instrucțiuni din 3DNow!-ul cu care este dotat K7, dar aceasta nu a fost făcută publică.

Quake 3 Test 1.07, ultima varianta de Q3T. Detaliile au fost setate pe maxim, cu limitările de rigoare pentru un Voodoo 3.

Unreal Tournament Demo 338 (XCD5). A fost setat cu toate detaliile, inclusiv sunetul, la maxim. UT este teoretic optimizat pentru 3DNow!, dar diferența între cu sau fără acesta este de circa 0.5fps-uri.

Quake 2 3.20. Fară optimizările de 3DNow! Deși a făcut carieră și ca benchmark este un pic depășit pentru ziua de azi.



Pentium 3-ul și-a găsit nașul. În sfîrșit AMD vine cu o soluție mai coerentă decît soluția Intel. Chiar dacă pe ansamblu diferența de performanță nu este mare, AMD dovedește în sfîrșit negru pe alb că are o soluție excelentă pentru utilizator

CONCLUZII ...

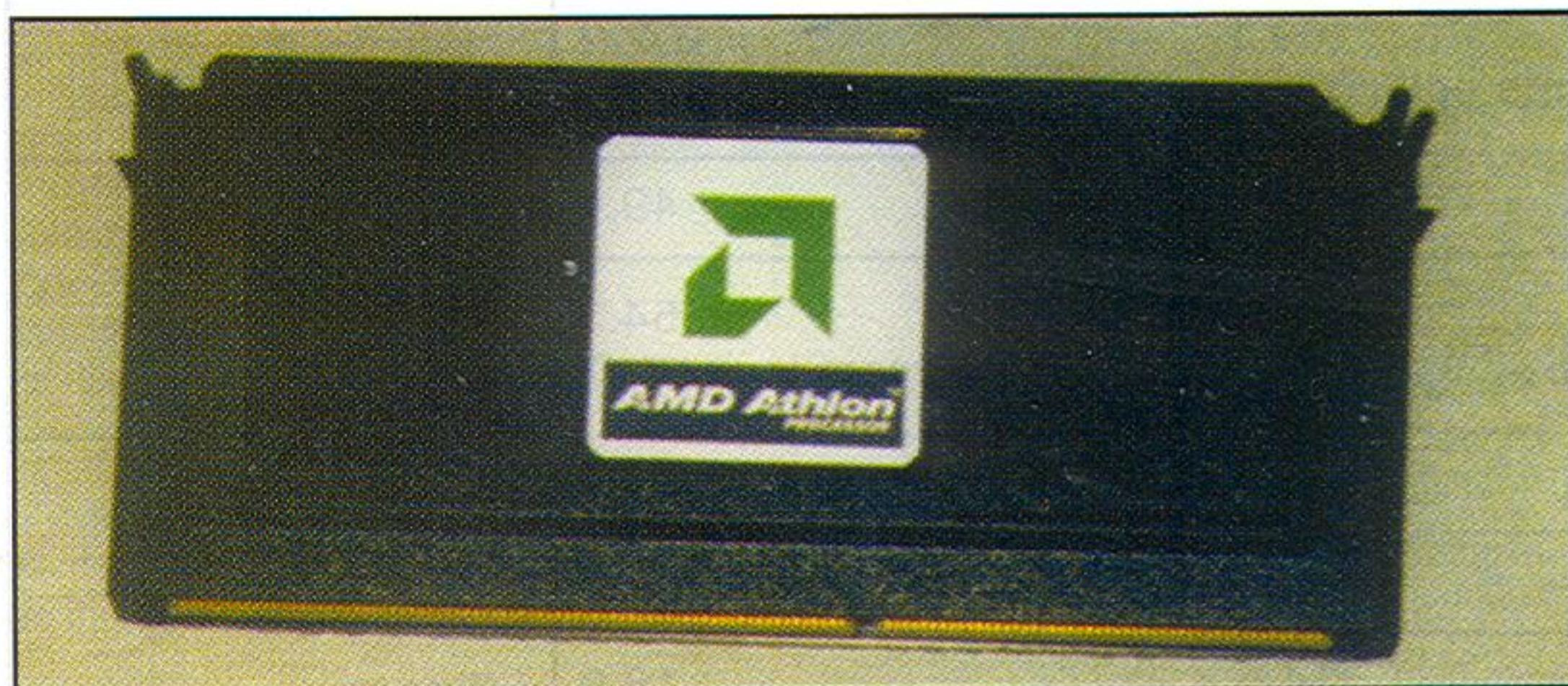
Acum că ați văzut rezultatele de pe pagina anterioară rezultă că Athlon nici pe departe nu spulberă Pentium III-ul la aceeași frecvență. Totuși se remarcă modul în care K7 depășește sistematic P3 la aproape toate capitolele, exceptînd Unreal Tournament în software. Oricum, modul în care Unreal își face testele poate fi considerat un pic mai ciudat deoarece un demo are circa 40% din FPS-ul real avut la înregistrare. După părerea noastră testele mai relevante pentru viteza FPU-ului celor două procesoare sunt cele două demo-uri de Quake2 în software, influențate la minim de placa grafică. Synthetic CPU Speed-ul obținut în 3DMark 99 MAX este și el un bun martor al avantajului tehnologiei

Athlon asupra P3.

Atît Athlon-ul cît și Pentium III-ul au rulat perfect toate testele fără a se bloca sau reseta. Pe Athlon a fost necesară update-uirea infurilor Win98-ului pentru a elimina cîteva probleme datorate PCI IRQ holder-ului, prezente la toate plăcile dotate cu chip-uri VIA recente.

Ambele procesoare, cu carcasa deschisă și Voodoo 3 fără ventilator, s-au situat în jurul valorii de 40 grade Celsius, Athlonul fiind uneori un pic mai fierbinte.

Athlon este un procesor care poate fi overclock-uit doar prin desigilarea carcasei de plastic (care duce la pierderea garanției) și rescrierea valorilor interne cu ajutorul unui montaj electronic. Cu o răcire bună varianta la 500MHz poate atinge 600MHz.



IN FINAL ...

Chiar dacă nu depășește un P3 la aceeași frecvență decît cu poate puțin se poate afirma că Athlon este pentru AMD un mare succes. Este pentru prima dată cînd Intel-ul este depășit categoric de un procesor de la AMD, iar acest lucru este excelent pentru clienți care pentru prima dată au cu adevărat ocazia să aleagă între două produse com-

parabile atît la preț cît și la performanță. Odată cu fabrica de procesoare din Dresda, deschisă în octombrie, AMD-ul este capabil să producă cantități suficiente Athlon-uri pentru a afecta cu adevărat piața, lucru care pînă acum nu îl reușea doar cu facilitatea de asamblare din SUA.

La ora actuală AMD fabrică cele mai rapide procesoare pentru PC, cu frecvențe de peste

700MHz, fiind anunțat oficial că în fabrica de la Dresda au fost scoase prototipuri care rulează la peste 900MHz, cu mult peste valorile pe care Intel le va putea atinge în următoarele luni cu tehnologia pe care o deține.

Neplăcut este că chipset-ul produs de AMD și utilizat de VIA ca model nu suportă încă PC-133 și AGP 4X, trăgînd procesorul în urmă în ciuda bus-ului de 200MHz, urmînd ca variante

îmbunătățite să apară la începutul anului viitor. Intel are însă deja chipset-ul I810 care suporta toate aceste facilități.

Revenind la situația din România cea mai mare problemă pentru utilizatorul nostru este cea a prețurilor. O placă de bază de Athlon ajunge să coste aproape cît un K7-500Mhz, iar acesta se învîrte în jurul cifrei de 250\$, bani pe care, în opinia noastră, îi merită din plin.

Producător

Bleem!

Tip

Emulator Playstation

Redactor

Alex Bartic

BLEEM!

Odată cu varianta 1.5, apărută de puțin timp, se poate spune că bleem! a ajuns la maturitate, multe din problemele inițiale fiind rezolvate.

Nu cred că sunt mulți care nu au auzit pînă acum de console și în mod special de Sony PlayStation. Deși puțin răspîndite în România, consolele depășesc în SUA numărul de PC-uri existînd multe familii care dețin ambele aparate. Playstation este făcut doar pentru jocuri și se leagă la televizor, avînd un preț mult mai scăzut decît al oricărui PC, dar și un mare dezavantaj: rezoluția scăzută, de doar 320x240. În ciuda acestui fapt și în mod special datorită numărului imens de aparate vîndute în întreaga lume, multe jocuri apar mai întîi sau doar pe Playstation, lucru care îi nemulțumea pe posesorii de PC-uri, care într-un final și-au zis că un emulator nu strică. Și așa a apărut bleem!. Trebuie amintit că apariția acestuia a nemulțumit profund firma Sony care și-a văzut cîștigurile de pe urma vanzărilor de PS amenințate, lucrurile mergînd însă pe un fâgaș bun pentru posesorii de PC-uri care pe 15 mai, după cîteva variante pirat, în realitate viruși troieni, și-au văzut visul cu ochii. Prima variantă a emulatorului rula destul de onorabil cele mai importante jocuri ale momentului, oferind o perfor-

manță relativ bună, în ciuda numărului astronomic de bug-uri care o împănau.

Odată cu varianta 1.5, apărută de puțin timp, se poate spune că bleem! a ajuns la maturitate, multe din problemele inițiale fiind rezolvate iar performanțele îmbunătățite sesizabil.

Bleem! utilizează Direct3D, atît modul de emulare software cît și accelerarea hardware (care este dezactivat în varianta demo). Utilizatorul are posibilitatea alegerii rezoluției (fereastra sau full screen) iar



cei cu mașini puternice au la dispoziție cîteva opțiuni interesante, ca Anti Aliasing, Filtering Polygons, Filtering Sprites și Gouraud Textured Poligons, jocurile care merg arătînd adesea mult mai bine decît pe console. La capitolul sunete (dezactivate în demo) se pot seta modurile mono/stereo, 8/16bit și frecvența între 11025 și 44100Hz.

Gamepad-ul Playstation-ului poate fi înlocuit cu mult succes de o tastatură sau un joystick cu mai multe butoane, ambele fiind perfect configurabile.

PlayStation nu este dotat la fel ca PC-ul cu hdd, salvările fiind efectuate pe așa numitele MemCard-uri, pe care emulatorul le poate salva pe disc, depășind limitele consolei deoarece pot fi create un număr mare de asemenea salvări.

În emulator există în continuare diverse bug-uri, dar marea majoritate a problemelor cu sunetul și în mod special cu

grafica se datorează driverelor care nu suportă toate funcționalitățile DirectX-ului.

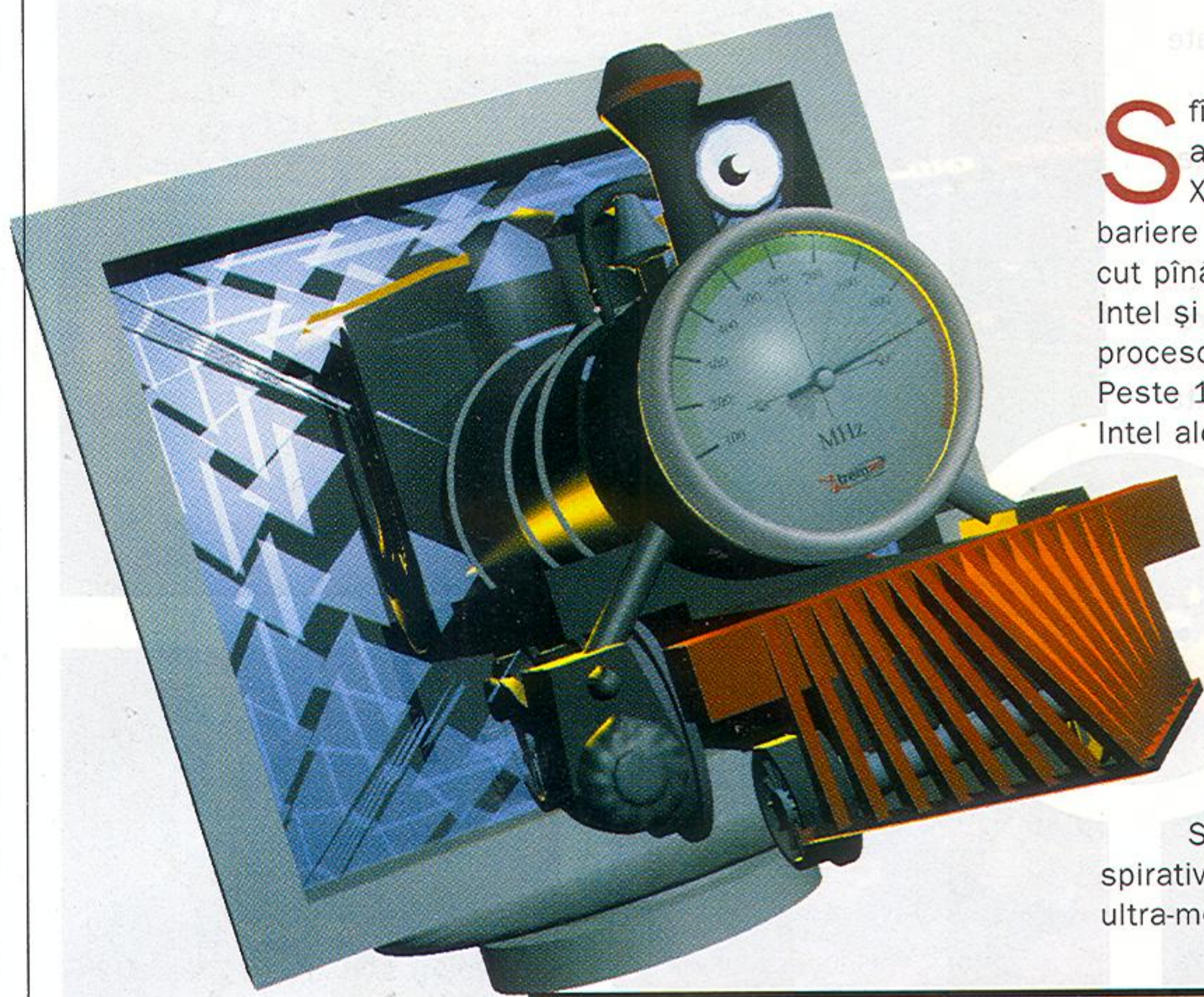
Per total bleem! este un emulator bun pentru cei care preferă PC-ul PS-ului, deși în ultima vreme portările pe PC dețin texturi pe 32bpp, la rezoluții mai mari, diferența dintre datele de lansare meritînd din plin.

VITEZA

În ceea ce privește viteza, bleem! este optimizat pentru MMX și folosește din plin procesoarele de la AMD datorită suportului pentru 3DNow!, deși pentru performanțe optime este recomandat un P2 (asta pînă vom avea K7-uri, care depășesc procesoarele similare de la Intel). În varianta 1.5 rulează cam toate jocurile excepție făcînd producții mai recente cum este Croc 2 sau FF8.

Bătălia Giganților: AMD vs Intel pentru:

1000 MHz!



Sfârșitul anului 1999 nu va aduce doar un Revelation Xtrem ci și depășirea unei bariere de viteză imposibil de trecut pînă acum pentru procesoarele Intel și AMD. 1000 MHz pentru un procesor Athlon la sfârșitul anului. Peste 1 GHz pentru procesoarele Intel ale anului 2000! Cum s-a ajuns aici? și mai important, cînd vom avea procesoare la 1000 MHz în calculatoarele de pe birou? Destul de repede după cum ne anunță AMD...

FAB30

Sub această denumire conspirativă se ascunde o fabrică ultra-modernă la cîțiva km de

Dresda în Germania. Ultimele semestre financiare la AMD nu au fost prea bune. Deși s-au lansat procesoare noi, cu performanțe care le-au depășit din nou pe cele ale seriei Pentium, bilanțul este negativ. Și aceasta nu se întîmplă deoarece AMD-ul are probleme cu vînzările ci pentru că s-au chinuit să pună pe picioare noua fabrică din Dresda. În acest moment AMD dispune de numai două fabrici de procesoare, prima aflîndu-se în Texas, spre deosebire de gigantul Intel care are peste 20. Marele avantaj al AMD-ului este că în FAB30 se vor produce primele procesoare în tehnologie de 0.18 microni spre deosebire de tehnologia actuală de 0.25 microni.

Avantajele tehnologiei de 0.18

SLEDGEHAMMER

Sledgehammer este ciocanul cu care AMD-ul vrea să dea o lovitură năucitoare gigantului Intel. Acesta este numele de cod al viitorului K8, prevăzut a apare cel mai probabil în a doua jumătate a anului 2000. K8-ul este primul procesor de la AMD care va funcționa complet pe 64 de biți. Spun complet, deoarece K7 este de fapt un procesor care lucrează intern pe 64 de biți, însă folosește registrii de 32 de biți. Pentru AMD procesul de trecere la noua generație va fi astfel destul de ușor spre deosebire de chinurile prin care trece Intel în ultima vreme pentru a aduce pe lume noul lor procesor pe 64 de biți. Despre acesta însă vom vorbi mai tîrziu.

Cînd va ieși pe piață K8-ul va avea frecvențe cu mult peste 1000Mhz, tehnologia de

0.18 microni pe cupru fiind de acum testată și eficientizată. Avantajul vitezei nu va fi însă singurul avantaj al AMD. Chiar dacă K8 este în sine un K7 adus la adevărata sa valoare, s-ar putea ca nu toate aplicațiile care au funcționat pe acest procesor vor funcționa la fel de bine și pe K8. AMD s-ar părea că pregătește o lovitură puternică și chiar dacă ei anunță că nu va fi nevoie de versiuni noi, compilatoare speciale sau soft-uri de emulare se pare că acest K8 va fi un procesor cu totul nou, incompatibil cu ce există acum pe piață și care va necesita aplicații create și destinate special lui.

Ceea ce se va schimba cel mai mult la K8 va fi FPU-ul, acesta va fi complet reproiectat și va rivaliza ca performanțe FPU-urile procesoarelor



Alpha sau Sparc. Ca magistrală de date se va trece la LDT (Lightning Data Transport) care va suporta o rata de transfer de 6,4 Gb/sec între cipuri.

Dimensiunea fizică a procesorului va fi atît de mică (cu 5% mai mare decît un K7) încît se preconizează asamblarea a două procesoare pe aceeași pastilă ceea ce va duce la creșterea performanțelor cu un ordin de mărime proporțional.

Cu siguranță urmează vremuri bune pentru AMD, care nu își mai permite încă un K5...

Producător

AMD / INTEL

Tip produse

Procesoare

Redactor

Cristi Radu

DETALII

ITANIUM

Desigur, Intel nu stă degeaba dar pare să se miște prea încet față de micul dar vioiul AMD care trece în pole position.

Primul pas pe care îl face Intel este tehnologia de 0.18 microni în cupru. Primele procesoare Pentium 3 sub numele de cod Coppermine vor apare la sfârșitul lunii noiembrie, cam în același timp cu noile procesoare de la AMD. Acesta din urmă va avea probabil un avantaj ușor datorită superiorității designului însă diferențele nu vor fi prea mari. Coppermine nu este însă decât un pas necesar spre noile procesoare de la Intel care vor defini generația următoare pe 64 de biți.

Despre Merced, noul procesor Intel pe 64 realizat în colaborare cu Hewlett-Packard se vorbește de mai bine de un an însă nu am văzut încă nici un cip măcar ca demonstrație a tehnologiei. Din fericire, dacă nu arată procesorul măcar Intel definitivează numele, așa că de acum îl vom cunoaște sub noul nume de Itanium.

Itanium este un procesor EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing). Spre deosebire de procesoarele RISC (Reduced Instruction Set Computing) care nu au facilități de procesare paralelă, Itanium poate realiza mai multe instrucțiuni în același timp, însă trebuie cod special realizat cu compilatoare noi.

Caracteristicile noului procesor sunt

numeroase, unele care au mai existat și în generații anterioare cum ar fi predicția și execuția speculativă a instrucțiunilor. Alte lucruri apar pentru prima oară în arhitectura unui procesor destinat desktop-PC-urilor ca Clock Signal Distribution (asigurarea aceluiasi semnal de ceas în tot procesorul datorită mărimii acestuia), Performance Monitoring Registers pentru măsurarea performanțelor procesorului și optimizarea acestuia.

Itanium va avea și el 3 nivele de cache ca și procesoarele AMD high-end, și din cauza rădăcinilor RISC ale proiectării, numărul registrelor va fi impresionant. În general un număr mare de registre înseamnă multe calcule specializate realizate într-o perioadă scurtă de timp.

Desigur, toate acestea vor costa mult atunci când va apare Itanium, la mijlocul anului 2000. Va costa mult nu numai din punctul de vedere al prețului, dar și al software-ului special scris pentru acesta, disponibil la data lansării. Sigur, tot ceea ce există va rula, însă în emularea modului x86, ceea ce va scădea performanțele. Adevărata putere a lui Itanium se va arăta numai cu soft special scris pentru el. Dar dacă există cineva care să aibe resursele necesare acestei schimbări, atunci cu siguranță acest cineva poartă numele de Intel.

microni sunt imediate. În primul rând dimensiunea fizică a procesorului Athlon va scădea de la 184 mm pătrați la 105 mm pătrați, ceea ce înseamnă un consum de curent mult redus, scăderea temperaturii de funcționare a procesorului și implicit creșterea frecvenței de lucru. Acestea nu sunt însă singurele avantaje. Din punct de vedere financiar, tehnologia de 0.18 microni este mult mai avantajoasă deoarece se vor putea procesa câte 300 de procesoare pe aceeași suprafață de lucru (wafer), deci eficiența va crește, în aceeași perioadă de timp ieșind mai multe procesoare. Pentru utilizatorul de rând aceasta va însemna că procesoarele AMD vor fi în număr suficient pentru a ajunge la toate firmele de calculatoare autohtone, la prețuri mult mai mici.

Deoarece dimensiunile la care se lucrează au devenit foarte mici, cablajul (legăturile fizice) poate și trebuie realizat din cupru. Acesta este un mult mai bun conductor de electrici-

tate decât aluminiul, chiar dacă prețul de achiziție este mai mare. Primele procesoare de pre-produție la 900MHz realizate în FAB30 au demonstrat o creștere a performanțelor cu cel puțin 10% față de procesoarele care foloseau aluminiul. Un rol important în dezvoltarea tehnologiei cuprului l-a avut și firma Motorola de la care AMD a licențiat de fapt procedeul de fabricație, deci ne putem aștepta la aplicații interesante și în alte domenii, cum ar fi telefonie mobilă.

Cele aproape 2 miliarde de dolari cheltuiți pentru fabrica din Dresda se justifică dacă ne gândim că tot aici se va afla și AMD Design Center, locul în care vor fi proiectate viitoarele procesoare AMD.

Viitorul în viziunea AMD

Imediat după ce fabrica din Dresda va începe să producă, cel mai probabil la sfârșitul lunii noiembrie, procesoarele Athlon vor fi împărțite în trei categorii: Ultra, Professional și Select.

Athlon Professional va fi procesorul care se află acum pe piață, singura deosebire fiind tehnologia de 0.18 microni în care va fi realizat. Procesorul va funcționa în continuare doar pe plăci de bază cu Slot A, acestea fiind dotate cu un cache de 512Kb. Adevărata problemă la procesoarele Athlon o reprezintă până acum marea penurie de motherboard-uri, iar aici se poate vedea coada roșie de fum a Intel-ului. Totuși, producătorii independenți sau puternici au scos plăci cu Slot A, cele mai bune fiind cele de la FIC care se autoconfigurează independent de tipul procesorului înfipt în slot, și cele de la Asus care sunt singurele deocamdată care oferă posibilitatea de overclocking prin BIOS, evitând astfel soluția defacerii procesorului care ar fi dus la pierderea garanției.

Revenind la linia de procesoare Athlon ce vor apare în curând, Athlon Select-ul va fi procesorul cel mai ieftin din toată gama. Va fi singurul procesor care va putea fi montat într-un

socket și nu într-un slot A. AMD va adăuga un cache L2 de 128KB sau 256 KB pentru a compensa scăderea de viteză datorată bus-ului de viteză mică ce se va afla pe plăcile de bază socket. Deși aceste plăci de bază vor costa mai puțin decât cele cu slot A, aproape sigur se vor găsi în cantități limitate deoarece toți producătorii își concentrează forțele spre slot A în momentul de față. Probabil că chip-set-ul de referință pentru plăcile socket A va fi noul VIA KX 133, dar există și o versiune AMD cu AGP 4X și posibil ATA100.

Athlon Ultra va fi destinat serverelor și multiprocesării masive. Pentru aceasta va beneficia din plin de un backside cache de 512KB sau 1MB și de bus-ul de comunicație între procesoare EV-6, care s-a dovedit o soluție câștigătoare la procesoarele Alpha. EV-6 este mult mai rapid decât GTL+ folosit de Intel la procesoarele Xeon, deoarece face legătura de la procesor la procesor direct și nu printr-o magistrală comună. FSB-ul Athlon-ului Ultra va lucra la o frecvență de 266 de MHz, fiind speranțe chiar de mai mult.

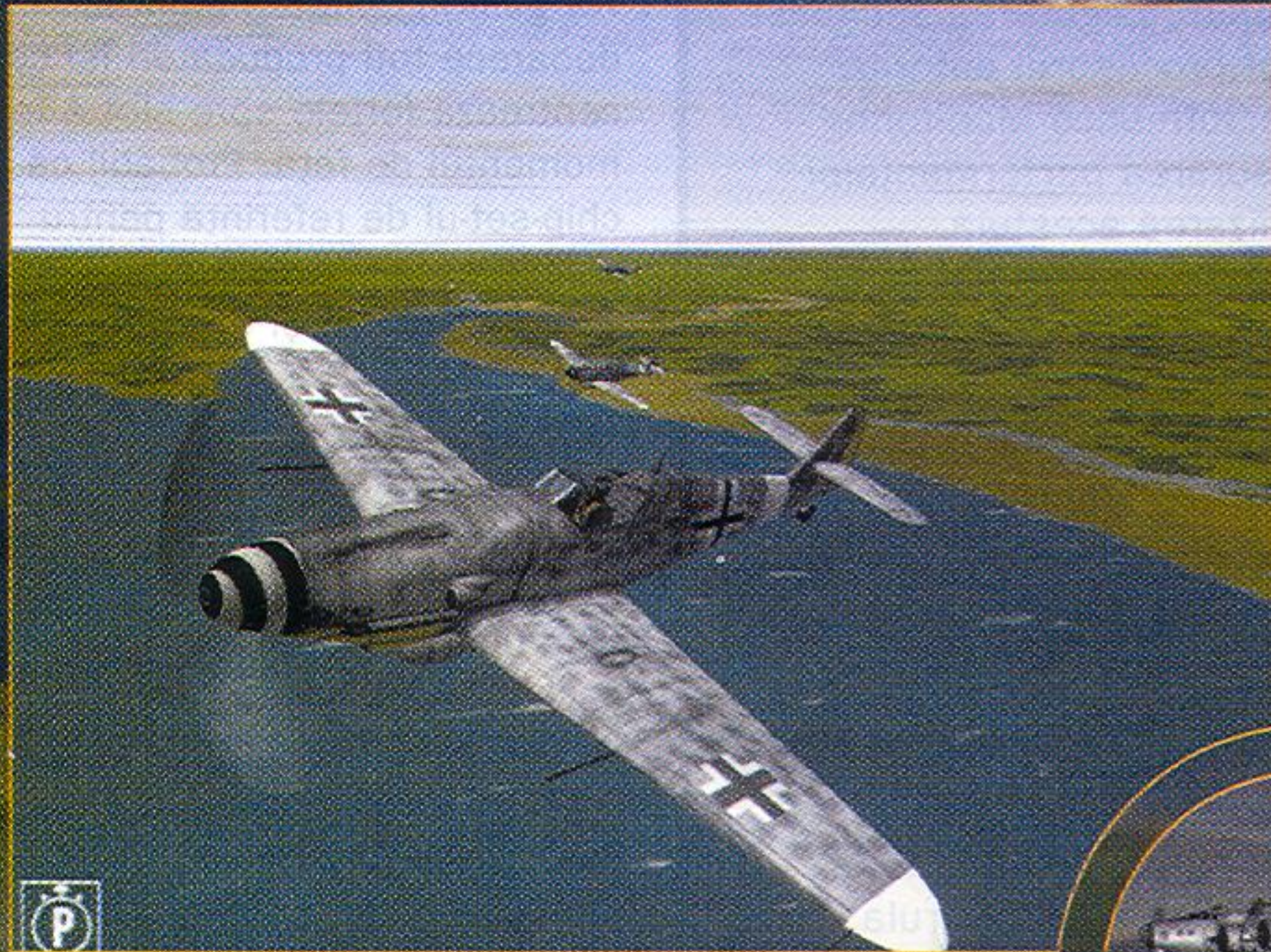
Un spor important de viteză va apare și datorită folosirii a 3 nivele de cache ca la gama K6-3, soluție ce s-a dovedit mai viabilă financiar decât achiziționarea unor procesoare Xeon ce rulează la frecvențe de ceas mai mari.

Interesant este că, K6-2 și K6-3, nu vor dispărea din procesul de fabricație. Aceste procesoare vor fi trecute și ele pe tehnologia de 0.18 microni pentru o nouă tinerețe nesperată. Există zvonuri chiar legate de apariția unui K6-2+ care va avea un cache L2 de 128KB pe chip pentru mărirea performanțelor. Dacă linia K6 va supraviețui asta se va datora în mare parte și producătorilor de plăci de bază, fiind în continuare anunțate versiuni noi pentru socket-ul Super 7 de la ALI cu chipset-ul Aladdin V+, SiS 540 și VIA MVPX toate cu AGP 4X și FrontSide Bus la 133 MHz.

Procesoarele Athlon la 900-1000MHz vor apare în apropierea revelionului 2000, ce se va întâmpla însă mai departe și ce face colosul adormit Intel? Rămâne de văzut...

B17 FLYING FORTRESS 2

Cînd explorezi interiorul avionului ești tratat cu un mediu complet 3D extrem de detaliat, depășind cu mult carlingile virtuale din generația curentă



B-17 a avut succes acum cîțiva ani, iar în Warbirds este la modă să alcatuiești echipaje complete.

Un fort ambulant

În B-17 FF 2 : TME, ai posibilitatea să zbori atît pe Fortăreața Zburătoare, cît și pe anumite avioane de vînătoare (cele din escorta ta sau atacatoare). Atunci cînd faci parte dintr-un echipaj de Fort, trebuie să te ocupi și de partea strategică a jocului. Va trebui să decizi cu ce se ocupă fiecare membru al echipajului, lucru extrem de important în situațiile critice cînd avionul este atacat

tatea, dar există și posibilitatea unei bandajări rapide la bord.

Atunci cînd explorezi interiorul avionului ești tratat cu un mediu complet 3D extrem de detaliat, depășind cu mult carlingile virtuale din generația curentă de simulatoare.

Echipajul este și el vizibil prin fuselajul avionului, ocupîndu-se de treburile curente ale misiunii. Oamenii sunt de asemenea modelați complet 3D, mișcările lor fiind capturate într-o machetă în marime naturală a unui asemenea fuselaj. Rezultatul este foarte natural și se integrează perfect în mediul 3D. Oamenii lasă ei înșiși urme dinamice pe peretii avionului, interacționează cu echipamentele de bord șamd. Fiecare om din echipaj are propriile sale statistici în îndeplinirea diferitelor funcții de la bord și treaba ta este să trimiți omul potrivit la locul potrivit. Practic avionul poate să fie condus aproape complet de AI-uri, dar e bine să dai o mîna de ajutor din cînd în cînd. Spre exemplu un navi-

Producător

Wayward Design

Distribuitor

Microprose/Hasbro

Tip joc

Simulator avioane

Apariție

Februarie 2000

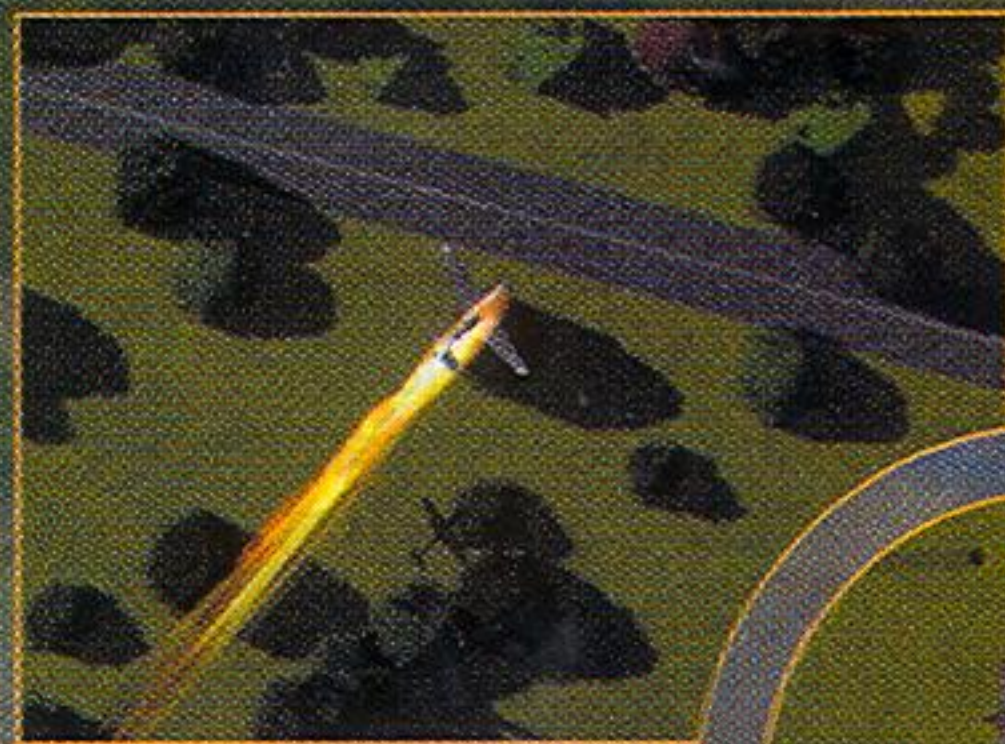
Redactor

Dan Dimitrescu

DETALII

Există o zicală printre piloții virtuali și reali, și anume că "piloții de vînătoare fac filme, iar cei de bombardament istorie". Sigur, este discutabil care dintre cei 200 de piloți dintr-un raid de B-17 a făcut cu adevărat istoria, dar ideea principală este că oricît de puțin manevrabil și nespectaculos poate părea avionul, a fost un element cheie al celui de-al doilea război mondial.

Microprose și Wayward Design se chinuie să ne arate că merită să dai banii ca să "zbori" pe un asemenea avion. Ce-i drept, primul



și a suferit deja stricăciuni. Unii mitraliori se vor ocupa de apărarea aeronavei, în timp ce alții vor încerca să stingă incendiile și să remedieze stricăciunile vitale. Desigur, oamenii pot fi răniți în timpul atacului sau pot intra în panică, lucru care le scade eficien-

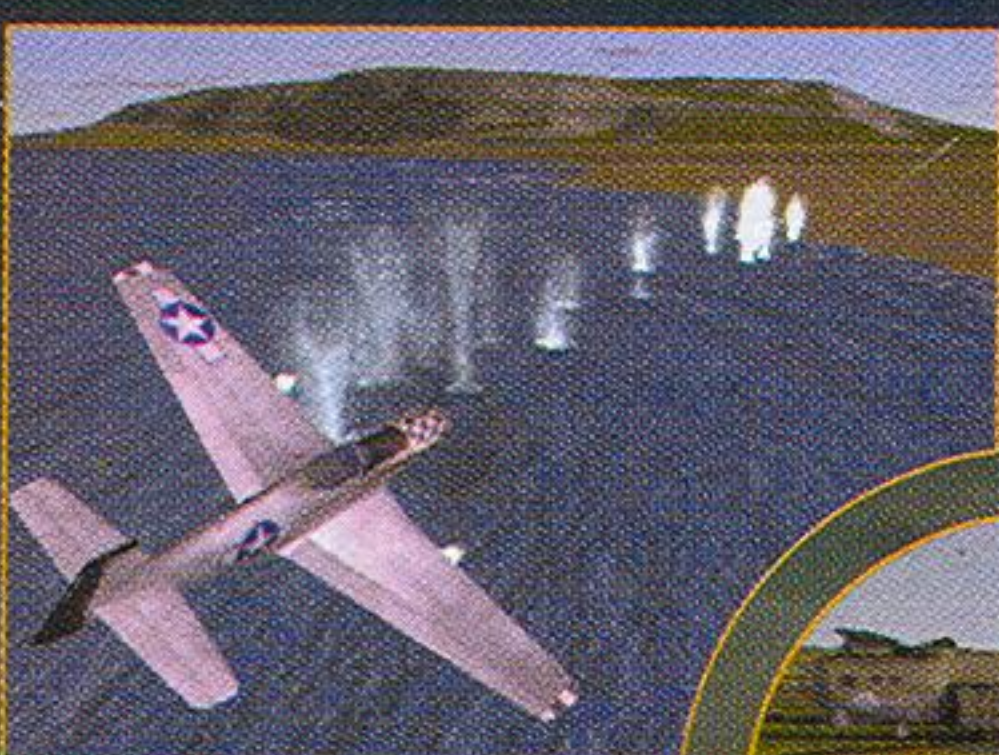
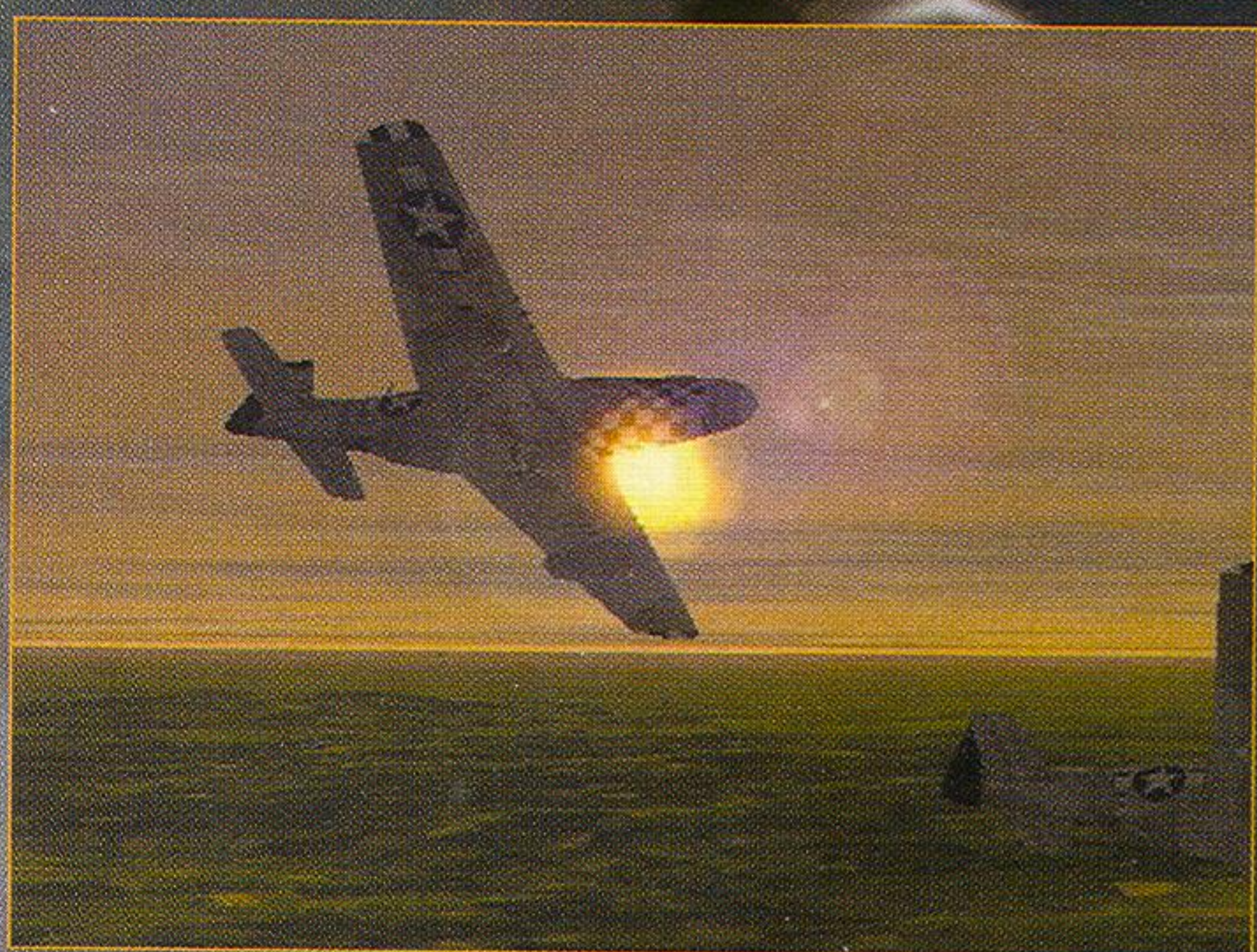
gator începător va face erori din cînd în cînd în estimarea poziției avionului, dar dacă îl corectezi se va perfecționa și va necesita mai puțină atenție din partea ta.

Joacă de copil

Realizatorii jocului țin foarte mult la realismul acestuia, astfel încît



pe nivelele superioare de dificultate treaba pilotului virtual va fi foarte apropiată de cea a omologului său real. Carlingile sunt reproduse cu fidelitate și fiecare buton este cu adevărat funcțional. Cei dezamăgiți de simulatoarele actuale, cu WW2 vor avea o surpriză plăcută, pentru că B-17 simulează



bomb mapping-ul. Prin acest efect se crează senzația unor șanțuri sau hopuri pe un teren care de fapt este plat și se dau umbre anumitor obiecte "încorporate" în texturi. Pentru un realism mai ridicat al imaginii, nu există foarte multe linii drepte în reprezentarea solului. De ce? Simplu: dealurile din viața de zi cu zi nu se îmbină cu terenul plat în linii drepte, rîurile au o formă neregulată, și lista poate continua. În general, natura nu a lucrat cu scule de calitate și de aceea lumea care ne înconjoară are un aspect neregulat, pe care Wayward au încercat să-l surprindă cât mai bine.

Hai la lupta cea mare!

Campaniile vor fi alcătuite din 25 de misiuni, generate pe loc. Obiectivele sunt alese dintr-o listă mai largă, urmînd ca pe parcursul războiului cele eliberate de aliați sau dezafectate să dispară de pe listă. Jucătorul este responsabil pentru întreg echipajul său, dar în multiplayer acesta poate fi format în întregime din jucători umani. Probabil că va fi extrem de

motorul grafic. Avioanele strălucesc în soare, piloții și mitralierii se vad mișcîndu-se înăuntru, iar stricaciunile sunt vizibile din exterior și interior, în locurile adecvate. Efectele speciale ca fumul motoarelor sau dîrele de condensare nu au fost neglijate, ba dimpotrivă. Aici chiar și gloantele au propria dîra de fum. Explosiile sunt un alt aspect tratat cu mare atenție, creîndu-se o senzație de dezastru identică cu cea din bombardamentele reale (urmăriți Discovery și veți înțelege).

Pentru reprezentarea terenului, Wayward au optat să folosească un teren generat pe loc după date înregistrate din hartile reale. Soluția a fost considerată potrivită deoarece folosind teren fotografic, zborul la joasă înălțime este plictisitor (terenul este plat, rezoluția slabă), iar folosind texturi repetitive vei avea o senzație de plictis la înălțime mare.

Terenul din B-17 este suficient de detaliat pentru a folosi în navigația aeriană "la vedere" și pentru a crea o senzație de viteză adecvată la rasul solului. În plus, sunt implementate unele dintre cele mai moderne tehnici grafice, cum ar fi

foarte multe sisteme "uite" sau mult simplificat în producțiile de gen anterior.

Decolarile nu vor mai presupune doar pornirea motoarelor și împinsul manetei de gaz înainte. De data asta se poate chiar modifica pasul elicei sau compoziția combustibilului. Sunt modelate lucruri despre care nici nu știam că există, deci cu atît mai greu (dar și mai mare satisfacția) va fi să stăpînești cu adevărat avionul.

Oricum, există multe detalii vizibile deja care atestă tendința generală de realism. În B-17 gloantele sunt tratate individual și nu toate sunt trasoare. Atunci cînd mitraliezi solul poți observa mult mai multe impacturi decît trasoarele numărate.

Lumea privită de sus

Probabil că cel mai spectaculos aspect al lui B-17 îl reprezintă



interesant să joci o campanie întreagă împreună cu colegii de la muncă (urmînd eventual a fi concediați pentru productivitate scăzută).

Viitorul sună bine

Din punctul meu de vedere, jocul nu are cum să nu aibă succes. Singurul punct slab ar fi numărul mic de avioane inclus într-o misiune, dar asta doar dacă îl privim în comparație cu European Air War. Oricum, B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth poate primi de pe acum titlul de "simulatorul cu cel mai lung nume realizat pînă acum".

Command Interface

PRIVATE WARS

Jocul te pune la comanda unei echipe de mercenari, dispuși să îndeplinească orice misiune atîta vreme cît este plătită bine

Producător

TS Group

Distribuitor

N/A

Tip joc

3D shooter realist

Apariție

Q1 - 2000

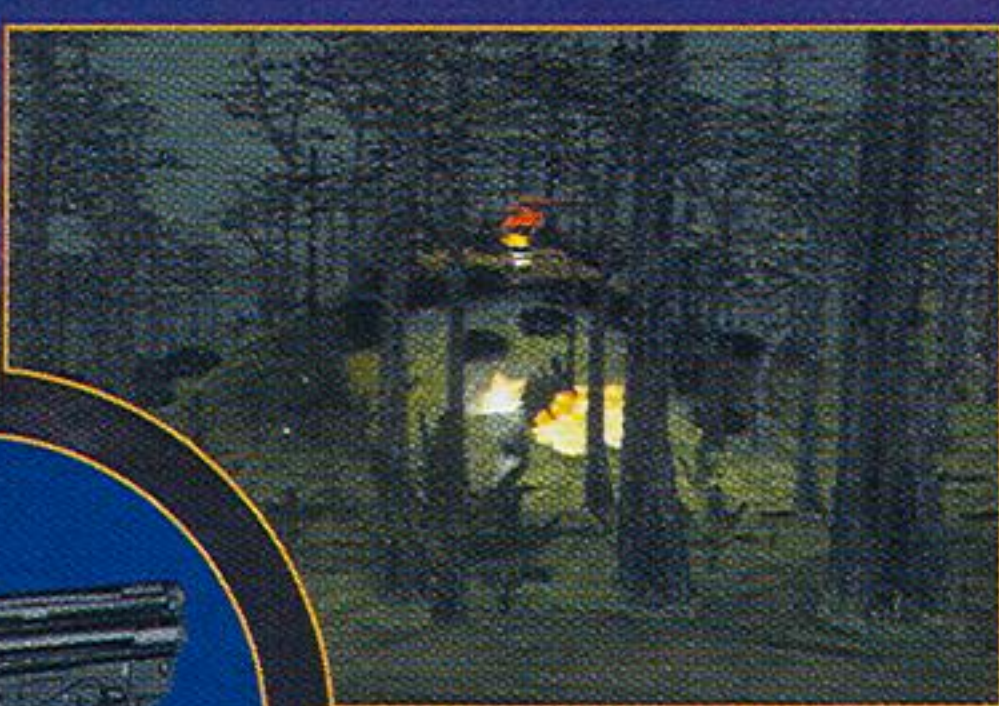
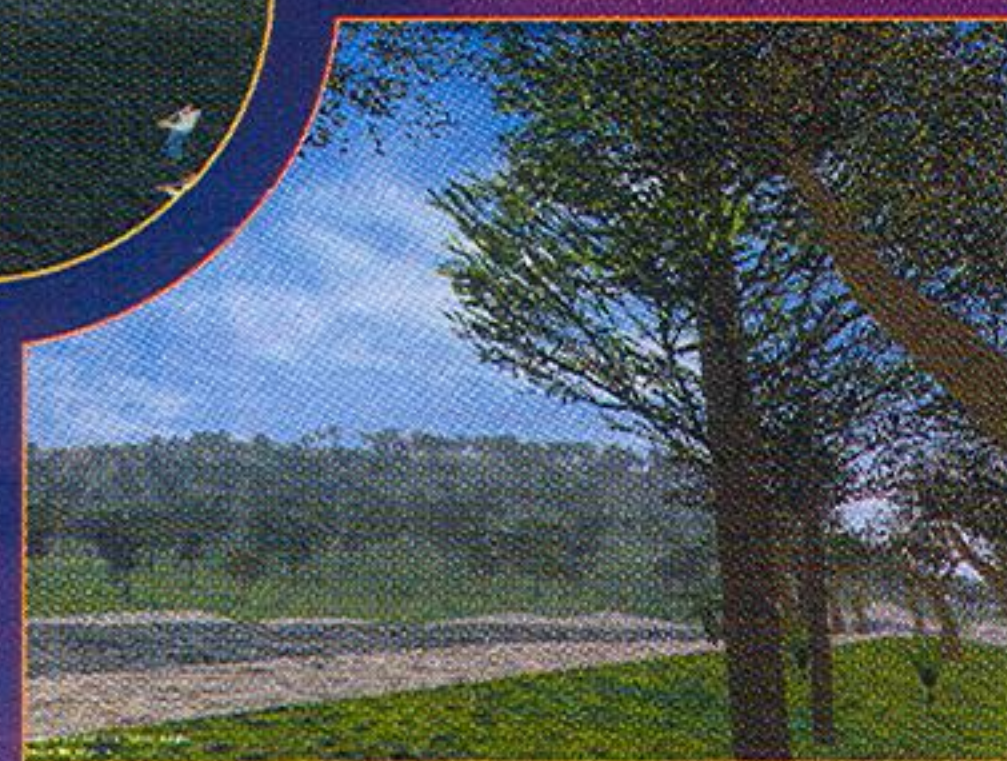
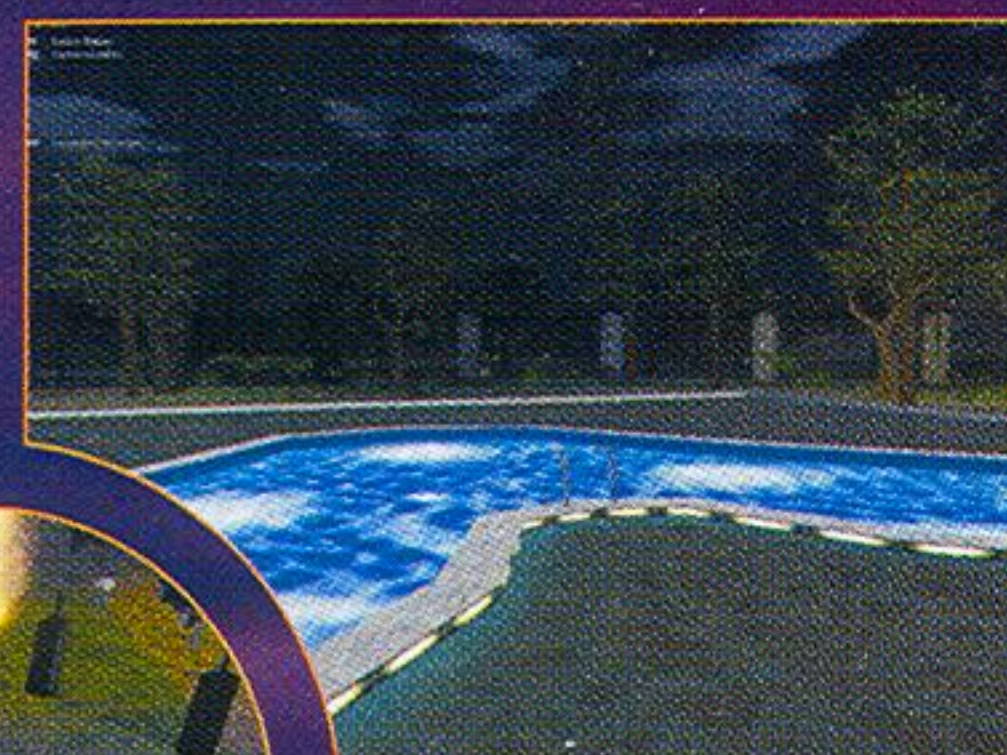
Redactor

Dan Dimitrescu

Cititorii noștri foarte fideli își aduc cu siguranța aminte de acest joc realizat de rusul Serghei Titov și echipa sa. Programat să apară la începutul anului viitor, PW promite să fie cel mai spectaculos (din punct de vedere grafic) și fără compromisuri 3D shooter realist de pînă acum.

Peñtru cei ce ne-au descoperit mai de curînd, jocul te pune la comanda unei echipe de mercenari dispuși să îndeplinească orice misiune atîta vreme cît este platita bine. Există o parte de management a jocului, care cuprinde negocierea contractelor și achiziționarea echipamentului, dar în nici un caz aceasta nu va fi dominantă. Cu alte cuvinte, dacă te descurci cît de cît ok în

îndeplinirea misiunilor (adică nu le ratezi chiar pe toate) ar trebui să ai bani să-ți cumperi tot ce vrei. O parte mult mai importantă a management-ului o reprezintă alegerea echipei potrivite pentru fiecare misiune. Fiecare din mercenarii tai are propria personalitate și pot apărea neînțelegeri între



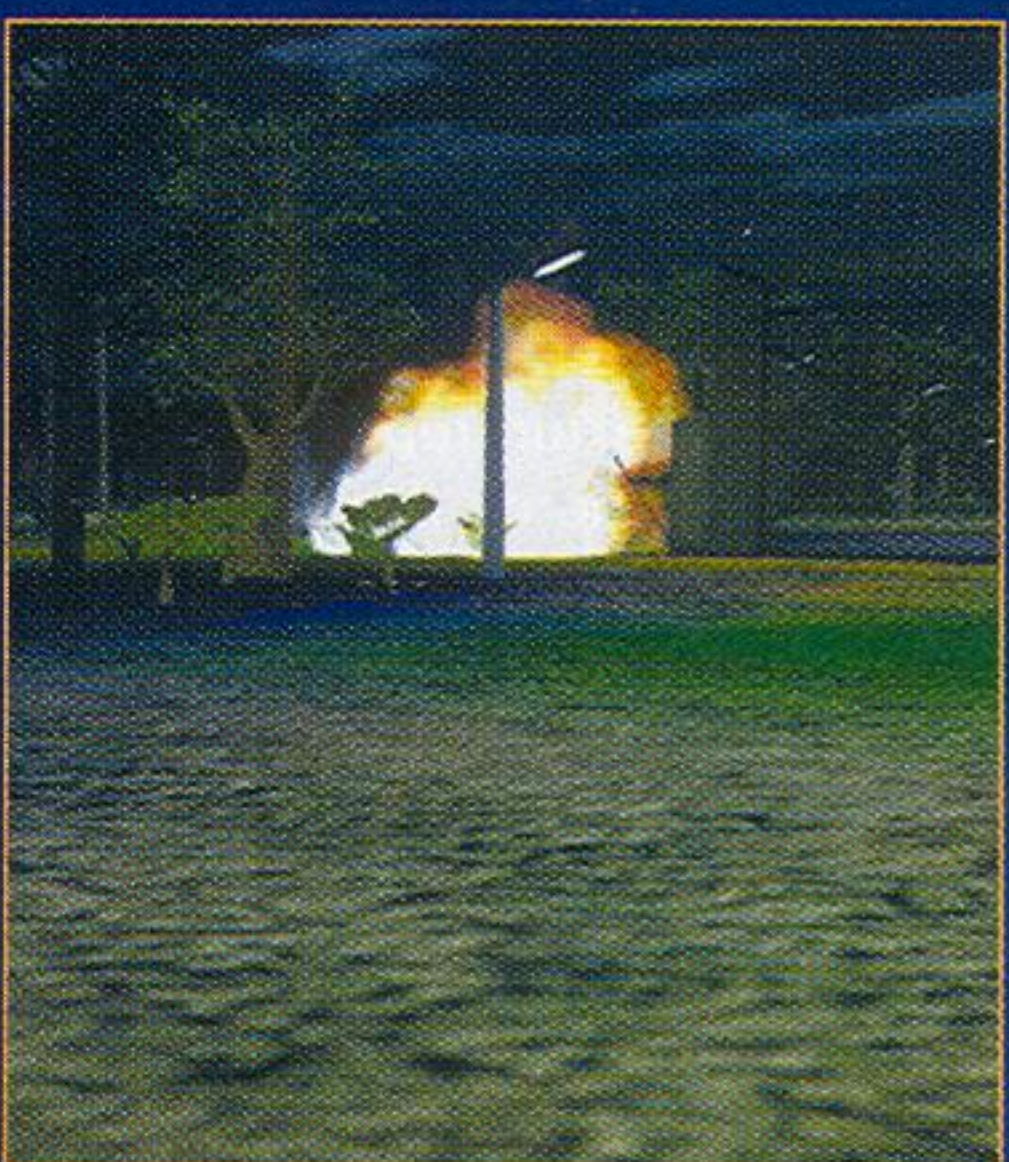
ei. Cele mai ușor de bănuț sunt cele între naționalități rivale (englezi - irlandezi, evrei - palestinieni), dar există și altele ascunse.

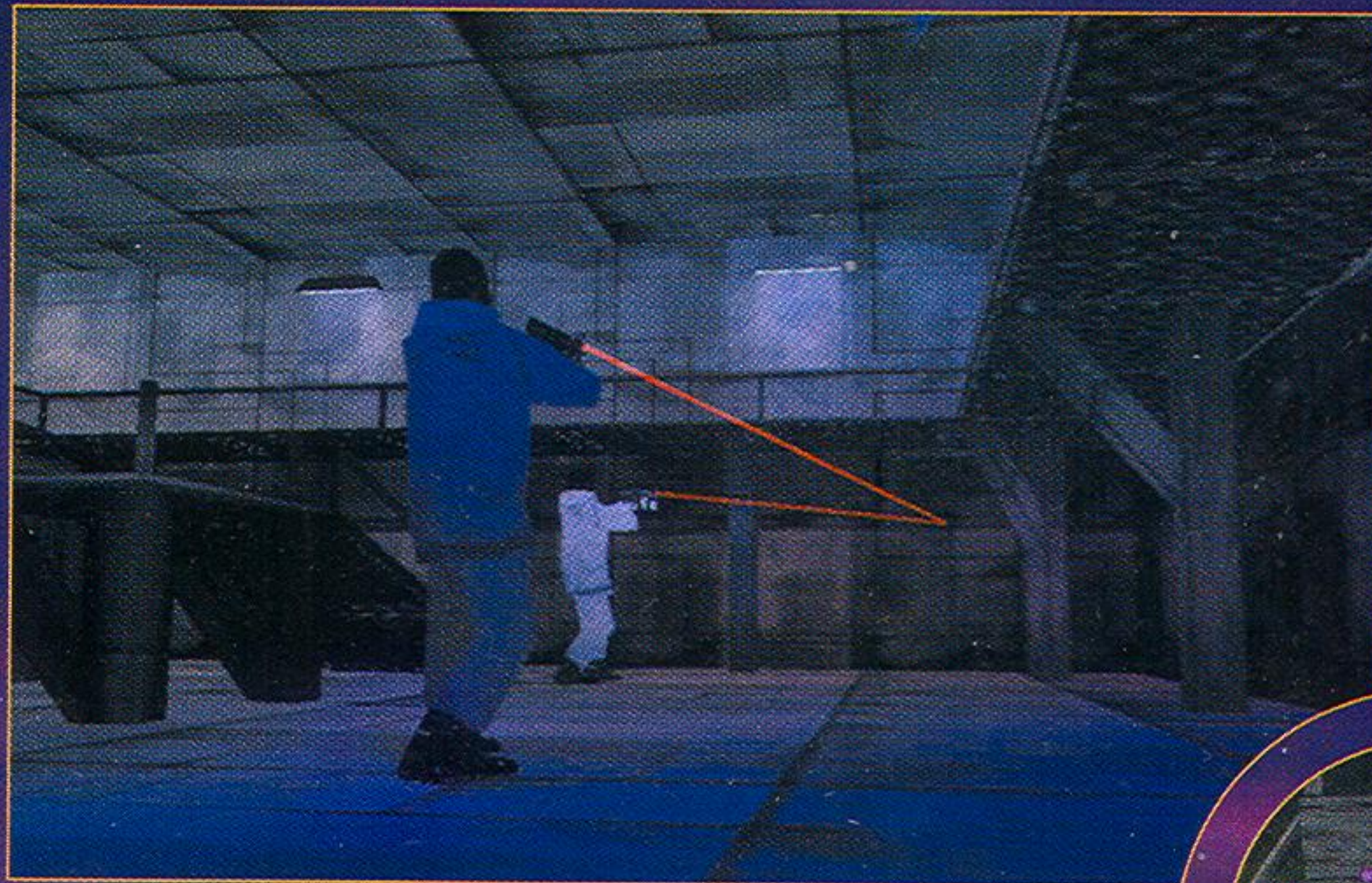
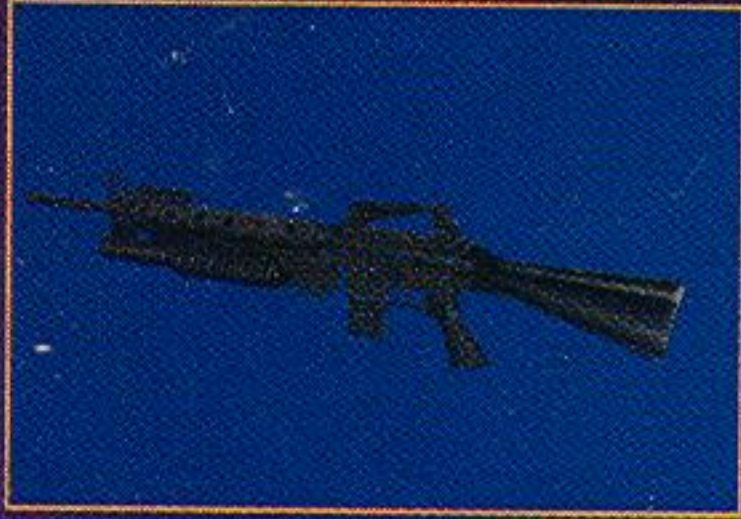
Spectaculozitate

Fanii 3D shooter-elor realiste au suferit pînă acum din lipsa unui joc care să aibă toate ingredientele necesare genului. Jocuri remarcabile există: Rainbow Six (lupta în interior, planificarea misiunii), Delta Force (lupta de la distanță) sau Hidden & Dangerous. Din păcate, fiecare dintre ele făcea anumite lucruri bine și era mai slab la alte capitole. H&D, cel mai recent dintre ele, este și cel mai reușit, dar din păcate scenariul legat de al doilea război mondial este întrucîtva restrictiv. Oricum, H&D avea un motor grafic foarte bun, care permitea spații deschise

destul de largi fără să renunțe la avantajele accelerării 3D. Private Wars pe de altă parte, este un joc plasat în zilele noastre, deci permite folosirea unor tehnologii și arme moderne, iar scenariul nu este restrîns la "englezi contra nemți".

Motorul grafic, după cum se poate vedea și în imagini, este unul dintre cele mai performante aflate în lucru la ora actuală. Spațiile deschise ating dimensiuni rezonabile, chiar dacă nu sunt la fel de mari ca cele din Delta Force. Totuși, aici cîmpiile și dealurile nu sunt goale, ci există adevărate păduri care îți pot acoperi mișcările de privirea inamicului. Folosind un sistem bazat pe particule, motorul grafic al jocului (numit Eternity) poate afișa sute de copaci fără mari probleme. Am avut ocazia să văd o versiune destul de veche a jocului, dar chiar în acea fază de început, cu foarte multe bug-uri și elemente lipsă, senzația de real era foarte puternică. Nivelul, destul de simplu, te pune pe malul unui rîu, urmînd ca printr-o pădure să ajungi la "tabara inamicului". Ei bine, pădurea aceea întunecoasă și cu solul accidentat (gropi și moștile) era atît de





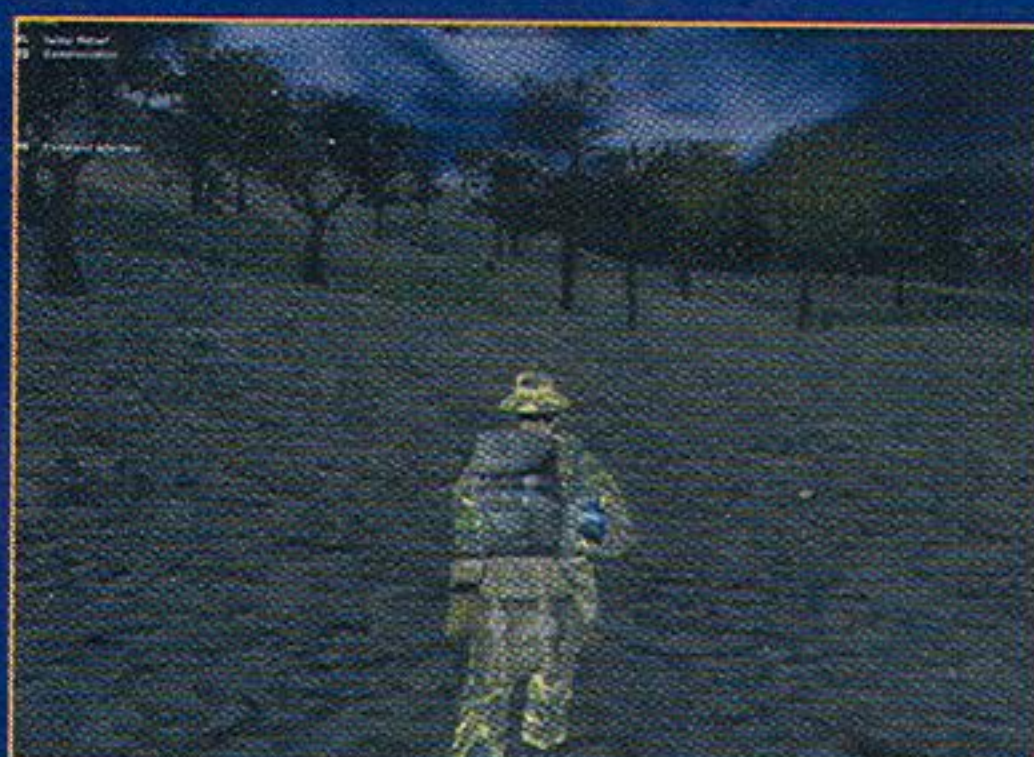
"spooky" încît nici nu mai era nevoie de inamici ca să ai inima cît un purice. Adăugați la asta eventual cîteva trasoare trecînd prin stînga și dreapta și vom avea unul din cele mai atmosferice jocuri create vreodată.

Există și o parte mai slabă a motorului grafic și anume vegetația de dimensiuni mici. Iarba lipsește cu desăvîrșire, iar ferigile și tufișurile care se găsesc din loc în loc nu suplinesc suficient absența ei. În trecut, Serghei a afirmat că este prea greu să afișeze în timp real iarbă suficient de detaliată, dar poate că văzînd reușita celor de la Novalogic (în Delta Force 2 există iarbă creată cu ajutorul voxel-ilor) va face și el eforturi "disperate" pentru a o implementa. Iarba este extrem de importantă atunci cînd personajul tău stă ghemuit sau culcat pe burta, dar pînă acum nu și-a făcut apariția decît în DF2 și slab în Rogue Spear.

Un element nemaîntîlnit al lui PW este ciclul noapte/zi care funcționează în timp real. În unele misiuni va fi important să aștepti pînă la căderea nopții pentru a te strecura prin locuri supravegheate.

Extremiștii realismului

Deși Private Wars permite selectarea unui nivel de dificultate scăzut (în genul Spec Ops), el



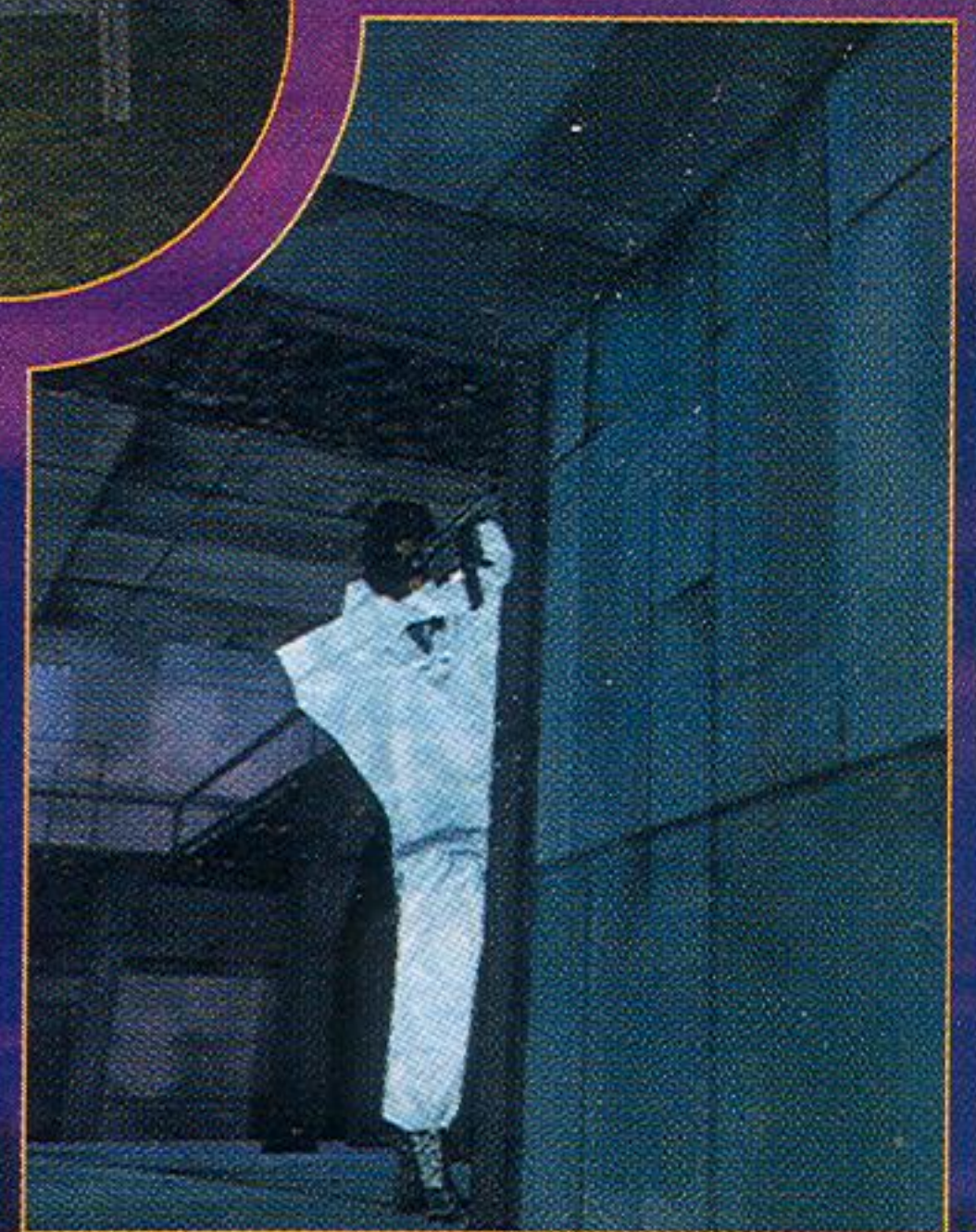
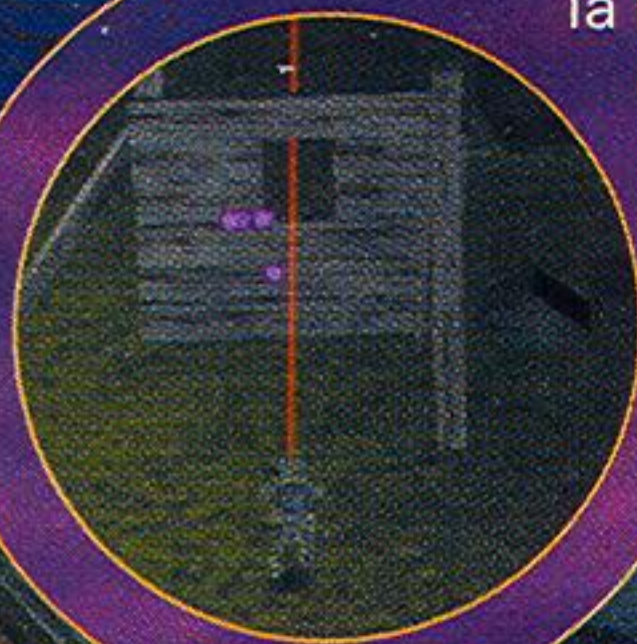
strălucește în modul "simulator". Aici armele se pot bloca (în funcție de statisticile lor normale) sau supraîncălzi, gloanțeleucid instantaneu și ricoșează de copaci, picioarele se rup după salturi prea mari, etc.

Cel mai interesant aspect al realismului îl găsim la folosirea armelor, în special a celor de mare precizie. Pentru a se documenta mai bine, Serghei a promovat cursurile primare și avansate de lunetiști din Munții Stîncosi, rezultatele fiind evidente în joc. Astfel acuratețea unei lovituri depinde foarte mult de gradul de nemișcare al trăgătorului, care este în funcție de : poziție (în picioare/ ghemuit/culcat), puls (nu e bine să tragi imediat după ce ai alergat), dacă îți ți sau nu respirația (este o tasta specială - dar dacă îți ți respirația prea mult vei începe să tremuri) - și asta presupunînd că știi unde să ochești. Pentru aceasta trebuie să ai în vedere distanța pînă la țintă și mișcarea acesteia în timpul zborului proiectilului, dar deocamdată vîntul a fost scos din ecuație. De ce ? Din motive de jucabilitate. Se pare că modelul balistic cuprindea și asta, dar odată ce vîntul începea să bată nu mai puteai să nimeresti nimic. Chiar și așa, în PW loviturile de la mare distanță vor fi o artă, lucru bun pentru că așa sunt și în realitate.

Desigur, realismul nu se regăsește numai la armament, toate obiectele găsite în joc avînd proprietăți fizice reale. Spre exemplu, în demo am văzut o barcă plutind pe rîu și săltînd în sus și-n jos pe valuri. În final va fi posibil chiar să o scufunzi cu gloanțe.

În pas cu inovațiile

Odată cu Thief am învățat că un om se poate apleca după colțuri, pentru a examina o încăpăre fără să-și expună întregul corp. Cei de la Redstorm au prins primii ideea, dar iată că nici Titov nu a stat degeaba - în imaginile recente



se observă soldați executînd această mișcare.

Jocul pare să fie bine pregătit și pentru lupta în spații interioare, chiar dacă aici motorul grafic nu pare deocamdată afit de spectaculos. Ne vom decide la versiunea finală. Cert este că jucătorul are libertatea de mișcare necesară pentru a se ascunde după obiecte și a cerceta după voie un nivel. Au fost chiar implementate vizoare de tir cu laser, care ușurează destul de mult ochirea de aproape.

Inovațiile aduse de acest joc nu se opresc aici, dar multe dintre ele vor fi vizibile doar într-un demo care să cuprindă alte nivele. Personal de-abia aștept parasutarea (complet interactivă) pe o platformă petroliera aflată în mijlocul mării.

Nu uitați că Private Wars poate fi abordat în trei moduri: simulator, arcade sau strategic. Fanii X-Com se vor bucura, pentru că modul strategic are ca scop exact acel tip de joc, doar cu o grafică mult mai bună.

CODENAME EAGLE

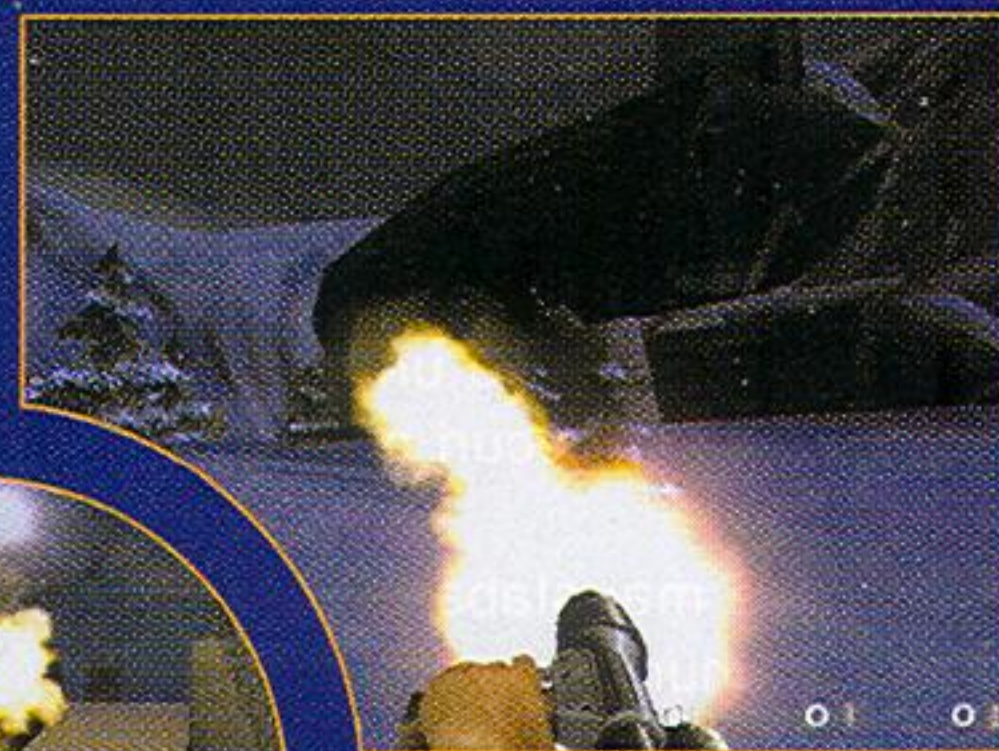
Suntem tratați cu o realitate paralelă, o alternativă a anului 1920 (din anumite puncte de vedere foarte credibilă de altfel)



și promite să fie un hit instantaneu.

Ivan cel Groaznic

Acțiunea din Codename : Eagle nu se petrece în zilele noastre și nici măcar în lumea noastră. În loc de



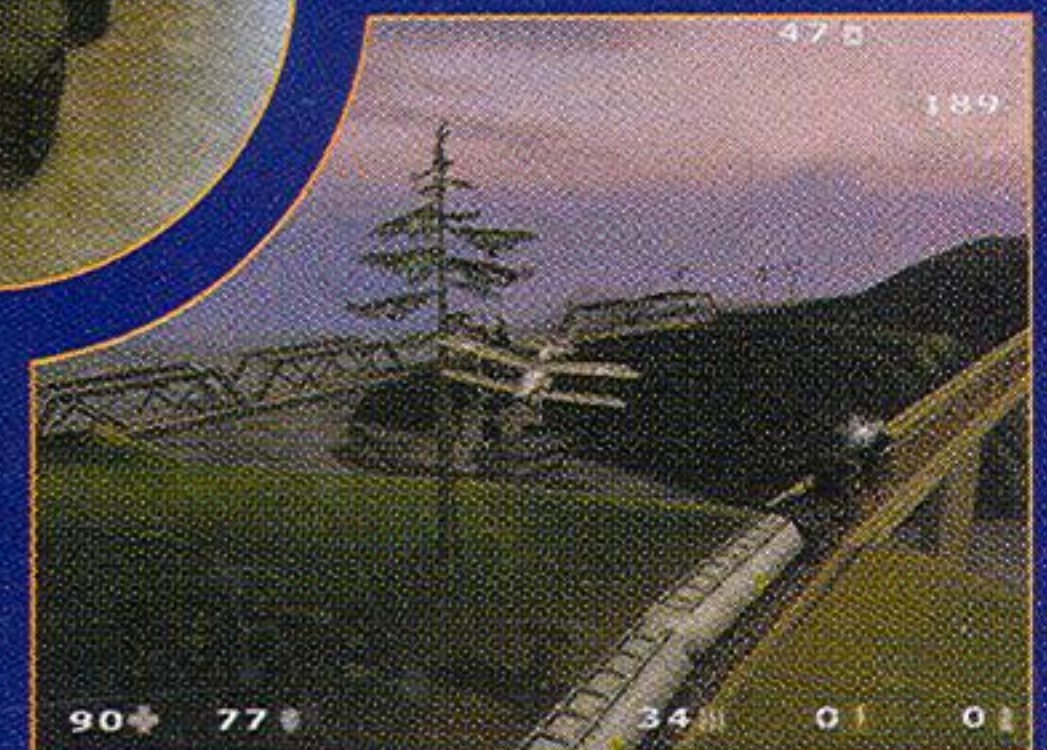
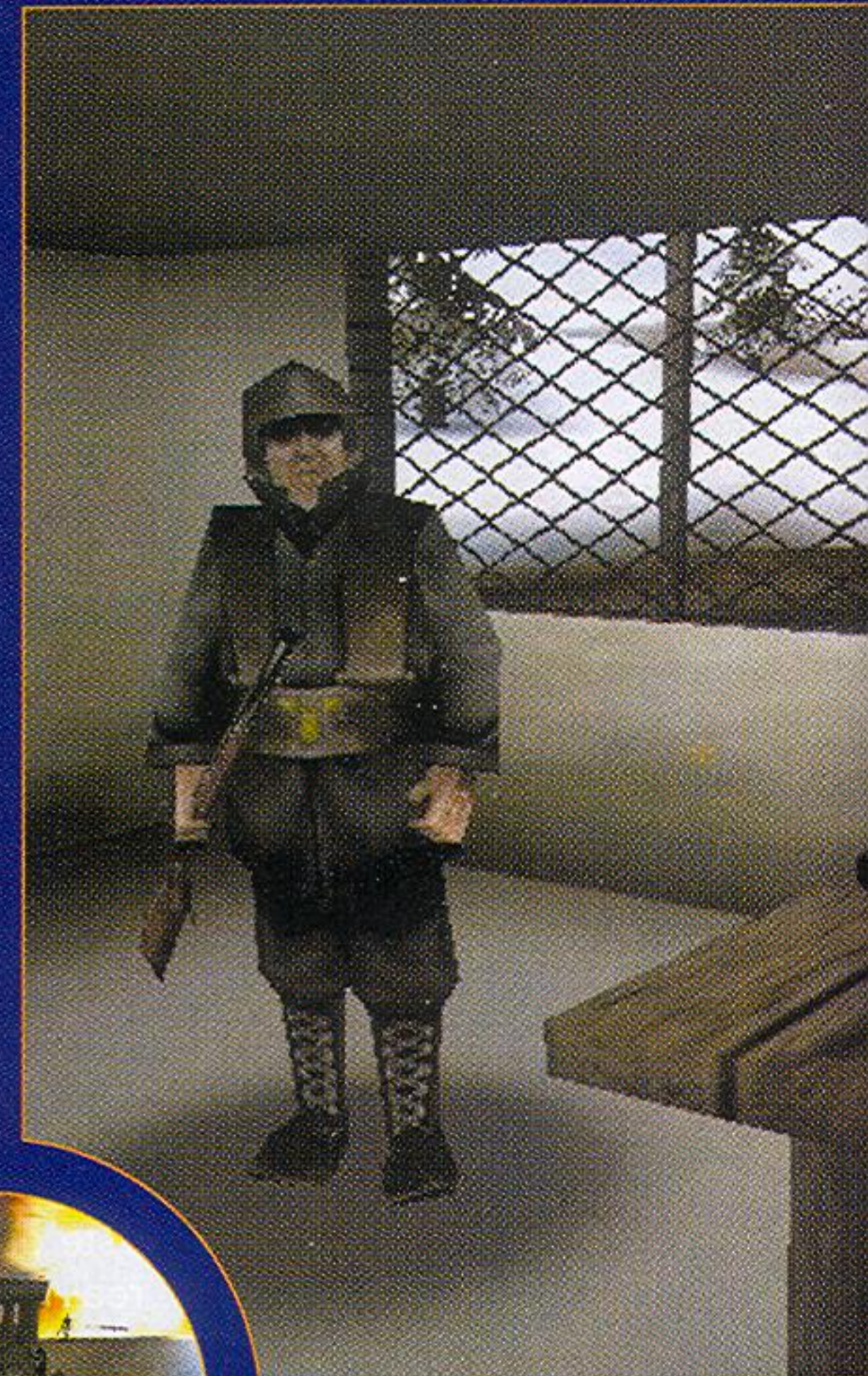
asta suntem tratați cu o realitate paralelă, o alternativă a anului 1920 (din anumite

puncte de vedere foarte credibilă de altfel). Se pare că țara Rusiei tocmai a murit (în condiții normale de data asta), iar fiul său, ajungând la putere, ordonă întărirea militară a țării, după care invadează câteva țări vecine. Evident, pofta lui nu se rezumă numai la vecini, dar națiunile rămase libere se unesc pentru a încerca să contracareze puternica armată rusă.

Printre inițiativele aliaților se numără formarea unui grup specializat în acțiuni clandestine în teritoriul inamic, botezat Shadow Command. Aici își face apariția Red, eroul nostru și unul din cei mai experimentați membri ai acestor Rainbow Six în devenire.

Roșu cel viteaz

Red va avea de îndeplinit 12 misiuni total diferite între ele ca amplasare geografică și ca subiect. Practic la fiecare misiune va trebui să faci lucruri noi într-un fel nou, deci nu ar trebui să existe senzația că lucrurile se repetă. Printre misiuni se numără distrugerea unei super arme secrete rusești, aruncarea în aer a unor



baraje, sustragerea unor planuri, amplasarea unei bombe la bordul unui tren în mișcare, salvarea unor ostateci sau asasinarea unor persoane importante. Misiunile sunt legate între ele printr-o poveste ce se dezvăluie treptat, arătând evoluția conflictului.

Deoarece lumea în care se desfășoară jocul este o invenție totală a realizatorilor, ei au avut practic libertatea să facă ce au vrut cu unitățile și terenul prezent în joc. Totuși s-au păstrat multe similarități cu perioada primului război mondial, pentru ca lucrurile să pară cât de cât autentice. Ceea ce face jocul unic este engine-ul său foarte performant. Partea grafică poate afișa spații

Producător

Refraction Games

Distribuitor

SSI

Tip joc

Acțiune / Aventură

Apariție

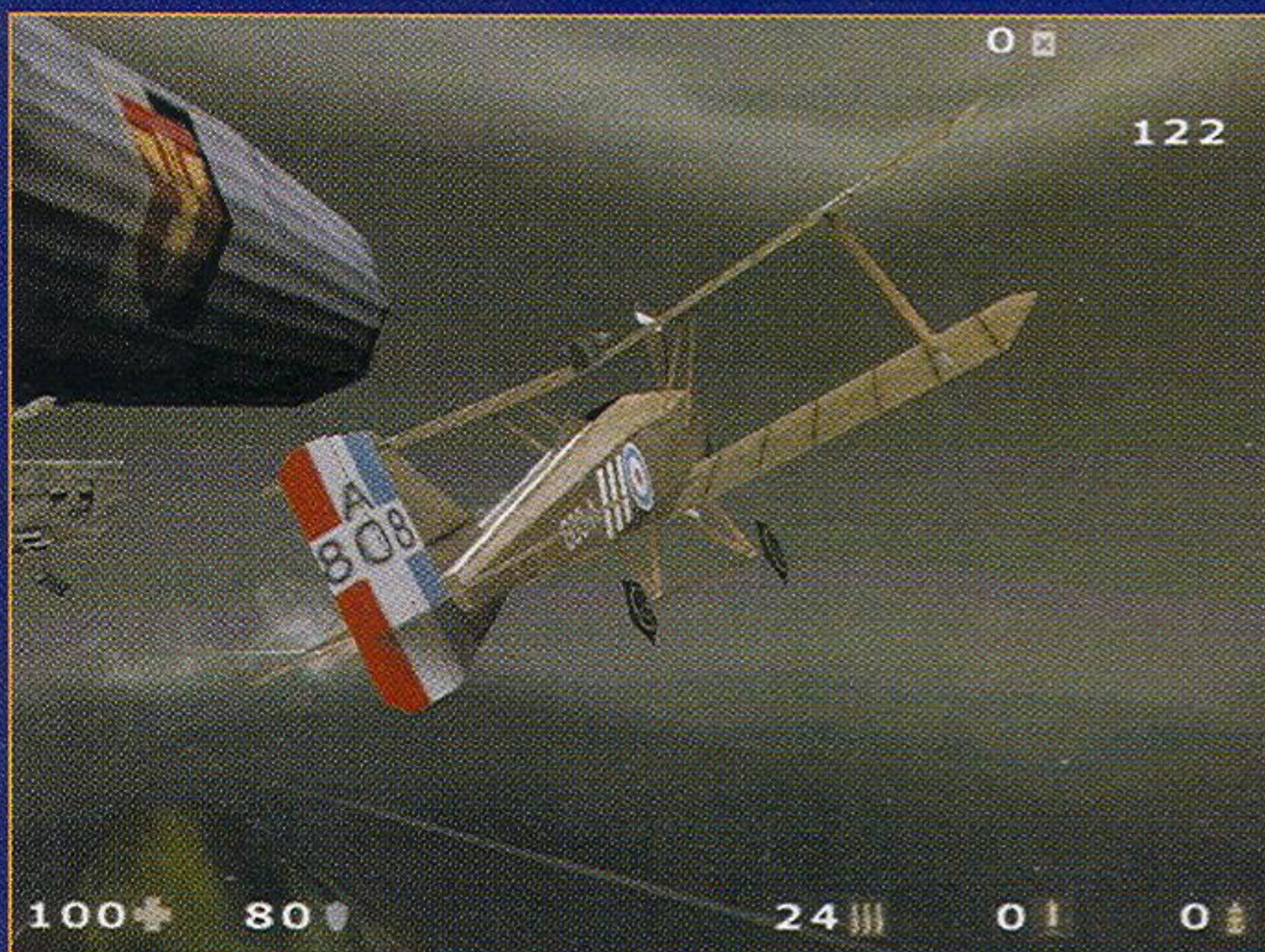
Q1 - 2000

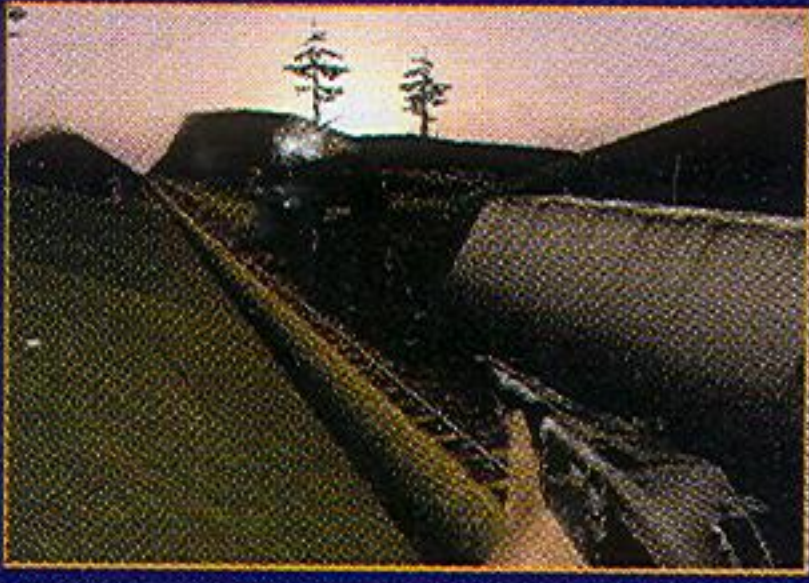
Redactor

Dan Dimitrescu

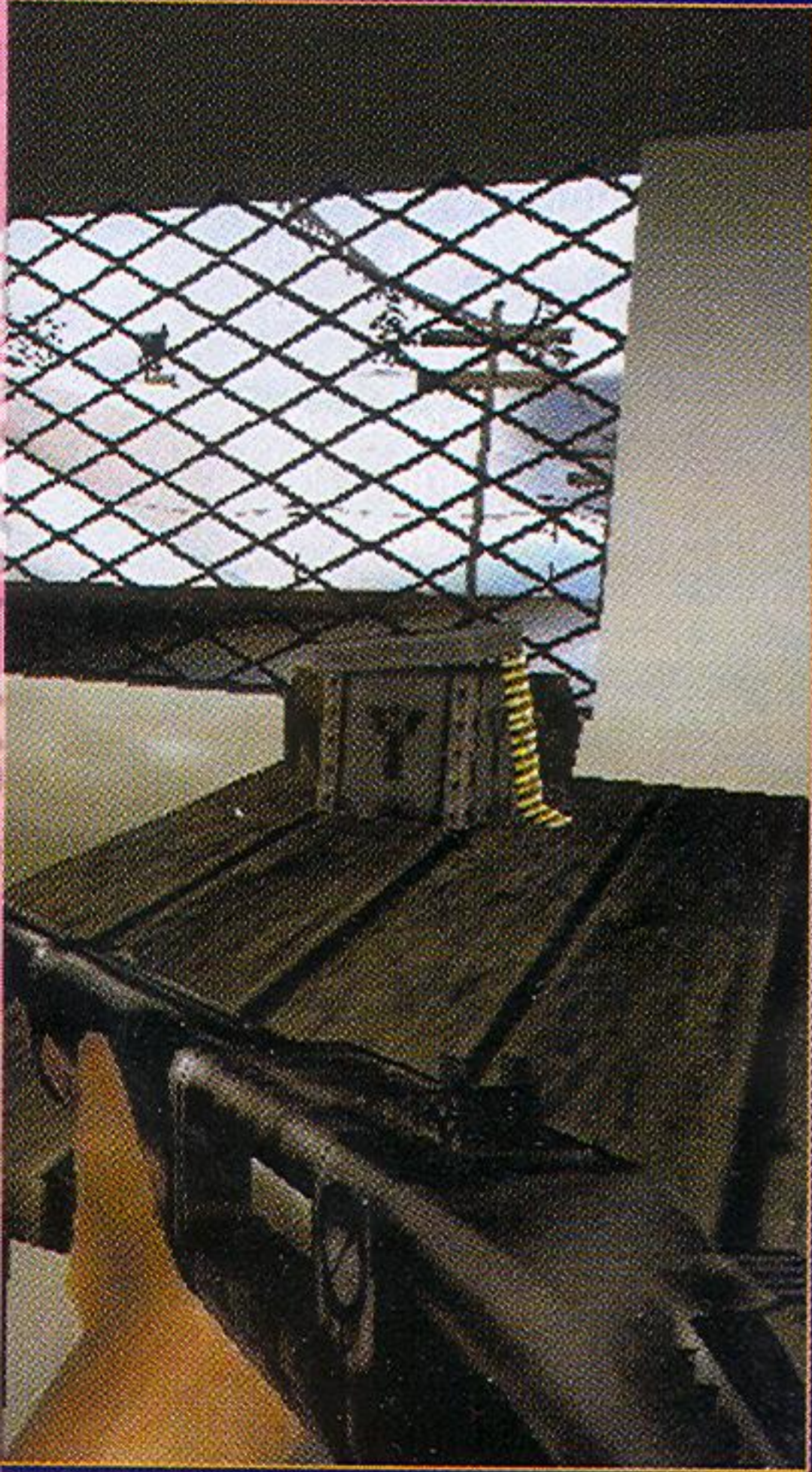
DETAII

Nimeni nu poate contesta că primul joc din seria Tomb Raider a avut un succes remarcabil și asta nu numai datorită eroinei sale bine dotate. Combinația de explorare, acțiune și aventură a atras mulți jucători, dar din păcate episoadele următoare nu au reușit să aducă în plus ceva remarcabil. În curând, Indiana Jones ne va oferi o altă variație pe această temă, dar Lucasarts nu sunt singurii ce pregătesc un asemenea joc. Suedezii de la Refraction Games au aproape gata un joc inspirat din Tomb Raider și din Goldeneye (de pe Nintendo 64), dar care diferă totuși destul de mult ca realizare





deschise destul de largi, dar dacă ne uităm la imagini este clar că la o anumită distanță apare ceața pentru a limita spațiul ce trebuie afișat. Nivelele din joc sunt mari ca dimensiuni, măsurând în jur de 10 kilometri pătrați ca suprafață. Spre deosebire de alte jocuri, aici jucătorul va avea acces "liber" pe tot nivelul, incluzând subsolurile și clădirile. Mai mult, Red poate folosi o sumedenie de vehicule, dar cum design-ul misiunilor nu este perfect liniar, nu este tot timpul obligat să o facă. Vehiculele sunt foarte variate, cuprinzând o motocicletă cu ataș, o mașină blindată, 3 tipuri de tancuri (dintre care unul dotat cu aruncător de flăcări),



camioane, un submarin, un avion de vânătoare și unul de bombardament. Odată intrat într-un vehicul, poți ieși oricând, exceptând cazul mai problematic al avioanelor (dacă nu cumva au fost incluse și parașute).

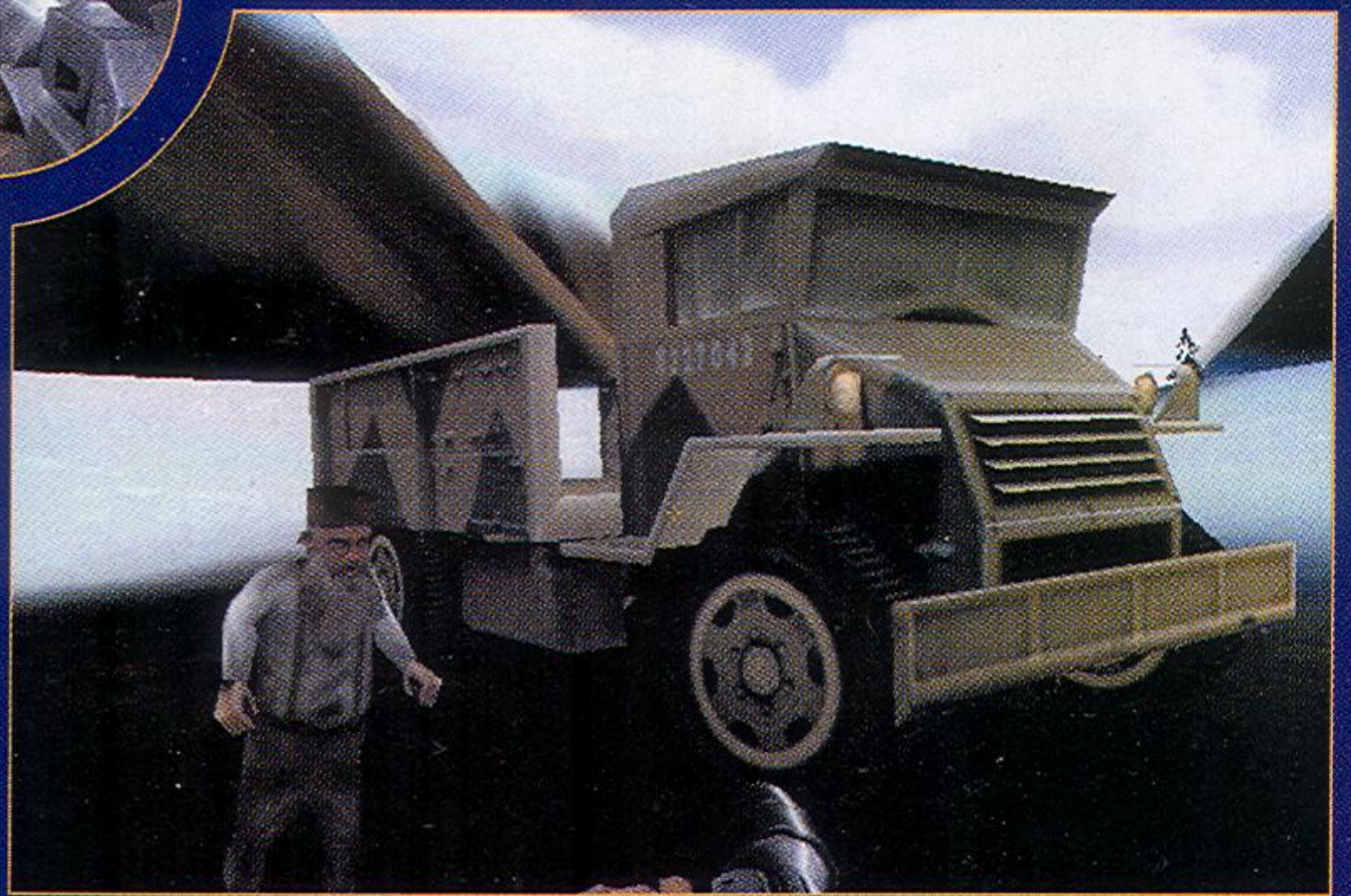
Nu numai grafica este de admirat la motorul jocului, ci și modelul fizic destul de realist (pentru un joc de acțiune) care guvernează toate obiectele și personajele. Acesta modelează gravitația, frecarea cu aerul și solul, suspensiile de la roți și reculul armelor. Putem presupune, deci, că folosirea armelor și a vehiculelor va fi relativ credibilă. La urma urmei, ar fi de așteptat ca un avion să se comporte diferit de un tanc ș.a.m.d.

Sunetul lumii care te înconjoară este și el tratat destul de realist, fiind complet 3D și fiind simulat chiar și efectul Doppler.

Roșu cel inventiv

După cum am mai spus, jucătorul are o libertate foarte mare în parcurgerea nivelelor și folosirea vehiculelor sau a altor obiecte. Astfel, vor exista mai multe moduri de a termina un nivel sau măcar de a aborda anumite părți ale acestuia.

Armele, care fac și ele subiect al



motorului fizic, pot fi folosite și în alte moduri decât cele normale, mai ales că nivelele sunt destul de interactive: spre exemplu poți trage în proiectoarele inamicului pentru a te ascunde mai bine în întuneric.

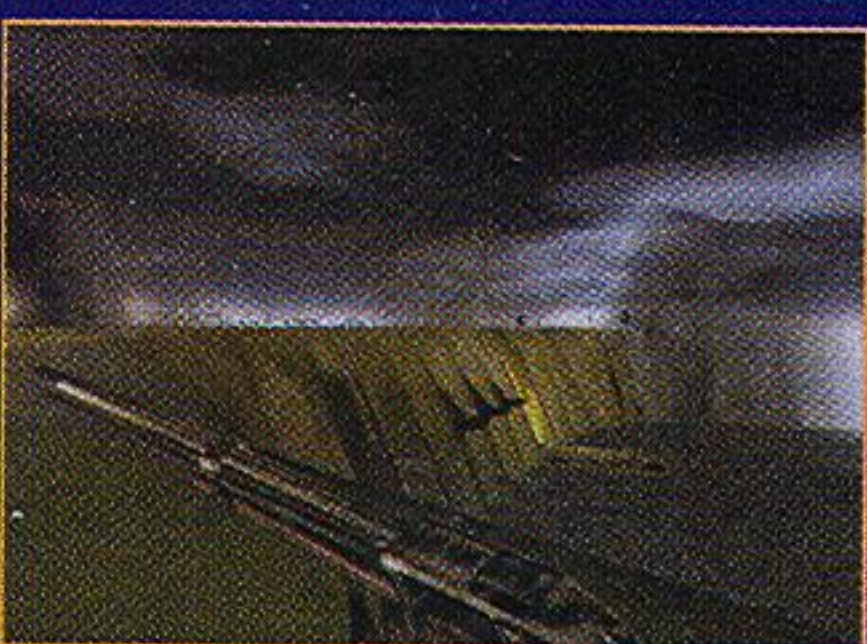
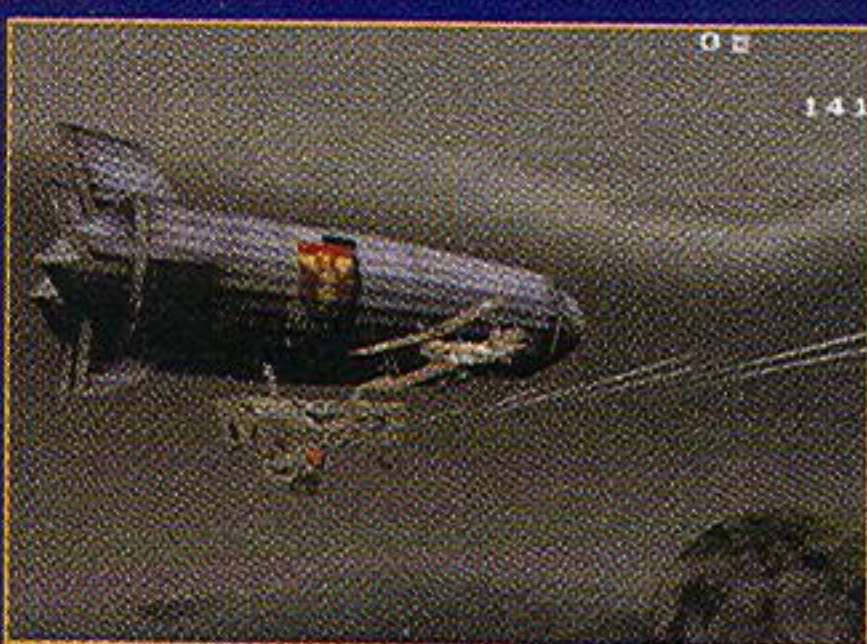
Armele aflate la dispoziția ta sunt: cuțit, revolver, mitralieră, pușcă, pușcă cu lunetă, grenadă, bazooka, aruncător de flăcări și armă cu gaz. Pe lângă arme, mai există și multe obiecte ascunse în fiecare nivel ce pot fi folosite de tine.

Jocul pune accentul pe acțiune, dar asta nu înseamnă că nu există strategii necesare pentru a termina cu bine misiunile.

Inamicii vor fi și ei destul de inteligenți și vor avea un comportament uman. Ei nu vor fi, însă, singurele NPC-uri prezente în nivele. Vor exista și personaje aliate, jucătorul putând să interacționeze cu acestea, eventual pentru a primi ajutor. Dialogul cu acestea se efectuează printr-un sistem intuitiv, care nu îți va da bătaie de cap și nu te va ține mult de la treaba ta.

Roșu multiplicat

Partea de single player a lui Codename: Eagle este destul de interesantă, dar spre deosebire de concurență, el ne oferă și opțiunea de rețea. Până la 16 jucători se pot înfrunța pe o rețea locală sau pe Internet, deci cu atât mai interesant este pentru noi.



SUDDEN STRIKE

Mi-a atras atenția numărul de unități ce pot exista pe un nivel în același timp : 1000. Este mult peste nivelul altor jocuri și un pic incredibil...

Producător

CDV Software

Distribuitor

CDV Software

Tip joc

Strategie timp real

Apariție

Ianuarie 2000

Redactor

Dan Dimitrescu



interesante, cum ar fi padurile mari pe care le poti întâlni și pe care unitățile tale le pot strabate. Nu sunt încă sigur cum afectează padurea luptele duse în interiorul ei, dar în mod sigur câmpul vizual este redus (în Sudden Strike există Fog Of War). Alte elemente importante pe teren sunt cladirile, podurile și fortificațiile, toate destructibile dacă ai scula potrivita. La nevoie, poți improviza poduri de vase sau construi fortificații care să te ajute în apărare, de mai multe tipuri.

În fiecare scenariu există obiective importante ce trebuie

Desi strategia în timp real este un gen foarte popular în întreaga lume, nu mi se pare că s-au explorat toate variațiile interesante ale lui. Există puține jocuri de acest tip care să aibă un subiect real, cum ar fi al doilea război mondial.

Singurele jocuri care intră în această categorie sunt Counter Strike (pe care din păcate nu l-am văzut niciodată pe viu, deci nu pot comenta nimic în privința lui) și excelenta serie Close Combat realizată de Microsoft.

Jocurile Close Combat nu ofereau însă strategie la scara largă, ci mai degrabă angajamente mici, dar intense. În acel mod, puteai să exerciți un control mult mai bun asupra unităților tale și să te dedici găsirii unor tactici adecvate. Pe de altă parte seria Close Combat oferea un realism foarte mare, chiar dacă suferea și de anumite lipsuri cum ar fi controlul asupra unităților aeriene.

Sudden Strike

Practic am auzit pentru prima dată de acest joc în urma cu câteva zile, fiind luat complet prin surprindere. De la început mi-a atras atenția numărul de unități ce pot exista pe un nivel în același timp : 1000. Este mult peste nivelul altor jocuri și un pic incredibil, dar cine ar putea concepe oare un joc despre al doilea război mondial fără valuri



de infanteriști pe care să-i strivesti sub șenilele tancurilor ?

Jocul oferă o gamă largă de unități specifice perioadei abordate, din Rusia, Germania, Franța, SUA și Marea Britanie. Unitățile sunt destul de detaliat reprezentate și se presupune că păstrează caracteristicile tehnice ale corespondentelor lor reale. Nu este modelat fiecare tip de unitate militară din WW2, dar nici nu cred că ar fi necesar. Practic lista include tot ce îți trebuie pentru a-ți pune diferite tactici în aplicare și a recrea ce situație vrei din cărțile citite pe acest subiect, păstrând o limită rezonabilă.

Clasic, dar inovator

La prima vedere jocul suferă din cauza engine-ului grafic ales - terenul fiind complet plat în imaginile și filmele din joc pe care le-am văzut. Totuși există multe elemente



aparate sau cucerite, dar nu întotdeauna atacul frontal este cea mai bună soluție. Dat fiind că

mechanica războiului este modelată destul de realist, poți folosi anumite tactici reale pentru a izola și înconjura diferitele forte ale inamicului. Lovește-l acolo unde el nu se aștepta și împiedică-l să-și aducă ajutoare distrugându-i podurile și bombardând coloanele de întăriri. Privit în comparație cu Close Combat, SS este un pic orientat spre acțiune, iar inteligența unităților pare destul de restrânsă. Pare mai degrabă un joc care va plăcea și fanilor RTS-urilor clasice și care nu va necesita rabdarea solicitată de CC.





CAUȚI CEVA?

- ✓ **Firme bucureștene de IT și prețurile practicate de acestea.**
- ✓ **Topul magazinelor de IT**
- ✓ **Ghidul cumpărătorului**
- ✓ **Hardware & Software**
- ✓ **Noutăți**

**CE ți-ai dor
NOI ți-am găsit**

hot price

Sisteme de calcul - deskto

Procesor	MB	Chipset	Memorie	HDD	Card Video	Monitor	Tastatură	Mou
Cyrix 300	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	M
Cyrix 333	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	
P233	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	
K63/400	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
K62/300	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
K62/333	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
K62/350	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
K62/450	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
K62/400	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
P II 333	VIA PII/PIII	440BX	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
Celeron/300	VIA PII/PIII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	
Celeron/333	VIA PII/PII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	Mitsumi
Celeron/400	VIA PII/PIII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	Mitsumi



Market

Revista cumpărătorului de IT

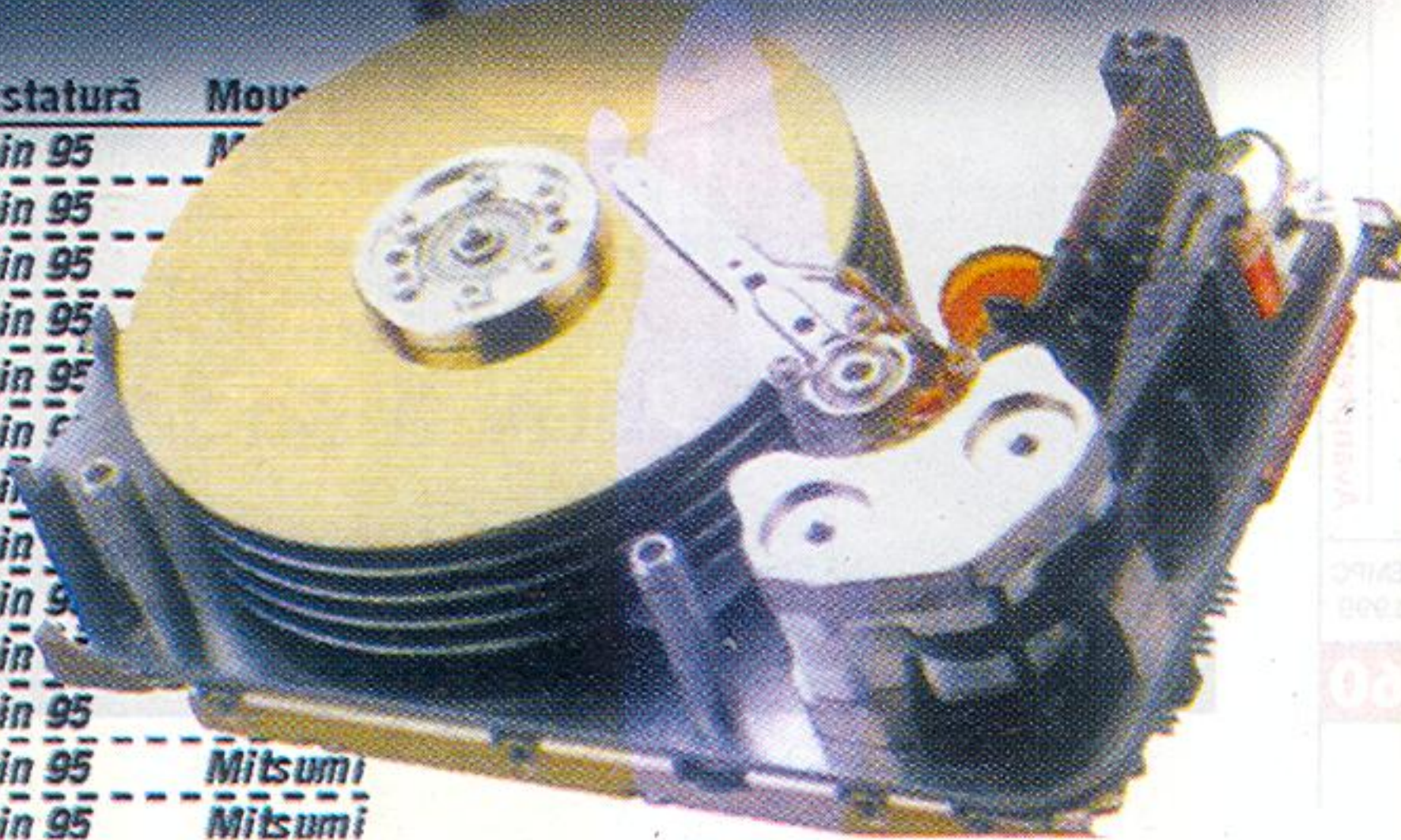
pc market • anul IV • nr 26 • e-mail: pcmarket@fx.ro • pret 15.000 lei

**Telefonie
prin INTERNET**

EUNET
SuperNet
Acces Internet pe
894.2000
pentru București
890.500
pentru alte localități
numai 800 lei / minut, TVA inclus
Văd abonament
1 An la domiciliu
1 An la serviciu
1 An la factură

SuperNet Romania S.R.L. București, B1, Unirii 28, Tel: 4105.100, Fax: 410.900
E-mail: supernet@eunet.ro, WWW: www.eunet.ro
Eunet Romania S.R.L. București, B1, Unirii 28, Tel: 4105.100, Fax: 410.900
E-mail: supernet@eunet.ro, WWW: www.eunet.ro
Eunet Romania S.R.L. București, B1, Unirii 28, Tel: 4105.100, Fax: 410.900
E-mail: supernet@eunet.ro, WWW: www.eunet.ro
Eunet Romania S.R.L. București, B1, Unirii 28, Tel: 4105.100, Fax: 410.900
E-mail: supernet@eunet.ro, WWW: www.eunet.ro

**Filme pe
DVD
Prețuri
din magazine**

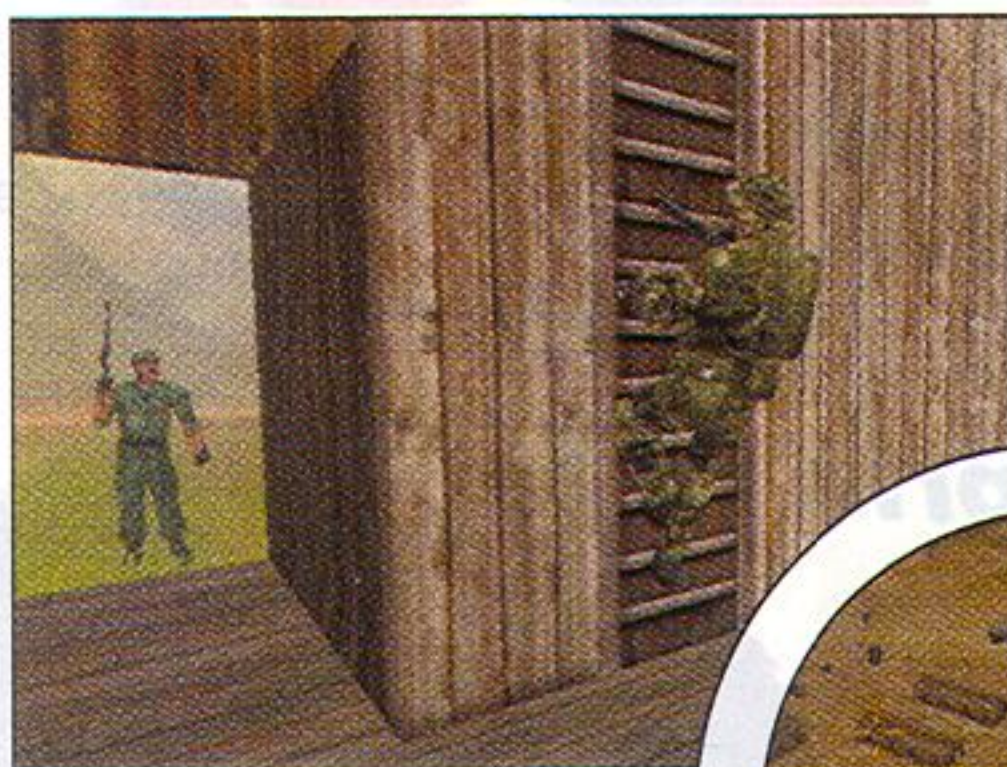
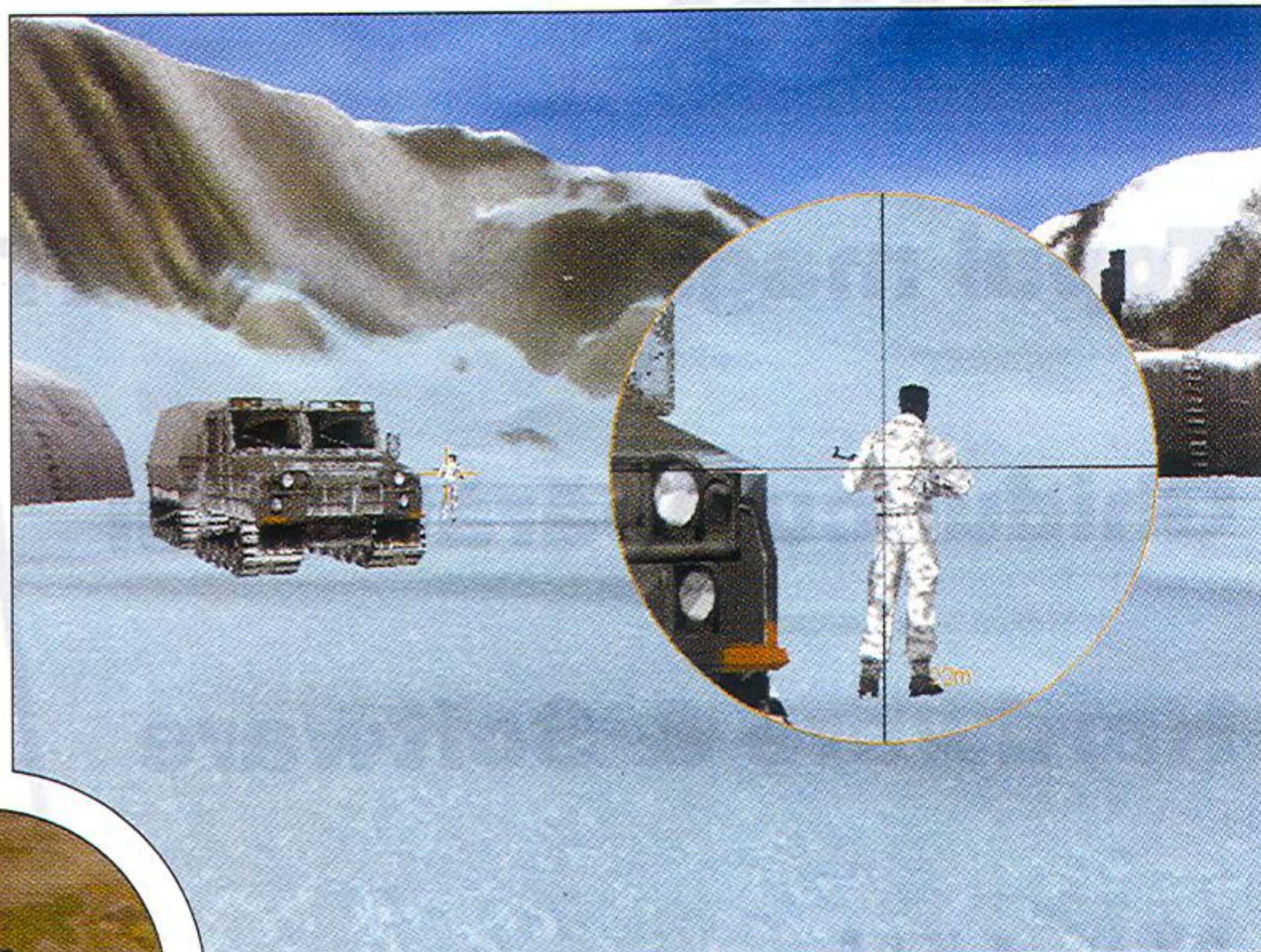


DELTA FORCE 2

Inteligența artificială a coechipierilor și a inamicilor a fost îmbunătățită, astfel încât ei se comportă mult mai uman

Producător	Novalogic
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	3D Shooter Realist
Apariție	Decembrie 99
Redactor	Dan Dimitrescu

Delta Force a fost fără-ndoială, un joc aparte, care a avut un succes enorm în rândul gamer-ilor care căutau ceva mai realist decât Quake 2 dar mai puțin complicat decât Rainbow Six. Față de toate celelalte jocuri prezente pe piață DF oferea un câmp vizual imens, dând astfel naștere la niște jocuri multiplayer



de biți. Cu alte cuvinte, toate plăcile Voodoo sunt scoase din ecuație, aveți nevoie de ceva în genul TNT - TNT2.

Îmbunătățirile aduse motorului grafic nu se opresc aici. Avem în plus efecte grafice cum ar fi ploaia sau ceața, care vor afecta considerabil vizibilitatea pe anumite nivele. Datorită lor, nu vă mai puteți baza fără discernământ pe armele cu bătaie lungă, ci va trebui să recurgeți și la cele cu amortizor sau la cuțit, pentru a anihila fără zgomot gărzile inamice la adăpostul ceții.

În fine, trebuie să amintim iarba, pe care cineva inventiv de la Novalogic și-a dat seama că motorul grafic Voxel Space o poate realiza foarte ușor. Pe anumite hărți există foarte multe zone cu iarbă de diferite mărimi, și atunci când personajul tău stă pe burtă într-o asemenea zonă, el devine invizibil pentru oricine nu se află

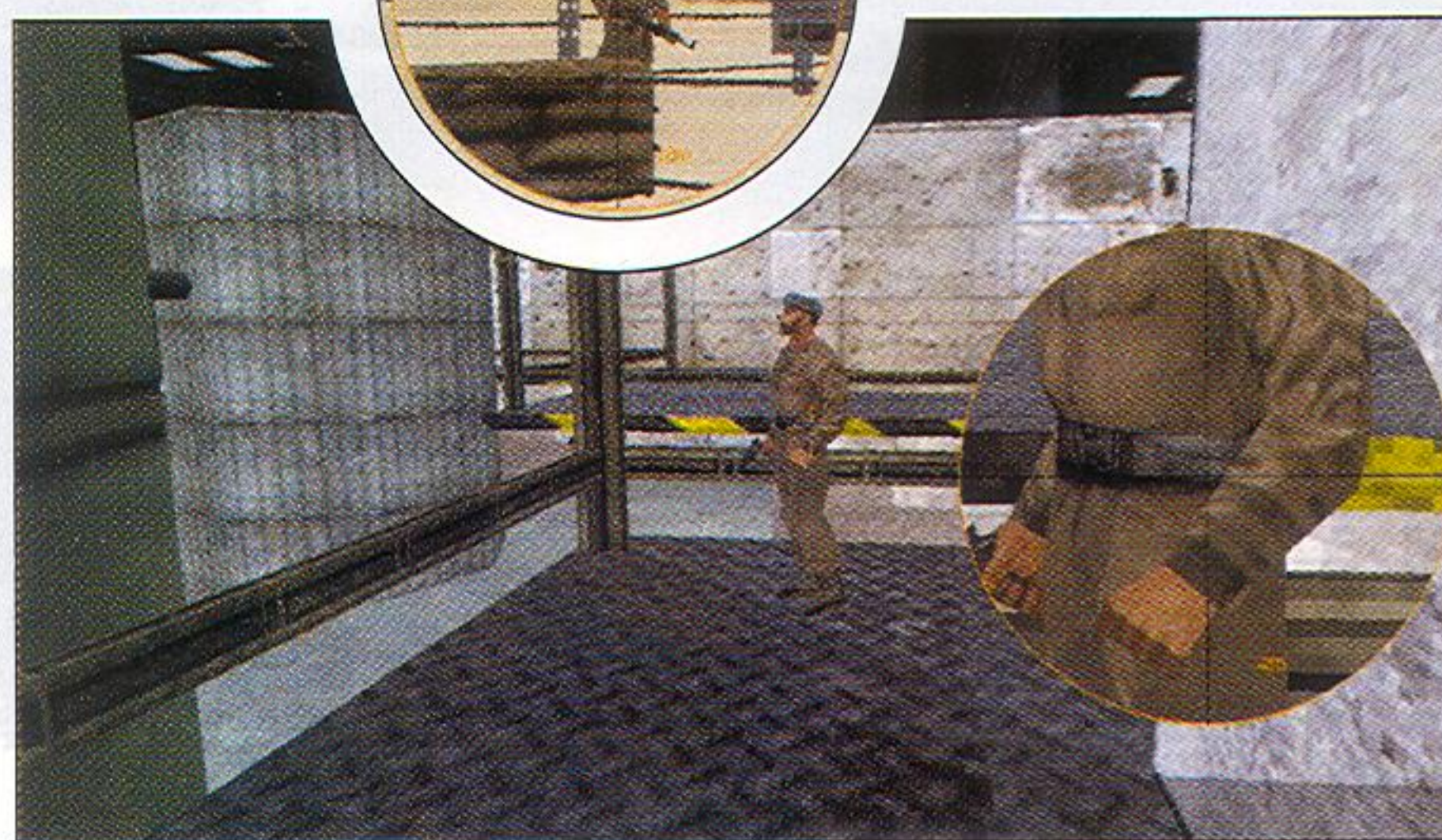
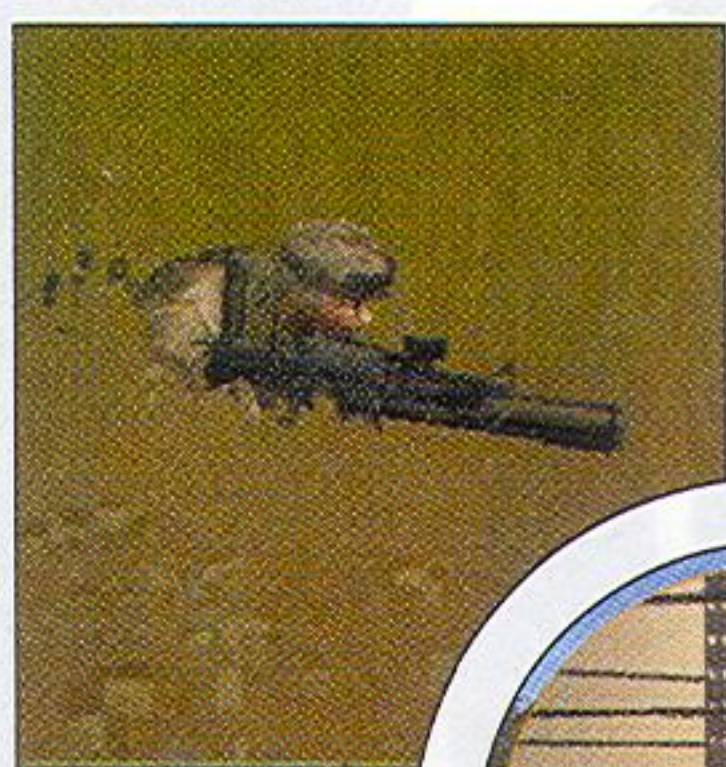
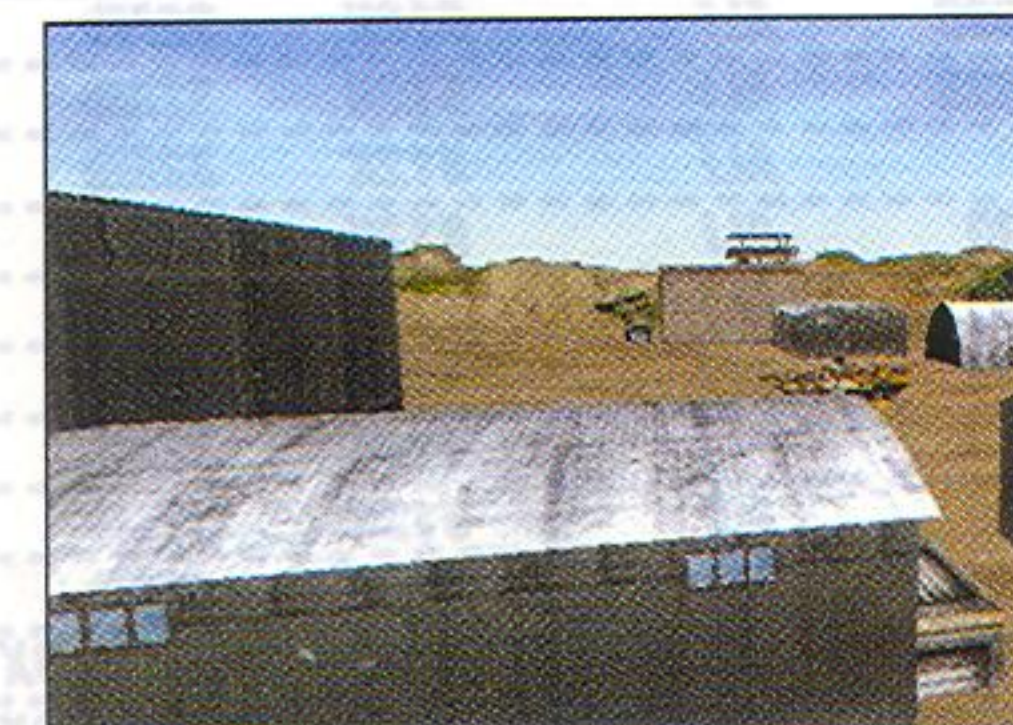
cu totul speciale, dar te făcea să spumegi din cauza frame rate-ului destul de scăzut obținut pe un calculator mediu.

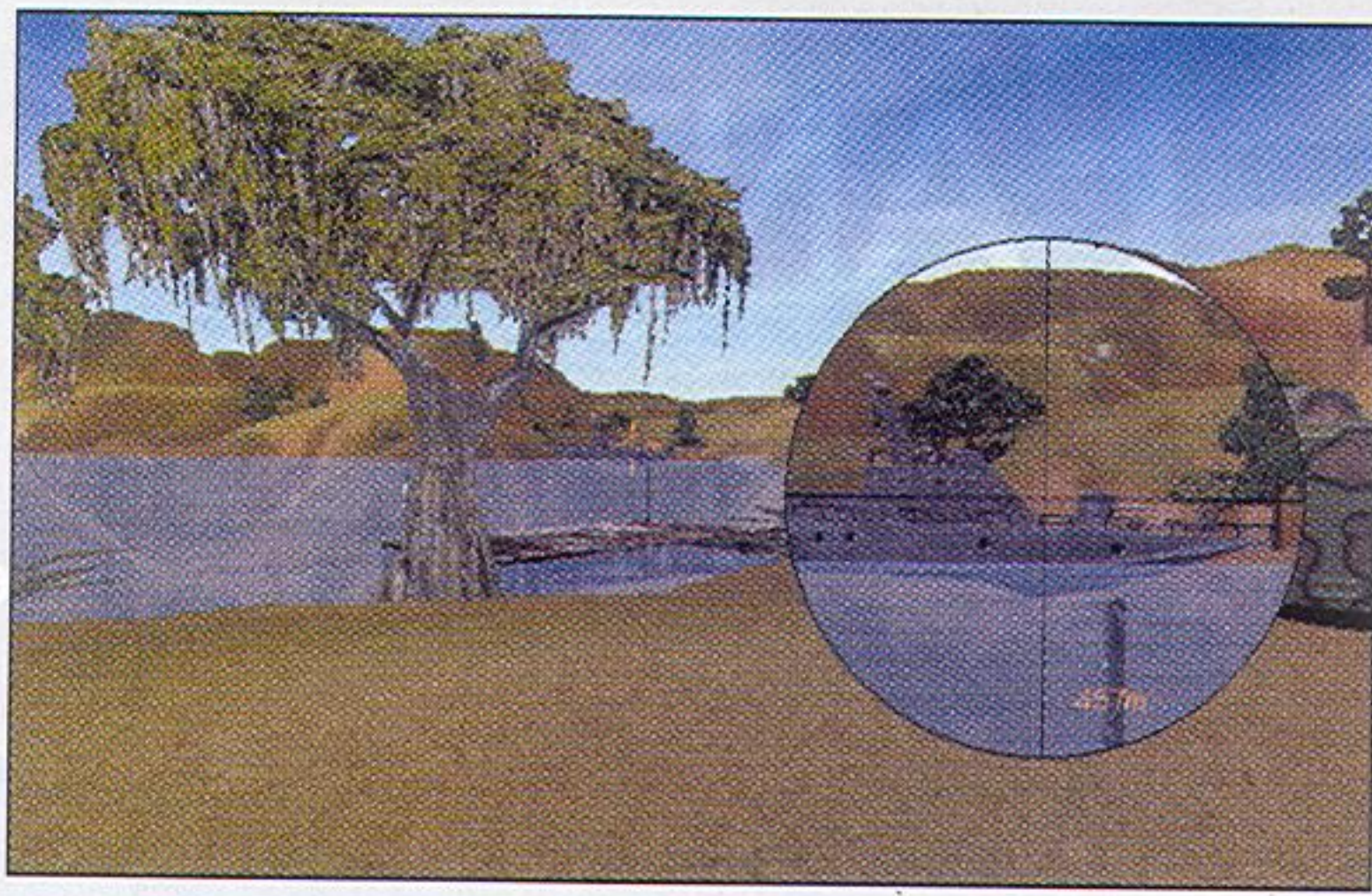
Ca orice joc Novalogic, DF avea o abordare destul de simplistă a misiunilor, și nu mă refer la puterea de foc sau letalitatea armelor. Vorbim aici despre design-ul misiu-

nilor, care sunt bazate pe niște scenarii de care era bine să te ții și tu dacă vroiai ca inamicii să pară inteligenți. Totuși, impresia generală lăsată de joc asupra mea este una pozitivă, deci nu pot decât să fiu interesat de DF2.

Forța Delta se întoarce

Cum era și normal, echipa DF2 s-a concentrat în special pe îmbunătățirea aspectelor esențiale ale jocului. Motorul grafic Voxel Space, ajuns acum la a 3-a generație, ne oferă din nou acele câmpuri vizuale incredibile. Acum însă el rulează în culori pe 32 de biți, deci tranziția de la o nuanță la alta va fi mult mai lină, terenul având astfel o înfățișare mult mai naturală. Jocul are și suport pentru accelerare 3D, dar, datorită numărului mare de culori folosite, acesta va fi limitat numai la plăcile 3D AGP care pot afișa culori pe 32

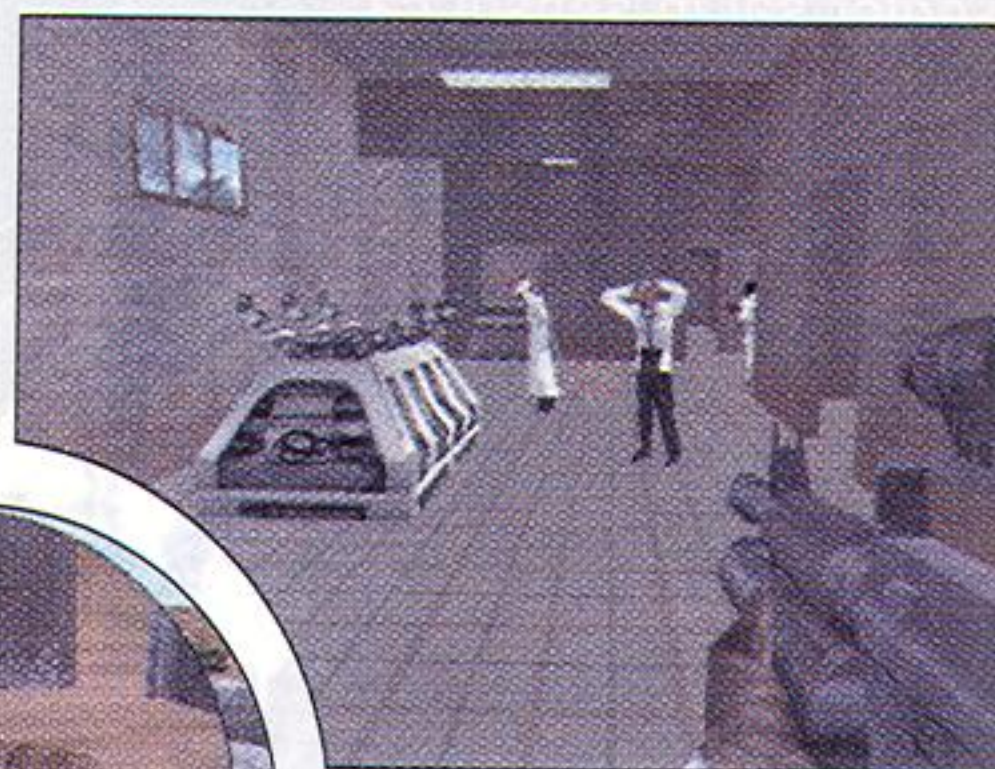




chiar lângă el. Strecurându-te prin iarbă poți să ajungi în poziția de atac nedetectat sau să scapi de sub focul copleșitor al inamicului.

Oameni ca toți oamenii

Inteligență artificială a coechipierilor și a inamicilor a fost îmbunătățită, astfel încât ei se comportă mult mai uman. Totuși, există niște limitări ale acestei inteligențe, pentru că misiunile se bazează în continuare pe scenarii predefinite. Mișcările inamicilor sunt în general legate de un plan preconcepțuit, ei nereacționând întotdeauna în mod adecvat la acțiunile tale. Ei au o libertate de mișcare pe plan local (în baza proprie) dar nu și pe plan general. Dacă



adopti alt plan de acțiune decât cel standard și să nu te joci de-a Rambo. În plus, personajul tău are o libertate mai mare de mișcare - se poate cățăra pe scări și poate înota de-adevăratelea. Nu mai poate sta sub apă un timp nelimitat decât dacă folosește un aparat special de respirat - care va fi însă purtat în inventory. Fiindcă veni vorba de inventory, trebuie menționat că s-a schimbat un pic modelarea acestuia. Ai la dispoziție un anumit număr de slot-uri pentru arme și echipament, dar armele mai mari îți ocupă un număr mai mare dintre ele. Pe lângă armele portabile, există în joc și amplasamente fixe cu mitraliere grele sau aruncătoare de grenade automate și, evident, ele vor putea fi folosite și de jucători.

Ustensile

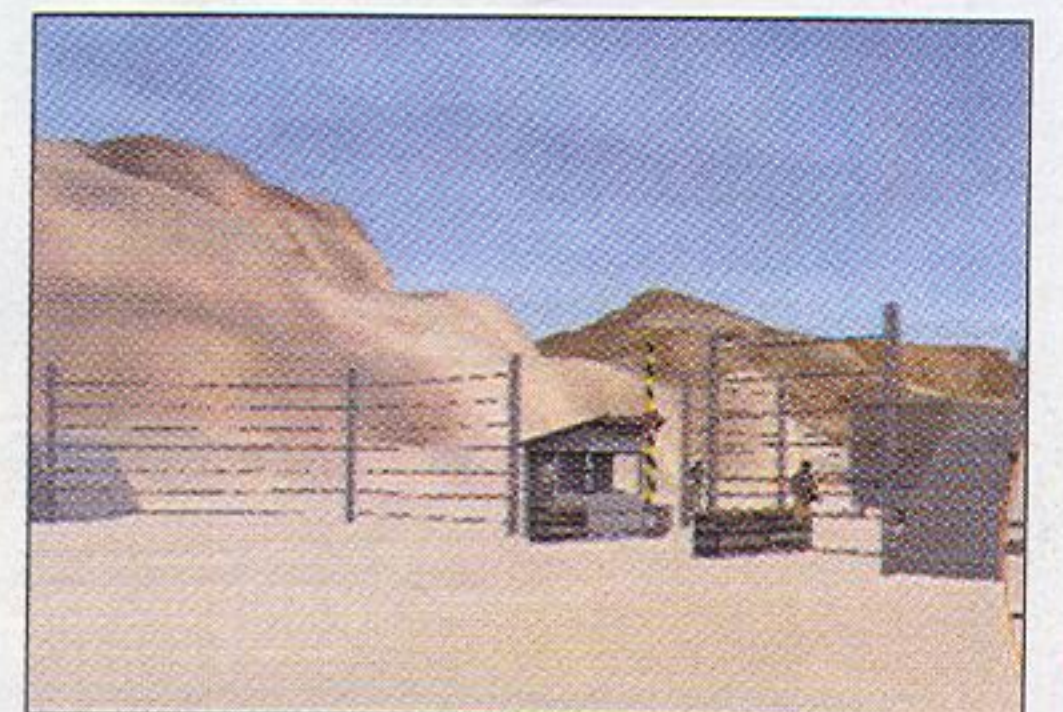
Lista de arme disponibile a fost și ea mărită un pic. O mare parte din cele originale s-au păstrat, dar acum rolul pistolului silențios este jucat de varianta cu amortizor a Mark 23-ului (pistolul SOCOM), care

până acum îți servea doar drept armă normală. Datorită calibrului mai mare (.45 față de .22 al pistolului original), ar trebui să fie mai eficace - dar oricum armeleucid aproape întotdeauna din primul foc în acest joc. Alte apariții noi sunt un pistol și o pușcă, ambele subacvatice, utile în acele situații speciale în care ai de intrat la apă, dar și în mediul normal. În fine, trebuie amintită varianta "Master Key" a carabinei M4, care poartă sub țevă un shotgun, în locul aruncătorului de grenade M203. Balistica proiectilelor a fost, se pare, tratată mult mai serios, ele fiind subiect și al forței vântului. De asemenea, gloanțele vor putea pătrunde prin pereți subțiri sau prin corturi, evident în funcție de calibrul și de distanța parcursă până acolo.

În caz că luați parte la un joc multiplayer și vă treziți că vreți altă armă - puteți folosi noua "armurarie" prezentă în baza proprie, pentru a vă schimba arma din dotare fără a mai părăsi harta. Clădirea poate fi însă distrusă, deci cred că va deveni unul din obiectivele cheie ale jocului pe echipe. Un element foarte important al echipamentului jucătorului mi se pare costumul "Ghillie", specific lunetiștilor militari. Practic acesta transformă soldatul într-un tufiș umblător, iar dacă cuplez asta cu iarba nou venită în DF2 și cu distanțele mari de angajare, ajung la concluzia că DF2 poate fi jocul ideal pentru lunetiștii amatori, cel puțin până la apariția lui Private Wars.

vezi inamici pornind din baza A spre punctul B (pe care l-ai atacat), fii sigur că aceasta este o acțiune predefinită și nu o decizie în timp real.

Coechipierii tăi pe de altă parte, au primit un bonus și la interactivitate prin adăugarea ecranului de comandă. Prin acesta poți să le ordoni ce să facă, cum să te ajute și așa mai departe, lucru extrem de important dacă vrei să



FINAL FANTASY VIII

Nu poate fi considerat RPG deși are anumite elemente caracteristice. Tot așa cum nu este nici arcade în ciuda celor câtorva astfel de momente.

Producător

SquareSoft

Coordonator Import

Sony Overseas

Tip joc

RPG/Adventure/Arcade

Platformă

Sony Playstation

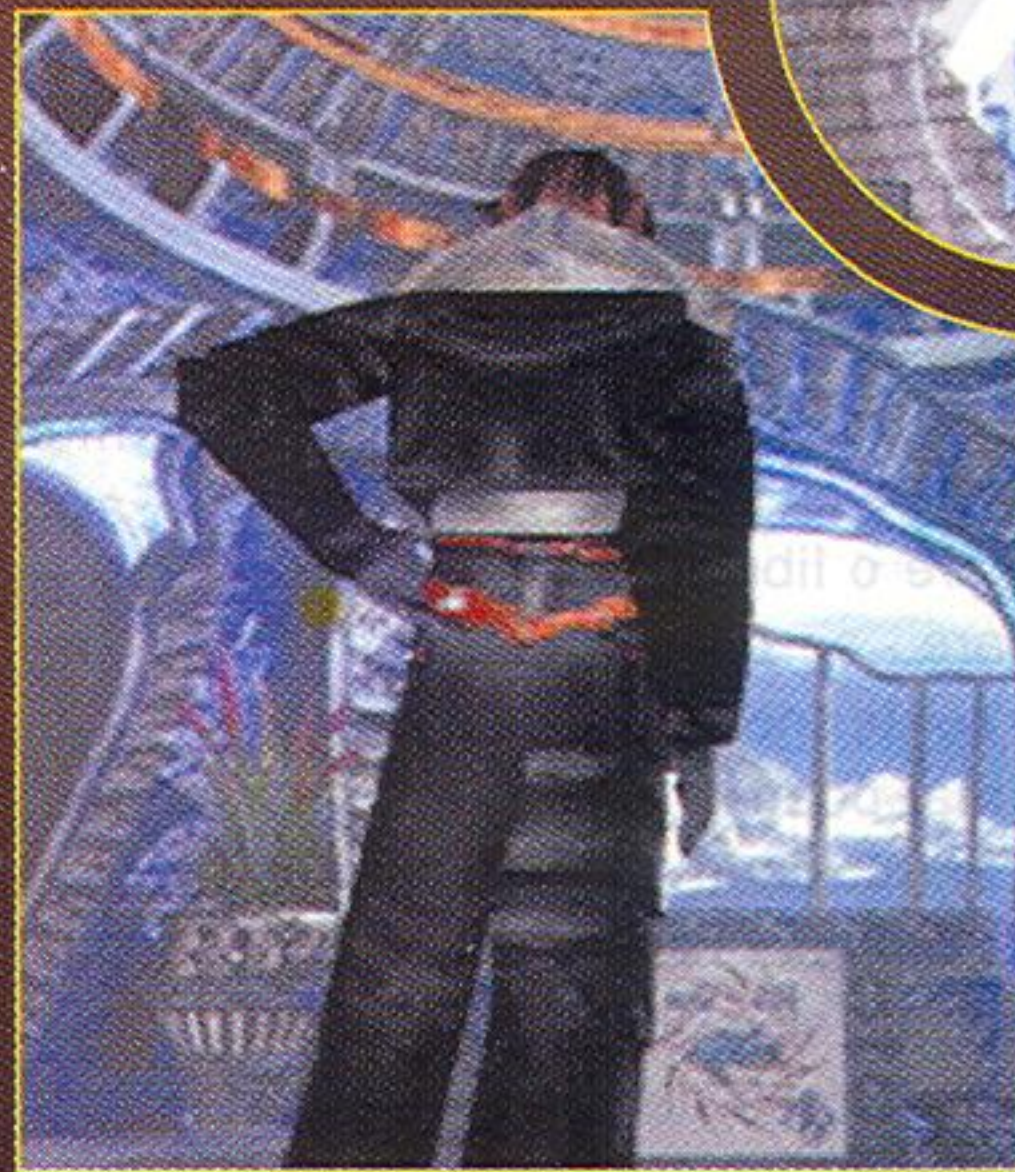
Redactor

Alex Bartic

DETALII

Chiar dacă din debut sunt nevoit să specific că Final Fantasy VIII a ajuns în ultimele momente ale realizării revistei la mine și faptul că întâlnirea mea cu consolele este sporadică, eu am fost cel care a primit sarcina de a scrie prezentarea. Deși aparent un chin acest fapt mi-a dat ocazia să constat cu plăcere că FFXIII este unul dintre cele mai bune jocuri pe care am avut ocazia să le joc.

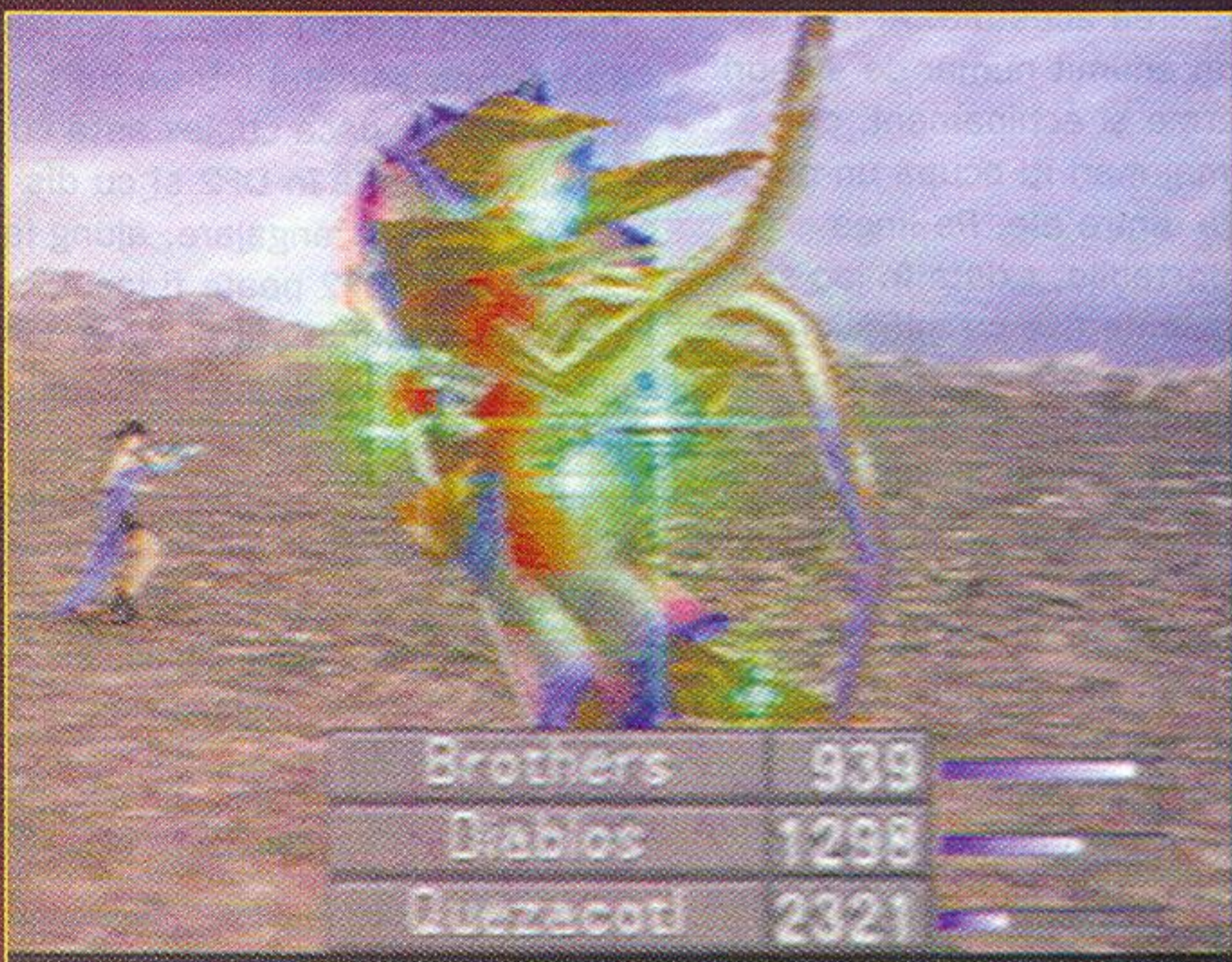
Final Fantasy VIII merge pe linia predecesorilor săi în sensul că acțiunea se petrece într-o nouă lume, fără absolut nici o legătură cu cea din FF7. Planeta respectivă are o istorie ciudată, fiind într-o perioadă de liniște după 2 războaie

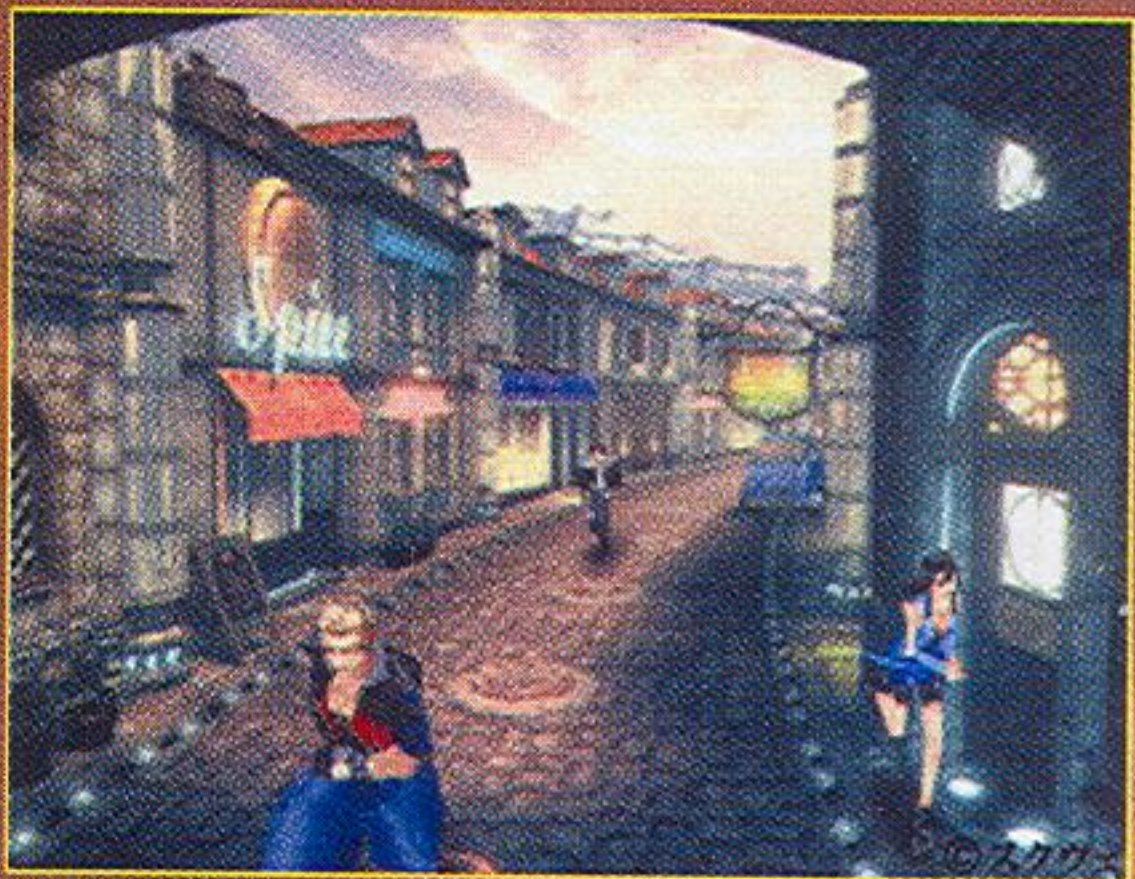


vrajitoresti, dar această acalmie este spulberată de alianța dintre Galbadia, o națiune cu valențe expansioniste și o vrăjitoare numită Edea.

Povestea, element de bază în seria Final Fantasy și explicație sigură a succesului de care s-au bucurat predecesoarele, îl transpune pe jucător în rolul lui Squall Leonhart, student la Garden, una din academiile celebrei organizații de mercenari SeeD, a cărei misiune de absolvire coincide cu declanșarea conflictului. În continuare Squall împreună cu Zell, eternul rebel imatur și Selphie, puștoaica trznita, deveniți membrii deplin ai SeeD sunt trimiși într-o misiune în Timber, o regiune ocupată de Galbadia și la a cărei eliberare trebuie să vină în ajutorul grupului de rezistență condus de printesa Rinoa.

Acțiunea se complică și mai mult în momentul în care Seifer, fost coleg și adversar al lui Squall este atras de partea forțelor raului, printre itele acțiunii strecurându-se și câteva povești de dragoste, vitale pentru echilibrul interior al oricărui produs japonez de acest gen. Se poate spune chiar că dragostea stă la baza acestui joc, acțiunea fiind doar un pretext pentru clasicul Happy-End.



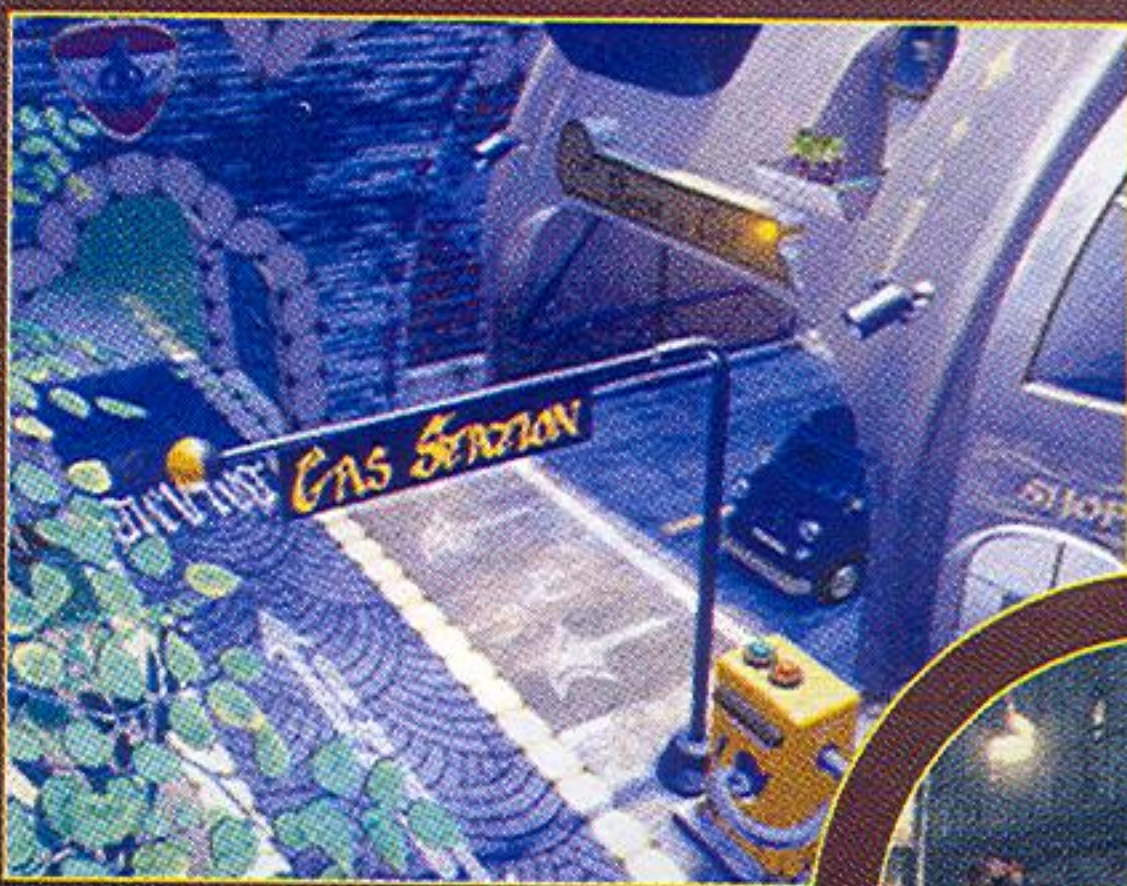


Povestea pare și chiar este un pic cam naivă dar modul în care sunt realizate personajele, ale căror personalități prezintă multiple fațete, foarte umane, și relațiile dintre ele dau savoare și conținut jocului care altfel ar fi doar un platform mult mai evoluat.

Tipicul aventurii

Final Fantasy nu poate fi considerat RPG deși are anumite elemente caracteristice acestui gen. Tot așa cum nu este nici arcade în ciuda celor citorva astfel de momente.

Din joc lipsesc cu desăvîrșire armurile și obiectele combinabile, fiecare personaj avînd o anumită armă care poate fi upgrade-uită, cu ajutorul



componentelor și al revistelor de specialitate. Bani sunt ceva relativ, fiind procurați doar sub formă de salariu din partea SeeD, iar cu ei se cumpără în general potțiuni, reviste, bilete de tren sau se închiriază mașini.

Sistemul de obținere a experienței este și el simplist. După fiecare luptă xp-ul obținut (monștrii mari - boss-i, nu dau) este împărțit între membrii party-ului, GF-urile (vom vedea mai jos ce sunt acestea) primind și ele câteva AP-uri. În momentul în care un personaj a mai făcut un nivel îi crește sănătatea și i se ridică automat câteva staturi. Nivelele sunt ușor de obținut, xp-ul necesar necrescînd după un algoritm exponențial ci doar cu foarte puțin.

Clasicul sistem de vraji, întâlnit în FF7 sau alte jocuri a fost înlocuit cu ceva mult mai ciudat dar care totuși dă rezultate. Astfel fiecare personaj poate avea câteva Guardian Forces, un fel de spirite care îl ajută și din cînd în cînd luptă pentru el. Aceste GF-uri, transferabile între membrii party-ului, învătă diverse abilitați, au sănătate și nivel, la fel ca și oamenii sau monștrii. În momentul în care un GF este conectat la un personaj comenzile acestuia devin accesibile în meniul de luptă al respectivului om, cele clasice fiind magic, draw și item, la care se adaugă cele speciale de genul revive sau death sentence.

Din cînd în cît pot fi chemate pentru a efectua un atac devastator asupra adversarilor, foarte folositoare mai ales în partea de început a jocului. AP-urile obținute în luptă sunt utilizate pentru învățarea unor noi abilitați, care fac GF-ul mai puternic, aduc comenzi speciale sau permit conectarea unei magii la un stat.

Vrăjile se bazează pe comanda Draw (daca cel puțin unul din GF-urile respectivului personaj o știe) cu ajutorul căreia sunt absorbite de la adversari. Pe lîngă clasică utilizare în luptă acestea mai au și rolul de a ridica diverse stat-uri prin conectare sau "junction", în acest caz numărul lor (maxim 100)



fiind esențial.

Astfel un anumit tip de magie (de exemplu fire sau thunder) poate fi conectat atît la un stat (strength, magic) cît și la un atac dacă este vorba de o vrajă ofensivă, caz în care valoarea acestuia crește fără a consuma nimic. Rezistența la o anumită vrajă este realizată în mod asemănător, prin conectarea respectivei magii la apărare, fiind cu atît mai eficientă cu cît numărul de bucați stocate se apropie de 100.

Fără lipsire de viață

Moarte nu există în joc, un personaj cu 0 hp fiind scos din luptă pînă cînd este "reînviat" sau pînă ajung toți în această situație caz în care este Game Over (nu, nu revista). Luptele se desfășoară pe un fel de turn-uri simultane și din cînd în cînd în locul vrăjilor și al atacului normal sunt accesibile cele speciale, cu adevărat devastatoare. Acestea pot fi și ele învățate/furate din

diverse locuri și seamana ca desfășurare cu bataile din desene animate.

Pîna la urmă ideea jocului este să "tragi" cît mai multe vrăji de la adversar pentru a-ți maximiza staturile și să înveți cît mai multe atacuri. Inițial jocul pare ușor, fiind banal de strîns 100 de fire, thunder sau cure, dar mai apoi adversarii ajung atît de puternici încît GF-urile nu mai fac față iar modul în care vrăjile sunt legate la staturi/atact/apărare devine esențial.

Playstation nu e un dezavantaj

FFVIII arată bine dacă facem abstracție de rezoluția slabă a Playstation-ului. Ca și la predecesorul său, personajele, efectele și scenele de lupta sunt 3D iar background-urile prerenderuite. Există chiar și tranzacții directe între acestea și filme. Și dacă tot am amintit de ele, FMV-urile sunt cele mai bune pe care le-am vazut pîna acum. Nu degeaba are jocul 4 CD-uri și e făcut în Japonia, patria desenelor animate SF. Stilul graficii s-a schimbat și el,



fiind acum mai puțin parodic și semănînd mult cu desene animate Manga.

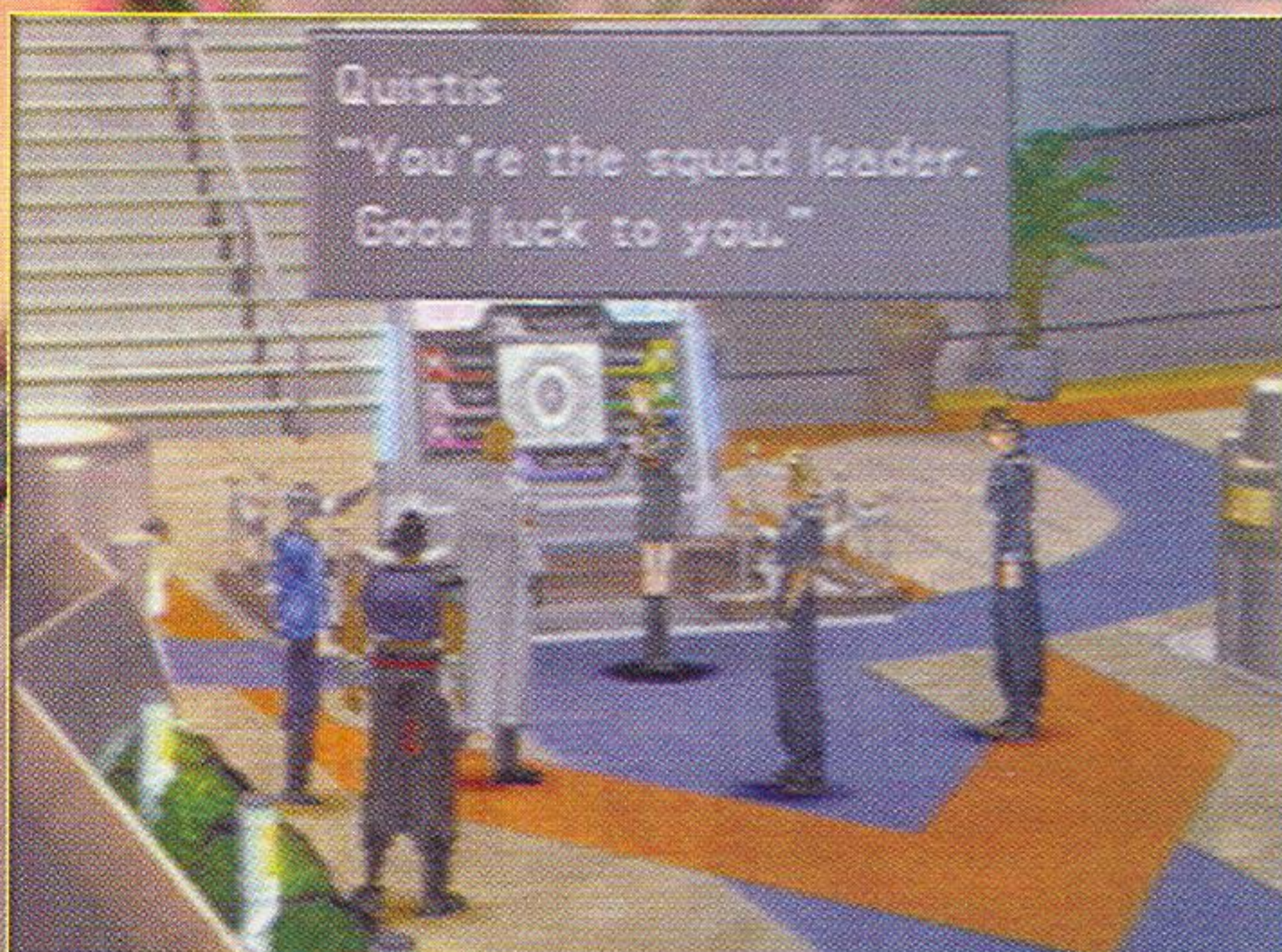
FF8 este lipsit de speech-uri iar sunetele sunt strict funcționale și nu prea impresionante. Muzica la rîndul ei este o amestecatura. Există melodii de excepție, foarte antrenante, bucati de muzică simfonică (pe care personal le agreez) și cîteva piese în stil asiatic cu adevărat groaznice și repetitive în mod special la început.

Ore și ore

În cele mai bine de 40 de ore jucate am ajuns să urăsc anumite lucruri la joc. În primul rînd sistemul de salvare, clasic consolei, cu save-point-uri care din nefericire, sunt cam aiurea amplasate. Sfirșitul prin moartea tuturor personajelor este o altă mare neplăcere deoarece au

fost momente cînd îl vedeam la fiecare 15 minute iar după el urmează o îndelungată perioadă de încărcare pîna la intrarea în joc. Adesea lucrurile se întind prea mult, existînd perioade de dialog lipsit de substanță, iar povestirea pare scrisă nu numai pentru dar și de către un puști de 10 ani.

Cam acestea ar fi defectele. Per total jocul este înșă splendid, te prinde și te ține în fața monitorului, errr, televizorului pîna te apuca durerea de cap. Eu vi-l recomand cu dragă inimă.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Super idee - Super acțiune - Super personaje - Super tot	Procesor Playstation Video TV	Final Fantasy 8 Final Fantasy 7 Altă activitate socială	9.4 Zuper duper.
Minusuri - Poveste puțin puerilă	Memorie - Hard -	Go2net 55 In timp Link Recomandat http://www.squaresoft.com/	

și calculatorul poate avea
EMOȚII...

PREZENTARI

DESCENT FREESPACE 2

Descent Freespace 2 (FS2) este un simulator spațial (nu foarte original) care imprimă elemente din cam toate celelalte simulatoare existente



- Productor
- Distribuitor
- Tip joc
- Anchetă
- Reclamație

XtremPC
multimedia & hardware

revista ce dă senzații tari calculatorului tău!

DESCENT FREESPACE 2

Descent Freespace 2 (FS2) este un simulator spațial (nu foarte original) care împrumută elemente din cam toate celelalte simulatoare existente



confruntării finale cu distrugătorul Lucifer). Totul părea pierdut până în momentul când a fost descoperită o instalație de dimensiuni colosale care nu era altceva decât o mașinarie care putea deschide porțaluri pentru hiperspațiu spre orice zonă a galaxiei. Totuși portalul

să împiedice derularea normală a activităților militare.

Ce ne oferă?

Ca și predecesorul său, Descent Freespace 2 (FS2) este un simulator spațial (nu foarte original) care împrumută elemente din cam toate celelalte simulatoare existente (seriile Star Wars și Wing Commander). Engine-ul grafic pe care jocul îl folosește este o variantă mult modificată a celui folosit în prima parte a seriei. Efectele sunt mult mai spectaculoase (explozii de nota 10, flăcări care ies din navele lovite, etc).

Cel mai important aspect al jocului, campania de single player, este alcătuită din misiuni din cele mai diverse, de la banalele escortări și dogfight-uri până la misiuni sub acoperire, cercetare a teritoriului inamic sau chiar testări de armament nou. Campania îl pune pe jucător în pielea unui pilot aflat pe nava amiral a Alianței, distrugătorul Aquitane. De aici povestea îl poartă prin cele mai ciudate și periculoase locuri.

Producător

Interplay

Distribuitor

Interplay

Tip joc

Simulator în spațiu

Apariție

Noiembrie 1999

Redactor

Dragoș Inoan

În urmă cu mai bine de un an, a apărut un nou membru al familiei Descent, și anume Freespace. Cu toate că nu făcea parte din clasică serie de 3D shootere, FS a impresionat prin feeling-ul său extraordinar, grafica revoluționară și prin faptul că era în sfârșit un simulator spațial care avea tot ce trebuia.

Freespace 2

Acțiunea jocului are loc la 30 de ani după Marele Război dintre GTVA (alianța dintre pământeni și vasudani) și Shivani. În tot acest timp tehnologia a evoluat, coloniile au început să prospere, însă preocuparea principală a oamenilor era să se întoarcă pe Pământ (care fusese izolat de restul galaxiei în urma

descoperit (denumit sugestiv Knossos) putea fi folosit și de shivani pentru o eventuală invazie asupra GTVA-ului. Și de parcă shivani nu erau destul de periculoși pentru umanitate, a apărut în cadrul armatei o facțiune rebelă numită frontul neoterran (NTF) care nu are altă preocupare decât



Desigur inamicul principal este flota shivanilor, care are prostul obicei de a se afla pe unde nu te gândești. De-a lungul campaniei jucătorul participă și la înfrângerea NTF-ului (rebelii), aceste misiuni fiind fără îndoială cele mai "frumoase" din campanie.

Jocul conține foarte multe arme și nave noi față de predecesorul său. Cele mai importante noutăți sunt așa numitele "beam weapons" aflate pe navele mari. Acestea pot fi folosite cu o precizie extraordi-

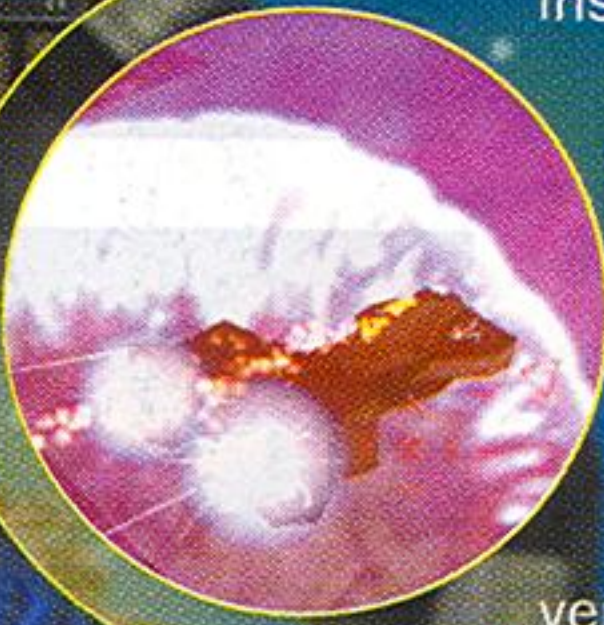
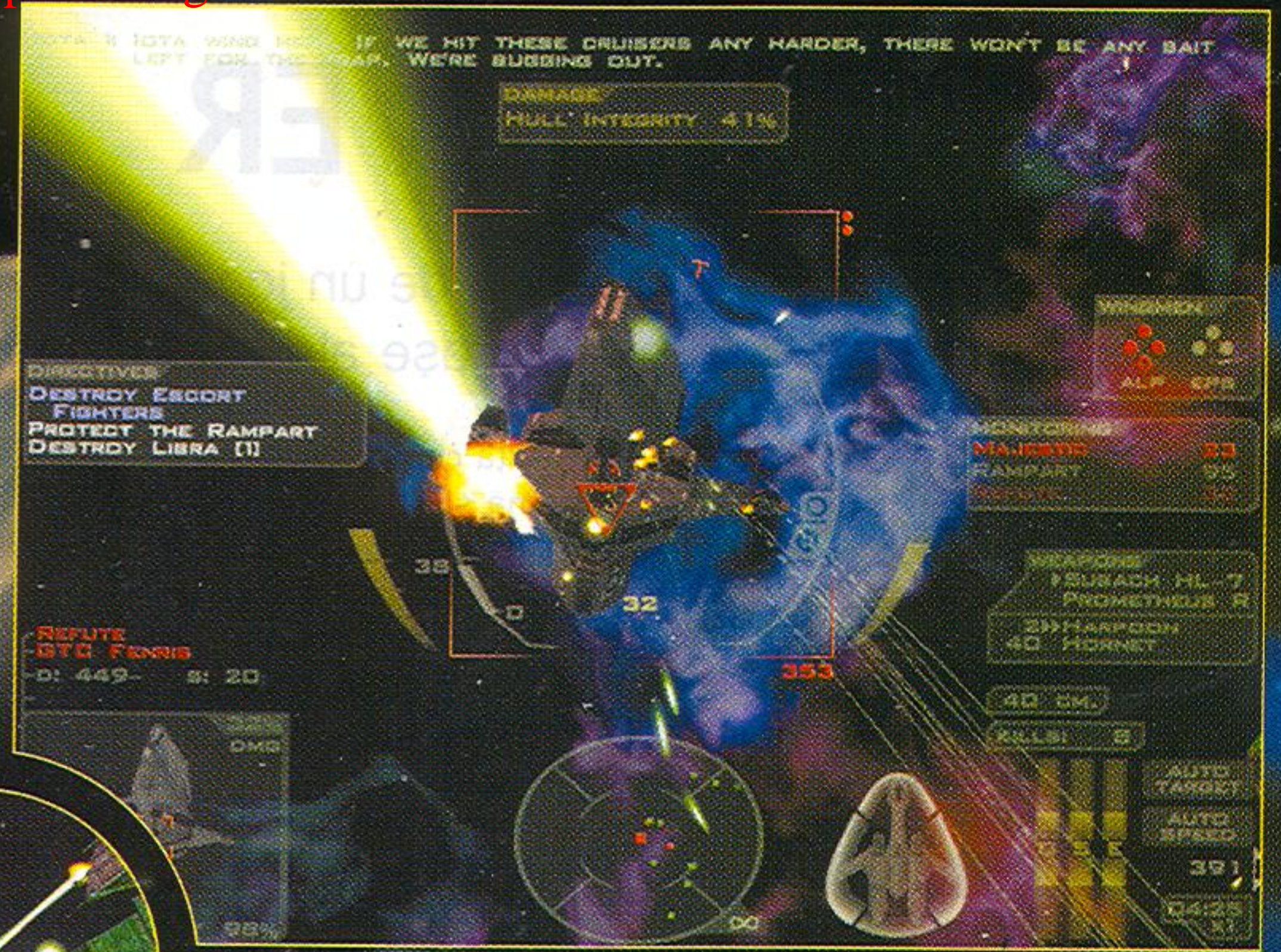


<http://www.adultpdf.com>

Created by TIFF To PDF trial version, to remove this mark, please register this software.

nara atât pentru a doborî nave mici dintr-o lovitură cât și pentru a distruge cele mai grele crucișatoare, iar această idee este deosebită, chiar dacă nu este nouă, ea fiind împrumutată din Babylon 5. Fiecare flota are acum nave de dimensiuni colosale, cea mai mare nava a acestui joc Sathanas fiind de 10 ori mai mare decât distrugătorul din Freespace. Toate misiunile campaniei au legătura între ele și poți alege chiar tu în ce direcție să se îndrepte războiul, campania fiind cvasi-dinamică.

Aspecul multiplayer nu a fost nici el neglijat, Freespace 2 venind cu un pachet de misiuni cuprinzător, deoarece producătorii au dorit să evite problemele



aparute din saracia de misiuni din Freespace. Misiunile sunt de mai multe tipuri, de la FFA-uri la jocuri de echipă și chiar posibilitatea completării unor întregi campanii pe multiplayer. Freespace 2 se poate juca pe modem, cablu serial, rețea locală sau pe Internet prin serviciul PXO (Parallax Online).

Acțiune în joc

Controlul navei se face cu mouse-ul (XWing sau Tie Fighter) sau cu joystickul. Au fost adăugate noi opțiuni pentru managementul

energiei, scuturilor și a țintelor, nimic nou, însă, față de seria Star Wars, modul de implementare al acestor opțiuni fiind foarte bun. Armele disponibile sunt clasicele lasere de diverse culori, forme și mărimi, rachete care variază de la versiuni dumb-fire până la swarm missiles alături de câteva arme noi, cum ar fi rachetele TAG (Target And Guidance) care pot fi folosite pentru a concentra focul tuturor navelor aflate în zonă asupra unei singure ținte. Pentru a spori aspectul strategic al jocului au fost introduse chiar o serie de arme tactice care dezactivează sau dereglează sistemele de ghidare ale fighterelor și rachetelor, punându-le în imposibilitatea de a urmări o țintă.

Atmosferă

Sunetul este și el excelent în acest joc, contribuind din plin la realizarea atmosferei. Toate dialogurile din misiuni sunt vorbite, iar vocile sunt ale unor actori cunoscuți. Ca să enumerăm câțiva pot spune Stephen Baldwin, Robert Loggia (Independence Day) sau Kurtwood Smith (Broken Arrow). Coloana sonoră este formată din aproximativ 50 minute de muzică ambientală și rock industrial, în timpul misiunilor aceasta schimbându-se dinamic în funcție de desfășurarea acțiunii.

Detaliile ce pot fi descrise la Freespace 2 sunt nenumărate, grafica excelentă, povestea foarte atractivă ca și modul de realizare al simulării fiind cu siguranță elemente de atracție deosebite. Nu pot decât să îl recomand tuturor fanilor de simulatoare.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Poveste interesantă - Foarte atmosferic - Grafică și sunet la înălțime	Procesor P266/P2-300 Video Direct3D	Freespace 2 X Wing Alliance Freespace	8.7 Bun domne!
Minusuri - Puține elemente noi - Interfața greu de folosit	Memorie 32 / 64 Mb Hard ~140Mb	Go2net 44 In timp Link Recomandat http://www.interplay.com/	



DRIVER

Este vorba de un joc cu mașini a cărui acțiune se desfășoară prin anii 70 în patru orașe ale SUA: Miami, San Francisco, Los Angeles și New York

Producător

GT Interactive

Distribuitor

GT Interactive

Tip joc

Curse mașini

Apariție

Decembrie 1999

Redactor

Alex Bartic

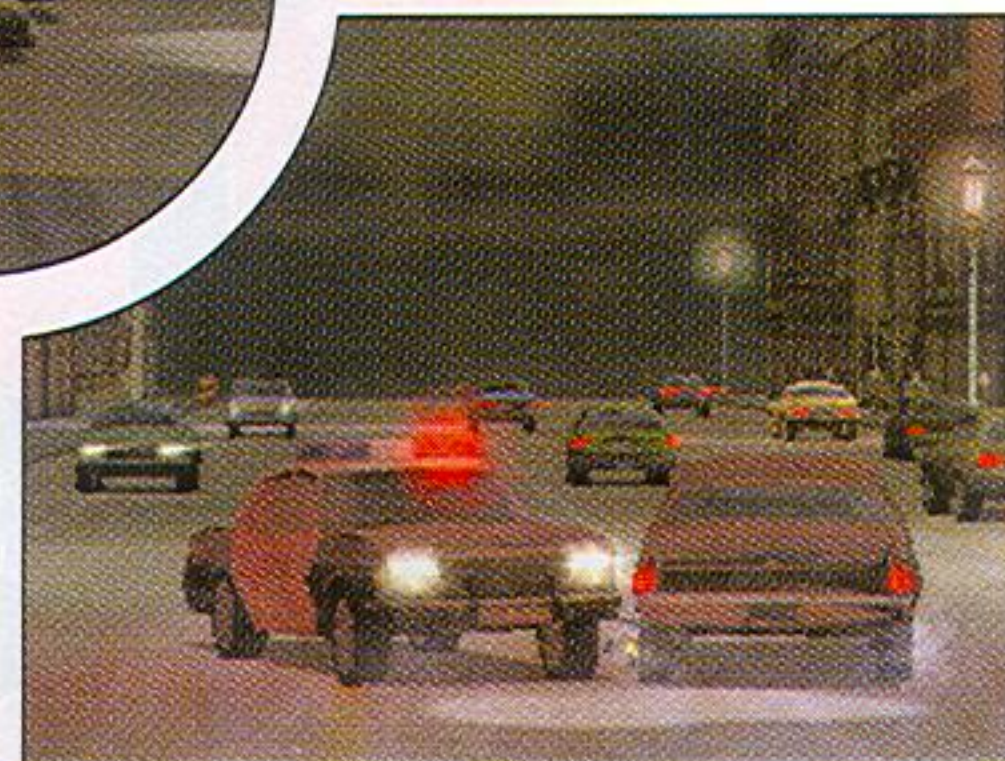
DETALII

Pus în fața computerului la NFS pînă și cel mai pașnic șofer din viața de zi cu zi se transformă într-un maniac al volanului însoțit permanent de sirenele poliției chiar dacă urmărirea din respectivul joc nu se ridică nici pe departe la nivelul celor din filmele hollywoodiene. În Driver însă lucrurile stau un pic altfel.

A conduce

După cum sugerează și numele, este vorba de un joc cu mașini a cărui acțiune se desfășoară prin anii 70 în patru orașe ale SUA: Miami, San Francisco, Los Angeles și New York. Jucătorul intră în rolul lui Tanner, fost pilot de curse și actualmente polițist lucrând sub acoperire ca șofer al Mafiei. Ca mafiot Tanner primește diverse însărcinări ca furarea unui taxi și terorizarea clientului neplăcut șefilor, extragerea bandiților care tocmai au jefuit o bancă, escortă, schimburi de valize șamd. Misiunile sunt destul de variate ca poveste dar implică în general doar parcurgerea distanței dintre două locații într-o anumită perioadă de timp, suficient de scurtă pentru a necesita încălcarea limitelor de viteză și trecutul pe roșu, moment în care intri în vizorul tuturor mașinilor de poliție aflate în zonă.

La baza jocului stau trei indica-



buie scoasă din circulație), get-away (distracție cu întreg PD-ul pe urme) și carnage (un fel de Carmageddon cu mașini în loc de pietoni).

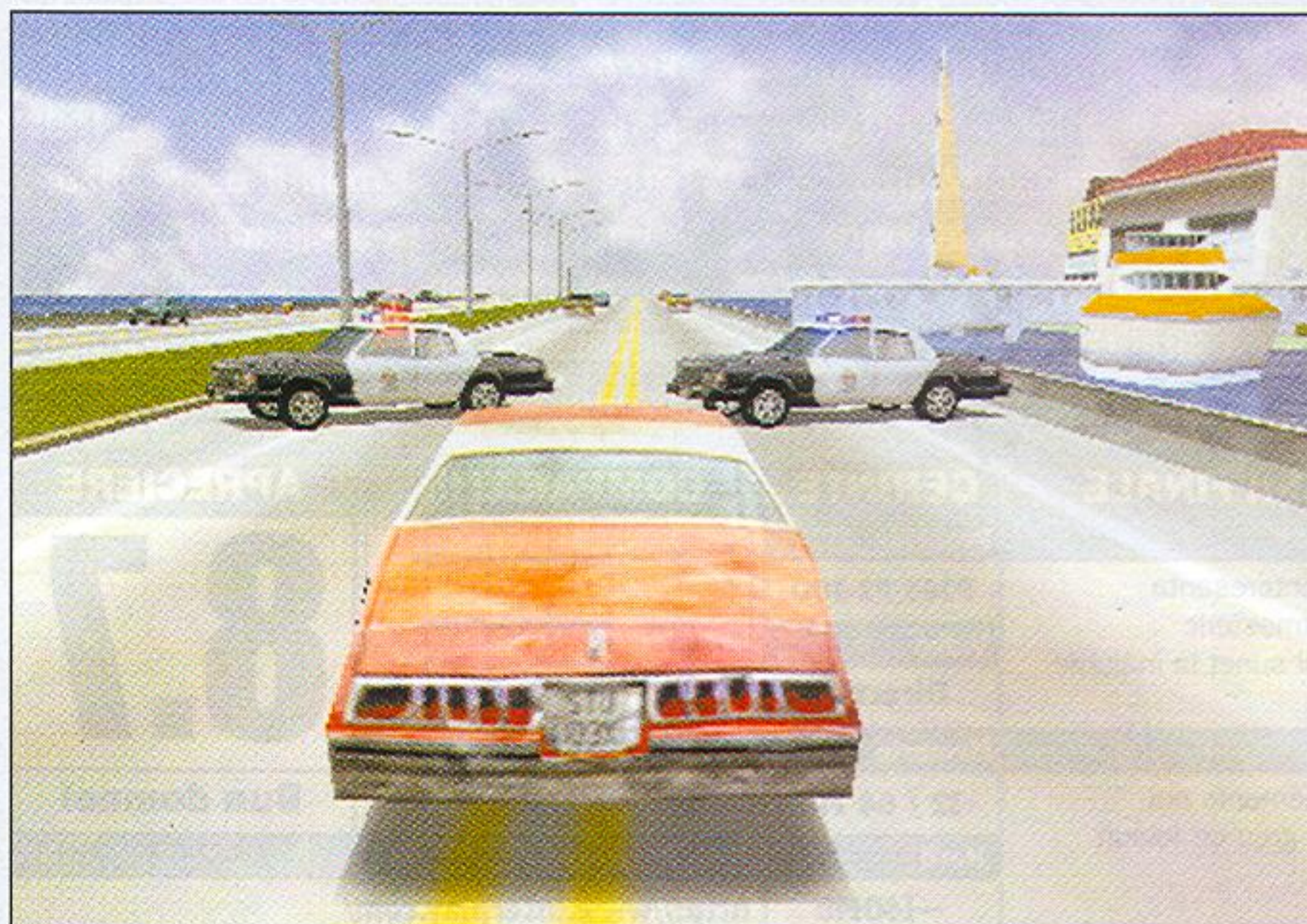
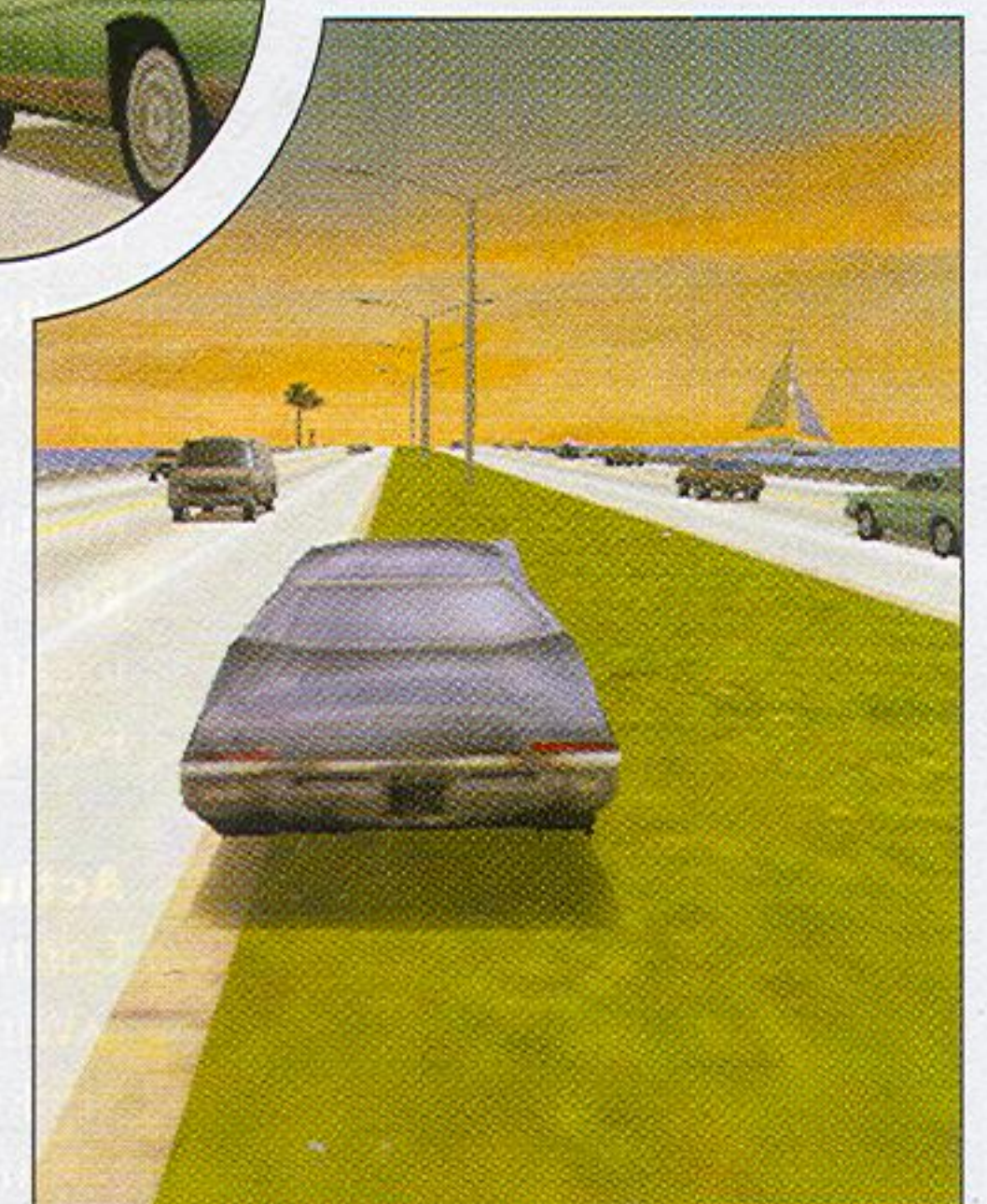
Și a te distra

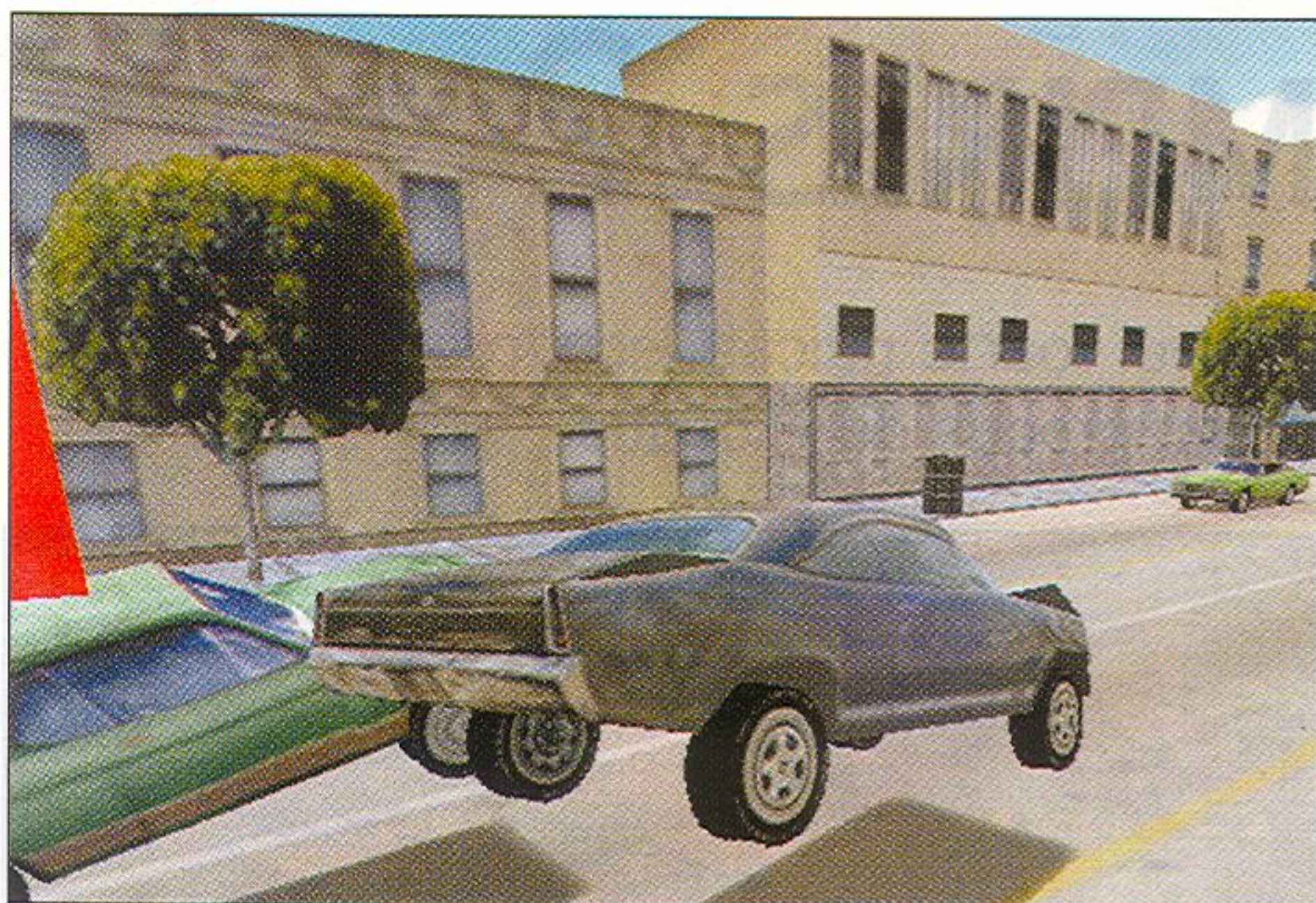
Engine-ul fizic, care controlează mișcarea mașinilor, coliziunile și deformările este punctul forte al



toare: ceasul, stricăciunile mașinii și felony-ul. O misiune eșuază în momentul în care expiră timpul sau atunci cînd mașina este distrusă, aceasta fiind și metoda "de arestare" adoptată de echipajele poliției, al căror comportament este afectat de felony. Aceștia pot fi fentați pe diverse străduțe, cu ajutorul traficului, al copacilor și eventual prin manevre mai ciudate.

Pe lângă firul povestirii mai există încă șapte moduri de joc. cele mai interesante fiind pursue (în urmărirea unei mașini care tre-



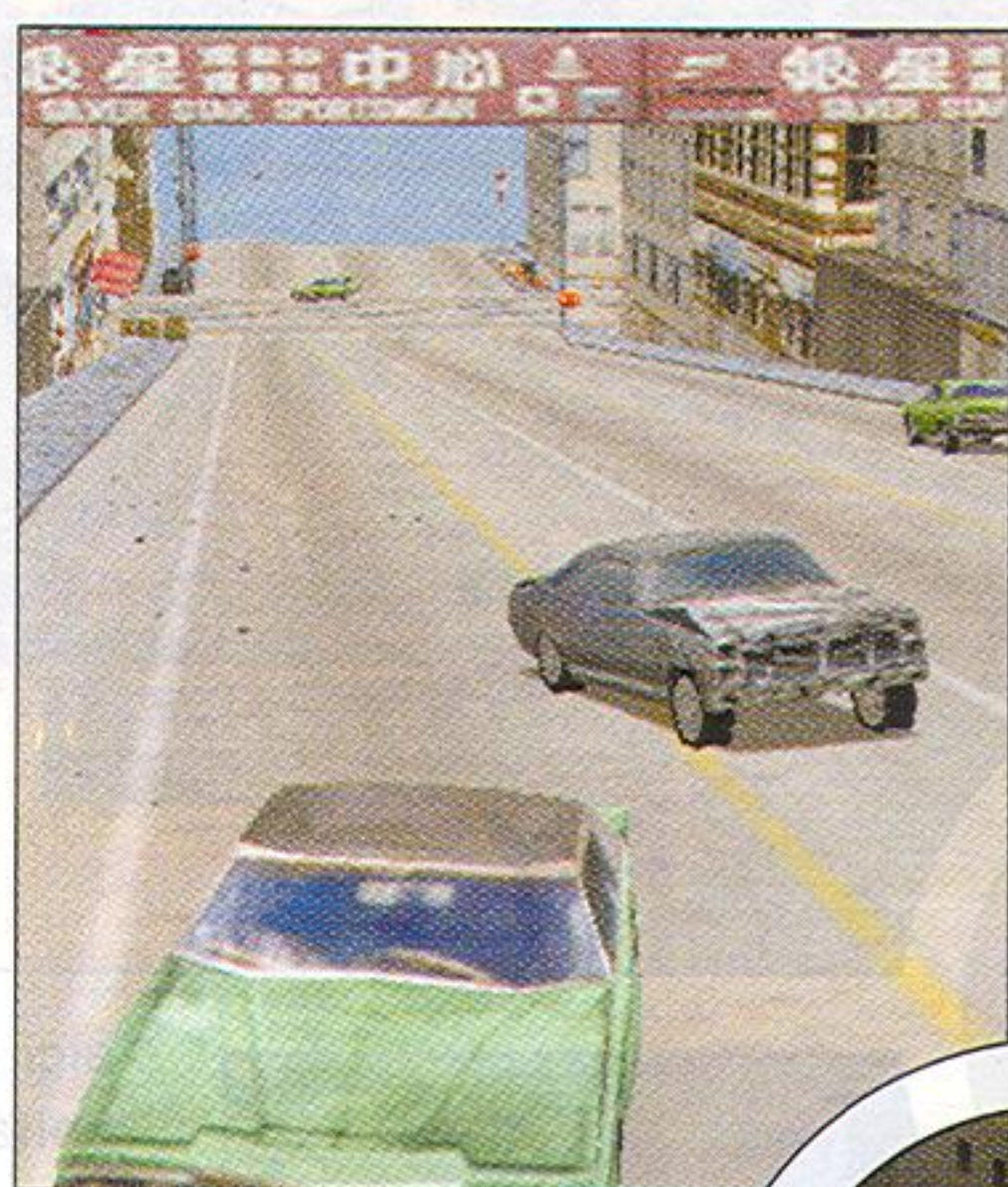
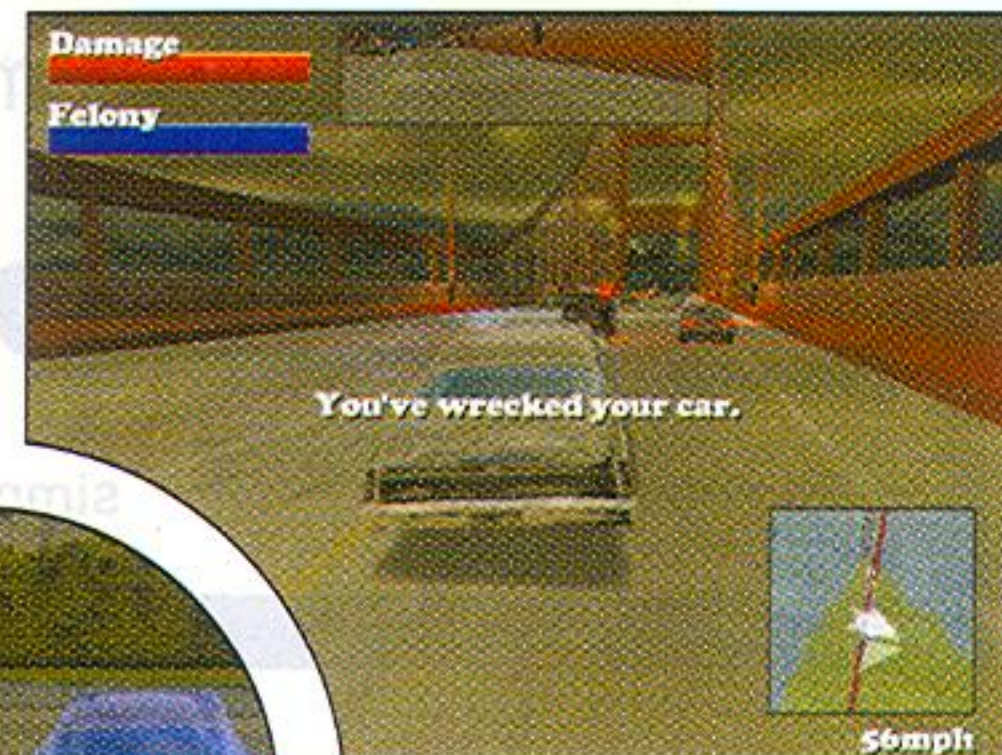
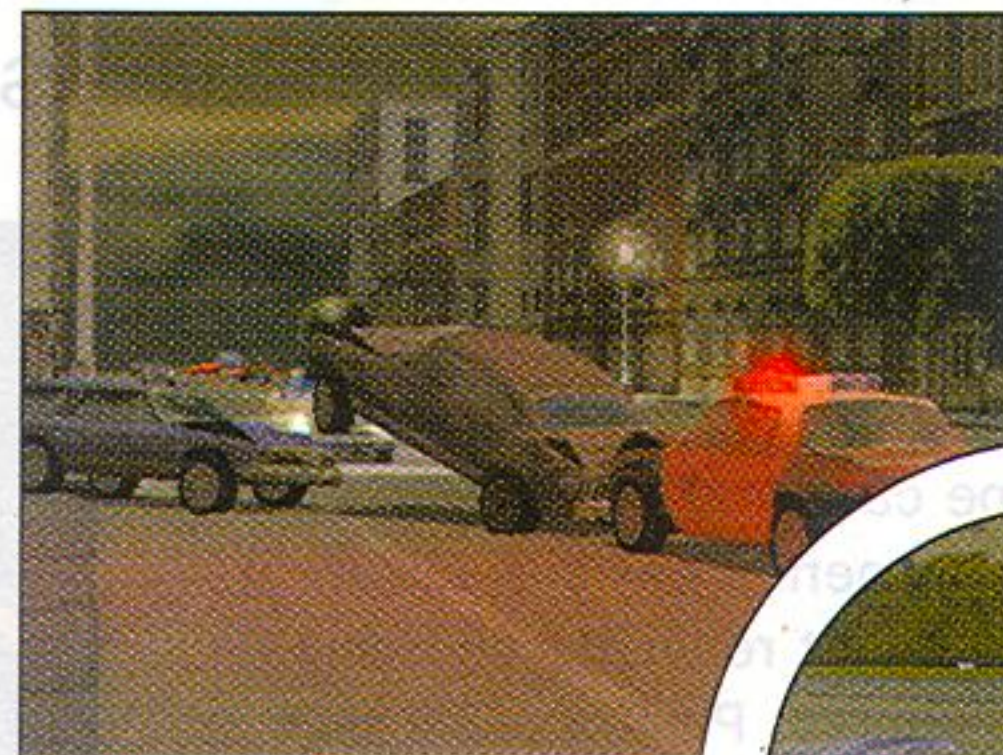


jocului. În numele spectacolului anumiți parametri însă au fost modificați, salturile fiind un pic mai lungi decât în realitate.

Ca și în NFS deformarea mașinilor are o limită iar efectele

marile mașinilor curăță toate "păcatele" grafice ale jocului.

Sunetele sunt cele la care ne puteam aștepta de la un asemenea joc, adică sirene de poliție, scârțituri de roți și zgomote de



metal turtit, nereușind însă să prindă zgomotele zilnice ale unui oraș plin de viață..

Aduc femei aproape

Al-ul jocului este pe de o parte funcțional și pe de alta foarte prost. Astfel atunci când urmărești pe cineva respectiva mașină execută tot felul de manevre ciudate, profitând din plin de trafic și reușind adesea să scape. Poliția însă nu se ridică nici pe departe la acest nivel, fiind destul de incapabilă dar avînd aproape întotdeauna avantajul unei viteze superioare celei de care beneficiază jucătorul. Probabil în SUA mersul pe mijlocul șoselei, pe contrasens și ciocnirile nu sunt delict.

Meseria de șofer al mafiei nu cred să fie simplă, iar cei de la Reflections nu au făcut nimic pentru a ușura situația. Prima misiune și modul Survival sunt însă cu adevărat frustrante, mai ales dacă dai peste ele de cum ai intrat în joc.

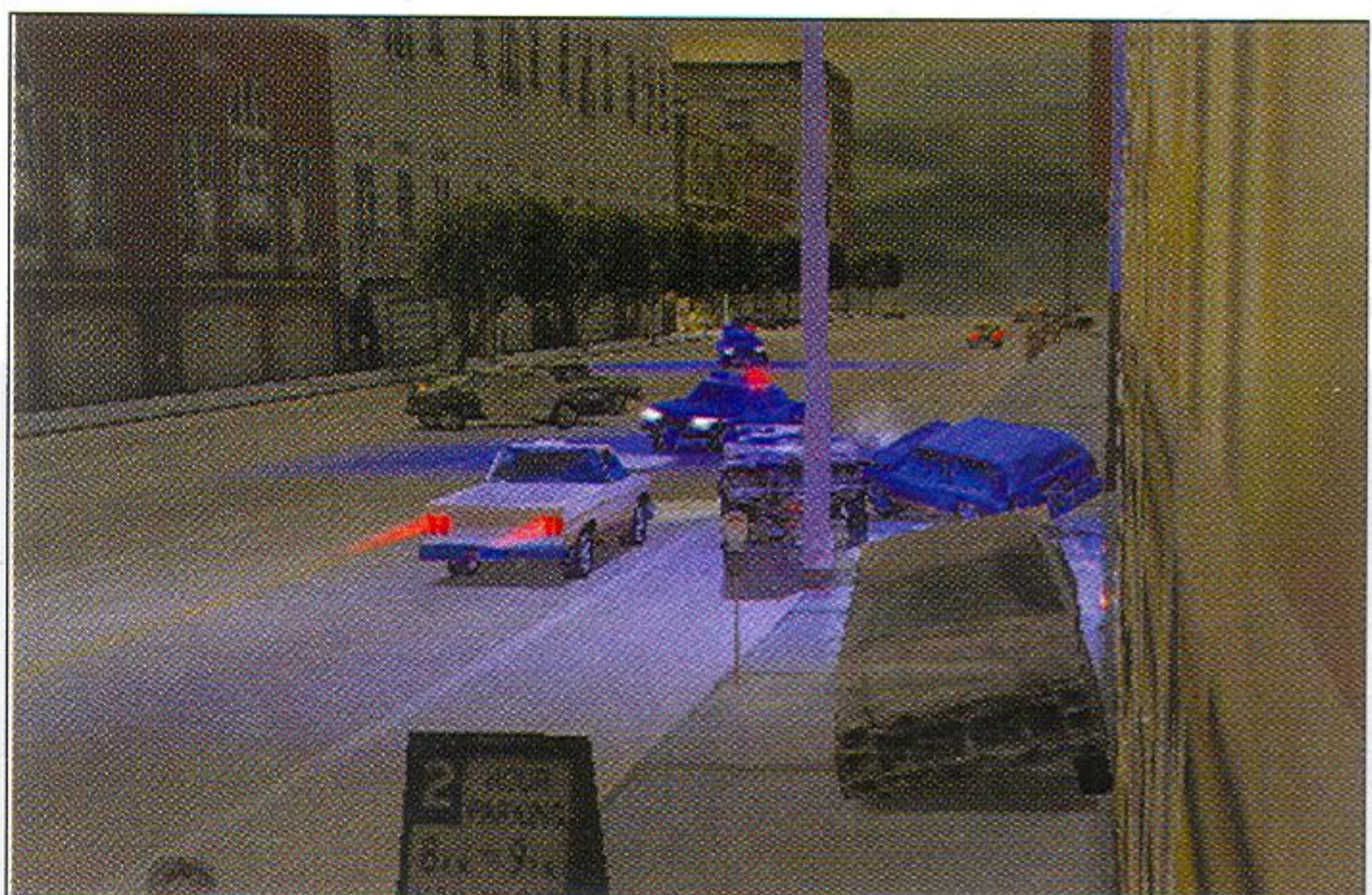
Fiind un joc portat de pe Playstation, Driver nu are multiplayer, lucru cu adevărat regretabil și care se reflectă și în scor. Per total Driver este un joc care putea să fie și mai bun. Pentru pasionații volanului virtual însă merge și așa.

asupra vitezei și a controlului sunt destul de reduse..

Plus un look de excepție

La capitoul grafică jocul stă bine fără a impresiona însă în mod deosebit. Mașinile sunt bine modelate, orașele au clădiri variate iar din viteză nu se remarcă micile defecte. Noaptea lucrurile arată mult mai bine deși există câteva probleme cu iluminarea iar farurile nu au fază lungă.

Texturile din Driver sunt un pic cam spălăcite, lipsite de contrast și la o rezoluție cam mică. Efectele ca ploaia, fumul motoarelor și defor-



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Are urmări - Nu există trasee, orașe cu adevărat mari	Procesor P233/P2-300 Video Direct3D	Driver <input type="checkbox"/> NFS4 <input type="checkbox"/> Speed Busters <input type="checkbox"/>	8.5 Apreciabil
Minusuri - Texturi cam șterse - Cam dificil - N-are multiplayer	Memorie 32 / 64 Mb Hard 160Mb	Go2net 37 Link Recomandat http://www.gtgames.com/	

AGE OF EMPIRES 2

Chiar dacă realizarea este de un nivel foarte ridicat, jocul prezintă anumite simptome care îl împiedică să fie un produs de excepție

DETALII	Producător
	Ensemble Studios
	Distribuitor
	Microsoft
	Tip joc
RTS	
Apariție	
Noiembrie 1999	
Redactor	
Camil Perian.	

Primul produs al seriei Age of Empires a prins foarte bine la public în principal datorită ideii simple pe care o promova, fiind un RTS cu "oameni", dar și a micilor detalii excelent realizate de echipa de la Ensemble. Partea a 2-a, Age of Kings nu mai beneficiază de atul reprezentat de ideea originală, trebuind să compenseze acest



aici diferența între popoare este unitatea "specială", fiecare având o unitate a lui cu niște calități remarcabile și în general la un preț rezonabil (de exemplu un elefant, un samurai sau un aruncător de topoare). Alte diferențe constau în tipul de upgrade-uri ce pot fi făcute la unități sau la clădiri, costul diferit al anumitor unități în funcție de caracteristicile popoarelor și existența lor. În general jocul este însă foarte bine balansat, popoarele având atu-urile, ca și deficiențele lor, rezonabil calculate pentru a se contra balansa.

Individualizate ca și în primul joc, popoarele beneficiază fiecare în parte de alte upgrade-uri, alte unități de bază sau speciale și nu în ultimul rând o altă strategie în abordarea jocului, toate acestea fiind direct legate de perioada de timp în care te afli, ca și în Age of Empires. De altfel, diferențele între popoare nu sunt în continuare fundamentale (gen Starcraft), însă îi conferă o jucabilitate mult mai ridicată campaniei individuale ca și jocurilor multiplayer. Ceea ce face

Jocul face totul

Chiar dacă nu s-a remarcat prin complexitate, Age of Empires a atras mulți fani datorită gameplay-ului său. Era unul dintre puținele RTS-uri unde puteai să-ți construiești propriul tău mic univers înainte de a te lupta și mulți l-

dezavantaj prin realizare. Aceasta este de un nivel foarte ridicat, jocul prezintă și anumite aspecte negative care îl împiedică să fie un produs de excepție, dar nu însă și unul foarte bun.

La puterea a 2-a

Pastrând și totodata diversificând elemente de atracție ale primei părți, Age of Kings îți oferă posibilitatea de a aborda 4 perioade temporale distincte cu nu mai puțin de 13 civilizații. (Bretoni, Bizantini, Celți, Chinezi, Francezi, Goți, Japonezi, Mongoli, Perși, Sarazini, Teutoni, Turci și Vikingi.)



au jucat măcar și doar pentru partea de dezvoltare iar producătorii au păstrat rețeta și chiar au piperat-o. Acum îți vei putea înconjura proprietatea pe lângă ziduri și turnuri și cu porți, îți vei putea chema țărani în clădiri cu ajutorul unui clopot în cazul unui atac advers sau vei avea un

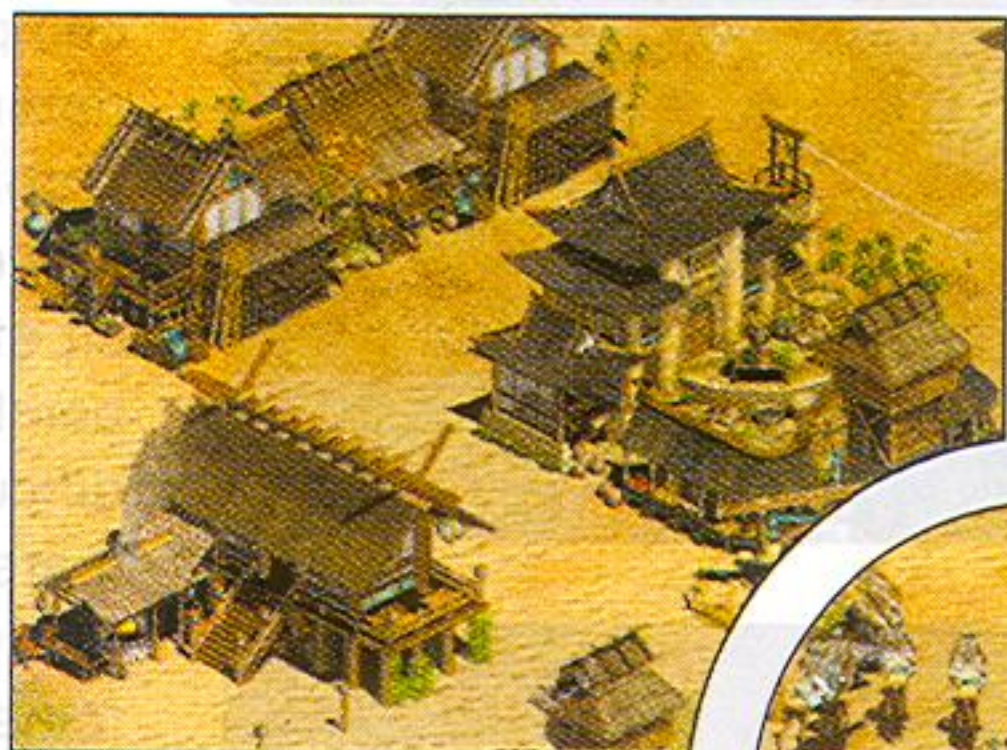


unitățile Z. Acest tip de concepție duce la strategii extraordinare de joc în care grupuri din aproape toate unitățile disponibile sunt necesare pentru un atac de succes. Un grup de lăncieri este obligatoriu dacă inamicul atacă cu călăreți, un grup de soldați e necesar dacă inamicul navește peste călăreții tăi cu lăncieri, un grup de călăreți sau arcași este necesar dacă inamicul atacă cu soldați, preoți sunt necesari dacă ești atacat cu elefanți sau alte unități greu de distrus și așa mai departe rezultând numeroase combinații pe care le poți utiliza într-o luptă pentru a distruge o armată în cel mai eficient mod cu putință, ajungând la un moment dat să distrugi armate întregi, tu având pierderi minime. Totodată, unitățile au grade setabile de agresivitate ceea ce determină comportamentul lor în situații de luptă sau de pază alături de formații setabile care nu sunt însă prea folositoare. Aici se crează de altfel și con-

tradiția cu gândirea excelentă, organizarea armatelor și controlul asupra unităților nefiind foarte avansate. Dacă mișcarea grupurilor de-a lungul hărții punctează bine la impresia artistică prin foarte frumoasele formații abordate, și inutile de altfel, în timpul luptei fiecare unitate din cadrul unei formații fuge care încotro, unele atacă clădiri, altele oameni, unele o iau în sus, altele în jos. În plus, în continuare unitățile nu știu să tragă sau să lovească în timp ce merg, ceea ce face ca un călăreț să alege o hartă întreagă după un țaran și să nu-l omoare pentru că nu îl poate executa din mers și nici nu îl depășește pentru că nu se gîndește la asta. Prin acestea se remarcă și AI-ul firav implementat în joc, chiar dacă superior celui din AOE acesta nepermițînd mereu unităților să găsească drumul optim pînă la destinație în cazul ocolirii de obstacole mai largi de exemplu, sau împinge țărani care sunt puși să construiască ziduri să se închidă între ele rămînînd definitiv blocați.

Nimeni nu va zice nimic.

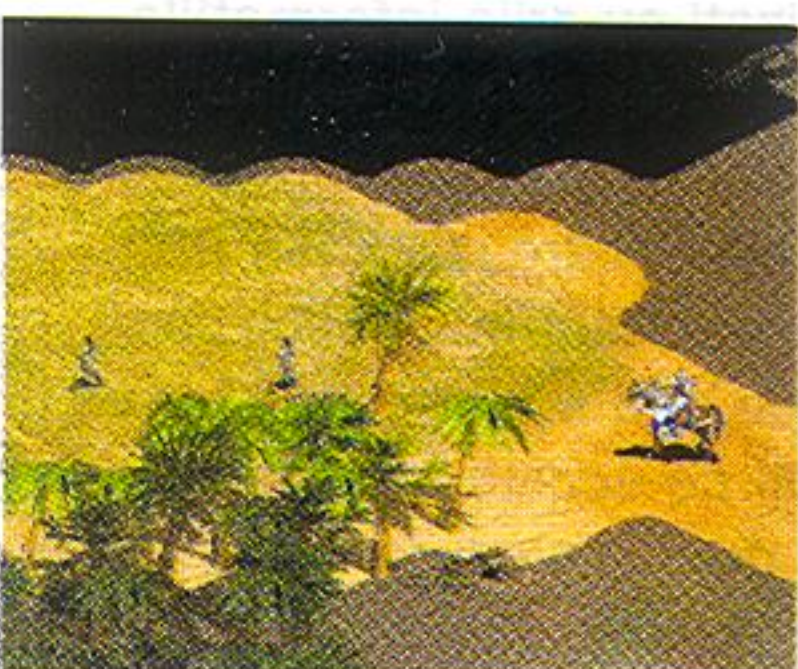
Ceea ce nu se poate contesta este în continuare extraordinara idee a jocului, potențată acum cu un număr mai mare și mai complex de upgrade-uri, de 4 perioade de timp, nu mai puțin de 13 civilizații, ca și excelente campanii de singleplayer. Age of Empires 2 va fi din nou un câștigător și vor fi puțini cei care să nu-l joace.



castel care va personaliza tabăra ta. Totul este făcut pentru a-i crea jucătorului o senzație cît mai puternică de apartenență și implicare. Chiar dacă opțiunile de joc nu sunt complete, unitățile acoperă doar solul și marea, spațiul aerian nefiind tratat, justificat însă în condițiile perioadei de timp abordate.

La lupta cea mare

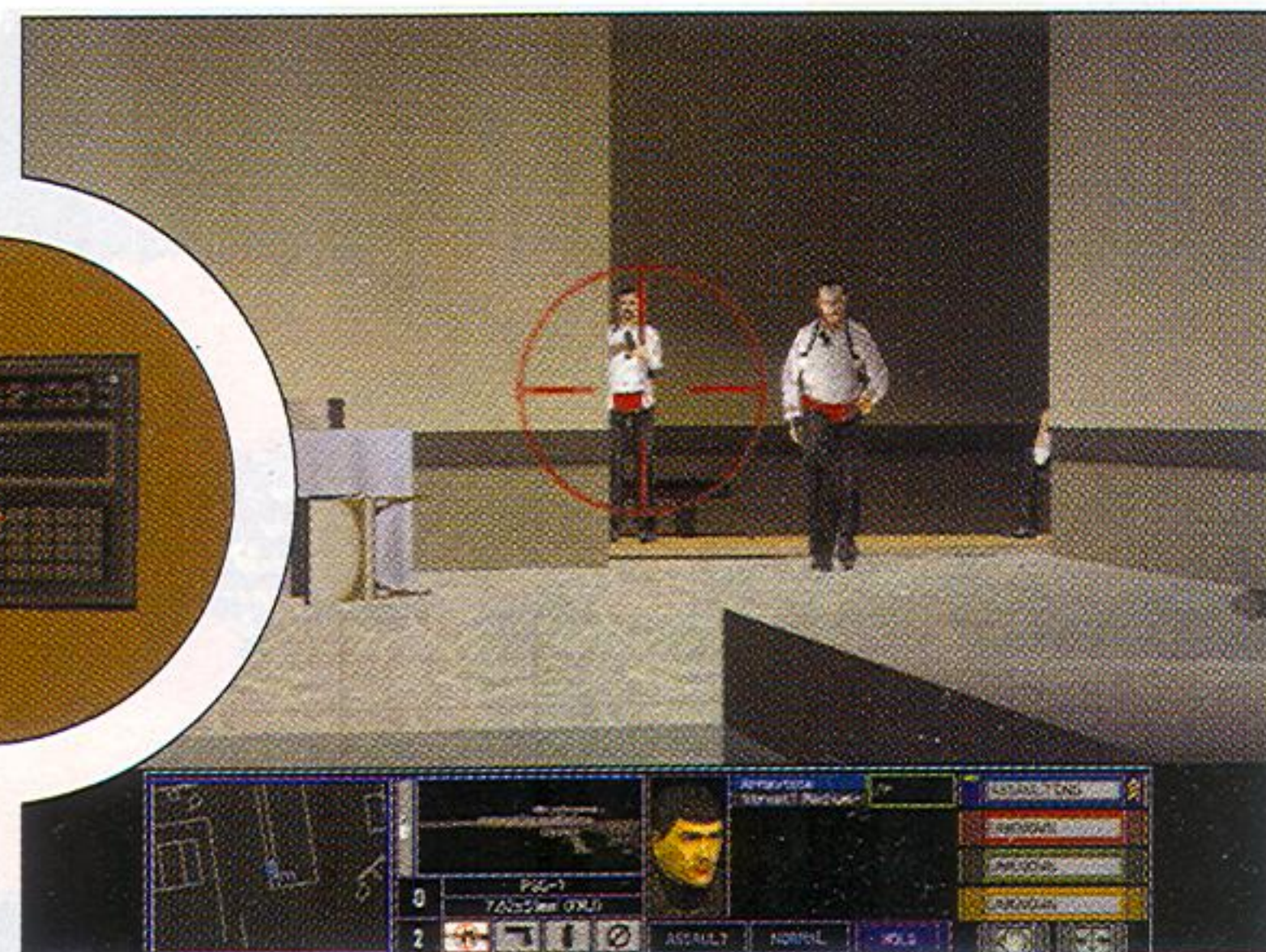
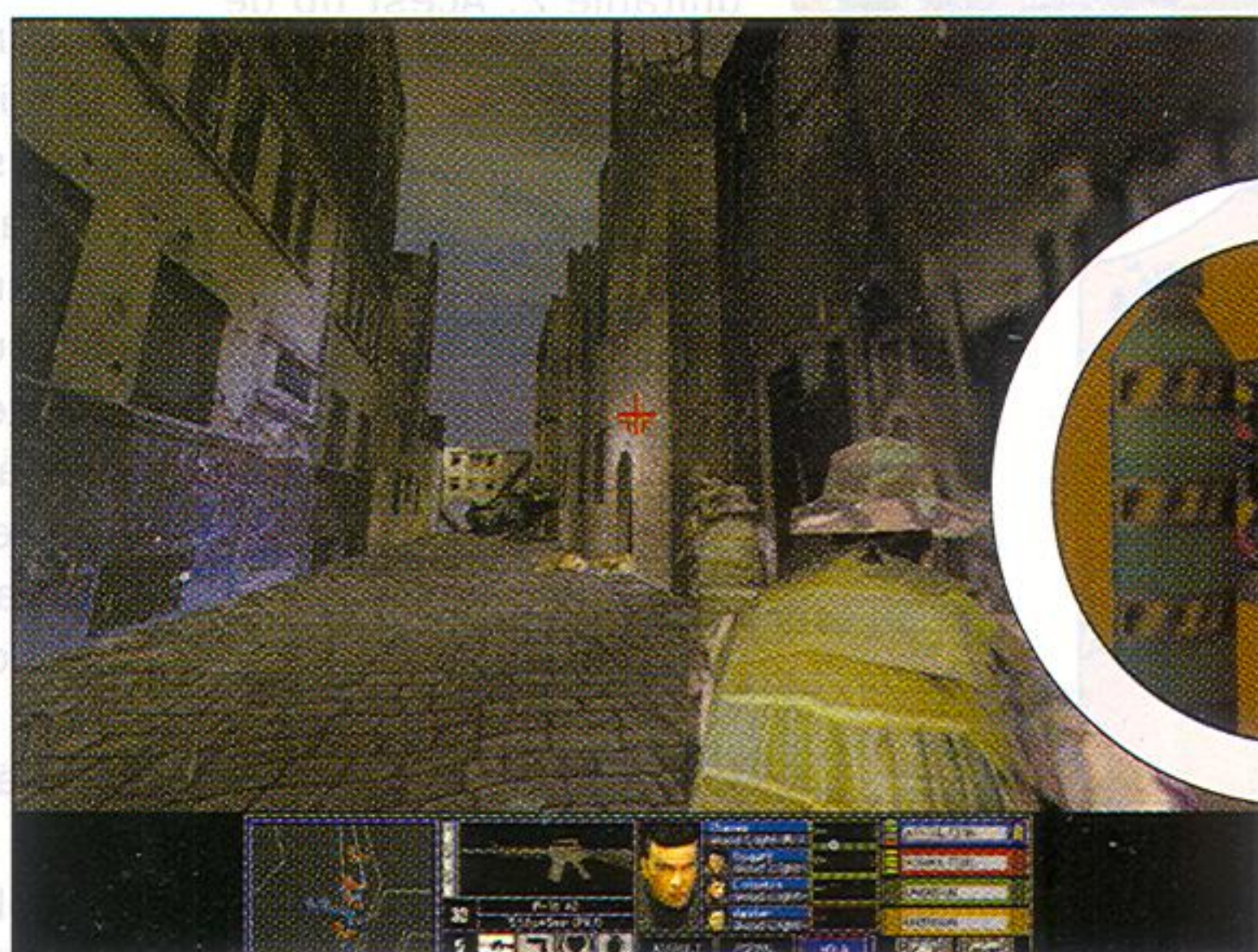
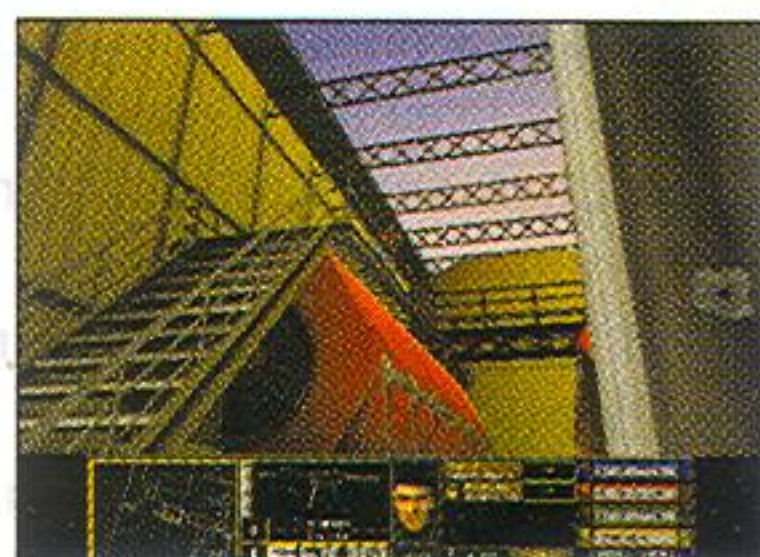
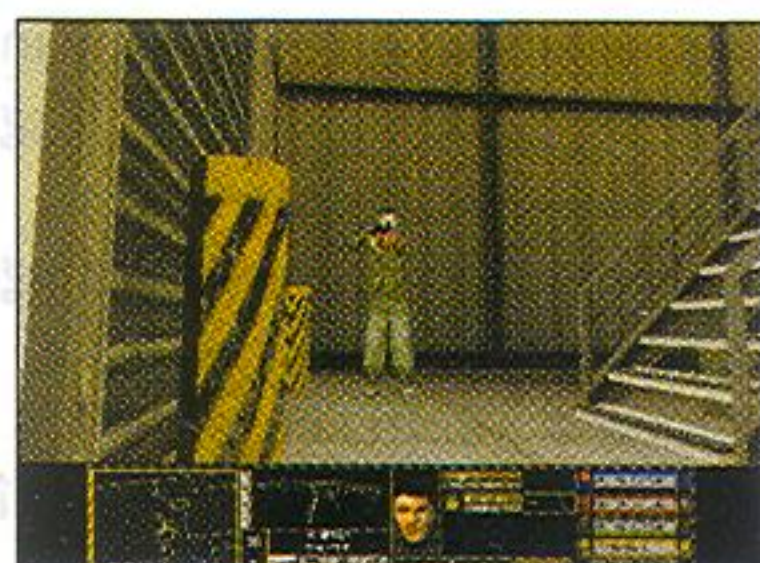
Partea de înfruntare efectivă dintre armate la AOE2 este cea care ar putea ridica mici semne de întrebare. Pe de o parte, trebuie remarcat modul în care producătorii au gândit unitățile și modul lor de funcționare. Fiecare tip de soldat sau mașinărie are un număr de unități adverse corespondente în directă relație cu el. Astfel, unitatea X poate distruge foarte ușor unitățile Y din armata adversă, dar poate fi distrusă și mai ușor de



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Aceeași idee - Mai complex - 13 popoare diferite	Procesor P233/P300 Video Direct3D	Age of Empires 2 Age of Empires Tiberian Sun	8.4 Buono...
Minusuri - Organizarea luptelor - AI-ul destul de firav	Memorie 32 Mb Hard 195 Mb	Go2net 47 In timp Link Recomandat http://www.ageofkings.com/	

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Misiunile din RS sunt un pic mai complicate decât cele din R6, datorită dimensiunilor mai mari și a obiectivelor multiple.

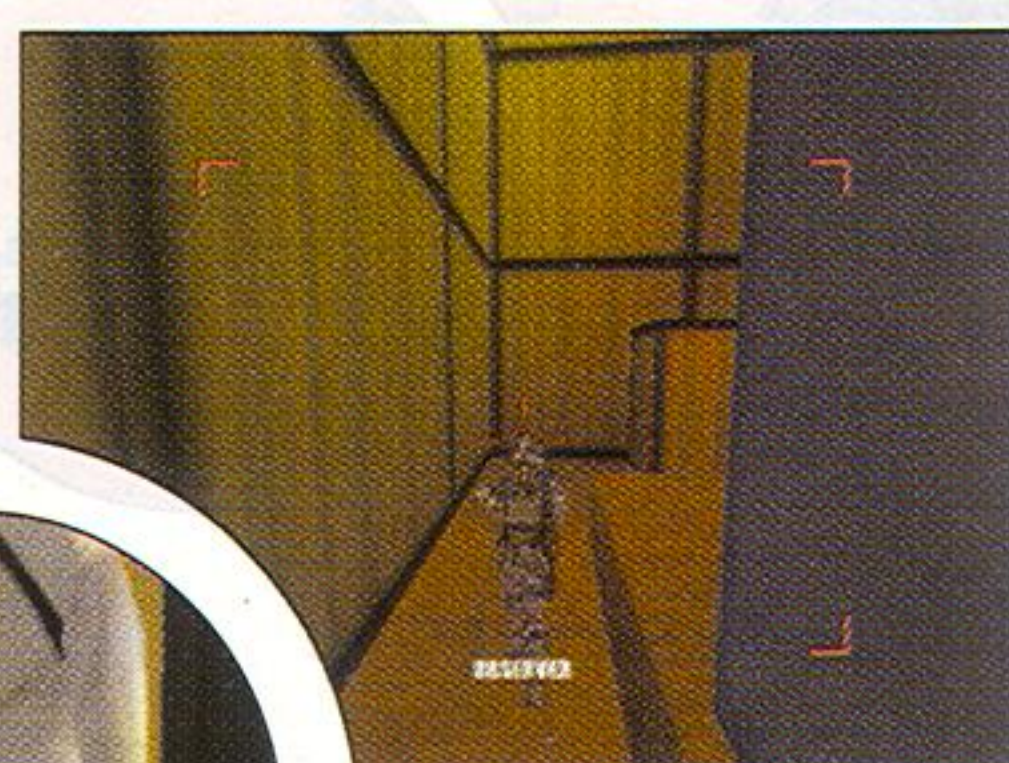


Producător	Redstorm
Distribuitor	Redstorm
Tip joc	3D Shooter realist
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

Echipa Rainbow s-a întors, de data asta pentru a apăra lumea de mafia rusă și de mașinațiunile ei din diferitele părți ale lumii. Sună cunoscut? La prima vedere RS poate părea prea asemănător cu primul joc, dar de fapt multe lucruri s-au schimbat, și luându-le pe toate în calcul pot spune că ...

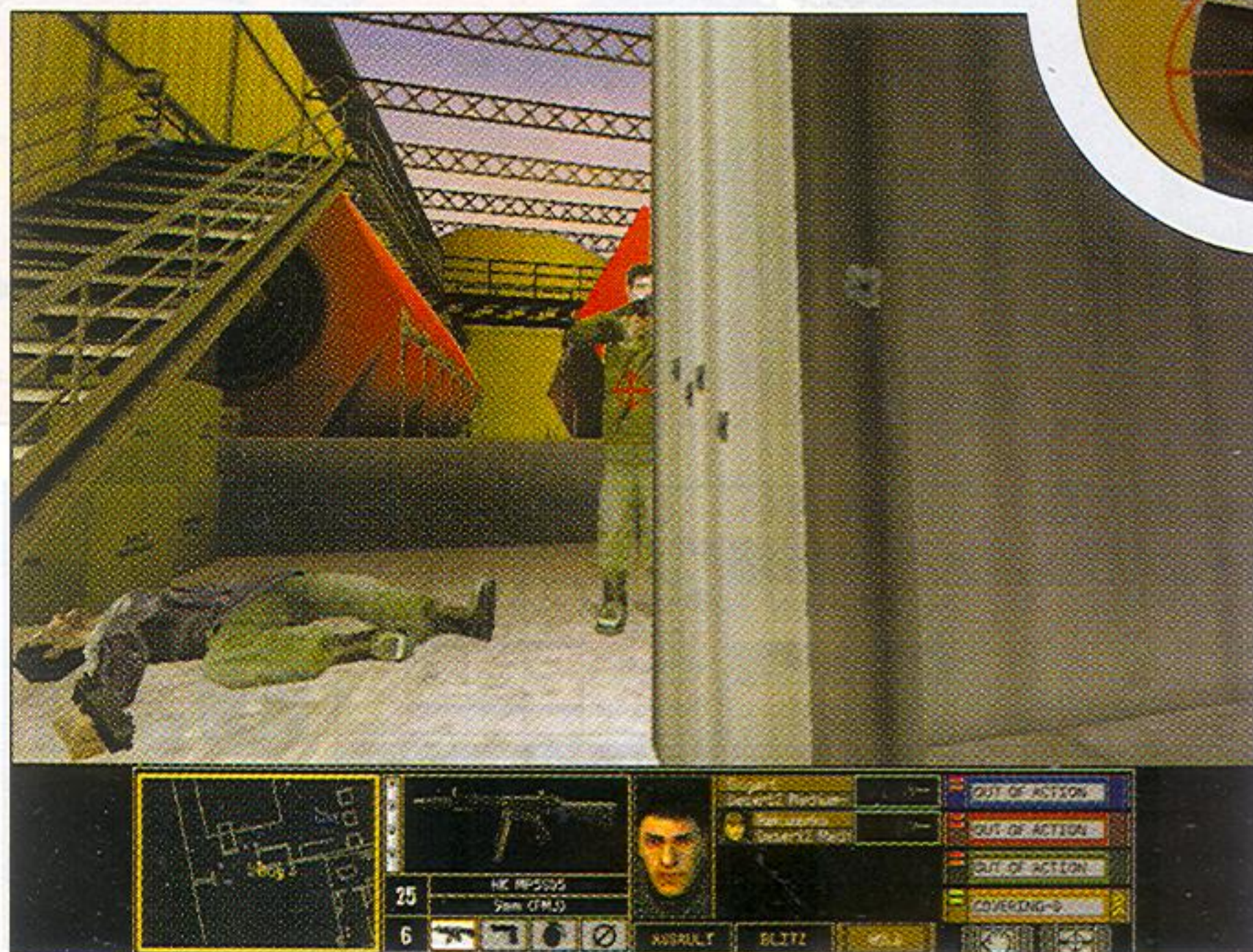
Este un joc nou !

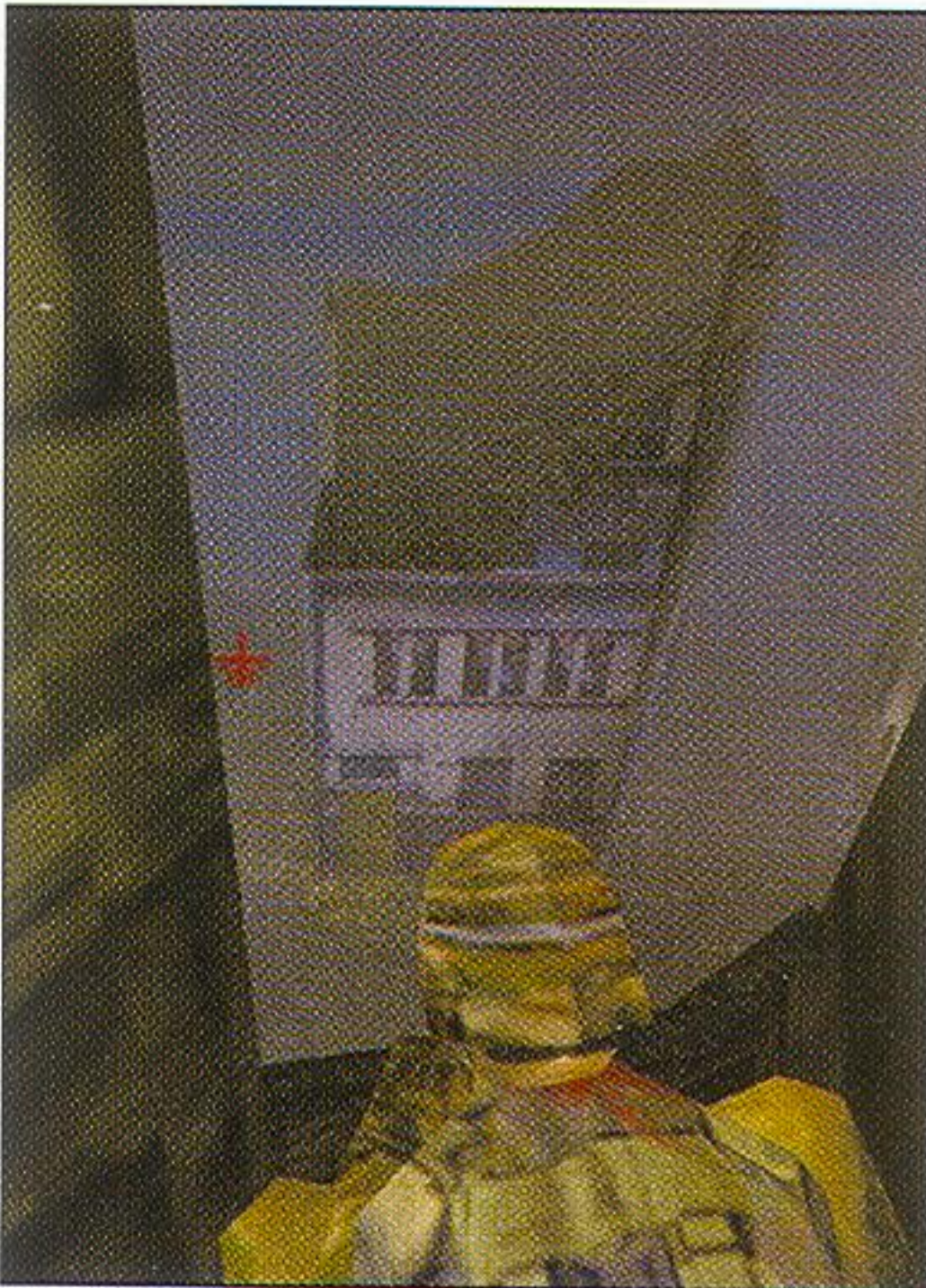
Ca orice echipă antitero care se respectă, trupa Rainbow are de salvat mulți ostateci, oameni nevinovați prinși la locul unui atentat terorist. De aceea, nu ar trebui să mire pe nimeni faptul că și în Rogue Spear o mare parte a misiunilor au un asemenea subiect. La



culegînd informații din casele liderilor organizației mafioate. Misiunile din RS sunt un pic mai complicate decât cele din R6 datorită dimensiunilor mai mari și a obiectivelor multiple. De multe ori vei avea atît de salvat ostateci cît și de oprit detonarea unei bombe. Pe nivelul cel mai greu de dificultate va trebui să ai foarte mare grijă pentru că orice zgomot în plus, orice împușcătură (dacă tu folosești amortizoare - una provenită de la armele teroriștilor) poate duce fie la executarea unui ostatec, fie la apăsarea butonului roșu - deci la pierderea misiunii. Pentru cei care nu au jucat R6, trebuie să menționez că aici se procedează ca în realitate - adică trupa intră în acțiune abia după stabilirea unui plan de atac. Nivelul de dificultate selectat afectează numărul și aranjamentul teroriștilor într-un nivel, iar dacă pe cel mai ușor (recrut) veți putea completa anumite misiuni cu un singur om, fără să întocmiți un plan de acțiune, pe cel mai greu (elită) va trebui să lucrați cu mai multe echipe care acționează sincronizat, să analizați cu grijă informațiile primite înainte de misiune și să stați poate ORE în șir în fața ecranului de planificare. Ca și în R6, durata executării misiunilor comparativ cu cea a planificării lor va fi incredibil de scurtă, dar asta dacă socotiți doar o singură trecere prin faza de acțiune. Practic veți încer-

început, eroii noștri sunt puși în defensivă, reacționînd la loviturile inamicului în timp ce încearcă să pună lucrurile cap la cap și să înțeleagă ce se întîmplă. Mai tîrziu ei vor trece la contra-atac, lovind primii în punctele nevralgice sau





"echipa Albastră așteaptă 30 de secunde în locul X (să vadă dacă mai apare vreun terorist), după care pleacă mai departe". În momentul de față poți să folosești codurile Go pentru a obține asemenea efecte, însă asta înseamnă că : 1) atenția ți se va muta de la omul tău, care depinde de tine, la pîndirea momentului oportun pentru lansarea semnalului; 2) vei încurca un cod cu altul, pentru că nu ai decît patru la dispoziție (refolosibile).

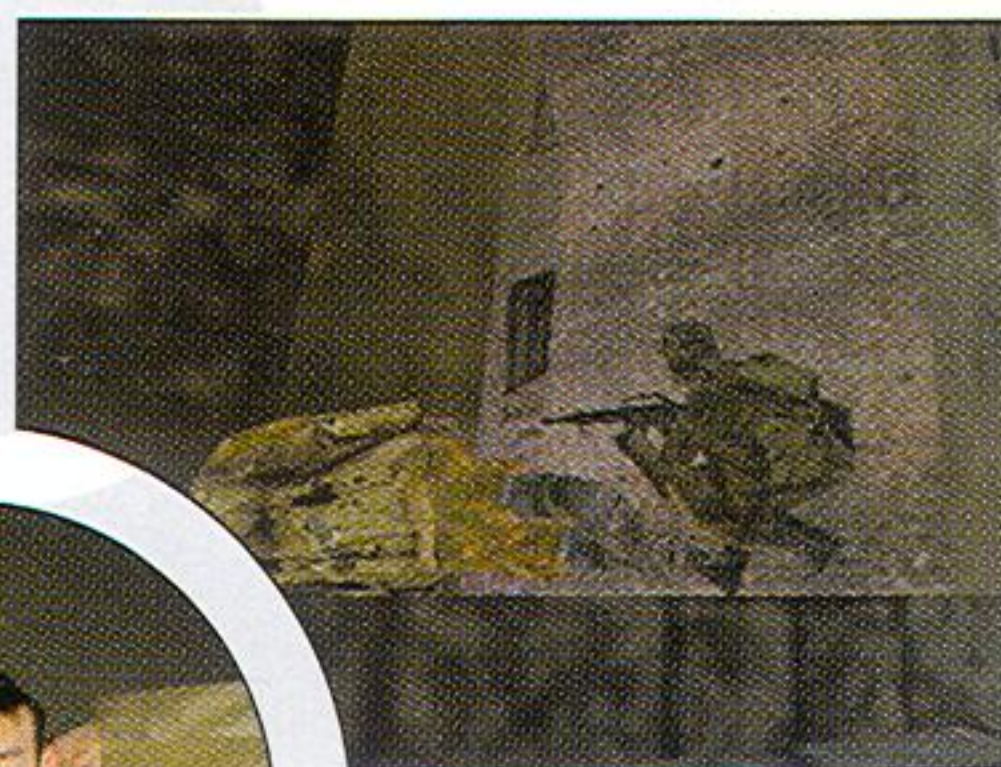
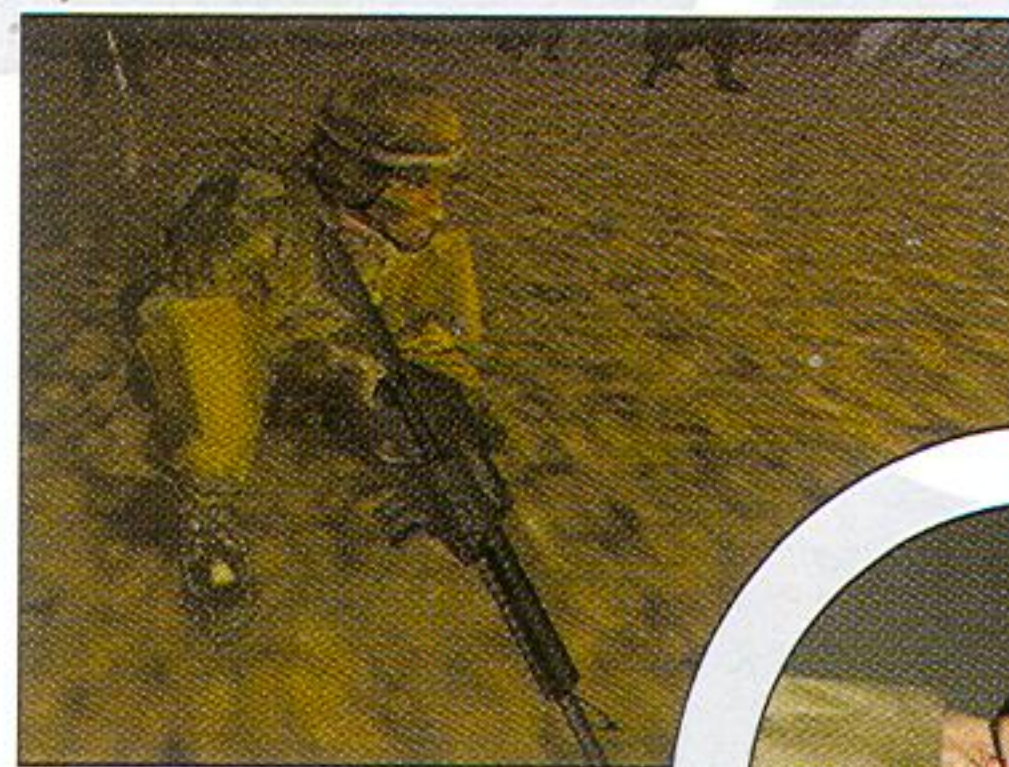
Faza de execuție

Odată ce ai finalizat un plan (sau o parte din el) și vrei să îl testezi, treci la îndeplinirea efectivă a misi-



ca unele misiuni de cîteva zeci de ori, testînd noile stratageme pe care le-ai conceput.

Față de R6, planificarea misiunii a devenit mai complexă, apărînd noi opțiuni. Atunci cînd o echipă stă pe loc (la un Go Code), ea poate primi acum ordin să se apere de jur împrejur (defend), să protejeze o anumită direcție (cover)

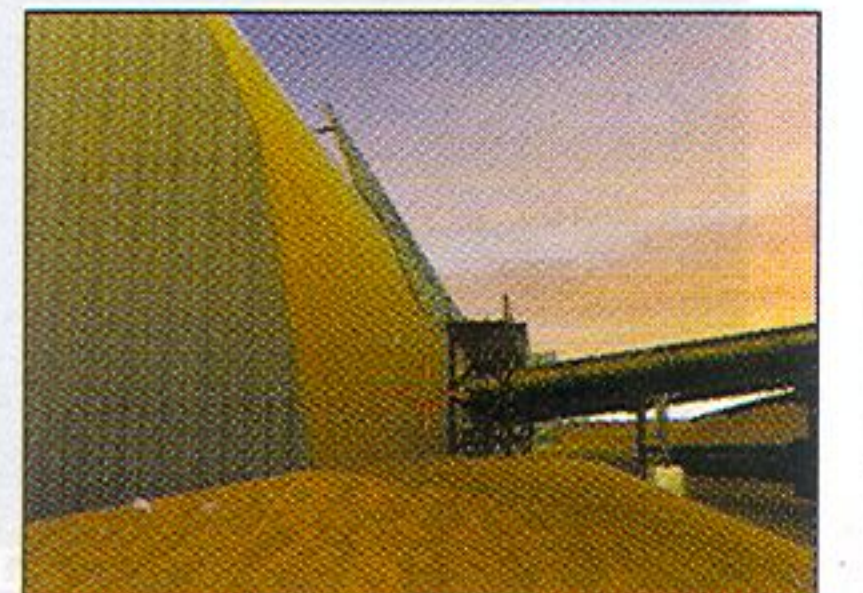
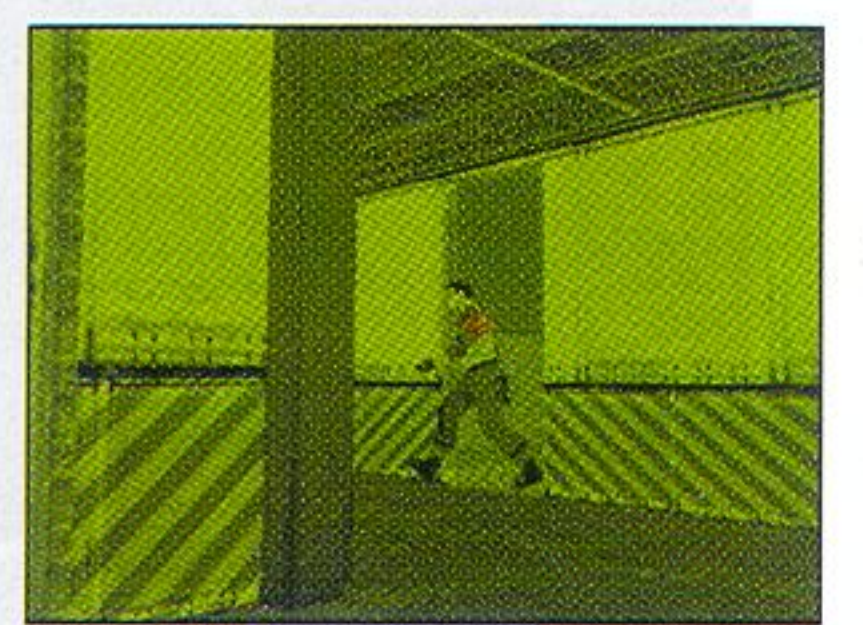
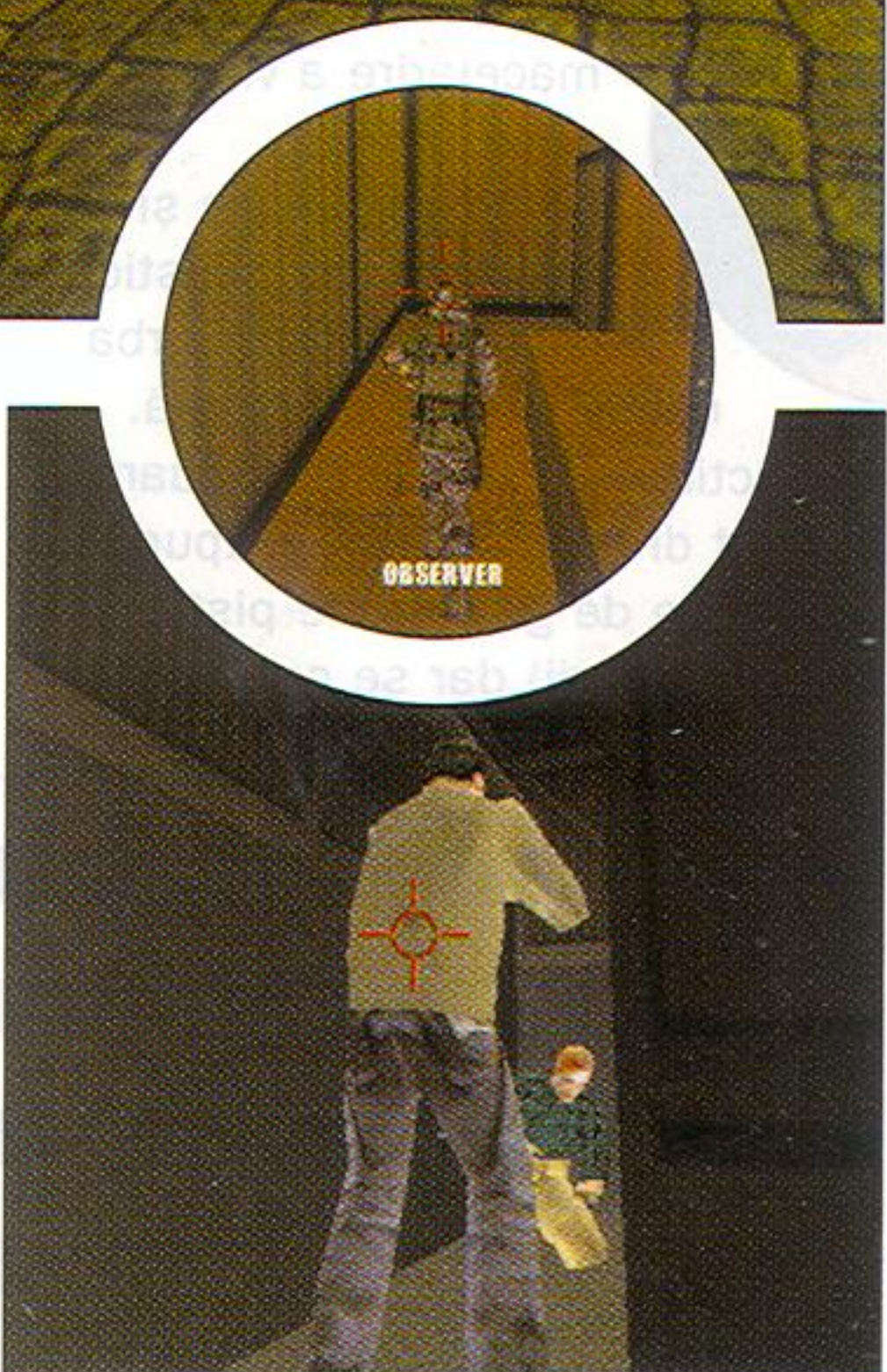


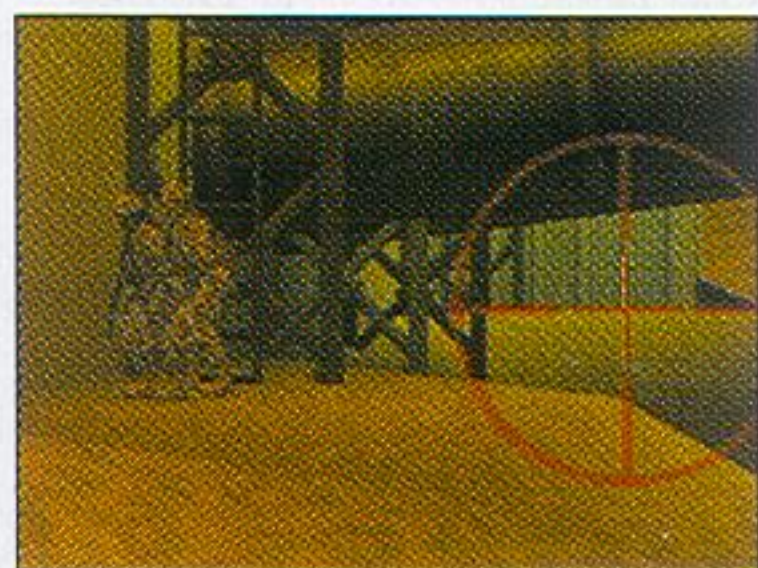
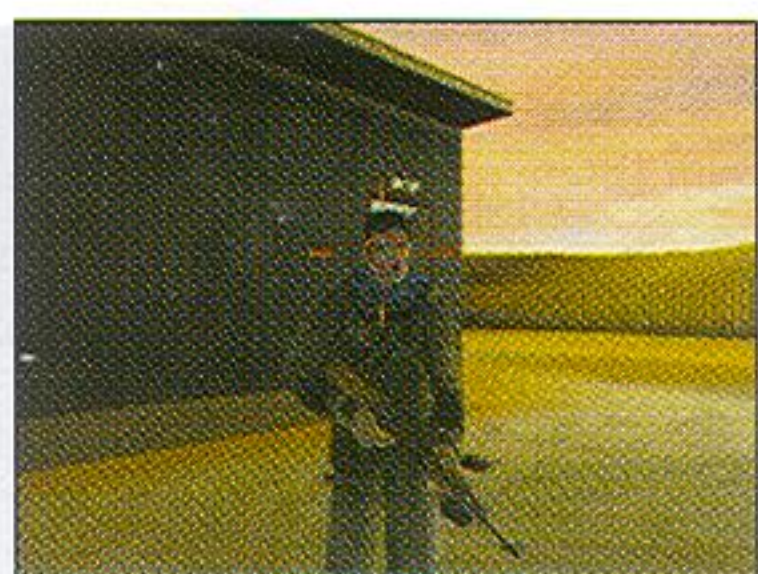
unii. După dorință, poți să joci rolul oricărui dintre șefii celor patru echipe (fireteams), și poți să schimbi oricînd echipa pe care o controlezi. Dacă vrei, poți să fii doar observator, urmărind prin ochii soldaților tăi desfășurarea acțiunii și controlînd doar semnalele de plecare folosite în sincronizarea atacului și regulile de angajare ale fiecărei echipe. Acest mod de lucru mi se pare foarte util pentru a vedea cum acționează inteligența artificială și în care părți ale planului se ivesc probleme, și în plus poți să preiei comanda oricînd dorești. Desigur, un plan fără cusur este acela care nu necesită deloc intervenția ta, dar să-l vad și eu pe cel care reușește asemenea realizări cu una cu două.

Deși jocul nu permite modificarea planului în timpul execuției (ca în Hidden & Dangerous), ai la dispoziție cîteva ordine destul de

sau să atace un anumit loc de pe hartă (snipe), deci dacă bănuieți din ce parte vin băieții răi, puteți organiza o apărare mai eficientă.

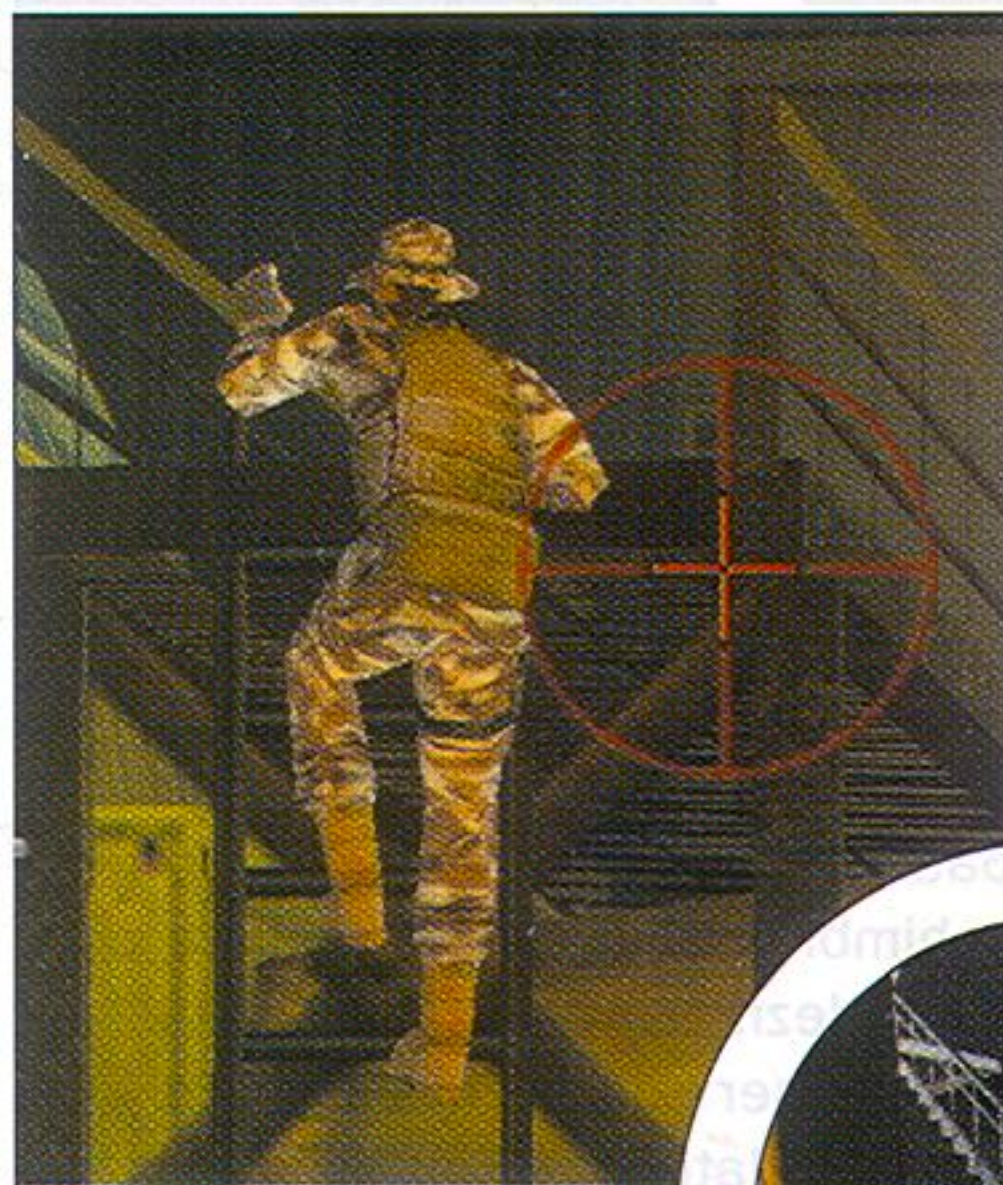
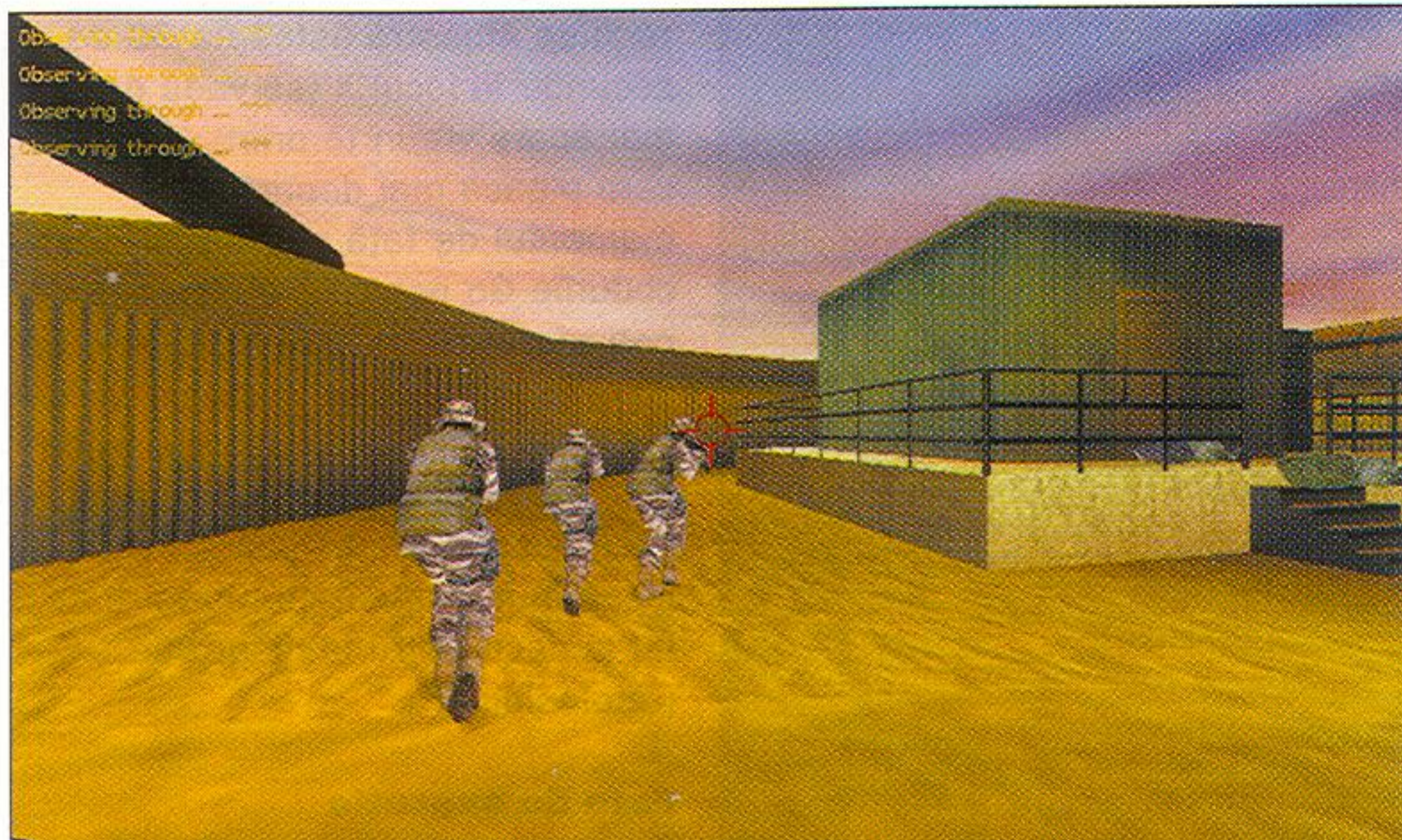
Implementarea curentă a ecranului de planificare îți permite o flexibilitate destul de mare în abordarea misiunilor, dar cred că există cîteva lucruri extrem de simple de adăugat care ar fi fost utile. Spre exemplu, aș vrea să pot programa ceva de genul : "Echipa Roșie așteaptă în A pînă cînd echipa Verde ajunge în B", sau





utile pentru a face adaosuri. Nu poți șterge nimic, dar totuși ai câteva opțiuni tactice în plus, ceea ce e foarte important.

Datorită faptului că în RS au fost introduși lunetiștii, a apărut și un mod de control al lor. Astfel, o echipă de acest tip raportează permanent pe radio dacă are ținte în vizor sau nu. Dacă sniper-ul este în grupa ta, poți să îi desemnezi un obiectiv nou. Odată ce consideri că e cazul, poți să le dai permisiunea de tragere, dar atenție! Ei nu sunt o soluție universală, pentru că armele lor fac zgomot puternic iar omorârea unor inamici de la distanță poate duce la executarea ostacilor pînă la venirea trupelor tale de asalt. Eficacitatea



lunetiștilor bine folosiți este însă incontestabilă, într-o misiune am văzut cum unul dintre ei a anihilat un grup de 5 teroriști în puțin peste o secundă.

Artileria

Lista armelor disponibile echipei a fost mărită considerabil, astfel încît ai mai multe opțiuni pentru fiecare tip de armă. De asemenea, poți alege între 2 tipuri de muniție, cu diferite

capacități de penetrare a armurilor și de măcelărire a victimei de după armură.

Se găsesc în joc și ceva urme de balistică realistă, dar este vorba numai de cea terminală.

Proiectilele zboară în continuare perfect drept (poți găsi grupuri compacte de gloanțe de pistol la sute de metri) dar se calculează

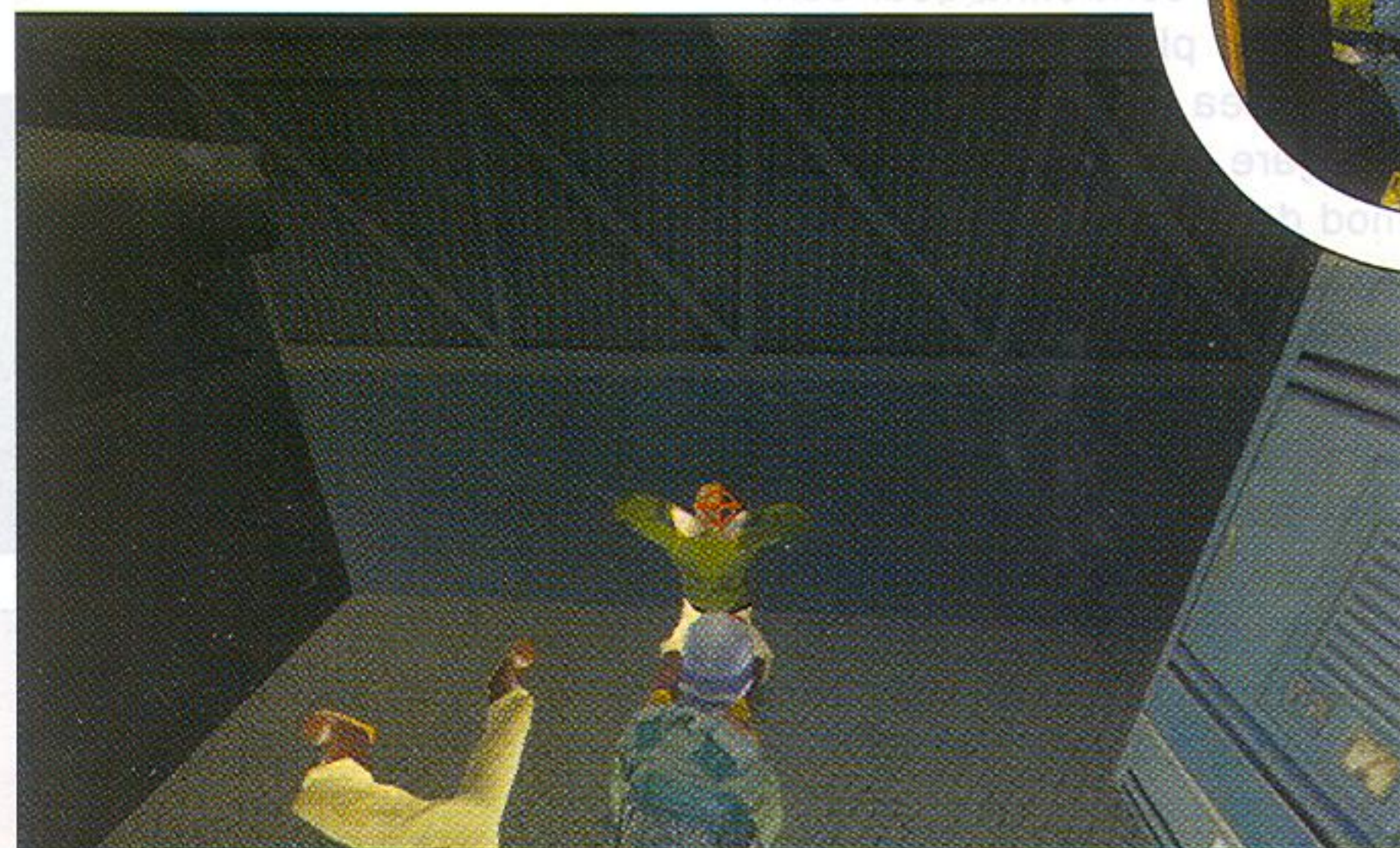
energia de impact pentru a se determina cu "acuratețe" stricăciunile efectuate. După caz, proiectilele pot trece prin uși (dacă exersezi poți lichida ocupanții unei camere fără să mai deschizi ușa) sau mai multe persoane, dar fiecare dintre aceste evenimente duce la scăderea energiei și deci la un impact final mai slab.

Armele nu sunt copii exacte ale celor din realitate, am observat că acuratețea puștilor cu lunetă a fost modificată, probabil pentru a face jocul mai interesant. De asemenea, numai pistoalele mitralieră au aici amortizoare, ceea ce este o eroare, dar vine clar din dorința de a orienta jocul spre lupta de aproape.

În perspectivă

Desigur, RS ar fi putut fii mult mai mult, dar considerînd timpul scurt în care a fost realizat și îmbunătățirile aduse (citiți și avangarda din nr. 3), cred că e pe măsura așteptărilor. Se putea mai realist? Da! Mai complex? Din nou da! Este excelent? DA!

Într-un cuvînt, Rogue Spear poate fi considerat un simulator adecvat al operațiunilor anti-tero, sau măcar un joc foarte bun pe această temă.



Piusuri	Procesor	Rogue Spear		9.2
- Muzica	P233MMX	Hidden & Dangerous		
- Grafica	Video	Spec Ops		
- Interfața îmbunătățită	SVGA 4Mb			
Minusuri	Memorie	Go2net	In timp	Excelent
- Apar încă probleme de AI	32 / 64 Mb	51		
	Hard	Link Recomandat		
	200 Mb	http://www.redstorm.com/		

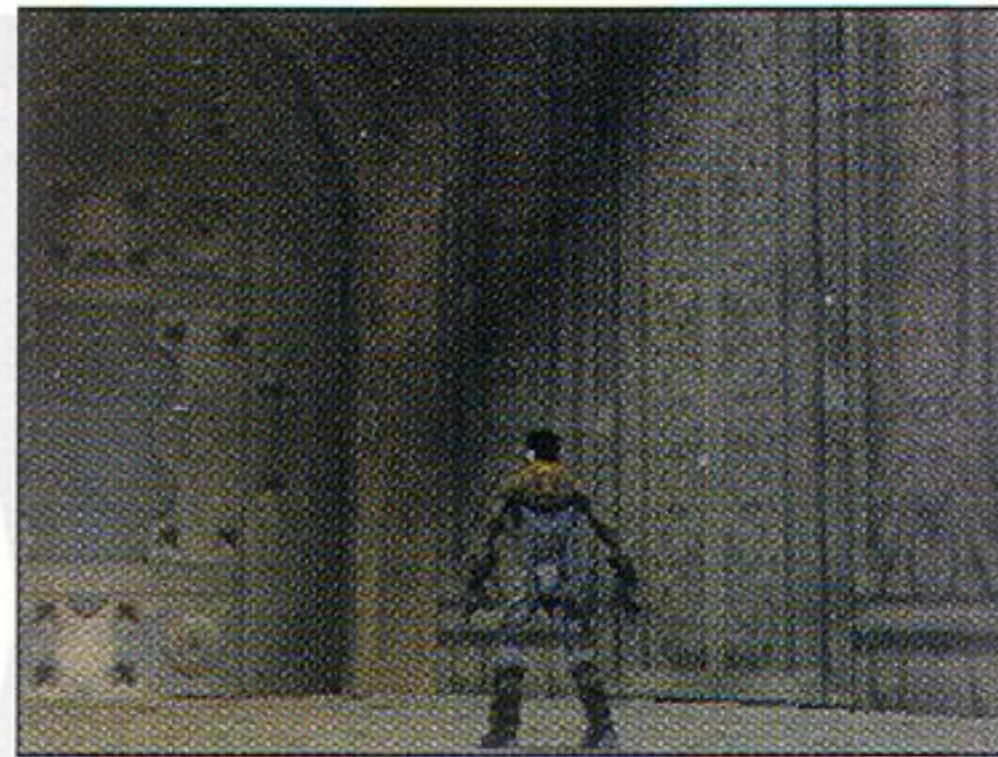
SOUL REAVER

Blood Omen: Legacy of Kain, nu prea a avut succes. Totuși, producătorii nu s-au lăsat și au scos o continuare a jocului

Producător	Eidos
Distribuitor	Eidos
Tip joc	Arcade
Apariție	A apărut
Redactor	Dragoș Inoan

Deoarece filmele cu vampiri au devenit o modă în zilele noastre, jocurile cu vampiri nu au întârziat nici ele să apară. Astfel prima încercare notabilă de a promova vampirii a fost Blood Omen: Legacy of Kain, un joc care nu prea a avut succes. Totuși producătorii nu s-au lăsat și au scos o continuare a jocului mai sus amintit, Soul Reaver (SR).

Personajul principal al jocului este Raziel, un om care a devenit vampir fără voie. Acesta, de-a lungul timpului a evoluat de la un simplu vampir și a căpătat o capacitate unică, aceea de a putea călători în lumea spiritelor oricând dorește. Scopul jocului și al misiunii lui Raziel este înfrângerea lui Kain, tatăl vampirilor. Pentru aceasta Raziel trebuie să omoare întâi pe șefii



uri" spectaculoase care dau o notă de dinamism jocului. Alături de mișcările strict legate de luptă figurile pe care le poate face Raziel sunt cele obișnuite, alergări, sărituri mai mult sau mai puțin înalte, și, deoarece are niște aripi atrofiate în spate, el poate plana pentru scurt timp. În principiu, jocul se reduce la un jump&run 3D cu niște elemente de Fighting Force.



celor 7 clanuri de vampiri, de la care va lua câte o putere supranaturală.

Decorul în care se petrece totul este al unei lumi apocaliptice, unde toate locurile sfinte au fost transformate în case pentru creaturile întunericului, stilul construcțiilor aparținând în

principal evului mediu.

Creaturile cu care trebuie să se bată Raziel sunt destul de diverse, însă toate intră la categoria vampiri (mai slabi sau mai puternici). Astfel pentru a-i omorî trebuie să îi arunce în apă, foc, lumină sau să îi impungă cu un țep în inimă. El poate folosi și anumite arme (care sunt mai mult obiecte rupte din decor) pentru a-și termina adversarii. În principal acestea sunt obiecte contondente de dimensiuni respectabile de la simplii stâlpi de lemn până la suporturi pentru lumânări sau chiar sulite. Luptele sunt destul de interesante, atât Raziel cât și inamicii știind să facă câteva "fig-

Acest mod de joc este destul de compatibil, ca idee cu plasarea camerei ce stă în spatele personajului și poate fi rotită însă doar pe orizontală. De multe ori ea împiedică jucătorul să vadă pe unde merge, iar unele locuri mai înalte nu pot fi decât ghicite. Poziția camerei determină și modul de control asupra personajului, el fiind destul de slab din cauza acestei dependențe directe.

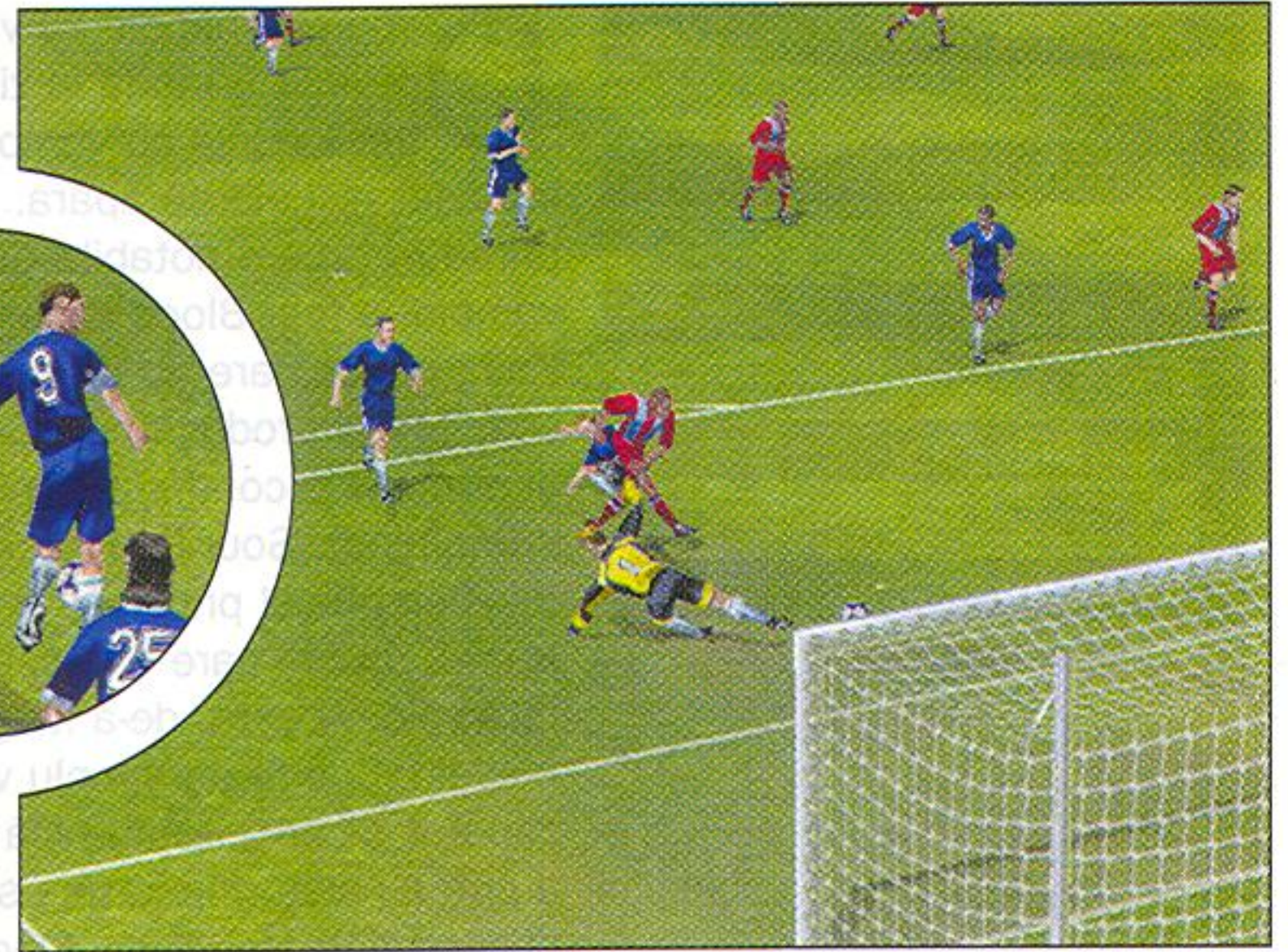
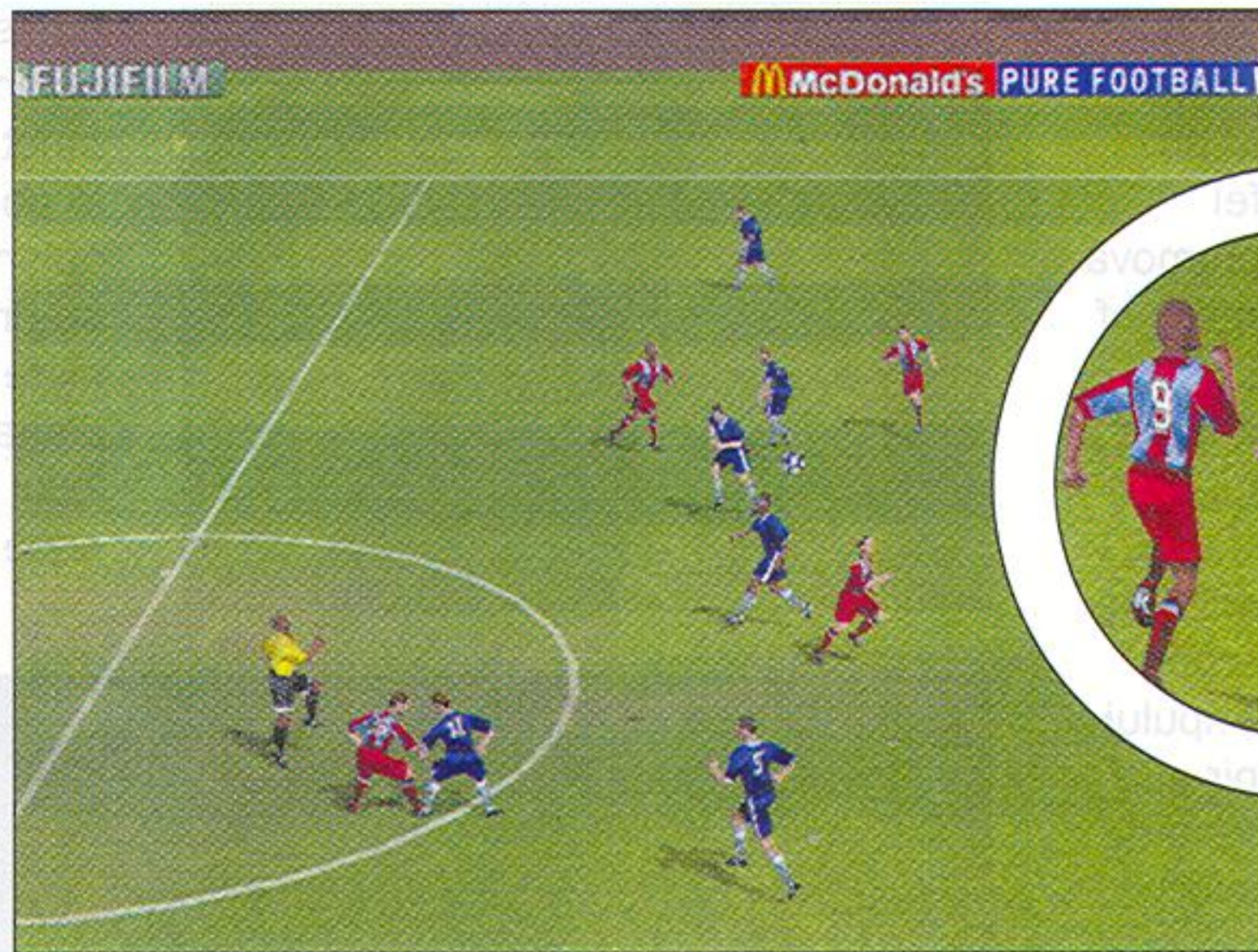
The end

Jocul este destul de "subțirel", diferența dintre el și celelalte jocuri arcade fiind doar ideea. Nu l-aș recomanda datorită gradului ridicat de frustrare la care este supus jucătorul.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Piusuri - Grafică bună - Sunet excelent - Idee interesantă	Procesor P233/P300 Video Direct3D	Soul Reaver Tomb Raider Drakan	6.7 Mediocru
Minusuri - Camera slabă - Controlul slab - Mare consumator de nervi	Memorie 32 / 64 Mb Hard ~120 Mb	Go2net 23 Link Recomandat http://www.eidos.com/	

FIFA 2000

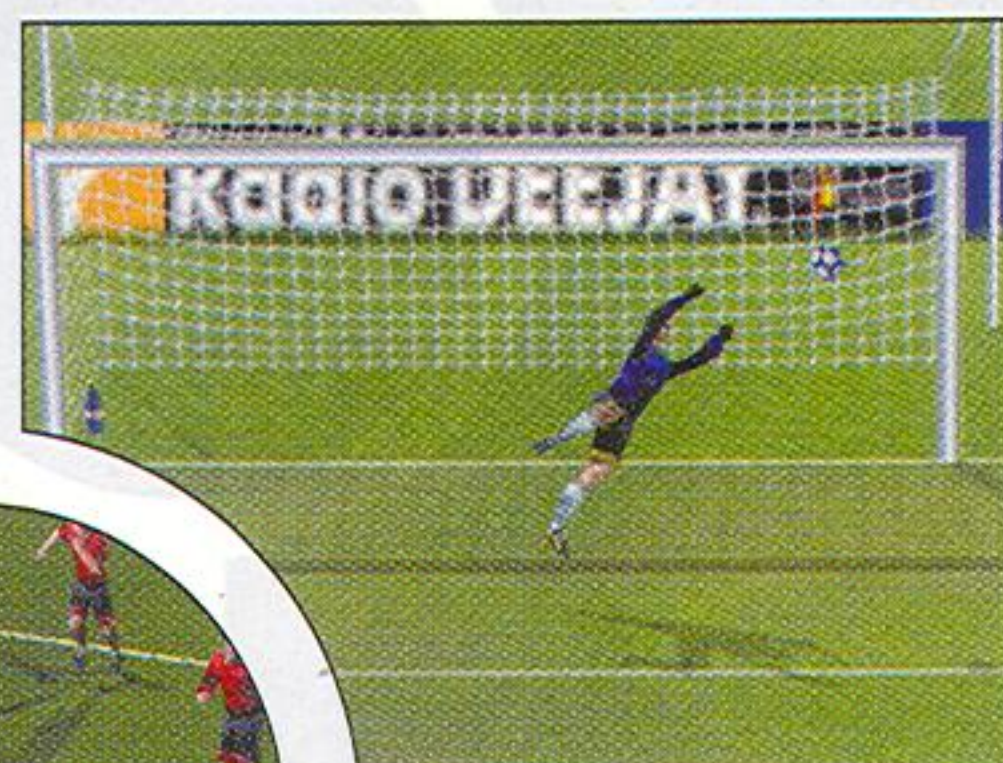
Ceea ce este evident însă este că el reprezintă un progres în cadrul seriei însă nu neapărat unul deosebit.



DETALII	Producător
	EA Sports
	Distribuitor
	Best Computers
	Tip joc
	Fotbal
	Apariție
A apărut - Parțial localizat	
Redactor	
Camil Perian	

Consultând pe Internet majoritatea forumurilor dedicate acestui joc nu mică mi-a fost mirarea să constat controversele cu care el a fost primit. Chiar dacă prezintă un joc mai dinamic ca predecesorul său, chiar și mai realist, o grafică mult îmbunătățită, ca și răspuns mai rapid al jucătorului la control, FIFA 2000 păcătuiește avînd în continuare bug-uri de joc, fiind chiar și mai ușor și mai simplificat din punct de vedere al abordării jocului decît FIFA99! Ceea ce este evident însă este că el reprezintă un progres în cadrul seriei însă nu neapărat unul deosebit.

Sub semnul schimbării.
Producătorii acestui joc



zarea funcțiilor jocului, jucători care fug înainte cînd primesc o pasă în adîncime sau zeci de forme predefinite de strategii de joc. Părerile asupra acestei abordări sunt împărțite, eu preferam să am ambele alternative.

Indiferent dacă ești mulțumit sau nu de modul de control, jocul îți va oferi un timp mai îndelungat de abordare. Chiar dacă nu sunt multe, noile ligi (surprinde lipsa din liga din Turcia chiar a echipei Galatasaray) sunt destul de interesante și abordarea în paralel cu ele a unor competiții europene vor oferi o savoare în plus jocului. În plus, sunt prezente și echipe clasice (printre care și Steaua 86 și România 94).

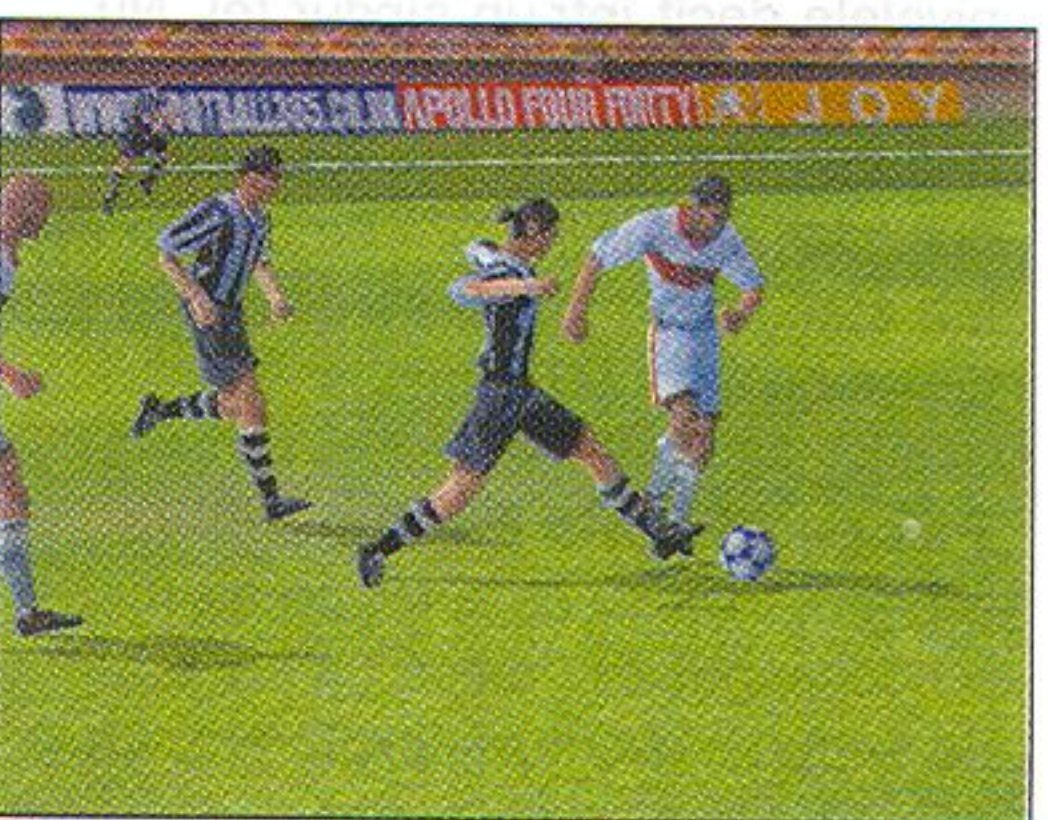
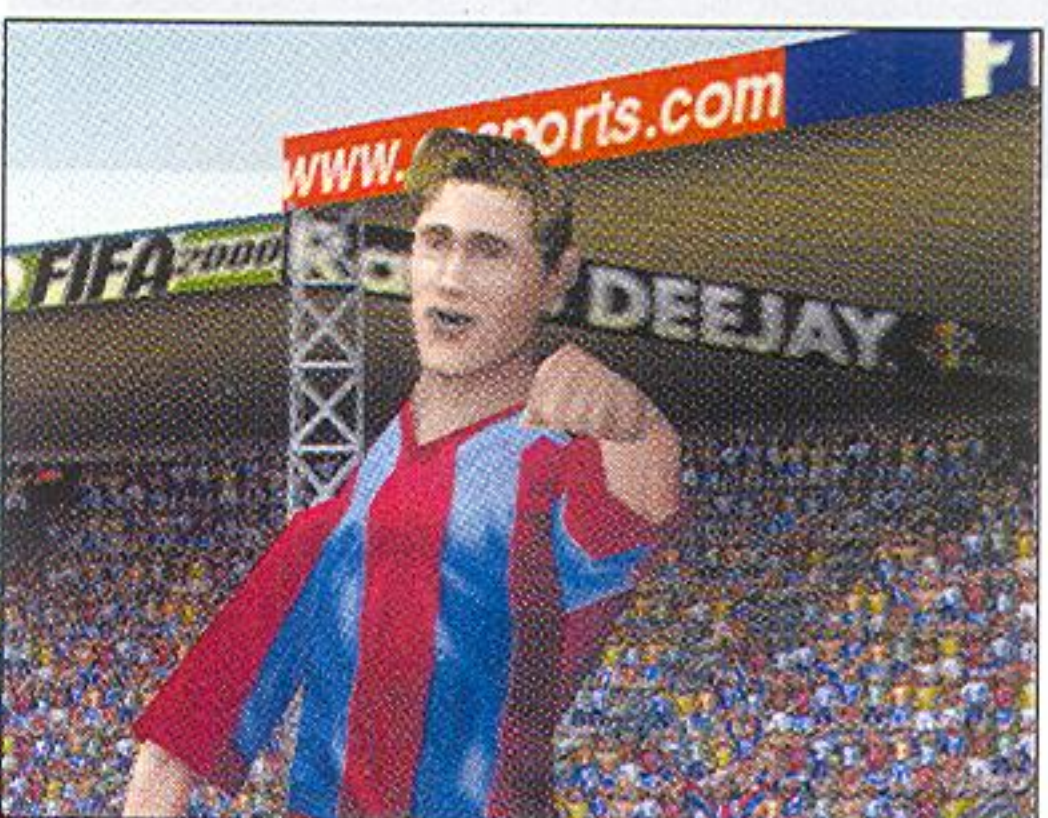
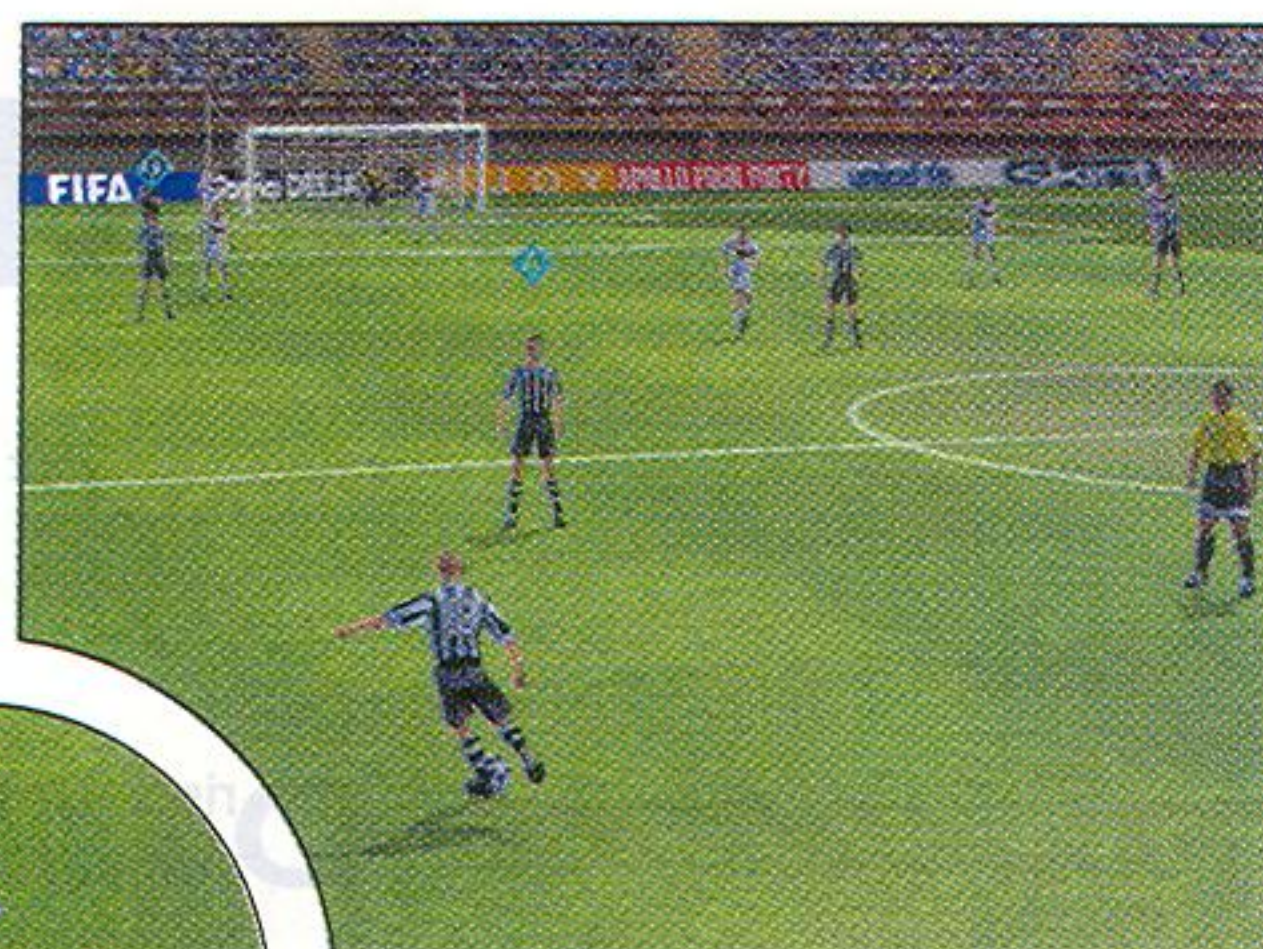
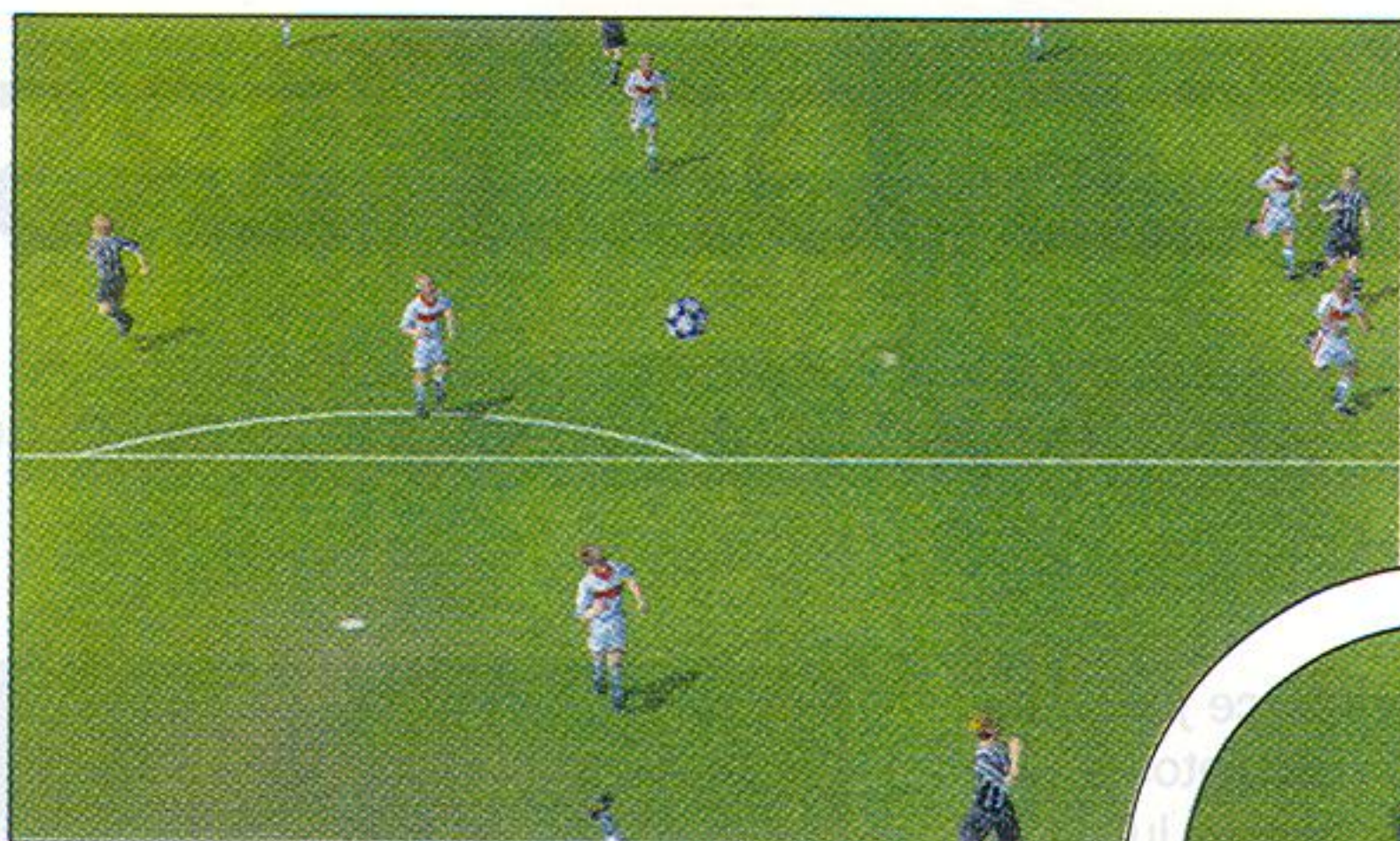
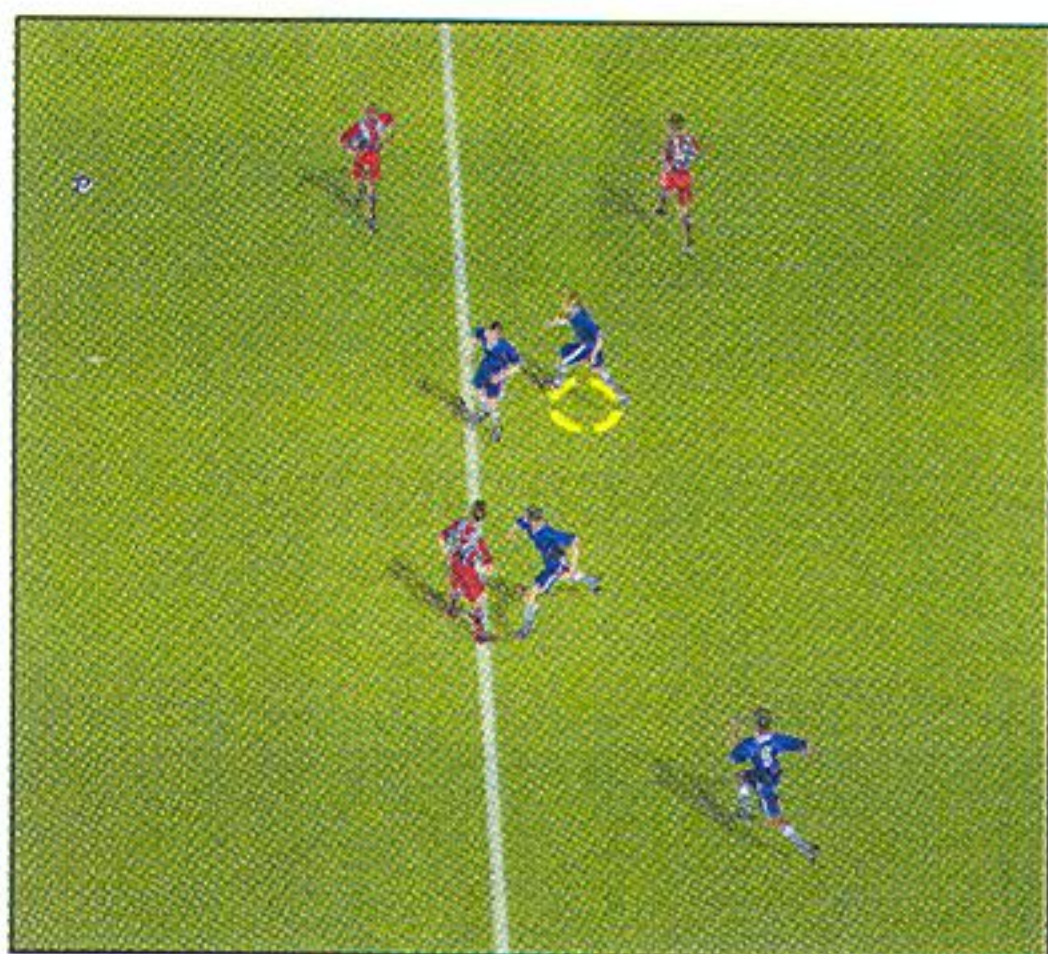
Sub semnul diversificării

Blamate la seriile anterioare, animațiile jucătorilor primesc în FIFA 2000 atenția care li se cuvine. Chiar dacă aparent numai de impresie aceste efecte permit acum evidențierea a ceea ce se petrece pe teren, putînd fi văzuți jucători ce protejează mingea de adversar, împing un alt jucător, fac eforturi pentru a alerga sau se uită nedumeriți în sus căutînd mingea cînd aceasta zboară la înălțime.

Animația jucătorilor este bine secondată de animația tribunelor, mereu sărind și mișcîndu-se pe parcursul meciului ca și de grafica și realizarea terenurilor. Acestea din urmă sunt mult mai diversificate

au vrut să ofere o nouă savoare seriei și în mare parte au și reușit. Abordarea este nouă, chiar și muzica introductivă mai soft iar introducerea cu aer retro. Chiar dacă nici una dintre ele de mare efect, direcția diferită este evidentă. Care este însă această direcție? EA Sports s-a orientat în realizarea acestui joc mai puțin spre crearea unui fotbal complex unde să-ți bați capul să faci în timp real o încrucișare între 2 jucători și să trimiți în același timp unul pe extremă pentru a centra, configurîndu-ți singur echipa pentru asta și mai mult spre automati-





decît în FIFA99 însă nu mai există posibilitatea selectării lor înainte de meci.

Sub semnul simplificării

Controlul asupra jucătorului cunoaște în FIFA2000 o nouă etapă. Dispariția unor opțiuni din controlul jucătorului este evidentă, altele fiind simplificate, cum ar fi driblingurile, realizate acum prin simpla apăsare a tastei alt sau ctrl în timpul alergării. Chiar dacă mulți nu ne-am fi dorit, controlul a fost clar modificat, nemai necesitînd combinații deosebite de taste. Trimiterea jucătorilor pe extremă a fost de exemplu schimbată cu o tastă de "pasă înainte". Din păcate aici nu se remarcă vreun progres real. Totodată, imposibilitatea de a mai face încrucișări sau de a acționa prea variat asupra jucătorilor care nu sunt la minge este un minus care scade din posibilitatea de gîndire a unor acțiuni. Cu cît există mai puțină variație în control cu atît vor fi mai multe automatizări ale jocului, faze tipice care o dată învățate îți vor permite să dai gol fază de fază. Adăugînd asta la faptul că din



corner se dă în continuare gol în majoritatea cazurilor s-ar putea să asistăm la jocul micului tocilar, cine tocește faze mai bine, cîștigă.

Mișcări și fandări

Eliminînd totuși din greșelile anterioare, jocul nu mai permite deposedarea simplă la primul click, jucătorii avînd posibilitatea să protejeze destul de bine mingea pentru ca aceasta să nu mai poată fi luată de adversar. Cu toate acestea, cel de-al doilea mod de deposedare funcționează în continuare prea rapid, un jucător putînd executa 2,3 deposedări prin alunecare în foarte scurt timp. Eficiența lui, lucru destul de neplăcut de altfel, depinde și de valoarea echipei la care joacă, nivelul cel mai greu de dificultate al jocului

(din cele 3 care există în continuare), nefiind de fapt decît o disproporționare totală între echipe, deoarece echipa cea mai bună va cîștiga majoritatea duelurilor aeriene, deposedările și așa mai departe, deci la acest nivel nu contează cum plasezi jucătorul sau ce schemă faci ci cu ce echipă joci, pentru că nu Ai-ul este mai bun și calculatorul mai breaz ci jucătorii lui mai puternici.

Merită?

Cu siguranță da. FIFA2000 este un joc evoluat față FIFA99 fiind mult mai accesibil și nu în ultimul rînd mai divers. Cupe europene și mai multe ligi așteaptă să fie jucate și singurul lucru care s-ar putea să nu vă placă este simplificarea sa, poate chiar în exces.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Animații mai bune - Joc mai dinamic - Control mai ușor	Procesor P233/P300 Video Direct3D	FIFA2000 FIFA99 Dinamo vs Steaua	8.5 Sub ce vroiam
Minusuri - Bug-uri la portari - Control prea simplificat. - Nu sunt ligi prea multe	Memorie 32 / 64 Mb Hard 190 Mb	Go2net 24 In timp Link Recomandat http://www.ea.com/	

PRINCE OF PERSIA 3D

Prince Of Persia ... ce joc ... ce vremuri ... ce calculatoare ... ce prețuri!

Producător

Red Orb

Distribuitor

Monosit

Tip joc

Action / Adventure

Apariție

A apărut

Redactor

Dan Dimitrescu

DETAII

Prince Of Persia ... ce joc ... ce vremuri ... ce calculatoare ... ce prețuri! La vremea lui, Prince Of Persia a fost un hit de mari proporții, chiar m-aș putea hazarda să zic că aproape toată lumea interesată de jocuri pe calculator știa ceva de el. A urmat POP 2 : The Shadow and The Flame, un alt joc foarte reușit, pe care personal l-am jucat mult mai mult decât pe predecesorul său.

Iar acum, după o absență îndelungată, Prințul Persan se întoarce în această adaptare tridimensională. Era necesară oare această schimbare ? Dar revenirea în



sine ? Citiți mai jos ...

Mai jos ...

Din punct de vedere al scenariului, POP3D nu strălucește. Relația prințului cu nevasta sa pare a fi bazată exclusiv pe salvarea ei din diferite situații limită. Sigur, în acest mod se păstrează aprinsă flacăra dragostei, prințul își menține condiția fizică, scenariștii scot un ban ușor, dar noi primim o poveste destul de slabă, pe care nu are rost să o mai amintesc aici. Singurul element cât de cât interesant mi se pare modul în care au conceput realizatorii jocului această civilizație orientală, surprinzătoare în anumite locuri. Știu că în realizarea acestui joc a fost consultat și Jordan Mechner (omul responsabil pentru

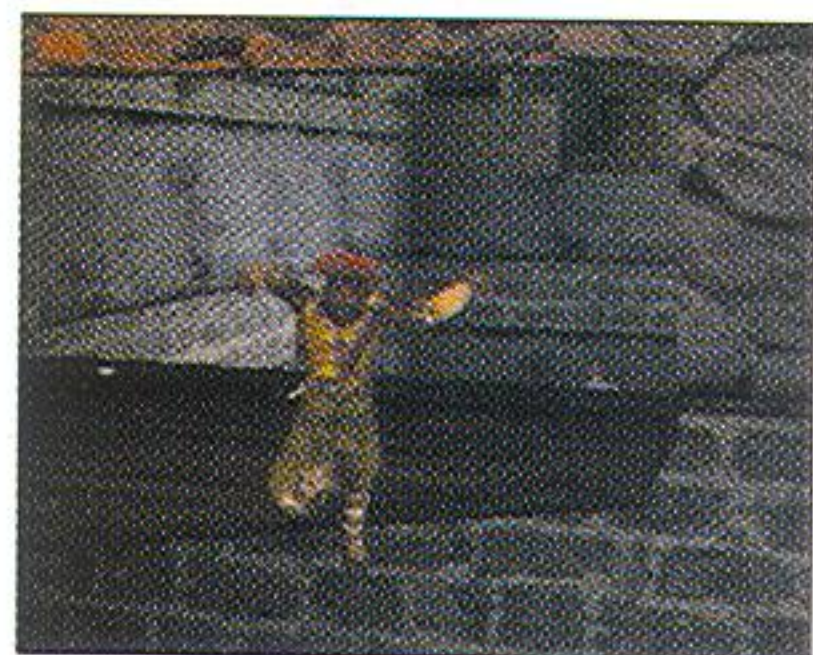
este susținut atât de anumite detalii și întâmplări pe care le descoperi în nivele, cât și de filmele de o calitate destul de bună care apar între acestea. Faptul că nu poți schimba mersul poveștii (exceptând cazul în care mori) poate avea sau nu importanță, după gustul personal. Mai deranjant este faptul că nu poți termina nivelele decât într-un singur fel. Nu poți improviza nimic, iar nivelele decurg după logica "nu știu unde mă duc, dar singurul drum pe care o pot lua este de asemenea - ce coincidență bizară - cel bun".

Pas cu pas prin Persia

Ca gen, POP3D este tot ce au fost și predecesorii săi, adică un amestec de acțiune/aventură/explorare. La prima vedere, pare copiat după Tomb Raider, dar în primul rînd este o părere falsă, în al doilea rînd Tomb Raider este inspirat puternic din POP.

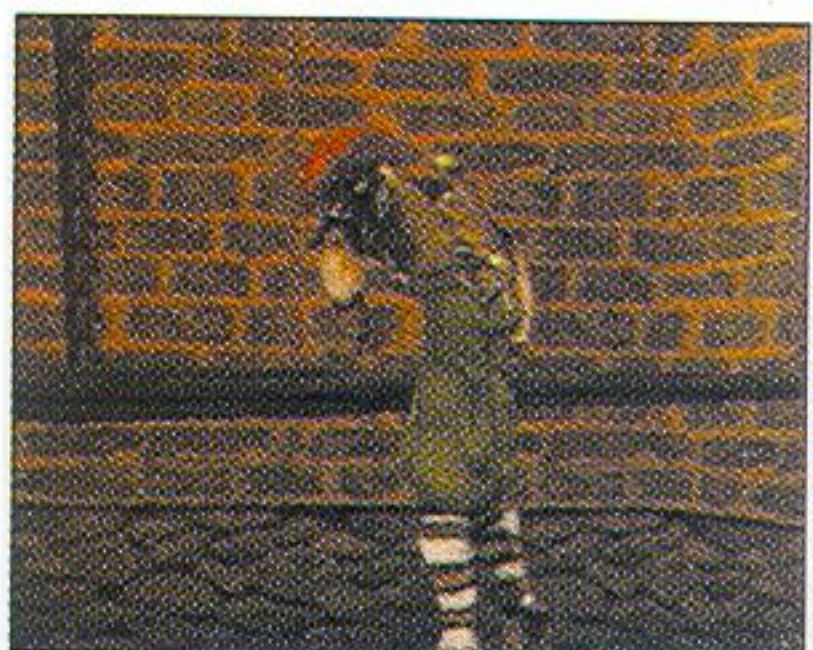
În deplin spirit al seriei, accentul cade pe partea de explorare. Luptele au loc din cînd în cînd, dar marele pericol sunt capcanele prezente la tot pasul în cele mai diverse forme. Unele dintre ele sunt vizibile, altele ascunse, dar în general pot fi descoperite după semne exterioare sau mergînd cu foarte mare grijă prin apropierea locului suspect. Ca o regulă simplă, dacă mergeți mult timp fără să întîlniți vreun element periculos - așteptați-vă la o capcană. Dacă întîlniți o zonă periculoasă (gărzi, platforme suspendate deasupra unor gropi) așteptați-vă oricum

primele două Prince Of Persia), pentru a se păstra spiritul original, dar nu știu dacă această consultanță a inclus și scenariul sau nu. Jocul are 15 nivele, care sunt aranjate și concepute liniar. Firul acțiunii



la o capcană, așa, ca să dea un pic de suspans vieții.

Ca mod de control jocul este foarte asemănător cu Tomb Raider. Personajul este văzut din exterior cu o cameră care își schimbă poziția fie în funcție de design-ul nivelelor fie în funcție de situația de moment. Partea proastă e că AI-ul acestei camere este execrabil, adică în cea mai mare parte a timpului te vei vedea doar pe tine, restul nivelului (care cuprinde și capcanele aflate la doi pași în fața ta) fiind neglijat. Ce-i drept, există o tastă care îți permite să rotești camera în jurul prințului, dar asta presupune că stai pe loc, deci oricum nu te amenință cine știe ce pericole. În plus, mi s-a întâmplat de multe ori să ratez detalii importante ale scenariului - cum ar fi IEȘIREA spre camera următoare - datorită amplasării derutante a "camerei de luat vederi". Motorul grafic al jocului crează o ambianță adecvată în nivele și dă o ambianță aparte jocului. În general orice obiect important, dacă nu este cumva o capcană, este vizibil, deci



opri muzica (care este citită de pe CD - unde se află sub forma unor fișiere și nu track-uri Audio ! - în mod continuu), deci nu ai ce să faci pentru a remedia situația. Poți să scazi rezoluția, dar în cazul meu

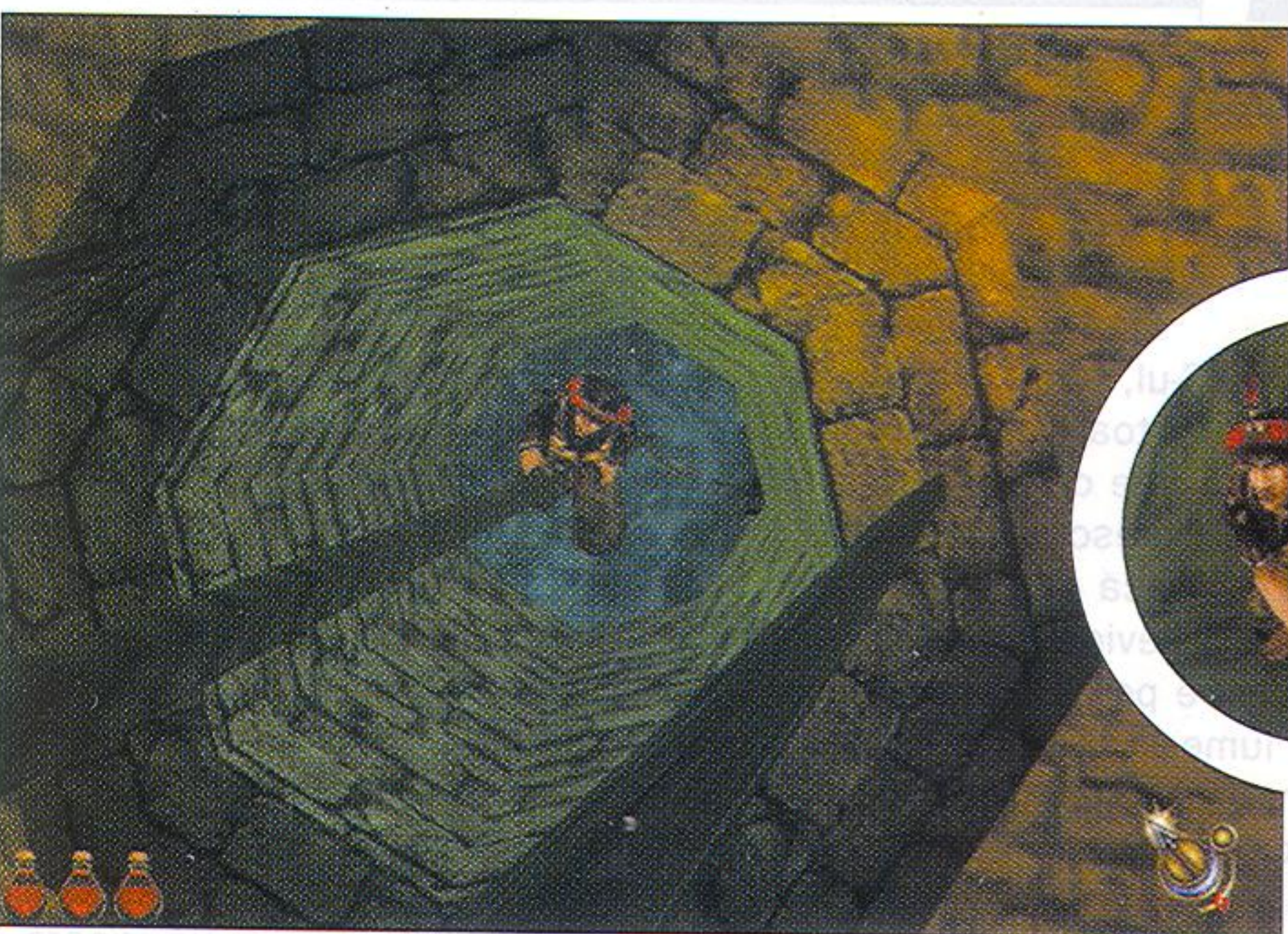
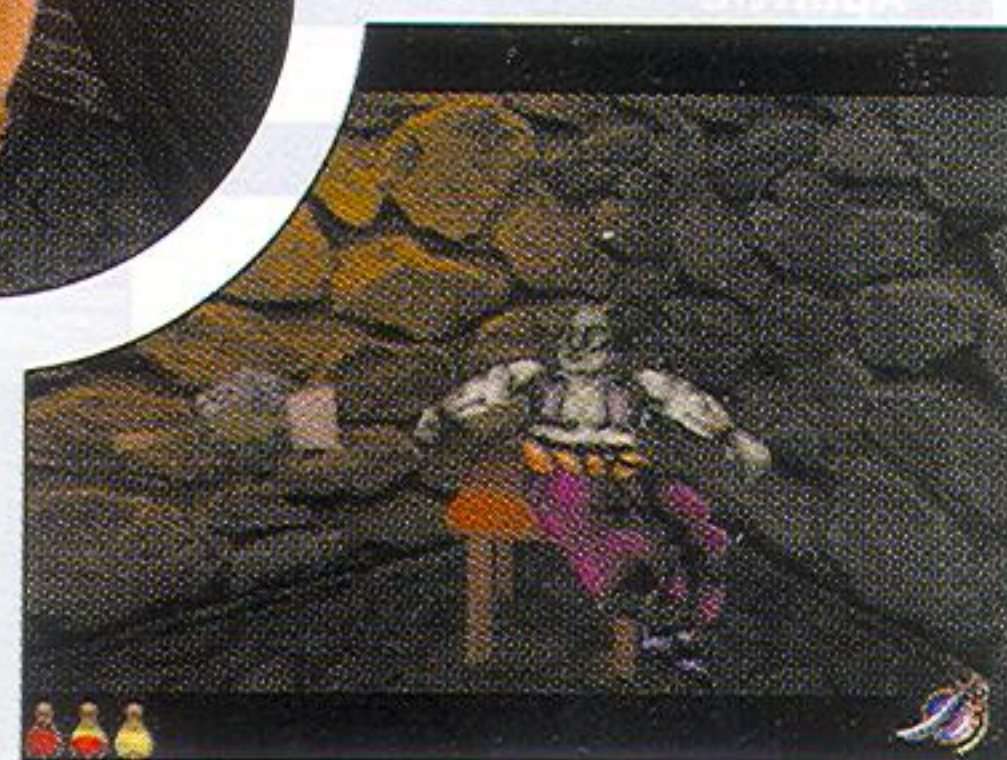


unei uși sau în colțul unei clădiri - probabil că personajul are oase foarte rigide. Unde e tineretea lui, când era atât de agil ? De remarcat că în rest prințul se mișcă asemănător cu alter-ego-ul său vechi, dar au dispărut celebrele frîne "de picior" de mai demult.

La luptă cu amicii mei

După cum am spus, partea de explorare a jocului predomină, dar și cea de luptă este interesantă.

Lupta poate să fie de aproape (cu sabia, sulita sau cu o pereche de cuțite) sau de la dis-



tanță (cu arcul și mai multe tipuri de săgeți). În principal te vei concentra pe lupta de aproape pentru că săgețile sunt limitate, nu sunt tot timpul eficiente și trebuie să păstrezi o parte din ele pentru lucruri mai importante.

În timpul luptei, controlul nu este nici foarte limitat nici foarte detaliat. Poți să te miști față/ spate și să faci pași stînga-dreapta, plus să alegi modul de lovire. Folosirea sabiei este adecvată (include parare la momentul oportun, simularea unei lovituri, contra-atacuri), dar mișcarea nu. Se putea face mult mai mult; lipsesc niște sărituri sau altceva care să facă lupta mai dinamică. AI-ul inamicilor este destul de stupid, deci nu vei pierde mult timp cu ei.

La capătul Persiei

Nu pot spune că POP3D este un joc remarcabil. Ar fi putut fi, dar din păcate are probleme. Bug-urile pot fi corectate, dar mă îndoiesc că AI-ul sau lupta vor fi îmbunătățite deci scorul și jocul sunt exact cum le vedeți.



acest lucru nu a ajutat deloc.

Mișcarea personajului tău, singurul care se remarcă prin agilități, este excelent animată, fiind studiate niște persoane calificate (Prinți din Persia profesioniști) pentru realizarea ei. Important însă, nu s-a folosit Motion Capture, acest procedeu fiind considerat prea restrictiv. Problema cu mișcarea personajului o reprezintă controlul tău asupra lui. Personajul răspunde cu încetineală la comenzi, iar dacă cuplăm asta cu problemele de încetineală ale motorului grafic vom avea multe sărituri ratate în zonele complicate arhitectural. În plus, de multe ori te vei bloca lîngă tocul



să nu credeți că e nevoie să cautați secrete ascunse adînc.

Am fost surprins neplăcut însă de performanțele slabe ale motorului grafic. Pe un K6-2-350 cu 64MB Ram și un Voodoo2-12MB jocul mergea destul de slab în anumite părți ale nivelelor. În mod stupid, nu poți scădea detaliul graficii, nu poți

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafică - Muzică - Combinație explorare luptă	Procesor P233MMX Video Acc 3D - 8Mb	POP3D Tomb Raider 3 Soul Reaver	7.2
Minusuri - Sunet - Scenariu - Control asupra personajului	Memorie 32 / 64 Mb Hard 300 Mb	Go2net 36 In timp Link Recomandat http://www.pop3d.com/	
			Nereușit

SEGA RALLY 2

Iar dacă este vorba de Sega, atunci evident este vorba de o portare pe calculator a unui joc din lumea consolelor.

Producător

Sega

Distribuitor

Empire Interactive

Tip joc

Curse mașini

Apariție

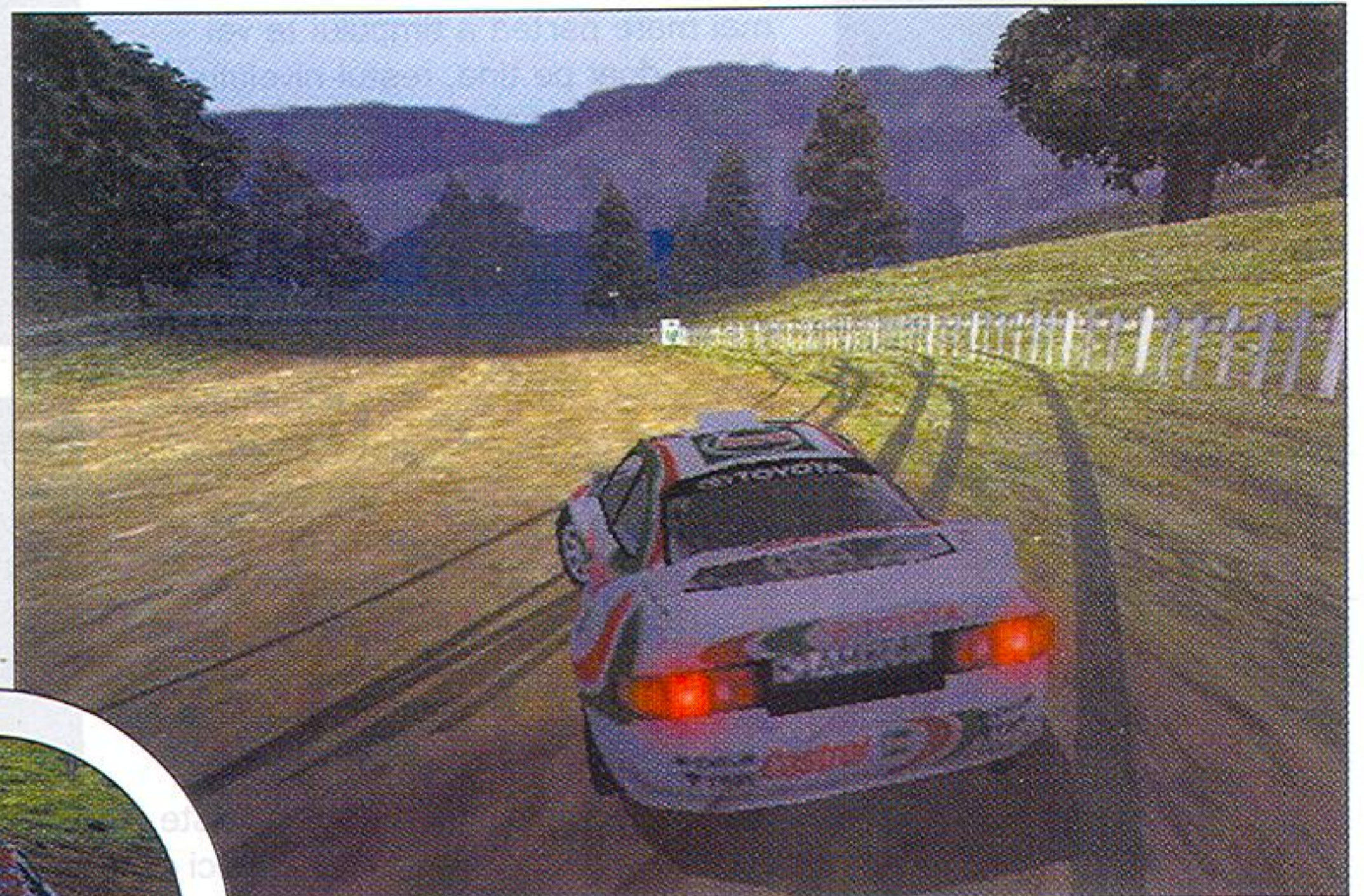
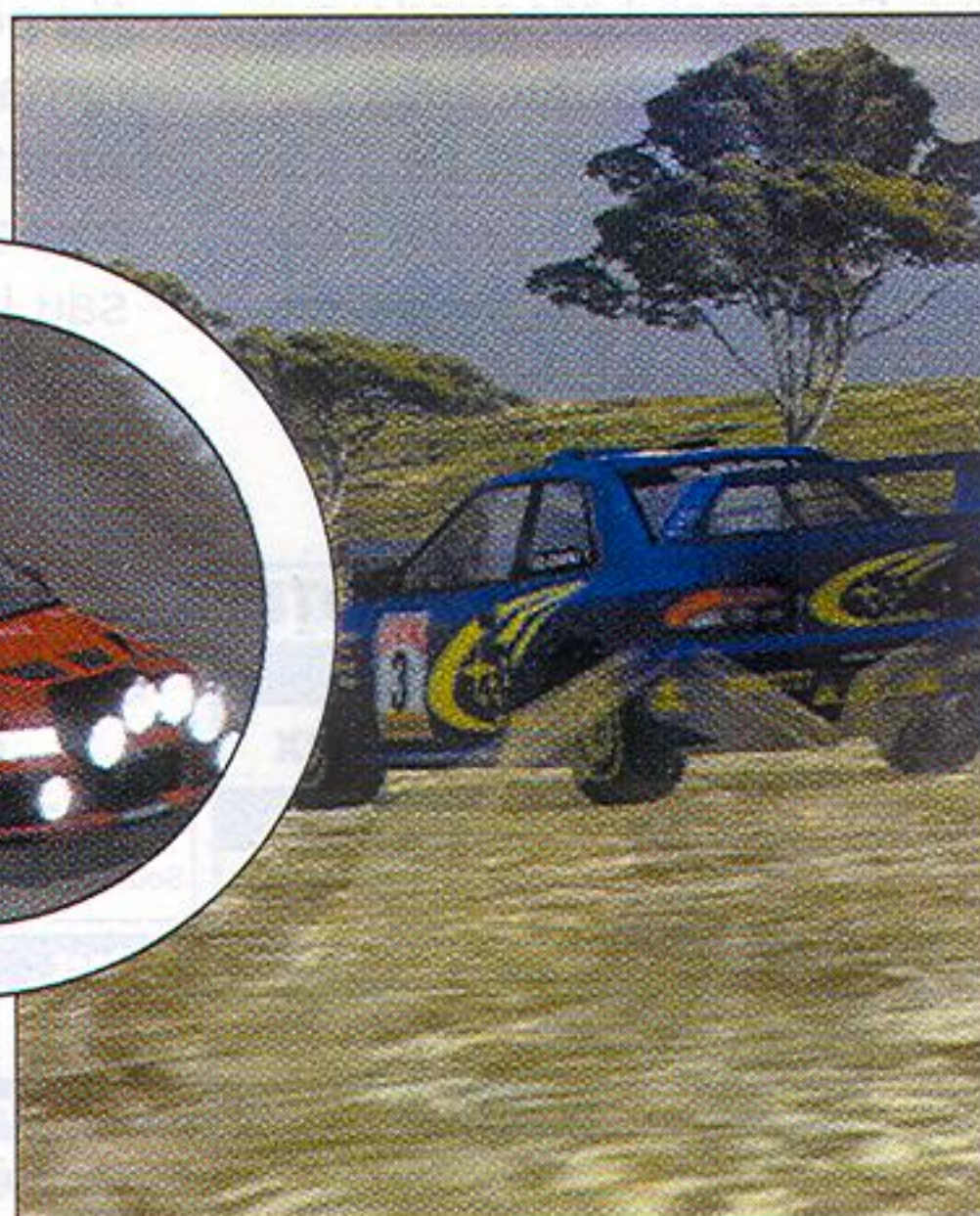
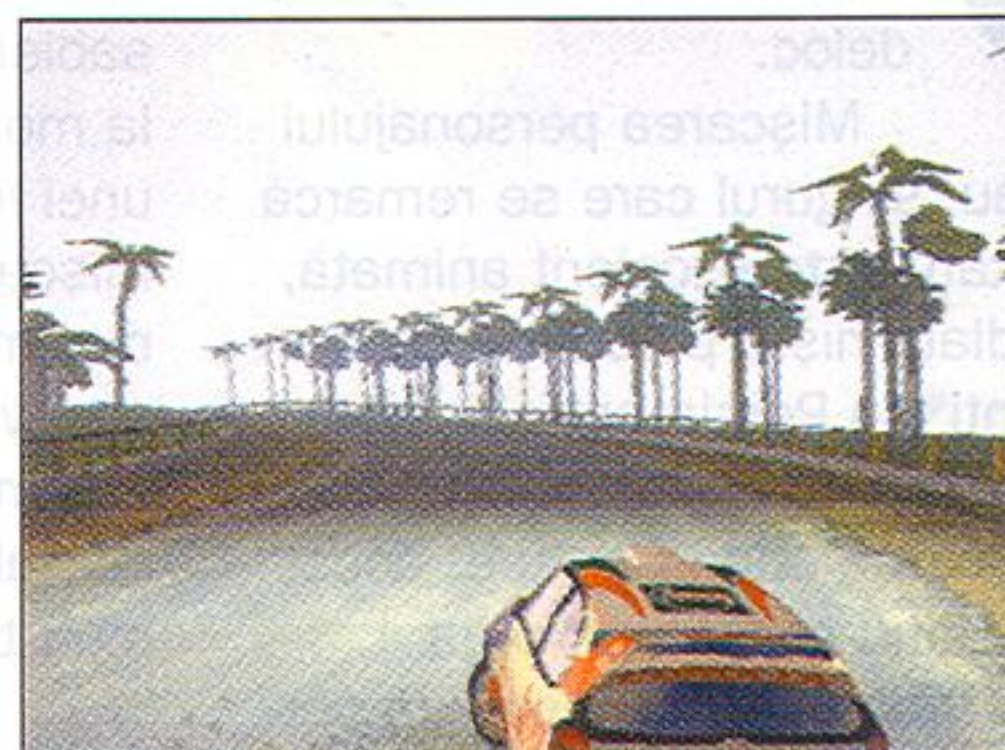
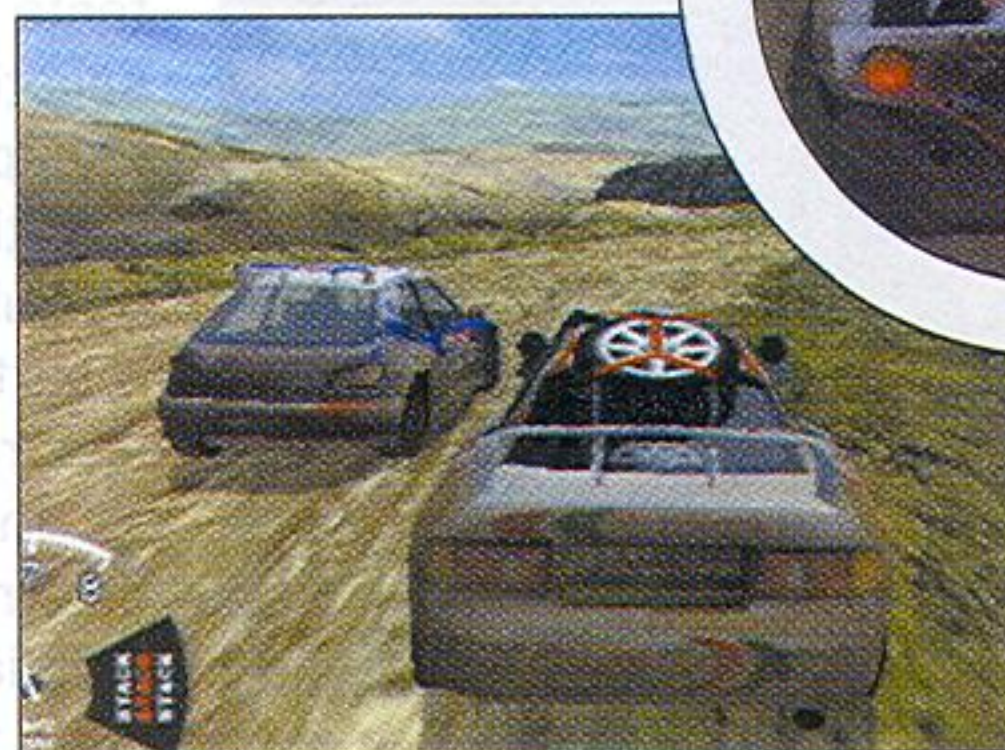
Decembrie 99

Redactor

Cristi Radu

DETALII

Dacă ai din întâmplare un volan pentru jocuri pe calculator înseamnă ca ești fanatic după automobilism sau ai un noroc extraordinar. Eu am un noroc extraordinar deoarece am avut nu unul ci mai multe volane

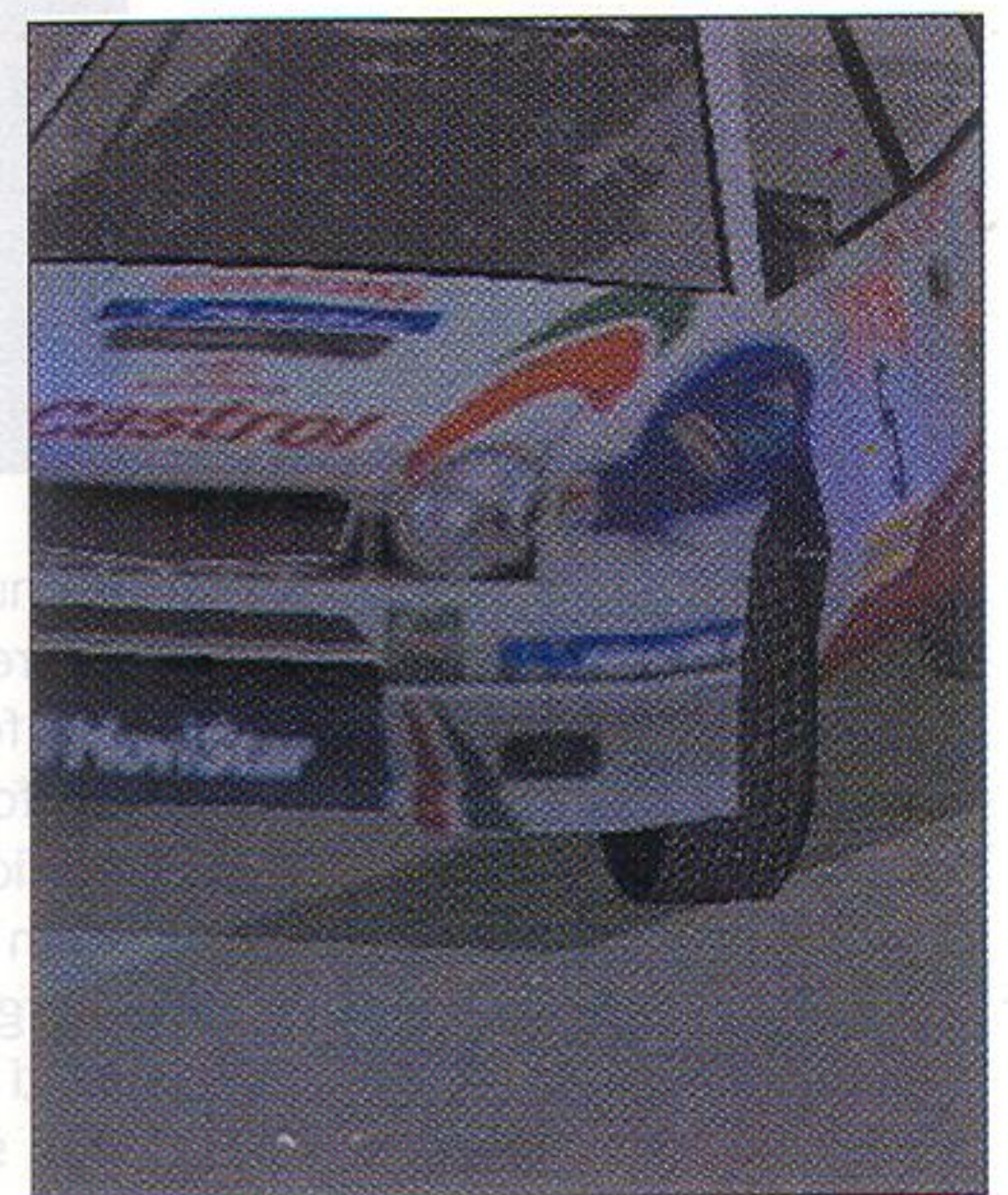


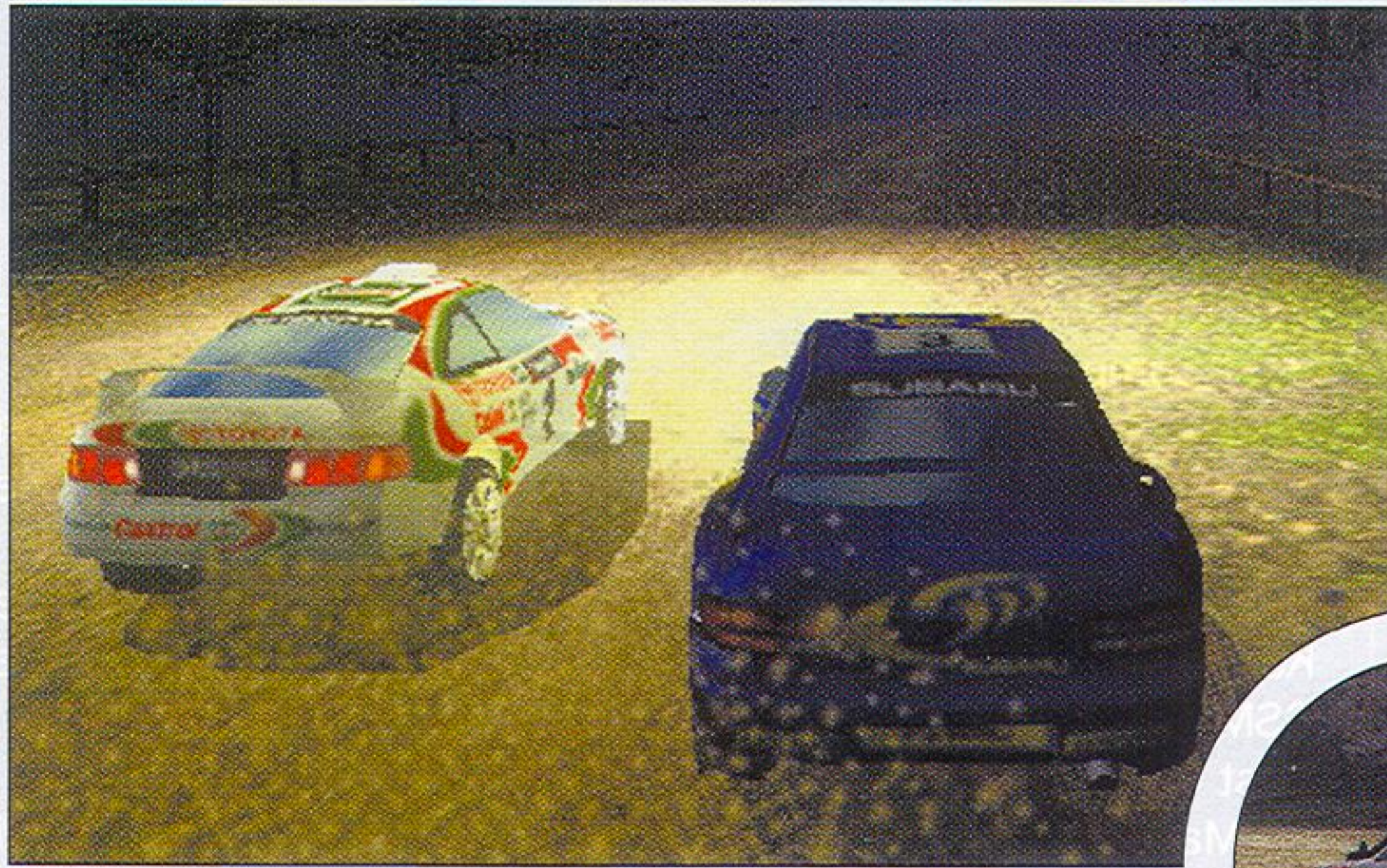
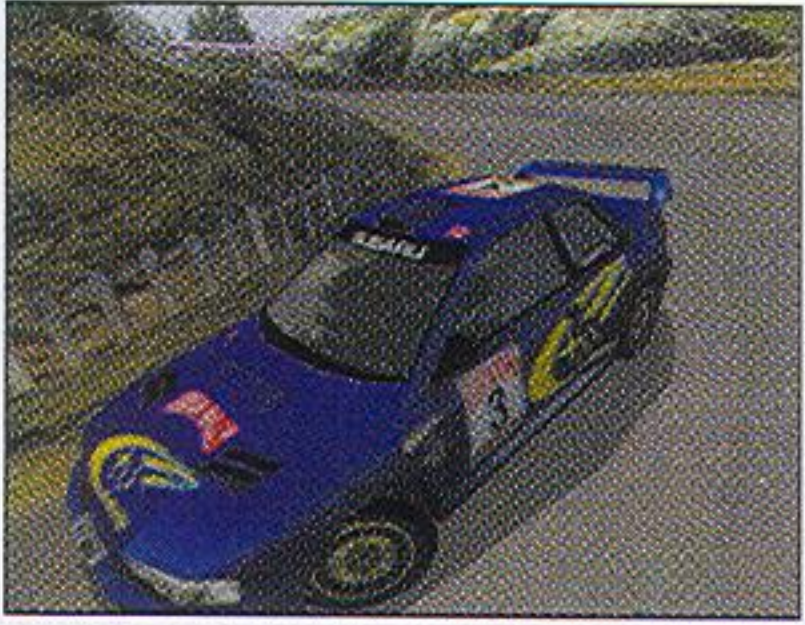
pentru test. Iar dacă ai așa ceva încerci să îl folosești cât mai bine posibil cu jocurile cu mașini cele mai bune.

Pînă cînd apare Grand Prix 3-ul, după care se vor face aproape toate comparațiile, unul din jocurile cu care a trebuit să mă mulțumesc a fost Sega Rally 2. Iar dacă este vorba de Sega, atunci evident este vorba de o portare pe calculator a unui joc din lumea consolelor. Asta înseamnă că interfața jocului este adaptată pentru o utilizare simplă din taste, putînd însă fi folosit chiar și volanul pentru a trece prin opțiuni. Grafica meniurilor nu este extraordinară, fiind evident că rezoluția texturilor care alcătuiesc meniurile este mică, lucru obișnuit la console. Sega Rally 2 oferă o mulțime de posibilități de joc. Clasicele curse instant, în care te trezești în mijlocul acțiunii, campionate în mai multe moduri, modul de rețea. Există totuși o obsesie a producătorilor pentru cursele contra cronometru. Desigur, lucrul acesta există în realitate însă ar fi fost normal să existe un mod prin care să te poți acomoda cît de cît cu traseul pe care concurezi.

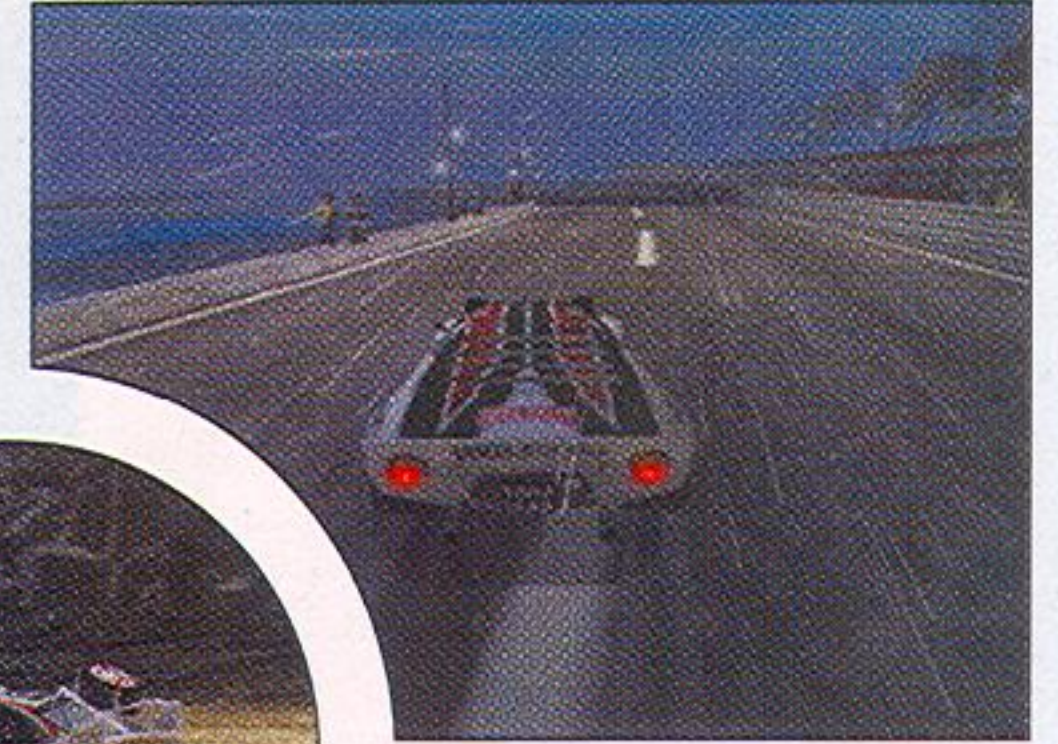
Traseele sunt variate și destul de atragătoare însă nu se ridică

la calitatea grafică din NFS4. În Sega Rally 2 grafica nu are un rol atît de important totuși, aceasta fiind mai mult informativă asupra tipului de teren pe care se desfășoară cursa, iar prin simplitatea ei asigură o fluentă a acțiunii acceptabilă chiar și pe calculatoarele mai puțin dotate tehnic. Terenul este foarte important în jocul venit de la Empire. Pe porțiunile cu macadam mașinile se comportă diferit decît pe cele asfaltate de exemplu. Pe porțiunile cu pietriș este mult mai ușor să iei curbe la viteze mari prin derapaj, lucru care este ușor de realizat printr-o simplă frînare (nu cu frîna de mîna cum am crezut) lucru care poate fi real la o mașină cu transmisie integrală,





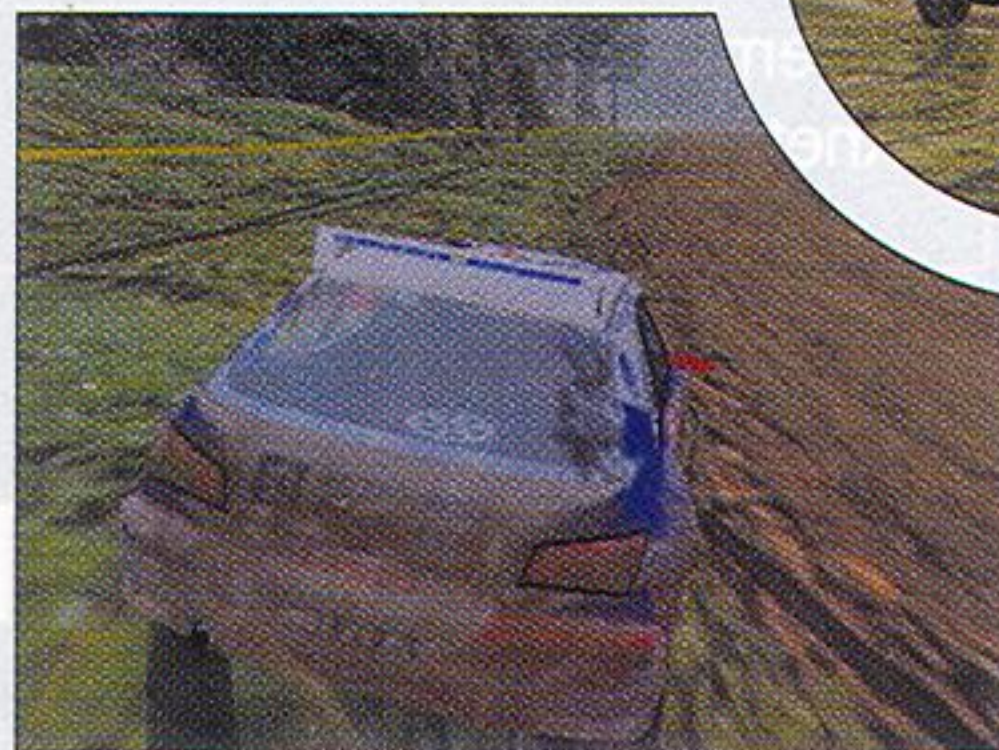
mal, putînd avea loc derapaje. Copilotul anunță din timp aceste porțiuni și poziția lor pe drum. Nu se poate pune problema unei coloane muzicale la Sega Rally 2 pentru că ar fi fost puțin



deși nu am avut șansa să încerc așa ceva pe viu...

Mașinile inițiale sunt în număr de cinci, de la producători renumiți în domeniu, Toyota, Subaru, etc. Ceea ce e important de menționat este faptul că fiecare mașină poate fi "meșterită" înaintea fiecărei curse, în funcție de necesități. Suspensii mai moi sau mai rigide, împărțirea tracțiunii, sunt câteva din opțiuni pe care le aveți la îndemînă pentru a găsi soluția câștigătoare.

În joc, cursa se desfășoară la o viteză nebună, senzația de "a fi acolo" este foarte puternică. Spectatorii de pe marginea drumului aplaudă, fotografiază, fug din porțiunile periculoase

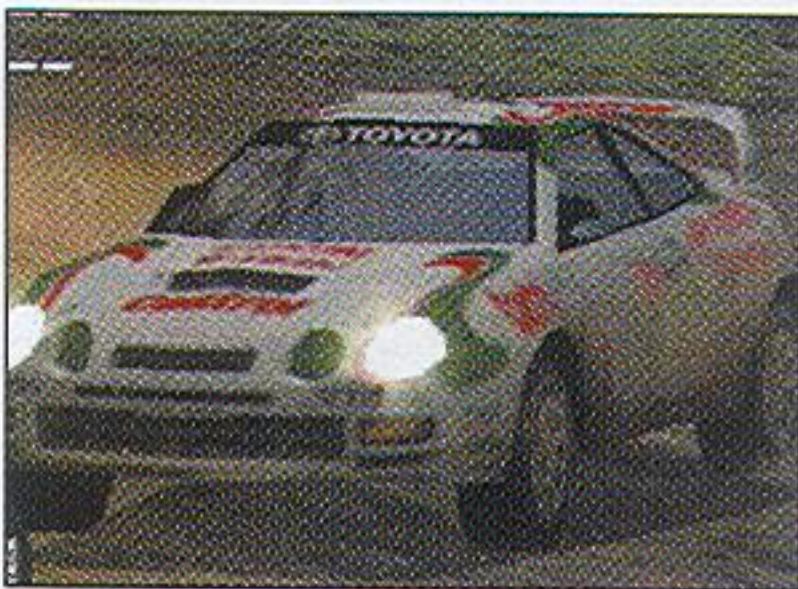


deplasat. Zgomotole din joc sunt însă sugestive pentru tipul acțiunii pe care o întreprinzi (schimbare de viteze, tamponări, etc). Îmi pare totuși rău că nu s-au implementat sunete 3D, ar fi fost o experiență interesantă... Sega Rally 2 suferă dintr-o singură cauză. Este o portare a unui joc de pe consolă pe PC. Dacă vă plac consolele probabil că acest joc o să vă placă destul de mult deoarece nu solicită în mod deosebit. Dar totuși pe un computer se poate mai mult iar Sega Rally 2 cade în păcatul multor jocuri Playstation care nu ating de fiecare dată standardul impus de un PC de calitate.



pentru ei (oricît am încercat nu am reușit să calc nici unul totuși), iar ideea de a crea un copilot sonor este nu numai de atmosferă ci are un rol foarte bine determinat în desfășurarea jocului.

Copilotul anunță din timp tipul de curbe care urmează și modul în care acestea ar trebui abordate (viteză, lungimea porțiunii), însă te informează și asupra unor porțiuni mai speciale de drum. De exemplu în unele zone există formate băltoaci de apă în care mașina nu se mai comportă nor-



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafică bună - Este 3D - Seamănă cu Diablo	Procesor P233/P300 Video Direct3D	Sega Rally 2 NFS 4 Colin McRae's Go2net In timp	8.0 Destul de bun
Minusuri - Nu are elemente originale	Memorie 32 / 64 Mb Hard 200/600 Mb	51 Link Recomandat http://www.empire.com/	

INSERENTI

Softnet	2	Acces Internet
Best Computers	3	Jocuri
VTCD	5	Fabrică Cd-uri
Mediasat	10	Concurs acces internet
Mikro Atlas	11	Componente PC
Happyline	15	Acces Internet
Kappa	18	Acces Internet
GSM Magazin	39	Revista GSM Magazin
Best Computers	45	Componente PC
PC Market	59	Revista PC Market
XtremPC	65	XtremPC
XtremDESIGN	83	Grafică și design publicitar
Xnet	84	Acces Internet

ADRESE UTILE

Mediasat	Bd. Ferdinand nr. 99 București	20.50.650
Kappa	Bd-ul Națiunilor Unite 8, Bl. 104, sc. 3, Et. 1, București	336.57.61
Softnet	Cal. Floreasca 167, București	230.73.60
Best Computers	Bd. Elisabeta, București	312.55.24
Microsoft	-	210.43.93
Sony Overseas	-	224.47.10
Sprint Computers	Str. Romană 28 - 30, Ploiești	044/110.700
Flamingo Computers	Bd. N. Titulescu 121 Cal. Dorobanților 132	231.04.32 222.63.36
Monosit	-	330.23.75
Romsym Data	Str. M. Basarab 64, bl. 110, ap. 42, București, sector 3	323.14.31
KTech	Bd. Nicolae Titulescu nr. 64, București	222.20.36
Mikro Atlas	Miercurea Ciuc- L. Rebreanu 31	066/171745

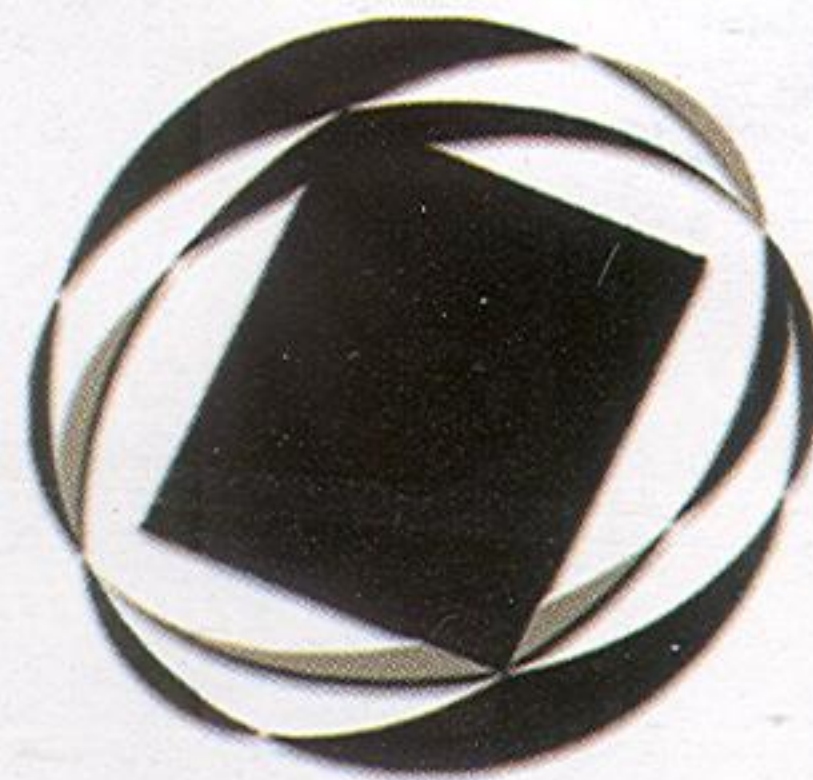
Imagini & grafică

Atenție! Dacă ați realizat imagini deosebite cu orice program de grafică existent și doriți să le vedeți în paginile revistei la viitoarea rubrică dedicată creațiilor cititorilor, trimiteți această imagine pe adresa redacției, pe o disketă. Poza poate să fie în orice format , jpeg, tiff, bmp însă salvată la calitate maximă. Materialele sau manuscrisele expediate devin proprietatea editurii.

**SIGUR
SE POATE MAI BINE!**



**INCEARCĂ SĂ ARĂȚI
EXTREM DE BINE!**



XTREM
Design
conceptie
și design
publicitar

Designul publicitar reprezinta identitatea afacerii dumneavoastra si modul in care sunteti perceputi de catre clientii dumneavoastra si de catre potentialii dumneavoastra clienti.

Designul va departajeaza de celelalte firme de profil, deveniti astfel un concurent important in domeniul dumneavoastra de activitate.

Designul - una din cele mai importante investitii!

094.552.607

Alertă de gradul X

Invazie pe Internet!

Acum ai toate motivele să invadezi Internetul:

- 1) Abonamentul Xnet costă cu **20% mai puțin**.*
- 2) Ai **o lună de probă** în care stai cât vrei pe Internet, **gratis** și fără obligații.*

Xnet face față invaziei

Oricât de mare ar fi numărul de abonați, șansele să sune ocupat sunt foarte mici. Pentru că Xnet, primul furnizor de Internet care folosește extratehnologie, transferă datele prin rețeaua Connex.

Abonează-te la Xnet până la 14 noiembrie!

*Centrul de control al invaziei
e la dispoziția ta zilnic între orele 8:00 și 23:00
tel. *222, 01-302-2222,
e-mail cs@xnet.ro, <http://www.xnet.ro>*

Internetul la puterea X

