

xtremPC

multimedia & hardware

VOODOO 5

3dfx - viteză maximă
fără prejudecăți

3D STUDIO MAX 3

Modelare și animație 3D
de cel mai înalt nivel

TRANSFORM & LIGHTING SAU FILL RATE?

Marii programatori
își spun cuvântul

ULTRA FRACTAL 2

Noua dimensiune
a fractalilor

GALERII XTREME

Cei mai talentați
cititori din țară

DE SĂRBĂTORI, JOACĂ-TE!

Close Combat 4
Revenant
Flanker 2.0
Force 21
Delta Force 2
Rayman 2
Shadow Company
Indiana Jones
The Infernal Machine

ai un ^{original} JOO®
GRATUIT
Abonându-te
pe anul 2000

V-AȚI SĂTURAT DE PROMISIUNI?

IATĂ ATUNCI O CERTITUDINE:

1

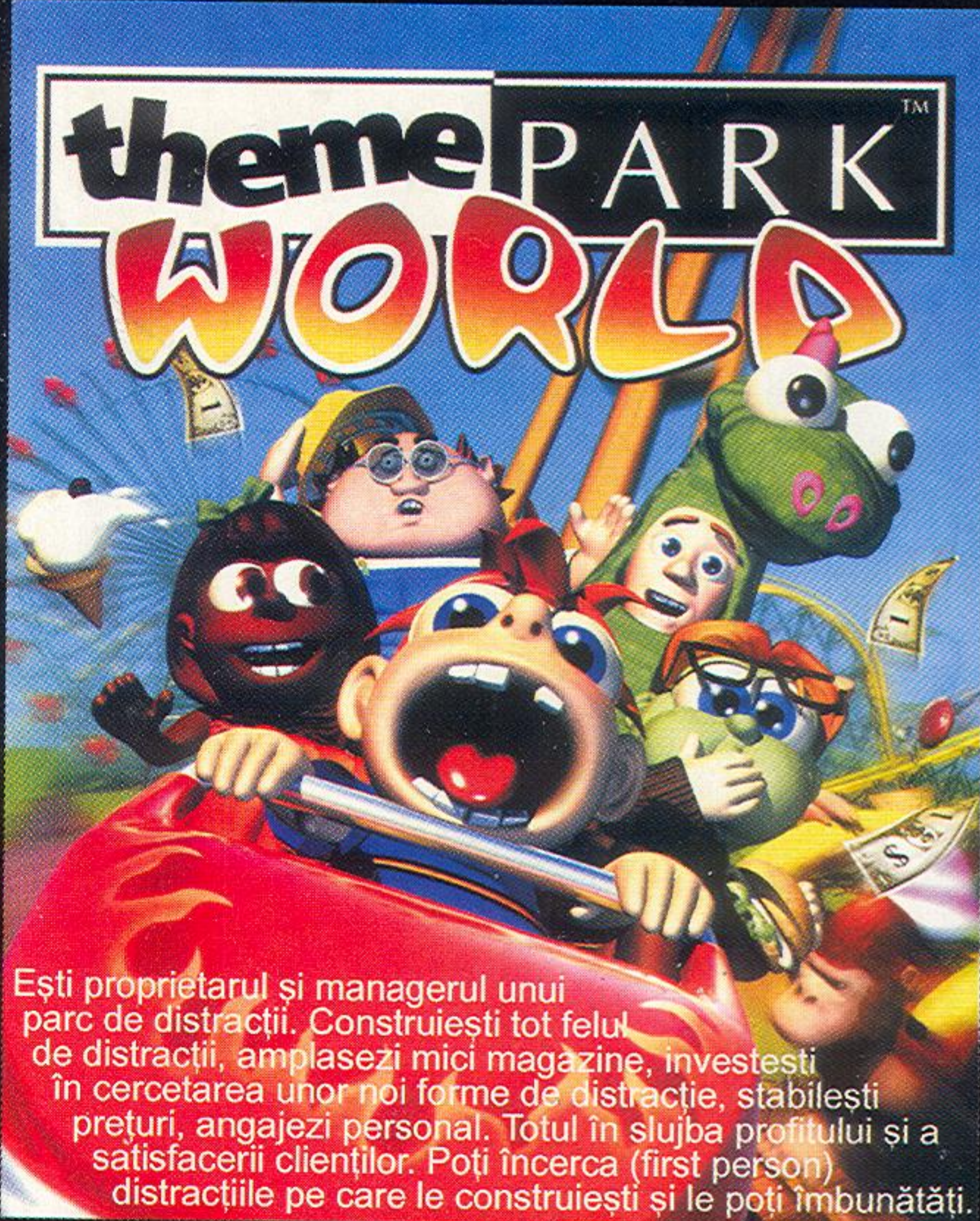
JOC ORIGINAL GRATUIT

pentru fiecare abonat pe 12 luni!



abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!

FA-ȚI UN CADOU DE SĂRBĂTORI



**themePARK
WORLD**

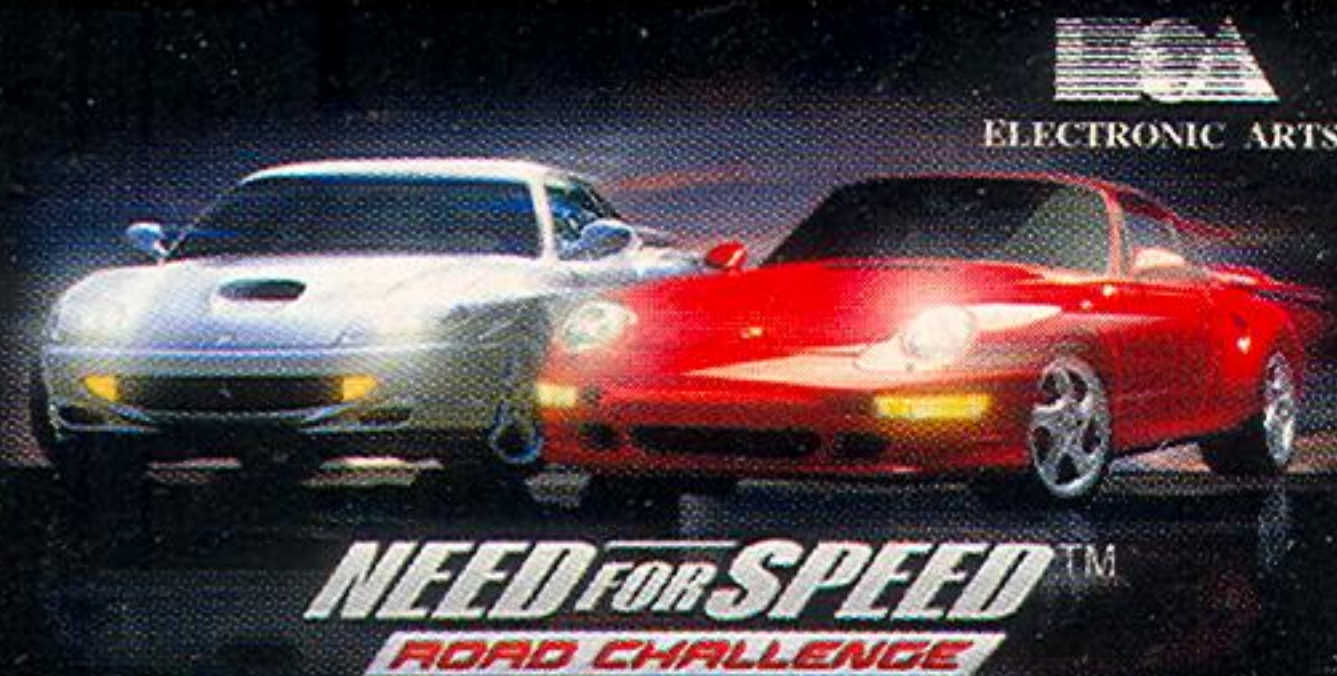
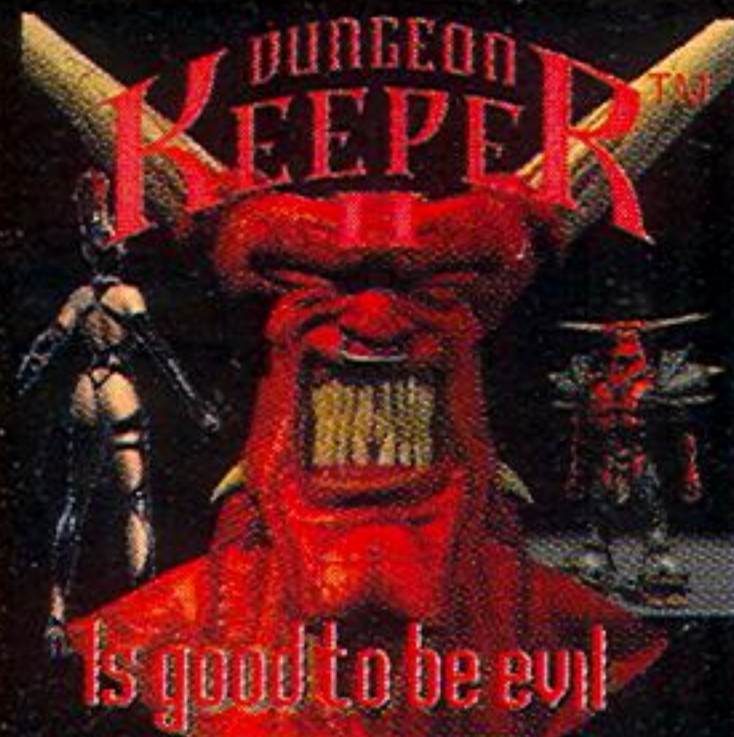
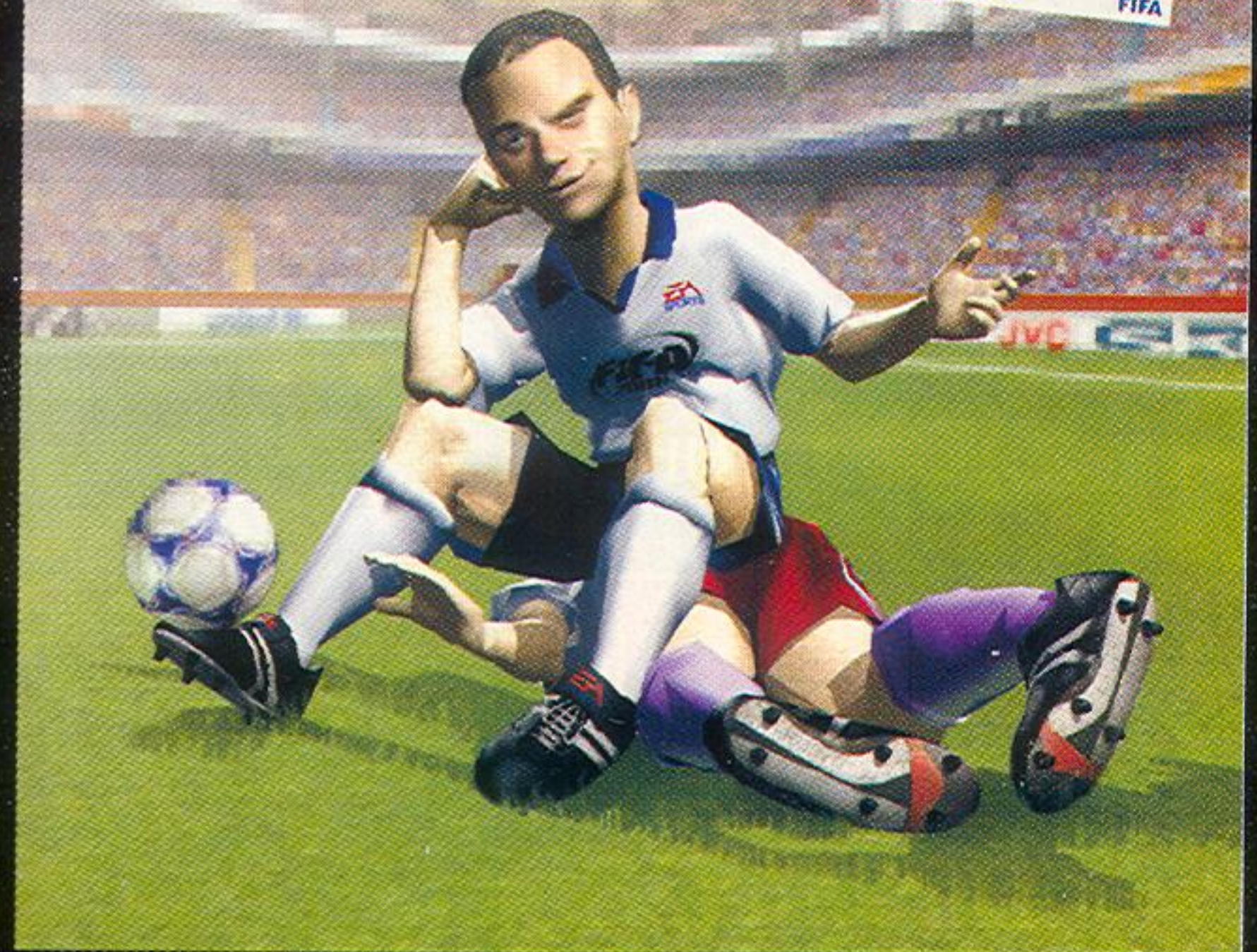
Ești proprietarul și managerul unui parc de distracții. Construiești tot felul de distracții, amplasezi mici magazine, investești în cercetarea unor noi forme de distracție, stabilești prețuri, angajezi personal. Totul în slujba profitului și a satisfacerii clienților. Poți încerca (first person) distracțiile pe care le construiești și le poți îmbunătăți.

Oricare dintre aceste jocuri are cutie și manual în limba română și costă

25,5 \$

prețul nu include TVA

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 durtățile fotbalului sînt prezente.



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

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.

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

best
computers

Nume și prenume _____

Adresa exactă _____

Numele jocului _____

Nr. chitanță _____



CUPRINS

Xtrem Xplorer

Internet/Știri	6	Despre Dungeon Keeper 2 și 3	14
.plan Update	10	Forum Xtrem	16
Comunicare alternativa	12	Binary 99	18

Multimedia

Wave flow	20	Color Pilot	27
Mix vibes	21	Seejaysoft Gypsee 1.2	27
Poser 4	22	The complete home office solution	35
Terragen	24	Ultra Fractal 2.0	30
Face Factory	25	3D Studio Max 3.....	32
FormZ3.....	26	Galerii Xtreme	36

Hardware

Voodoo 4 & Voodoo 5	38	Intel i820	46
Transform & Lighting sau Fill Rate?	42	Attack Throttle	47
Force Feedback/Millennium 3D/Rage 3D ...	44	Thrustmaster FF/ Thrustmaster FC	48
Frag Master	45		

Avanpremiere

Ultima IX Ascension	50	This is Football	57
Spec Ops 2	53		

Prezentari

Close Combat 4	58	Shadow Company	72
Revenant	60	Chessmaster 7000	74
Armored Fist 3	62	Nerf Arena Blast	75
Rayman 2	64	Delta Force 2	76
Flanker 2.0	66	Indiana Jones: The Internal Machine	78
Omikron: The Nomad Soul	70	Prezentari Playstation	80

XtremPC Numărul 6
Design copertă: XtremDesign

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

Web: <http://www.xtrempc.ro>

REDACTOR ȘEF Camil Perian
ȘIRI Marius Neacșa/Cristi Radu
HARDWARE Cristi Radu/Dan Dimitrescu
INTERNET/HARDWARE Alex Bartic
MULTIMEDIA Remus Gradin
 Adrian Dorobat
JOCURI/DIVERSE Dragos Inoan
 Dan Dimitrescu și ceilalti
CONSULTANT FINANCIAR Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE Sebastian Bob

MARKETING 092518533
PAGINĂ WEB Softnet

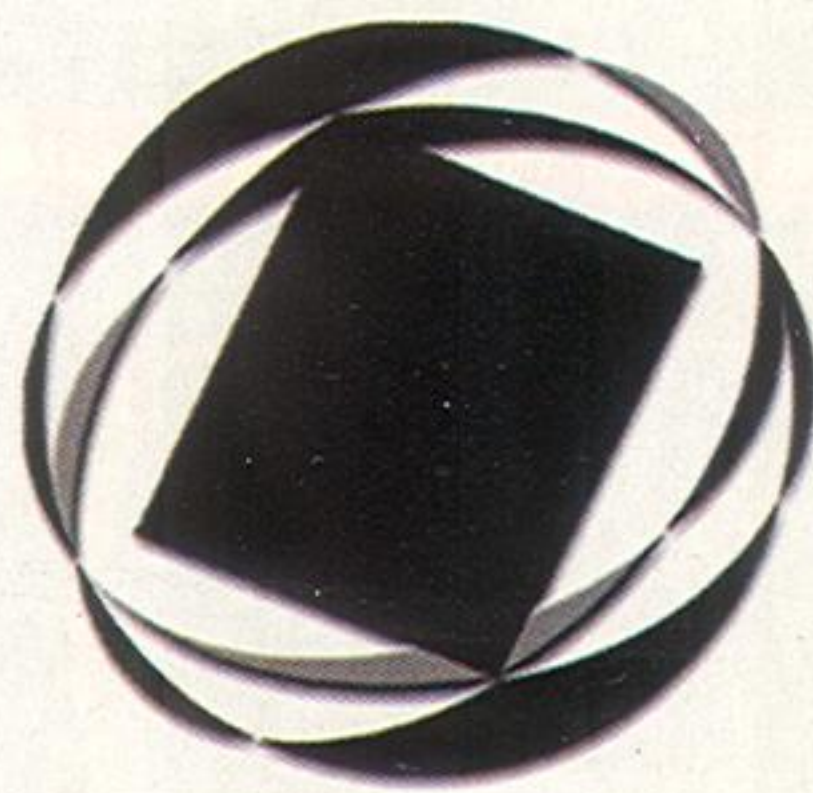
XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Puskin 18. Drepturile asupra numelui și siglei XtremPC aparțin Romas Comercial SRL. Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor. Vă vom prinde oriunde v-ați afla.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

**SIGUR
SE POATE MAI BINE!**



**INCEARCĂ SĂ ARĂȚI
EXTREM DE BINE!**



XTREM
Design
concepție
și design
publicitar

Designul publicitar reprezintă identitatea afacerii dumneavoastră și modul în care sunteți percepuți de către clienții dumneavoastră și de către potențialii dumneavoastră clienți.

Designul va departaja de celelalte firme de profil, deveniți astfel un concurent important în domeniul dumneavoastră de activitate.

Designul - una din cele mai importante investiții!

094.552.607

CUPRINS

- **A3D merge spre 3.0**
- **Intel și AMD vor avea din nou concurență?**
- **Un super mousepad Logitech**
- **Primul DVD reinscriptibil**
- **Digital Video Broadcasting Project**
- **Microsoft renunță la suportul OpenGL în Windows 2000**
- **Studio fotografic la domiciliu**
- **Quake 3 apare mai devreme**
- **Ultima Ascension grăbit spre piață**
- **Laptop-urile se îmbunătățesc grafic**
- **Mouse cu force feedback**
- **Coppermine-ul are probleme**
- **Televizor pe telefonul celular**

Crăciunul - o zi sub amenințare virtuală

O nouă amenințare se profilează la orizontul net-ului: W97M.Prilissa.A, un virus macro pentru Word 97. Acesta dezactivează setarea de protecția împotriva virusilor și pentru confirmare a conversiei la deschidere și șterge lista cu ultimele fișiere deschise, apoi monitorizează data sistemului pentru a acționa pe 25 Decembrie când, după afișarea mesajului: "Vine... Vide... Vice... Moslem Power Never End... You Dare Rise Against Me... The Human Era is Over, The CyberNET Era Has Come!!!" se declanșează dezastrul: virusului rescrie fișierul AUTOEXEC.BAT cu o comandă de formatare a Hard-disk-ului, la următoarea pornire sistemul afișând numai "Vine... Vide... Vice... Moslem Power Never End... Your Computer Have Just Been Terminated By -= CyberNET -= Virus!!!" . Virusul se autoreproduce prin atașarea unui fișier infestat la un mesaj e-mail transmis prin MS Outlook la primele 50 de adrese din address book cu subiectul "Message From (utilizator Office 97)" și cu conținutul: "This document is very Important and you've GOT to read this!!!". Mai bine nu primești nimic de Crăciun decât o asemenea pacoste!

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

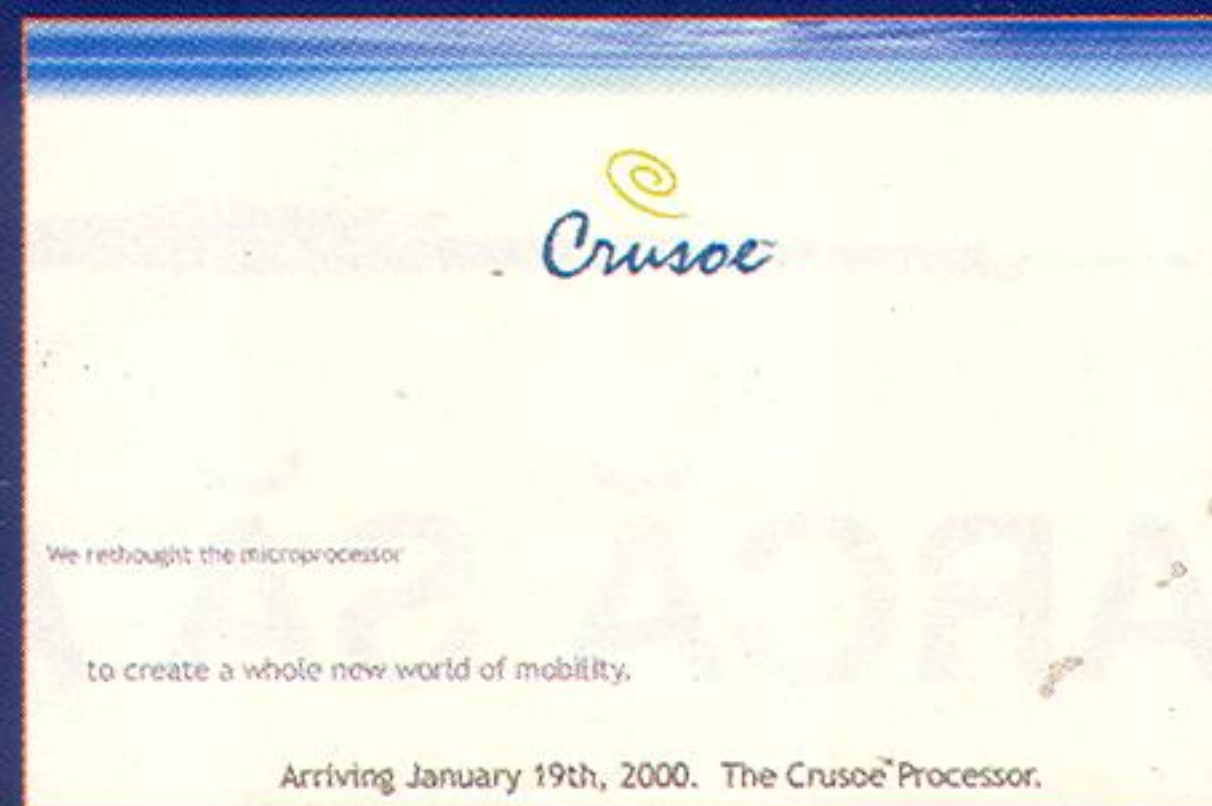
INTERNET

A3D merge spre 3.0

Deși nu este gata pentru publicul larg, versiunea 3.0 a API-ului de la Aureal a fost trimisă dezvoltatorilor, printre care id, Shiny, EPIC. Aceasta înseamnă că noile titluri *Quake Arena*, *Messiah* și *Unreal Tournament* vor dispune de noile facilități A3D: reverb geometric, surse de sunet volumetrice, Dolby Digital și decodare MP3. Aceste facilități merg pe chip-urile Vortex 2 dar prin emulare software, ele fiind accelerate hardware numai în noile *Vortex2 SQ3500 Turbo*. SDK-ul va fi realizat în scurt timp, iar Aureal apreciază că toți dezvoltatorii vor trece în totalitate la versiunea 3.0 datorită faptului că noile funcții ale API-ului sunt ușor de folosit.



Intel și AMD vor avea din nou concurență?



Noi veniți încerca să atace pozițiile Intel și AMD pe piața procesoarelor SOHO. VIA, ce recent a achiziționat fostul producător de procesoare Cyrix, va lansa la sfârșitul lui Ianuarie 2000 o serie de procesoare ieftine la frecvențe de 433, 466 și 500 MHz. Procesoarele, numite *Joshua*, vor fi compatibile cu plăcile proiectate pentru procesoarele Celeron ceea ce le conferă statutul de primele clone de Celeron.

Un al doilea proiect îl are în prim plan pe Linus Torvalds, unul dintre copiii teribili ai IT-ului, realizator al Linux-ului. S-ar putea ca unii dintre voi să știe că lucrează acum pentru o companie din Silicon Valley cam secretească: *Transmeta Corp*. Ce fac ei acolo? Un nou procesor, denumit *Crusoe* despre care se vor spune mai multe prin Ianuarie, pe 19, după cum anunță chiar pe site-ul lor. Procesorul este destinat în special platformelor mobile și dacă Linus nu s-a schimbat prea mult, Intel și AMD sunt în pericol!

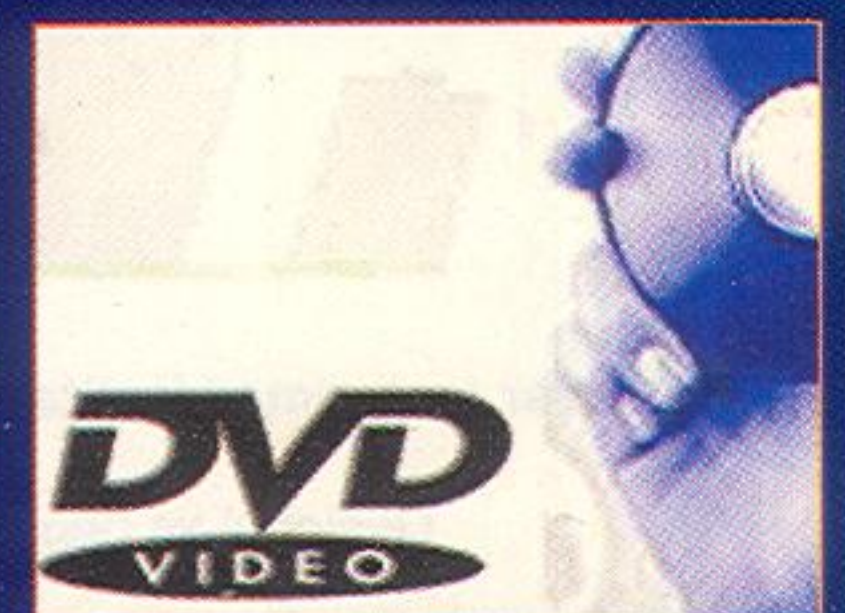
Un super mouse pad Logitech



Deși poate pareă cu adevărat ciudat, unul dintre domeniile care promite că se va revolutiona este cel al mouse pad-urilor. După ce mouse-urile au atins un nivel destul de ridicat, se pare că piedica majoră din calea Quaker-ilor a devenit mousepad-ul ce se murdărește îngrozitor și nu permite o aderență prea bună timp îndelungat. Tehnologia ce sta la baza acestui mousepad *Logitech* este mai veche și aparține firmei 3M. Ea constă în crearea unei suprafețe asemănătoare unei zone cu dealuri la nivel microscopic, dealuri între care intră clasică mizerie creată de mouse în timp ce bila se învîrte pe echivalentul microscopic al vîrfurilor de deal. În plus, mousepad-ul este dotat cu un suport foarte bun care permite o excelentă aderență la birou, aceasta fiind de altfel principala îmbunătățire adusă de *Logitech*. Partile rele ale acestui tip de mousepad sunt în primul rînd că odată cu umplerea spațiilor dintre dealuri el devine nefolositor și în al doilea rînd prețul care va fi în jur de 15\$.

Primul DVD reinscriptibil de la Pioneer

Primul DVD recordable a fost anunțat. Pioneer sunt "pionierii" acestei inovații care va fi lansată în primăvara anului viitor în America de Nord și Europa și chiar din iarna aceasta în Japonia. Unitatea ce va permite înregistrarea video de peste 6 ore va fi lansată pe data de 3 Decembrie la un preț de 2.399\$, CD-ul pentru această unitate urmînd a costa 28.79\$. Estimările Pioneer sunt de 30.000 de unități vîndute în Japonia pîna în Martie 2000.



Digital Video Broadcasting Project (DVB)



Proiectul Digital Video Broadcasting (DVB) adună la un loc 250 de companii europene din domeniul televiziunii, operatorilor de cablu și alte "ocupatii" ce țin de broadcasting în general și are ca obiectiv realizarea unei "multi-media home platform" pentru integrarea televiziunii digitale. Aceasta înseamnă posibilitatea recepționării de programe (cu conținut de televiziune sau alt conținut) pe aparate TV compatibile DVB sau pe PC-uri multimedia.

Forma digitală a transmisiei presupune un plus de calitate, o varietate sporită a conținutului multimedia difuzat și interactivitate. Toate acestea se concretizează în posibilitatea implementării unor servicii noi: **video-on-demand** sau **e-commerce**.

Este evidentă necesitatea realizării unei compatibilități între transmisie și recepție pentru a se evita probleme în afișarea incorectă (sau deloc) a conținutului transmis. Problema este asemănătoare cu cea din lumea Internet-ului: compatibilitatea interplatformă, iar DVB a adoptat aceeași soluție: **tehnologia Java!** Asta înseamnă că fiecare receptor va încorpora pe lângă sistemul de operare propriu (chiar așa: televizor cu sistem de operare) o componentă software ce va realiza interfața între acesta și conținutul **transmisiei (Java)**, în mod asemănător cu browser-ele pentru web ce folosesc tehnologia Java pentru a putea afișa conținutul paginilor de web indiferent de platforma pe care rulează. Europeanii vor avea astfel posibilitatea să folosească serviciile mai multor companii cu un singur aparat, beneficiul fiind de ambele părți. Sun (furnizorul tehnologiei Java) este foarte încântată de colaborarea cu DVB ce îi aduce puncte valoroase în competiția cu Microsoft și Hewlett Packard pentru obținerea colaborării cu varianta americană a DVB: **OpenCable**.

World War 2 Online avansează

World War 2.0, promițătorul simulator on-line de la Playnet, va intra în teste publice. După cum era de așteptat, au fost lansate câteva imagini noi, care atestă calitatea modelării vehiculelor de la sol și a personajelor umane.



Concurs

1. Cel mai bun site personal
2. Concurs tehnic
3. Cele mai interesante site-uri de pe Internet
4. Cea mai interesantă idee de aplicație nouă pe site-ul Kappa

participa și tu:
<http://domino.kappa.ro>
aici găsești tot!

marele premiu
1.000.000
lei
 ... și multe alte
 premii atragătoare

Site-ul luptătorilor

Cei dintre voi cu acces internet și predispoziție pentru jocuri de luptă vă veți bucura să aflați de existența unui site care vă este dedicat. Site-ul www.fighters.net este un site dedicat numai jocurilor de luptă. El conține prezentări, avanpremiere, știri, coduri ca și un forum unde puteți discuta cu alți pasionați ai genului. În caz că astfel de jocuri sunt pasiunea ta, acesta este locul pe care îl cauți.



O cameră cât un apartament

Camerele digitale au început să devină o modă chiar dacă în momentul de față prețurile lor sunt prohibitive pentru simplul utilizator, o cameră profesională costând în jur de 1000\$. Cu toate acestea Canon a pregătit în jurul sumei de 700\$ modelul Canon Powershot S10, o excelentă soluție pentru fotografia digitală de înaltă calitate. Încadrându-se în categoria de 2.1 Megapixeli ceea ce reprezintă o rezoluție de 1600 x 1200 în capturarea de imagini, Powershot S10 oferă o calitate deosebită în captură având 3 nivele de imagine: Super Fine, Fine și Normal.

Camera beneficiază de un zoom digital 4X ceea ce o face una dintre cele mai atractive oferte pentru categoria compact, asta reprezentând o cameră mică în jurul greutății de 300 grame putând să facă zoom de la 35 mm la 70 mm. Acest model nu beneficiază de focus manual însă opțiunea Macro poate fi folosită pentru fotografii de la 12 mm. Stocarea imaginilor se face pe un standard CompactFlash, un astfel de card de 8 Mega fiind livrat împreună cu camera.



Microsoft renunță la suportul OpenGL în Windows 2000

Deși iarăși se pare că Microsoft încearcă să promoveze DirectX-ul ca singura alternativă pentru grafică de mare performanță, OpenGL-ul nu va muri ci din contra va deveni și mai puternic. Până în Windows 98 suportul pentru OpenGL însemna de fapt emularea în software a API-ului pentru toate aplicațiile care aveau nevoie de el. Fahrenheit, proiectul care urma să unifice OpenGL-ul cu DirectX-ul era singura concesie pe care Microsoft o făcea OpenGL-ului pentru accelerarea hardware a acestuia. De câteva luni bune deja, Fahrenheit este un proiect mort, inginerii de la SGI retragându-se, toate eforturile concentrându-se acum pentru îmbunătățirea DirectX pe de o parte și OpenGL pe de alta. Ceea ce e bine fiindcă e bine să existe concurență și nu monopol.

OpenGL-ul va exista totuși în Windows 2000. Fiecare producător de plăci video importante (3dfx, nVidia, Matrox) va include drivere pentru OpenGL, conform specificației SGI. Și asta deoarece lumea are nevoie de OpenGL: este singura modalitate de lucru în programele de grafică high-end (Maya, 3dsmax, AutoCAD), cel mai reușit joc din punctul de vedere al graficii (Quake3) merge în OpenGL, iar lista ar putea continua...

Hewlett Packard mută studioul fotografic în casa fiecăruia

Chiar dacă nu realmente un studio fotografic, viitoarea imprimantă de la Hewlett Packard beneficiază de tehnologia PhotoREt pe mai multe straturi pentru imprimarea fotografiilor la o rezoluție de 600X600 dpi pe orice tip de hârtie, cea fotografică fiind cea recomandabilă.

HP PhotoSmart P1100 permite atasarea unei camere fotografice digitale direct la imprimantă făcând inutilă prezența PC-ului. Pozele sunt astfel imprimate imediat, în orice loc vă aflați și la o calitate excepțională. PhotoSmart va avea o viteză de printare de 10 ppm color și o memorie de 8 MB. Chiar dacă nu este încă disponibilă, timpul până la apariția ei în magazine se numără în zile.



Quake 3 apare mai repede.



Deși lansarea oficială a jocului a avut loc pe 12 decembrie, Quake 3 Arena a plecat din noiembrie la multiplicat. Graba se datorază în mare parte ieșirii pe piață a Unreal Tournament-ului care amenință să-și adjudece toate vânzarile. Astfel, în unele magazine Quake 3 a apărut încă din data de 3 decembrie, iar în timp ce pe 12 id-ul spargea sticle de șampanie la petrecerea de lansare, pe net începuseră să apară clasamente ale celor mai buni quaker-i.

Ultima IX Ascension grăbit pe piață

Febra lansărilor rapide i-a cuprins și pe cei de la Origin Systems, aceștia lansând îndelung așteptatul Ultima 9, ultimul din serie, mult prea repede. Problema provine de la faptul că mai repede nu înseamnă întotdeauna mai bine.

U9 are mari probleme pe plăcile grafice care folosesc Direct3D-ul, mișcarea fiind foarte lentă. Jocul a fost scris inițial doar pentru glide, ceea ce e de înțeles datorită ușurii de programare, de neînțeles fiind însă neglijarea DirectX-ului sau OpenGL-ului care oricum au o bază mult mai largă de instalări. Surse din interiorul echipei de programatori, care au dorit să-și pastreze anonimatul, au dat vina pe EA care a pus o condiție de genul: "totul sau nimic pe data de X", având în vedere apropierea sărbătorilor de iarnă.

Dacă nu aveți un calculator puternic sau placă grafică de la 3dfx mai bine mai așteptați câteva zile până apare un patch oficial, care trebuie să pună la punct câteva scapări și performanțele D3D. Una dintre primele prezentări de pe Internet ale acestui joc a fost cea a site-ului Adrenaline Vault (www.avault.com) care din cauza problemelor i-a oferit jocului scorul de 50%.



Laptop-urile își vor îmbunătăți și partea grafică

16 Mb este ținta spre care se merge acum în materie de memorie pentru plăcile grafice

destinate calculatoarelor portabile. Firma Silicon Motion, producătoare de soluții grafice pentru laptop-uri, a anunțat următorul chipset grafic pe care planuiește să-l lanseze: Cougar3DM. Device-ul va avea încorporată accelerare DVD alături de un TV encoder și va avea un consum foarte redus de curent pentru a permite folosirea LCD-ului de 0.5 w.

Mouse cu force feedback de la Logitech



Recent anunțat, mouse-ul cu **force feedback** este ultima realizare în materie de tehnologie și implementare a acesteia de către firma **Logitech**. Proiectul a debutat în momentul în care Logitech a realizat că mouse-ul este totuși unul dintre cele mai folosite controllere în jocuri și că orice gen, începând cu 3D Shooter și terminând cu sporturi pot beneficia de force feedback prin intermediul său.

Mouse-ul **force feedback Logitech** va putea fi folosit pe lângă jocuri și în orice tip de aplicații, el răspunzând "activ" la trecerea peste butoane, icon-uri sau dintr-o fereastră în alta. Pentru o utilizare cât mai convenabilă mouse-ul va avea conectare USB și plug & play. În pachetul mouse-ului sunt incluse și 3 jocuri complete: RailRoad Tycoon 2 Gold, Gruntz și Heavy Gear 2. Pretul acestuia este de 100\$.

Coppermine-ul de la Intel are o mică problemă

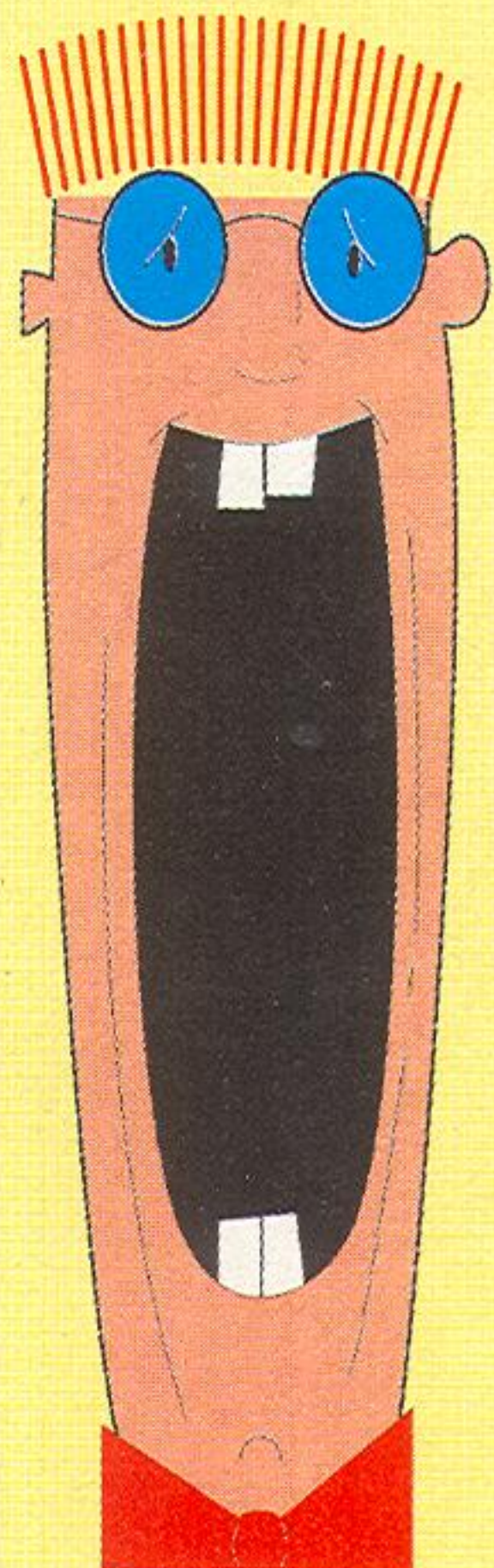
Un procent de aproximativ 2% din noile procesoare **Coppermine** de la Intel au un bug declarat chiar de producători. Este vorba despre **încetinirea procesului de boot** pe unele calculatoare și chiar necesitatea de a boot-a de 2 ori la rând pentru a reuși să pornești calculatorul. Chiar dacă acest bug a fost clasificat ca insignifiant pentru end-user de către firma Intel, unul dintre cei mai mari vânzători mondiali de sisteme, firma **Dell**, a încetat temporar livrarea pînă cînd va efectua în propriile laboratoare teste asupra procesorului.

Televizor pe telefonul celular

Firma **Samsung** a anunțat lansarea în curînd de telefoane celulare pe care vor putea fi văzute programe TV. Deși pare cu adevărat incredibil, modelul **SCH-M220** va avea un display de 1.8" **TFT LCD**, mărime cam de 2 ori mai mare decît a unui telefon celular standard. Surprinzător, această importantă facilitate nu va însemna și un consum sporit pentru baterie, aceasta avînd un timp de standby de 180 de ore, timp de vorbit 170 de minute sau timp de vizionat tv de 200 de minute.

Unreal Tournament la maxim

www.gamecenter.com este unul dintre site-urile de gaming puternice și cu influență de pe Internet. Acum numai cîteva zile, Gamecenter a fost unul dintre primele site-uri care au postat un review la Unreal Tournament. Scorul oferit? 100%. UT este considerat ca cel mai bun 3d Shooter la ora actuală, punctele sale forte fiind grafica, design-ul nivelelor, AI-ul foarte puternic, modurile de joc și balansul realizat între arme. Mai pe scurt...toate aspectele sale sunt puncte forte. Alături de scorul oferit de Gamecenter și alte site-uri au cotate Unreal Tournament ca cel mai bun joc de gen la ora actuală oferindu-i numai scoruri de la 92% în sus. Sfatul nostru? Repede, pe el.



THE NET ADVANTAGE
HappyLine

Acces pe **INTERNET** la prețuri cuprinse între 65.000 și 590.000 lei (TVA inclus)
Prețuri în lei, garantate pînă la 30 aprilie 2000

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 durata este mai mare cu 25%

✓ Nu se percepe taxă de instalare pînă la sfîrșitul 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

.PLAN UPDATE

O nouă lună și lumea stă în continuare destul de calmă. LithTech 2 avansează și Carmack lansează demo-ul de Q3Test.



.PLAN UPDATE

Nume: Mike Dussault

Firmă: Monolith

Pozitie: Programator

Proiect: Lithtech 2

S-au mai întâmplat câteva lucruri interesante în ultimul timp cu engine-ul LithTech 2. Cel mai important lucru este totuși ca s-au anunțat câteva jocuri care au la bază acest engine, unul din ele fiind chiar un RPG, ceea ce dovedește modernitatea și adaptabilitatea LithTech 2. Detaliile tehnice noi sunt:

-suport pentru S3 Texture Compression.

Deși acest suport este prezent în DirectX7, trebuie, înșă, modificări pentru OpenGL și Glide, precum și sculele necesare editării texturilor comprimate.

-suport quadtree complet integrat în engine.

Probabil va întrebați înșă ce înseamnă quadtree... ei bine exista mai multe modalități de a reprezenta pe ecranul monitorului o zonă dintr-un nivel. Cele mai cunoscute și moderne metode sunt BSP-trees și oct-trees. Despre BSP ati auzit poate deoarece este formatul fișierelor care contin nivelele din Quake. BSP-urile sunt foarte eficiente pentru spații închise (nu intru în detalii de programare aici), de genul celor din Blood2, Quake, Half-Life. Pentru nivele de joc care se desfășoară în exterior (BattleZone, Ultima 9, Tribes) BSP-urile nu sunt tocmai bune, datorită modului în care este descrisă lumea virtuală a jocului. Oct-trees sunt mult mai indicați pentru spații deschise. În esență se considera poziția jucătorului în interiorul unui cub cu dimensiuni constante. Toată lumea virtuală

în care are loc acțiunea este împărțită în alte cuburi de aceeași dimensiune, astfel încât cubul în care se află jucătorul este acoperit în permanență de alte 8 cuburi virtuale din toate direcțiile. În funcție de direcția de privire, motorul grafic al jocului desenează doar obiectele care se află în cuburile vizate direct, ajungându-se astfel la creșteri substanțiale de viteză. Oct-trees mai au și alte avantaje, cele mai importante fiind legate de iluminatie. Quad-trees, metoda folosită în LithTech 2 este o simplificare a procedurii Oct-trees, mult adaptată spațiilor deschise.

-toate obiectele sunt adaptate folosirii quad-trees. Asta înseamnă ca obiectele pot fi adăugate în timpul jocului și mutate dintr-o zonă în alta fără restricții. Alocarea memoriei pentru aceste obiecte se face mult mai eficient, într-o zonă continuă care poate fi optimizată corespunzător.

-LOD-ul (Level of Detail) a fost reimplementat. În Blood 2 se folosea un LOD dinamic în genul MRM (Multi Resolution Mesh) în sensul că obiectele își schimbau numărul de poligoane în timpul jocului în funcție de puterea de calcul a calculatorului. În sistemul actual, LOD-ul este precalculat înainte de rulare, obținându-se astfel o marire de viteză și evitarea defectelor de reprezentare a texturilor.

-sistemul de generare a umbrelor a fost mult îmbunătățit, utilizându-se în continuare masiv light-maps-urile. Multi-texturing-ul rămâne se pare un atribut important la plăcile video.

-sunetul poate avea fișiere sursă comprimate în format MPEG3 și ADPCM care pot fi prelucrate în timp real.

.PLAN UPDATE

Nume: Mike Werckle

Firmă: HumanHead

Pozitie: Animator

Proiect: Rune

Rune este dezvoltat pe motorul grafic de la Unreal. Asta nu înseamnă că HumanHead vor aștepta îmbunătățirile pe care Epic le va aduce motorului grafic, ci aduc chiar ei lucruri noi. Printre acestea se numără:

-animație scheletică în timp real ceea ce înseamnă o mișcare a personajelor mult mai naturală

-LOD, continuu în timp real. Probabil implementat mai bine decât în LithTech 2, cu penalizarea de viteză de rigoare.

-sistem de generare a umbrelor în timp real foarte avansat.

În ceea ce privește jocul:

-sistemul de reintroducere a inamicilor în joc (respawn) este gândit în așa fel încât să nu devină neverosimil. AI-ul personajelor va dicta numărul și locul în care acestea vor apărea din nou.

-în Rune nu se vor folosi arme cu bataie lungă. Se vor putea face atacuri la distanțe relativ mici prin aruncarea armei folosite la un moment dat, înșă va trebui să o recuperezi.

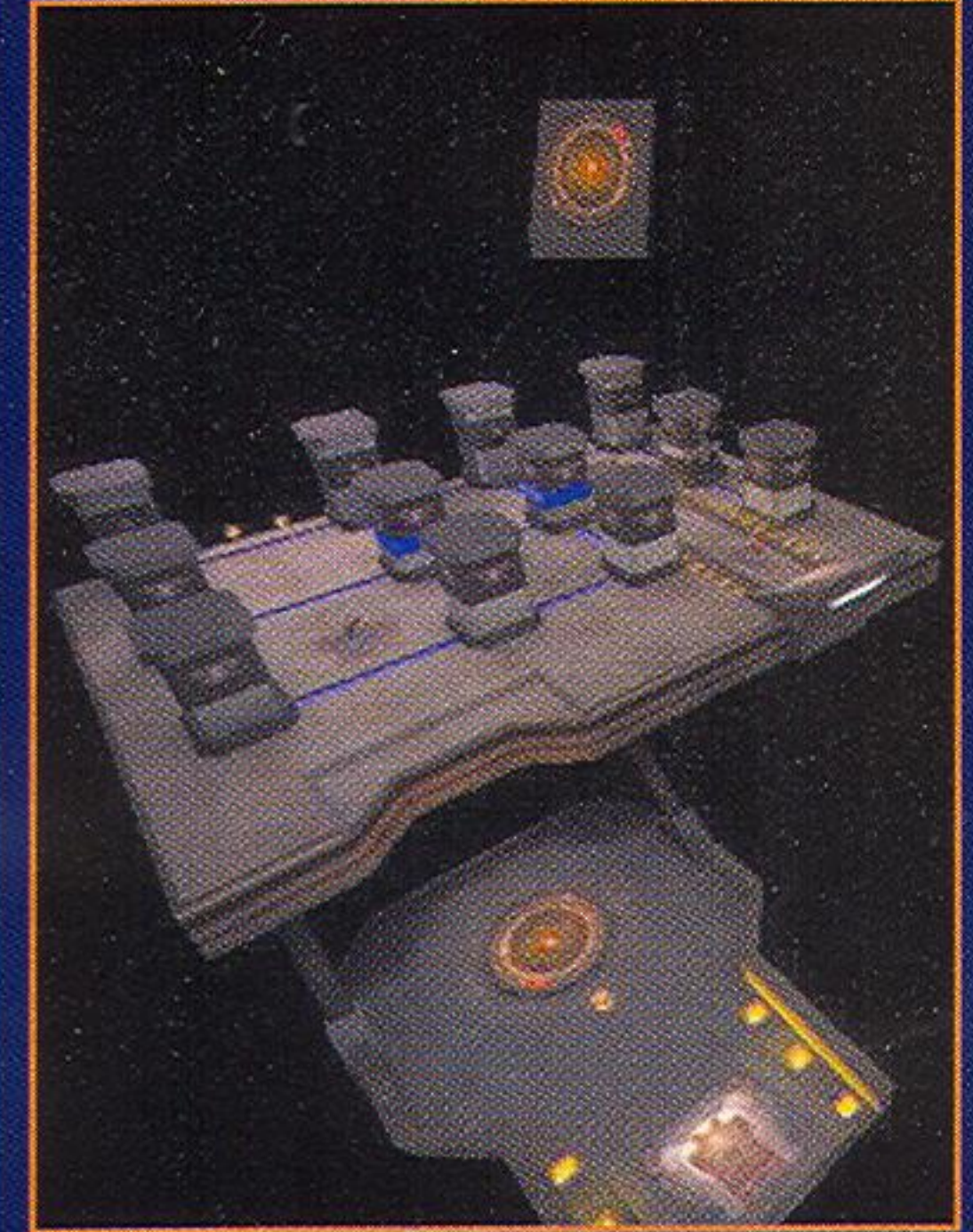


.PLAN UPDATE

Nume: John Carmack
Firma: Id Software
Poziție: Programator principal
Proiect: Quake 3 Arena

Quake 3 este gold! Cu alte cuvinte în momentul de față ne jucăm la Demo însă jocul este la multiplicat și a apărut deja pe piață în unele locuri mai însoțite.

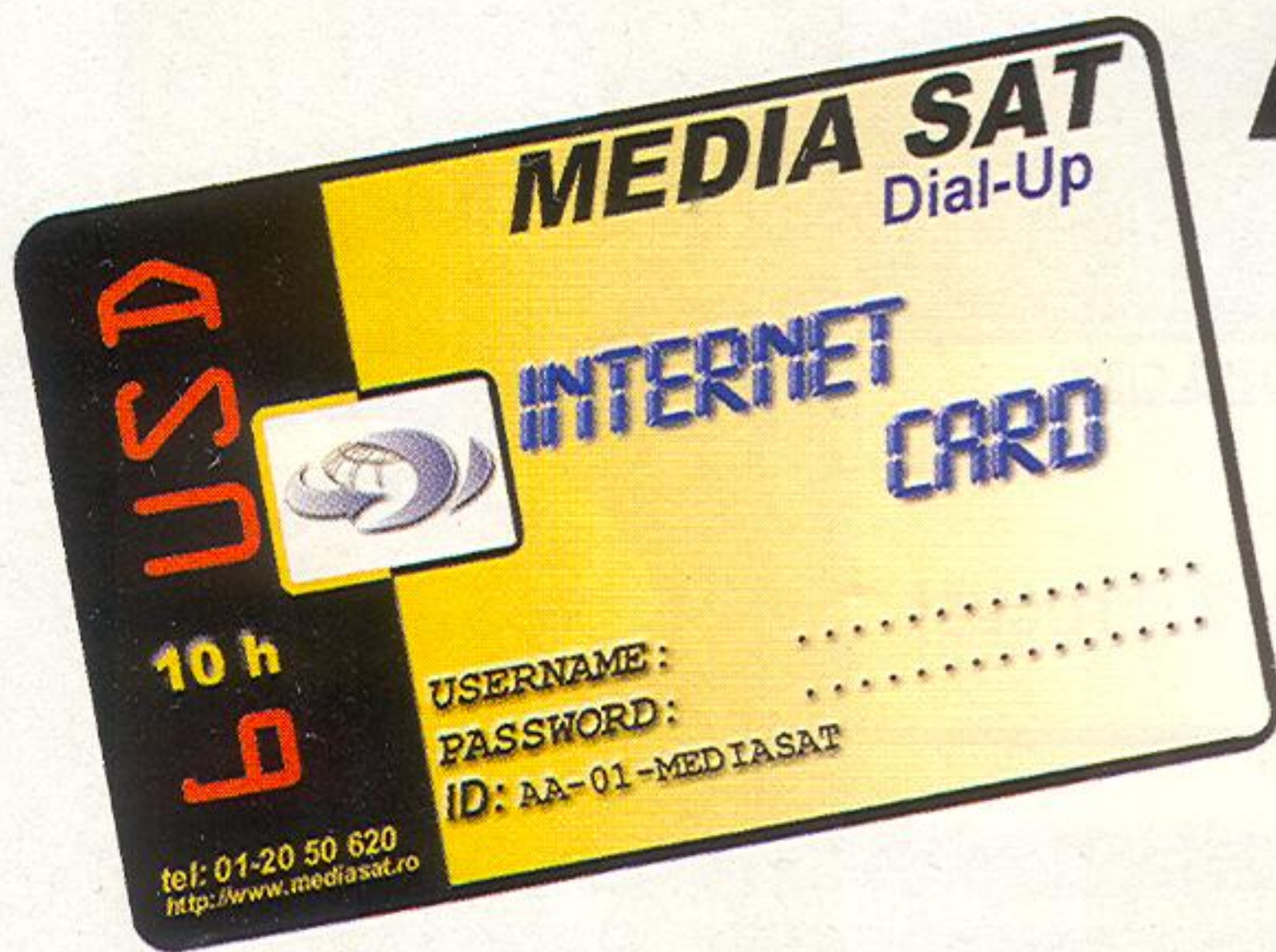
Ultimele modificări sunt de fapt doar îndreptări ale bug-urilor observate în săptămânile de test și optimizări ale codului. Q3A va merge și pe Mac-uri și pe Linux, existând deja demo-uri pentru aceste sisteme, însă dacă aveți un Mac cu o viteză a proce-



sorului mai mica de 266 Mhz mai bine renunțați. Deja în varianta 1.09 a DemoTest-ului Q3 demonstrează că este o competiție serioasă pentru Unreal Tournament. Grafica este superbă, bot-ii se mișcă foarte bine, fiecare având propriile caracteristici, armele sunt mult mai bine realizate, în special RailGun-ul care nu mai are raza aceea împrăștiată care nu avea nici un efect pînă la urmă. Armele se schimbă mai repede puțin decît în Q2 însă nu chiar ca în Q1 ceea ce va

atrage și va împaca probabil fanii înrați ai celor 2 variante. Există cîteva lucruri implementate în joc dar care nu vor apare oficial, cum ar fi grapple (cîrligul legat de sfoară.. n-am găsit altă traducere..) care poate fi activat cu "give grapple" din consolă. Mai există și alte comenzi, dar așteptăm o versiune finală ca să fim siguri pe ce avem. Tot ce pot să spun este că toată lumea joacă Q3Demo în momentul de față. Dacă o ține calculator desigur...

ACCES INTERNET



10 h = 6 USD*

*Pretul nu include TVA

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: 20.50.633
Fax: 20.50.655
E-mail: office@mediasat.ro
<http://www.mediasat.ro>

Subject
Programe comunicare
Număr
3
Redactor
Alex Bartic

COMUNICARE ALTERNATIVA

Forumurile au luat avânt în ultimii doi ani de zile și oferă o modalitate asemănătoare de comunicare, e-mail-urile fiind înlocuite aici cu mesaje

În doar câțiva ani de la înființare, Internet-ul a devenit patria unuia dintre cele mai mari comunități internaționale, cu câteva milioane de oameni care îi utilizează zilnic serviciile. Acestea sunt foarte diversificate iar unele dintre ele au impact social real, permițând oamenilor să se cunoască și să comunice între ei având în același timp și avantajele anonimatului. Este vorba în principal de listele de discuții, forumurile și irc-ul. Primele sunt cele mai vechi și se bazează pe e-mail, mesajul unui abonat fiind trimis tuturor celorlalți printr-un list server. În ultima vreme și-au pierdut importanța, devenind mai mult unelte ale spam-ului publicitar deoarece adresa expeditorului este aproape întotdeauna vizibilă tuturor. În România există felurite liste de discuții dar cele mai

semnificative sunt cele ale PCNet (www.pcnet.ro)

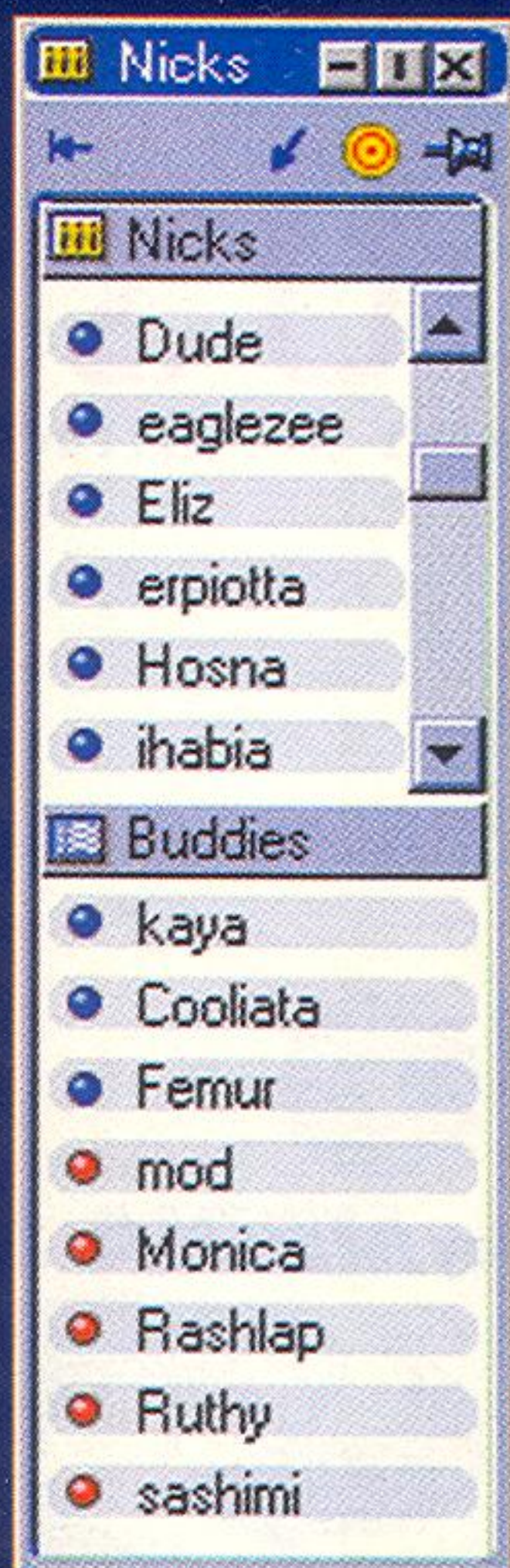
Forumurile au luat avânt în ultimii doi ani de zile și oferă o modalitate asemănătoare de comunicare, e-mail-urile fiind înlocuite aici cu mesaje pe site-urile de web care le gazduiesc. Acestea sunt superioare listelor de discuții în ceea ce privește secretul asupra identității reale a membrilor (adesea adresele de e-mail sunt cerute pentru autentificare, rămânând însă secrete dacă aceasta este dorința utilizatorului) dar în schimb necesită mult mai mult timp on-line decât recepționarea și trimiterea câtorva mesaje. La noi forumurile sunt destul de puține, mai notabile fiind cele de la www.xtremmpc.ro și www.gamesmania.ro/forum.

IRC-ul este singurul mijloc de comunicare în timp real cu

adevărat popular, video și audio conferințele necesitând legături bune, inaccesibile multora. Prin IRC (Internet Relay Chat) se înțeleg mai multe rețele care utilizează acest protocol. Fiecare rețea este formată dintr-un anumit număr de servere legate între ele, la care se conectează utilizatorii. Canalele (chat rooms) sunt foarte asemănătoare cu camerele unui hotel în care au loc discuții, doar că un user poate fi prezent simultan în mai multe asemenea zone iar identitatea sa poate fi determinată doar cu ajutorul adresei de IP. Deși cel mai adesea la o rețea IRC sunt conectați simultan câțiva zeci de mii de oameni un utilizator obișnuit vine în contact cu doar câteva zeci, cel mult o sută deoarece există tendința de a intra pe un număr restrâns de canale și de a

rămâne doar pe ele. Ultimele cercetări indică chiar că prezența îndelungată pe aceste canale provoacă, ca și web surfing-ul, dependență psihică. IRC-ul necesită un client cum este mIRC iar canalele cele mai frecventate de românii din țară și de peste hotare sunt pe Undernet: #bucuresti, #romania pentru discuții generale și #xtremmpc sau #gamesromania, pentru cele legate de computere și jocuri.

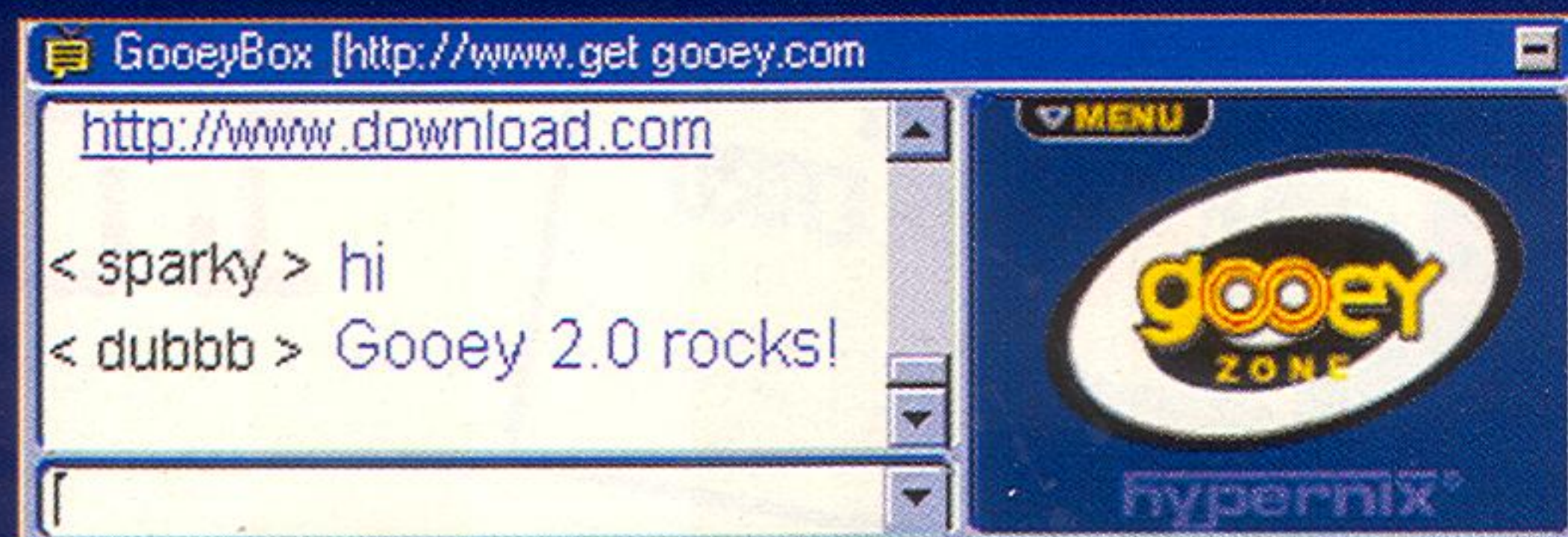
Presupunând că nu ați sărit peste această parte introductivă, un pic prea lungă dar adresată celor mai novi în ale Internet-ului, scopul acestui articol este să aducă în atenția publicului câteva programe recente care oferă o nouă perspectivă asupra serviciilor enumerate mai sus.



GOOEY v2.0

<http://www.getgoeey.com>

Hypernix, o firmă israeliană, a remarcat că deși foarte mulți oameni vizitează frecvent aceleași site-uri totuși posibilitatea de a comunica între ei este aproape zero, foarte puțini recurgând la un forum (în cazul în care acesta există) din motive de comoditate. Pornind de aici s-a născut ideea care stă în spatele lui Goeey, respectiv transformarea web-ului într-un mare irc, canalele fiind chiar adresele URL. Astfel presupunând că intrați cu IE sau Netscape la www.xtremmpc.ro iar acolo mai există cel puțin un utilizator care are Goeey activat veți putea discuta cu el direct. Atât interfața cât și modul de utilizare se apropie foarte mult de ale mIRC-ului, fiind afișată o listă a utilizatorilor prezenți, o fereastră cu mesajele scrise pînă în acel moment și o zonă în care se



Este suficient să te aflii pe aceeași pagină de web cu cineva și comunicarea devine instantanee.

tastează, toate deasupra browser-ului de web.

Principalul avantaj al lui Goeey este o specializare mai evidentă a discuțiilor, site-urile de web fiind vizitate cel mai adesea de oameni interesați în subiectele tratate acolo. Producătorul se laudă chiar cu un concept nou - Roving Community, prin aceasta înțelegându-se un grup de prieteni care călătoresc împreună pe același pagini de web, dar asta rămâne de văzut.

Utilizatorul poate oricând să

activeze și să dezactiveze programul fără a închide browser-ul de web, să discute privat cu o altă persoană, să transmită și să recepționeze fișiere sau să vizioneze știri de la agenții de presă ca Reuters.

La ora actuală Goeey nu este un serviciu foarte popular deși are un număr destul de mare de utilizatori. Tocmai din acest motiv există Hitwave - o fereastră care conține link-uri către site-urile cele mai populare.

ICQ SURF v1.0

<http://www.icq.com>



Deși seamănă imens cu adversarul său, ICQ Surf este mult mai configurabil iar integrarea în ICQ oferă acces rapid la toate funcțiile acestuia

Deoarece în ciuda diferentelor majore dintre cele doua programe multa lume a salutat Goocy ca pe un ICQ Killer, ICQ Inc a decis lansarea unui program aproape similar cu Goocy dar care în loc sa înlocuiasca ICQ-ul îl completează. Astfel s-a nascut ICQ Surf, aflat acum într-un stadiu alpha funcțional.

ICQ Surf necesita un ICQ obișnuit instalat pentru a rula dar oferă utilizatorului și posibilitatea de a rămâne anonim, caz în care primește un ID diferit de numărul ICQ obișnuit.

Deși seamana imens cu adversarul sau, ICQ Surf este mult mai configurabil iar integrarea în ICQ oferă acces rapid la toate funcțiile acestuia, sim-

plificând mult sarcina producatorului.

Deoarece Surf este un program lansat de foarte puțină vreme numărul de utilizatori este probabil sub o mie. Ca și în cazul Goocy-ului există un Hot Place - o lista cu adresele cele mai populare, împartită în circa 40 de categorii, așa cum se remarcă și din imagine.

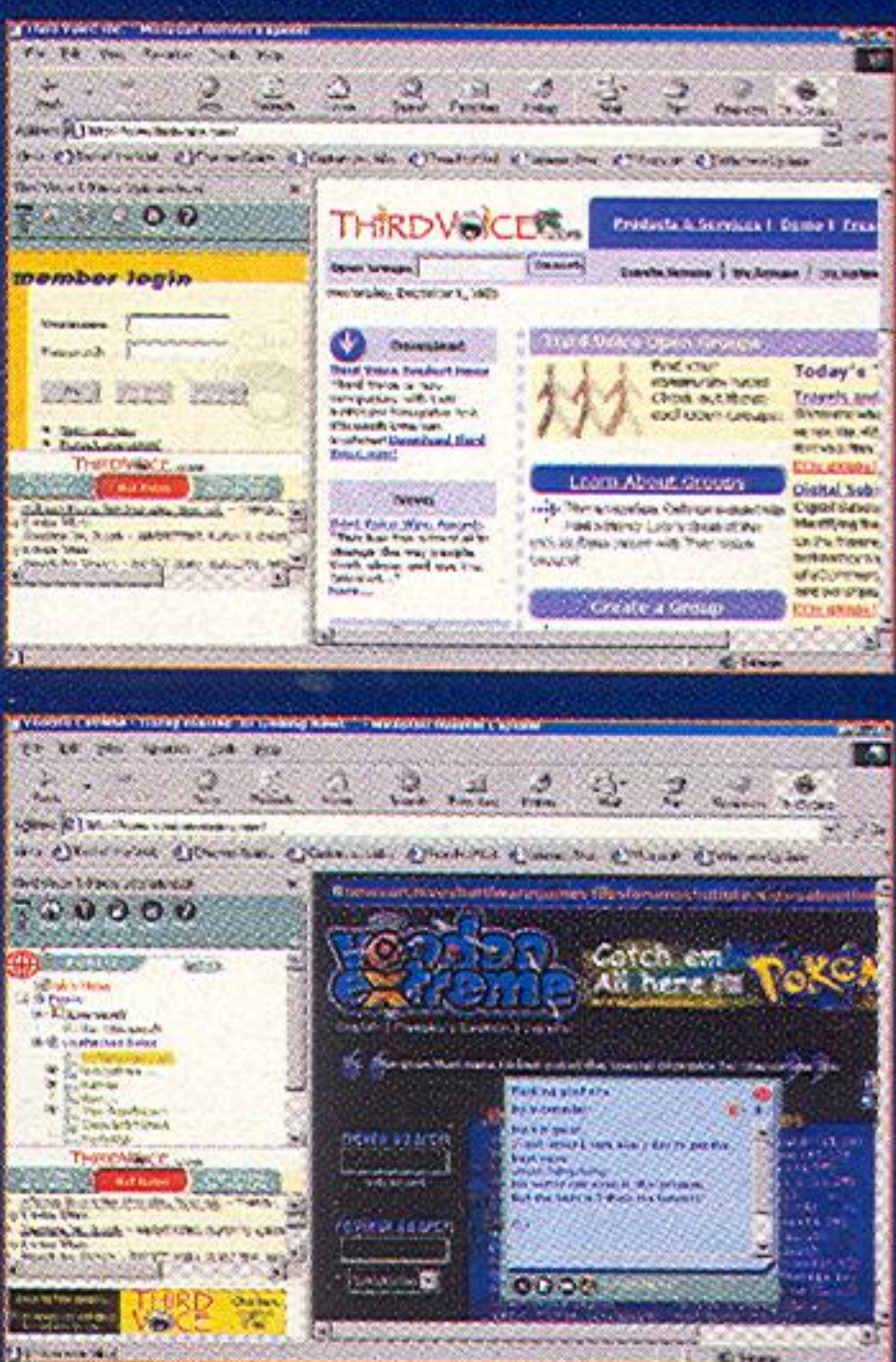
ICQ Surf poate fi foarte ușor dezactivat printr-un singur click pe icon-ul din dreapta sus al browser-ului iar interfața sa poate fi customizată după dorința. Lista utilizatorilor conține pe lângă nume și numărul ICQ (daca utilizatorul nu este anonim) și câteva icon-uri care simbolizează interesele fiecărei persoane.

Cel mai deranjant la ICQ Surf este posibilitatea fiecărui utilizator de a-și selecta font-ul și culorile cu care mesajele sale apar celorlalți, lucru de care multa lume abuzează.



THIRD VOICE v1.0

<http://www.thirdvoice.com>



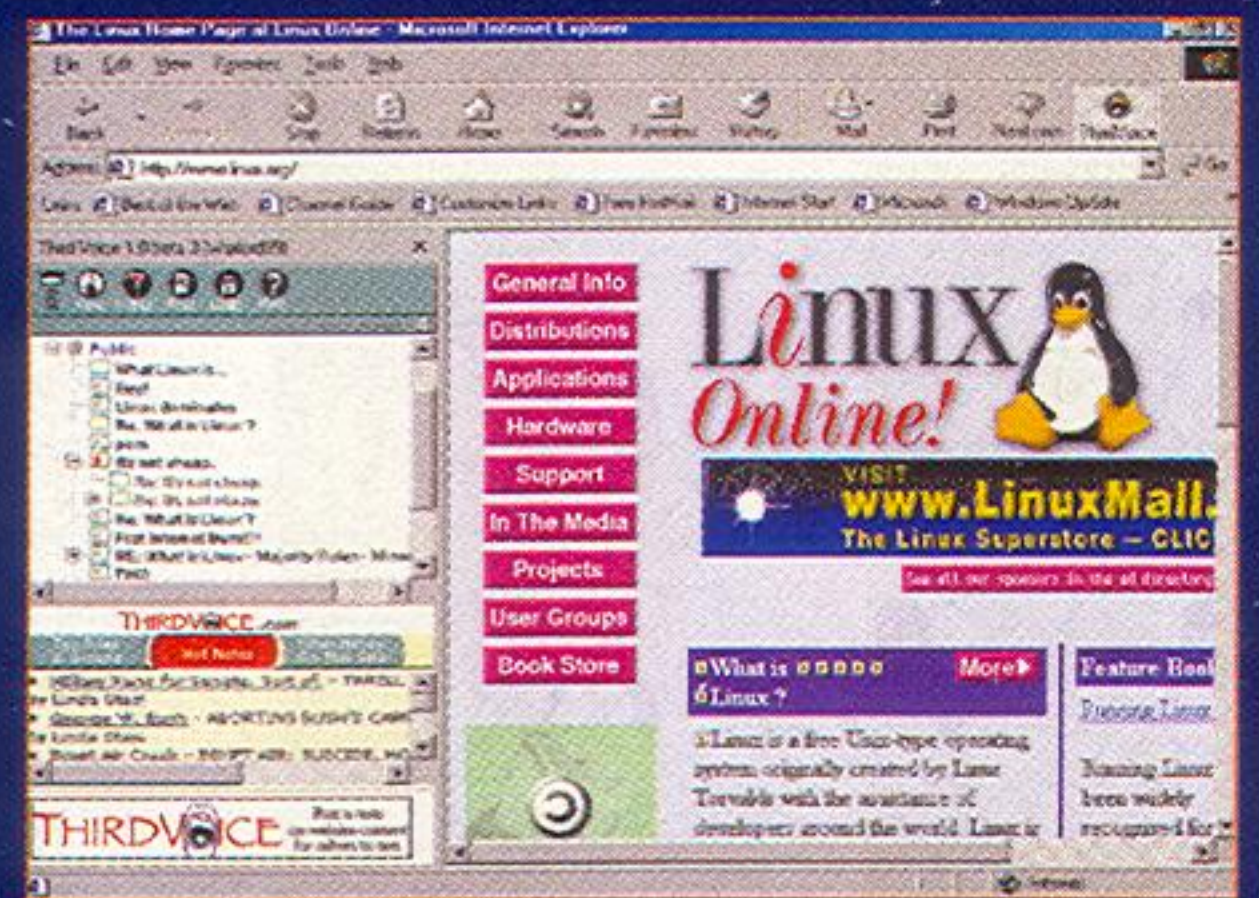
În timp ce navighează pe Internet poate să deschidă fereastra pentru a citi comentariile altor oameni în legătură cu site-ul.

Third Voice oferă o altă abordare față de celelalte doua programe deoarece spre deosebire de acestea se apropie mai mult de forum sau lista de discuții decât de chat. Astfel utilizatorul în timp ce navighează pe Internet poate să deschidă fereastra Third Voice-ului pentru a citi comentariile altor oameni în legătură cu site-ul pe care se află și să își posteze la rândul său ideile, realizând adevărate discuții.

Aceste comentarii sunt organizate într-o structură arborescentă, ca la anumite tipuri de forumuri. Există comentarii personale, care nu pot fi accesate decât de către cel care le-a scris, publice și pentru grup.

Grupurile sunt comunități virtuale stabile, aproape simi-

”programul are integrat un sistem de știri destul de bun și un link către Top Sites & Groups, în care figurează cele mai interesante site-uri și grupuri.”



lare unor liste de discuții și se încadrează în doua categorii: cele deschise, în care poate intra orice utilizator și cele private, pe baza de invitație.

Dupa cum se poate remarca și din poze, programul are integrat un sistem de știri destul de bun și un link către Top Sites & Groups, în care figurează cele mai interesante site-uri și grupuri.

Deși foarte interesant ca idee, Third Voice are totuși câteva puncte slabe. Mulți webmaster-i au luat atitudine împotriva sa deoarece lipsa

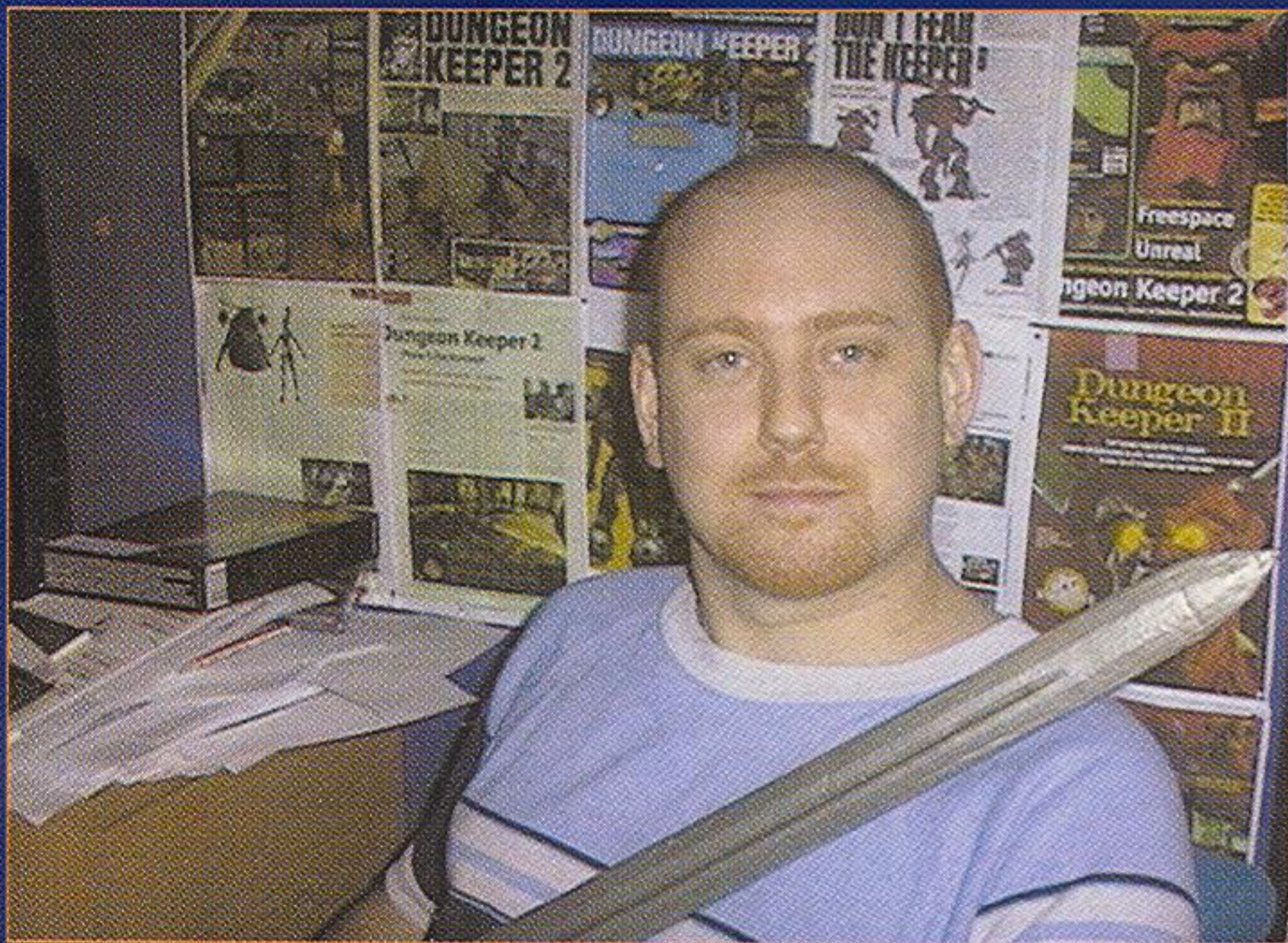
moderatorilor încurajează apariția mesajelor cu obscenități, anunțuri ilegale, denigrări la adresa site-urilor sau a grafiti-urilor. Pentru a răspunde acestor reproșuri producătorul a integrat un filtru care blochează spam-ul și obscenitățile, dar acesta nu funcționează 100%.

Third Voice nu este un executabil download-abil ci se instalează automat de pe pagina de web, lucru care mie personal îmi displace.

DESPRE DUNGEON KEEPER 2 & 3

Interviu prezentat în exclusivitate în România cu Nick Goldsworthy, "regizorul" proiectului Dungeon Keeper 3.

"Prefer să inventez tărîmuri fantastice populate de șerpi cu solzi verzui și fecioare blonde dotate de mama natură cu un bust generos..."



De ce crezi că Dungeon Keeper 2 a avut atîta succes?

DK2 oferă jucătorului o experiență unică față de alte jocuri... ce vreau să spun este că jucătorul conduce tagma locuitorilor rai și corupți ai temnițelor subterane, care sunt dușmani declarați ai eroilor invadatori drepti și cinstiți. Pentru a te pregăti, creezi o cavernă în care să trăiască creaturile ce trebuie să manînce, să doarmă și să se antreneze în timp ce tu concepi coridoare și camere ticsite cu capcane diabolice ca să fii gata pentru declanșarea conflictului final.

De unde te inspiri de obicei?

Sunt un fan declarat al genului fantasy, nu numai în ceea ce privește jocurile, dar și în privința filmelor, cartilor și a sabiilor mari și lucioase. Nu mă pot închipui lucrînd la un joc din gama sportivă sau la o simulare a unui război istoric. Prefer să inventez tărîmuri fantastice populate de șerpi cu solzi verzui și fecioare blonde dotate de mama natură cu un bust generos...

Pe vremea cînd eram adolescent mă jucam mereu jocuri AD&D (Advanced Dungeons & Dragons

n.t.) și alte RPG-uri. Lumea mă întreaba de ce m-am rezumat la lumea Dungeon Keeper și nu am trecut la un proiect nou: motivul nu este ca aș fi un fanatic al seriei DK, ci mai curînd aș spune că modul meu de a gîndi se potrivește cu conținutul jocului și că muncesc mai cu drag la ceva ce îmi place. De obicei pornești de la un miez de idee și construiești în jurul ei pînă ce creezi un joc cu totul și cu totul special, iar asta este ceea ce face Bullfrog de fiecare dată.

Care este rolul tău în producția lui Dungeon Keeper 3?

Dacă ar fi să-mi definesc funcția, i-aș da numele de Clarvazator-Regizor. Clarvazator pentru că am permanent în minte o idee despre cum va arăta, va suna și se va juca în final jocul; eu ghidez echipa pe drumul către acest ideal. Pe parcurs se schimbă o multime de lucruri - în bine, mă grabesc să adaug - deoarece este o muncă de echipă și fiecare adaugă cîte ceva la design.

Luna aceasta particip la întâlniri unde se hotărăște designul, creez documente și joc

jocurile competiției, motivînd că o fac în scopuri de cercetare. Termenul de regizor trebuie privit în același sens ca în industria filmului. Sunt responsabil pentru toate părțile proiectului, care trebuie să se transforme în final într-un joc minunat.

Care este în prezent componența echipei?

Odata ce DK2 a ajuns pe rafturile magazinelor, ne-am luat cu toții un suficient concediu ca să putem să petrecem ceva timp cu familiile și prietenii. Apoi fostul grup Dungeon Keeper 2 s-a divizat în trei echipe. Prima a fost însărcinată cu download-urile gratuite de pe Internet, de la <<http://www.dungeonkeeper.com>>. Cea de-a doua echipă are în grijă un prototip original, un proiect ultrasecret, care este diferit de tot ce a făcut Bullfrog pînă acum. Ultima, cea de-a treia este echipa Dungeon Keeper 3. Aici intru și eu. Cred că ați vrea să știți mai multe, dar restul va rămîne secret pînă cînd ne vom transforma ideile în ceva mai substanțial.

Ce pot să vă spun este că acțiunea se va petrece la suprafață și că veți avea parte de lumina soarelui... vampirii s-ar putea să aibă unele ezitări în a apărea în această variantă, dacă nu vor să se transforme în cenușă. DK3 va însemna o schimbare majoră pentru fanii originalului, dar va conține în continuare toate elementele care au făcut deliciul celor două titluri de pînă acum.

Ce-ai vrut să spui prin download-uri gratuite?

În timp ce concepeam DK2, am avut grijă ca jocul să poată importa noi nivele, capcane și creaturi după ce va fi finalizat. În iulie am creat un site web pentru fani care ofera noi nivele și update-uri. Foarte curînd trebuie să apară

Maiden of the nest, o creatură pe jumătate femeie, pe jumătate paianjen și o nouă capcană, Jack in the Box. Acest cutar surpriza va alunga Impii atunci cînd va fi declanșat.

Noi ne străduim în mod constant să aducem la zi softul cu noi adaptări hardware și gameplay tweaks, așa că versiunea 1.6 conține creaturi de elită atît pentru locuitorii temnițelor, cît și pentru eroii pozitivi. Va trebui să așteptați să vedeți ce sau cine va mai fi nou prin labirinturi.

Există vreo parte din DK2 care ți-ar place să fie îmbunătățită?

Da, dragonii și jocul multiplayer. Am încercat la început să încorporez și dragoni, dar micile coridoare ar fi fost neîncapătoare pentru dimensiunile lor uriașe, așa că Salamandrele le-au luat locul. Mie personal îmi pare rău că a trebuit să renunțăm la dragoni.

Jocul multiplayer este foarte distractiv în Dungeon Keeper 2 și am avut niște partide memorabile jucînd doi la doi. Aceste partii pot fi și vor fi îmbunătățite în DK3. Firește că dacă am fi avut suficient timp, am fi rezolvat toate aceste probleme de la început.

Vom putea revedea caracterele Reaper și Mistress?

În mod sigur. Reaper-ul va avea un rol mai important în misiunile de tip campanie și oricum umbla un zvon că va apărea o amenințare și mai mare, careia pînă și Reaper-ul va trebui să-i recunoască superioritatea. Mistress va apărea din nou și va fi cu certitudine însoțită de cîteva dintre prietenii ei plesnitori de bici.

Ce jocuri jucați acum?

System Shock 2 mi-a mîncat timpul în ultimele două săptămîni. L-am terminat înșă și nu-mi rămîne decît să sper că vor lansa un add-on în curînd. Rogue Spear în multiplayer este un favorit la servici, mai ales că am făcut rost de un mod care oferă peste 100 de arme noi. Iar acum tocmai m-am apucat de Final Fantasy VIII, care, între noi fie vorba, arată fantastic.

Deschide Ochii !



Este pe-aproape !



GSMag@zin

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

FORUM XTREM

R - ranc@dig.ro

Bună ziua!

Am și eu o problemă cu modemul (sper). De fiecare dată când intru pe internet nu pot sta mai mult de 5 minute (rar), pentru că server-ul mă deconectează. Am sunat la service-ul firmei de la care am luat modem-ul, însă mi s-a spus că de vină este linia telefonică. Totuși, dacă linia telefonică este proastă atunci ar trebui să-mi meargă internet-ul prost, nu să fiu deconectat. Ce pot face? P.S. Dacă trec pe centrală digitală mi se va rezolva problema?

Din nefericire problema este linia telefonică. Este drept, de multe ori și modemul este de vină dar nu în majoritatea cazurilor. Simptomele descrise de tine și faptul ca te afli pe o centrală analogică fac evident motivul pentru care ai aceste neplăceri: linia telefonică. Soluția este fie centrala digitală fie mutarea într-o țară civilizată în care telefonul nu este așa prost și scump. Noi îți recomandăm a doua soluție însă probabil pe timp scurt prima va fi mai la îndemână.

dronca@texnet.ro

Găsesc revista Dvs. foarte interesantă, de aceea doresc să mă abonez pe anul 2000. Rog transmiteți-mi care este modalitatea de a face abonamentul la adresa de e-mail menționată.

Abonamentul pentru anul 2000 a fost lansat în această luna, orice abonat pe 12 luni în anul 2000 urmînd a primi un joc original complet gratuit. Problema este însă ca nu se poate rezolva pe e-mail ci numai cu talonul din revista.

Radu - București

Eu cred că revista voastră este cea mai "cool" revistă de jocuri și hardware. Doresc să vă pun și câteva întrebări

în legătură cu revista și alte lucruri:

- 1. Aceasta este adresa la care vă pot scrie sau aveți și alta?**
 - 2. De ce ați scos rubrica: Cel mai bun joc al lunii?**
 - 3. Mă pot abona la revistă într-un fel?**
 - 4. Cum pot face rost de nr 2 al revistei, căci am fost plecat la mare și nu l-am putut procura?**
 - 5. Ce joystick și volan îmi sugerați să-mi cumpăr între 225\$-260\$ (amîndouă adunate să aibă acest preț)?**
 - 6. Care este jocul vostru preferat shoot'em up și cel RPG?**
- Cam atît vă spun și aștept cu nerăbdare următorul număr odată cu răspunsurile la întrebări.**

Salut!

Îți mulțumim pentru aprecieri și îți răspundem imediat și la întrebări:

1. Sigur ca avem mii de adrese, majoritatea false însă aceasta este evident cea pe care o folosim.
2. Care rubrică cel mai bun joc al lunii?
3. Începînd cu luna aceasta te poți abona într-un fel dar și în alt fel. Noi recomandăm într-un fel, pentru jocul original.
4. Trimite-ne adresa ta și îl vom trimite cu plata ramburs.
5. Acum nu cred ca chiar am făcut degeaba testele de volane și joystick-uri nu? Uita-te pe numerele 4 și 5 și vezi care este soluția cea mai bună pentru tine.
6. În acest moment favoriții în redacție sunt Unreal Tournament pentru 3d shooter și Asheron's Call pentru RPG.

dragos@ping.ro

Salutare!

**Fraților, dați-mi și mie un răspuns și spuneți-mi ce să-mi cumpăr dintre Riva TNT2 și Voodoo III 2000 ambele cu 16M de RAM ?
Vă rog mult de tot. Mersi.**



www.rally99.com Un site recomandat de către Dan pe care și noi vi-l recomandăm vouă.

dEE

Salutare! Depinde foarte multe de ce calculator ai. În general TNT2-ul ți-ar fi bun dacă ai avea un calculator mai performant, ceva în genul Pentium 2. Dacă nu ai așa ceva, merge pe Voodoo 3 2000.

Cristian Vladu

<cvlad@em.ucv.ro>

Mail-ul acesta e gratuit sau mi se pare mie?

- 1. Interfața CD-ului nu merge bine pe orice placă (pe a mea nu), defect apărut la mai toate CD-urile de revistă dar remediat. Bara de derulare apare peste reclama din dreapta și capătul dispare, deci e greu de ajuns la programele din partea de jos.**
- 2. Dacă tot testați programele de pe CD (le testați nu?), puteți să includeți și informații de genul: program trial, durata 37 zile (în cazul că specifică, și la lansare specifică); program demo, nu are incluse facilitățile ...; nu se dezinstalează bine, lasă fișierul ... în ... loc, lasă în regiștri în ... cheie ... (imposibil să nu aveți program de dezinstalare, sau verificare, dacă nu mă dezamăgiți (și ce**

daca, nu?))

- 3. Corecțiati mai cu atenție textul din revistă, nu vă fie lene.**
- 4. revista combină două dintre tipurile de reviste existente pe piață (info și games), într-un mod plăcut cu rezultate foarte bune. Totuși după părerea mea subiectivă jocurile prezentate, deși sunt cele mai noi, sunt prezentate foarte bine, arată foarte bine. dar necesită calculatoare ultra performante, pe care eu (noi) nu prea ni le putem permite. Eu am dat 1000\$ pe al meu computer și am acum un amărit de 686 la 200MHz, deși a fost 586 (deci + upgrade). Cum nu produc nimic cu el (decît tehnoredactare sporadic (dacitilo sunt eu? (cunosc si programare si 3D și CAD dar unde maică în Craiova?))) nu mai bag bani în el. Citesc cu oarecare plăcere despre jocuri, dar și frustrarea e pe măsură. Partea de info e cam slabă. E prima dată cînd cumpăr revista (face 3.33% din salariul meu), pînă acum cumpăram Chip. Mă mai gîndesc. Gata că trebuie să lucrați și la revistă. În general aveți un plus.**

Da, ai dreptate, este gratuit. Nu te-a costat nimic sa ne trimiți acest mail.

1. Se pare că este o problema în setarea fonturilor în Windows. Dacă fonturile sunt setate pe size large poate apărea aceasta problema.

2. Adică tu ce vrei? Sa-ți mai zicem o dată ce-ți zice programul și ce este scris în help-ul lui? Dacă se spune o dată nu e suficient? În plus, programele care au utilitar de dezinstalare au și dacă nu au le scoți din control panel/add remove și dacă nu au nimic nici acolo le poți rade de pe disk. Noi ce să facem? Sa suplîm munca celor ce nu au programat complet programul?

3. Nu ne este lene, corectăm cu atenție însă probabil în graba. Dar în viitorul apropiat vor apărea din ce în ce mai puține greșeli.

4. Observația nu este subiectivă, aprecierea situației este. Îți dai seama că tehnologia evoluează indiferent dacă tu ai 686 sau K7 în exact același ritm. Și cum tehnologia mondială nu se orien-

tează neapărat după piața din România nu cred că programatorii vor fi prea îndurerăți de faptul că noi sau tu nu vom putea juca jocurile lor. Jocurile vor apărea în continuare, vor necesita calculatoare din ce în ce mai puternice, iar noi vom fi nevoiți să le prezentăm și să te supăram în continuare. Ne cerem scuze.

Dan <dan@ns1.ansit.ro>
Băieți!, am o observație de făcut. În numărul 5 apare o prezentare a jocului Sega Rally 2 în care spuneți că apare în Decembrie 99. Ei bine, eu am cumpărat jocul de la noi de acum o lună.

2) www.rally99.com uitați-vă un pic la adresa asta și poate în nr.6 spuneți ceva despre el că mie mi-a plăcut tare mult.

Din nefericire l-ai cumpărat pirat, unde jocurile apar mereu înainte de a apărea în magazine (în strainatate sau la noi). Iar la

rally99 am fost în vizita și este un site interesant.

Ștefan Paraschiv

<elefantul@hotmail.com>

Hei, îmi place revista voastră dar nu de asta vă scriu, mă interesează dacă pot să vă trimit prin e-mail niscai poze făcute de mine în proguri de grafică! Răspundeți-mi cât mai repede și paaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !

De unde vrei să știm noi dacă tu ne poți trimite sau nu? Asta tu știi.... paaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Alex <alex.go.ro@go.ro>

Ziua bună! Revista merge dar n-ar strica ca rubrica de jocuri să fie marită și un test cu geFORCE 256.

Bună sa-ți fie inima viteazule. Rubrica de jocuri o vom mari proporțional cu mărirea celorlalte rubrici când vom spori numărul de

pagini la revista. Din păcate în momentul în care acest număr a plecat la tipar nici un magazin din România nu avea de vânzare placa GeForce.

Max, Lujog.

Bună. Sunt un fan înrăit, bla bla bla..partea în care vă laud revista. Când va apărea Diablo 2? De ce nu rezervați jumătate de pagină în fiecare lună pentru a scrie cele mai importante jocuri care vor apărea în luna respectivă? RĂSPUNDEȚI și voi la misto din nou! (încep să mă plictisesc citind rubrica de scrisori fără ironia voastră!)

Vrei să-ți răspundem la misto? BINE. Vom încerca să îți dam un răspuns care îți va lamuri practic tot ceea ce ai întrebat, cuvînt cu cuvînt, și se va explica totul clar și în același timp va fi și la misto, puțin ironic, ca să te și distrezi puțin și totul va fi ok...sau mai bine nu.

CONCURS! CONCURS! CONCURS!



SPUNE: Ce Fel de JOC este Rayman 2?

A) Arcade B) Sport C) Adventure

Talon concurs Rayman 2

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

_____ Cod poștal _____ Oraș _____

Telefon _____ Fax _____

Răspuns concurs _____

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
tel: (01) 231.67.69

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Show

Binary 99

Loc de desfășurare

Politehnica București

Redactor

Cristi Radu

DETALII

BINARY 99

Destul de ametit am nimerit apoi în brațele a două blonde fete, care zîmbind mi-au spus...

Binary 99 ar trebui să fie ceva în genul Comdex sau CeBit, dar la nivelul României. Și chiar așa a și fost. Pe un spațiu de 20X30m, în incinta Rectoratului Politehnic București, diverse firme românești și străine au încercat să demonstreze că nu toate creierile ieșite de pe bancile facultății de Automatică iau drumul strainatilor.

RAV-ul, primul anti-virus românesc care intra în topul celor mai puternice anti-virusuri din lume a fost din nou prezent, deși pe Costin Raiu, autorul programului, nu l-am văzut prin zonă. Ceea ce mă bucură este că, concursul pe care îl faceam împreună cu Costin prin clasa a 12-a, adică eu faceam viruși polimorfici ca el să-și testeze scanner-ul, a dat roade pîna la urmă...

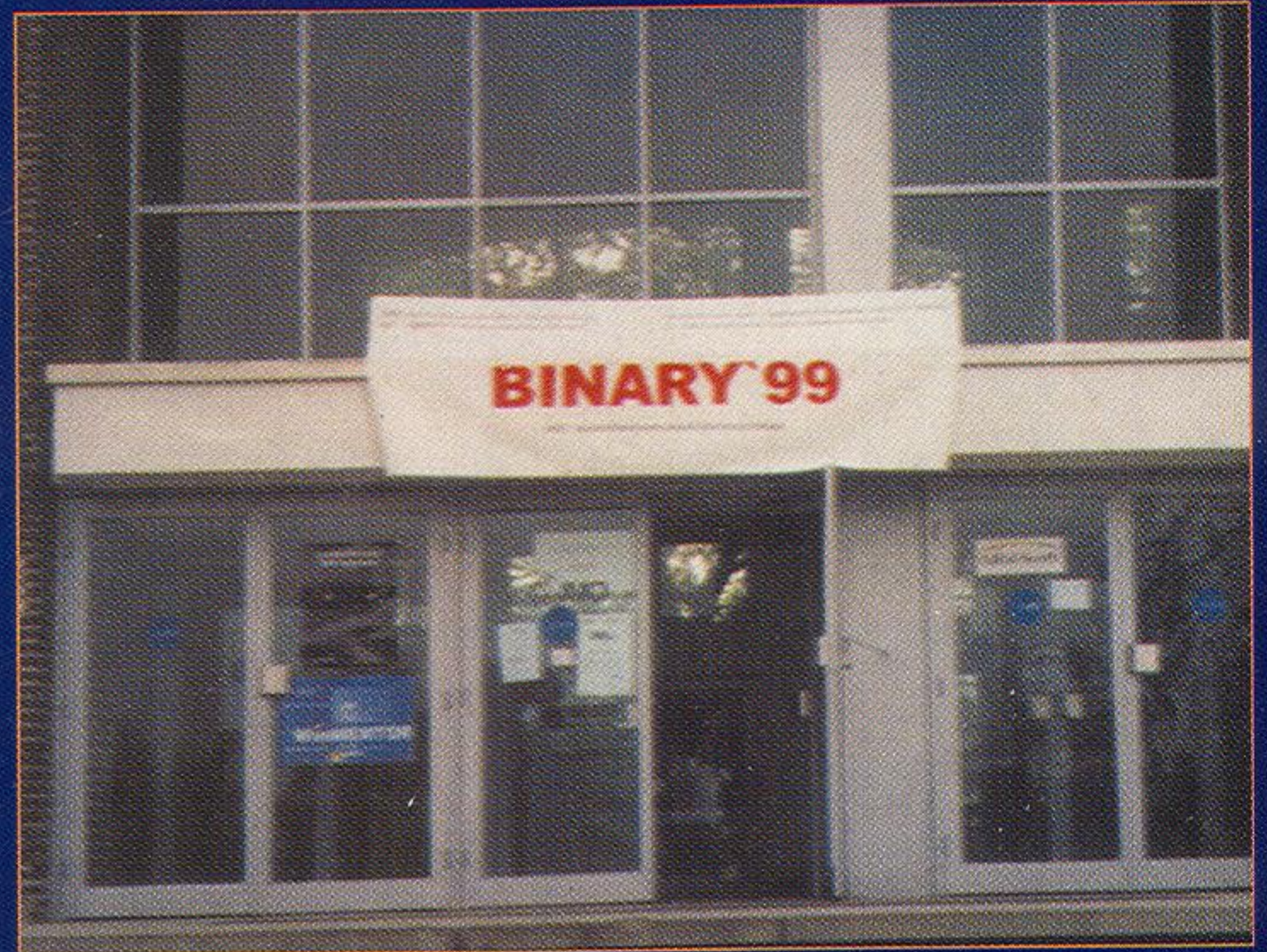
Am observat și prezența UBI-Soft-ului pe un spațiu de 2 mp, care era mare datorita dimensiunilor sălii, prezentînd jocuri care au porțiuni de cod

românești, scrise aici în România, în București ca să fie mai exact.

O perioadă destul de lungă de timp am petrecut-o la standul firmei AsTech Solutions care prezenta un soft aproape de domeniul SF-ului. Folosindu-se de teoria haosului și a fractalilor, programul reușea să determine o multime de lucruri interesante de la direcția de propagare a fisurilor într-un material și pîna la calculul rapid al dimensiunilor unui ventricul al inimii...

Destul de ametit am nimerit apoi în brațele a două blonde fete, care zîmbind mi-au spus... că am ajuns la FUN Labs. Am recunoscut cu bucurie modelul occidental de prezentare al produselor, acela în care nu știi la ce să te uiti mai întii, la fete sau la produs, cu atît mai mult cu cît era singura firma din sala Binary 99 care a făcut lucrul acesta.

Am avut apoi placerea de a sta de vorba cu Adrian Filippini,

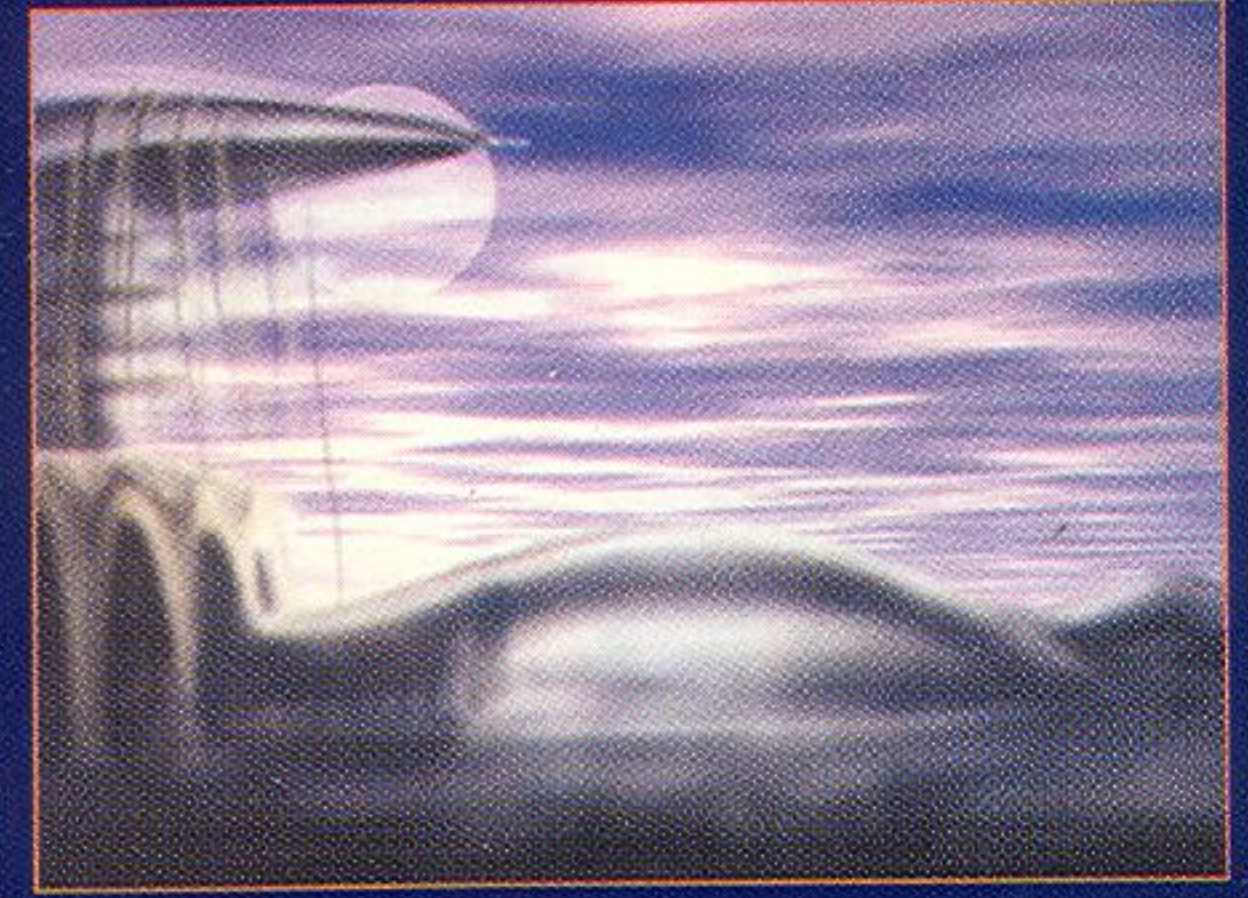


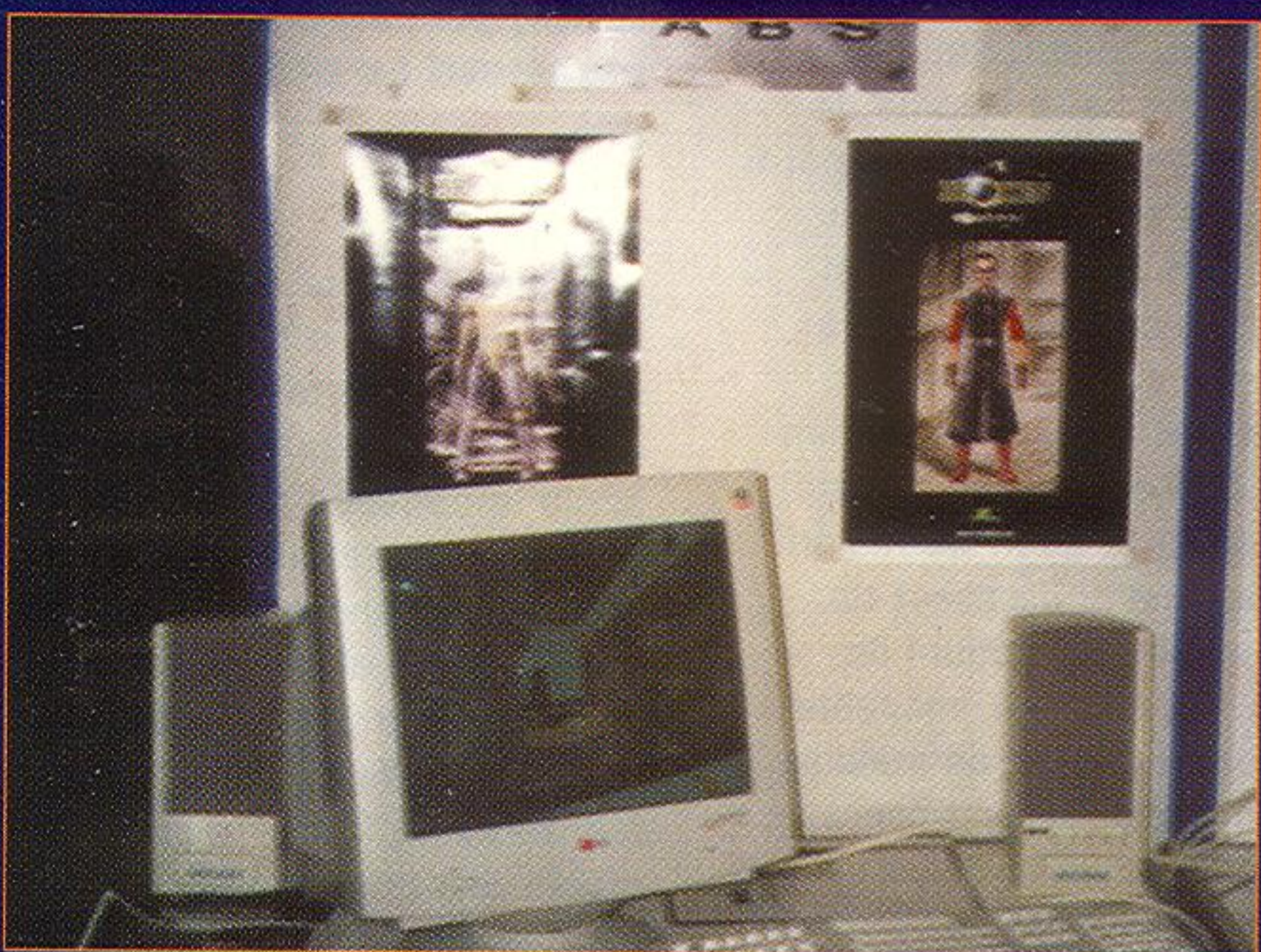
Un banner "impunător" anunța încă de la intrare locul expoziției Binary 99, un loc mic ca bannerul cu numele său.

conducătorul proiectului Broken Balance. Acesta este primul joc de calitate de care aud pîna acum care va fi realizat în întregime de o firmă românească. Lucrul acesta implica multe dificultăți, mai

ales datorita faptului că aproape nimeni nu a mai făcut asta pîna acum și deci nu poți să știi ce te așteaptă. Gasirea unui investitor, apoi respectarea planului de predare, al etapelor, pentru ca acesta să continue

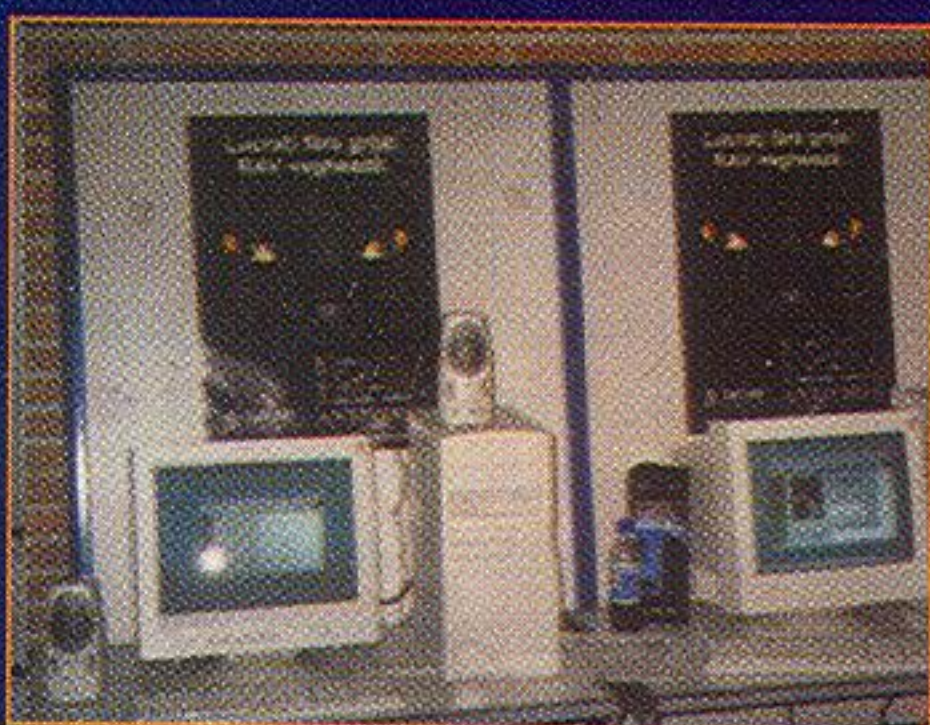
Proiectul Broken Balance al celor de FUN Labs se anunță foarte interesant.





La FUN Labs se practică o abordare occidentală. În afară de joc, standul trebuie să aibă o atractivitate foarte ridicată. Cum? Vedeți și voi...

finanțarea sunt aspecte normale pentru o astfel de acțiune. Dar poate cel mai important lucru este ca toți cei care lucrează la acest proiect să fie pasionați de jocuri, fiindcă există zile în care cele 8 ore de lucru pot deveni 10-12, și din fericire, după vizita mea la sediul FUN Labs mi-am dat seama că echipa



Gecad a avut ca întotdeauna un RAV pregătit pentru utilizatorii curioși.

este bine formată, fiecare știind foarte bine ce are de făcut pe partea lui.

Broken Balance intră în categoria jocurilor 3D Action/Adventure. Deși o astfel de categorie este destul de vag definită la prima vedere, probabil că 3D-shootere cu elemente de adventure este mult mai precis. Trebuie să recunoaștem că în cazul în care vrei să ai succes acum, trebuie să faci ceva 3D, folosind tot ceea ce îți poate oferi calculatorul. Engine-ul grafic folosește OpenGL-ul sau DirectX-ul, fiind din acest punct de vedere la fel de modern ca oricare motor grafic de acest tip existent. Versiunea pe care am văzut-o rulând, un alfa, deși nu cred că se poartă o astfel de nomenclatură la FUN Labs, era deosebit de stabilă și puneă în evidență tehnologiile

folosite. Acțiunea desfășurându-se în mare parte în spații închise ar fi fost normal să se folosească BSP-Trees ca model de reprezentare al nivelelor, la fel cum se întâmplă în Quake de exemplu. Aceasta tehnica este însă depășită în momentul de față de tehnologia portalurilor, care oferă designer-ilor de nivel o mult mai mare libertate în crearea de spații interesante și atractive ca aspect. În plus, fiind vorba și de elemente de adventure, este de presupus că vor exista obiecte care vor putea fi acționate sau culese din nivele, iar lucrul acesta se realizează mult mai ușor într-un univers bazat pe portaluri și cu un manager de obiecte bine realizat.

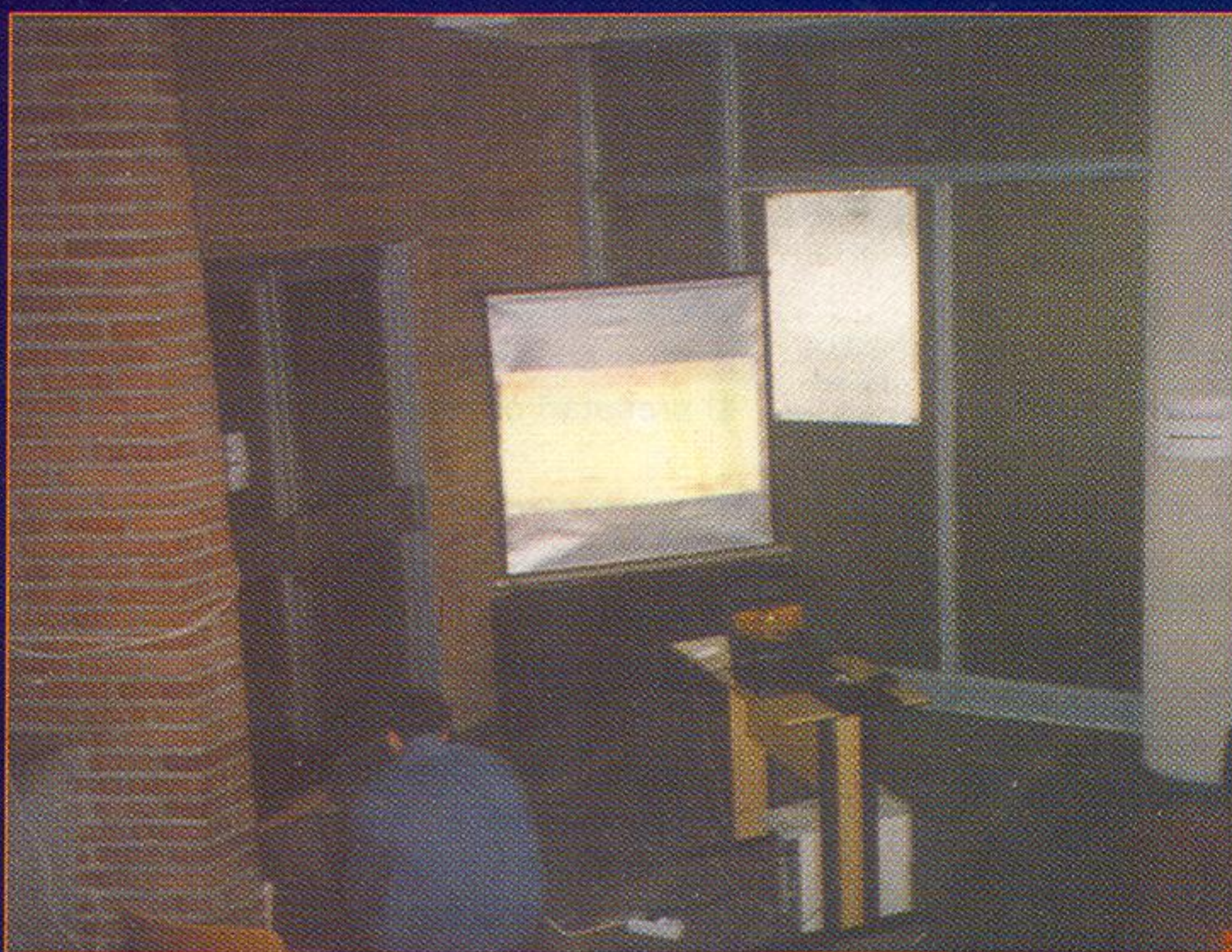
Desigur, aspectul grafic are o importanță mare, și din câte am văzut **Broken Balance** nu va suferi din acest punct de vedere, însă povestea este cea care va conta enorm în modul singleplayer. Exemplul cel mai bun este **Half Life** care a devenit jocul anului tocmai datorită modulului single player care are o poveste foarte incitantă.

Broken Balance este un SF care are elemente fantasy foarte pronunțate. Singurul lucru de care îmi pare rău în această schema, este lipsa unor elemente chiar primare de RPG. Sigur, adventure va însemna mult, însă ar fi fost între-

sant ca personajul pe care îl conduci prin această lume fantastică să-și crească atributele, oricare ar fi ele, odată cu înaintarea în poveste. Acțiunea propriu-zisă se desfășoară pe trei lumi, sau planete, din care una este de fapt o bucată de materie hoinărind prin spațiu fără o țintă anume. Mai există probabil și alte lumi de explorat în afara acestora, ceea ce este important e modul specific în care este reprezentată fiecare dintre ele. Monștrii, caracterele întâlnite pe aceste lumi au caracteristici proprii, și, se speră, odată cu implementarea AI-ului, și personalități proprii. Animația personajelor are la bază realizarea mișcării la nivel de schelet, cu nimic mai prejos decât **Quake 3** din acest punct de vedere.

Modul multiplayer se pare că nu va exista într-o primă variantă deși toate elementele necesare sunt deja implementate, și există puține șanse ca nici editor-ul de nivele să nu-și facă apariția, acesta fiind destinat pentru cei care joacă în rețea.

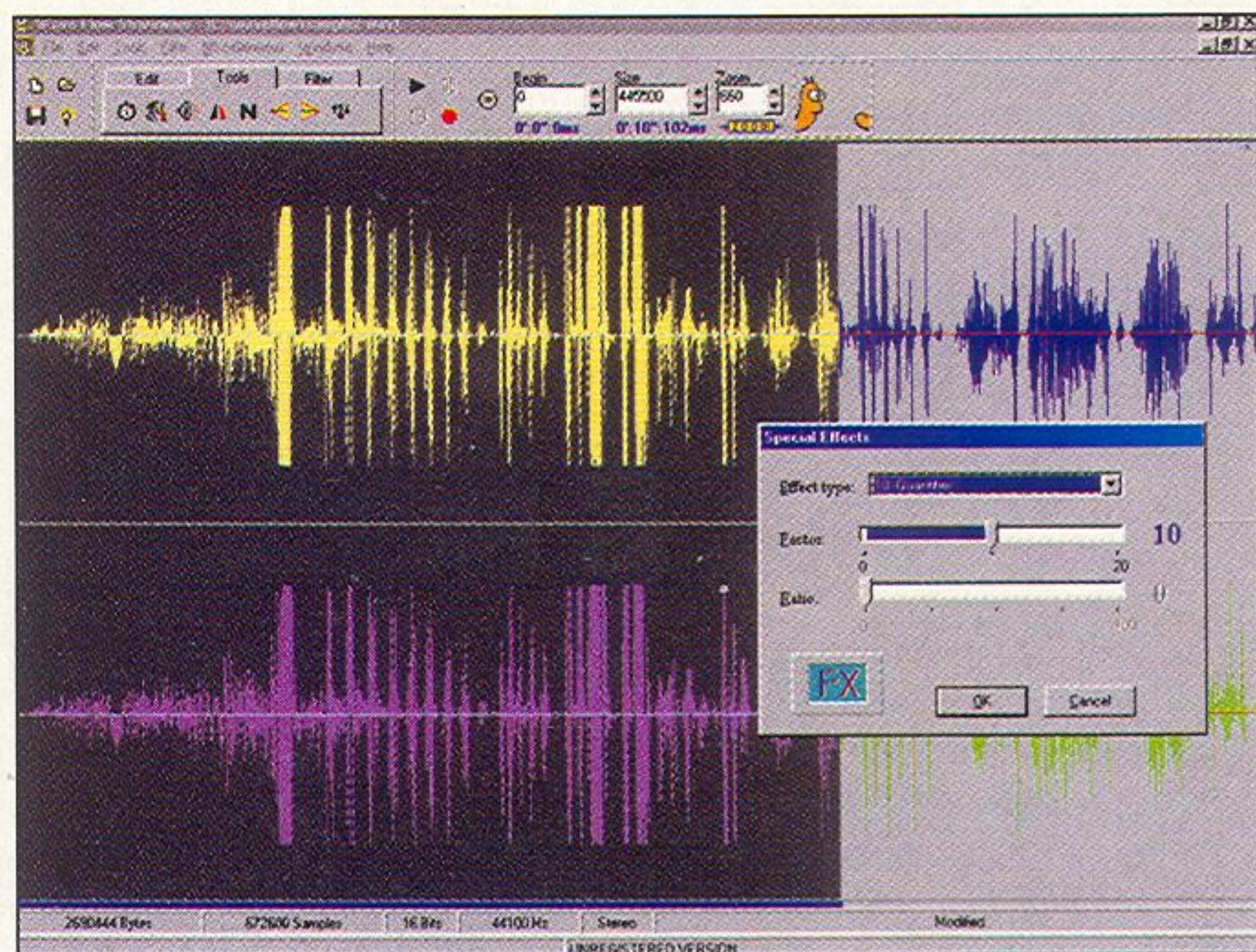
Rămâne de văzut cum va evolua jocul în continuare deoarece ceea ce am văzut până acum mă face să sper că vom avea în sfârșit la anul un joc al nostru care pe lângă multe altele va fi și foarte bun. Va vom ține la curent!



Binary 99 a fost un loc destul de strimț unde majoritatea expozițiilor au beneficiat de o masă și câteva scaune. Cu toate acestea, expoziția nu a trecut neobservată.

WAVE FLOW

Wave Flow, nu se remarcă printr-o arhitectură plină de meniuri și presetări, el remarcându-se prin ideea în sine și prin ușurința în funcționare.



Din start se observă stilul clasic de wave editor.

Tip program

Procesare muzicală

Complexitate

Scăzută

Redactor

Remus Gradin

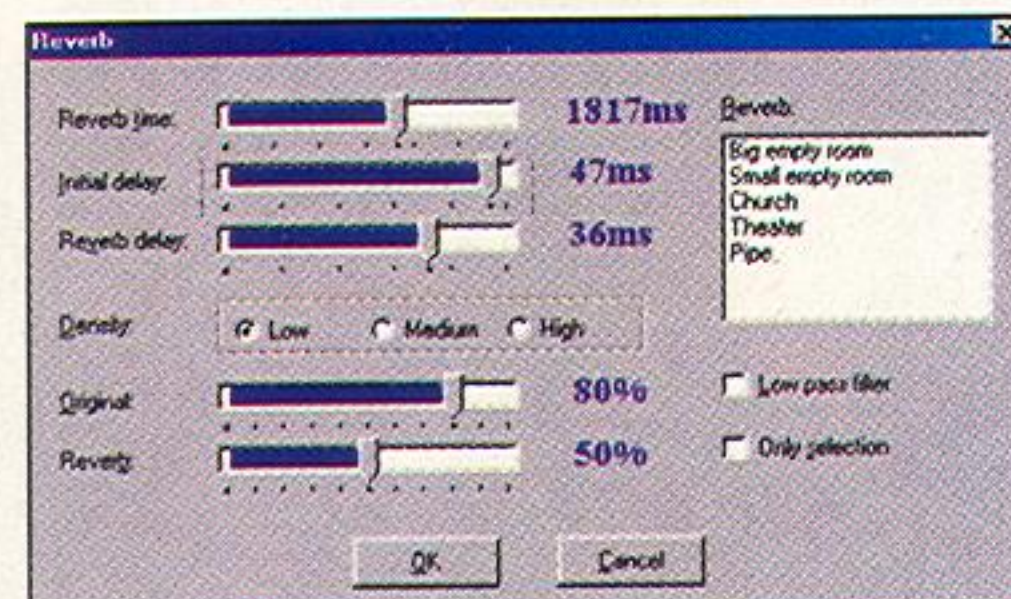
Dacă aș fi întrebat ce reprezintă Wave Flow instalat pe calculator, răspunsul ar avea 3 variante posibile: pe calculatorul unui gamer nu ar reprezenta nimic, pe calculatorul unui surd la fel, iar pe calculatorul unui începător în ceea ce privește procesarea și editarea muzicală ar reprezenta o economie de nervi. La origine, Wave Flow nu are o echipă de programatori sau vreo firmă renumită, ci doar un singur programator, Xavier Cirac. Acesta a lucrat cu destul de multe editoare, care mai de care mai laudate însă cel puțin în aceeași măsură de greoaie în utilizare.

Wave Flow, bazat pe o interfață 100% intuitivă, nu se remarcă printr-o arhitectură plină de meniuri și presetări ca unele programe de

talia Sound Forge sau Cool Edit Pro, (unde, pentru a înregistra câteva secunde de melodie ai de făcut atâtea setări încât ar mai lipsi să definești și vârsta cântărețului), el remarcându-se prin ideea în sine și prin ușurința în funcționare.

Utilizare

Formatul principal de operare este wave PCM, cu caracteristici specifice reglabile pînă la valorile de 16bit/44100Hz/stereo, care pot fi obținute prin aplicarea opțiunii resample. De altfel, în aceeași sesiune de lucru, este posibilă operarea cu mai multe fișiere, permițând astfel aplicarea comenzilor de editare (cut, copy, paste) de la un fișier la altul. Ca majoritatea programelor de acest tip, Wave Flow prezintă opțiuni de speed-up, speed-down, modalități de început sau sfârșit de melodie ca fade-in, fade-out, un pachet de efecte redus la limita utilului, reverb-uri bine lucrate cu posibilitatea alegerii lor din cele deja realizate sau cu opțiunea de a crea altele noi prin modificarea unor parametri ca reverb time (cu cât valoarea lui este mai ridicată, cu atât camera pentru care este simulată reverberația este mai mare), initial delay (defazajul dintre sunetul sursă și prima reverberație întoarsă), reverb delay (defazajul dintre prima reverberație și restul grupului). Alte funcții îndeplinite de Wave Flow ar fi reverse, equalizer, amplificare, dar și grupul de filtre (piesa de rezistență a programului).

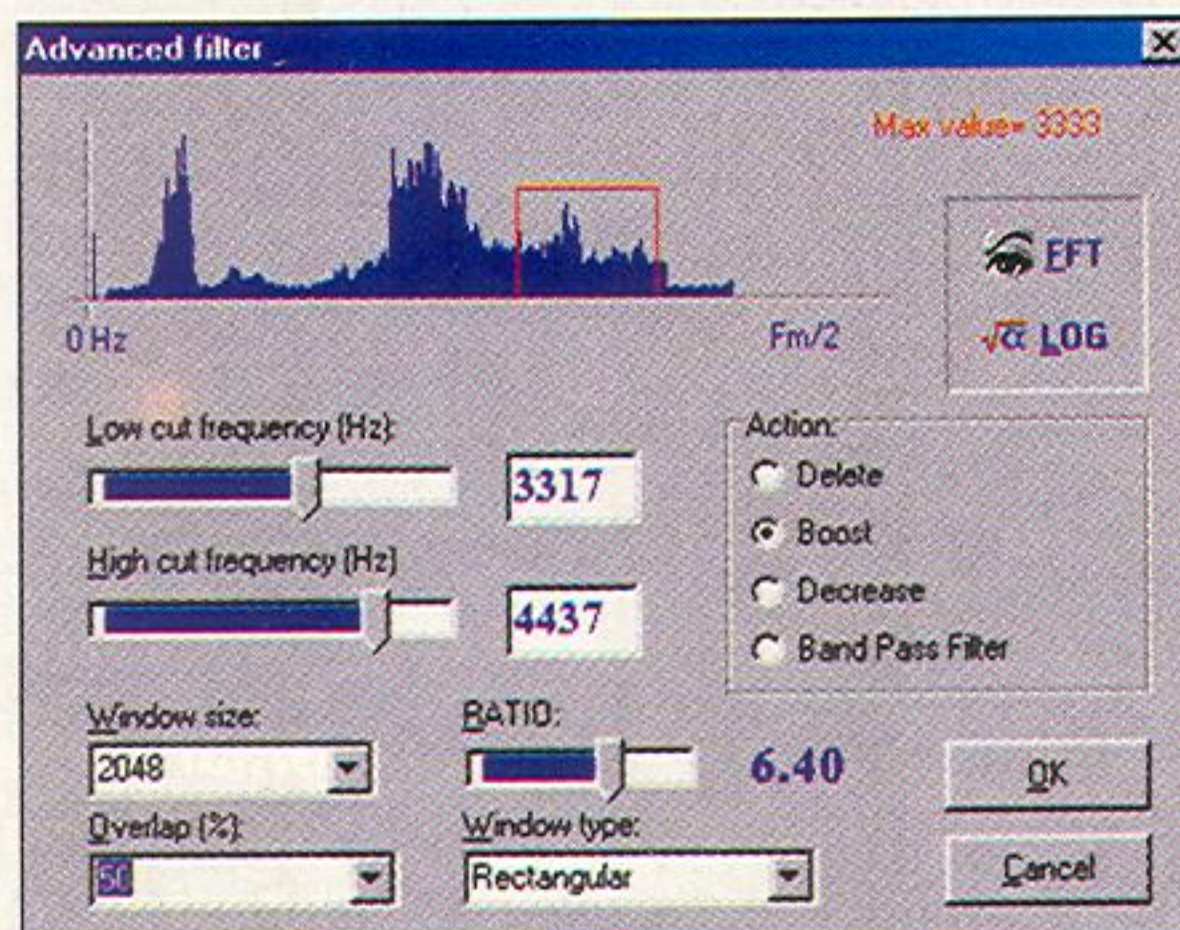


Pe lângă reverb-urile deja existente, prin modificarea unor parametri se pot obține altele noi.

Filtrele se pot aplica fie prin selectarea dintr-o bancă, unde deja sunt predefinite filtre uzuale, mai des utilizate sau utilizatorul poate apela la opțiunea Advanced Filter pentru realizarea unei proprii bănci de filtre. Advanced Filter, din punctul de vedere al autorului programului, reprezintă cea mai importantă comandă a Wave Flow ce permite realizarea de filtre noi și implicit de efecte noi, prin simpla variație a unor parametri. În caseta de Dialog a funcției Advanced Filter, este prezentă și o mică zonă grafică, unde este reprezentată sub formă de grafic analiza în frecvență a porțiunii selectate a melodiei, operatorul putînd opta pentru o reprezentare liniară sau o reprezentare semilogaritmică. Analiza în frecvență, întîlnită și la Cool Edit sau Sound Forge, ne permite găsirea și aplicarea filtrului optim. În plus față de opțiunile prezentate mai sus, opțiuni specifice de altfel oricărui wave editor, Wave Flow poate îndeplini și funcția de player de CD.

În concluzie, Wave Flow poate fi considerat un program scurt și la obiect, care se adresează începătorilor, sau celor care au de aplicat rapid un efect sau de procesat un format audio, fără prea mari pretenții în ceea ce privește funcțiile disponibile. Este de imaginat că în aprecierea programului, nu am avut ca referință Sound Forge (unde Wave Flow ar fi ca MS Paint pe lângă Adobe Photoshop) ci doar originalitatea acestuia.

Caseta Advanced filter, pe lângă reprezentarea în frecvență, permite prin intermediul unor factori crearea de noi filtre aplicabile unei porțiuni selectate.



WAVE FLOW

Preț: 30\$
 Producător: Xavier Cirac
 Ofertant:
<http://www.waveflow.com/>

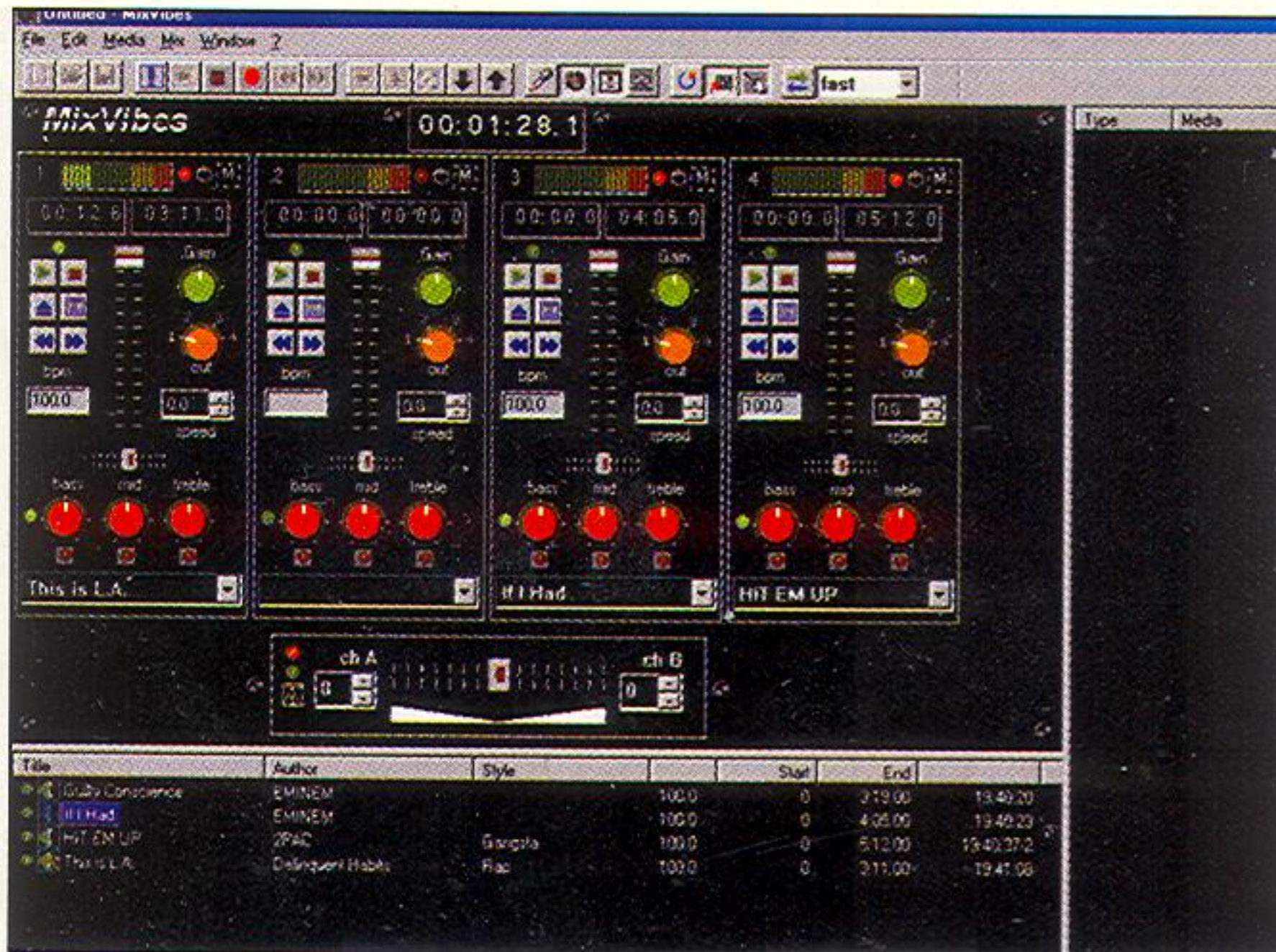
CARACTERISTICI

- procesare muzicală
- format principal PCM
- permite realizarea de filtre noi



MIX VIBES

Folosit numai pentru realizarea mixării unui număr de surse sonore prezente în formatele clasice audio



Efectele audio real time sunt destul de diverse, cum ar fi echo, reverb, chorus, flanging, phasing, modulation.

Tip program

Mixaj

Complexitate

Scăzută

Redactor

Remus Gradin

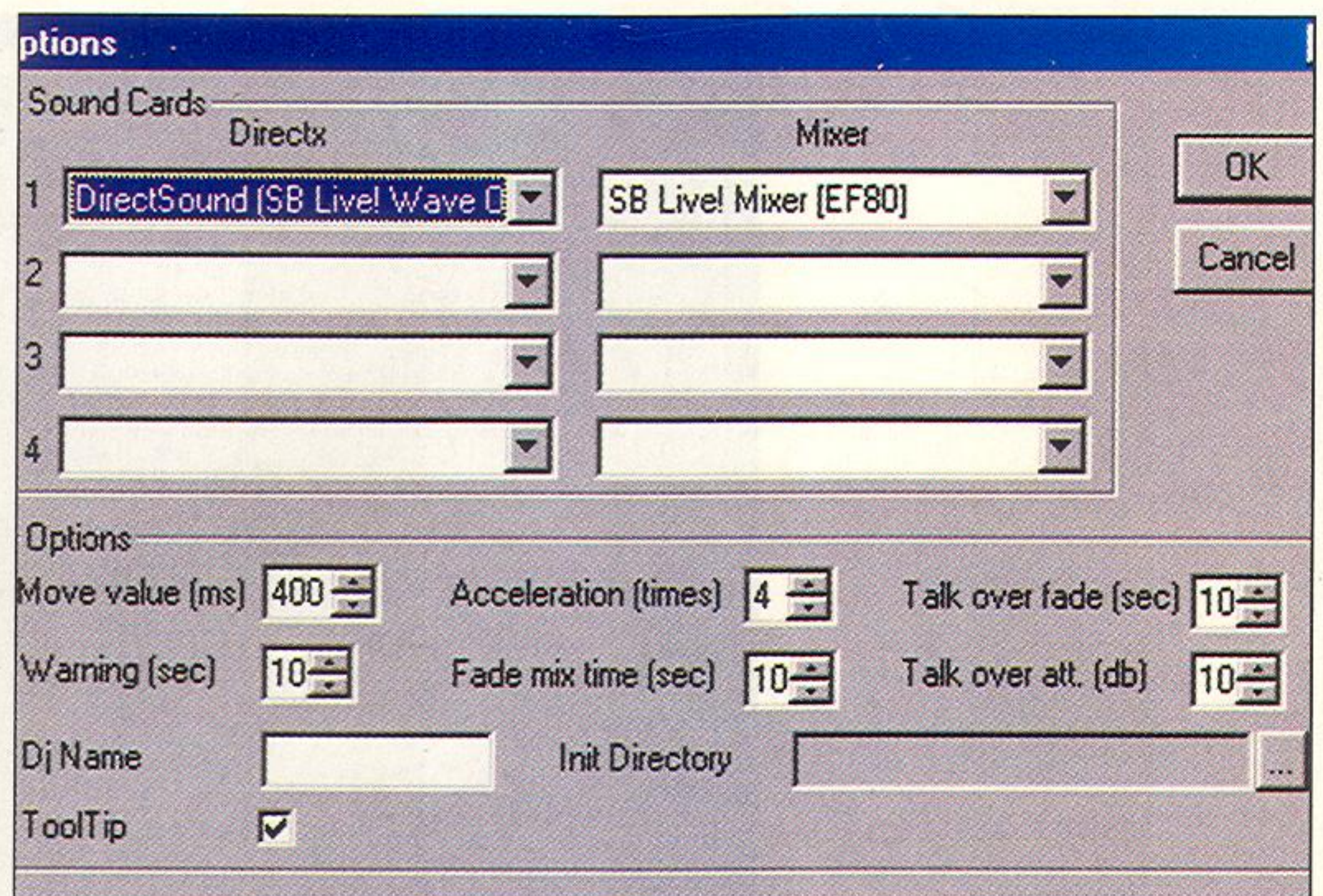
Este un program bazat pe o reprezentare instrumental virtuală, folosit numai pentru realizarea mixării unui număr de surse sonore prezente în formatele clasice audio, program care practic este recomandat spre utilizare celor care vor să mixeze rapid anumite fișiere, dar nu vor să folosească alte soft-uri mai avansate. Acest lucru poate avea avantaje dar și dezavantaje. Avantajele utilizării MIX VIBES se pot regăsi în faptul că oferă o medie în ceea ce privește calitatea reglărilor, concomitent cu o ușurință și o rapiditate în aplicație. Dezavantajele vis-a-vis de utilizarea unor aplicații mai complexe, se pot evidenția în contextul procesării ulterioare a mixării cu implicații mari în ceea ce privește calitatea formatului audio rezultat, dar și în cazul unui număr mult mai mare și mai variat de formate acceptate. După cum spuneam mai înainte, MIX VIBES oferă un bagaj minim necesar de formate de tip: MP3, wave-uri, au (specifice UNIX), aif sau aiff (specifice MAC) precum și formate MIDI, dar totuși acest număr le cuprinde pe cele mai frecvent utilizate de publicul larg. Numărul formatelor mixate depinde de caracteristicile principale ale calculatorului, dar și de numărul

plăcilor de sunet prezente în el. În principiu MIX VIBES oferă posibilitatea detectării și setării a maxim 4 plăci de sunet, cifră oricum destul de mare. În finalizarea mixării, MIX VIBES oferă salvarea în formate wave, indiferent de tipul formatelor introduse la mixat, programul comportându-se aici în maniera unor softuri ca Cool Edit, Cakewalk, unde bineînțeles există o gamă mult mai mare de extensii pentru salvare. Nu în ultimul rând ar fi de precizat faptul că MIX VIBES are și unele opțiuni de sistem, de tipul buffersize sau prioritatea în funcționare de la valori normale la valori ce conduc la lucrul în timp real, opțiuni aflate în caseta de dialog SYSTEM.

Față de versiunile mai vechi, acum MIX VIBES vine cu destul de multe îmbunătățiri, de genul aplicării funcțiilor de viteză și de egalizare la orice format folosit de program, aplicarea de cover-e .jpg, .gif, .htm pentru media, salvarea formatelor MPEG Layer 3 și nu numai în wave, import și export în formate m3u, scanare pe hard pentru găsirea formatelor audio și gruparea acestora în baze de date, precum și multe altele.

Doar 1 placă?

Revenind la o configurație normală, bazată pe existența doar a unei singure plăci de sunet, MIX VIBES poate fi utilizat cu succes la mixarea formatelor audio, cu posibilitatea de a opta pentru diverse funcții îndeplinite de butoane virtuale cum ar fi: viteza de redare, reglări bass, mid, treble, volum, poziționarea sursei sonore (L-R) și amplificări. În cazul xtrem al existenței mai multor plăci de sunet, în paralel MIX VIBES poate regla volumele și alți parametri în particular pentru fiecare în parte. Programul are și o opțiune Talkover, ce permite pe lângă mixarea rezultată din sursele formatelor audio, adăugarea vocii prin intermediul microfonului. Evident, în prezența mai multor plăci de sunet, poți chiar realiza un mini studio de înregistrare, nema-ivând nevoie de mixer și de split-er pentru microfoane.



Pot fi alese pentru utilizare simultană pînă la 4 plăci de sunet. Un lucru totuși inutil pentru un utilizator obișnuit.

MIX VIBES

Pret: N/A

Producător: Mix Vibes

Ofertant:

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

CARACTERISTICI

-efecte audio real time
-control midi
-canale / mixer între 2 și 16

★★★★★

METACREATIONS POSER 4

Personajele din Poser sunt foarte bine realizate și, ca să îi citez pe producători, "corecte din punct de vedere anatomic"

Tip program

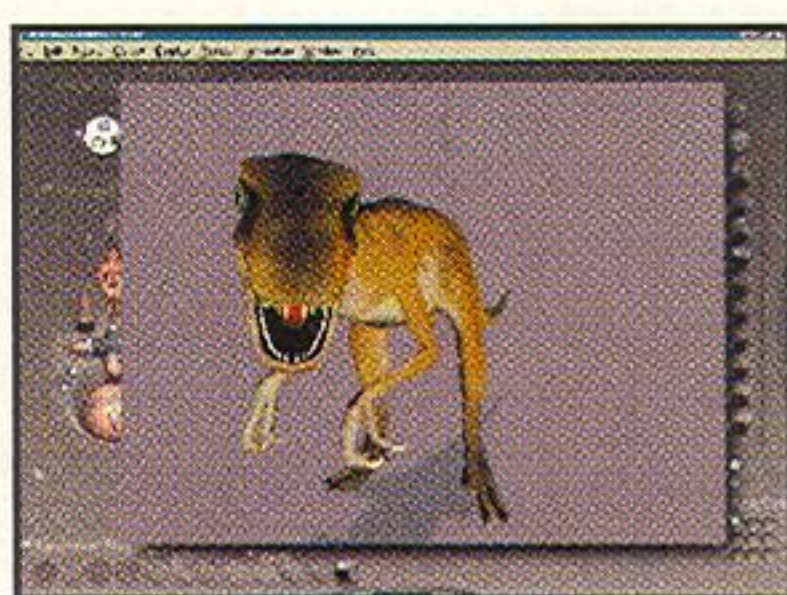
Creație/Anim. Personaje 3D

Complexitate

Moderată

Redactor

Adrian Dorobăț



Jurassic Park la minut cu Poser. Steven Spielberg, păzea!

Cei de la Metacreation se numără printre drăcușorii care au alimentat mereu vanitatea graficienilor, fie ei amatori sau profesioniști, punându-le la dispoziție unelte excelente. Ați putut citi într-unul din numerele trecute ale revistei noastre despre ultima versiune a programului Bryce. Iată că acum, pentru că tocmai a ieșit pe piață versiunea a patra a Poser-ului, veți afla câte ceva și despre acesta.

O explicație poate necesară

Poser este un program cu care pot fi create ființe, în speță oameni și animale. Dacă aveți unele tangențe cu domeniul graficii 3D, trebuie să știți cât de greu este de modelat un caracter realist, fie el uman sau nu. Puțini sunt aceia care sunt dispuși să muncească săptămâni întregi sau luni pentru a obține rezultate notabile. Poser elimină din start aceste dificultăți: programul conține un număr de personaje concepute de firma Zygote Media Group, care se ocupă la nivel profesional cu modelarea 3D și a scos pe piață mai multe pachete de caractere pentru diversele programe de grafică tridimensională. Caracterele din Poser sunt foarte bine realizate și, ca să îi citez pe



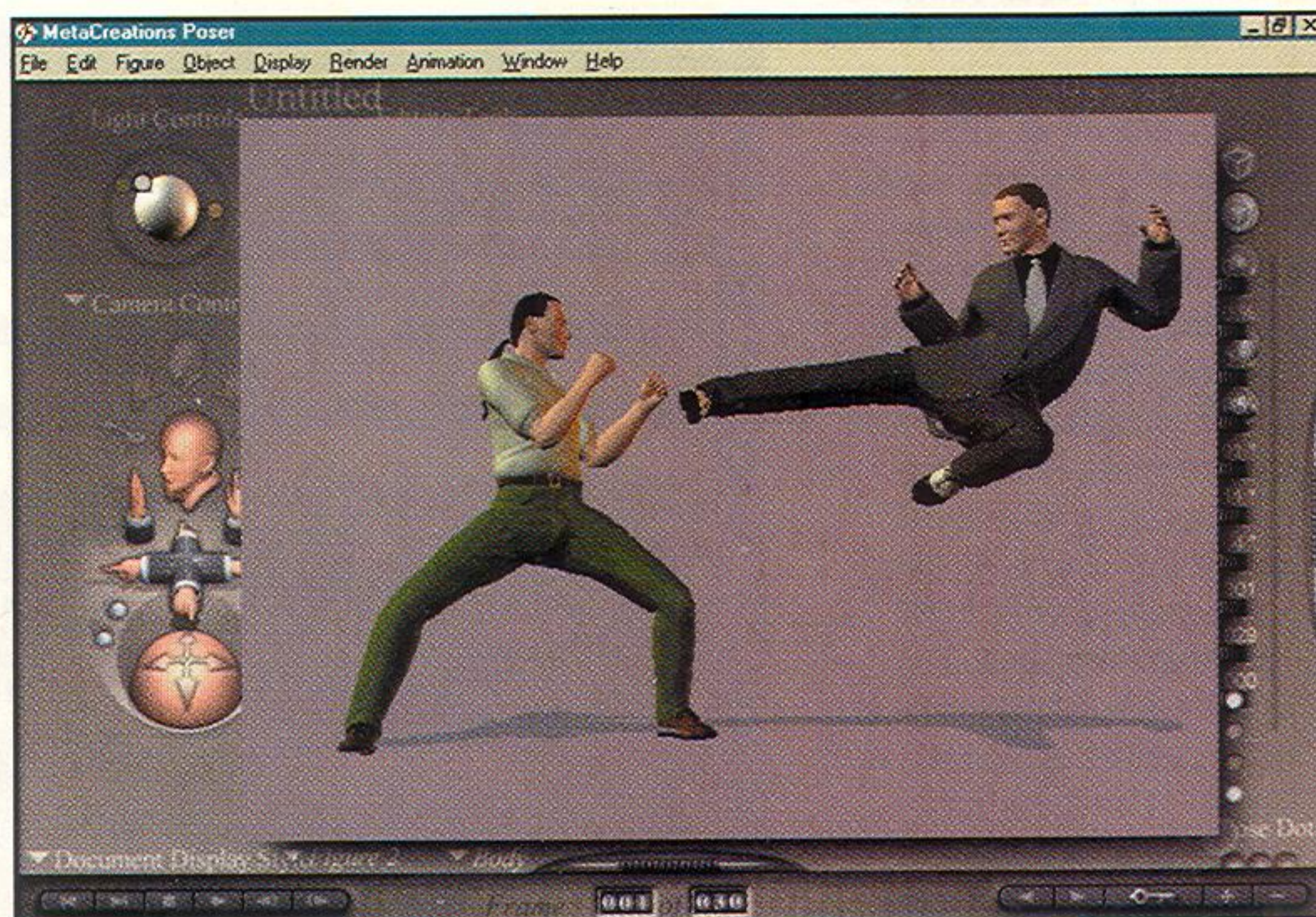
Se poate spune că programul are unele dotări de-a dreptul spectaculoase. Cu asemenea hardware...

producători, "corecte din punct de vedere anatomic", ceea ce înseamnă că la nevoie pot fi folosite ca material didactic pentru o oră de biologie. Mai ales că printre ele se află și niște schelete, conforme cu realitatea, bineînțeles. Personajele pot fi modificate după dorință la nivel de detaliu, fiind posibilă setarea poziției și dimensiunii, fie în general, fie la nivel de membru. Un număr de poziții

prestabilite este înscris în biblioteca programului, alături de diverse obiecte de recuzită și preset-uri pentru lumini și animație. Majoritatea caracteristicilor sunt animabile, pe baza sistemului clasic de cadre cheie (keyframes).

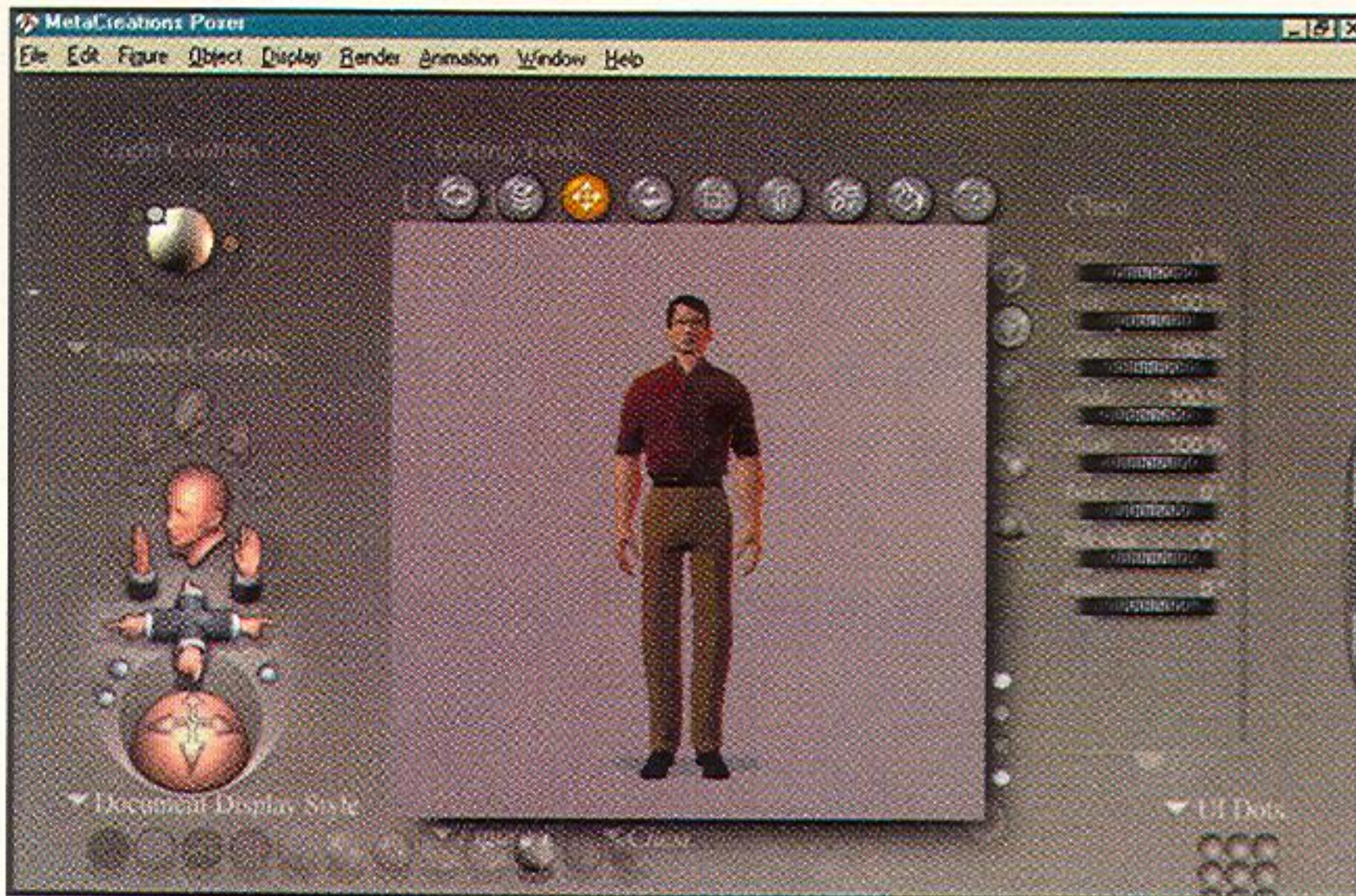
Un remarcabil pas înainte

Poser 4 nu este doar un update cum a fost 3, ci o versiune completă, mult îmbunătățită, opțiunile noi fiind numeroase. Pentru început, la presiunile fanilor care vroiau ca hainele de pe modele să poată fi și ele schimbate sau modificate, a fost introdusă o garderobă consistentă, cu articole de îmbrăcăminte care sunt ele însele modele compuse din bucăți ce pot fi configurate și animate separat ca și în cazul membrelor personajelor. Personajele sunt acum mai numeroase: în afară de clasicele triouri Male, Female, Child (cu variantele Boy, Girl și Infant) au mai fost introduse o serie de personaje, care poartă nume și au și caracteristici rasiale (prin forma ochilor, curbura nasului, culoarea pielii). Toate personajele umanoide au biblioteci speciale pentru setările ce privesc mâinile, părul și expresia feței. Acestea nu sunt



Această scenă de luptă poate fi transformată destul de ușor în animație. Mai greu e de renderizat.

Picturi la minut



Interfața este intuitivă și ușor de utilizat și se aseamănă din unele puncte de vedere cu cea din Bryce.

În versiunea a patra a apărut și un nou mod de randare denumit Sketch Style care produce, evident, schițe. Imaginile obținute se aseamănă cu cele afișate în modul cartoon, dar sunt mult mai sumare. Caracteristicile acestora pot fi modificate din modulul Sketch designer pe trei categorii generale: obiecte, fundal și contururi. Pentru fiecare dintre acestea se poate specifica grosimea liniei, unghiul de aplicare al tușelor, dacă se desenează cu

culori sau alb-negru, dacă se hașurează sau nu și în ce măsură. Cu puțină răbdare și experimentând din greu se pot obține rezultate notabile. Problema este că efectele respective se pot realiza, poate chiar mai ușor, în Photoshop, așa că nu prea văd utilitatea Sketch Style-ului. Presupun că și Poser-ul se aliază tendinței de a integra toate uneltele necesare într-un program, pentru a mări eficiența..

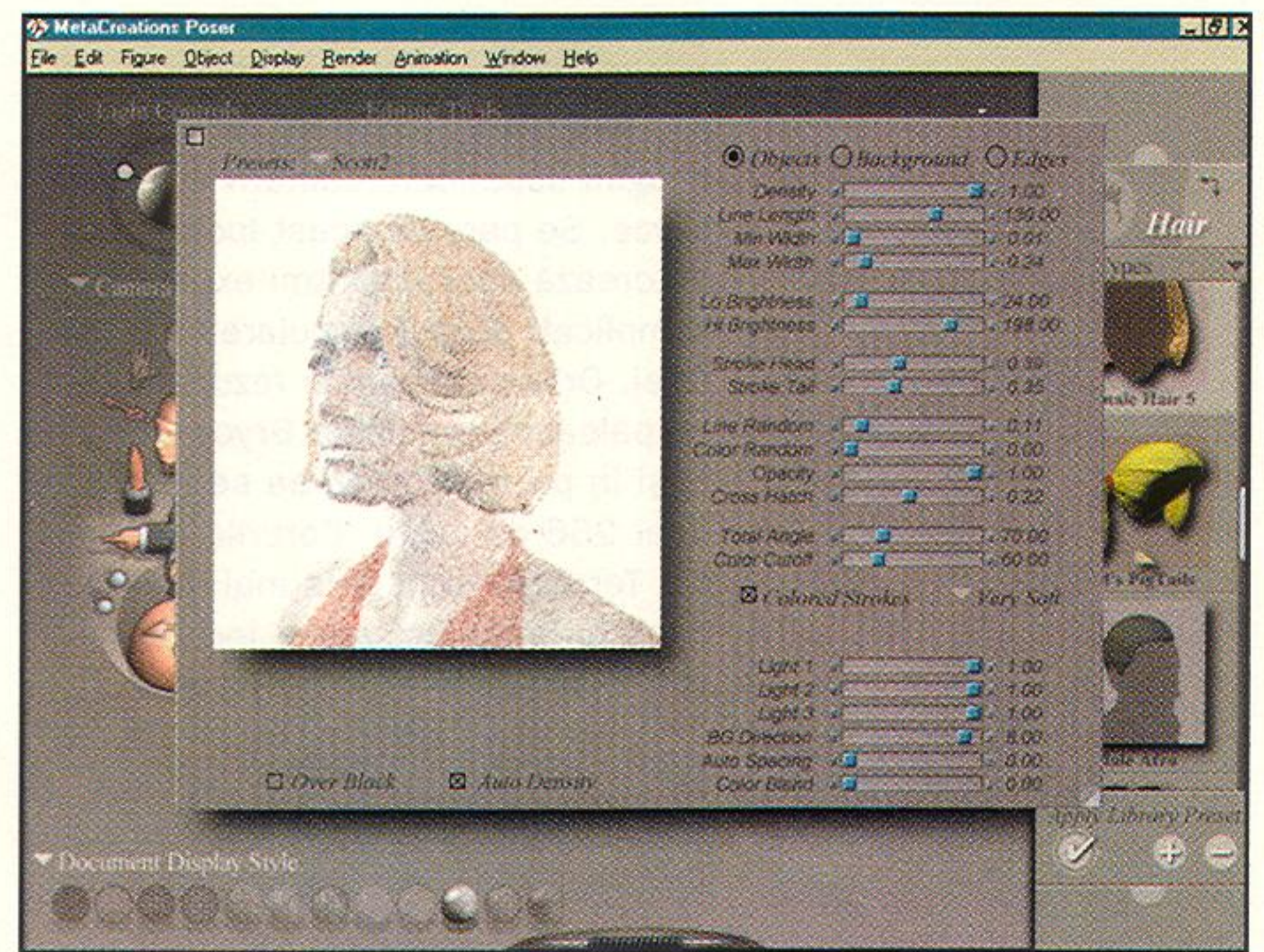
Arca lui Noe

Pe lângă bărbați, femei, copii, manechine și schelete, biblioteca de caractere mai conține acum animale și roboți. La secțiunea animale, arca lui Noe e aproape completă, fiind prezenți un pește, un câine, o pisică, un leu, un cal, un delfin, o broască, un șarpe, un lup și un demult dispărut velociraptor. Deși acesta este de departe cel mai spectaculos, nu are poziții specifice predefinite în biblioteca specializată. De această opțiune beneficiază doar câinele, pisica, delfinul și calul. În final, în afară de raptor mai rămân fără setări implicite de poziții doar broasca și șarpele, care sunt relativ ușor de manevrat. Brain Stem, Hard și Helix sunt cei trei roboți, iar dintre ei, Hard este cel mai...inuman în înfățișare, celorlalți doi putând să le fie aplicate pozițiile prestabilite de la creaturile umanoide. Deși nu arată rău nici full-shaded, roboții își relevă adevăratul potențial în modul cartoon cu antialias.

foarte numeroase, dar având în vedere că sunt cel mai greu de obținut cu precizie de un utilizator neobișnuit cu programul, e bine că sunt atâtea câte sunt. Tot în biblioteca de personaje se găsesc așa numitele caractere adiționale: schelete, stick figures, un manechin. Acestea din urmă sunt aproximări primitive ale corpului uman și datează din versiunile mai vechi ale programului. În plus, tot aici puteți găsi separate de corpurile lor două mâini și un cap de femeie și unul de bărbat. Acestea sunt formate din mai multe poligoane și au deci o calitate mai

bună, putând fi folosite în situații mai speciale, când nu aveți nevoie de restul corpului. Colecția de poziții prestabilite (poses) s-a îmbogățit vizibil: sunt 20 de seturi de posturi prestabilite, dintre care 4 pentru animale și restul de 16 pentru oameni. Dintre acestea din urmă, cele mai interesante sunt : Comic (poziții tipice eroilor din benzile desenate), Fighting, Action (pentru scenele de acțiune), Animation (preset-uri pentru animație) și Creative Pose. Tot aici puteți găsi și un walk designer diferit de cel din versiunea 3, care mai avea nevoie de unele îmbunătățiri. Walk designerul este un modul încorporat pentru a ușura realizarea unui stil de mers realist pentru personaje, bazat pe traiectorii și cadre cheie.

În materie de post-modelare, veți fi impresionați de câte caracteristici editabile distincte are un obiect; de exemplu, fața unui personaj are nici mai mult, nici mai puțin decât 41 de parametri care pot fi configurați independent. În plus, versiunea a patra aduce noi moduri de deformare: Bendable Props, care sunt obiecte de recuzită ce se deformează odată cu obiectul căruia îi sunt atașate (cum ar face-o de exemplu genunchierele unui biciclist sau roller), tool-urile Magnet și Wave care distorsionează țesătura obiectului producând umflături și valuri, precum și opțiunea Morph Target, care vă permite să transformați un obiect într-altul, eventual în mod animat. Au mai fost adăugate 3 moduri de afișare în fereastra de lucru, din care se remarcă de departe modul cartoon, care aduce foarte bine cu imaginile din revistele de benzi desenate. Acesta dă rezultate bune pe imaginile cu roboți pe care apoi



Din modulul Sketch Designer se setează caracteristicile viitoarei randări-schiță.

se aplică antialias.

În final, trebuie să precizez că legătura lui Poser cu restul programelor 3D este foarte bine realizată. El poate importa obiecte în formatele cele mai cunoscute pentru a le folosi ca recuzită și poate exporta personajele către programe ca Lightwave, 3D Studio Max, Infini-D sau Autocad.

În rest

Nu-mi rămâne decât să spun că Poser este un program excelent, a cărui calitate a fost dovedită în timp și care a fost îmbunătățit constant, cu fiecare versiune. Această afirmație este susținută de existența unei comunități Poser pe Internet și a numeroase site-uri ce îi sunt dedicate.

POSER 4

Preț: N/A
 Producător: MetaCreations
 Ofertant: Flamingo
 Distribuitor: Flamingo

CARACTERISTICI

- modelare personaje 3D.
- oferă haine și obiecte de recuzită
- meșele se pot exporta în mai toate programele 3D cunoscute.



TERRAGEN

Cel mai important, Terragen, în lucru așa cum este, poate să genereze imagini superioare calitativ celor din Bryce.

Tip program

Generare peisaje virtuale

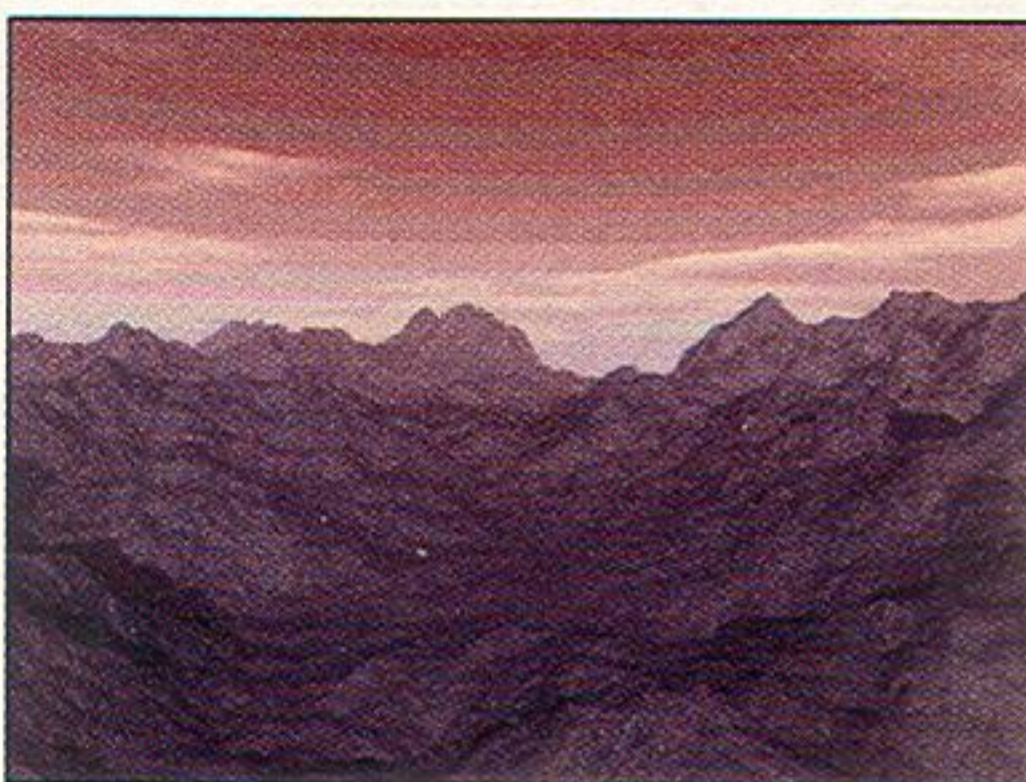
Complexitate

Moderată

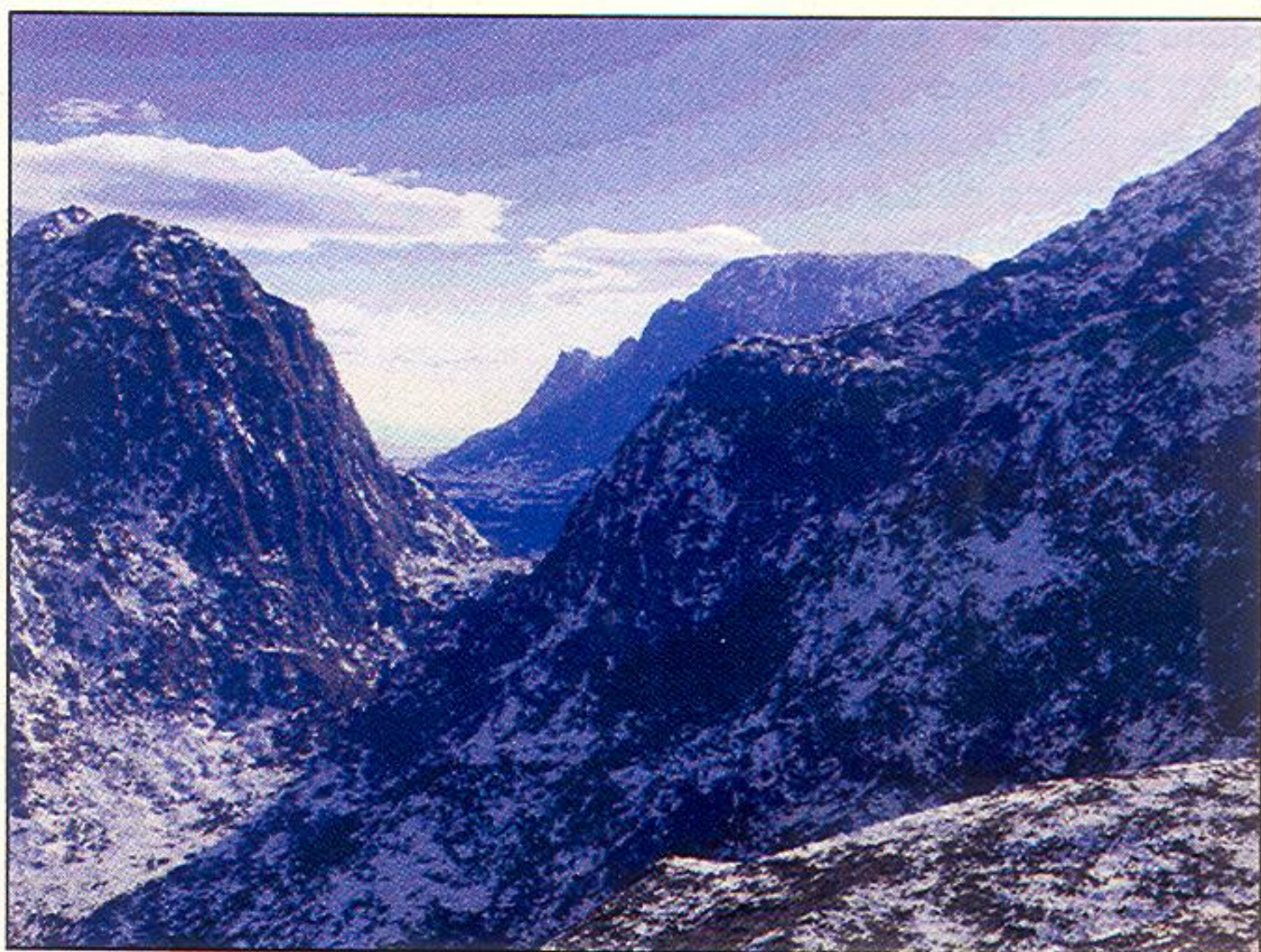
Redactor

Adrian Dorobăț

Terragen este un generator de peisaje virtuale asemănător cu Bryce-ul. Dar între ele există două mari diferențe. În primul rând, Terragen nu are atât de multe opțiuni ca programul celor de la MetaCreations, dar acest aspect este mai puțin relevant, din moment ce Planetside încă mai lucrează la el. În al doilea rând, și acesta e cel mai important, Terragen, în lucru așa cum este, poate să genereze imagini superioare calitativ celor din Bryce. Se pare că acest lucru se datorează unor algoritmi extrem de complicați pentru calcularea atmosferei. Oricum imaginile rezultate fac să pălească renumele Bryce-ului deși în prezent randarea se face în doar 256 de culori. Cerurile și norii din Terragen sunt deja mai mult decât fotorealiste, astfel încât pot să mă hazardez în a spune că atunci



O mică modificare a culorii cerului și iată un peisaj marțian.



Crearea unui ansamblu de relief complex este mult mai simplă decât în Bryce.



Realismul cerului și al norilor este unul din punctele forte ale lui Terragen.

când va fi finalizat programul, va fi greu să deosebești o imagine creată cu el de realitate.

Principalele module ale programului sunt legate de relief, apă, nori, atmosferă și lumină. Secretul acestora din urmă este că folosește tehnici procedurale în recrearea luminii, spre deosebire de programele tradiționale care o falsifică în loc să o simuleze. Pentru relief sunt folosite de asemenea texturi procedurale, care conferă un plus de realism. Desigur că acest lucru cere multă putere de calcul, dar oricum scenele au un timp mediu de randare de sub 20 de minute la dimensiuni mari. Acestea sunt ușor de înțeles și de utilizat și puteți concepe un peisaj în mai puțin de un minut (fără să socotim renderizarea) dacă vreți rezultate rapide. Dacă însă sunteți interesați de calitate, puteți crea peisajul manual și puteți alege poziția soarelui și intensitatea luminii acestuia sau poziția camerei și tipul acesteia (camcorder și photochemical film). Diferența dintre acestea este practic diferența dintre o imagine standard generată pe computer și o imagine fotorealistă. Interfața simplă, bazată pe butoane Windows și cîmpuri numerice permite o mare precizie în plasarea obiectelor, dar

nu este foarte intuitivă și îngrădește oarecum creativitatea. Per total însă, programul este o ofertă deosebită care nu trebuie ratată, deși m-ar mira ca versiunea finală să fie tot freeware.

Asta nu e tot!

Terragen este freeware și încă în lucru, așa că unele lucruri nu stau chiar pe roze: randarea este în 256 de culori, reflexia obiectelor în apă este monocoloră, lens flares-urile sunt neimplementate... Dacă vreți să aflați ce se mai petrece cu el, sau pur și simplu să faceți rost de o versiune îmbunătățită vă sugerez să mai treceți pe la www.planetside.co.uk

TERRAGEN

Preț: N/A
 Producător: Planetside
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

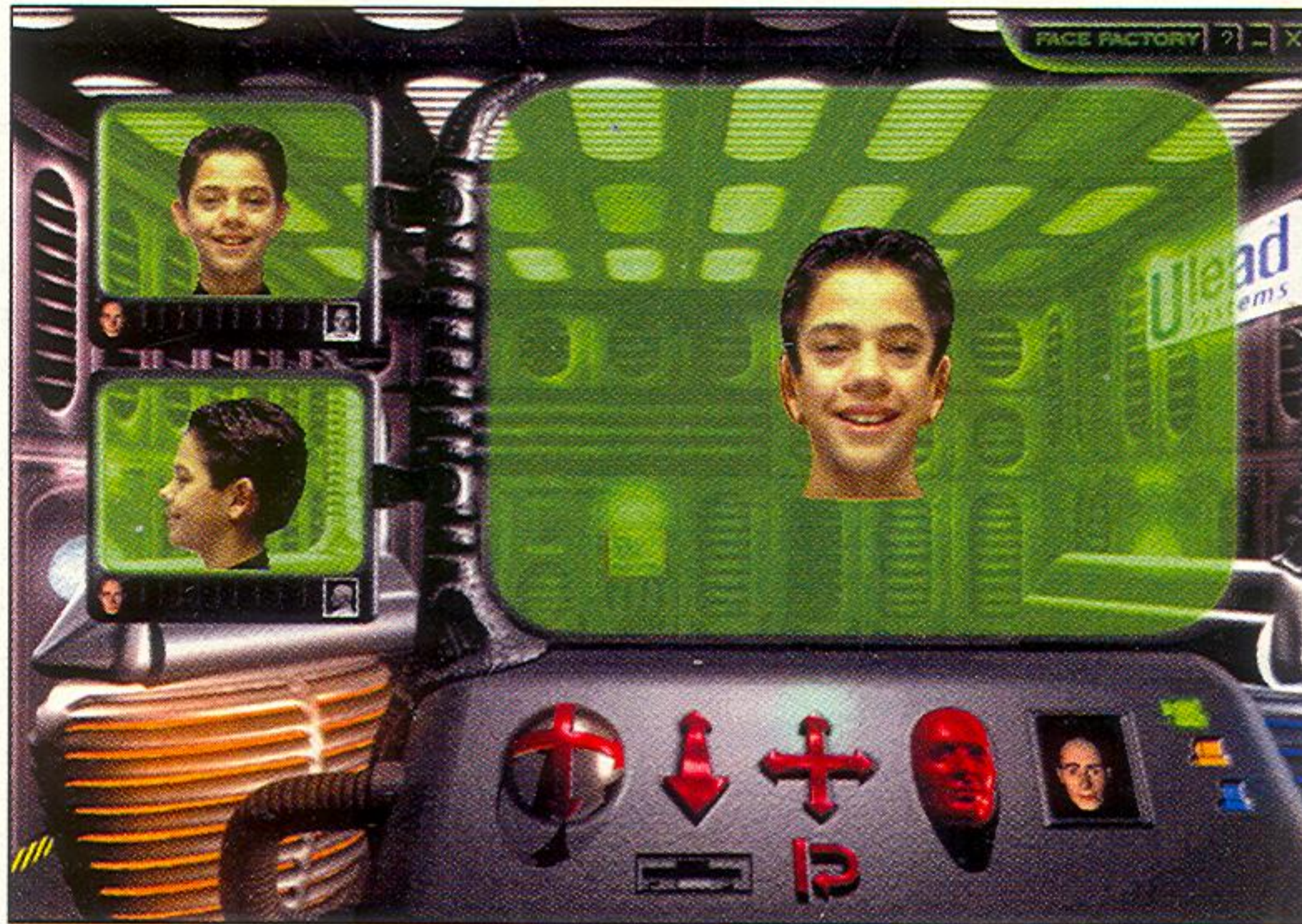
-cel mai realist program de landscape creation de pînă acum
 -renderizează în 256 de culori

N/A

ULEAD FACE FACTORY

Nu aveți nevoie decât de două fotografii, una din față și una din profil, de preferință reprezentând aceeași persoană

Tip program	Modelare figuri 3D
Complexitate	Mică
Redactor	Adrian Dorobăț



Ulead demonstrează că nu ai nevoie de un fierăstrău pentru a-ți introduce capul în calculator.

Digitizarea unei figuri umane sub formă de wireframe este un proces complicat, care, pînă la Face Factory, putea fi realizată într-un singur fel: cu ajutorul unui scanner 3D, care costă enorm. Cu ajutorul produsului de la Ulead însă, procesul devine simplu ca bună-ziua. Nu aveți nevoie decât de două fotografii, una din față și una din profil, de preferință reprezentând aceeași persoană, și de un scanner (asta dacă nu le aveți deja scanate).

În modulul de import al programului aveți posibilitatea să aduceți cele două fotografii și să realizați o editare standard a acestora. În acest scop aveți la dispoziție tool-uri ca: Remove Background, Crop, Mask Brush, Tilt, Rotate și Flip. Acestea din urmă sunt necesare

deoarece Face Factory nu lucrează bine decât cu primplanuri și profiluri exacte ca poziție, iar imaginea din profil trebuie să fie întotdeauna ori-

entată către stînga. Apoi va trebui să puneți la punct detaliile: să aliniați fotografiile astfel încît punctele de bază (nasul, buzele, ochii, linia părului) să se afle la același nivel în ambele viewport-uri și să delimitați cu ajutorul unui tool de marcaj poziția aproximativă a nasului și urechilor, precum și conturul părului.

În final tot ce vă rămîne de făcut este să apăsați pe butonul care activează randarea feței (nu puteți să-l ratați, e mare, roșu și reprezintă o figură umană aproximativă). În funcție de computer, calculul va dura între 15 secunde și un minut, după care veți putea admira figura digitizată, manevrînd-o cu ajutorul butoanelor de navigație de pe ecran.

Foto Factory este o alternativă bună la digitizarea clasică a figurilor, dar totuși nu își merită banii dacă nu aveți la ce îl folosi în mod serios.

Morphing și animație

În modulul Effects Station puteți aplica diverse transformări figurii rezultate, ca într-un fel de Kai Power Goo tridimensional.



Efectul Caveman combinat cu Egghead.



Apoi se adaugă o lumină verde pentru a crea un extraterestru.

Împachetare 3D

Prin concepția sa, Face Factory pășește pe drumul deschis de Canoma de la MetaCreations, pe care l-am prezentat într-unul din numerele trecute ale revistei. Această nouă generație de programe creează obiecte 3D texturate bazîndu-se pe o inversare a procedurii folosite în programele clasice de grafică 3D. În loc să modelezi cu greu obiectul dorit pe care

apoi să aplici o textură, îți alegi textura și construiești pe baza ei obiectul. Tot pe această linie de lucru se va înscrie și "Wrapture", un program de la Quark, bazat pe tehnologia XPress. Deși este destinat designului de ambalaje, se pare că va putea crea practic orice obiect pe baza unui layout bidimensional conceput cu unelele XPress standard.

FACE FACTORY 1.0

Preț: 35\$
 Producător: Ulead
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

-digitizare de capete
 -un fel de Kai Power Goo tridimensional.



FORM Z 3.0

Mulți graficieni au ajuns la un consens în ceea ce privește acest program: este unul dintre cele mai bune din lume în domeniul modelării 3D.

Tip program

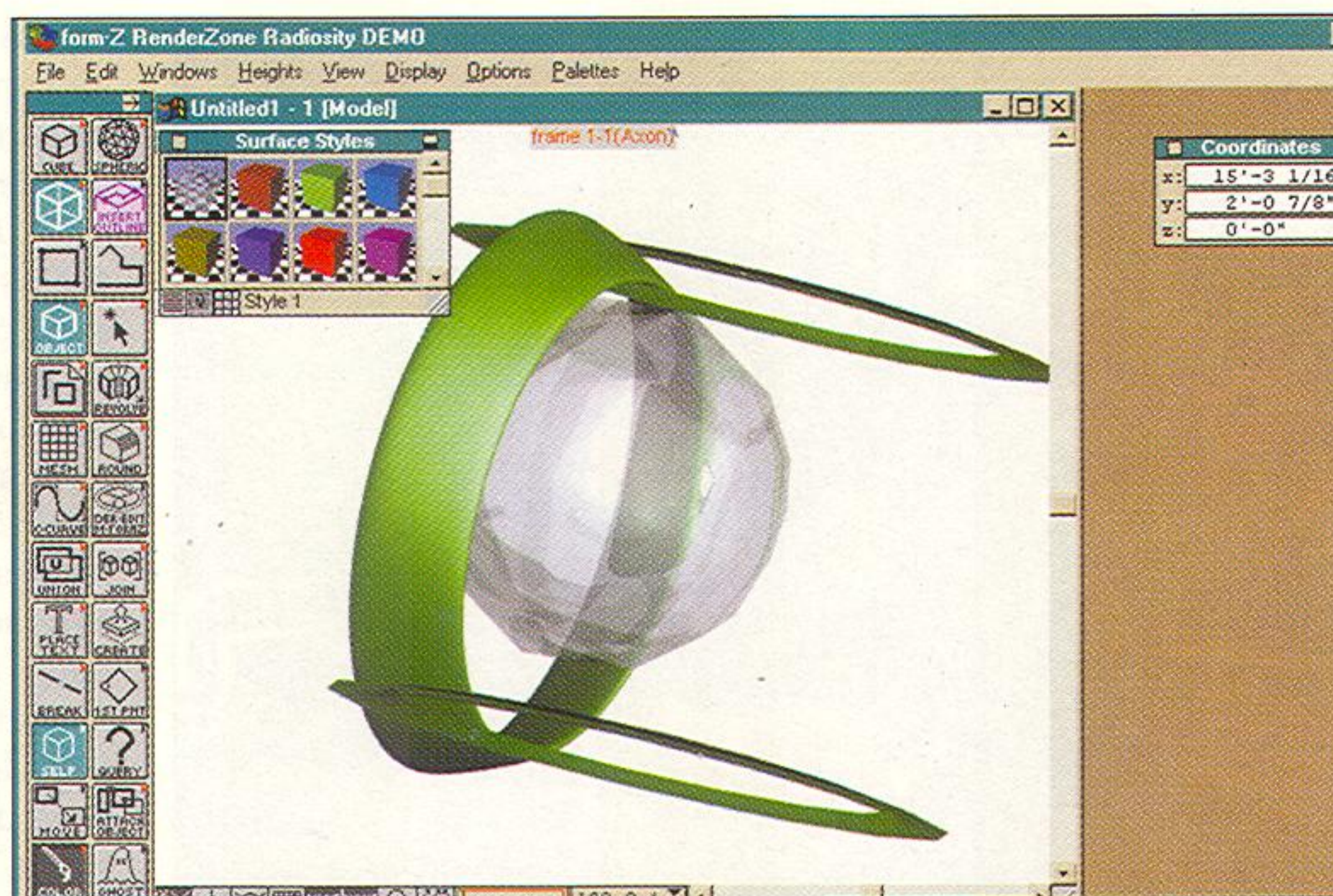
Modelare 3D

Complexitate

Foarte ridicată

Redactor

Adrian Dorobăț



Obținerea unei forme inițiale va fi un imbold să mergi mai departe, aceasta putând fi modificată ulterior în numeroase feluri.

Revistele de specialitate și mulți graficieni au ajuns la un consens în ceea ce privește acest program: este unul dintre cele mai bune din lume în domeniul modelării 3D. Numeroasele sale facilități și ergonomia de care dă dovadă au făcut să fie foarte căutat la ora actuală, chiar și de producătorii de jocuri.

Mai întâi trebuie precizat că un program de modelare 3D se deosebește destul de mult de un program de grafică 3D: primul are drept domeniu de activitate crearea

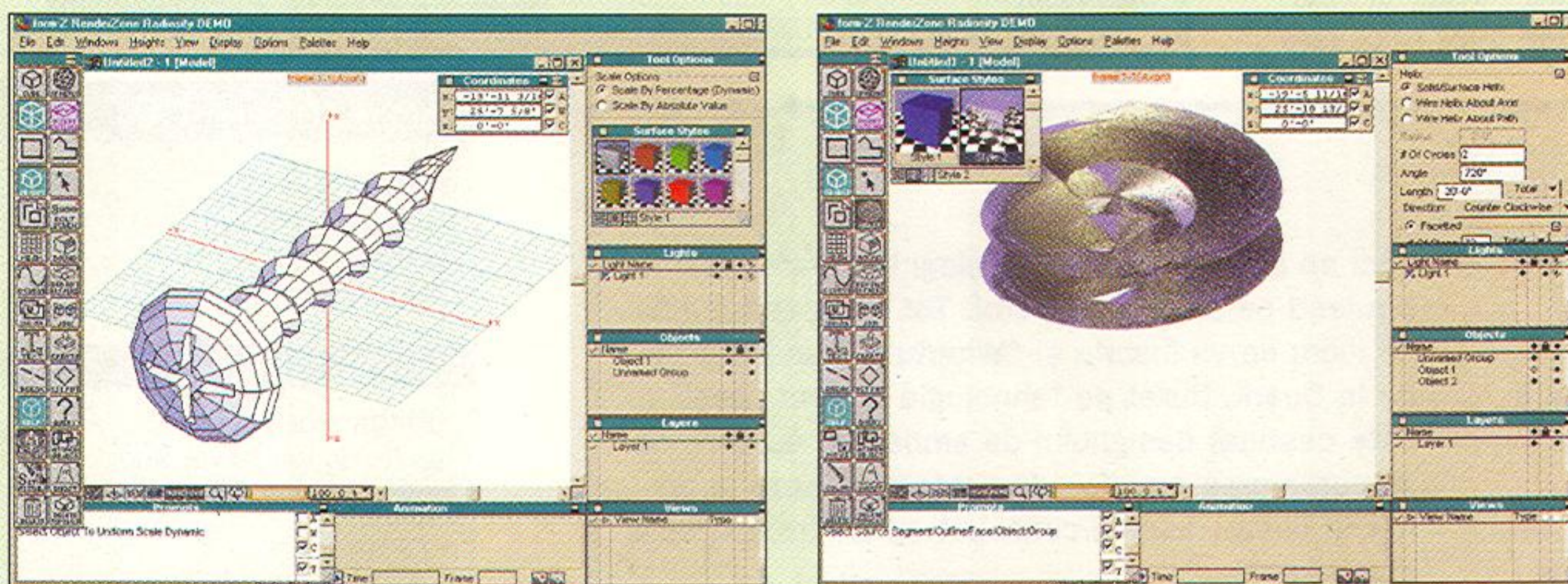
obiectelor ce vor fi în final exportate pentru a fi folosite în cel de-al doilea. Din acest punct de vedere, Formz este un fel de hibrid, deoarece are și posibilitatea de a anima obiectele, iar cu ajutorul modulelor RenderZone și RadioZity poate realiza și imagini de bună calitate a acestora. Pentru modelarea propriu-zisă sunt disponibile o sumedenie de unelte și voi da exemple de câteva procedee prin care se pot crea obiecte: prin alegerea directă a unei funcții generatoare de genul cub, sferă sau metasferă, prin extrudarea unei

forme bidimensionale pur și simplu sau de-a lungul unei căi, prin rotirea unei forme în jurul unei axe de simetrie, ceea ce duce la crearea unui obiect de revoluție, sau prin specificarea uneia sau mai multor secțiuni transversale ale viitorului obiect. Produsul final poate fi obținut fie sub formă de obiect fațetat, fie sub formă de curbe NURBS și metaNURBS. Acestea din urmă sunt mult mai apropiate de aspectul natural al obiectelor organice.

Odată obținută o formă inițială, aceasta poate fi modificată prin schimbarea parametrilor specifici, prin compunere booleană cu alte forme (uniuni, intersecții și alte operații matematice 3D) sau prin derivare: într-o clasă de obiecte editabile denumite de programatori metaformz ori prin derivare din 3D în 2D sau invers. Texturarea se face cu ajutorul unor materiale compuse din culoare, reflexie, transparentă și relief (bump). Acestea sunt procedurale iar metalele și sticla realizate cu ajutorul lor sunt foarte realiste.

Programul poate importa și exporta în majoritatea formatelor cunoscute: 3DMax, Lightwave, Wavefront, Truespace precum și multe altele mai puțin folosite. Dacă ar fi să compar Formz cu alte modelatoare pe care le-am mai încercat, Rhinoceros sau SurfReyes, trebuie să fiu de acord cu cei care afirmă că este cel mai bun. Totuși cred că este mai plăcut și mai ușor de lucrat cu un program de grafică, deși rezultatele s-ar putea să nu aibă aceeași calitate.

Produsul final poate fi obținut fie sub formă de obiect fațetat, fie sub formă de curbe NURBS și metaNURBS.



FORMZ 3.0

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

CARACTERISTICI

- numeroase instrumente de creare și modelare a obiectelor 3D.
- renderer și modul de radiozitate integrate.



SEEJAYSOFT GYPSEE 1.2

Tip program

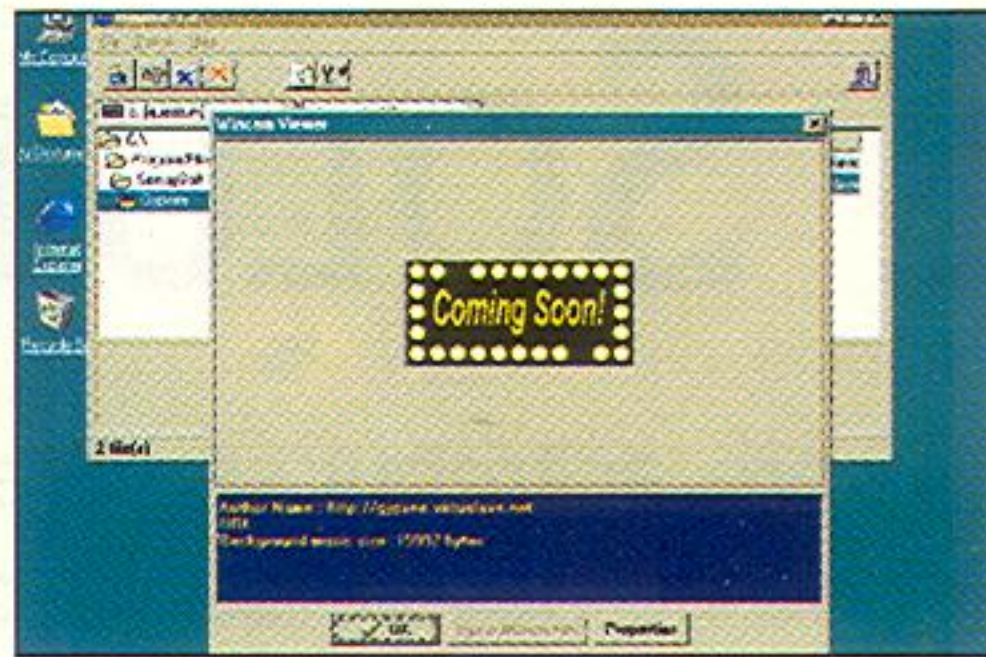
Gif-uri animate cu sunet

Complexitate

Scăzută

Redactor

Adrian Dorobăț



GIF-urile muzicale sunt cu 12-13k mai mari decât cele simple.

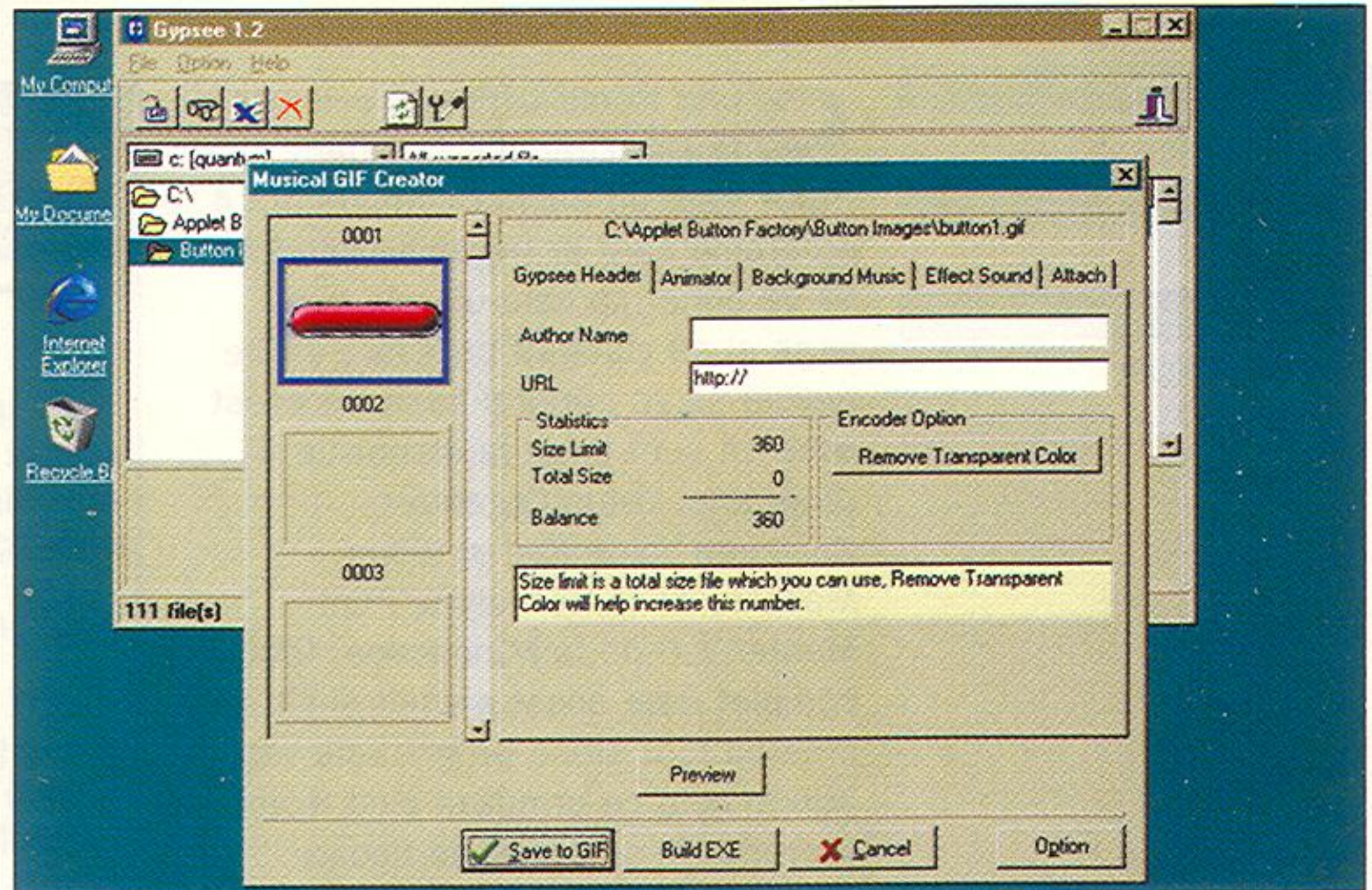
Sub acest nume se ascunde un program pentru realizarea a GIF-urilor animate creat de doi studenți entuziaști din Statele Unite: Chang Houw și Anders Melander. Având în vedere numeroasele programe de acest gen, unele realizate de firme cu renume ca Jasc și Ulead, Gypsee n-ar fi avut nici o șansă de a ajunge cunoscut dacă n-ar fi oferit ceva deosebit. Mai ales că programul nu are posibilitatea de a crea el însuși imaginile, ci doar de a folosi unele deja existente.

Avantajul pe care îl oferă este

posibilitatea de a introduce în pachetul GIF un sunet de factură Midi sau în format Wav. Desigur că astfel dimensiunile fișierului imagine vor crește cu cel puțin 8-9k, dar în acest mod puteți introduce în paginile web și imagine și sunet. În plus, GIF-urile, fie că au

fost realizate cu acest program, fie că a fost folosit un altul, pot fi transformate în fișiere executabile.

În rest, există o veste bună și o veste proastă: partea bună este că programul este freeware. Partea proastă este că atât GIF-urile muzicale cât și exe-urile create cu ajutorul programului nu pot fi văzute decât cu un viewer special al acestuia care trebuie să fie prezent pe sistemul celui care le vizionează.



Puteți integra și informație privind copyright-ul în header-ul GIF-ului.

SEEJAYSOFT GYPSEE

Preț: Free

Producător: Chang Houw

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

-permite adăugarea de fișiere mid și wav gif-urilor animate.

★★★★★

COLOR PILOT 3.8

Program pentru corectarea imaginilor provenind de la o cameră digitală sau scanner

Tip program

Îmbunătățire culori

Complexitate

Scăzută

Redactor

Adrian Dorobăț

Este vorba de un program pentru corectarea imaginilor provenind de la o cameră digitală sau

scanner. Dacă folosiți calculatorul și pentru editarea și stocarea fotografiilor s-ar putea să găsiți folositor acest program. Unele fotografii sunt șterse, altele defocalizate, unele subexpuse sau supraexpuse, iar Color Pilot este unealta potrivită pentru a remedia toate aceste defecte. Programul folosește o tehnică intitulată "culoarea de referință", prin care îi spune calculatorului cum ar trebui să arate o anumită culoare. De exemplu, dacă aveți o fotografie cu un cal pe o pajiște și verdele ierburii este șters din cauza condițiilor de iluminare sau a aparatului, tot ce trebuie întreprins pentru a o repara este să găsiți o fotografie în care iarba arată a iarba, să selectați o zonă generoasă și apoi să îi aplicați proprietățile celei care arată bolnăvicios. Tot prin această modalitate pot fi rectificate strălucirile inestetice și iluminarea inegală

datorate blitzului, doar că de această dată veți alege din imagine o zonă care știți că poate fi considerată alb, gri sau negru de referință. Dacă mai punem la socoteală că programul poate combina într-o singură imagine mai multe fotografii ale unui peisaj prea larg pentru a putea fi cuprins în totalitate de obiectivul aparatului, obținându-se în final o panoramă, atunci putem spune că nu e deloc rău.

COLOR PILOT

Preț: N/A

Producător: N/A

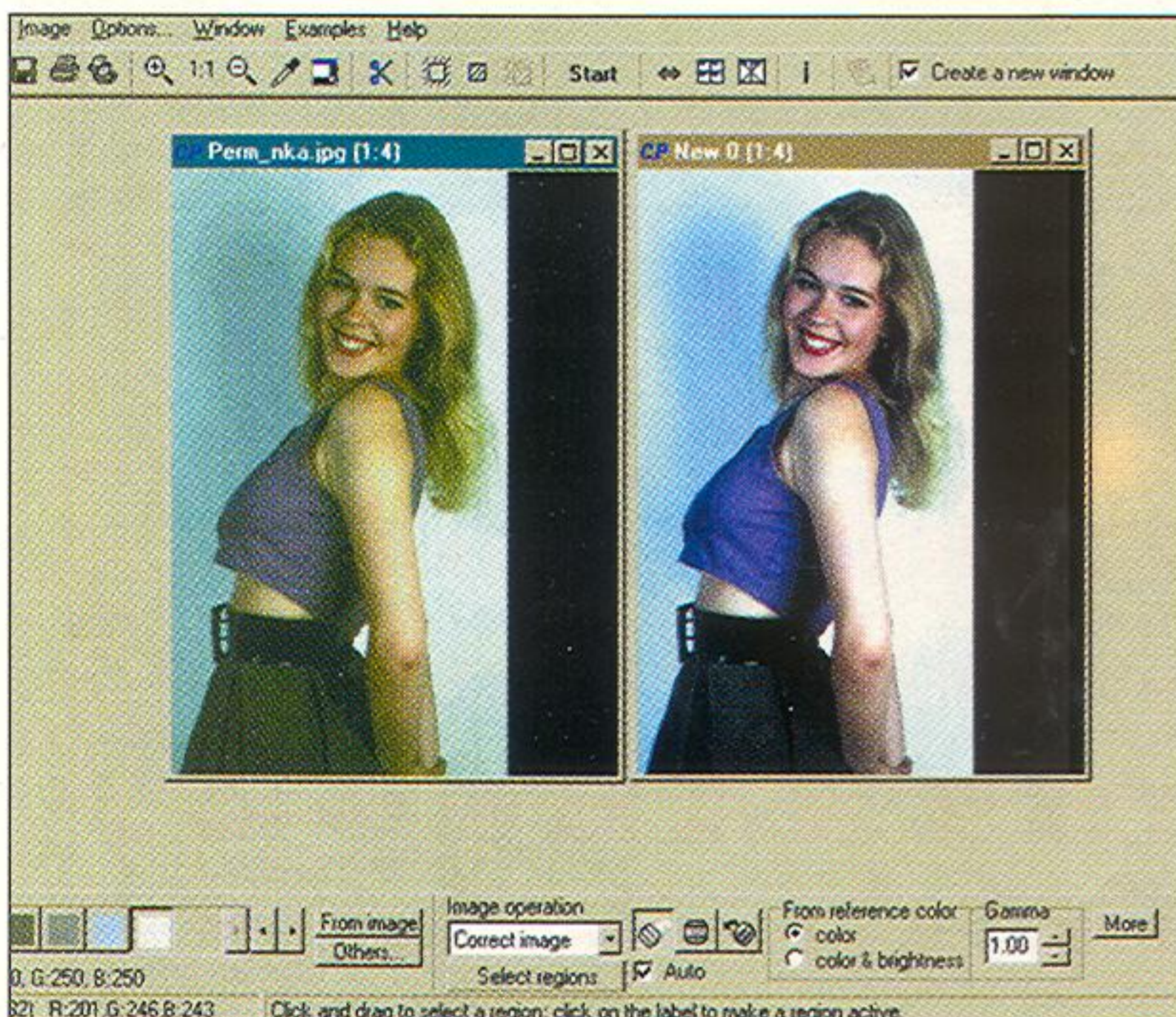
Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

-corectare de imagini la nivel semi-profesional

★★★★★



O femeie urâtă tot așa rămâne indiferent dacă-ți îmbunătățești culorile sau nu.

THE COMPLETE HOME OFFICE SOLUTION

Un pachet compus din 4 programe care ar trebui să vă ajute să vă puneți la cale un mic business fără să fie nevoie să vă părăsiți casa

Tip program
Home office

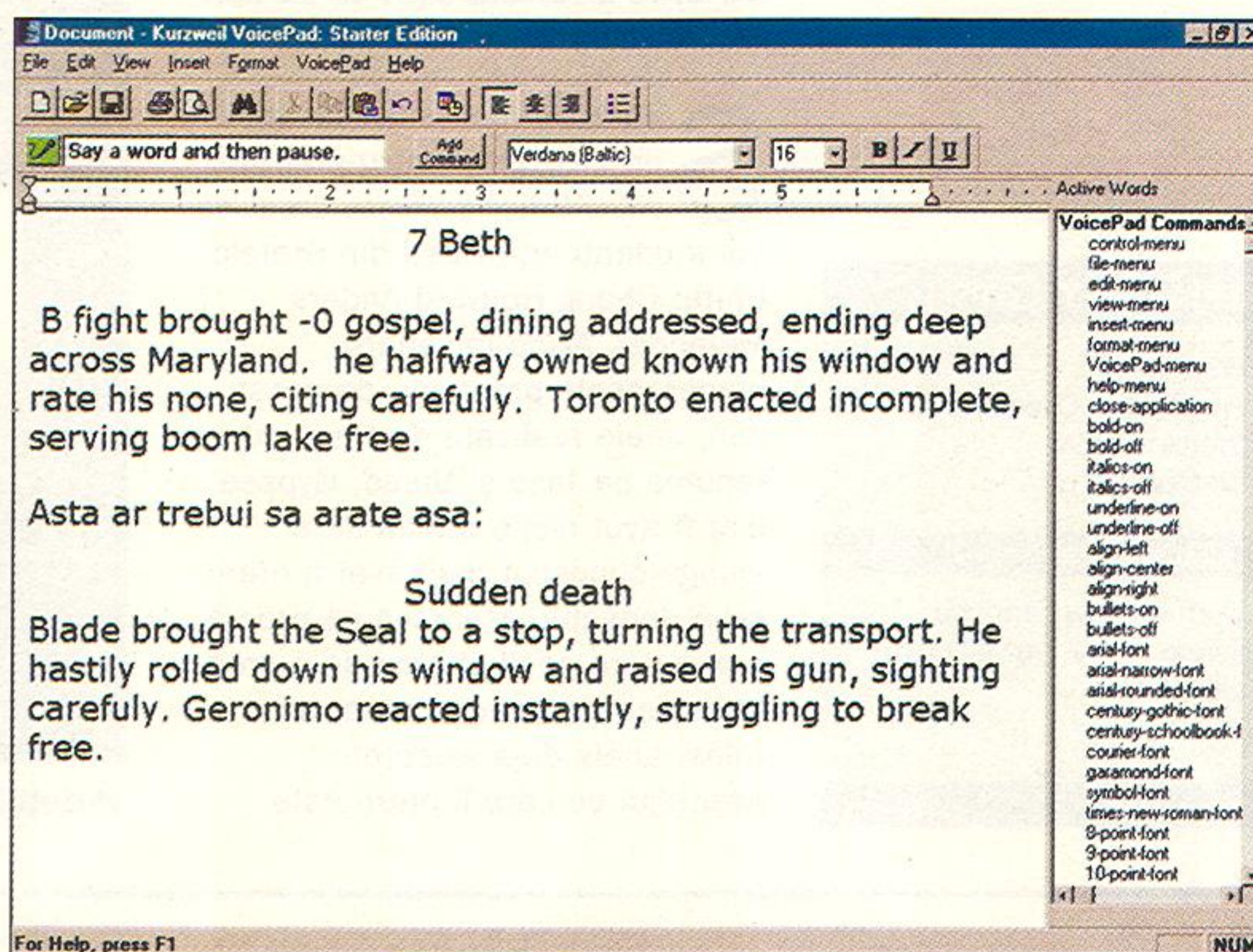
Complexitate
Moderată

Redactor
Adrian Dorobăț

Suita Home Office al celor de la The Learning Company este un pachet compus din 4 programe care ar trebui să vă ajute să vă puneți la cale un mic business și să câștigați bani fără să fie nevoie să vă părăsiți casa. În acest scop vă sunt puse la dispoziție 4 programe: Lotus Organizer, Kurtzweil Voice Pad și Video Maestro de la Softkey și Print Master 7.0 de la Mindscape. Cît de complet este acest pachet și cît de bine au fost alese programele veți afla în cele ce urmează cînd le voi prezenta în amănunt pe fiecare.

Kurtzweil Voice Pad Starter Edition

Programul este o versiune light a unui program profesional de procesare de text pe cale vocală. Dacă lucrați mult cu text și v-ați săturat de tastat, Voice Pad este o alternativă care merită luată în considerare. Asta dacă limba în care trebuie scris textul este engleza și dacă aveți un accent suficient de



Dacă nu-l "drezezi", Voice Pad nu înțelege mai nimic din ce îi spui. (sau înțelege dar aiurea).

britanic, firește. Odată pornit programul, puteți să editați text doar cu ajutorul unui microfon atașat la calculator, fără să mai atingeți tas-

tatura, asta însemnînd că și comenzile de editare se pot da vocal. Producătorii spun că Voice Pad recunoaște 11.500 de cuvinte,

VIDEO MAESTRO

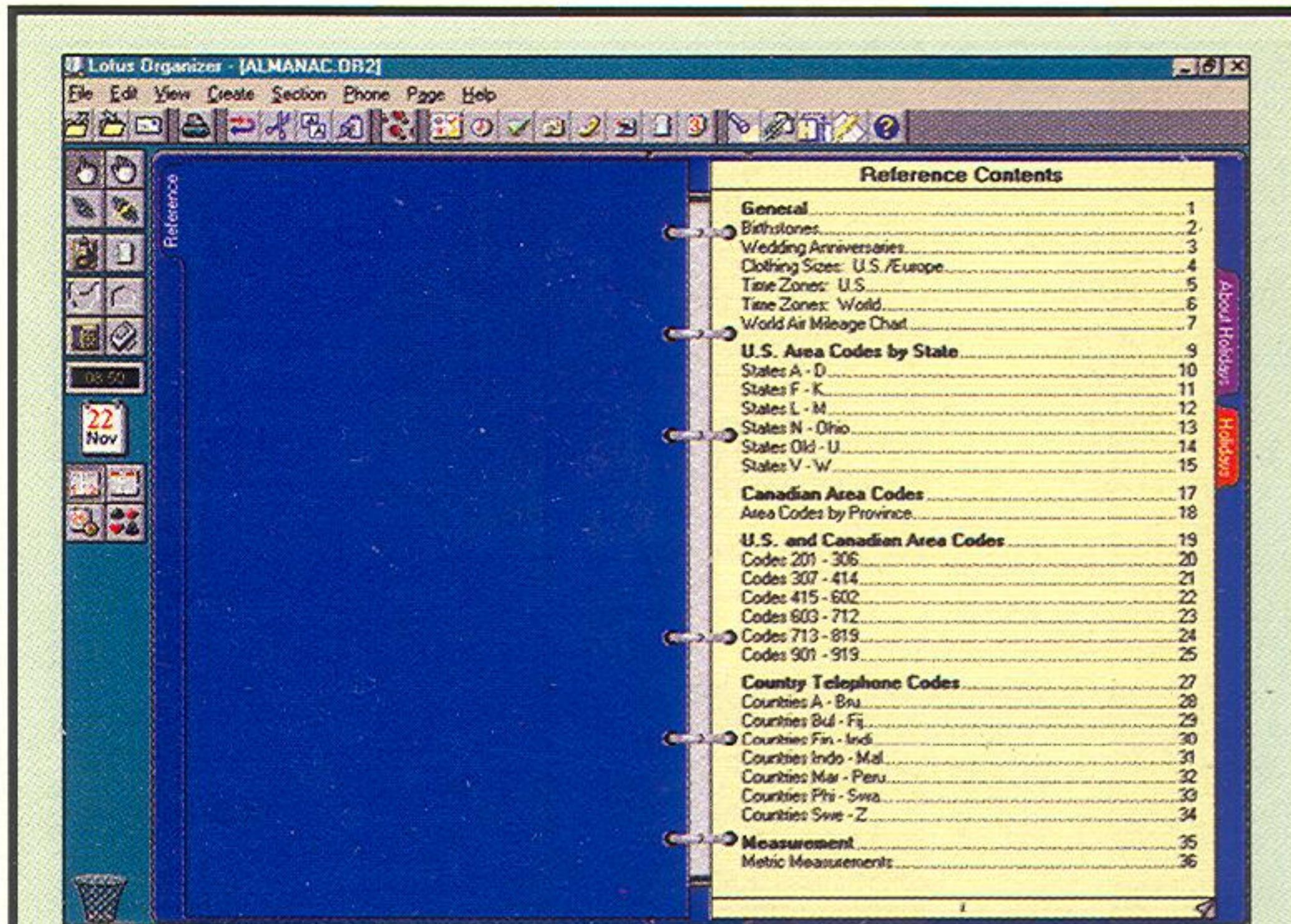
Este vorba de un program entry-level de editare video ce reunește patru utilitare: Video Editor, Video Morph, Video Logo Generator și Video Screen Saver. Video Editor este baza de lucru în care se importă clipurile ce urmează a fi editate. Regretabil este faptul că programul nu acceptă decît filme în format AVI, pentru că în materie de editare, Video Master se descurcă rezonabil. Are trei track-uri audio pe care se pot insera sunete și peste 70 de tranziții ce se pot plasa între cele două canale de imagine. Generatorul de logo-uri nici n-ar merita pomenit, pentru

că nici puținele lucruri pe care ar trebui să le facă nu le face ca lumea. Noroc cu Video Morph care compensează calitativ, realizînd transformări animate surprinzător de bune într-un mod foarte simplu, folosind o meșă de deformare ale cărei puncte de intersecție pot fi deplasate. Video Screen Saver este un mic utilitar care vă dă posibilitatea să transformați în screen saver un film de mici dimensiuni, sau o serie de astfel de secvențe. Concluzia ar fi că este tocmai potrivit pentru cei care se ocupă cu editarea video la nivel semi-profesional.



la care puteți adăuga 200 proprii. Asta în teorie, pentru că realitatea este puțin diferită. Deși rata de recunoaștere ar trebui să fie mai mare de 90%, ea se apropie surprinzător de 10%. Poate microfonul meu este mai prost sau engleza de baltă, dar cert este că testele pre-

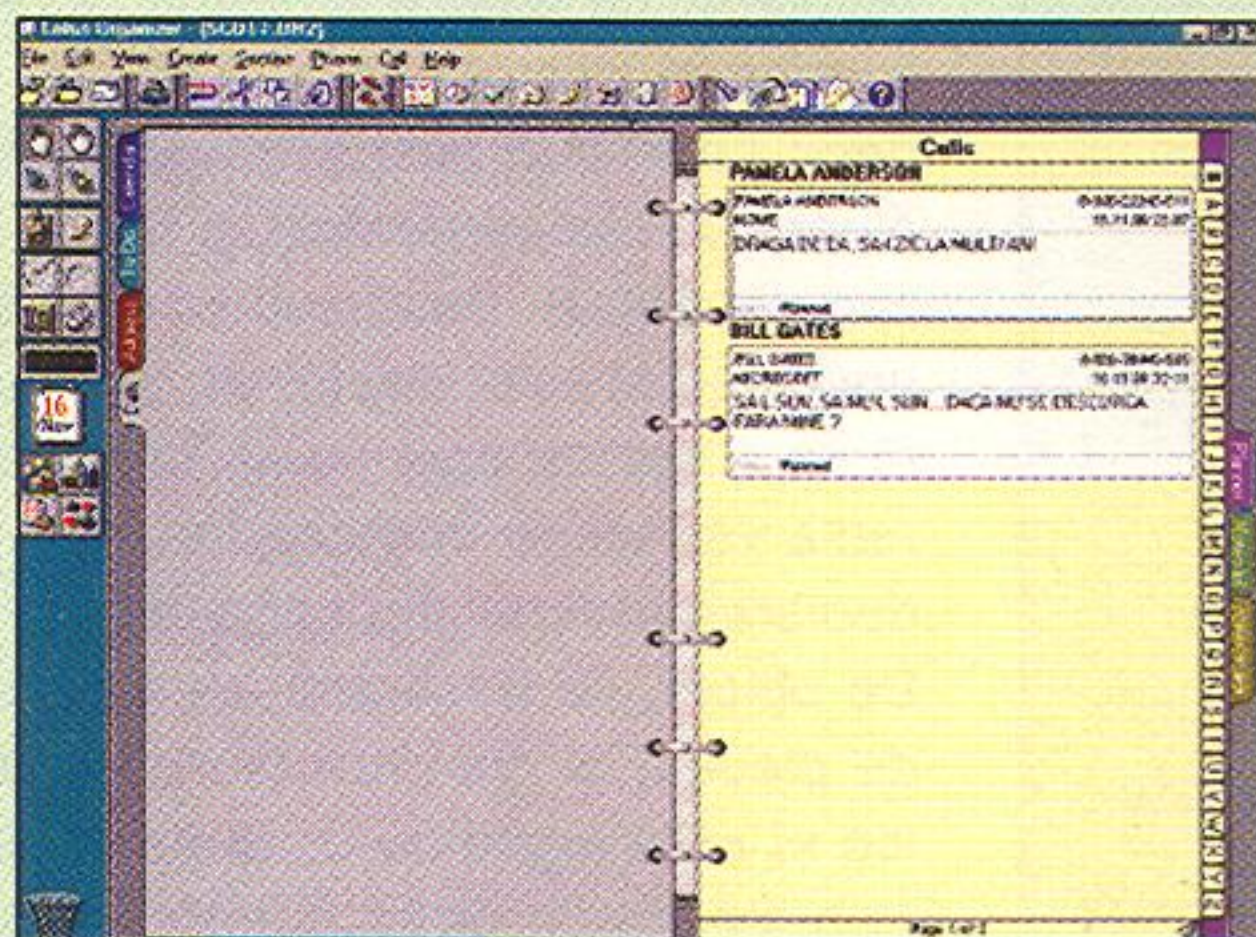
mergătoare trecerii la comandă vocală mi s-au părut foarte superficiale. E drept că dacă vedeți că editarea nu merge cum trebuie, puteți "antrena" calculatorul să vă înțeleagă mai bine, prin rostirea repetată a cuvintelor buclucașe, dar cred că partea de adaptare la



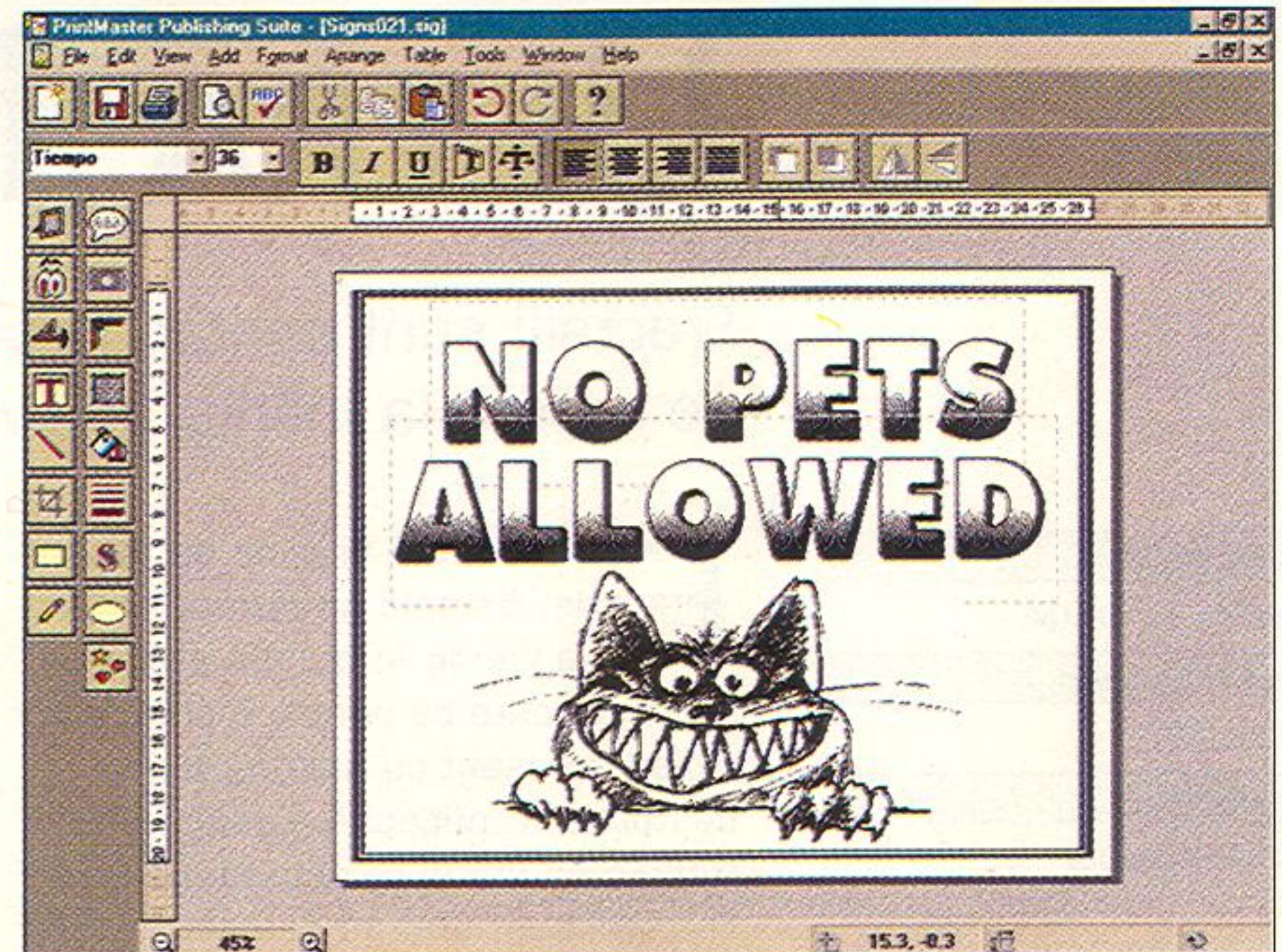
LOTUS ORGANIZER 2.0

Acest nume ar trebui să vă sune cunoscut pentru că suita Lotus din care face parte este și ea destul de renumită. Programul este practic o agendă electronică, ce vă oferă toate facilitățile uneia obișnuite, din carton și hârtie, și unele opțiuni suplimentare. Ea are șapte tab-uri care fac fiecare legătură cu un modul. Acestea sunt: un calendar, o listă cu lucruri de făcut, o listă cu adrese și numere de telefon, una cu telefoanele care trebuie date, un planificator al timpului, liber sau nu, un editor de text pentru a ține eventual un jurnal și o listă cu aniversările persoanelor importante pentru proprietarul agendei. Spre deosebire de o

agendă obișnuită, Organizer-ul de la Lotus vă permite să atașați un sunet pentru a vă aduce aminte din când de un telefon important care trebuie dat, de un cadou ce trebuie luat sau, în cazul unui utilizator obișnuit, vă reamintește să luați pâine sau sifoane. Puteți de asemenea să îi spuneți să pornească un anumit fișier la o anumită oră, drept consecință a unui anumit eveniment. În plus, agenda electronică poate fi modificată, nu doar prin ruperea foilor, ci și prin adăugarea unor secțiuni. Pentru cei care vor să își pună un pic de ordine în afaceri și viața personală, este un produs excelent.



Un utilitar care ține minte când și pe cine trebuie să sune (asta dacă ai pe cine și când să sune...unde.)



Printmaster 7 - o colecție deosebită de clipart-uri care nu-ți permite accesul cu animale.

utilizator trebuia să fie mai bine pusă la punct și să survină mai la început. Și apoi nu văd de ce s-a limitat numărul cuvintelor definite de utilizator la 200; dacă erau nelimitate, de exemplu, ar fi fost posibilă și dictarea în altă limbă. Nu știu cum este varianta profesională, dar, deși distractiv de utilizat la început, Starter Edition-ul se dovedește în final greoi și incomplet din punct de vedere al opțiunilor.

Print Master 7.0

Programul este versiunea junior, pe doar un CD, a Print Master-ului De Luxe prezentat în numărul trecut al revistei noastre, care se întindea pe 7 compact discuri. Versiunea 7.0 conține peste 10.000 de clipart-uri și fotografii, 250 de fonturi, precum și template-uri pentru certificate, pagini web, agende de afaceri, cărți de vizită, postere, broșuri, plicuri și multe altele. Combinați acest program cu un calculator și o imprimantă și obțineți bazele unei minitipografii de succes. Baza de fotografii este mai mult decât cuprinzătoare și la ea se adaugă posibilitatea de a mai crea noi clipart-uri cu utilitarele DrawPlus sau Cartoon-O-Matic și de a adăuga rame interesante la imagini cu ajutorul lui BorderPlus.

Asta înseamnă că

Home Office este un pachet eterogen și, deși nu sunt excepționale, programele din componența sa își fac datoria în mod onorabil. Nu sunt în măsură să certifice eficiența sa comercială, dar în mod sigur este o idee de afacere.

TCHOS

Preț: N/A
 Producător: Mindscape
 Ofertant: Monosit
 Distribuitor: Monosit

CARACTERISTICI

- agendă de telefon.
- colecție de clipart-uri.
- editor video.
- program de dictare.

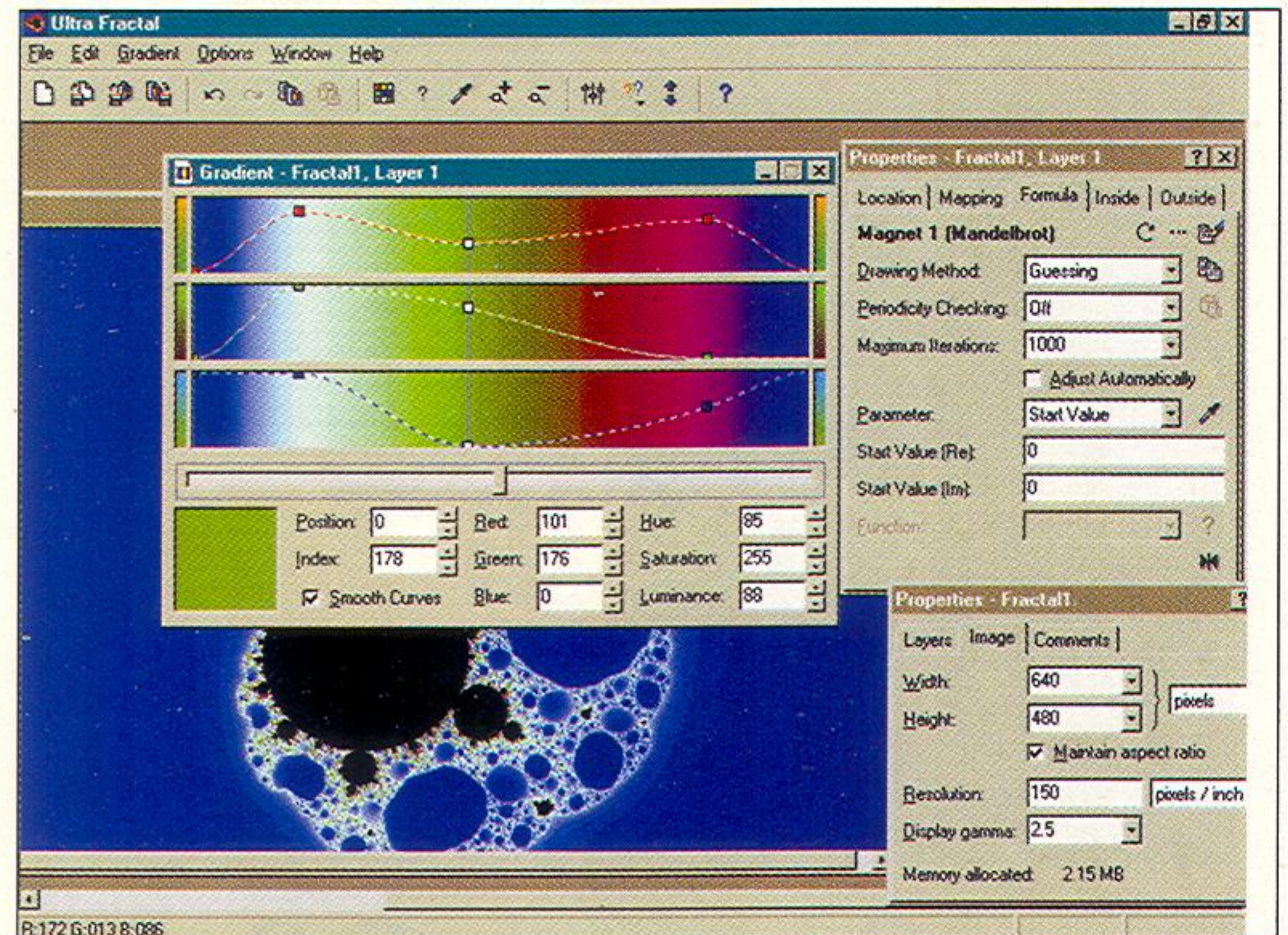


ULTRA FRACTAL 2.0

Fractalii sunt entități geometrice caracterizate prin structuri de bază care se repetă la infinit, în diverse poziții, la scară din ce în ce mai mică

DETALII	Tip program
	Grafică cu fractali
	Complexitate
	Moderată
	Redactor
	Adrian Dorobăț

Forme ciudate și pline de fantazie, fractalii au intrat de ceva vreme în atenția graficienilor, cu toate că pentru a obține ceva interesant cu ajutorul lor nu e destul să te pricepi la design, mai trebuie să știi și ceva matematică. Fractalii sunt entități geometrice caracterizate prin structuri de bază care se repetă la infinit, în diverse poziții, la scară din ce în ce mai mică. Un copac, de exemplu, descrie destul de bine un model fractalic: trunchiul se divide în ramuri, care se divid la rândul lor în crengi și crenguțe; în fiecare stadiu al diviziunii, noua structură este o versiune ușor modificată și micșorată a celei inițiale. Fractalii nu sunt capabili să umple spații, de aceea pot fi descriși ca având dimensiuni fracționale. Ei au fost "inventati" în 1967 de profesorul de matematică Benoit Mandelbrot, în timp ce realiza un studiu privind lungimea coastei Marii Britanii.



Gradientul controlează gama finală de culori a fractalului, fiind la rândul său controlat de punctele de ghidaj.

Fractalii și-au dovedit utilitatea în studiul haosului, al fulgerelor și, în

general al oricărui sistem care implică autoreplicarea unei structuri la scară micșorată. În cartea sa "Geometria fractală a naturii", Mandelbrot sugera că natura se autocreează pe modelul fractalilor și că aceștia pot fi "depistați" în cele mai diverse locuri: forma norilor, răspândirea vinișoarelor diferit colorate pe suprafața unei pietre, copacii, sau valurile făcute de o piatră în apă.

Aici intervine Ultra Fractal

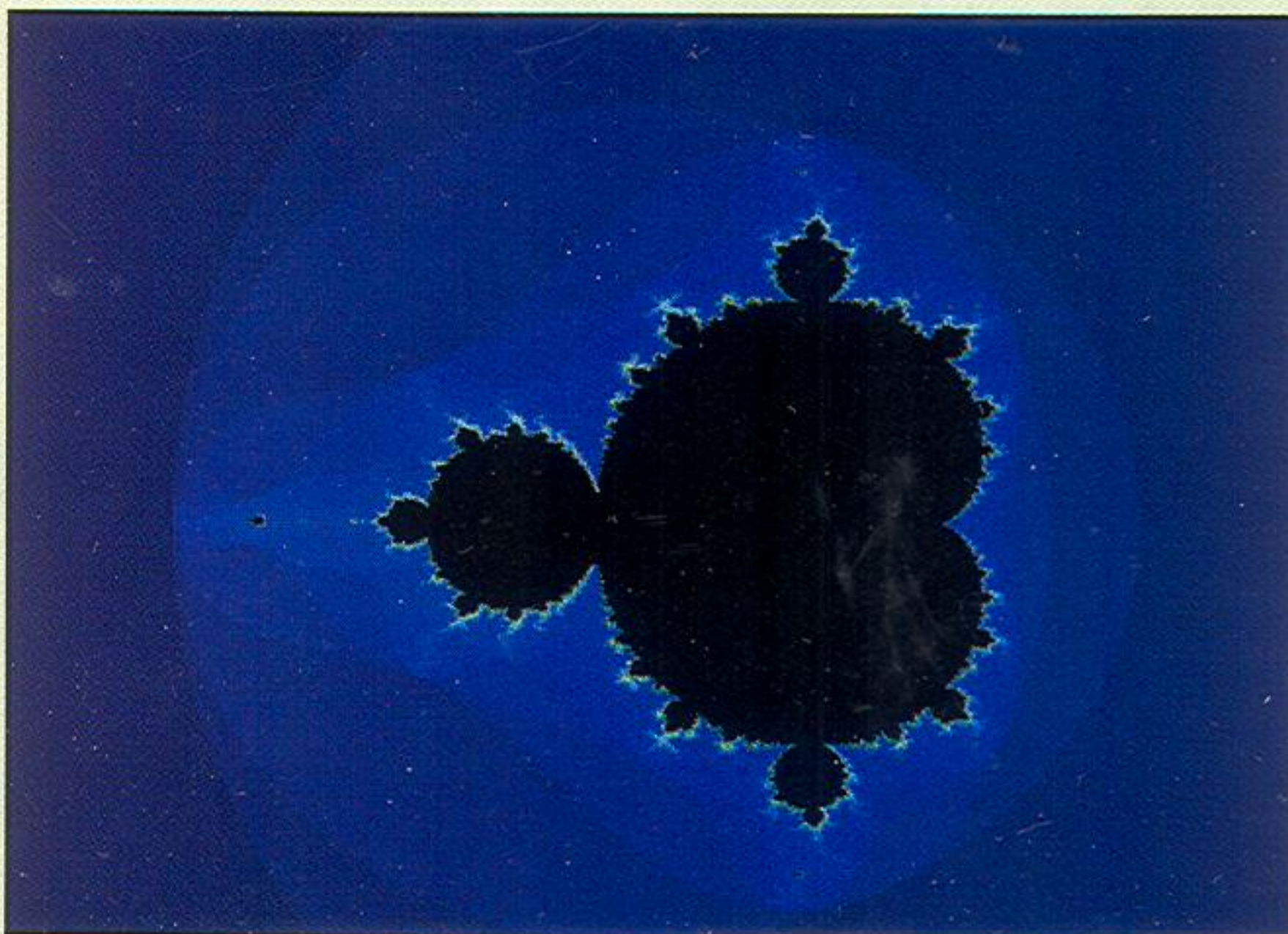
Ultra Fractal este un program creat de un grup de entuziaști pentru a ușura lucrul celor care vor să genereze imagini cu fractali. Dar cum nimeni nu prea știe ce și cum e cu fractalii, chiar și producătorii recunosc că pentru a obține ceva frumos și interesant nu trebuie decât să ai bun gust și răbdare suficientă să experimentezi și iar să experimentezi. Procesul de creare a unui fractal este destul de simplu: după alegerea unui nume unic, formula va începe întotdeauna cu declararea variabilei complexe z . De obicei, ea desemnează punctul de plecare al unei structuri fractalice și este egală cu 0. După aceasta urmează un ciclu: el este constituit dintr-o serie de operații matem-

Fractalii & teoria haosului

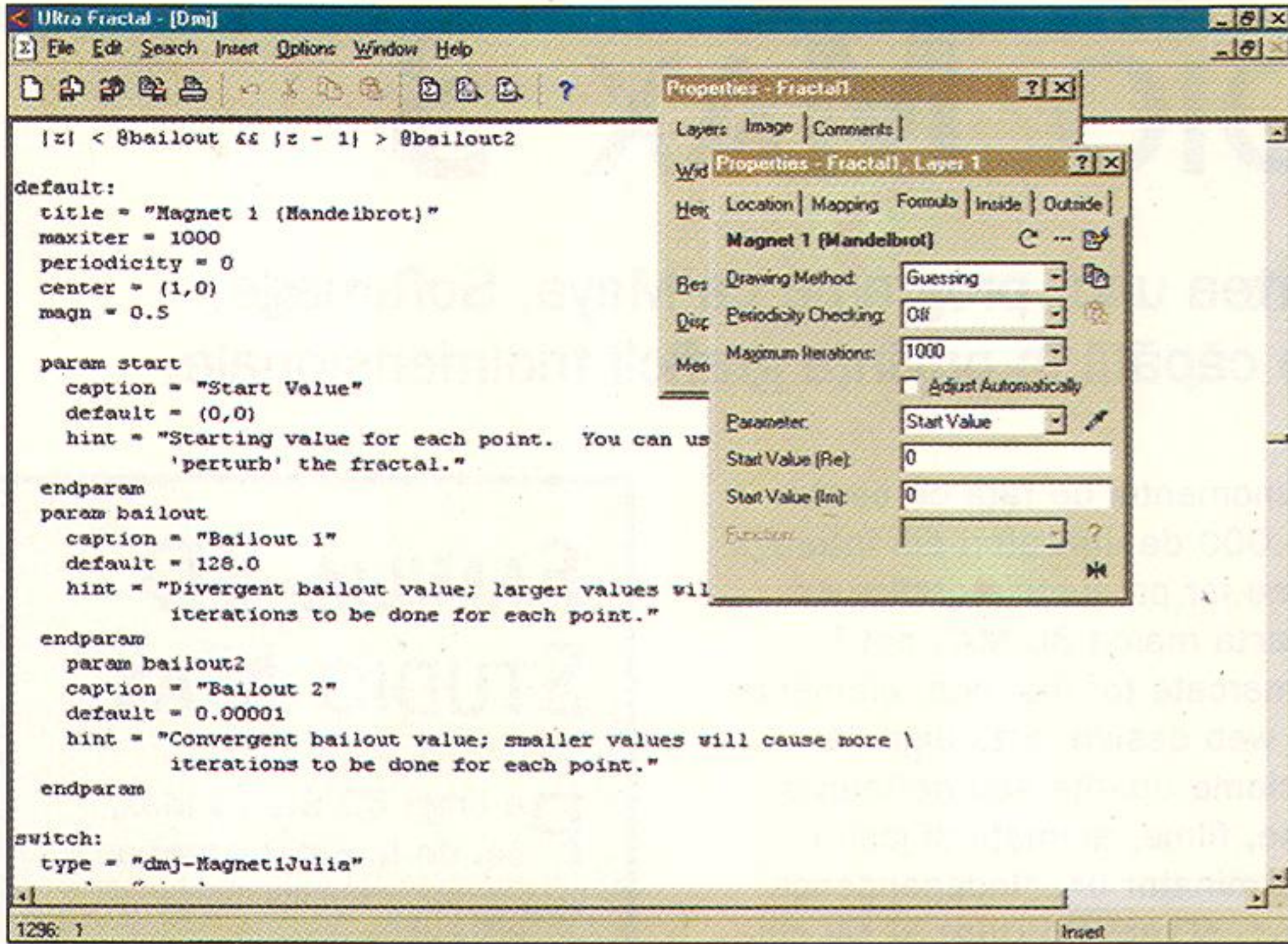
Pentru a înțelege interesul artiștilor pentru fractali, ar trebui să discutăm puțin despre teoria haosului. Există mulți care susțin că arta adevărată este guvernată de

haos, nu de ordine și încearcă să creeze în consecință. Dar ce este haosul? Este o stare de dezordine și iregularitate, a cărei evoluție în timp, deși guvernată de

legi simple și exacte, depinde foarte mult de condițiile inițiale; o mică variație în aceste condiții va produce rezultate extrem de diferite. Comportamentul pe termen lung al sistemelor haotice nu poate fi prevăzut. Un motiv ar fi că, deși raportul dintre valorile a două puncte rămâne neschimbat pe măsură ce timpul trece, acest raport și valorile exacte ale punctelor nu pot fi prevăzute. Haosul se regăsește în natură la nivel microscopic și macroscopic, fiind prezent în majoritatea sistemelor reale, cum ar fi mișcarea planetelor în jurul Soarelui, sau modelele atmosferice. Deși nu poate fi "calculat", haosul poate fi simulat cu ajutorul fractalilor și de aceea aceste forme au intrat în atenția celor preocupați de grafică.



Setul Mandelbrot este unul dintre cele mai celebre ansambluri fractalice.



Programarea unui fractal se poate dovedi complicată pentru începători.

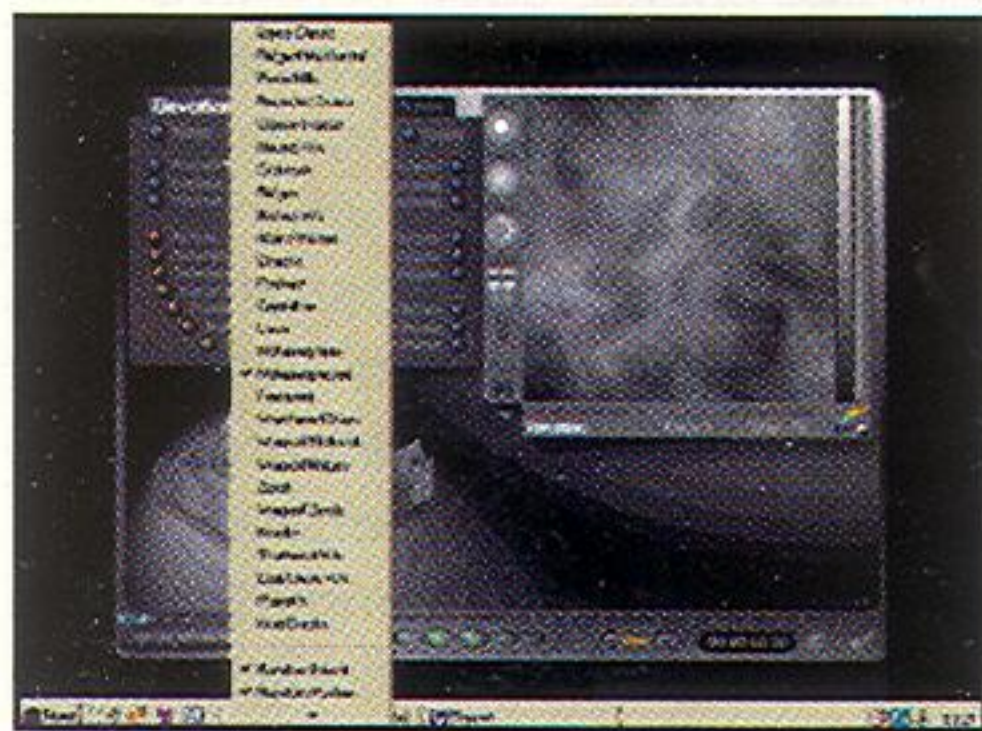
atice ce pot fi foarte numeroase și o condiție de ieșire (un parametru care îi spune programului de câte ori sau pînă cînd să repete procesul). Pentru setul Mandelbrot, de exemplu, formula este $z=z*z + \#pixel$ și condiția de ieșire $z < 4$. Variabila #pixel se schimbă la fiecare reluare a ciclului, care continuă atît timp cît z rămîne mai mic decît patru. Această formulă este compilată în limbaj mașină și executată de Ultra Fractal. Pentru început însă, este de ajuns să îți alegi una din biblioteca generoasă de formule predefinite.

Transformări&modificări

Fractalul apare în fereastră. În continuare există două alternative: îl poți transforma, combinînd formula existentă cu alta sau schimbînd parametrii formulei, sau poți crea un nou layer pe care să generezi un alt fractal.

Texturi procedurale

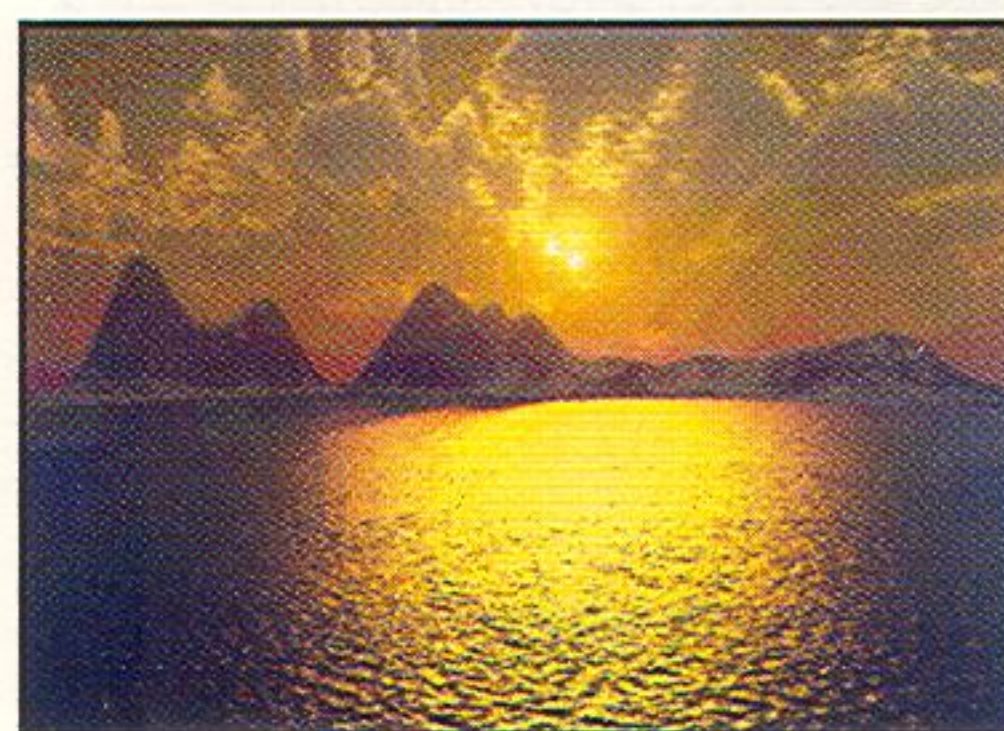
Multe dintre programele de grafică actuală folosesc tehnici procedurale. Acest lucru înseamnă că, de exemplu, texturile încetează a mai fi niște simple hărți de biți, fie ele create sau scanate după fotografiile din natură, și sunt calculate matematic cu ajutorul fractalilor.



Bryce folosește fractali pentru crearea terenurilor și texturilor.

Transparența layerelor poate fi setată și de asemenea poate fi schimbat gradientul, care este reprezentat de un set de culori ce poate fi manipulat cu ajutorul unor puncte de control. Acestea stabilesc nuanța de culoare și modul în care se face trecerea de la o culoare la alta. Toate imaginile generate de Ultra Fractal sunt true color, deci aveți o paletă de nuanțe extrem de mare din care puteți alege.

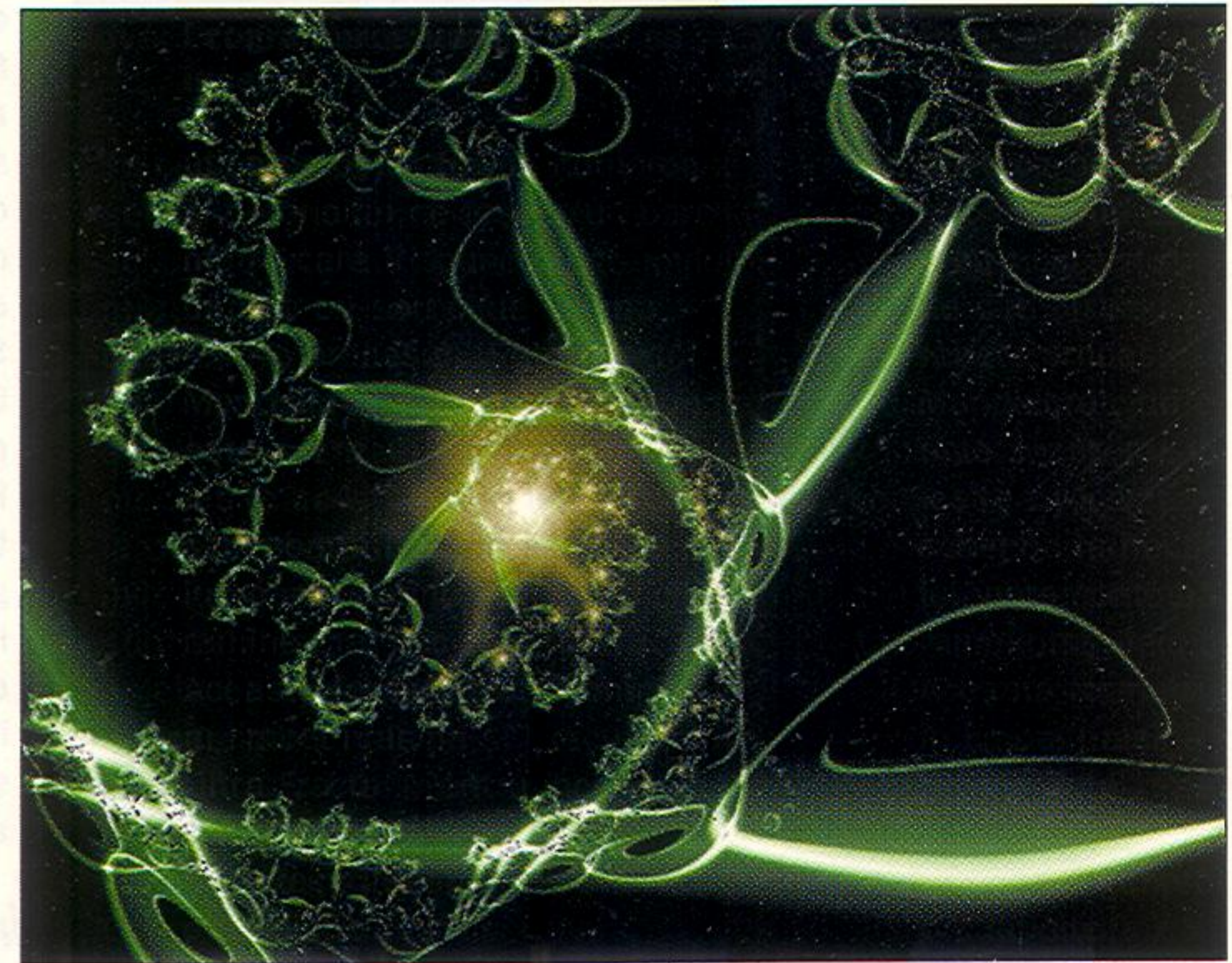
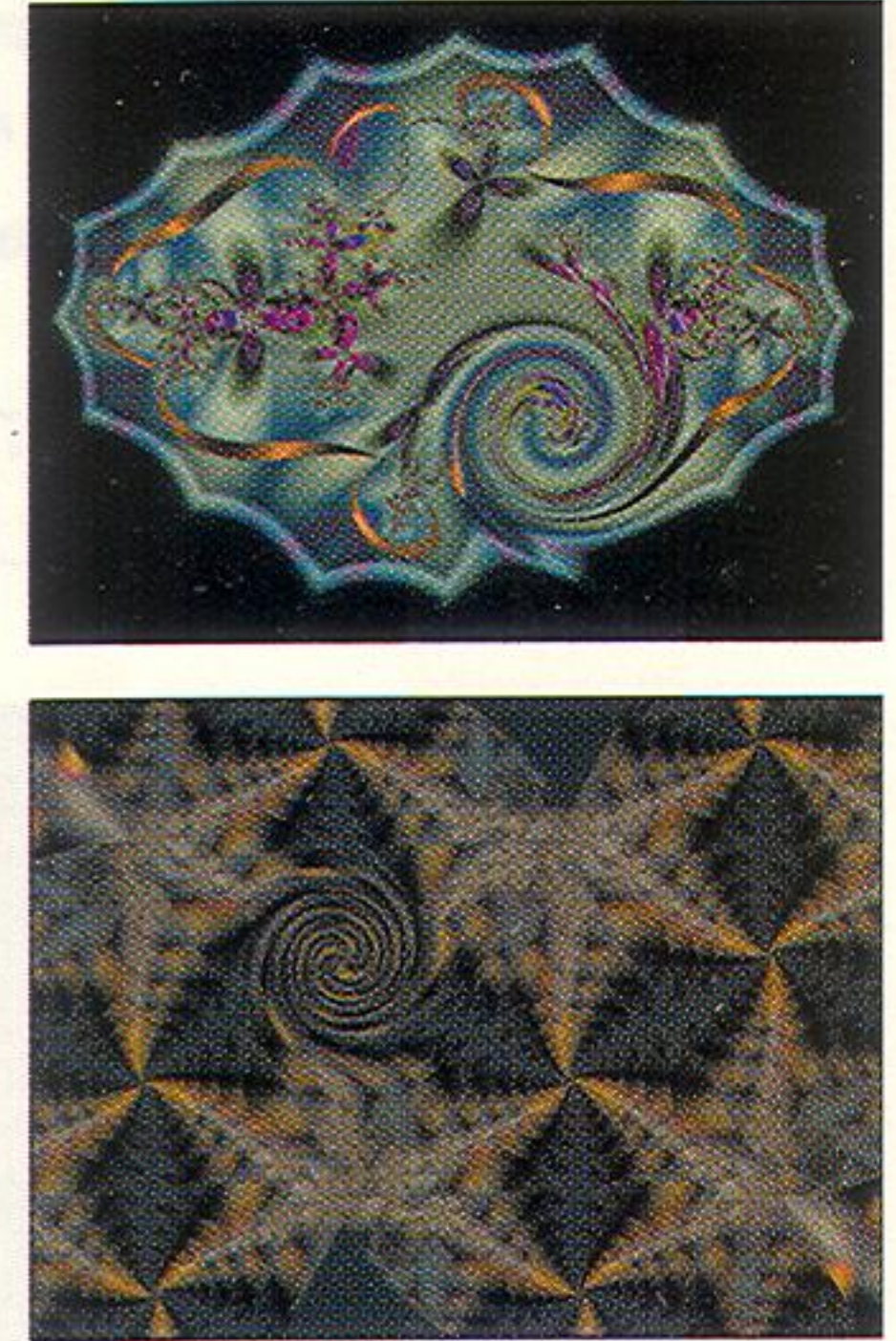
Pentru o mai mare complexitate a imaginii finale mai puteți folosi două instrumente: Alpha Channel și Coloring Algorithms. Primul este ceea ce în alte programe poate fi regăsit sub numele de mască de transparență (transparency mask). Canalul alfa se utilizează pentru a face doar anumite părți dintr-un layer transparente. Cînd masca aplicată este tot un fractal, se pot obține efecte foarte intere-



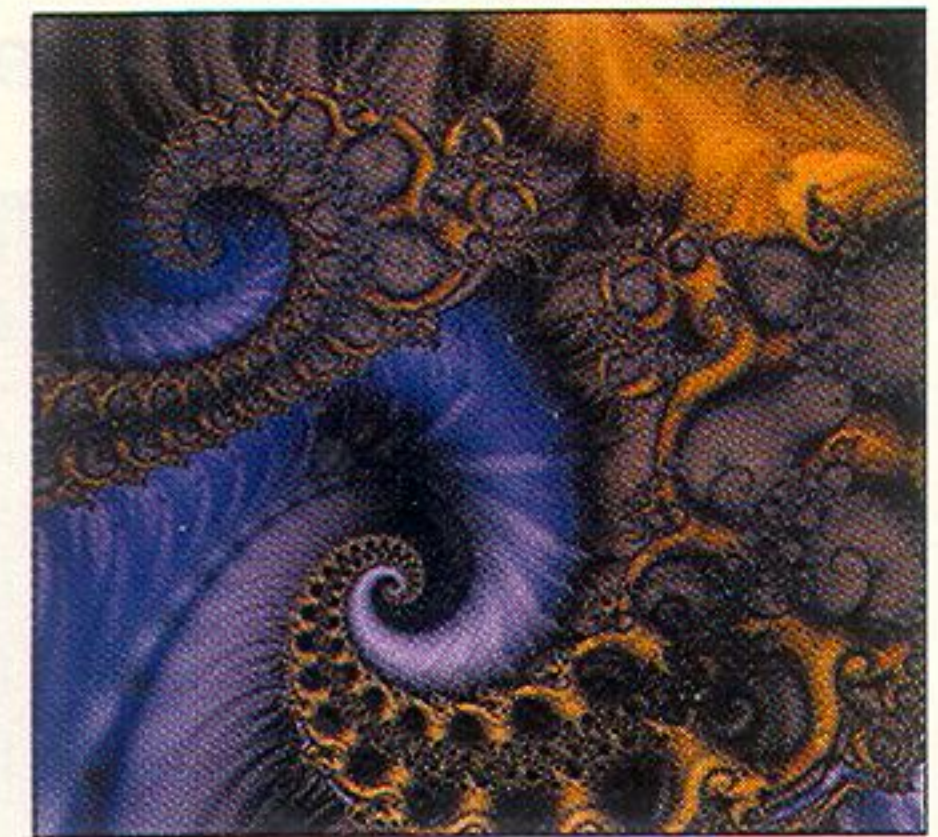
Atmosfera realistă este creată procedural în Terragen.

sante, mai ales că se poate opta între diferite moduri de mixaj (blending) al imaginii. Algoritmii de colorare folosesc datele generate de formula fractalului pentru a genera o variabilă, care poate fi modificată cu ajutorul a diverși parametri fie pentru Inside (interior), fie pentru Outside (exterior). Aceasta este apoi confruntată cu culorile din gradient. Deși forma fractalului rămîne aceeași, algoritmii de colorare îi pot conferi un aspect mai interesant sau pot releva părți din el care rămîneau ascunse pînă în acel moment.

De ce Ultra Fractal și nu altul
Programul oferă cîteva avantaje



care îl scot în evidență: în primul rînd, nu se limitează doar la un set de formule și culori predefinite, ci îți dă posibilitatea să îți creezi unele proprii. În al doilea rînd, are capacitatea de a lucra cu layere și măști de transparență: imaginile de fractali create prin combinare și suprapunere cu ajutorul lui Ultra Fractal au o calitate net superioară celor obținute în programe de genul Fractal Explorer sau Genuine Fractals. În al treilea și nu neapărat ultimul rînd, programul este ușor de utilizat și are o viteză remarcabilă: se pot renderiza mai mulți fractali în același timp, iar procesul poate continua și în background, în timp ce sunt utilizate alte aplicații. Deși procesul de creație se bazează pe noroc și experimentare, se pot obține rezultate deosebite.



ULTRA FRACTAL 2.0
 Preț: 35\$
 Producător: F. Slijkerman
 Ofertant: www.ultrafractal.com
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- permite suprapunerea a mai multe layere
- este posibilă crearea unei formule fractalice proprii

★★★★★

3D STUDIO MAX 3

În ciuda concurenței din partea unor programe ca Maya, SoftImage, Lightwave, rămîne piatra de căpătîi în privința graficii tridimensionale.



Filmele din Starcraft au fost create cu 3D Studio MAX.

Tip program

Modelare / animație 3D

Complexitate

Ridicată

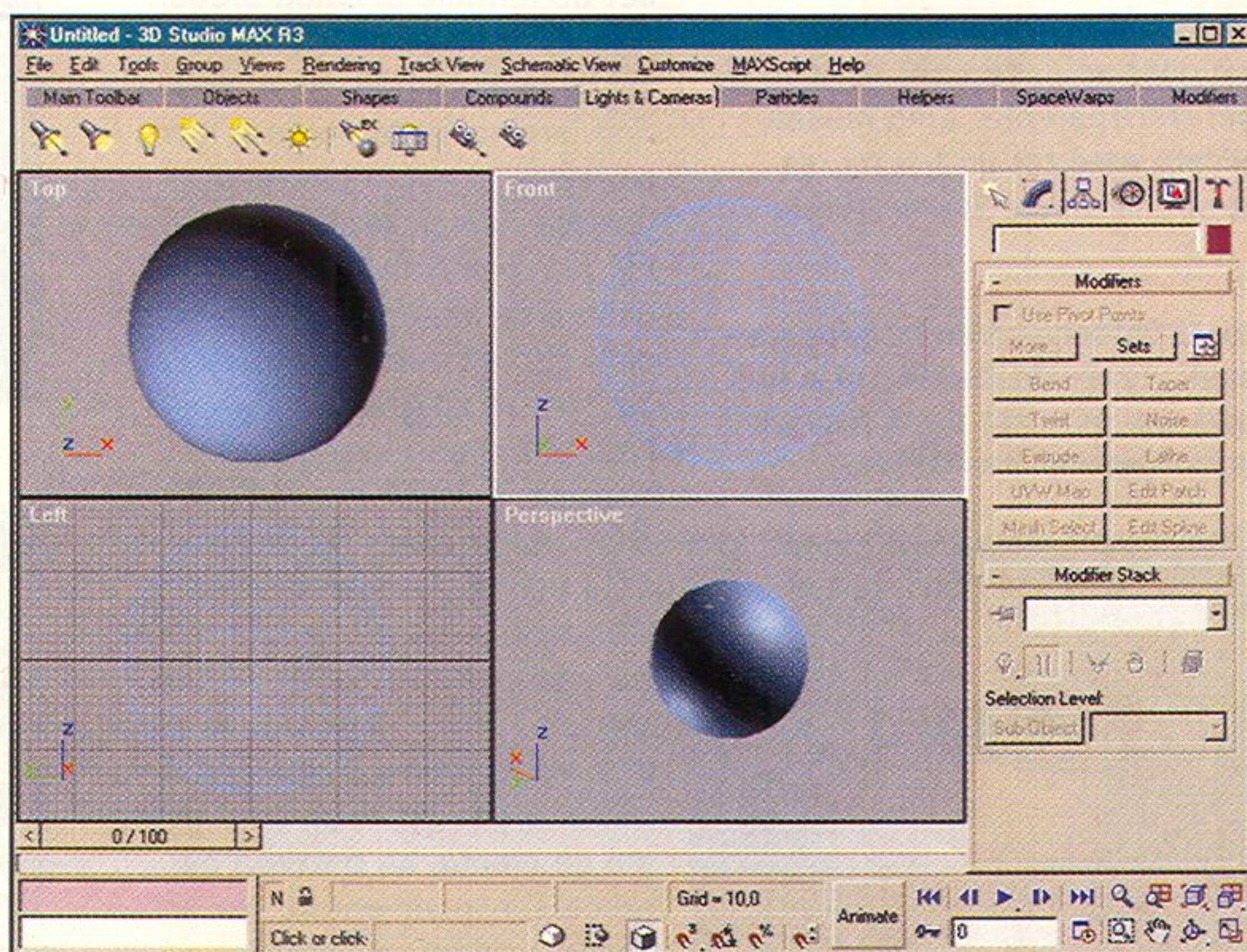
Redactor

Adrian Dorobăț

Unul dintre cele mai apreciate programe de modelare și animație, 3D Studio Max reprezintă pentru grafica tridimensională ceea ce Photoshop-ul este de ceva vreme pe partea de 2D: un standard de calitate la un preț rezonabil. Programul este folosit

în momentul de față de peste 85.000 de utilizatori din întreaga lume iar producțiile grafice ce poartă marca 3D MAX pot fi remarcate tot mai des: elemente de web design, artă digitală, reclame tipărite sau de televiziune, filme, animații și jocuri. "Terminator II", "Independence Day", "Event Horizon" și "Al cincilea element" sunt câteva din filmele apreciate, dacă nu pentru altceva, cel puțin pentru efectele speciale. Acestea au fost realizate cu ajutorul lui 3D MAX și o parte din succesul lor se datorează existenței acestui program. Secvențele cinematice din Starcraft și Tiberian Sun, peisajele și personajele din Tomb Raider II & III și Silver, toate acestea au fost create cu același program. Nu e de mirare așadar că lansarea celei de-a treia versiuni era așteptată cu nerăbdare de întreaga comunitate 3D de pe web și nu numai. Și se poate spune că așteptarea a meritat.

3D Studio Max reprezintă pentru grafica tridimensională ceea ce Photoshop-ul este de ceva vreme pe partea de 2D: un standard de calitate la un preț rezonabil.



Interfața s-a schimbat în bine. Acum este mai vizibilă, mai ușor de înțeles și de folosit.

FAMILIA 3D STUDIO MAX

Pe lângă 3D Studio Max, cei de la Kinetix mai au în grijă și alte programe. Unul dintre acestea este Character Studio, un plug-in pentru MAX care se ocupă cu animarea personajelor. El are 2 module: Biped și Physique. Primul este un manechin umanoid cu lanțuri Inverse-Kinematix prestabilite, care poate fi folosit pentru a anima creaturi, Bipede în principiu, dar chiar și cu mai multe picioare.

Cel de-al doilea este folosit pentru a integra un sistem de "oase" (cum de altfel este și Biped-ul) unei meșe, care să-i dea o formă estetică.

Pe net există peste 400 de alte plugin-uri, care de care mai interesante, realizate de firme care trăiesc de pe urma 3D Studio MAX-ului.

De unde a început

Primele variante de 3D Studio au fost create pentru platforma Dos de o divizie a Autodesk intitulată Kinetix. Într-una dintre aceste versiuni inițiale, un grafician creează, poate din joacă, poate din exces de zel, "bebelușul dansator", un copil care dansează voios pe ritmul uga-chaka, copil care și-a făcut apariția și în câteva filme, iar mai recent în serialul "Ally McBeal". Din motive greu de definit, "the dancing baby" declanșează o febră în lumea pasionaților de calculatoare. Apar site-uri dedicate, screen-savere, figurine și tricouri imprimate. Propulsată în mod indirect de acest val publicitar, firma Kinetix încearcă și reușește să se afirme

Cerințe de sistem

3D Studio MAX R3 este un program excelent, însă pentru a obține rezultate de pe urma lui aveți nevoie de un sistem puternic. Țineți cont că acest gen de programe sunt de obicei rulate pe stații grafice cu 1 Gb de memorie RAM și două sau chiar patru procesoare, sau pe mai multe calculatoare legate în rețea. Așa că un calculator entry level ar fi ceva gen Pentium III, peste 128 de Mb de RAM și o placă video OpenGL cu cel puțin 32 de Mb. Asta dacă vreți performanțe cât de cât rezonabile.

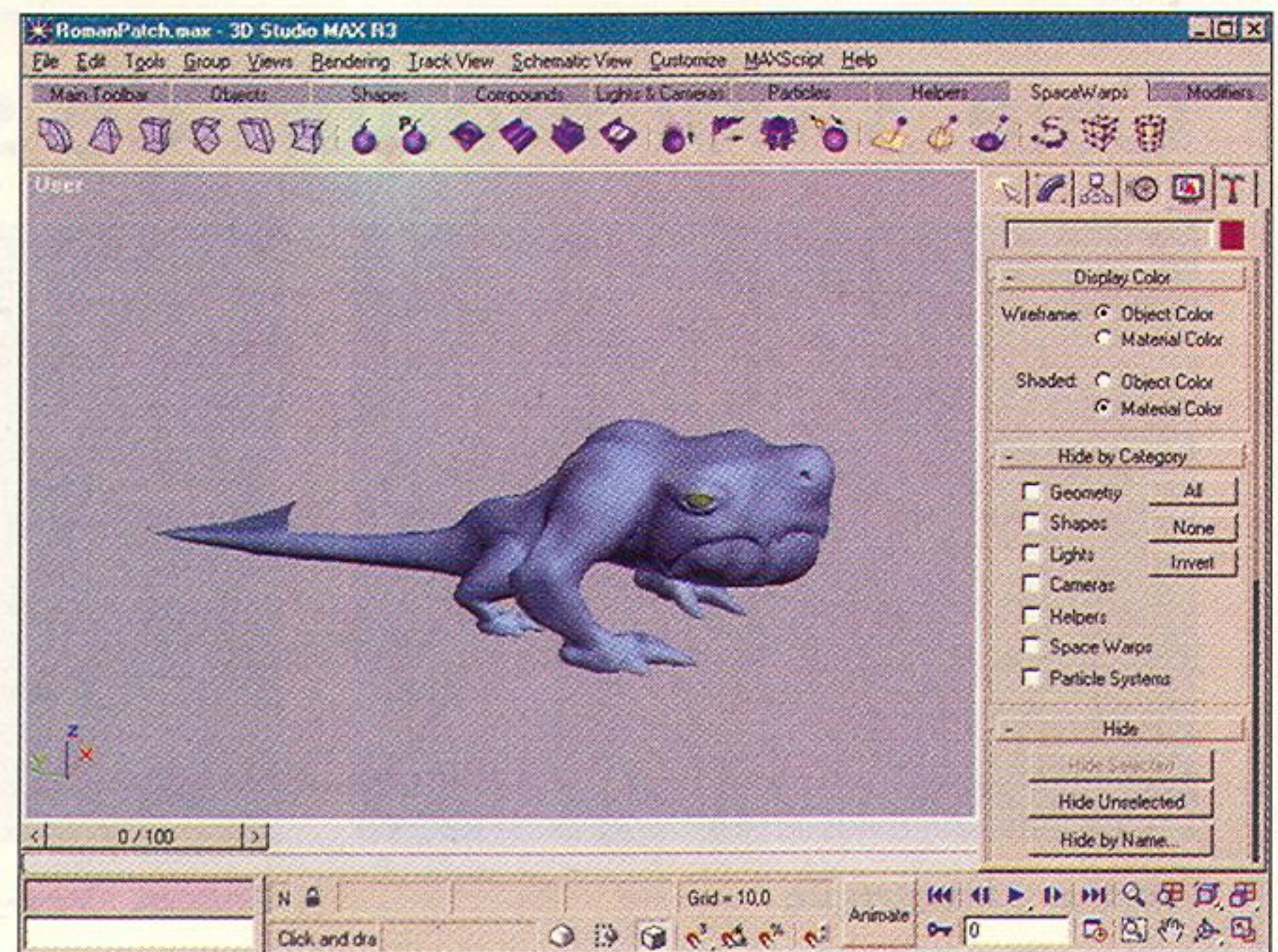
În domeniul graficii 3D profesionale. Versiunile ulterioare ale programului capătă adăugirea MAX și se adresează platformei Windows. Ele urmează drumul firesc, venind cu îmbunătățiri și adaptări tehnologice. Un lucru interesant și mai puțin cunoscut ar fi că în faza de proiect toate au purtat nume de cod aparținând unor zeități mai mult sau mai puțin renumite: Demetra, Atena, Shiva sau Apollo.

Ce trebuie să știți de R3

Primul lucru pe care îl observi odată cu lansarea programului este o schimbare destul de mare în ceea ce privește interfața.

Toate butoanele din partea de sus a spațiului de lucru, precum și toolbar-urile din partea stângă cu care eram obișnuiți din versiunile anterioare au fost reunite într-o singură bară de control cu mai multe tab-uri, situată deasupra viewport-urilor. Fiecare dintre tab-uri are funcțiile componente reprezentate prin pictograme colorate și sugestive ceea ce face programul ușor de utilizat chiar și de un începător. În afară de fostul toolbar principal, toate celelalte se regăsesc și în stînga ecranului, sub formă de ferestre derulante. Un dezavantaj al pictogramelor este că sunt mai mari decât butoanele cu text de pînă acum, astfel încît uneori trebuie să derulezi un toolbar de mai multe ori pentru a ajunge la iconul de care ai nevoie. O rezoluție ergonomică ar fi cel puțin 1280x1024, dacă nu 1600x1200, dar nu toate monitoarele sunt capabile să afișeze așa ceva, oricum nu la o adîncime de culoare și o rată de refresh rezonabilă.

Interfața este complet personalizabilă însă, și puteți organiza ferestrele și tab-urile după dorință în spațiul de lucru, prin drag & drop. Se pot crea macrouri ce pot fi asignate unor butoane noi, automatizînd unele procese de rutină. Odată hotărîtă așezarea, ea poate fi salvată sub forma unui profil de utilizator, pentru a aco-



Crearea formelor organice cu ajutorul curbelor NURBS nu a fost niciodată mai ușoară

moda programul cu lucrul în rețea, unde poate fi accesat de utilizatori diferiți, cu moduri de lucru diferite.

În plus, meniul contextual obținut prin click dreapta pe un obiect conține principalele operații și transformări în care poate fi implicat acesta. Trackbar-ul, sliderul din partea de jos a ecranului, care controlează animația, a căpătat o adăugire importantă: un fel de mini-Track View, care afișează cadrele cheie și permite mutarea, intercalarea și ștergerea lor. Acest aspect surprinde în mod plăcut, pentru că îți economisește o mulțime de timp și conferă mai multă siguranță animației.

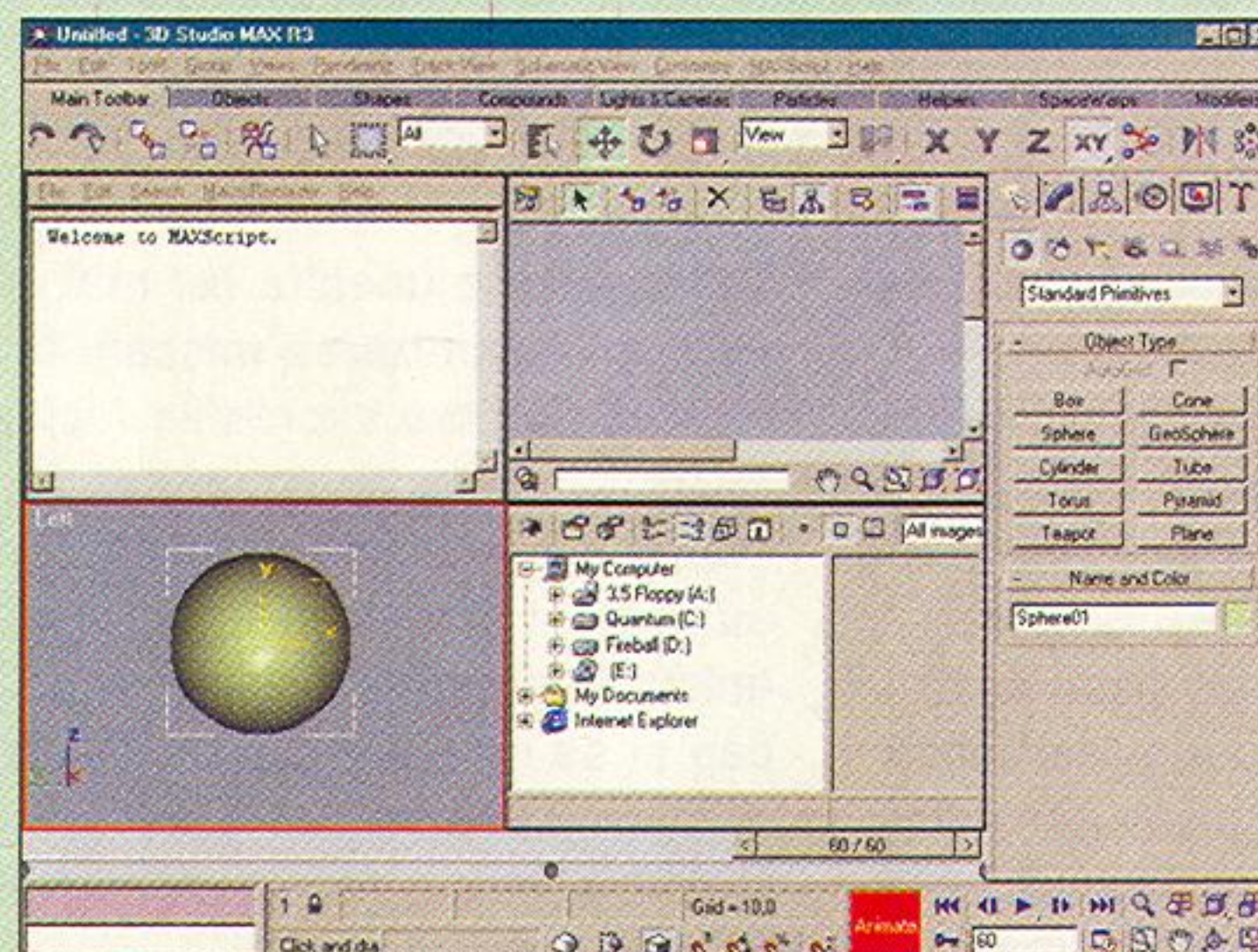
Mai multe puncte de vedere

Viewport-urile nu au fost nici ele uitate, fiind posibilă definirea unor noi moduri de afișare: Asset Manager, Schematic View și Script Listener. Primul prezintă fișierele imagine și cele proprietare 3DSMAX de pe hardisk. Acestea pot fi identificate cu ajutorul thumbnail-urilor, vizualizate la mărimea reală, sortate după anumite criterii și pot fi deplasate și rearanjate prin drag&drop.

Schematic View face aproximativ același lucru, doar că referitor la obiectele din scenă. În cazul unei imagini supraaglomerate, veți putea face schimbările și ajustările necesare mult mai ușor cu ajutorul schemei ierarhice pe care acesta v-o oferă, deoarece obiectele sunt aranjate după clasă, grad de dependență și familie de culoare. Din această vedere puteți transfera modificările aduse unui obiect asupra altuia prin procedeul copy>paste.

Ultimul gen de vedere afișează modulul MAXScript care permite înregistrarea de macro-uri ce pot fi apoi editate și trase pe un toolbar sub

formă de butoane. 3DSMAX vine cu o mulțime de scripturi ca bonus, iar multe dintre acestea sunt destul de folositoare. Cei care se pricep la programare pot crea chiar ferestre derulante și utilitare pentru ușurarea lucrului cu programul.



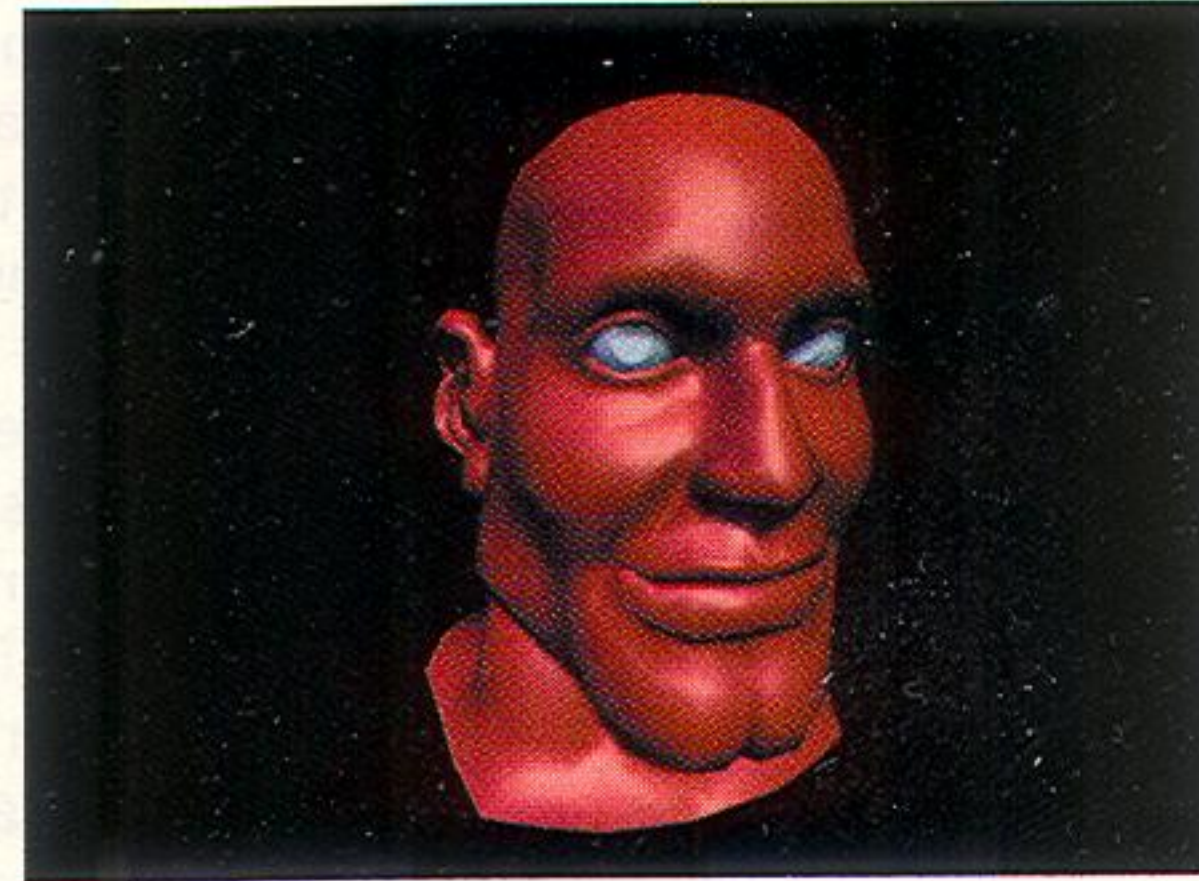
Cele 3 noi moduri de shading pentru materiale.



Shader Anisotropic



Shader Oren-Nayar-Blinn

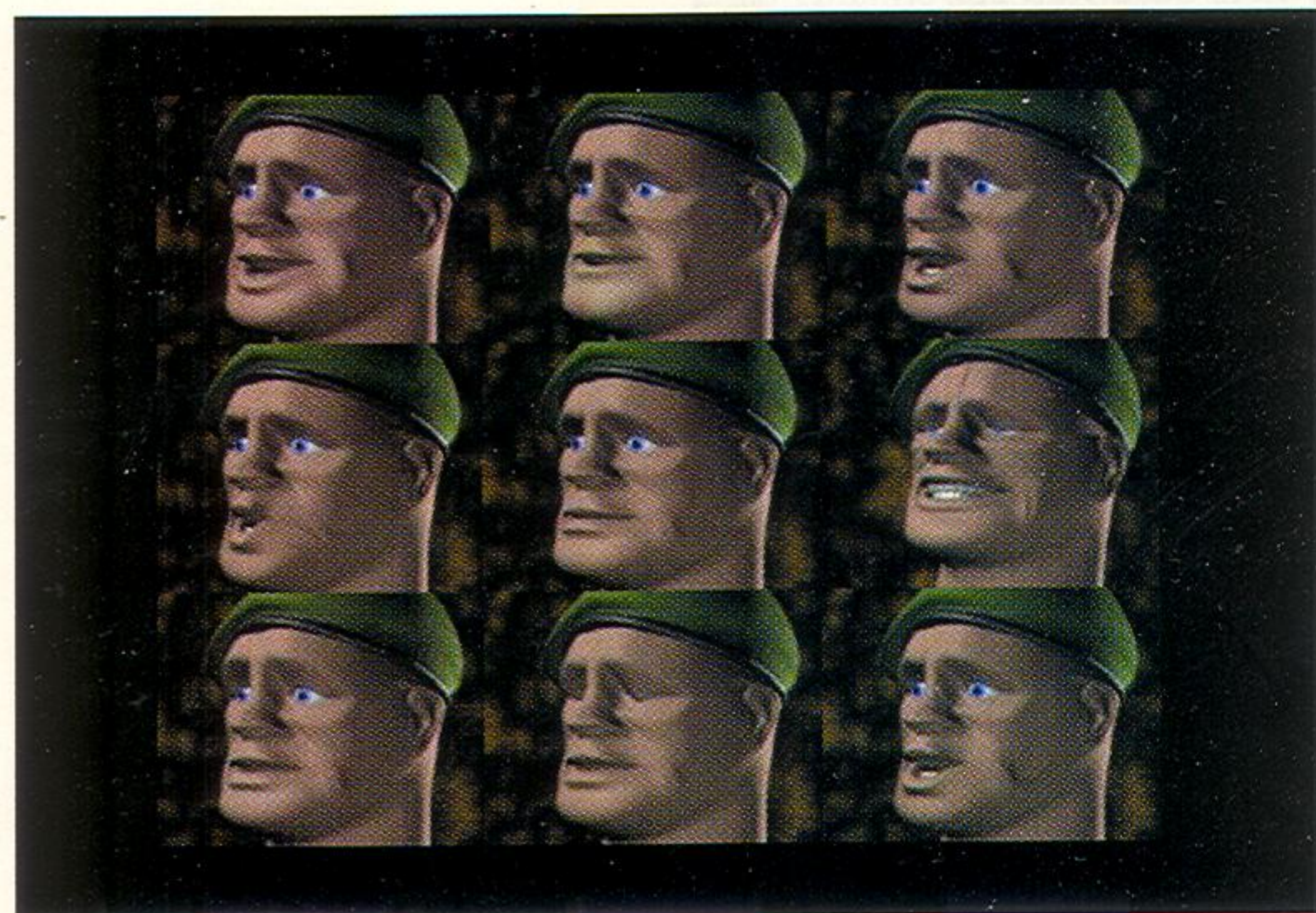


Shader Strauss

Randare și modelare

Motorul de randare a fost rescris pentru a obține rezultate superioare păstrând constantă viteza. Antialiasing-ul, sampling-ul, materialele și umbrele sunt tratate acum ca niște plugin-uri, în sensul că ele pot fi activate sau dezactivate înaintea randării, ceea ce dă utilizatorului posibilitatea de a alege un anumit look al imaginii la un moment dat, simplificând acțiunea de preview, fără a face compromisuri calitative.

Subdiviziunea unui material responsabilă cu modul în care acesta reflectă poartă în MAX ca și în alte programe de gen denumirea de shader. Librăria de shadere număra pînă acum doar patru tipuri: Constant, Phong, Metal și Blinn. Versiunea a treia aduce cu ea încă patru: Anisotropic, Multi-Layer, Oren-Nayar-Blinn și Strauss. Shaderul Anisotropic face parte din toate pachetele 3D de ultimă generație și nu putea să lipsească tocmai din 3DSMAX. El face ca materialul să reflecte lumina sub diverse



Sincronizarea buzelor cu sunetul vocii se face cu modifier-ul Morpher.

unghiuri în funcție de unghiul de incidență, simulînd realist oțelul cromat, țesături de mătase, părul uman sau blana unor animale. Multi-Layer este un shader Anisotropic cu mai multe layere și poate reda cu succes suprafețe lăcuite, suprafețe de metal lustruit sau efectul de dispersare al

spectrului luminii albe pe compact-discuri. Oren-Nayar-Blinn simulează aspectul unor suprafețe moi, prăfoase, ca niște covoare sau petece de mușchi. Strauss este o alternativă pentru Phong, dar mai simplistă și totuși cu efecte mai naturale. Trei noi tipuri de materiale vin să completeze posibilitățile de texturare: Shellac, Composite și Morpher. Primul combină două materiale, cu diverse moduri de blending și setări de transparență. Composite poate pune la un loc pînă la nouă, dar cu o posibilitate mai redusă de editare. Morpher este cel mai complex și poate avea 100 de instanțe diferite care să se constituie într-un material animat (el poate avea utilitate atunci cînd un personaj trebuie să se îmbujoreze sau să se încrunte)

Există și douăsprezece moduri de anti-aliasing, dintre care puteți

Noi instrumente de transformare

În meniul More din fereastra/tab-ul Modifiers veți găsi noi instrumente de transformare. Dintre acestea cele mai interesante sunt Flex, Melt și Morpher. Primul simulează ceea ce englezii numesc soft body dynamics: mișcarea unor antene, a unor tentacule, a unui steag, toate acestea fără să trebuiască să stabiliți vreun cadru cheie. Cel de-al doilea realizează topirea unui obiect, avînd parametri gen Jelly, Ice, Plastic sau Glass. Arată foarte bine pe text de exemplu, dar și în animații. Ultimul,

Morpher este unealta cel mai des folosită pentru sincronizarea mișcării buzelor cu sunetul vocii, pentru expresiile faciale ale personajelor generate pe computer. În principiu, Morpher transformă un obiect în altul, dacă au același număr de vertexuri. Pentru animația personajelor, se ia de exemplu un cap și se modifică pentru diversele instanțe în care urmează să apară. Morpher este apoi folosit pentru a face o tranziție lină, realistă de la o stare la alta.

Animație și lumini în 3D Studio MAX

Lucrurile s-au schimbat și în privința animației pe ici, pe colo, prin locurile esențiale. De exemplu, a fost introdusă noțiunea de block movement, ceea ce înseamnă că o porțiune de animație, cu tot cu efecte, materiale și transformări poate fi înregistrată și repetată. Se creează practic biblioteci de animații asemănătoare cu cele din Poser. Mersul unui personaj nu trebuie să fie o problemă atât de complicată. E de ajuns să creezi doi pași pe care apoi să îi repeți la intervale regulate pentru a crea un mod de a păși suficient de convingător. Sau un individ cântând la chitară. Sau o pasăre zburând către țările calde. Exemplele pot continua.

Tot pentru animație au fost implementate obiecte și forțe

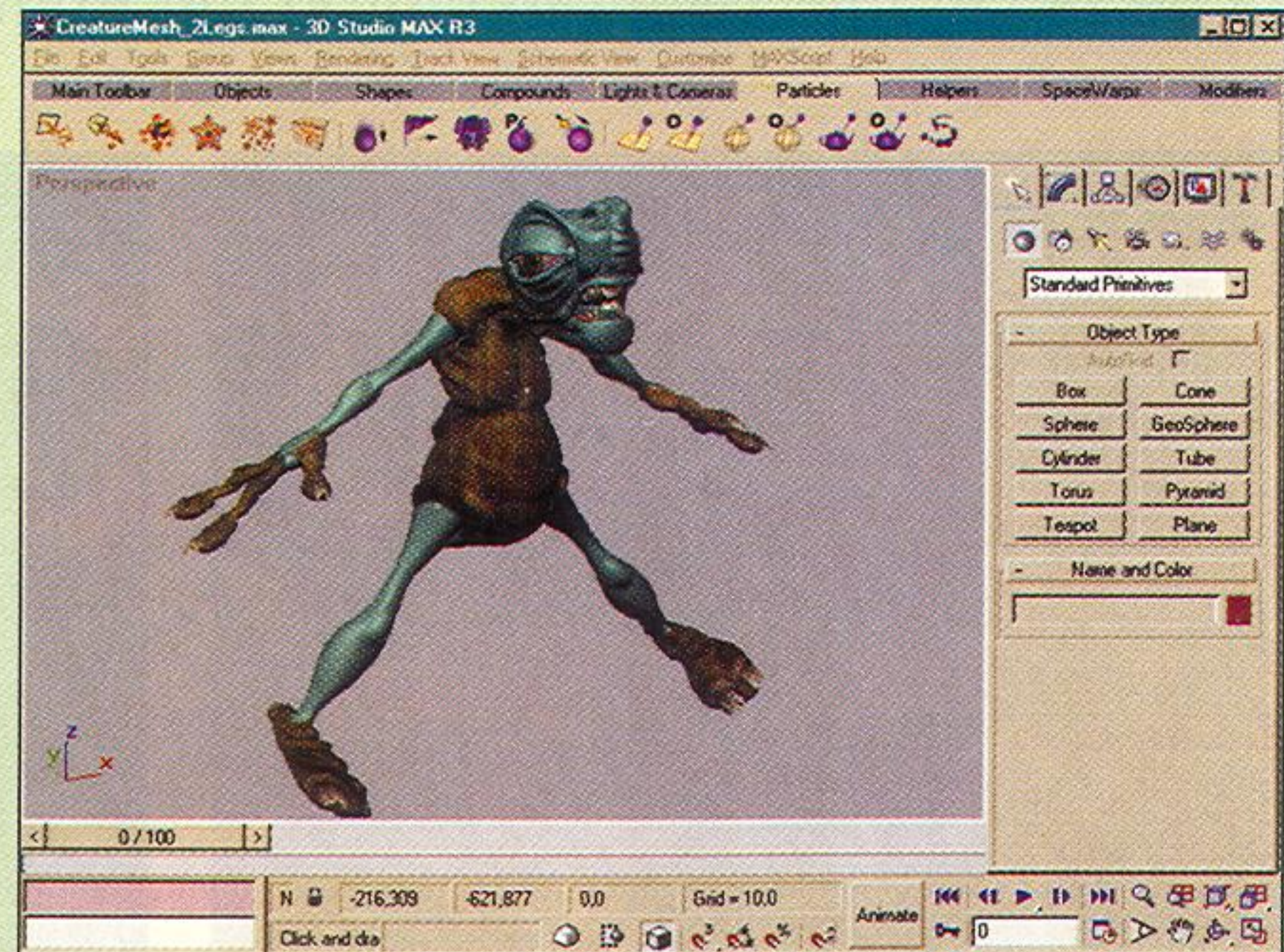
legate de dinamică: Spring, Damper, DynaFlectors și OmniFlectors.

Un alt aspect interesant este apariția unui așa numit Reactor Controller. Acesta este un controler procedural de animație care reacționează la alți controleri din aceeași scenă. Un controler reactor nu este bazat pe timp, ci pe alte variabile din scenă. Poți folosi acest tip de controler pentru a umfla mușchii unui braț în timp ce acesta se rotește, pentru a roti piciorul unui personaj atunci când calciul părăsește solul, pentru sincronizarea buzelor, pentru a turti o bilă când ea se apropie de sol, pentru a aprinde o lumină, atunci când un obiect intră în raza ei de acțiune.

Luminile nu s-au schimbat foarte mult între versiuni. O nou-

tate care merită pomenită este că ele sunt acum de un singur tip, unic, care poate fi

editat în a deveni spotlight, omni sau directional light.



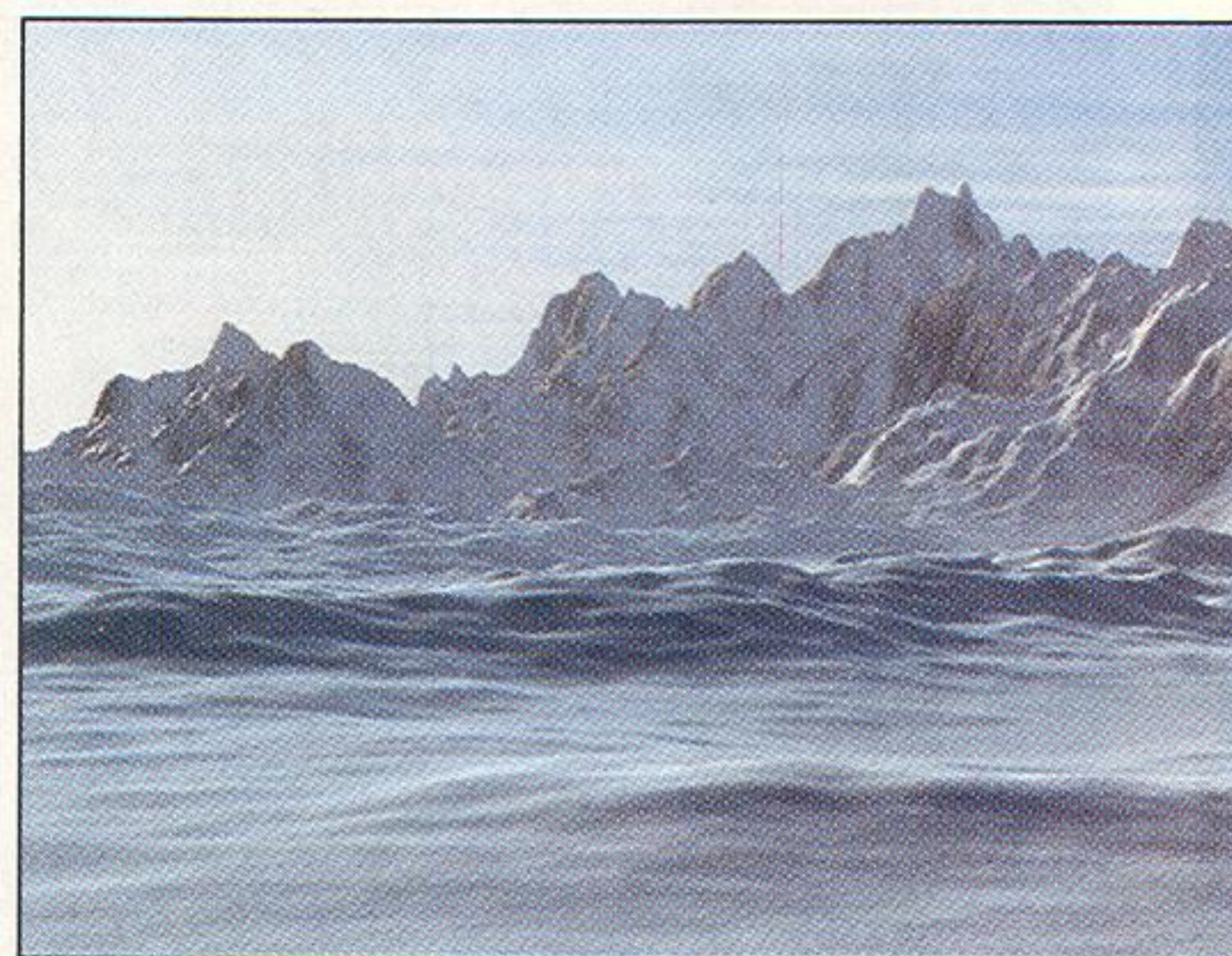
Animația personajelor în Max se realizează tot prin îmbrăcarea unui ansamblu de "oase" într-o meșă.

alege în funcție de necesități, ca și patru moduri de sampling și mai multe efecte de lentile (Flares, Glow, Ring, Streak, Star, Ray, Manual Secondaries) sau de cameră (Depth of Field și Film Grain) În privința modelării există câteva adăugiri majore. Este vorba de apariția instrumentului NURMS (Non Uniform Rational Mesh Smooth). Acesta poate aproxima o suprafață de tip NURBS dintr-o formă compusă din poligoane. Avantajul este clar: suprafețele NURBS au un aspect organic și se pot edita mult mai ușor decât o formă colțuroasă, poligonală. Apoi au fost incluse în pachetul 3DSMAX două foste plugin-uri de la firma Digimation: Surface Modifier și CrossSection Modifier. Ele conlucrează pentru a realiza prin aproximare și utilizarea secțiunii relevante o rețea de puncte care apoi să fie transformată într-o formă poligonală sau de tip NURBS. Pentru a ușura munca studiourilor de grafică, 3DSMAX suportă începând cu această versiune obiecte cu referiri

externe. Acest lucru înseamnă că designer-ul poate include în proiectul său părți din alte scene sau chiar scene întregi, după care să continue cu munca curentă. Dar schimbările care au loc asupra scenelor și obiectelor originale se vor reflecta în proiectul său.

Imbold final

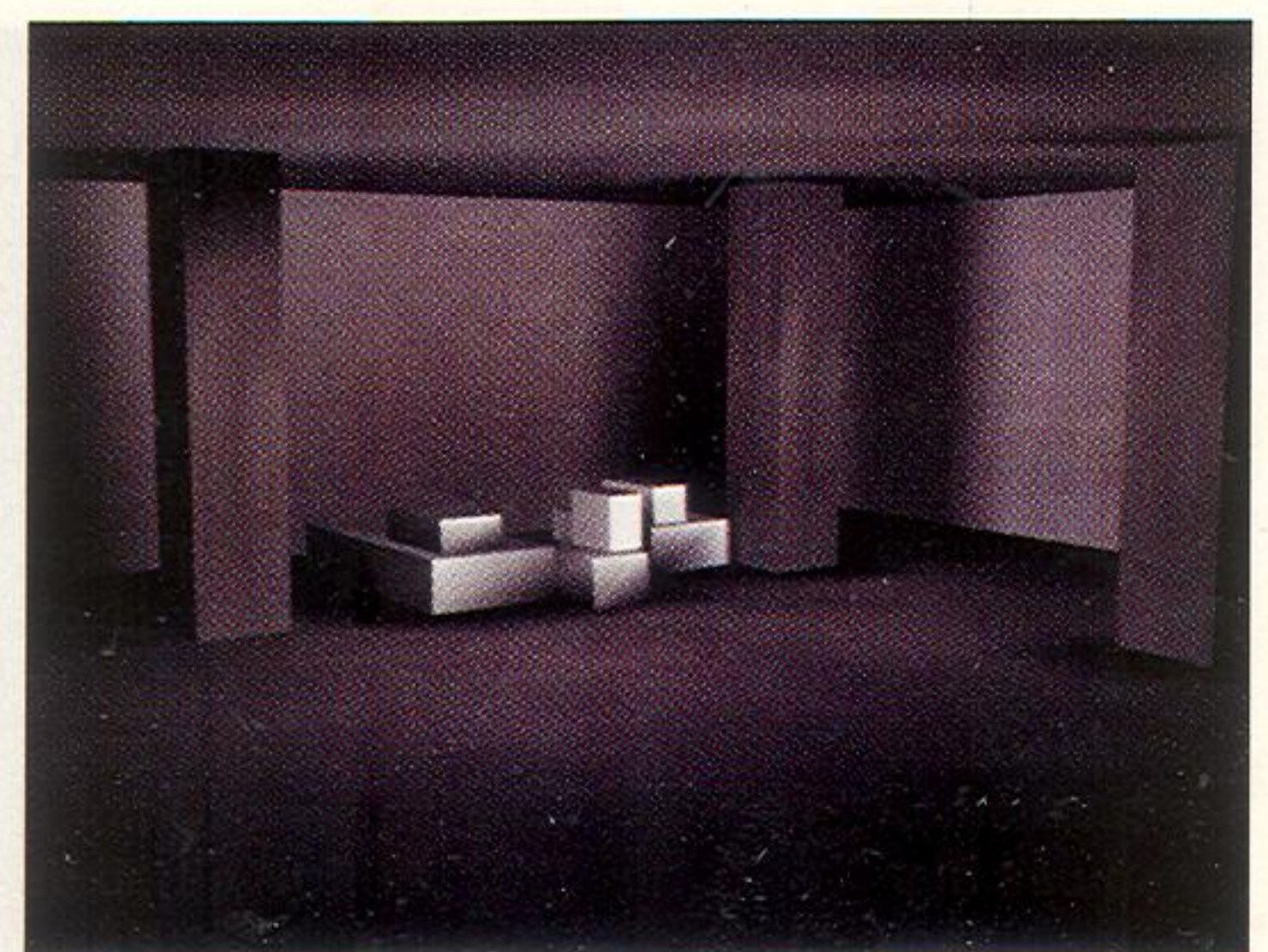
Cine este interesat de grafică pe calculator știe că în acest domeniu există câteva programe fundamentale. Ei bine,



Deformarea terenului este creată cu modifierul Noise.

3D Studio MAX este unul dintre acestea. Ba chiar așa spune că în ciuda concurenței din partea unor programe ca Maya, SoftImage, Cinema4D și Lightwave, rămâne piatra de capătii în privința graficii tridimensionale. Chiar dacă prețul pare mare, el este foarte rezonabil în comparație cu facilitățile pe care programul le oferă.

Am să închei parafrăzind un proverb: "Cine n-are MAX și își poate permite să-și cumpere". Merită!



Scena este luminată de procedeul Vertex Lighting.

3D Studio Max 3

Producător: Autodesk
Distribuitor: A&C International
Telefon: 250.77.73
250.53.15

CARACTERISTICI

- modelare 3D
- animație 3D
- post editare video
- efecte speciale.

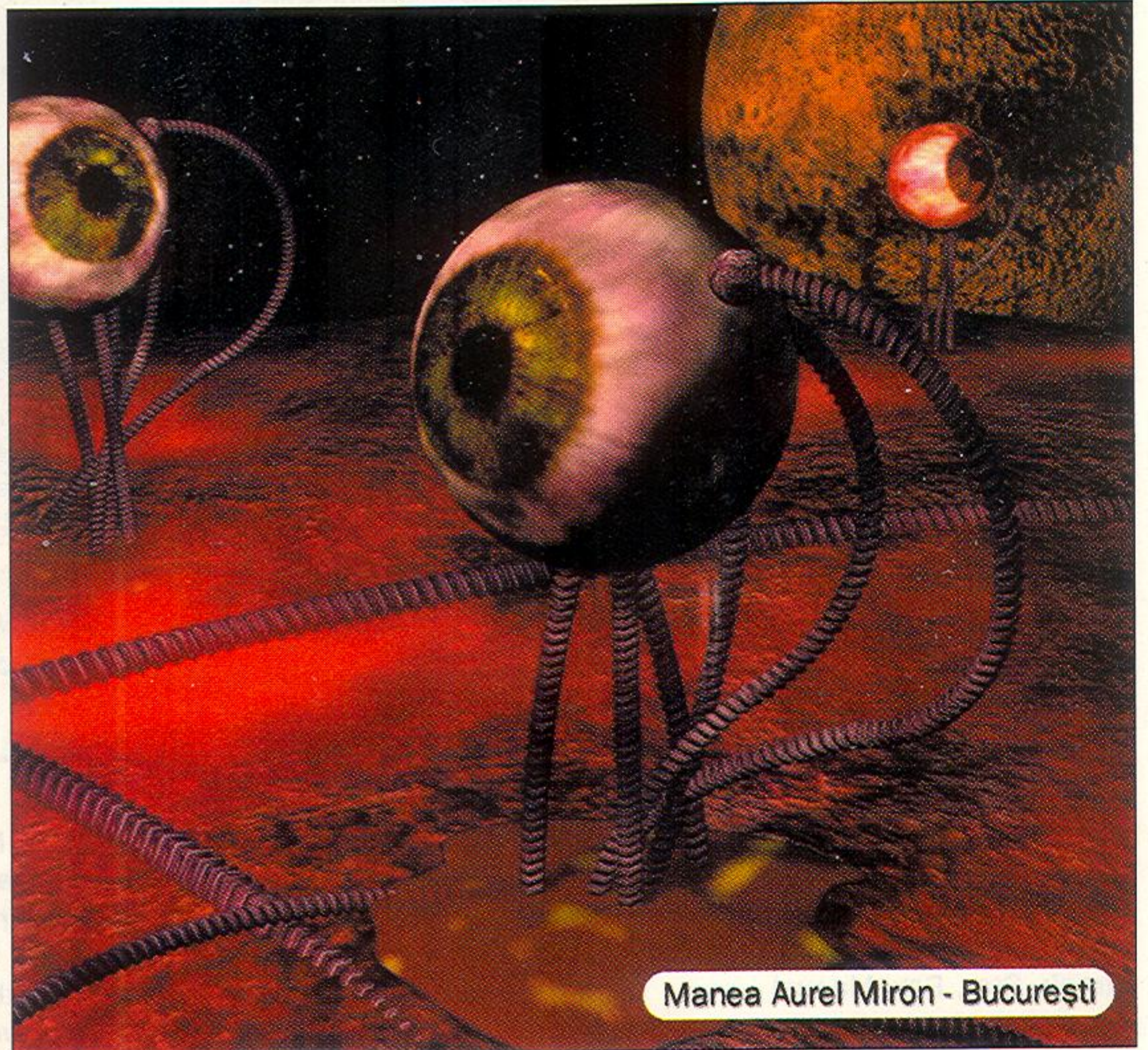


GX: GALERII XTREME

Realizări în Truespace 4, 3D Studio Max sau purul și simplul Photoshop și în această lună de la cei mai talentați cititori din România.



Manea Aurel Miron - București



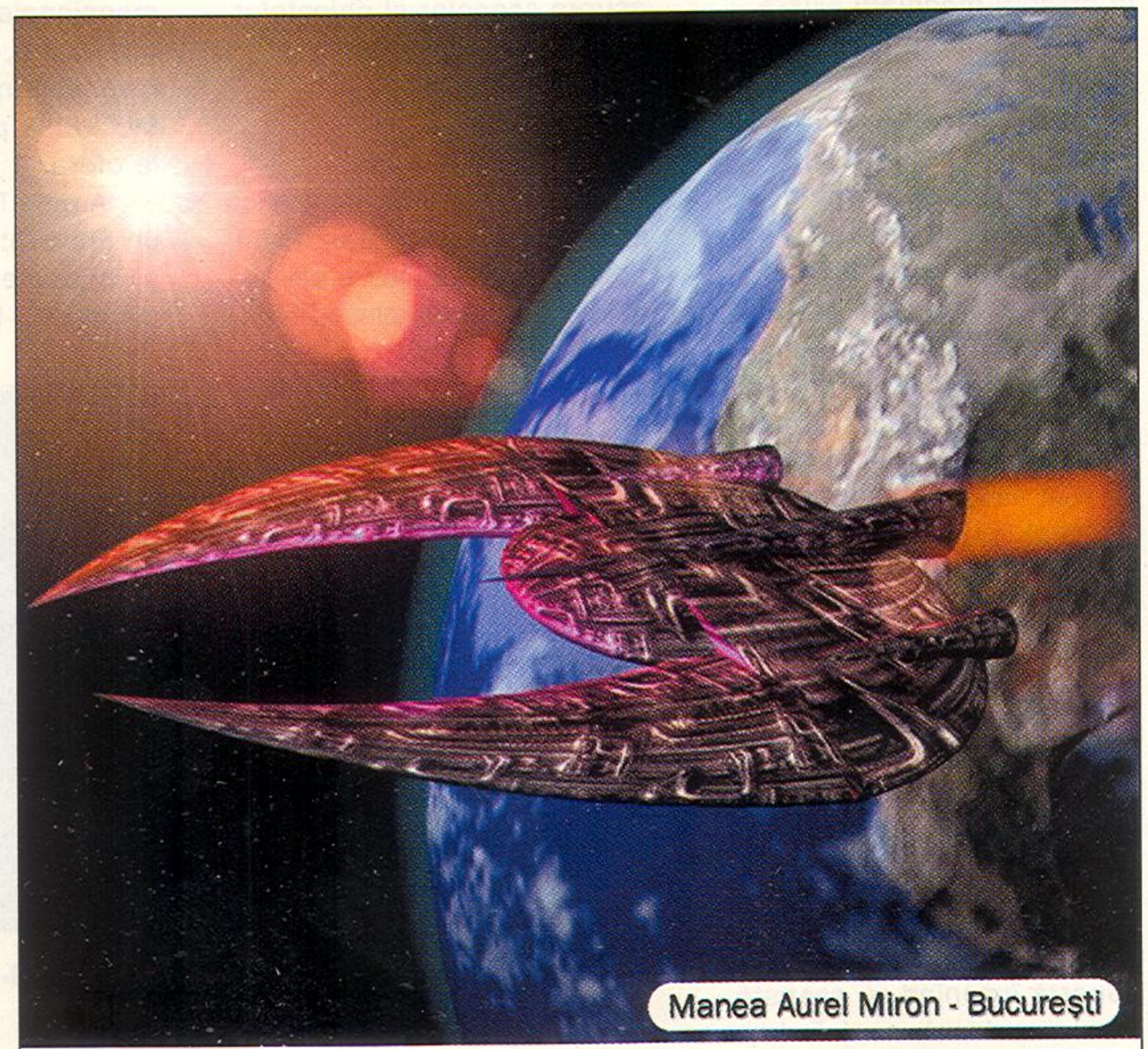
Manea Aurel Miron - București



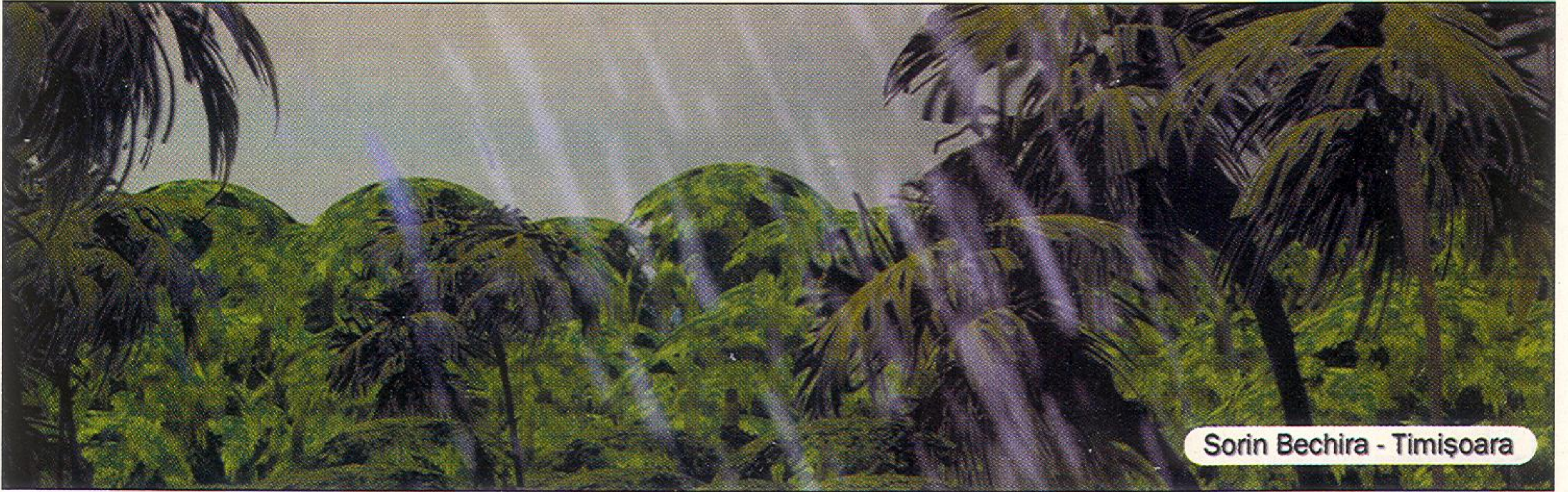
Manea Aurel Miron - București



Manea Aurel Miron - București



Manea Aurel Miron - București



Sorin Bechira - Timișoara



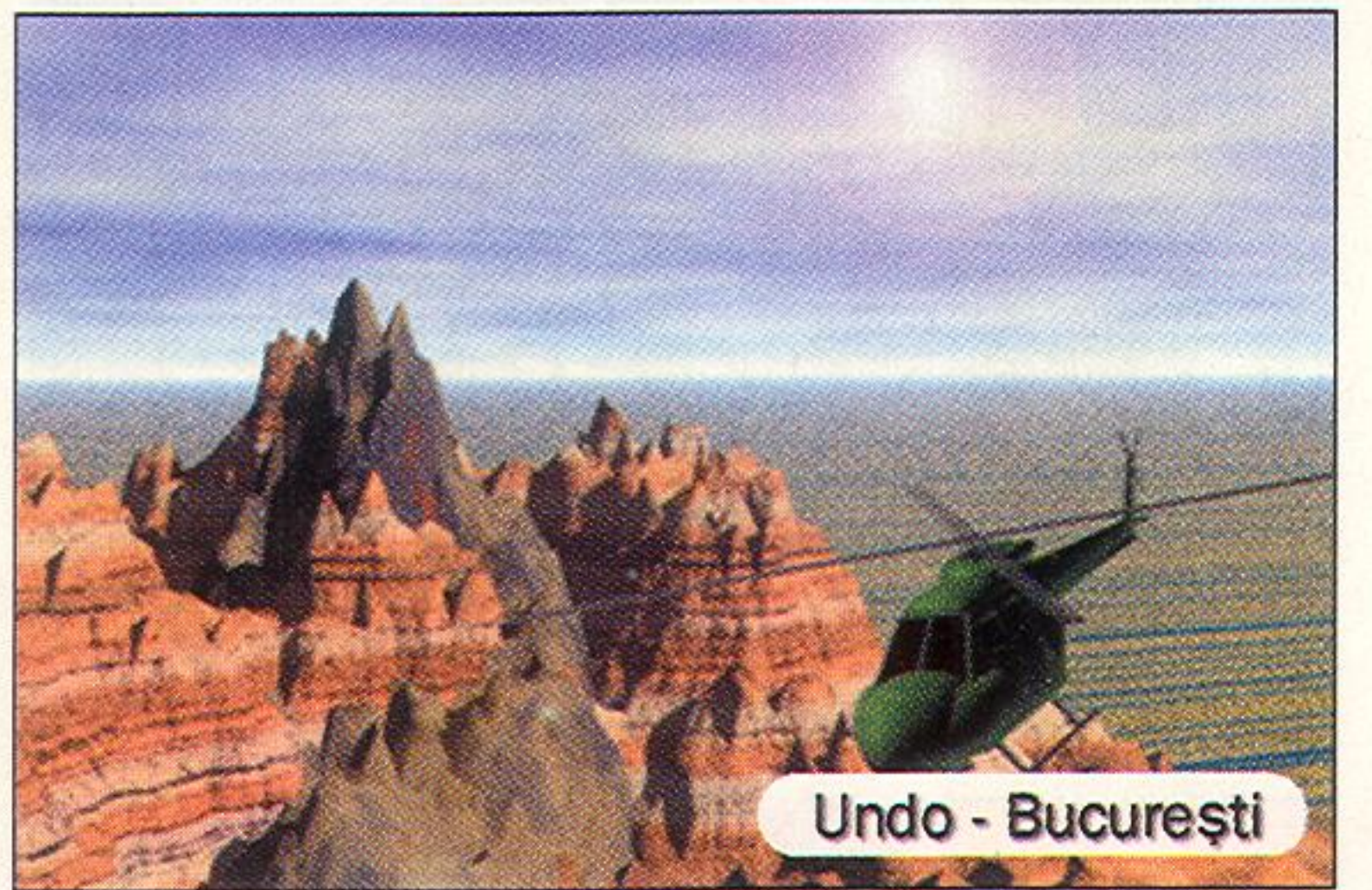
Sorin Bechira - Timișoara



Mihnea Rădulescu - Cluj



Manea Aurel Miron - București



Undo - București



Undo - București

Voodoo 4 & Voodoo 5

GENERATIA URMATOARE

Chipset

Voodoo 4 & Voodoo 5

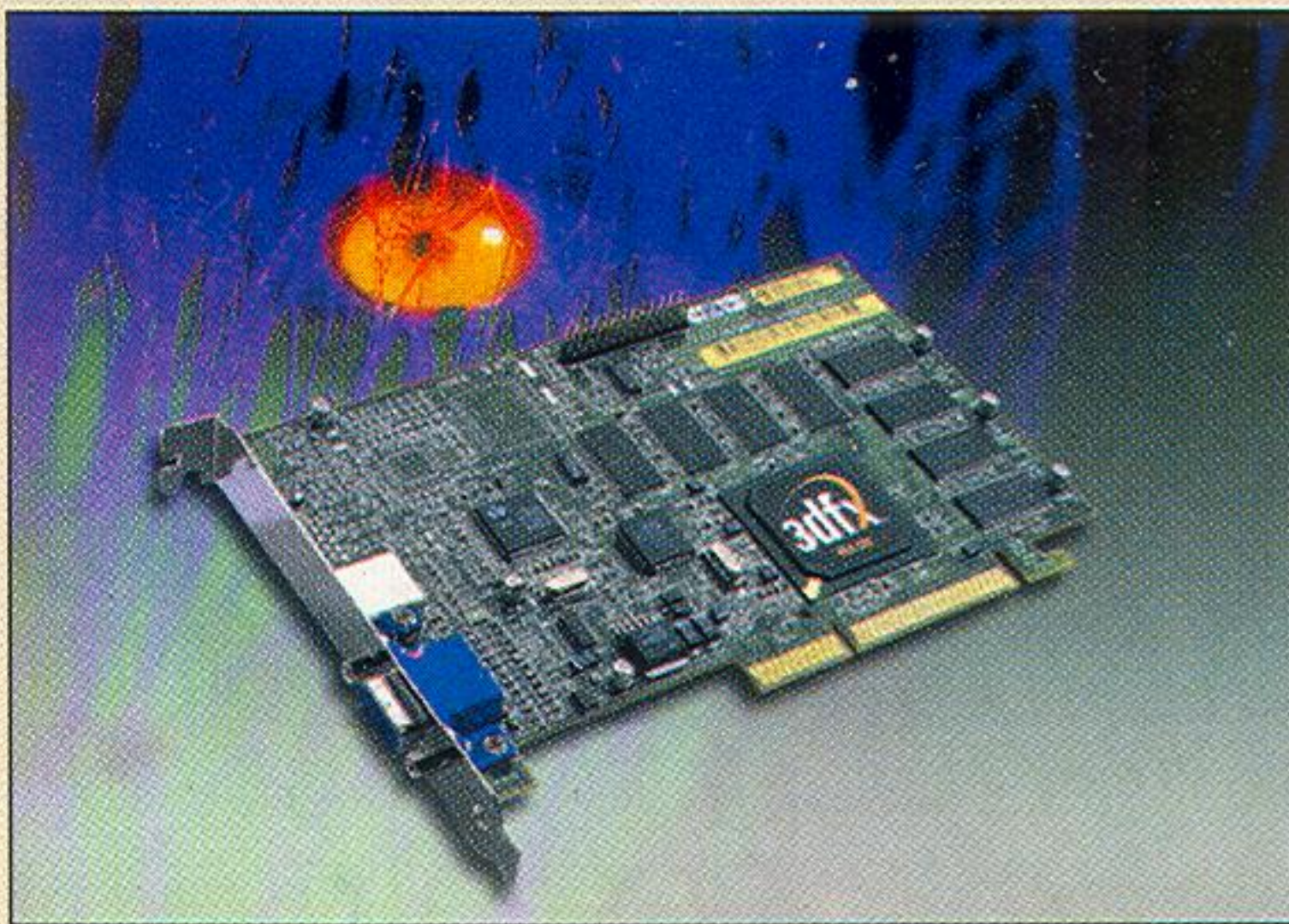
Producător

3DFx

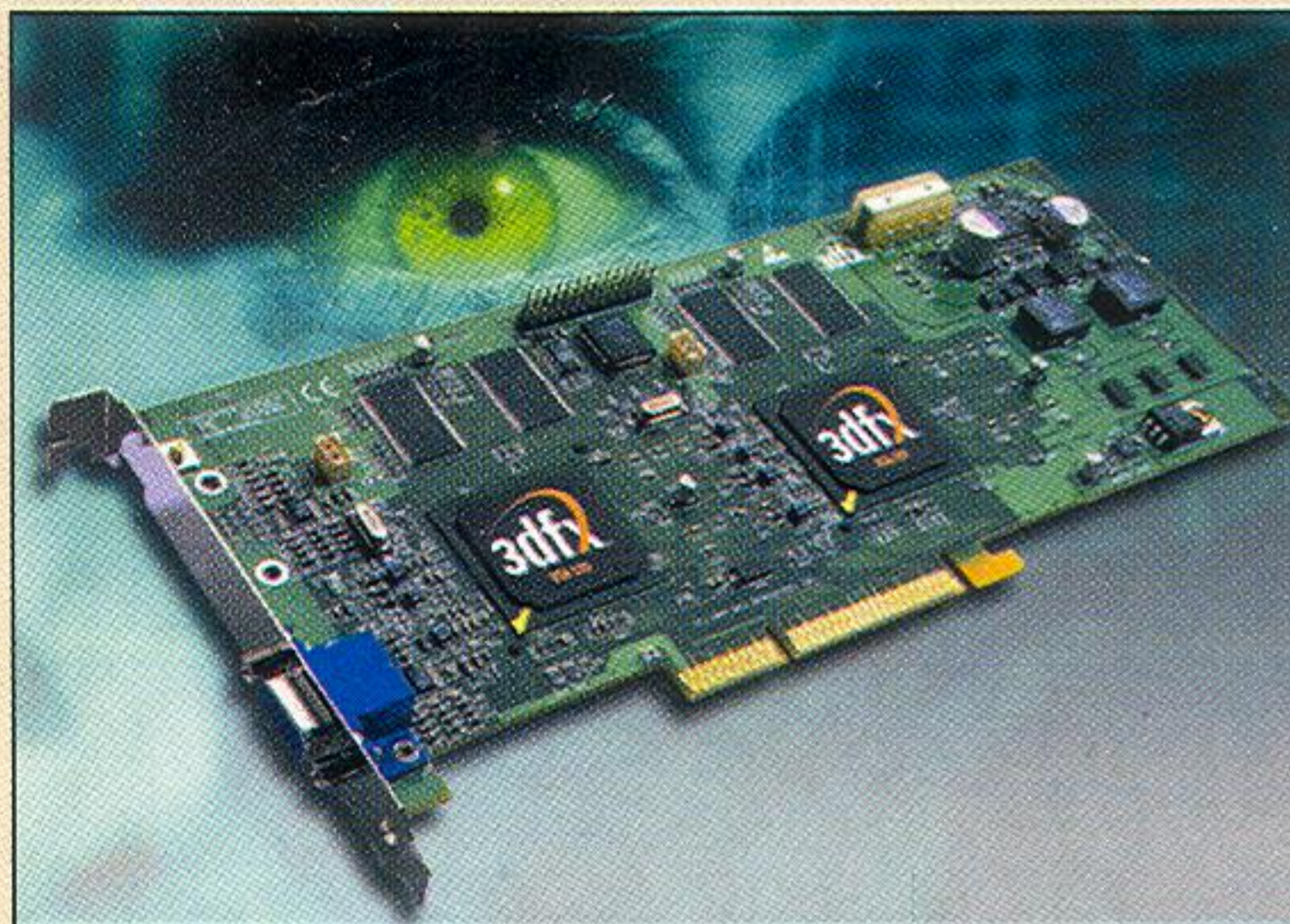
Redactor

Cristi Radu

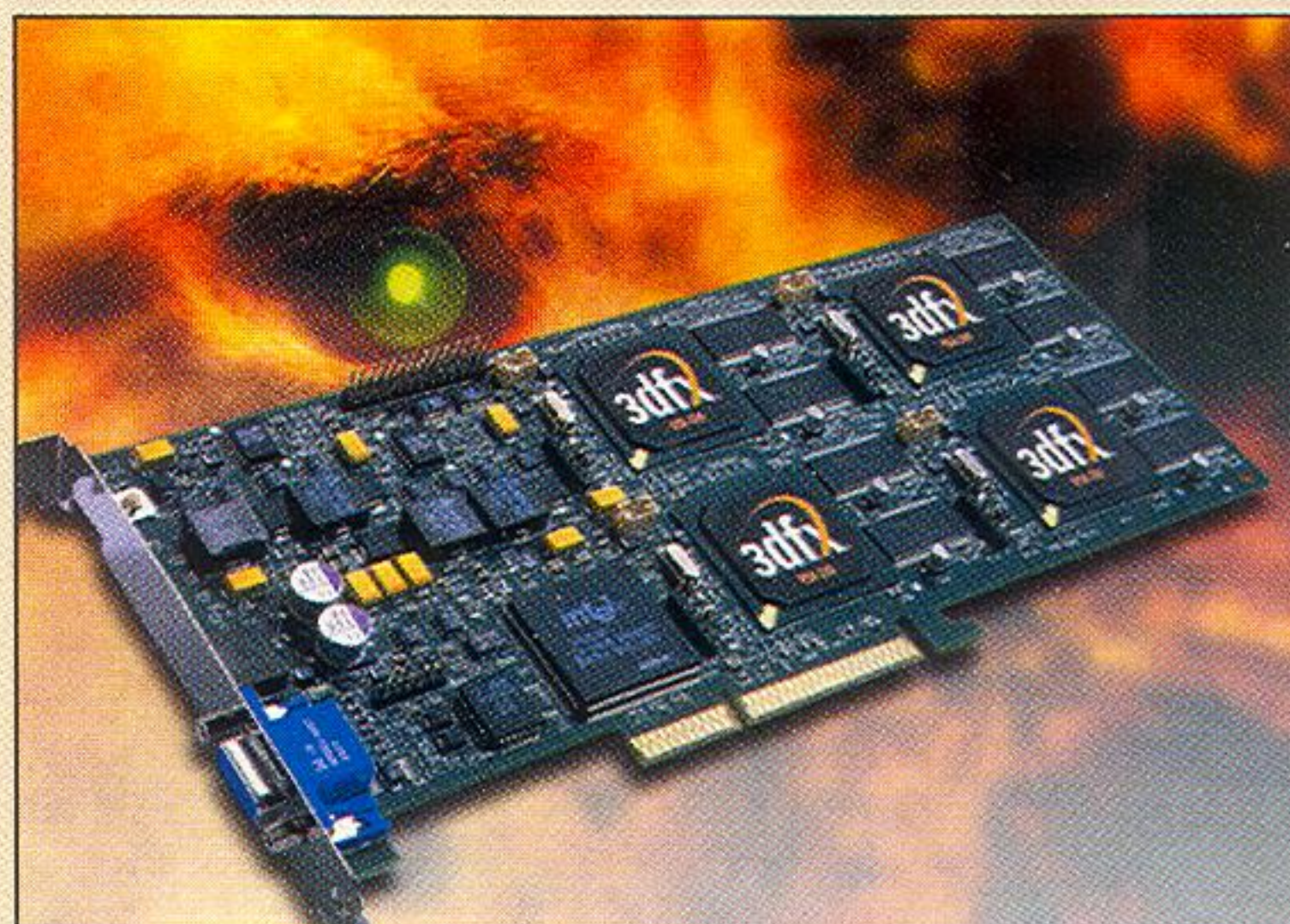
Generația următoare la 3dfx se numește Voodoo 4 și Voodoo 5 și nu Napalm cum se bănuia. Motivele pentru care se păstrează numele țin de marketing, linia Voodoo echivalând pentru 3dfx cu începutul succesului pe piața hardware.



Voodoo 4 4500 AGP



Voodoo 5 5500 AGP



Voodoo 5 6000 AGP

Am primit multe observații în ultima vreme deoarece critic 3dfx-ul și iau nVidia în brațe. Nu mi se pare că am făcut în trecut asta în mod gratuit, piața variind în permanență, balanța înclinându-se fie în favoarea unora fie a altora, nici una dintre firmele producătoare de card-uri grafice neputând ține steagul sus prea mult timp din cauza permanentelor anunțuri de noi și noi tehnologii sau variante de plăci pe care acestea vor fi implementate. Prin acest nou anunț, 3DFx-ul își sporește impactul mediatic cu încă câteva pagini la noi în revistă, anunțând cea mai rapidă generație de plăci ce urmează a apărea anul viitor începând cu luna martie.

Să vedem însă dacă numele Voodoo se justifică pentru acest chip, noi așteptând poate și o schimbare în acest domeniu. VSA-100, este chip-ul care stă la baza Voodoo 4 și Voodoo 5. El suportă o adâncime de culoare de 32 de biți, Z-buffer de 24 de biți, 8-bit Stencil Buffer pentru efecte speciale gen umbre, suport pentru texturi de 2048x2048 și un miez 2D pe 128 de biți la fel de rapid, deci foarte bun, ca pînă acum, 3DFx-ul ieșind de multe ori în evidență și la partea de 2D, nu numai ca accelerator pentru jocuri. Este într-adevăr o revoluție pentru 3dfx chiar dacă unele din aceste specificații erau prezente deja pe piață. Trecerea de la 16 biți la 32 de biți era necesară pentru 3DFx cu toate că acum 1 an o persoană importantă din conducerea firmei spunea că "nimănui nu i-ar trebui 32 de biți adâncime de culoare, cînd 16 biți sunt suficienți pentru o imagine de calitate" și că "voodoo afișează de fapt imaginile la o adâncime de culoare de 22 de biți". Faptul că s-a trecut la aceste specificații este foarte bine chiar și în condițiile în care placa va apărea de abia peste 5 luni.

Voodoo 4

Voodoo 4 este mai mult o generație de sacrificiu din punctul de vedere al gamer-ilor înrăiți ea nesupotînd de fapt T-Buffer-ul atît de mediatizat de 3DFx.

Generația Voodoo 4 & 5

**Voodoo 4 4500 AGP și 4500 PCI**

- 32MB Graphics Memory
- 337-367 Megapixels per second
- 32-bit color rendering

Voodoo 5 5000 PCI

- 32MB Graphics Memory
- 667-733 Megapixels per second
- 32-bit color rendering
- T-Buffer Digital Cinematic Effects

Voodoo 5 5500 AGP

- 64MB Graphics Memory
- 667-733 Megapixels per second
- 32-bit color rendering
- T-Buffer Digital Cinematic Effects

Voodoo 5 6000 AGP

- 128MB Graphics Memory
- 1.33 - 1.47 Gigapixels per second
- 32-bit color rendering
- T-Buffer Digital Cinematic Effects

Ea oferă însă alte facilități anunțate în prealabil: FXT1 și S3TC.

Cu această nouă generație 3DFx face încă un pas înainte. Se trece de la compunerea a două texturi într-un pixel pe o singură cale, la aplicarea unei singure texturi pe un singur pixel pe două căi paralele. În 80% din cazuri aceasta înseamnă un spor semnificativ de viteză deoarece sunt afișați 2 pixeli în loc de unul într-o singură trecere. În celelalte 20% din cazuri avem de-a face cu multi-texturing care apare când tragem de exemplu cu o rachetă printr-un tunel și pe pereții acestuia trebuie aplicată o textură care să simuleze avansul luminii lăsate de focul din spatele rachetei. În acest caz pe cele 2 căi paralele

Ce știam despre Voodoo 4 & 5

- T-Buffer pentru efecte speciale și anti-aliasing
- FXT1 și S3TC pentru compresia texturilor în hardware
- 32 de biti adâncime de culoare
- engine 2D pe 128 de biti

Ce știm sigur acum despre Voodoo 4 & 5

- T-Buffer pentru efecte speciale și anti-aliasing
- FXT1 și S3TC pentru compresia texturilor în hardware
- 32 de biti adâncime de culoare
- engine 2D pe 128 de biti
- stencil buffer pe 8 biti
- 24 bit z-buffer
- 2048X2048 maximum dimensiune texturi

Ce ne-am fi dorit să știm acum despre Voodoo 4 & Voodoo 5

- T-Buffer pentru efecte speciale și anti-aliasing pentru toate plăcile inclusiv Voodoo 4
- FXT1 și S3TC pentru compresia texturilor
- 32 de biti adâncime de culoare
- engine 2D pe 128 de biti
- stencil buffer pe 8 biti
- 24 bit z-buffer
- 2048X2048 maximum dimensiune texturi
- hardware T&L puternic, eventual GLint
- bump-mapping hardware (EBM sau CubicBM)
- tile based rendering
- vertex-blending

se compune un singur pixel. Eficiența acestei metode dovedite de TNT a fost implementată acum și de 3DFx. Lăsând în urmă Voodoo 4 care probabil va avea soarta unei plăci totuși medii când va apărea

care probabil se va vinde cu 50\$-70\$ bucata în toate calculatoarele (ceea ce ar fi bine atât pentru 3DFx dar și pentru românul de pretutindeni), însă peste mult mai mult timp, ne îndreptăm spre flota Voodoo 5.

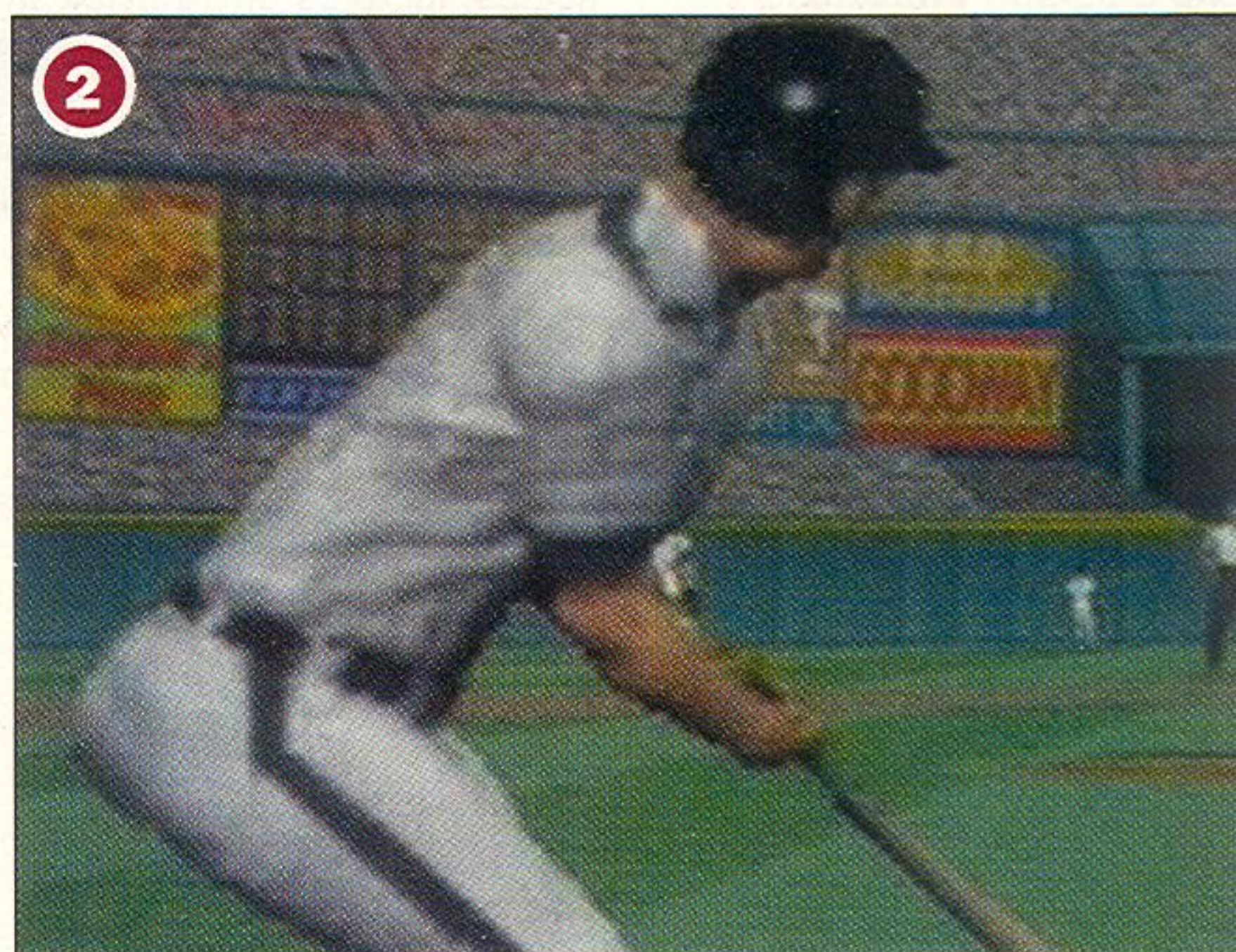
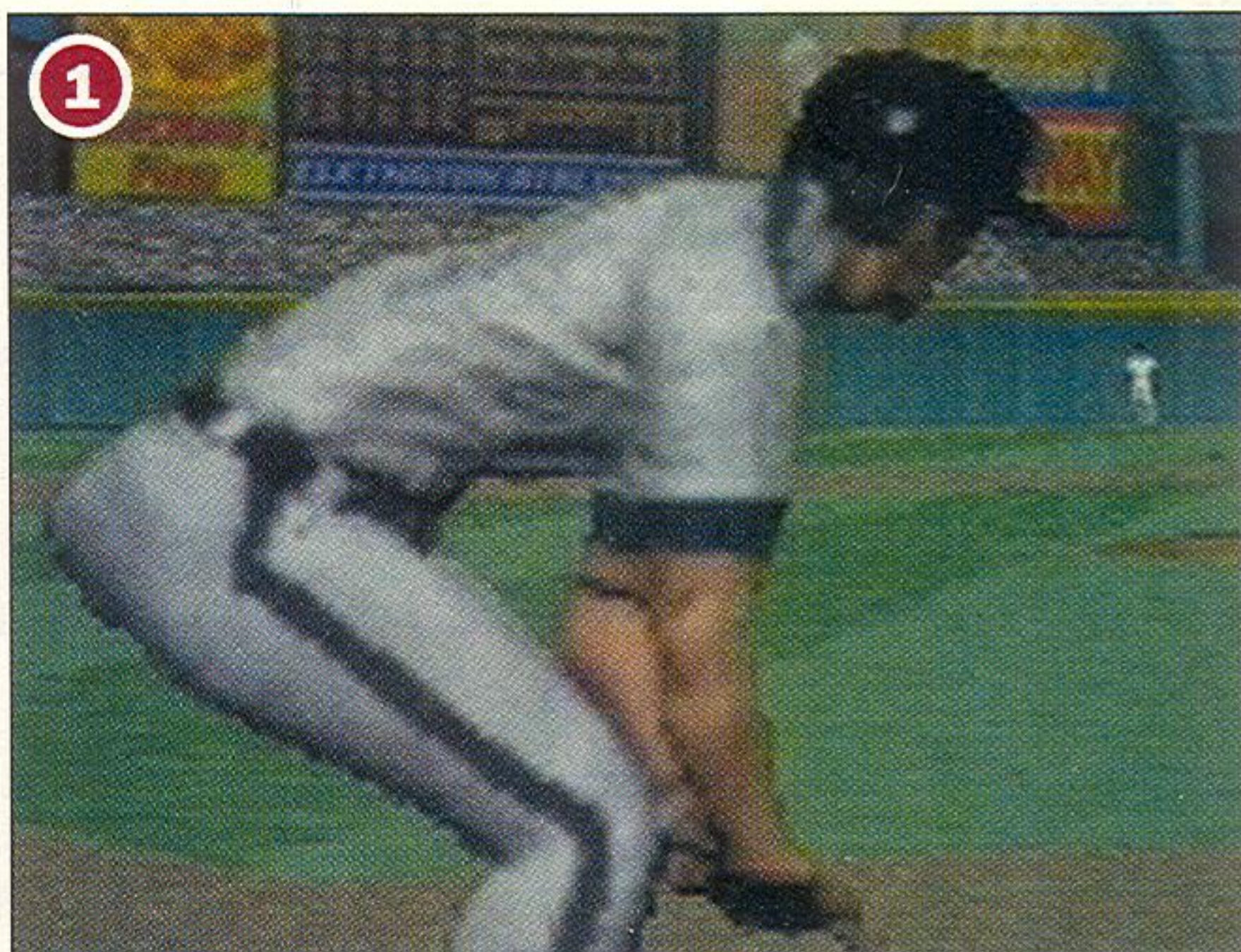
care citiți aceste rânduri producători importanți de jocuri și aplicații folosesc GeForce și Savage 2000 pentru a-și testa noile motoare grafice. Iar 3DFx nu poate impune încă nici un fel de pretenție asupra modului de programare și implementare a T&L din simplul motiv că nu au această facilitate nici macar pe Voodoo 5.

Atu-uri care stau la baza chipset-ului VSA-100 există și putem spune că sunt deosebit de importante. Deși prin unele din specificațiile menționate anterior 3DFx se aliniaza la linia actuală a altor firme, principalele îmbunătățiri se numesc T-Buffer și FXT1, tehnologii prezentate și de noi mai pe larg în numerele anterioare. Dintre acestea 2, suportul hardware pentru compresia texturilor FXT1 (proprietară 3DFx) mi se pare că va avea cel mai mare impact pe termen scurt și încă un impact semnificativ. Primul joc care va beneficia din plin de compresia texturilor este Unreal Tournament și acesta poate fi hotărâtor pentru succesul Voodoo 4 și Voodoo 5. Diferența de calitate a imaginii între o placă ce suportă compresia texturilor și una care nu o suportă în hardware este foarte mare, lucru demonstrat de S3 Savage 4 chiar dacă placa în sine nu a fost un succes. Desigur, compresia texturilor, se poate emula în software (DirectX) însă cu o penalitate de viteză semnificativă. 3DFx reușește să impună odată cu Unreal Tournament și propria metodă de compresie FXT1 ceea ce va jena serios concurența. Combinația 32biti+ compresia texturilor+fill-rate mare este deja foarte puternică, chiar dacă în 5 luni se mai pot întâmpla multe.

Voodoo 5

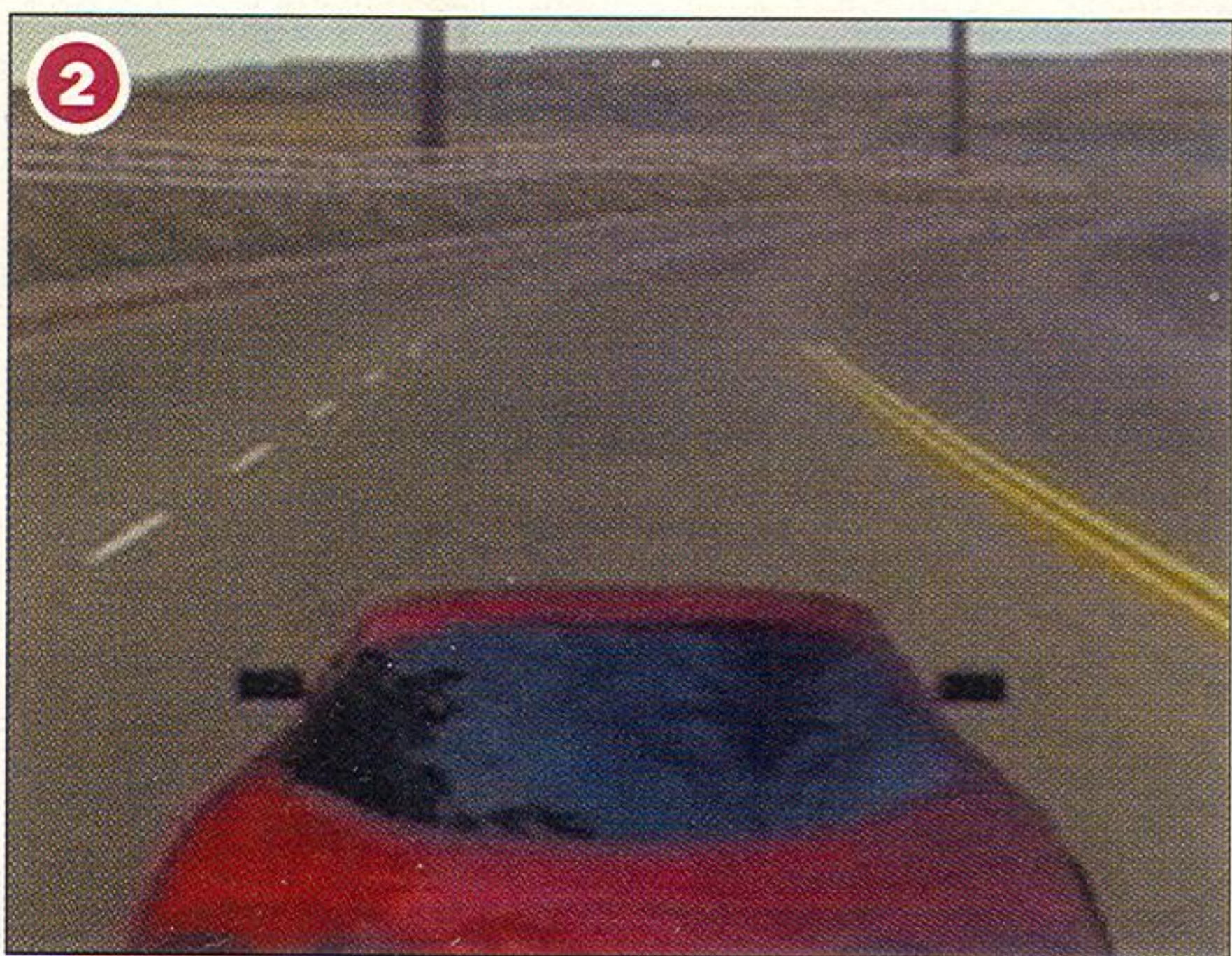
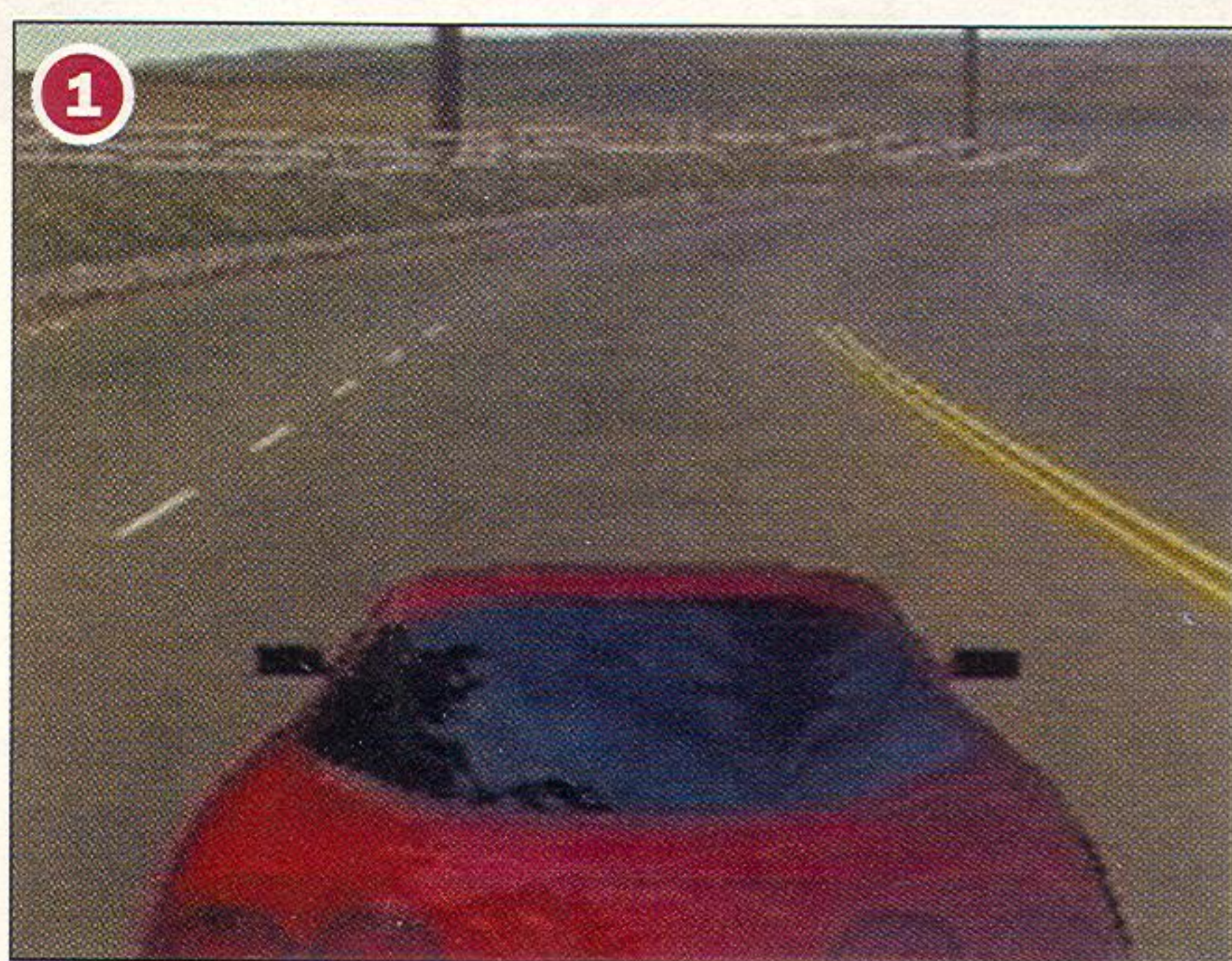
Voodoo 5 sunt plăci video ce conțin mai multe procesoare VSA-100 pe aceeași placă. Varianta 5500 are 2 astfel de procesoare, varianta 6000 are 4 astfel de procesoare. Dintre toate numai ultima va putea produce anti-aliasing-ul "for free" adică fără penalități de viteză vizibile dar la un preț destul de mare. Acest preț ridicat este influențat și de prezența alimentării separate a plăcii datorită necesităților de energie pe care aceasta le are. Probabil că la dimensiunile pe care le are placa (14 milioane tranzistoare pe .25 microni) și a consumului mare de energie, interiorul calculatorului se va încălzi mai mult. Ventilația va putea fi o problemă însă ai un sentiment ciudat când te gîndești că ai o placă video atât de puternică încît trebuie să o bagi într-o priză separată ...

Ce lipsește din această lume aproape perfectă? Lipsește mult mediatizatul în ultimul timp Hardware Transform & Lighting. Unii producători de software pretind că 3DFx-ul încetează progresul în domeniu din această cauză, asta după ce în 1995 piața jocurilor 3D a luat avînt tocmai datorită plăcii Voodoo. Este adevărat că Transform & Lighting-ul actual nu este foarte performant, însă implementările S3 și nVidia creează premisele pentru dezvoltarea soft-ului pentru această facilitate. Chiar în momentul în



Observați efectul de Anti - Aliasing din cea de a doua imagine reflectat în special la marginile jucătorului.

Sus marginile sunt complet distruse în timp ce jos sunt aproape netede.



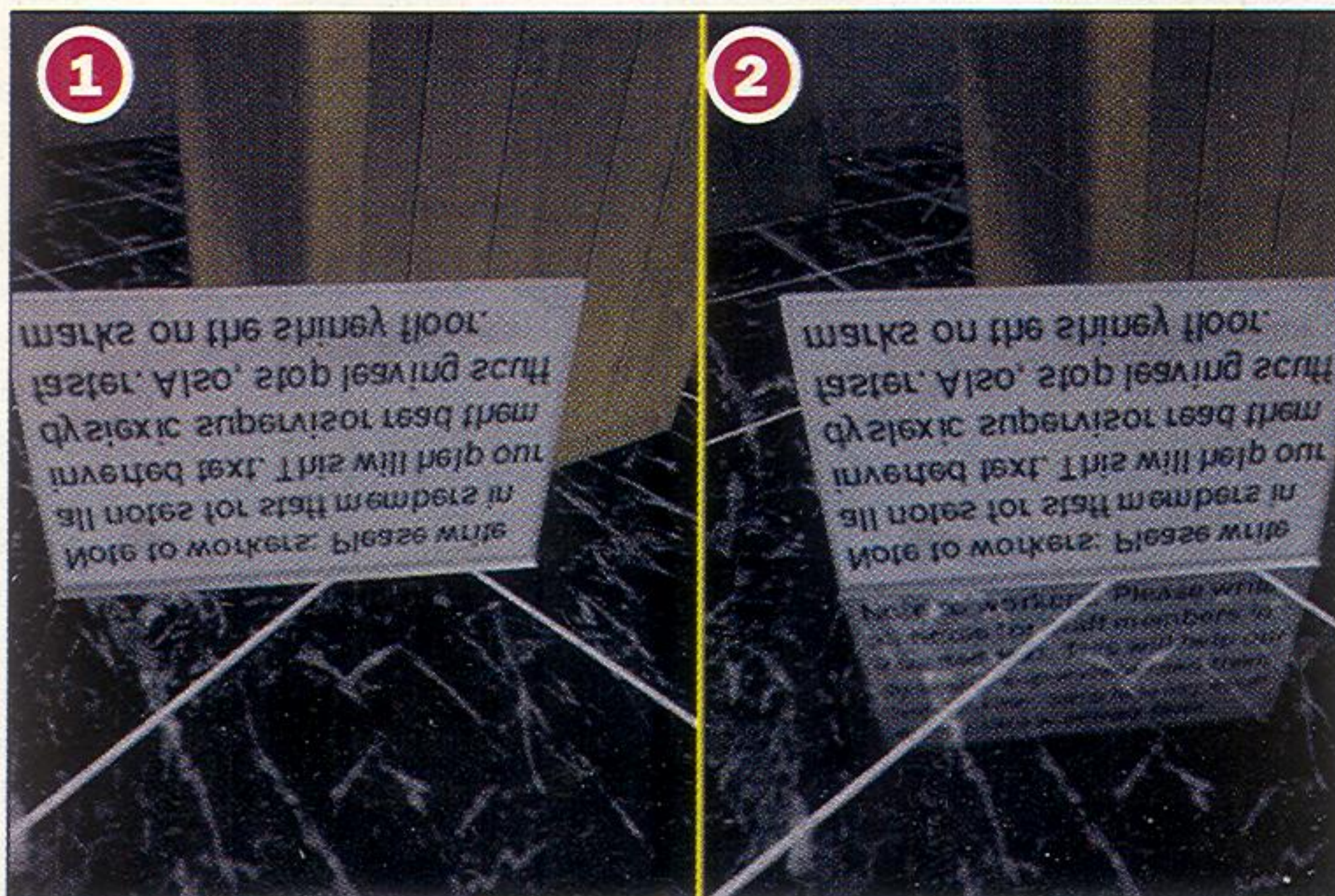
Efectul Anti Aliasing este prezent în a doua imagine. Cel mai bine se observă privind cu atenție marginile mașinii (unde în prima imagine e sunt zgumțuroase) și gardul aflat în depărtare (în prima imagine este destul de avariat în timp ce în cea de a doua arată foarte bine).

T-Buffer-ul a rămas al doilea punct forte în prezentarea noii generații 3dfx, dar parcă am ceva îndoieli în legătură cu succesul acestuia pe termen scurt. Singurul avantaj imediat al său este Anti-Aliasing-ul "for free" pentru toate jocurile care au apărut pînă acum și care vor apare de-acum încolo. Anti-Aliasing înseamnă "înmuierea" marginilor obiectelor pentru ca acestea să nu mai pară zgumțuroase. Acest lucru se realizează prin compunerea mai multor pixeli din zonele vizate, în mai multe treceri. Pentru Voodoo 4 și 5 în particular, numărul de treceri este în număr de 4. Asta înseamnă că odată pornit Anti-Aliasing-ul fill-rate-ul se împarte la 4 deoarece pentru fiecare

imagine mai trebuiesc compuse

Imaginea 1: fără Anti Aliasing și fără reflexii

Imaginea 2: 3DFx-ul intră în acțiune: se poate observa reflexia în gresie ca și Anti Aliasing-ul spațial.



Quantum pregătește

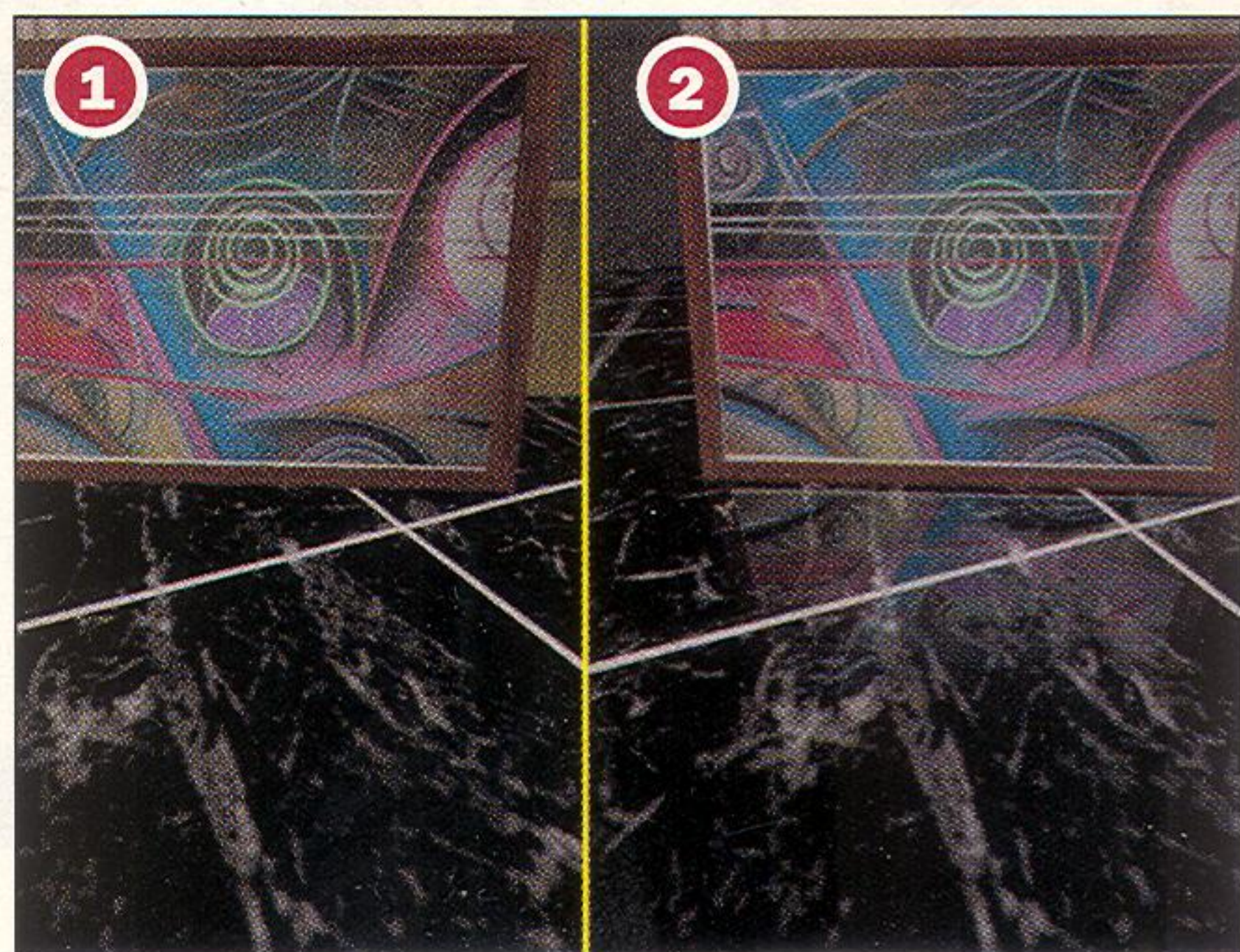
The New VSA-100™ Board Products

Quantum 3D pregătește celor care au în dormitor o fabrică de bani o placă de va conține 32 de chipset-uri VSA100. Un fill rate de zeci de giga texeli dar și un preț pe măsură.

3 pentru eliminarea asperităților. Așa că anti-aliasing pornit pentru Voodoo 4 de exemplu implică o scădere mare a performanțelor, numai Voodoo 5 5500 și 6000 avînd posibilități reale de afișare a unor rezoluții suficient de ridicate în acest mod.

Desigur, T-Buffer nu înseamnă numai anti-aliasing. T-Buffer mai înseamnă soft-shadows, DOF, motion blur, toate efecte cinematice despre care am mai vorbit. Aceste efecte nu sunt suportate momentan, urmînd a fi în API-ul Glide 4 care încă nu a apărut. Problema este că 4 treceri pentru un efect este prea puțin pentru a se ajunge la

calitatea unui efect de film de exemplu, calitatea fiind clar îmbunătățită însă nu neapărat la nivel hi-end. Una dintre soluții ar putea fi asimilarea T-Buffer-ului în DirectX și OpenGL, iar singura șansă pentru acest lucru vine dinspre DirectX, Microsoft încercînd cu toate puterile să strivească OpenGL-ul care fiind mai conservativ, are nevoie de mai mult. În plus, OpenGL nu are nevoie de T-Buffer. De fapt în specificațiile acestui API grafic există noțiunea de accumulation buffer care face exact același lucru ca un T-Buffer. În teorie, Nvidia, S3, Matrox pot și ele să includă suportul pentru



Imaginea 1: fără Anti Aliasing și fără reflexii

Imaginea 2: Se poate observa reflexia în gresie ca și Anti Aliasing-ul spațial.

AA sau motion-blur printr-o simplă rescriere a driver-ilor însă asta nu s-a întâmplat asta pînă acum deoarece plăcilor video actuale le lipsește fill-rate-ul necesar procesării a 4 imagini sau mai multe pentru afișarea uneia singure cu efectele respective. 3DFx-ul a pus 4 procesoare VSA-100 pe o placă și are acum tot fill rate-ul necesar.

Chiar dacă cu toții așteptăm, știu și eu, o nouă revoluție, aceasta nu s-a produs, chit că aceste plăci sunt un mare pas înainte. Desigur anti-aliasing-ul și T-Buffer-ul sunt lucruri noi însă nu reprezintă, cum nici concurența nu ne-a propus încă, ceva cu adevărat revoluționar.

Ce se întâmplă însă cu bump-mapping-ul suportat hardware? Efectele care se pot realiza cu acesta sunt uimitoare, Matrox G400 demonstrînd asta cu succes, iar GeForce introduce Cubic-Bump Mapping, chiar mai bun. Poate că acum nu există multe jocuri care să-l suporte (Expandable, Dungeon Keeper 2) însă aspectul vizual deosebit va grăbi implementarea acestui efect și în alte jocuri, cît de curînd. Iar ca să-l emulezi în software va fi foarte greu și va costa din punctul de vedere al resurselor.

Plăcile Voodoo 5 nu vor încorpora "tile based rendering". Acest concept de afișare a imaginilor 3D a fost implementat stîngaci în chipul PowerVR SG,

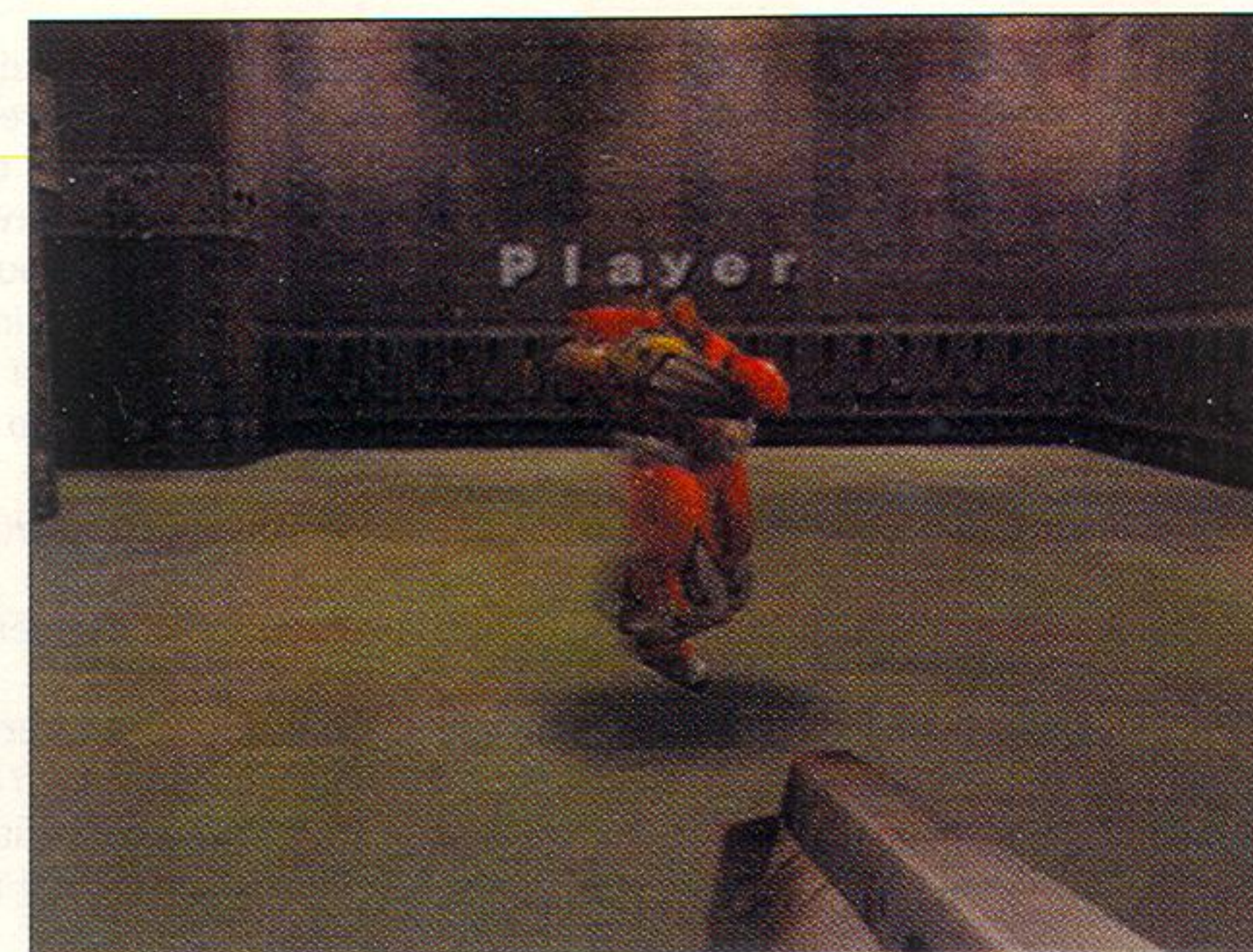
însă ultimele implementări, pe care o firmă specializată le-a licențiat deja unor producători rămași încă ascunși de vîlul tăcerii, s-au dovedit foarte performante. Păstrîndu-se compatibilitatea totală cu DirectX și OpenGL (care ridicau probleme) procedeul permite rezoluții ridicate la o rată de afișare extremă folosind un trafic pe magistrală redus la minim. Tare ar fi interesant de aflat cine sunt producătorii de hardware care au licențiat această tehnologie, Voodoo 4 și Voodoo 5 dovedind că 3DFx-ul nu este unul dintre ei, cel puțin pentru moment, puțînd însă să ne fie rezervată o mare surpriză pentru Voodoo 6.

Cum se va comporta din punct de vedere financiar 3DFx-ul în viitor? Înainte de anunțul oficial valoarea acțiunilor 3DFx scăzuse cu 5%, iar după anunț acestea au crescut dovedind încrederea pieței în firmă.

Seria de plăci pe care 3DFx ne-o propune se situează acum parcă din nou într-o posibilă controversă. Nu din cauza calității sau vitezei lor, indiscutabilă în acest punct, însă de o facilitate foarte importantă: Transform & Lighting. Este evident că acum nu există jocuri care să folosească această facilitate, iar prea multe nici nu vor exista pînă la anul în aprilie sau mai, dar plăcile 3DFx de abia atunci vor apărea și s-ar putea ca apariția lor să concureze cu o

placă de generație următoare a celor de la Nvidia ceea ce ar pune-o în dezavantaj. La fel de bine s-ar putea să nu, ceea ce le va aduce în față. Pînă în vara

următoare însă mai este timp pentru toate firmele să-și gîndească strategia ... și pentru noi să o comentăm.



Cele mai importante de urmărit aici sunt marginile jucătorului aflat în imagine ca și pereții din spatele lui. Motion Blur-ul este evident în timpul deplasării acestuia în timp ce Anti Aliasing-ul face marginile obiectelor mult mai netede.

TRANSFORM & LIGHTING VS FILL RATE

Atâtea caractere s-au scris pe marginea acestui subiect încît nu mai aștept decît ca totul să se termine odată cu un compromis.

Tehnologii

TL / Fill Rate

Inițiator

Cine mai știe acum?

Redactor

Cristi Radu

Pentru că trebuie să existe o controversă în lumea programatorilor, de data aceasta ea se numește Transform&Lighting vs Fill-Rate. Atâtea caractere electronice s-au scris pe marginea acestui subiect încît nu mai aștept decît ca totul să se termine odată cu un compromis care să satisfacă ambele părți.

Indiferent care ar fi opiniile subiecte, este evidentă opțiunea producătorilor de software către TL și aceasta din mai multe motive. Este interesant de văzut că tocmai cei care se ocupă de simulatoare au cea mai mare nevoie de TL. Tocmai deoarece simulatoarele pe lângă că au cerut un spațiu virtual de desfășurare a acțiunii foarte detaliat, încărcarea procesorului cu AI-ul unităților combatante este foarte mare. Ori unul din avantajele TL este că reușește să elibereze

procesorul de sarcinile transformărilor geometrice pentru a dota jocurile în schimb cu o inteligență artificială mult mai avansată.

Bus-ul calculatorului este o problemă pe care mulți o scapă din vedere, cînd discută despre FR vs TL. Bus-ul este magistrala, autostrada pe care circulă informațiile între procesorul calculatorului și periferice, în cazul de față placa video. Acesta are și el o dimensiune limitată prin care un programator trebuie să înghesuie cît mai multe date. La o rezoluție mare pe lângă datele care constituie geometria spațiului trebuie prelucrați și un număr mare de pixeli (lucru pe care îl face placa video). Ori cînd este vorba de FR ne referim la capacitatea de umplere a ecranului de către placa video și nu la viteza cu care aceasta poate

Alb sau negru?

Desigur toate opiniile par favorabile TL în dauna FR. Totuși se poate ca programatorii să fie prea entuziasmați de posibilitățile pe care le deschide noua tehnologie. Într-o primă fază totuși impactul nu va fi foarte mare, însă va fi important cu siguranță.

primi informațiile prin bus-ul calculatorului. În momentul de față autostrada este prea îngustă pentru a face față nivelului mare de informații legate de geometria spațiului, texturare, informații de stare. Astfel se face că poți avea o

Și alții au părerile lor...

"Pentru următoarele luni, fill-rate-ul va avea avantajul. Engine-ul Unreal are foarte mare nevoie de un fill-rate bun, în timp ce pentru Quake 3 numărul de poligoane este mai important... Pe termen lung consider că T&L hardware va fi cel mai important"

Tim Sweeney - Epic Games

"Suportul software pentru hardware-ul deja existent este mult mai important decît specificațiile viitoarelor plăci video. Iar plăcile video nu sunt așa de scumpe încît să nu-ți poți achiziționa una într-un an dacă chiar trebuie."

George Broussard - 3DRealms

"Performanțele plăcilor video au atins masa critică. Vreau să spun cît de rapid este rapid și

cîtă rapiditate ne mai trebuie? În orice caz mă situez în trenul pe care scrie T&L la un FR bun. Anti-aliasing-ul arată bine însă într-un 3d shooter o să stau cu testiculele în mîna să admir peisajul în timp ce un puști arogant pe nume Mo din Idaho mă are deja în țintă?!?"

Derek Smart - 3000AD

"Preferințele mele în momentul de față sunt cît mai multe poligoane posibil, și din punctul meu de vedere acesta va fi cel mai important pas înainte în viitorul apropiat. Utilizatorii pot compensa un FR mai mic coborînd rezoluția și pot beneficia de avantajele FR mărind-o... În cazul jocului Thread Marks încărcarea geometrică poate fi controlată de către utilizator de la 1-2 mii pînă la 10 000 de tri-

unghiuri pe cadru. Și din cauză că folosim OpenGL-ul pentru transformări vom beneficia de avantajele TL cît de curînd..."

Seumas McNally - Longbow Digital Arts

"Din punctul de vedere al unui producător software, să ai TL înseamnă să arunci mai multe poligoane în joc, lăsînd în același timp procesorul calculatorului mai liber pentru a se ocupa de un AI avansat sau o animație Inverse Kinematics de exemplu... FR mare înseamnă că placa video va crește în performanțe odată cu un procesor mai rapid al calculatorului... preferințele mele se îndreaptă spre TL în acest moment..."

Ryan Feltrin - Xatrix Entertainment

"O placă cu TL va fi mult mai importantă. Taxăm mai mult procesorul și bus-ul calculatorului

pentru a face transformările decît pentru FR. Plăcile video au avut un surplus de FR de mai mult timp, deci criteriul acesta nu poate fi considerat ca definitiv. Bus-ul PC-ului este cel care îngustează performanțele jocurilor. Cu ajutorul TL putem evita să transmitem din nou și din nou aceleași informații prin bus...Nu pot spune cu certitudine ce succes va avea prima generație de plăci cu TL, însă cu siguranță aceasta este direcția care trebuie urmată și nu cea a FR."

Mike Dussault - Monolith Productions (LithTech Engine)

"Dacă ar fi vorba doar de rata triunghiurilor față de rata de umplere (FR) răspunsul ar fi cu certitudine rata triunghiurilor deoarece poți compensa FR prin schimbarea rezoluției... Pentru jocuri cu acțiune rapidă m-aș îndrepta spre TL deoarece dacă

JOCURI CARE COSTĂ PESTE...

"TL este categoric un pas important înainte, de-acum depinde de programatori, deoarece este foarte probabil ca software-ul să dicteze hardware-ului de data asta..."

placă foarte rapidă din punctul de vedere al FR dar care se mișcă ca una mai ieftină tocmai datorită faptului că nu poate fi folosită la întreaga ei valoare. TL încearcă, și reușește, să evite acest ambuteiaj de pe magistrala de date.

Un alt aspect important, bine subliniat de către Dave Perry este atmosfera jocului. De prea mult timp nu am mai avut un Elite sau un Monkey Island. Toată lumea încearcă să aibă viteză sacrificând detaliul, mai ales în 3D Shootere. TL încearcă să aducă înapoi farmecul jocurilor fără a sacrifica viteza.

FR nu a pierdut războiul, însă, în nici un caz. Calculatoarele vor evolua și ele, așa cum evoluează și plăcile video. Viteza bus-ului a atins deja 133Mhz (chipsetul Intel i820) sau chiar 200Mhz (la K7) mergând spre 300Mhz anul viitor. AGP-ul, slotul special pentru plăci video va avea și el un impact mai mare în viitorul apropiat prin implementarea AGP 4X și AGP 6X. Singura problemă vor fi însă costurile.

Pentru că în cazul în care vrei o placă video care are numai FR atunci va trebui să ai un calculator puternic, cu bus-ul cel puțin 100Mhz, AGP 4X, monitor de 15 inch, Pentium 3 sau K7 pentru a simți diferența față de generația anterioară.

Un alt domeniu care va hotărî succesul uneia sau alteia din părțile implicate este grafica de nivel înalt. Pentru asta ai nevoie atât de TL (absolut necesar) dar și de FR. 3dfx-ul propune doar FR imens cu prețuri pînă la 42000\$ pentru 32 de procesoare VSA-100 în SLI în timp ce nVidia e mai modest pe la 500-600\$ pentru 4 GeForce-uri în paralel (Quadro) însă cu TL. Și pentru că în grafica de nivel înalt contează OpenGL-ul și nu DirectX-ul, driver-ii sunt hotărîtori iar la acest domeniu 3dfx-ul nu stă foarte bine.

În concluzie, bătălia Transform & Lighting vs Fill Rate mai are mult pînă să se încheie tocmai din cauza evoluției tehnologiei. Astăzi una va fi mai atractivă în timp ce mâine ...poate... cealaltă.

te miști repede ai tendința să nu vezi anti-aliasing-ul. Pentru jocurile mai lente, probabil că anti-aliasingul e mai important"

John Carmack - id Software

"În legătură cu FR... e o întrebare bună... personal m-aș îndrepta spre TL. Nu cred că FR mai este o problemă, problema este atmosfera jocului..."

Dave Perry - Shiny Entertainment

"Deoarece folosim geometrie scalabilă în Messiah nu suntem limitați în aceeași măsură din punctul de vedere al FR cum suntem limitați de numărul de triunghiuri. Cu mai mult de 15000 de poligoane/caracter pe K7 și TNT2-ul meu trebuie să fac o mulțime de transformări în mare viteză... FR nu este așa

de important din punctul nostru de vedere însă dacă îl cuplezi cu un T-Buffer atunci FR mare are sens..."

Michael "Saxs" Persson - Shiny Entertainment

"... există multe metode pentru a scala FR (schimbarea rezoluției) însă scalarea detaliilor geometriei este mult mai complicat de realizat. Plăcile video 3D cu TL ne oferă o mai mare libertate din acest punct de vedere și măresc performanțele jocurilor noastre în mult mai multe moduri decît ar face-o FR. TL suportat hardware este cel mai important pas făcut de tehnologia video 3D. Anti-aliasing-ul este o opțiune interesantă dar fără mare impact asupra jocurilor 3D"

Jay Stelly - Valve Software

300\$

 XtremPC
multimedia & hardware

abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!

Force Feedback

A fost conceput în ideea de a fi folosit cu oricare dintre mâini

Joystick-urile Force Feedback reprezintă în ziua de azi unul din elementele cheie ale factorului imersiune din jocuri. Atunci când controlezi în European Air War un avion de vânătoare și simți prin joystick vibrațiile motorului, reculul tunurilor și impactul proiectilelor asupra fuselajului, ai senzația că te aflii cu adevărat la bordul lui. Ori dacă asta nu este important, ce altceva este ?

Force Feedback-ul firmei Guillemot seamănă destul de mult cu un alt joystick al lor - Joy Leader 3D. Manșa este aproximativ identică, dar pe bază au fost adăugate două noi butoane. Joystick-ul a fost conceput în ideea de a fi folosit cu oricare dintre mâini și de aceea construcția sa este perfect simetrică, cu roțile pentru throttle și rudder așezate exact pe mijloc. Manșa este comodă și poate fi ajustată după mărimea mâinii utilizatorului, singura problemă fiind poziția rudder-ului. Pe ansamblu joystick-ul este destul de reușit, dar programabilitatea este cam scăzută.

FORCE FEEDBACK	
Redactor: Dan Dimitrescu	
Produs: Force Feedback	
Preț: 88.37\$	12
Producător: Guillemot	butoane, 1 Hat x
Ofertant: UBI Soft	8 direcții, throt-
Distribuitor: UBI Soft	tle și rudder.
Web: www.guillemot.com	
Verdict: ★★★★★	



Millennium 3D

MILLENIUM 3D	
Redactor: Dan Dimitrescu	
Produs: Millennium 3D	
Preț: 12.78\$	6 butoane, 1
Producător: Thrustmaster	Hat x 4 direcții,
Ofertant: UBISoft	Throttle și rudder
Distribuitor: UbiSoft	
Web: www.thrustmaster.com	
Verdict: ★★	

Thrustmaster a fost întotdeauna un producător de vîrf în domeniul joystick-urilor. Produse ca throttle-ul F-16 TQS sau joystick-ul F-22 sunt considerate de mulți ca fiind alegerea cea mai bună (dar și cea mai scumpă - combinația constînd în jur de 200\$) pentru controlul unui simulator de zbor realist și complex. Millennium 3D face parte din lina de produse "ieftine" ale companiei, oferind însă în schimb mai puține facilități. Cu 6 butoane și un Hat, toate programabile, Millennium este la nivelul unui joystick mediu. În plus, pe baza joystick-ului există un slider ce are rol de throttle. Față de roțile standard, slider-ul are avantajul că poți vedea imediat poziția lui, fără să mai verifici instrumentele de bord.

Maneta care alcătuiește joystick-ul are un design cu totul special, copiat se pare după manșa folosită de NASA pe naveta spațială. Astfel, ea încorporează atît comenzile normale (tangaj și rului), cît și rudder-ul (prin rotirea joystick-ului în jurul axei verticale). Deoarece comanda față-spate nu se face ca la un joystick normal, ci prin deplasarea bazei joystick-ului (capătul de sus rămîne fix), va trebui să vă acomodați cu folosirea lui. Din păcate, în simulatoare, Millennium nu se comportă foarte bine. El nu are o mișcare lină și de aceea controlul fin este problematic, deci nu îl pot recomanda cu adevărat.



Rage 3D

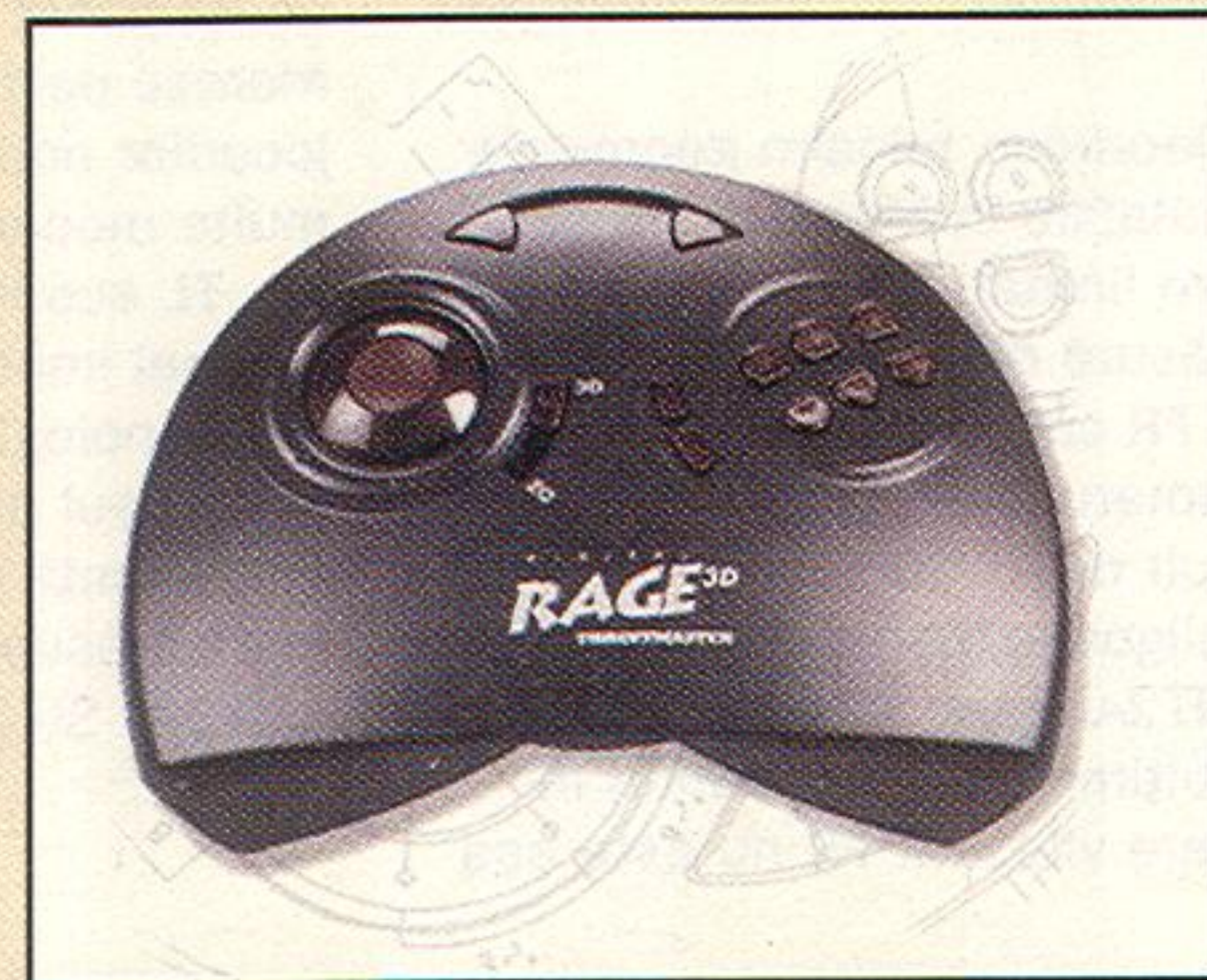
Pentru oamenii furioși iată un gamepad separat. Rage 3D oferă multe facilități interesante și poate fi folosit în mai multe moduri, după gustul utilizatorului

Pe partea din față a pad-ului se află două butoane principale de foc, dublate fiecare de cîte un trăgaci (cu funcție identică) aflat pe cealaltă față. Datorită acestora, Pad-ul poate fi folosit și așezat pe o suprafață plană (cînd trăgaciurile nu mai pot fi atinse) și ținut în mînă.

În plus, mai există șase butoane de foc secundare, controlabile cu mîna dreaptă, și un mini-joystick pentru mîna stîngă. Acesta din urmă controlează în general mișcarea personajului în spațiu și are la rîndul său două moduri de lucru. În modul 3D, el poate fi mișcat liber, raportînd atît direcția cît și intensitatea mișcării (ca un joystick analog). Dacă îl trecem în modul 2D, avem un echivalent pentru tastatura numerică (deci 9 direcții de mișcare), el transmițînd numai direcția în care a fost mișcat, intensitatea fiind întotdeauna aceeași (ca la un joystick digital).

Deoarece nu am avut încă un MegaTest al controller-elor de acest tip de pe piața românească, nu pot să fac o comparație între Rage 3D și alte gamepad-uri. Cred însă că este o opțiune demnă de luat în calcul pentru cei care caută așa ceva.

RAGE 3D	
Redactor: Dan Dimitrescu	
Produs: Rage 3D	
Preț: 10.31\$	8 butoane,
Producător: Thrustmaster	selector mod de
Ofertant: UBI Soft	lucru 3D/2D.
Distribuitor: UBI Soft	
Web: www.thrustmaster.com	
Verdict: ★★★★★	



Frag Master

Este revoluționar? Mai degrabă ca idee de pornire decât ca design

FRAG MASTER

CARACTERISTICI TEHNICE:

10 butoane

Redactor: Dan Dimitrescu

Produs: Frag Master

Pret: 12.78\$

Producător: Thrustmaster

Ofertant: UBI soft

Distribuitor: UBI Soft

Web: www.ubisoft.com

Verdict: ★★

Nu cred să existe mulți jucători de 3D shooter-e care să folosească altă metodă decât keyboard + mouse pentru controlul personajului. Mouse-ul are în sarcină ochitul cu arma, în timp ce tastatura se va ocupa de deplasare. Este o soluție bună, dar oare chiar nu există altă rezolvare ?

De la Thrustmaster ni se oferă "revoluționarul" Frag Master. Nu este vorba de un joystick convențional, ci mai degrabă de un fel de mâner, care se operează cu ambele mâini.

Având zece butoane, FM îți pune la îndemână destule comenzi pentru un 3D shooter

obișnuit. Ca la orice joystick avansat, butoanele pot fi setate în orice comandă vrei, deci nu se pune problema să rămâi cu butoane inutile. Pentru controlul mișcării și al vederii, Thrustmaster au adoptat o soluție interesantă. Deplasarea mânerului pe axele stînga-dreapta și înainte-înapoi duce la executarea unor pași în direcțiile respective. Rotirea mânerului în jurul axei verticale, spre stînga și dreapta, va provoca rotirea capului, iar aplecarea mânerului în față sau în spate va genera coborîrea, respectiv ridicarea privirii.

Pe ansamblu, folosirea Frag Master-ului este destul de comodă. Problema vine de la precizia pe care ți-o oferă el. Ca orice joystick, FM este inferior unui mouse atunci când încerci să ochești ceva. Este necesar un timp de acomodare pînă ce controlul va începe să pară "natural", dar în privința ochitului lucrurile rămîn sub standard.

Este revoluționar? Mai degrabă ca idee de pornire decât ca design. Totuși îl putem aprecia ca original. Din păcate însă, doar atît.



Nu este vorba de un joystick convențional, ci mai degrabă de un fel de mâner, care se operează cu ambele mâini.

AU AVUT O MICĂ MODIFICARE...

30\$

XtremPC
multimedia & hardware

abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!

Intel I820

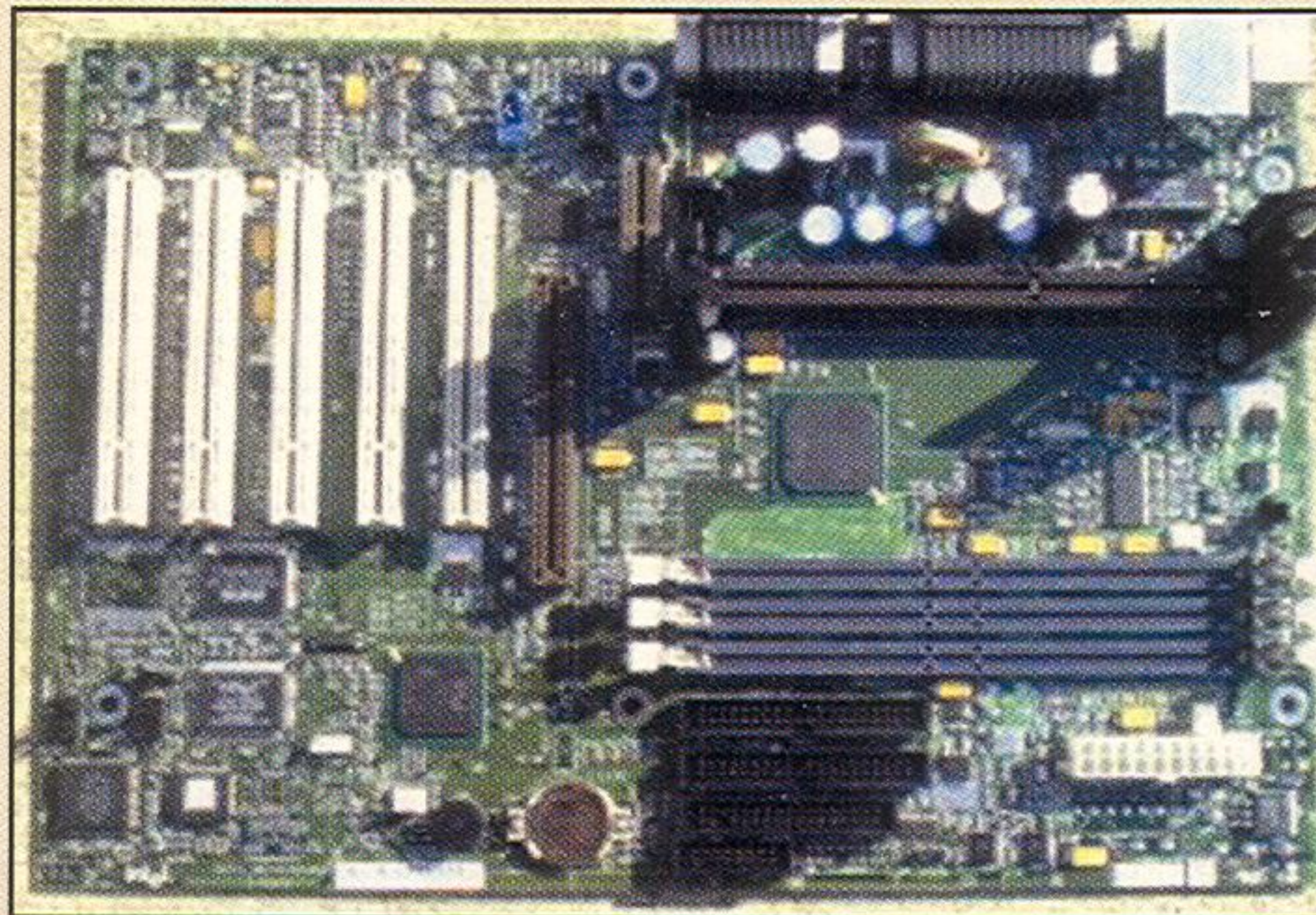
Ceea ce este cel mai important la noul chipset este modul de organizare al bus-urilor pentru sporirea performanțelor

DETALII	Chipset
	Intel i820
	Producător
	Intel
	Redactor
	Cristi Radu

După multe amânări a apărut în sfârșit noul chipset de la Intel, I820. Spre deosebire de varianta simplificată, I810, care a apărut deja, noul chipset aduce nou AGP4X-ul implementat, suport pentru memorii RDRAM și bus-ul de 133MHz.

Ceea ce este cel mai important la noul chipset este modul de organizare al bus-urilor pentru sporirea performanțelor. Chipul MCH (Memory Controller Hub), 82820, care se ocupă de management-ul bus-urilor are următoarele caracteristici:

- Suport pentru o rată susținută a transferului de 1.6 Gb/s pe bus-ul de memorie. Această rată maximă este obținută doar dacă se folosesc memorii noi de 133MHz și dacă procesorul suportă FSB de 133MHz.
- Suport pentru o rată susținută a transferului de 1 Gb/s pe magistrala AGP 4X, adică de două ori mai mult decât pe chip-setul Intel BX cu AGP 2X.
- Rată de transfer intern între MCH și ICH (I/O Controller Hub) de 266MB/s din nou de două ori mai mult ca la chip-setul BX.



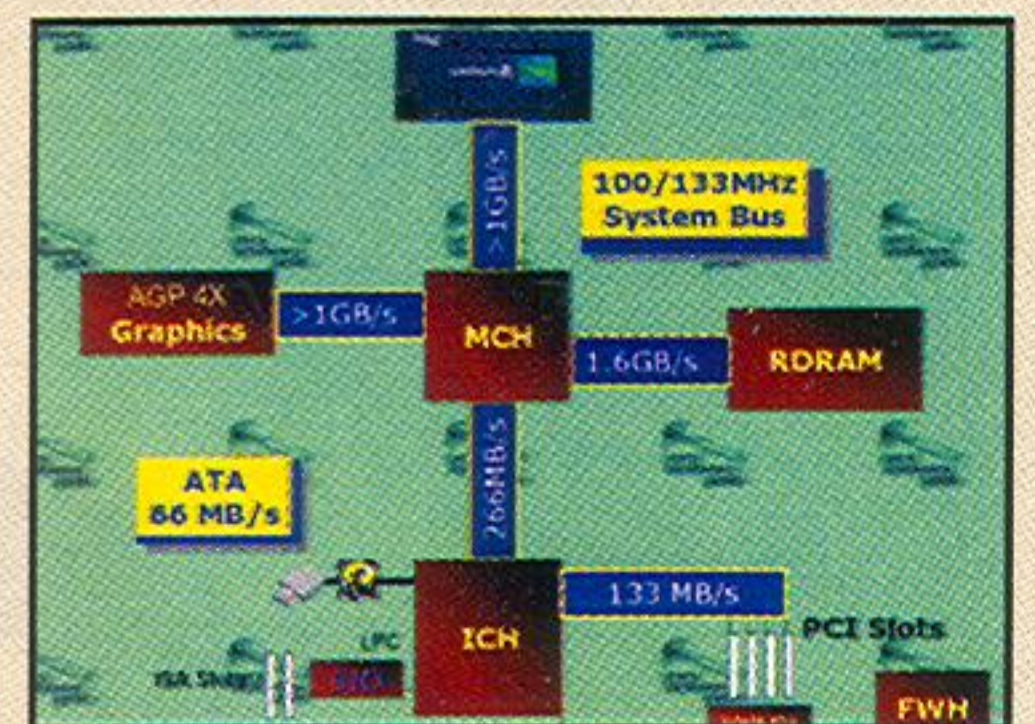
FWH conține BIOS-ul plăcii și un generator de numere aleatoare pentru o mai bună protecție a tranzacțiilor dintre computere.

ICH-ul se ocupă cu managementul perifericelor (serial, paralel, USB, EIDE) și a sloturilor PCI/ISA. Harddisk-urile beneficiază de interfața ATA66 dacă sunt dotate cu UDMA2. În sfârșit, ultimul chip de pe placă, FWH (Firmware HUB) conține de fapt BIOS-ul plăcii și un generator de numere aleatoare pentru o eventuală mai bună protecție a tranzacțiilor dintre computere, prin rețea. Chip-setul I820 suportă doar memorii Rambus (RDRAM). Modulele SDRAM nu sunt compatibile cu noua placă așa că un upgrade la un calculator mai vechi va include în preț un set nou de memorii. Modulele RIMM (așa cum sunt denumite acum)

sunt de 32,64,128 și 256 MB. Toate sloturile de memorie de pe placă trebuie umplute pentru a se evita erori ale interfeței cu memoria, iar acest lucru se va face cu CRIMM-uri, module speciale ce nu conțin memorie. Vitezele curente de lucru ale noilor module RIMM sunt de 300MHz(PC600), 356MHz (PC700) și 400MHz(PC800). Există două dezavantaje mari în momentul de față la RDRAM. În primul rând prețul este foarte mare. În al doilea rând, deși acest preț se justifică pentru rata de transfer mult îmbunătățită față de SDRAM, timpul de așteptare pentru începutul unei tranzacții este încă foarte mare față de memo-

riile actuale. Din fericire, după I820 mai sunt prevăzute apariția unor chipset-uri modificate I82x, dotate cu un MTH (Memory Translator HUB), un cip special care va permite compatibilitatea și cu DIMM-urile SDRAM. Singurele procesoare care suportă FSB-ul de 133MHz sunt cele Pentium 3 și nu oricare dintre ele. De fapt, există o mare șansă ca nici să nu aveți un astfel de procesor Pentium 3 deoarece sunt foarte noi și poartă indicativul 533B sau 600B. Ca regulă generală, toate Pentium-urile 3 care au ca sufix litera B suportă noul FSB-ul de 133MHz.

În momentul de față există doar un motherboard cu I820 care vine de la Intel, VC820 care are suport pentru procesoarele P3 533B și 600B, are 5 sloturi PCI dar nici unul ISA, suport pentru RDRAM PC600, PC700 și PC800 și suport pentru Modul Audio Modem (AMM), însă se așteaptă cit de curând versiuni cu I820 de la Asus și Metabyte.



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 ...

TREBUIE DOAR SĂ PROFIȚI.

Attack Throttle

Throttle-ul de față a fost conceput având în minte un sistem Hands On Throttle And Stick



Atunci când ești un adevărat pasionat al simulatoarelor de zbor, o investiție serioasă în domeniul joystick-urilor este absolut necesară. Pentru început, poate fi de ajuns un joystick de calitate, dar cu timpul veți învăța că și maneta de gaz este extrem de importantă. Într-o luptă aeriană, controlul permanent asupra puterii motorului este vital pentru a învinge. Unele joystick-uri au integrate pe bază o a treia axă, care preia această funcție, dar o manetă separată oferă câteva avantaje. Acestea, de la caz la caz, pot include un confort sporit, niște butoane în plus și creșterea programabilității. Throttle-ul de față a fost conceput având în minte un sistem Hands On Throttle And Stick, mediu ca preț și ca dotare. El are doar patru butoane plus un Dogfight Switch cu trei poziții. Acesta din urmă, deși arată diferit, funcționează asemănător cu un Rocker Switch. Sunteți în ceață? Își aduce cineva aminte de XPC nr. 4? Ca programabilitate, Attack Throttle stă rezonabil. Butoanele sale și cele ale unui joystick atașat, precum și un eventual Hat de pe acesta din urmă pot fi

setate, printr-o interfață foarte ușor de folosit, să transmită câte un string de caractere.

Dogfight switch-ul poate în schimb să tripleze numărul de butoane - pentru fiecare poziție a lui, celelalte butoane și Hat-ul vor lua o nouă funcție. Chiar și adăugând un simplu joystick cu 4 butoane vei obține un număr suficient de mare de comenzi pentru a nu mai avea nevoie urgentă de tastatură.

Datorită mișcării arcuite pe care o are maneta, vei simți întotdeauna care este poziția ei, fără a mai avea nevoie de verificare vizuală. În plus, există două praguri în deplasarea ei, unul înaintea punctului maxim, unul după minim, pentru a simți când pui motorul în postcombustie, respectiv relanti.

ATTACK THROTTLE

CARACTERISTICI TEHNICE:

4 butoane, 1 Switch cu trei poziții, praguri pentru maxim și minim.

Redactor: Dan Dimitrescu

Produs: Attack Throttle

Preț: 43.59\$

Producător: Thrustmaster

Ofertant: UBISoft

Distribuitor: UBISoft

Web: www.thrustmaster.com

Verdict: ★★★



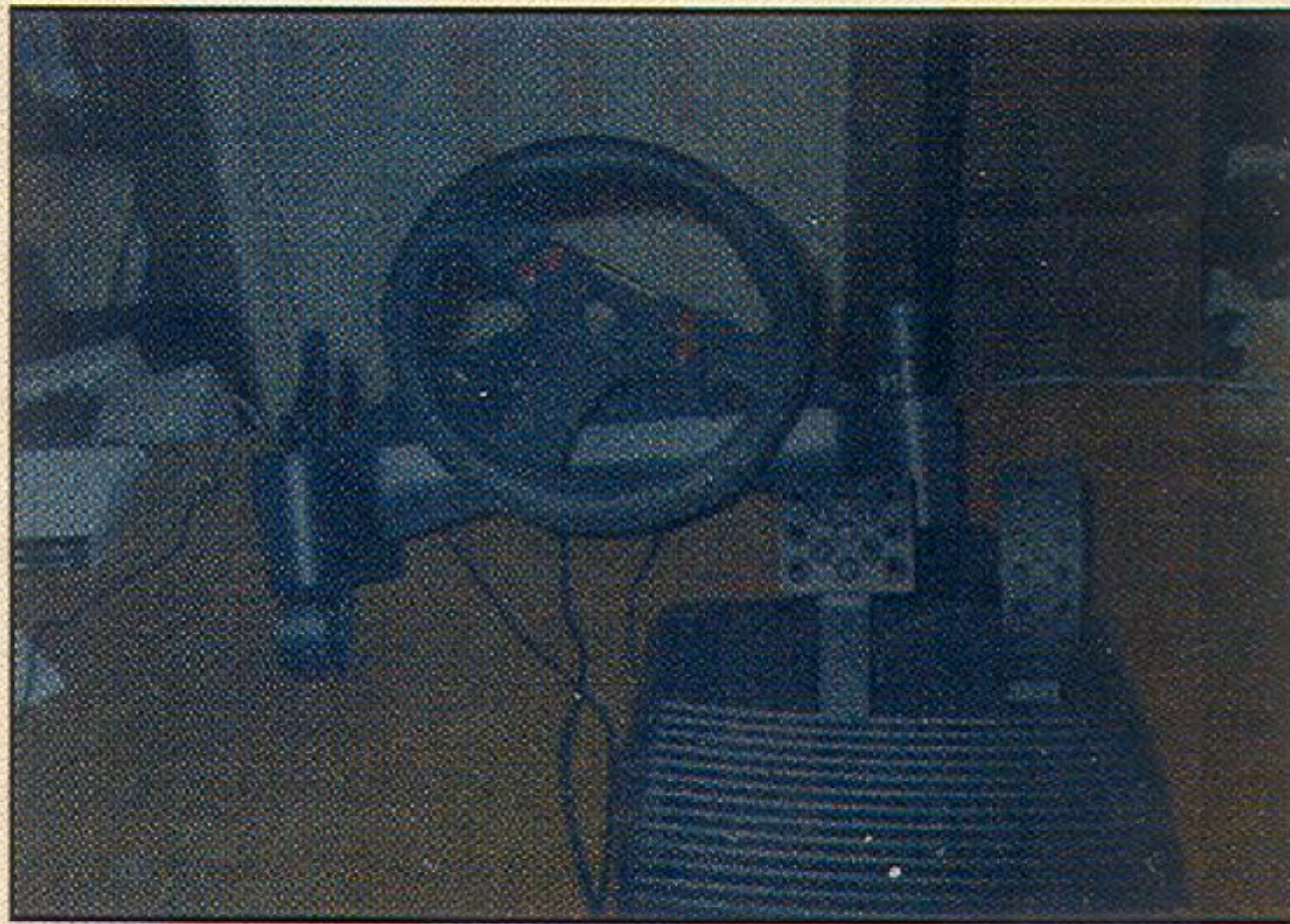
JOC ORIGINAL GRATUIT pentru fiecare abonat pe 12 luni!



abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!

Thrustmaster Formula Force GT

Un volan cu force feedback de la Thrustmaster. Prea frumos ca să fie adevărat? Cam așa ceva.



FORMULA CHARGER	
Redactor: Cristi Radu	
Produs: Thrustmaster FF	
Pret: 104.2\$	2 schimbătoare de viteză, alternative pt F1 și Turism, 4 butoane suplimentare, FF.
Producător: Thrustmaster	
Ofertant: Ubisoft	
Distribuitor: Ubisoft	
Web: www.ubisoft.com	
Verdict: ★★	

Thrustmaster este numele care îl pun întotdeauna alături de joystick-uri de calitate. Dacă vrei un joystick profesional sau orice alt periferic pentru jocuri mai neobișnuit, Thrustmaster îl are. Faptul că firma produce și volane era de așteptat, însă ceea ce contează pentru Thrustmaster este calitatea și cu câteva excepții aceasta se vede și aici.

Formula Force este destinat atât amatorilor de curse de mașini obișnuite (are un schimbător foarte bine realizat în dreapta volanului) cât și celor pasionați de Formula 1 datorită butoanelor schimbătoare de viteză de sub volan. Aspectul este solid, sistemul de prindere tip pîrghie de marginea mesei conferind o stabilitate bună. Totuși acest sistem, deși foarte bun ca idee, fiind implementat și la alte volane, nu este așa de ușor de realizat, pentru a reuși prinderea trebuind să fii foarte îndemînic. Volanul este din cauciuc asigurînd o foarte bună aderență manuală, însă calitatea acestuia este sub cea a Wingman-ului Force de exemplu.

Pedalele ar trebui să fie emblema Thrustmaster: solide, mari, cu suprafață de odihnă și control generoase și așa și sunt, asigurînd o bună stabilitate. Butoanele suplimentare, în număr de 4 sunt bine plasate pe volan, fiind foarte ușor de ajuns, însă puțin greu de apăsat deoarece nu ies în relief.

Singurul semn de întrebare vine de la Force Feedback-ul cu care este dotat volanul. Acesta este puțin sub așteptări, puțin greu de folosit, fiind de remarcat și nerevenirea în poziția de echilibru cum este normal după ce a fost învîrtit într-o parte sau alta. În jocurile propriu-zise lucrurile stau potrivit, controlul pe force feedback fiind puțin dificil însă realist, problema nerevenirii în poziția inițială fiind singurul aspect major la acest capitol. Dacă force feedback-ul ar fi fost îmbunătățit volanul acesta ar fi fost extrem reușit. Cum s-ar zice, la un pas de perfecțiune însă nu neapărat unul foarte mare.

Thrustmaster Formula Charger

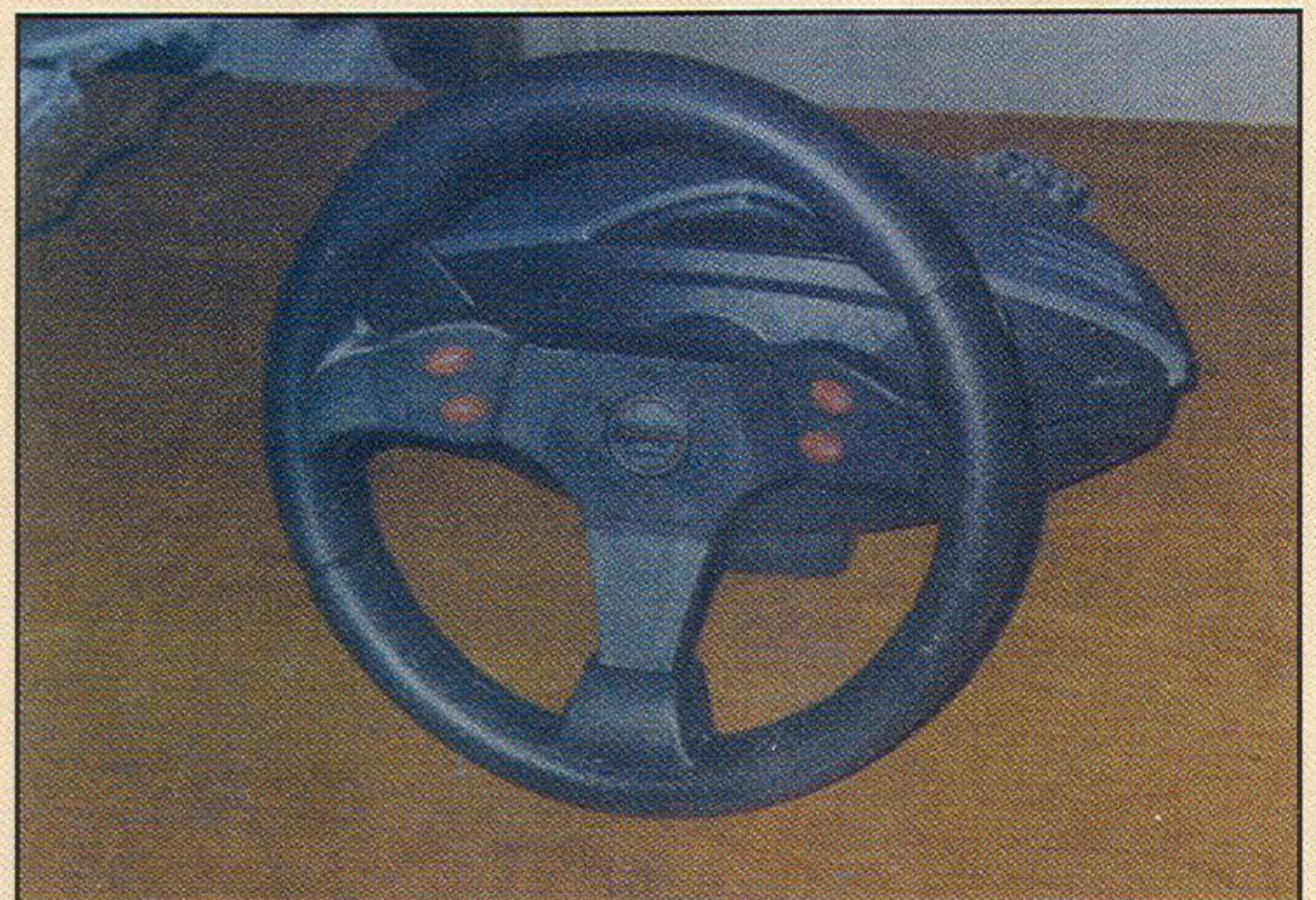
Un volan bun fără force feedback de la Thrustmaster. Există o contradicție totuși...

Am văzut cum stau lucrurile cu Formula Force și nu am fost prea bucuros. Deși poate nu ar avea un motiv clar pentru care să fie mai bun el constituie o surpriză foarte plăcută reprezentînd un volan foarte reușit.

Surpriza a fost deci plăcută. Charger-ul are același design ca și Formula Force. Volanul e la fel, cu cele 4 butoane plasate în aceleași poziții, ușor accesibile. Schimbătorul de viteze este doar unul singur de această dată și se află sub volan ca în Formula 1. Problema care mi-am pus-o a fost dacă aceste butoane speciale sunt de fapt schimbătoare de direcție sau pedale de accelerație/frînă. Spun asta deoarece Formula Charger NU are pedale. În timp ce toate celelalte volane pe care le-am testat aveau așa ceva, lipsa acestora în cazul

Charger-ului m-a pus pe gînduri. Totuși volanul strălucește în toate celelalte domenii. Prinderea se face prin sistemul de pîrghii întîlnit de obicei doar la force feedback (ceea ce e foarte bine), priza pe volan este foarte bună, cursa volanului nu este exagerată iar arcurile au

exact forța necesară ca să nu obosească făcîndu-și totuși treaba. Este cel mai bun volan fără force feedback pe care l-am testat pînă acum. Lipsa pedalelor de accelerație/frînă poate fi însă o problemă, nu imposibil de surmontat, dar totuși o problemă pe unii utilizatori.



FORMULA CHARGER	
CARACTERISTICI TEHNICE:	
4 butoane + 2 pt schimbătorul de viteze (acelerație/frînă). NU are pedale.	
Redactor: Cristi Radu	
Produs: Formula Charger	
Pret: 35.16\$	
Producător: Thrustmaster	
Ofertant: Ubisoft	
Distribuitor: Ubisoft	
Web: www.ubisoft.com	
Verdict: ★★★	

BEST

BEST COMPUTERS
vă urează Sărbători Fericite !

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 kəmpju:tərs] *vezi Best*

magazinul tău de calculatoare


Logitech®
QuickShot®


TECH
SINCE 1987

ELECTRONIC ARTS™

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu)
nr.25 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

best
computers

ULTIMA IX ASCENSION

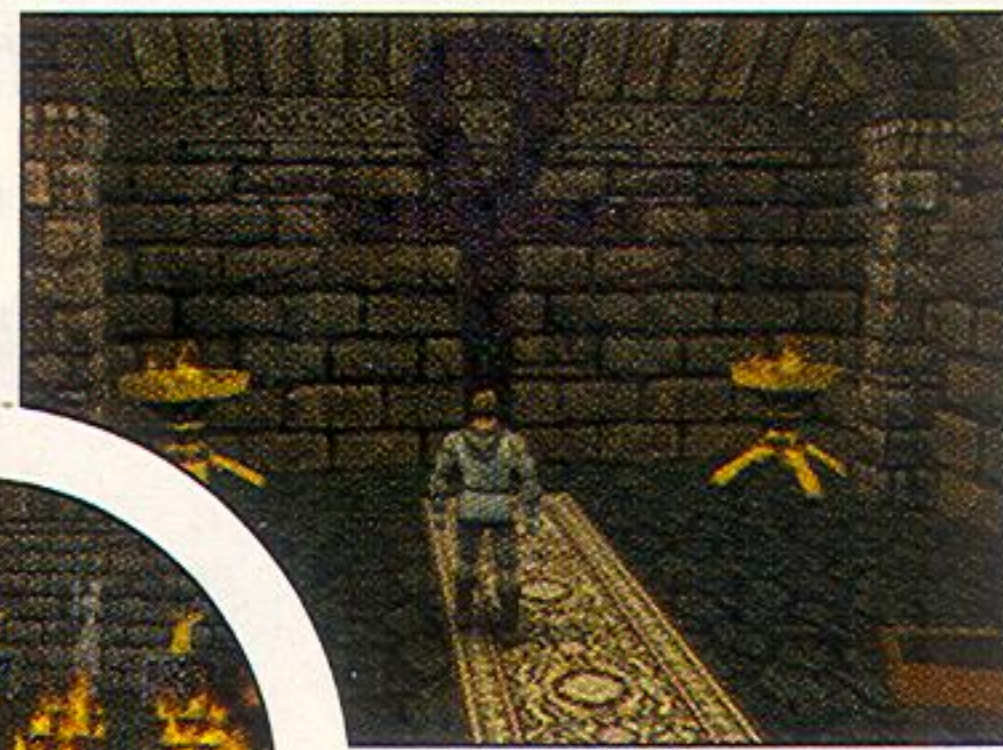
S-a renunțat la clasicul sistem de alegere a clasei prin distribuție de puncte bonus. În locul acesteia s-a introdus un sistem de virtuți.



Trilogia trilogiilor

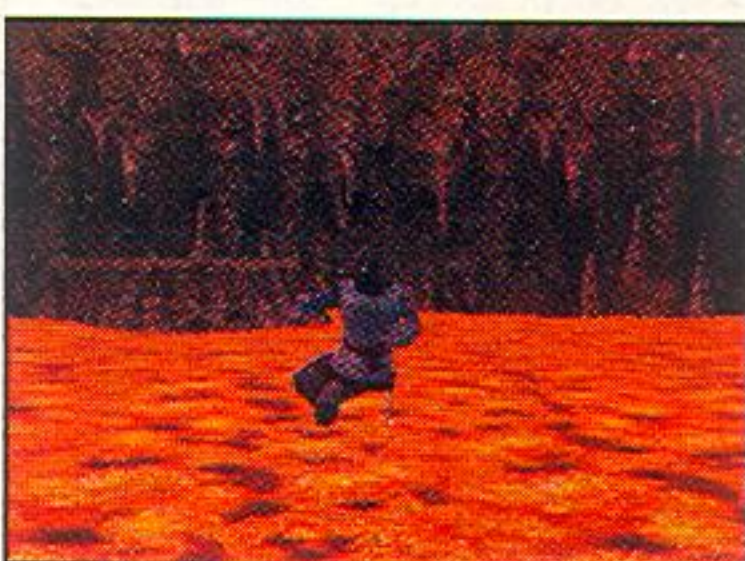
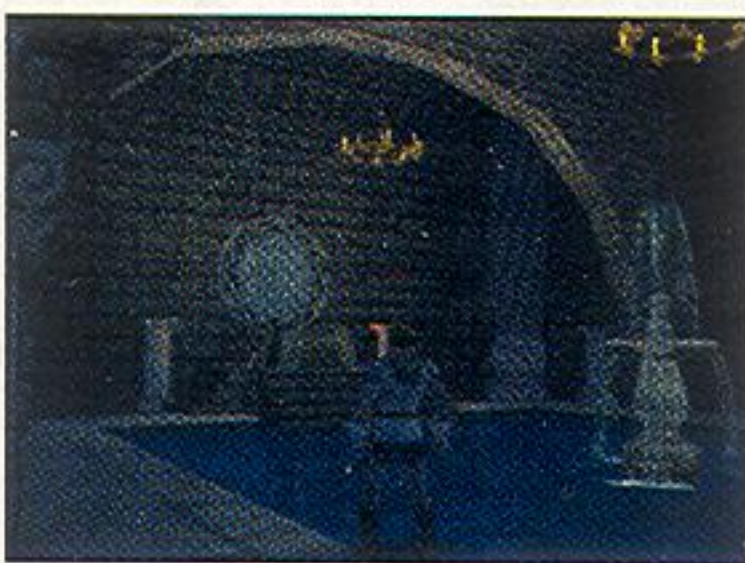
Ultima IX Ascension este jocul care încheie aventurile avatarului în Britannia. Acesta este chemat pentru ultima oară în acest tărâm magic pentru a avea grijă definitiv

multe elemente. Cel mai important este cursorul folosit pentru utilizarea obiectelor, stabilirea direcției de mers, etc. Un loc important îl dețin indicatorii de sănătate, magie, armură și puterea armei ce este folosită. Backpack-ul, cartea de vrăji, jurnalul (cu care se salvează / încarcă jocul), busola și cureaua pentru unelte (folosită pentru shortcut-uri) sunt obiecte care trebuie culese din diverse locuri ale casei. Evident, nu este obligatoriu să fie luate, însă nu-mi pot imagina un joc în care nu pot să car nimic, nu pot să salvez și nici nu știu încotro mă îndrept. Totuși există și posibilitatea asta. Ce am



Producător	Origin
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	RPG
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Dragoș Inoan

DETALII

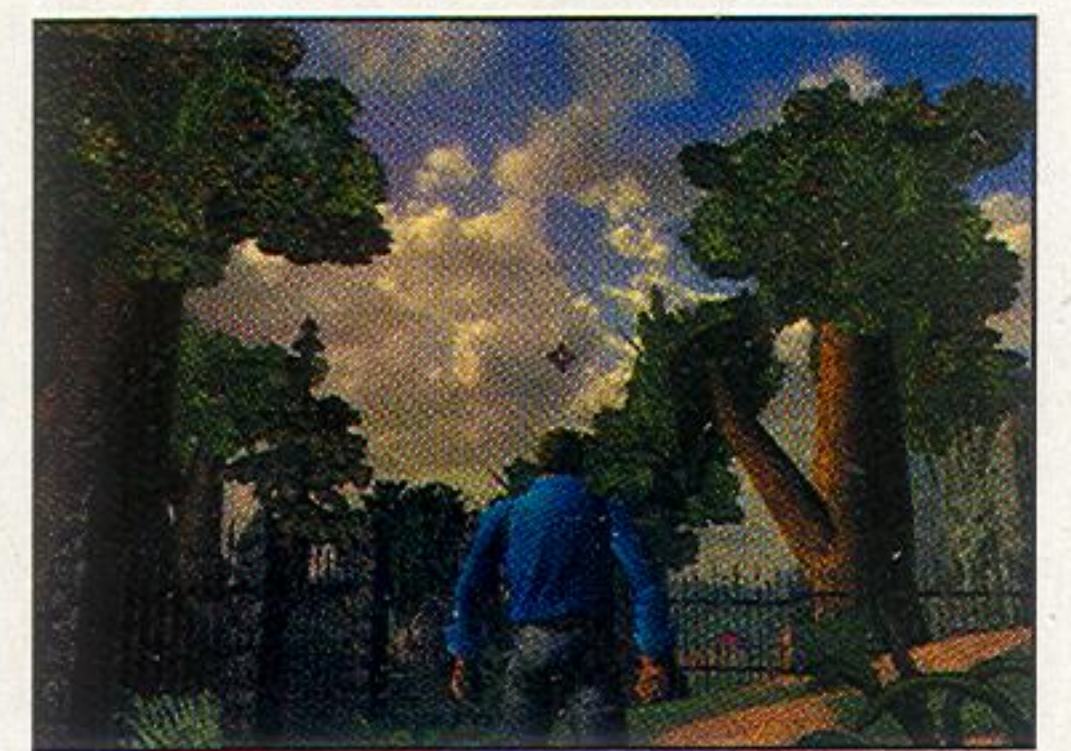


Printre puținele companii de jocuri care nu m-a dezamăgit de-a lungul întregii mele cariere de jucător a fost Origin. Seria Ultima a fost inițiată de unul dintre fondatorii acestei companii, Richard Garriot alias Lord British și reprezintă esența RPG-urilor pe computer. Practic dacă ne uităm la toate jocurile din serie vom vedea evoluția jocurilor în general. Astfel primele 3 Ultime erau jocuri în mod text, de la Ultima 4 s-a adoptat grafica, trecându-se prin toate fazele (CGA, EGA, VGA). Destul despre ce a fost, să vedem ce este și ce va fi.

de Guardian (esența râului).

Povestea începe în casa de pe Pământ a avatarului, când el este trezit de o voce din altă lume. Această voce îl informează despre situația gravă în care se află din nou Britannia. Avatarul nu este nimic altceva decât un arian (blond cu ochi albaștri) mușchiulos care inițial nu face decât să asculte de vocea misterioasă. Ce-i drept vocea nu spune prostii, prima parte a jocului fiind practic un tutorial care îl obișnuiește pe utilizator cu interfața.

Interfața este compusă din mai



remarcat este faptul că se poate interacționa cu aproape orice obiect existent. Astfel am putut să deschid televizorul, calculatorul, am mâncat din frigider și am călcat niște șobolani pe coadă. Drumul

tău ca jucător va urma o cale naturală, astfel că următorul popas este propria ta curte. Aici există un loc de antrenament unde poți învăța să te lupți cu sabia și arcul sau să te cațeri și să sari pe diverși bolovani. Înotul este și el esențial, existând un mic lac unde se pot face scufundări printre lebede care circulă nestingherite.

Și locul locurilor

Peisajele exterioare ale jocului sunt excelent realizate, iar cerul (da, se vede cerul, nu ca în celelalte Ultime) este absolut superb. Soarele se ascunde printre nori, ciclul zi-noapte este și el foarte bine realizat, totul arată cum nu se poate mai bine. Personajele sunt făcute dintr-un număr respectabil de poligoane iar mișcările lor sunt cât se poate de realiste datorită

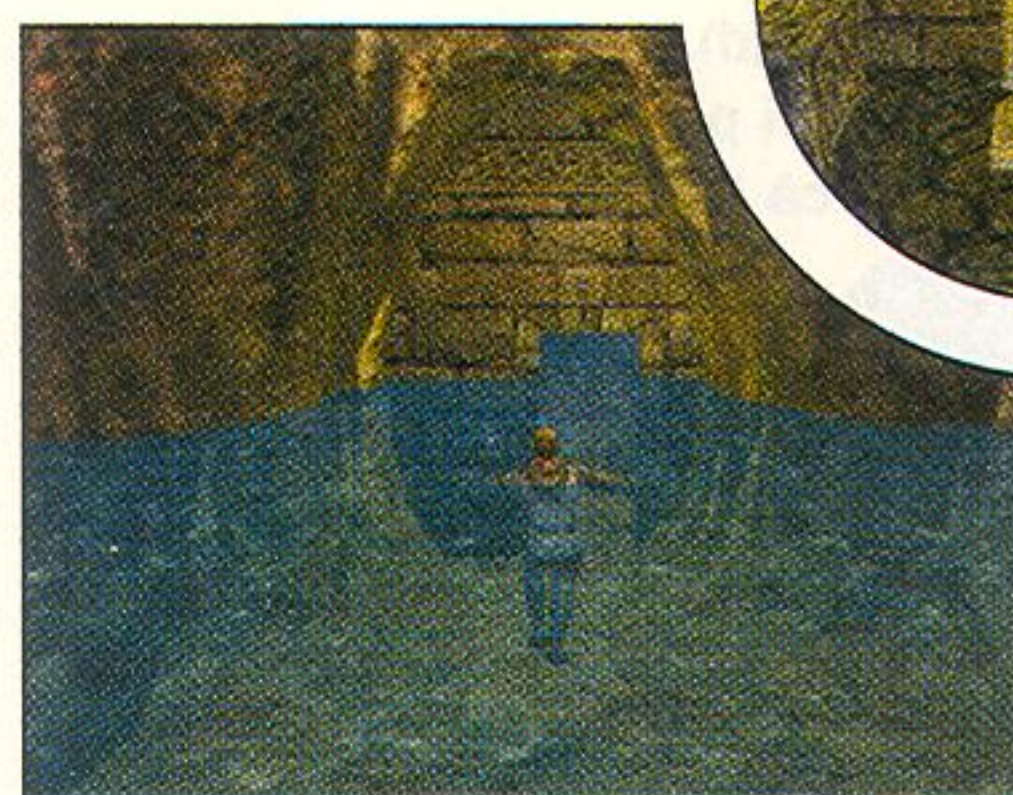
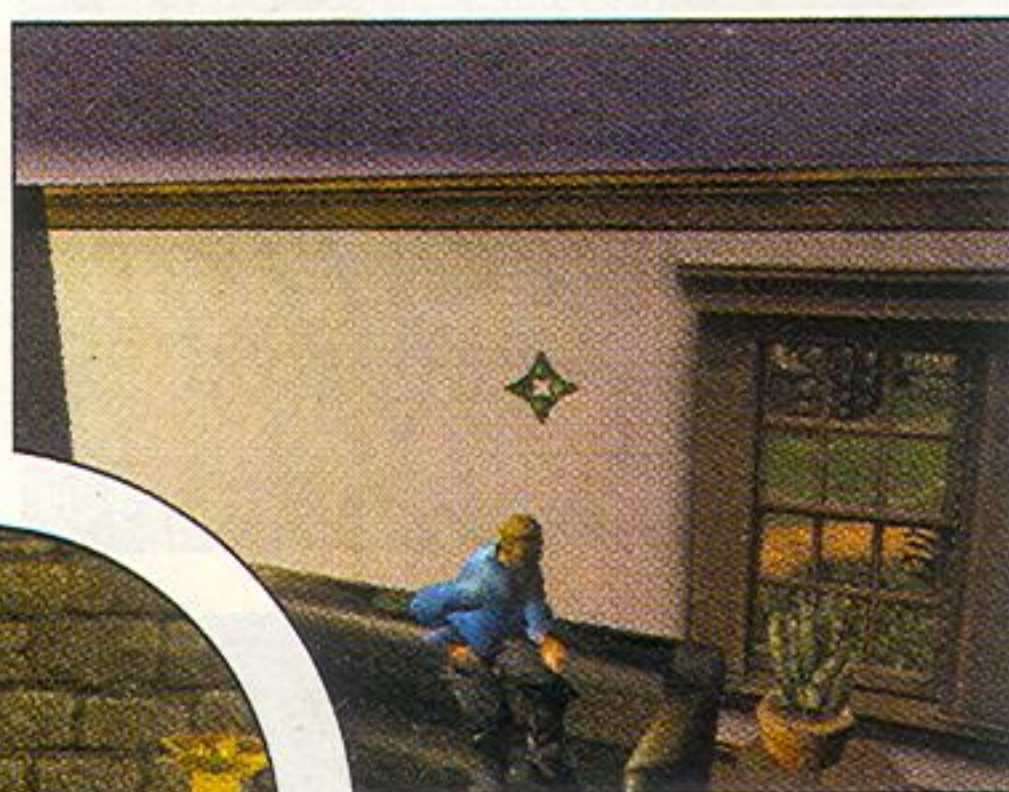
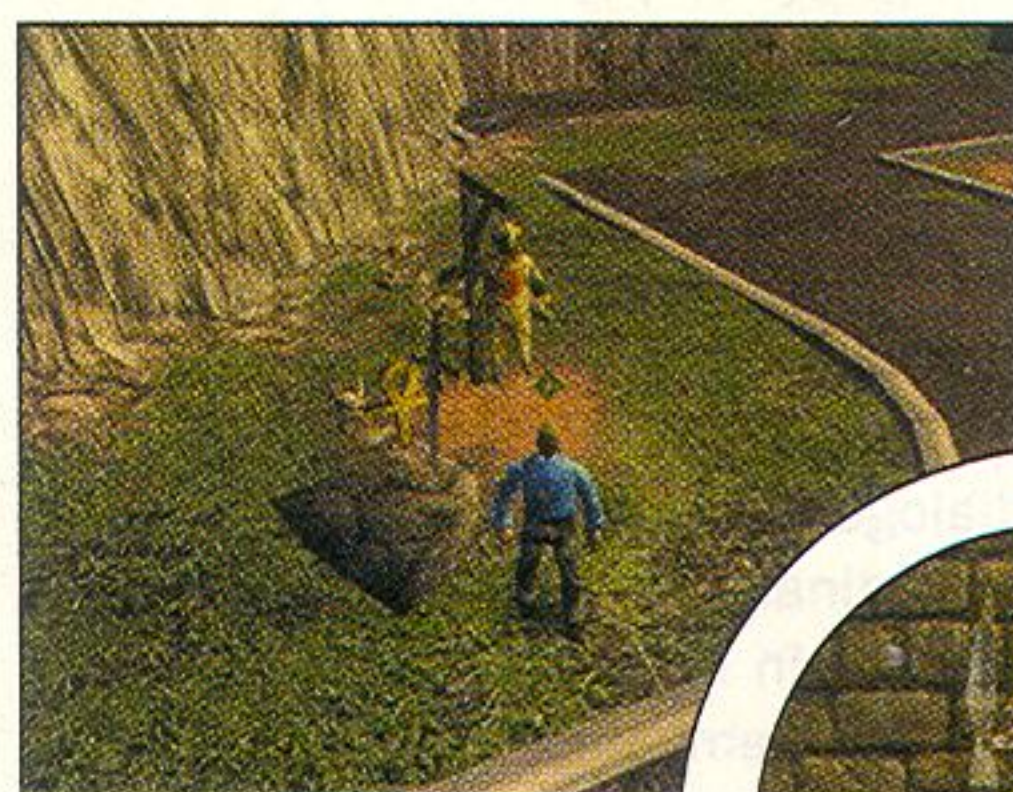
lebede). Țiganca reprezintă cel mai important punct al jocului, aici fiind stabilit viitorul avatarului în Britania, mai exact clasa din care el va face parte. Richard Garriot a renunțat la clasicul sistem de alegere a clasei prin meniuri și distribuție de puncte bonus (cum se face în alte jocuri). În locul acestuia el a introdus un sistem de virtuți (Onoare, Compasiune, Dreptate, etc), iar treaba țigăncii este să determine printr-o serie de întrebări cheie ce tip de personaj este cel mai potrivit pentru jucător. Tipul de personaj se alege în funcție de virtutea cea mai favorizată de jucător. Astfel, dacă ești un om drept (adică Dreptatea domină în răspunsuri) ajungi mag, sau dacă arăți compasiune pentru ceilalți ajungi bard, etc. După ce ai parcurs aceste etape este timpul pentru intrarea pe portalul spre Britania.

Britania.. the final frontier

Familiarizarea cu magia este punctul cheie al jucătorului neexperimentat, sistemul de vrăji fiind foarte deosebit de al altor jocuri. Cartea de vrăji conține o listă cu toate vrăjile cunoscute de avatar, o listă cu ce poate el să învețe și un fel de dicționar de magie. Acesta este extrem de util, deoarece formulele



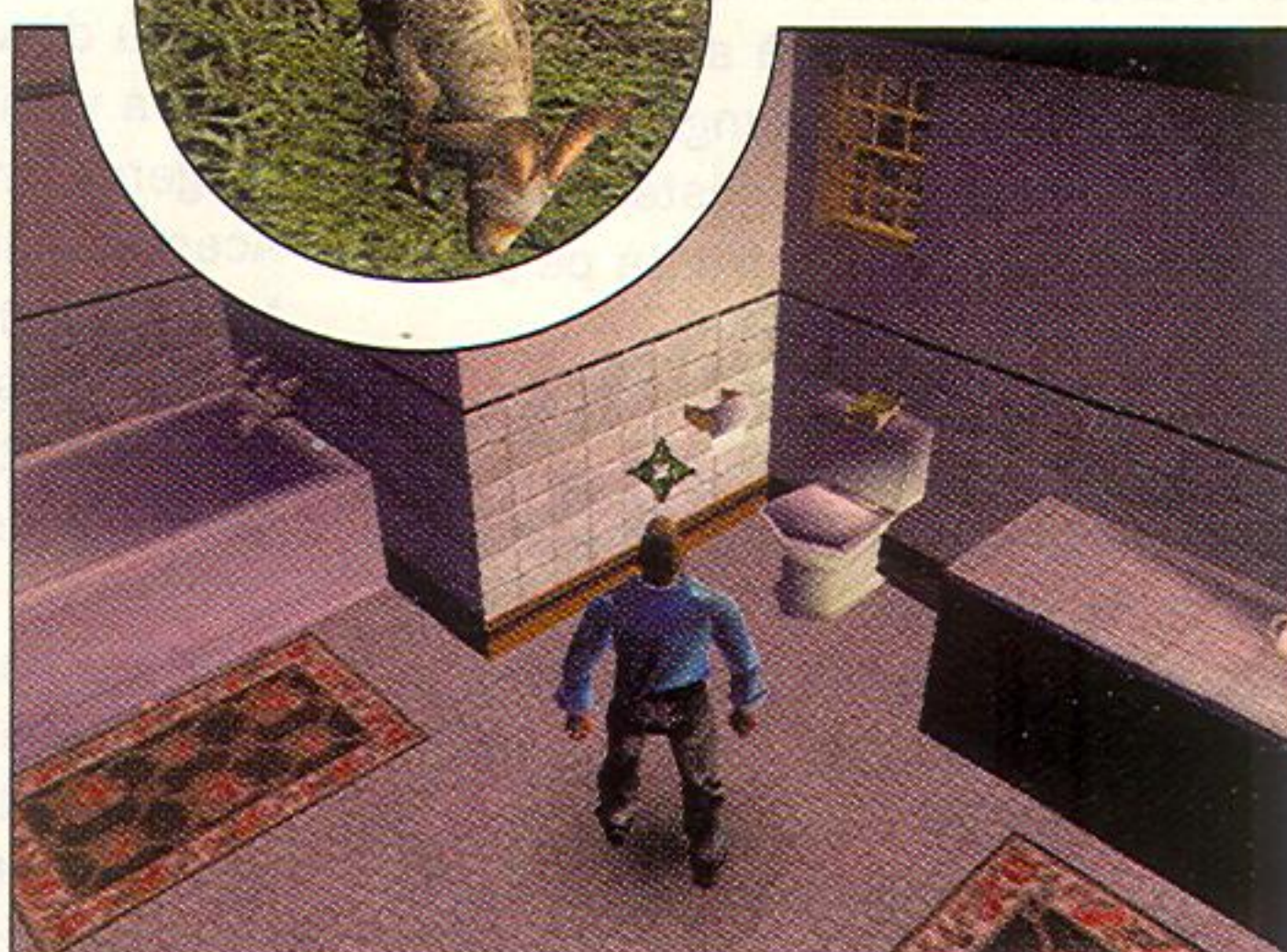
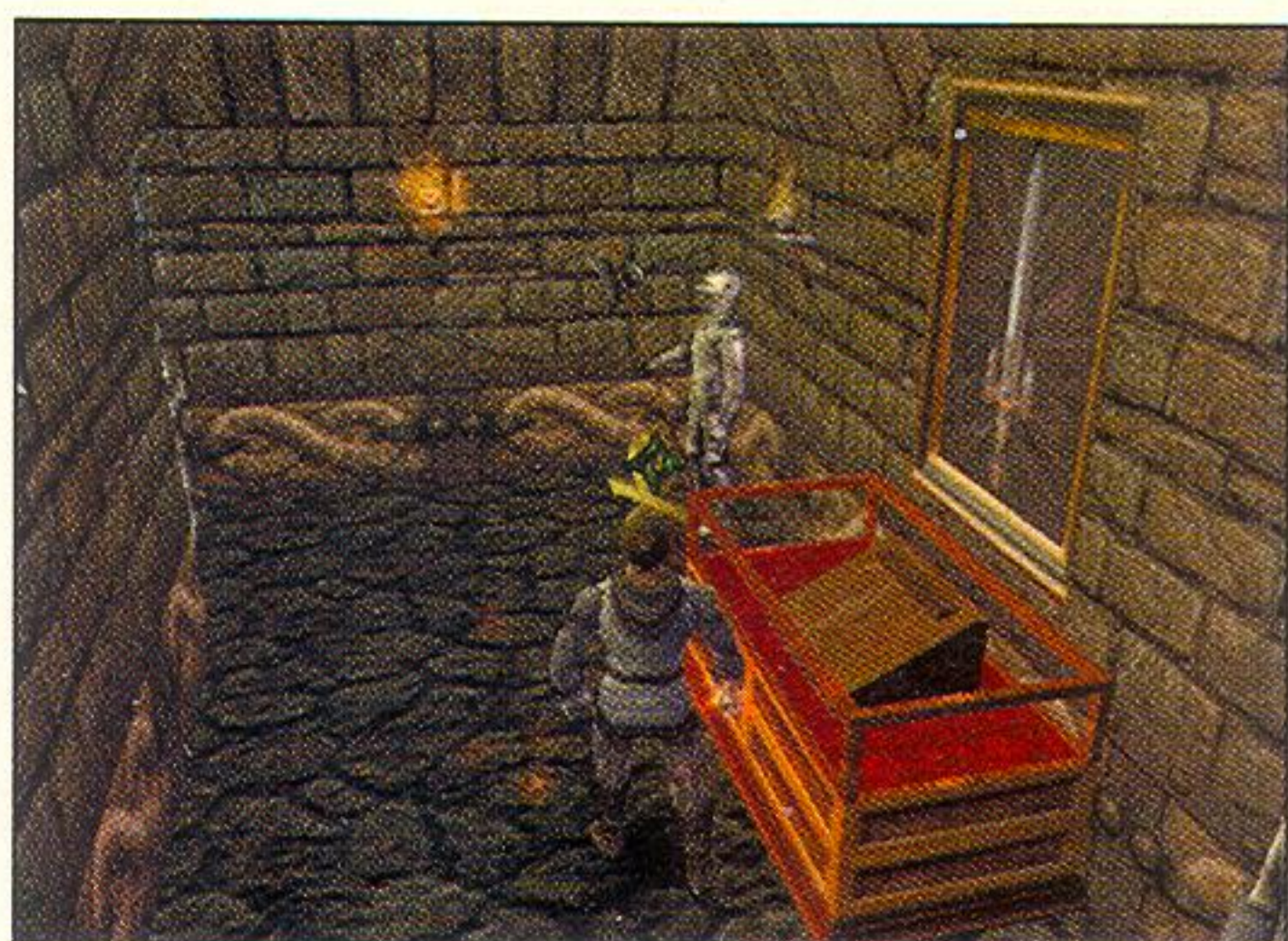
magice nu sunt scrise în engleză. Cartea de vrăji are scrisă în ea câteva vrăji esențiale pentru parcurgerea primei părți a jocului. Acestea sunt Gust (un soi de telekinezie), Stone, Inflammare (dă foc) și Douse (stinge foc). Fiecare vrajă este folosită într-un loc pentru a deschide uși, lumina locuri, etc. Dungeon-ul care poate fi explorat în demo nu spune prea multe despre quest-urile din joc, deoarece este destul de simplist. Cert este că vor exista questuri cu grad variabil de dificultate, de la foarte simple (găsirea unor obiecte) sau unele mai complexe cum ar fi străbaterea unor labirinturi foarte întortocheate, pline de capcane sau monștri. Questurile evoluează în jurul glyph-urilor (pietre magice) care reprezintă virtuțile mai sus amintite și care vor fi folosite în confruntarea finală cu Gardianul. Monștrii ce vor fi întâlniți vor varia de la nu foarte periculoși, în principal șobolani, păianjeni, orci și pînă la undead sau golemi de lavă.



animațiilor bazate pe schelet. Ca să exemplific, avatarul întoarce întâi capul când schimbă direcția, se uită în sus, în jos, lebăda dă din labe pe sub apă, lupii urlă la lună.

Primul punct pe care îl vei întâlni în joc și reprezentativ în ansamblul acestuia este căruța țigăncii (pusă periculos de aproape de lacul cu

Momentan AI-ul acestora lasă de dorit, însă am fost asigurați că versiunea finală a jocului nu va avea aceste probleme. Alături de vietățile ce se întâlnesc există și NPC-uri (Non Player Characters), iar pentru realizarea lor echipa lui Garriot a făcut o treabă excelentă. Astfel, când vorbesc le poți vedea gura mișcându-se, au expresii diferite pe față (teamă, bucurie) și vorbesc chiar și între ei. Un lucru interesant este că unele quest-uri sunt lăsate la latitudinea ta, salvarea unui NPC la un moment dat neoferindu-ți decât recunoștința sa, obiectele recuperate de la el putând fi oricum luate chiar



shootere. În compensație, controlul în timpul luptei este destul de simplist, inițial fiind disponibile numai lovituri simple cu sabia de sus în jos. Apoi, cu antrenament se învață diverse "figuri" care ajută în luptă. Skillurile sunt destul de puține, dar bine gândite, practic jocul nu conține nimic mai mult decât este necesar, fiind simplu dar foarte captivant.

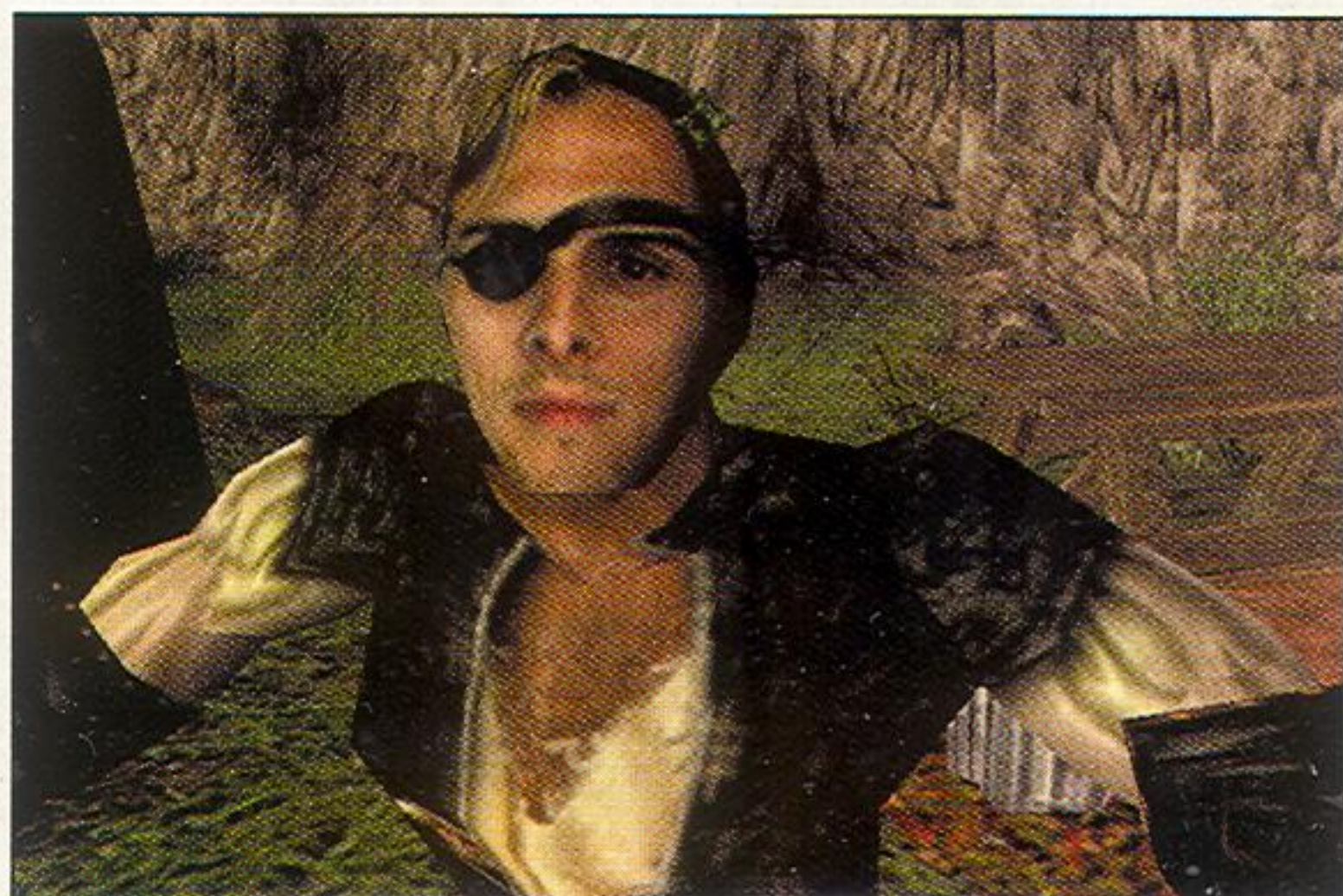
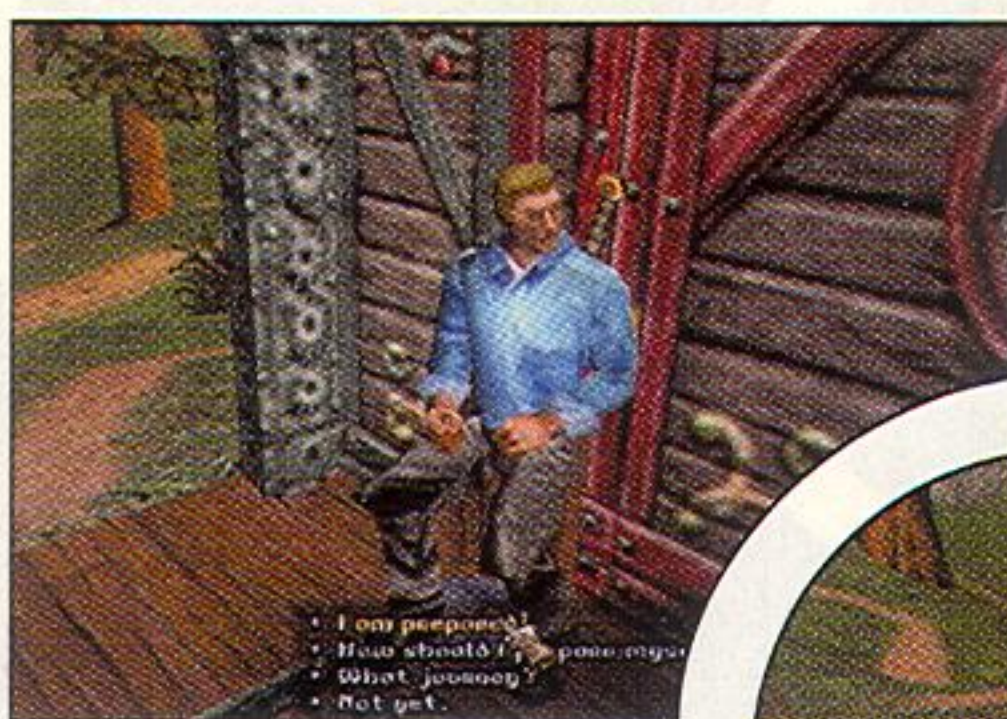
Engine-ul grafic al Ultimei IX este de un nivel ridicat. El poate reprezenta atât spații deschise foarte largi cât și camere închise (dungeonuri, etc) cu ușurință, fiind în același timp și foarte atmosferic. Sunt realizate astfel lumini dinamice deosebit de realiste, stingerea unor torțe sau a unor felinare provocând efecte foarte aproape de realitate. Sunetele, cele arătate până acum sunt de nota 10, toate dialogurile fiind vorbite iar muzica fiind dinamică, schimbându-se permanent în funcție de împrejurări, sunetele ambientale nelipsind nici ele (flăcări arzând sau picători de apă căzând).

Închei pentru moment, spunând că Ultima IX s-ar putea să fie unul dintre cele mai bune RPG-uri din toate timpurile. Stay tuned.

dacă el este omorât. NPC-urile ce se întâlnesc în universul Ultima IX sunt în număr de peste o mie, fiecare având treburile lui, avatarul fiind "just another guy".

It's in the game ..

Perspectiva din care jocul se poate aborda este 3rd person, existând posibilitatea de a juca și 1st person. Camera este plasată în spatele avatarului, iar fața nu i-o vezi decât în timpul conversațiilor sau când ești lovit de bug-uri. Controlul în joc nu va fi îngreunat însă de ea ci de lipsa unei opțiuni clasice, invert mouse-ul aceasta creînd dezorientare totală pentru jucătorii de simulatoare sau 3d



SPEC OPS 2

Joci tot rolul unor soldați din forțele speciale americane, de data asta însă nemaifiind vorba de Rangers, ci de Beretele Verzi

Producător

Zombie

Distribuitor

Take 2 Europe

Tip joc

3D shooter realist

Apariție

Decembrie 1999

Redactor

Dan Dimitrescu

DETALII

Primul 3D shooter realist (sau "tactical squad simulation"), care practic a lansat acest gen (cu toate că în trecut a mai existat SEAL Team), a fost fărăndoială Spec Ops : Rangers Lead The Way, venit de la Zombie. Acesta îmbina acțiunea și realismul într-un mod destul de interesant, dar succesul său a fost limitat în comparație cu Rainbow Six și Delta Force.

Lucru normal, realizatorii săi încearcă să-și ia revanșa cu SO2, dar în momentul de față mi-e greu să cred că va avea vreo șansă împotriva unor jocuri ca Rogue Spear, DF2 și Private Wars.

Am bereta mea ...

În SO2 tu joci tot rolul unor soldați din forțele speciale americane, de data asta însă nemaifiind vorba de Rangers ci de Beretele Verzi.

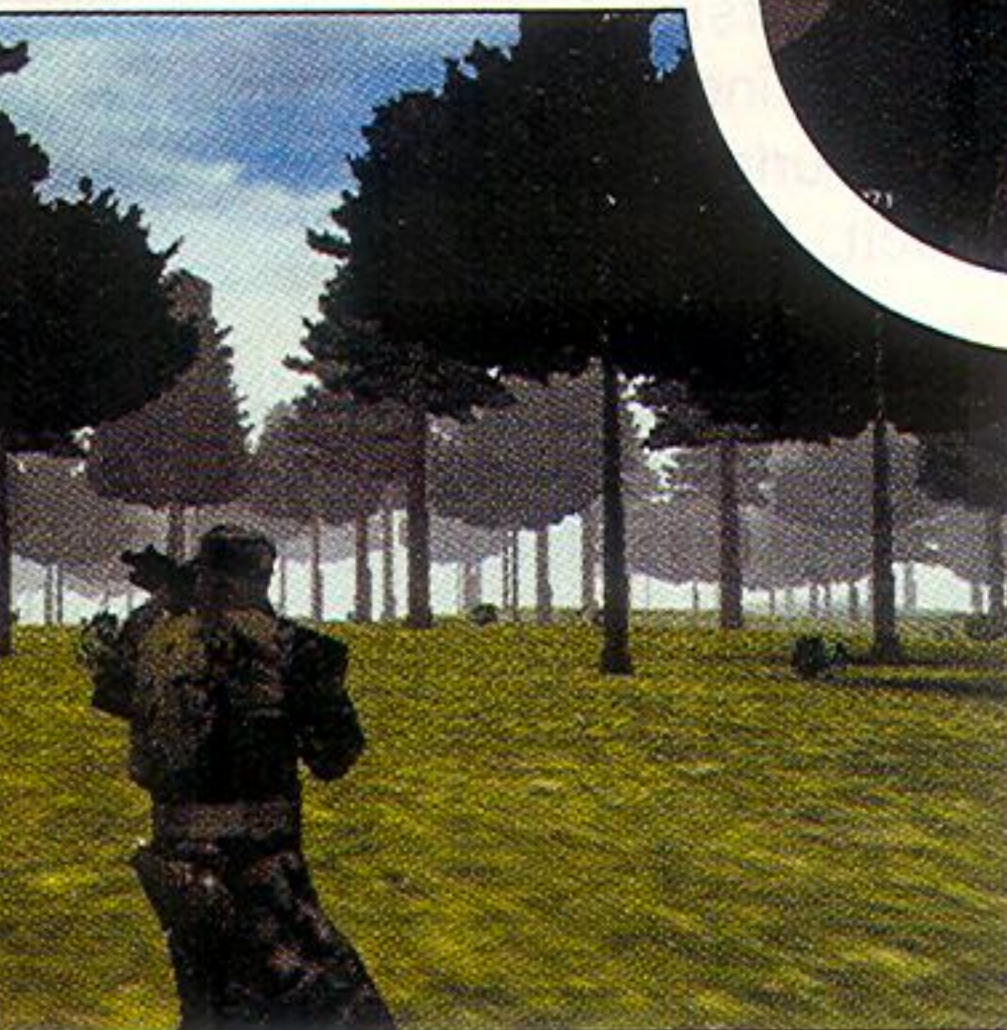
Structura jocului a fost un pic schimbată, în sensul că misiunile pot fi executate în ce ordine dorești tu. Fazele unei misiuni pot fi însă abordate doar în ordinea logică (adică întâi începutul, după aceea finalul), la fel ca în jocul original. Sub controlul tău se află acum nu doi ci patru soldați, ceea ce îți crează mai multe posibilități tactice în abordarea misiunilor, chiar dacă ai la dispoziție doar o interfață foarte limitată pentru a le da ordine.

Dat fiind faptul că misiunile se desfășoară prin diferite colțuri ale lumii, Beretele Verzi se vor asocia cu unitățile speciale ale altor țări (cum ar fi GSG-9 a Germaniei sau SAS a Angliei) pentru îndeplinirea unor obiective comune. Sună frumos, dar de fapt asta nu îți aduce mare lucru ție în plus în joc, pentru că soldații sunt complet lipsiți de personalitate, adică toți par a avea aceleași caracteristici (viteză, precizie a tirului, furtivitate, etc).



puternic explozive, fumigene și cu fosfor alb), mine Claymore, încărcături de demolare, medikit-uri și muniție suplimentară.

Sincer, cred că o echipă de forțe speciale ar trebui să aibă acces la mai multe obiecte interesante, dar poate că versiunea finală va fi mai cuprinzătoare. Pe de altă parte, lista armelor (dintre care numai una poate fi selectată înainte de misiune pentru fiecare om) este foarte mare, dar contrar aparențelor nu ai la dispoziție chiar orice vrei. În general se oferă posibilitatea alegerii între mai multe tipuri de armă care pot să îndeplinească același rol. Spre exemplu, pentru arme cu suport de foc mobil ai la dispoziție două modele: M240 (calibru mai mare - 7,62 - dar de asemenea mai grea) și M249 (calibru 5,56). Excepțiile sunt reprezentate de shotgun-uri, cu un singur exemplar și de puștile de asalt, care au în jur de 9 (incluzând multe

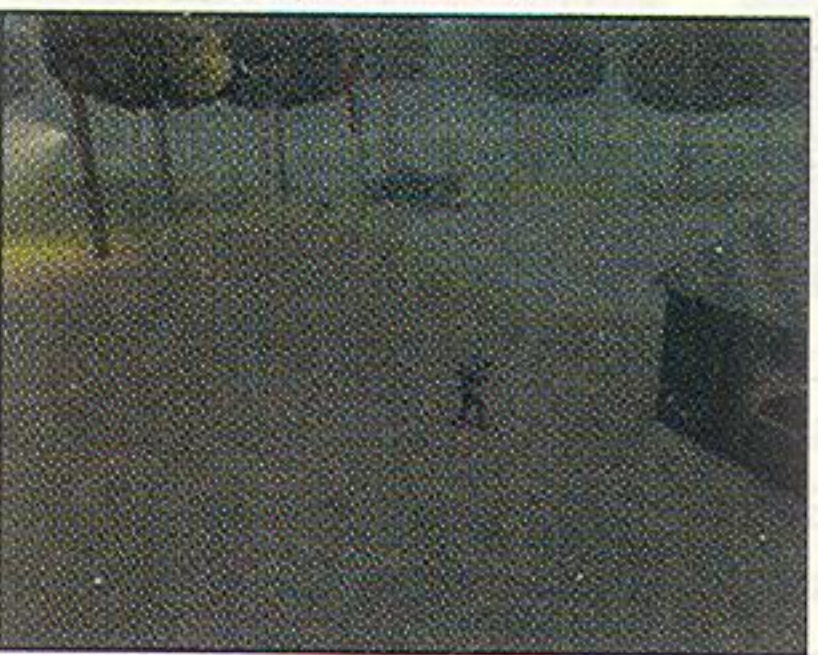
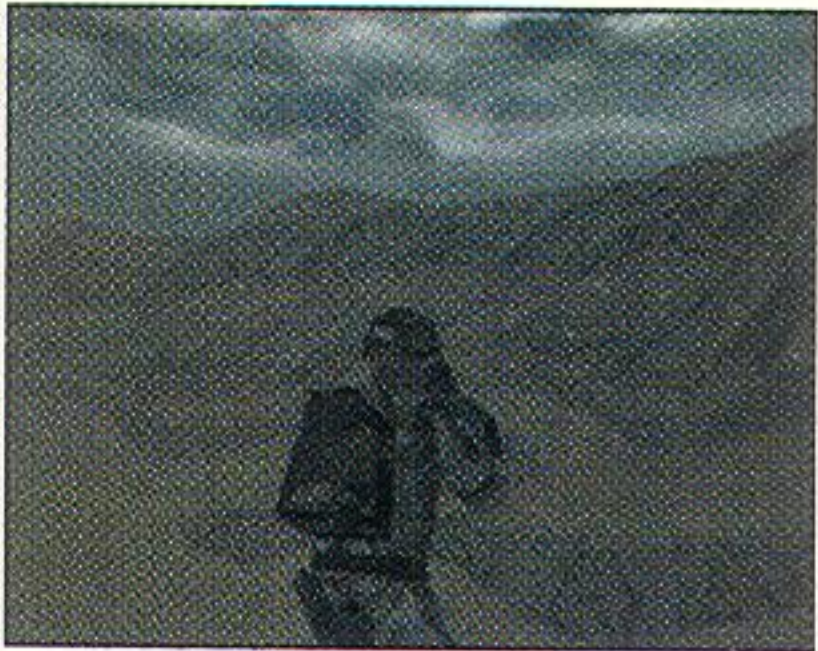
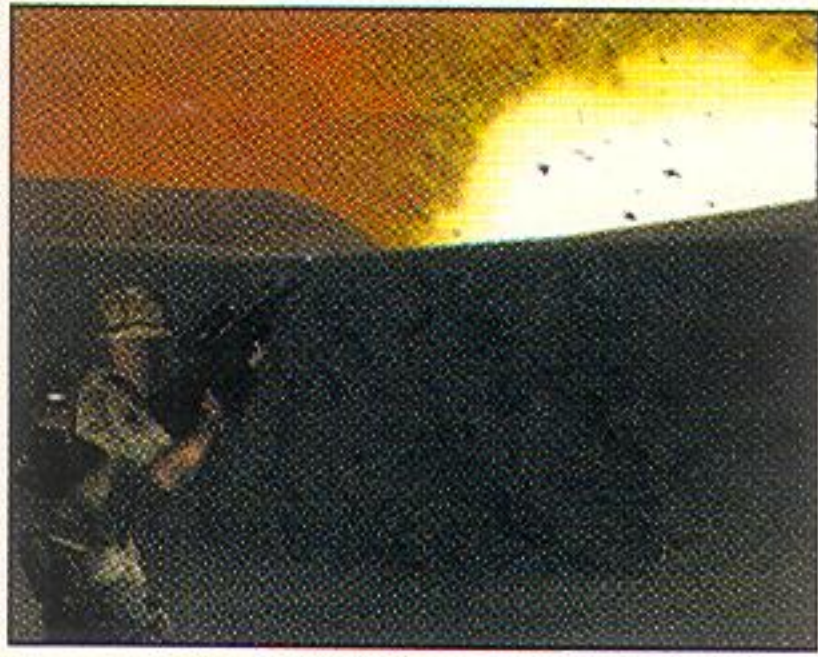


Diferă, însă, uniformele pe care le poartă diferiții membri ai trupei, însă e vorba doar de aspectul exterior.

Și car multe în ea

Înainte de misiune ai de ales echipamentul și arma pe care le va purta fiecare soldat. În versiunea jocului pe care am văzut-o eu, echipamentul putea cuprinde patru tipuri de grenade (de fragmentație,





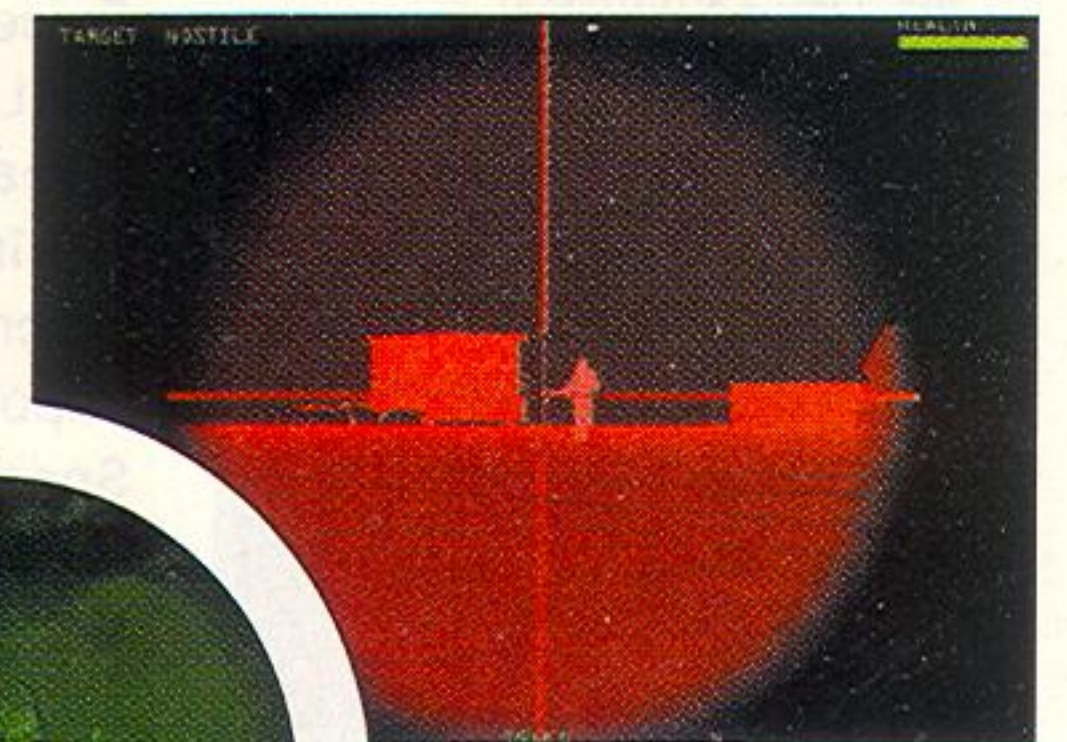
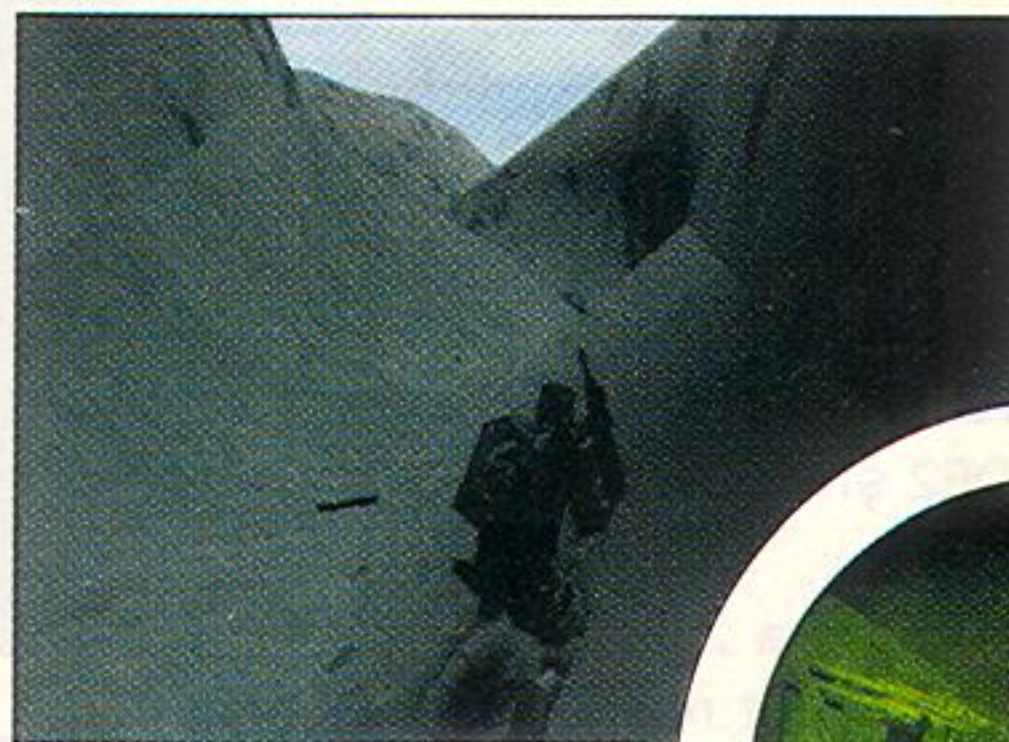
modele experimentale - total necunoscute mie). Cum puștile de asalt sunt arma cea mai comună în ziua de azi, este bine ca fiecare jucător să-și poată alege preferata lui. Totuși mi s-ar părea normal ca această varietate să se regăsească și la celelalte categorii de armament ușor, pentru că trupele de elită au în general acces la orice vor.

O mențiune specială o merită OICW, "arma viitorului" aflată în lucru la Heckler & Koch. Aceasta este compusă dintr-o pușcă de asalt (variantă a G36 din Rogue Spear) de 5,56 mm și un aruncător de grenade de 20 mm. Grenadele nu sunt obișnuite, ele putând fi setate să explodeze după parcurgerea unei anumite distanțe (spre exemplu după ce străbat un zid ce servește drept acoperire inamicului sau deasupra unui soldat aflat la adăpost) prin folosirea unui telemetru laser și a unui vizor computerizat. Această armă există și în SO2, dar în versiunea curentă grenadele explodează doar la impact, modul de lucru "inteligent" lipsind cu desăvârșire. Dacă lucrurile vor rămâne așa, Zombie au ratat o ocazie uriașă de a face ceva deosebit.

În misiune

Dacă echipamentele și armele jocului vor suferi poate modificări pînă la versiunea finală, mă îndoiesc totuși că vor interveni multe modificări la capitolul grafic.

Motorul grafic este mediu ca putere, poate afișa niște spații exterioare de dimensiuni medii și se folosește de ceață pentru a limita câmpul vizual. Există și zone cu



vegetație, care chiar dacă nu cuprind și iarbă, pot crea ascunzișuri bune pentru un cercetaș/lunetist/iepure. În misiunile nocturne ai probleme cu vizibilitatea și de aceea trebuie să faci uz de lunete normale și cu infraroșu sau de vizoare cu amplificarea luminii pentru a-ți găsi drumul sau inamicii. Cum aceștia au "senzorii" vizuali și auditivi modelați după limitările umane, poți și trebuie să te folosești de acoperirea nopții dacă vrei să rămii ascuns cît mai mult timp.

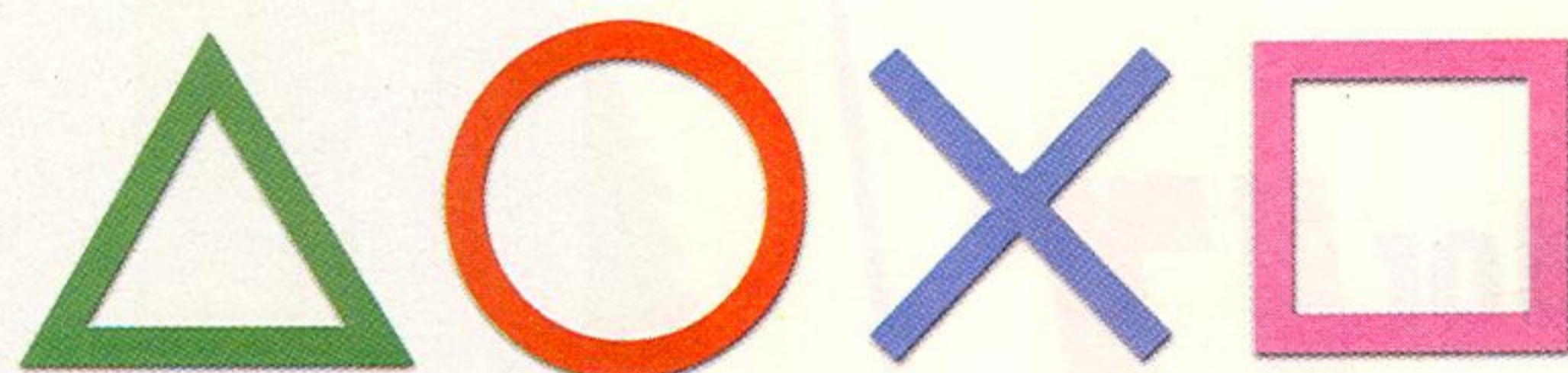
Animațiile personajelor (amici, inamici și civili) mi se par destul de slabe, chiar dacă respectă regulile de bază ale mișcării oamenilor. Chiar și modul în care țin armele în mînă este destul de ciudat și nerealist, în sensul că ei nu privesc niciodată de-a lungul țevii armei. Cînd controlezi personal un soldat, acesta nu ține arma la ochi, dar evident tu știi exact unde se vor duce gloanțele cînd apeși pe trăgaci. Dacă, însă, activezi luneta armei, vei remarca că ochii "ți se mută" în spatele acesteia. Oricum, dat fiind că gloanțele au o traiectorie perfect dreaptă, nu ai nevoie de mai mult decît crucea ce ți-o pune jocul pe ecran.

Singurul aspect strălucit al

graficii jocului este reprezentat de umbrele dinamice ale personajelor. Fiecare sursă de lumină (inclusiv flăcările de la gurile armelor) îți proiectează o nouă umbră pe obiectele din jur și pe sol. În multiplayer, umbrele vor fi un aspect foarte important pentru luptele în interior - dacă te pregătești să intri într-o cameră trebuie să ai grijă ca umbra ta să nu ți-o ia înainte, pentru a nu te da de gol.

Ca realism, jocul este mult sub nivelul Rogue Spear și chiar pe nivelul cel mai greu de dificultate există medikit-uri. Pe de altă parte, nici acțiunea nu mi se pare la fel de fluidă ca în RS sau Delta Force 2, deci nu văd exact prin ce se poate lauda Spec Ops 2 în comparație cu concurența.

Totuși, deoarece nu am văzut decît o mică parte din nivelele din joc, sper că cele necunoscute mie vor aduce o abordare nouă în acest gen.



PlayStation

Coordonator import: Sony Overseas. Telefon: 2244710

Ce notă a primit Final Fantasy VIII
în numărul 5 XtremPC?

A) 9.8 B) 6.2 C) 7.7

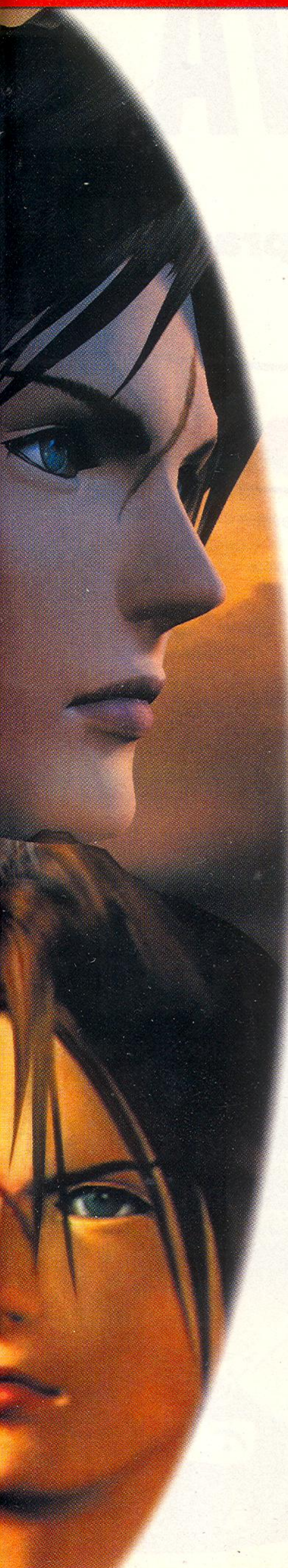
Talon concurs PlayStation

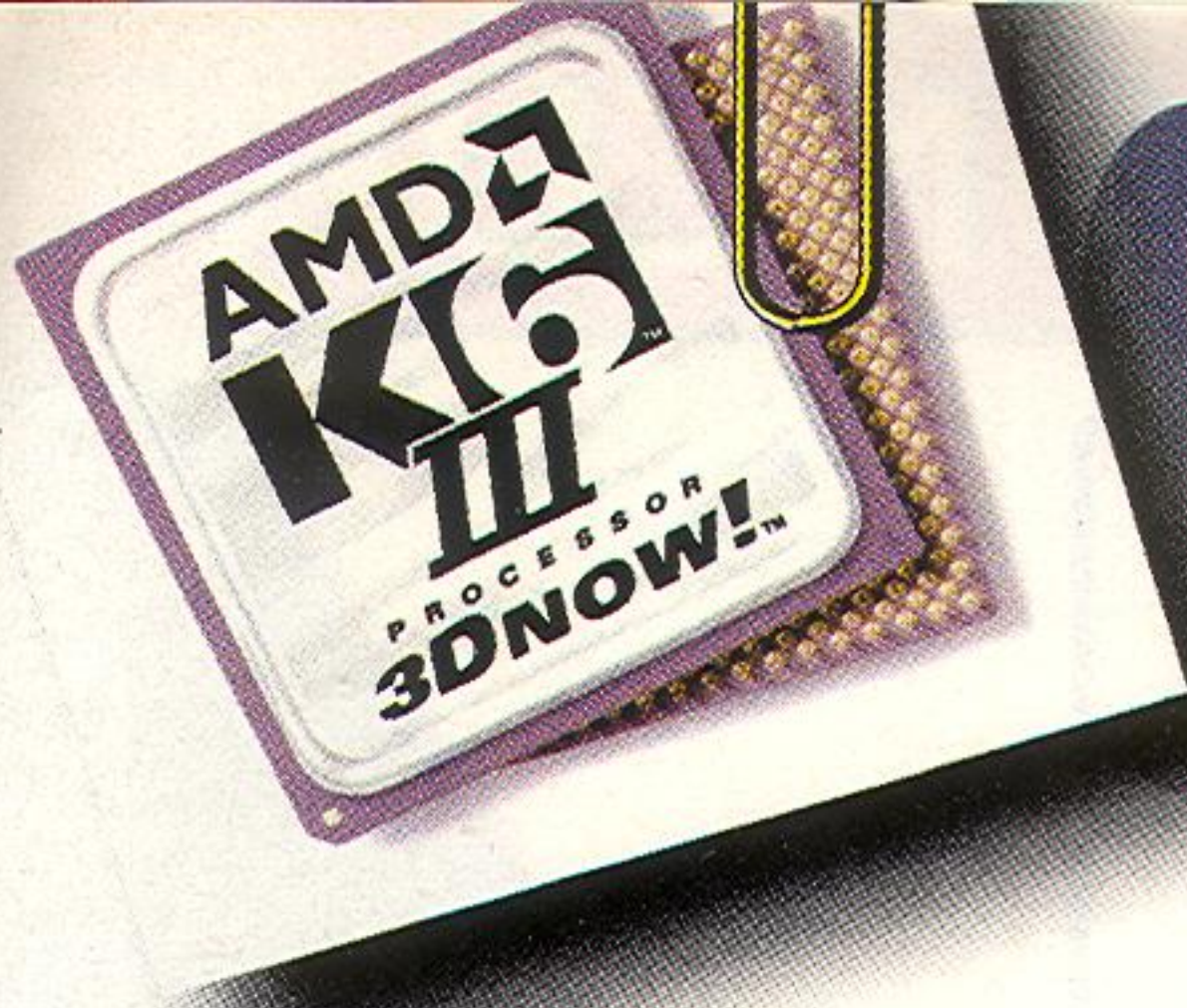
Nume _____ Prenume _____

_____ Cod poștal _____ Oraș _____

Telefon _____ Fax _____

Răspuns _____ Joc preferat din cele 3 _____





CAUȚI CEVA ?

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

CE ți-ai dor **IT**
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

PC Market
Revista cumpărătorului de IT

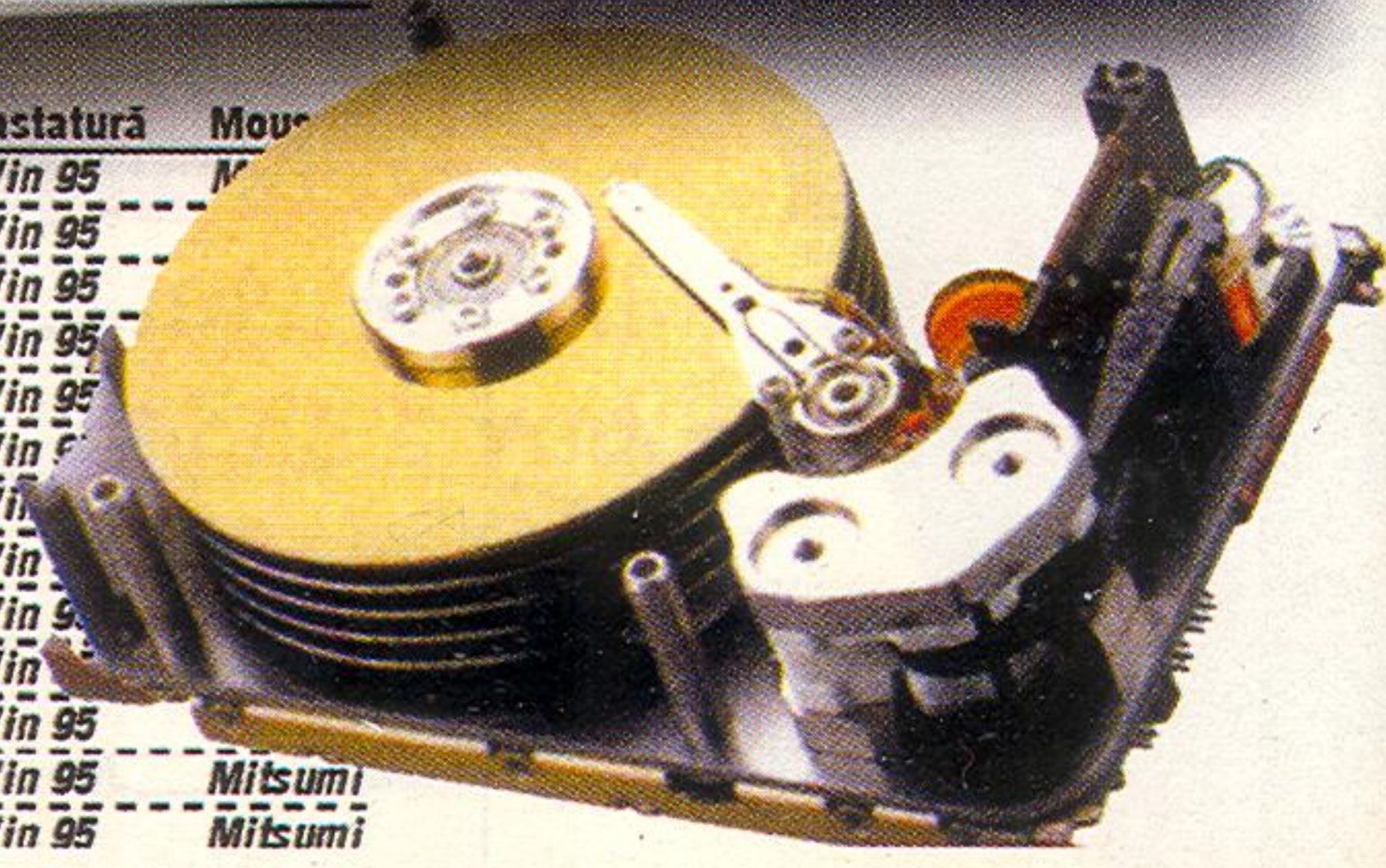
pc market • anul IV • nr 26 • e-mail: pccmarket@fx.ro • pret 15.000 lei

Telefonie prin INTERNET

Filme pe DVD
Prețuri din magazine

SuperNet
Acces internet pe
894.2000 pentru Bucuresti
890.500 pentru alte localitati
numai 800 lei / minut, TVA inclus

EUnet
EUnet Romania SRL Bucuresti, Bd. Unirii 28, Tel: 4100100, Fax: 4103883
Username: supernet, Password: supernet, PPP Configuration:
Enable software compression, TCP/IP only, Server assigned IP
address, Server assigned name, server address, Use IP header
compression, Use default gateway or remote network, Browser
Configuration - Home Page: http://www.Romania.EUnetSuperNet/
Proxy: http://proxy.RomaniaEUnet.net:80 (mandatory)



THIS IS FOOTBALL

Surprinzător jocurile de pe consolă pot fi mult mai jucabile decât cele de pe PC...cu problemele de rigoare, desigur...

Producător

Sony

Distribuitor

Sony Overseas

Tip joc

Fotbal

Platformă

Playstation

Redactor

Camil Perian



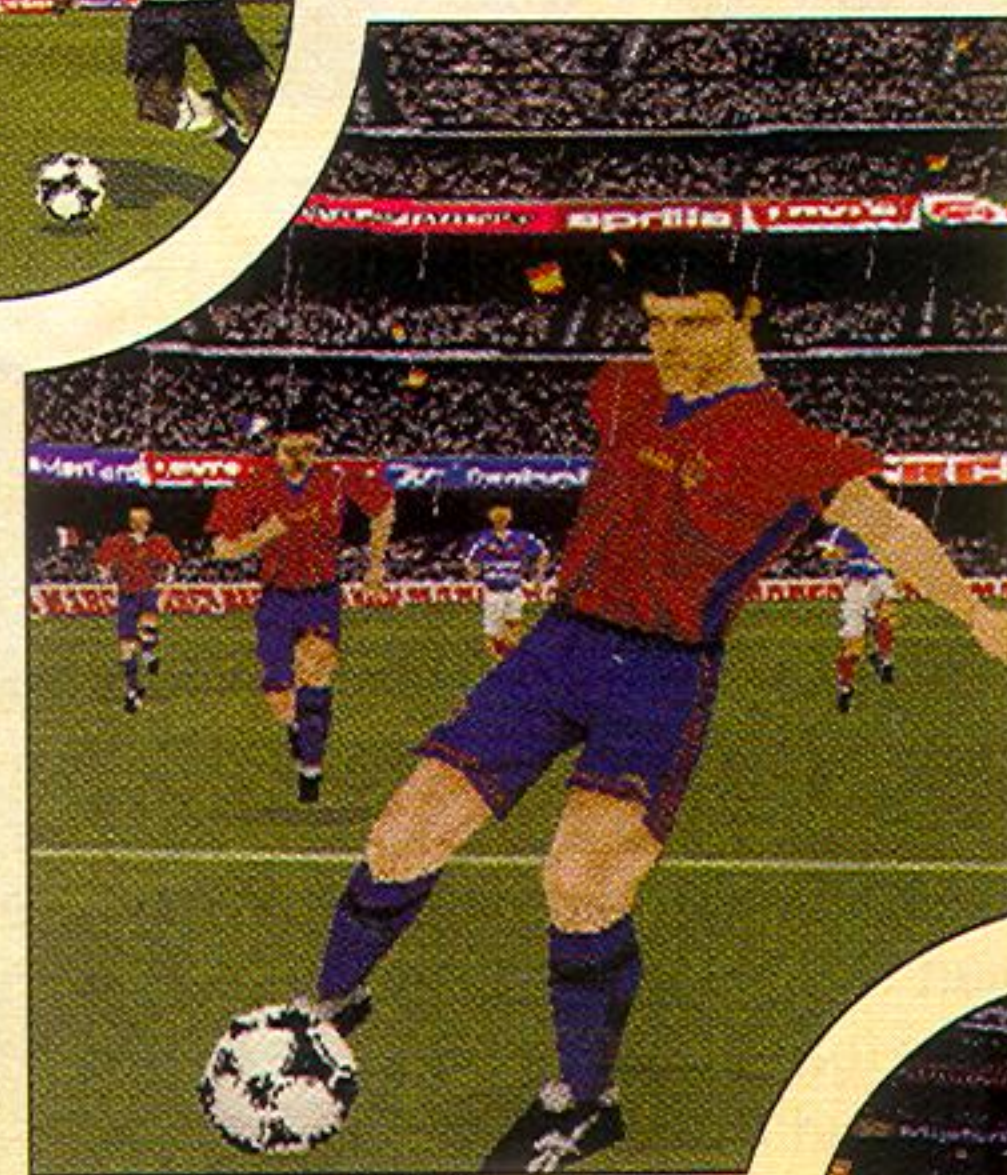
Într-o lume în care EA Sports deține supremația, puțini sunt cei care au curajul să se aventureze, iar când o fac mulți dau luft. Nu este și cazul firmei Sony care ne propune un joc de fotbal ce are o serie de lucruri pe care de mult mi le doream.

Cîteva sute de game.

Caracterizarea pe scurt a TIF-ului poate fi făcută într-un singur cuvânt: jucabilitate. TIF este unul dintre puținele jocuri de fotbal apărute de-a lungul timpului, și în special pe PlayStation, care nu prezintă o acțiune haotică ci organizată, combinații realiste de pase, ca și deposedări, deși destul de ușoare, mult mai realiste comparativ cu ceea ce concurența ne oferă. Ceea ce individualizează TIF este modul în care meciul a fost gândit, existînd destule abordări diferite de cele clasice în privința multor aspecte.

600 de game realism.

This is Football prezintă, din ceea ce am avut ocazia să văd, o foarte interesantă abordare a jocului. Dacă în seria FIFA ni se oferea siguranță și precizie, aici s-a lăsat jocul mult mai liber din punct de vedere al posibilităților de construcție. Transmiterea balonului nu mai merge după principiul trimiterii spre jucător ci spre o zonă, astfel că din start jocul elimină fazele ușor repetabile pe de o parte, și crează posibilități mult mai realiste de desfășurare ale fazelor. Sunt posibile astfel trimiteri ale balonului pe extremă, la întâlnire sau chiar peste linia apărătorilor adversi, și



asta fără a executa în prealabil apăsarea a cîteva butoane cum ne obișnuise FIFA. Cum este însă asta posibil nu este chiar floare la ureche. Aspectele acestea țin mult și de AI.

250 game AI

Posibilitatea ca jucătorii să construiască faze depinde foarte mult de AI-ul implementat. În TIF, mingile trimise la întâmplare sunt automat urmărite de cel mai apropiat jucător de locul unde ea se duce, drept care lansarea în adîncime ca și pasele la întâlnire sunt realizate de jucător împreună cu calculatorul. În plus, jocul pe ansamblu are o excelentă tendință de a "înțelege"

jucătorul spre care dorești să pasezi, reușindu-se mișcarea rapidă în teren a jucătorilor controlați la un moment dat de calculator. Astfel, de obicei, o schemă gândită pe loc poate fi executată foarte dinamic pasînd doar în direcția pe care o dorești, intervenind aici și aspectul urmăririi mingii menționat anterior.

Parcă prea încet

Dacă ar fi să remarc un aspect poate negativ al jocului, acesta este o oarecare lentoare. Chiar dacă nu se face simțită în joc, ea devine evidentă în general în fazele desfășurate în careu, unde dacă în viața reală s-ar juca tot așa ar arăta ca un meci pe "slow replay".

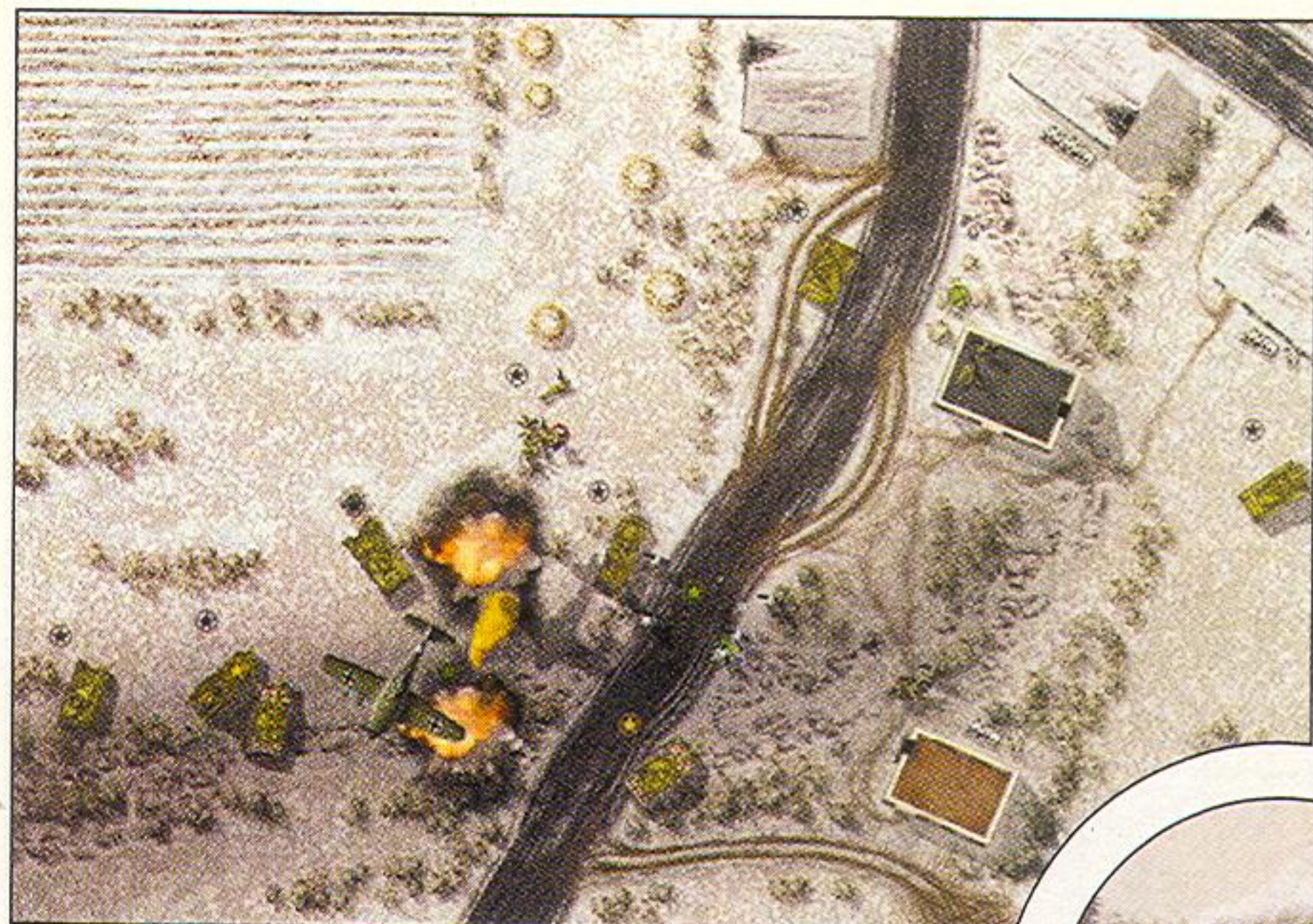
Această încetineală elimină însă din posibilitatea de a transforma TIF într-un joc de dribling-uri, acestea nefiind ușoare ca în FIFA. Concepția lor este simplistă iar în general se reușește maxim unul pe fază ceea ce conduce spre un joc mult mai colaborativ.

Chiar dacă poate nu speram, TIF ar putea fi o alternativă viabilă pentru seria FIFA. Rămîne însă să vedem versiunea finală pentru a da un verdict.



CLOSE COMBAT 4

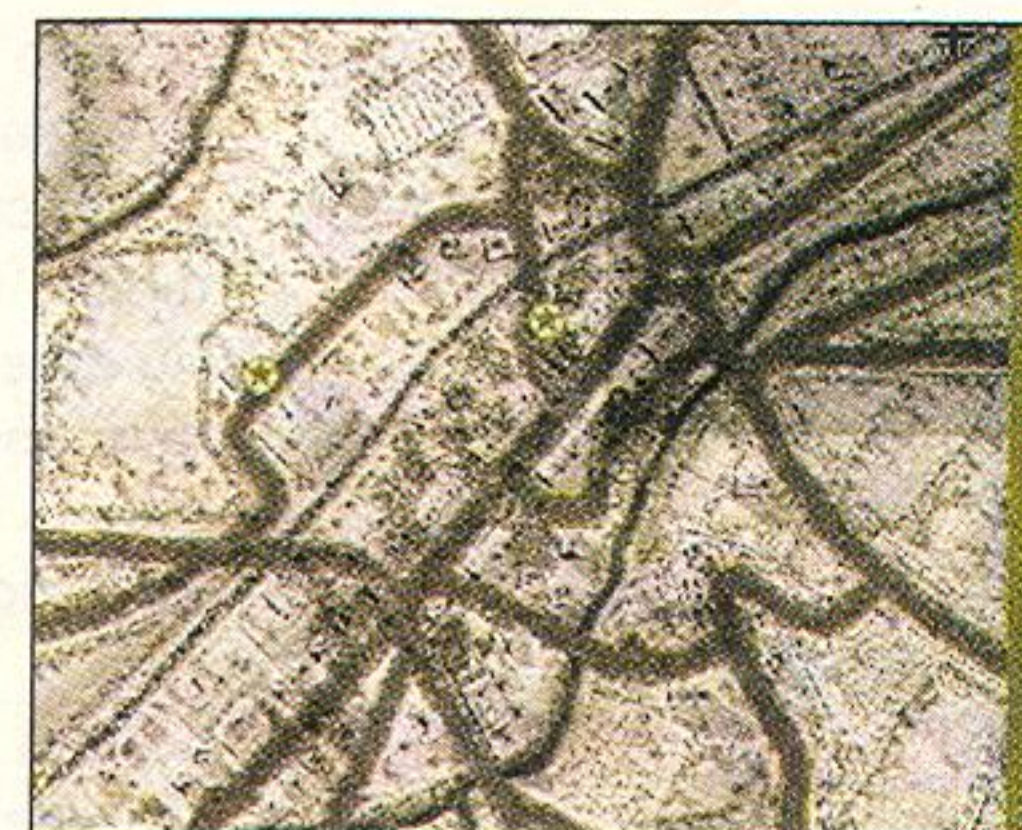
În Close Combat poți termina o bătălie și cu o singură unitate dacă știi să o folosești în mod optim și să beneficiezi din plin de avantajele terenului.



ciezi din plin de avantajele terenului.

Recunoașterea

După cum bănuieți deja este vorba de un joc de strategie militară în timp real care este plasat într-o perioadă de timp foarte precisă 16-31 Decembrie 1944. În acest interval de timp Aliații știau că Germania era aproape înfrântă, tru-



(există numeroase filme având la bază acest contraofensivă germană) existând motive puternice ca implementarea să fie de calitate.

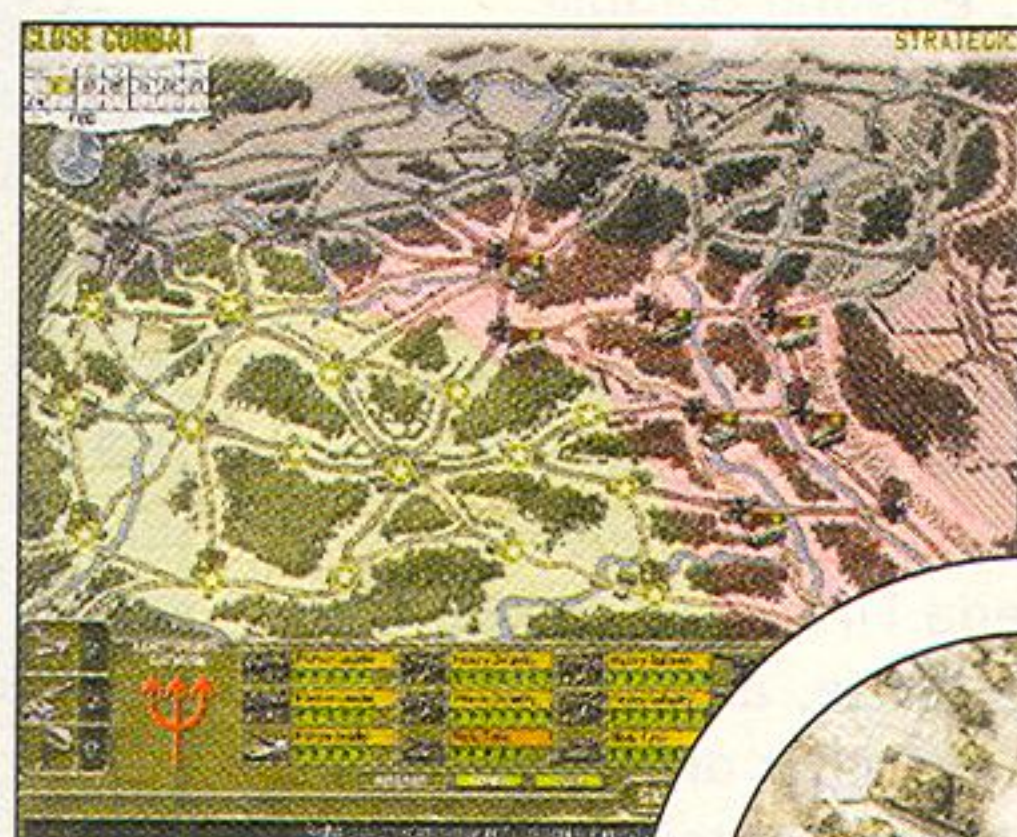
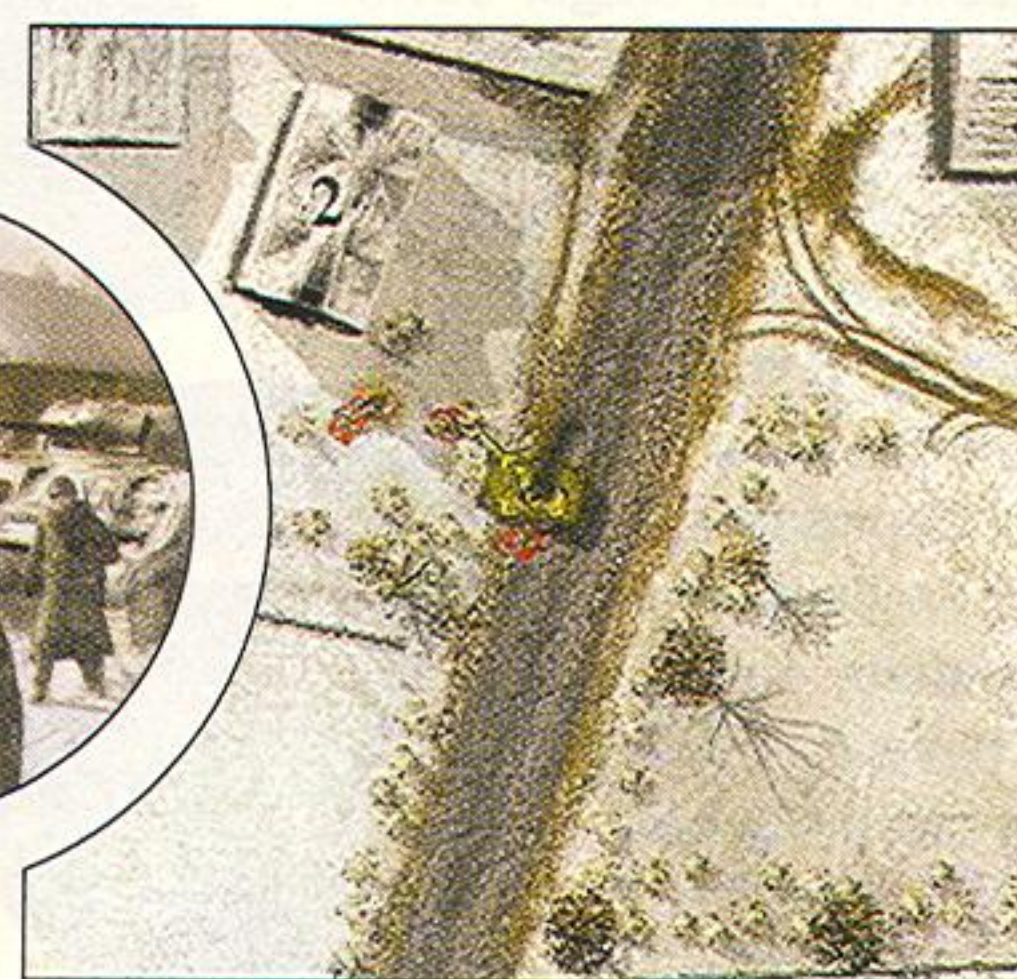
Planul de luptă

Primul lucru pe care îl observi în la Close Combat este atenția la detaliu. Plecând de la hărți și pînă la soldatul Ryan din unitatea 527 totul este modelat cu precizie.

Pe hartă contează fiecare copac, fiecare movilă de pământ. Linia de tragere este evident afectată de obstacole, mergînd pînă la exagerări uneori, cînd un gard de lemn împiedică un tanc să tragă. Implementarea unei hărți a cîmpului de luptă atît de detaliată este devastatoare în planificarea strategică a luptei. Inițial, fiecare unitate trebuie plasată pe hartă în poziții cît mai bune. Sniperii (lunetiștii) trebuie așezați în clădiri înalte, tunurile AT (anti-tanc) trebuie puse la capăt de străzi lungi sau intersecții unde au multe șanse de a lovi un tanc, unitățile de mortiere trebuie ascunse în spatele

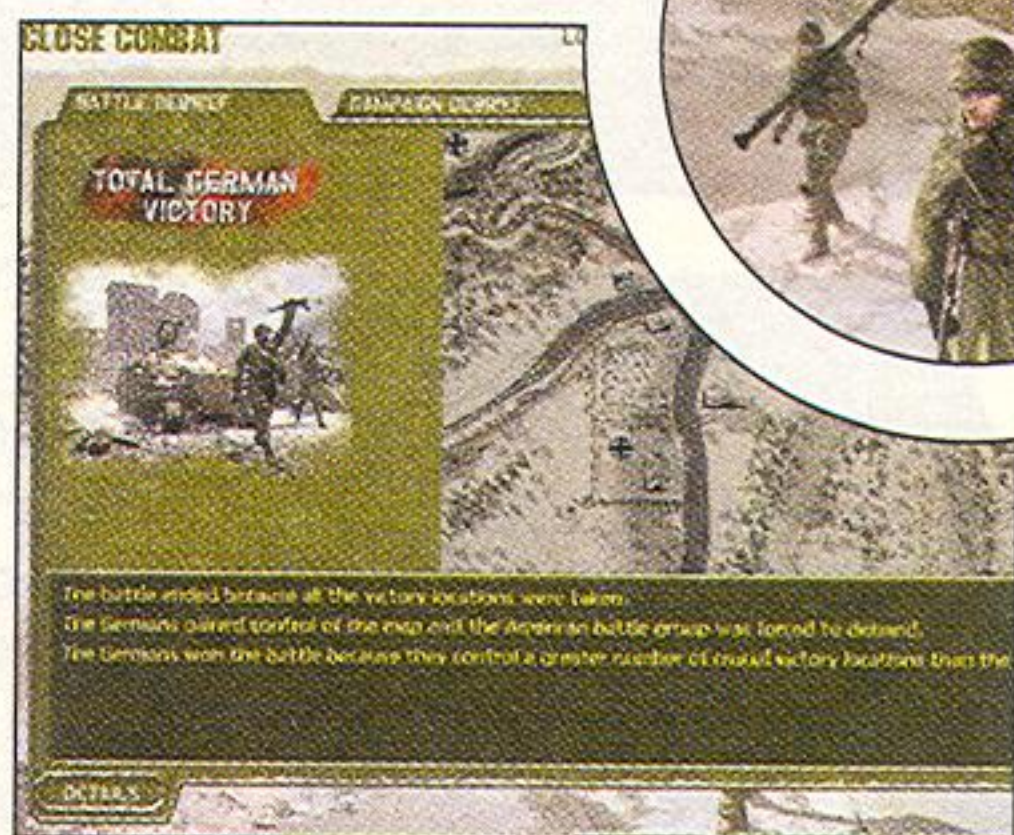
pădurilor sau caselor pentru a-și putea face treaba nestingherite o perioadă lungă de timp. Alegerea unităților care vor intra primele în luptă este iarăși foarte importantă. Deoarece fiecare soldat are experiența, moralul său caracteristic, este important ca veteranii să se afle în linia întii pentru a evita greșelile sau lașitatea în fața inamicului care ar putea complica situația.

Pentru prima oară în seria Close Combat se adaugă elemente noi care măresc dimensiunea strategică a

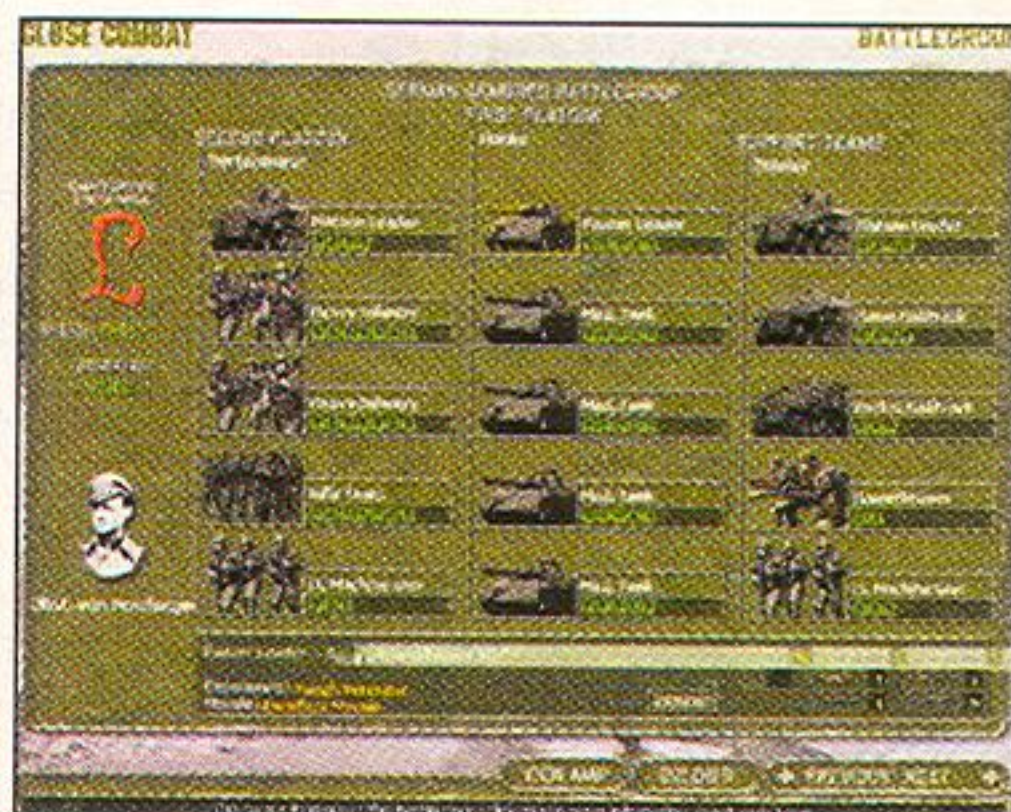


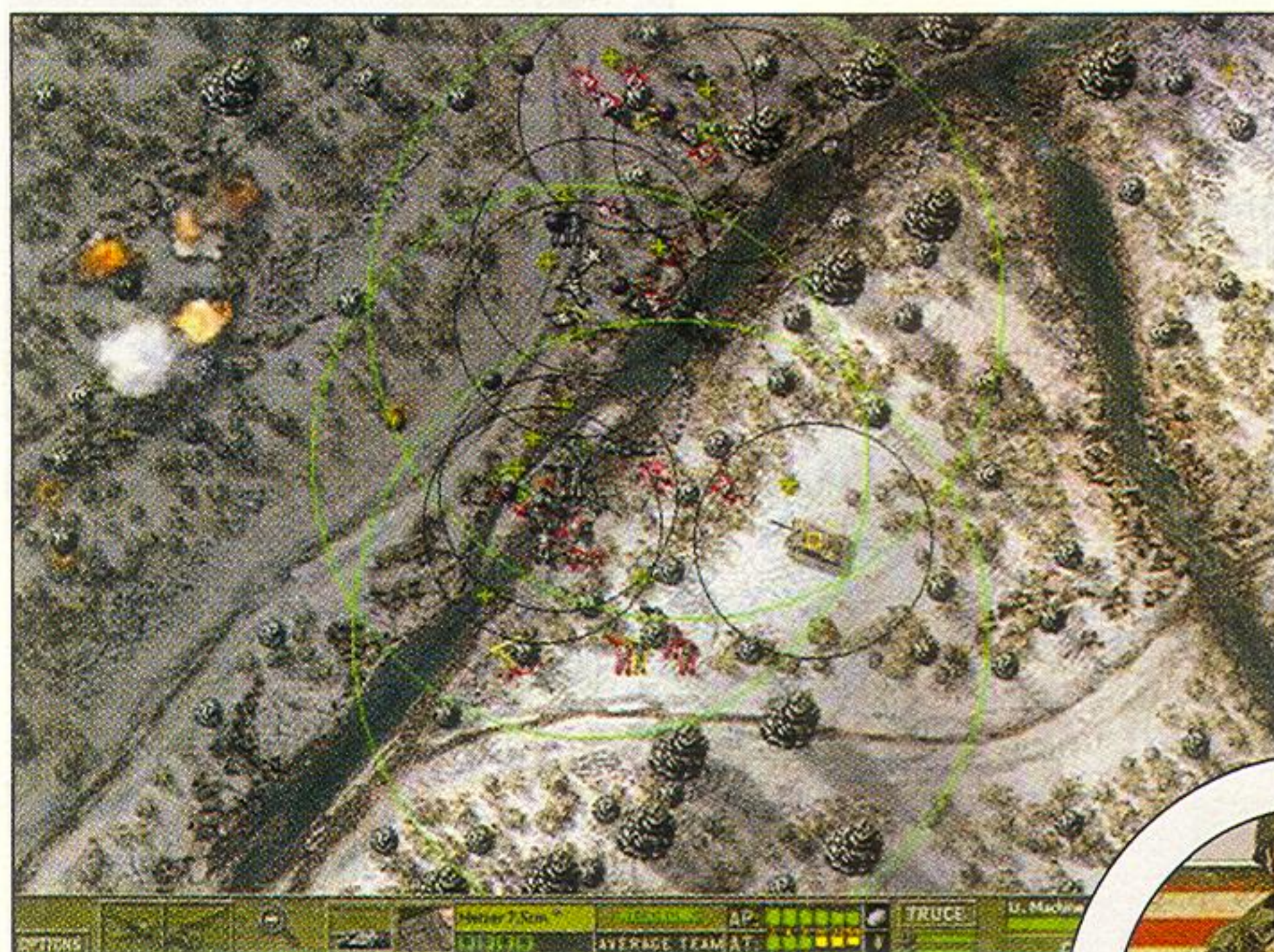
pele germane fiind în retragere, însă datorită oboselii și pierderilor masive de după debarcarea din Normandia, aveau nevoie de o pauză. Hitler a încercat să profite de acest respiro, reorganizîndu-și frontul și încercînd un contraatac surpriză care s-a desfășurat în Ardeni, în mijlocul unei ierni grele. Din punctul de vedere al germanilor, obiectivul era separarea armatei Aliaților în două și întreruperea alimentării cu combustibil, punctul cheie în realizarea acestui plan fiind orașul Bastogne pe care generalul Patton trebuie să-l apere cu orice preț. Acțiunea jocului este incitantă

Producător	Atomic Games
Distribuitor	SSI
Tip joc	War
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Cristi Radu



Întotdeauna mi-a plăcut seria Close Combat. Cînd a apărut primul Close Combat, Dan a fost primul care mi-a atras atenția. Ne-am jucat mult atunci și ni s-a părut că este un joc foarte reușit. Asta dacă îți plac jocurile de strategie reale. Jocul are cîteva elemente caracteristice care îl fac atrăgător dar și destul de dificil de abordat la început. În general în jocurile de strategie tip C&C numărul unităților este cel mai important, apoi venind strategia și tactica. În Close Combat poți termina o bătălie și cu o singură unitate dacă știi să o folosești în mod optim și să benefi-

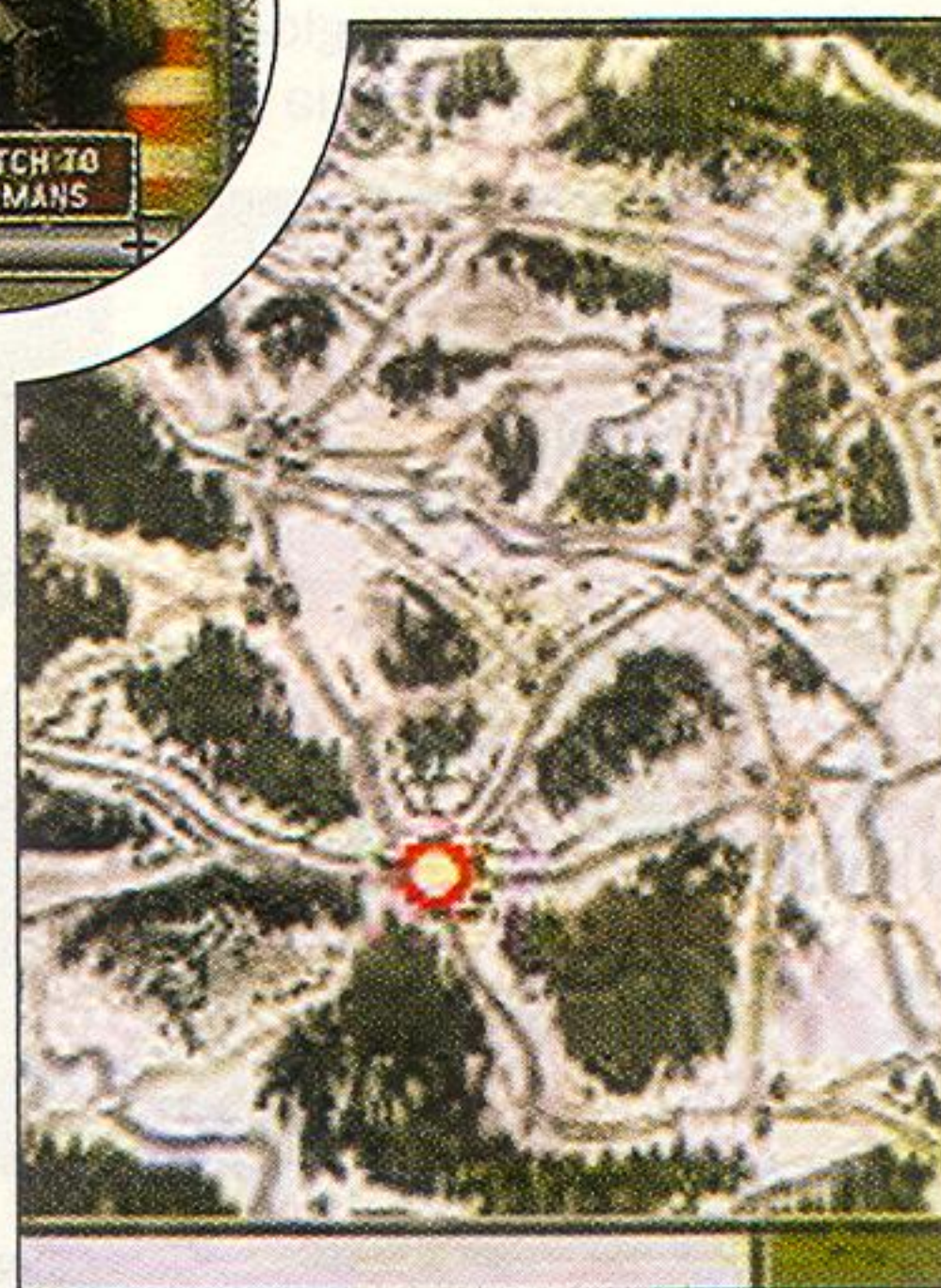
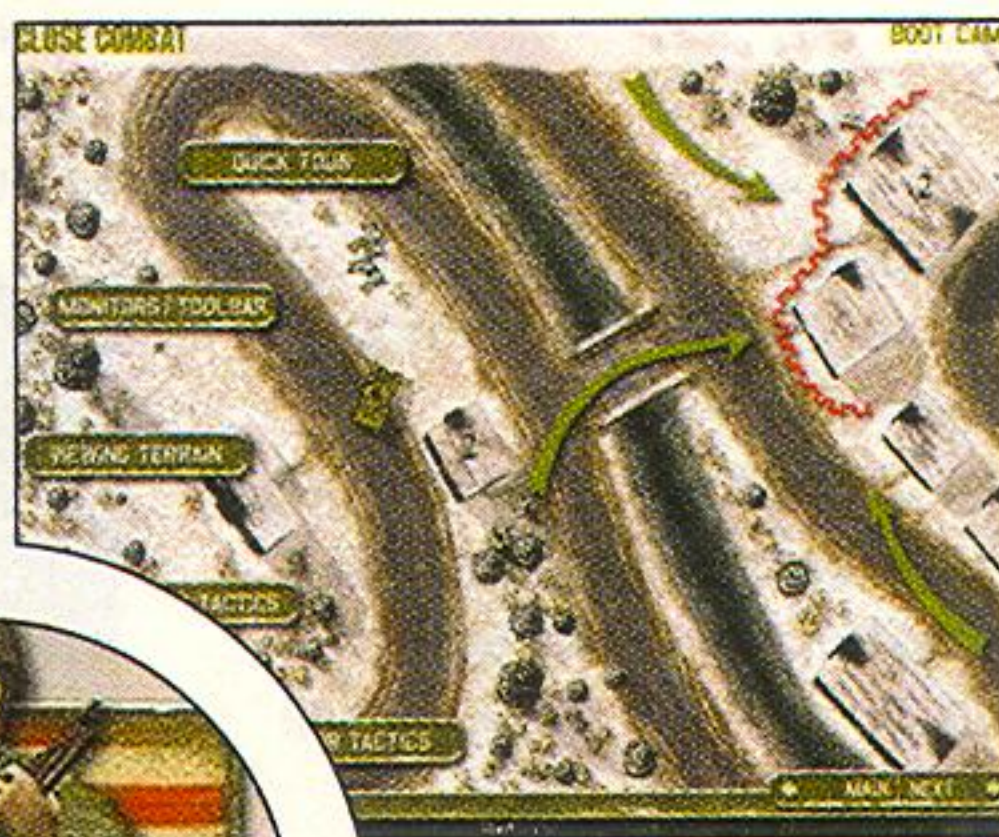




Ambush (ambuscadă) sunt alte comenzi care folosite atunci când trebuie și unde trebuie pot aduce avantaje majore. O unitate care se apără își crează tranșee și dune de pământ pe direcția pe care o indici tu. Ambuscada poate rade rapid o unitate inamică care nu bănuiește pericolul ce o pîndește.

Lupta

Așa cum spuneam pe o viteză normală de desfășurare a jocului, o luptă poate fi decisă în primele 5 minute. Deoarece dispui de un număr limitat de unități, distrugerea singurului tanc mediu sau mare încă de la început se poate dovedi fatal. Blindatele au marele dezavantaj că deși rezistă la focul armelor obișnuite și chiar ale tunurilor AT ușoare, odată lovite mai tare nu se mai pot mișca devenind



practic ținutilizabile cu toate că mai pot trage. Al-ul calculatorului știe să ocolească zona periculoasă sau chiar să distrugă dintr-o poziție convenabilă ținta nemișcată astfel încît un tanc imobilizat este un tanc mort. Grafica este la cel mai înalt nivel. Cu toate că nu este un joc 3D, așa cum e moda la ora actuală, exploziile, efectele luptelor asupra peisajului sunt foarte bine realizate. Imaginile cîmpului de bătălie, văzute de sus, par a fi fotografii, cu umbre care sugerează înălțimea dealurilor, urme de mașini, clădiri acoperite de zăpadă.

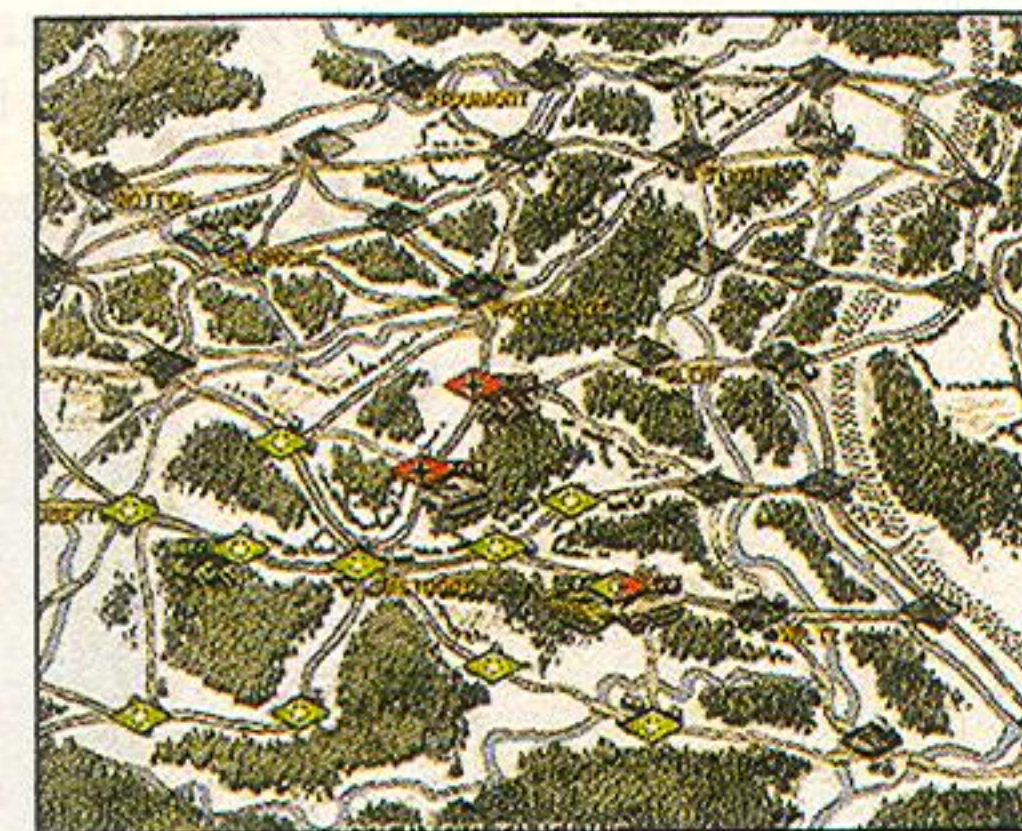
Însă acest aspect deosebit este completat de sunetele războiului. Fiecare armă, fiecare proiectil are zgomotul său caracteristic, pînă și zgomotul gloanțelor care ricoșează pe blindaje este modelat cu precizie. Toate acestea crează o atmosferă foarte puternică care te prinde repede și din care nu poți ieși decît după cîteva ore bune de joc. Și mîine e o zi bună ca să mori... Ce ar mai lipsi din această rețetă câștigătoare? Puține lucruri, poate un multiplayer cu mai mult de două persoane?... deși nu știu dacă jocul poate fi jucat în mai mult de doi... Poate misiuni pe timp de

jocului. În timpul luptei poate fi chemat suport aerian și/sau suport al artileriei în funcție de situația de pe hartă. Aici intervine al doilea element complet nou și anume posibilitatea mutării prealabile a trupelor pe harta globală a regiunii. În modul campanie de joc, piesele de artilerie și blindate pot fi mutate dintr-o zonă în altă în funcție de nevoile imediate. Seamănă foarte mult cu Panzer General ca mod de lucru însă este oarecum simplificat deoarece nu poți muta mai mult de un tip de unitate într-o nouă poziție. Artileria, ca și mortierele, au un efect puternic asupra inamicului, chiar dacă nu-l distrug complet obligîndu-l la o înaintare foarte groaie sau chiar la oprirea lui.

Ordinul de luptă

Bătălia propriu-zisă se desfășoară foarte repede și are întotdeauna un final incert.

Desigur, se poate spune la final că una din părți a câștigat, însă a câștiga nu înseamnă să omori toate unitățile inamicului ci să-l faci să cedeze puncte importante de pe hartă. Pentru a realiza acest lucru ai la dispoziție 7 tipuri de comenzi pe care le poți da uniților combatante. Sigur nu are rost să intru în detalii asupra unor comenzi ca Fire (foc), Move (mișcă) sau Move Fast., însă celelalte tipuri de comenzi sunt mult mai interesante iar folosirea lor la momentul oportun putînd decide soarta unei bătălii. O stfel de comandă este Smoke (fum). Fumul crează practic o altă formă de relief în locul unde ai mai multă nevoie de ea. Inamicul nu poate vedea prin fum deci nu poate ochi prin fum. Poți face mișcări de trupe în spatele fumului, poți proteja unități în retragere, poți mări confuzia. Defend (apărare) și



noapte și o mai bună implementare a strategiei globale și a managementului resurselor? poate în Close Combat V...

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafică superba - Sunete excelente - Te prinde imediat	Procesor P233 Video DirectX	Close Combat 4 Force 21 Panzer General	8.9 Foarte bun
Minusuri - Greu - Devine frustrant după un anumit timp	Memorie 32 / 128 Mb Hard 50Mb	Go2net 32 In timp Link Recomandat http://www.closecombat.com/	

REVENANT

Revenant copiază de la Diablo atât ideea orașului în care eroul revine pentru sfaturi și cumpărături, cât și modul de desfășurare al jocului.



Bizzard, spre deosebire de Eidos, este cotată de către jucători ca fiind cea mai bună firmă de jocuri, mergând după un principiu atât de puțin întâlnit la alții "puține dar bune". Toate jocurile lor au fost de calitate iar câteva au produs schimbări care au marcat definitiv evoluția industriei jocurilor. Diablo este un bun exemplu, datorită realizării de excepție și a graficii peste nivelul aceluia an clonele, oricum extrem de puține, au fost total ignorate, neridicându-se la nivelul originalului. Toate pînă la Revenant sau cel puțin aceasta a fost speranța și impresia mea inițială.

Basmul ...

Spre deosebire de clasicul "vrăjitorul cel rău a furat iubita eroului" Revenant vine cu o poveste mult mai interesantă, deși are la bază tot o fecioară răpită. Acțiunea este plasată într-o lume devastată în urmă cu zece milenii de un război între zei, totul desfășurându-se pe o insulă - Ahkuilon, cîndva capitala unui glorios imperiu. Intriga este apariția

unui ciudat cult "al schimbării" care produce o asemenea panică răpind locuitorii și în final pe fiica lordului local încît singura soluție, la sugestia unui misterios vrăjitor, este scoaterea din iad cu ajutorul magiei a unui luptător - un "Revenant" sau Locke, cum sunt numiți cei asemenea lui.

Jocul

Revenant copiază de la Diablo atât ideea orașului în care eroul revine pentru sfaturi și cumpărături cât și modul de desfășurare al jocului, cu anumite mențiuni. Deoarece totul se petrece pe o insulă, aceasta poate fi bătută cu piciorul, deși lucrurile importante se



întîmplă tot în câteva catacombe. În ceea ce privește jocul propriu-zis monștrii sunt și ei Diablo-style dar ceva mai puțini, reapărînd după scurt timp iar clasicele click-uri de mouse pentru lovit sunt înlocuite cu nouă mișcări de atac (care se învață în timp), o mișcare de parare și salturi în direcțiile de deplasare pentru evitarea loviturilor periculoase. Revenant-ul are șase statistici de bază (putere, constituție, minte, reflexe, agilitate și noroc) la care se adaugă clasicele sănătate, mana și stamina, cea din urmă controlînd capacitatea de atac a personajului. Pe lîngă acestea mai există skill-uri ale tipurilor de arme și invoke-ul, pentru magie. Întregul sistem se bazează pe experiența

Producător	Cinematix
Distribuitor	Eidos
Tip joc	RPG
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Alex Bartic

DETALII



care ridică nivelul dînd puncte statisticilor, iar skill-urile cresc prin utilizare frecventă. Locke are la dispoziție un arsenal impresionant, format din cîteva zeci de arme împărțite pe diverse categorii și o mulțime de tipuri de armuri cu diverse proprietăți. Trebuie amintit că armele din Revenant au caracteristici prefixate, cîtuși de puțin

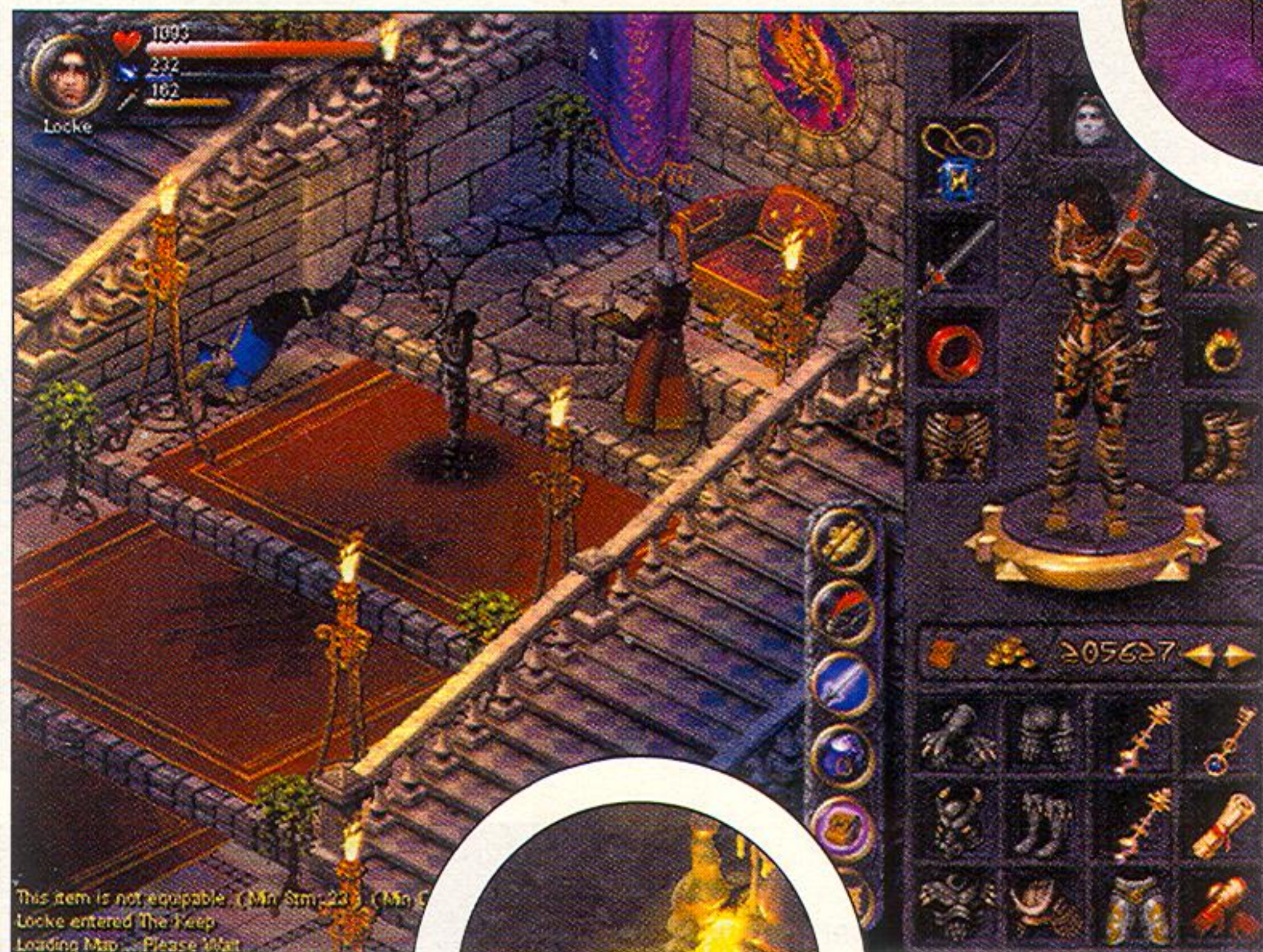
32 de jucători, împărțiți în echipe.

CSVD

Din punct de vedere grafic, Revenant este o realizare de excepție. Modul în care sunt alcătuite nivelele (cu perspectivă izometrică) este clasic, bazat pe sprite-uri asamblate între ele, dar



Asta explică și numărul foarte mare de armuri pentru cele patru clase de pe multiplayer, cît și aspectul diferit al armelor atunci cînd sunt echipate. Este însă de neînțeles de ce fiecare monstru are doar un mod de a muri. Tot la capitolul efecte interesante intră și ciclul zi-noapte, care deși arată bine se repetă prea des.



Interfața & AI

Acestea reprezintă cîteva din problemele cheie ale jocului. Interfața ar fi fost destul de bună dacă nu ar fi rămas neterminată. Este imposibil să înțelegi ce e cu un obiect altfel decît echipîndu-l și chiar și așa informațiile sunt incomplete. Jocul are shortcut-uri pentru patru vrăji, restul fiind accesibile cu ajutorul unui spell-book conceput aberant și dotat cu două butoane de scroll. La 60 de vrăji în multiplayer nu ai nici o șansă să o găsești în timp util pe cea căutată dacă nu e pe shortcut. AI-ul la rîndul lui este slab în sensul că monștrii se blochează în pereți, oferindu-ți timp suficient pentru a schimba o vrajă sau o amuletă, lucru nu tocmai rău dacă nu ar fi vorba de un bug.

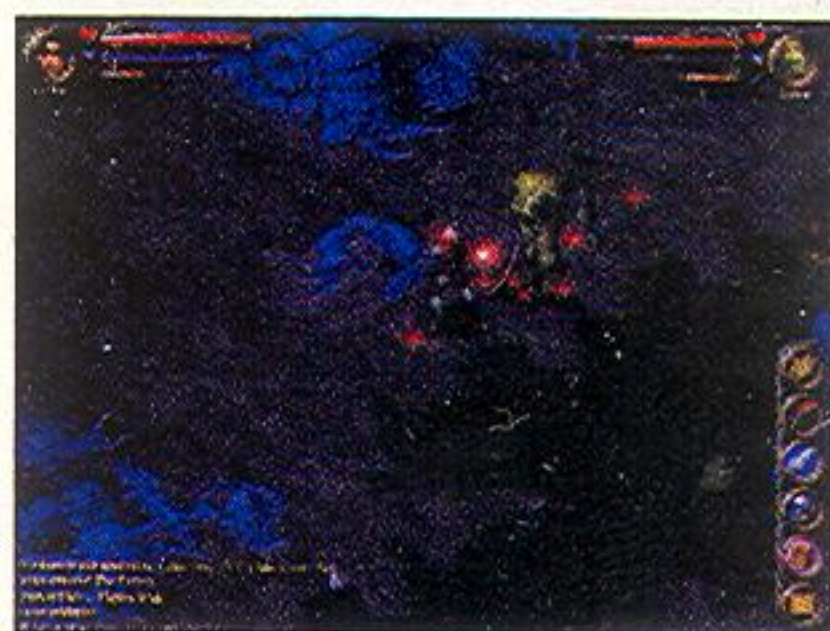
random și imposibil de îmbunătățit, nu există scuturi, iar fiecare armură este formată din cinci bucăți, fiind posibilă amestecarea lor. Vrajile sunt în număr de 60 și se bazează pe combinarea a 12 talismane reprezentînd elementele. Pentru a utiliza o vrajă trebuie cunoscută formula ei și nivelul invoke-ului trebuie să fie suficient de mare. Oricum, efectele acestea sunt mult mai puțin devastatoare decît la alte jocuri unde magul este cel mai puternic personaj de la un moment dat. Catacombele prin care se plimbă eroul sunt predefinite fiind și aici inexistent orice element random. Ideea de bază este omorîrea adversarilor și mai puțin anumite puzzle-uri care și așa sunt foarte simple. În multiplayer afacerea stă un pic mai altfel. Pe lîngă Revenant mai vin încă trei clase: Assassin (hoată), Veteran (barbar) și Shaman (mag), cu diferențe relativ mici între ele. Nu există deocamdată un mod de joc cooperativ, care să meargă pe povestea de single, fiind prezente în schimb nivele de deathmatch (cu posibilitatea de a realiza altele folosind editorul inclus, un pic mai ciudat dar funcțional) care suportă pînă la



toate personajele din joc, luminate și efectele vrăjilor sunt realizate 3D, utilizînd accelerarea hardware.

În final, cu tristețe ...

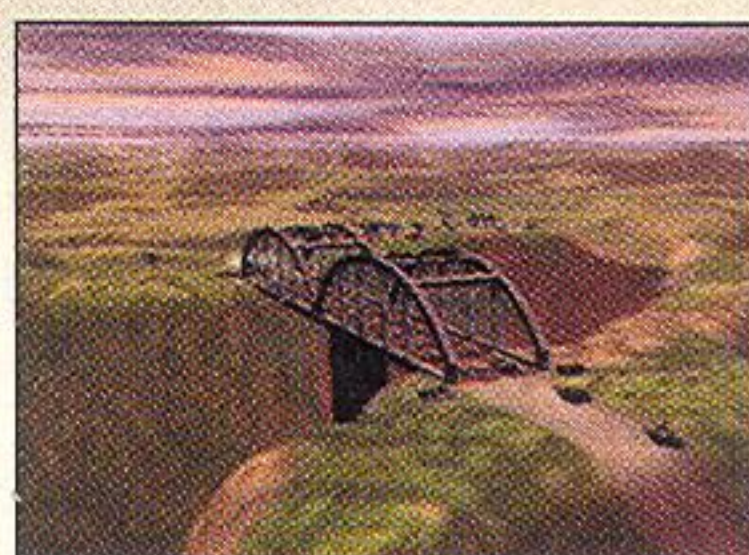
Nu pot să nu remarc că Eidos a bătut cu pumnul în masă și i-a forțat pe cei de la CINEMATIX să lanseze un joc neterminat. În sprijinul acestei concluzii vin interfața, AI-ul, singleplayer-ul mult prea scurt. De asemenea, modul de luptă stealth, deși anunțat, s-a pierdut pe parcurs. Probabil dacă ar fi fost amînat cu cîteva luni ar fi ieșit un joc splendid.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Poveste single player. - Personaje bine realizate. - Muzica. - Editor de nivele.	Procesor P166/P2-300 Video Direct3D	Revenant [Progress Bar] Darkstone [Progress Bar] Diablo [Progress Bar]	8.5 Putea fi super.
Minusuri - Grăbit. - Multiplayer slab. - Interfața slabă.	Memorie 32 / 128 Mb Hard 300Mb	Go2net 37 In timp [Progress Bar] Link Recomandat http://www.eidos.com/	

ARMORED FIST 3

Din păcate, jocul nu va satisface nici exigențele jucătorilor ocazionali nici pe cele ale fanaticilor ahtiați după acuratețe



Să faci parte din echipajul unui tanc nu e o treabă ușoară în viața reală, ca să nu mai socotim faptul că în eventualitatea unui război îți poți pierde viața în moduri foarte, foarte neplăcute. Totuși, mulți dintre noi sunt fascinați de capacitatea lor de distrugere și de forța pe care o inspiră aceste mașinării. Înseamnă asta că m-aș face tanchist? Nu. Aș juca un joc cu tancuri bun? Cu siguranță.

Ultimul joc din seria Armored Fist de la Novalogic poate fi cotate ca un simulator de tancuri mediu ca realism. Din păcate, jocul nu va satisface nici exigențele jucătorilor ocazionali nici pe cele ale fanaticilor ahtiați după acuratețe, și asta nu neapărat datorită unui balans prost al realismului/acțiunii ci mai mult datorită realizării greșite a anumitor părți ale jocului.

Să privim

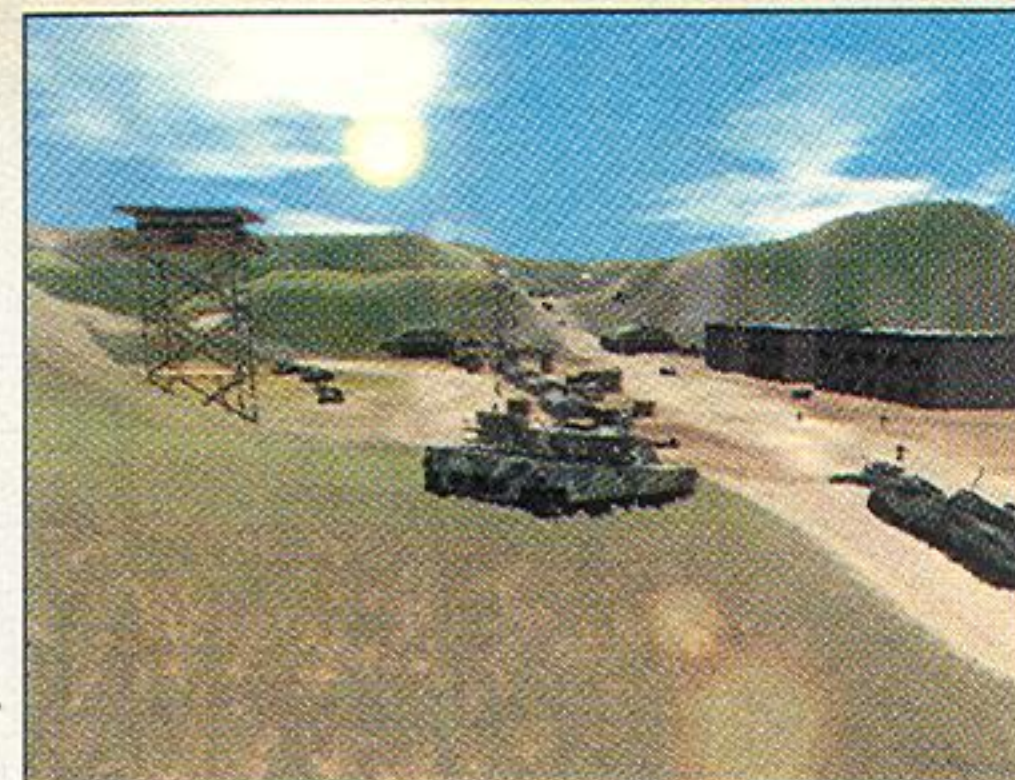
Armored Fist 3 folosește tot un motor grafic bazat pe voxelii ca și

predecesorul său. Acesta are multe elemente în comun cu cel din Delta Force 2, dar nu este atât de avansat. Partea bună a motorului este că îți oferă un câmp vizual masiv și permite realizarea unui teren accidentat excelent și realist, extrem de important în lupta între unitățile de la sol cum ar fi blindatele și infanteria. Există și iarbă, realizată la fel ca în Delta Force 2, dar ea nu are dimensiunea necesară pentru a camufla cu adevărat un tanc. Infanteria beneficiază de avantajul ei, dar tu va trebui să te limitezi la acoperirea oferită de formele de relief.

Ca la toate jocurile Novalogic,

voxelii vin și cu problemele lor, cele mai importante fiind aspectul fragmentat (rezoluția maximă în AF3 este 640x480) și viteza destul de scăzută la care rulează pe un calculator bun.

Exploziile sunt destul de spec-



Producător

Novalogic

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

Sim tancuri

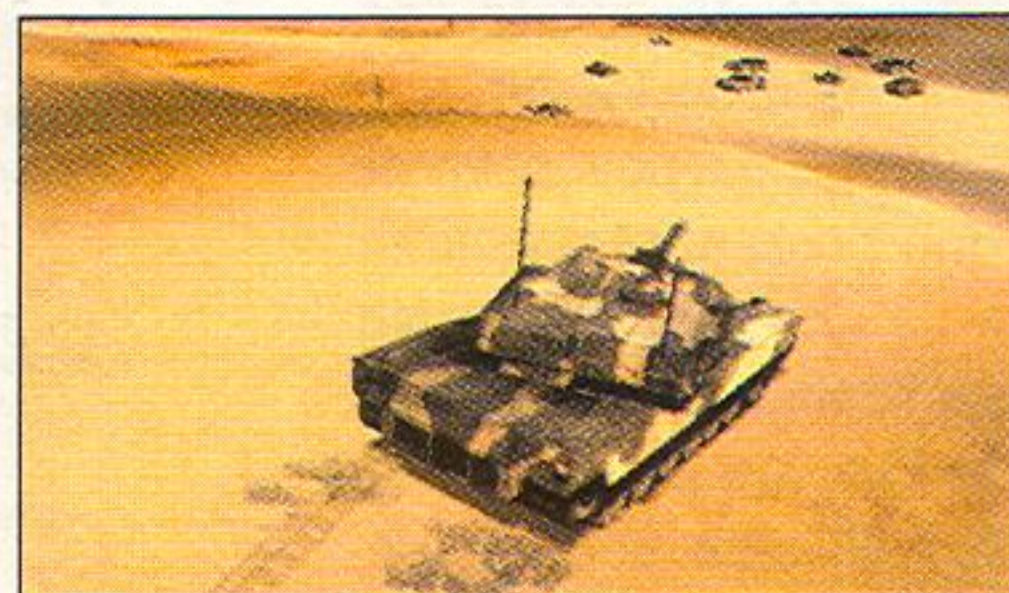
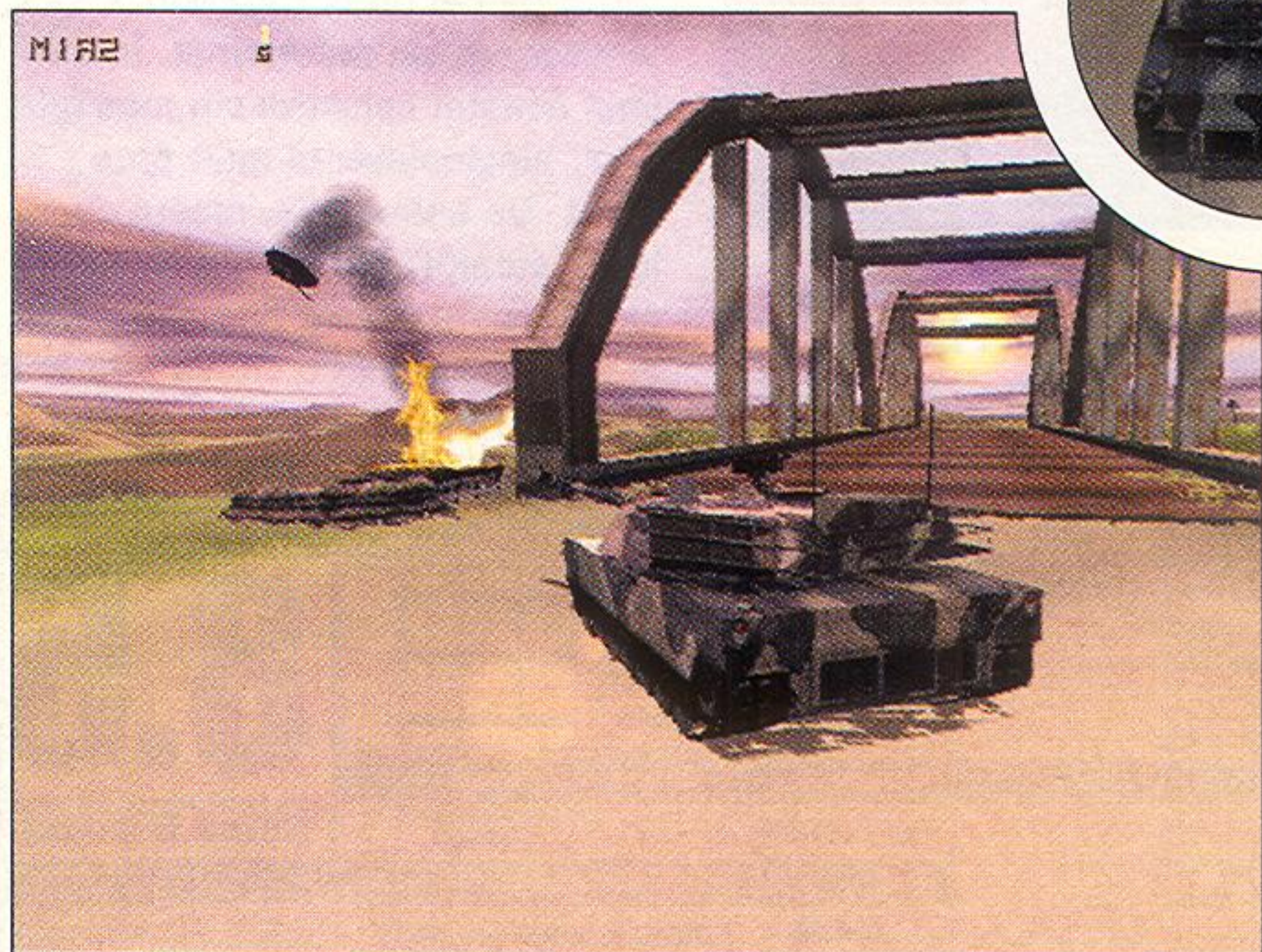
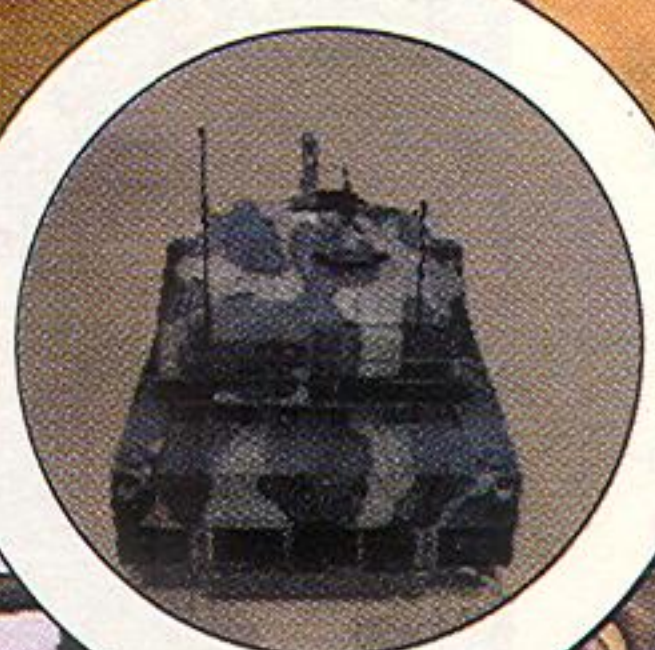
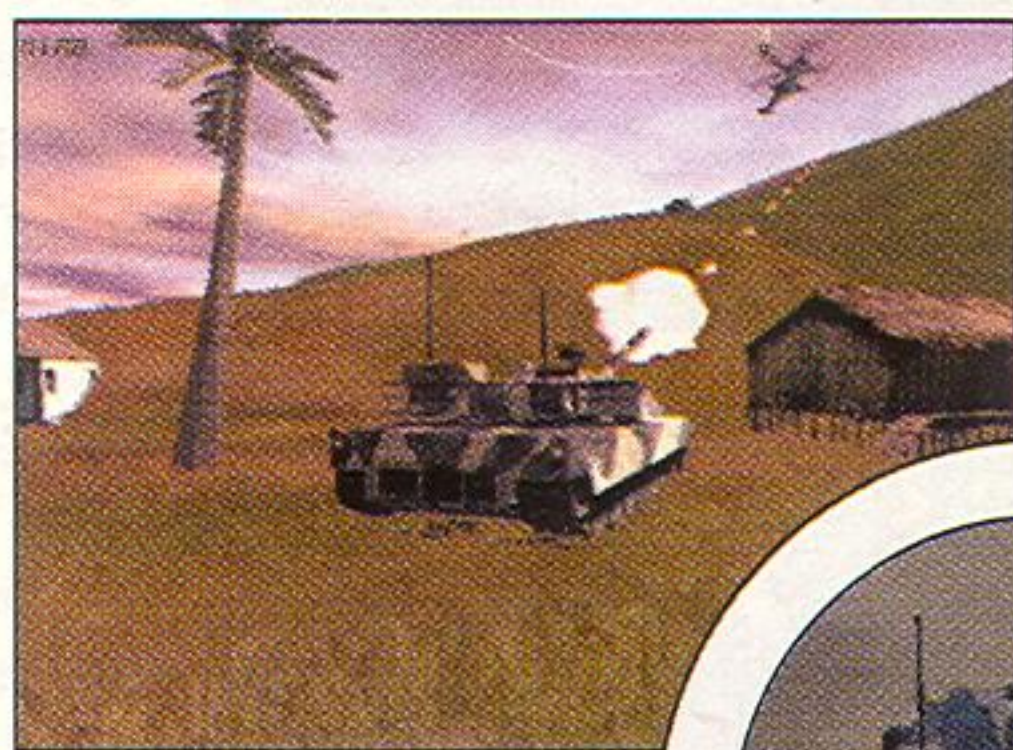
Apariție

A apărut

Redactor

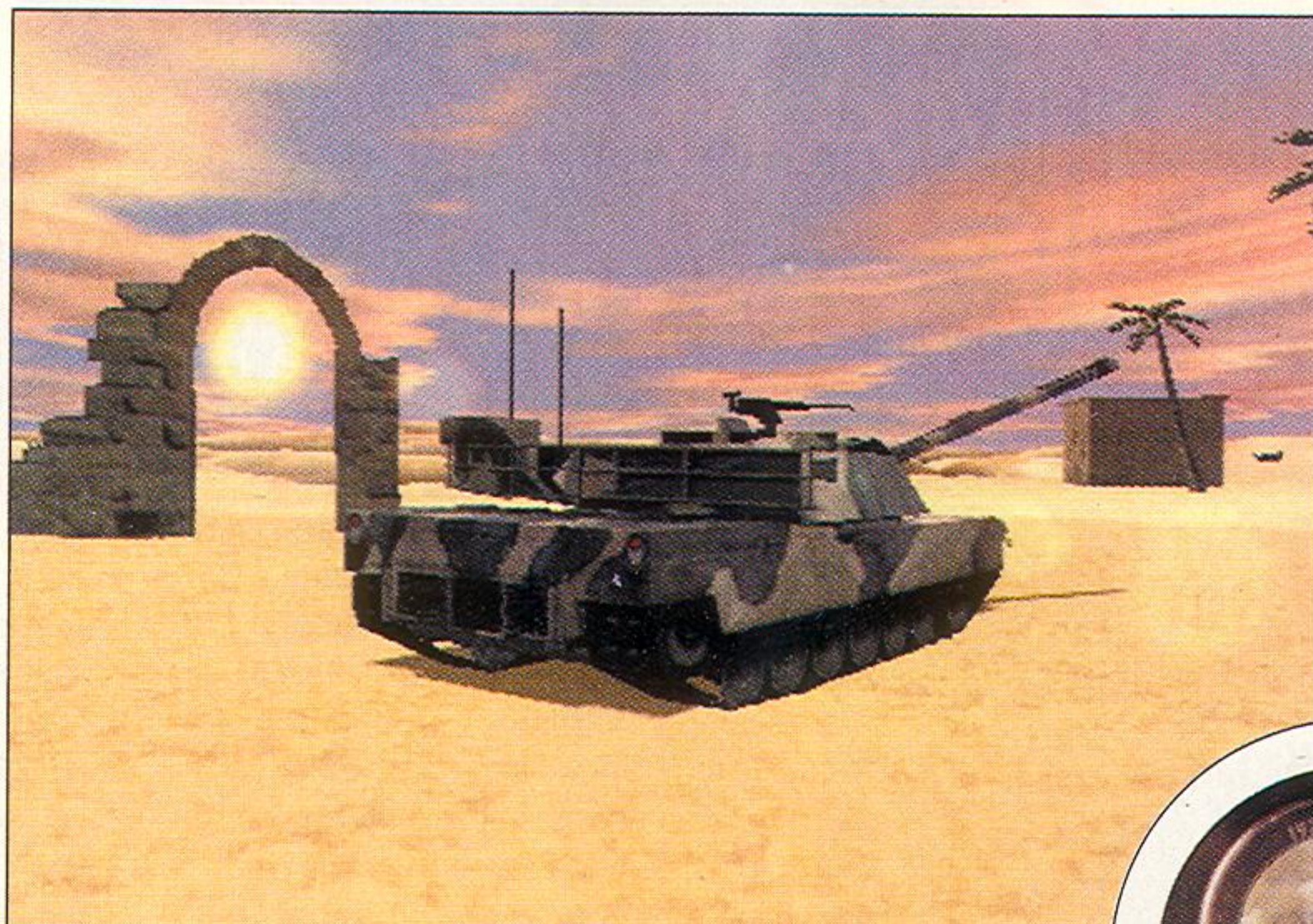
Dan Dimitrescu

DETAII



taculoase, mai ales când au ca subiect un tanc. Dacă însă cheamați artileria sau suportul aerian nu vă așteptați la o furtună de foc pentru că din punct de vedere grafic veți obține doar un efect subdezvoltat – câteva explozii și “stele căzătoare”.

Pe ansamblu, jocul satisface ca grafică și cuplînd asta cu un sunet destul de bine realizat (în special am apreciat zgomotul proiectilelor ce te lovesc – atunci când totuși nu te distrug) pot să mă declar mulțumit de capitolul audio-vizual.



el pe tine.

Armamentul tău principal în joc este tunul de 120 mm, care a căpătat aici o putere chiar mai fabuloasă decât în realitate. Practic nu trebuie să te obosești să alegi între cele patru tipuri de muniție pe care le cari – fiecare dintre ele poate să distrugă cam orice obiectiv lovește.

De altfel, nu vă veți mai mira de puterea tunului în momentul în care tancul escaladează pereți sub un unghi de 80 de grade – fără aproape nici o problemă – sau cum trece peste un elicopter

Apache fără ca vreunul din vehicule să pătească ceva.

Să pipăim

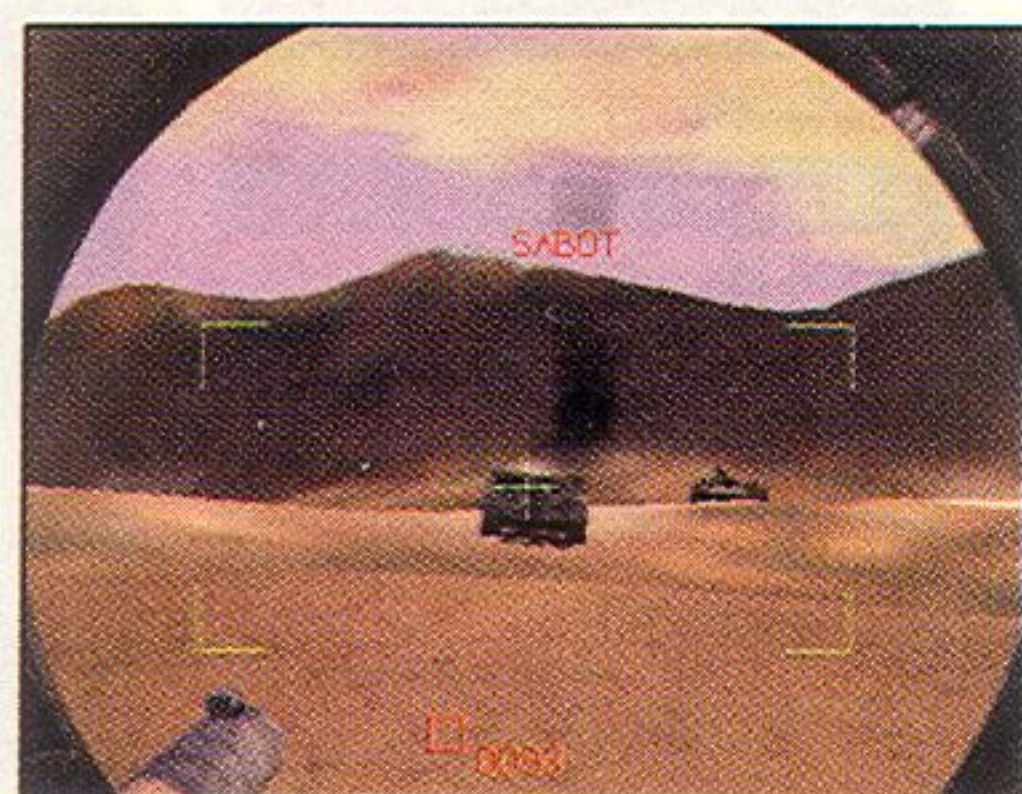
Odată ajuns în misiune, controlul tancului se face în două moduri: direct asupra sistemelor pe care le poate accesa persoana (trăgător, șofer, comandant de tanc) pe care o înlocuiești în acel moment și indirect, prin ordine, asupra restului de sisteme. Dacă vrei, poți seta jocul astfel încât să îți se permită accesul permanent (indiferent de postul ocupat) asupra tuturor comenzilor și sistemelor de la bord, dar este mai mult o chestiune de gust decât de realism.

De cele mai multe ori, vei dori să fii comandantul, care poate atîta să mînuiască mitraliera de 0,5" de pe turelă, cît și să folosească modulul propriu cu vedere termică (CITV) pentru căutarea și desemnarea țintelor. Acest mod din urmă este cel mai util din tot jocul, dacă lăsăm la o parte deciziile tactice ce necesită lucrul asupra planului de acțiune – prin accesarea hărții.

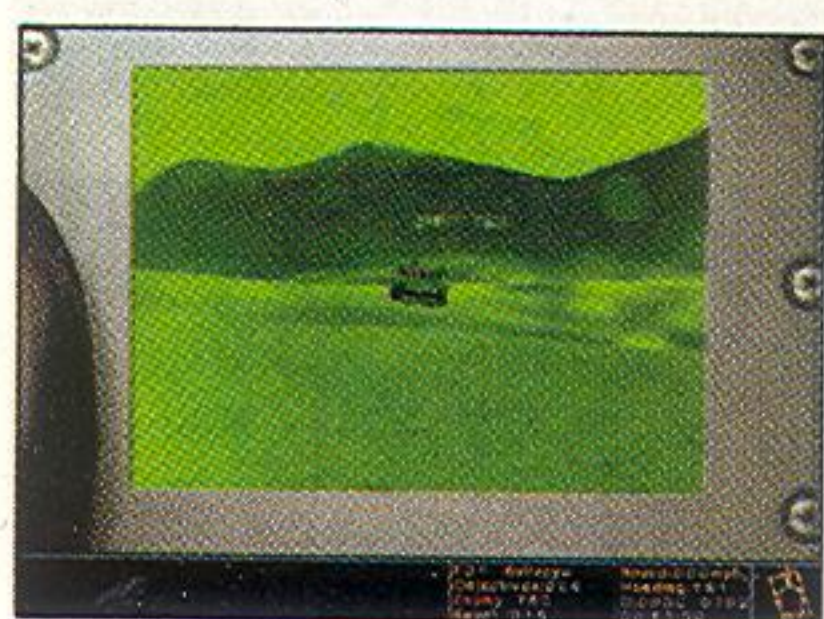
Jocul este destul de customizabil. Poți să setezi dacă tancul să "se repare" în timpul misiunilor, dacă încărcătorul să selecteze automat muniția pentru următoarea lovitură în funcție de tipul țintei selectate, șamd. Spre exemplu, există o opțiune care îți va permite ca în CITV să lași detectarea țintelor pe mîna calculatorului. În modul avansat de lucru va trebui să îndrepti chiar tu obiectivul spre fiecare țintă, apoi să o selectezi urmînd ca datele de tir (poziția + distanța) să fie transmise mai departe tunarului. Oricum, dacă lași detectarea pe mîna calculatorului va trebui să fii cu ochii în patru datorită limitărilor inteligenței artificiale. Și tunarul are probleme de AI



(în AF3 chiar și unitățile amice și inamice au erori de acest gen), el pierzînd foarte ușor contactul cu inamicii odată ce aceștia se ascund sub cea mai subțire pătură de fum (pentru necunoscători, blindelele din ziua de azi și din AF3 folosesc foarte mult acoperirea fumului pentru a înșela observatorii și telemetrele laser ale adversarului – fum obținut fie prin salve de grenade fumigene, fie prin injectarea de combustibil la evacuarea gazelor din motor). În aceste cazuri, va trebui să preiei controlul tunului personal pentru a termina treaba, lucru ușor avînd în vedere că de cele mai multe ori AI-ul îți va fi așezat deja țeava pe obiectiv. Dacă ai de făcut corecții, ghinion! Novalogic au reușit să facă mutarea tunului fie prea rapidă, fie prea încetă (există două moduri de lucru) pentru a putea ochi ceva înainte ca acel ceva să te ochească



Misiunile din AF3 sunt destul de asemănătoare între ele, dar în general planul de acțiune inițial te va băga în niște probleme mai mari decât tine. Se impune modificarea acestor planuri – dar jucătorii ocazionali vor fi frustrați. Pentru cei cu răbdare și care se plictisesc de misiunile inițiale, AF3 oferă și un editor de misiuni bunicel.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Teren bine realizat. - Grafica de nivel înalt.	Procesor P233/P2-300 Video DirectX	Armored Fist 3 Armored Fist 2 Spearhead	7.6 Ahem...
Minusuri - AI-ul - Concepția misiunilor. - N-are multiplayer	Memorie 32 / 64 Mb Hard 75 / 210Mb	Go2net 31 In timp Link Recomandat http://www.novalogic.com/	

RAYMAN 2

Un arcade trebuie să aibă jucabilitate ridicată, control bun, aspect și sunete de calitate reușind în același timp să nu-l frustreze pe jucător



Înapoi la realitate

Rayman 2 The Great Escape este continuarea unor jocuri deja celebre ca Rayman și Rayman Gold și ultima realizare a Ubi Soft, firmă cunoscută pentru produsele sale mai puțin violente, dar pline de umor. Rayman 2 transpune într-un univers 3D povestea lui Rayman, un ciudat erou apărut de nicăieri care trebuie să salveze încă o dată lumea amenințată de către celebrul pirat Razorbeard și gașca lui de bandiți spațiali. Jocul începe cu evadarea eroului de la bordul navei amiral în încercarea de a găsi cele patru măști cu ajutorul căruia

totul adversarii intra diversele categorii de piratii și creaturile apărute în urma dezechilibrului, ca peștii pirania sau Zombie Chickens, ieșiți din ouăle unor găini speriate, așa cum bine scrie în manual. Legătura dintre cele circa 30 de nivele ale jocului este realizată de Hall of Doors, singurul loc în care se poate salva situația curentă. Accesul într-un alt nivel/parte a lumii necesită adesea un anumit număr de Yellow Lumz, bucăți ale Centrului Primordial pe care Rayman le strânge de-a lungul drumului său. Fiecare astfel de nivel are elementele sale caracteristice, în unele Rayman utilizând curenți de



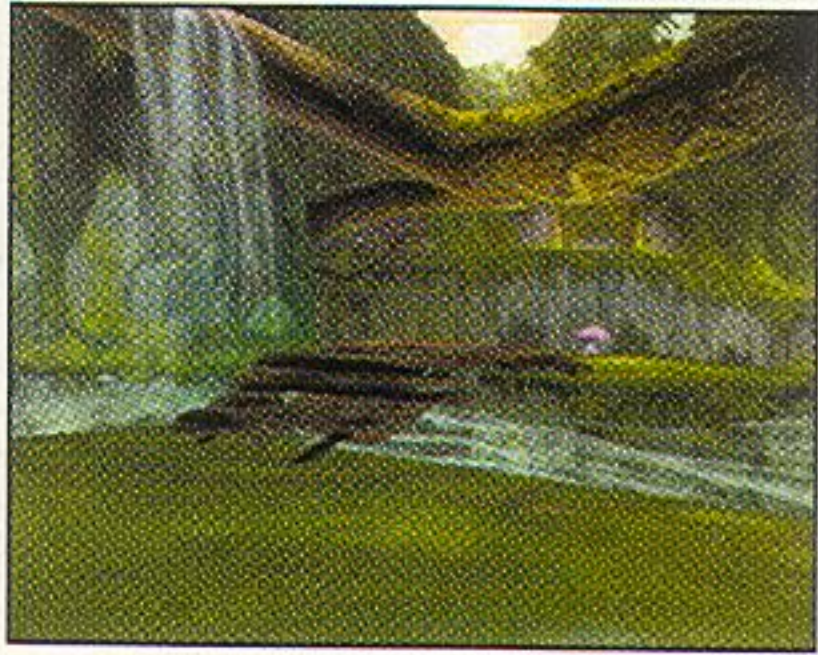
Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
Tip joc	Arcade
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic



Genul arcade este unul dintre cele mai populare la ora actuală fiind agreat de o largă categorie de vîrstă, deși există oameni care consideră respectivelor jocuri neserioase și adresate mai mult celor sub 12 ani. În opinia mea, pentru a fi bun, un arcade trebuie să îndeplinească câteva condiții specifice, ca jucabilitate ridicată, control bun, aspect și sunete de calitate reușind în același timp să nu-l frustreze pe jucător într-atît încît să ajungă să dea cu tastatura în monitor sau să arunce calculatorul pe fereastră. Evident, ultima cerință este și cea mai greu de îndeplinit, jocuri de genul Soul Reaver excelînd la toate categoriile în afara acesteia, de unde și scorurile nu tocmai fenomenale primite.

Marele Polokus, spiritul lumii, poate fi trezit pentru a reface echilibrul planetei grav afectat de distrugerea Centrului Primordial. Aventura îl poartă pe Rayman prin diverse locuri care de care mai ciudate și introduce diverși prieteni ai acestuia ca Globox, Ly, Clark sau trăzniții Teensies care nu reușesc niciodată să-și amintească care dintre ei este regele. La capi-





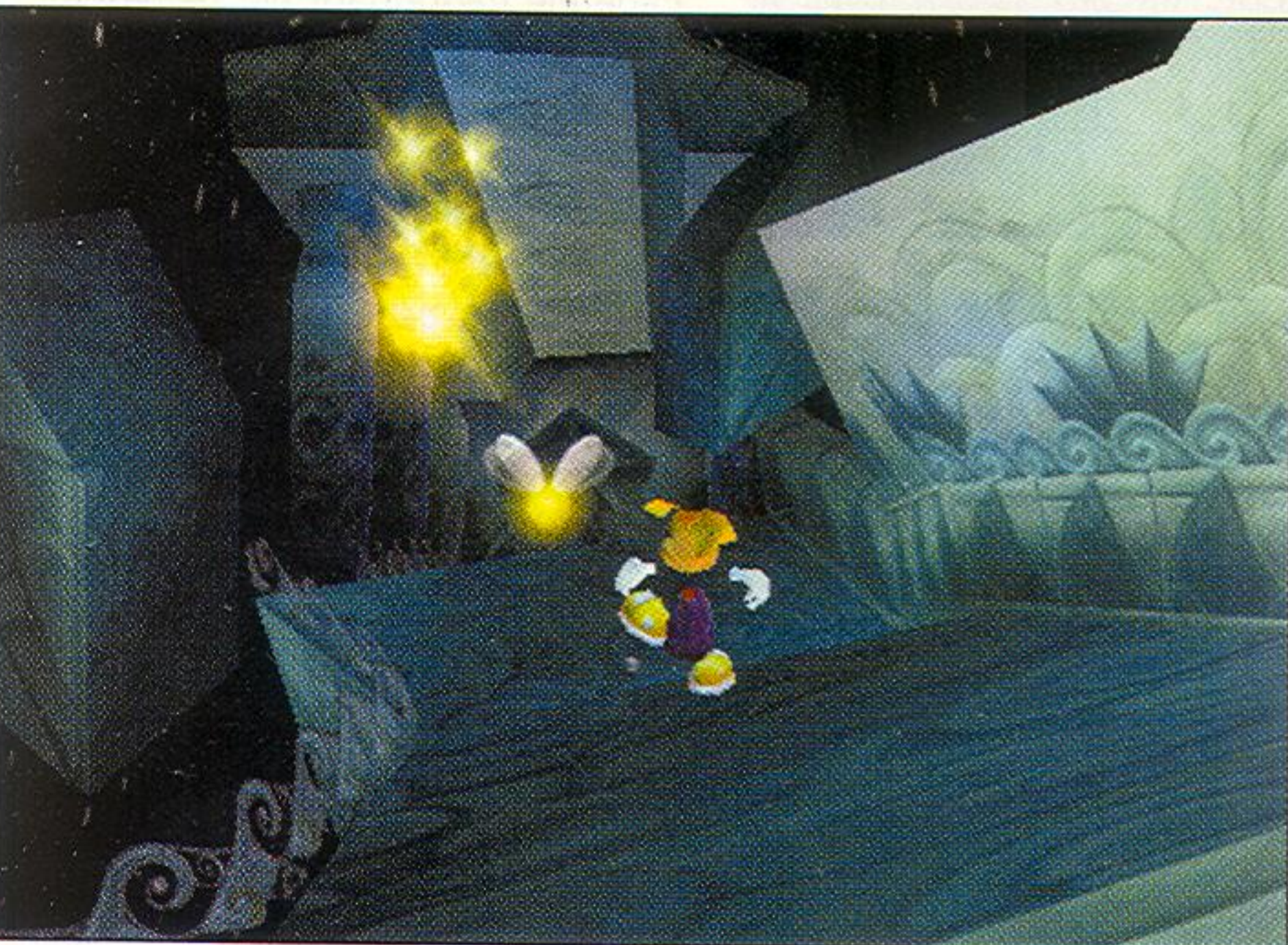
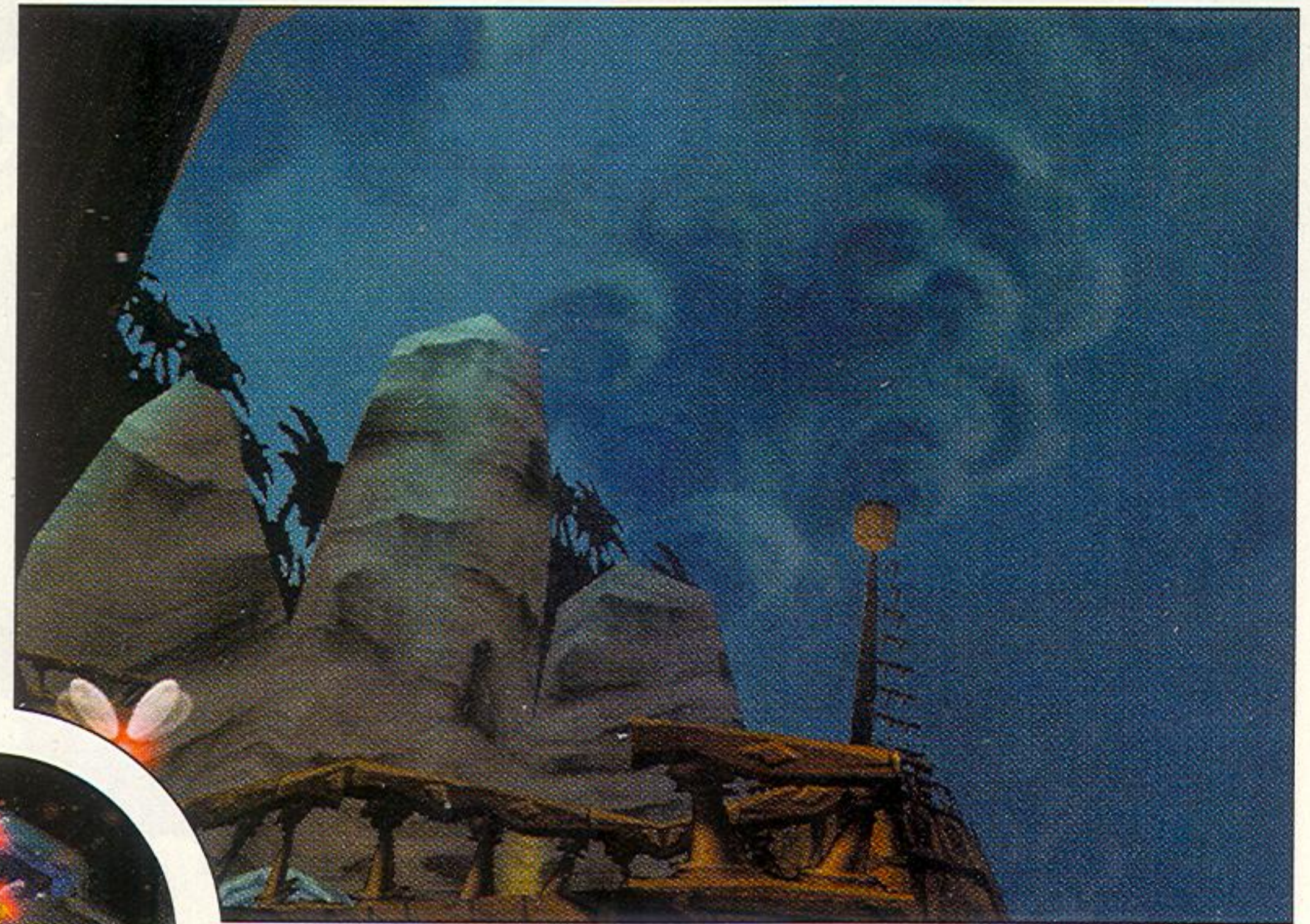
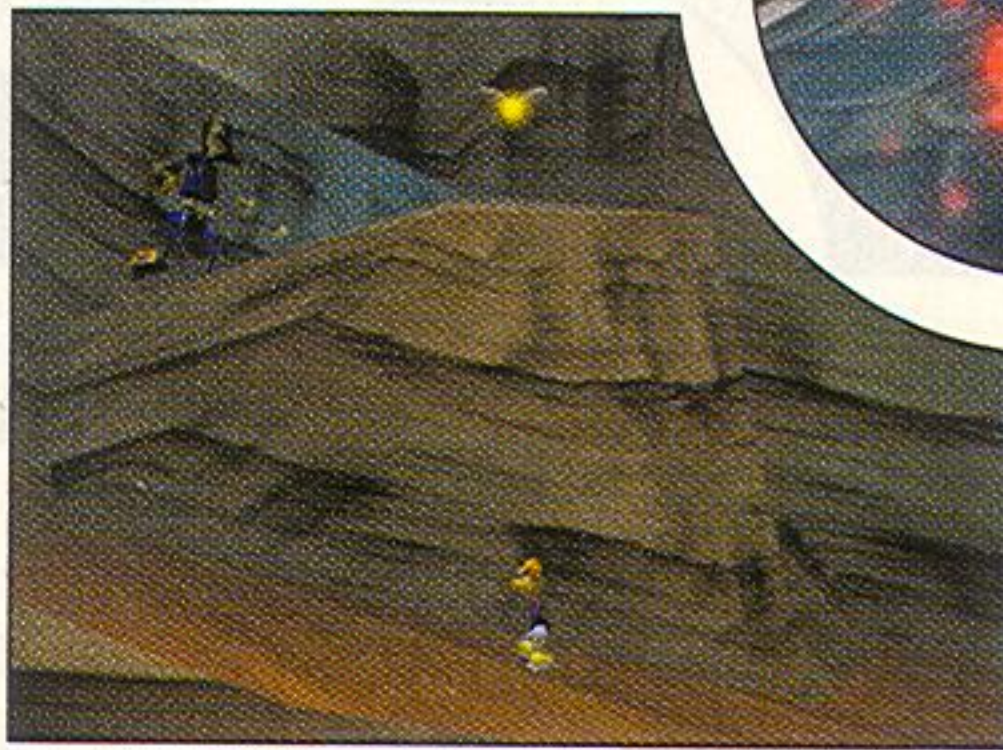
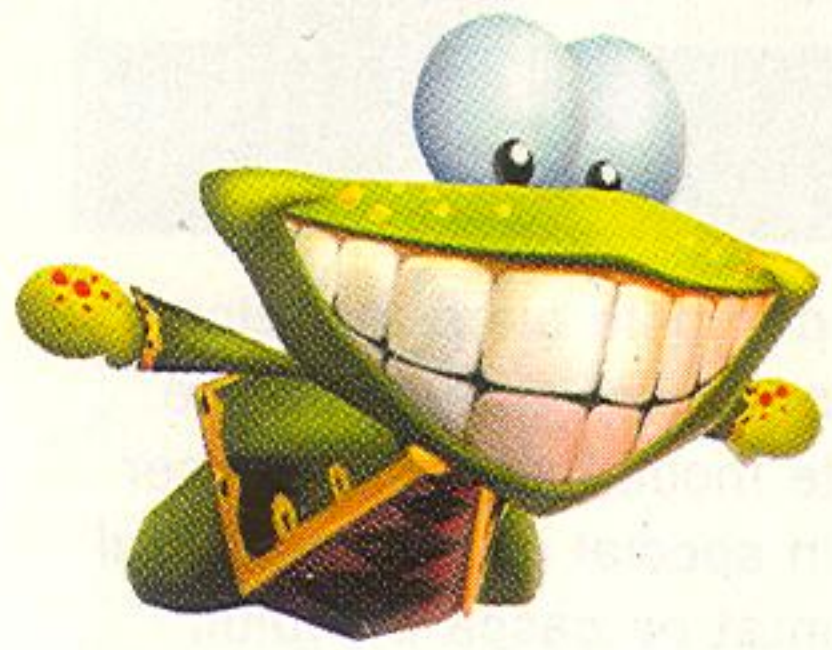
aer ascendenți, face sky nautic agățat de Ssssam, șarpele, călărește o rachetă și înoată pe lângă balena Carmen, toate necesitând anumite reflexe și ceva răbdare.

Acțiunile pe care Rayman le poate executa sunt destul de diversificate. Astfel el beneficiază de un fel de elicopter (cu urechile) cu ajutorul căruia își încetinește căderile, lansează proiectile către adversari, înoată, se cațără prin crevase sau merge agățat cu mâinile de diverse lucruri.



Grfx, Snd & Music

Cam toate jocurile realizate (nu însă și cele doar publicate) de către



Speech-urile prezente în jocuri ca Soul Reaver sunt aici înlocuite cu limbajul autohton, un fel de bolboroseală imposibil de înțeles în lipsa textului dar care sună bine iar muzica este diversă și de calitate. În anumite puncte cheie sunt integrate diverse filmulețe realizate cu engine-ul jocului care împing povestea un pic mai departe.

Control, dificultate, AI

Începând cu sfârșitul este suficient să afirm că AI-ul este ceva care lipsește cu desăvârșire dar a cărei absență oricum nu afectează pe nimeni.

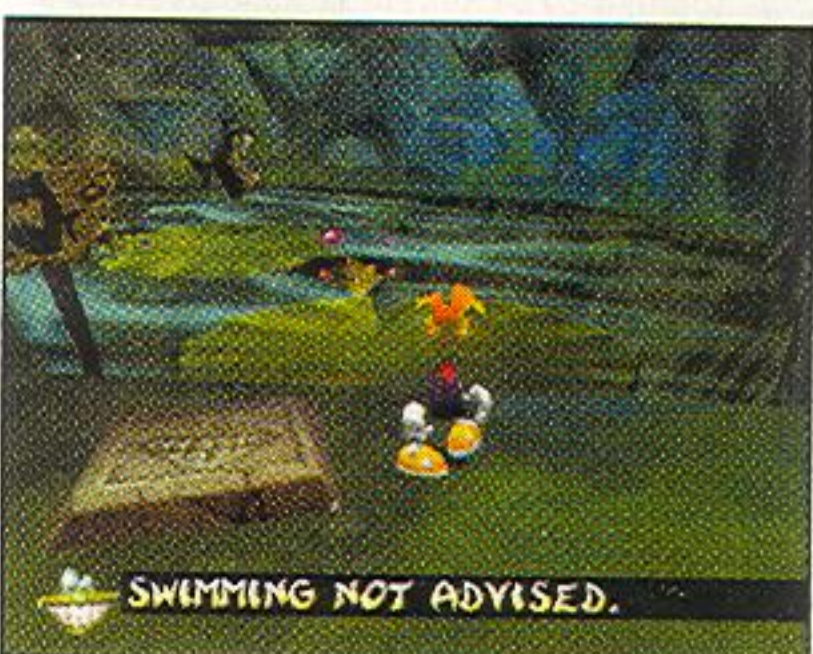
Tu dai în adversari, ei dau în tine, dacă ar mai și gândi atunci situația s-ar complica prea mult și s-ar transforma în HalfLife. În ceea ce privește controlul acesta "merge", nu este nici perfect dar nici nu scîrție prea tare doar anumite probleme cu camera, dar nu deosebite. Dificultatea nu este nici

ea prea mare, dar este amplificată de modul specific consolei în care se fac salvările. Doar într-o anumită zonă, înainte de a intra în nivel. Rayman are o bară de "sănătate", iar după ce aceasta expiră este automat pus în ultima zonă unde a colectat un Green Lumz. Jocul însă este suficient de lung pentru a mulțumi și pe maniacii arcadeurilor, deși părerea mea este că la noi această specie dacă există este pe cale de dispariție.

Finish

Rayman 2 este unul dintre cele mai bune arcade-uri pe care le-am jucat pînă acum. Spre deosebire de alte jocuri asemănătoare în Rayman anumite obiecte cum sunt butoaiile cu publere au mai multe utilizări, dintre care în general una singură este cea corectă și folositoare. Dar se regenerează dacă greșești. Momentele de platform jump&run sunt alternate în mod inteligent cu diverse mini-jocuri amintite mai sus rezultatul fiind o experiență mai interesantă. Umorel bun și stilul tip desen animat ridică și ele nota finală. În mod cert cei de la Ubi Soft s-au hotărât să devină regii arcade-urilor deoarece pe lângă Rayman 2 în curînd apare și Tonic Trouble, joc cu o grafică comparabilă, dar cu abordare un pic diferită.

Ubi Soft au o grafică excelentă. Așa a fost primul Rayman și așa este și cel de-al doilea. Chiar dacă mediul nu beneficiază de un număr astronomic de poligoane, texturile și efectele diverselor elemente reușesc să creeze o lume feerică și plină de viață. Rayman și restul personajelor sunt, însă, realizate dintr-un număr mai mare de poligoane, iar modul în care sunt animați cu toții este absolut delicios. Cel puțin Rayman cu membrele sale lipsite de legătură cu trupul arată și se comportă de milioane.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafică reușită. - Sunetul și muzica foarte bune.	Procesor P133/P200 Video Direct3D	Rayman 2 [Progress Bar] Croc [Progress Bar] Soul Reaver [Progress Bar]	8.9 Foarte bun
Minusuri - Un pic prea copilăros	Memorie 32 / 64 Mb Hard 100/400Mb	Go2net 30 In timp [Progress Bar] Link Recomandat http://www.rayman2.com/	

FLANKER 2.0

Realizatorii lui Flanker au abandonat de ceva timp cursa pentru simulatorul "complet", pentru a-l putea scoate pe piață mai repede.

Producător

SSI

Distribuitor

Monosit

Tip joc

Sim zbor

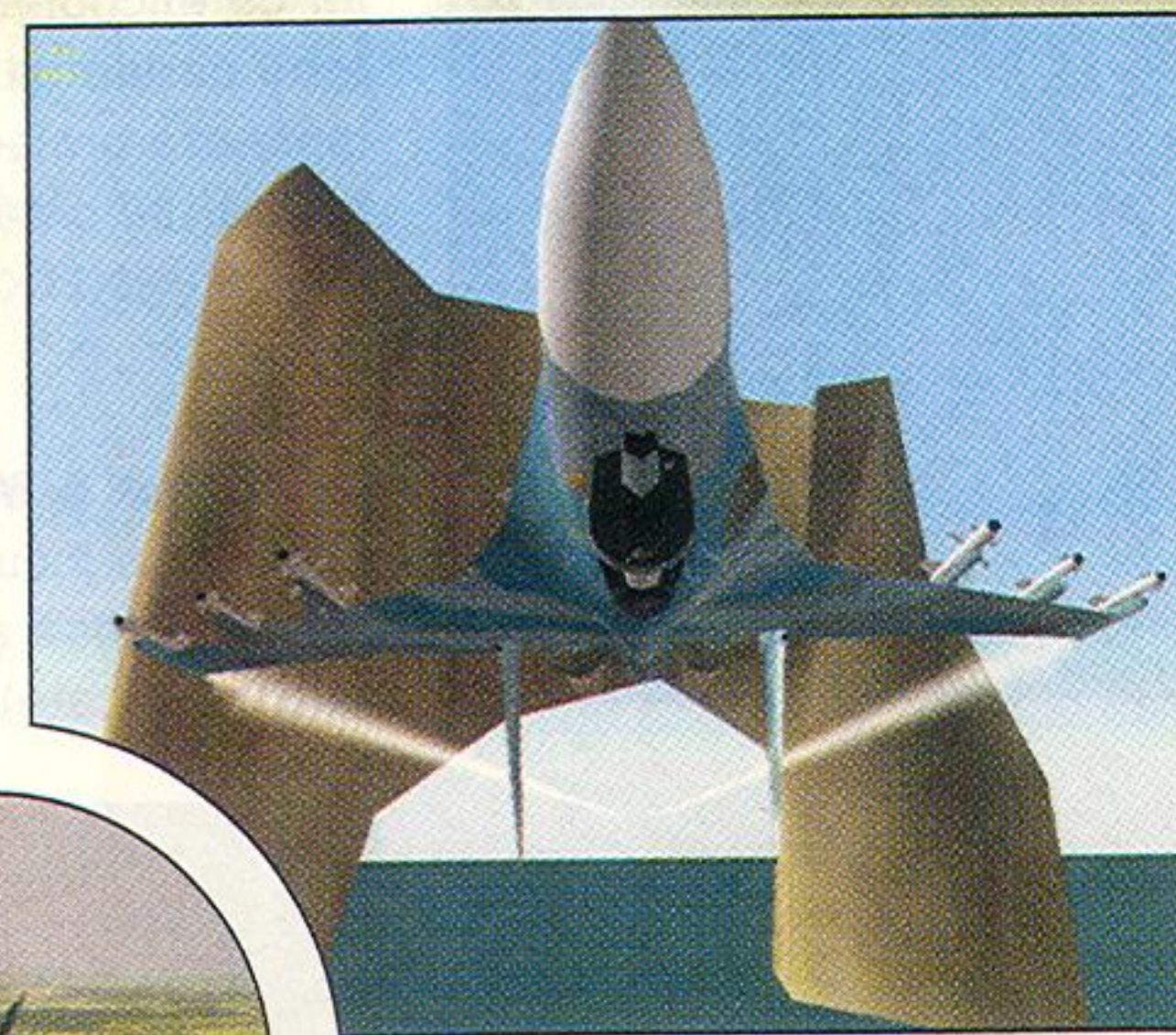
Apariție

A apărut

Redactor

Dan Dimitrescu

DETAII



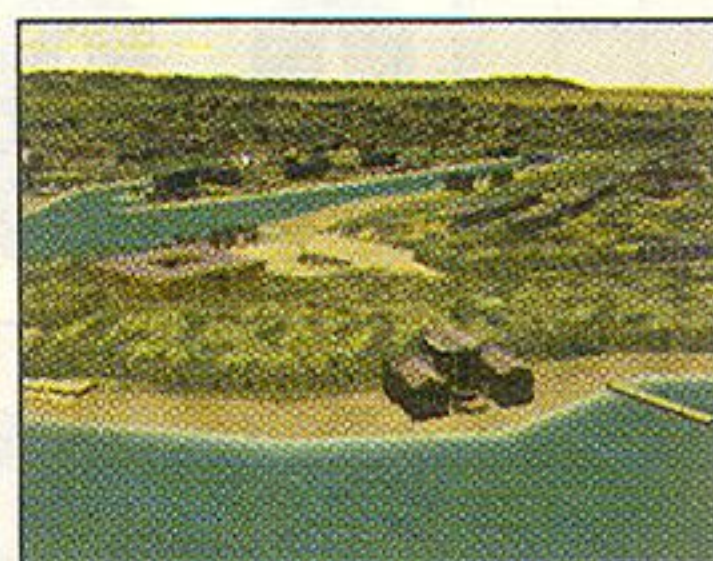
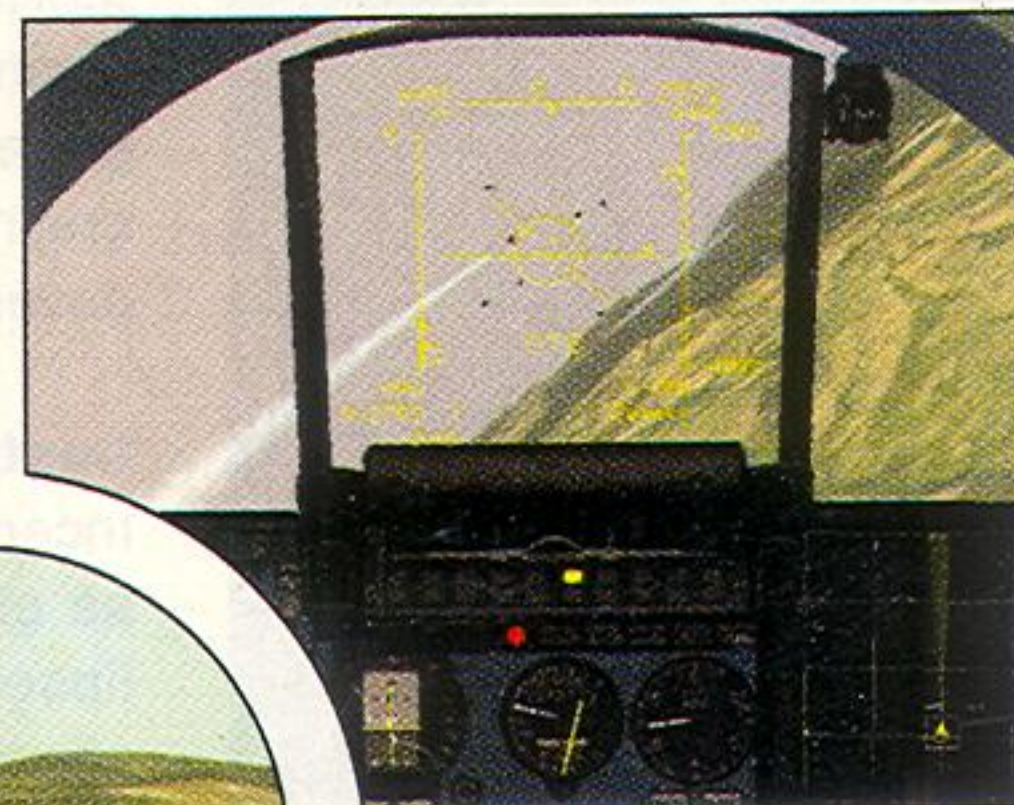
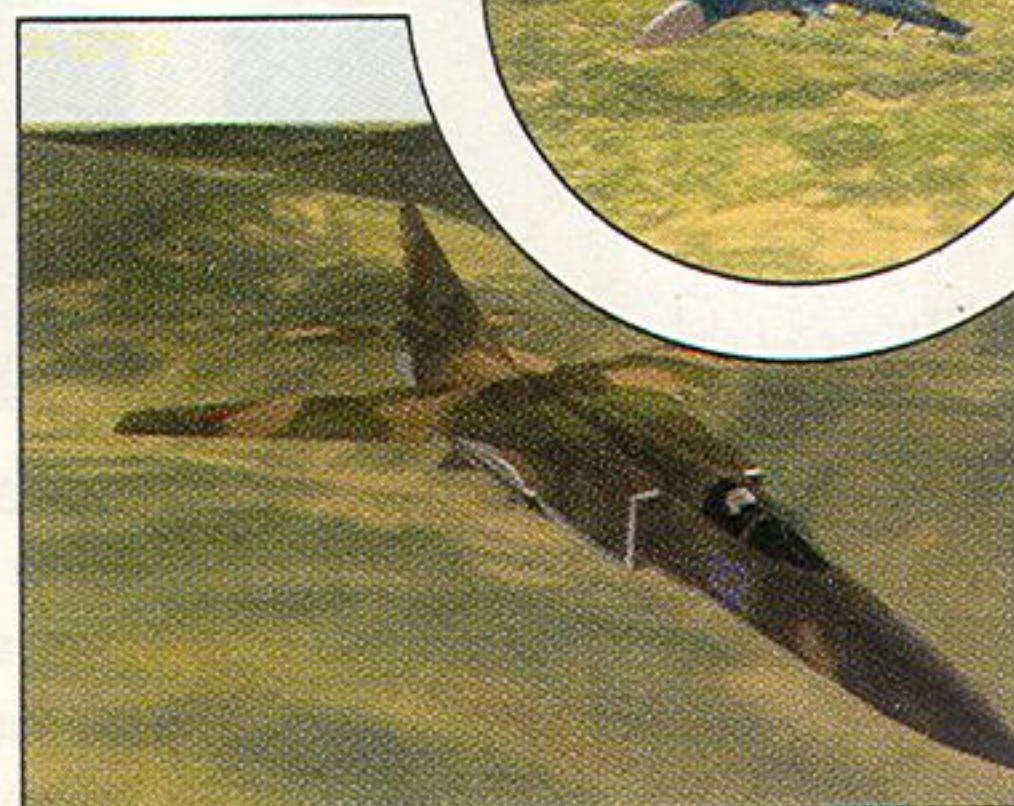
În sfârșit, Flanker 2.0 a fost lansat pe piață, după o perioadă de așteptare comparabilă cu cea a principalului său rival : Falcon 4.0. Multă lume se întreabă cine va ieși învingător: americanul Falcon sau rusul Flanker ?

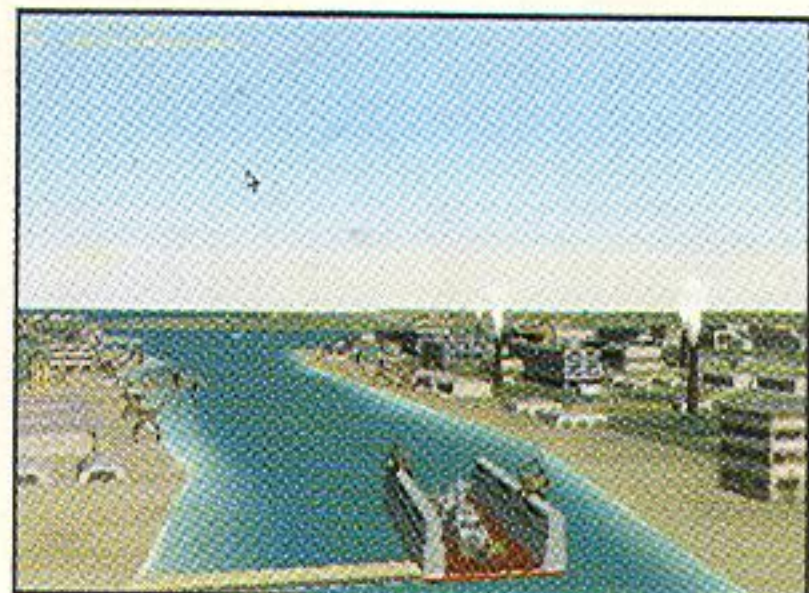
De la început pot să spun că realizatorii lui Flanker au abandonat de ceva timp cursa pentru simulatorul "complet", renunțând la multe elemente ale jocului pentru a-l putea scoate pe piață mai repede.

Bun ...

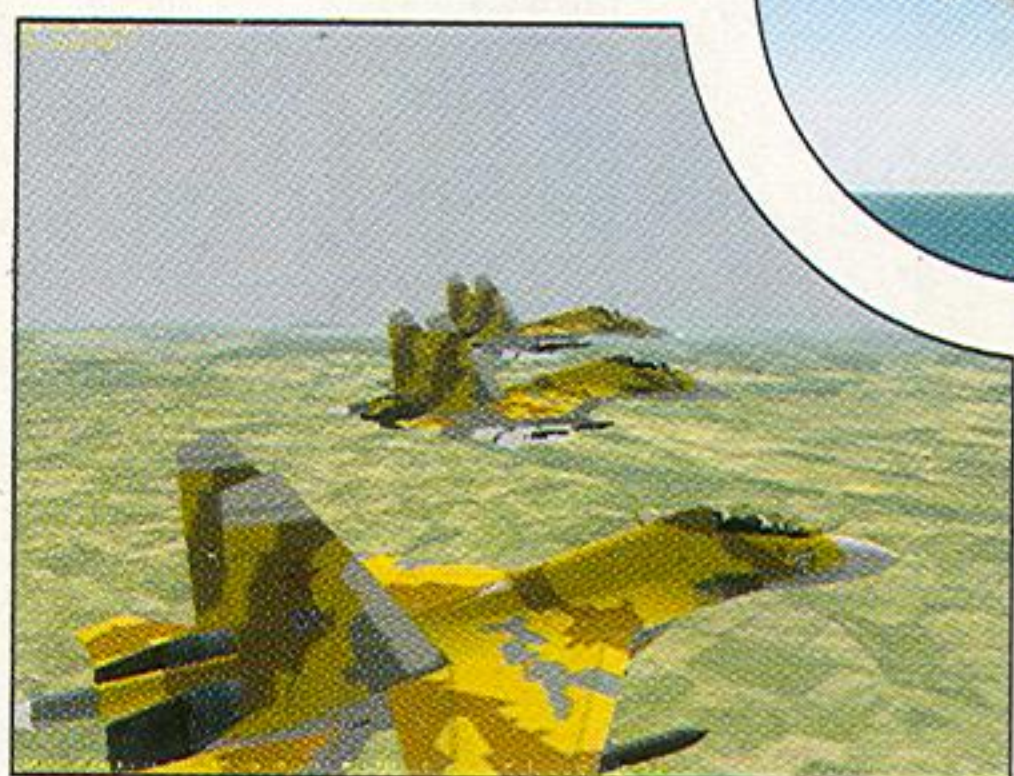
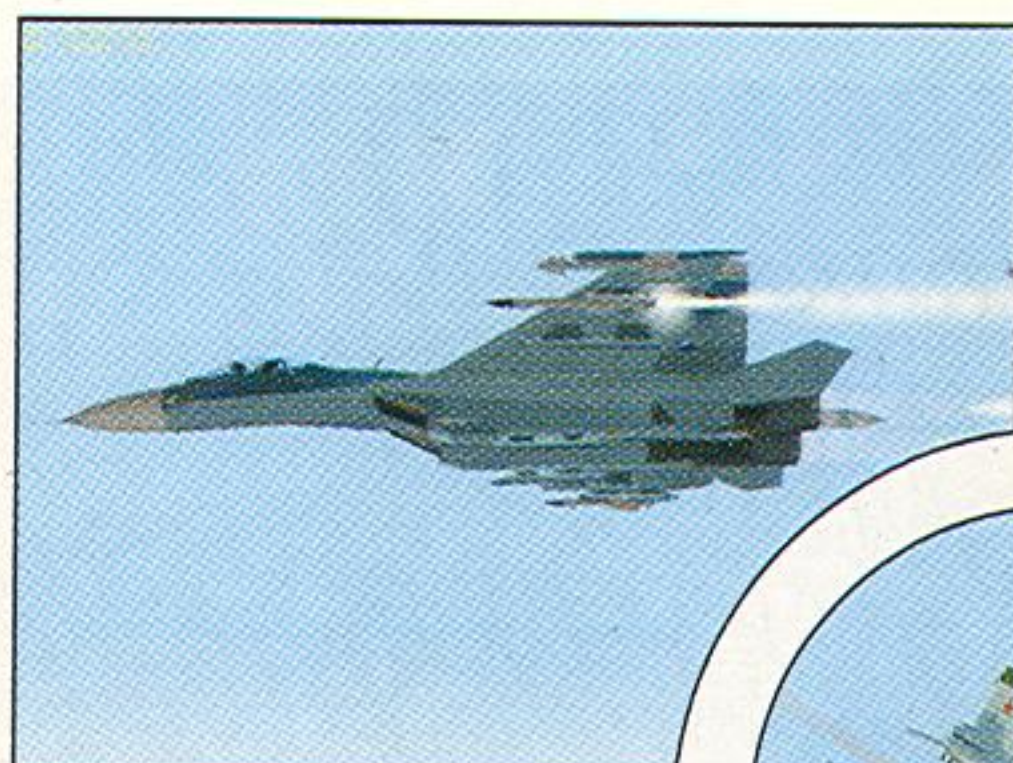
În Flanker 2.0 avem toate elementele importante ale unui simulator realist de acum câțiva ani și mai puțin ale unui complet de astăzi. În primul rând, s-a atins un realism foarte ridicat în modelarea zborului și a sistemelor de la bordul avionului, inteligența artificială este la înălțime, aceste calități făcând din F2 mediul ideal pentru niște lupte aeriene de excepție. Este el mai bun la acest capitol decât F4 ? Posibil să fie, dar avansul pe care îl are cred că este minim. Ambele simulatoare oferă o senzație de zbor foarte bună, cu un plus mic pentru Flanker. Grafica din Flanker, mai reușită un pic decât cea din F4, îți dă o senzație de viteză excelentă când zbori în razmot. Diferențele de concepție și de avionică între F-16 și Su-27 se observă ușor atunci când ai jucat ambele simulatoare, ele fiind copii

destul de fidele ale avioanelor reale. În Flanker ai la dispoziție mai multe moduri de luptă aer-aer diferite, în special datorită vizorului de tir montat pe casca pilotului. Cu ajutorul acestuia poți îndrepta capetele căutătoare ale rachetelor aer-aer spre ținte aflate la unghiuri destul de mari (până la 60 de grade) față de axul longitudinal al avionului. Folosirea avionicii este explicată atât în manualul jocului (pe care din păcate Mindscape au omis să ni-l trimită până acum) cât și în misiunile de antrenament. Din câte am auzit de la cumpărătorii jocului, manualul este foarte bun, chiar dacă nu chiar atât de bun ca cel de la Falcon. Oricum, misiunile de antrenament, chiar dacă au o concepție un pic greșită, te pot ajuta să te descurci în carlingă.





O bilă neagră pentru F2 vine de la absența unei carlingi interactive, în care să poți apăsa diferitele butoane cu mouse-ul. Eu nu cred că această omisiune este foarte gravă, dar mulți oameni ar vrea să li se permită accesul direct la switch-urile și butoanele de pe



panoul de bord. Deoarece modelul zborului este foarte realist, aterizările sunt grele, chiar un pic cam prea grele. În viața reală Su-27 poate face aterizări mai dure decât în joc, lucru atestat în anumite accidente suferite sub ochii publicului. În Flanker aveți și opțiunea să lăsați aterizarea pe mîna calculatorului, lucru util cînd este vorba de o apunțare.

Dar limitat

Am stabilit deja că Flanker stă foarte bine la realismul modelării avionului, iar luptele aeriene sunt pasionante. Dacă însă vreți să jucați mai mult decât misiuni de

sine stătătoare, limitările jocului ies la iveală. Campaniile din Flanker 2 sunt semi-dinamice. Nu pot spune că este un caz unic în ziua de azi, spre exemplu un alt simulator ce va apărea în curînd, Jane's F/A-18E, folosește tot un asemenea tip de campanie. Asta înseamnă ca dacă joci campania de mai multe ori, șansele sunt mari să treci prin aceleași misiuni, dar în general căile de evoluție ale războiului prevăzute de realizatori sunt cele mai credibile.

Totuși, oricît de credibilă ar fi povestea, campania nu se compară cu motorul total dinamic din Falcon 4.0. Acolo fiecare acțiune a ta (sau a celorlalți jucători) duce la schimbarea acțiunii, plus că poți lua decizii strategice care să influențeze mersul războiului. Tot la capitolul campanii, trebuie amintit războiul terestru, cel mai slab capitol al lui Flanker 2.0, mai ales dacă îl privim comparativ cu Falcon 4. Deși în joc sunt modelate

foarte multe unități militare terestre, acestea nu interacționează în nici un fel unele cu altele, nu se deplasează și nu se luptă în timpul misiunilor tale, singurele lor acțiuni fiind atacuri îndreptate asupra ta sau a altor avioane. Din această cauză se pierde mult din feeling-ul jocului. De ce să te grăbești să distrugi podul peste care vrea să treacă inamicul, cînd știi că peste două ore acesta va fi rămas în aceeași poziție? Nu există sentimentul că acțiunile tale sunt urgente, că prezența ta are o importanță vitală într-un anumit loc - decât dacă este vorba de niște evenimente aer-aer.

Concluzie

În opinia mea, Falcon 4.0 este un simulator mai complet decât Flanker 2.0, dar depinde de gusturile fiecăruia. Singurul lucru cu care F2 se poate lăuda sunt operațiunile aeronavale de la bordul portavionului Amiral Kuznetsov. În rest, F4 face totul la fel sau aproape la fel de bine, dar adaugă și un motor de campanie net superior. Pe de altă parte, în mîinile pasionaților este loc pentru amîndouă, mai ales că tratează aeronave diferite. Avînd în vedere pasiunea nebună a romînilor pentru tehnica militară rusească, sunt sigur că mulți dintre voi vor opta pentru F2.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafică - Realism - Rulează bine pe PC-uri slabe	Procesor P200/P2-300 Video Direct3D	Flanker 2.0 Falcon 4 Flanker 1.5	8.5 Un joc veritabil
Minusuri - Campanie semi-dinamică - Unități de sol statice - Război terestru inexistent - Controlul coechipierilor limitat	Memorie 32 / 64 Mb Hard 50 / 150Mb	Go2net 29 Link Recomandat http://www.combatsim.com/su27_2.htm	

FORCE 21

Campaniile sunt complet liniare, adică fiecare misiune trebuie completată cu succes pentru a putea trece la următoarea.

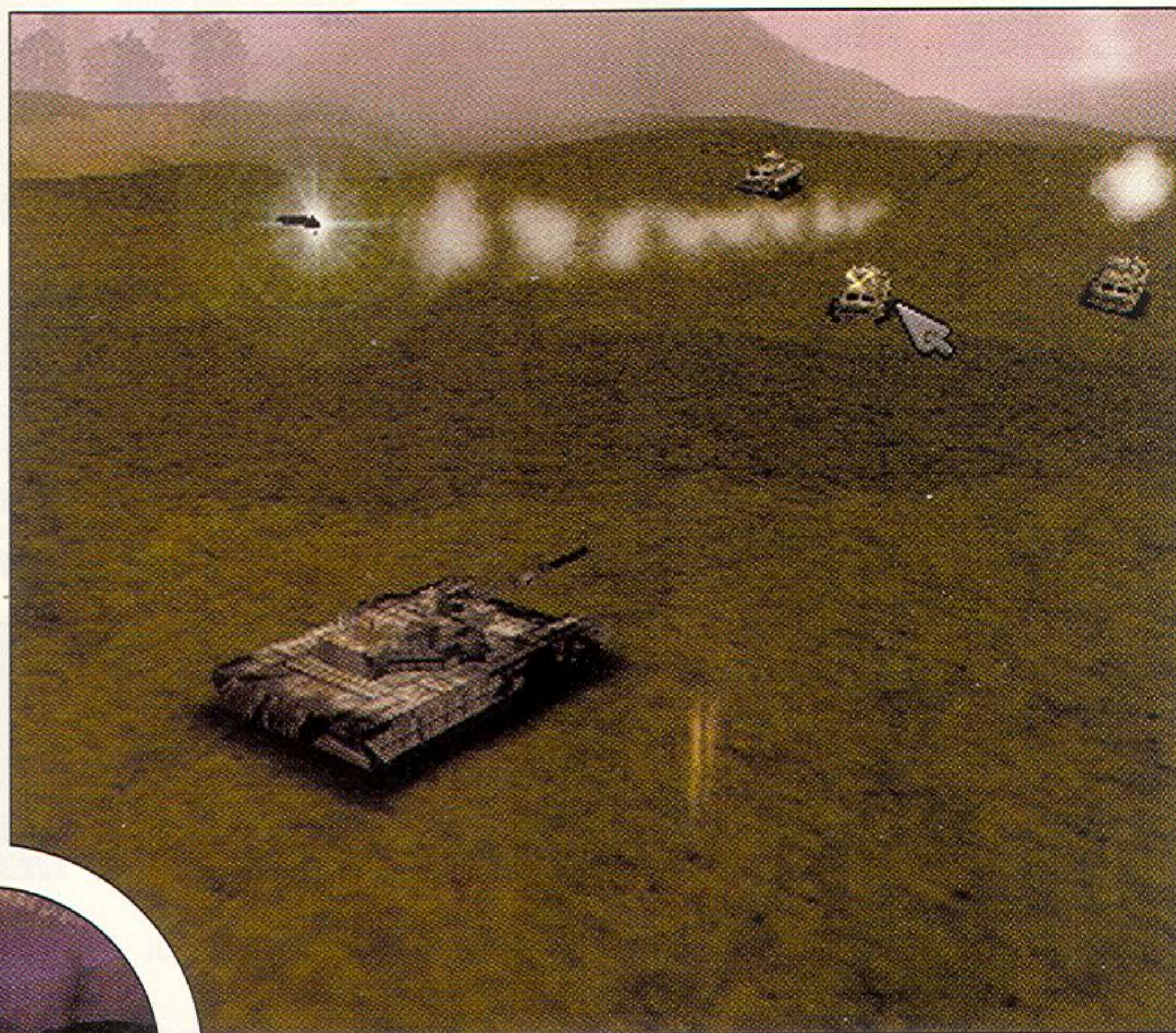
Producător	Redstorm
Distribuitor	Take 2
Tip joc	RTS
Apariție	A aparut
Redactor	Dan Dimitrescu

DETALII

Cînd vom avea parte oare de un joc de strategie în timp real care să fie cu adevărat realist și să se petreacă în zilele noastre? Sincer aș fi sperat ca Force 21 să fie acesta, dar din păcate lucrurile stau altfel.

Războiul ce va schimba lumea

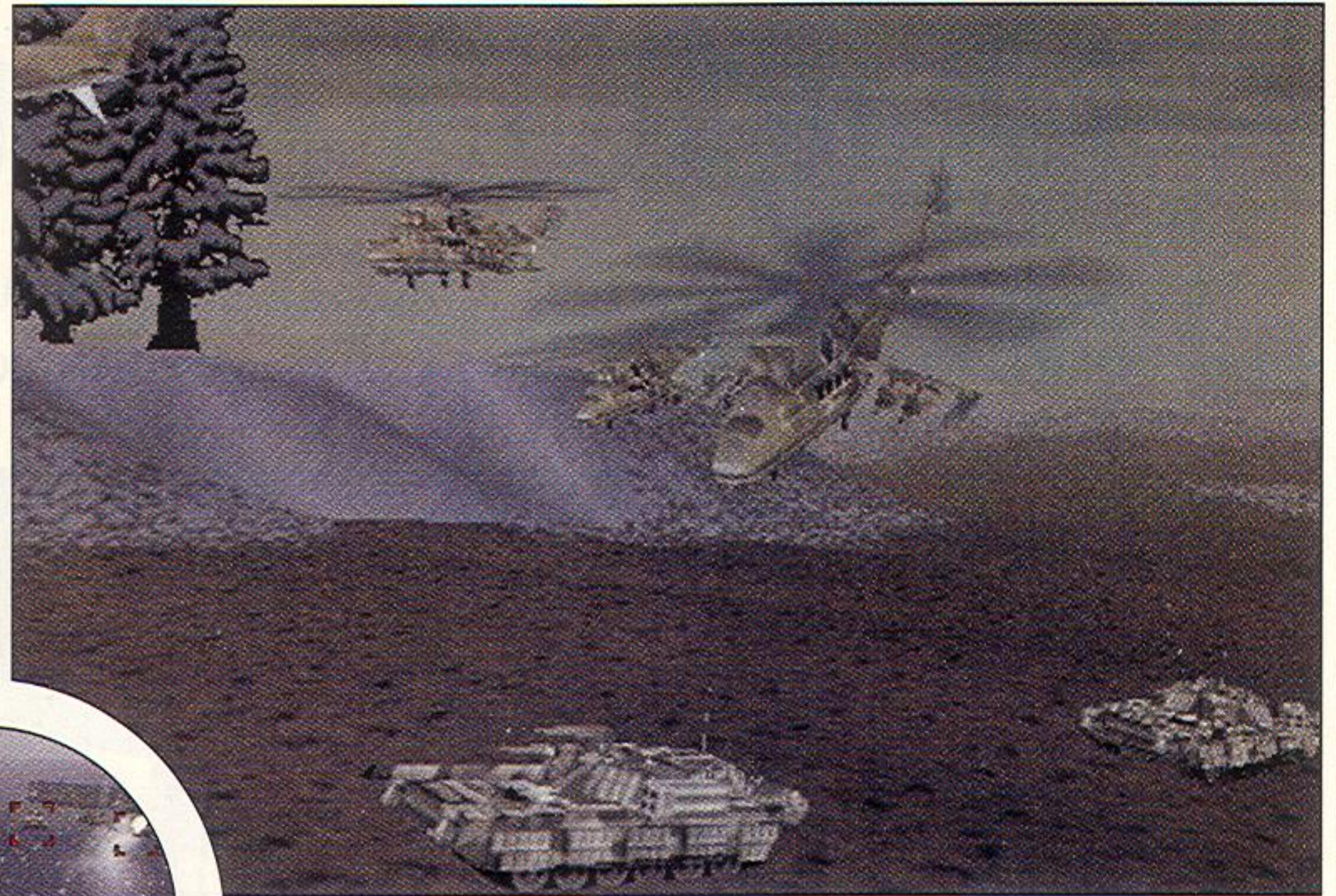
În Force 21, războiul a izbucnit între China aflată în expansiune pe de o parte, și o alianță Rusia-America-Kazahstan pe de cealaltă.



Fiecare combatant susține că dreptatea e de partea lui, dar manualul sugerează că băieții răi sunt galbeni la față. Jocul are o structură ce amintește vag de Rainbow Six, și îți permite să abordezi atât perspectiva americană cît și cea chineză. Campaniile sunt complet liniare, adică fiecare misiune trebuie completată cu succes pentru a putea trece la următoarea. Misiunile completate anterior pot fi rejucate, dar ar fi fost bine să existe și unele de sine stătătoare, pentru cei care nu reușesc cu nici un preț să cîștige o anumită bătălie din campanie. Desigur, există și editorul de misiuni precum și modulul multiplayer, dar ar fi fost draguț din partea lor să includă și un generator de misiuni pentru single player.

Înainte a fiecărei misiuni vei primi un scurt instructaj despre obiectivele acestora, și despre opoziția așteptată din partea inamicului. Modul în care se realizează acest instructaj este însă destul de prost, pentru că informațiile primite sunt întotdeauna sporadice. În schimb poți examina harta terenului pe care se va desfășura misiunea, dar interfața jocului te limitează mult și în final vei rămîne doar cu o curiozitate nesatisfăcută. Nu înțeleg cum poate cineva pretinde că acesta este un joc realist, atîta vreme cît pornești în misiune fără să știi mare lucru despre puterea și amplasarea inamicului. Treaba e cu atît mai stupidă cu cît întregul concept Force 21 (în viața reală, nu în joc) se bazează pe fluxul de informații la toate

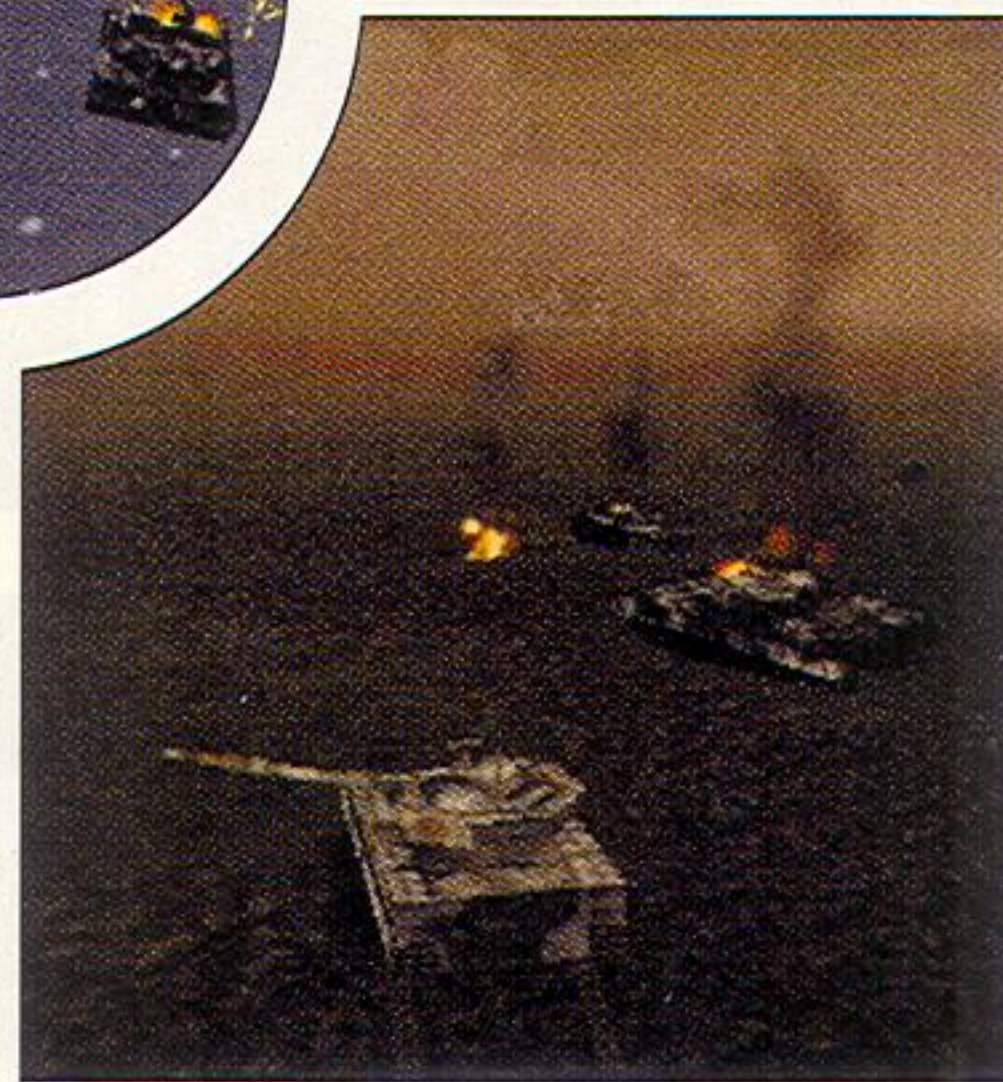




nivelele.

Pe câmpul de luptă

Odată ajuns în misiune vei descoperi că unitățile inamice se deplasează pe baza unui scenariu fix, deci nu există un comandant inamic, echivalent al jucătorului, care să le coordoneze acțiunile. După ce ai încercat o misiune de câteva ori, vei învăța cu exactitate traseul abordat de fiecare dintre ele, și nu îți mai rămâne decât să îți adaptezi propriile manevre pentru a învinge, fără să ți se opună o rezistență organizată. Nu mai e nevoie să spun că nu în acest mod se face strategia în războiul real. Unele misiuni sunt chiar concepute destul de ciudat. Spre exemplu, misiunea numărul doi din campania americană îți cere, chipurile, să aperi un sat kazah de trupele chineze. Totuși, realitatea de pe teren va dovedi că o singură unitate chineză se îndreaptă spre acel sat, în timp ce celelalte stau în niște locuri prestabilite și te



așteaptă pe tine să vii. În Force 21, nu controlezi direct fiecare vehicul (în mod total nerealist, nu există soldați în acest joc), ci plutoane alcătuite din mai multe dintre ele. Componenta aces-

tor plutoane nu poate fi modificată înainte de misiune, ci numai în timpul desfășurării ei, când ar trebui să te ocupi de alte lucruri. Tu vei alege doar comandantul fiecărui pluton, în funcție de caracteristicile și specializarea lui - care vor determina modul cum se descurcă unitatea pe teren și în luptă. Controlul asupra plutoanelor este aproximativ la același nivel cu alte jocuri de acest tip, cu anumite inovații care din păcate nu funcționează foarte bine. O gravă eroare în design-ul jocului este lipsa unei modalități de a coordona perfect acțiunile mai multor unități. Odată ce ai dat un ordin uneia dintre ele, aceasta va porni să-l îndeplinească, nemaiasteptînd un semnal de plecare sau altceva de tipul ăsta.

O privire de ansamblu

Force 21 este un rateu destul de grandios. Există multe elemente interesante care îl ridică peste media jocurilor de acest tip, și propune o abordare un pic diferită. Din păcate, nu totul funcționează cum ar trebui, iar design-ul jocului nu este nici el perfect.

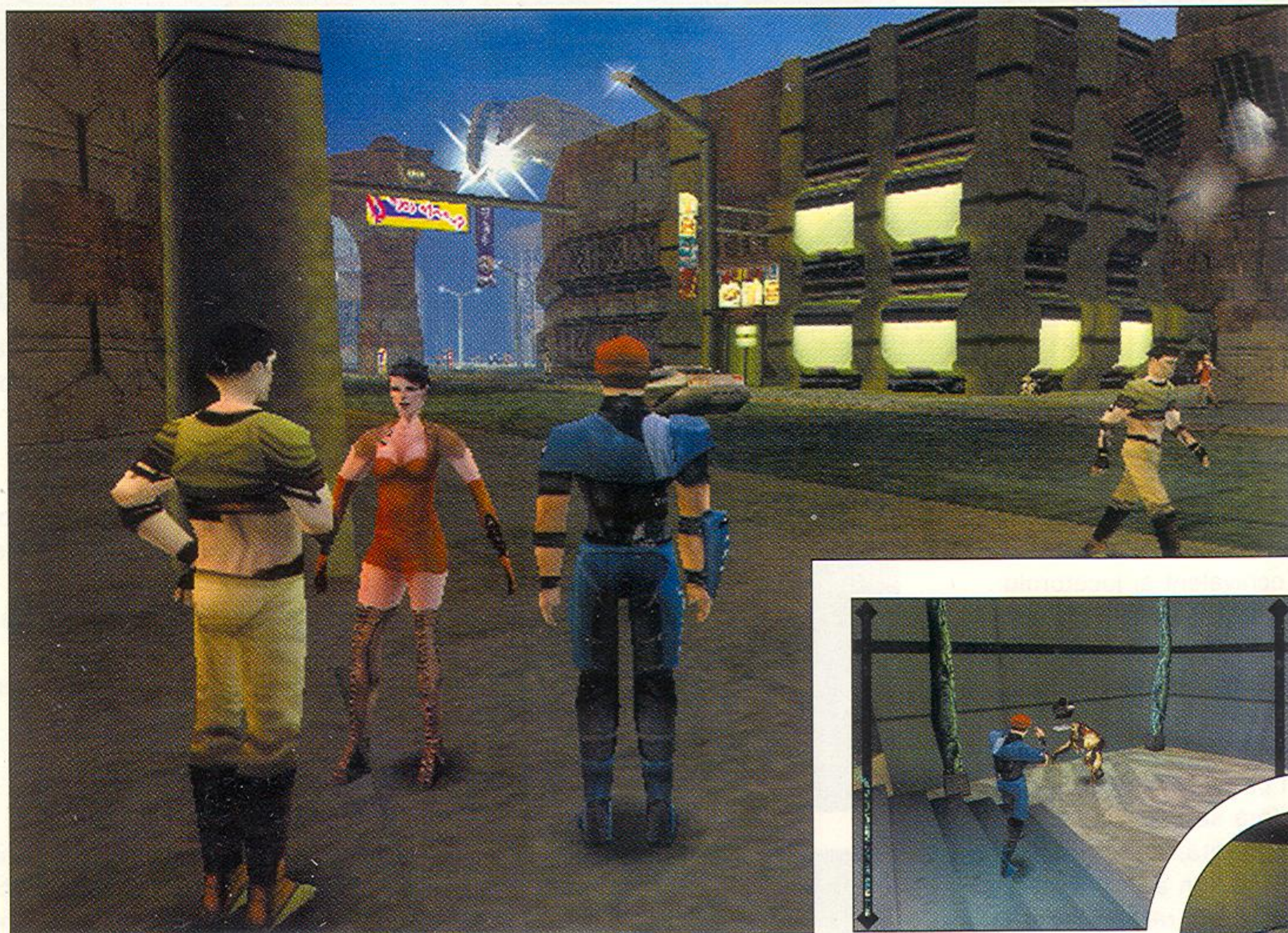
În concluzie, vă recomand mai degrabă seria Close Combat sau, de ce nu, Total Annihilation.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Abordare originală - Grafică bunicică	Procesor P233/P2-300 Video SVGA 4Mb	Force 21 Close Combat 3 Total Annihilation	7.2 Hmmm....
Minusuri - Complet linear și repetitiv - Al limitat - Lipsesc informații utile	Memorie 32 / 64 Mb Hard 150Mb	Go2net 30 In timp Link Recomandat http://www.redstorm.com/	

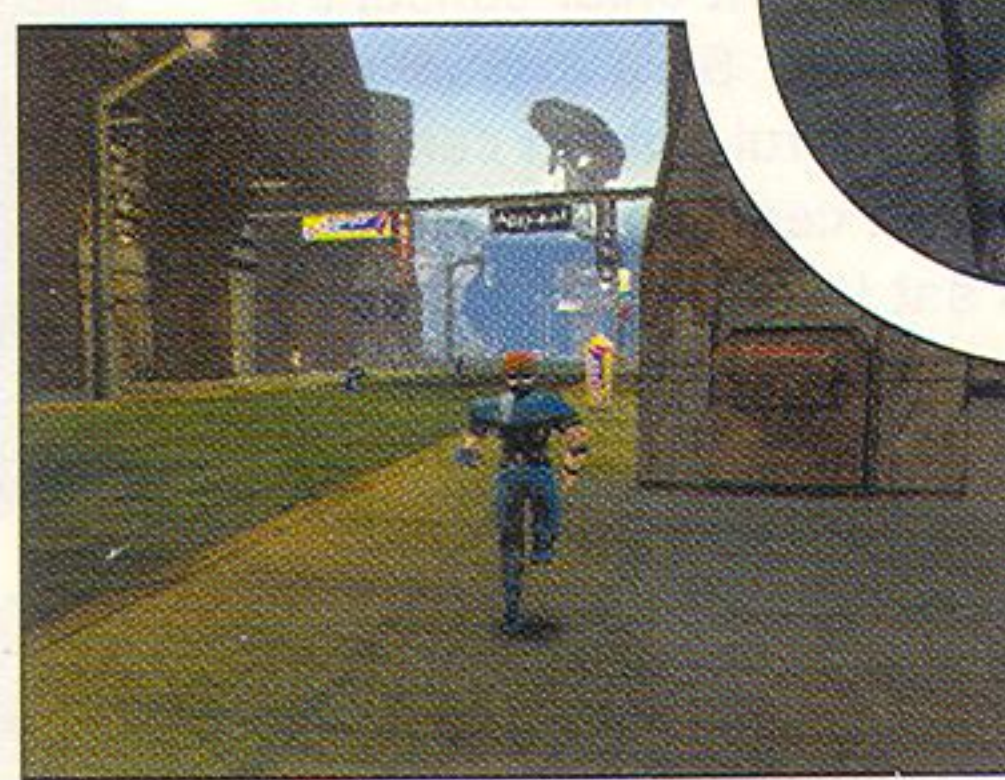
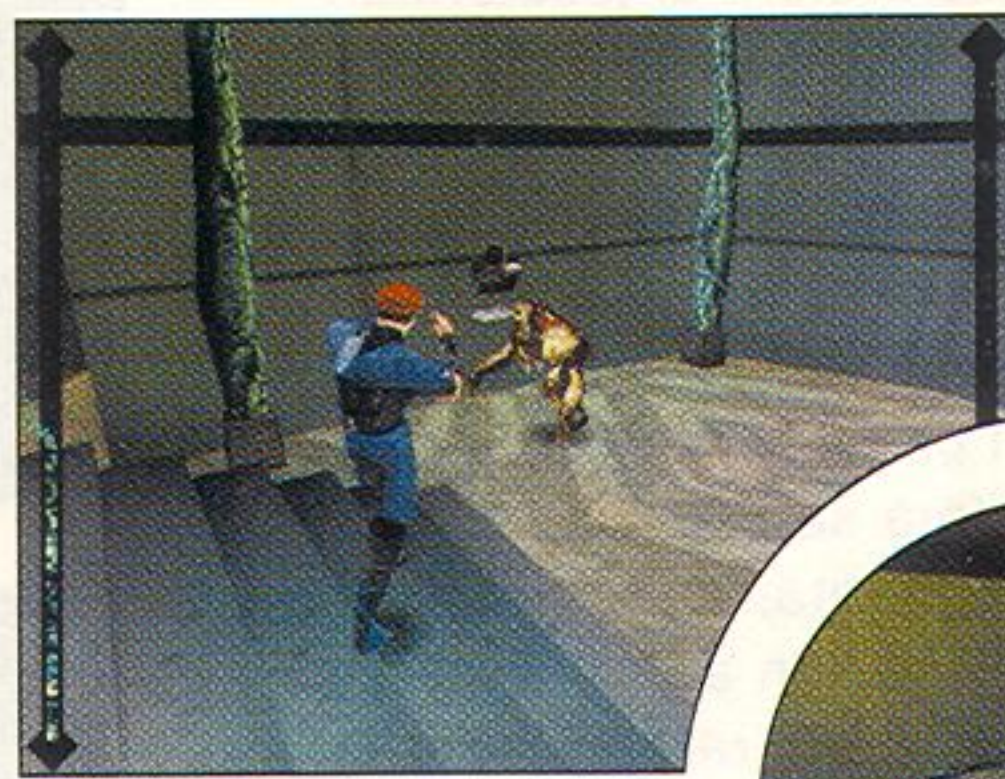
OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Este interesant de remarcat că jucătorul nu poate poseda orice om de pe stradă, posibilitățile sale fiind restrânse la un număr mic de persoane.



petrece în exact două moduri: de mîna unui demon sau de minigun-ul unui robot de pază. În ambele cazuri sufletul intră în corpul unui alt personaj, polițistă sau infirmieră la morgă și acțiunea continuă. Împreună cu sufletul este transferat ca prin minune și SNEAK-ul, un fel de computer care conține pînă la 18 obiecte (inclusiv arme+muniția aferentă), harta, banii, dispozitivele de comunicație cît și lista obiectivelor rămase neîndeplinite.

Fiecare nou corp are caracteristicile lui proprii, fiind utilizabil într-



Producător	Eidos
Distribuitor	Eidos
Tip joc	Adventure/Arcade/Action
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic

DETALII

Genul adventure este mort, first person shooter-urile nu prea mai au poveste single-player iar combat arcade-urile sunt mult prea simple pentru a atrage atenția. În același timp toate aceste gen-uri au încă mulți fani, lucru care probabil le-a sugerat celor de la Quantic Dream ideea de a combina toate aceste tipuri într-unul singur, rezultatul fiind The Nomad Soul, un joc cam ciudat, dar care reușește să atragă.

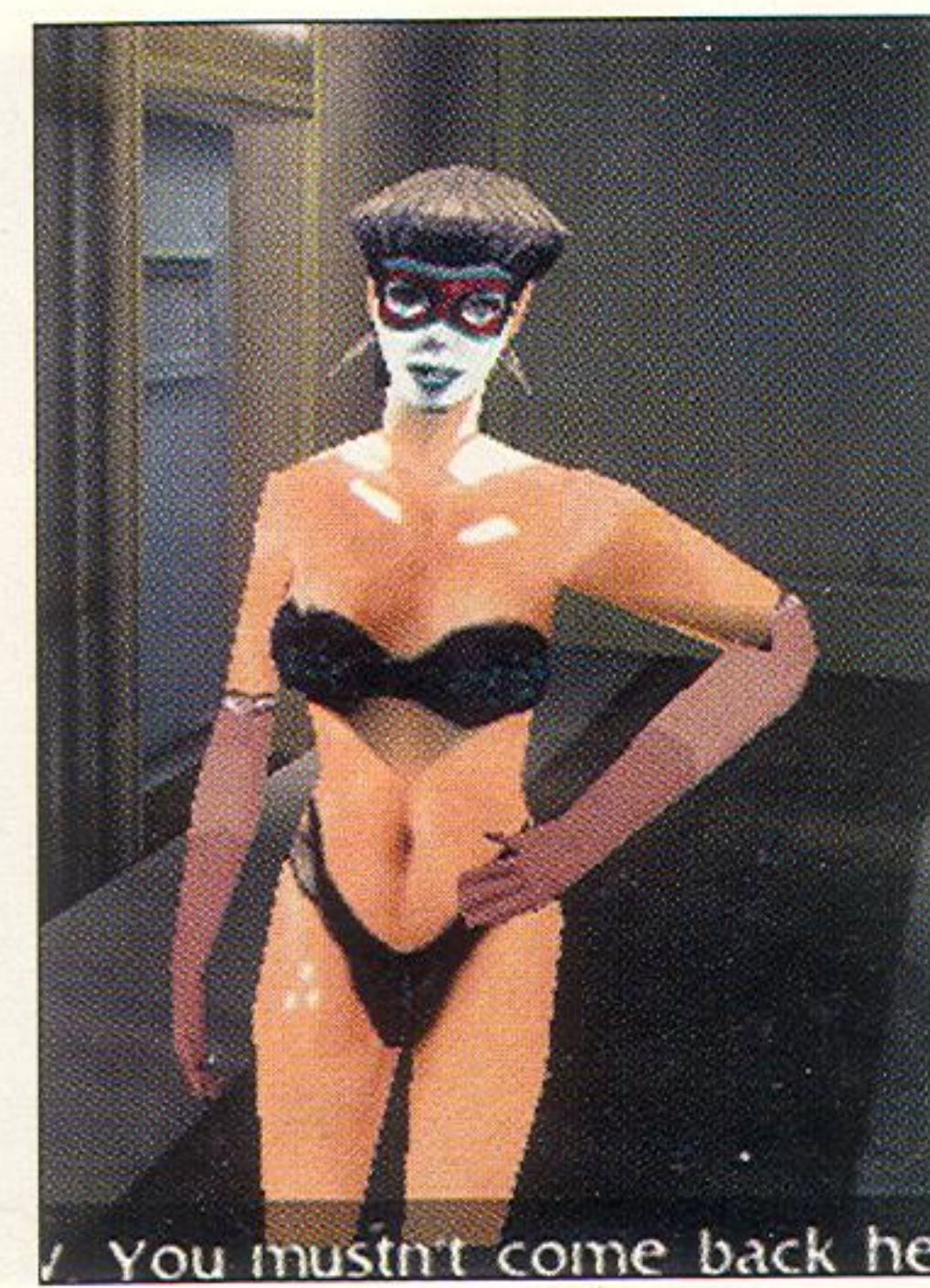
Este acum ca niciodată ...

Un univers paralel în care tu, jucătorul, te trezești în posesia corpului unui polițist plin de probleme ca și lumea din care face parte. Un

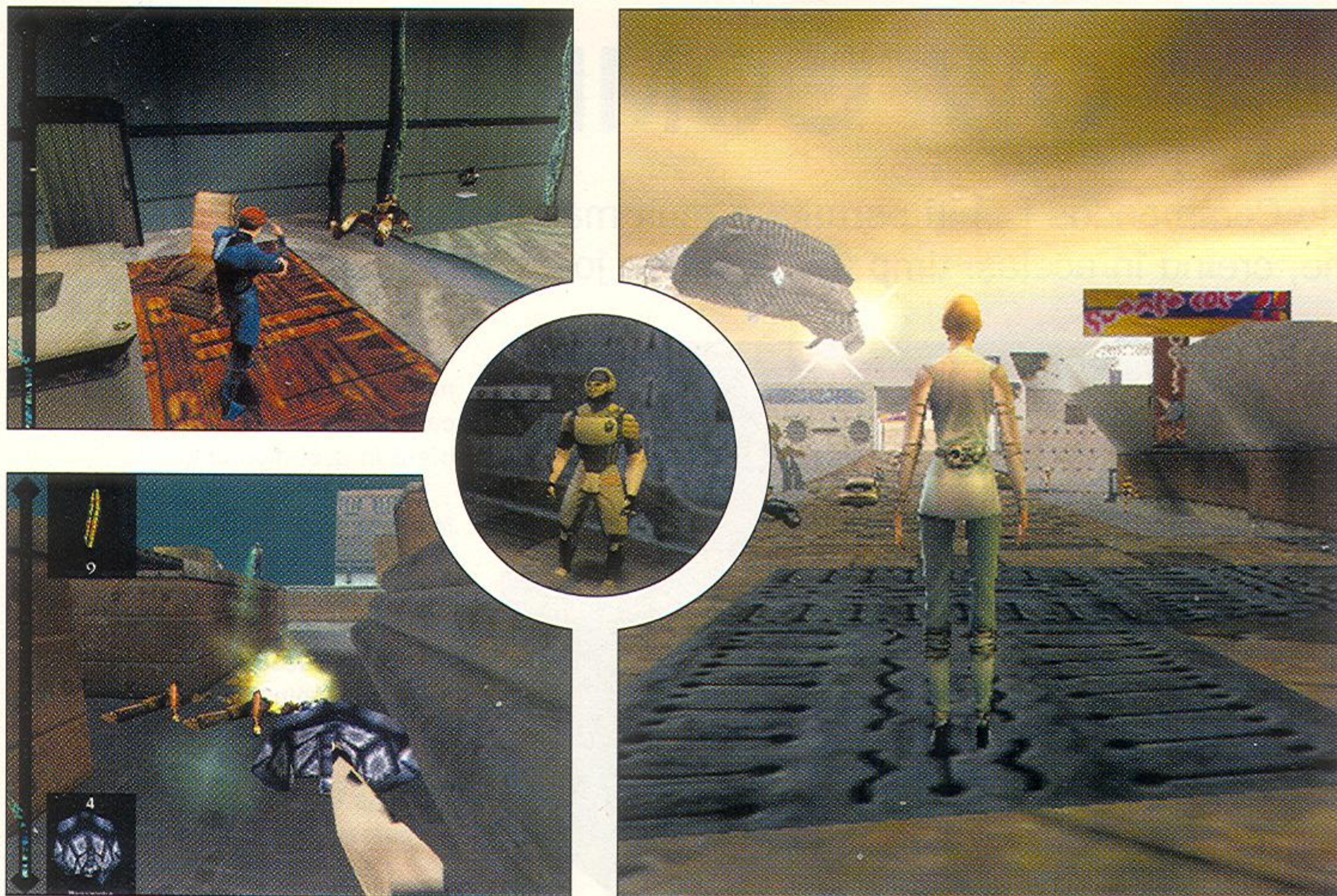


oraș-seră, Omikron, aflat într-un soi de comunism în care locul Tovarășului este luat de un lider religios, iar cel al Partidului de biserică sa, iar Poliția joacă rolul Securității, executînd "sabotorii" sistemului și fugărind în mod special o organizație numită "The Awakened", singurii care cred în existența unei profeții și unor demoni a căror principală ocupație pare să fie furarea sufletelor oamenilor.

Polițistul care conține acum jucătorul este aruncat în mijlocul acestui haos și are de înfruntat diverse probleme pînă cînd moare din nou, lucru care se poate



You mustn't come back he



un anumit stadiu al jocului. Este interesant de remarcat că jucătorul nu poate poseda orice om de pe stradă, posibilitățile sale fiind restrânse la un număr mic de persoane.

Universul Omikron este unul eminent SF futuristic cu anumite elemente magice (vrăji & demoni). În partea de adventure, jucătorul își plimbă corpul posedat prin cele câteva sectoare separate ale orașului cu ajutorul taxi-urilor sau pe auto-picioare, intrând în clădiri și discutând cu anumite personaje, colecționând obiecte și îndeplinind diverse misiuni care adesea conțin elemente de jump&run (sărituri, manete, înot). Din când în când intervine și o parte de luptă, care se vrea unul din punctele forte ale jocului și care

are două aspecte, în funcție de numărul inamicilor. Unul clasic combat-arcade, în care personajul principal acționează în stil Mortal Kombat, cu pumnii și picioarele, dînd cu adversarul de pămînt și altul gen Quake în care împuşcă cam tot ce are ghinionul să miște prin zonă.

Arată și sună bine.

Engine-ul este un pic sub media celor din ziua de azi la capitolul interioare, grafica fiind simplistă. Partea de oraș însă este bine realizată, existînd pietoni, vehicule terestre și aeriene, lumini, șamd. Punctul cel mai slab al jocului este însă partea de fps shooter care pur și simplu arată prost, armele fiind niște chestii diforme iar adversarii un fel de monștrii care nu ar speria sau surprinde nici măcar un copil de șase ani. O parte din coloana sonoră, foarte bine realizată de altfel, poartă semnătura lui David Bowie iar toate dialogurile sunt vorbite.

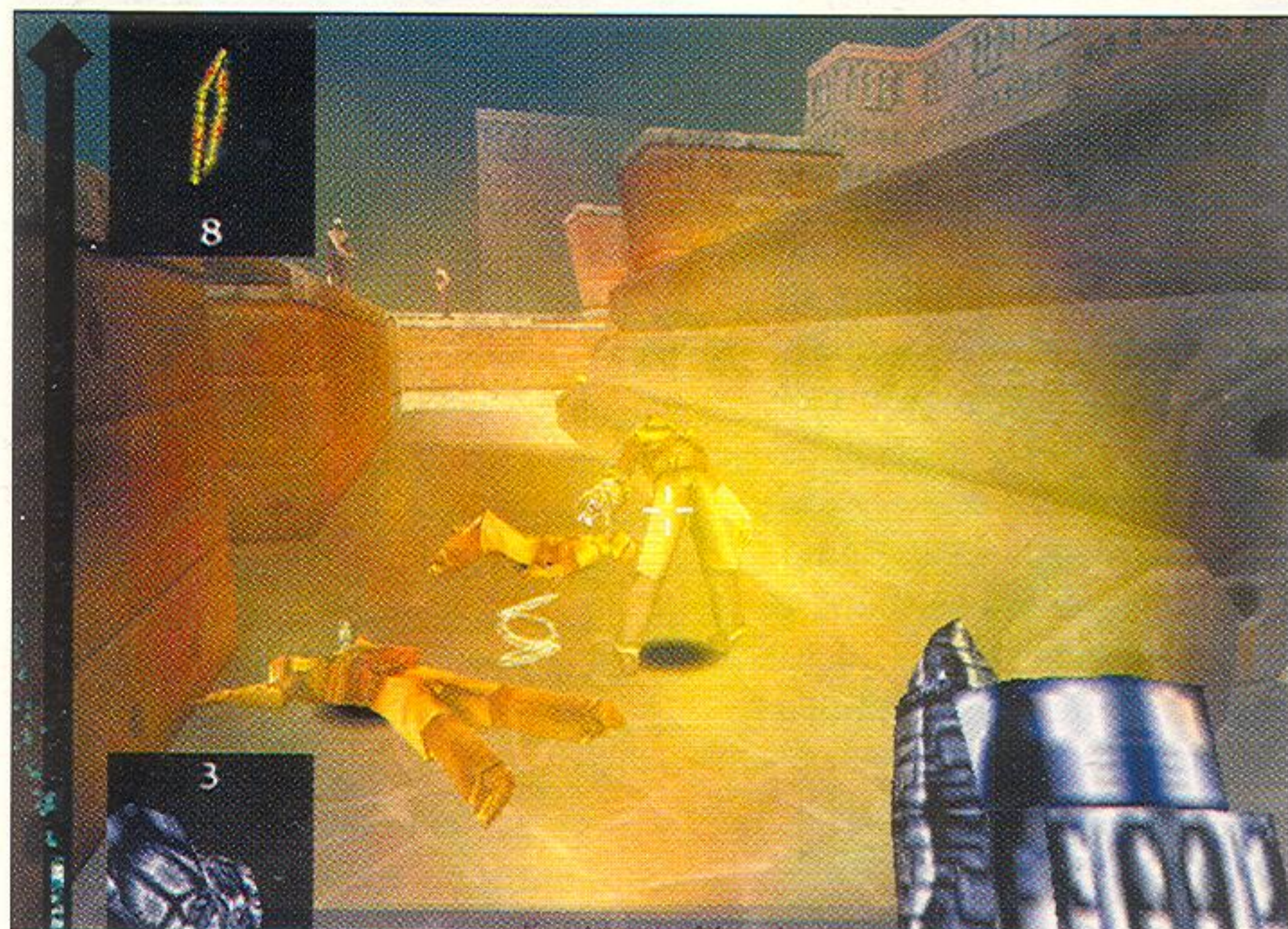
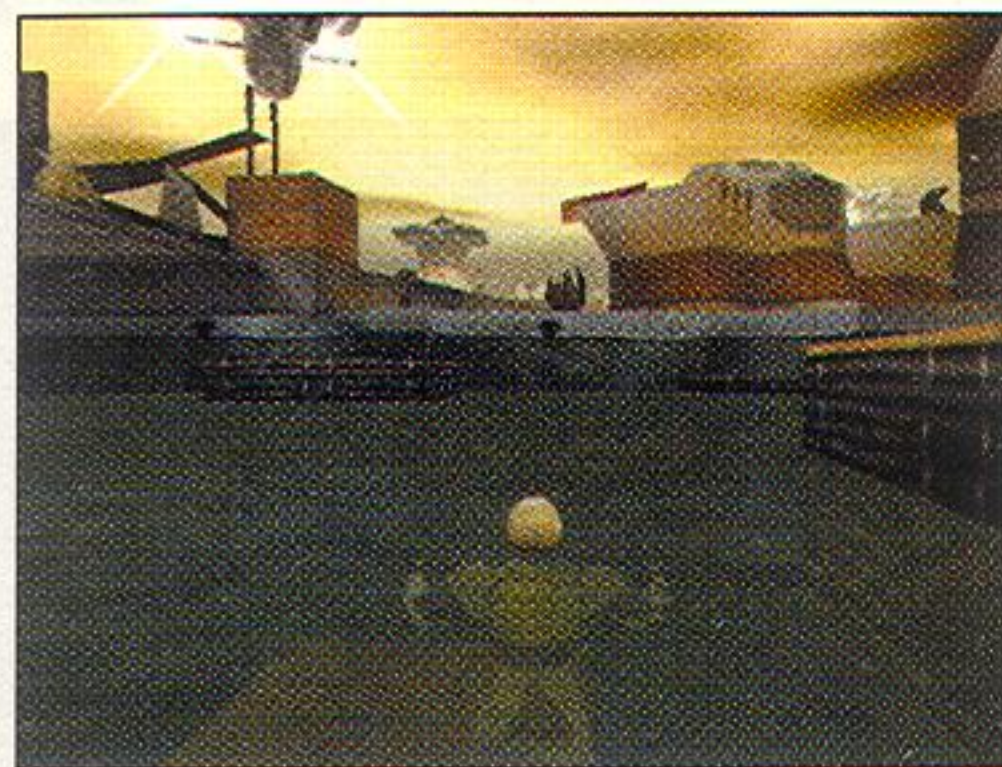
Inteligență artificială?

Nu chiar, dar Omikron reușește

destul de bine să se apropie de imaginea unui oraș sub dictatură, cu o viață monotonă și regulată. Quantic Dream a mers pînă la a implementa un cartier al plăcerilor, cu baruri cu stripteuze și sex shop-uri.

Concluziile ...

nu sunt entuziaste. În mod cert TNS are o poveste captivantă, muzica, atmosfera și modul în care este realizat orașul fiind excelente. Acțiunea, bazată masiv pe scripturi este prea liniară, iar anumite puzzle-uri sunt banale. Totuși cel mai deranjant lucru în opinia mea îl reprezintă modul fps shooter, care pur și simplu scîrție din toate încheieturile. Este un pic stupid ca pînă și aparițiile adversarilor în acest mod de luptă să fie scriptate, efectuînd de fiecare dată exact aceleași mișcări. Un alt lucru nefericit este sistemul de salvare, care consumă cîte un inel (acestea se găsesc prin joc) pentru fiecare save, care pe deasupra se poate face doar în locuri predefinite. Dacă mori în timpul unei lupte obișnuite se consumă un inel și o iei de la capăt, dacă adversarul este un demon atunci e game-over, iar în anumite cazuri te reîncarnezi. Un pic prea inconsecvent.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Poveste interesantă - Muzică bună	Procesor P300/P2-300 Video Direct3D	TNS TR3 Indiana Jones: TIM	8.2 Suflet nomad
Minusuri - Sistemul de salvare - FPS shooter mode slab.	Memorie 32 / 64 Mb Hard 350Mb	Go2net 42 Link Recomandat http://www.nomadsoul.com/	

SHADOW COMPANY

Față de Commandos [...] îți permite o mult mai mare libertate de decizie și acțiune, creînd în același timp un mediu de joc mai realist

Producător	Interactive Magic
Distribuitor	Ubisoft
Tip joc	RTT
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu



pentru a-l folosi sau vinde. În acest mod poți căpăta unele arme pe care furnizorul tău de arme nu ți le oferă în acel moment.

Informațiile pe care le primești înaintea misiunii sunt foarte restrînse, practic nu afli aproape nimic despre mărimea și amplasamentul forțelor cu care te vei confrunta. Din această cauză, toată alegerea echipamentului se face oarecum la nimereală.

Tot tu vei alege la ce oră să fii introdus în zona de acțiune, pentru a putea, după preferințe, să beneficiezi de acoperirea nopții, care combinată cu echipamentele de vedere nocturnă îți pot da un avan-

și mai amintește cineva de Commandos? Cum, v-a plăcut?! Hmm, atunci poate ar trebui să încercați Shadow Company.

Dar ce este SC ?

La prima vedere, o copie a lui Commandos, într-un mediu complet



3D. După o analiză mai atentă, adevărul se dovedește a fi altul. Commandos ne propunea un fel de șah în care trebuie să folosești personajul potrivit la timpul și locul potrivit, iar jucătorul nu putea alege orice metodă de a termina sau aborda misiunea. Shadow Company îți permite o mult mai mare libertate de decizie și acțiune, creînd în același timp un mediu de joc mai realist. Pe de altă parte grafica lui SC nu este atât de detaliată, dar faptul că mediul este complet 3D compensează asta.

Mercenarii ...

În Shadow Company, ni se propune din nou tema mercenarilor plătiți pentru a rezolva diferite "probleme" delicate. Fiind șeful unei astfel de echipe de mercenari, va trebui să te ocupi atât de conducerea tactică a misiunilor cât și de management-ul organizației. Înainte de fiecare misiune va trebui să angajezi/concediezi oameni, să îi echipezi cu arme, muniții și alte ustensile. Deoarece știi ce sumă ți se va plăti după îndeplinirea misiunii, trebuie să cîntărești investițiile ce le faci, pentru a avea în final o marjă de profit. La nevoie, poți recurge la recoltarea armamentului din brațele unui inamic binevoitor,



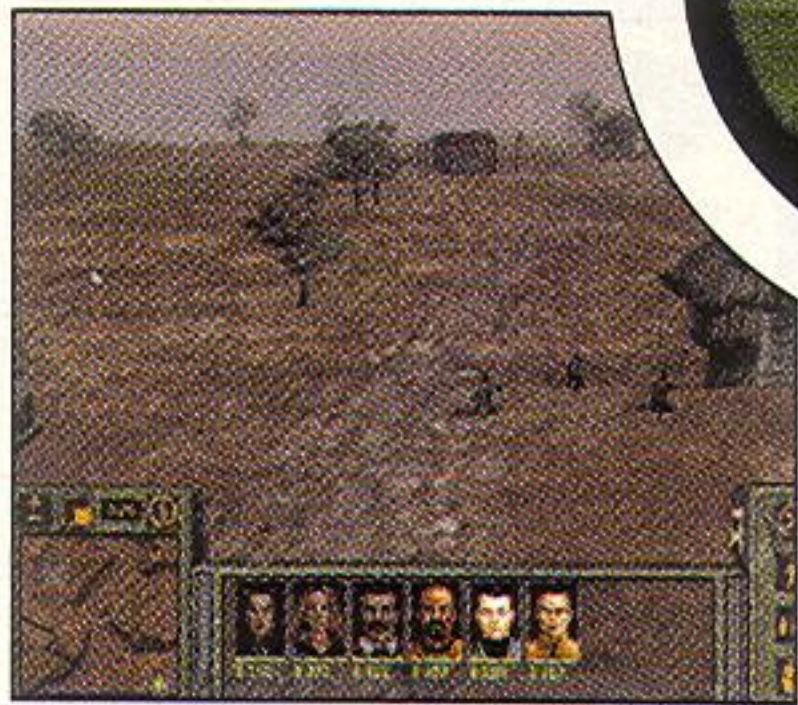
taș, sau de vizibilitatea sporită din timpul zilei.

În misiune

Jocul are numai 9 misiuni, dar fiecare dintre ele are mai multe obiective, deci nu vă așteptați să-l terminați foarte ușor. Cum situația jocului poate fi salvată oricînd, nu va fi nevoie să luați misiunile de la început decît dacă faceți greșeli majore.

Se poate spune că SC face uz bine de puținele misiuni pe care le are, pentru că acestea sunt destul





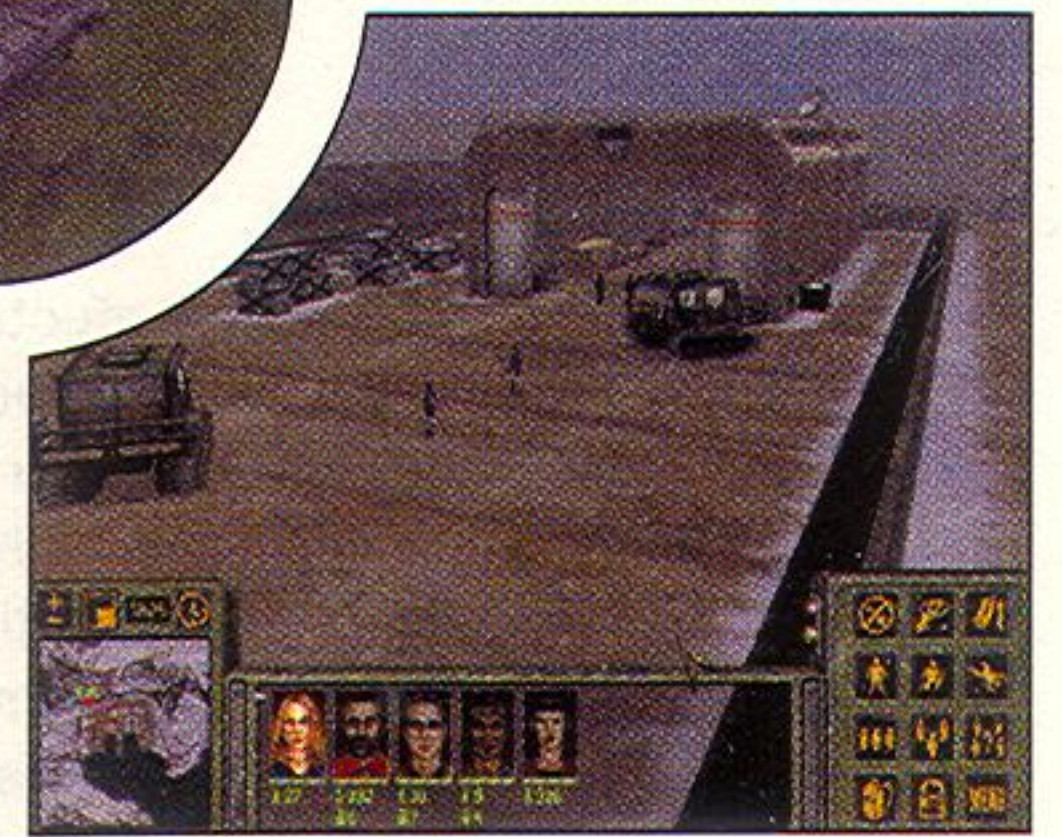
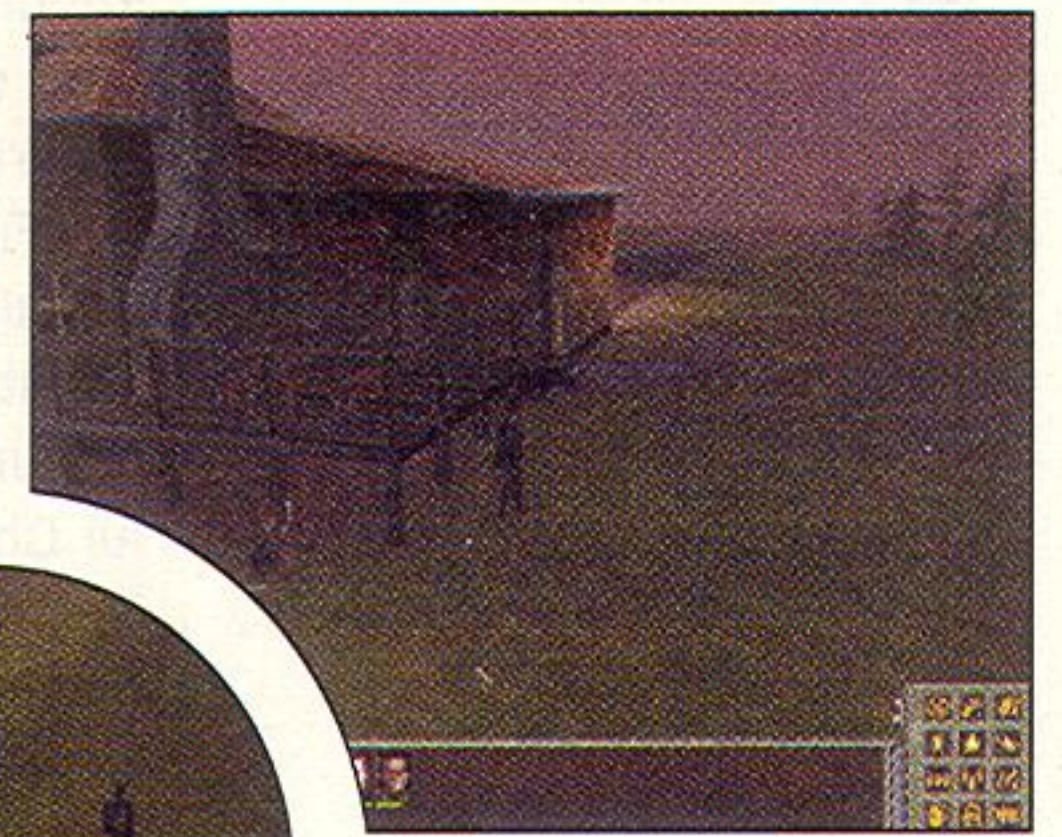
de variate ca subiect și peisaj. Una din misiuni se petrece chiar în România, unde mercenarii trebuie să-l salveze pe Alexandru (Ioan ?!) Cuza. Chiar dacă scenariile misiunilor nu sunt foarte realiste, ele sunt adecvate pentru un public fără pretenții extreme.

Deoarece motorul grafic al jocului este complet 3D, camera de luat vederi poate fi plasată (teoretic) aproape oriunde și oricum dorește jucătorul. Nu există însă un mod de a juca din perspectiva

care modul de lucru "strategic" vi le ascunde și aprecia cât de interesant ar fi fost un 3D Shooter folosind motorul grafic al SC. Cu toate că puteți vizualiza de la început întreaga hartă, nu veți vedea prezența oamenilor (amici, inamici sau neutri) decât atunci când unul din mercenarii voștri se află în zonă. Jocul necesită o abordare tactică, pentru că soldații inamici au câmpul vizual și auditiv limitat. Folosind oamenii cei mai buni la strecurat și acoperirea oferită de teren și vegetație, poți să te apropii de ei și să îi elimini cu aju-

torul unor arme silențioase. La fel ca în Commandos, poți căra cadavrele pentru a le ascunde, dar acest lucru se dovedește necesar și util rareori. Inteligența adversarilor tăi este foarte limitată, și de multe ori un asalt frontal funcționează cel puțin la fel de bine.

O problemă a lui SC este interfața, care face jocul mult mai neplăcut. Controlul camerei este destul de greoi, în sensul că vei reuși să o plasezi exact așa cum vrei destul de greu. Lăsând asta la o parte, ordinele pe care le poți da mercenarilor sunt foarte simple, deci nu poți coordona acțiunile mai multora dintre ei. Nu poți nici să stabilești un traseu neregulat (cu waypoint-uri) pe care aceștia să-l parcurgă - trebuie să te mulțumești cu linii drepte. Toate aceste probleme duc la o experiență mai puțin satisfăcătoare. Jocul are clar



primei persoane (adică privind direct prin ochii unuia dintre mercenarii), dar este evident că jocul nu se vrea un First Person Shooter. Dacă însă unul din personaje folosește o pușcă cu lunetă sau un binoclu, puteți să priviți direct prin aceste aparate optice. În acest mod puteți descoperi detalii pe

potențial, oferind foarte multe posibilități tactice apropiate de realitate, dar dacă aceste probleme nu sunt corectate (deoarece nu sunt bug-uri nu știu dacă vor fi luate în calcul) se pierde mult din farmecul lui.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Libertate de decizie - Misiuni variate - Realism adecvat	Procesor P233/P266 Video 4 Mb 3D	Shadow Company Commandos Jagged Alliance 2	8.4 Interesant
Minusuri - AI limitat - Interfață proastă - Briefing-uri slabe	Memorie 32 / 64 Mb Hard 400Mb	Go2net 51 In timp Link Recomandat http://www.ubisoft.co.uk/	

CHESSMASTER 7000

Este un program excelent, dar, din păcate, jocul de șah e o specie pe cale de dispariție



Producător	Mindscape
Distribuitor	Monosit
Tip joc	Șah
Apariție	A apărut
Redactor	Adrian Dorobăț

DETAII

Să scoți pe piață un joc de șah, în ziua de astăzi, când mulți consideră mai plăcut și mai eficient să-i dea mat adversarului cu un lansator de rachete, poate fi considerat un act de bravură. Iar faptul că cei de la Mindscape se încumetă să facă acest pas poate fi explicat doar prin popularitatea și longevitatea seriei Chessmaster. Jocul este construit în jurul unui "chess engine"- un program de șah inițiat în 1987 de olandezul Johan de Koning și intitulat "the King". De atunci și pînă în prezent "regele" a fost constant îmbunătățit, astfel încît este astăzi unul dintre cele mai performante programe din lume.

Fie că sunteți un împătimit al șahului, fie că doriți să învățați acest joc, găsiți tot ce vă trebuie într-unul din cele șapte module ale lui Chessmaster: Game Room, Class Room, Tournament Hall, Library, Kids Room, Database Room și CMLive Room. În Game Room puteți juca șah în modul friendly, cu ajutor din partea calculatorului și cu posibilitatea de a vă întoarce cu o mutare înapoi. În Tournament Hall fiecare joc vă afectează ratingul, punctajul care simbolizează valoarea unui jucător, și nu beneficiați de undo și hint-uri. CMLive Room vă permite să jucați cu un adversar prin intermediul Internetului, pe baza aceluiași sistem de rating. Modulul

Class Room este destinat acelor care vor să învețe șah sau să își perfecționeze tehnica de joc: aici vă puteți încerca puterile cu tot felul de tutoriale, teste și puzzle-uri. Cam aceleași funcție o îndeplinește și Kids Room, doar că aceasta din urmă este concepută la un nivel mai elementar, special

celebre comentate. Iar dacă, cine știe, vreți să realizați un studiu, baza de date vă stă la dispoziție cu 500.000 de partide din istoria șahului.

Grafica este suficient de bine realizată, un punct de atracție fiind numeroasele seturi de piese și table de joc, care de care mai



interesante. Sunetele sunt motivul principal pentru care jocul ocupă 2 CD-uri, deoarece sunt reprezentate în mare parte de voce înregistrată. Din păcate monotonia surselor și faptul că în timpul partidei, în urma succesiunii rapide a mutărilor, ele ajung să se suprapună, te fac să preferi liniștea sau niște simple beep-uri. Chessmaster 7000 este un program excelent, dar, din păcate, jocul de șah este o specie pe cale de dispariție, publicul preferînd jocuri de acțiune sau cu o strategie mai flexibilă, pe care șahul, limitat de reguli stricte, nu o permite.

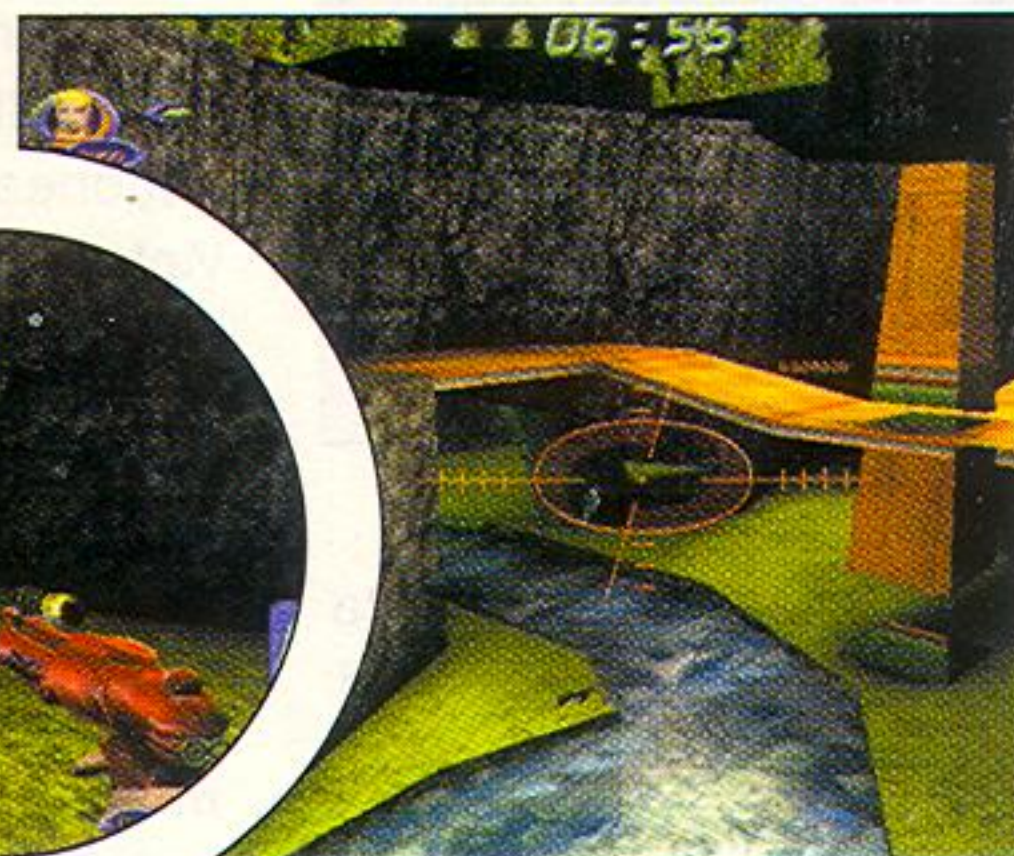
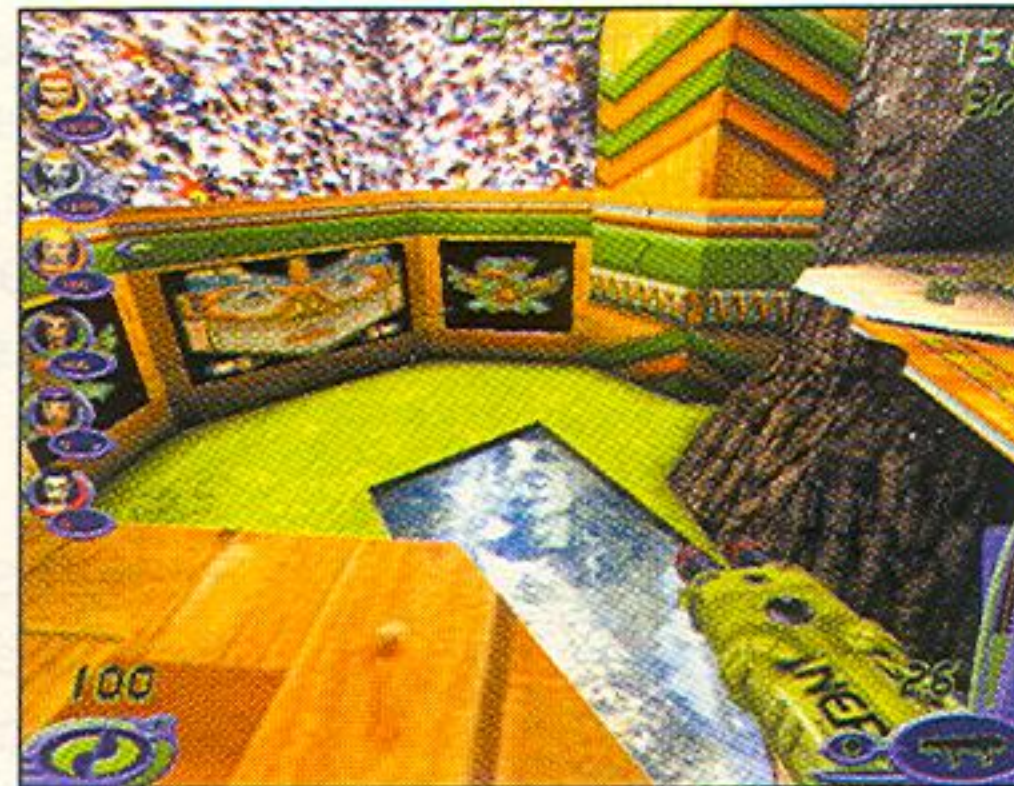
pentru copii, cu o interfață mai colorată și cu cîteva seturi mai atractive de piese. Biblioteca conține un glosar de termeni specifici, o listă de deschideri cu toate variațiile posibile și 700 de partide



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE						
Plusuri - A bătut maeștri internaționali de șah. - Table variate.	Procesor PI66/P2-300 Video SVGA	<table border="1"> <tr> <td>CM7000</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>CM6000</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>CM5000</td> <td> </td> </tr> </table>	CM7000		CM6000		CM5000		<h1>9.0</h1>
CM7000									
CM6000									
CM5000									
Minusuri - Este un joc de șah.	Memorie 32 / 64 Mb Hard 70Mb	Go2net 45 Link Recomandat http://www.mindscape.com/							
			De vă place șah						

NERF ARENA BLAST

Nerf este ceea ce la noi se numește "Pac-Pac". Jucătorii se împart în echipe și câștigă echipa care a supraviețuit "măcelului" imaginar.



Producător

Visionary Media

Distribuitor

Hasbro

Tip joc

First Person Shooter

Apariție

A apărut

Redactor

Dragoș Inoan

DETALII

Violența în jocuri este un subiect foarte controversat.

Multe minți (mai luminate sau nu) încearcă să interzică jocurile violente, sau, cel puțin să scoată sângele și bucățile de carne din acestea. Totuși, unii producători s-au gândit să facă și jocuri care să nu aibă nimic de-a face cu violența. Astfel s-a născut Nerf Arena Blast, un 3D shooter destinat copiilor.

Ce este NERF?

Nerf este ceea ce la noi se numește "Pac-Pac". Jucătorii se împart în două sau mai multe echipe și câștigă echipa care a supraviețuit "măcelului" imaginar. După cum probabil v-ați prins, N:AB este o simulare pe computer a

jocului mai sus amintit. Jocul ne oferă 3 moduri total diferite de joc: Point Blast, Ball Blast și Speed Blast, scopul acestora fiind de a strânge puncte, înscrie coșuri și respectiv o cursă de viteză.

Jocul folosește engine-ul de Unreal, și tocmai din acest motiv crează o impresie bună, dar are totodată bug-uri cum ar fi trezirea cu ecranul negru complet în mijlocul unei lupte, existând de asemenea și unele erori la texturi.

It's in the shooter.

Fiind în ultimă instanță, totuși, un joc în care se trage, există evident și arme. În total în număr de 10, acestea seamănă ciudat de mult cu cele din Unreal, fiind în mare parte variantele de jucărie ale acestora. De exemplu în loc de 8Ball există triple shot sau în loc de Razorjack este Sidewinder. Mai există câteva arme ale lui, cum ar

fi Nerf Cannon-ul care trage cu niște mingi de fotbal sau Ball cannon-ul care trage cu niște biluțe lipicioase.

În clasicul spirit shooter matur și în N:AB există și niște powerup-uri, nu prea multe, însă dintre care ca esențiale pot aminti Mega Jump Mega Power.

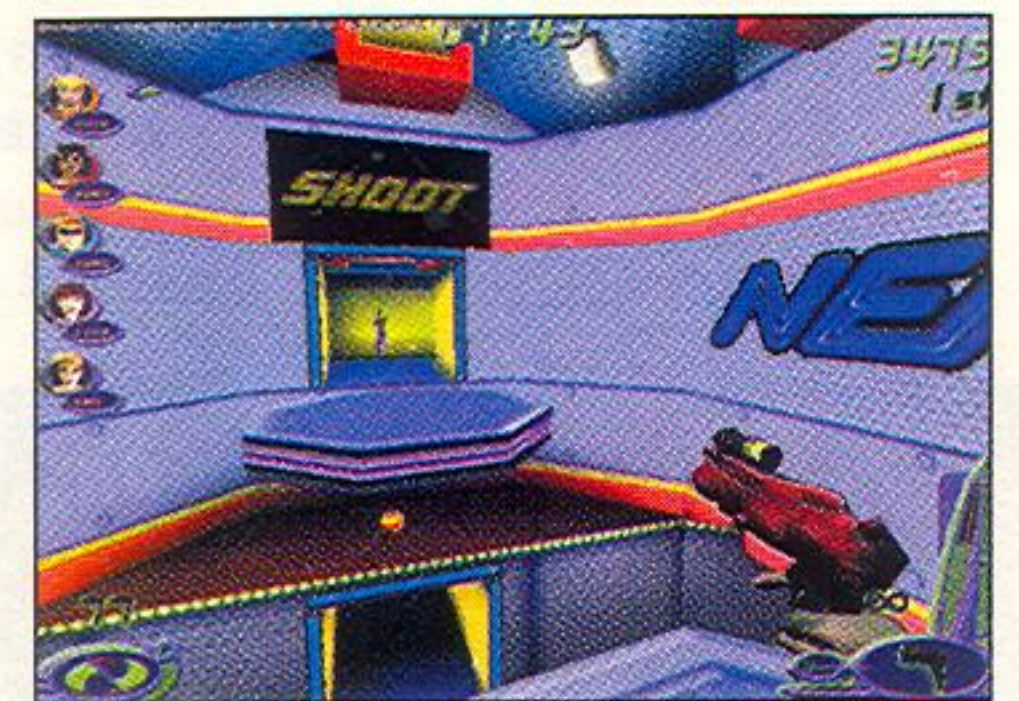
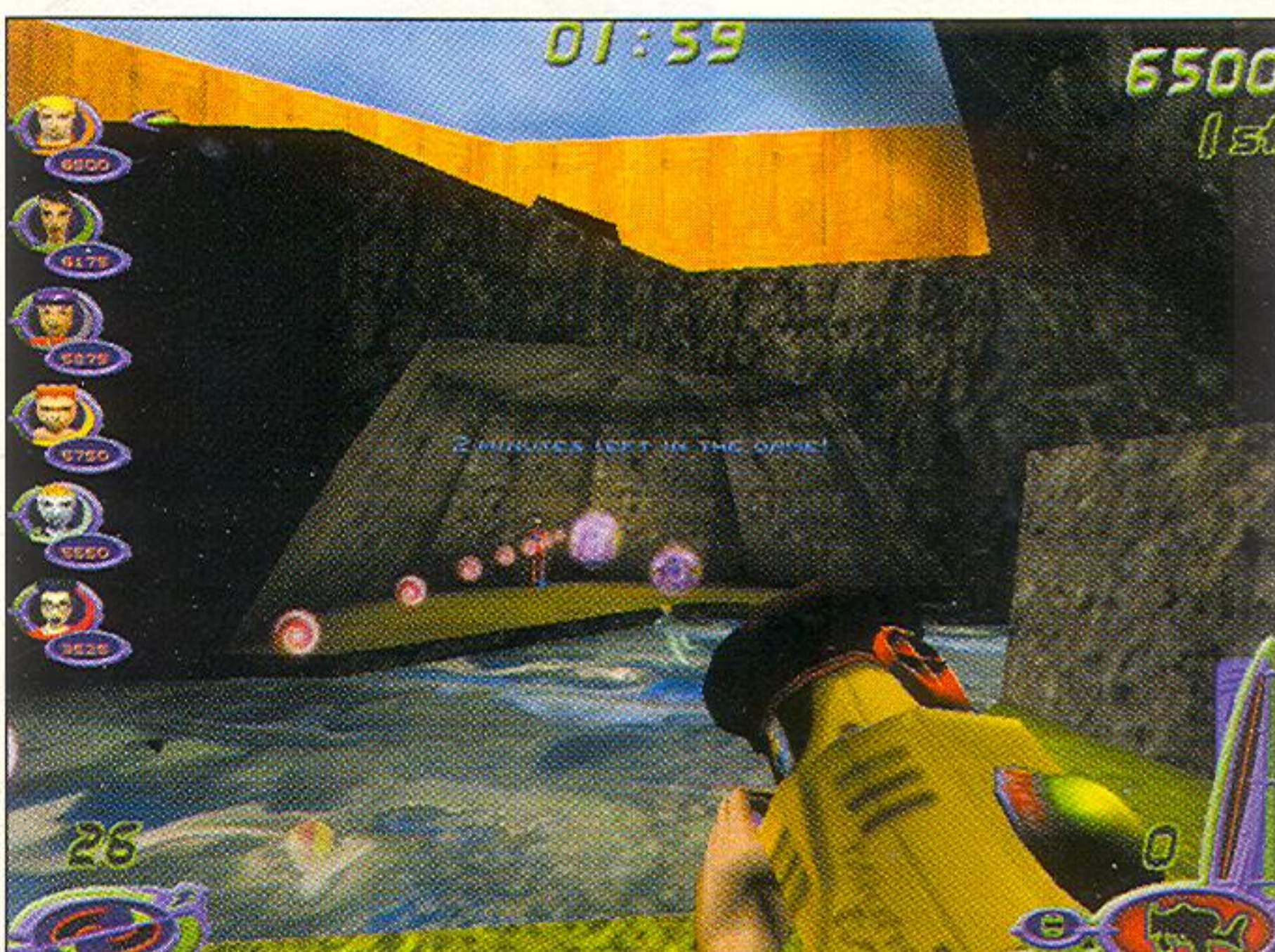
It's in the kid.

Nivelele sunt foarte diferite unul de altul, însă toate sunt foarte viu colorate, dând senzația că sunt făcute din plastic sau ceva asemănător. Acestea sunt 8 la număr, dintre care 6 sunt arene de competiție iar 2 de antrenament unde jucătorul este învățat tot ceea ce este necesar pentru a putea juca Nerf la nivel profesional.

Sunetele sunt în mare parte efecte de arme (adica gândiți-vă cum sună un pistol cu ventuze și vă dați seama) și voci, fiecare oponent din joc având vocea lui, cu care strigă de bucurie sau îl insultă pe cel care l-a înfrânt.

Evenimentele mai importante sunt anunțate prin vocea unui crainic, evenimente ca cine e pe primul loc sau câte minute mai sunt din joc.

Nerf Arena Blast nu este un joc prea complex. El nu prea merită investiția, decât dacă îl luați pentru vreun văr sau frate mai mic care are un calculator destul de puternic.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Destul de distractiv - Culori haioase - Grafică interesantă	Procesor P233/P2-300 Video Direct3D	Nerf Arena Quake 2 Unreal	7.2 Pentru copii
Minusuri - Bug-uri enervante - Cerințe de sistem destul de mari	Memorie 32 / 64 Mb Hard 220Mb	Go2net 29 In timp Link Recomandat http://www.unrealengine.com	

DELTA FORCE 2

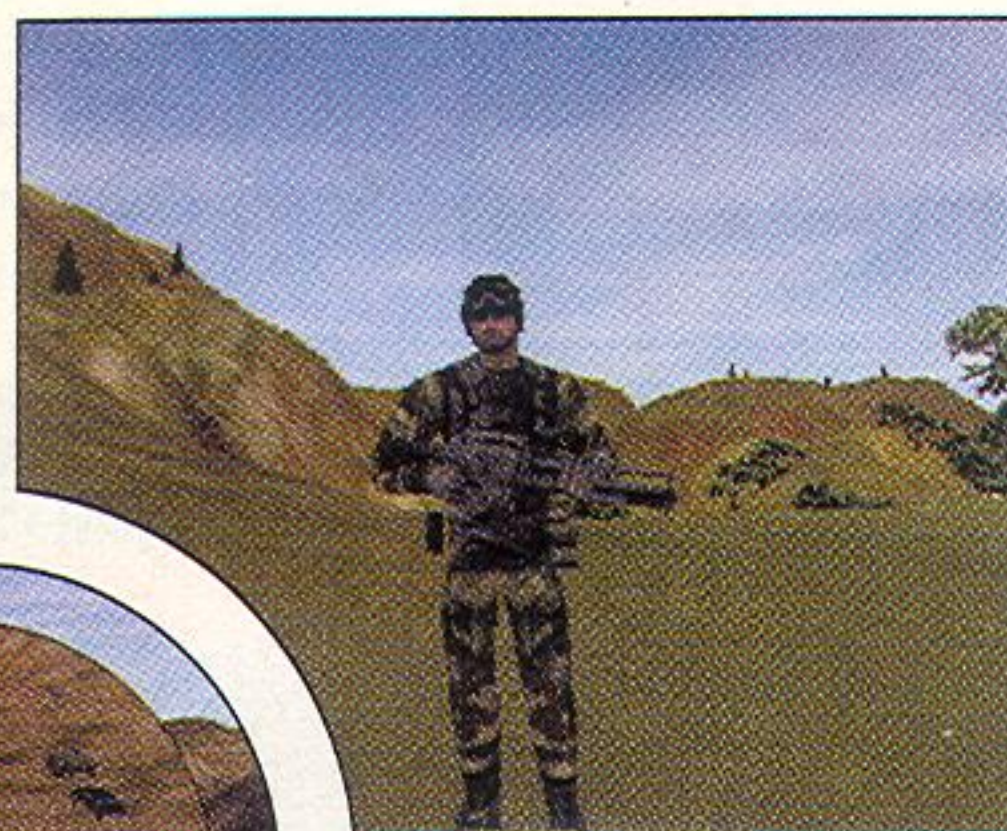
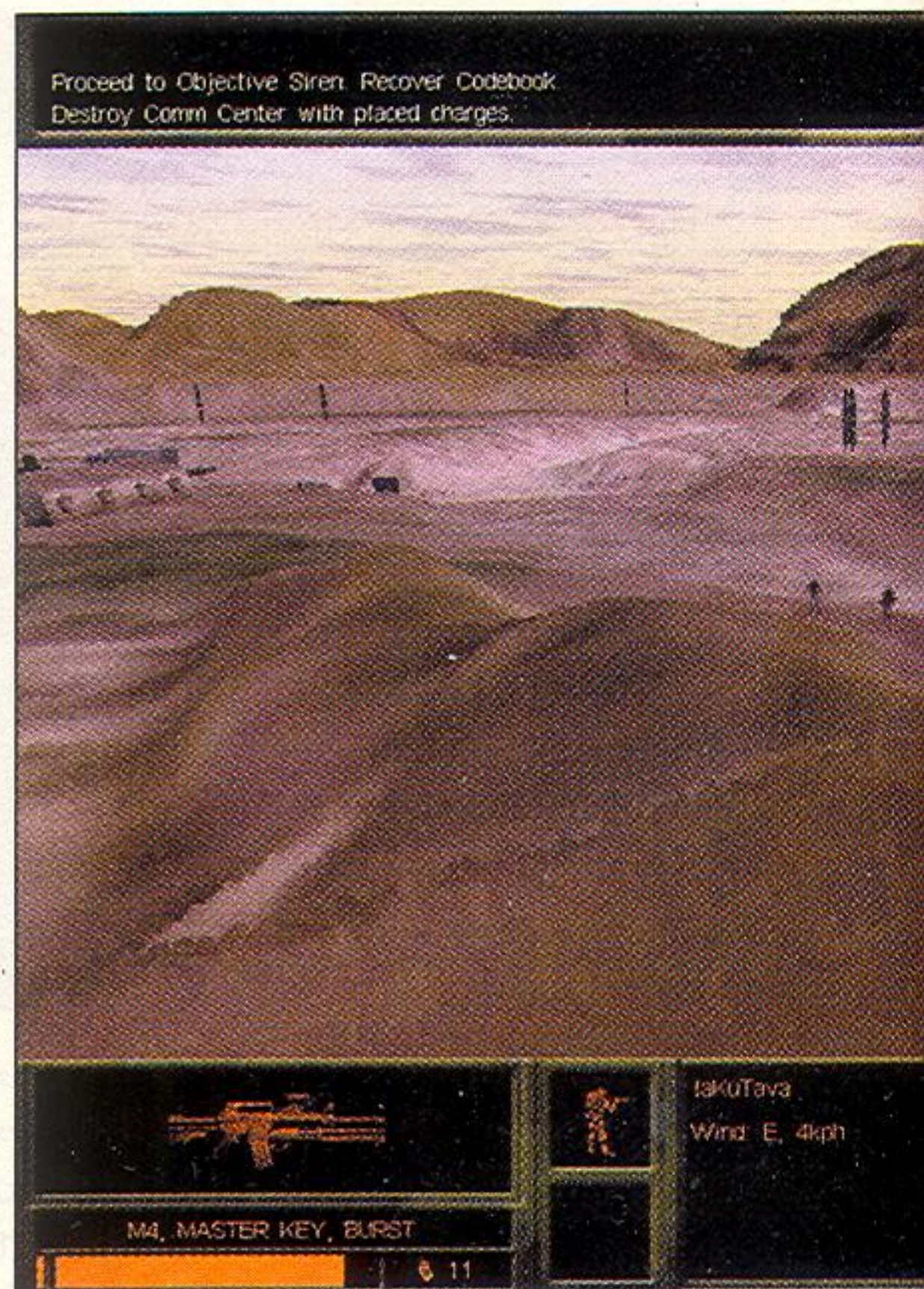
Mare mi-a fost însă dezamăgirea când am văzut că jocul urmează îndeaproape tradiția Novalogic și este departe de ce mă așteptam eu.



aspect al jocului. Spre exemplu, carabina M4, prezentă aici în două variante, omoară cu ușurință pe cineva aflat la 400 de metri de tine, deși în viața reală ea este mortală pînă la 150 de metri, mai departe fiind vorba de lovituri norocoase. Și acuratețea armelor a fost crescută față de realitate, evident tot în același scop.

Unul din aspectele lui DF2 care mă interesa foarte mult era balistica "realistă". Asupra gloanțelor acționează într-adevăr gravitația, vîntul și forța de frecare, dar modul în care o fac este destul de dubios. Dacă folosești trasoare și tragi o rafală de gloanțe spre cer, vei vedea cum proiectilele tale intră pe orbita Pămîntului, neavînd mare chef să revină jos. Vîntul, chiar atunci cînd suflă cu viteză mare, nu îți influențează cu mult traiectoria loviturilor. Desigur, nici în viața reală nu vom vedea abateri kilometrice, dar, datorită puterii prea mari a armelor din joc (nu contează în ce parte a corpului îți lovești ținta, ea va muri oricum), nu ai practic nevoie să faci nici o corecție de tir pentru vînt. Oricum, orice ajustare ar fi fost o treabă total empirică, pentru că reticulul folosit pe lunetele din DF2 este o simplă cruce, fără gradații (Mil Dots). Fără acestea, tot ce poți să faci este să aproximezi unghiurile și distanțele din ochi.

O treabă foarte importantă pentru un lunetist este determinarea distanței pînă la ținta pe care urmează să o atace. În DF2,



Pot să admit sincer că am așteptat cu nerăbdare venirea lui Delta Force 2, acesta fiind în opinia mea un joc foarte promițător. Mare mi-a fost însă dezamăgirea cînd am văzut că jocul urmează îndeaproape tradiția Novalogic și este departe de ceea ce mă așteptam eu.

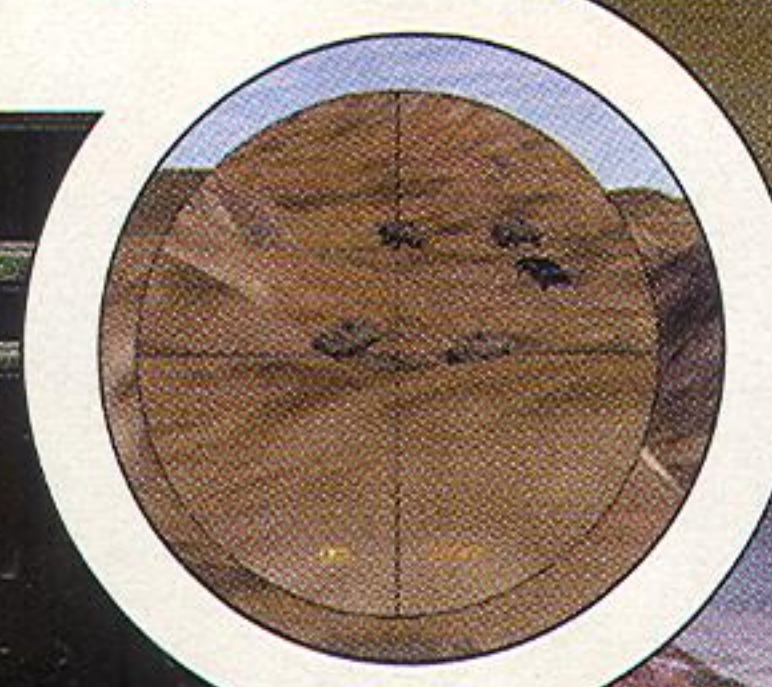
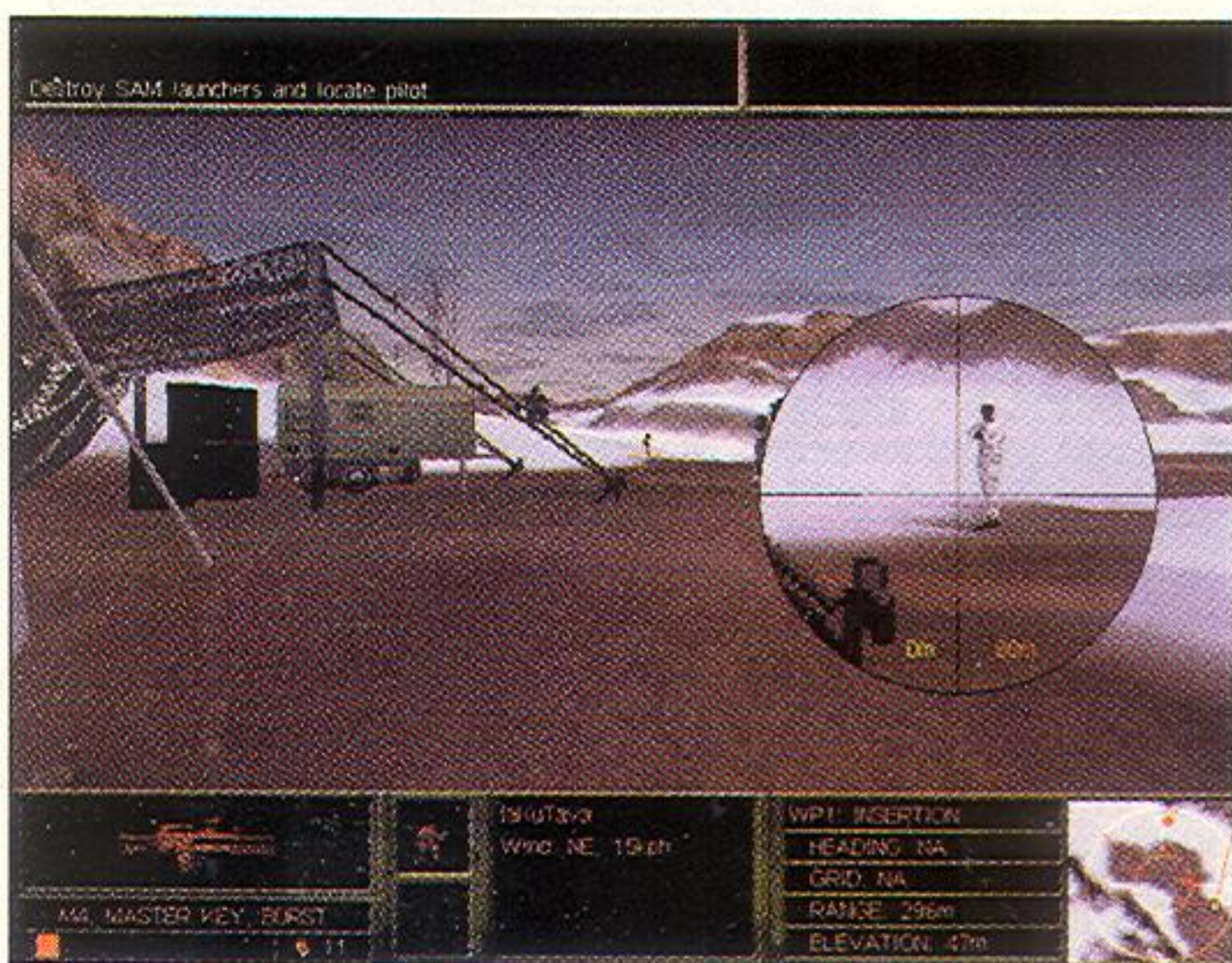
Pentru copii mici

Unul din elementele cheie al seriei Delta Force este motorul grafic Voxel Space. Deja toată lumea cunoaște povestea - voxelii permit un cîmp vizual enorm dar sacrifică accelerarea 3D și luminile dinamice.

Pentru a-și pune motorul grafic în valoare, Novalogic a acordat o importanță foarte mare armelor de precizie, care permit lupte la limita vizibilității. S-au făcut anumite compromisuri în modelarea armelor special pentru a se accentua acest

Producător	Novalogic
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	First Person Shooter
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

DETALII



aceasta ți se dă mură-n gură, de parcă ai avea un telemetru laser atașat permanent la armă. Întotdeauna vei ști exact această distanță, iar cu ajutorul tastelor intuitive greșit "Scope Zoom In" și "Scope Zoom Out" vei ajusta punctul de impact al armei. Practic DF2 face din munca unui lunetist o joacă de copii, singurele lovituri dificile fiind cele împotriva unor soldați aflați în mișcare (a se citi galop înfuriat). Ori, în opina mea, asta nu este o treabă bună, în special atunci când ai setat realismul la maxim.

Despre copii mici

După ce am jucat o sumedenie de jocuri Novalogic, încep să recunosc anumite erori de design. Cea mai importantă este concepția generală a misiunilor, care sunt bazate pe scenarii predefinite și complet liniare. Lucrurile ar mai fi cum ar mai fi, dar comportarea inamicilor pe care îi întâlnești este complet legată de acest scenariu. Inteligența umană? Mai degrabă robotică.

Un exemplu simplu: vezi la orizont un grup de inamici.

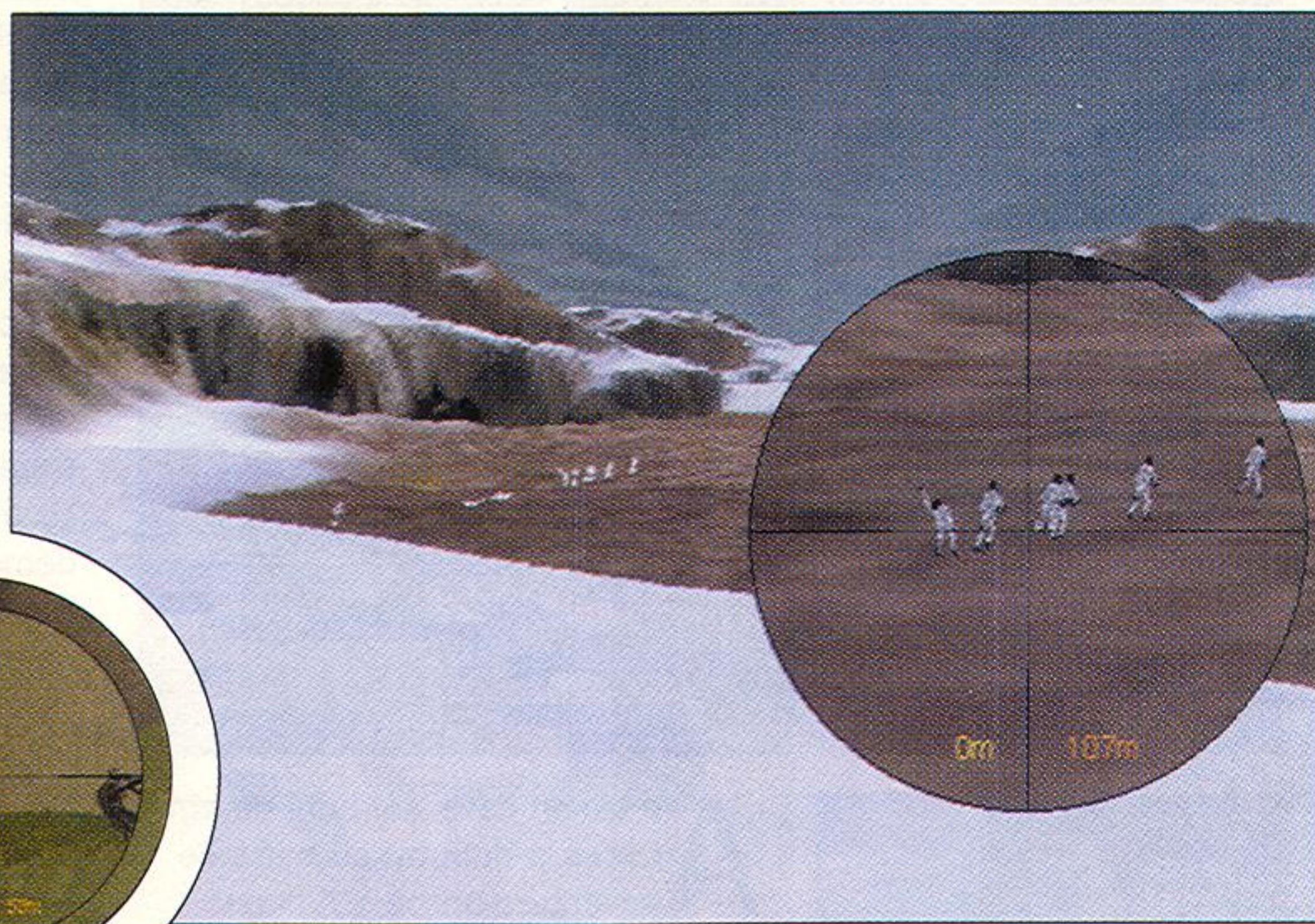
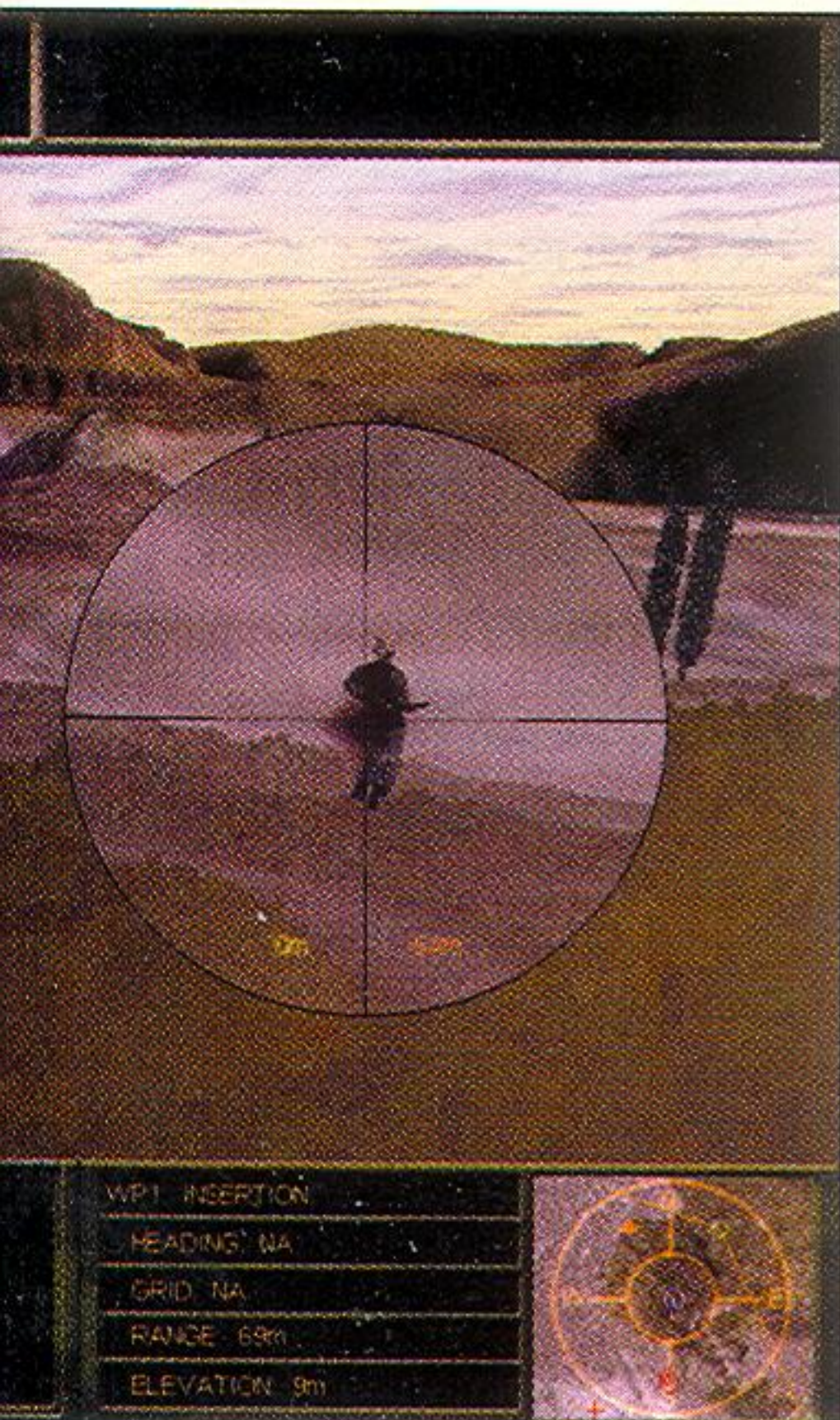
Cum ei nu te văd, te lași pe burtă în iarbă. Ochești "cu atenție" și dobori pe unul dintre ei. Ce fac ceilalți? Nimic, absolut nimic. Singura lor reacție este să se întoarcă în direcția din care s-a auzit împușcătura. Nici unul dintre



dacă aveți un calculator foarte puternic. Bătăliile sunt incredibile, în special pe multiplayer unde problemele AI-ului nu se văd.

Jocul este clar destinat unui public mediu, orientat spre acțiune, dar ar fi fost bine ca nivelul realismului să fie un pic mai mare, în special în domeniul balisticii.

S-a pus mare accent pe adăugarea unor noi elemente jocului, cum ar fi ceața, ploaia sau ninsoarea, sau costumele și armele pentru scafandrii, pentru a face jocul mai interesant. Toate acestea (exceptând iarba) sunt însă puse în umbră de problemele AI-ului, care reduce drastic valoarea jocului pe



ei nu se ascunde, nu începe să te caute, nu o ia la fugă disperat, decât dacă în partea lui de scenariu se specifică asta.

Nici coechipierii tăi nu se laudă cu mai mulți neuroni și îți vor crea mari probleme. Ei se țin cu dinții de planul lor de acțiune, drept care în general vor muri destul de repede. Nici noul Commander's Screen nu te ajută în această privință, dar, ce-i drept, el nu prea servește oricum la nimic.

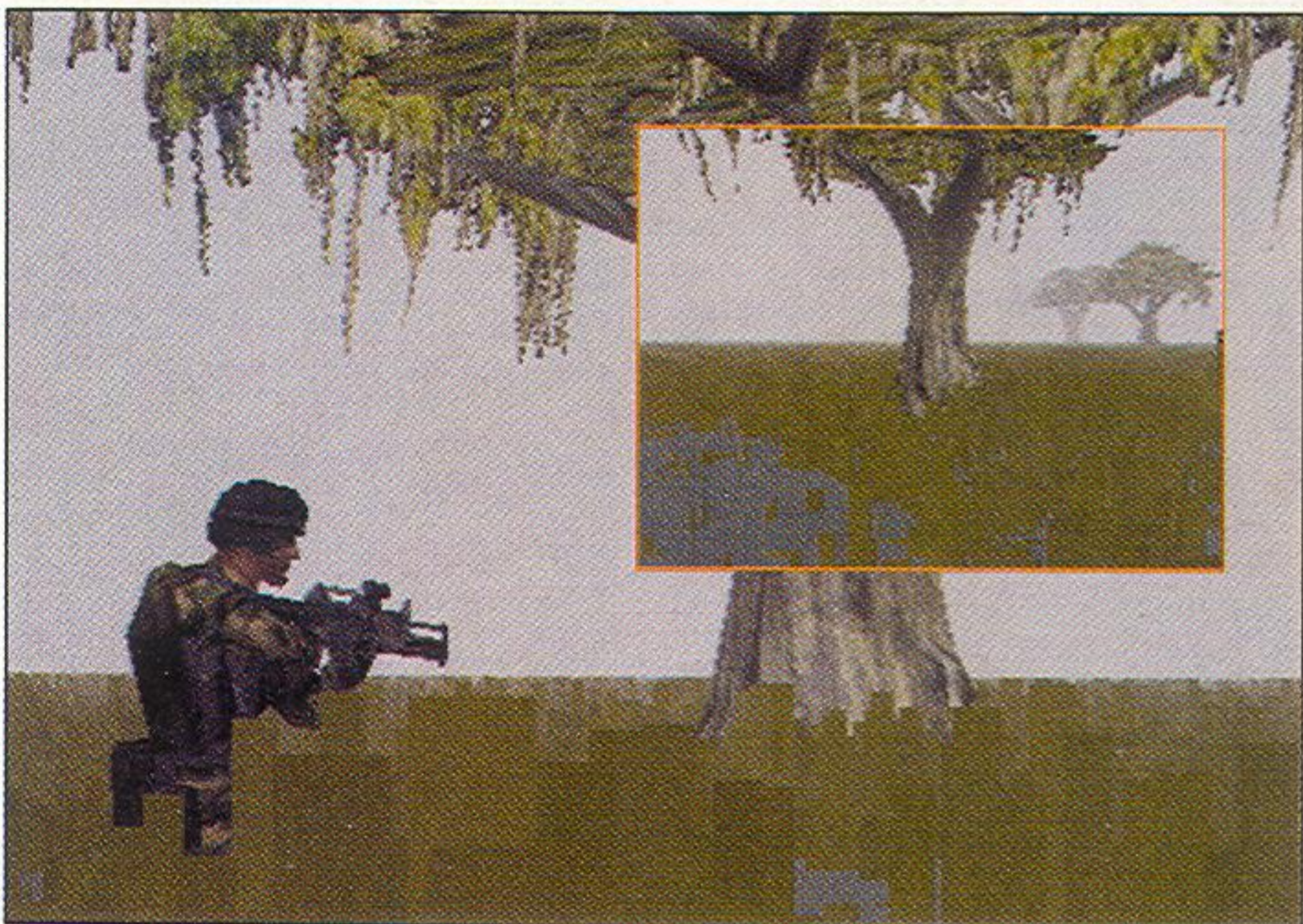
Și eroi necunoscuți

Pe ansamblu, motorul grafic și ambianța sonoră a jocului crează o atmosferă inegalabilă, în special



single player.

Pentru o rețea îl recomand cu căldură, și nu uitați că limita de jucători este de 50! Pentru singuratici, aș opta mai degrabă pentru Rogue Spear, un joc mai bun dar diferit.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Vizibilitate bună - Atmosfera bătăliei	Procesor P166/P2-300 Video Placa 2D	Delta Force 2 Rogue Spear Delta Force	7.8 KinderWunder
Minusuri - AI prost - Misiuni liniare - Control slab al coechipierilor - Arme de jucărie	Memorie 32 / 128 Mb Hard 300Mb	Go2net 44 Link Recomandat http://www.deltaforce2.com/	

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Lucas se îndepărtează de genul clasic și ne propune o combinație relativ interesantă, un action adventure serios cu o poveste solidă și un personaj principal de mare renume.



Ce ne jucăm?

Păstrarea atractivității și a numelui seriei a fost una dintre principalele preocupări ale celor de la Lucas, astfel că subiectul jocului se învîrte în jurul clasicelelor abordări ale filmelor, jocurilor și cărților Indiana Jones, Indy trebuind să recupereze niște obiecte cu conotații simbolice și biblice. Astfel, el trebuie să meargă pe urmele legendei ce spune că la distrugerea Turnului Babel o mașinărie cu o putere inestimabilă fusese demontată în 4 părți ce au fost împrăștiate în lume și să recupereze aceste părți înainte ca rușii să reușească să o facă. Inevitabil, în firul pove-

stirii apare și eternul element semi-romantic, drumurile lui Indy intersectându-se ca de obicei cu ale lui Sophia Hapgood, reprezentanta Americii (CIA) în acest duel cu Rusia pentru găsirea mașinăriei.

Unde avem ce avem.

IJ se încadrează foarte bine la capitolul clone Tomb Raider, mai ales dacă am lua în considerare acțiunea. Chiar dacă s-a încercat introducerea de dialoguri, momente în care Indy surprinde conversații ale rușilor și efectiv timp de repaos pentru cercetarea unor locuri, acțiunea jocului în sine este aceeași ca și în TR, conceptul de run&shoot nefiind nici pe de parte modificat. Elementul adventure este astfel drastic redus, combinațiile de obiecte fiind foarte simple iar drumurile și locurile "dificile" de acces fiind foarte evidente.

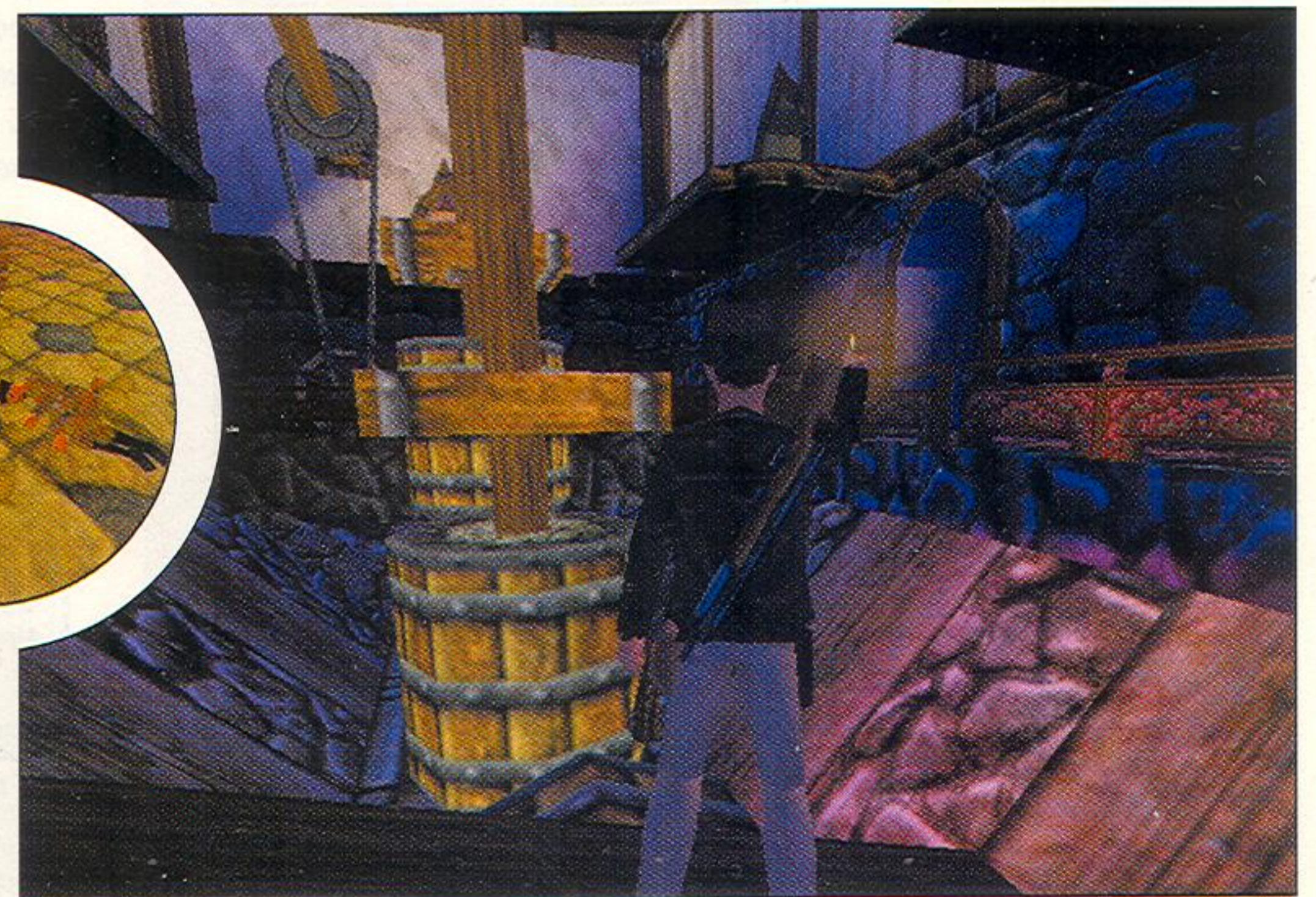
Fiind pe jumătate adventure (cum numele o spune) IJ: TIM ne propune, cum era și normal, o serie de puzzle-uri. Abordarea sim-

Au trecut ceva ani buni de când Lucas a debutat cu seria de adventure-uri pe stil clasic Indiana Jones. Alți ani au trecut de când primul action-adventure de proporții (Tomb Raider) a apărut, înregistrând un succes foarte mare la public.

Încercînd să combine aceste 2 idei foarte populare, Lucas se îndepărtează de genul clasic, și în mare parte de desene animate, pînă acum promovat (Day of the Tentacle, Monkey Island, Sam & Max, Grim Fandango) și ne propune o combinație relativ interesantă, un action adventure serios cu o poveste solidă și un personaj principal de mare renume. A greșit cu ceva LucasArts în această abordare? Vom vedea.



Producător	LucasArts
Distribuitor	Activision
Tip joc	Action/Adventure
Apariție	A apărut
Redactor	Camil Perian





Drumurile noastre poate....

Dacă IJ:TIM nu este atât de reușit în locul pe care ni l-am fi dorit, nu ne putem plînge de fiecare dată și asta pentru prima dată într-un action adventure avem de a face cu niște nivele cu adevărat superbe, pe lângă mărimea lor impresionantă ieșind în evidență un foarte bun design care alături de subiectul jocului pare a masca în mare parte alte lipsuri. Chiar dacă în multe cazuri nu poate fi considerat realist, modul în care nivele au fost concepute crează în permanență dorința de a continua explorarea, de a vedea ce se află la capătul tunelului sau pe fundul apei. Din nefericire poziționarea sunetelor este total aiurea făcută, de multe ori nivele superbe fiind trădate de acest aspect. Este însă uimitor pe ansamblu ce pot face împreună un subiect foarte interesant și un mediu foarte atrăgător, multe dintre lipsurile jocului nefiind de multe ori băgare în seamă din această cauză, în opinia mea, jocul fiind în mare măsură salvat de această combinație de elemente din care cel mai important este constituit evident de subiect.

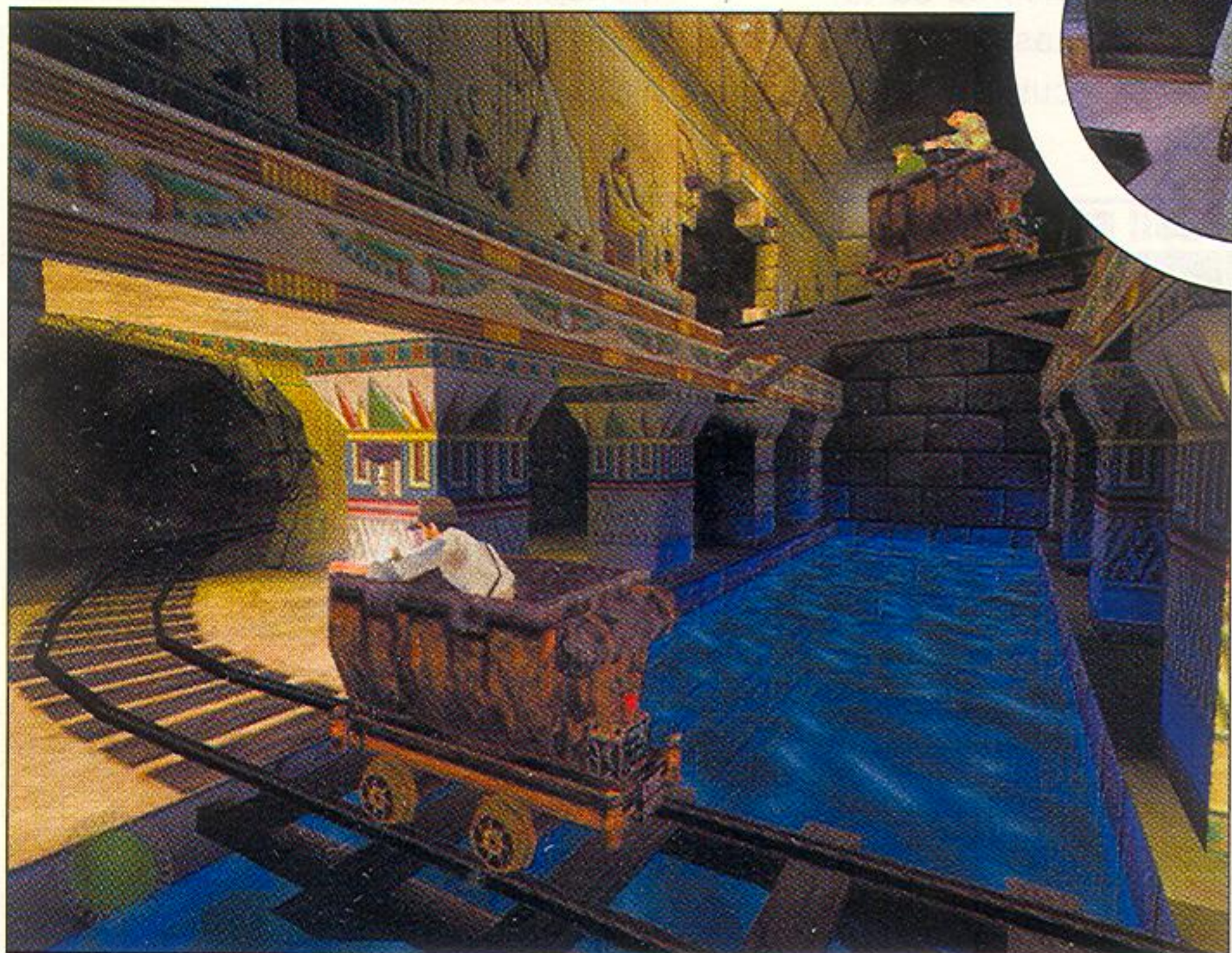
Ce faci Indy cu mîna stîngă?

Indy are o deficiență de mîna stîngă. Asta cred eu cel puțin după ce am constatat că Indy nu poate aprinde o brichetă dacă ține într-o mîna un pistol și în general nu poate ține 2 obiecte simultan. Dezamăgitor, să conduci pe un culoar întunecos eroul tău favorit cu pistolul pregătit și să te gîndești ce idiot este că nu poate aprinde o brichetă să vadă pe unde merge. Controlul de altfel suferă cam la toate capitolele, Lucas-ului fiind evident că îi lipsește experiența unor astfel de jocuri unde o fracțiune de secundă este mai mult decît importantă. Lui Indy îi ia o veșnicie să scoată un pistol, să schimbe arma sau să efectueze un salt. El nu poate executa nici mișcări legate, pentru a efectua un salt fiindu-i necesar să se oprească puțin în prealabil.

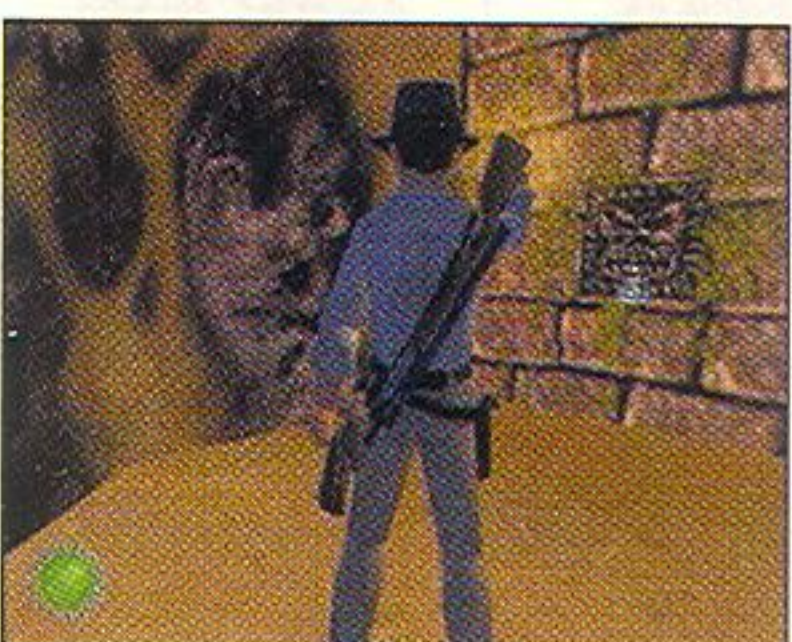
Parcă pentru a compensa toate acestea, adversarii suferă de prostie incurabilă, o boală ce nu se tratează în funcție de nivelul de dificultate, ei alergînd în general în fața ta aiurea în timp ce tu faci eforturi supra omenești să îi nimeresti.

Eu cred că...

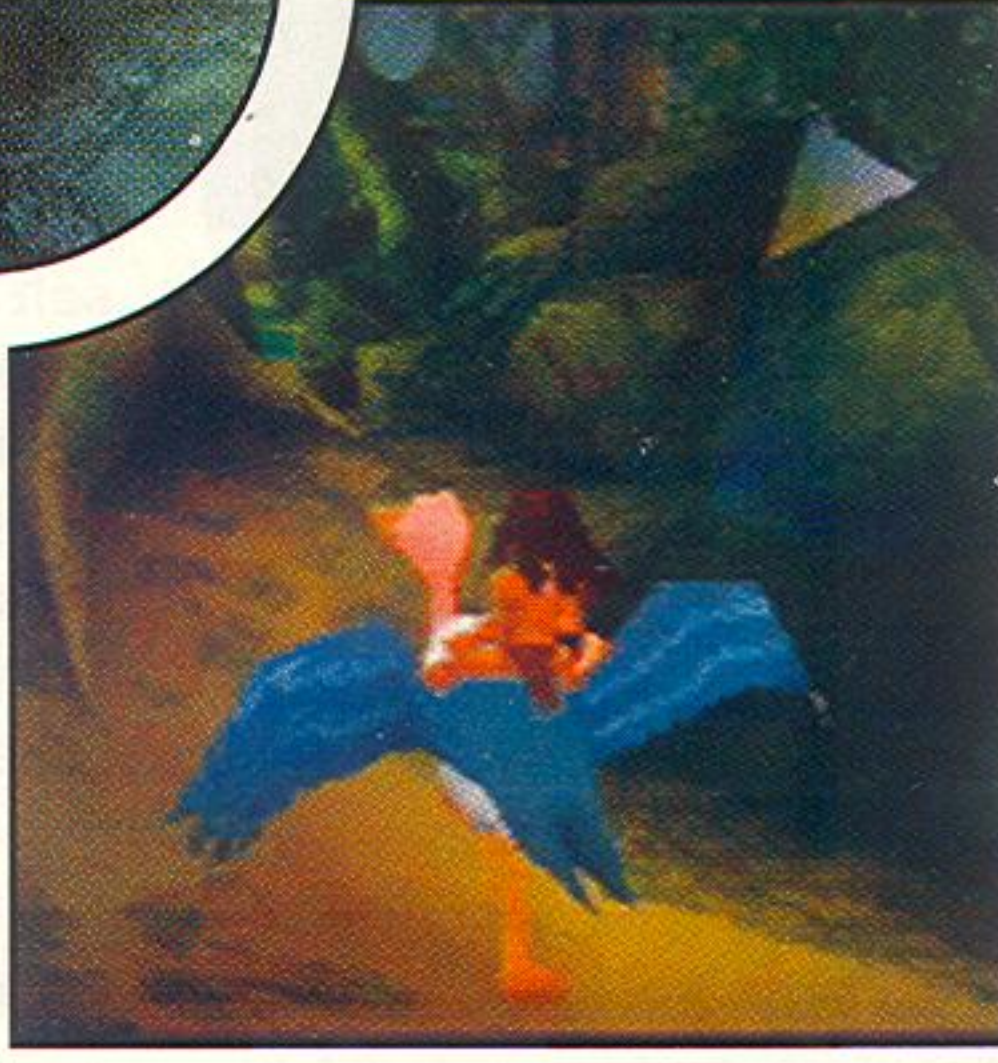
IJ: TIF nu a ieșit însă chiar ceea ce s-a dorit. Această nouă abordare a implicat pentru Lucas introducerea unui sistem real și dinamic de luptă, necesitatea unui control foarte bun și nu în ultimul rînd alt tip de puzzle-uri. Din păcate, toate aceste aspecte lasă foarte mult de dorit, singurele elemente reale de atracție fiind povestea și design-ul nivelelor. Că ele salvează în mare parte jocul este însă un mare noroc pentru Lucas.



plisă a acestora nu crează însă nici pe departe vreo dificultate jucătorilor, fie ei experimentați sau amatori. Puzzle-urile sunt foarte intuitive, cutii de culori diferite care se văd în zid trebuind evident trase de acolo, trape "bine mascate" fiind înconjurate în lateral de zeci de țepi metalici, lipsind doar semnul "don't step over" și bucăți rotunde de lemn ieșind din ziduri între 2 lespezi unde biciul lui Indy va fi evident elementul folosit pentru trecere. Este evident că partea de adventure a fost mult neglijată, ea fiind cea care ar fi trebuit să îi atragă pe cei ce fie au refuzat, fie s-au plictisit de Tomb Raider. De altfel, ca și puzzle-urile nivelul de dificultate al jocului este irelevant, pe cel mai dificil jocul fiind extrem de ușor. Parcă pentru a-l ușura și mai mult, în fiecare nivel Indy poate culege o serie de bani de aur sau argint, la sfîrșitul fiecărui nivel el putînd să își cumpere arme sau tot felul de hărți și truse medicale.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Poveste super - Nivele excelente - Indy...el este!	Procesor P200 Video 4Mb PCI	Indiana Jones: TIM Tomb Raider 3 Tomb Raider 2	8.0 Subiectul e tot
Minusuri - Control slab - Puzzle-uri penibile - Foarte ușor	Memorie 32 Mb Hard 70Mb	Go2net 36 Link Recomandat http://indy.lucasarts.com/	



DISNEY'S TARZAN

Concepția jocului este aceea a clasicului arcade 2D în care Tarzan trebuie să evite o serie de obstacole

Arcade-urile sunt jocurile cele mai adaptate sistemului PlayStation iar Tarzan nu face excepție. Pornind de această dată de la conceptul "micului" Tarzan jocul îți pune la dispoziție minunatul univers care a făcut subiectul atîtor filme și jocuri în care tu va trebui să depășești clasicele obstacole formate din maimuțe, elefanți sau alte animale prezente în junglă ce vor încerca să te oprească la tot pasul.

Concepția jocului este aceea a

clasicului arcade 2D în care Tarzan trebuie să evite o serie de obstacole, să le învingă pe altele și în același timp să colecteze o serie de bonus-uri care îi vor oferi o viață mai lungă și puncte la sfîrșitul fiecărui nivel. De asemenea, nivelele sunt piperate și cu scurte secvențe arcade în viteză, în care atenția și coordonarea trebuie să fie punctele forte. Chiar dacă personajul are mai multe căi de urmat, jocul nu se remarcă prin complexitate fiind foarte ușor de abordat.

Coordonator import
Sony Overseas

Platformă
PlayStation

Redactor
Dan Dimitrescu

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Arcade clasic - Interesant pentru copii	Consola PlayStation Video TV	Tarzan [] [] [] [] Hercules [] [] [] [] Dus copilul la plimbare [] [] [] []	7.0 Pentru cei mici
Minusuri - Destul de simplu - Foarte ușor	Memorie - Hard -	Go2net 12 [] [] [] [] In timp [] [] [] [] Link Recomandat http://www.playstation.com/	

DESTREGA

Clasicele lovituri în burtă, picioare și așa mai departe au fost înlocuite cu vrăji

Coordonator import
Sony Overseas

Platformă
PlayStation

Redactor
Dan Dimitrescu

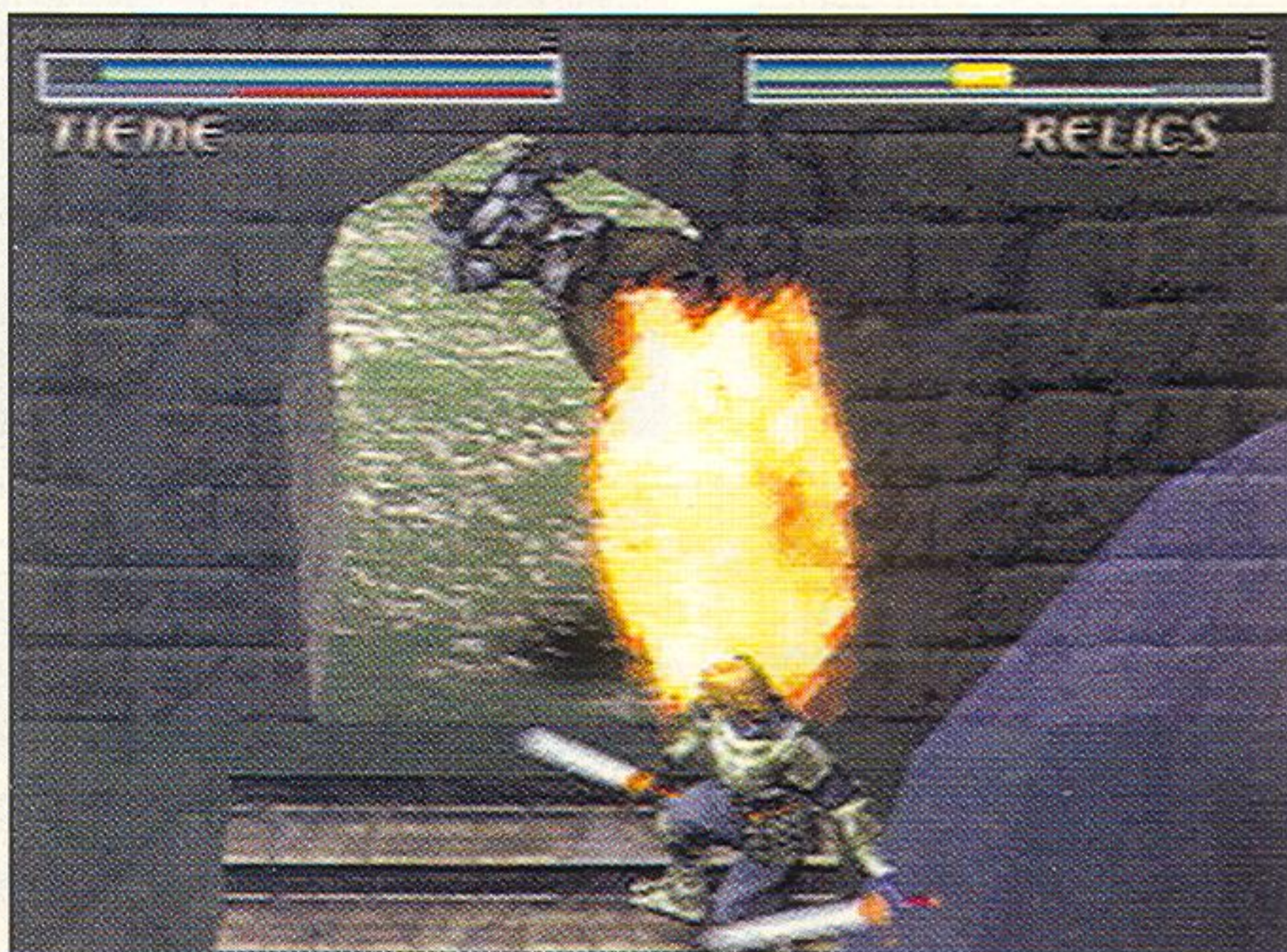
Unele dintre cele mai tari jocuri de luptă au fost produse pe PlayStation însă Destrega ne arată că idei interesante, deși nu neapărat bine

susținute pot proveni tot din această zonă.

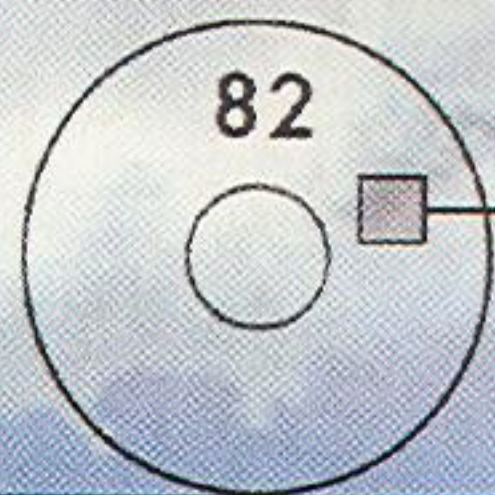
Destrega este un joc de luptă cu o abordare mai interesantă, clasicele lovituri în burtă, picioare și așa mai departe fiind înlocuite cu vrăji care mai de care mai diverse. Desigur, jocul nu elimină partea clasică de luptă însă orientarea sa este spre cea a vrăjilor, luptele obișnuite apărînd în general cînd cei 2 competitori sunt foarte apropiați ca distanță și durînd



destul de puțin. Ca realizare, jocul nu este fenomenal, lipsa unor alte mișcări decît săriturile cînd oponentii sunt la distanță nepermițînd evitarea vrăjilor adverse și crearea unei lupte reale, în general precizia loviturilor fiind dată de orientarea unuia față de celălalt a oponentilor. Spectacolul este pe ansamblu interesant însă de o complexitate cam scăzută.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Idee interesantă - Vrăji variate	Consola PlayStation Video TV	Destrega [] [] [] [] Tekken 3 [] [] [] [] O bere [] [] [] []	7.2 Interesant
Minusuri - Mișcări puțin - Lupta de aproape redusă - Puține posibilități de mișcare	Memorie - Hard -	Go2net 10 [] [] [] [] In timp [] [] [] [] Link Recomandat http://www.playstation.com/	



84

Glória

VTCD

99

88

92

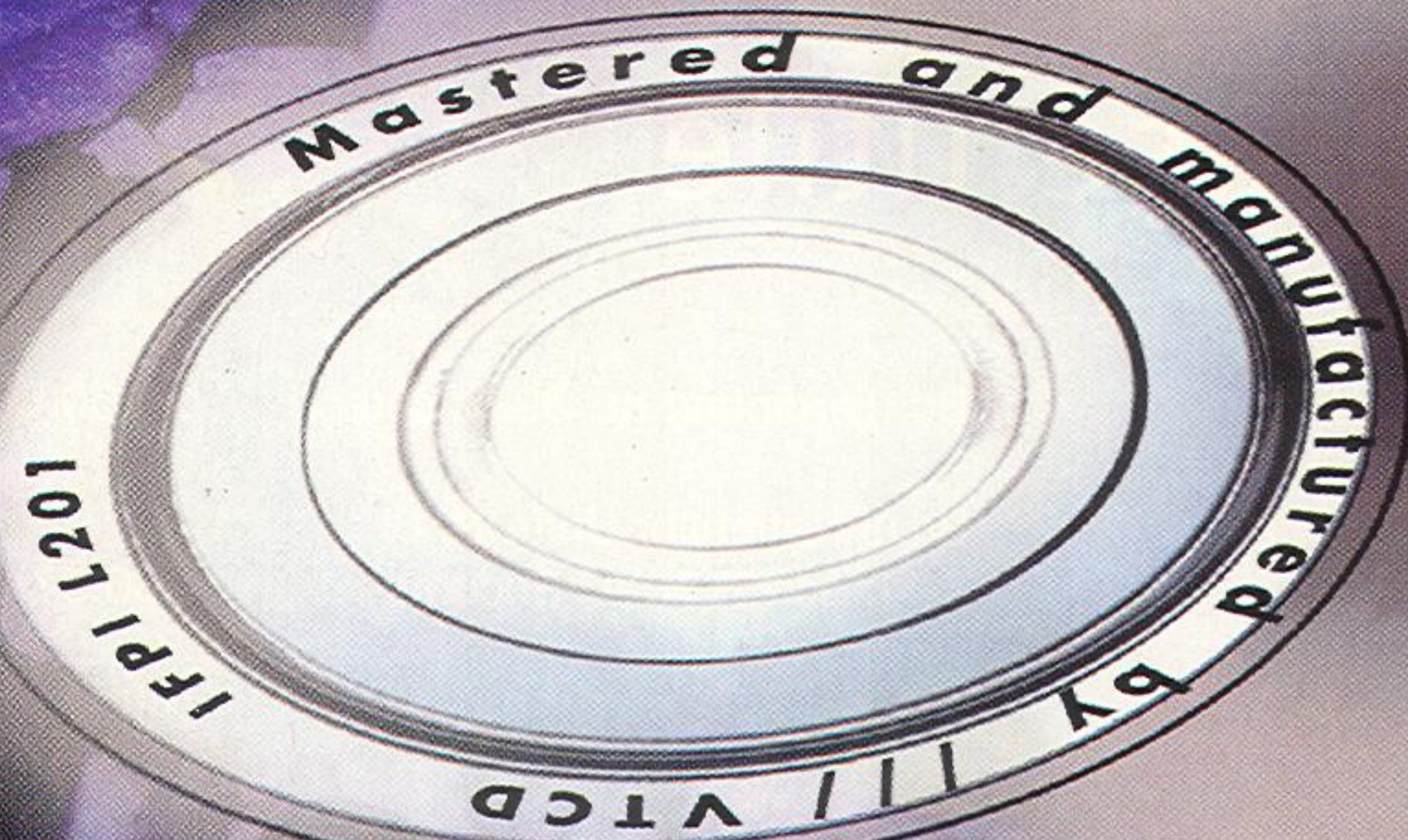
2000

1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár



CD-AUDIO ●

CD-TEXT ●

CD-EXTRA ●

CD-ROM ●

CD-ROM/XA ●

CD-I ●

PHOTO-CD ●

VIDEO-CD ●

Ø 80mm ○

Ø 120mm ○

Compact technology

Compact service

Compact disc

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



Inserenti

Best Computers	3	FIFA 2000
Xtrem Design	5,83	Conceptie & design publicitar
Kappa	7	Concurs creatie internet
Happyline	9	Concurs acces internet
Mediasat	11	Acces Internet
GSM Magazin	15	Acces Internet
Ubisoft	17	Concurs Rayman 2
Best Computers	47	Hardware
Sony Overseas	55	Concurs Final Fantasy 8
PC Market	56	Revista PC Market
VTCD	81	Inscriptionari CD-uri

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
Ubisoft	Bd. Primăverii 51, sector 1	231.67.69

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.

FIRMA TA A INTRAT ÎNTR-UN
CON DE UMBRĂ?

**AI NEVOIE
DE O NOUĂ IMAGINE!**



XTREM
Design
concepție
și design
publicitar

- identitate de firma - logo, aplicatii grafice
- design publicitar - reclame, afise, postere.
- promovare multimedia - CD-uri de prezentare
- web design

tel. 094 552 607; tel./fax 230 96 07

ARATĂ EXTREM DE BINE!

FOTBAL TOTAL



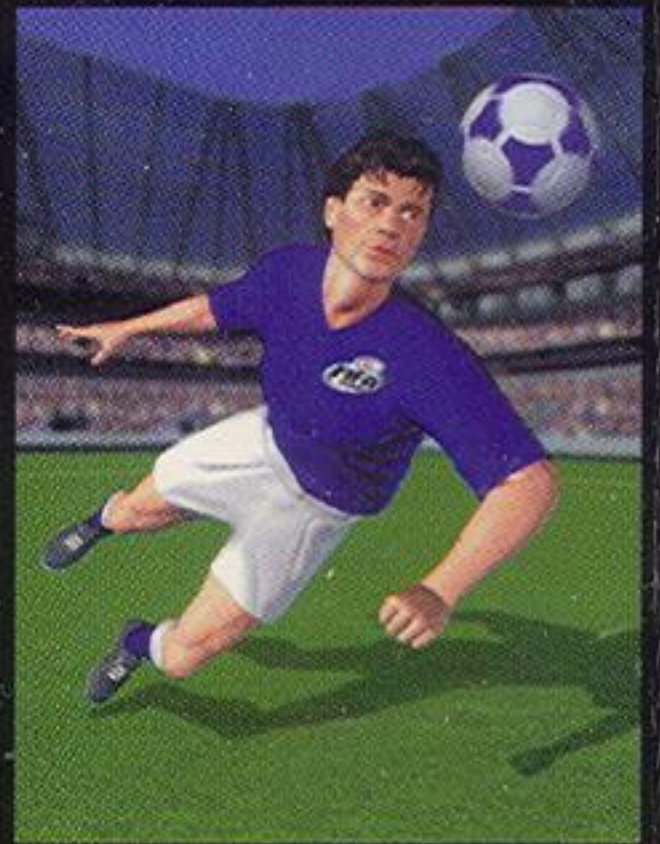
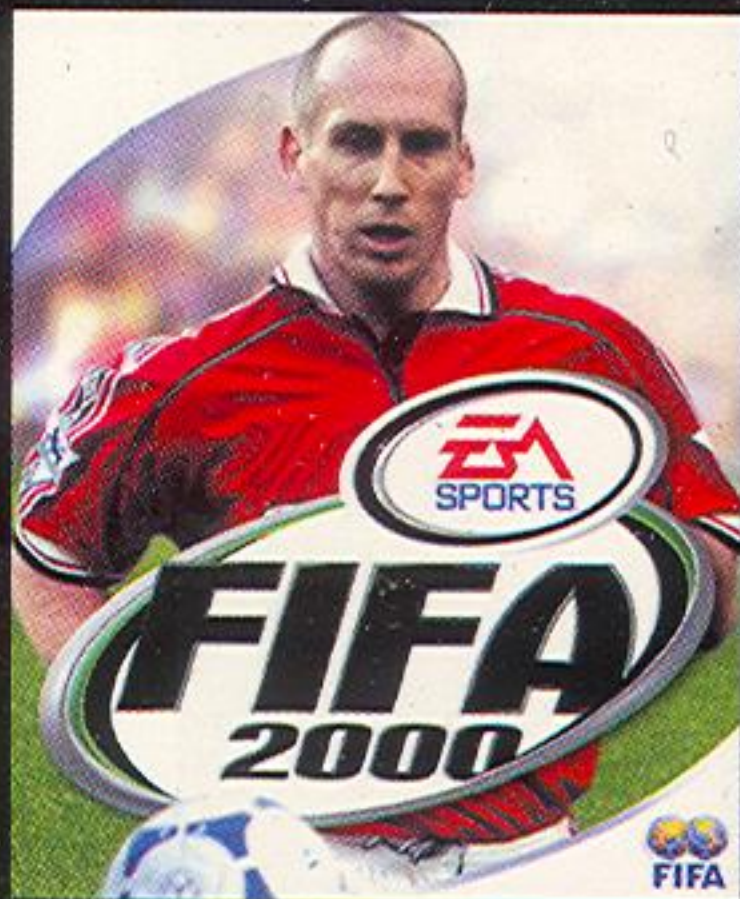
25,5 \$

prețul nu include TVA

FIFA 2000, jocul rege
al sportului rege

Cel mai complet joc de
fotbal.
450 de cluburi din 16
campionate.
Joacă cu cele mai
puternice 42 de echipe ale
secolului, inclusiv
Naționala României,
Steaua și Rapid, sau
împotriva lor! Jocul îți
"prinde" stilul și îți va
combate tacticile. Toate
durițările fotbalului sînt
prezente.

Cutie și manual în lb.
română.



Coliziuni dinamice, căderi
spectaculoase, deposedări prin
alunecare, lupte umăr la umăr,
detalii despre jucători, tactici de
echipă și multe altele. Totul cît
mai real!

Jocul se găsește în magazinele Best Computers și la distribuitorii autorizați

magazinul tău de calculatoare

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 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

best
computers