

# xtremPC

multimedia & hardware

## CLARITATE ȘI CULOARE

▪ Ultra test - monitoare de 17"

### JURNAL

▪ Diablo 2 - partea I

### NOI ALTERNATIVE

- MPEG 4
- Netscape 6
- BeOS

### POTENTIALUL GRAFICII

- Satori PhotoXL
- Nemo

### TOTUL DESPRE

- Commandos 2
- NFS: Porsche Unleashed
- Force Commander
- Star Trek: Armada
- F1 2000
- Episode 1: Obi Wan
- Gunship!
- Majesty
- Discworld Noir

### LUCREAZĂ PROTEJAT

Cei mai populari  
anti-virusi



# GAMER SAU LAMER?

Ca sa fii gamer si sa ajungi aici  
trebuie sa exersezi:

Clasament final concurs

Quake III - CERF2000

Locul 1: Don\*Z3m3 of KOF

A jucat pe Leadtek GeForce SDR

Locul 2: Pitbull of KOF

A jucat pe Leadtek GeForce SDR

# GAMER SAU LAMER?

Gamer sau lamer, tot trebuie sa te joci.  
Iar magia jocurilor este data de magia placilor video.

Quake 3 Ill, Starcraft,

FIFA 2000, Half Life

Need 4 Speed: Porsche 2000, Unreal Tournament,

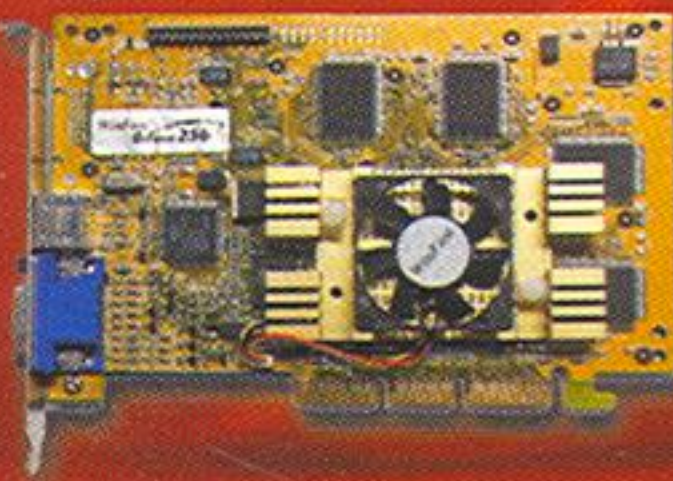
Diablo 2, Black & White, Messiah.

# GAMER SAU LAMER?

In orice caz iti trebuie placa ce da magie jocurilor

#### Leadtek GeForce DDR

32 Mb SGRAM / TV-Out  
AGP4X / RAMDAC 350Mhz  
Transform & Lighting  
Sistem dublu racire



#### Leadtek GeForce SDR

32 Mb SDRAM / TV-Out  
AGP4X / RAMDAC 350Mhz  
Transform & Lighting  
Mega software bundle



#### Leadtek TNT2 Ultra

32 Mb 5.5ns / TV-Out  
AGP4X / RAMDAC 300Mhz  
Accelerare video MPEG 2  
Direct3D & OpenGL ICD



#### Leadtek TNT2 PRO

16 sau 32 Mb  
AGP4X / RAMDAC 300Mhz  
Tehnologie 0.18 microni  
Accelerare video MPEG 2



#### Leadtek TNT2 M64

32 Mb  
AGP4X / RAMDAC 300Mhz  
Racire cu ventilator  
Direct 3D & OpenGL ICD



 **Leadtek**  
We Make Dreams a Reality

#### DISTRIBUTOR:

**ROMAS Comercial**  
Str Puskin 18, Bucuresti I  
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97  
E-mail: sales@romas.kappa.ro

#### RESELLERI:

**BUCURESTI:** Best Computers - (01) 314.76.98  
Omnitech Trading - (01) 242.13.18

**CRAIOVA:** Starsoft - 051.413.699

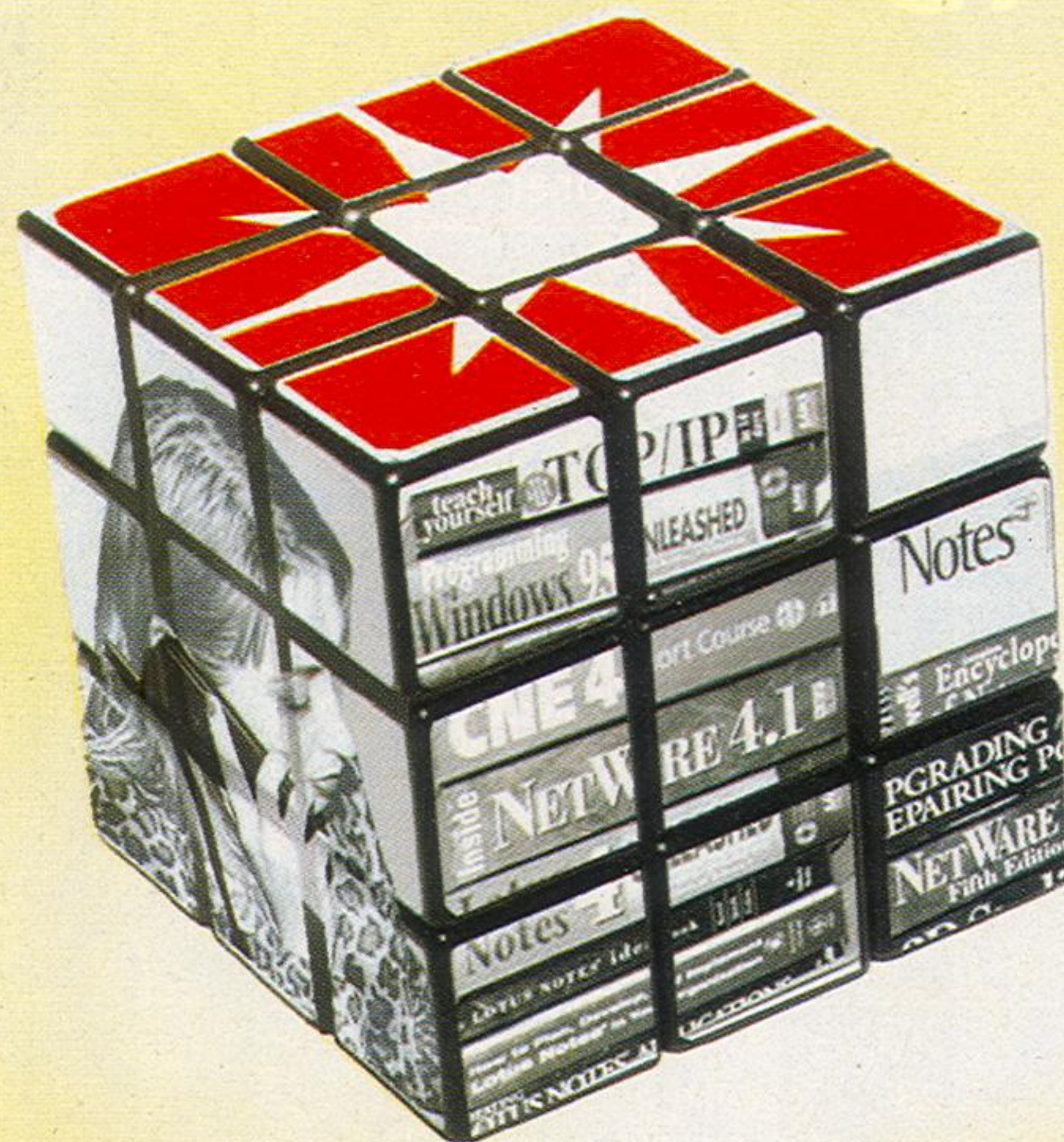
**SUCEAVA:** Ley Impex - 030.520.560  
Warpnet - 030.225.589

**SIBIU:** Summit - 069.217.600

**GALATI:** Nexial Research - 036.319.120



# Combinatiile reusite sunt cele care dau rezultate



Agency One

EXPOZIȚIA ȘI CONFERINȚA INTERNAȚIONALĂ  
DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI COMUNICAȚII  
EDIȚIA A NOUA, 11-15 APRILIE 2000  
COMPLEXUL EXPOZIȚIONAL ROMEXPO  
BUCUREȘTI, ROMÂNIA



**COMTEK**  
INTERNATIONAL TEL.: +1.203.834.1122 FAX: +1.203.762.0773  
E-MAIL: [STEMPLE@COMTEKEXPO.COM](mailto:STEMPLE@COMTEKEXPO.COM) WEB: [WWW.COMTEKEXPO.COM](http://WWW.COMTEKEXPO.COM)  
ROMÂNIA: TEL.: 01/231.1882, 01/230.6281 FAX: 01/230.1253  
E-MAIL: [OFFICE@COMTEKEXPO.RO](mailto:OFFICE@COMTEKEXPO.RO) WEB: [WWW.COMTEKEXPO.RO](http://WWW.COMTEKEXPO.RO)



# CUPRINS

## Xplorer

Știri.....	6	Forum Xtrem .....	12
Plan Update.....	11		

## Hardware

Celeron 2.....	16	Elsa Erazor X2.....	25
Test - Monitoare de 17".....	18	Elsa 3D Relevator Erazor III Pro.....	26
Wacom Graphire.....	25	Achiziția GigaPixel.....	27
Gigabyte GA-GF2560.....	25		

## Software

BeOS.....	28	Test anti virusi.....	32
MediaPlayer 7.....	30	Cinematograful personal.....	36
Netscape 6.....	31		

## Multimedia

Plugin-uri DirectX și VST.....	42	Hair Show .....	47
Hardware Audio.....	43	Fenomenul E-Books.....	48
Satori PhotoXL 2.5.....	44	Efecte speciale.....	50
Nemo.....	46	Galerii Xtreme.....	53

## Prima impresie

Commandos 2.....	54	Episode 1: Obi Wan.....	57
Typhoon.....	56		

## Avanpremiere

Diablo 2 .....	58
----------------	----

## Prezentari

Rogue Spear: Urban Operations.....	64	Majesty.....	75
Need For Speed: Porsche 2000.....	66	Star Trek: Armada.....	76
Tiberian Sun: Firestorm.....	69	Discworld Noir.....	78
Gunship.....	70	Force Commander.....	80
F1 2000.....	72		

**XtremPC**  
Numărul 10

**Design copertă:**  
XtremDesign

**Adresă**  
Puskin 18, București 1

**E-mail**  
Redactia@xtrempc.ro

**Web**  
http://www.xtrempc.ro

**REDACTOR ȘEF**  
Camil Perian

**XPLORER**  
Cristi Radu / Camil Perian  
Adrian Dorobat

**HARDWARE**  
Marius Neacșa / Cristi Radu  
Camil Perian

**SOFTWARE**  
Alex Bartic / Cristi Radu

**MULTIMEDIA**  
Remus Gradin  
Adrian Dorobat

**JOCURI**  
Dan Dimitrescu / Alex Bartic  
Dragoș Inoan

**CONSULTANT FINANCIAR**  
Silviu Petrescu

**MARKETING**  
231.28.66

**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. Va vom prinde oriunde v-ați afla.

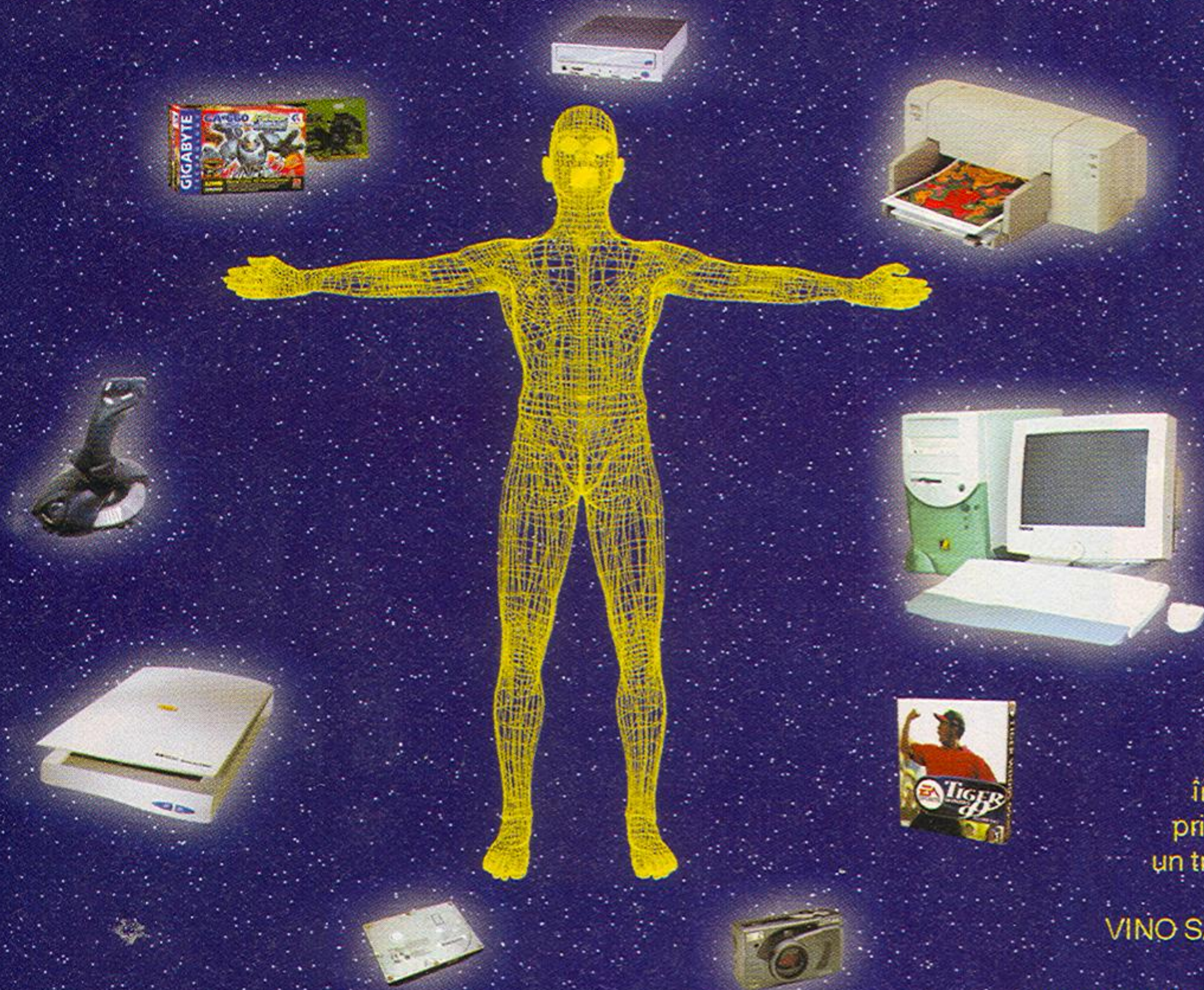
Tipar:

INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC



# Primul supermagazin de calculatoare

**un alt mod de a face  
cumpărături  
în domeniul IT**



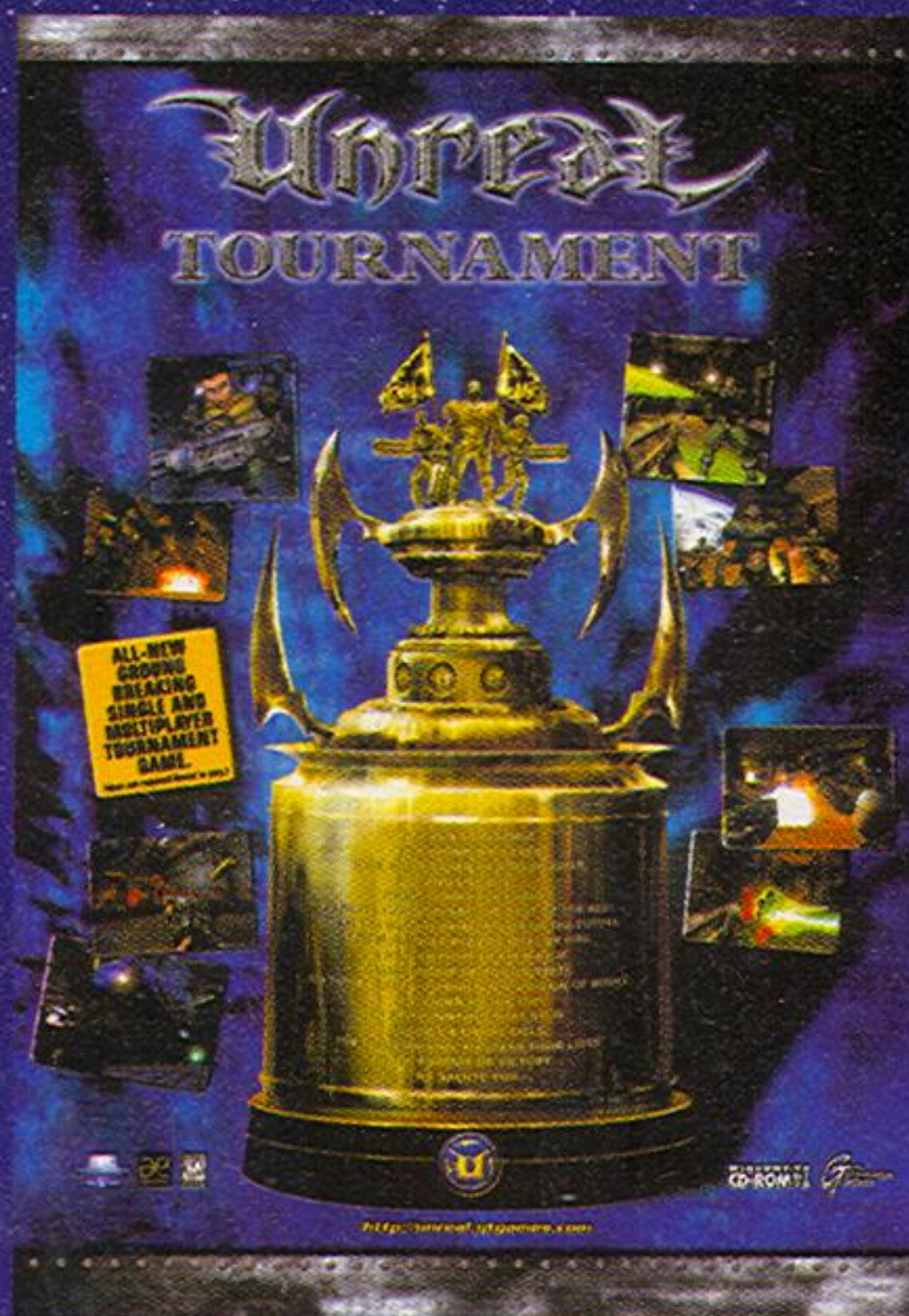
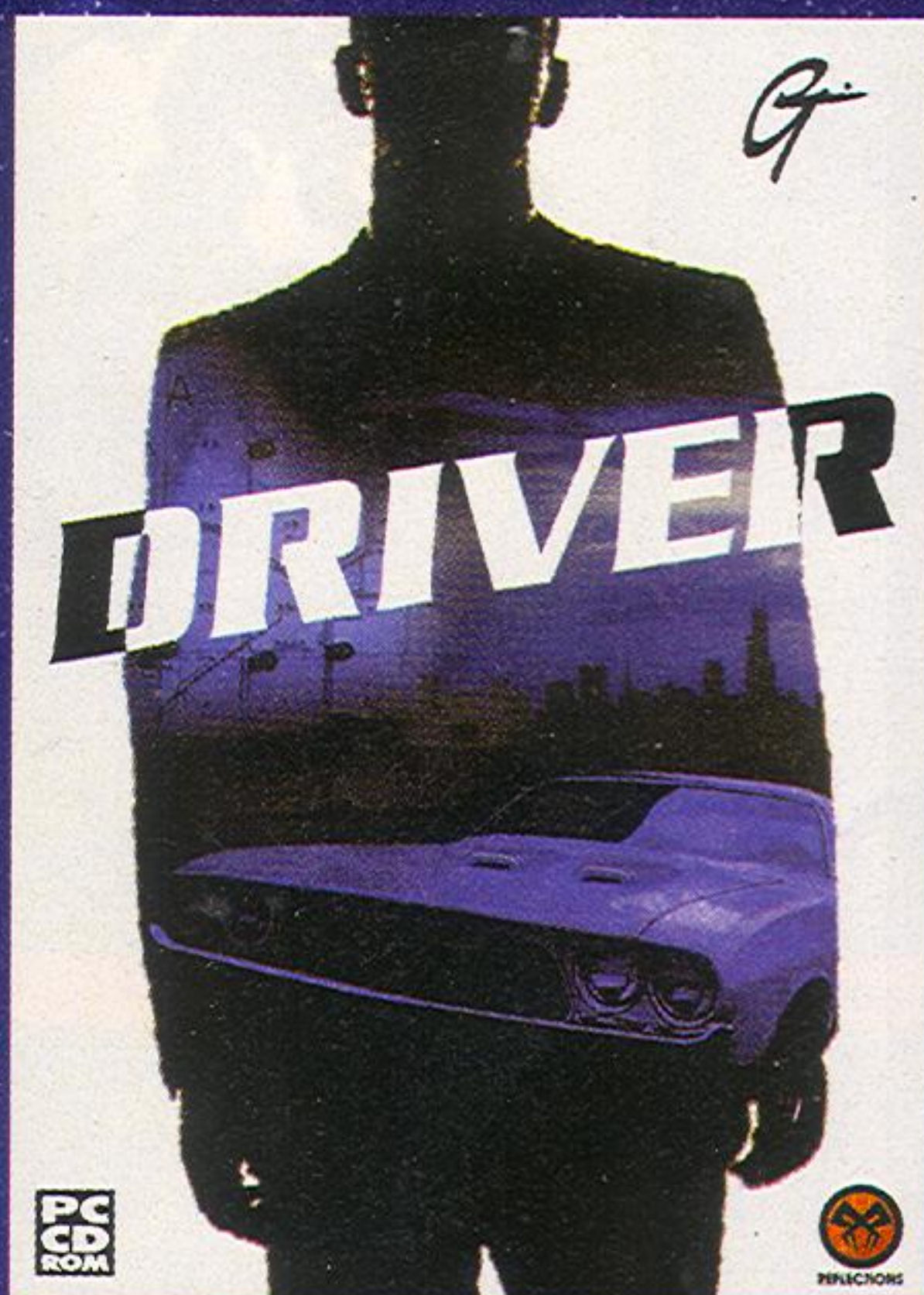
Dacă ti-am spune că există un loc unde vei găsi tot ce ti-ai dorit în materie de IT, n-ar fi suficient. Dacă ti-am povesti despre zecile de producători, sutele de modele și mărci care-ți vor sta la dispoziție prin produsele pe care Best Computers le-a adunat pentru tine, n-ar suna prea convingător. Dacă ti-am spune că vei găsi la un loc performanța și prețul bun, ai crede că sunt vorbe în vânt. Tot ce putem să-ți spunem este: **VINO SĂ VEZI!**

Vino, începând cu 15 mai 2000 la etajul 3, din corpul central al magazinului Unirea, și vei vedea că există un alt mod de a face cumpărături în domeniul IT. Dacă se va întâmpla să și cumperi ceva până la 31 mai, vei primi cadou un pix, o cană, un ceas de perete sau un tricou, în funcție de valoarea cumpărăturii.

VINO SĂ VEZI... SI VEI AVEA CE VEDEA!!

VINO SĂ VEZI... SI VEI AVEA CE VEDEA!!!

## Completează-ți colecția cu jocuri de la GT Interactive



Alien Nations Mission, Anno 1602 Royal Edition, Blood II Nightmare Levels, Blood II -Best of, Blood II Double Pack (Contine Blood II + Nightmare Levels), Dark Vengeance, Diskworld Noir, Drakan, Driver, Expert Pool, Imperium Gallactica II: Alliances, Iron Plague (Expansion pack pentru Total Annihilation Kingdoms), KA 52 Team, Alligator, Lander, Load Runner 2, M25 Racer, MIA Missing in Action, Interactive, Myth 2 -Best of, NAM, Nations, Panzer Elite, Powerslide, Rally Masters, Silver -Best of, Slave Zero, Soulbringer, Thandor, Tides of War, Total Annihilation: Commander's Pack, Cavedog, Total Annihilations: Kingdoms, UEFA Manager 2000, Unreal Return to Na Pali, Unreal, Unreal Double Pack (Contine Unreal + Return to Na Pali), Unreal Tournament, War of the Worlds, Wheel of Time

**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin (începând cu 15 mai 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel/fax: 01-314.76.98  
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
computers



## CUPRINS:

- Pentru viermi, lumea e prea mică
- Microsoft sancționat de justiție
- O companie mică cu ambiții mari
- Un american datorează 780.000 de dolari companiei Microsoft
- Optochipul: un posibil salt înainte pentru Internet
- VIA achiziționează S3
- Un hacker folosește cartea de credit a lui Bill Gates
- O glumă de 1 aprilie cu efect de bumerang
- Metallica dă în judecată Napster
- CERF 2000
- AOL acuzată de piraterie
- Microsoft scapă Whistler pe Internet
- A venit Depozitu'

## Pentru viermi, lumea e prea mică



Team 17 a anunțat recent că pregătește pentru apariție în ultimul trimestru al anului 2000 jocul "Worms World Party", o versiune multiplayer/online a celebrului joc cu anelide, pe care unii încă îl mai joacă și acum, preferându-l unor jocuri mai sîngeroase gen Quake 3 sau Unreal Tournament. Printre îmbunătățirile aduse se numără mai multe moduri de joc: Wormpot (unde jucătorul poate alege din peste 400 de stiluri de joc), Fortress, Bully, Goliath, Night Fight sau Super Rope, 40 de misiuni multiplayer, toate jucabile on-line, moduri de training mult extinse și o bibliotecă editabilă de arme. Specifică Internetului va fi opțiunea World Location Map, care va permite jucătorilor să vadă unde în lume locuiesc oponenții lor. Dacă adăugăm la toate acestea o configurabilitate ridicată, noi efecte vizuale și noi filme, ajungem la concluzia că ne așteaptă un joc pe cinste.

ȘTIRI - INFORMAȚII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

## INTERNET

## Microsoft sancționat de justiție



Judecatorul Thomas Penfield Jackson a declarat luna aceasta compania Microsoft vinovata de încălcarea secțiunii 1 a Actului Antitrust Sherman, prin faptul că și-a interconectat browserul cu sistemul de operare Windows. Microsoft a fost găsit vinovat și de încălcarea celei de-a doua secțiuni a aceluiași act, datorită promovării și menținerii unui monopol ilegal pe piața browserelor. Judecatorul Jackson și-a întârziat anunțarea verdictului, sperînd ca cele două părți implicate, Microsoft și Netscape, vor ajunge la o înțelegere, dar cînd moderatorul numit de el în această problemă, judecatorul federal Richard Posner, l-a anunțat că partile resping această opțiune, și-a anunțat decizia pe 4 aprilie după închiderea bursei. A doua zi la deschiderea bursei, preturile acțiunilor Microsoft au început să scadă vertiginos, provocînd companiei pierderi financiare la rata de un milion de dolari pe secunda. Indicele NASDAQ a pierdut aproape 350 de puncte, cea mai mare cadere pe parcursul unei singure zile în istoria bursei. Vazut de presa că omul care a reușit să piardă peste 12 miliarde de dolari pe zi fără să clipească, Bill Gates a fost întrebare de un reporter dacă îi e teama de Dumnezeu. "Da, sigur că da", a răspuns multimiliardarul american.

## O companie mică cu ambiții mari

Kinesoft, o companie formată din foști angajați de la Microprose și Electronic Arts a făcut publice informații privind două jocuri la care lucrează și care ar trebui să apară în prima parte a anului viitor. Mage Lords este un amestec de RPG și RTS, a cărui acțiune se petrece cîndva la "apusul celei de-a patra ere" cînd oamenii vor descoperi secretele ascunse ale minții și vor stăpîni puteri magice. Jucătorul va avea posibilitatea să construiască imperii și să lupte în fruntea unor armate ce vor uni sub același steag eroi și monștri împotriva forțelor întunericului, care pot aduce moartea la viață și pot stîrni furtuni din senin. Crimson Order, cel de-al doilea joc, se petrece în îndepărtatul an 2583, cînd jucătorul, în calitate de lider al unui grup de rezistență de pe o planetă îndepărtată, trebuie să îi elibereze pe ceilalți locuitori din sclavia instaurată de extraterestrii Tan'Khar. Ca mai toți producătorii, Kinesoft promite grafică ultimul ractet, povești pline de ramificații, inamici inteligenți și lupte pline de intensitate.



## Un american datorează 780.000\$ companiei Microsoft

Martin Johns, din Wisconsin, a fost condamnat la plata unei amenzi de 780.000\$ pentru comercializarea pe Internet a cinci copii pirat ale produsului Microsoft Office 97, afirma publicația Journal Sentinel. La început, barbatul a pretins că nu era la curent cu ilegalitatea celor cinci copii. Microsoft i-a trimis mai întîi lui Martin Johns un ordin judecatoresc prin care i se cerea să înceteze comercializarea ilegală, iar cînd acesta a continuat, l-a dat în judecată și a cerut ca el să plătească 9,84 milioane de dolari daune. Martin Johns nu s-a prezentat la proces și judecatorul a decis să dea dreptate Microsoft, reducînd totuși în mod substanțial amenda.

Why Upgrade to Office 2000?





**Optochipul: un posibil salt înainte pentru Internet**

Într-un articol publicat de MSNBC se arata ca un grup de cercetatori de la universitatile din Washington și Berkley-California au realizat un dispozitiv numit optochip care ar putea revoluționa transmisia de date prin rețeaua Internet. Optochipul este de fapt un modulator, o piesa care convertește un tip de semnal în altul, într-un mod asemănător cu funcționarea modemului (care de fapt este o prescurtare de la modulator - demodulator). Optochipul transforma cu foarte mare viteză lumina transmisă prin cablurile cu fibra optica în semnale electrice. Pentru a realiza acest lucru, chipul folosește niste mini particule organice numite cromofori. După spusele cercetătorilor, o singură astfel de particulă (de 100 de ori mai mică decât diametrul firului de par) se poate descurca cu întreg traficul comunicational al unei mari companii, incluzând aici tot ce ține de telefon, televiziune, computer și satelit. Dacă optochipul va funcționa la parametrii la care a fost proiectat, înseamnă ca un calculator dotat cu acest dispozitiv va putea downloada un film de două ore, necomprimat, în mai puțin de jumătate de secundă!!! El este utilizat în prezent în mod experimental de armata Statelor Unite și se pare că va intra în producție de serie de abia peste doi ani.



comunicational al unei mari companii, incluzând aici tot ce ține de telefon, televiziune, computer și satelit. Dacă optochipul va funcționa la parametrii la care a fost proiectat, înseamnă ca un calculator dotat cu acest dispozitiv va putea downloada un film de două ore, necomprimat, în mai puțin de jumătate de secundă!!! El este utilizat în prezent în mod experimental de armata Statelor Unite și se pare că va intra în producție de serie de abia peste doi ani.

**VIA achiziționează S3**

Nu a trecut mult timp de când S3 anunța achiziționarea Diamond și iată ca VIA, unul dintre principalii producători de chipset-uri din Taiwan și-a făcut publică intenția de a cumpăra partea de plăci grafice a conglomeratului S3. În vederea fuzionării, cele două companii au creat în comun o echipă de cercetare și dezvoltare care să stabilească proiectele de viitor. În plus, S3 și VIA au investit sume importante una în cealaltă: VIA a cumpărat aproximativ 15% din acțiunile S3. Specialistii afirmă ca VIA este pe cale să piardă contractul de autorizare a patentelor realizat împreună cu Intel și ca probabil achiziționarea S3 are drept scop preluarea înțelegerilor pe termen lung pe care aceștia le aveau cu Intel în privința schimbului de informații tehnologice și licențe.



**Hacker folosește cartea de credit a lui Bill Gates**

Raphael Gray în vîrstă de 18 ani a fost prins în sfîrșit de către FBI după ce reușise să folosească cartea de credit a lui Bill Gates. La averea lui Bill poate nu și-ar fi dat seama dacă Gray își cumpăra o mașină pe luna și toată lumea ar fi fost multumită. Însa lacomia este un păcat capital pe care Gates nu-l trece cu vederea așa ușor, iar în momentul în care suma totală de bani tocata de micutul hacker a depășit 3000000\$ (3 milioane) de dolari au trebuit luate măsuri radicale. Pentru ca exemplul lui Raphael Gray să nu rămîna fără învățăminte (iar banii cîștigați de pe cartile de credit să nu trebuiască cheltuiți prin tribunale) publicăm o listă a personalităților care au carti de credit și a sumei de bani care nu trebuie depășită pe luna pentru a nu fi prins:

1. Salma Hayek, 10.000\$ pe luna. Dacă va prinde totuși îi spuneti ca e metoda voastră de a o agăta.
2. Bill Clinton, 1000\$ pe luna. O rochie patată e tot ce va trebuie să scapați de investigații.
3. John Romero, 750\$ pe luna. Numai după ce apare Daikatana.



**O glumă de 1 aprilie cu efect de bumerang**

Jeff Connor, un designer de pagini web din Toronto, Canada, a simțit pe pielea lui ce înseamnă ca o farsă de 1 aprilie nereușită să se întoarcă asupra ta. Dorind să își promoveze site-ul său cu bancuri, Jokeweb.com, el a conceput în spirit de glumă mai multe bannere care promiteau celor care se abonau la serviciul OpecInfo.com benzină gratuită pentru prima duminică din lună timp de șase luni. Link-urile de pe bannere trimiteau însă la site-ul său și majoritatea celor care le-au încercat nu s-au lăsat păcăliți. Cu toate acestea peste 650 de persoane s-au grăbit să profite de ofertă, ceea ce l-a surprins nepregătit pe Jeff Connor. Din cauză că se teme că va fi dat în judecată, web designer-ul a decis să își țină promisiunile și va avea de plătit bonuri de benzină în valoare de 200.000 de dolari. "Sper că cei de la bancă se vor dovedi înțelegători", a declarat el. "Suntem o firmă mică și încă nu cîștigăm nimic din afacerea noastră."



**Metallica dă în judecată Napster**

Formația de muzică rock Metallica a dat în judecată firma Napster Inc. și cîteva colegii din Statele Unite, sub acuzația că au încălcat legea copyright-ului atunci cînd au permis schimbarea de mp3-uri cu melodiiile formației. La scurt timp după declarația oficială, site-ul oficial Metallica a fost spart de autori necunoscuți, care nu au făcut altceva decît să înlocuiască conținutul din pagina principală cu un simplu mesaj: "Leave Napster alone!" - "Lăsați Napster-ul în pace". Metallica este prima formație care s-a hotărît să ia atitudine împotriva programului Napster și specialiștii afirmă că renumele ei dă un plus de forță acuzațiilor de pînă acum.





**Red Alert 2?**

Printr-o eroare mai mult sau mai puțin intenționată din partea firmei Westwood a răsflat pe internet prima știre privind apariția în viitorul apropiat a lui Red Alert 2. Știrea a apărut când pe site-ul Amazon.com, foarte cunoscut pentru vânzarea de diverse produse printre care și cărțile a apărut de vânzare în avans cartea Command & Conquer Red Alert 2: Prima's Official Strategy Guid, adică manualul cu strategii pentru viitorul Red Alert, manual mare de 240 de pagini. În urma întrebărilor adresate de diverse publicații online către site-ul Amazon s-au și aflat câteva detalii despre viitorul joc de la Westwood. Se pare că el va conține o serie nouă de misiuni față de cele din jocul original, noi tipuri de teren, soldați și clădiri.

**Descent 4**

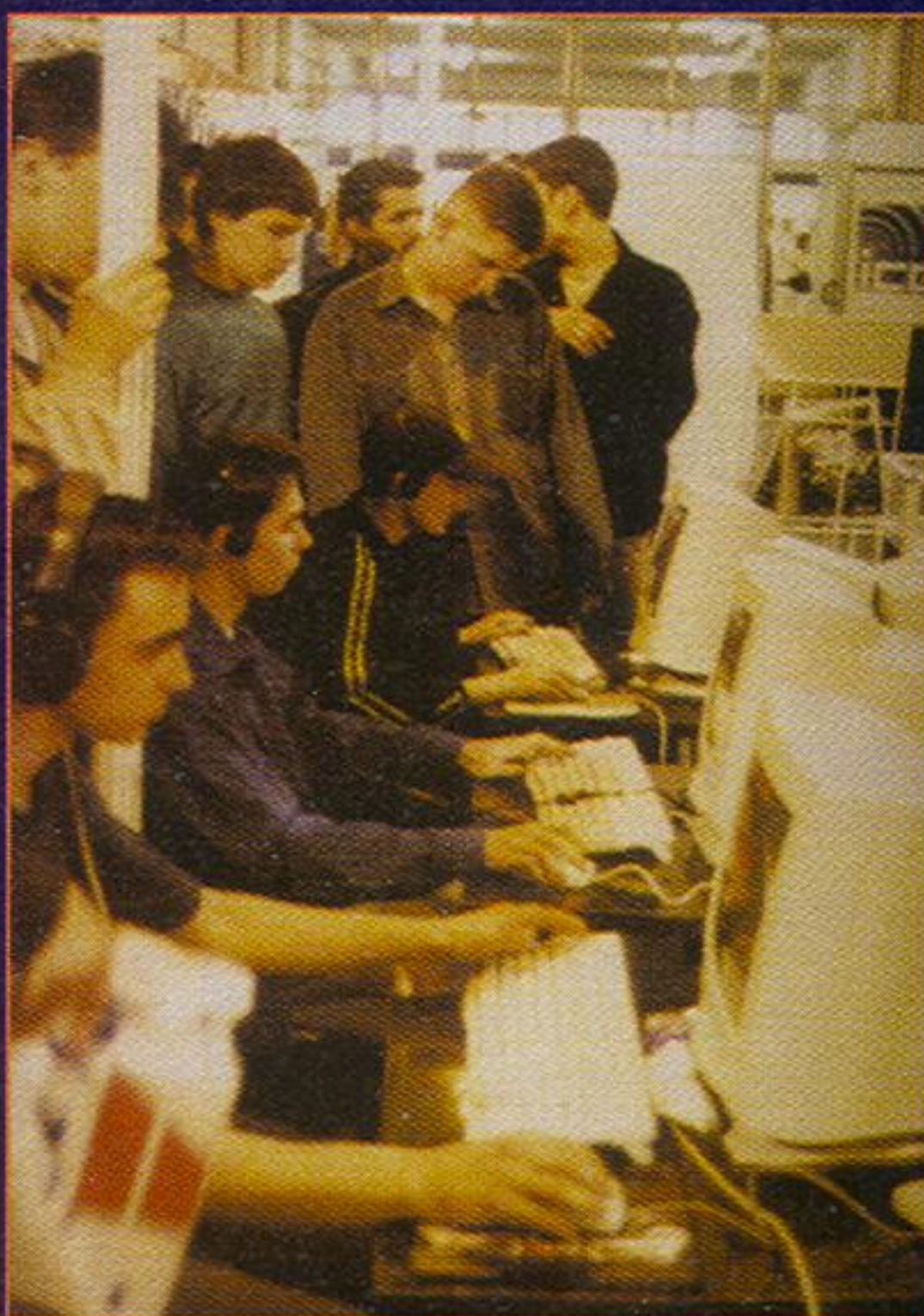
Volition, cunoscuți pentru seria Descent se pare că sunt pe cale să anunțe cea de a patra parte a cunoscutului joc. Dacă până acum firma s-a ferit să anunțe numele oficial al jocului pe care urmează să-l scată acesta va fi un first person shooter, iar supozițiile



privind numele său se bazează pe un mai vechi anunț al celor de la Volition care doreau ca cea de a patra parte a seriei Descent să fie un joc total diferit față de simulatorul cu care ne obișnuise.

**Monkey Island 4**

După ce o perioadă lungă de timp au circulat pe Internet zvonuri privind apariția lui Monkey Island 4, luna aceasta oficialii LucasArts au recunoscut apariția iminentă a adventure-ului pe care de mult îl așteptăm. Monkey Island 4 va veni într-un mediu comple 3D și nu o combinație de mediu 2D cu personaje 3D. Michael Stemmler și Sean Clark vor fi principalii responsabili pentru acest titlu, pe lângă lucrul la Monkey Island 3 ei lucrând la realizarea vechiului adventure Indiana Jones and The Fate of Atlantis și fiind totodată colaboratori la realizarea proiectului Sam & Max. Sean Clark a lucrat de asemenea la The Dig, un alt proiect de succes al LucasArts.

**CERF 2000 - na un pumn și zi mersi**

La ultimul calculator: Razor. Pe vremea când se mai afla în turneu...

Cine s-a oboșit să ia soarele în piept și mirosul de transpirație în nări pentru a vizita CERF-ul de anul acesta a avut ocazia să piardă probabil și 5 minute pe la standul nostru la un concurs de Quake 3, Porsche 2000, Unreal Tournament sau FIFA2000. Cine nu s-a riscat însă, poate găsi pe CD-ul de luna aceasta demo-urile de la sferturile, semifinalele și finala de Quake 3 de la CERF. Să vedeți și voi un Razor, un Pitbull, un Z3m3 sau un ZGAIBA luptându-se pe viață și pe moarte pentru a dovedi cine este cel mai bun din țara la Quake 3. Concursul de Quake 3 a fost luat cu asalt de 120 de participanți dornici de mai bine și mai mult însă numai 2 au fost ei, câștigătorii, și anume membrii clanului KOF (Kings of Fighters) sau cum sunt alinați de prieteni: KOFetari. Locul 2 a câștigat un joc Quake 3 oferit de firma Monosit și un tricou Quake 3 oferit de XtremPC (adică noi), iar locul întâi un Quake 3, un tricou Quake 3 și un Logitech Gaming Mouse oferite tot de noi în calitate de sponsori majoritari (jenant dar adevărat.)



O mulțime concentrată....



Eu, eu sunt un bazat ... și am câștigat... bătaie la Porsche 2000 v-am dat

Pentru a lua însă cronologie invers și înapoi, primul concurs organizat de noi a fost cel de Need for Speed: Porsche 2000, un nou succes din seria localizărilor organizate de Best Computers care a și sponsorizat acest concurs, oferindu-i câștigătorului un volan Ferrari și un joc Porsche 2000. Nu de alta dar să aiba acasă ce să facă în timpul liber.

Concursul de Unreal Tournament a fost câștigat de Traker pe care îl puteți găsi din cînd în cînd și pe serverul UT al XtremPC iar cel de Fifa 2000 a fost câștigat în familie de Capcaunu (cum îl puteți găsi pe forumurile românești pe Internet) și de varul său.

**Produsele CERF 2000: unde-s 2 puterea crește, unde-s 5 se ofilește.**

Din nefericire, pentru gameri sau cei situați în domeniul home office nu prea putem raporta lucruri notabile lansate la noi cu ocazia CERF-ului. GeForce-urile DDR de la Leadtek, Guillemot și Creative au ținut capul de afiș ca cele mai în vîna produse destinate jucătorilor alături de banalele joystick-uri, volane sau mouse-uri cu 20 de butoane și 40 de bile. Pe ansamblu multa transpirație, aer puțin, zgomot mult, cîntece neîntrerupte, scandări, bodyguarzi, încă o dată multa transpirație, oferte promotionale expirate după ce au fost prezentate 3 CERF-uri la rînd, și în cele din urmă, dar nu la sfîrșit, fete frumoase care au avut rolul de a ne încînta ochii și a ne pune mintea la contribuție. Așteptăm anul viitor cu speranța că va fi mai bine... sau că va fi macar la fel de rau.



### Microsoft scapă Whistler pe Internet

Doa versiuni ale noului sistem de operare bazat pe Windows 2000 de la Microsoft au fost postate pe Internet de autori necunoscuti, presupuși angajați ai companiei, pe parcursul lunii aprilie. Whistler ar trebui să apară pe piața la începutul anului următor și versiunile postate ilegale pe Internet erau destinate evaluării de către specialiștii din cadrul companiei, sistemul de operare nefiind nici pe departe în stadiul de beta-testing public. Oficialii Microsoft au declarat că securitatea cercetează problema și că nu a fost găsit încă un vinovat.

### A venit Depozitu'



Cu o zi înainte de 1 aprilie site-ul Atomic a fost hack-uit. Faptul în sine ar fi fost interesant dacă nu s-ar fi întâmplat într-o perioadă așa plină de suspiciune ca ziua pacaleilor. Și cum pe vastele plaiuri mioritice se găsește multă lume suficient de credula, "hackerii" au primit nenumărate scrisori de simpatie și venerație de la oamenii de bine. Evident, nici un fan al hackerilor nu s-a prins de nimic și nici nu a înțeles cum de rezista "on line" un site spart pentru două zile. La finalul perioadei credibile, Atomic a revenit și

a explicat gluma tuturor utilizatorilor spunând că prin ea a dorit pe lângă o pacaleala de 1 Aprilie să arate și sentimentele anti-corporație dezvoltate de mulți dintre surferii web și oamenii în general de la noi. Cum cei creduli au dovedit că sunt și proști, evident că după anunțarea pacaleii au acuzat Atomic spunând că a fost o manevra pentru a obține voturi suplimentare în topul românesc al site-urilor de web ([www.top100.ro](http://www.top100.ro)).

### AOL responsabilă pentru piraterie



Firma germană HitBit Software a dat în judecată distribuitorul de servicii Internet AOL-

Germania deoarece permite utilizatorilor să transfere muzică în format digital fără copyright. În momentul în care a aflat că diverse melodii compuse de ei sunt schimbate prin intermediul rețelei AOL, HitBit Software i-a acuzat pe aceștia de piraterie și a pornit demersuri legale, cerând plata unor daune în valoare de 100.000 de mărci (48.900\$). Decizia tribunalului german la care avea loc procesul a fost în favoarea firmei de software. La aflarea verdictului, oficialii AOL au declarat că nu erau la curent cu procesul și că oricum nu au nici o responsabilitate în această problemă, din moment ce ei au închis conturile celor care transferau muzică fără copyright, imediat ce au primit reclamații.

Acces securizat  
la servicii internet

10\$K

In mileniul Internet-ului  
și lumii virtuale n-ai folosit  
inca **Kappa Kard-ul** ?

cod acces

Nu te-ai saturat de formalități,  
asteptare, stres?

**Kard**  
zece Kdolari

Vrei acces Internet rapid, fara  
contract și alte taxe, direct la  
ISP-ul local?

Vrei să poți face cumpărături din  
complexul de magazine MagNet?

Vrei să beneficiezi de consulting  
online, în multe domenii, eficient și ieftin ?

<http://kard.avs.ro>

Toate acestea ti le ofera  
**Kappa Kard-ul** !

**In curand se va distribui cu CD-ROM de configurare!**

Poti sa-l cumperi cu doar 10\$ din urmatoarele centre:

- Shell Station - Libraria Eminescu - Centrele Kappa



# WWW. ce mai e interesant pe Internet .COM

Aici veți găsi în fiecare lună un minighid de navigare web, unde vor fi prezentate site-urile care ni s-au părut interesante, bizare, comice, extraordinar de arătoase sau toate acestea la un loc.

## Informații

Redactor: Adrian Dorobăț Tip articol: Site-uri web



## <http://www.webswappers.com>

De ce să cumperi un lucru când poți să îl capeti în schimbul a ceva de care tu nu ai nevoie? Site-ul WebSwappers există pentru a se ocupa cu medierea acestui gen de tranzacții. Aici cei dornici de schimburi vin și își prezintă ofertele și cererile, totul în mod absolut

gratuit. Anunțurile sunt sortate pe domenii în funcție de obiectele schimbate. Marea majoritate a anunțurilor sunt serioase, dar unele sunt amuzante în seriozitatea lor, iar altele sunt pur și simplu glume. Puteti face rost de aici de colivii de sârma în schimbul unor albume foto,

sau de o canoaie, oferind în schimb două brate de manechin. Un doritor este dornic să scape de 1500 de ochelari pentru eclipsa și ar vrea în schimb nimic altceva decât un automobil clasic. Dacă vrei ceva nou în schimbul a ceva vechi, știi acum unde să cauți.

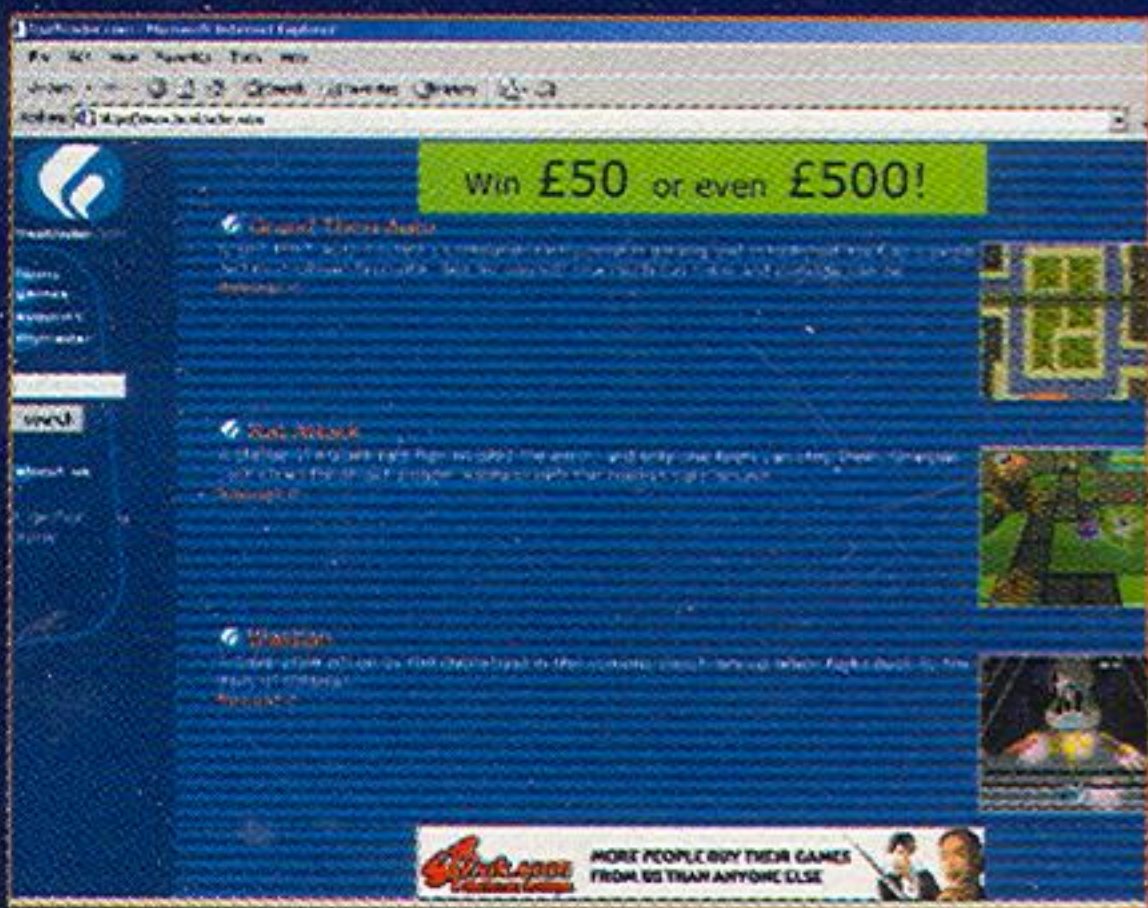


## <http://www.informit.com>

Un curs de calculatoare costa în ziua de astăzi o multime de bani, iar în cele mai multe cazuri nu te alegi de pe urma lui decât cu o diplomă cu o valoare îndoielnică. Cartile de specialitate nu sunt nici ele o soluție foarte ieftină. O posibilă alternativă ar putea fi site-ul InformIT, care pe

lângă prezentările de cărți electronice sau paperback, găzduiește și o librărie unde sunt oferite în mod gratuit spre lectură cărți din domeniul IT. Dacă vreți să învățați Photoshop în 14 zile sau Linux în mult mai multe, aveți de unde alege. De la CAD la sisteme de operare și de la

întreținerea PC-ului la detectarea intruziunilor prin rețea există cărți despre orice are legătură cu calculatoarele. Cartile nu sunt chiar noi (sunt aparute în intervalul '95-'98) și se presupune că trebuie citite pe site, download-ul fiind îngreunat de o multitudine de link-uri interne, dar merita.



## <http://www.freeloader.com>

În România pirateria software este considerată de unii o afacere profitabilă, de alții o problemă și de mulți o binecuvântare, pentru că plătesc mult mai puțin pentru un joc. Dar ce ați zice dacă ar exista posibilitatea de a downloada de pe Internet jocuri complete, originale, în mod gratuit și

totodată complet legal? Dacă va surâde ideea, vizitați site-ul Freeloader, pus la punct de Pure Entertainment Games. Aici puteți găsi jocuri full în mod gratuit obținute prin diverse aranjamente directe de la producători. Site-ul este încă beta urmând să fie lansat oficial la începutul lunii mai. Până

atunci Freeloader deschide oferta cu primul Grand Theft Auto și adaugă câteva joculețe necunoscute gen Rat Attack, Blastian sau Moon Defender, urmând să continue în viitorul apropiat cu Viva Football, Magic & Mayhem și Jimmy White's Cueball 2. De urmarit dacă vor reuși.



## <http://www.cybertown.com>

Urmând calea deschisă de The Palace, Cybertown se înscrie în categoria comunităților virtuale de succes. Având la bază tehnologia Blaxxun Contact, orașul virtual și cetățenii săi pot fi reprezentați atât 2D, cât și 3D iar interacțiunea se face pe sistem de chat. Cu toate acestea

Cybertown este mult mai mult decât un simplu chat room. Există o constituție și un sistem economic și administrativ bine pus la punct din care se dezvoltă o întreagă ierarhie de funcții și slujbe. Dacă iei în considerare doar banii, obiectele, punctele de experiență, avatarurile

(reprezentările 3D ale fiecărui utilizator) și jocul de-a omoaia morphii, Cybertown poate fi confundat destul de ușor cu un RPG online și desigur că există mulți care îl tratează în acest mod superficial. Dar există câte ceva pentru fiecare în acest oraș virtual. Atenție, creează dependența.



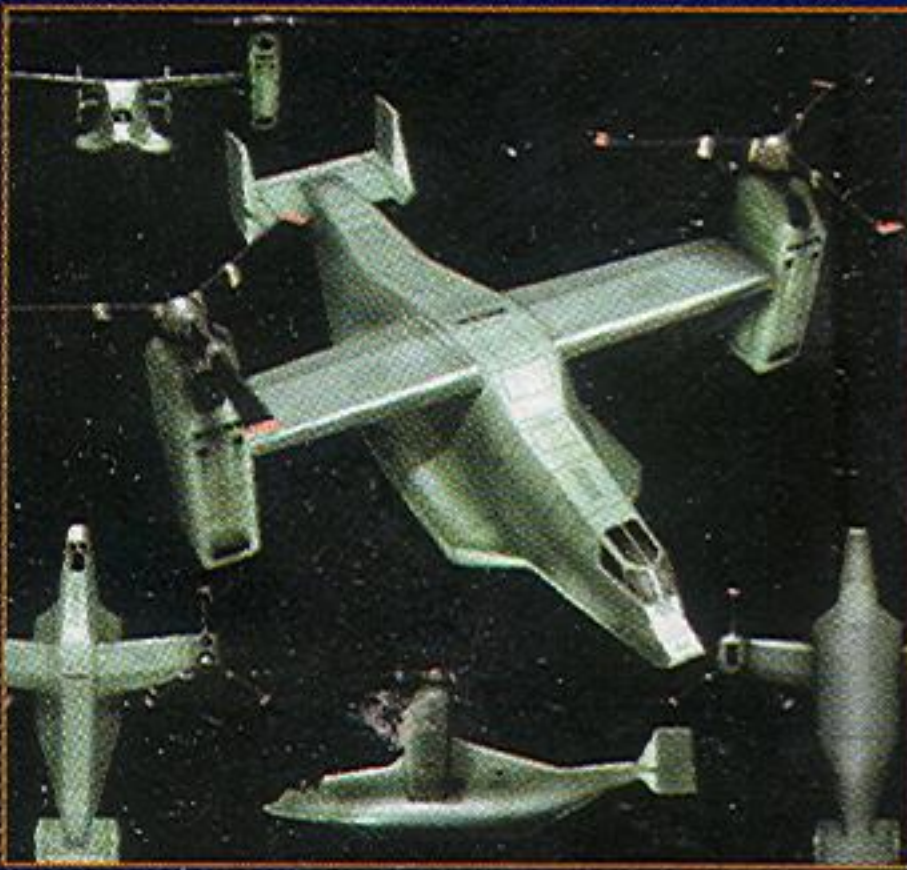
# .PLAN UPDATE

## Informații

Redactor: Cristi Radu Tip articol: Plan Update Firmă: Epic, Microsoft, ID

Taylor a ales pentru a-și asigura acest succes Dugeon Siege un RPG cu puternice ingerențe strategice

**Sursa:** Clint Worley  
**Firmă:** Verant Games  
**Pozitie:** Conducător de proiect  
**Proiect:** Sovereign



Sovereign este un joc on-line, în genul Asheron's Call sau EverQuest, în care pot intra și juca oricând un număr foarte mare de jucători. Este un RTS militar modern care încearcă să combine elemente de diplomatie, spionaj și strategie militară într-o lume dominată de luptă. Fiecare jucător poate alege între una din carierele disponibile care în acest moment sunt: soldat, diplomat, om de știință, economist, teologian (aceasta este denumirea pe care au dat-o ei, probabil că teolog nu e un termen agreat de societatea modernă tehnologizată) și spion. Fiecare profesie are propriul arbore de promovare și metodele de promovare specifice. Victoria este greu de atins într-un timp scurt deoarece există trei aspecte ale acesteia: economică, diplomatică și militară. Iar elementele pe care această victorie să poată fi realizată sunt foarte multe, de la micro managementul economic al orașelor și până la diplomația globală a marilor puteri economice și comanda specifică a unui număr imens de tipuri de unități combatante. Data apariției este fixată pentru semestrul 3 al anului acesta dar este improbabil să fie respectată.

**Sursa:** Dave Perry  
**Firmă:** Shiny  
**Proiect:** Sacrifice



Sacrifice se afla de ceva timp în lucru și nimeni nu a auzit mare lucru despre el. A fost unul din proiectele care au mers în paralel cu Messiah și care se dovedește acum a fi chiar mai interesant decât acesta. Sacrifice este un RTS complet 3D ce se desfășoară într-o lume imensă, cu teren deosebit de variat, cu multe elemente ce aduc din punct de vedere grafic cu lumea din Ultima Ascension. Ideea jocului se apropie oarecum de cea din Black & White, în sensul că și aici ai controlul asupra unui vrajitor care încearcă să sacrifice pe propriul altar sau să convertească personajele inamicului. Chiar și interfața jocului seamănă cu cea din B&W, jucătorul comandând și realizând diverse vraji doar prin intermediul mouse-ului. Din punct de vedere tehnologic Sacrifice împrumută de la Messiah sistemul RT-DAT de reprezentare a personajelor, scalabil în funcție de puterea procesorului, în schimb restul motorului grafic este complet nou.

**Sursa:** n/a  
**Firmă:** Microprose  
**Proiect:** MechCommander 2



Tot din universul BattleTech, în care personaje din benzile desenate japoneze se înfruntă în roboți giganti, alături de MechWarrior4 vine și fratele mai mic, dar nu mai vii. MechCommander 2. Cei care au jucat prima versiune știu că e un joc de strategie cu elemente într-adevăr interesante, neobisnuite genului RTS, însă perfect adaptate stilului de joc.

MechCommander 2 va avea bineînțeles un teren 3D complet vizualizabil din mai multe poziții, precum și multe efecte grafice cu adevărat impresionante. Roboții sunt comandați acum din spațiu, de pe o navă mama care poate trimite pe pământ unitățile de care este nevoie la un moment dat. Sunt introduse o serie întreagă de noi gadget-uri (radare cu mai multe funcții, arme noi, construcții noi pentru organizarea defensivă) și datorită terenului 3D care este folosit la maxim, jocul capătă o nouă adâncime strategică și tactică. Un alt joc care îi va bucura pe entuziaștii genului pe la sfârșitul anului însă.

**Sursa:** Chris Taylor  
**Firmă:** Gas Powered Games  
**Proiect:** Dungeon Siege



Dupa Total Annihilation, Chris Taylor a plecat de la Cavedog pentru a înființa propria sa firmă, Gas Powered Games. Cum primul joc pe care îl scoate o firmă trebuie să aibă succes, Taylor a ales Dungeon Siege, un RPG cu puternice ingerențe strategice. Există câteva elemente inovative în Dungeon Siege care-l fac un joc de așteptat cu înfrigurare pentru anul 2000. Lumea în care se desfășoară acțiunea este imensă iar dezideratul programatorilor este ca aceasta să nu necesite pauze pentru încărcarea unor porțiuni din ea. Elementele RTS apar în momentul în care organizezi și conduci echipa de mercenari pe care o ai sub comandă. Waypoint-uri, task-uri speciale pentru fiecare membru al echipei pot fi lansate printr-o simplă comandă de mouse. Desigur, sunt prezente elementele tipice de dezvoltare a personalității personajului de tipul Stamina sau Dexterity. Sistemul economic introduce elemente noi printre care posibilitatea de a încerca înainte de a cumpăra.



# FORUM XTREM

**Bă Nilă bă, ce faci bă? De ce? Vezi că PAK MAN revine! În 3 dimeninsiuni: XYZ! De ce? Poți să ai un CPU, poți să ai și două. Bă Nilă, Unreal Tournament nu merge numai cu un CPU! trebuie să ai două!**

## Informații

Redactor: Cristi Radu Tip articol: Plan Update Firme: Epic, Microsoft, ID

### Alex, e-mail

"...să trecem la lucruri mai serioase... În scrisoarea trecută când am întrebat: "Când o să ajung să văd pozele voastre pe aici?" mă refeream la faptul că ar trebui să puneți pozele voastre o singură dată în revistă... să vedem și noi oamenii care povestesc lumea calculatoarelor.... ce îmi recomandați P3-550 sau Celeron 500 dus la 600?"

Eu am vrut întotdeauna să ne punem pozele în revista. Camil, Marius sunt însă liniștiți și strâns de către prietenii lor și nu vor să aibă neplăceri și îi înțeleg că și eu când am fost de vârsta lor am trecut prin asta. Totuși, de la numărul următor este foarte posibil să ne punem pozele în revista. Să nu ne urați pentru că suntem frumoși... nu este vina noastră. În ceea ce privește problemele, dacă banii nu sunt o problemă îți recomand să îți iei P3 fiindcă e mai bun.

### Andrei (?), Slatina

"... Pe de altă parte nu știu dacă realizați ceva dacă în cadrul articolului Forum Xtrem, în unele răspunsuri adoptați o atitudine atât de acidă. În legătură cu concursul pentru un GeForce, nu sunt foarte optimist, dar dacă milioane de oameni joacă la Bingo (la o serie de posturi de televiziune), de ce n-aș încerca și eu aici. Dacă ajunge scrisoarea unde trebuie..."

Dupa cum poate ti-ai dat seama suntem mai multi care raspundem la scrisori. Avem pe cineva care raspunde acid si pe cineva care raspunde

obraznic, iar acestia sunt cei mai solicitati. Eu raspund si acid si obraznic, dar, atentie, atunci când mi se ofera ocazia. Din fericire, pentru distractia tuturor, aceasta ocazie se ivește foarte des, așa ca va rog insistent si în continuare, trimiteți scrisori ofensatoare, spuneti lucrurilor pe nume, ce sa ne mai ascundem. De exemplu, pentru numărul viitor, care e întrebarea care v-a enervat cel mai mult dintre toate scrisorile pe care le-ati citit pînă acum? Sau ce placa video va enerveaza cel mai tare. Hai sa auda toata lumea cum sta treaba cu acea placa video... În ceea ce privește ultima parte a scrisorii, stai liniștit

scrisoarea a ajuns unde trebuie.

### Mihai Cioroba - Tîrgoviște

"Sunt Sakura (traduceți-mi numele dacă sunteți tari)... Băi băieți sunteți o echipă minunată, extraordinară și vă iubesc pe toți (ca pe niște frați)...sper ca munca voastră să fie răsplătită de fericirea gamerilor adevărați...Sunt a XII-a și sunt terorizat! De-abia aștept să se termine tot coșmarul asta!... Simt că înebunesc și de aceea vă rog să-mi răspundeți la scrisoare (o încurajare ceva...). ...Sunt înnebunit după 3D shootere, muzică rave, house, tehno, snowboarding și arte marțiale. Sunt un quaker înrăit și John Carmack e unul din idolii mei.

Cum a ajuns el un programator așa de talentat?"

Sakura e denumirea japoneza pentru floarea de cires (sau așa ceva). Nu înțeleg ce e teroarea asta cu bac-ul și examenele... Mai ieșiți și voi la un baschet, mai un sport de camera cu fetele... Cu româna se rezolva, am auzit din surse sigure ca subiectele se trimit prin mail, așa ca sunt șanse mari sa se influențeze în mod paranormal și anul acesta, curba lui Gauss de distributie a notelor de la admitere... O încurajare: 90% din elevii de a XII-a sunt la fel de vineți de frica precum tine și tot 90% din aceiași elevi, promovează... mai mult de atât nu știu ce te ar mai liniști. Ai ascultat Aphex Twin și

## Nilă, merge UT-ul, merge!

Nilă Marin, București  
"Halău bă, ce faceți? Navigați?... Băi, kum adică "PAK-MAN revine"? Vorbiți serios? Spuneți-mi și mie, dacă ai un CPU, îți mere Unreal Tournament? De ce? Eu nu înțeleg reclama de pe prima pagină cu Fifa 2000, cum adică are Steaua, la mine în joc nu e! Ați văzut NBA All Star Game la Pro TV? Puneți un demo cu jocu'. PS Condoleanțe din partea mea, revistell"

Ba Nilă bă, ce faci bă? De ce? Vezi că PAK MAN revine! În 3 dimensiuni: XYZ! De ce? Poți să ai un CPU, poți să ai și două. Ba Nilă, Unreal Tournament nu merge numai cu un CPU! Trebuie să ai două! De ce? Știi de ce nu apare Steaua în Fifa 2000? Pentru că au bagat numai echipe care nu retrogradează anul asta! Păi ce, Piturca care



da gol cu ceafa poate să duca echipa în alta parte decât în B? De ce? Avem un demo interactiv în pregătire cu meciul All Star Game de la ProTV, va avea mai multe finaluri, west-ul bate estul, estul bate westul, Shaquille O'Neil rupe panoul în repriza

a treia și toată lumea pleacă veselă în oraș după fete și bautura. Cautam modele pentru cheerleaders-urile din pauza! We love that game!. PS.Să fie primit, ne-a plăcut coliva pe care ai scris-o... dar fi și tu mai vesel, caci noi suntem în continuare, bă Nilă.



# mobile\*comm

mobile communication magazine

Revista care vă dă libertatea de  
COMUNICARE





Photek? la încerca pe pârtia de schi, e bestial. Carmack, Garriot, ca și multi alți programatori bazati s-au lasat de scoala foarte repede insa s-au specializat foarte tare pentru ca le place ceea ce fac. Și sunt în America, țara tuturor posibilitatilor în care orice vis devine realitate.

**Cristea Sebastian, e-mail**

"...Aș vrea să atrag atenția că, cu toate că scrisoarea primită de la Grigore Marius din Buftea mi-a adus destule zâmbete pe față, afirmația lui că Shogun merge pe "34 mb" (fie și ei 32Mb) este adevărată. Mie jocuri precum Q3, Prince of Persia 3D și multe altele, cu toate că cereau minim 64 Mb RAM îmi merg perfect pe calculatorul meu destul de modest (ca să nu spun învechit) P-233 MMX, 32 Mb RAM, Voodoo 3 2000, 3.2 Gb, etc...

...ultimul număr m-a dezamăgit în materie de jocuri: majoritatea jocurilor de la rubrica "Prezentări" (cu excepția NOX-ului care e cu adevărat un joc BUN) au note de la 7.5 în jos. Deci, chiar dacă revista e încă slăbuță în conținut la capitolul jocuri, am mai citit și prezentări ale unor jocuri slabe. Chiar nu erau alte jocuri pe care le-ați fi putut prezenta?...

...s-ar putea să mai fi primit acest e-mail de câteva ori; acest lucru are legătură cu niște probleme de ale mele cu Outlook-ul și nu erau trimise pentru a vă enerva într-un fel"

Suspect de calmi îți raspundem la acest e-mail având în vedere bombardamentul cu mail-uri. În ceea ce privește scorurile la jocurile din ultimul număr... atît au meritat din păcate... Tu știi cât așteptam și noi să apară un joc cu adevărat bun? Măinile ne tremura, avem ochii împaijeniti de lacrimi după jocul cu adevărat bun care nu mai vine...deh poate suntem noi prea pretentioși... În ceea ce privește configurația minima necesara: una e sa

porneasca, alta e sa mearga la întreaga capacitate (multi-player jucabil, hartii mari, detalii la maxim, etc).

**Ovidiu Ceorchelea, e-mail**

"Proclamație către redacția XtremPC: Numiții Voodoo Knight alias Horațiu, Kommander Q alias Ovidiu & Vilkenstein alias Ștefan quakeri & unrealiști pînă-n măduva oaselor, suntem indignați de felul în care lăudați dvs plăcile 3d nvidia lăsând deoparte și nepomenind mai nimic despre Voodoo 3-uri. Știm că protestul nostru va fi egal cu zero dar sperăm că totuși The Empire Strikes Back & V4, V5 vor da lovitura de grație Tnt-urilor 4 EVER... Vikenstein a dat 1.200.000 pe Quake 3 Arena și nu îi pare rău sau eu Kommander Q am dat 1.330.000 pe Unreal Tournament și nu-mi pare rău nici un pic... dacă unii din voi ar proceda ca și noi jocurile ar fi mai ieftine iar pirații vor lăsa baltă ceea ce fac."

Mach aka Cris raspunde aici: ne d0are shi pe noi când vedem ce rau a ajuns si o sa ajunga V4 si V5. Yo am avut V1 si V2 și am fost multumit de ele da' nu au mai facut nimic bun de atunci. Pai adevarul e ca acum GeForce, TNT2 Ultra și G400 MAX da muku la Voodoo 3 cam la orice, și la calitate și la viteza... dar sa nu ma ambalez aici... oricum sper și eu în revenirea lui 3dfx. May the force be with you!

În ceea ce privește faptul ca ați platit Q3A și UT (un fapt într-adevar laudabil și corect) am o viziune estetica cu niste pusti cu ochii în lacrimi, unii chirchiti pe jos tinându-se desperați de buzunarele pantalonilor în timp ce un vânzator hain încearca sa le smulga niste hîrtii roșiatice din mîna. Dar nu cred ca e vorba de voi... eu cred ca voi chiar radeati fericiți, glumeati cu vânzatorul întrebându-l daca nu mai scumpesc puțin

**Faza 2: ne jucam la infinit**



**Ciucu Valeriu, Constața**

"...credeți că dacă o să vă schimbați numele și o să puneți o grămadă de rahaturi (de care sunt interesați 5% din cumpărători) o să dați lovitură... ca să scrii un articol de calitate trebuie să termini jocul respectiv cel puțin o dată, să citești manualul jocului și să fi jucat și versiunile anterioare, iar dacă jocul se inspiră dintr-un roman celebru să citești și cartea (Exemplu Dune 7+), și să nu mai spui nonsensuri pe seama mirodenei. PS: Scorul a fost corect... Dacă îmi veniți cu argumente că primiți jocurile prea tîrziu, cumpărați-le de la tarabe, copiați-le de net [http://www.w\\*\\*\\*z.com](http://www.w***z.com) și scrieți articolele la timpul lor. Probabil că din cauza asta ieșeau așa de greu "C\*" și "\*O", pentru că așteptau să apară jocul, să-l joace bine și apoi să scrie articolul... scorul de la Q3 e nedrept, e mult mai bun decît Ut... Aș fi recunoscător dacă mi-ați spune ce s-a întîmplat cu \*O și C\*..."

Sunt șocat. Rațiunea mea refuză să facă fața avalanșei de argumente care îmi sunt oferite. Cu un efort inuman aproape, o să încerc să raspund așa cum pot eu mai bine, asta pentru că trebuie sa aduc un tribut echidistanței. Cu orice pret. În primul rînd cei 5% este numărul tău personal, de care te agăți cu disperare... dacă ai avut timp sa te uiți

prin revista vei fi observat ca la un moment dat am avut un sondaj. Și sa vezi ce chestie ne-a rezultat nouă, ca cei 5% sunt de fapt mai mult de 65%... e o diferența nu? În ceea ce privește observațiile făcute la modalitatea de a realiza un review, ele sunt în general valabile și în limita timpului disponibil pentru a face revista să apară totuși lunar, le respectam și noi. Ce zici de Blade Runner însă? Cartea nu e ca jocul, jocul nu e ca filmul și cartea nu e ca filmul... de multe ori e inutil sa citești cartea, să vezi filmul pentru a analiza un joc care e doar atît, un joc...Iar de luat de la tarabe sau net, pe lînga ca nu ar fi legal, nu ar fi nici corect după cum chiar tu spui fiindcă nu au manual, nu au muzica și deci nu ar fi un review bun. Scorul de la UT vs Q3 e bun. Q3 are grafica, UT are gameplay mai bun, arme mai bune; prefer gameplay-ul graficii oricînd. În ceea ce privește C\* și \*O.. cred ca într-un fel ai sugerat un răspuns (căci nu poate fi vorba decît de supoziții) posibil singur: au pus mîna pe un joc bun, pe care-l joacă bine de mai multe ori, citesc toate cărțile pe tema respectivă și se uita la toate filmele care au legatură cu jocul, cred că acum baietii se distrează bine oricum. Eu sper sa fie doar o pauza insa realitațile economice din Romania de azi fac ca aparitia lunara a unei reviste de jocuri sa fie dificila.



jocurile asa de 1 aprilie  
macar... Bravo!

#### Andrei Loghin, e-mail

"Și ce dacă sunteți SINGURA revistă de multimedia și hardware, nu înțelegeți că sunteți cei mai buni? De câte ori să vi se spună lucrul ăsta?... În sfârșit vreau să vă întreb dacă știți când apare oficial pe piața românească "Thief 2: The Metal Age". Sper să-i faceți o prezentare în paginile revistei..."

Trebuie să înțelegi că în orice relație trebuie să spui cât de mult îți la celalalt... e ca un drog, iar noi suntem dependenți de el, în doze mici ne provoacă plăceri de nedescris... Când o să apară o alta în viața ta, și ne vei arunca undeva departe, într-un ungher al minții tale, când nu vei mai avea nevoie de noi... promite-ne că vom rămâne

macar... prieteni. În ceea ce privește "Thief 2 the Metal Age", jocul a apărut în strainatate într-adevar. Dar cum noi nu suntem încă acolo, mai durează puțin pînă cînd tu îl vei cumpăra și noi, fericiți, îl vom prezenta. Același joc.

#### Tartă Ionuț, Constanta

1. Am o placă video Ati Rage (8Mb) și procesor Intel Celeron la 433Mhz. Cum pot să îmi fac un overclock la placă?
2. Ce diferență este între o placă video și un accelerator? Vreau să știu tot.

Avem o scrisoare. Cum procedăm? Asta îmi aduce aminte de un coleg de facultate care întrebând fiind de profesor la un laborator dacă are vreo nelămurire cu lucrarea respectiva, răspunde arătînd vag spre foaie "Da..., cam despre ce e vorba... pe-aici...".  
1. Overclocking-ul la placa nu

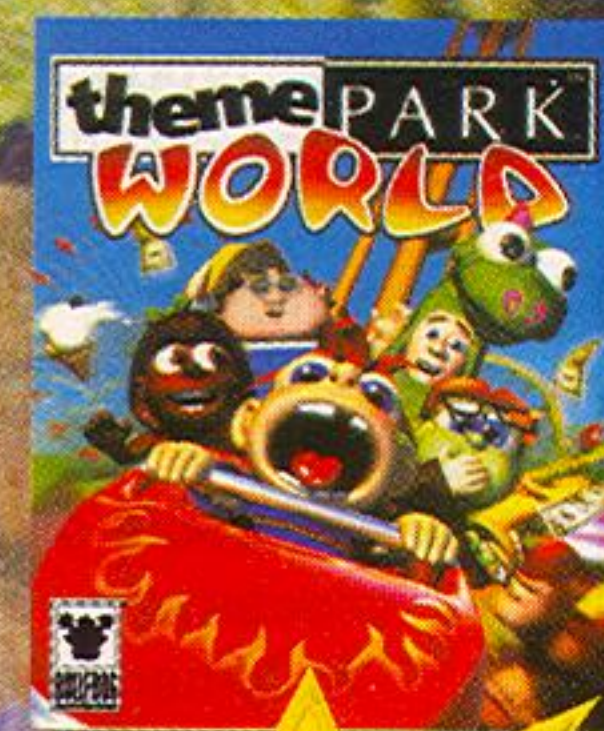
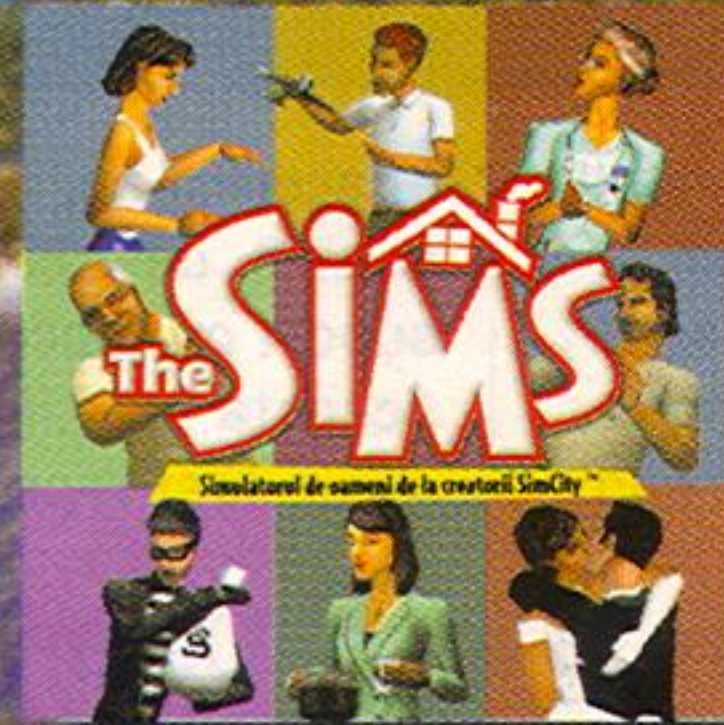
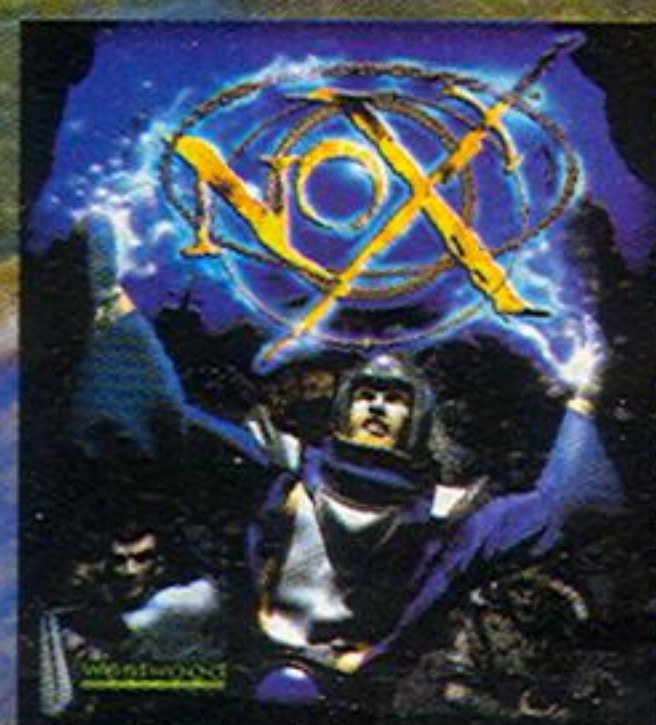
este mare filozofie, se face cu un program PowerStrip care a fost și pe cd-ul nostru. Îl pui și cu el mărești frecvențe, la ceas, la memorie, la ce vrei tu. E cît se poate de simplu.  
2. Dacia e o cutie pe 4 roți, printesa șoselelor cum o alintăm noi, românii. Ferrari e și el un mijloc de locomotie. Diferența dintre o placă video și un accelerator este diferența dintre Dacie și Ferrari, pe scurt. Cu știutul tuturor lucrurilor ne chinuim și noi acum... dacă descoperim metoda te anunțăm și pe tine, stai liniștit.

#### Vreau Să Upgradez, Romania

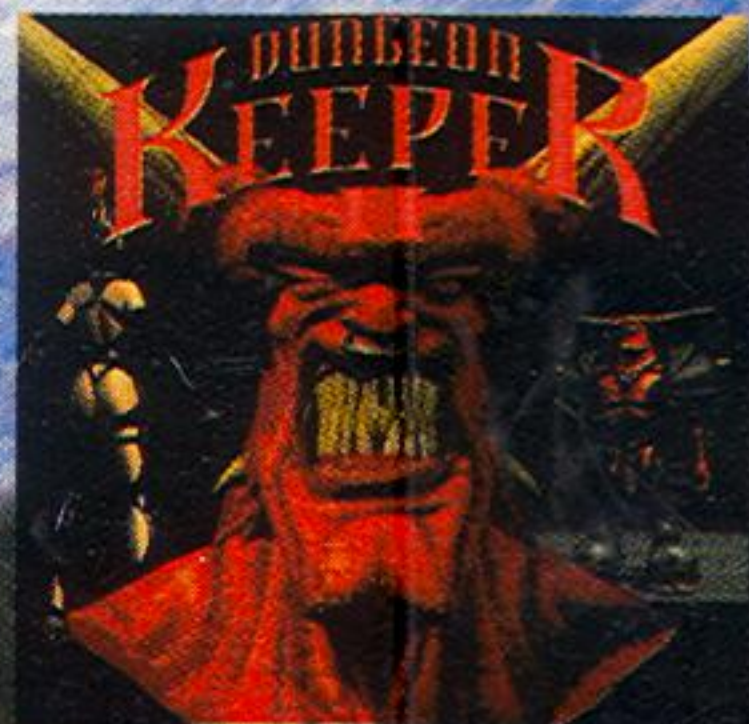
"Am un Celeron, AMD, Pentium la 100-166-200-300-350 Mhz cu 8-16-32 de mb de RAM, cu HDD de 2.1-3.4 Gb și placă video TNT, Banshee, Voodoo 1. Ce îmi recomandați pentru un upgrade"

Tot mai mulți oameni ne întreabă dacă este adevărat că recomandăm upgrade-uri pentru PC-uri și de care. Noi va răspundem: Este adevărat, însă nu era vorba de recomandări ci de sugestii, și nu de upgrade-uri ci de sisteme noi. Iată o configurație medie bună pentru luna asta:  
Procesor: Celeron 550, K6-2 550, K7 500; Memorie: 64 128, 256 MB; Hdd: 8-13 Gb (Cu 5400 sau cu 7200 rpm)  
Video: TNT2 Ultra, Voodoo 3 3000, GeForce SDR sau DDR  
CDRom: 32X, 48 X, 72X  
Placă de sunet: SBLive! Value, Vortex 2  
PS: Nu ne mai puneți întrebări tehnice ca răspundem foarte greu la ele... puneți și voi întrebări mai ușoare, de pilda: ce e viața? Ce este Universul?, De ce este mizerabil Daikatana? (asta veți citi și în numărul următor oricum) și altele.

## Nu rata localizările din România!



19-25\$



Intotdeauna ti-ai dorit să poți cunoaște tainele jocurilor. Acum se poate. Toate aceste jocuri contin manuale în limba română. Vei afla astfel, shortcut-uri, moduri de abordare, strategii, ponturi care te vor ajuta să joci mai bine, să fi mai bun.

### magazinul tău de calculatoare

Supermagazin (începând cu 15 mai 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel./fax: 01-314.76.98  
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
computers





# Celeron 2

**Procesoarele sunt compatibile cu motherboard-urile Socket 370 ce suportă FC-PGA**

## Informații

**Redactor:** Cristi Radu **Tip produs:** Procesor **Tip articol:** Prima impresie

**E**xistă și o piață a procesoarelor low-budget (cu preț scăzut)

chiar dacă peste tot în revistele de specialitate se vorbește de procesoarele scumpe, cele mai puternice. Procesoarele la prețuri mici sunt un minim necesar pentru ca fiecare cumpărător să poată rula acceptabil programele aflate pe piață la un moment dat. AMD-ul și Intel-ul au fiecare produse în această categorie din care câștigă bani frumoși,

lucru care îi face să nu neglijeze acest segment chiar dacă trebuie să investească în procesoare revoluționare.

În general gama low-end

acest lucru a fost remediat prin introducerea ulterioară,

mai important lucru este introducerea instrucțiunilor

SSE față de Celeron A și a tehnologiei 0.18 microni.

Procesoarele sunt compatibile cu motherboard-urile Socket 370 ce suportă FC-PGA ca sistem de conectare. În acest fel Celeron 2 își asigură o bază de desfacere deja existentă de mai bine de 1 an, motherboard-urile Socket 370 fiind deja folosite de Celeron A, la prețuri avantajoase. O altă diferență impor-

tantă față de Pentium 3 este FSB-ul care la Celeron 2 este de 66MHz față de 100 MHz la P3. Cu toate acestea, performanța rezultată în aplicații este mai mică cu 4-6%, ceea ce indică faptul că Celeron 2 se va comporta foarte bine în majoritatea programelor. Cât de bun este Celeron 2 în realitate vom vedea însă când vor apărea primele procesoare pentru piață, cel mai probabil în luna aceasta.

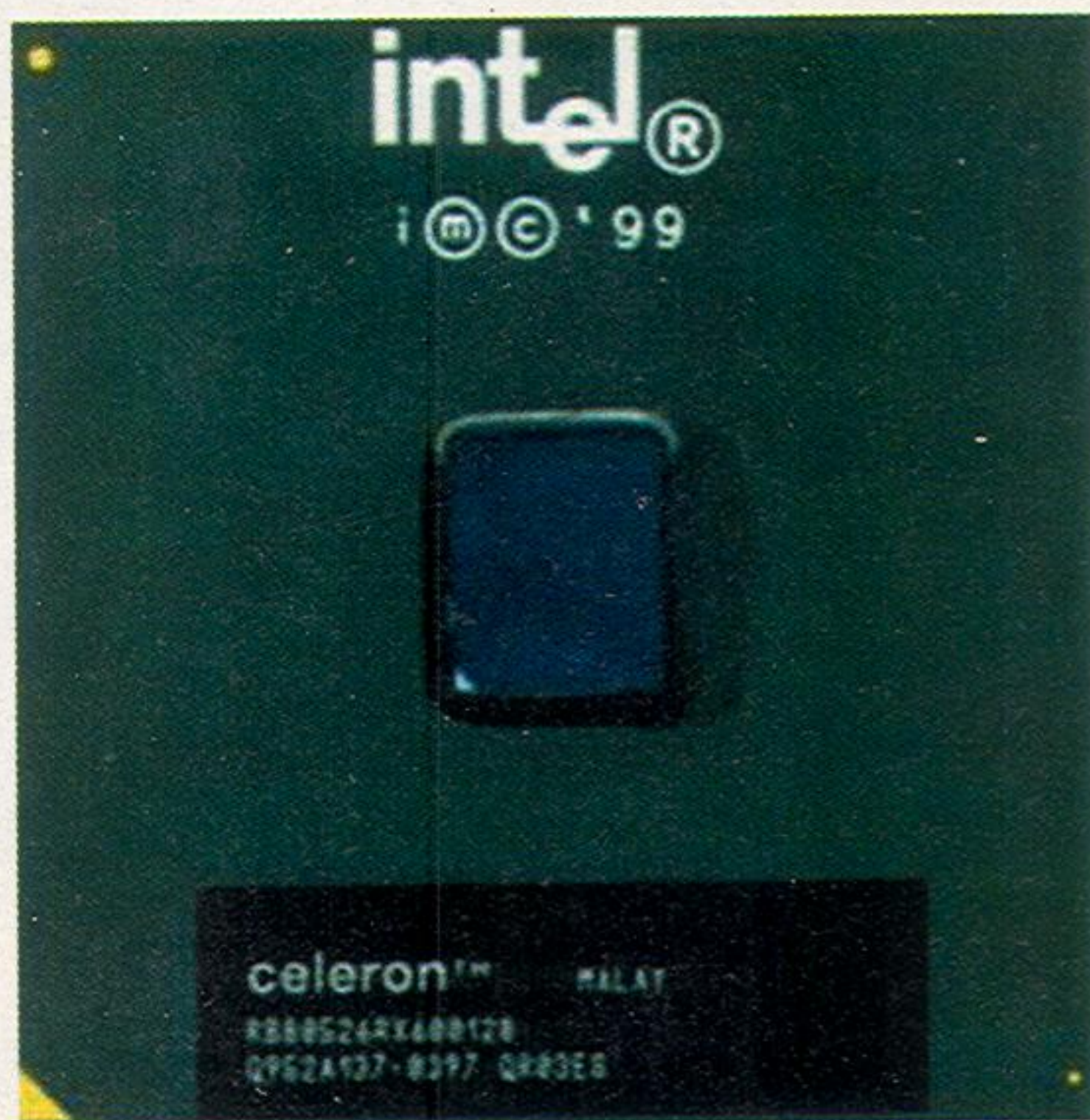
În același an, a cache-ului nivel 2, de 128Kb pe același suport cu procesorul. Această soluție de compromis a fost repede adoptată

## Față de Pentium 3 însă, Celeron 2 are cache-ul de nivel 2 de 128 Kb

sunt versiuni reduse ale aceluiași design de bază, folosit și la clasa high-end. Primul Celeron de la Intel, introdus în 1998 era de fapt un Pentium 2 fără L2 cache. FSB-ul de 66 MHz permitea inițial o viteză de 266 de MHz însă, o dată cu apariția motherboard-urilor cu chipset BX de la Intel, a apărut și posibilitatea overclocking-ului Celeronului folosind FSB-ul de 100 MHz. Astfel se atingeau ușor viteze de 400 MHz performanțele fiind comparabile cu cele ale unui P2 la 400 MHz. Aplicațiile obișnuite din Windows aveau însă de suferit datorită lipsei cache-ului de nivel 2, iar

deoarece costurile creșteau foarte puțin (tehnologia de 0.25 microni permitea prezența cache-ului L2 de 128Kb lângă procesor) iar performanțele erau semnificativ îmbunătățite. Celeron A (cu cache L2) a fost ultima îmbunătățire în afara vitezelor superioare, aduse de Intel specificației procesoarelor low-end.

Celeron 2 este un pas important înainte, având la bază Coppermine-ul, adică Pentium 3. Față de Pentium 3 însă, Celeron 2 are cache-ul de nivel 2 de 128 Kb (Pentium 3 având 256Kb L2 Cache), dar cel



## Leadtek GeForce256 DDR 64 Mb.

**64 Mb? Oare folosește așa ceva în acest moment?**

### Informații

**Redactor:** Camil Perian **Tip produs:** Placă video

**M**ândrindu-se la ora actuală cu una dintre cele mai performante (dacă nu chiar cea mai performantă) placă DDR de pe piață LeadTek a decis să acopere întreaga gamă de posibilități de expandare a DDR-ului.

Concluzia este simplă și constă în lansarea unei plăci cu 64 de Mega în loc de obișnuiții 32 pentru plăcile de acest tip. Alături de plusul de memorie placa va beneficia de o interfață DVI, de S-Video și de TV-Out. Chiar dacă aparent poate părea placa viselor, aceasta este trădată de un preț cam ridicat, 300\$ fiind totuși exagerat la ora actuală când toate plăcile sunt în scădere.

### Probleme?

Noi nu am avut șansa să testăm încă o astfel de placă. Cu toate acestea, pe Internet a apărut o serie întreagă de teste ce analizează DDR-ul cu 64 Mb, începând chiar cu cel inițial apărut pe piață ce a fost produs de firma Dell. Aceste teste relevă inutilitatea celor 64Mb comparativ cu 32 pentru un utilizator fără un monitor imens. Astfel, diferențele între 64 și 32 Mb se văd doar de la rezoluții pornind de la 1280x1024 în sus, mai bine zis la 1600x1200. Cum nu prea există nimeni la noi în țară să se joace în aceste rezoluții, iar viitorul în care s-ar putea vedea valoarea ei este îndepărat este puțin probabil să merite investiția. Sfatul nostru este să vă orientați spre un DDR normal ignorând memoria de 64 Mb care se poate dovedi inutilă. Mai multe însă la testul pe care-l vom realiza în lunile următoare.

### DETALII

Detalii produs	
Nume	Celeron 2
Preț	N/A
Producător	Intel
Telefon	N/A
Web	www.intel.com
Detalii tehnice	
Instrucțiuni	SSE
L2 Cache	128
Tip	Socket 370
Tehnologie	0.18 microni
FSB	66 Mhz
Aprecieri	
	+ Are la baza coppermine-ul
La final	
Este se pare soluția cu care Intel încearcă să anticipeze apariția pe piață a Cyrix 3-ului de la Via.	
Apariție: Q2 - 2000	

### DETALII

Detalii produs	
Nume	LeadTek DDR 64 Mb
Preț	300\$
Producător	LeadTek / Romas
Telefon	(01) - 231.28.66
Web	www.leadtek.com
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce 256
Memorie	64 Mb DDR
RAMDAC	350 Mhz
Interfață	AGP 4X
Aprecieri	
	Are 64 mb și preț mare
La final	
Cei 64 Mb nu fac nici o diferență reală decît la rezoluții foarte foarte mari. Așteptați GeForce-2-GTS - review-ul, luna următoare.	
Apariție: Sfîrșitul lui Aprilie	



# PLĂCILE VIDEO

## DE CALITATE

### DAU

# MAGIE

## JOCURILOR TALE!



### WinFast 3D S325

RIVA TNT2 M64  
>70fps-uri Quake 3  
32 Mb SDRAM  
Viteza memorie/chipset 150/125  
Overclocking la 175/170  
Overclocking >80 fps-uri Quake 3  
Optimizare DirectX7  
Suport OpenGL ICD  
Racire cu ventilator



### WinFast 3D S320II

RIVA TNT2 PRO 16/32  
> 85fps-uri Quake 3  
Memorie SGRAM  
Tehnologie 0.22 microni  
Viteza memorie/chipset 150/142  
Overclocking la 190/180  
Optimizare DirectX7  
Suport OpenGL ICD  
Racire cu ventilator



### WinFast 3D S320II ULTRA

RIVA TNT2 ULTRA 32  
> 85fps-uri Quake 3  
Memorie SGRAM  
Viteza memorie 5.5 ns  
Viteza memorie/chipset 185/150  
Overclocking la 195/165  
TV-Out  
Optimizare DirectX7  
Suport OpenGL ICD  
Racire cu ventilator



### WinFast GeForce256 SDR

GeForce256  
> 100fps-uri Quake 3  
Hardware Transform & Lighting  
32 Mb SDRAM  
Viteza memorie/chipset 166/120  
Overclocking la 185/145  
TV-Out  
Optimizare DirectX7  
Suport OpenGL ICD  
Racire cu ventilator



**Leadtek**

Romas Comercial s.r.l.  
Str.Puskin nr.18, Bucuresti1  
tel/fax: 01-231.28.66 ; 01-231.50.97  
mobil: 094.552.607

comenzi en-gros  
**ROMAS**  
comercial

en-detail  
**best**  
computers



# Îngrijește-ți ochii și alege: ochelari ca fundul de borcan sau un monitor de calitate de 17".

Monitorul este componenta cea mai rezistentă la uzura morală (amenințarea LCD-ului este destul de îndepărtată din cauza prețurilor), un upgrade la monitor făcându-se aproximativ la doi-trei ani.

**Informații**

Redactor: Marius Neacșa Tip produs: Monitoare Tip articol: Test

Complexitatea produselor din domeniul graficii pe calculator a condus la necesitatea unei suprafețe (rezoluții) mari de lucru, pe care poți să-ți "etalezi" toolbar-urile, view-port-urile sau diferite alte ferestre necesare prelucrării, iar în același timp să ai și un colțisor în care să lucrezi efectiv. O dată cu intrarea PC-urilor în acest domeniu, au trebuit făcute câteva ajustări pentru ca acestea să semene din ce în ce mai mult cu stațiile grafice. Așa a început moda monitoarelor mari pentru PC.

Situația în ziua de astăzi este clară: monitoarele de 14" sunt total depășite, cele de 15" definesc tendința utilizatorului mediu, iar sistemele noi sunt oferite deja și în configurații cu monitoare de 17".

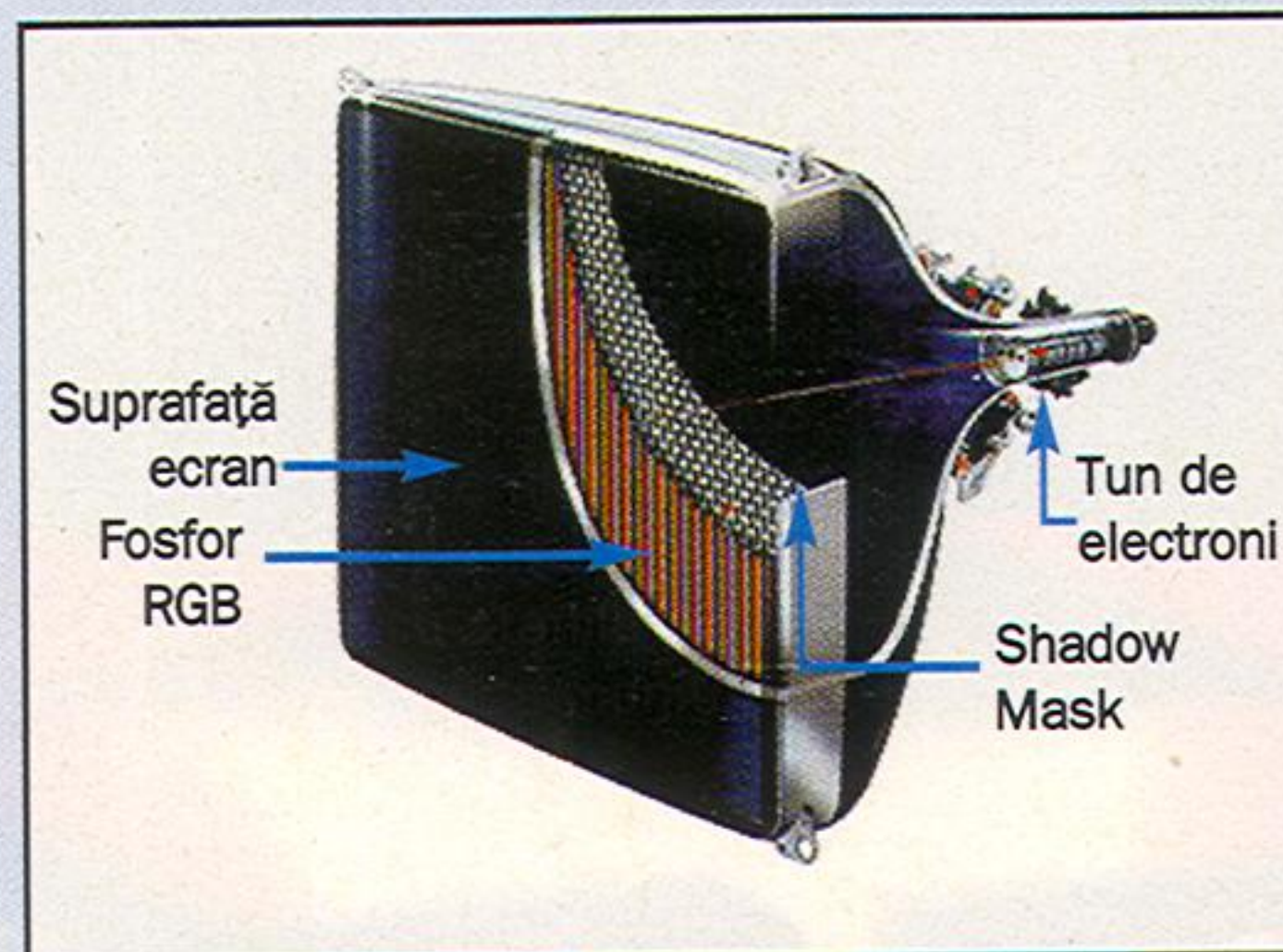
Astfel, necesitatea unui test de monitoare de 17" devine evidentă, cu atât mai mult cu cât monitorul este componenta cea mai rezistentă la uzura morală (amenințarea LCD-ului este destul de îndepărtată din cauza prețurilor), un upgrade la monitor făcându-se aproximativ la doi-trei ani. Însă un astfel de test nu este facil, nu neapărat pentru că una bucată monitor de 17" cântărește peste 20 Kg ci prin nota pronunțată de subiectivism indusă de greutatea cuantificării unor caracteristici (cum ar fi ergonomia sau claritatea imaginii) sau de imposibilitatea comparării unor dotări diferite de la un model la altul.

Pentru a reuși totuși o comparație între modelele prezente

## Ce este cu toți termenii aceștia ciudați?

### CRT

Cathodic Ray Tube, Tub cu raze catodice. Principiul pe care se



bazează un astfel de tub este următorul: imaginea este formată din puncte din material fosforescent (situate pe suprafața ecranului) ce luminează în momentul în care sunt străbătute de un flux de electroni. Aceste puncte sunt așezate în grupuri adiacente în cele 3 culori primare - roșu, verde, albastru ale modelului aditiv RGB. Fluxul de electroni este emis de 3 tunuri electronice (unul pentru fiecare culoare) aflate în spatele CRT-ului. Imaginea afișată se formează prin baleierea orizontală a celor 3 fluxuri de electroni începând cu colțul din stânga sus.

### Shadow Mask vs. Aperture Grille

Pentru ca fiecare flux de electroni să atingă precis punctul de fosfor respectiv, acesta trebuie direcționat. Această

direcționare se face prin folosirea - imediat în spatele suprafeței cu puncte fosforescente - unei măști metalice cu orificii (shadow mask) sau deschideri verticale (aperture grille). Tehnologia cu aperture grille este mai scumpă dar furnizează o imagine îmbunătățită față de shadow

mask (imaginea este mai clară și mai luminoasă iar suprafața ecranului este plată), însă pentru a contracara tendința de vibrație a benzilor verticale, acestea se „ancorează” cu fire metalice subțiri (2-3 „dumber wires” orizontale) vizibile în special pe o imagine deschisă.

### Dot Pitch

Distanța între două puncte fosforescente adiacente de aceeași culoare. Cu cât această distanță este mai mică, cu atât imaginea este mai precisă și mai detaliată.

### Frecvența orizontală

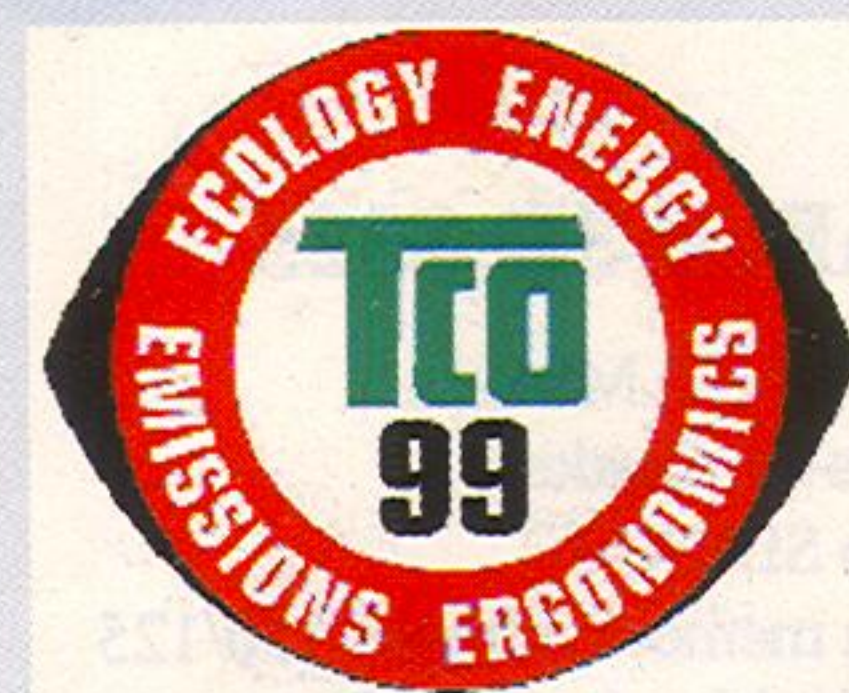
Sau frecvența de linii. Reprezintă numărul de linii orizontale afișate pe ecran (baleieri orizontale de la stânga spre dreapta) într-o secundă. Numărul liniilor este de ordinul miilor, de unde rezultă că frecvența orizontală se

măsoară în kilohertzi.

### Frecvența verticală

Sau rată de înprospătare. Reprezintă numărul de reafigări ale imaginii într-o secundă, exprimată în Hz. Ochiul omenesc consideră continuă o alternanță cu o frecvență de peste 60 Hz (60 de ori într-o secundă), însă o imagine la o frecvență de sub 75 Hz prezintă un fenomen de pâlpare supărător și dăunător pentru ochi.

TCO99 este cel mai „dur” standard ce include specificații de ergonomie, energy-saving, emisie electromagnetică și



ecologie drastice. Dezvoltat de TCO (The Swedish Confederation of Professional Employees) în colaborare cu The Swedish Society for Nature Conservation și The National Board for Industrial and Technical Development in Sweden (NUTEK), este o opțiune necesară și suficientă pentru a cataloga profesionalismul unui producător (TCO 95 a expirat la 31.12.1999).



În cadrul testului, am împărțit caracteristicile urmărite în trei mari categorii: **performanță, calitate imagine și dotări/funcții speciale** fiecare categorie primind o notă între 1 și 10 și având o pondere diferită în calcularea notei finale. Astfel, **calitatea imaginii** este cea mai importantă (are ponderea cea mai mare), urmată de **performanță și de dotări/funcții**.

Împărțirea caracteristicilor pe categorii este următoarea:

**1. PERFORMANȚE.** Aici intră specificațiile ce determină calitatea CRT-ului. Se are în vedere atât latura constructivă dar și cea de performanță efectivă. Specificațiile constructive (latura "statică") includ tehnologia folosită la realizarea CRT-ului (cu shadow mask sau apertură grille), diagonala vizibilă (niciun CRT nu afișează o imagine pe toată suprafața sa, de obicei rămâne o margine de aproximativ 2 cm; de obicei, din diagonala "standard" se scade un inch pentru a rezulta diagonala suprafeței vizibile), dot pitch-ul (exprimat în milimetri, cu cât mai mic cu atât mai bine). Performanța efectivă (latura "dinamică") se concretizează în frecvența orizontală maximă, frecvența verticală maximă și rezoluția maximă. Valorile "normale" pentru un monitor din această clasă (și de la această dată) sunt situate spre 95 kHz, 150 Hz respectiv 1600x1200.

**2. CALITATE IMAGINE.** Cea mai importantă categorie - la urma urmei... **IMAGINEA CONTEAZĂ** - dar și cea mai subiectivă. Pentru test am folosit soft-ul Nokia Monitor Test. Nota acestei categorii reprezintă o medie ponderată a celor nouă caracteristici ce intră la această categorie. Alegerea ponderilor nu poate fi obiectivă, importanța fiecărei categorii fiind dependentă de utilizator. Am considerat ca importanți atât parametri ce influențează direct privirea (focalizarea, convergența, contrastul și strălucirea) cât și pe cei legați de imaginea afișată (geometrie, lizibilitate și uniformitate culoare). Ceilalți parametri intră în calculul mediei cu ponderi mici.

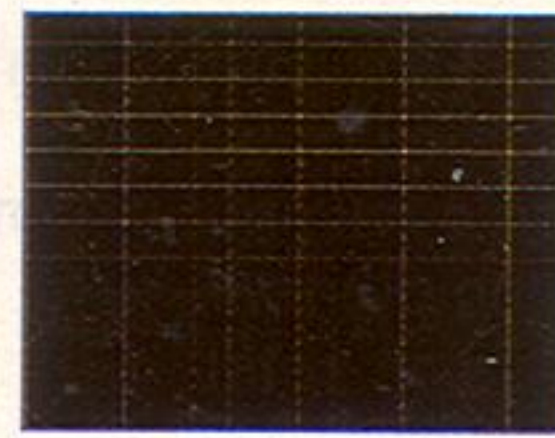
**3. DOTĂRI/ FUNCȚII SPECIALE.**

Se evidențiază abordările diferite ale producătorilor și clasa de utilizator căreia îi este adresat modelul respectiv. De obicei se folosesc trei sau patru clase, cu denumiri ce variază de la un producător la altul dar care exprimă aceleași tendințe: de la utilizatorul modest la cel profesional. Criteriile urmărite la aceste categorii sunt legate de ergonomie (tratarea specială a suprafeței ecranului pentru diminuarea reflexiei, încărcării electrostatice și radiațiilor, plus standardele internaționale cu care modelul este atestat), funcții speciale de reglaj (disponibile prin intermediul OSD-ului) și dotări speciale (aici se includ diferitele opțiuni introduse de producător pentru realizarea unui model cât mai interesant).

Testarea efectivă a privit numai capitolul **calitate imagine** și a constat în rularea programului NTEST după ce monitorul a funcționat peste o oră pentru atingerea unor condiții asemănătoare unei funcționări normale (temperaturi nominale). Notele pentru fiecare caracteristică s-au obținut ca o medie între două testări succesive la rezoluțiile standard de 1024x768 și 1280x1024 (recomandate pentru un monitor de 17") cu o adâncime de 32 de biți, la frecvența verticală maximă posibilă (placa video folosită a fost un LeadTek GeForce 256 DDR cu RAMDAC la 350 Mhz). Pentru fiecare monitor au fost folosite driver-urile specifice (download-ate de pe site-urile oficiale). Pentru calcularea mediei ponderate care să reprezinte nota la acest capitol ponderile folosite au fost următoarele: geometrie, strălucire și contrast, convergență, focalizare, lizibilitate și culori: 12.5%; rezoluție: 9%, screen regulation și moire: 8%.

În calculul notei finale, capitolul calitate imagine a intrat cu o pondere de 50%, iar celelalte două (performanță și dotări) cu 30%, respectiv 20%. Pentru o imagine cât mai obiectivă, rezultatele din tabel trebuie coroborate cu comentariile la fiecare model.

**Criteriile urmărite la calitatea imaginii**



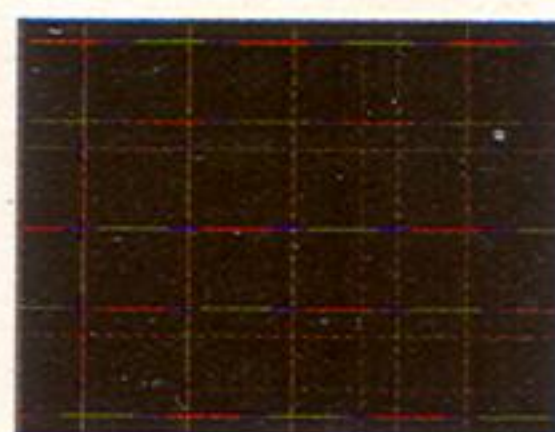
**Geometria**

Se testează acuratețea afișării elementelor geometrice (cercuri și linii de diverse densități) pentru evidențierea deformărilor suferite.



**Strălucire & contrast**

Claritatea imaginii depinde foarte mult de acești doi parametri. Fără strălucire și contrast imaginea este ștearsă, lucru foarte deranjant pentru ochi. Apertură grille își confirmă renumele aici.



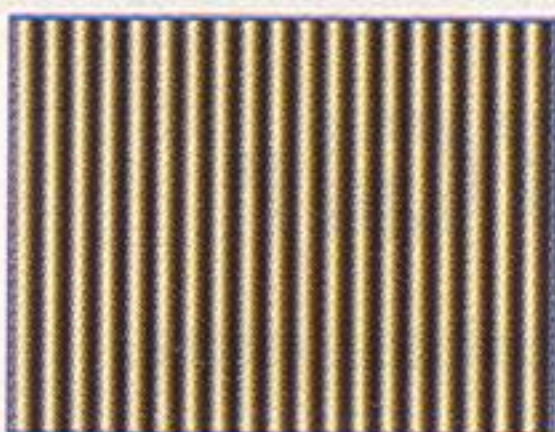
**Convergența**

Sau mai bine zis divergența între cele 3 tipuri de fascicule de electroni (RGB), ceea ce imprimă un efect asemănător cu cel întâlnit în print-urile de proastă calitate în care se văd clar separațiile de culori. Unele modele permit reglarea convergenței, (atât verticală cât și orizontală), o funcție într-adevăr folositoare.



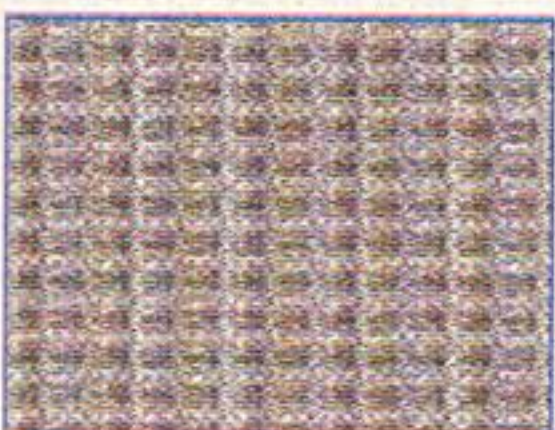
**Focus**

O imagine nefocalizată, pe lângă neclaritate, influențează negativ ochiul utilizatorului care încearcă (prin ajustarea cristalinului) să corecteze greșelile. Testul constă din afișarea unor modele geometrice fine ce scot în evidență mai ușor lipsa focalizării.



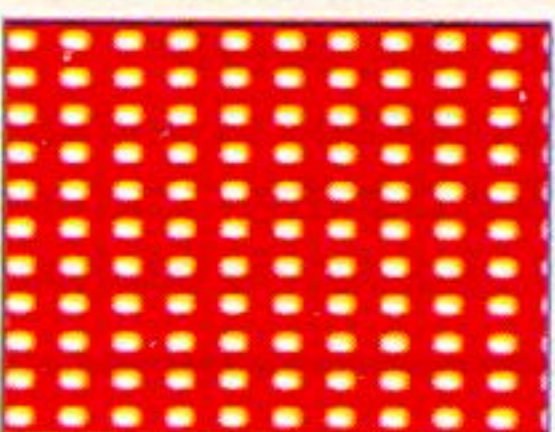
**Rezoluția**

Sunt afișate linii fine (verticale și orizontale) pentru evidențierea rezoluției. Aici intră în calcul dot-pitch-ul: valori mari reprezintă modele mai slabe.



**Lizibilitate**

Acest parametru depinde de convergența și de focus. Un text scris cu fonturi mici trebuie să fie lizibil la orice rezoluție. Clar(?).



**Moire**

Este un fenomen natural de interferență întâlnit la orice CRT color ce se concretizează într-un fel de vălurire suprapusă peste imagine. Singurul criteriu unde sunt avantajate modelele bazate pe shadow-mask, benzile verticale ale apertură grille sporind fenomenul.

**Culori** Imagini de o singură culoare (R, G, B, alb și negru) pentru evidențierea uniformității acestora. Simplu.



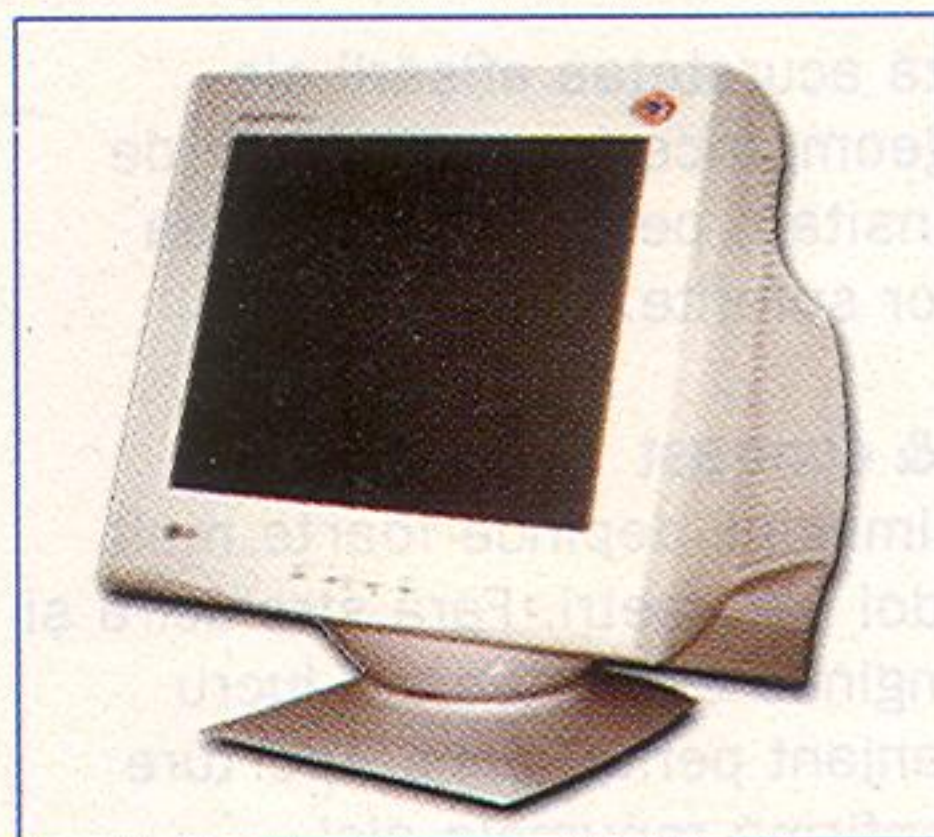
**Screen Regulation**

Tendința CRT-ului de a extinde imaginea în zonele luminoase și de a o restrânge în cele mai întunecate. Diferențe mari între modelele cu shadow mask (cu variații foarte mari = calitate slabă) și cele cu apertură grille (variații foarte mici = calitate foarte bună).



## LG Flatron 795Ft

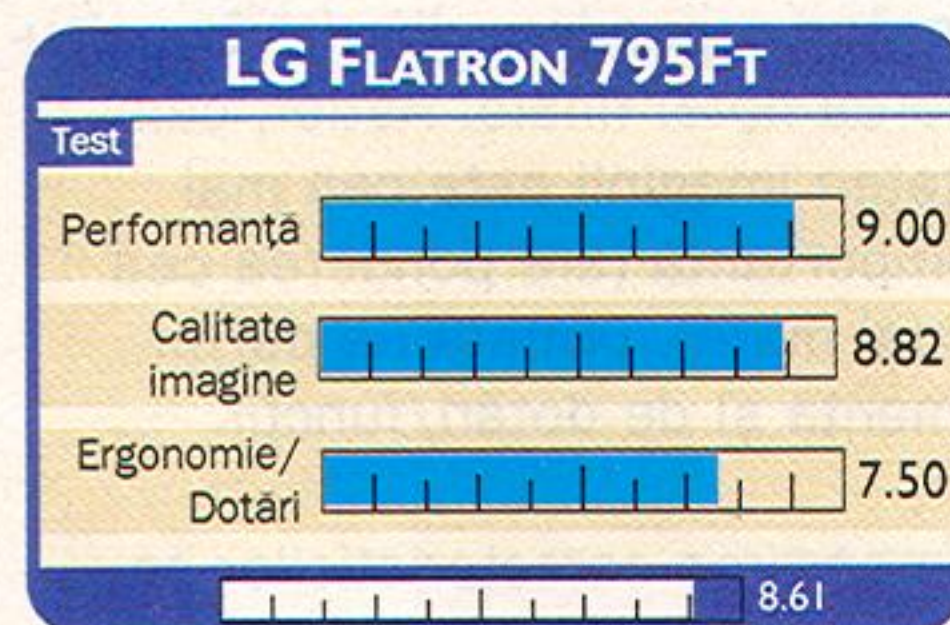
Un OSD de excepție prin numărul funcțiilor, cât și prin sistemul de senzori



Noua tehnologie "Flat Tension Mask" folosită de LG în realizarea CRT-ului pentru Flatron își arată calitățile "de la prima vedere", atât prin claritatea imaginii și culorile vii, cât mai ales prin suprafața super-plată a acestuia ce îți creează senzația unui ecran curbat spre interior. Testele pentru calitatea imaginii evidențiază însă unele probleme de geometrie (grid-ul fiind ușor

deformat spre colțuri) și un Moire pronunțat la rezoluții înalte (cu toate că există un reglaj pentru diminuarea acestui efect, folosirea lui conduce la o diminuare a clarității). Privit din punct de vedere al performanței, Flatron 795 se încadrează într-o categorie "normală" pentru astfel de monitoare "high-end" frecvență orizontală între 30-96 kHz ce permite un refresh vertical de până la 160 Hz, rezoluție maximă de 1600x1200 (la 75 Hz), evidențiindu-se însă dot-pitch-ul de 0.24 mm. Utilizatorul unui astfel de monitor va aprecia în mod sigur și nivelul ergonomiei,

susținut printr-un OSD de excepție (atât prin numărul funcțiilor, cât și prin sistemul de senzori ce înlocuiesc butoanele obișnuite) și tratamentul special al suprafeței ecranului (W-ARAS - Wide Anti-Reflective Anti-Static).



## IYYAMA VM Pro 410

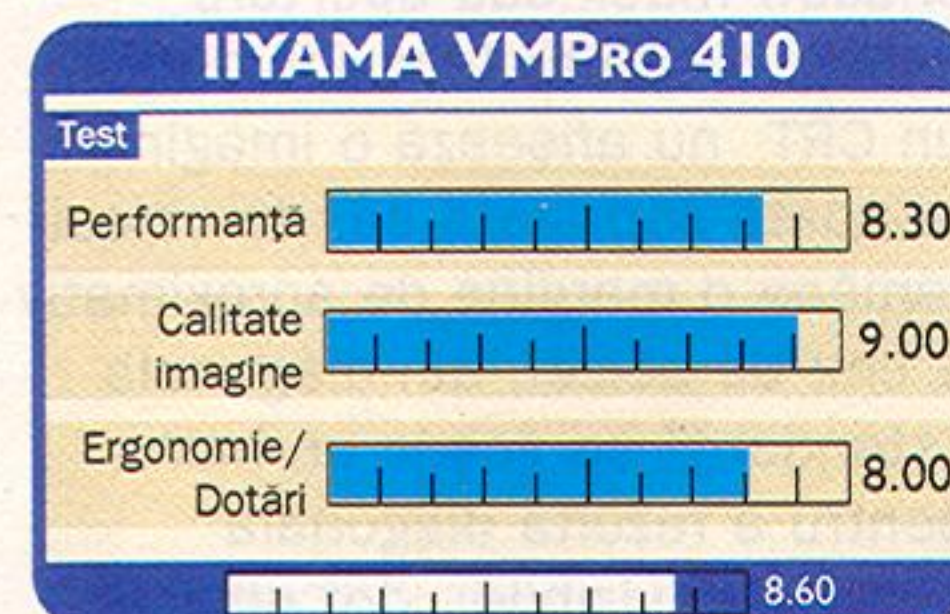
Dacă vă simțiți profesionist, aceasta este soluția.



Multă lume nu a auzit de această firmă japoneză. Motivul nu este în nici un caz calitatea produselor ci faptul că acestea sunt adresate în special profesioniștilor, tocmai datorită calității lor. Gama Vision Master cuprinde monitoare realizate cu CRT extra-plat Diamondtron NF folosind o tehnologie Aperture Grille cu dot pitch de 0.25 mm. Calitatea imaginii este deosebită,

iar semnalul de intrare poate fi îmbunătățit prin folosirea intrărilor bazate pe BNC, iar parametrii de performanță sunt standard (30-96 kHz frecvență orizontală, 50-160 Hz frecvență verticală, rezoluție maximă 1600x1200 la 75 Hz). Imaginea este aproape perfectă, singurele amănunte de menționat ar fi o ușoară deformare geometrică și firele de susținere a măștii (ca orice CRT Trinitron-like). Ușoara divergență inițială a putut fi redusă prin folosirea OSD-ului. Aici se poate menționa una din scăpările producătorilor: butoanele de control ale OSD-ului. Alt minus este diago-

nala vizibilă de 15.9" (ce se concretizează într-o diferență de 2.54 mm față de celelalte modele). Așadar, dacă vă simțiți profesionist, aceasta este soluția, numai să vă permiteți investiția.



## AOC Spectrum 7Glr

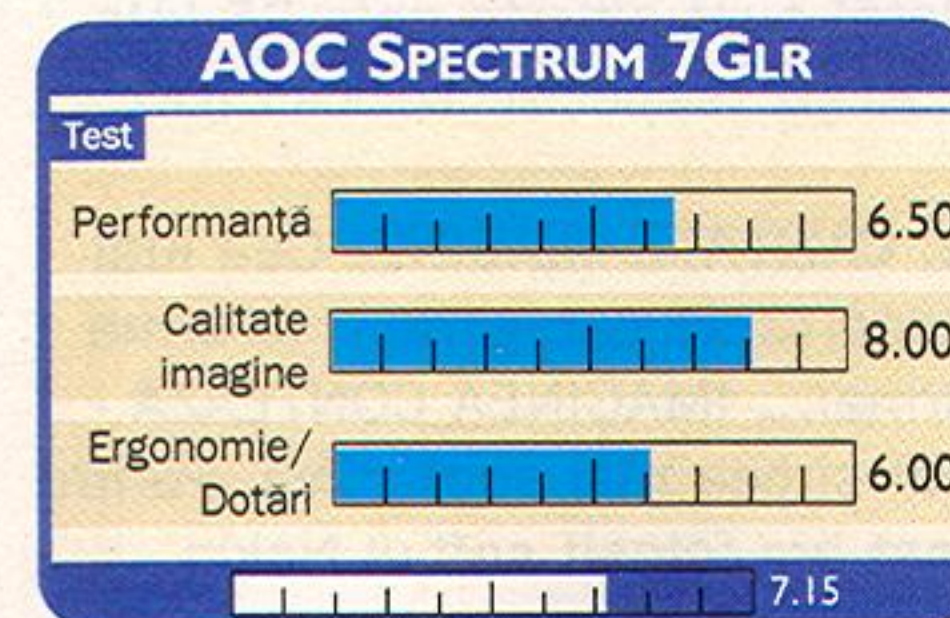
Trebuie remarcat că prețul este însă bun pentru calitatea oferită.



Dacă doriți un monitor de 17" însă aveți probleme cu bugetul, modelul de față poate fi o variantă interesantă. Cu un preț sub 250 USD (220 USD fără TVA) 7Glr nu emite pretenții prea mari. Tehnologia CRT-ului este cea clasică (shadow mask) cu un dot-pitch de 0.26 mm, aceste amănunte conducând la o imagine slabă, fără claritate. Lucrurile nu stau mai bine nici la capitoul

performanță, frecvența orizontală fiind de maxim 85 de kHz (cea verticală oprindu-se la 130Hz). La test, lucrurile stau astfel: problemele cele mai mari apar la screen regulation, dar sunt prezente și erori de convergență și focalizare. Pe măsură ce crește rezoluția, acestea se accentuează și apar chiar ușoare deformări geometrice, iar aceste rezoluții mari nu sunt susținute de rate de înprospătare "suficiente" (75 Hz în 1280x1024, iar la rezoluția maximă de 1600x1200 refresh-ul este de numai 60 Hz). Nici la celelalte capitole nu se schimbă ceva,

în comparație cu alte modele din acest test, reglajele sunt sărace, discheta cu driver-e lipsește, iar suprafața "non-glare" (observații ghilimelele) nu convinge. Trebuie remarcat că prețul este însă bun pentru calitatea oferită.



## Sony Multiscan G200

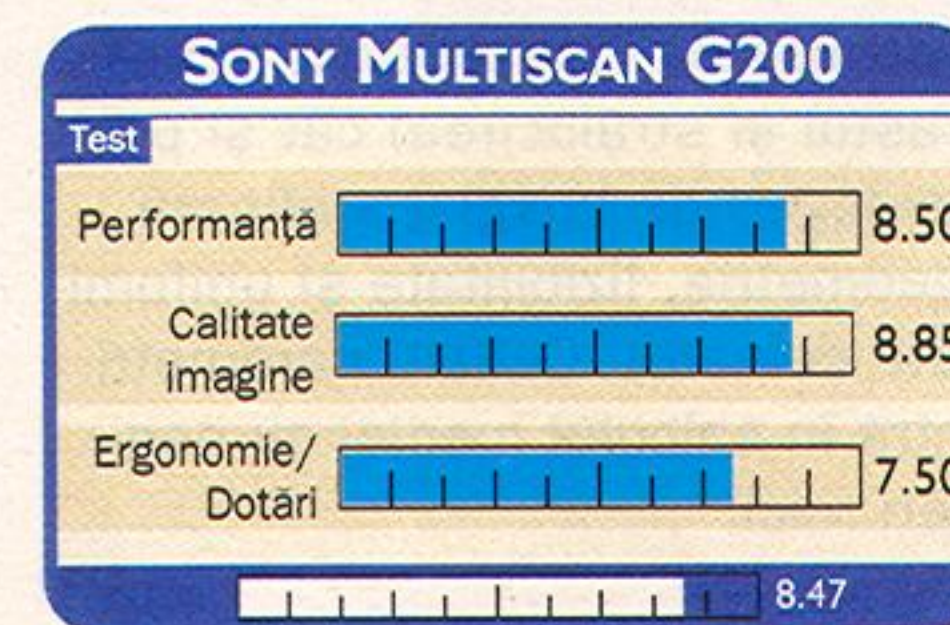
Contrar așteptărilor, imaginea afișată nu iese în evidență.



O altă companie japoneză (de data aceasta arhi cunoscută), tehnologie ridicată (doar Trinitron-ul a fost inventat de Sony), un CRT extra-plat (cu aceleași "damper wires", dar cu un dot-pitch între 0.24 și 0.25 mm). Contrar așteptărilor, imaginea afișată de acest model nu iese în evidență, principala problemă fiind o imagine ușor nefocalizată ce încurcă lizibilitatea și limita

maximă de 120 Hz a frecvenței orizontale. Totuși, frecvența orizontală maximă de 96 kHz permite atingerea unui refresh de 75 Hz la rezoluția maximă de 1600x1200. Atu-urile lui G200 sunt posibilitatea reglării convergenței atât pe verticală cât și pe orizontală, intrarea dublă ce permite folosirea a două calculatoare la un singur monitor (nu știu dacă este un atu pentru că nu văd utilitatea acestei opțiuni) și sistemul de control al OSD-ului numit "Display Mouse" ce se concretizează într-un singur buton (foarte practic) asemănător cu un hat-switch. Monitorul este conform

cu standardul TC099 și în cutie mai găsiți un cablu VGA pentru al doilea calculator și un adaptor pentru Macintosh. Abordarea profesională, specifică marilor producători, include și o garanție de 3 ani, chiar și pentru România.





## Belinea 10 30 40

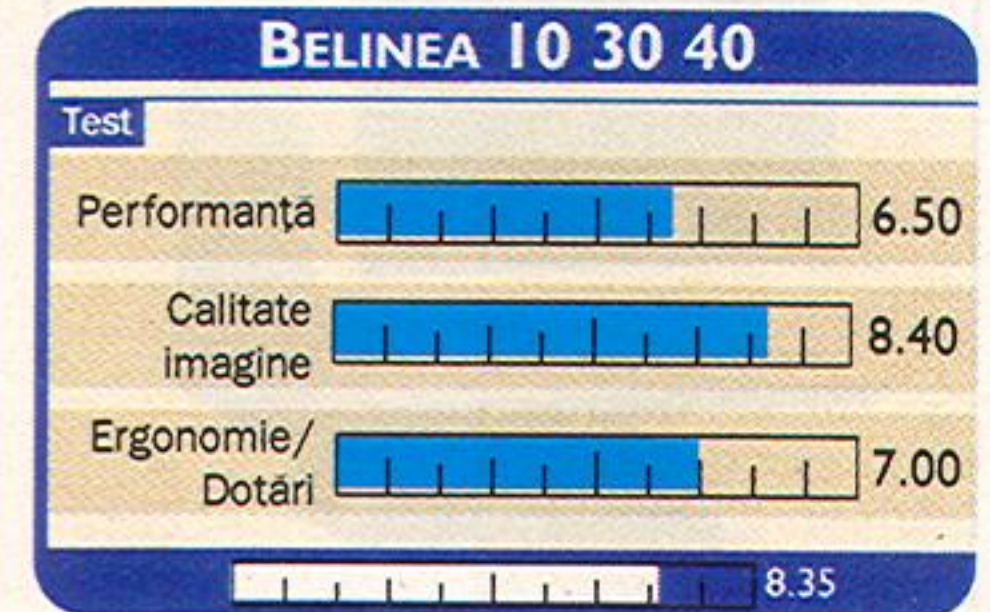
Sistemul de operare al OSD-ului este destul de greu.



În gama de 17" Belinea oferă 7 modele împărțite în trei clase: Economy (3 modele), Business (4 modele) și First (1 model). Modelul oferit pentru testare poartă indicativul "10 30 40" (observați stilul de catalogare) și este cel mai bun model al primei clase, diferența față de cele 2 modele fiind frecvența orizontală cuprinsă între 30 și 86 de kHz și tehnologia High Contrast. Aceste

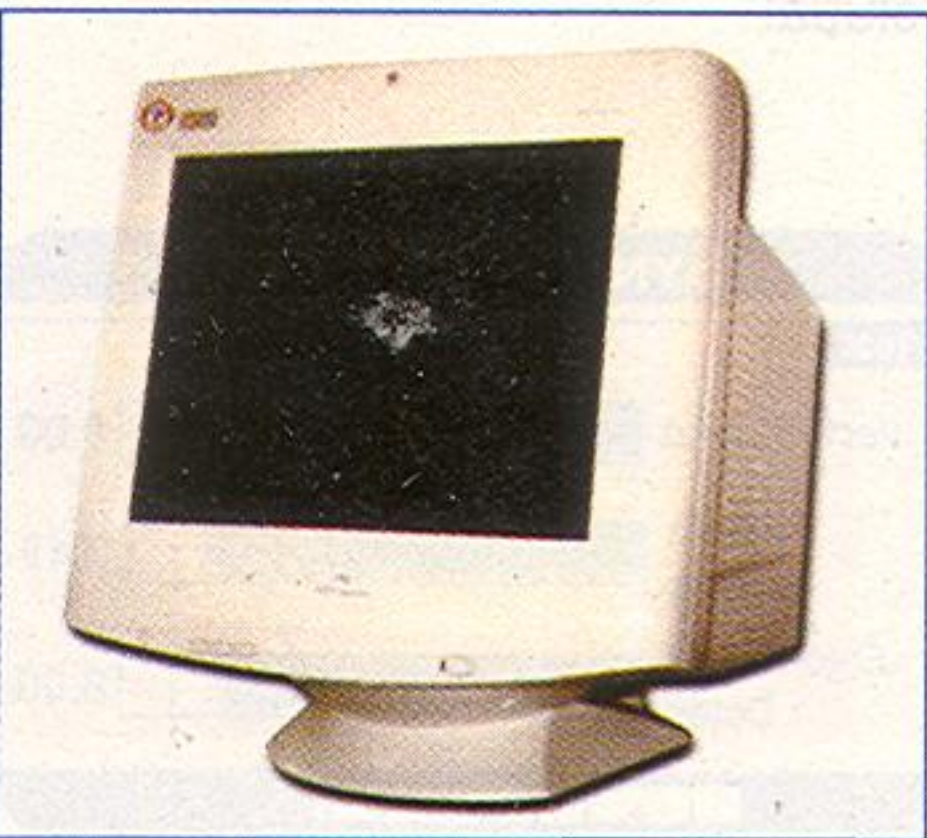
plusuri au ca finalitate obținerea unei imagini de calitate deosebită pentru un CRT cu shadow mask și atingerea unei frecvențe verticale de 100 Hz în rezoluția de 1024x768. "10 30 40" poartă totuși amprenta "Economy class": dot-pitch de 0.26 mm, lipsa dischetei cu drivere și lipsa unor dotări speciale. Sistemul de operare al OSD-ului este destul de greu, iar funcțiile acestuia sunt cele obișnuite (plus posibilitatea setării moire-ului orizontal). Tratarea ecranului se situează sub nivelul modelelor "flat" dar peste cea a modelelor de duzină. Una

peste alta, calitatea imaginii (cel puțin la 1024x768) coroborată cu prețul de sub 250 USD face din "10 30 40" (nu mă pot abține să nu-l numesc așa) o alternativă foarte interesantă pentru cumpărătorul român.



## ADI Microscan G710

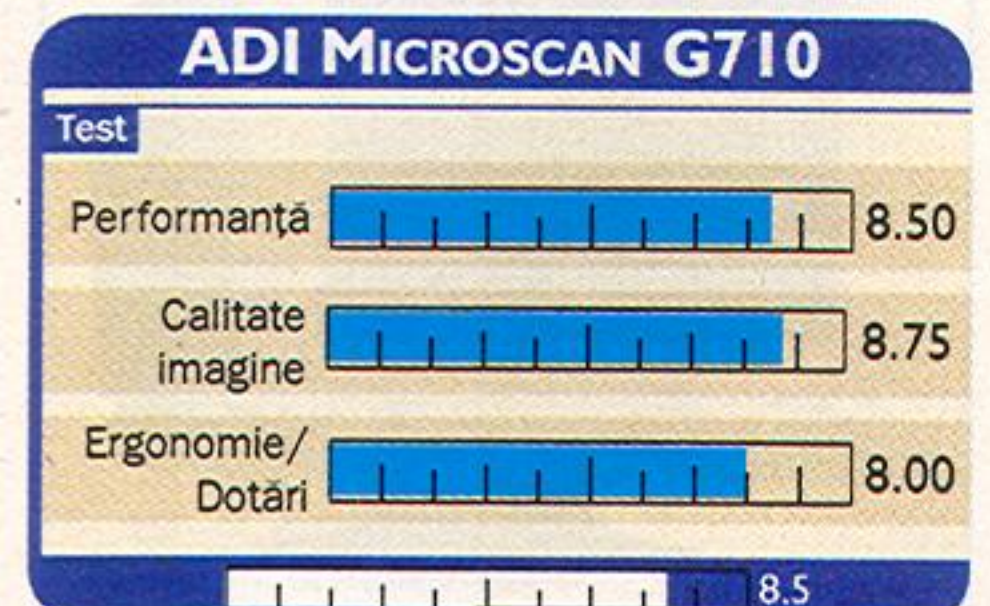
Tehnologie apertură grill, dot pitch de 0.24, diagonală vizibilă de 16"



G170 face parte din segmentul "high end", lucru evident din înrudirea cu G200 de la SONY. Așadar, ADI "împrumută" CRT-ul FD Trinitron cu toate calitățile acestuia: tehnologie apertură grill cu dot pitch de 0.24 mm, diagonală vizibilă de 16" și o imagine foarte clară. Testele confirmă calitatea imaginii, dar în același timp scot în evidență unele inconsistențe ale culorilor în zona

colțurilor. Caracteristicile de performanță sunt comparabile ce cele ale modelelor de top, evidențiindu-se în schimb posibilitatea setării unei rezoluții de 1920x1440@60 Hz (deși în specificații rezoluția maximă este de 1600x1200). La capitolul dotări producătorii au fost foarte atenți: microfon încorporat, CD cu manualul și aplicația de calibrare COLORIFIC (de pe care lipsesc însă driver-ele!). Controlul beneficiază și el de o abordare practică, fiecare categorie de funcții (printre care și posibilitatea setării convergenței/moire pe verticală și orizontală) având disponi-

bile opțiunile save&return/cancel. Principalele atu-uri - tehnologia Trinitron și dotările - fac din G710 un model interesant, nu uitați însă de scăpările la capitolul culori.



## Philips Brilliance 107P

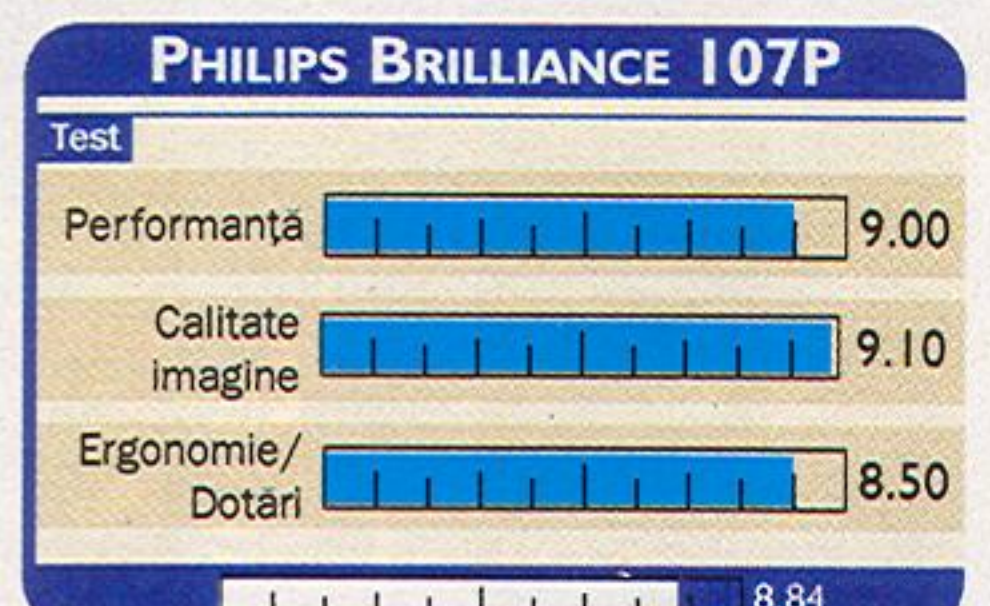
Prezintă numeroase calități ce-i justifică clasificarea.



Un alt mare nume în domeniul produselor electronice (alături de SONY și LG) care oferă produse pentru PC. Brilliance 107P face parte din "Professional Line" (ce mai cuprinde un model de 19" și unul de 21") și prezintă numeroase calități ce-i justifică clasificarea. Să începem... CRT cu apertură grille ale cărei "damper wires" sunt mai puțin vizibile decât la celelalte modele,

cu dot pitch de 0.25 mm ce oferă o imagine foarte clară. Rezoluția maximă (egală cu cea din specificații) de 1920x1440 este unul din plusurile de performanță, frecvența maximă orizontală de 96kHz și frecvența maximă verticală de 160 Hz nefiind ieșite din comun. Calitatea imaginii reiese și din teste, în schimb se observă ușoare probleme de geometrie. Abordarea intrărilor este foarte interesantă: un D-Sub normal + BNC-uri profesionale ce pot fi folosite de două calculatoare simultan, comutarea făcându-se prin OSD. Funcțiile acestuia sunt com-

plete, fără nimic spectaculos față de alte modele. O dotare "foarte specială" este "CustoMax", un utilitar ce permite efectuarea unor setări prin conectarea monitorului la portul USB. Philips reușește să facă o impresie deosebită, printr-un model de excepție.



## Hyundai DeluxeScan B790

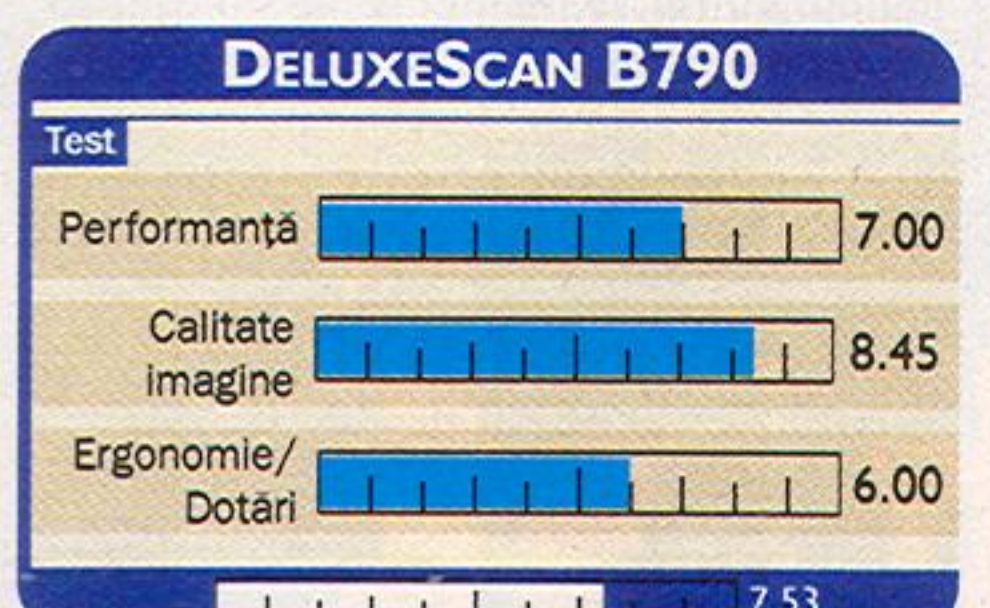
"Sărăcia" și problemele de divergență îl readuc la realitatea "mid range".



Și HYUNDAI folosește un sistem de împărțire a produselor în funcție de publicul căruia îi este destinat (SOHO Business și Professional). Modelul testat face parte din clasa Business, însă producătorul coreean nu folosește CRT-uri cu apertură grille în niciunul din produsele sale, așa că B790 folosește un shadow mask "clasic" cu un dot pitch de 0.26 și o diagonală vizibilă de 15.7" (cea

mai mică din test) a cărei imagine - deși luminoasă și contrastantă - suferă de divergență destul de pronunțată la colțuri. Frecvența orizontală de maxim 95 Hz îi permite rate de înprospătare a imaginii la rezoluții mari comparabile cu modelele performante (72 Hz la frecvența maximă de 1600x1200). B790 se dovedește destul de sărac la capitolul dotări: lipsește discheta cu driver-e, OSD-ul nu conține nici o funcție specială, tratarea ecranului non-glare, anti-static reflectă destul de mult lumina mediului, nimic interesant. În plus, deși pe Net Hyundai oferă specificații conforme

cu standardul TC099, modelul de față se oprește la TC095. Imaginea de o claritate sporită ar fi putut face din B790 o alternativă deosebită la monitoarele cu CRT flat, însă "sărăcia" și problemele de divergență îl readuc la realitatea "mid range".





## Viewsonic PS 775

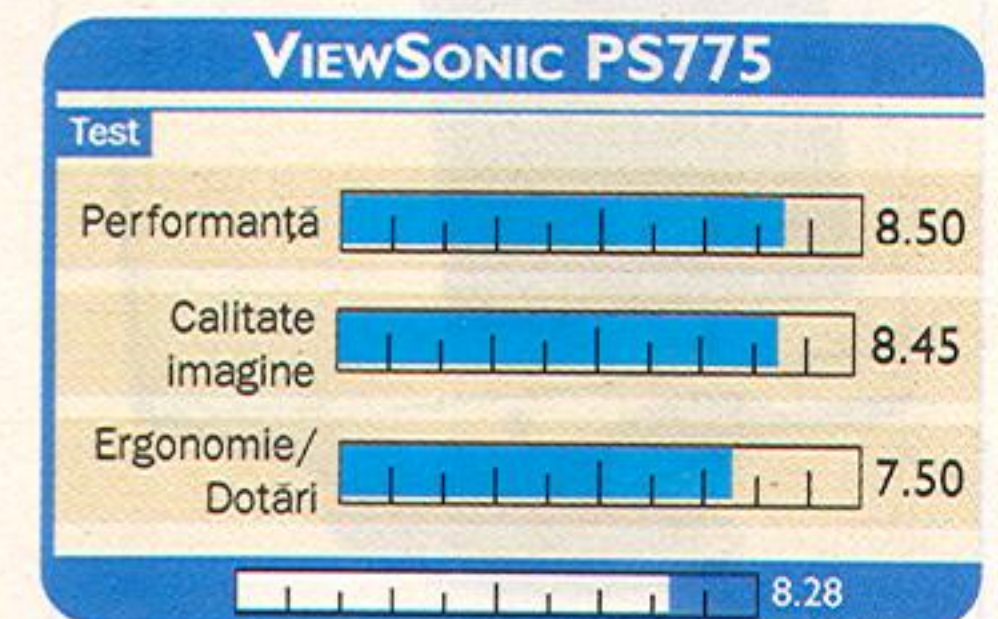
Tratarea ecranului deși sporește calitatea este deosebit de reflectantă.



Să ne fie înțeles: PS vine de la Professional Series. Cum se reflectă acest lucru în practică? La fel ca modelul SAMSUNG, PS775 dispune de dotări profesionale cum ar fi intrările BNC, însă folosește un CRT "standard" cu shadow mask și dot pitch de 0.25 mm, care însă este capabil de frecvențe orizontale între 30 și 96 kHz și verticale de până la 180 Hz. Chiar dacă la capitolul

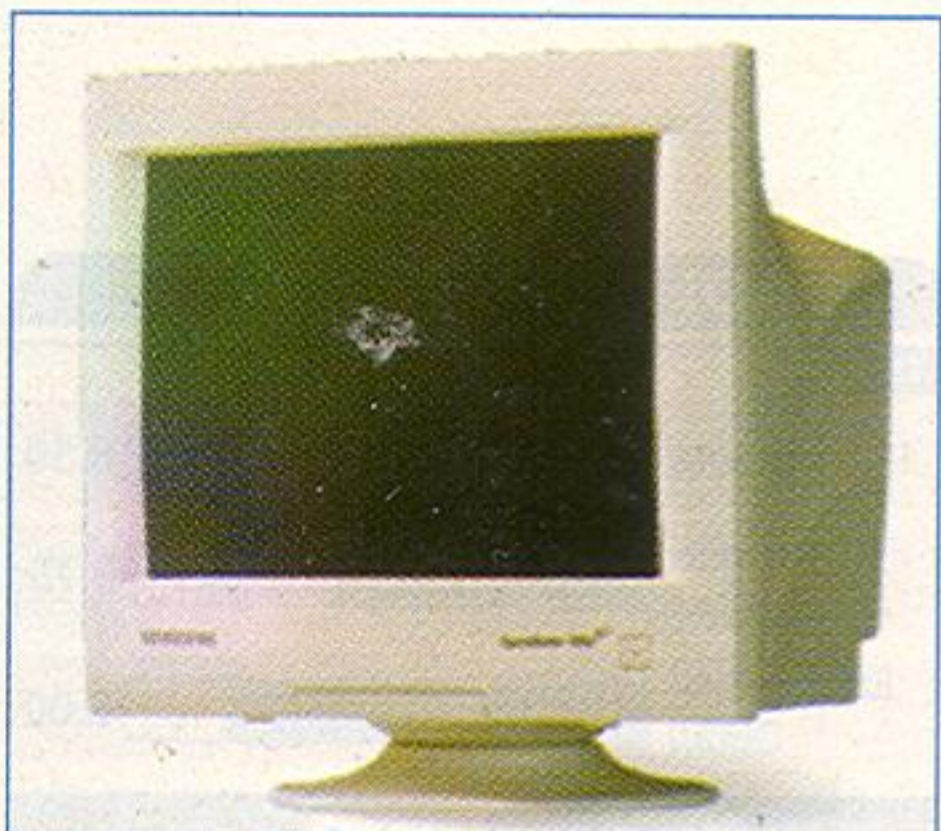
calitate imagine nu PS775 nu excelează (deși imaginea este clară cu culori vii, divergența este destul de pronunțată), există unele aspecte care îi conferă un statut aparte: design-ul short-end "space-saving" cu o lungime (sau mai bine zis scurtime) de numai 38.5 cm ce face ca monitorul să ocupe mai puțin loc și înglobarea în bază a unui HUB USB cu 4 porturi. OSD-ul este "normal" neevidențiindu-se nici sistemul de control, nici funcțiile pe care le pune la dispoziție. O problemă mai evidentă este ridicată de tratarea ecranului "Super Clear ARAG", care

- deși sporește calitatea imaginii - este deosebit de reflectantă. Dacă aveți nevoie de spațiu, de un HUB USB, și de o imagine de calitate medie, va trebui să plătiți un preț mare, "neactualizat".



## Samsung SyncMaster 700p

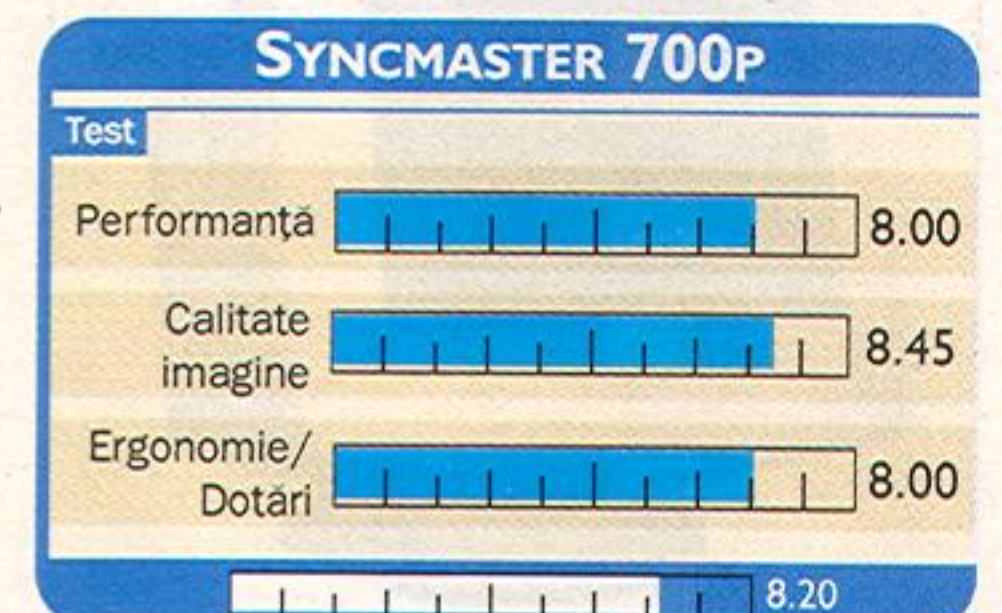
CRT-ul indică un produs mid-range: shadow mask cu dot pitch de 0.26



Samsung propune o abordare, să-i zicem, "semiprofesională". Deși modelul 700p beneficiază de dotări speciale cum ar fi intrările BNC pentru îmbunătățirea semnalului, de specificații de performanță generoase și preț ridicat, CRT-ul cu care este dotat indică mai degrabă un produs mid-range: shadow mask cu dot pitch de 0.26 mm. Aplicarea testelor pen-

tru calitatea imaginii susțin ideea unui model al extremelor: focalizarea, lizibilitatea și screen regulation foarte bune sunt contracarate de problemele de convergență și de uniformitate a culorilor (la colțuri). Dotările înclină spre profesionalism: un OSD deosebit în special prin modul de folosire și design-ul sistemului de control futuristic care pe lângă frumusețea "artistică" permite un acces practic la funcții (printre care se numără și unele "exotice": duration time-perioada vizibilității OSD-ului sau color control-pentru ajustarea culorilor) și prezența unui CD cu driver-

e și aplicația Colorific (deja o prezență obișnuită). Dacă doriți să impresionați pe cineva cu un monitor "brand name", cu design deosebit și preț ridicat, iată soluția!



# Monștrii graficii 3D

la nVIDIA totul se măsoară în mega



### GA-660 Plus Gigabyte

Chipset nVidia Riva TNT2-A cel mai nou în clasa TNT2, fabricat în tehnologie de 0,22 microni, 128-bit, frecvență 142 MHz; 32 MB DRAM ultra-rapid, 150 MHz; jumperul de overclocking modifică frecvențele la 170 MHz și 175 MHz pentru procesor și memorie; AGP 2X/4X, RAMDAC la 300 MHz. Ieșire digitală video prin decodor PAL/NTSC integrat. Suportă rezoluții până la 800/600 pentru TV-out. Are dual cooling system. Optimizare pentru Direct3D. Multiple funcții 3D.

### WinFast GeForce 256 Leadtek

Chipset nVidia GeForce 256-bit 125 MHz, 32 MB RAM 5 ns 166 MHz, AGP 2X/4X, RAMDAC la 350 MHz. Multiple funcții 3D asigurate de 4 motoare de randare independente (quad engine), prima placă din lume cu funcții transform & lighting. Utilitar pentru overclocking (Speed Runner). TV-out, player DVD și filtru pentru compensarea mișcării în MPEG-2. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow, DirectX 7.0 și OpenGL.

### Maxi Gamer Xentor 32 Guillemot

Chipset nVidia Riva TNT2 Ultra 128-bit 175 MHz, 32 MB RAM la 183MHz, AGP 2X, RAMDAC la 300 MHz. TV-out PAL/NTSC și suport hardware DVD, MPEG-1 și MPEG-2, Xing DVD Player. Suport pentru OpenGL și Direct3D. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow. Multiple funcții 3D. Generează 9 milioane de triunghiuri/s, mapează texturi cu 300 milioane de pixeli/s.

### WinFast 3D S320 II Leadtek

Chipset nVidia Riva TNT2 Ultra în tehnologie de 0,22 microni, 128-bit 142 MHz, 32 MB SGRAM 150 MHz, AGP 2X/4X, RAMDAC la 300 MHz. Utilitar pentru overclocking (Speed Runner). Maximum de rezoluție 2048x1536 16-bit și refresh 60Hz. TV-out PAL/NTSC în rezoluții până la 1280/1024, DirectShow, MPEG-2, MPEG-1. Optimizare pentru Direct3D și OpenGL. Multiple funcții 3D. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow

**best**  
computers

magazinul tău de calculatoare

Magazine: Bd. Elisabeta nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 / Pasajul Pietonal Lipsani Bucuresti, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro



# Tabel comparativ - Monitoare testate de 17" - caracteristici generale

	LG Flatron 795ft	IIYAMA VMPro 410	AOC Spectrum 7 Gfr	SONY Multiscan G200	Belinea 10 30 40	ADI Microscan G710	Philips Brilliance 107P	Hyundai Deluxe B790	Viewsonic PS775	Samsung Syncmaster 700p
<b>Caracteristici generale</b>										
Pret	352\$	405\$	220\$	444\$	230\$	430\$	458\$	308\$	440\$	430\$
Distribuitor	K-Tech	Magway	K-Tech	Flamingo	Caro Group	Best Computers	Best Computers	Best Computers	ASBIS	Ana Electronic
Telefon	(01)222.20.36	(01)210.38.33	(01)222.20.36	(01)222.50.41	(01)313.71.09	(01)314.76.98	(01)314.76.98	(01)314.76.98	(01)322.75.36	(01)230.34.00
Adresa	Titulescu 64	Arcului 16	Titulescu 64	Titulescu 121	Avram Iancu 16	Bd. Elisabeta 25	Bd. Elisabeta 25	Bd. Elisabeta 25	Bd Matei Basarab 106	Calea Dorobantii
Web	www.ktech.ro	www.magway.ro	www.ktech.ro	www.flamingo.ro	www.caro.ro	www.bestcomputers.ro	www.bestcomputers.ro	www.bestcomputers.ro	www.asbis.com	www.ana.ro
<b>Caracteristici tehnice</b>										
Vizibil	16"	15.9"	16"	16"	15.9"	16"	16"	15.7"	16"	16"
Tip CRT	Flat Tension Mask	Diamondtron NF (aperture grille)	Shadow Mask	Tritron (aperture grille)	Shadow Mask	FD Tritron (aperture grille)	Aperture grille	Shadow Mask	Shadow Mask	Shadow Mask
Dot Pitch	0.24 mm	0.25 mm	0.26 mm	0.24 - 0.25 mm	0.26 mm	0.24 mm	0.25 mm	0.26 mm	0.25 mm	0.26 mm
Rezoluție maximă	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1920x1440	1600x1200	1600x1200	1600x1200
Frecvența orizontală	30 - 96 KHz	30 - 96 KHz	30 - 85 KHz	30 - 96 KHz	30 - 86 KHz	30 - 96 KHz	30 - 96 KHz	30 - 95 KHz	30 - 97 KHz	30 - 96 KHz
Frecvența verticală	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 130 Hz	50 - 120 Hz	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 150 Hz	50 - 180 Hz	50 - 160 Hz
<b>Performanta</b>	9	8.3	6.5	8.5	8.5	8.5	9	7	8.5	8
<b>Calitate imagine</b>	8.75	8.5	9	8.5	9	8.5	8.5	8	8.5	8.25
Geometrie	9	9	6	8.75	8	8.5	9.25	8	8	8
Stralucire/contrast	9	9.25	7.75	9.25	8	9	9	7.75	7.5	8
Convergența	8.5	8.75	7.75	8.5	7.5	8.75	9	8	8.25	8.25
Focalizare	8	8.75	9	8.75	9	9	9	9	9.3	9.2
Moire	9	9.25	7.75	8.75	8.5	9	9.25	9	8.8	9
Lizibilitate	9	9	8.75	9	9	8	9	9	9	8
Culori	9	9.5	9	9.5	8.75	9.25	9.5	9	8.75	9
Rezoluție	9	9.5	7.5	8.75	8	9.15	9.5	9	8.5	9
Screen regulation	8.82	9	8	8.85	8.4	8.75	9.1	8.45	8.45	8.45
<b>Calitate imagine</b>	8.82	9	8	8.85	8.4	8.75	9.1	8.45	8.45	8.45
<b>Dotari/ergonomie</b>										
Tratare ecran	Wide anti reflection, Anti static	Anti reflection, Anti static	Non glare	High contrast AR Coating	ARASC Smart tech 2	Anti reflection, Anti static	Anti glare, Anti reflection, Anti static	Non glare, Anti static	Super clear, Anti glare, A-reflection	Anti static
Standarde	TCO 99	TCO99	TCO95	TCO99	TCO 99	TCO 99	TCO 99	TCO 95	TCO 95	TCO 99
Dotari speciale	Control OSD cu senzor și beep	Intrări BNC	N/A	Intrare dublă	N/A	Microfon, COLORIFIC	Intrări BNC	N/A	Hub USB	Intrare BNC
Funcții speciale	Setare culori în pași de 100°K.	Constr. short end	N/A	DisplayMouse OSD	Moire vertical / orizontal.	Moire, convergența vertical / orizontal	Convergența vertical / orizontal	N/A	Display Director	COLORIFIC
<b>Dotari/ergonomie</b>	7.5	8	6	7.5	7	8	8.5	6	7.5	8
<b>Plusuri</b>	Calitate imagine	Calitate imagine	Pretul	Calitate imagine	Pretul	Dotari	Dumper wires	Claritate imagine	Frecvența verticală, Hub USB	Design control OSD
<b>Minusuri</b>	Lipsa dumper wires	Butoane de control OSD	Calitate imagine	Pret	Tratare ecran	Calitate imagine	Probleme de geometrie	Pretul	Pretul	Pretul
<b>Verdict</b>	8.61	8.60	7.15	8.47	8.35	8.5	8.84	7.53	8.28	8.2



## La final de test: CONCLUZIILE

Se observă clar o dominație a tehnologiei flat (în special cu apertură grille) primele locuri fiind ocupate de modele ce recurg la o astfel de soluție pentru realizarea unui CRT-performant, în special la capitolul calitate imagine, dar și o concentrare a rezultatelor determinată atât de caracteristicile apropiate ale modelelor cât și de dificultatea cuantificării obiective care se manifestă la categoria cu ponderea cea mai mare.

Distribuția modelelor în funcție de rezultatele finale evidențiază trei clase în cadrul cărora diferențele de scor sunt relativ mici: "profesională" (trei modele: Philips, LG și iiyama), "standard" (trei modele: ADI, SONY și surprinzător Belinea), și "economic" (patru modele: ViewSonic, Samsung, Hyundai și AOC).

Trecând la categoria "standard" trebuie specificat în primul rând că și pentru aceste modele specificațiile sunt generoase, diferența față de modelele de top fiind mică și generată în special de lipsa unor dotări sau funcții speciale sau de unele mici scăpări la calitatea imaginii.

### Cele mai...

Modelele din prima categorie prezintă și anumite dotări speciale care le întăresc caracteristica profesională iar faptul că producătorii lor sunt nume mari în domeniu, le conferă un plus de încredere dar și un preț pe măsură. Brilliance-ul 107P (p de la professional) oferă unele facilități deosebite (cum ar fi controlul prin software CustoMax) iar producătorul japonez iiyama prin linia VisionMaster satisface și el exigențele profesioniștilor. Foarte interesante s-au dovedit modelele non-apertură grille, în special LG-ul care introduce o nouă tehnologie prin modelele sale Flatron: Flat Tension Mask, un fel de apertură grille cu un ecran plat care însă nu prezintă deranjantele "dumper wires" caracteristice Trinitron-ului.

Primele două modele din această categorie folosesc tehnologie apertură grille și au o calitate a imaginii foarte bună, însă lipsa unor dotări speciale influențează locul ocupat. Tot în această categorie intră și modelul Belinea 103040, cu o soluție "clasică" shadow mask, ce reușește să "prindă" categoria de mijloc, în special datorită calității imaginii conferită de tehnologia "High Contrast".

Dacă avem în vedere definiția clasei economic - prețul mic plătit pentru performanțe și dotări reduse, numai Hyundai-ul și AOC ar trebui să fie incluse. Celelalte









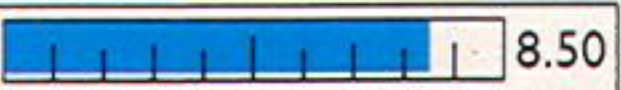
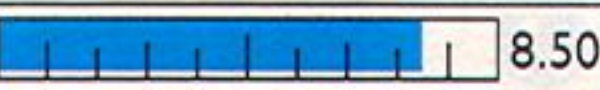
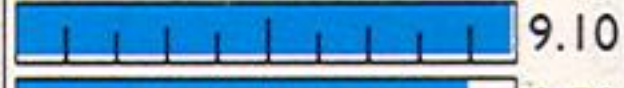
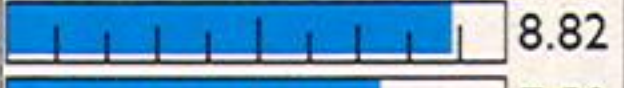
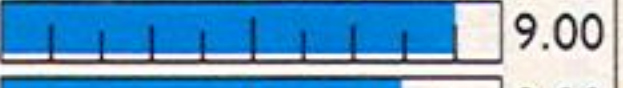
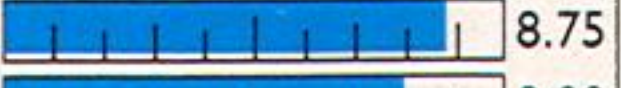
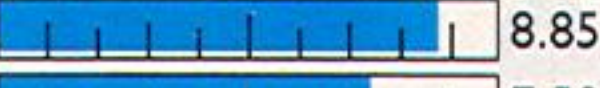



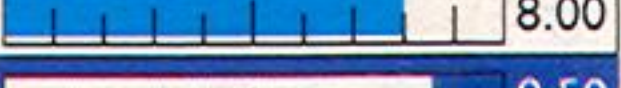






doă modele, Samsung și Viewsonic au prețurile mari (justificate într-o oarecare măsură de numeroasele opțiuni încorporate) însă, folosind CRT shadow mask, calitatea imaginii nu se ridică la nivelul modelelor din categoriile superioare.

Dacă aveți în vedere achiziționarea unui astfel de monitor, trebuie să aveți grijă în ce categorie doriți să vă încadrați, prețurile diferind foarte mult, iar aceste diferențe se concretizează în modele ce se adresează unor grupe de utilizatori eterogene. Astfel, profesioniștii care folosesc calculatorul mult timp, și lucrează

în special grafică sau prelucrare de text au nevoie de modele care să genereze o imagine clară și nedistorsionată, în același timp oferind confort și alte facilități pentru ușurarea muncii - modele scumpe cu CRT-uri cu tehnologie avansată (apertură grille sau altă variantă asemănătoare). Utilizatorii care folosesc calculatorul pentru entertainment pot avea în vedere modele mai ieftine (cu shadow mask), fără prea multe facilități suplimentare ce ar putea umfla prețul.

Totuși, câteva criterii sunt comune pentru toți utilizatorii, și anume acelea legate de ergonomie, lucrul îndelungat în fața unui CRT slab fiind un adevărat calvar pentru ochi. Din fericire aceste probleme nu se mai pun la modelele din ziua de astăzi, în special la monitoarele de 17", testul de față fiind elocvent, valoarea candidaților situându-se la un nivel ridicat. Lucru așteptat de altfel din partea unor nume de calibrul celor prezente la test.

## TABEL COMPARATIV - Cele mai performante 5 monitoare de 17"

	1 - Philips Brilliance 107P	2 - LG Flatron 795Ft	3 - Iiyama VM Pro 410	4 - ADI Microscan G710	5 - Sony Multiscan G200
					
<b>Caracteristici generale</b>					
Producător - Distribuitor	Philips / Best	LG / K-Tech	Iiyama / Maguay	ADI / Comrace / Best	Sony / Flamingo
Adresă	Elisabeta 25	Titulescu 64	Arcului 16	N/A	Titulescu 121
Telefon	(01) 314.76.98	(01) 222.20.36	(01) 210.38.33	(01) 314.76.98	(01) 222.50.41
Preț	458\$	352\$	405\$	430\$	444\$
Internet	www.philips.com	www.ktech.ro	www.maguay.ro	www.bestcomputers.ro	www.flamingo.ro
<b>Caracteristici tehnice</b>					
Vizibil	16"	16"	15.9"	16"	16"
Tip CRT	Apertură grille	Flat Tension Mask	Diamondtron NF	FD Trinitron	Trinitron
Dot Pitch	0.25 mm	0.24 mm	0.25 mm	0.24 mm	0.24 - 0.25 mm
Rezoluție maximă	1920 x 1440	1600 x 1200	1600 x 1200	1600 x 1200	1600 x 1200
Frecvență orizontală/verticală	30 - 96 Khz	30 - 96 Khz	30 - 96 Khz	30 - 96 Khz	30 - 96 Khz
Tratare ecran	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 160 Hz	50 - 120 Hz
Standarde	TCO 99 / E 2000	TCO 99	TCO99	TCO99	TCO99
Dotări	Intrări BNC/Customax/USB	Control OSD excelent	Intrări BNC	Microfon, COLORIFIC	Intrare dublă, DisplayMouse
<b>+/-</b>	+ Dumper wires puțin vizibile - Mici probleme de geometrie	+ Calitate imagine - Distorsiuni geometrie	+ Calitate imagine - Controlul OSD	+ Dotări + Calitate imagine	+ Calitate imagine
<b>Rezultate la teste</b>					
Performanță	 9.00	 9.00	 8.30	 8.50	 8.50
Calitate imagine	 9.10	 8.82	 9.00	 8.75	 8.85
Ergonomie / Dotări	 8.50	 7.50	 8.00	 8.00	 7.50
<b>Verdict</b>	 8.84	 8.61	 8.60	 8.50	 8.47



# Wacom Graphire

Graphire este o soluție de controller care combină o tabletă grafică cu un mouse cu trei butoane

### Informații

**Redactor:** Adrian Dorobăț  
**Tip produs:** Tabletă grafică/mouse

Graphire este o soluție de controller care combină o tabletă grafică cu un mouse cu trei butoane, cel din mijloc funcționând și ca rotiță de scroll. Mouse-ul folosește tableta senzitivă ca pad și în consecință nu are nevoie nici de bilă, nici de fir, ceea ce din unele puncte de vedere îl face superior chiar și unui mouse radio. Ideea este originală, dar are dezavantaje care depășesc avantajele, în sensul că în Windows deplasarea mouse-ului este greoaie și însoțită de un hârșăit enervant. În jocuri, controlul devine de-a dreptul

execrabil, indiferent de setările alese pentru sensibilitatea mouse-ului. Probabil că pro-



ducătorii au fost conștienți de această problemă, deoarece au atașat cablului de legătură un

bypass la care se poate conecta un mouse obișnuit. Tableta compensează însă prin calitate toate neajunsurile mouse-ului, ceea ce era oarecum de așteptat, Wacom fiind cel mai cunoscut producător de tablete grafice. Cu o rezoluție de 1000 dpi și suprafață utilizabilă de 4x5 inci, tableta este un instrument excelent pentru un grafician, fie el amator sau profesionist. În Photoshop și Painter s-a comportat admirabil, iar în Windows a fost chiar mai ușor de folosit la navigare decât mouse-ul. După o scurtă perioadă de adaptare, combinația pen-tabletă te poate face să uiți că mai există și mouse conectat la calculator. Din păcate însă

trebuie să plătești acest mouse când cumperi tableta.

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	Wacom Graphics
Preț	102\$
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.wacom.de
<b>Detalii tehnice</b>	
Mărime	4x5 inci
Compus din	1 tabletă grafică cu creion, 1 mouse
<b>Aprecieri</b>	
	+ Ușor de desenat - Mouse mizerabil, de 2 lei, cum vrei voi
<b>La final</b>	
O excelentă tabletă grafică ce din păcate este trădată de mouse-ul slab pe care trebuie să-l plătești. Tableta este însă excelentă.	
8	

# Gigabyte GA-GF2560

Un GeForce SDR standard cu bundle și performanțe normale.

### Informații

**Redactor:** Camil Perian  
**Tip produs:** Placă video GeForce SDR



Sub denumirea un pic codată, se ascunde versiunea celor de la Gigabyte a chipset-ului GeForce256 cu memorie SDR. Placa urmează standard specificațiile NVIDIA, fiind un GeForce ce nu beneficiază de TV-Out dar se înscrie în rest în design-ul normal.

### Viteză

Din punct de vedere al vitezei, testată fiind cu Detonator 3.68, ultimul release nebata al NVIDIA, GA-GF2560 s-a comportat la fel cu sdr-urile de la Guillemot sau Leadtek. Atât în jocuri (3D), cât și în aplicații, foarte mica diferență este compensată și de un preț mai scăzut. În concluzie viteză standard pentru modelul

### SDR.

### Bundle

Placa include versiunea completă de NFS3, driverii plăcii ca și versiuni trial de la alte 3 jocuri. Este mult mai subțire ca bundle-ul Leadtek dar superior celui Guillemot.

### Deci

Este o alegere obișnuită, foarte standard, fără facilități interesante dar nici lipsuri sesizabile. Pentru o placă SDR este o alegere bună, la fel ca și celelalte SDR-uri din top.

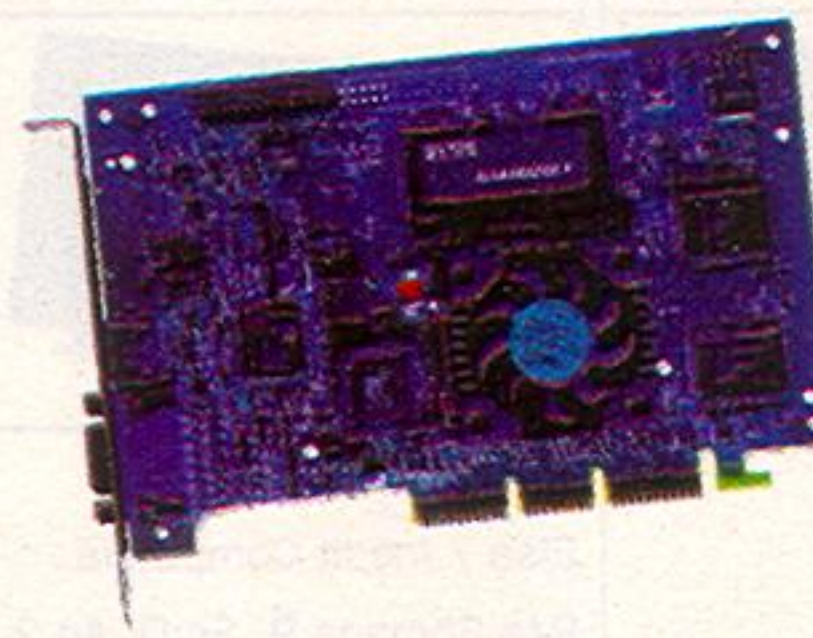
DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	Guillemot Prophet SDR
Preț	220\$
Distribuitor	Caro Group
Telefon	(01) 313.71.09
Web	www.gigabyte.com.tw
<b>Detalii tehnice</b>	
Chipset	GeForce256
Interfață	AGP
Memorie	32 Mb SDR
Extra	N/A
Bundle	Need For Speed 3
<b>Aprecieri</b>	
	slab    mediu    bun    foarte bun
Viteză 3D	████████████████████
Efecte 3D+T&L	████████████████████
Dotări	████████████████████
Profesional/Joc	████████████████████
<b>La final</b>	
O placă SDR standard cu performanțe bune.	
8.7	

# ELSA Erazor X2

Dotări interesante dar un preț un pic cam mare

### Informații

**Redactor:** Camil Perian  
**Tip produs:** Placă video GeForce DDR



Excelenta implementare pentru un GeForce DDR a celor de la ELSA este și la noi pe piață. Cu TV-Out, un bundle bun și un manual excelent, placa ELSA nu are decât argumentul prețului să o trădeze.

### Performanțe

Din punct de vedere al vitezei placa este comparabilă cu Creative Annihilator Pro însă argumentele sale sunt mult mai solide. Performanța D3D este superioară în timp ce susținerea restului "pachetului" este puternică. Manualul explică o mulțime dintre funcțiile pe care placa le efectuează în timp ce bundle-ul format din jocul Drakan, Corel Draw SE și un DVD Player se

poate dovedi foarte util.

Driverii plăcii conțin o serie importantă de utilitare cu care ea poate fi configurată pentru performanțe optime.

### Concluzie

O placă cu performanțe bune, dotări interesante dar un preț un pic cam mare (caracteristic produselor ELSA). După WinFast GeForce este prima alegere pentru un DDRAM pe care trebuie să o luați în considerare dacă doriți să cumpărați unul.

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	Elsa Erazor X2
Preț	300\$
Distribuitor	Inedit Computers
Telefon	(01) 659.48.19
Web	http://www.elsa.com
<b>Detalii tehnice</b>	
Chipset	GeForce256
Interfață	AGP
Memorie	32 Mb DDR
Extra	TV-Out
Bundle	Corel7SE, Drakan, DVDPlayer
<b>Aprecieri</b>	
	slab    mediu    bun    foarte bun
Viteză 3D	████████████████████
Efecte 3D+T&L	████████████████████
Dotări	████████████████████
Profesional/Joc	████████████████████
<b>La final</b>	
Un DDR cu o foarte bună documentație, dotare și nu în ultimul rând performanță.	
9.3	



# ELSA 3D Revelator Erazor III Pro

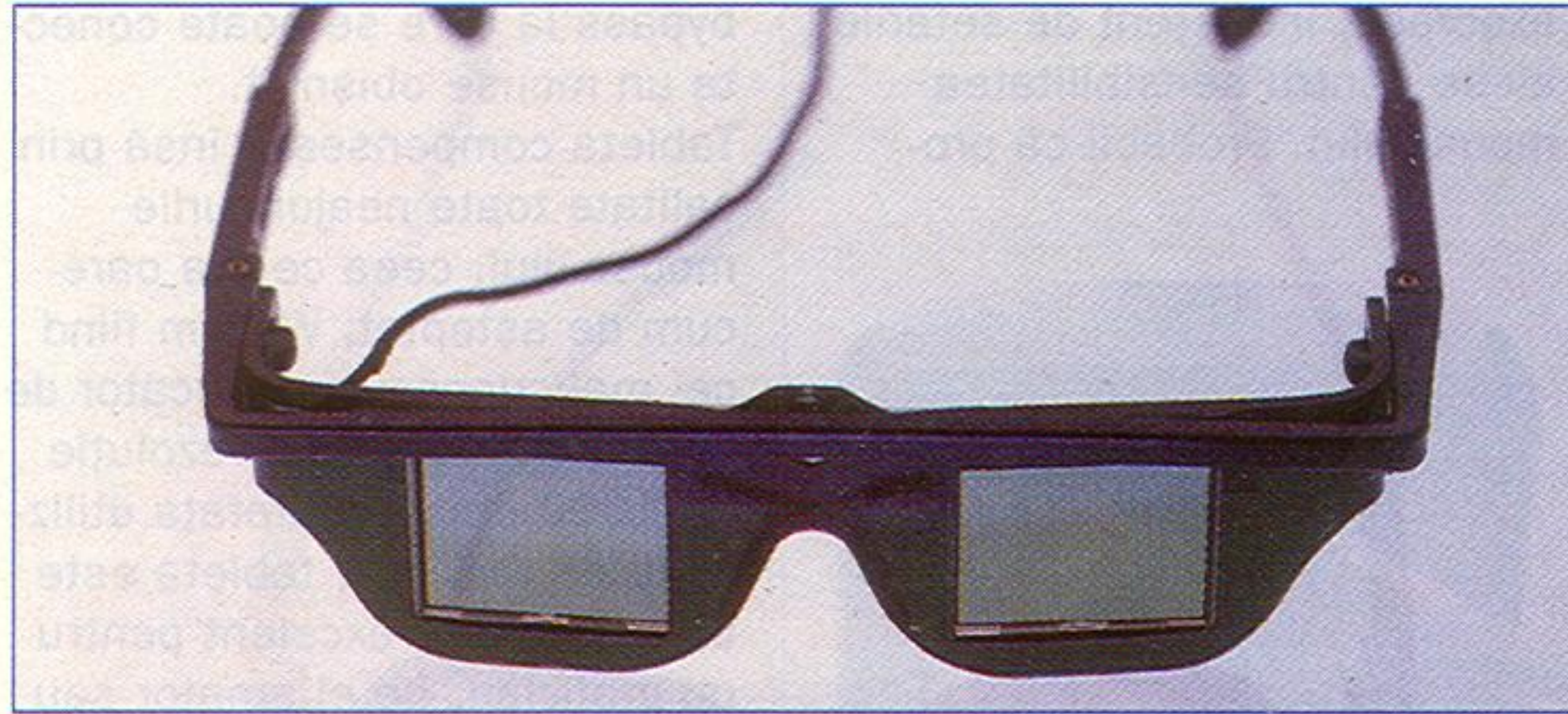
Un pachet interesant. O placă TNT2 Pro și o pereche de ochelari 3D.

## Informații

**Redactor:** Dan Dimitrescu  
**Tip produs:** Placă video + ochelari 3D

Plăcile 3D venite de la Elsa, cum este și cazul TNT2Pro-ului de față, nu se remarcă prin mare lucru. Performanțele ei sunt aproximativ egale cu cele oferite de concurență. Totuși, firma germană ne oferă ceva special, și anume ochelarii 3D care pot fi folosiți împreună cu plăcile lor.

Ochelarii Revelator nu trebuie confundați cu headset-urile scumpe care îți afișează imagini separate pentru fiecare ochi. În loc de asta, avem de-a face cu un set simplu, compus din două ecrane LCD micuțe. Acestea nu afișează imagini, ci îți blochează pe rând ochii. În același timp, pe monitor ți se afișează succesiv imagini pentru aceștia. Jocul coordonat al LCD-urilor și al imaginii de pe monitor va face ca fiecare ochi să primească numai



imaginea care îi este destinată. Cerințele hardware ale ochelarilor sunt destul de simple: un procesor din generația K6-2/Pentium 2 sau mai nou și o placă 3D cu chipset Nvidia (driver-ele însă trebuie să fie cele Elsa). Ochelarii, în varianta mai ieftină, vin cu un cablu destul de lung, care nu incomodează utilizatorul. Există și o variantă infraroșu, mai scumpă cu câteva zeci de dolari. Configurarea ochelarilor nu este foarte simplă, fiind necesară în general pentru fiecare joc încercat.

Odată ce ai reușit acest lucru, rezultatul este foarte spectaculos. Lumile reprezentate au cu adevărat adâncime, senzația fiind foarte imersivă. Nu pot garanta rezultate bune cu orice joc, iar în general focalizarea ochelarilor la o anumită distanță va determina "înțeșoșarea" obiectelor aflate mai aproape. Problemele cele mai mari se manifestă în privința textelor afișate în plan apropiat (direct pe ecran) care devin prea neclare pentru a putea fi citite.

Dacă intenționați să cumpărați ochelarii de față, asigurați-vă că monitorul permite frecvențe de afișare de la 100mhz în sus. În caz contrar, ochelarii funcționează, dar veți căpăta senzații neplăcute (inclusiv greață) în timpul folosirii lor.

## DETALII

<b>Detalii produs</b>	
Nume	3D Revelator Erazor 3 Pro
Preț	225\$
Ofertant	Inedit Computers
Telefon	(01) 659.48.19
Web	www.elsa.de
<b>Detalii tehnice</b>	
Placă video	TNT 2 Pro
Memorie	32 Mb
Ochelari 3D	Elsa
<b>Aprecieri</b>	
	+ Un TNT2 Pro bun + Ochelarii interesanți - Obositori la timp îndelungat
<b>La final</b>	
Un pachet interesant cu o placă video de nivel mediu și cei mai buni ochelari 3D prezenți pe piață la ora actuală.	
8.2	

## TABEL COMPARATIV - Cele mai bune acceleratoare grafice 2D/3D cu memorie peste 16 MB

	1 - LeadTek GeForce DDR	2 - ELSA Erazor X2	3 - Creative Annihilator Pro	4 - LeadTek WinFast SDR	5 - 3D Prophet SDR
<b>Caracteristici generale</b>		<b>NOU</b>			
Producător / Distribuitor	Leadtek / Romas	Elsa / Inedit Computers	Creative / Flamingo	Leadtek / Romas	Guillemot / Ubisoft
Adresă	Puskin 18	P-ța Romană 9, Sc D, Ap 2	Titulescu 121	Puskin 18	Primăverii 51
Telefon	(01) 231.50.97	(01) 659.48.19	(01) 222.50.41	(01) 231.50.97	(01) 231.67.69
Preț	275\$	300\$	270\$	230\$	223\$
Internet	www.leadtek.com	www.elsa.com	www.flamingo.ro	www.leadtek.com	www.guillemot.com
<b>Caracteristici tehnice</b>					
Chipset/Bus	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256
Memorie/RAMDAC	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 350 Mhz
Slot	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X
Rezoluție max. 2D	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536
Rezoluție max. 3D	2048x1536 True Color	1920x1200	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536
Bundle	WinFast DVD, 3Deep	Drakan, DVDPlayer, Corel7SE	Evolva	WinFast DVD, 3Deep	Xing DVD Player
Dotări	TV-Out	TV-Out	N/A	TV-Out	TV-Out
<b>+/-</b>	+ Dublu sistem de răcire + Overclocking foarte bun	+ Bundle și dotări bune - Preț	- Nu are bundle de calitate - Nu are TV-Out	+ TV Out - Preț	+ TV-Out - Mai lentă ca alte SDR-uri
<b>Rezultate la teste - 1024x768x12</b>					
3D Mark 2000	3422	3358	3331	2647	2620
Quake 3	60.2	58.6	59	41.5	41.3
<b>Verdict</b>	9.5	9.3	9.2	8.8	8.8
	<b>6. Gigabyte GA-GF2560 CARO- GeForce SDR, 32 Mb.</b>	<b>9. Guillemot Xentor 32 TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP 4X</b>	<b>6. LeadTek TNT2 Ultra TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP4X</b>	<b>8. Matrox G400 Max G400, 32 Mb, 2x128 Bus</b>	<b>7. Gigabyte TNT2 A TNT2A, 32 Mb, 0.22 microni</b>



# 3dfx caută un nou loc fruntaș pe piață. Achiziția de noi tehnologii pare a fi modalitatea aleasă.

## Achiziția GigaPixel & Licențierea API-ului Intrinsic

3dfx a făcut 2 achiziții interesante: Gigapixel și Intrinsic, o firmă și o tehnologie.

### Informații

Redactor: Cristi Radu Tip produs: Tehnologie Tip articol: Prezentare

Dacă toamna se numără bobocii este clar că primăvara este momentul când se pun bazele pentru câți mai mulți boboci de toamnă. Iar firma 3dfx are tot interesul ca aceștia să fie cât mai mulți la număr și cât mai verzi. Voodoo 4 și Voodoo 5 apar luna aceasta în mod oficial și deja privim cu interes către noua generație, nume de cod Rampage. Iar pentru Rampage mai ales dar nu numai, 3dfx a făcut 2 achiziții interesante: Gigapixel și Intrinsic, o firmă și o tehnologie.

Domeniul de activitate al Gigapixel este grafica 3D, respectiv realizarea de tehnologii revoluționare în domeniu. Pentru aceasta Gigapixel dispune de 40 de ingineri foarte bine pregătiți, care au realizat deja lucruri interesante cum ar fi sistemul de rendering zonal, pe parcelă pentru a reduce cu până de 10 ori lățimea de bandă necesară pentru transferul informației video. Deja 3dfx-ul are cel mai mare fill-rate dintre toate plăcile grafice, așa că sporul de viteză în acest domeniu este canalizat spre un singur deziderat: Full Screen Anti-Aliasing fără penalizări de viteză. Într-adevăr Voodoo 5 are această opțiune însă în afară de Voodoo 5 6000 pornirea FSAA-ului echivalează cu o scădere de performanță semnificativă. Este însă sigur faptul că FSAA-ul fără scăderi de performanță va fi o opțiune standard pentru

generația nouă de plăci grafice. X-Box-ul Microsoft, cu placa sa nVidia, arată clar cât de important este FSAA-ul în crearea imaginilor de sinteză cât mai realiste. Gigapixel mai oferă câteva avantaje în afara tehnologiei de rendering zonal cu fill-rate foarte mare. Domeniul său de activitate include proiectarea și realizarea de adaptoare grafice cu consum redus de energie, utilizabile în telefonie mobilă, Flat Panel TV sau PDA-uri, lucru deloc neglijat de 3dfx, pentru că acesta este viitorul. Un alt avantaj este scurtarea semnificativă a perioadei de timp necesară pentru lansarea unui nou produs. Într-adevăr ritmul impus de nVidia, o placă nouă o dată la 6 luni, era aproape imposibil de susținut de 3dfx până acum. Mai ales că de fapt de la Voodoo 2, 3dfx-ul

nu a mai adus nimic cu adevărat nou în domeniu. O metodă prin care timpul să fie scurtat iar tehnologia să fie într-adevăr nouă se impunea de la sine.

În sfârșit, 3dfx-ul lovește indirect și în nVidia, împiedicându-i acesteia accesul la o tehnologie care i-ar fi oferit un fill-rate de invidiat, exact domeniul la care stă GeForce-ul prost. Nici Gigapixel nu oferă însă, din informațiile furnizate, un chip T&L performant, domeniul în care stă 3dfx-ul prost.

Nici pe partea de software nu stătea prea bine până acum. Glide-ul, deși open-source, nu a fost îmbrățișat de către ceilalți producători de chipset-uri grafice, cum era de așteptat. Glide a fost foarte important pentru 3dfx deoarece prin intermediul acestuia putea pune în valoare calitățile și inovațiile propriilor plăci. În acest moment Voodoo 5 oferă efectele T-Buffer care din păcate nu sunt încă suportate nici de DirectX și nici de OpenGL, practic ele nu există pentru programatori, decât prin cod special, ceea ce cere timp și bani.

Intrinsic este API-ul de care avea nevoie 3dfx-ul pentru a promova noile tehnici de rendering, iar acesta o face perfect, independent de platformă, programatorii trebuind să se concentreze doar asupra a ceea ce au de făcut. Indiferent de platforma și sistemul de operare pentru care se lucrează, Intrinsic se află între programator și hardware. Rămâne de văzut cum va fi adoptată de către aceștia această soluție care oferă mai mult decât DirectX-ul sau OpenGL-ul însă creează și unele limitări.



GigaPixel este o firmă simpatică. Gigadude vine să ne salveze de mega oribili mari pixeli iar 3dfx s-a gândit să-l încorporeze pe Dude în viitoarele plăci.



# Un sistem de operare gratuit... dar destul de slab în facilități. BeOS 5

În condițiile în care fără 128 de Ram Windows 2000 este greu de utilizat iată un sistem de operare alternativ...însă nu neapărat viabil.

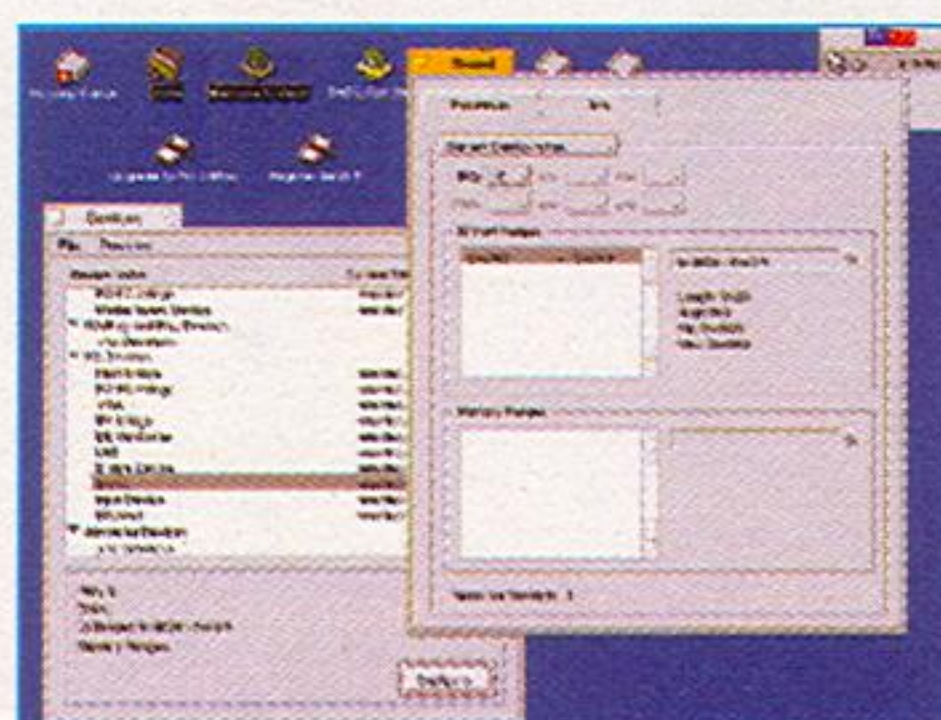
## Informații

Redactor: Alex Bartic Tip produs: Sistem de operare Tip articol: Prezentare

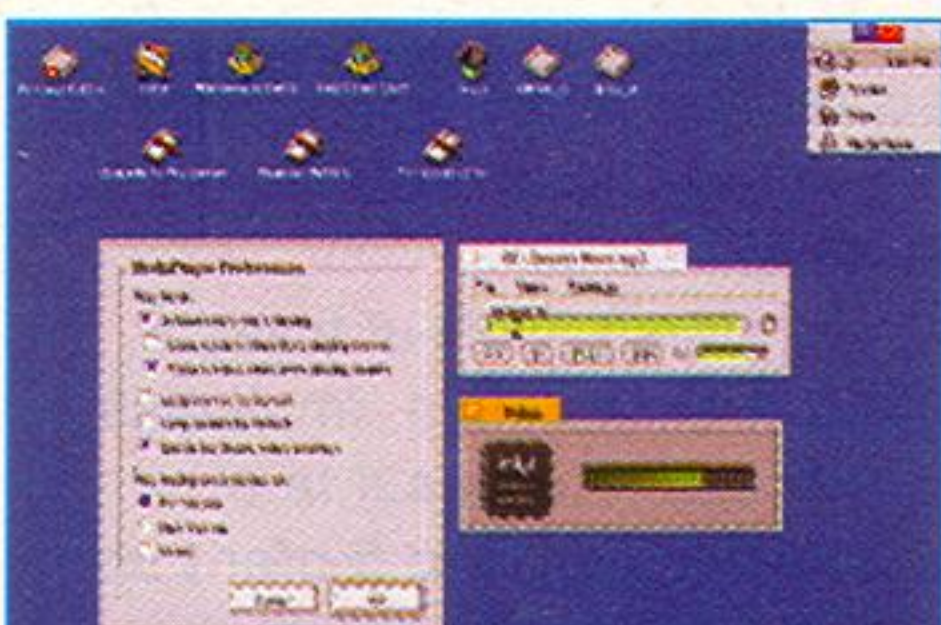
Deși BeOS are deja câțiva ani de existență și este un sistem de operare destul de bun el nu s-a bucurat niciodată de o atenție foarte mare din partea publicului larg. Be Inc., firma producătoare, a încercat să impulsioneze creșterea bazei de susținere pentru BeOS oferind sistemul de operare gratuit producătorilor de software, măsură care a avut un succes limitat. Mergând în aceeași direcție s-a decis ca BeOS R5 să fie oferit free utilizatorilor casnici iar anumite părți din sistem să devină open source, așa cum este Linux-ul.

## Variante

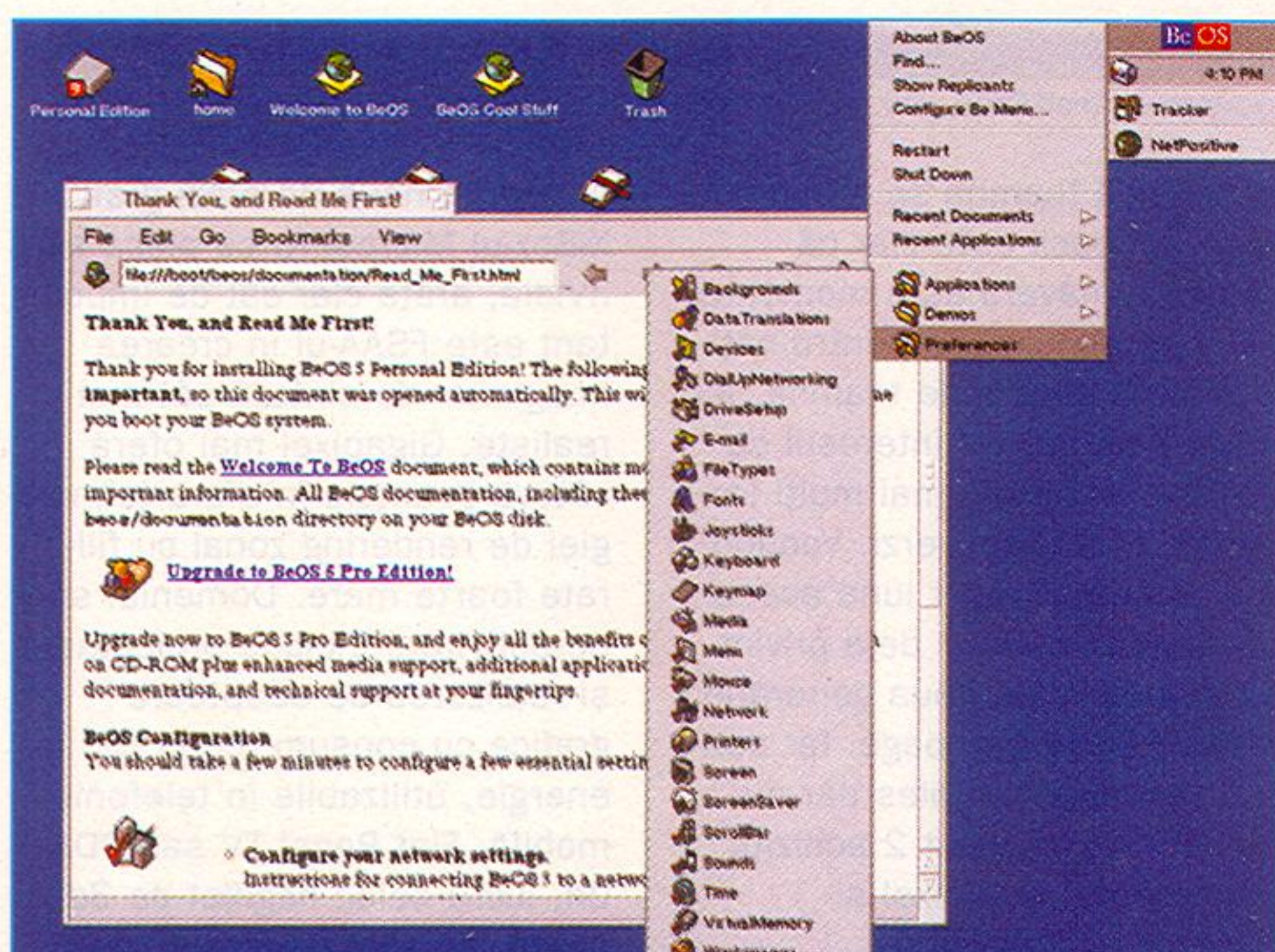
Be OS R5 există în două variante. BeOS R5 Personal



Fereastra cu componentele computerului este simplistă.



Media Player-ul are puține opțiuni dar este funcțional.



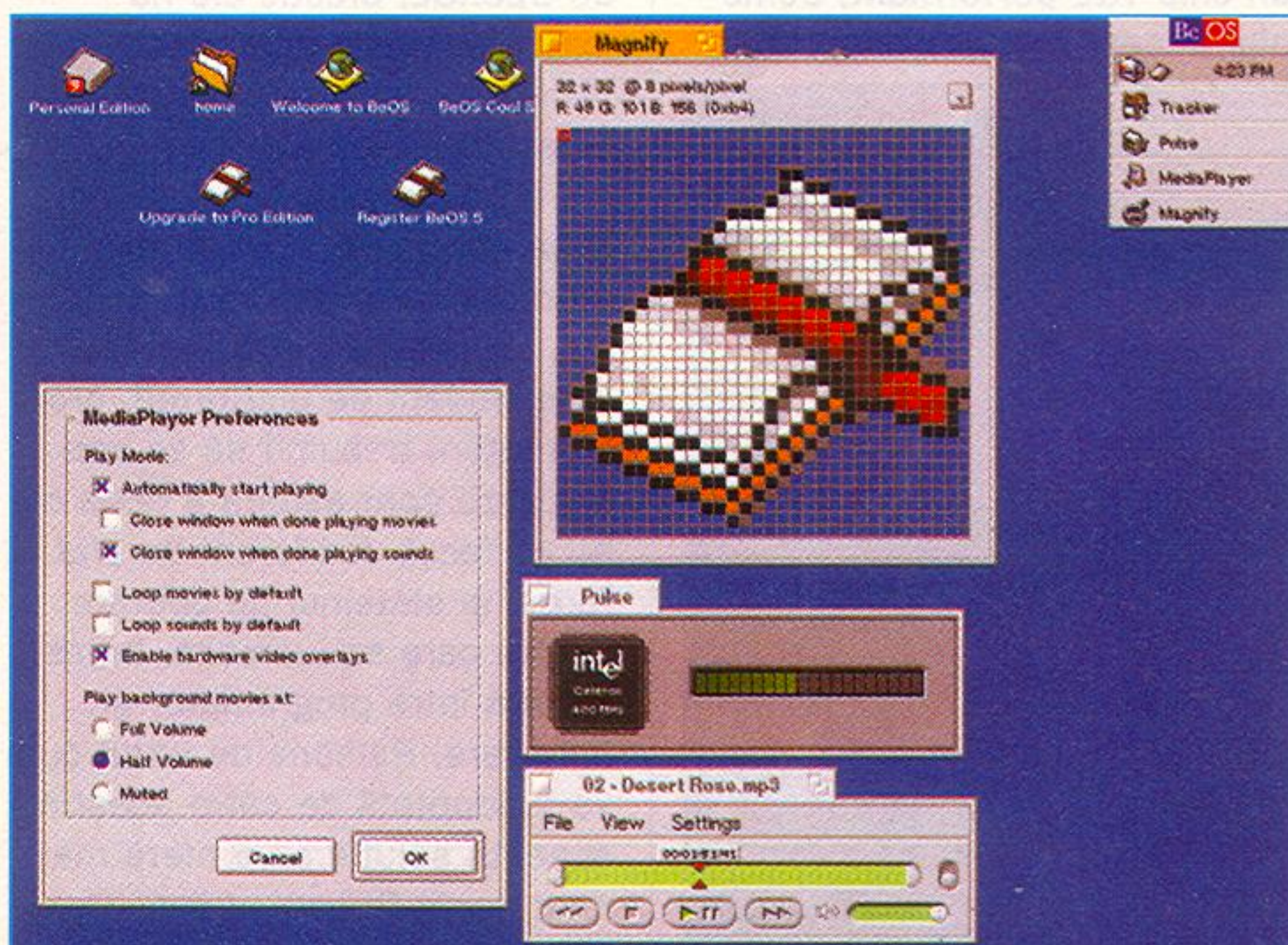
"Butonul" de start se află în partea de sus a ecranului, fiind în rest foarte asemănător cu cel de Windows.

Edition este gratuit, poate fi obținut de la <http://free.be.com> și se află și

OS R5 Pro Edition costă 70\$ și are în plus față de varianta PE o ediție specială de Partition

BeOS R5 Personal Edition este gratis, poate fi obținut de la <http://free.be.com> și se află și pe CD-ul din acest număr

pe CD-ul din acest număr. Be Magic, RealPlayer G2, Amazing



Magnify: un utilitar total inutil, dar existent atât în Windows 2000 cât și în BeOS.

## Pentru cine este BeOS?

BeOS a fost conceput încă de la început ca un Media OS, fiind optimizat special pentru manipularea în timp real a cantităților mari de date multimedia gen filme sau track-uri audio. Sistemul de operare se potrivește perfect rolului de stație multimedia high-end, rulând însă foarte bine și pe computere mai slab dotate.

Ca server însă BeOS nu se poate compara cu un Linux sau un NT4/Windows 2000, codul său de rețea fiind foarte încet față de concurență. Remediul acestui defect pare să fie BONE, un BeOS cu partea de rețea rescrisă și cu performanțe de circa 2000%, dar acesta este încă în stadiu beta și va mai dura până va apare.



3D Audio Mixer, Indeo 5, MP3 Encoding și manuale tipărite.

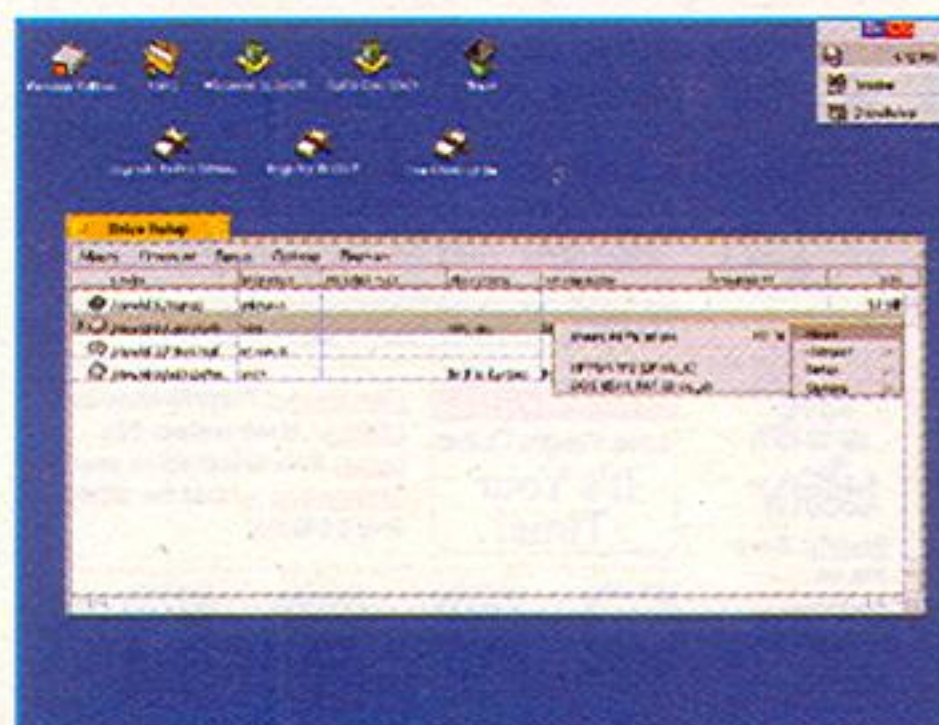
**Instalarea**

BeOS R5 Personal Edition ocupă 46MB și vine sub forma unui program de instalare care funcționează doar sub Windows. Setup-ul pune pe o partiție un fișier de 500MB care conține BeOS R5, swap-ul și ceva spațiu liber pentru programe. Lansarea BeOS-ului depinde de sistemul de operare gazdă, pe care a fost instalat. În Windows 9x setup-ul crează un grup care conține programul de lansare, la a cărui pornire Windows-ul este pur și simplu șters din memorie și înlocuit cu BeOS. Sub NT4 și 2000 setup-ul crează o dischetă de boot, fiind necesară închiderea Windows-ului și repornirea sistemului de pe ea. Instalarea decurge foarte repede dar datorită sistemului adoptat, de imagine care se transformă în partiție, utilizatorul nu poate să aleagă ce programe urmează să fie disponibile. Personal Edition nu conține utilitare pentru dez-

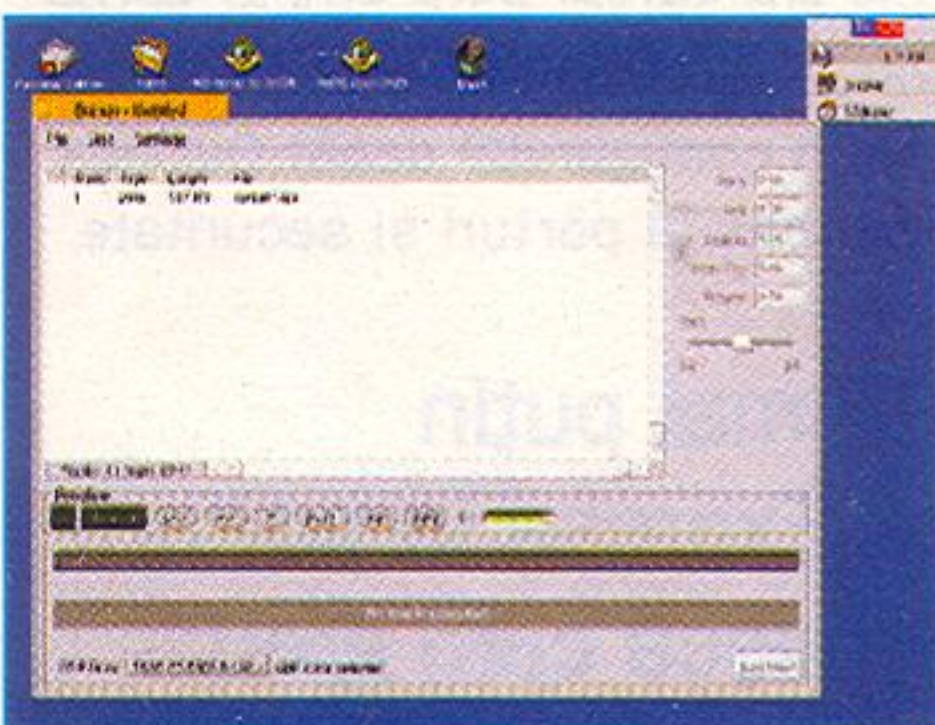
voltarea de aplicații, dar acestea pot fi trase gratis de la site-ul amintit anterior.

**Interfață**

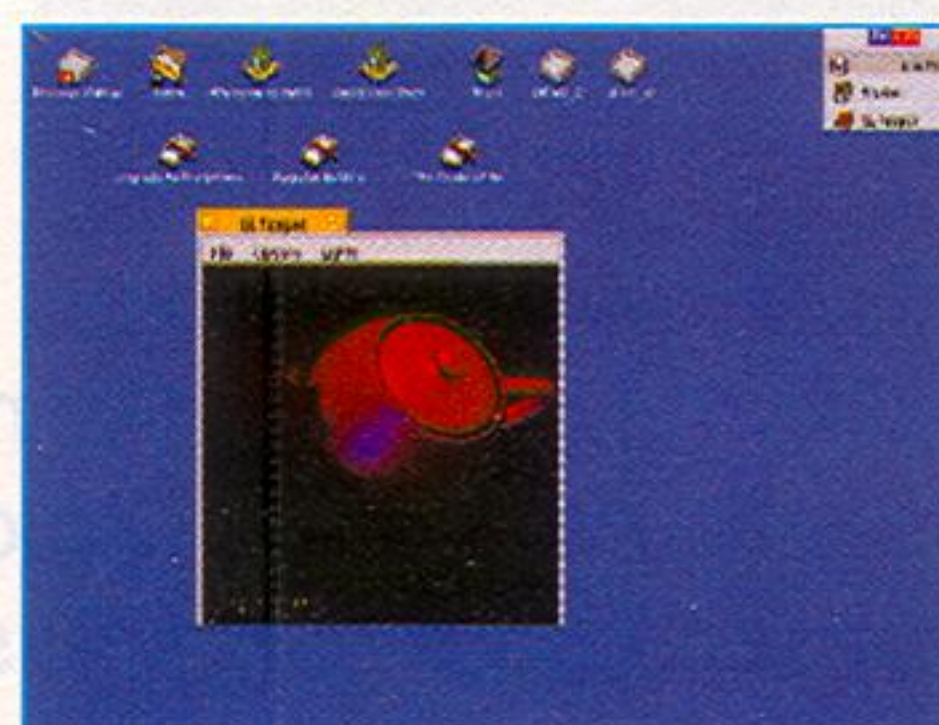
BeOS R5 conține propria sa interfață grafică, sistemul pornind automat în ea. Aceasta are integrate mai multe workspace-uri (ecrane virtuale) dar nu e suficient de configurabilă fiind deci destul de greu de utilizat. Manipularea fișierelor cu ajutorul ei s-a dovedit a fi o adevărată aventură. Pentru fanaticii shell-ului cei de la Be Inc. au prevăzut și un program numit Terminal, în realitate clasicul sh de Unix și care, cel puțin în cazul nostru, a ușurat mult lucrurile.



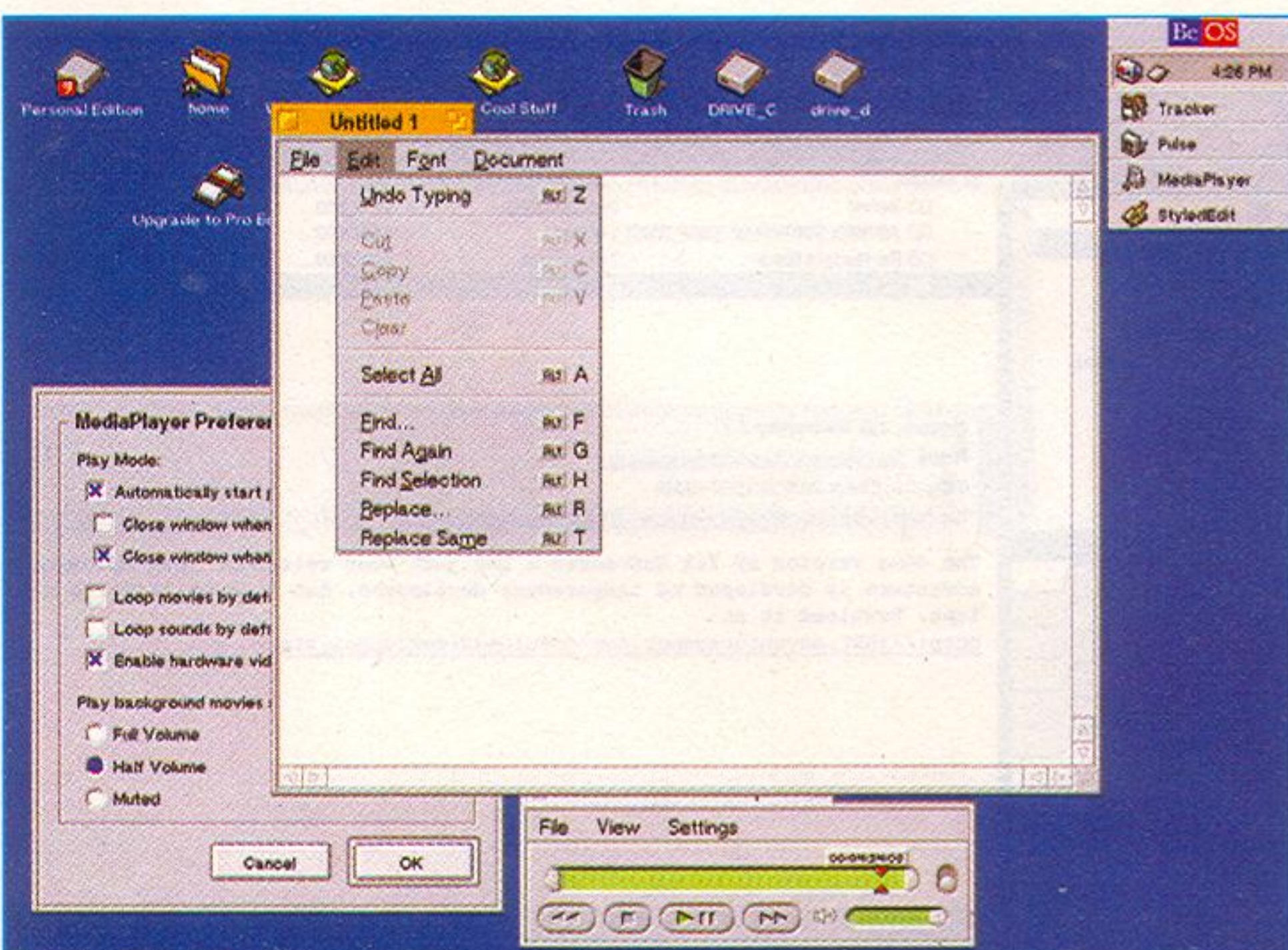
BeOS știe să monteze chiar și partiții NTFS5 sau Ext2FS (Linux).



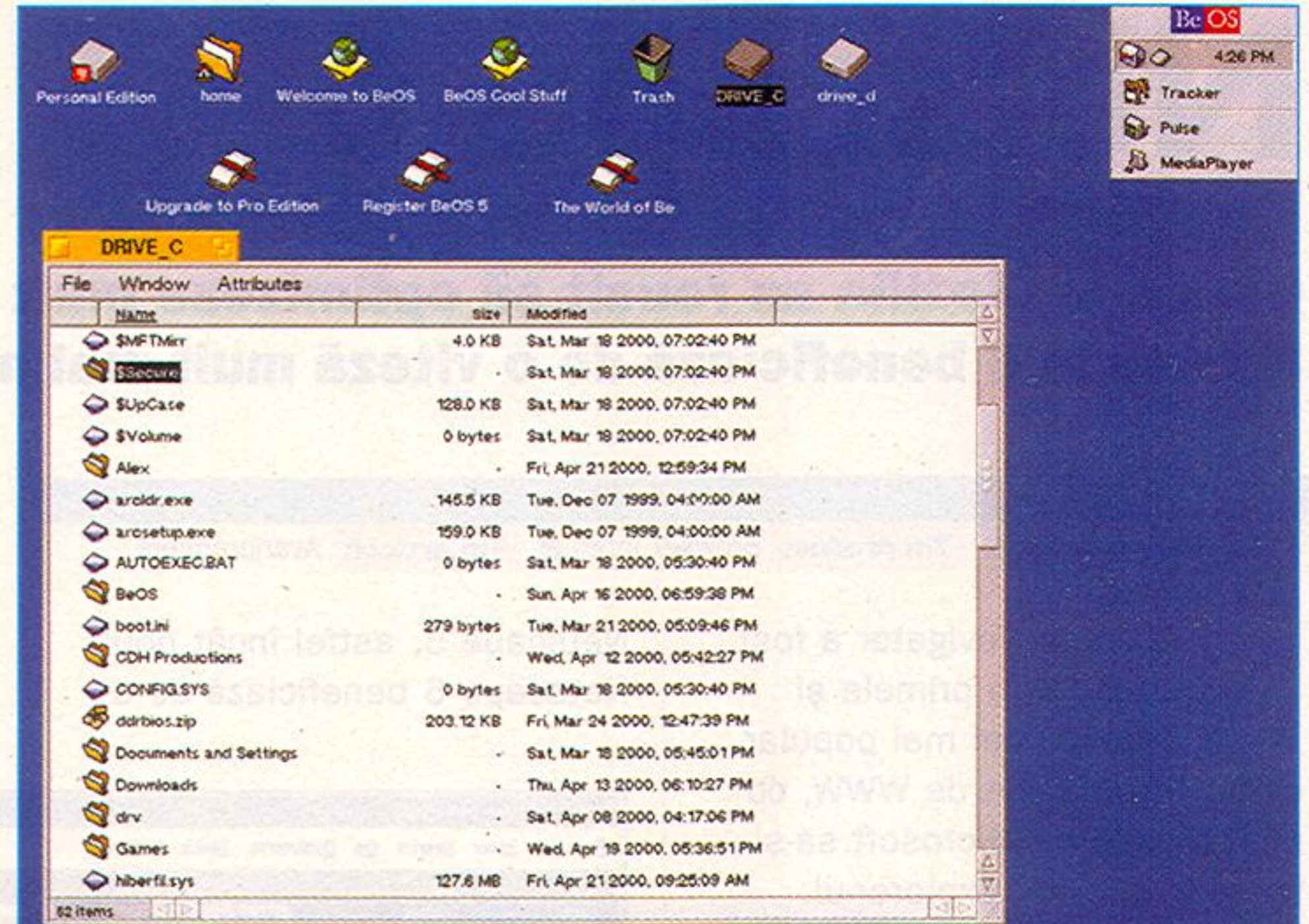
Utilitarul pentru scris CD-uri, în mod special audio.



Are și ceva 3D, doar că software.



BeOS nu are un procesor de texte adevărat iareditorul său este la nivelul Notepad-ului.



FileManager-ul din BeOS este unul dintre cele mai proaste astfel de programe integrate în sisteme de operare.

**Programe**

BeOS Personal Edition are cam tot ce trebuie pentru un sistem minimal, dar asta este tot. Poți să asculți MP3-uri, să vizualizezi imagini, să te conectezi la

**Nu rulează decât câteva aplicații puțin importante și trei-patru jocuri**

net și eventual să scrii CD-uri cu ajutorul CDBurner-ului, asta dacă CDWriter-ul este suportat. Din nefericire nici măcar la aceste capitole nu excelează, fiind necesară completarea sa cu diverse programe shareware sau freeware de pe Internet, al căror număr este oricum destul de redus. Rămâne de văzut dacă lucrurile se vor schimba în bine în viitorul apropiat.

**Viteză & Compatibilitate**

BeOS R5 este compatibil cu variantele anterioare, dar cam aici se oprește tot. Ca structură seamănă un pic cu Linux-ul, multe din programele care stau la baza sa fiind portate tot de pe Unix. Am fost de-a dreptul surprins când sistemul de operare a detectat fără nici o problemă placa grafică și SB Live-ul (acesta fiind văzut ca Emu10k, adică procesorul care îi stă la bază) din computerul de test. Cu placa de rețea, un banal RealTek RTL 8139A lucrurile au stat cu totul altfel, situația fiind salvată doar cu ajutorul driver-elor de pe net. BeOS are suport pentru câteva device-uri FireWire, în mod special camere video digitale cu

care se pare că se înțelege foarte bine dat fiind și specificul său multimedia.

Ca viteză sistemul pare să se miște destul de bine, dar ce folos dacă pe el nu rulează decât câteva aplicații puțin

importante și trei-patru jocuri, printre care demo-urile de Chorum III și Shogo.

Deocamdată BeOS-ul este departe de Windows și chiar Linux la capitolul home-use, iar ca server nici nu se pune problema, deși are un daemon de http și unul de ftp. Rămâne de văzut care va fi reacția comunității on-line în urma oferirii lui gratis de către firma producătoare.

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	BeOS R5
Preț	Gratis sau 70\$
Producător	Be Inc.
Telefon	N/A
Web	http://www.be.com
<b>Detalii tehnice</b>	
Versiuni	Personal Edition (gratis) Pro Edition
<b>Aprecieri</b>	
	+ Foarte stabil + Se instalează ușor
	- Nu are aplicații prea multe - FileManager prost.
<b>La final</b>	
Dacă utilizatorii îl vor suporta va crește într-un sistem de operare foarte bun. Deocamdată nu are suficiente aplicații.	
6.0	



# Netscape 6

**Cei de la Mozilla au reușit să optimizeze mult engine-ul Netscape 5, astfel încât noul Netscape 6 beneficiază de o viteză mult mai mare decât variantele anterioare**

## Informații

**Redactor:** Alex Bartic **Tip produs:** Browser internet **Tip articol:** Avangardieră

Netscape Navigator a fost unul dintre primele și probabil cel mai popular dintre browser-ele de WWW, cu mult înainte ca Microsoft să-și lanseze Internet Explorer-ul. Totuși, în anii din urmă Netscape și-a pierdut avansul, ultimele versiuni de Navigator/Communicator fiind clar în spatele lui Internet Explorer 5, atât prin facilități cât și prin viteză și compatibilitate cu standarde.

Acum mai bine de 12 luni Netscape a făcut publice sursele de la Netscape Navigator 5 și astfel a luat ființă Mozilla, o organizație (din care face parte și Netscape) care s-a axat pe modificarea și îmbunătățirea acestora. De-a lungul timpului noi am pus pe CD diverse variante ale SeaMonkey (numele de cod al browser-ului la care lucrează Mozilla), iar de puțină vreme Netscape a scos, la rândul său, Netscape 6 Preview Release 1, bazat pe Mozilla M15 (ultimul beta, inaccesibil publicului larg).

## Dimensiune

Atât kit-ul (aflat și pe CD-ul nostru) cât și varianta instalată cu toate opțiunile ocupă 16MB, destul de puțin comparativ cu Internet Explorer 5. Varianta redusă, care conține doar browser-ul ocupă circa 5MB.

## Viteză și cerințe

Cei de la Mozilla au reușit să optimizeze mult engine-ul

Netscape 5, astfel încât noul Netscape 6 beneficiază de o



Tab-urile din stînga permit accesul rapid la servicii de știri, căutare și Messenger.

viteză mult mai mare decât variantele anterioare, sesizabilă mai ales la scroll-uri mari și la redimensionarea ferestrei. Timpul de încărcare al paginilor de web din cache a fost și el îmbunătățit, apropiindu-se de IE5, lucru foarte bun dacă ținem cont că este totuși vorba de un beta. Varianta curentă a Netscape 6 se încarcă însă foarte greu chiar și în 128MB de RAM, fiind, din acest punct de vedere, cel mai încet browser la ora actuală. Necesarul de memorie este și el mare, N6 ocupând circa 15MB RAM iar IE5 doar 10MB RAM, fiecare având o singură fereastră deschisă pe un site oarecare.

## Interfață și opțiuni

Deocamdată N6 PR1 utilizează aceeași interfață cu cea de la Mozilla M14, care arată foarte bine, fiind mai puțin colțuroasă decât cea standard Windows. Totuși Mozilla (și implicit N6) are suport pentru skin-uri și nu numai, fiind perfect customizabil. În această direcție este

utilizat un format numit XUL, bazat pe XML (Extensible Markup Language), în următoarele release-uri urmând să apară și skinurile suplimentare.

Interfața standard conține

din variantele anterioare. Jos există cinci meniuri care conțin legături către diverse site-uri de afaceri, timp liber, utilitare, canele și cumpărături on-line. În partea stângă se află un așa numit "My sidebar", care include o serie de butoane de tip tab, oferind acces (utilizând doar această mini-fereastră) la știri, căutare, valoarea acțiunilor și AOL Instant Messenger. Meniul Preferences conține cam aceleași opțiuni ca și cel din Netscape 4.x, noi fiind setările legate de Instant Messenger-ul integrat.

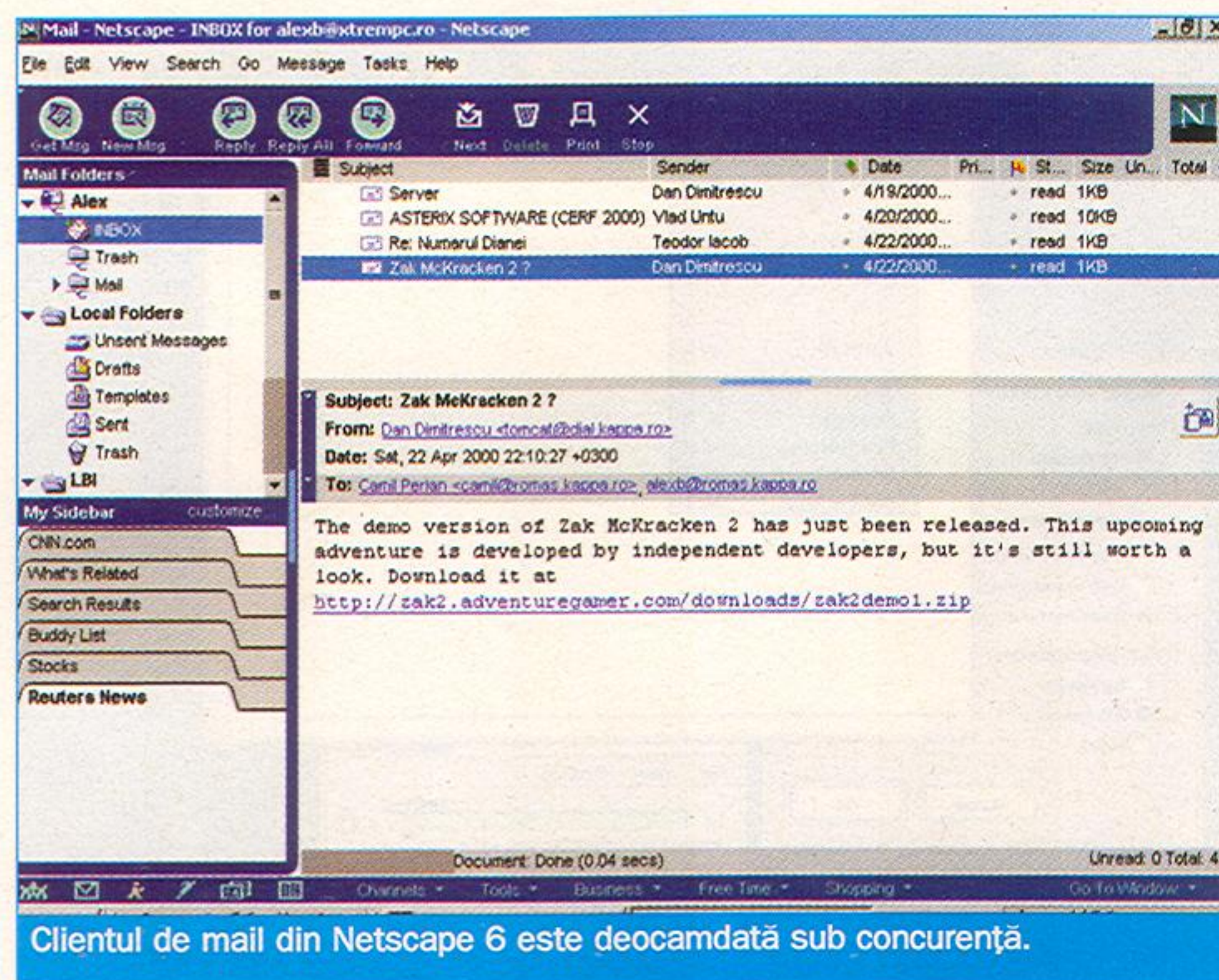
## Mail

Cum era și normal, N6 conține și un client de email. Acesta este o mare evoluție față de cel din Netscape 4.x, toate conturile fiind centralizate în interiorul programului iar inbox-ul pentru fiecare server este stocat separat. Totuși acesta este mult mai puțin configurabil decât Outlook Express la porturi și securitate

**Clientul de mail este mult mai puțin configurabil decât Outlook Express la porturi și securitate și parcă se mișcă cam greu**

mai multe elemente decât cea

și parcă se mișcă cam greu.



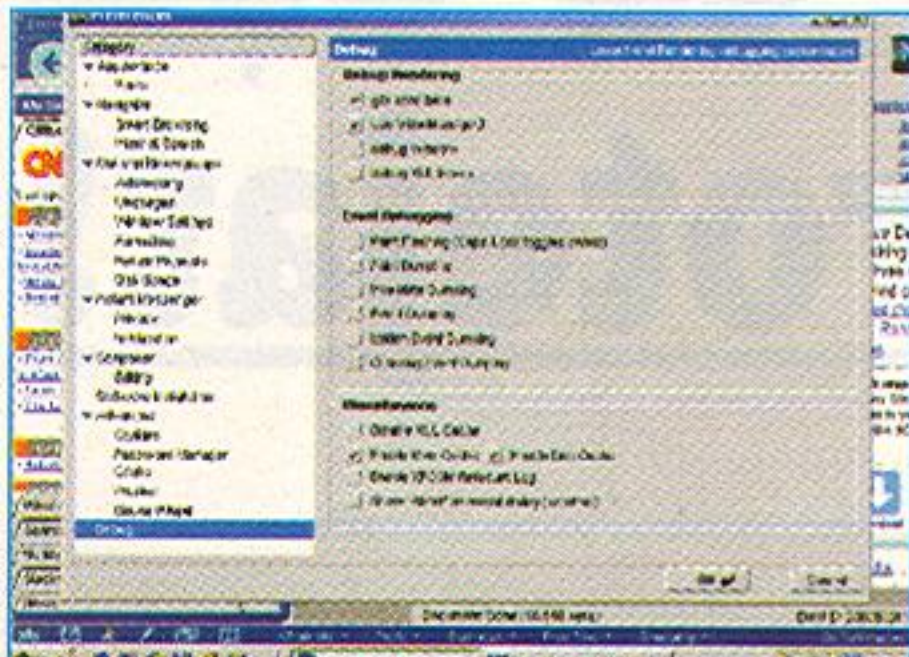
Clientul de mail din Netscape 6 este deocamdată sub concurență.



Messenger-ul gata integrat în browser.



Integrarea AOL Instant Messenger-ului în N6 aduce o altă facilitate interesantă: chat. Dacă cel care a trimis mesajul este logat în momentul citirii la Instant Messenger atunci se



Opțiunile de debug vor dispărea în varianta finală.

poate discuta direct cu el printr-un simplu click pe un icon.

#### Securitate

N6 conține ca și IE5 un manager de parole, care reține numele utilizatorului, parola și locul în care trebuie introdusă. Acestea sunt la rândul lor protejate cu un master password, urmînd ca în varianta finală să fie și criptate.

Cookie Manager este o altă facilitate importantă, permițînd utilizatorului să afle detalii și eventual să șteargă cookie-urile care par suspecte.

#### Concluzii

Netscape 6 PR1 promite foarte mult, deși are încă bug-uri și mai ales este destul de instabil, crăpînd în anumite momente. Totuși chiar și acum el este mult superior oricărui Netscape 4.x, fiind compatibil 100% cu HTML4, CSS1 și XML, eliminînd necesitatea realizării a două variante ale unei pagini de web, una Netscape și alta Internet Explorer. Chiar dacă lucrurile stau bine pentru Netscape rămîne de văzut cu ce o să vină Microsoft în următoarele luni, după IE5.5.

#### DETALII

Detalii produs	
Nume	Netscape 6
Preț	N/A
Producător	Netscape
Telefon	N/A
Web	http://www.netscape.com
Detalii tehnice	
Versiuni	-
Aprecieri	
	+ Compatibilitate cu toate standardele importante + Rapid  - Încă instabil

**La final**  
Varianta finală promite să fie un concurent serios pe piața browser-elor.

# Windows Media Player 7.0

**Windows Media Player 7.0 ar trebui să fie soluția ideală pentru redarea fișierelor multimedia, atît a celor locale (de pe hard-disk) cît și a celor aflate sub formă de stream-uri pe Internet**

#### Informații

**Redactor:** Adrian Dorobăț **Tip produs:** Platformă multimedia **Tip articol:** Avanzată

În plină criză financiară dată de recente căderi spectaculoase la bursă, Microsoft s-a hotărît să facă publică o variantă beta pre-release a playerului lui multimedia, destinată în principal evaluatorilor tehnice, presei și producătorilor de software. După spusele producătorilor, Windows Media Player 7.0 ar trebui să fie soluția ideală pentru redarea fișierelor multimedia, atît a celor locale (de pe hard-disk) cît și a celor aflate sub formă de stream-uri pe Internet. Din ce am văzut, premisele sunt favorabile, dar dacă se va dovedi cel mai bun, asta rămîne de văzut.

#### Schimbarea la față

Primul lucru pe care îl observi odată cu lansarea programului este noua interfață, care arată mult mai bine decît cea de pînă acum. Hotărîți să schimbe înfățișarea anostă de pînă acum a Media Player-ului, programatorii de la Microsoft i-au implementat suport pentru skin-uri și module de vizualizare. Dealtfel, o parte importantă a SDK-ului ce vine cu acest release este dedicată acestui nou aspect, putînd fi create cu ajutorul unei brume de cunoștințe de programare alte module de vizualizare și skin-uri ca și în cazul WinAmp-ului. Microsoft se laudă mult cu această parte deși este evident cel mai inutil și nefolositor aspect al unui program. Pe lîngă modulul de

vizualizare, a mai fost introdus și un egalizator cu zece benzi, pre-



Media Player 7.0 are pe lîngă un egalizator de sunet un egalizator grafic care poate fi folosit pentru reglarea fină a luminozității, contrastului și clarității.

cum și setări pentru bass și treble, care folosite împreună pot îmbunătăți considerabil calitatea sunetului unui fișier multimedia.

#### Compatibilitate maximă

Fostul plugin NetShow a fost inclus în construcția noului player și poate reda fișiere de tip .asf și .mp3, local sau ca stream-uri. A fost păstrată compatibilitatea cu QuickTime deși eu aș numi includerea fișierelor .mov mai curînd o manevră concurențială decît asigu-

rarea unei maxime compatibilități. Numărul de formate recunoscute este foarte mare și același lucru poate fi spus și despre codec-urile incluse în kit-ul de instalare. În

plus, dacă player-ul întîlnește un fișier care are nevoie de un anume codec care nu este disponibil îl va căuta pe Internet și îl va instala. Asta dacă aveți acces Internet. Astfel se poate asigura compatibilitatea chiar și cu cele mai noi tipuri de fișiere, incluzînd aici și MPEG-4 și Div-X, care fac mai nou mare vîlvă în lumea amatorilor de filme.

#### Ultimul răcnet

Asemănarea cu WinAmp nu se oprește doar la suprafață:

Windows Media Player are și opțiunea de playlist și, în plus, facilități de catalogare a fișierelor multimedia de pe hard-disk sau din rețea. În modulul Media Guide puteți găsi o selecție de filme și muzică de pe Internet, asemănătoare cu conținutul "ser-tarului" multimedia din ultimul Quick Time. Un lucru original este că puteți copia melodii de pe CD-uri audio direct în formatul .wma (Windows Media Audio), destul de asemănător cu .mp3. Din păcate, după cum afirmam și producătorii, player-ul nu este încă foarte stabil ci din contră și a blocat sistemul de mai multe ori chiar sub "neblabilul" Windows 2000. Pe lîngă asta el creează o mulțime de probleme la dezinstalare și nici nu poate fi înlocuit cu o versiune anterioară, ci se poate doar upgrada.

#### DETALII

Detalii produs	
Nume	Media Player 7.0
Preț	N/A
Producător	Microsoft
Telefon	N/A
Web	http://www.microsoft.com
Detalii tehnice	
	O grămadă de bug-uri care pot fi scuzate totuși de faptul că este încă în stadiul de beta.
Aprecieri	
	-Reușește performanța de a bloca pe neașteptate și definitiv sistemul +Cel mai bun player, dacă exceptăm bug-urile :)

**La final**  
Media Player 7.0 are premisele necesare pentru a deveni soluția ideală pentru redarea fișierelor multimedia.



# Dacă ai scăpat de 26 aprilie (ziua CIH) nu înseamnă că ești imun. Lucrează Protejat!

## Test anti-virusi

### Informații

Redactor: Cristi Radu Tip produs: Anti-virusi Tip articol: Test

O bună bucată de timp virușii de DOS au proliferat dintr-o mulțime de motive. Ușor de programat, bazându-se pe o cunoaștere limitată a utilizatorului, virușii de DOS s-au răspândit cu viteză fantastică. Fenomenul nu mai putea fi ignorat, mii de programe fiind infectate mergându-se până la căderea sistemului. La un moment dat se ajunsese până acolo încât să faci un virus era considerat un atestat al calităților de programator, iar puținii antivirushi existenți făceau cu greu față infecției virale. A apărut apoi Windows 95 (98) și lucrurile păreau să înceapă să se calmeze, deoarece formatul noilor fișiere executabile nu mai permitea același procedeu de infecție folosit anterior. În acest fel, mai mult de 90% din virușii consacrați în epoca DOS deveneau inoperanți, nereușind să realizeze una din funcțiile de bază, înmulțirea.

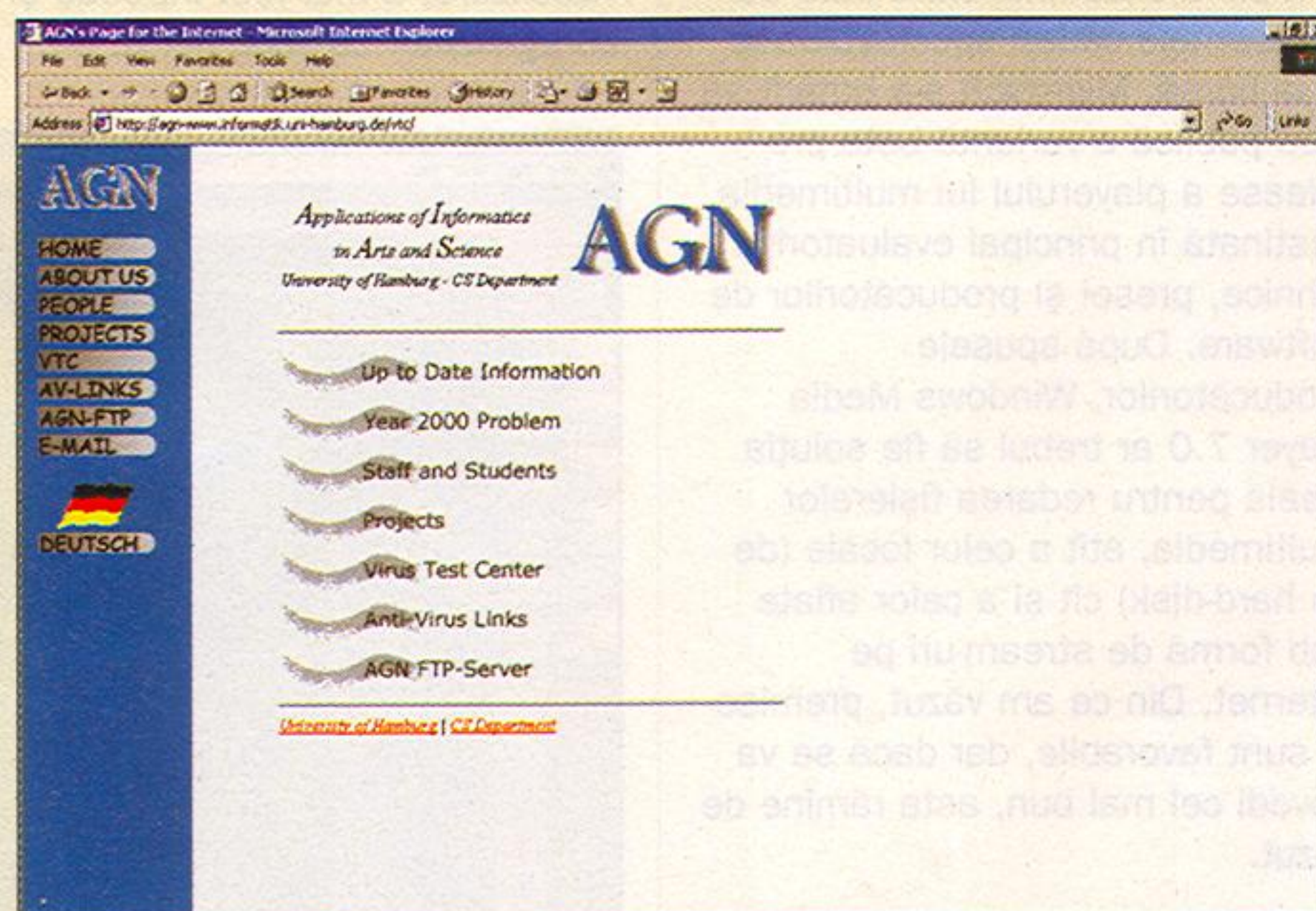
Desigur, timpul de readaptare al virușilor la noile stări de fapt a

fost destul de scurt și primii virușii compatibili Win9x au început să-și facă apariția. Se pornea însă aproape de la 0 din nou, alte tehnici, alte API-uri de folosit, alte sisteme de păcălit. În plus fișierele executabile fiind destul de mari, datorită resurselor înglobate, posibilitatea răspândirii virale scădea deoarece copierea și transportul între calculatoare al fișierelor executabile infectate pe dischete devenea din ce în ce mai puțin practicabil. Așa se face că în acest moment, virușii cei mai răspândiți sunt adaptați noilor modalități de comunicare intercalculatoare. Iar anti-virushi s-au adaptat și ei, așa cum era de așteptat, noilor forme de infecție. Testul de față urmărește să formeze o imagine utilizatorului mediu asupra alegerii celui mai bun anti-virus pentru o sarcină specifică, sau mai bine zis pentru cea mai bună protecție împotriva unei infecții virale asupra calculatorului personal.

## Profesionalism de nivel înalt

Pentru a realiza un test cu adevărat profesionist era nevoie de implicarea în acest proiect a unor oameni experți în domeniul virușilor. Astfel, am apelat la Dl Profesor Dr. Klaus Brunnstein de la Universitatea din Hamburg, conducătorul proiectului VTC (Virus Test Center) al departamentului informatic al Universității din Hamburg care ne-a pus la dispoziție ultimele

rezultate ale testării unora din cei mai importanți anti-virusi la nivel mondial printre care se numără și cele 2 producții românești: AVX și RAV. Dorim să îi mulțumim pe această cale pentru ajutorul oferit în realizarea acestui articol și pe dvs să vă îndrumăm spre pagina de web unde puteți găsi mai multe informații: <http://agn-www.informatik.uni-hamburg.de/>



## Cei 2 excelenți anti-virusi realizați de firme românești (Gecad - RAV și Softwin - AVX)

### RAV - Gecad

Este unul dintre primii anti-virusi românești. Acum 5-6 ani, Costin Raiu pune bazele unui motor de căutare în fișiere a unor șiruri de bytes, mai târziu acestea devenind faimoasele semnături de viruși. La început a fost un program linie de comandă, apoi a apărut interfața de sub Dos, pentru ca, în sfârșit, acesta să devină o aplicație puternică sub Windows 9x. Cele mai puternice avantaje ale RAV sunt metodele de căutare avansată care au caracteristici speciale precum și recunoașterea

internațională a antivirusului. Virus Bulletin Board i-a acordat pentru prima oară distincția detecției 100% a virușilor în anul 1999, aceasta repetându-se și mai târziu în cursul aceluiași an. Protecția oferită de RAV este garantată astfel, situându-se pe aceleași poziții cu programe consacrate cum ar fi Norton AntiVirus sau Kaspersky Lab AVP. Posibilitățile de update rapid la ultima variantă de fișiere de semnături, precum și un site web bine întreținut garantează un program solid pe care te poți baza oricând.

### AVX - Softwin

AVX 2000, cu peste 44000 de viruși recunoscuți, suport on-line și un motor de căutare foarte performant se dovedește un produs solid, chiar și pentru cerințele pieței occidentale. Ultimul build (versiune internă) aduce îmbunătățiri semnificative, adăugând suport pentru scanarea în arhive ACE, JAR, Gzip, TAR, CAB precum și în fișierele atașate la mail în format MIME sau UUE. Modulul rezident în memorie a fost și el optimizat, ocupând mai puțină memorie și incluzând facilități

scanării active. Scanarea, care se execută într-un timp record, poate fi logată într-un fișier separat pentru documentarea ulterioară, însă acest lucru mărește timpul total de lucru dacă se face o scanare voluminoasă.

Site-ul web AVX ([www.avx.ro](http://www.avx.ro)) oferă multe informații interesante în legătură cu noii viruși apăruiți, precum și versiuni noi de fișiere de definiții care pot fi încărcate automat de către anti-virus. Toate acestea cît și multe altele contribuie pentru o soluție de protecție a computerului personal deosebit de puternică.



# Tipuri de virusi si metode de inmultire

## Boot Virus

Unul dintre cei mai simpli virusi dar și dintre cei mai periculoși. Are o lungime mică, de obicei sub 512 bytes, datorită poziționării sale în sectorul de boot al harddisk-ului, sector care este accesat întotdeauna la pornirea calculatorului pentru încărcarea sistemului de operare. Datorită acestui fapt virusul are posibilitatea să se încarce în memoria calculatorului și să rămână rezident înaintea încărcării oricărui alt program, inclusiv cele anti-virus, ceea ce face dificilă îndepărtarea lor dacă virusul este suficient de abil. Un anti-virus modern totuși poate detecta prezența virusului în memorie și îl poate dezactiva pentru a curăța sectorul de boot. Răspândirea acestor virusi este problematică deoarece ei vin în 75% din cazuri pe dischete infectate de pe care trebuie să se boot-eze. Odată cu apariția cd-urilor bootabile, necesitatea boot-ului de pe dischetă devine tot mai mică și în plus posibilitatea ca virusul să se afle tocmai pe acea dischetă este destul de mică și ea. Ultima generație a acestor virusi, ceilalți 25%, este o combinație hibridă între un virus de boot și un virus de fișiere, înmulțirea fiind asigurată prin cele două componente care se susțin reciproc.

### Windows Specific Virus

Sunt de departe cei mai comuni virusi în momentul de față. Reprezintă o evoluție a virusilor de DOS prin adăugarea altor metode de infecție și modificare pentru compatibilitatea cu Windows 9x a celor existenți deja.

**-EXE Virus.** Este o preluare a sistemului de înmulțire prin fișiere de la virusii DOS, adaptată pentru Windows 95/98 și NT. Deosebit de virali datorită resurselor care pot fi apelate prin API-ul Windows prin câteva linii de comandă. Sunt greu detectabili de către utilizatorul obișnuit deoarece Windows-ul nu facilitează o vizualizare atentă a fișierelor (dată, mărime, conținut efectiv), înmulțirea trecând neobservată. Sunt primii virusi la care s-a trecut de la programarea în assembler la programarea într-un limbaj de nivel înalt (c++) care facilitează lucrul cu funcțiile sistemului. Mărimea virusului nu mai e așa de importantă (în niște limite totuși) datorită mai multor factori: mărirea capacității hard-disk-urilor, indiferența utilizatorului față de mărimea executabilului oricum mare, etc.

**-Macro Virus.** Primul tip de

virus care poate deveni independent de sistemul de operare. Nu infectează fișiere executabile ci numai fișiere document, create și accesate în mod curent de către utilizator prin intermediul programelor cu care lucrează. Acestea trebuie însă să aibă o formă de limbaj de programare, de scripturi prin care să se materializeze componenta virală în fișierele document.

Cele mai cunoscute programe care pot genera astfel de virusi document sunt: AmiPro, Word, Excel, Power Point sau Access.

**-Internet Virus.** Sunt cei mai noi virusi apăruti și au caracteristica comună că necesită o conexiune Internet pentru a avea posibilitatea să se manifeste. De obicei se încarcă prin intermediul programelor de acces Internet, browsere (IE, Netscape) și a celor de acces la mail (poșta electronică). Paginile HTML vizualizate în browsere conțin cod care este executat pe computerul personal, de obicei în limbajul Java sau JavaScript. În mod normal acestea nu ar trebui să poată accesa fișiere de pe computer însă sunt exploatare fie bug-urile, fie indiferența sau necunoașterea utilizatorului. Mail-urile pot conține atașamente de tip fișier executabil care pot fi infectate și prin execuția acestora sistemul se poate infecta la rândul său. Mai există tipuri de virusi specifici Unix sau altor sisteme de operare însă marea majoritate a utilizatorilor obișnuiți folosesc sistemul de operare Windows, aceasta fiind și ținta preferată a virusilor și a programelor anti-virus.

## Caracteristici Programe Anti-Virus

Pentru a rămâne în top sau măcar pentru a putea face față noilor tipuri de virusi, programele anti-virus trebuie să aibă din ce în ce mai multe caracteristici și metode de luptă. Cele mai comune sunt modulele de scanare și modulele de monitorizare rezidentă a programelor executate, însă și acestea au caracteristici specifice.

- 1. Modulele de scanare**  
Trebuie să fie rapide și sigure în detecție. Să ofere opțiuni variate de acțiune la depistarea virusilor, posibilitatea inventarierii raportului de scanare, eventuale metode speciale de detecție.
- 2. Modulul rezident**  
Trebuie să ocupe memorie puțină și să ocupe puține resurse ale calculatorului, dar în același timp detecția să fie sigură.

## DOS Clasic File Virus

Virusii de tip fișier clasic, specific sistemului DOS sunt cei mai mulți însă pe cale de dispariție ca și sistemul de operare care i-a promovat. Există mai multe clasificări ale acestor virusi:

**-Batch Virus,** este o secvență de comenzi specifice DOS, prezente de obicei într-un fișier .BAT. Lansarea se face de obicei prin intermediul Autoexec.BAT care se execută întotdeauna la încărcarea sistemului de operare (după secvența de boot). Destul de ușor de depistat are o răspândire mică.

**-COM Virus,** specific fișierelor executabile cu extensia .COM. Infecția acestor fișiere este foarte facilă necesitând doar câteva linii de cod. Virusii sunt de obicei mici, datorită limitei de 64Kb a fișierelor COM, însă virusul are deja acces la toate funcțiile sistemului de operare DOS ceea ce îl face deosebit de viral.

Ținta infecției este de obicei COMMAND.COM, un alt fișier care se încarcă o dată cu pornirea sistemului. Datorită limitărilor, fișierele COM au devenit o raritate, iar virusii de acest tip sunt și mai rari.

**-EXE Virus,** cel mai răspândit tip de virus, cu peste 15000 de exemplare. Infecția este asemănătoare cu cea de la fișierele COM, virusul lipindu-se de fișierul țintă. Datorită faptului că aproape toate programele au câte un fișier EXE virusii de acest tip beneficiază de o bază de infecție fantastică. Acest tip de virus este și cel mai complex, dispunând de resurse importante ale sistemului de operare el poate să se cripteze variabil pentru a spori dificultatea de găsire, se poate ascunde mijloacelor de raportare a mărimii fișierelor și a memoriei disponibile.



Tabel comparativ- cei mai puternici si populari 3 antivirusi in Romania

	AVX 2000	RAV 7.6	AVP 3.0b131
<b>Caracteristici generale</b>			
Scanare arhive	Da	Da	Da
Scanare avansată	Da	Da	Da
Modul rezident	Da	Da	Da
Scanare retea	Da	Da	Da
Protecție în rețea	Var.Professional	Da	Var.Professional
Sand Box	Da	Da	Nu
Dischetă salvare	Da	Da	Nu
Reactualizare program	Da	Nu	Da
Reactualizare fișier semnături	Mail, Live On-line,CD	Live On-line	Email, Live On-Line
<b>Caracteristici de scanare</b>			
Viteză scanare	51 f/s	60.1 f/s	50 f/s
Dezinfectare automată	Da	Da	Da
Izolare/Ștergere fișier infectat	Da	Da	Da
Scanare Internet	Da	Da	Nu
RoList Februarie 100%	Da	N/A	Nu
Procentaj VTC Februarie 2000	95.8%	98.4%	99.9%
Virusi cunoscuti	44000	37343	34970
<b>Caracteristici modul rezident</b>			
Memorie ocupată	1964 Kb	3688 Kb	1484 Kb
Timp procesor ocupat	<1%	<3%	<1%
Scanare activă	Nu	Da	Nu

Din punct de vedere "la obiect" un test de anti-virusi este expirat în momentul în care s-a consumat, el reprezentând mai mult o statistică a cum au fost anti-virusii respectivi la un anumit punct al evoluției lor. Cu

toate acestea "macro" ne putem da seama de valoarea mai mică sau mai mare a unor astfel de programe și suntem mândri să raportăm că între cei mai buni anti-virusi din lume se numără atât AVX cât și RAV.

## Testul de anti-virusi - partea I

Virus Test Center este o autoritate recunoscută în domeniul testării programelor anti-virus. Baza de testare, reactualizată în fiecare an, include un număr foarte mare de virusi și fișiere infectate, din toate categoriile. Testarea a început din septembrie 1999 când baza de virusi a fost înghețată pentru a da un start corect pentru toate programele anti-virus. La începutul anului 2000 toți cei interesați și-au trimis programele la VTC în vederea testării. Scopul final al testării a fost determinarea procentajului de detecție corectă a programelor în condiții similare.

S-au efectuat testări speciale, pentru detecția virusilor polimorfici (Maltese.Ameoba, Natas, Tremor Tequila, One-Half, etc), pentru scanarea în arhive ZIP, ARJ, LHA și ARJ (RAV și AVX cel puțin mai suportă și alte formate de arhive în afara acestora 4). Alarmele false au fost și ele contorizate.

Pentru a detecta cât de actualitate sunt definițiile virusilor din programele anti-virus s-au folosit apoi versiuni foarte noi de virusi de tip cal Troian (program care sub aparența unui nume și manifestări cunoscute execută atacuri asupra sistemului) și Internet.Worms, răspîndiți mai ales prin intermediul internetului. Nu a fost neglijată desigur nici zestrea mai veche a virusilor obișnuiți, de fișier și boot sector care este și ea actualizată periodic, deși acești virusi nu mai au o chiar așa de mare răspîndire.

La data când am scris acestea VTC încă nu terminase testările, fiind disponibile numai rezultatele pentru detecția virusilor de tip macro. În numărul viitor vom publica și restul testului, acum prezentîndu-vă doar testul de macro. Este de reținut însă că toți antivirusii, inclusiv cei românești: AVX și RAV au progresat de atunci, apărînd noi versiuni.

Rezultatele testului macro-malware sub Windows 98

	Virusi detectati		Fișiere	
	număr (260)	procent (100%)	număr (394)	procent (100%)
ANT	181	69.6	294	74.6
ATD	257	98.8	391	99.2
AVA	212	81.5	317	80.5
AVG	203	78.1	303	76.9
AVK	257	98.8	391	99.2
AVP	252	96.9	386	98
AVX	245	94.2	377	95.7
CMD	260	100	394	100
DRW	204	78.5	316	80.2
DSE	259	99.6	393	99.7
ESA	148	56.9	238	60.4
FPR	260	100	394	100
FPW	260	100	394	100
FSE	260	100	394	100
FWN	252	96.9	386	98
INO	253	97.3	384	97.5
MKS	225	86.5	350	88.8
NAV	214	82.3	319	81
NOD	250	96.2	381	96.7
NVC	248	95.4	364	92.4
PAV	257	98.8	391	99.2
PER	112	43.1	169	42.9
PRO	64	24.6	107	27.2
QHL	0	0	0	0
RAV	248	95.4	373	94.7
SCN	260	100	394	100
SWP	247	95	377	95.7
VIT	9	3.5	16	4.1

Prescurtare	Nume antivirus	Sistem
ANT	AntiVir 5.21	DOS, W-98, W-NT
ATD	AntiDote 1.50	W-98, W-NT
AVA	AVAST v7.70	W-98, W-NT
AVG	AVG 6.0	W-98, W-NT
AVK	AVK 9	W-98, W-NT
AVP	AVP	DOS, W-98, W-NT
AVX	AVX	W-98, W-NT
CLE	Cleaner 3.0	W-98, W-NT
CMD	CommandSoftware	DOS, W-98, W-NT
DRW	Doctor Web	DOS, W-98, W-NT
DSE	Dr Solomon Emergency	DOS, W-98
ESA	eSafe 21	W-98, W-NT
FPR	FProt 3.06c	DOS, W-98
FPW	FProt FP-WIN 3.05	DOS, W-98, W-NT
FSE	FSAV	DOS, W-98, W-NT
FWN	FWin32	W-98, W-NT
INO	Inoculan 4.53	DOS, W-98, W-NT
MKS	MKS-vir (Polonia)	W-98
NAV	NAV/Sig	DOS, W-98, W-NT
NOD	NOD 32 V.129	DOS, W-98, W-NT
NVC	NVC	DOS, W-98, W-NT
PAV	PAV2000	DOS, W-98, W-NT
PER	PER Antitivirus	W-98
PRO	Protector	W-98, W-NT
QHL	Quickheal Version 5.21	W-98, W-NT
RAV	Rav 7.6	W-98, W-NT
SCN	NAI VirusScan	DOS, W-98, W-NT
SWP	Sweep	DOS, W-98, W-NT
VIT	VirIT Explorer Lite 2.6.26	DOS, W-98



Rezultatele testului compet zoo pentru virusi macro sub Windows 98

	Virusi detectați		Fișiere	
	număr (4525)	procent (100%)	număr (12918)	procent (100%)
ANT	4081	90.2	11.746	90.9
ATD	4522	99.9	12.906	99.9
AVA	4266	94.3	12.245	94.8
AVG	4410	97.5	12.596	97.5
AVK	4522	99.9	12.906	99.9
AVP	4522	99.9	12.906	99.9
AVX	4276	94.5	12.375	95.8
CMD	4525	100	12.918	100
DRW	4453	98.4	12.760	98.8
DSE	4525	100	12.918	100
ESA	4022	88.9	11.394	87.9
FPR	4525	100	12.918	100
FPW	4525	100	12.918	100
FSE	4525	100	12.918	100
FWN	4516	99.8	12.890	99.8
INO	4513	99.7	12.891	99.8
MKS	4393	97.1	12.599	97.5
NAV	4435	98.0	12.665	98.0
NOD	4500	99.4	12.857	99.5
NVC	4521	99.9	12.906	99.9
PAV	4522	99.9	12.906	99.9
PER	2429	53.7	6.399	49.5
PRO	3048	67.4	8.368	64.8
QHL	0	0	0	0
RAV	4428	97.9	12.716	98.4
SCN	4525	100	12.918	100
SWP	4463	98.6	12.809	99.2
VIT	-	-	-	-

Testul In The Wild

	Virusi detectați		Fișiere	
	număr (59)	procent (100%)	număr (672)	procent (100%)
ANT	78	97.5	646	96.1
ATD	80	100	672	100
AVA	80	100	672	100
AVG	80	100	672	100
AVK	80	100	672	100
AVP	80	100	672	100
AVX	80	100	669	99.6
CMD	80	100	672	100
DRW	80	100	672	100
DSE	80	100	672	100
ESA	78	97.5	663	98.7
FPR	80	100	672	100
FPW	80	100	672	100
FSE	80	100	672	100
FWN	80	100	672	100
INO	80	100	672	100
MKS	79	98.8	665	99
NAV	80	100	672	100
NOD	80	100	672	100
NVC	80	100	672	100
PAV	80	100	672	100
PER	44	55	457	68
PRO	78	97.5	654	97.3
QHL	0	0	0	0
RAV	80	100	670	99.7
SCN	80	100	672	100
SWP	80	100	669	99.6
VIT	31	38.8	294	43.8

Rezultate false - detectie pe baze neinfectate - detectii false

	Analize suspecte		Fișiere	
	număr (26)	procent (100%)	număr (329)	procent (100%)
ANT	15	57.7	36	10.9
ATD	2	7.7	4	1.2
AVA	0	0	0	0
AVG	0	0	0	0
AVK	0	0	0	0
AVP	2	7.7	4	1.2
AVX	25	96.2	129	39.2
CMD	1	3.8	2	0.6
DRW	21	80.8	94	28.6
DSE	0	0	0	0
ESA	2	7.7	4	1.2
FPR	1	3.8	2	0.6
FPW	1	3.8	2	0.6
FSE	1	3.8	2	0.6
FWN	1	3.8	2	0.6
INO	13	50	22	6.7
MKS	24	92.3	154	46.8
NAV	4	15.4	4	1.2
NOD	0	0	0	0
NVC	2	7.7	2	0.6
PAV	2	7.7	4	1.2
PER	1	3.8	2	0.6
PRO	1	3.8	1	0.3
QHL	0	0	0	0
RAV	24	92.3	104	31.6
SCN	0	0	0	0
SWP	0	0	0	0
VIT	-	-	-	-

Comparare detectie virusi pe arhive. Rezultat detectie virusi ITW-PKZ,ARJ,LHA,RAR

	ZIP		LHA		ARJ		RAR	
	număr	procent	număr	procent	număr	procent	număr	procent
ANT	78	97.5	78	97.5	78	97.5	0	0
ATD	80	100	80	100	80	100	80	100
AVA	80	100	0	0	0	0	0	0
AVG	80	100	0	0	80	100	80	100
AVK	80	100	80	100	80	100	80	100
AVP	80	100	80	100	80	100	80	100
AVX	80	100	80	100	80	100	80	100
CMD	80	100	0	0	80	100	0	0
DRW	80	100	0	0	80	100	80	100
DSE	80	100	80	100	0	0	0	0
ESA	78	97.5	78	97.5	78	97.5	78	97.5
FPR	80	100	0	0	80	100	0	0
FPW	80	100	0	0	80	100	0	0
FSE	80	100	80	100	80	100	80	100
FWN	80	100	0	0	0	0	80	100
INO	80	100	80	100	80	100	0	0
MKS	0	0	0	0	0	0	0	0
NAV	80	100	80	100	80	100	0	0
NOD	80	100	0	0	80	100	80	100
NVC	1	1.3	0	0	80	100	0	0
PAV	80	100	80	100	80	100	80	100
PER	44	55	0	0	0	0	0	0
PRO	0	0	0	0	0	0	0	0
QUL	77	96.3	0	0	77	96.3	0	0
RAV	80	100	80	100	80	100	0	0
SCN	80	100	80	100	80	100	80	100
SWP	80	100	0	0	80	100	80	100
VIT	0	0	0	0	0	0	0	0



# Tehnologia video digitală atinge noi standarde. MPEG4 creează cinematograful personal.

## DVD vs DivX vs VCD

### Informații

Redactor: Cristi Radu Tip produs: N/A Tip articol: Prima impresie

**P**C-ul este o foarte bună platformă multimedia fără nici o îndoială. Pentru un utilizator pretențios asta înseamnă și posibilitatea vizualizării de filme la un standard calitativ foarte ridicat iar la un nivel superior editarea acestora. Din fericire au apărut suficiente elemente pentru crearea unui mic cinematograful personal. Home Theatre-ul devine realitate printr-un sistem compus din 5 boxe și subwoofer, computer dotat cu DVD-ROM și un TV suficient de puternic. Ideal ar fi un HDTV sau un TV cu format îmbunătățit al imaginii afișate (2.35:1 raport lungime/lățime). Totuși nu trebuie să ai toate acestea pentru a vedea un film pe computer. Din fericire, noi formate de compresie apărute și sporirea puterii de procesare a computerului fac

ca alternative chiar la DVD-ROM (ca și prețul acestuia) să apară cu viteză.

### Compresia Audio

În mod normal, ca și în cazul imaginilor, cantitatea de informații necesară pentru a reda cu fidelitate un sunet este destul de mare. Depinde în mare măsură de numărul de eșantioane/secundă, cu cât mai multe cu atât sunetul este mai

### Ca și în cazul informației vizuale, compresia audio are la bază algoritmul Mpeg, o compresie prin pierdere de informații neimportante

aproiat de realitate dar fișierul care îl conține devine mai mare. În plus, sistemele audio performante permit simularea unui spațiu acustic, cu sunete

### Tool-uri compresie audio

Programe folosite pentru citirea fișierelor audio compresate Mpeg (MP2, MP3, MP4):

- Winamp ([www.winamp.com](http://www.winamp.com)),
- Windows Media Player ([www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)),
- Kjofol ([www.kjofol.com](http://www.kjofol.com))

Programe folosite pentru compresia audio în format Mpeg (Mp3):

- MpegDJ ([www.xaudio2.de](http://www.xaudio2.de)),
- WaveConvert Pro ([www.wave.com](http://www.wave.com)),
- Blade ([bladeenc.mp3.no](http://bladeenc.mp3.no))

Programe pentru conversia CD-urilor audio în format Mpeg (mp3):

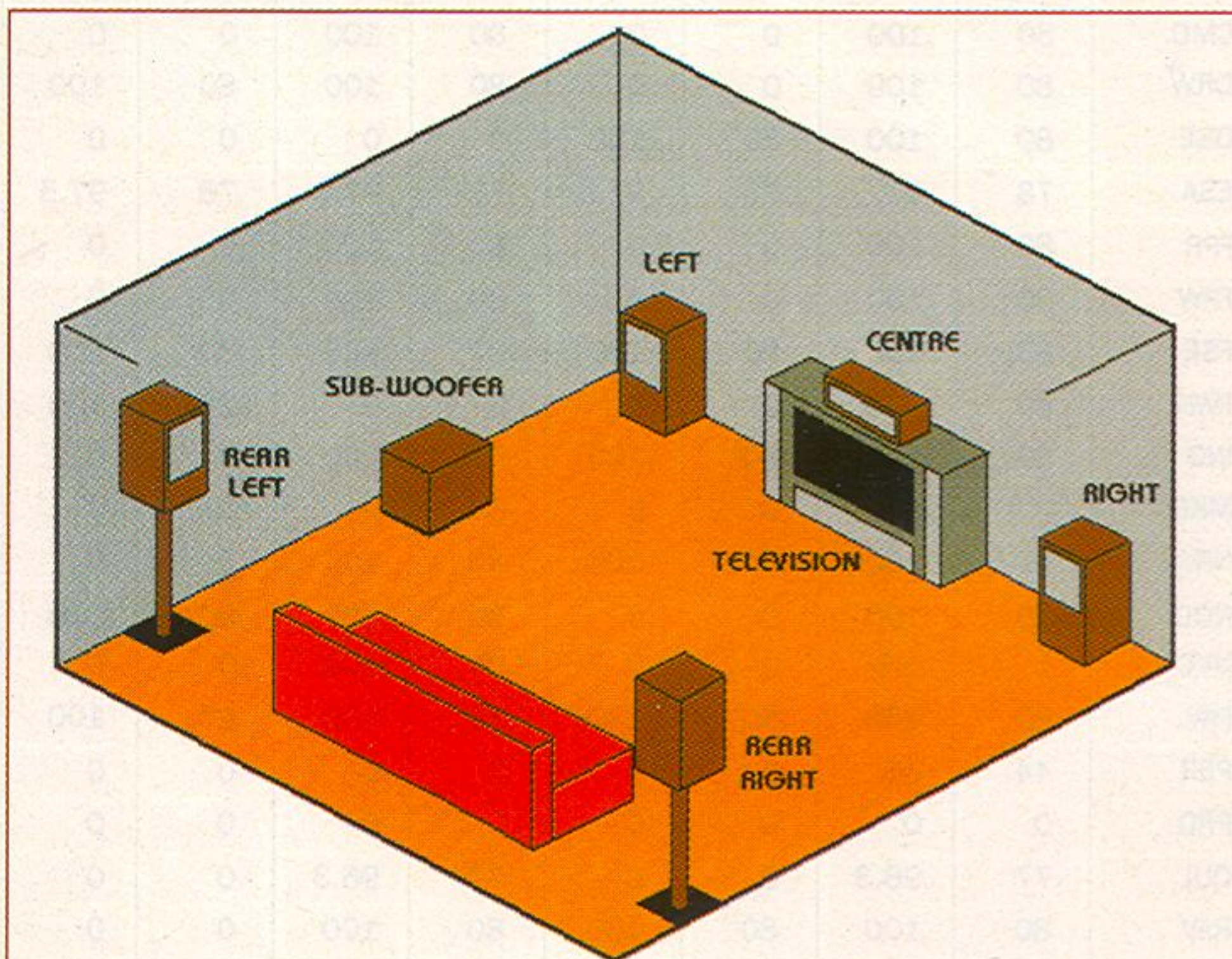
- NexEncode ([team-nexgen.com](http://team-nexgen.com)),
- Audio Grabber ([www.audio-grabber.com-us.net](http://www.audio-grabber.com-us.net)),
- Grip and GCD (Linux, [www.ling.ed.ac.uk/Eoliphant/grip/](http://www.ling.ed.ac.uk/Eoliphant/grip/))

directionate, ceea ce înseamnă o cantitate mai mare de informație. Necesitatea unui stan-

folosit pe DVD-uri. Rata de compresie este de 192-256kb/sec pentru calitatea CD normală. În sfârșit, Layer 3 este cel mai folosit. Specificațiile sale sunt explicit îndreptate spre utilizarea în Internet, iar acest lucru a devenit evident în momentul în care primele melodii în format MP3 aveau o dimensiune de 2-3 Mb. În acest moment domeniile de aplicabilitate ale Mpeg Layer 3 sunt: Digital Audio Broadcasting (DAB), Video Audio Broadcasting (VAB), Internet Audio, Digital Versatile Disc (DVD), VCD și SVCD.

### Compresia Video

Aproape 80% din informația recepționată de creier este de natură vizuală. Nu e de mirare



O configurație Home Theatre constă din 5 sateliți și un sub-woofer poziționate în colțurile camerei.

dard de compresie devine astfel evidentă.

Ca și în cazul informației vizuale, compresia audio are la bază algoritmul Mpeg, o compresie prin pierdere de informații neimportante. În esență, mpeg-ul creează în mod dinamic o limită a sunetelor care pot fi auzite de urechea umană într-un context dat, în acest fel informația neutilizabilă fiind eliminată, pierderile de calitate fiind minime. Desigur informația rămasă este compresată și ea prin algoritmi specifici, optimizați, de genul LZW (folosit în arhivele zip). Mpeg-ul audio este împărțit pe 3 nivele, Layer 1, 2 și 3.

Layer 1 este tot mai rar folosit în ultima vreme datorită compresiei relativ scăzute și a calității nu foarte ridicate. Inițial era folosit în parcuri de distracții și în stocarea aproape brută a filmelor înregistrate datorită faptului că hardware-ul utilizat pentru preluare nu era complicat. Layer 2 înseamnă formatul audio

### Tool-uri compresie video

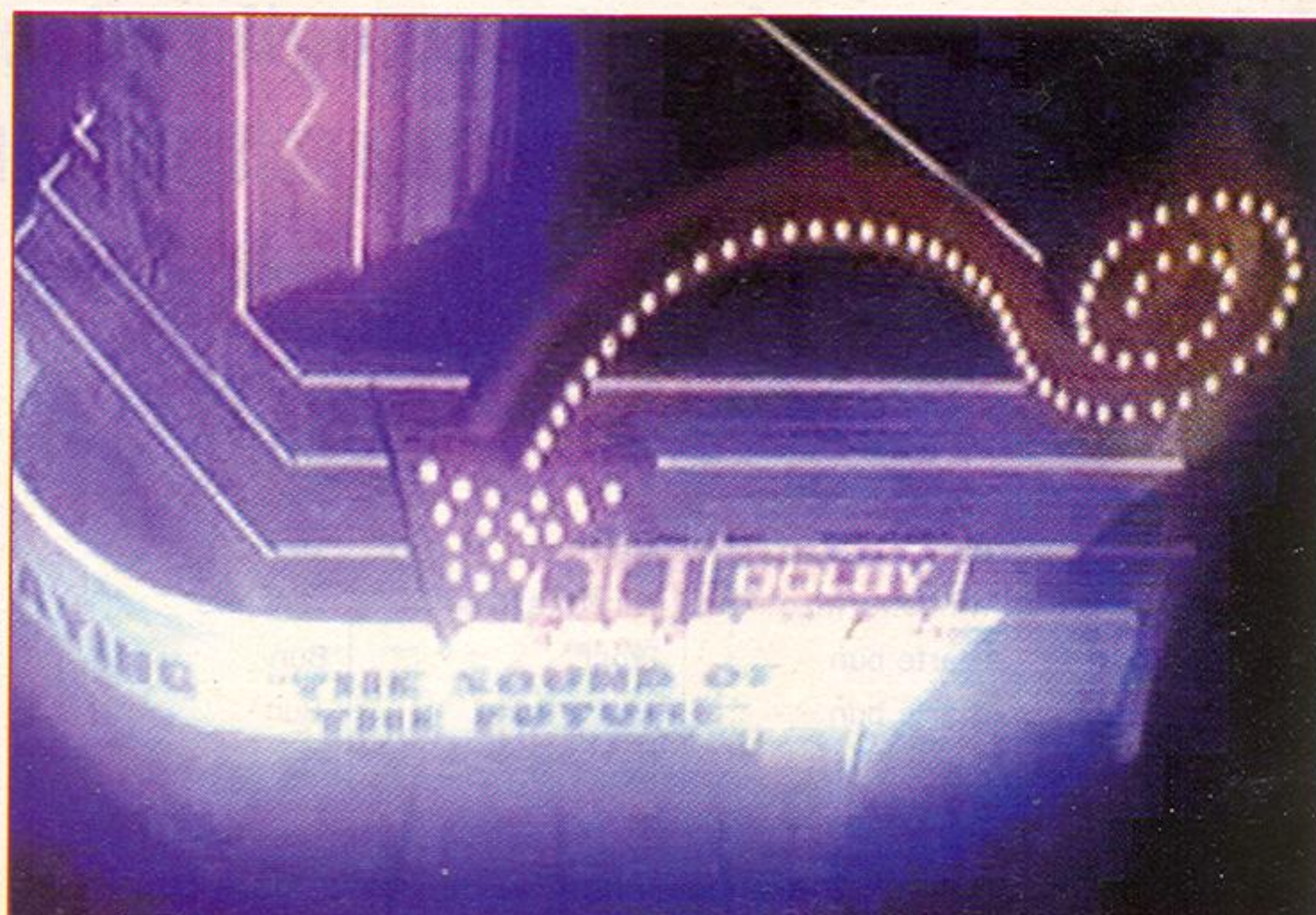
-Programe folosite pentru citirea informației video digitale:

- Windows Media Player 7 ([www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)) - suportă mpeg4
- Xing MPEG Player ([www.xingtech.com](http://www.xingtech.com))
- MicroDVD ([www.aw-clan.de/mdvdp](http://www.aw-clan.de/mdvdp)) - suportă MicroDVD (DivX) adică Mpeg4





Secvența film DVD



Secvența film comprimată în standardul Mpeg 4

astfel că necesarul de spațiu pentru a o stoca în format digital este imens. Din fericire, în domeniul calculatoarelor omul poate să-și pună în valoare inteligența pentru a crea algoritmi de stocare și vizualizare a informației video, suficient de avansați pentru ca aceasta să devină o alternativă viabilă la benzile magnetice. Moving Picture Experts Group este asociația care se ocupă cu găsirea și implementarea unor astfel de algoritmi care sincronizează imaginea și sunetul într-un for-

mat comprimat, fără pierderi semnificative de calitate. Rata de compresie este între 1:8 și 1:10, în funcție de rezoluție, calitate și rată de reîmprospătare a imaginii (PAL sau NTSC). În

ulterioare. Printre cele mai importante sunt: eliminarea informației redundante între cadre, compensarea și predicția următorului cadru din informația conținută într-un cadru anterior,

pentru transmisia prin rețea, suport pentru editarea pe pachete. Mpeg2 este cel mai folosit standard de distribuție audio/video în momentul de față.

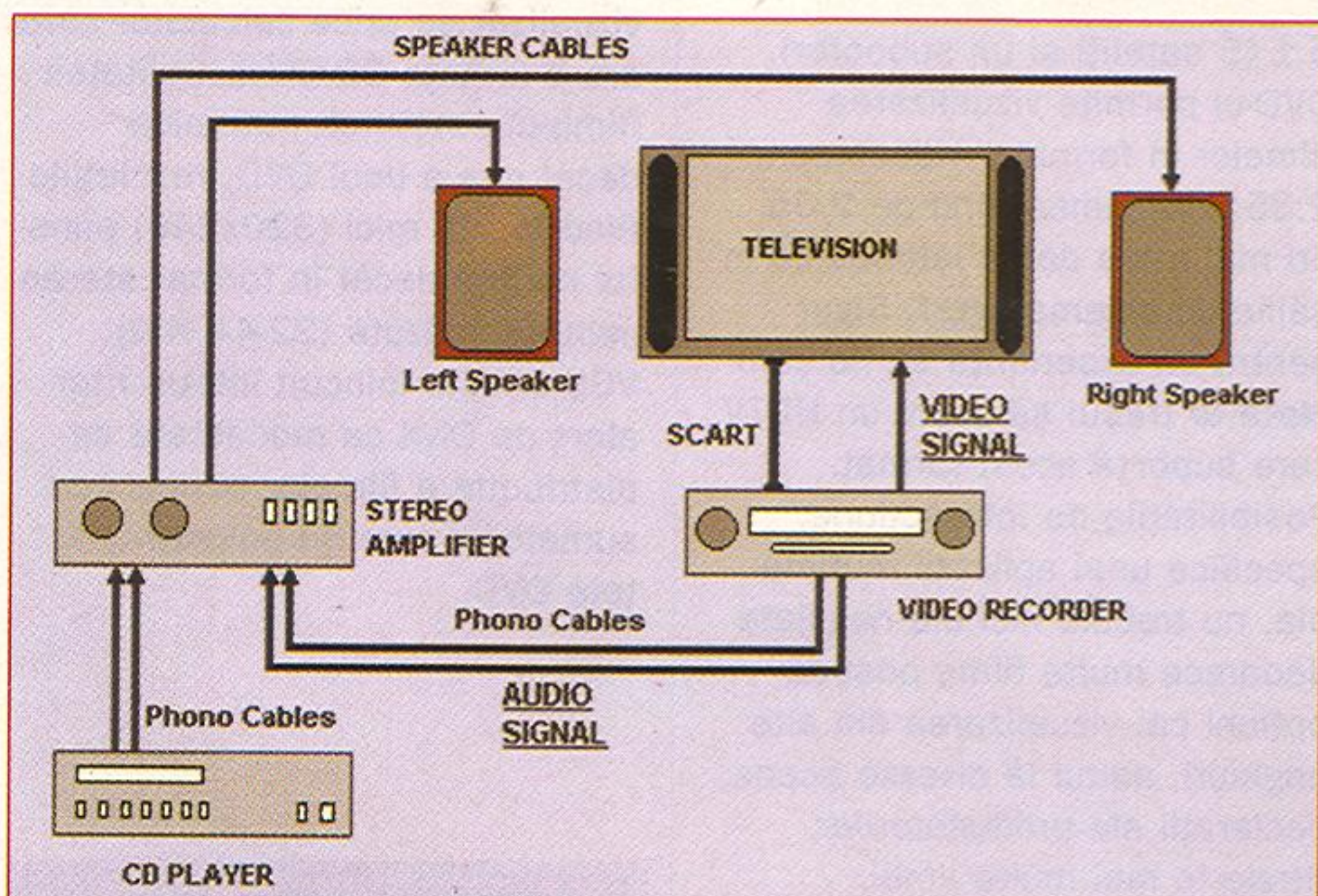
**Mpeg4 a fost introdus în mod oficial în luna decembrie a anului trecut. De atunci și pînă în luna martie nu prea au apărut programe (codec-uri) care să suporte noul format, însă saltul de calitate este impresionant**

momentul de față există câteva standarde Mpeg, introduse treptat, pe măsură ce puterea de calcul a permis realizarea unor

diferența de semnal ca și predicția erorilor este comprimată folosind DCT-ul (discrete cosine transformation).

Mpeg2, aprobat în 1994 reprezintă un pas important în adoptarea implementării standardului pe plan internațional. Mpeg2 este folosit în televiziunea digitală și în distribuția filmelor. Sunt folosite pentru prima oară Packetized Elementary Stream (PES) pentru a facilita editarea video. Multiview Profile, inclus de asemenea în Mpeg2 permite codificarea a două imagini cu sunet separate provenite de la două camere de luat vederi situate în unghiuri ușor diferite. Rata de transfer a fost mărită suficient de mult pentru a permite codarea de calitate asemănătoare și chiar mai bună decât cea obținută în studiouri cu mijloacele clasice. Este suportată adâncimea de culoare suplimentară 4:2:2 standard pentru calitatea superioară a filmelor. Partea audio a standardului a fost îmbunătățită prin adăugarea de specificații noi pentru: suportul surselor audio multiple (multi-channel), suport

Mpeg4 a fost introdus în mod oficial în luna decembrie a anului trecut. De atunci și pînă în luna martie nu prea au apărut programe (codec-uri) care să suporte noul format, însă saltul de calitate este impresionant și așteptarea a fost justificată. Există trei direcții principale pe care s-a acționat pentru îmbunătățirea suportului: televiziune digitală, aplicații video interactive (codificarea obiectelor video), distribuția aplicațiilor video interactive prin Internet. Pentru a realiza aceste deziderate sunt introduse o serie de facilități formatului grafic: descrierea specifică a obiectelor video în formate 2D și 3D (putându-se astfel interacționa în mod particular cu unul din ele), text pentru diferite limbi internaționale, posibilitatea mixării mai multor surse video pentru vizualizare combinată, efecte sonore avansate pentru simularea obstrucțiilor, ocluziunilor, etc. Pentru a facilita lucrul cu acest gen de obiecte s-a introdus un limbaj de descriere numit BIFS (Binary Format for Scenes) în care fiecare element (sprite-uri, sunete, fluxuri combi-



- Schema de organizare a unui sistem digital audio/video profesional

### Surse DivX Mpeg4

Ghid de conversii și utilitare:  
**Digital-Digest:**  
<http://www.digital-digest.com/dvd/support/mpeg4mp3.html>  
**7thZone :**  
<http://www.7thzone.com/t>

compresii mai importante. Mpeg1 a fost introdus în 1992 ca standard de codare digitală a informației video și audio. Rata maximă de transfer acceptabilă este de 1.5 Mb/sec. Pentru compresie se folosesc mai multe tehnici care au rămas standard și pentru versiunile



## Tabel comparativ - Tehnologii codec.

	QuickTime	RealPlayer G2	WindowsMedia	Bink	Vivo Active
<b>Caracteristici</b>					
Format	AVI, Mpeg mp3	.rm .ram	.mpeg, .avi, .mp3	.bnk	.viv
Versiune	4	2	7	1	3
Promovat de	Apple	RealSystems	Microsoft	Bink Video	Vivo Software
Streaming Video	Da	Da	Da	Nu	Da
Download progresiv	Da	Da	Da	Nu	Da
Suport Editare	Bun	Mediu	Mediu	Slab	Slab
Platforme Suportate	Windows/Mac	Windows/Mac	Windows	Windows	Windows
Suport CD/DVD	Foarte bun	Prost	Bun	Foarte bun	Slab
Suport WWW	Foarte bun	Foarte bun	Bun	Slab	Foarte bun
Suport SMILE	in Mpeg 4	Da	Da	Nu	Nu

nate) care descrie scena, are un identificator facilitând astfel interacțiunea cu anumite elemente ale secvenței video. În momentul de față, după apariția codec-urilor necesare, este cert că evoluția de la Mpeg2 la Mpeg4 este fantastică. Algoritmii de compresie sunt atât de performanți încât pentru o calitate de 2-3 ori mai mare la o rezoluție superioară, Mpeg4 ocupă față de Mpeg2 de două ori mai puțin spațiu ceea ce e într-adevăr impresionant.

orice fel de aparat care posedă un cip electronic și memorie suficientă. Pentru a realiza acest deziderat a fost introdus un limbaj de descriere a informației (Description Definition Language - DDL) prin care informațiile audio/video sunt parametrizate și sistematizate. DDL va comunica foarte ușor cu XML-ul (folosit în crearea de pagini internet interactive) datorită unei structuri de reprezentare a variabilelor și a tipurilor de date foarte asemănătoare. La nivel

ența de preț pînă la o unitate DVD-ROM fiind ne semnificativă. Calitativ, filmul pe un DVD este de două ori mai bun decât cel de pe casetă. Față de sistemul VHS care are 240 de linii ale rezoluției orizontale, DVD-ul suportă 500 în mod standard, imaginea fiind mult mai clară, fără distorsiuni. În ceea ce privește calitatea sunetului, acesta este în format AC3 ceea ce semnifică suport pentru Dolby Digital Surround Sound și a configurațiilor de boxe Home Theatre

### Utilitare VCD

Ghid de conversii și utilitare:  
**DVD Utils** ([www.dvduutils.com](http://www.dvduutils.com))  
**Digital-Digest:**  
<http://www.digital-digest.com/dvd/support/mpeg4mp3.html>  
**7thZone :**  
<http://www.7thzone.com/>

puteai să duci filmul înapoi de unde l-ai luat) a dispărut lent. Denumirea însă se pare că a prins, multă lume pe internet cînd vorbește de Mpeg4 identificându-l cu DivX. Formatul DivX se referă la filme care încap pe CD-uri obișnuite, la calitate SVHS, cu sunet la calitate CD (48Khz). Rezoluțiile uzuale sunt de 640x480, variind însă în funcție de mărimea finală dorită a fișierului. Pe un CD obișnuit de 650 de MB încap în jur de 100 minute film în format DivX. Dezavantajele față de DVD sunt: calitatea inferioară, lipsa comprimării audio AC3 (doar stereo), lipsa subtitrării internaționale și a bonusurilor video.

### VCD

Video-CD-ul este de fapt un CD normal care conține filme în format Mpeg2. Principala sa calitate constă în faptul că poate fi vizualizat pe orice calculator care are o unitate CD-ROM. Calitatea filmului este mult mai mică decât cea a unui DVD, rezoluțiile fiind foarte mici (320x240) sunetul nefiind decât în format stereo calitate scăzută (22-44 Khz). VCD-ul este înlocuit într-un ritm alert de DivX ca modalitate de distribuție a filmelor pentru consumatorul care nu posedă unitate DVD.

## Mpeg 7 este un standard în curs de dezvoltare cu o țintă foarte clară: un format descriptiv al informațiilor multimedia care să faciliteze recunoașterea într-o formă prelucrabilă pe orice fel de aparat care posedă un cip electronic și memorie suficientă

Mpeg 7 sau "Multimedia Content Description Interface" este un standard în curs de dezvoltare cu o țintă foarte clară: un format descriptiv al informațiilor multimedia care să faciliteze recunoașterea într-o formă prelucrabilă, utilizabilă pe

audio vor exista descriptori pentru efecte sonore specifice, pentru instrumente muzicale și pentru recunoașterea vorbirii. Pe partea video descriptorii se referă la culori, texturi, forme și mișcare. Primele aplicații Mpeg7 funcționale vor apare cel mai probabil al începutul anului 2001.

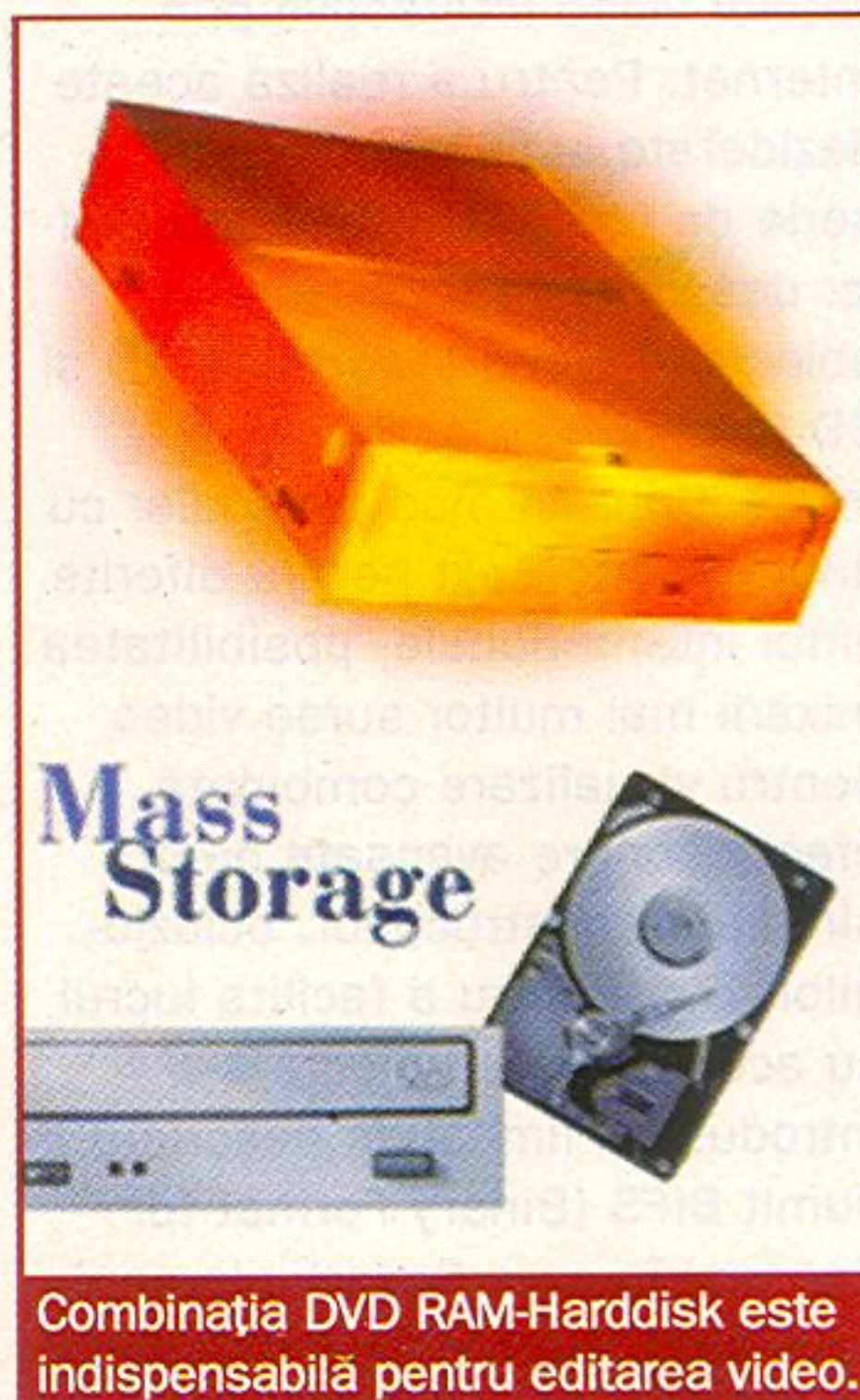
### DVD

Digital Versatile Disc este tehnologia care a făcut posibilă apariția cinematografului digital personal (Home Theatre). Peste 5 Gb de informație video Mpeg2 și audio compresată AC3 sunt suficienți pentru o calitate a filmului mai bună chiar decât cea dintr-un cinematograf normal. Răspândirea DVD-urilor nu a fost așa de puternică la început datorită prețurilor prohibitive ale unităților și chiar a filmelor care costau în jur de 20\$. La sfârșitul anului 1999 prețurile scăzuseră atât de mul încât nu mai rentă să-ți iei doar un CD-ROM, difer-

5.1 (5 sateliți și un subwoofer). DVD-ul permite vizualizarea filmelor în formate widescreen, 2.35:1 lungimea fiind de 2.35 ori mai mare decât lățimea ca în sălile de cinematograf. Sigur pentru ca experiența să fie completă ar trebui să avem un HDTV, care suportă acest format. Posibilitățile de interacțiune, specifice unei aplicații multimedia, nu trebuie nici ele neglijate deoarece multe filme posedă opțiuni ca: vizualizarea din alte unghiuri, saltul la diverse scene, declarații ale producătorilor, titraje în mai multe limbi.

### Mpeg4 DivX

DivX este numele sub care se identifică filmele în format Mpeg4. Numele este prost ales din simplul motiv că a existat un sistem hardware, o variație a DVD-urilor normale care poartă această denumire și care fiind un sistem pay-per-view (cumpărai filmul cu 3-4\$ însă nu puteai să-l vezi decât de două ori după care



Combinatia DVD RAM-Harddisk este indispensabila pentru editarea video.



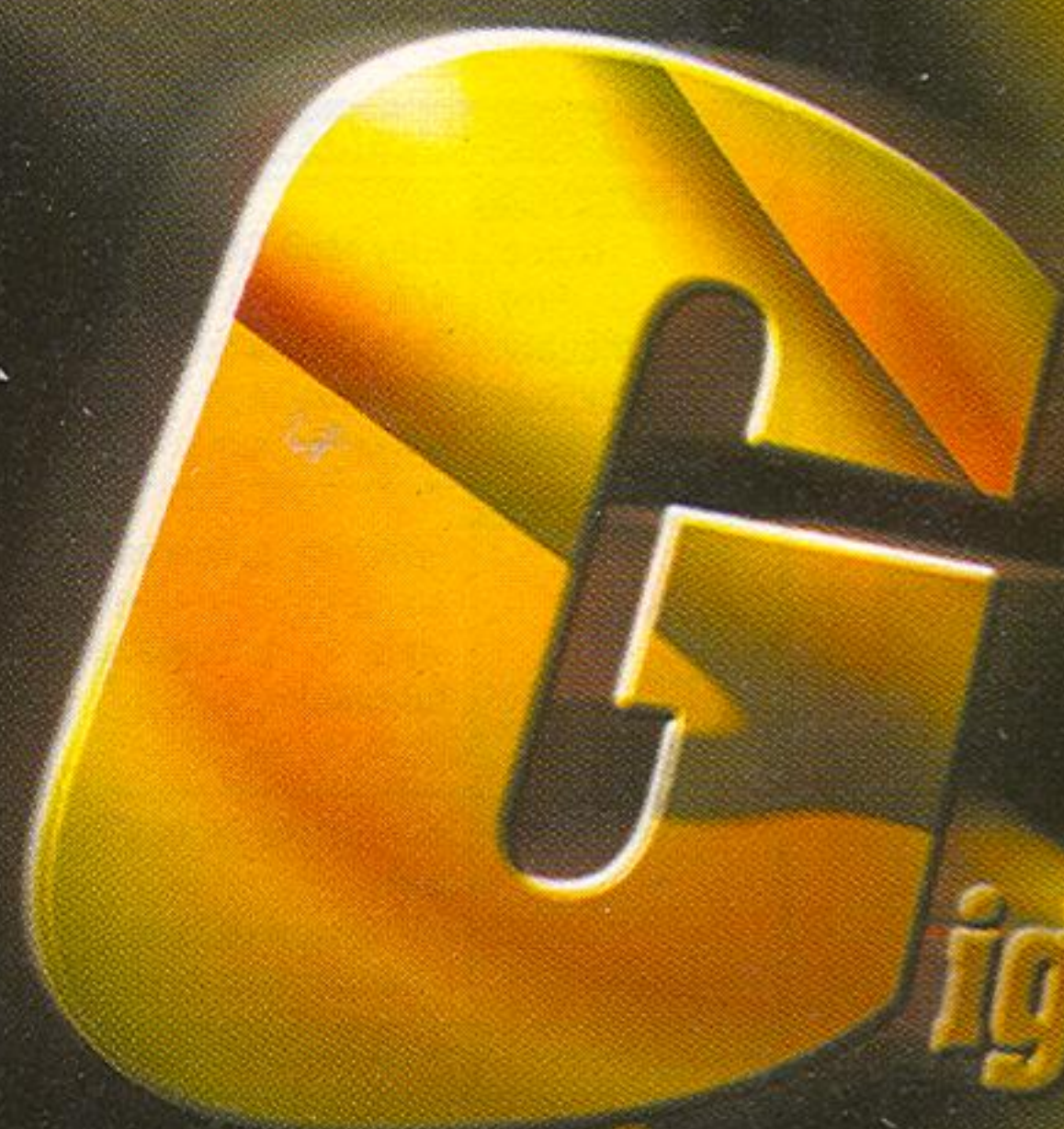
MpegTV sau... televiziune în format MPEG



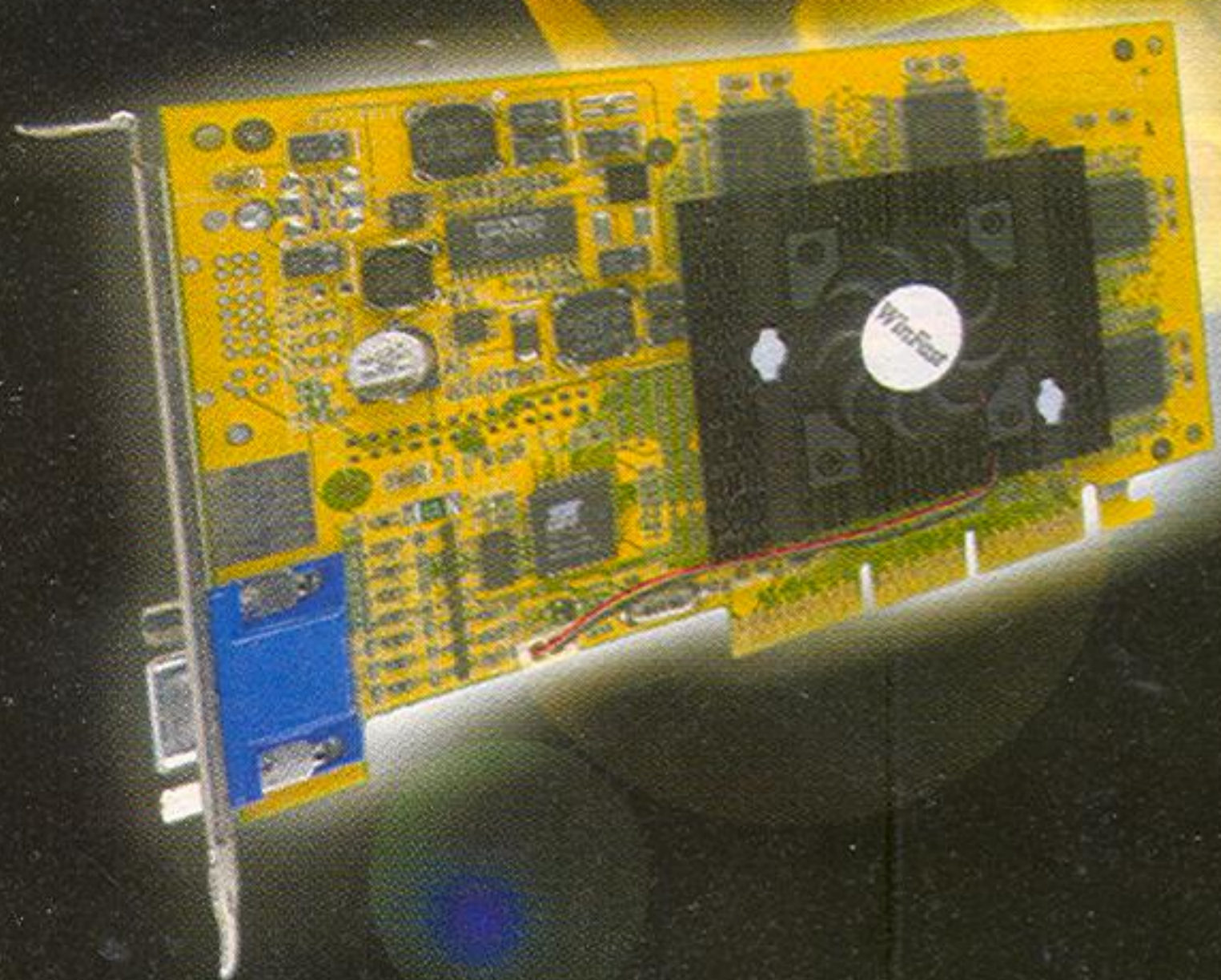
# Leadtek

# GEFORCE 2 GTS

Partener oficial NVIDIA la lansarea GeForce 2



*Giga Texel Century is Coming*



Chipset NVIDIA NV15


32 Mb DDR

Hardware Anti-Aliasing

Giga Texel Shading 3D Engine

Fill rate 1600 Milioane Texeli/sec

25 Milioane Triunghiuri/sec

 **Leadtek**  
We Make Dreams a Reality

**DISTRIBUTOR:**

**ROMAS Comercial**  
Str Puskin 18, Bucuresti I  
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97  
E-mail: sales@romas.kappa.ro

**RESELLERI:**

**BUCURESTI:** Best Computers - (01) 314.76.98  
Omnitech Trading - (01) 242.13.18

**CRAIOVA:** Starsoft - 051 413.699

**SUCEAVA:** Ley Impex - 030.520.560  
Warpnet - 030.225.589

**SIBIU:** Summit - 069.217.600

**GALATI:** Nexial Research - 036.319.120



# e-Jay MP3 Station 1.0

**Funcția principală este crearea de formate audio comprimate wav sau mp3**

## Informații

**Redactor:** Remus Gradin **Tip produs:** Program - muzică **Tip articol:** Prezentare

Evident că o dată cu trecerea timpului, evoluția muzicii s-a manifestat nu numai pe scara dezvoltării instrumentelor sau posibilităților de realizare a acestora dar și în cadrul opțiunilor de stocare și păstrare. Una peste alta, cu toate controversele iscate de problema dreptului de autor, în muzică formatul MP3 a ajuns standardul atât în media (posturi de radio), în discotecă dar și în casa și calculatorul fiecăruia. Dovezi de necontestat ale evoluției formatului MP3 sunt numărul imens de site-uri, caracteristicile calitative oferite și spațiul destul de mic ocupat. Ca urmare a acestor tendințe, PXD Software nu a mai stat pe gânduri și a creat MP3 Station. Cunoscuți deja cu seria de programe e-Jay, PXD a realizat o aplicație capabilă de performanțe ridicate dar și cu un ambient grafic de invidiat.



Se observă posibilitatea de creare și gestionare a arhivelor oferită de E-Jay Mp3 Station.

Funcția principală este crearea de formate audio comprimate wav sau mp3. CD-ul odată introdus, permite utilizatorului să selecteze track-urile dorite spre comprimare în formatele amintite mai sus. Opțiunile

referitoare la posibilitatea de realizare a wave-ului sau mp3-ului, se referă la raportul calitate - spațiu ocupat, evident pentru o calitate foarte bună a înregistrării făcându-se rabat de la spațiu și invers. Totul decurge extrem de simplu și la

în meniul Music Animator. Animația poate avea la origine un osciloscop, linii spectrale, coloane de bași, medii și înalte, cu o poză pe fundal plus diverse efecte. De remarcat este și partea de gestionare a colecției de mp3-uri folosite în special pentru posturi de radio sau cluburi, discotecă. Este vorba de Music Archive cu care îți poți gestiona pe hard muzica după stiluri, ani, etc. În concluzie, programul este o realizare foarte interesantă însumând un player, un maker, o parte solidă de gestionare și o grafică ce îl face foarte plăcut.

## DETALII

Detalii produs	
Nume	e-Jay Mp3 Station
Preț	N/A
Distribuitor	Best Computers - 314.76.98
Producător	PXD Musicsoft
Web	www.eJay.com
Detalii tehnice	
	- permite aplicarea comprimării în diverse variante calitative ale formatelor.
Aprecieri	
	+ Interfața grafică destul de bună. + Utilizare ușoară - Ocupă mult din resurse
La final	
	E un program care merită încercat. Mai mult pentru începători decât pentru profesioniști.

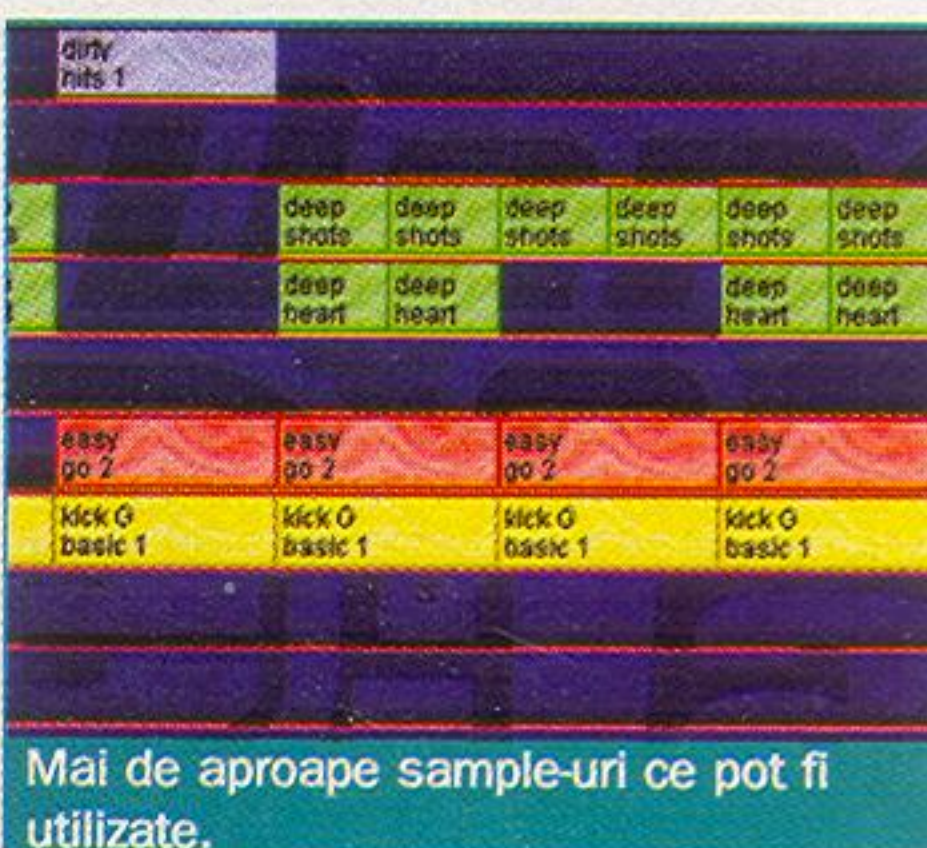
# e-Jay Dance 2

**Principiul de bază este acela al unui arranger pe mai multe track-uri ce folosește sample-uri ordonate într-o bază**

## Informații

**Redactor:** Remus Gradin **Tip produs:** Program - muzică **Tip articol:** Prezentare

Principiul de bază este acela al unui arranger pe mai multe track-uri ce folosește sample-uri ordonate într-o bază dar și sample-uri ce pot fi introduse de operator. Chiar dacă Dance eJay 2 se



Mai de aproape sample-uri ce pot fi utilizate.

adresează unui public larg, în special începătorilor, programul are totuși o porțiță de scăpare și pentru cei cât de cât avansați chiar prin prezența opțiunii de introducere a wave-urilor, wave-uri ce pot fi lucrate în alt soft. După cum ziceam mai sus, sample-urile sunt împărțite în grupe: LOOP, DRUM, BASS, GUITAR, fiind însoțite și de voci RAP plus efecte, XTRA și sample-uri groove generator. Fiecare track are volumuri reglabile iar per ansamblu poate fi reglată și viteza de redare de la 120 la 160 bpm. Ritmurile pot fi realizate foarte ușor uzitând de



Interfața grafică încărcată a programului Dance E-Jay.

opțiunile Groove Generator și Grove Generator Matrix. Bineînțeles că la partea de efecte Dance eJay 2 nu se compară nici pe departe cu alte softuri dedicate însă această problemă nu rămâne neatăcută. Dance eJay 2 beneficiază chiar și de opțiuni conexe procesării sunetului datorită Effect Studio. În cadrul acestei opțiuni, Dance eJay 2 beneficiază de filtre (cutoff, resonance), ecou, distortion, robotize. La finele lucrului, operatorul poate salva

în format specific soft-ului dar și în format wave. Programul are două tipuri de instalări, una minimă undeva pe la 60 MB și una completă la 220 MB, diferența dintre ele constând în viteza de lucru. Programul este unul interesant atât prin partea grafică dar și prin posibilitățile de lucru.

## DETALII

Detalii produs	
Nume	e-Jay Dance
Preț	N/A
Distribuitor	Best Computers 314.76.98
Producător	PXD Musicsoft
Web	www.eJay.com
Detalii tehnice	
	- Un număr impresionant de sample-uri - Poate folosi și sample-uri în format wave
Aprecieri	
	+ Poți să faci ușor melodii cu ajutorul lui. - Cantitatea de resurse ocupate și flexibilitatea mică
La final	
	Chiar dacă poți crea ușor melodii, te poți lăsa de creațiile altor pasionați, din cauza folosirii aceluiași sample-uri.

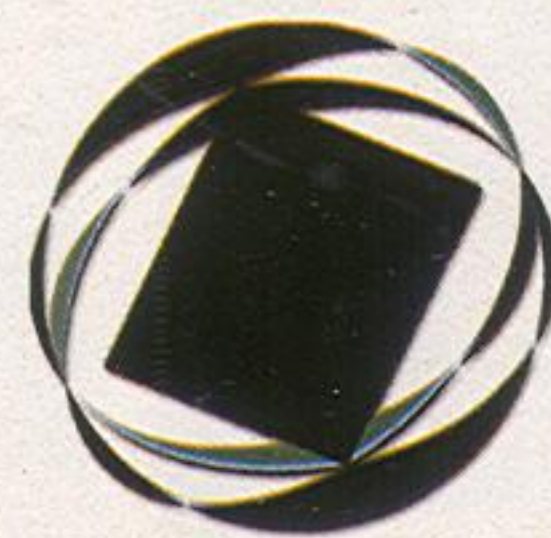


FIRMA TA A INTRAT ÎNTR-UN  
CON DE UMBRĂ?

**AI NEVOIE  
DE O NOUĂ IMAGINE!**

- 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



**XTREM**  
*Design*  
concepție  
și design  
publicitar

**ARATĂ EXTREM DE BINE!**



# Plugin-uri Direct X & VST

## Pentru funcția de egalizare (EQ).

Chiar și ultimul jaf de casetofon are un graphic equalizer prin a cărui modificare sună total diferit.

### Informații

Redactor: Remus Gradin Tip produs: Plugin-uri DirectX Tip articol: Prezentare

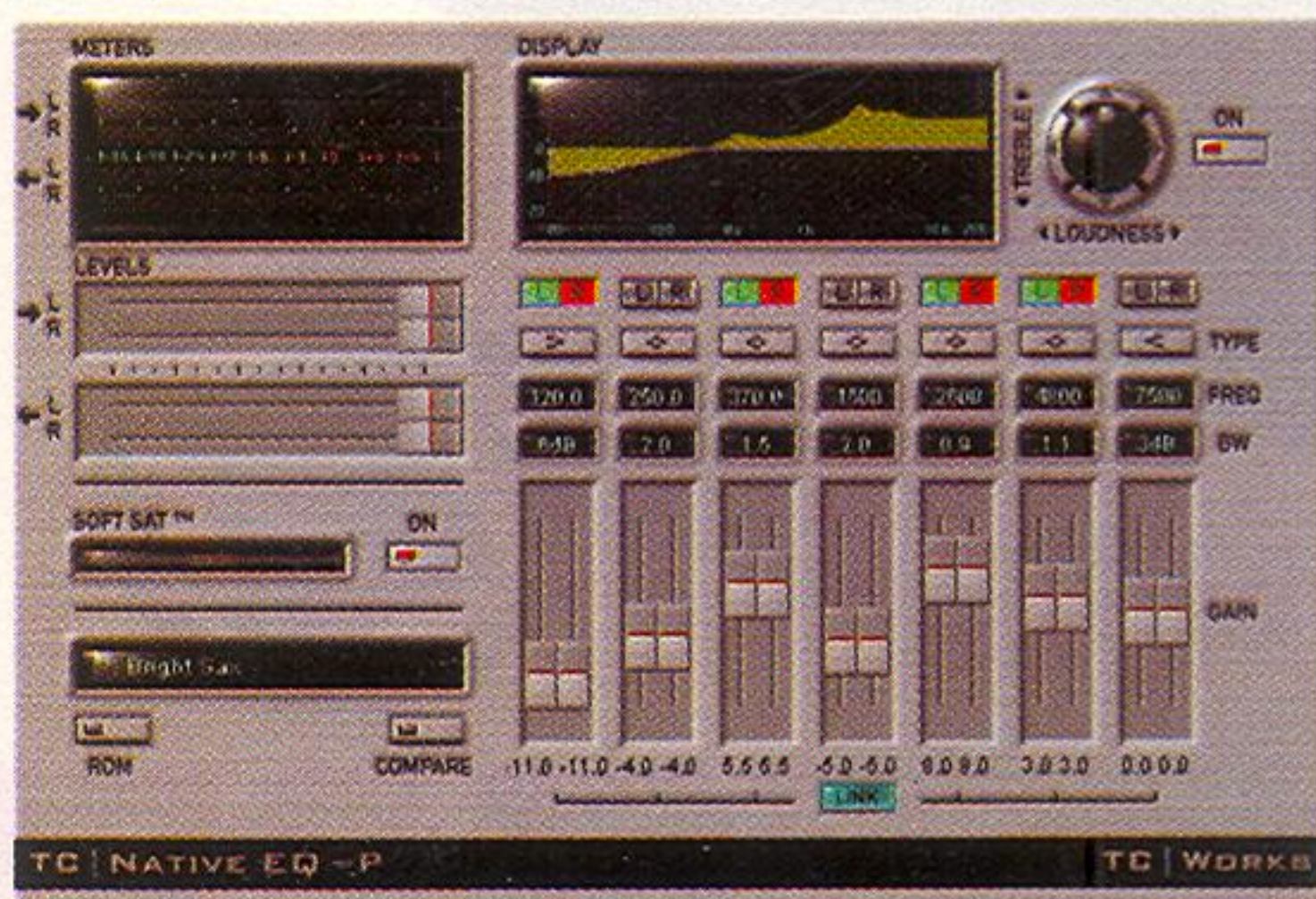
Aparent funcția de egalizare (equalizer sau EQ), pare una lipsită de sens. Însă după cum cunoașteți desigur, chiar și ultimul jaf de casetofon are un graphic equalizer prin a cărui modificare sună total diferit. Evident, este faptul că în deceniul harddisk recording-

ului, este nevoie de aplicații EQ și pentru computer. Aceste aplicații prin simplul fapt pe care îl fac nu s-ar fi pretat la realizarea de programe de sine stătătoare. Compromisul a fost realizat prin crearea unor plugin-uri care să îndeplinească această funcție.

## Equalizer Parametric

Este chiar varianta parametrică a celui din dreapta jos

Este chiar varianta parametrică a lui Equalizer Graphic, parametric în sensul modificării valorilor și formei curbelor de egalizare prin intermediul unor slidere. Acestea pot fi legate (opțiunea link sau mai bine zis reglarea să fie făcută în comun pentru ambele canale L-R) sau libere, adică pentru fiecare canal în parte. Plugin-ul are și un joystick virtual pentru reglarea loudness și treble. Are mai multe presetări decât varianta grafică prezentată mai sus, de altfel ele fiind distribuite împreună.



### DETALII

Producător:	TC Works
Preț:	N/A
Internet:	N/A

## Steiberg FreeFilter

El ascultă o sursă sonoră căruia îi reține setările EQ spre a fi aplicate și altei surse



Cu toate că este realizat de Steinberg, el este văzut de WaveLab ca plugin DirectX. Cam ce face acest plug-in? Simplu. El ascultă o sursă sonoră căruia îi reține setările

EQ (adică ale equalizorului) spre a fi aplicate și altei surse. Acest lucru este destul de folositor în studiouri la reunirea mai multor materiale lucrate în condiții diferite. Adică materiale muzicale lucrate în studiouri diferite, cu setări de sunet diferite. Evident pentru realizarea unei forme finale acestea ar trebui aduse la niște parametrii comuni, de unde apare și utilitatea acestui plug-in. Acest plugin are două moduri. Modul learn în care practic el "învată" EQ-ul sursei sonore audiate dar și un mod în care sunt permise anumite setări.

### DETALII

Producător:	Steinberg
Preț:	299\$
Internet:	www.steinberg.net

## TC Native Equalizer Graphic

Plugin-ul este un equalizer grafic după modelul touch screen unde cu mouse-ul trasezi curbele de egalizare a sunetului

Este un produs al Tc Works, existând în variante de plug-in și DirectX și VST, fiind testat cu WaveLab. Plugin-ul este un equalizer grafic după modelul touch screen unde cu mouse-ul trasezi curbele de egalizare a sunetului. Câteva din aceste curbe sunt deja setate: compensate microphone, funky boost și diverse loudness-uri. Utilizatorul poate modifica cu ajutorul unui slider amplitudinile curbelor de egalizare atât în domeniu pozitiv cât și negativ. Este de apreciat la acest plug-in ușurința de utilizare, interfața grafică precum și rezultatele obținute. Eu unul îl prefer pe acesta la realizarea funcției de egalizare. Plugin-ul are mai multe opțiuni în ceea ce privește

benzile folosite la EQ (28 -14-7) precum și vizualizare a nivelului de volum.



### DETALII

Producător:	TC Works
Preț:	N/A
Internet:	N/A



# Hardware Audio

Inovația într-un domeniu străin de România nu trebuie să fie un secret..chit că ea nu este accesibilă muritorilor de rînd.

## Multitrack Recorder VR 800

Este un multitrack recorder și player pe 8 track-uri în mod ADAT, cu 16 track-uri adiționale

### Informații

Redactor: Remus Gradin Tip produs: Mixer



Cititorilor mai vechi ai revistei noastre le este cunoscută firma FOSTEX încă din al treilea număr XPC. Era desigur vorba despre un mixer ce se afla în folosință în studioul Claxon Music. Partea de design a mai evoluat, bineînțeles alături de tehnologia ADAT. Să vedem totuși despre ce discutăm.

Este vorba chiar de echipamentul ADAT despre care era amintit în articolul de mai sus referitor la placa de sunet Dakota. În principiu acest echipament este un multitrack recorder și player pe 8 track-uri în mod ADAT, cu 16 track-uri adiționale (track însemnând o pistă pe care poate fi înregistrat semnal audio spre a fi mixat). Aparatul este prevăzut cu locaș de 3,5" în care poate fi introdus orice mediu de stocare (HDD, Zip, etc). Prelucrarea sunetului se face la o calitate necomprimată de 44100Hz (ca la CD-uri) însoțită de comenzi tip copy, paste, move, erase, undo, redo, concomitent cu import de date din CD, DAT sau comunicare pe port SCSI. Este o sculă folosită de studiourile audio în special datorită caracteristicilor înregistrate de-a lungul funcționării.

## SidStation Synthesizer

Procesorul de sunet MOS6581 combinat cu un sistem de operare actual au dus la realizarea SidStation Synthesizer

### Informații

Redactor: Remus Gradin Tip produs: Sintetizator

În căutarea unui sunet cât mai original, specialiștii au ajuns la concluzia de a folosi vechiul hard adaptat la un sistem nou și performant de operare. Mai țineți minte comanda BEEP din BASIC-ul de pe HC-uri? Adio SBLive, adio KORG, Roland & Co. ... dar să vedem despre ce este vorba. Evident poate fi vorba de progresul rapid al hardware-ului ce nu mai permite o folosire la maximum de posibilități a componentelor.

Procesorul de sunet MOS6581, prezent de altfel pe vechile Commodore C64 combinat cu un sistem de operare



actual au dus la realizarea SidStation Synthesizer. Acesta este un sintetizator MIDI, cu control în timp real. Cu alte cuvinte, la baza acestui produs stă mai vechiul chip SID6581 (Sound Interface Device), dezvoltat în anii 80 de Bob

Yannes, specialist MOS technology. Deja mulți care lucrau pe Commodore C64 au dat referințe bune acestui sintetizator, sunetul lui fiind o plăcută surpriză (poate și în mare parte prin implementarea noului sistem de operare) față de sunetul generat în tandem cu vechiul

hard complementar. De unde rezultă și morala: păstrați-vă vechile componente pentru că vor valora mult (peste 300 de ani la muzeu...).

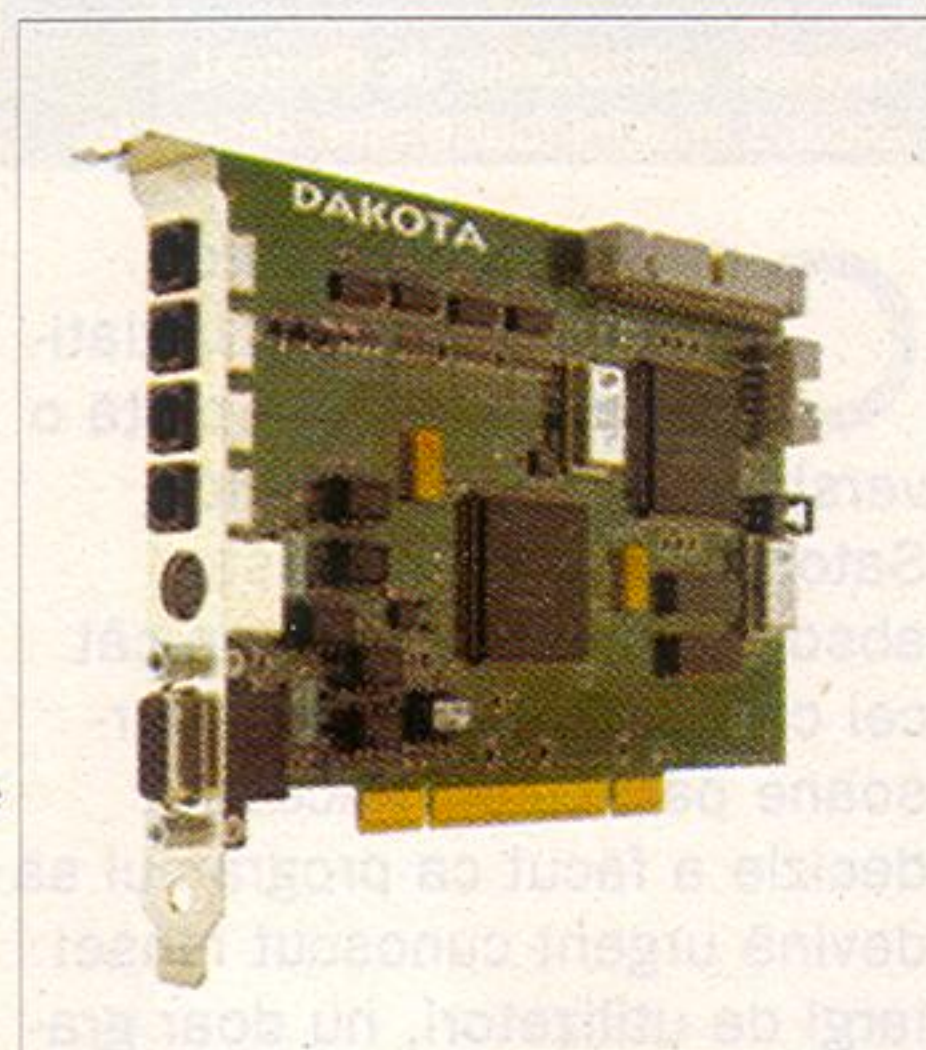
## Dakota

Datorită driverilor ei ASIO 2.0, este posibilă o prelucrare de nivel înalt a sunetului

### Informații

Redactor: Remus Gradin Tip produs: Placa sunet

Pentru mulți cititori, placă de sunet înseamnă o banală placă (EAX, A3D, XG și eventual no name) ce poate fi achiziționată de la orice magazin de calculatoare. Pe piața internațională însă există multe alte tipuri, mai bune de cele mai multe ori dar și mult mai



scumpe. Aceste plăci de sunet de cele mai multe ori sunt înlocuite în studiourile profesionale de unele mult mai performante. Un exemplu elocvent ar fi... Dakota, placă de sunet pe slot PCI, ce este realizată de cei de la Frontier Design Groups. Datorită driverilor ei ASIO 2.0, este posibilă o prelucrare de nivel înalt a sunetului în programe de tip VST (ca de exemplu Steinberg Cubase VST), fără latență cu care alte plăci au obișnuit deja. Folosind placa Dakota și programe ca Cool Edit Pro sau Cubase VST, utilizatorii pot transfera semnal audio digital între placă și casetă DAT sau chiar echipamente ADAT.

Softul plăcii permite o mai bună monitorizare și controlare a output-urilor S/P DIF (legăturile se fac prin simple click-uri de mouse). Interfața îi permite accesul la mixere digitale, DAT-uri, procesoare de efect, și alte instrumente MIDI. După cum se poate observa, această placă de sunet lucrează cu sound digital, în mod diferit de SBLive care pentru un lucru asemănător mai are nevoie de o placă adițională. Placa Dakota face parte dintr-o serie de produse dedicate pentru editarea muzicală de înaltă calitate alături de produsele Tango24 (24biți multichannel analog I/O), Montana sau Sierra.

### DETALII

Producător:	Frontier Design Groups
Preț:	N/A
Internet:	N/A

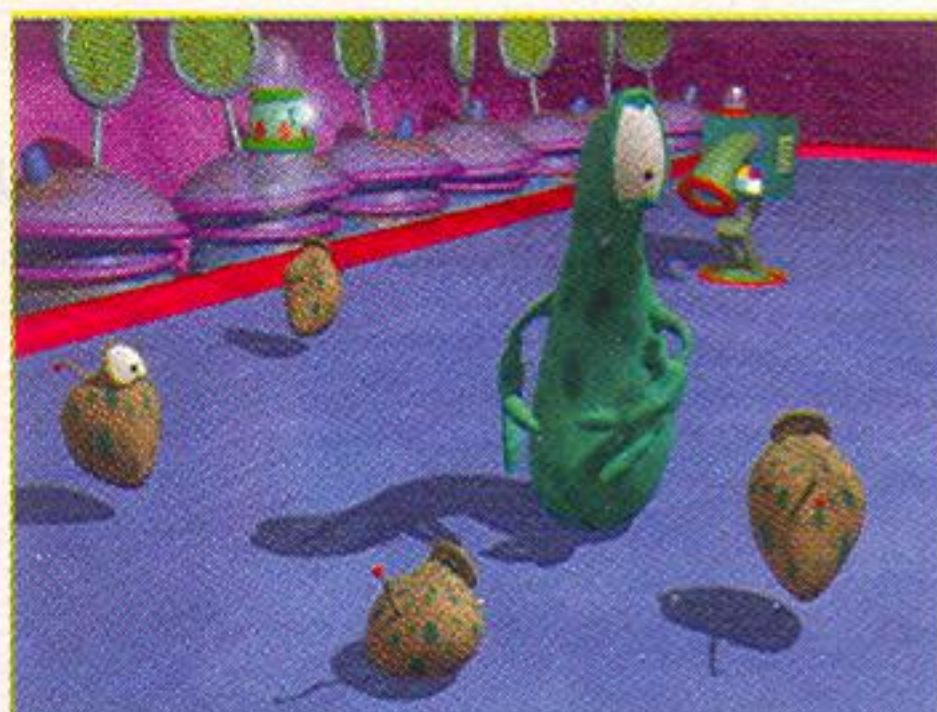


# SATORI PHOTOXL 2.5

Raydream oferă un tip de modelare care se bazează pe primitive și proiecții 2D desenate folosind curbe Bezier

## Informații

Redactor: Adrian Dorobăț Tip produs: Modelare și animație 3D Tip articol: Prezentare



Galeriile utilizatorilor de PhotoXL ascund imagini foarte bine desenate.

Cei de la Spaceward Graphics au avut inițiativa de a lansa pe piață o versiune a programului lor Satori PhotoXL, care este absolut gratuită atât timp cât cei care o folosesc sunt persoane particulare. Această decizie a făcut ca programul să devină urgent cunoscut masei largi de utilizatori, nu doar graficienilor de meserie. Nimic rău în asta, mai ales că feature-urile sale îl fac o alegere excelentă pentru orice categorie de utilizatori: programul este un hibrid reușit între grafica vectorială și cea de tip bitmap și îmbină eficient caracteristici din Fractal Design Painter și Photoshop.

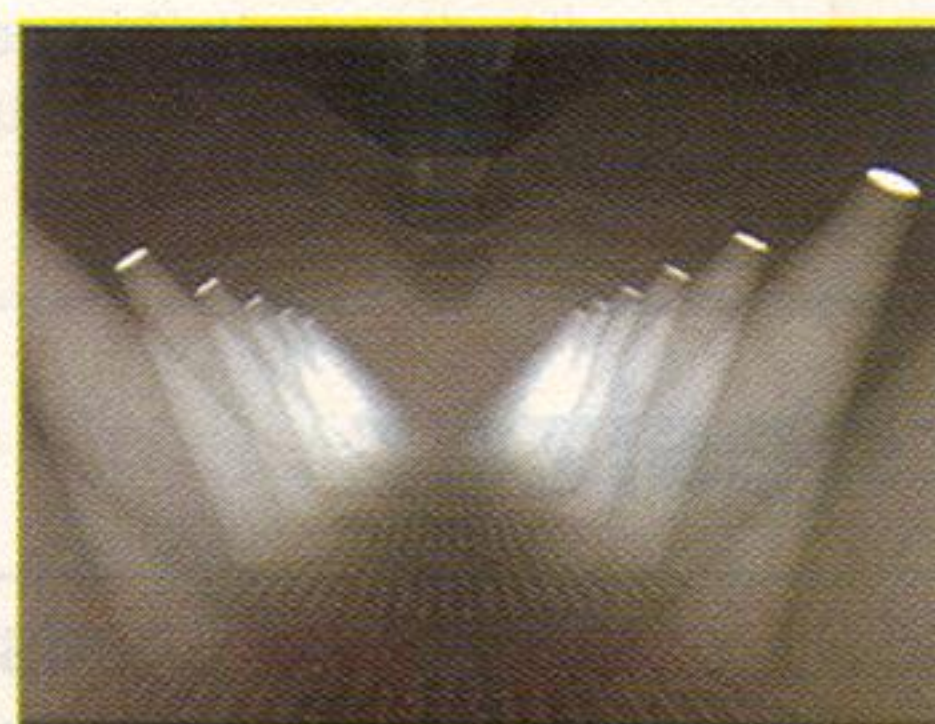
## Editare non-lineară

Editarea non-lineară este un



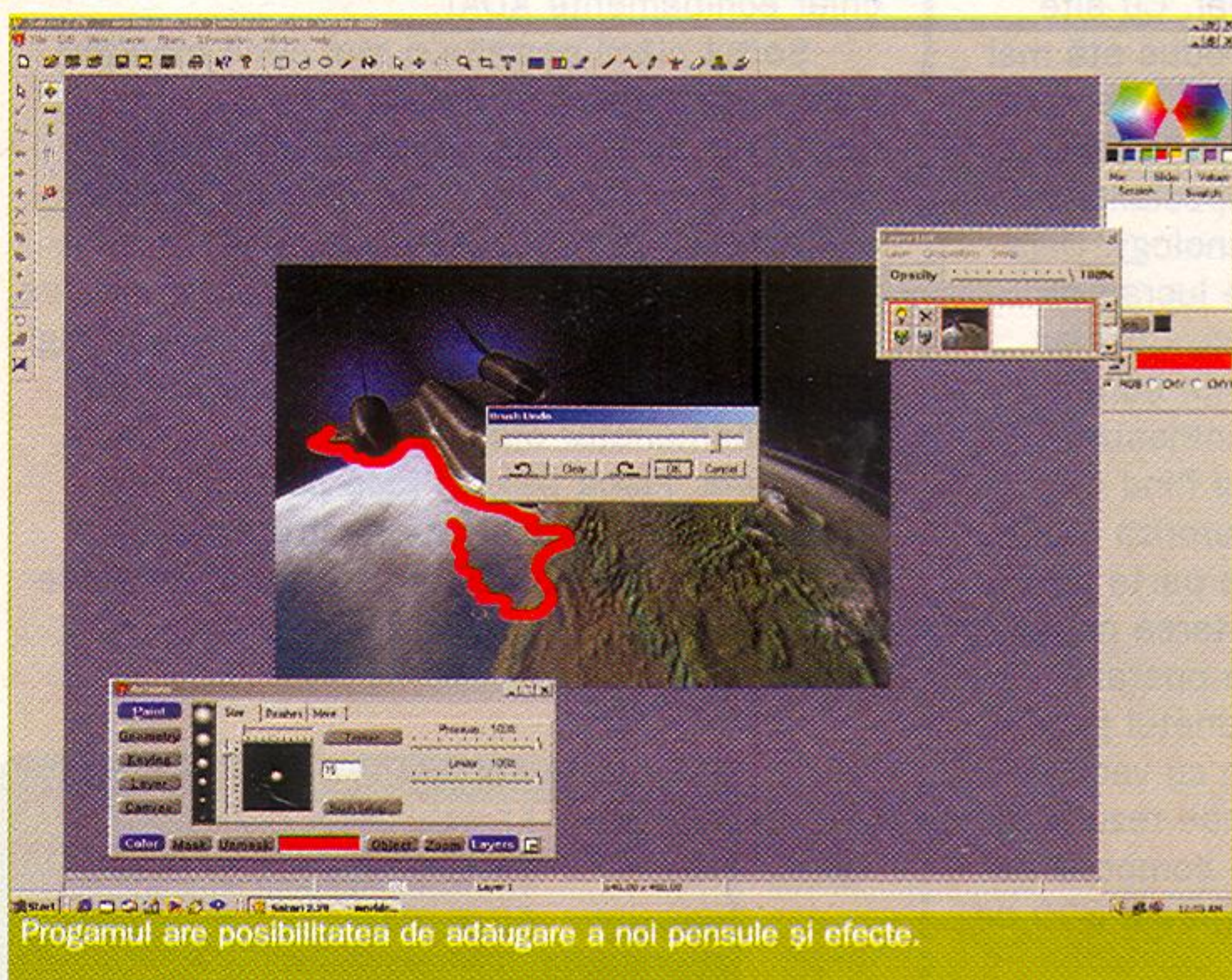
Satori PhotoXL își găsește utilitatea și în materie de realizare de portofolii. În imagine, un design arhitectural mixat cu un peisaj în program.

concept ce simbolizează o metodă de lucru ce oferă utilizatorului flexibilitatea de care are nevoie în procesul de creație. Mai concret, el ar trebui să poată începe crearea imaginii de oriunde și să se poată întoarce oricând la un amănunt al acesteia și să îl editeze, fără ca acest lucru să deterioreze ceea ce a creat deja. Adobe a dat startul în Photoshop venind cu organizarea pe layere, History Brush



Aparența de lumină volumetrică este dată cu ajutorul filtrului "Lamps"

și Undo History. Din acest punct de vedere, Satori PhotoXL îl depășește cu mult. În primul rând, pe lângă organizarea pe layere care acceptă două tipuri de măști, fiecare trăsătură de penel este contorizată de program și rămâne



Programul are posibilitatea de adăugare a noi pensule și efecte.



Calitate photorealistică. Nici nu s-ar zice că această imagine nu este reală.

constant editabilă, astfel încât i se poate schimba poziția, culoarea și forma după dorință. În al doilea rând există facilitatea extrem de interesantă de undo interactiv. Practic asta înseamnă că la apăsarea combinației de taste Ctrl+Z, va apărea o fereastră din care se poate anula respectiva operație, o operație precedentă oarecare sau mai multe. Dar ce este cu adevărat original este că o trăsătură de penel poate fi anulată doar parțial: un slider vă lasă să alegeți cât din respectiva operație este bun și cât nu. Deplasându-l înainte și înapoi, puteți edita cu mare precizie o dungă care a fost trasă cu minute în urmă (undo-ul este restricționat totuși de memoria RAM). Preview-ul acestei operațiuni se face în timp real și poate fi salvat ca animație.

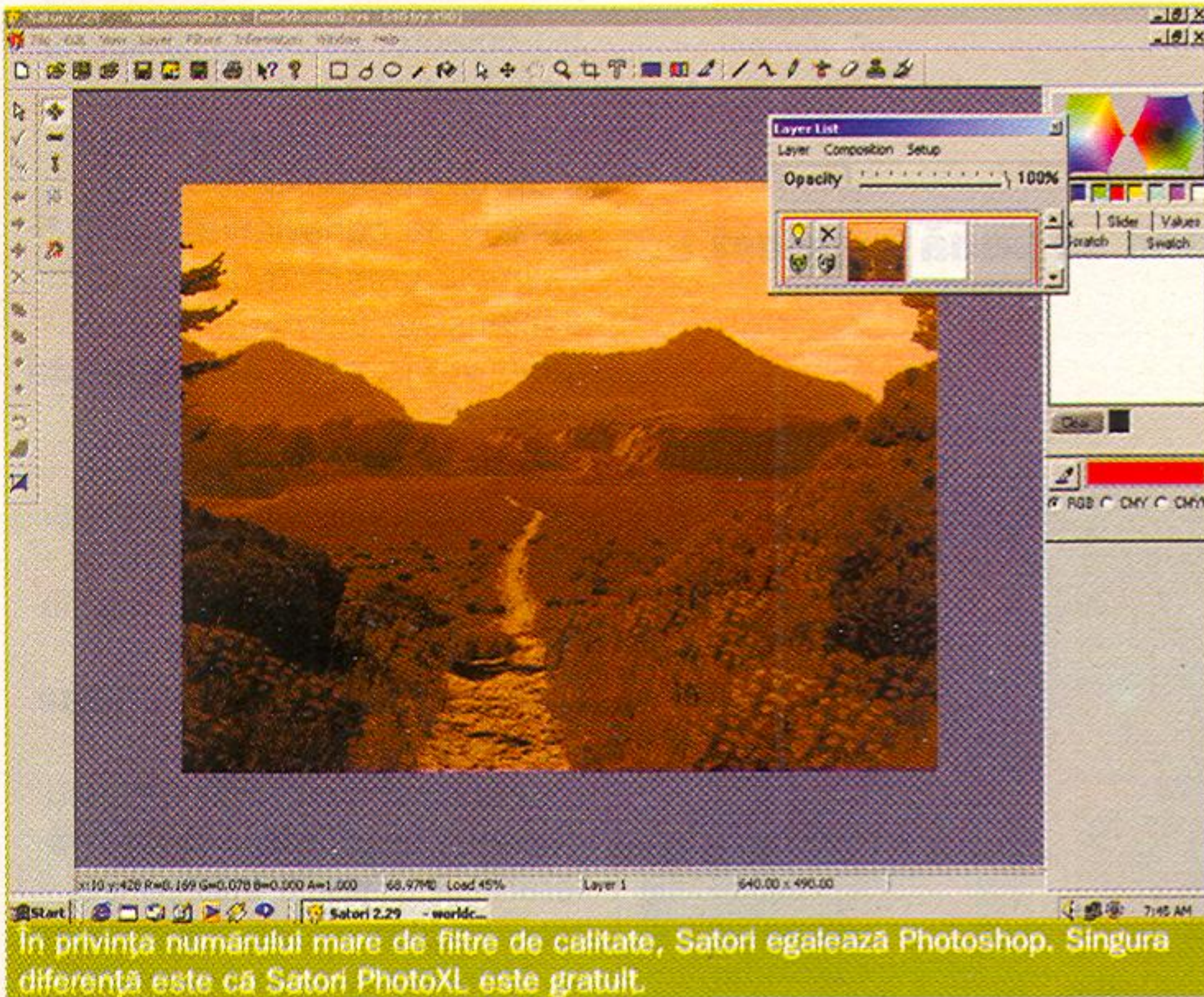
## Alte plusuri

Satori este unul dintre puținele programe care poate realiza editarea imaginilor în 64 de biți de culoare, ceea ce înseamnă peste 150 de trilioane de culori. Acest lucru poate părea un detaliu inutil pentru mulți, dar pentru graficienii care lucrează pe peliculă cinematografică la rezoluții de peste 1200 dpi acest aspect este mai curând o binecu-

## Detalii în plus

Din păcate nu am obținut permisiunea de a pune programul pe CD, chiar freeware fiind, dar el poate fi obținut în mod gratuit de pe site-ul producătorilor ([www.satoripaint.com](http://www.satoripaint.com)). Aici mai puteți găsi tutoriale care să vă pună în temă cu secretele programului (deoarece distribuția freeware nu include documentație) și aveți și posibilitatea de a upgrada programul în schimbul sumei de 30\$, lucru care vă aduce unele opțiuni în plus, dar de care nu aveți neapărată nevoie; versiunea freeware e suficient de bine pusă la punct. De asemenea puteți vizita și adresa [www.interlog.com/~adamy/](http://www.interlog.com/~adamy/) de unde puteți face rost de pensule, texturi și efecte suplimentare.





RIR sunt create special pentru a simplifica lucrul cu fișiere de dimensiuni mari (peste 100 Mb) care ocupă multă memorie. Un fișier RIR este compus dintr-o piramidă de copii ale bitmap-ului original scalate la diferite dimensiuni. Fiecare copie este împărțită în zone și

ware mai modeste în privința puterii de calcul și a memoriei RAM.

**Concluzii**

Satori PaintXL este un program excelent și unul dintre cele mai importante aspecte este că e gratis. Dar și dacă ar fi costat cât Photoshop-ul, raportul calitate-preț tot ar fi fost destul de ridicat. Sincer să fiu, deși m-am străduit ceva vreme, nu am reușit să-i găsec aspecte negative. Singurul defect important la care mă pot gândi este lipsa unei documentații ceva mai extinse, dar fișierul de help este destul de folositor și poate fi suplimentat în mod satisfăcător cu tutorialele de



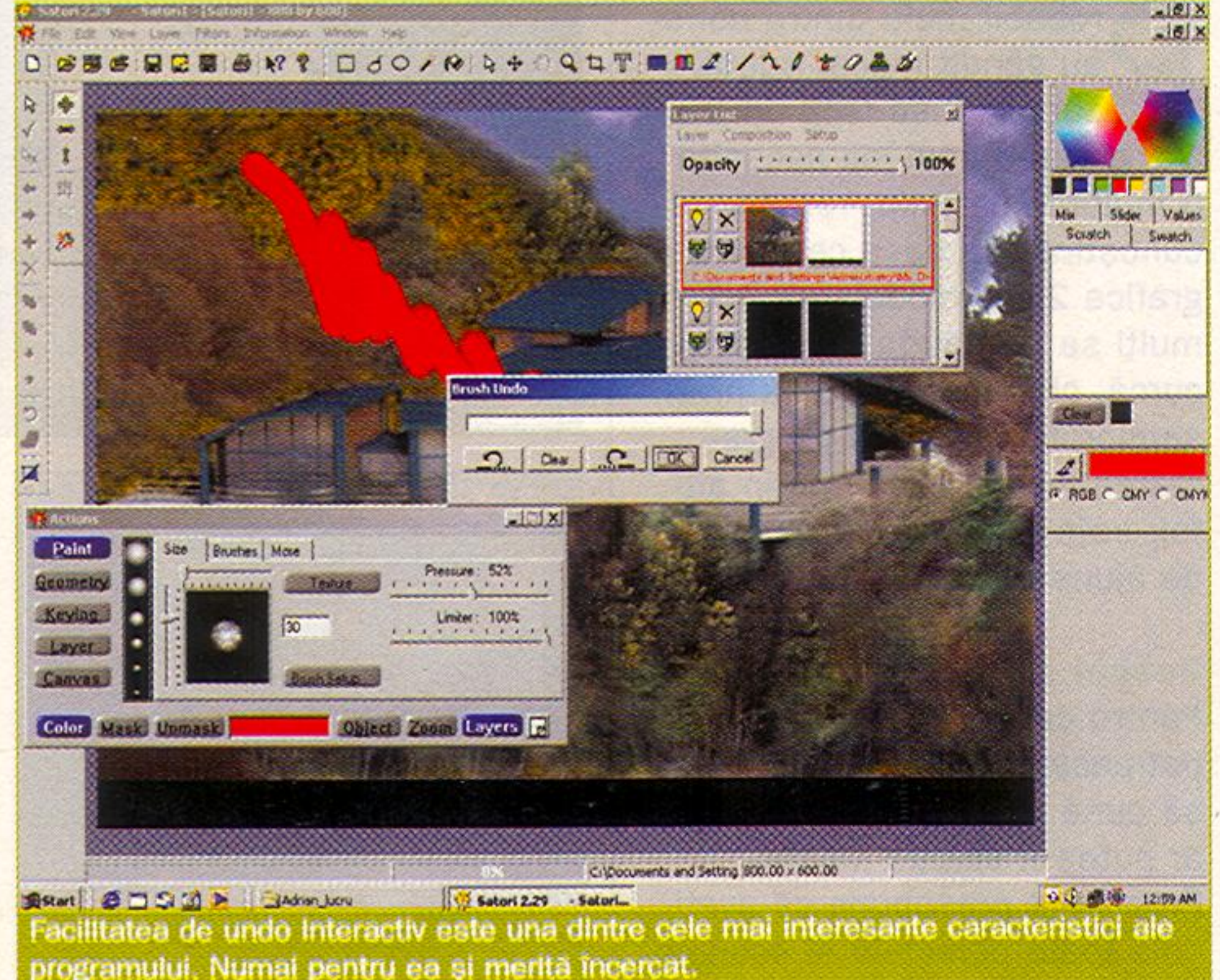
Un aspect de desen animat, la o calitate excelentă.

vântare. Principalul motiv ar fi că pe film lipsa de calitate a culorilor este mult mai vizibilă și în plus gradientii de culoare, antialiasing-ul și schimbările de gamma pot fi realizate mult mai precis în 64 de biți. Din păcate în versiunea freeware acest lucru nu este posibil, el fiind implementat doar în Satori PaintXL 3.0 și Satori FilmFX. Dar oricum în PaintXL 2.5 se poate lucra în 32 de biți de culoare ceea ce înseamnă 8 biți pentru fiecare din culorile roșu, verde și albastru și 8 biți rezervați pentru canalul alpha, care se ocupă de transparența fiecărui pixel din imagine. Ar mai trebui să mai spun



Imagine de vis pentru o copertă de carte fantasy produsă în Satori.

mentul care este creat în mod implicit de program, conține informație codată pe 32 de biți și este independent de rezoluție. Acest lucru înseamnă că imaginea poate fi randată la orice rezoluție și la orice adâncime de culoare (între 1bit și 32, desigur). În plus, docu-



Facilitatea de undo interactiv este una dintre cele mai interesante caracteristici ale programului. Numai pentru ea și merită încercat.

**Se poate lucra în 32 de biți de culoare ceea ce înseamnă 8 biți pentru fiecare din culorile roșu, verde și albastru și 8 biți rezervați pentru canalul alpha**

câte ceva despre tipurile de fișiere proprietare utilizate de Satori PaintXL. Este vorba de formatele Canvas (.cvs) și fișierele RIR. Primul este docu-

mentele canvas ocupă puțin loc pe disc pentru că fișierele bitmap folosite nu sunt incluse ca atare ci doar link-uri către locația lor. Documentele de tip

fiecare zonă este comprimată utilizând comprimare fără pierderi de calitate și cu ajutorul celui mai potrivit algoritm de comprimare pentru rezoluția respectivă. Când este nevoie de o anumită porțiune a unei imagini convertite în formatul RIR, aceasta este selectată urmând o ierarhie descendentă imagine-copie la rezoluție-zonă căutată. Utilizarea acestui tip de procedeu face ca imagini de dimensiuni mari (10.000x10.000 pixeli) la rezoluții de 300 dpi să poată fi editate și pe configurații hard-

pe Internet. Nu trebuie să lipsească din colecția unui grafician pasionat.



Efect Star Wars obținut în doi timpi și mult mai multe mișcări cu Satori.



Culori vii și atractive și un aspect de pictură cu vopsele acrilice.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Satori PhotoXL
Producător	Spaceward Graphics
Preț	Freeware
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	
	-soluție grafică bitmap & vectorial
	-lucrează cu layere și acceptă pluginuri Photoshop
Aprecieri	
	+ undo interactiv.
	+ fișiere RIR independente de rezoluție.
	+ este gratis.
La final	
	Este o combinație eficientă între Fractal Painter și Photoshop care merge bine și pe sisteme mai sărace în memorie RAM.



# NEMO

**Pentru cei care nu vor să petreacă ani întregi încercând să pună la punct un joc, Nemo ar putea fi soluția ideală**

## Informații

**Redactor:** Adrian Dorobăț **Tip produs:** Modelare și animație 3D **Tip articol:** Prezentare



Un exemplu de joculeț interesant care se poate crea cu ajutorul lui Nemo.

Probabil mulți dintre noi s-au gândit măcar odată cum ar fi să facă un joc. Dar crearea unui joc necesită o mulțime de timp, resurse și cunoștințe. În ceea ce privește grafica 2D și modelarea 3D, mulți se pot lăuda că se descurcă, chiar dacă doar la nivel semiprofesional. Cu programarea lucrurile stau puțin altfel: este esențială și nu este de ajuns doar să te descurci.

### Scopul scuză mijloacele

Pentru cei care nu vor să petreacă ani întregi încercând să pună la punct un joc, Nemo ar putea fi soluția ideală. Programul presupune că aveți deja toate obiectele și scenele prezente în joc modelate și texturate. Aici trebuie incluse și animațiile, sunetele și

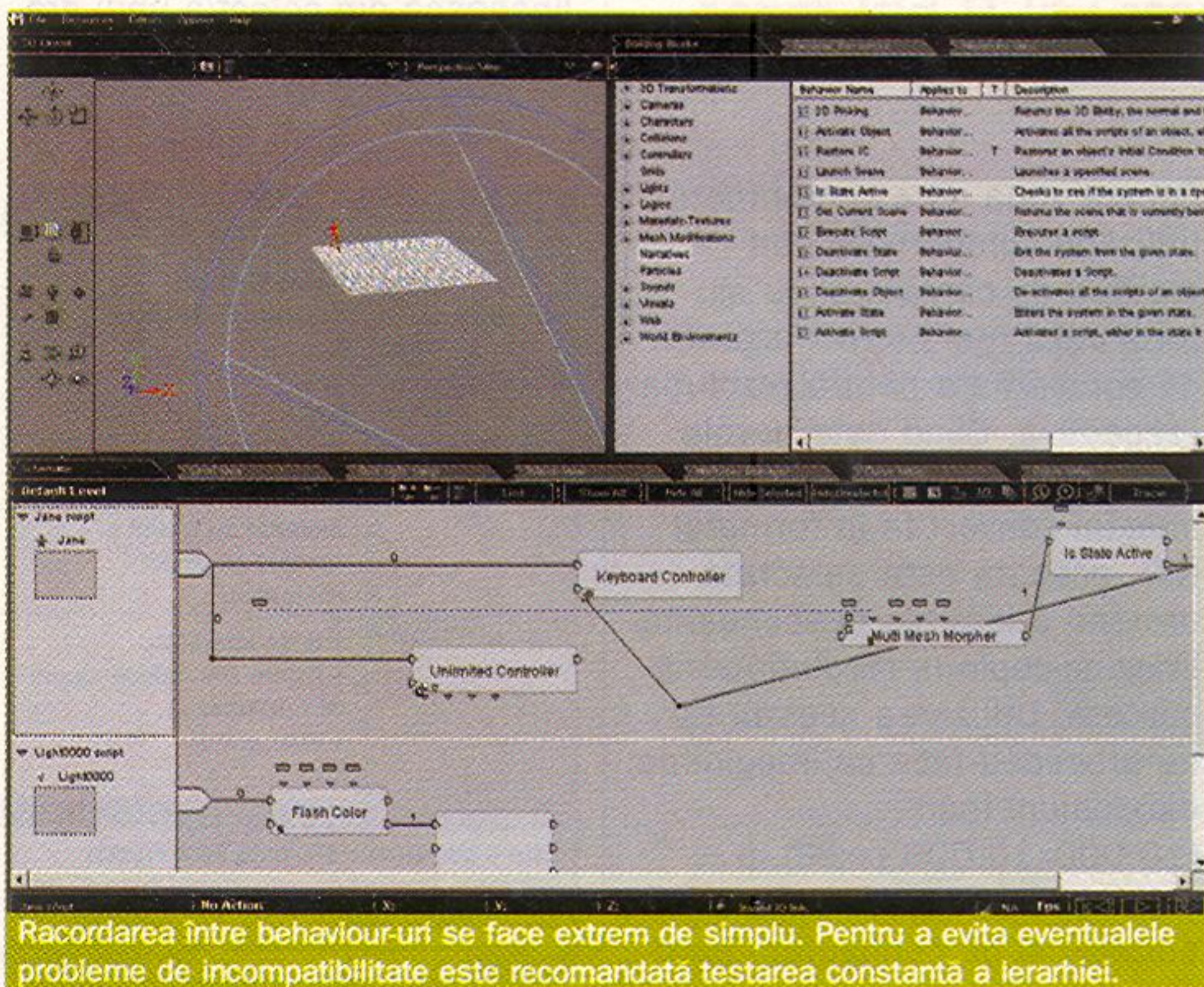


Montparnasse Multimedia a folosit Nemo pentru a crea jocul action-adventure Rome - Caesar's Will.



Aici se poate face schimb de behaviour-uri sau se pot achiziționa unele noi.

efectele speciale. Dacă aveți la dispoziție toate acestea,



Racordarea între behaviour-uri se face extrem de simplu. Pentru a evita eventualele probleme de incompatibilitate este recomandată testarea constantă a ierarhiei.

tru obiecte, personaj și scenă. Apoi nu trebuie decât să atașați obiectului prin drag & drop un comportament din librăria de behaviours. De exemplu unul care să declanșeze animația pentru jump atunci când este apăsată tasta "Space".

Comportamentele se draghează direct pe obiecte și preview-ul efectelor acestora poate fi urmărit în timp real în fereastra dedicată. Comportamentele sunt afișate sub formă de "blocuri" (asemănate de producători cu cărămizi Lego) într-o fereastră ierarhică și pot fi interconectate. În plus variabilele incluse în cadrul unui bloc comportamental au conectori pe marginea iconului acestuia astfel încât să poată fi conectate cu alte behaviour-uri care să acționeze ca modificatori. De exemplu, pentru ușa de care vorbeam mai înainte ar fi nevoie de un bloc cu doi conectori de output care să fie legați recursiv la el însuși și care să conțină un comutator binar. Astfel, la o apăsare cu mouse-ul ușa se va deschide iar la încă una se va închide realizând un loop condițional infinit.

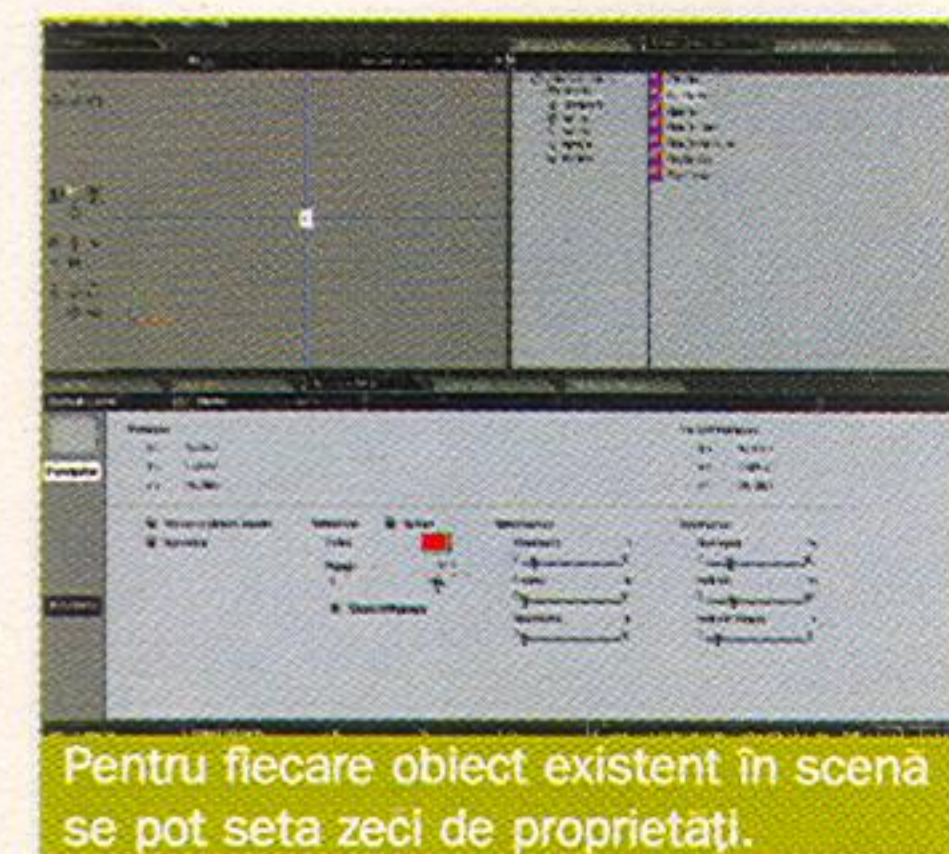
puteți trece la treabă cu Nemo. Programul este un "3D interactive content manager" ceea ce înseamnă că nu face decât să pună în contact

**Programul presupune că aveți deja toate obiectele și scenele prezente în joc modelate și texturate. Aici trebuie incluse și animațiile, sunetele și efectele speciale. Dacă aveți la toate acestea, puteți trece la treabă.**

resursele 3D pe care vreți să le includeți în proiectul final. Firește, acesta nu trebuie să fie în mod obligatoriu un joc. Poate fi o prezentare interactivă, un site web cu conținut wrml, un demo, un program educațional, orice presupune 3D și interactivitate. Nemo este folosit practic pentru a atașa comportamente obiectelor, comportamente intitulate în cadrul programului "interactive behaviours". Pentru a da cel mai la îndemână exemplu, să zicem că trebuie să realizați o cameră cu câteva obiecte, în care trebuie să se deplaseze un personaj, plus o ușă care să se poată închide și deschide. Aveți nevoie de animațiile pentru personaj și pentru ușă, plus meșele pen-

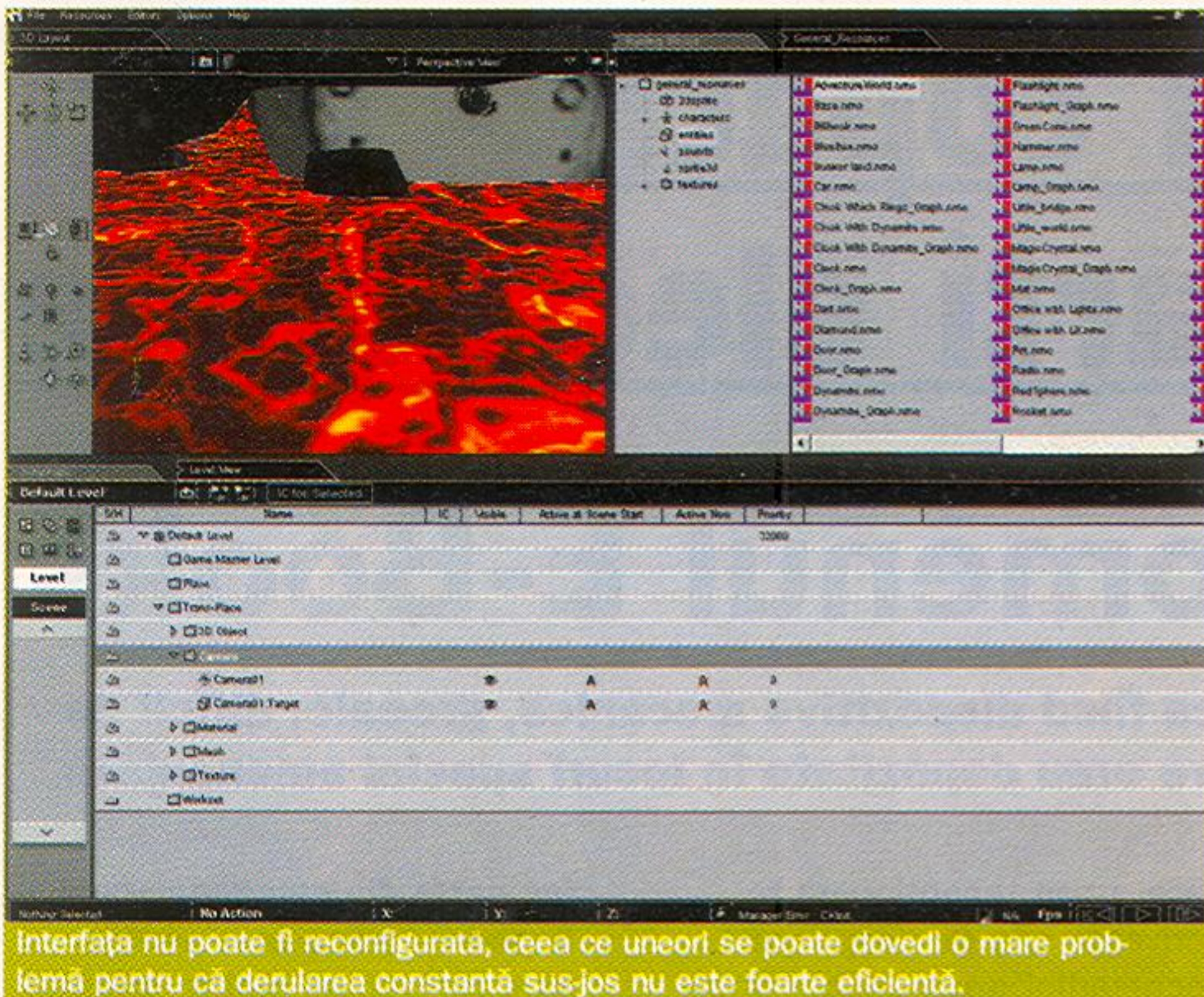


Un alt joc demonstrativ produs de producătorii lui Nemo.



Pentru fiecare obiect existent în scena se pot seta zeci de proprietăți.





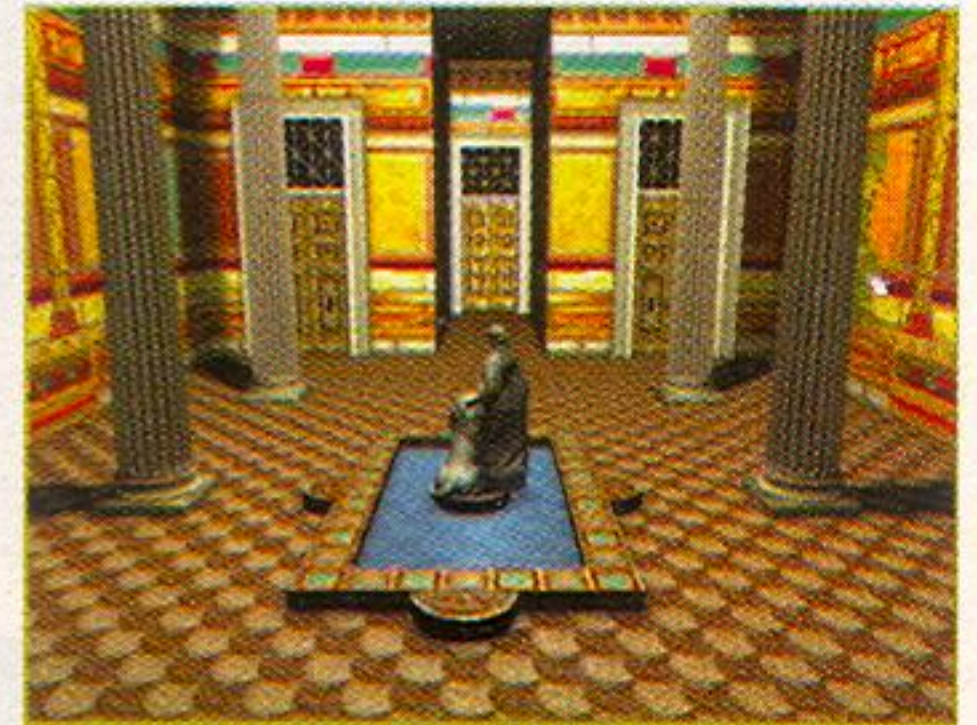
Interfața nu poate fi reconfigurată, ceea ce uneori se poate dovedi o mare problemă pentru că derularea constantă sus-jos nu este foarte eficientă.

Posibilități de dezvoltare  
Blocurile comportamentale de bază pot fi legate într-un lanț care apoi să poată fi salvat ca un nou bloc distinct mai complex. Dacă achiziționați versiunea Nemo Dev (de la developer) și aveți și unele cunoștințe de programare în

Visual C++ puteți chiar să creați behaviour-uri de bază pe care puteți să le distribuiți gratuit sau contra cost pe Internet. Pot spune că am rămas uimit când am văzut că un behaviour care producea lens-flare-uri în timp real se vindea cu 59 de dolari, cam a cincea parte din prețul lui

Nemo. Programul are o bibliotecă de peste 300 de blocuri comportamentale, dar în versiunea demo pot fi folosite maxim 50 (la alegere). În ceea ce privește formatele accesate, Nemo este compatibil cu mai toate fișierele generate de 3D Studio Max, Maya, Lightwave, SoftImage, Amapi și multe alte programe de grafică 3D mai puțin cunoscute. Modelele sunt importate complet texturate și cel puțin pentru 3D Max și Lightwave nu am sesizat erori de plasare UVW. În domeniul sunetelor fișierele recunoscute sunt destul de multe și aș sublinia aici prezența formatului mp3, care este tot mai folosit și în aplicații. Aș mai adăuga compatibilitatea cu Flash și Director, precum și existența unui plugin pentru Internet Explorer, pentru a reliefa eficacitatea acestui program. Calitatea sa cea mai laudabilă este că reușește să te ajute foarte mult, fără să îți dea totul mură în gură, cum face de exemplu Klick & Play, un generator de jocuri la

minut.



O altă imagine din "Testamentul lui Cezar" produs de francezi.

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	Nemo
Producător	SC.Nemo.SA
Preț	250 FF
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
<b>Detalii tehnice</b>	
-importă materiale, sunete și modele din programele de grafică 3D -este în continuă dezvoltare (SwapMeet)	
<b>Aprecieri</b>	
+ se poate crea destul de ușor un joc relativ complex cu ajutorul lui. - interfața nu poate fi reconfigurată.	
<b>La final</b>	
Pentru cei care vor să se laude că au făcut un joc, mai ales dacă nu se descurcă bine în domeniul programării.	
9.0	

# HAIR SHOW

Raydream oferă un tip de modelare care se bazează pe primitive și proiecții 2D desenate folosind curbe Bezier

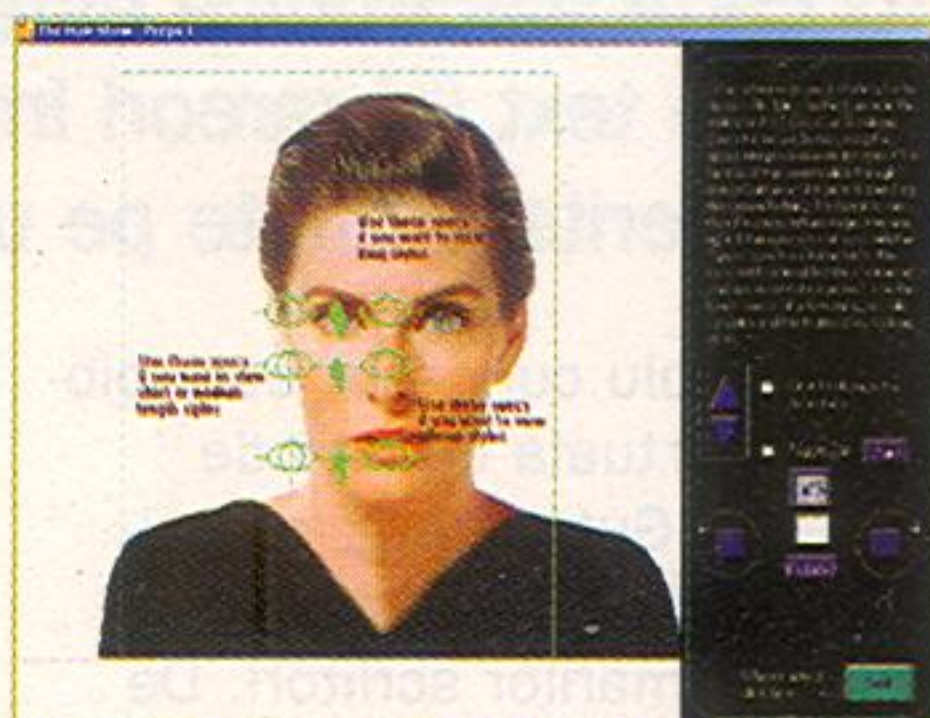
**Redactor:** Adrian Dorobăț **Tip produs:** Coafuri **Tip articol:** Prezentare

Uneori părul (sau lipsa lui :) poate constitui o problemă pentru care unica soluție este o vizită la frizer sau coafor. Dar ce te faci în momentul în care frizerul te întreabă cum vrei să te tundă sau în cazul femeilor cum să te coafeze? Poți să te bazezi pe o idee vagă de cum crezi că ai arăta cu o anumită frizură sau coafură sau să

recurgi la mai vechiul dar mai sigurul look de pînă acum? O alternativă mai eficientă ar fi să folosești programul Hairshow, creat de o firmă cu un nume cel puțin ciudat, BlueCarrots Inc. Hairshow a fost programat special pentru a ilustra conceptul de "virtual hairstyle": o avanpremieră interactivă a modului în care o



Buna ziua, domnișoară! Ce doriți, tuns, coafat, frezat, șamponat?



Vai, ce bine vă stați! Ptiu, ptiu, să nu vă deochi. 50\$, va rog!

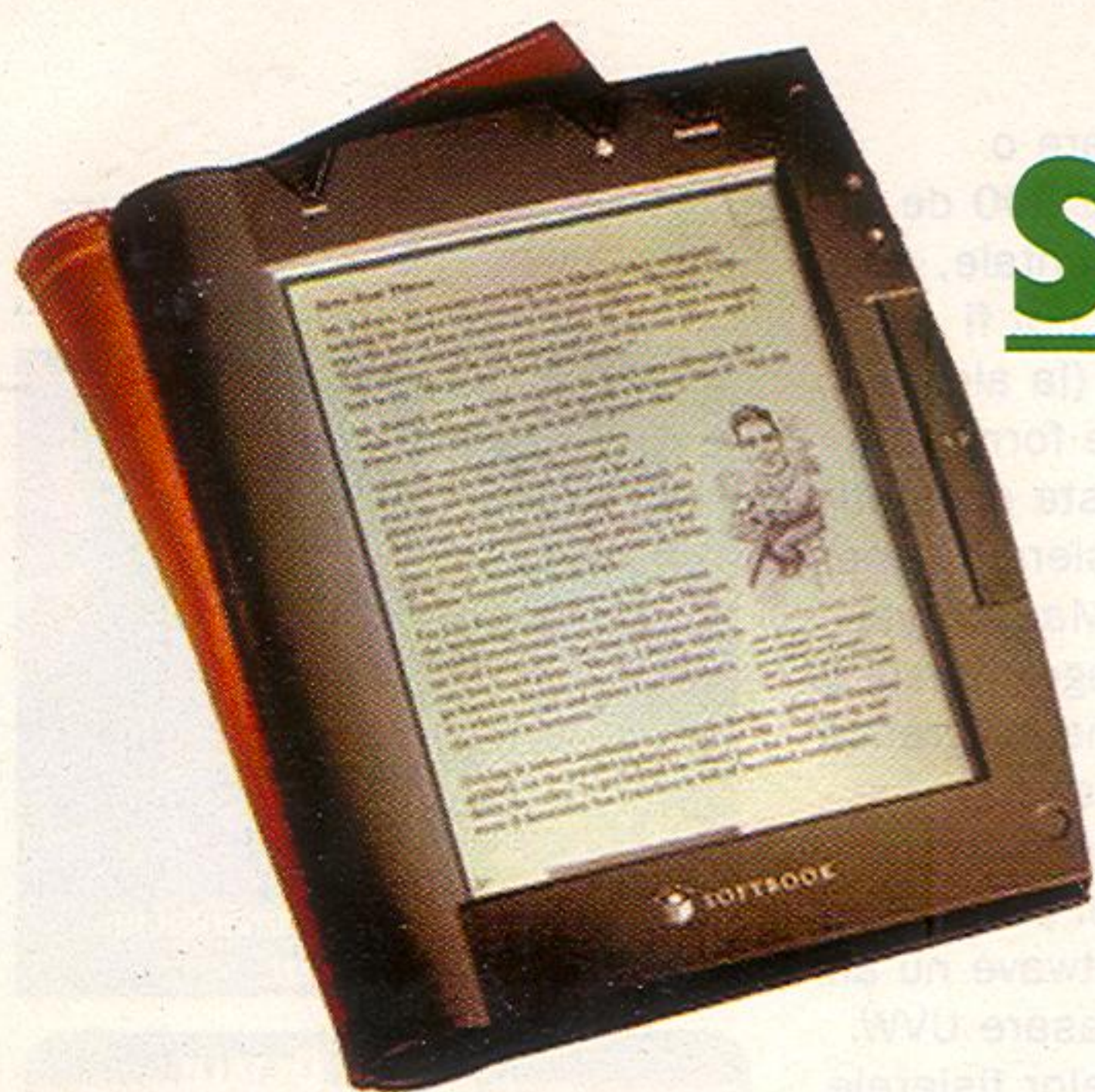
**Acest gen de programe sunt apreciate în egală măsură de ambele sexe, deși trebuie spus că, exceptînd folosirea în mod profesional, nu cred că un bărbat va folosi mai mult de două-trei ori un program. Pe cînd o femeie (și am văzut cazuri) va petrece mai mult timp ca niciodată în fața calculatorului încercînd diverse coafuri și tipuri de machiaj.**

persoană arată coafată sau frizată. Acest tip de software poate interesa atît saloanele de coafură, cît și persoanele particulare. În cazul acestora din urmă, producătorii afirmă că au drept public țintă principal femeile, dar în biblioteca de tipuri de păr a programului se află și modele de păr scurt, masculin. Practic, Hairshow este o variantă mai sărăcăcioasă a programului Cosmopolitan Virtual Makeover prezentat în primul număr al revistei noastre, în sensul că nu are opțiunea de machiaj și nici obiecte accesorii. El este organizat în două module: primul este cel în care se importă fotografia și în care cu ajutorul unor instrumente grafice se definesc limitele pînă la care se poate întinde părul, iar cel de-al doilea este

cel în care se încearcă diversele tipuri de coafuri. Programul se poate dovedi util și totodată distractiv. Singura problemă ar fi că versiunea shareware este limitată la 5 utilizări.

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Nume	Hairshow
Producător	Bluecarrots Inc.
Preț	30\$
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
<b>Detalii tehnice</b>	
-Organizare de tip camere asemănătoare cu cea din Cosmopolitan Makeover -Nu se înțelege bine cu Win 2000	
<b>Aprecieri</b>	
+distractiv de utilizat dacă nu ești frizer, util dacă ești. - o bibliotecă de figuri extrem de sărăcăcioasă	
<b>La final</b>	
Cei care au considerat Cosmopolitan Makeover interesant ar trebui să arunce o privire și pe Hairshow.	
7.0	





# Salvați copacii - citiți cărți electronice

## Fenomenul E-Books

Erau văzute ca fiind dispozitive mecanice, greoaie, dificil de manevrat, care erau depozitate în locuri special amenajate.

### Informații

**Redactor:** Adrian Dorobăț **Domeniu:** Comerț electronic **Tip articol:** Prezentare

Încă din anii 1940-1950 autorii de science-fiction prevedeau apariția cărților electronice. Acestea erau văzute ca fiind dispozitive mecanice, greoaie, dificil de manevrat, care erau depozitate în locuri special amenajate, cititorii trebuind să viziteze aceste "biblioteci" pentru a accesa cărțile. Prin anii 60, percepția vizionarilor se schimbă și apare conceptul de bibliotecă într-o servietă, în care cărțile sunt înregistrate pe minibenzi magnetice și redactate cu ajutorul unui cap de citire în genul acului de pickup. În ziua de astăzi, când cărțile electronice sunt o realitate, termenul de e-book poate fi definit mult mai ușor. O carte electronică este de fapt un fișier ce conține text (și rareori imagini), care se găsește sub diferite formate pe un server de pe Internet, de unde, gratuit sau în schimbul unei sume de bani, poate fi transferat pe calculatorul personal, pe un palmtop sau pe un dispozitiv specializat (SoftBook, Everybook), de unde în funcție de format poate fi citit fie cu ajutorul unui software specific (Librius, Glassbook), fie cu ajutorul unui program gen Adobe Acrobat Reader sau un editor de text.

### Un hibrid care anunță o schimbare

Undeva la mijloc între o carte tradițională și un fișier text obișnuit, cartea electronică este un pas important în dezvoltarea mass-media și a cul-

turii pe care mulți îl compară cu progresul generat la vremea ei de tipografia lui Gutenberg. Conceptul de e-book a avut



Volumul electronic cu două pagini față în față propus de Everybook are avantajul de a fi mult mai aproape de imaginea unei cărți tradiționale.

chiar de la început un puternic impact deoarece propunea numeroase avantaje: prețuri mai mici, deoarece sunt eliminate costurile pentru hârtie, tipărire, depozitare și distribuție, și disponibilitate, în sensul că tirajul nu se epuizează niciodată, iar perioada dintre apariția unei noi cărți și ajungerea ei la cititori este redusă aproape la zero. În plus o carte electronică nu se uzează fizic și permite utilizarea oricărui sublinier, adnotări și semne de carte. Nu ca în cazul unei biblioteci pub-

lice, unde recepționera te privește căș pe deasupra ochelarilor dacă aduci cartea cu un colțisor îndoit. Bibliotecile cu cărți electronice sunt mult mai ușor de întreținut, ca să nu mai vorbim

că nu necesită un personal foarte numeros și nici un spațiu fizic foarte mare: un server pe un birou e de ajuns.

**“O carte electronică este de fapt un fișier ce conține text (și rareori imagini), care se găsește sub diferite formate pe un server de pe Internet”**

Un exemplu cunoscut este biblioteca virtuală inițiată de proiectul Gutenberg, o societate dedicată prezervării operelor marilor scriitori. De aici puteți transfera prin download, în mod gratuit, cărți care

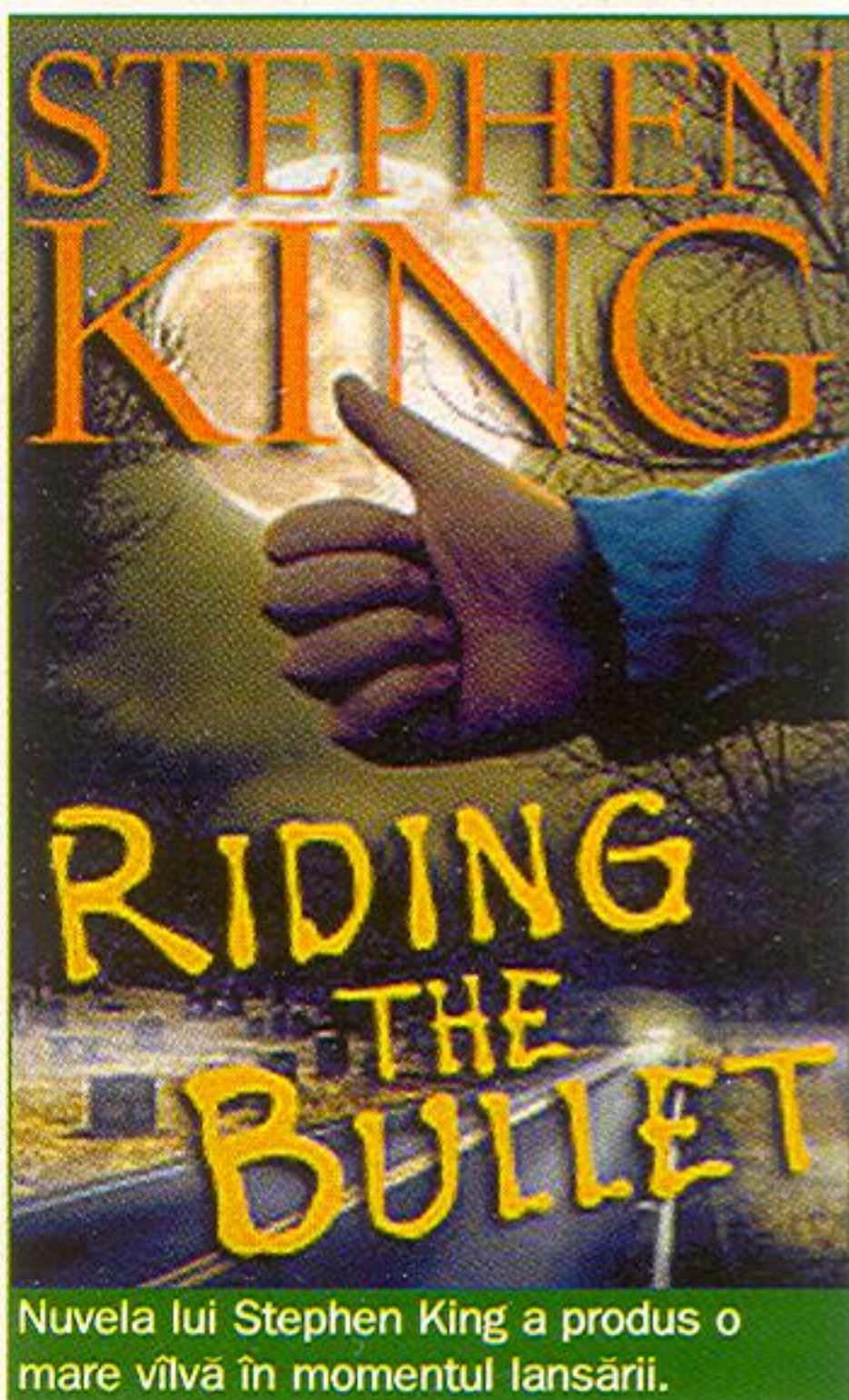
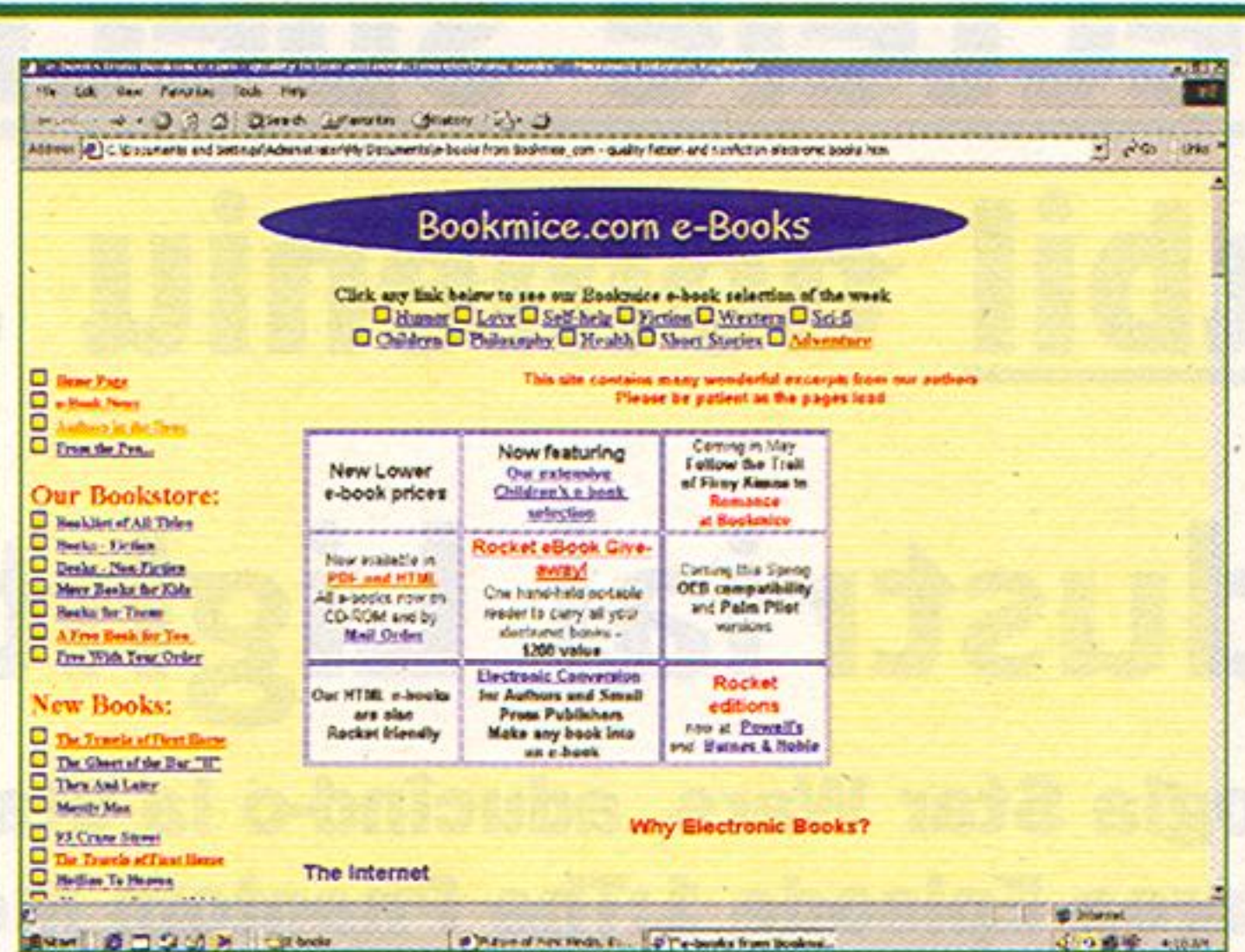
fac parte din categoria "public domain", adică cele pentru care nu trebuie plătite drepturi de autor. Puteți găsi pe rafturile artificiale autori ca Aristotel, Kant, Shakespeare, Freud și mulți alții. Biblioteca Gutenberg este cea mai mare de acest gen, depășind chiar și VIVA, colecția Universității Virginia din Statele Unite. Dezavantajele enunțate de critici s-au dovedit în cele din urmă nefondate. Cea mai importantă problemă, lipsa de cărți disponibile în format electronic, a fost suplinită în scurt timp de o adevărată avalanșă de opere, publicate pe Internet de autori mai puțin cunoscuți, dornici de afirmare, sau de autori mai renumiți, care testau potențialul pieței. Un alt neajuns destul de important era afișarea pe ecran, care era destul de improprie citirii, fie că era vorba de ecranul unui monitor, fie că era vorba de cel al unui laptop sau palmtop. De-a lungul timpului, aspectul fizic al unei cărți a trecut prin nenumărate adaptări care au produs în cele din urmă o formă ideală și relativ standardizată: o configurație de aproximativ 22x28 cm pentru

cărțile de specialitate/referință și 14x22 cm pentru volumele de beletristică. Aceste dimensiuni facilitează citirea și totodată minimizează pierderile de hârtie la tăiere. În cazul cărților electronice poziția citi-





Amazon.com comercializează atât cărți tradiționale, cât și cărți electronice. Pentru calitate, aceasta este cea mai bună alegere. Dacă însă buzunarul nu vă permite, puteți alege librăria Bookmice, unde textele sunt gratuite, dar scrise de autori în curs de afirmare.



Nuvela lui Stephen King a produs o mare vîlvă în momentul lansării.

torului era incomodă, rîndurile erau greu de urmărit pe ecran și ochii oboseau destul de repede ceea ce a atras numeroase critici. Dar cei aflați în spatele acestei afaceri nu s-au lăsat intimidați de această problemă și în curînd au apărut dispozitive asemănătoare cu cărțile care afișau textul pe ecrane cu cristale lichide. Download-ul se făcea cu ajutorul unui modem de 56K încorporat, la care se conecta jack-ul unui cablu telefonic. Dispozitivul Softbook realizat de Softbook Press propunea un ecran electronic de 9,5" integrat într-o copertă de piele de dimensiunile unei reviste, alb-negru, cu butoane de derulare. Succesul acestuia nu este foarte mare și studii ulterioare arată că oamenii preferă să citească din volume cu două pagini față în față. Din

această cauză Everybook Inc. lansează pe piață Everybook, un model de carte electronică ce are două ecrane, unul în stînga și unul în dreapta. Toate dispozitivele ulterioare se vor încadra într-unul dintre aceste modele.

#### A fi sau a nu fi...electronic

Într-o statistică realizată la sfîrșitul anului trecut de un institut destul de respectat în S.U.A. (J.C.Williams Group) se arăta că în materie de produse achiziționate de pe Internet, cărțile (tradiționale sau electronice) conduceau cu 11%, urmate la mică distanță de software-10% și muzică-8,7%. În Canada, același studiu poziționa cărțile pe locul trei cu 11,4% după produse software (15,7%) și muzică (12,7%). Tot mai mulți dintre specialiștii în comerț electronic și mass-media anunțau cărțile electronice ca noul val cultural și chiar se hazardau să afirme că volumele electronice vor înlocui rapid variantele lor tradiționale tipărite pe hîrtie. În reclamele ce însoțeau lansarea dispozitivului de citire Microsoft, se proclama că vânzările de cărți electronice le vor depăși pe cele de cărți tradiționale în 2009, că ziarele vor abandona tipărirea pe hîrtie în 2018 și că celebrul dicționar Webster își va schimba definiția pentru termenul carte în "scriere citită de pe un ecran" odată cu începutul anului 2020. O părere contrară vine de la Lyn Blake, consilier în cadrul Amazon.com, care

afirma că nu vede venind prea curînd sfîrșitul cărții tipărite. Probabil că siguranța i-a fost puțin zdruncinată cînd luna trecută cererile pentru nuvela "Riding the bullet" a lui Stephen King, ce a fost publicată doar on-line, au depășit toate așteptările iar serverele

### "au apărut dispozitive asemănătoare cu cărțile care afișau textul pe ecrane cu cristale lichide. Download-ul se făcea cu ajutorul unui modem de 56K încorporat"

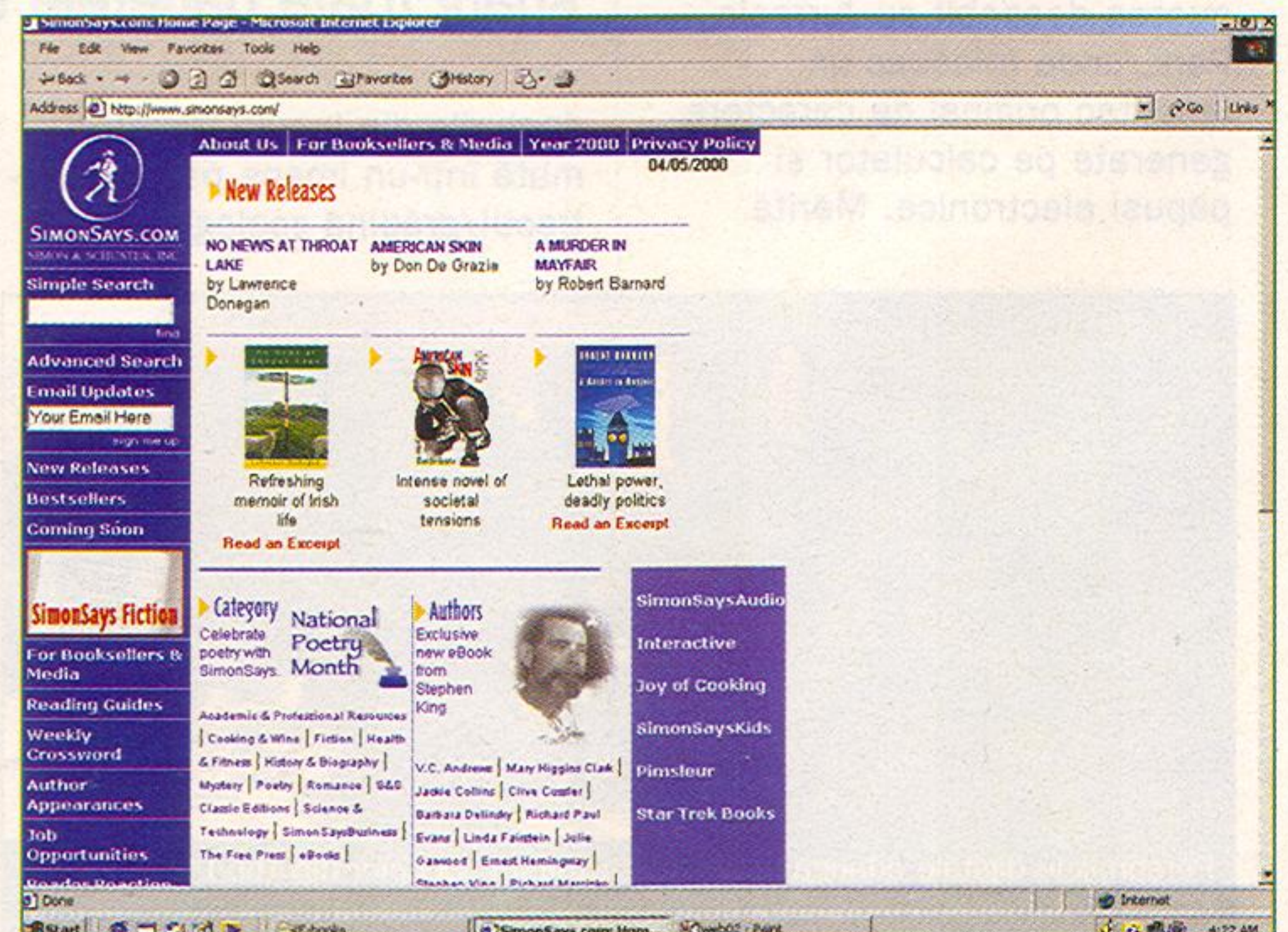
care găzduiau povestirea precum și cele de pe care se putea download-a softul de citire au fost blocate în urma aflului de doritori. Sigur că această întâmplare poate fi pusă pe seama numelui lui King, dar un lucru este cert: succesul cărții sale electronice a readus fenomenul e-book în atenția opiniei publice, provocînd un val de interes

fără precedent și reușind să cucerească pînă și coperta prestigioasei reviste "Time".

#### Ce ne aduce viitorul

O companie din Massachusetts numită E Inc. a descoperit o substanță numită Immedia, care poate fi tipărită pe orice suport, ca și cerneala. Această substanță are însă o proprietate specială: este conținută în niște microcapsule care par să fie sau albe sau negre în funcție de intensitatea electrică ce le este aplicată. Dacă se tipărește cu această substanță pe o folie subțire de plastic, aceasta poate semăna destul de mult cu o pagină de carte adevărată. Dar închipuiți-vă o carte ușoară, portabilă și ușor de manevrat care conține o întreagă bibliotecă și care poate download-a 30 de best-seller-uri simultan. Nu este vorba de science-fiction, ci de viitorul apropiat. Următoarele generații vor fi generații cyber-

space și probabil că părinții vor prefera ca odraslele lor să transfere "Povești nemuritoare" de pe Internet decât să nu citească deloc. Poate că volumele tradiționale vor deveni în câțiva ani obiecte de colecție, dar pînă atunci cărțile electronice nu sunt decât un concurent demn de luat în seamă.





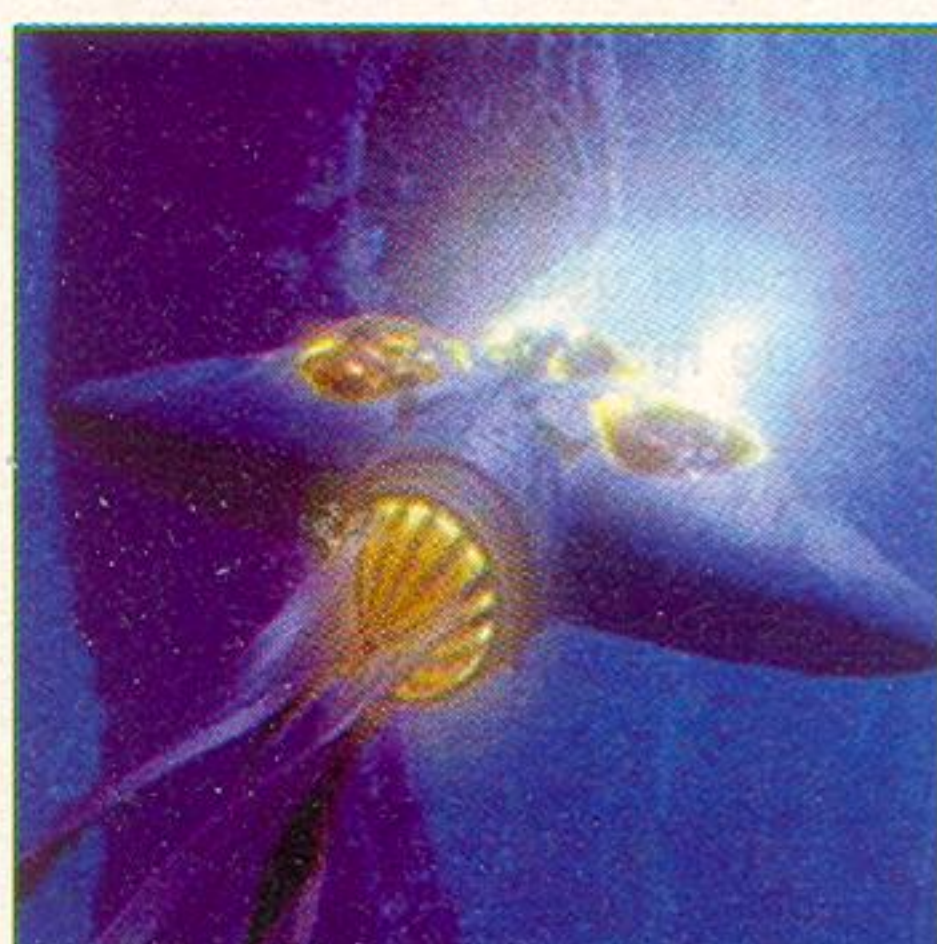
# Efectele speciale - cel mai profitabil domeniu al multimedia

## Dosar Industrial Light & Magic (2)

După ce au refăcut trilogia Star Wars, aducînd-o la standardele actuale, cei de la ILM au pus umărul la realizarea Episode 1: The Phantom Menace

### Informații

Redactor: Adrian Dorobăț Domeniu: Cinematografie Tip articol: Prezentare



Scenă din Star Wars: Episode 1 generată în întregime pe computer.

Vorbeam numărul trecut de realizările firmei Industrial Light & Magic, una dintre cele mai renumite firme în domeniul efectelor speciale. Recunoscuți ca deschizători de drumuri și promotori de noi tehnici, programatorii de la ILM au împins practic industria cinematografică înainte, punând la dispoziția producătorilor mijloacele de a recrea chiar și cele mai incredibile scene. La începutul anului 1993, ILM înregistrează un succes deosebit cu Jurassic Park, unde folosesc un amestec original de caractere generate pe calculator și păpuși electronice. Merită

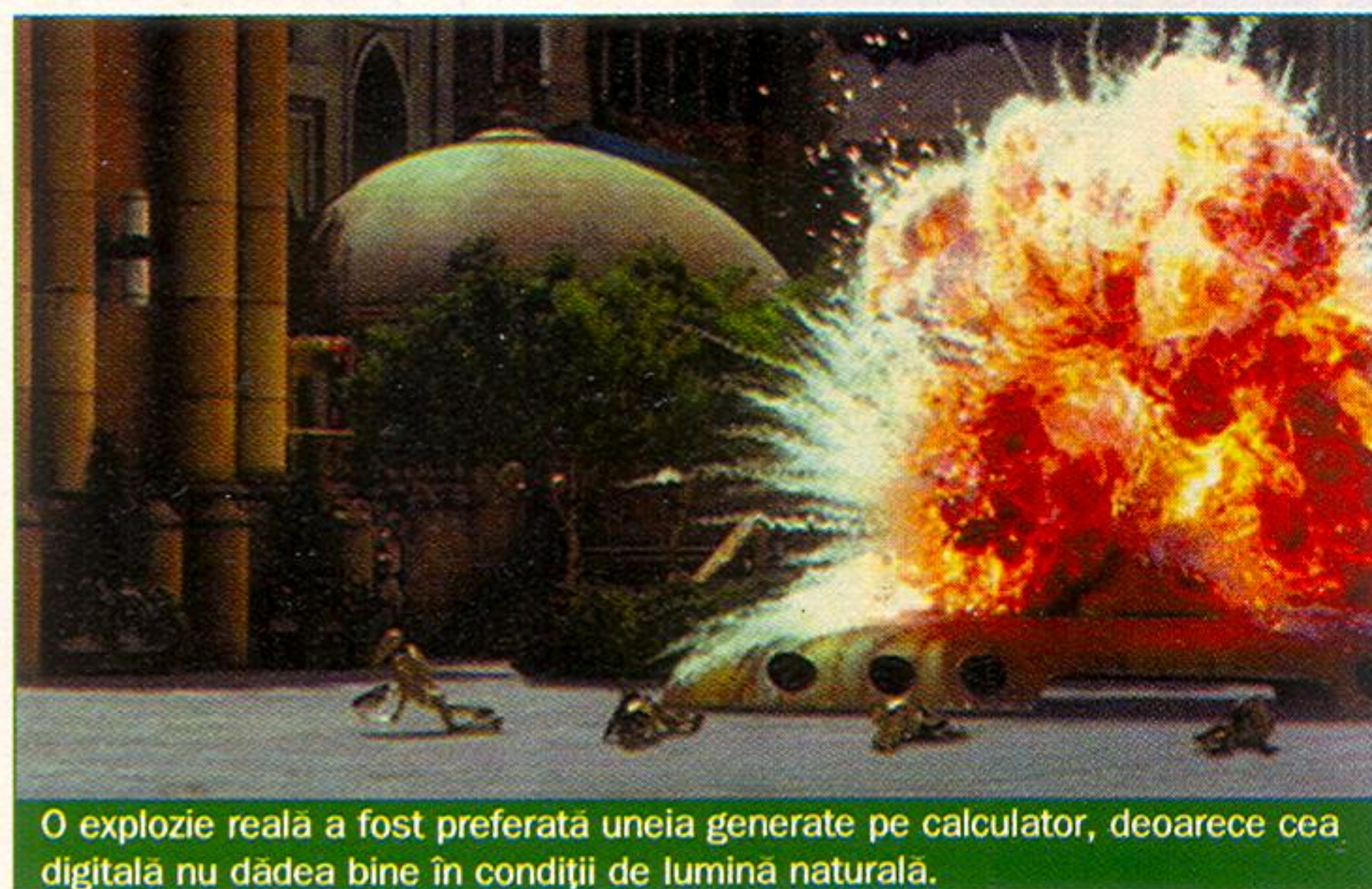
atrasă atenția asupra scenelor în care dinozaurii sunt reprezentați în mijlocul zilei, o performanță rar întâlnită până atunci. Datorită problemelor inerente de iluminare a creațiilor modelate pe computer, scenele care implicau CGI (computer generated images) erau mixate de obicei cu filmări reale realizate în condiții de întuneric și ploaie, care acopereau respectivele defecte. În mai toate filmele (și chiar și în unele scene din Jurassic Park) secvențele cu monștri digitali se petrec fie noaptea, fie într-o zi înnorată în care plouă torențial. În Jurassic Park, ILM arată că lucrurile pot fi văzute și din altă perspectivă: dinozaurii fug pe câmp ziua în amiaza mare și sunt luminați de soare în toată splendoarea lor pe

**Filmul este extraordinar de bine realizat din punct de vedere tehnic. Efectele speciale sparg toate barierele și impun noi standarde**

dealurile din insula transformată într-un imens parc de distracții/grădină zoologică.

Modelatorii au muncit foarte mult la reprezentarea detaliată a animalelor, încercând să le

Masca, unde ILM a reușit să recreeze pe peliculă efectele specifice desenelor animate.



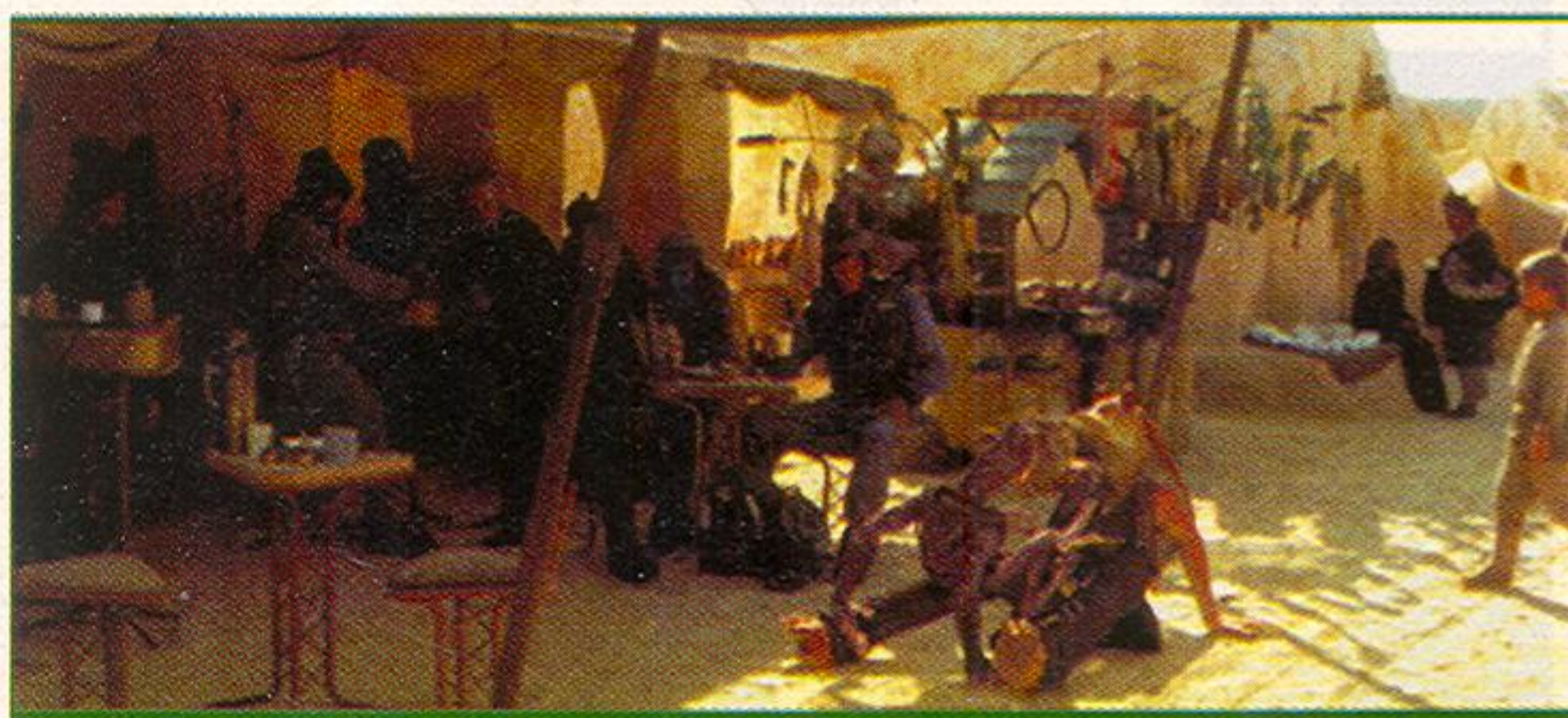
O explozie reală a fost preferată uneia generate pe calculator, deoarece cea digitală nu dădea bine în condiții de lumină naturală.

recreeze corpurile și musculatura doar pe baza scheletelor, singura sursă de informații certe pe care o

Jim Carrey trecea printr-o serie de contorsiuni și transformări bizare de parcă trupul său ar fi fost făcut din plastelină sau cauciuc. Figura sa și așa expresivă a fost făcută să explodeze literalmente cu ajutorul efectelor speciale. În Casper (1995) o întreagă suită de personaje fantomatice au fost aduse la viață cu ajutorul computerelor, ca să nu mai vorbim de o părticică semnificativă din fauna junglei, în filmul Jumanji din același an. În 1996, Draco the Dragon își face apariția în filmul Dragonheart. Draco este însoțit de vocea lui Sean Connery și este un actor digital foarte bine pus la punct, una dintre cele mai avansate creaturi generate pe calculator din istoria efectelor speciale. Reușește să redea o gamă destul de largă de emoții și își joacă rolul chiar mai bine decât actorii reali. Au urmat

aveau la dispoziție. Modelele erau apoi animate folosind input de la sistemele motion tracking instalate pe dinozaurii roboți. Aceste păpuși electronice care i-au dublat pe "actorii" digitali au costat peste 12 milioane de dolari, o sumă impresionantă pentru vremea respectivă. De aceea, producătorii au decis să le folosească și după terminarea filmărilor, și le-au instalat într-unul din multele parcuri de distracții tematice ale căror proprietari sunt.

A urmat apoi în 1994 filmul



Personajele digitale adaugă un plus de exotism scenelor din The Phantom Menace. Iluminarea modelelor este mult mai bine realizată.





Scenă creată în întregime pe computer și apoi suprapusă pe un peisaj filmat din goana mașinii la peste 150 km/h.

Spawn și Man in Black, primul bazându-și succesul în principal pe efectele speciale, iar cel de-al doilea folosindu-le pentru a sublinia aspectele comice. După ce au refăcut trilogia Star Wars, aducând-o la standardele actuale, cei de la ILM au pus umărul la realizarea Episode 1: The Phantom Menace, unde au generat mulțimi de oameni și peisaje virtuale și au creat un nou "actor" digital foarte

credibil: Jar Jar Binks. Titanic, Misiune imposibilă, Mumia, Contact, ca să nu mai vorbim de mai noile Sleepy Hollow, Galaxy Quest și Mission to Mars, fac cu toate părțile din incredibilul palmares al Industrial Light & Magic. ILM este la ora actuală una dintre cele mai profitabile companii și o marcă ce garantează calitatea.

# Matrix încununat de succes

Responsabilă de efectele speciale a fost compania australiană Manex Entertainment

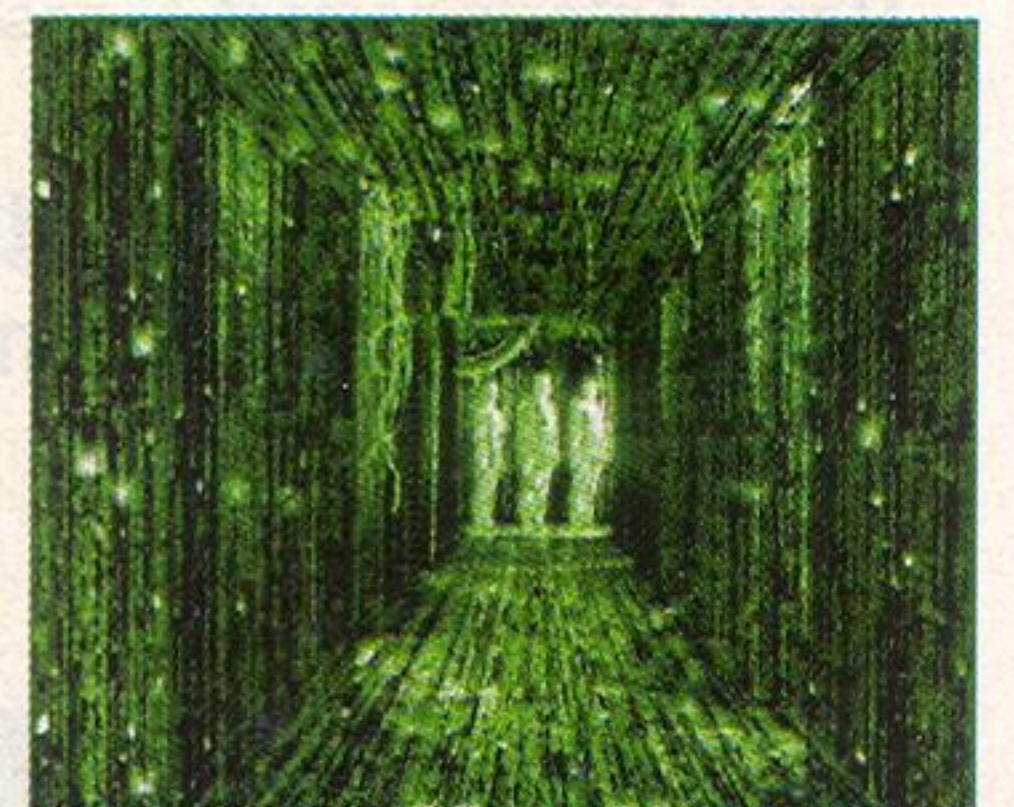
Filmul "The Matrix" a câștigat pe 26 martie patru premii Oscar, ceea ce a confirmat așteptările multora. Revista Time chiar afirma într-un număr ce preceda festivitatea de premiere că nici una din peliculele nominalizate pentru cel mai bun film al anului nu merită această distincție și că Matrix ar trebui să câștige premiul, chiar dacă nu a fost nominalizat. Oricum, Matrix a luat tot ce putea fi luat în domeniul de efecte speciale: premiile pentru efecte vizuale, pentru sunet, pentru editarea sunetului și pentru editarea peliculei. Filmul regizat de frații Andy și Larry Wachowski a reușit să depășească toate realizările precedente în materie de cinematografie virtuală, realizând un progres remarcabil în domeniul efectelor speciale,



Cea mai reprezentativă scenă pentru termenul "bullet-time". Actorii au fost filmați suspendați cu cabluri în interiorul cilindrului în pereții căruia se aflau 120 de camere de filmat coordonate de un calculator superperformant.

de care să sperăm că se vor bucura toate filmele ce vor apărea de acum înainte. Responsabilă de realizarea

acestor efecte speciale a fost o companie australiană mică și cvasinecunoscută, numită Manex Entertainment. Aceasta a realizat secvențele cu creaturi digitale, decorurile și tranzițiile între secvențe generate pe computer precum și toată partea de cinematografie virtuală. Alături de ei au mai lucrat încă două firme australiene, Animal Logic și D-Film, prima realizând scenele cu oglinda ce devine lichidă și explozia elicopterului, iar cea de-a doua scena



Una dintre puținele scene realizate de compania D-Film.

secvența în care agentul Smith explodează. Termenul de cinematografie

**A reușit să depășească toate realizările precedente în materie de cinematografie virtuală**

ce înfățișează codul din spatele realității virtuale și

virtuală este folosit pentru a defini secvențele din film care



O imagine din domeniul work-in-progress. Cei care au văzut filmul își aduc aminte că nu așa arăta scena în film.





Secvența în care Neo (Keanu Reeves) evită gloanțele. Pentru a obține efectele speciale, actorul a fost filmat în interiorul unei platforme speciale.



Scenă încă în lucru din Matrix. A se observa numărul mic de detalii.

combină filmări reale cu filmări digitale, reușind să dea senzația că timpul se oprește în loc, că personajele încremenesc sau se deplasează în moduri care încalcă legile fizicii, asta în timp ce camera se rotește în jurul lor filmând din unghiuri imposibile. Efectul special folosit pentru realizarea tuturor acestor lucruri a fost numit de producători "Flow-mo"(flow-motion) sau "bullet time". John Gaeta, coordonator de efecte speciale la Manex Entertainment și posesor al unui premiu Oscar, a

**Nimeni pînă la apariția lui Matrix nu a reușit să realizeze mișcări de cameră virtuală în timp ce personajele filmate se mișcă la rîndul lor**

fost cel care a pus bazele practice pentru realizarea

filmărilor virtuale. El a dispus construirea unui tub nu foarte

**Combină filmări reale cu filmări digitale, reușind să dea senzația că timpul se oprește în loc, că personajele încremenesc sau se deplasează în moduri care încalcă legile fizicii**

înalt, cu pereți verzi (ca să

nație cu un calculator s-a putut obține o cameră virtuală care putea să filmeze rotindu-se în jurul unui personaj la peste 500 de frame-uri pe secundă, în condițiile în care camerele reale super-profesionale pot filma pînă la 300 de frame-uri pe secundă iar la 301 explodează. Apoi personajele filmate cu această tehnică pot fi suprapuse într-o filmare reală sau pe un background virtual. Tehnica experimentală nu a fost fără predecesori: Showscan, un dispozitiv creat

de inginerul Doug Trumbull



Caracatițele electronice care patrulează subteranele din film au fost realizate de firma Animal Logic. Modelul 3D are peste 1.000.000 de fațete.

permită decuparea personajelor prin matting) și care avea încastrate în pereți 120

crea un efect de perspectivă în jurul unui personaj "înghețat" în timp folosind

de camere dispuse în spirală. Folosind camerele în combi-

rate mari de filmare. În 1996, Buf Compagnie, o firmă din Franța, a realizat un videoclip pentru formația Rolling Stones compunînd imagini din mai multe perspective la viteză mare, ceea ce crea iluzia de cameră virtuală ce se rotea în jurul membrilor formației, în timp ce aceștia erau de asemenea "înghețați" în timp. Dar nimeni pînă la apariția lui Matrix nu a reușit să realizeze mișcări de cameră virtuală în timp ce personajele filmate se mișcă la rîndul lor. Cine a văzut filmul poate să își aducă

aminte scena luptei de la metrou, o adevărată capodoperă în materie de scene de acțiune.

Dane Davis, laureat Oscar pentru lucrul cu sunetul din Matrix, a recunoscut că și munca ei a implicat unele aspecte experimentale. Este vorba de utilizarea programului MetaSynth (existent din păcate doar pe platforma Macintosh) care practic nu face altceva decît să transforme imaginile în sunet. Pe lîngă capacitatea de conversie a unei imagini în sunet,

el permite chiar să "pictez" cu sunet, transformînd complet procesul de editare a sunetului și impunînd o abordare vizuală. În rest, Dane Davis a încercat să recreeze sonor cît mai bine posibil atmosfera încărcată de electricitate din Matrix. Pentru scenele cu nava Nabucodonosor care este propulsată de motoare electromagnetice, Dane Davis a folosit o scară metalică pe care a legat-o la un generator de 60.000 volți și a înregistrat sunetele rezultate. Filmul este extraordinar de bine realizat din punct de vedere tehnic. Efectele speciale sparg toate barierele și impun noi standarde. Fanii (printre care mă număr și eu) așteaptă cu nerăbdare părțile doi și trei, care se filmează împreună și vor fi lansate la sfîrșitul lui 2001.



Frumusețea scenelor de luptă nu ține doar de aparența anulare a gravitației, care se obține cu ajutorul unor scripeți și eliminarea ulterioară a firelor.



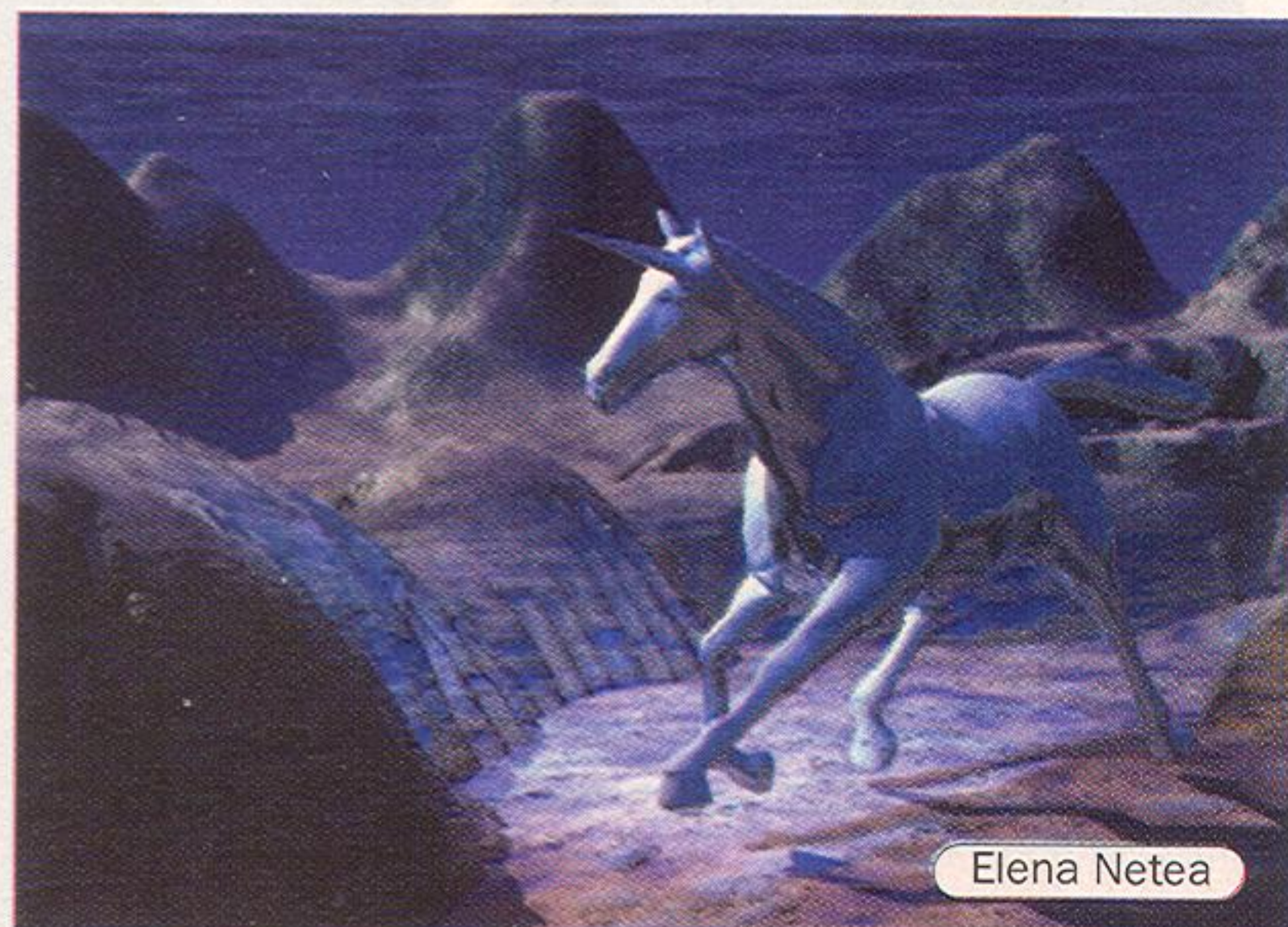
Unul dintre cele mai bune filme SF ale anului trecut.



# GX: GALERII XTREME



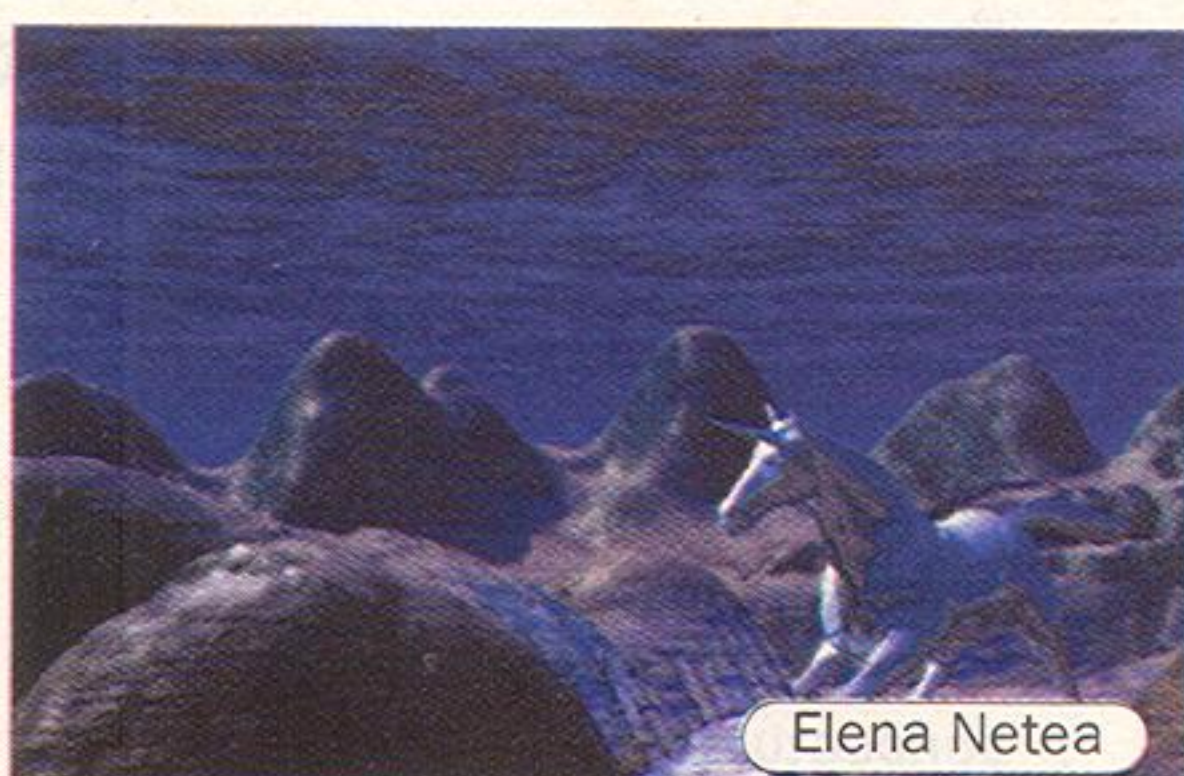
Octavian Babuși - Pitești



Elena Netea



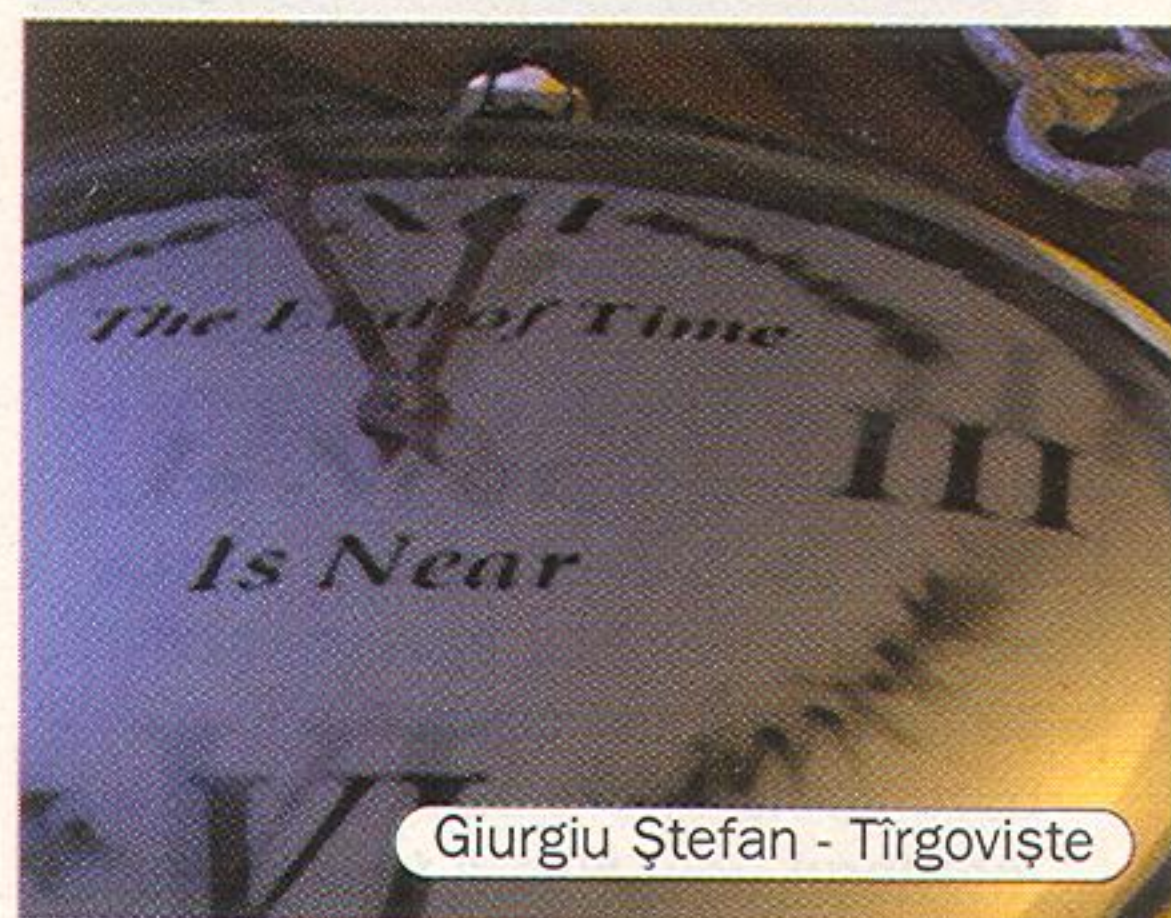
Elena Netea



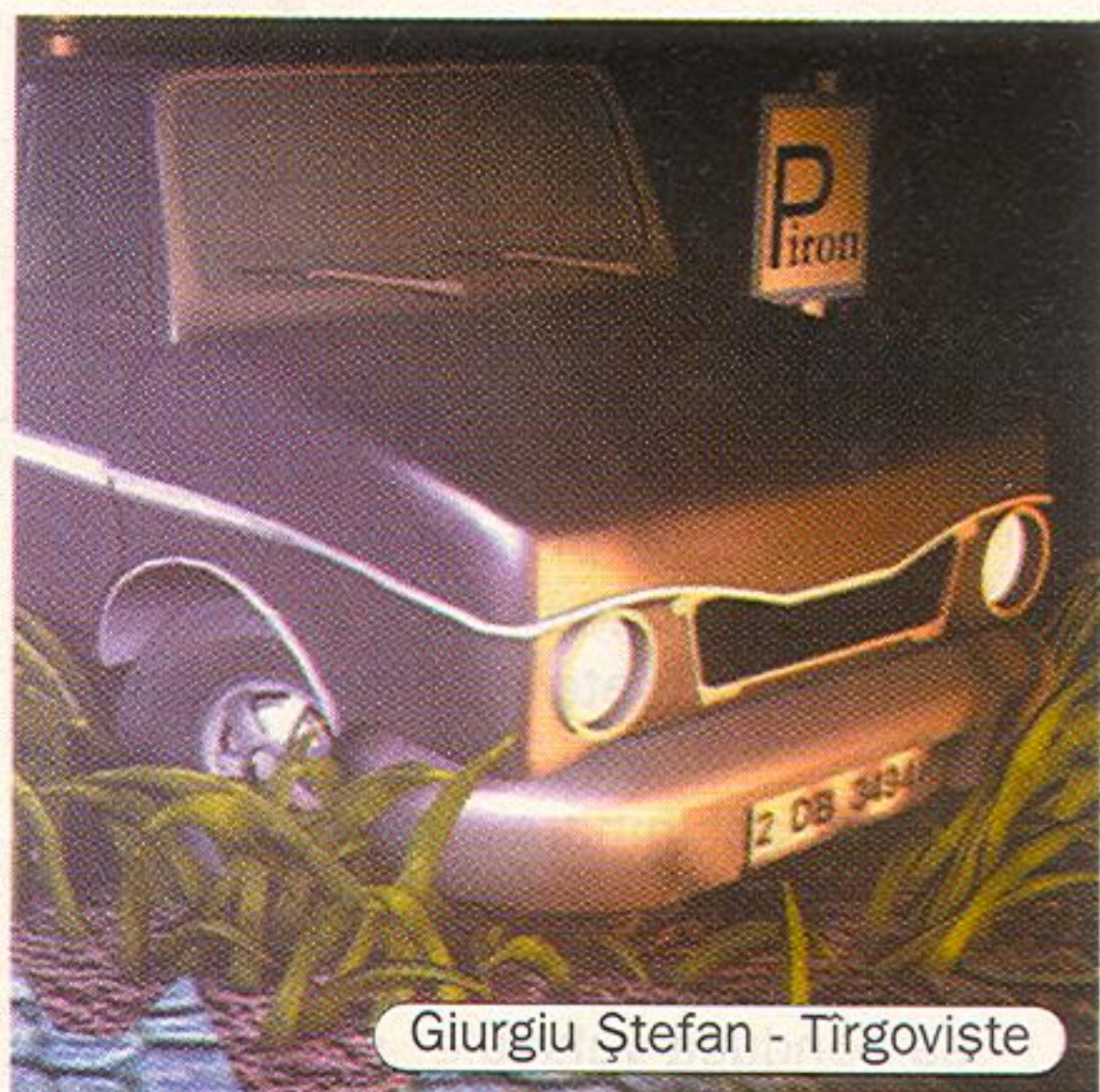
Elena Netea



Elena Netea



Giurgiu Ștefan - Tîrgoviște

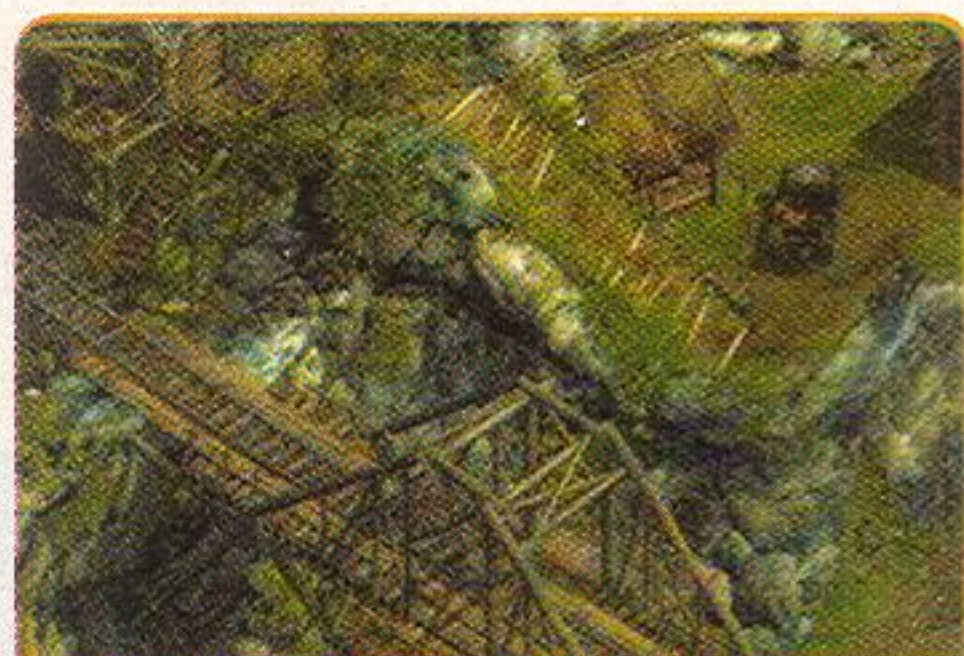


Giurgiu Ștefan - Tîrgoviște



Giurgiu Ștefan - Tîrgoviște





Probabil podul de pe Rîul Kwai



Misiunile din Pacific aduc cu ele o atmosferă aparte



# Commandos 2

Un lucru este cert deja. Pyro nu s-au mulțumit să creeze un nou set de misiuni, adăugând două-trei idei noi, ci dezvoltă foarte tare conceptul lui BEL.

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Pyro
Distribuitor	Eidos
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.eidos.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTT
Apariție	N/A
Redactor	Dan Dimitrescu

Jumătatea de duzină rău famată se întoarce! După ceva timp de la apariția lui Behind Enemy Lines și Beyond the Call of Duty, iată că Pyro ne propun un nou joc din seria Commandos. Informațiile despre el de abia acum încep să apară și design-ul nu este complet terminat. De pe acum cred însă că avem în față un nou mega-joc, pe care sper că nimic nu îl va împiedica să ajungă în mâinile (unitățile CD-ROM) noas-

tre.

Un lucru este cert deja. Pyro nu s-a mulțumit să creeze un nou set de misiuni, adăugând două-trei idei noi, ci dezvoltă foarte tare conceptul lui BEL. Libertatea de decizie a jucătorului a fost sporită, și nu se mai poate spune că ni se propune un fel de șah, ci mai degrabă un adevărat joc de tactică.

### Commandoșii

Cum era și normal, întreaga echipă din primul joc se regăsește aici: Bereta Verde, Marinarul, Lunetistul, Genistul, Spionul și Șoferul. Dar lista nu se mai încheie aici. Natașa cea din BTCOD revine, după ce a participat la cursuri de prim ajutor și de folosirea armamentului. În calitate de "civil", ea se va putea infiltra în anumite zone păzite de inamic, dar probabil că nu va avea aceeași libertate de care se bucură Spionul. Lista abilităților nu a fost finalizată, bănuiesc eu că va exista un mod de a interacționa ("conversa") cu soldații de pază. Paul Toledo este al doilea membru nou al echipei, un personaj care va face cu siguranță deliciul foarte multor jucători. După cum ne lasă



Ar fi păcat să distrugă bunătate de biserică, nu?

să ghicim porecla sa ("Lupin"), el este un specialist în furat, furișat și alte asemenea ocupații. Poate să se cațere și să execute sărituri, să "împrumute" obiecte din buzunarele altora sau să cerceteze interiorul unei clădiri (mai multe despre asta mai jos) pe fereastră, fără a fi văzut.

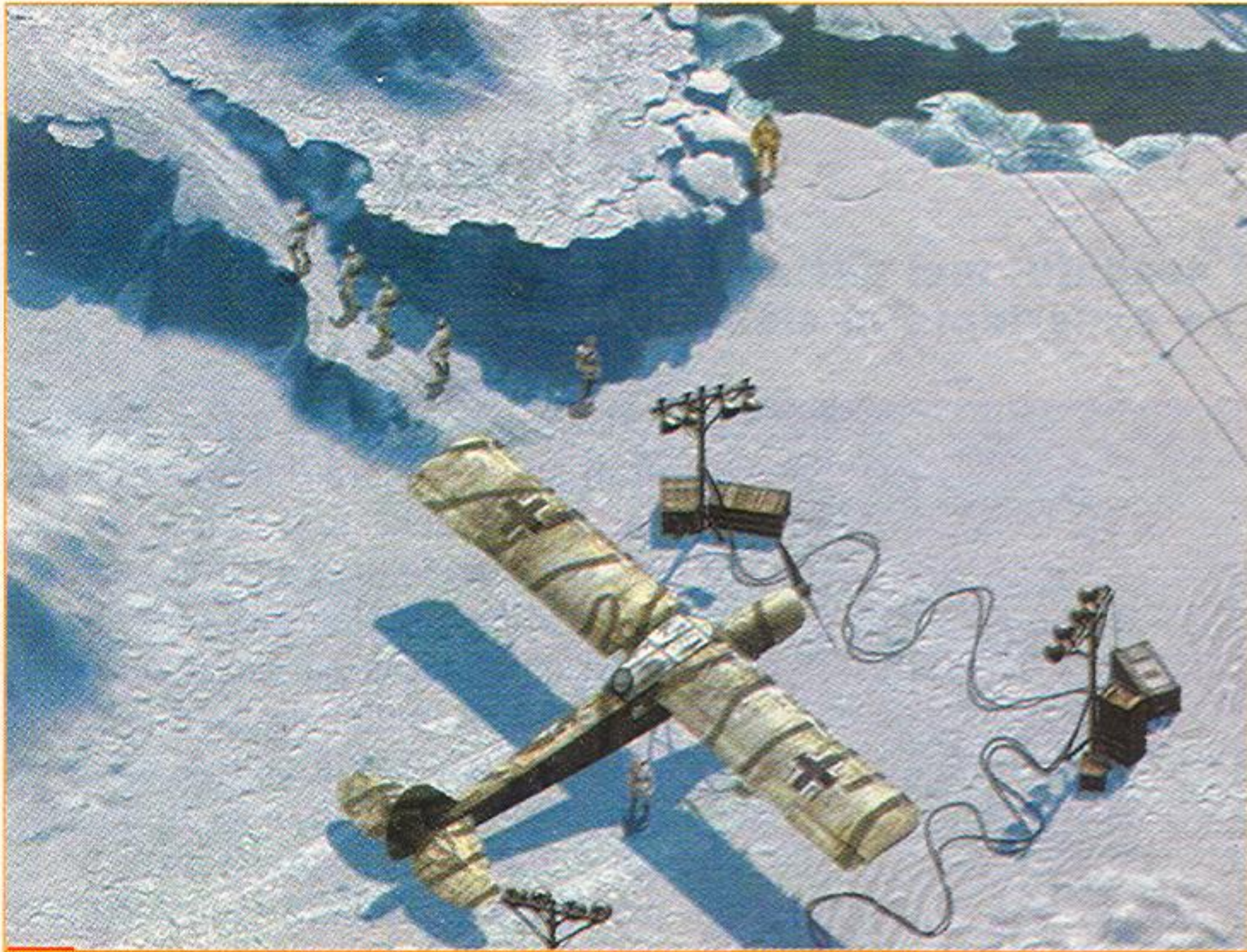
Cel de-al treilea nou venit în trupa de commando este un câine. Animal inteligent și (se pare) simpat, acesta va putea atrage atenția paznicilor, transfera obiecte de la un om la altul și pune pe fugă pisicile inamicului (în sfârșit, o metodă de a scăpa de ele - după toate problemele din BEL).

Marea schimbare survenită în C2 este distribuția abilităților personajelor. Acum, toți oamenii tăi știu să conducă vehicule, să înoate și



Decorurile "medievale" sunt reprezentate foarte bine, dar și frumusețea versiunii reale l-a ajutat





Din nou, remarcăți calitatea excelentă a decorurilor. Artiștii de la Pyro au muncit mult și se vede



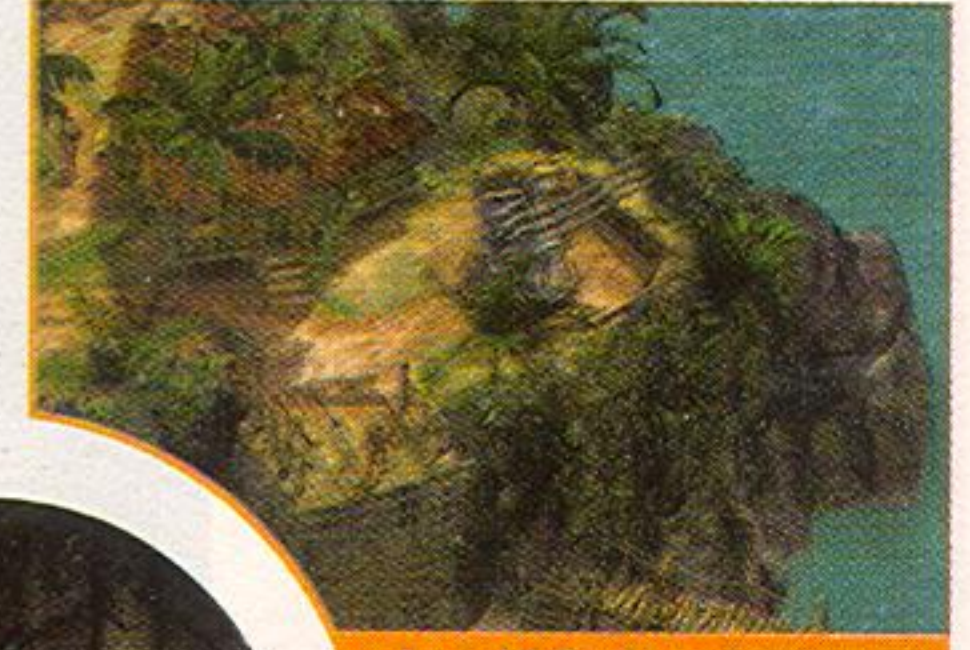
Interiorul pe mai multe nivele. De parcă n-ați fi observat ...



Din nou zăpadă. Din nou urme. Din nou nemți în urmărire ta



Acum, toate clădirile au și un interior



Junglă în toată splendoarea



poate încerca altă variantă.

Pe de altă parte, inteligența soldaților inamici a fost îmbunătățită,

aceștia fiind mai puțin predispuși să cadă în aceeași capcană unul după altul. De aceea, planificarea ambuscadelor va cere acum mai multă atenție, dar acesta este un lucru cât se poate de normal. Rutinele de detectare folosite de inamic au fost și ele schimbate, astfel că acum există mai multe nivele de percepție (nu numai "te văd" sau "nu te văd" ca în primul Commandos). De asemenea, un soldat care zărește o țintă va trebui întâi să ochească și de abia după aceea va trage, iar o țintă care se mișcă repede (un soldat în alergare) va prezenta dificultăți pentru mințile lor limitate.

C2 va avea doar 12 misiuni, pe care realizatorii ne asigură că nu le vom termina imediat însă. Ele se desfășoară atât în Europa cât și în Pacific (probabil și China), unde ai de luptat cu imperiul soarelui. Din nou, vor exista misiuni inspirate din evenimente sau filme celebre, cum ar fi distrugerea podului de pe râul Kwai sau evadarea din castelul închisoare Colditz. Nu mai e nevoie să spun că atmosfera jocului are toate șansele să fie fantastică, mai ales că realizatorii săi au introdus multe elemente de-a dreptul spectaculoase (cum vi se pare o săritură în gol, de pe un pod, pentru a scăpa de urmăritori?).

să folosească armamentul fix de pe teren, dar unii o vor face mai bine decât alții. Fiecare va avea în continuare trăsături specifice, dar diferențele nu vor mai fi atât de mari. Combinând asta cu posibilitatea de a alege o parte a echipei pe care o vei lua în anumite misiuni, obținem un grad sporit de rejucabilitate. Pentru a umple paharul, Pyro au adăugat și soldați aliați, pe care îi vei întâlni în unele misiuni și care pot primi câteva comenzi de la tine. Ei funcționează semi-autonomi, spre deosebire de oamenii tăi care în continuare necesită atenție constantă din partea ta.

**Commandos 3D?**

Ca și predecesorul său, C2 folosește un motor grafic 2D. Deși la prima vedere acesta poate părea aproape neschimbat, doar mai detaliat, există de fapt multe îmbunătățiri. În primul rând, pentru a putea examina mai bine terenul, camera nu mai este complet fixă. S-a păstrat perspectiva izometrică, dar direcția din care privești poate fi schimbată între patru poziții (4x90=360). Cuplând rotirea hărții cu camerele multiple de luat vederi ce pot fi afișate pe ecran, jucătorul poate ține permanent sub observație întreaga hartă. Singurul impediment ar putea fi viteza procesorului și a plăcii grafice, dar asta numai în cazurile când se folosesc de la trei camere în sus.

În al doilea rând, clădirile au căpătat substanță. Sau mai



Ca peștele într-un butoi ...



Hărțile cu multă apă îți permit folosirea înotului "colectiv"

bine zis interioare. De multe ori, interioarele se vor întinde pe mai multe etaje, și comunică cu exteriorul prin ferestre funcționale. Astfel, un lunetist aflat la fereastră poate trage în spațiul din afară, beneficiind însă de acoperirea oferită de pereții clădirii.

**Misiune de commando**

Deoarece mulți jucători ai lui BEL s-au plâns de dificultatea



Probabil unul din vehiculele pentru plecare

extremă a jocului, Pyro a decis să facă C2 mai ușor. În ce mod se va efectua această transformare, nu sunt sigur, dar este posibil să vină chiar prin elementele de realism adăugate jocului. Prin creșterea numărului de moduri în care poate fi terminată o anumită misiune, jucătorul are șanse mai mare să nimerească una dintre ele, iar dacă cea pe care a gândit-o este prea grea,



# Typhoon

Una din dorințele celor de la DID (Rage) a fost să pună accentul mai puțin pe partea de tehnică a zborului pe avioane de luptă, și mai mult pe experiența în sine.

## DETALII

Detalii produs	
<b>Producător</b>	Rage
<b>Distribuitor</b>	Infogrames
<b>Adresă</b>	N/A
<b>Telefon</b>	N/A
<b>Web</b>	www.infogrames.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim zbor
Apariție	Vara 2000
Redactor	Dan Dimitrescu



Rage au lucrat mult la motorul grafic, și rezultatul se vede. Acesta NU este o imagine prerenderizată, ci un screenshot din timpul jocului

**D**ID, compania care ne-a adus EF2000, F-22ADF și TAW, nu mai există. Ce s-a întâmplat nu știm foarte bine, dar în acest moment cea mai mare parte a angajaților săi lucrează la Rage Warrington. Acolo, ei continuă proiectul Typhoon, început înainte de aceste schimbări. În caz că numele nu vă spune nimic, aceasta este denumirea cea mai nouă a Eurofighter-ului. Fanii DID pot spera deci la o nouă producție în stilul binecunoscut al acestei firme, deși numele Rage nu le sună momentan prea bine (ei au realizat Incoming).

### Dinamismus maximus

De-a lungul anilor, DID au înaintat constant către crearea unui câmp de bătălie complet dinamic. În Typhoon, motorul campaniei gestionează chiar și resursele și deciziile strategice în mod dinamic (în TAW partea asta era semi-dinamică). Pentru jucător, asta înseamnă că fiecare acțiune a sa va avea un impact direct asupra tuturor aspectelor jocului, al balansului de forțe și al organizării efortului de război. Având în vedere că acțiunea din T se desfășoară în Islanda, un teatru de operații restrâns atât ca

întindere cât și ca forma geografică, efectele vor fi cu atât mai vizibile și mai imediate.

Alegerea acestei zone de acțiune a fost făcută și din alte considerente. Terenul insulei este foarte accidentat, astfel că orice zbor la joasă altitudine este interesant. În plus, relieful poate fi folosit atât de avioane cât și de forțele terestre pentru a le masca vizual și radar. Realizatorii au folosit cunoștințele acumulate cu F-22 ADF pentru a modela acțiunea radar-ului într-un mod cât mai realist. Semnătura radar a avionului va fi calculată în funcție de secțiunea radar (Radar Cross Section) prezentată de acesta (intră în calcul, evident, și încărcătura exterioară) sub un anumit unghi de iluminare, plus viteza și altitudinea de zbor. Se impune deci (ca și în alte simulații recente) învățarea unor tactici de zbor noi, care să te păstreze "în întuneric" cât mai mult.

### Oameni și mașini

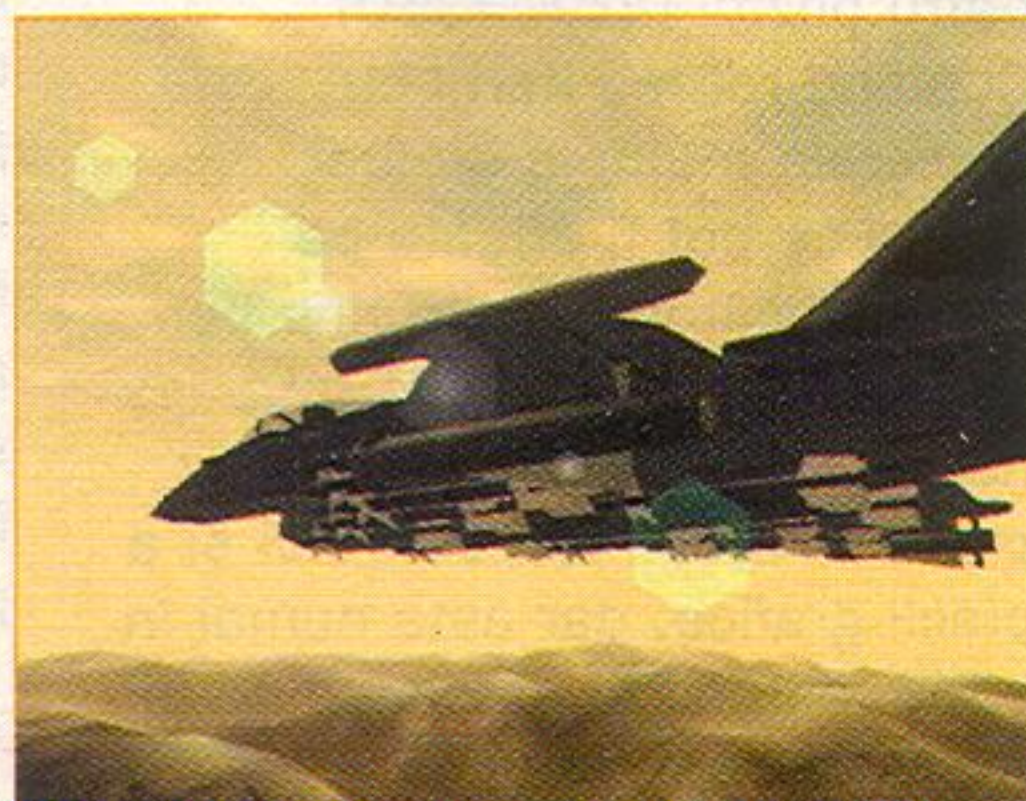
Una din dorințele celor de la DID (Rage) a fost să pună accentul mai puțin pe partea de tehnică a zborului pe avioane de luptă, și mai mult pe experiența în sine.

Cum avionul în sine a fost construit în spiritul ușurării muncii pilotului, acest lucru nu a fost greu. Se pare că modelarea zborului a fost făcută foarte minuțios, probabil că simplificările au avut loc la nivelul sistemelor de bord. Pilotul va fi oricum foarte ocupat cu războiul ce are loc în jurul său, pe care lipsa unor avioane de comandă tip AWACS (sunt ocupate în alte zone ale conflictului) îl va face mult mai greu de înțeles. Jucătorul va trebui să se bizuie pe propriile sale instrumente, atât biologice cât și mecanice, comunicațiile din partea unităților de la sol și chiar (Doamne ferește!) judecată.

Războiul dinamic desfășurat 24 de ore din 24 ne garantează un factor de imersiune ridicat. Se pare că sunt urmărite chiar acțiunile fiecărui pilot în "timpul liber". Dacă un bombardier rusesc scapă câteva bombe peste popotă la ora mesei, ai putea să rămâi fără cei mai buni piloți ai tăi. Dar despre toate acestea și multe altele, în episodul viitor. Sperăm.



Zona de acțiune este dominată de relief accidentat



Atmosfera este totul, zic ex-DID, și cu siguranță că au dreptate



# Episod 1: Obi Wan

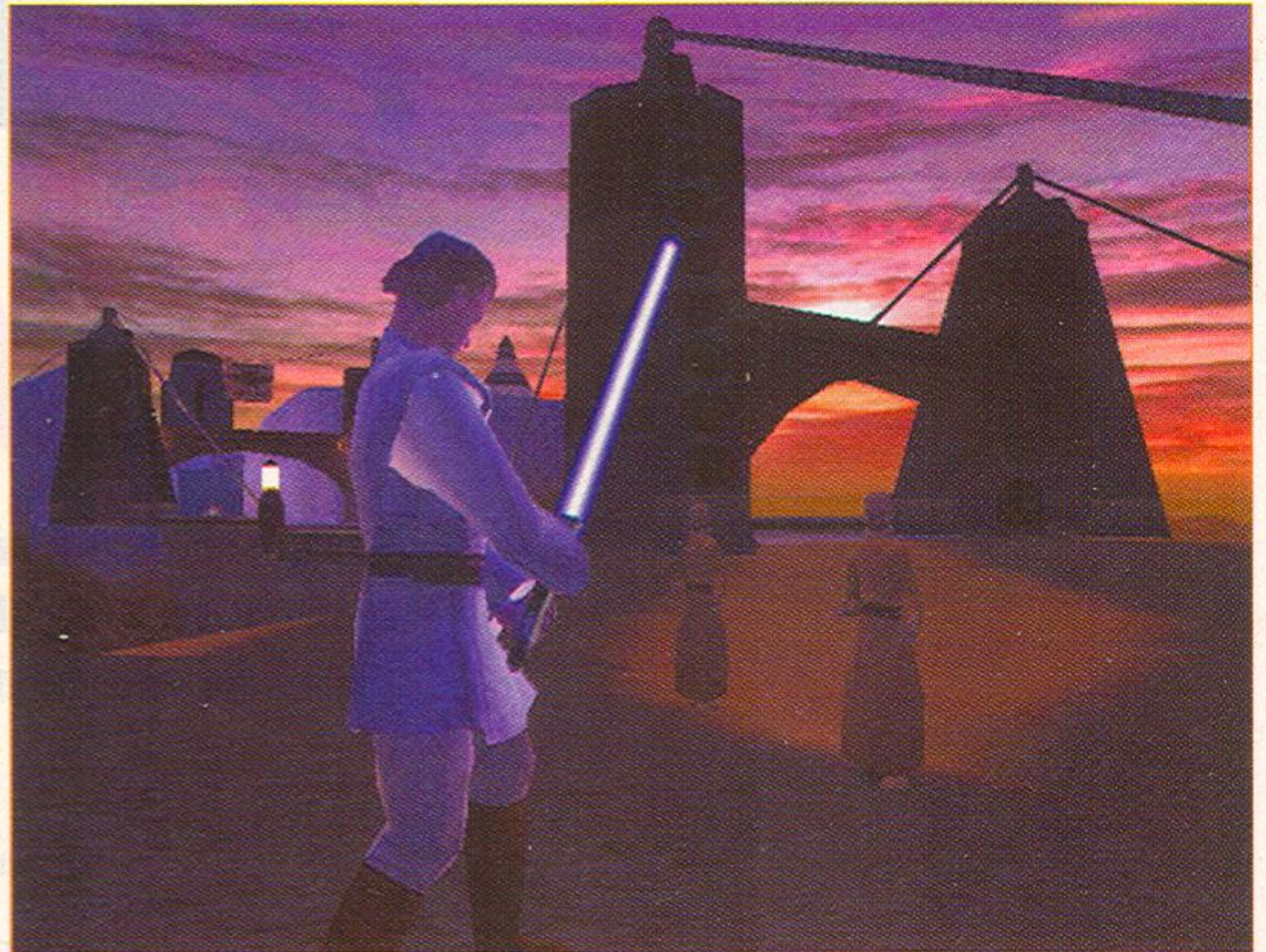
**Obi Wan folosește un motor grafic nou nouț, fără nici o legătură de sânge cu cel din Jedi Knight, dar concepția sa este întrucîtva asemănătoare**

## DETALII

Detalii produs	
<b>Producător</b>	LucasArts
<b>Distribuitor</b>	Activision
<b>Adresă</b>	N/A
<b>Telefon</b>	N/A
<b>Web</b>	www.lucasarts.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Action/Adventure
Apariție	Q3 2000
Redactor	Dan Dimitrescu

Câți dintre voi își mai amintesc de Jedi Knight? Un 3D shooter de excepție în opinia redactorilor noștri, JK nu a fost primit foarte bine de publicul român, în special datorită graficii considerate proaste și a concepției sale mult prea îndepărtată de genul Quake. Pentru cei care l-au apreciat totuși, iată o veste bună: LucasArts ne pregătește o continuare. Obi Wan este, evident, un joc strâns legat de cel mai nou film din seria Star Wars. În opinia mea, acesta nu s-a ridicat la înălțimea trilogiei vechi, dar asta nu înseamnă că nu se poate scoate un joc bun pe această temă. Există informații care ne dau speranțe în acest sens. Jocul este plasat în cronologia filmului, dar îl urmărește numai pe Obi Wan Kenobi. Cum acesta a apărut doar sporadic pe ecran, realizatorii au o mare libertate în privința poveștii jocului. Se știe că începutul va fi același cu cel al filmului, iar ultimul nivel va include bătălia feroce cu Darth Maul. Între aceste două evenimente, aproape orice se poate întâmpla, dar povestea jocului se va intersecta cu cea a filmului în multe locuri. Celelalte personaje ale filmului (incluzându-l și pe penibilul iepure subacvatic Jar Jar) vor apărea în momentele cheie, dar acum nu știm cât vei putea interacționa cu ele.

Obi Wan folosește un motor grafic nou nouț, fără nici o legătură



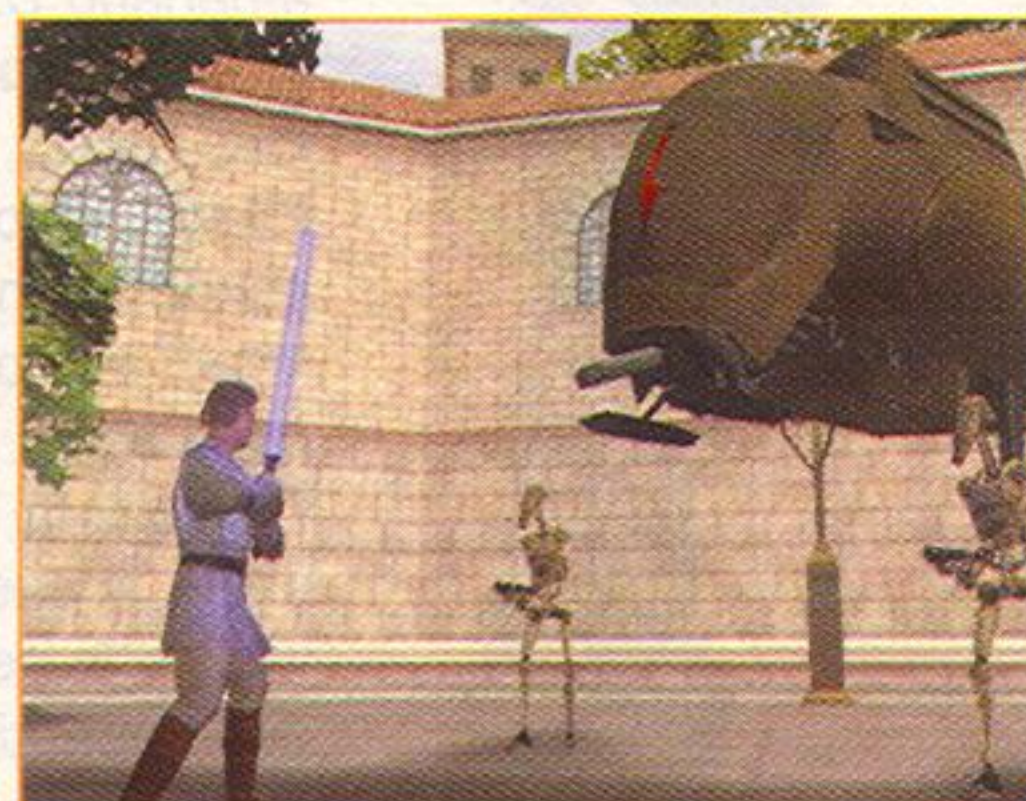
Jocul pare să folosească un motor grafic destul de bun, deși sunt sigur că va fi catalogat ca "mai slab decât Quake 3"



Cred că Jar Jar e pe aici. Here kitty kitty ...



Pararea "proiectilelor" laser, cu sabia



Scena desprinsă parcă din film. Nu ca asta e neapărat bine ...

de sânge cu cel din Jedi Knight, dar concepția sa este întrucîtva asemănătoare. Și aici vom întâlni nivele imense, beneficiind de avantajele plăcilor 3D de ultimă generație. Nimeni nu poate să conteste spectaculozitatea decorurilor din "The Phantom Menace", iar jocul va încerca să aducă acea splendoare pe ecranele calculatoarelor. Mai mult, va exista un motor fizic care va da credibilitate lumii modelate în joc. Nivelele vor include deșerturile din Tatooine, orașul capitală de pe Coruscant și lumea de sub ape a Gunganilor.

Obi-Wan va putea fi jucat atât din perspectiva primei persoane cât și din cea a celei de-a treia, necesară în special pentru lupta cu sabia. Jocul va pune mai mult

accent pe aceasta, cavalerul Jedi învățând cu timpul noi tehnici de luptă. Modul în care se va face controlul sabiei rămîne un mister deocamdată, sper să permită suficientă libertate unui jucător cu imaginație. Săriturile, de diferite tipuri, vor avea o importanță reală în timpul luptei și îi vor da acesteia un dinamism aparte.

Ca și în JK, personajul va avea la dispoziție și puterile speciale. Cum el este un Jedi în formare, Obi-Wan va deveni mai puternic și mai priceput în folosirea acestora de-a lungul timpului. Cu cît va folosi mai mult și mai eficace forța, cu atît controlul său asupra acesteia va deveni mai bun, căpătând în plus noi puteri. Cît de multe vor fi acestea și care va fi implementarea lor rămâne de văzut, deocamdată par să fie sigure Force push (la cît de mult au făcut uz de el în film, era și cazul) și Force jump.

LucasArts lucrează în mare secret la acest proiect, de-abia de curând fiind lăsate ceva detalii să răzbată afară. Oricum, Obi-Wan nu este singurul lor proiect interesant legat de Star Wars. La Verant, cei care au realizat EverQuest, se află în producție Star Wars Online. Dar, despre acesta, în episodul viitor.



Drozii din Phantom Menace sunt categoric mai puțin interesanți decât Stormtrooper-II Imperial





# DIABLO 2

**Blizzard s-a cam jucat până acum cu răbdarea a sute de mii de fani Diablo, amânând Diablo 2 de anul trecut și până în acest moment de vreo 4-5 ori**

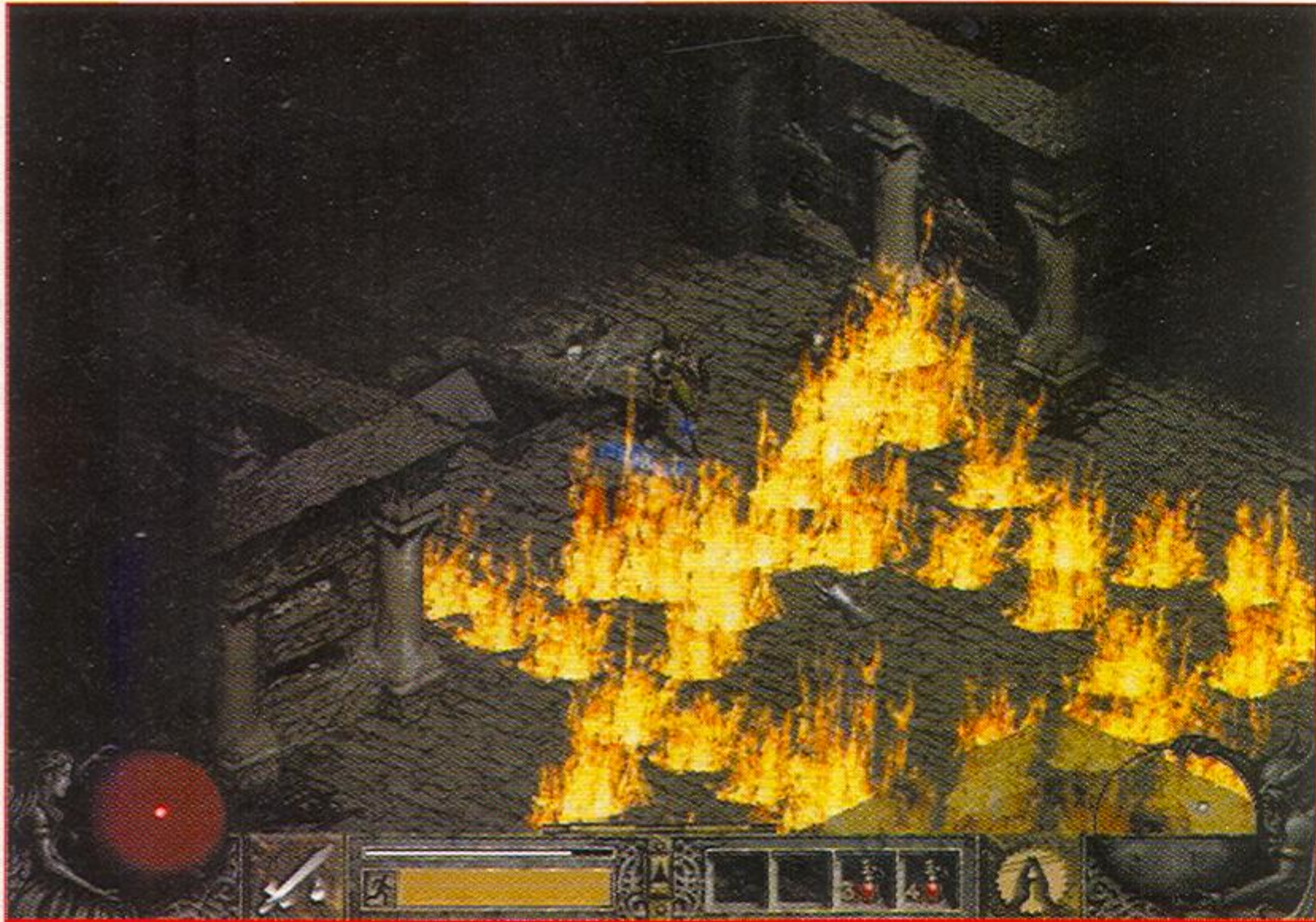
**P**entru majoritatea celor care se joacă pe calculator, Diablo nu mai are nevoie de nici o prezentare, iar continuarea sa, Diablo 2 este cel mai așteptat joc. Firma Blizzard s-a cam jucat până acum cu răbdarea a sute de mii de fani Diablo, amânând D2-ul de anul trecut și până în acest moment de vreo 4-5 ori. În luna aprilie, a început totuși beta-testul la Diablo 2, iar noi am reușit să punem mâna pe el prin intermediul firmei Monosit. Întrebarea care se pune acum este dacă se va ridica Diablo 2 la înălțimea predecesorului său? Aceasta urmează însă să vedem în perioada de beta test și după apariția jocului.

**Lucruri știute...**

Diablo 2 va veni pe 4 CD-uri și va fi împărțit în 4 acte (fiind repartizat câte unul pe fiecare CD), avînd acum de a face cu 5 personaje, nu 3 ca în Diablo. Cele 5 personaje pe care vei putea să le controlezi sunt Amazoana, Necromantul, Barbarul, Vrajitoarea (Sorceress) și Paladinul. Fiecare dintre aceste personaje este puternic personalizat, fiind caracterizat de o serie de abilități unice. Aceste abilități vor fi crescute pe parcursul jocului cu ajutorul unor puncte (skill points) care sunt date personajului după fiecare nivel de experiență pe care îl face, sau după anumite quest-uri. Complexitatea este însă cuvântul de ordine cu care



Cam asta se întâmplă după terminarea primului quest



Paladinul intrând într-o pentagramă de foc



Scheleți magi care trag cu otravă...

DETALII	
<b>Detalii produs</b>	
Producător	Blizzard
Distribuitor	MONOSIT
E-mail	monosit@com.pcnnet.ro
Telefon	(01) 330.23.75
Web	www.blizzard.com
<b>Detalii tehnice</b>	
Tip joc	Strategie
Apariție	N/A
Redactor	Dragoș Inoan



Blizzard a încercat să aducă o nouă imagine seriei, chiar dacă nu se poate spune că a reușit, astfel că toate skill-urile folosesc mana, în așa fel încât orice personaj are nevoie de aceasta mai mult sau mai puțin. Singurele skill-uri care nu folosesc mana sunt cele pasive, care odată avansate sunt active permanent.

### Ce este Beta-version-ul de Diablo 2?

Practic este versiunea exclusivă pentru Battle-net (serviciul multiplayer online Blizzard) a primului CD din joc, deci a primului act. Primii pași în lumea Diablo 2-ului au fost oarecum lenți, deoarece am vrut să explorez cam tot ce se poate. Astfel, pentru a continua tradiția, mi-am ales un personaj de might (adică bazat pe forță nu pe magie) și anume Paladinul. Pentru rasiști e bine de știut că paladinul este un african (negru). Orașul din primul act aparține surorilor arcașei din Diablo.

realizate, beneficiind de D3D, cu toate acestea Diablo 2 neavând nevoie pentru a rula de un accelerator 3D. Este cu adevărat de remarcat că în anul 2000 încă apar jocuri de o certă valoare care nu necesită un accelerator grafic pentru a rula.

Pentru a încerca să intru cât mai bine "în joc", imediat ce am observat că pentru un personaj de nivel 1 nu este nimic interesant în oraș, am luat un quest de la vrăjitoare și am pornit în pur stil Diablo 2 spre a-l completa. Imediat ce am ieșit din oraș am început să caut dungeon-uri în speranța că voi reuși într-un timp mai scurt să strâng experiență. Norocul însă m-a ocolit deoarece majoritatea questurilor se desfășoară în aer liber, iar câmpiile pe care te plimbi sunt legate între ele prin niște porțiuni înguste. Pe fiecare dintre aceste câmpii există un singur dungeon și un waypoint. Waypoint-urile, o interesantă adăugire pentru

fel excelentă pentru un quest de nivel mic. Cu toate acestea quest-urile vor fi numeroase, ca și luptele pe care va trebui să le duci, deoarece jucătorul se zbate într-o sărăcie lucie, monștrii lăsând în urma lor foarte puțin aur sau obiecte de valoare, iar identificarea este foarte scumpă. Cu toate acestea, ceea ce rămâne în urma lor nu este puter-



Alți scheleți bucuroși că au terminat primul act din joc

Orașul este cât se poate de bine realizat, existând o variație deosebită în realizarea sa. Avem cam toate dotările necesare: un fierar (o fierăriță), o vrăjitoare, gârzi, un căpitan de mercenari (de unde îți poți angaja arcași) și alte câteva personaje cu care interacționezi doar pentru questuri.

Analizând pe de o parte latura statică a jocului (clădiri) dar și NPC-urile se remarcă faptul că grafica nu este cu mult îmbunătățită față de Diablo, însă s-a acordat foarte multă atenție detaliilor. Efectele realizate de vrăji ca și partea artistică de efecte din joc sunt excelent

Diablo 2, sunt niște puncte care îl ajută pe jucător să se deplaseze rapid între zonele vizitate, astfel că după activarea unui waypoint te poți teleporta instantaneu la toate celelalte waypointuri vizitate. Acest sistem are rolul de a înlătura plictiseala de a bate sute de mii de monștri pentru a ajunge iar la ultimul nivel de joc, după ce ai pornit un joc multiplayer nou.

În fine, primul quest primit de la vrăjitoare este destul de simplu și constă în curățarea unui dungeon mic de monștri, după completarea sa, personajul primind un skill point, răsplătă de alt-



Schelet discutând cu 'țapu'



Alte fulgere și trăznete..



Niște fantome uitate într-un beci



Nu prea se vede nimic, nu?



Necromancer la aprovizionare..



O fugă pînă în oraș

nic influențat de nivel putându-se găsi obiecte extrem de bune și la nivele foarte mici. De exemplu eu am găsit la nivelul 2 un wand (baghetă magică) care valora 4600 bucăți aur, în momentul în care cu cel mai mare personaj al meu (necromancer de nivel 15) de-abia strânsesem 3500 ca să-mi iau o armură de zale. Obiectele magice care pot fi



Pe drumul spre Andariel se vizitează o mănăstire plină de sarcofage, lumânări și monștri.



găsite variază și ele la rândul lor, putând fi de mai multe feluri, precum cele magice obișnuite (notate cu albastru în Diablo), obiecte rare și care sunt extrem de bune (notate cu verde), și obiecte unice (care se găsesc o dată la 10 ani, dacă ai ghinion) dar care nu sunt totuși extraordinare.

**Interfață și control**

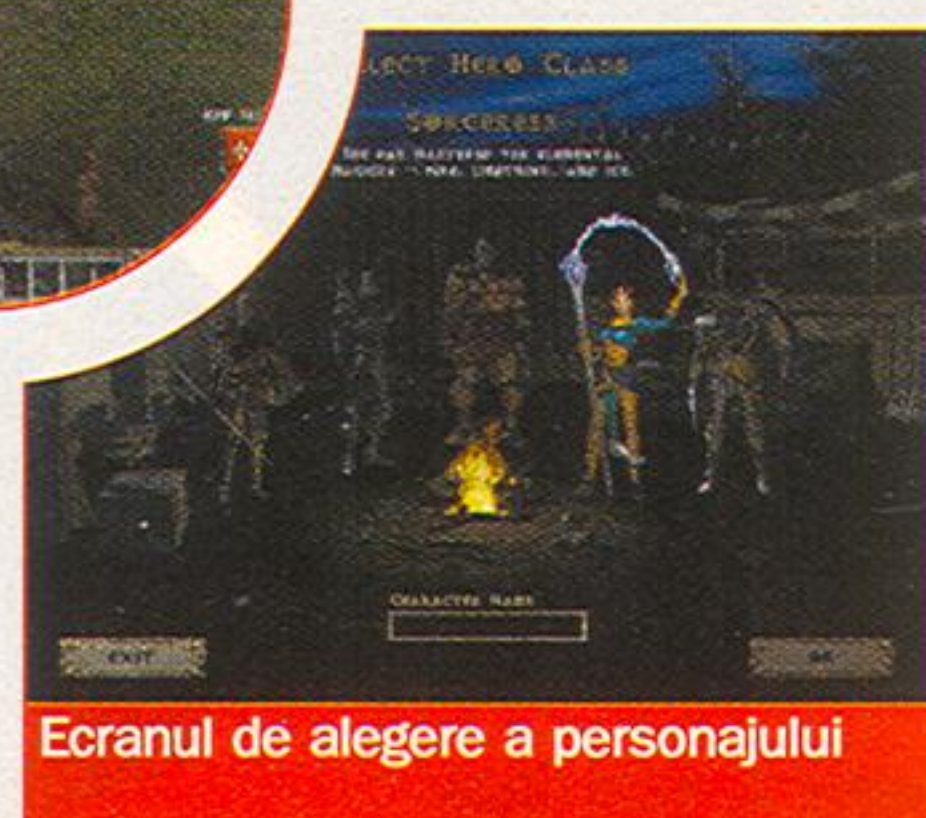
Interfața este foarte asemănătoare cu cea din Diablo, însă are mult mai multe puncte interesante. Sănătatea și mana sunt reprezentate prin două globuri, roșu și albastru în stânga și dreapta ecranului, stamina (element nou) este reprezentată printr-o bară orizontală lângă globul cu sănătate, experiența necesară până la nivelul următor este desenată printr-o bară îngustă deasupra staminei, iar centura cu poțiuni conține acum 8 sloturi dintre care 4 vizibile și 4 de rezervă (care se folosesc după ce sunt

questuri arată toate questurile existente în actul curent (am tras concluzia că există 6 questuri pe act), și tot de aici se pot asculta indicațiile NPC-urilor care v-au dat questurile. Ecranul cu stat-uri (caracteristicile personajelor) este de asemenea asemănător cu cel din Diablo, însă este mult îmbunătățit, caracteristicile fiind tot cele din Diablo - putere, dexteritate, vitalitate și energie. În dreptul fiecărui stat sunt scrise detalii despre skillurile active care le folosesc. De exemplu la barbar scrie în dreptul puterii cu ce forță lovește cu fiecare mână în caz că folosește două arme.

Inventarul este destul de mic

personaj poate purta cască, platoșă, armă, scut, 2 inele, o amuletă, o centură, o pereche de ghete și mănuși.

Posibilitatea de a realiza în multiplayer un party cu alți



terminate cele din primele sloturi). Cele două atacuri sunt și ele prezente, putând fi ales orice skill pentru orice atac (diferența între ele fiind butonul de mouse cu care se activează). Ecranul de

pentru cât este necesar să care un personaj, și pentru câte obiecte bune de vândut se găsesc. Personajul se echează cu aceleași obiecte ca în Diablo însă cu câteva adăugiri. Astfel un

jucători a primit un ecran special, unde se pot alia jucătorii, sau unde își pot declara război.

Toate tastele folosite în joc

pot fi redefinite, shortcut-urile pentru skill-uri pot fi puse pe toate tastele de la F1 la F10. Ceea ce mi-a plăcut într-adevăr este tasta pentru găsirea obiectelor căzute din ecranul curent. Implicit aceasta este tasta ALT, și când este apăsată scrie în dreptul fiecărui obiect de pe jos numele lui, iar acesta poate fi cules prin simplul click pe numele său.

Controlul asupra personajului este similar celui din Diablo ceea ce arată că Blizzard a dorit să țină jocul cât mai familiar cu putință pentru fani, aducând totodată și îmbunătățiri, acum nemaifiind nevoie să rupem butoane la mouse cu click-uri. Trebuie doar ținut butonul stâng apăsat iar personajul aleargă în direcția respectivă. În luptă lucrurile merg la fel: se ține butonul apăsat pe un monstru, iar acesta este lovit repetat. Complexitatea luptei este scăzută, acesta nefiind nici pe departe locul în care Blizzard să fi încercat îmbunătățiri majore.





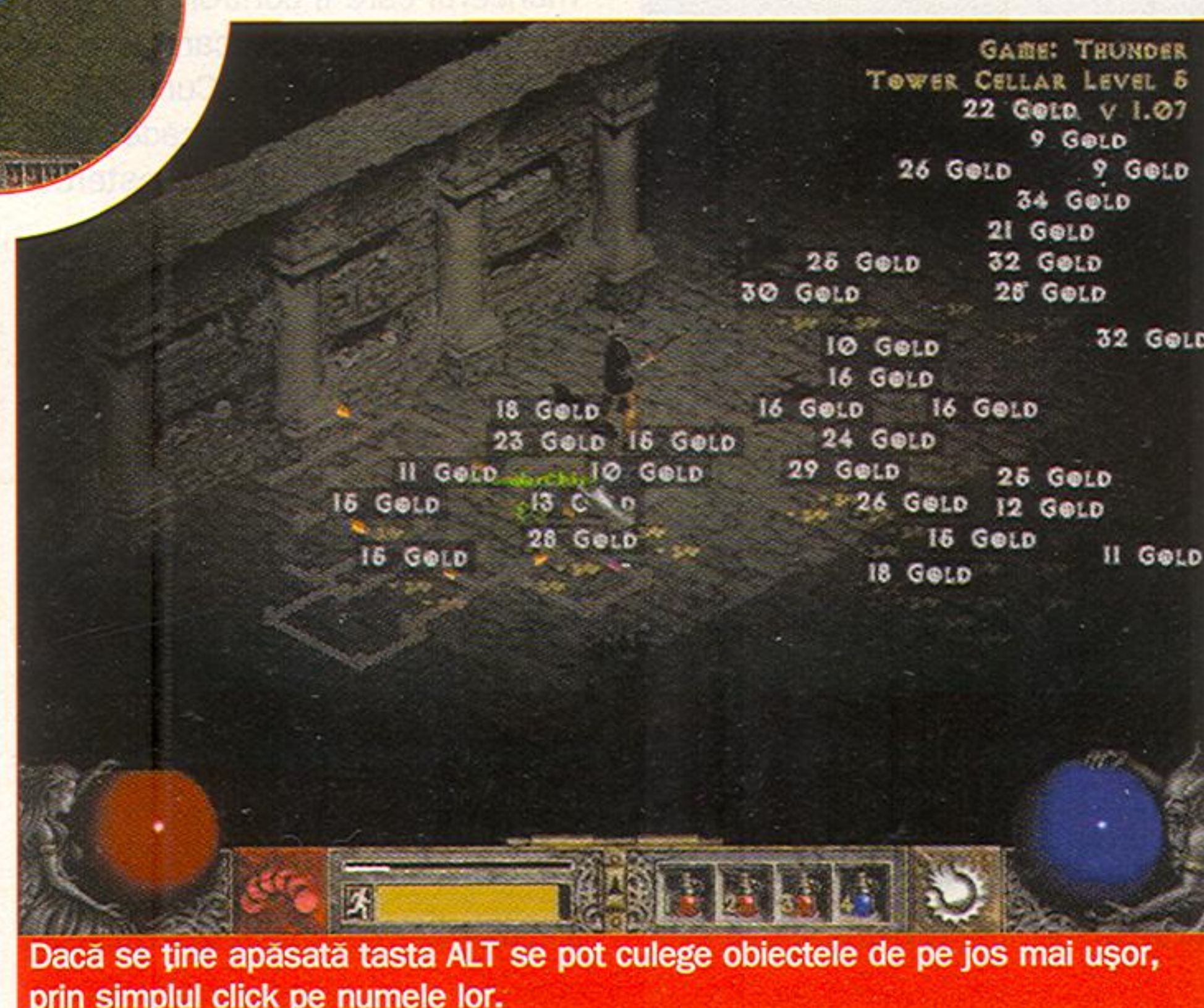
tre vrăjitoare și un șaman.



Necromant apărat de scheleții credincioși



Se pot observa scheleții magi care trag cu diferite magii



Dacă se ține apăsată tasta ALT se pot culege obiectele de pe jos mai ușor, prin simplul click pe numele lor.

### Ce știi să faci personajele

Probabil cea mai importantă facilitate prezentă în Diablo 2 este posibilitatea personajelor de a alerga. Problema ce apare însă în acest caz este consumarea staminei foarte repede. Astfel o vrăjitoare poate sta la distanță și să dea în monștri fără nici o problemă, sau un barbar poate prinde țapii cu arcuri din urmă foarte ușor. Este bine de știut că și monștrii pot alerga la nevoie. Pentru modul PvP, toți jucătorii au aceeași viteză.

După cum am spus la începutul articolului, fiecare personaj are o serie de abilități. Barbarul este, probabil, cel mai brutal dintre personaje. El este sigurul care poate folosi două arme în același timp. Abilitățile acestuia sunt, în consecință, axate pe lupta corp la corp. Astfel avem skill-uri pentru creșterea eficienței fiecărui tip de armă în parte, strigăte de război, care pot paraliza inamicii, sau îi pot speria, și skill-uri de bătaie, cum ar fi niște lovituri mai puternice dar mai lente, sau posibilitatea de a ataca mai mulți monștri în același timp.

Vrăjitoarea este cel mai fragil personaj, dar care posedă o serie de vrăji de distrugere în masă spre finalul jocului. Principalul său atu este cantitatea mare de mana și skillurile care o folosesc. Astfel în loc de skilluri vrăjitoarea are vrăjile, multe dintre acestea (fire-



Vrăjitoare care a activat un altar



Femei frumoase și plaiuri pleșuve.



Distrugere în masă cu vraja Fireball



Paladin în oraș



Vraja Inferno arată mult mai bine și este și mult mai puternică

ball, telekinesis, lightning) venite din Diablo. Skill-urile pasive ale vrăjitoarei sunt orientate spre regenerarea rapidă a energiei.

Paladinul este aparent fighterul din Diablo, însă nu este nicidecum așa. El folosește magia destul de mult, și este un excelent lider de party-uri, deoarece multe din aurele sale

afectează personajele din party. Aceste aure pot fi protective (vindecarea aliaților) sau ofensive (creșterea capacității de atac) interesant este că un paladin poate vindeca și scheleții unui necromancer aliat. El are și o serie de vrăji împotriva undeadului (monștri reînviați - scheleți, zombi) cel mai reprezentativ fiind holy bolt-ul.

Amazoana vrea să fie o replică palidă a arcașei din Diablo. Ea este destul de fragilă, nu are putere foarte mare, dar poate să folosească foarte bine sulițele și arcurile. Amazoana poate folosi sulița ca armă de apropiere, sau o poate arunca spre inamici. Skill-urile sale sunt împărțite în 3 categorii: skill-uri pasive (creșterea șansei de a lovi





Se poate vedea sus lista cu membrii party-ului, iar în partea dreaptă semnul că poți fi atacat de anumiți jucători

de două ori mai tare șamd), skill-uri de suliță (lovituri triple, lovituri puternice, dar care strică sulița) și pentru arc (săgeți de foc, gheață sau otravă). De menționat că arcurile sau arbaletele nu au muniție infinită și că aceasta trebuie ori cumpărată ori găsită.

Am lăsat la final preferatul meu, necromancerul, acesta nu este un mare expert în lupta corp la corp, însă este de departe cel mai măgar din cei 5. Vrăjile sale sunt de 3 tipuri: vrăji de conjurare (summoning spells), blesteme (curse) și vrăji de distrugere sau otrăvire.

Prima categorie de vrăji dă necromancerului puterea de a scula din morți inamicii, inițial sub formă de scheleți (care pot fi upgrade-uite cu un skill secundar), skeletal mage (variante mult mai rezistentă și care dă la distanță a scheletului de rând), și, la nivele

foarte mari se pot învia chiar monștri sub forma lor inițială. Necromancerul este singurul care poate folosi golem-ul din Diablo și poate avea unul singur la un moment dat, dar pe acesta îl poate îmbunătăți, crescându-i viața, puterea și viteza. De menționat că toată experiența pe care o dau monștrii omorâți de scheleți vine integral la necromancerul care îi controlează.

“Blestemele” pe care le poate face Necromancer-ul (Curse-spells) sunt axate pe scăderea capacităților inamicilor, creșterea puterii loviturilor pe care le primesc, sau întoarcerea loviturilor asupra lor.

Astfel o hoardă de scheleți controlată de acesta poate mătura



O serie de săgeți se abat asupra atacatorilor.



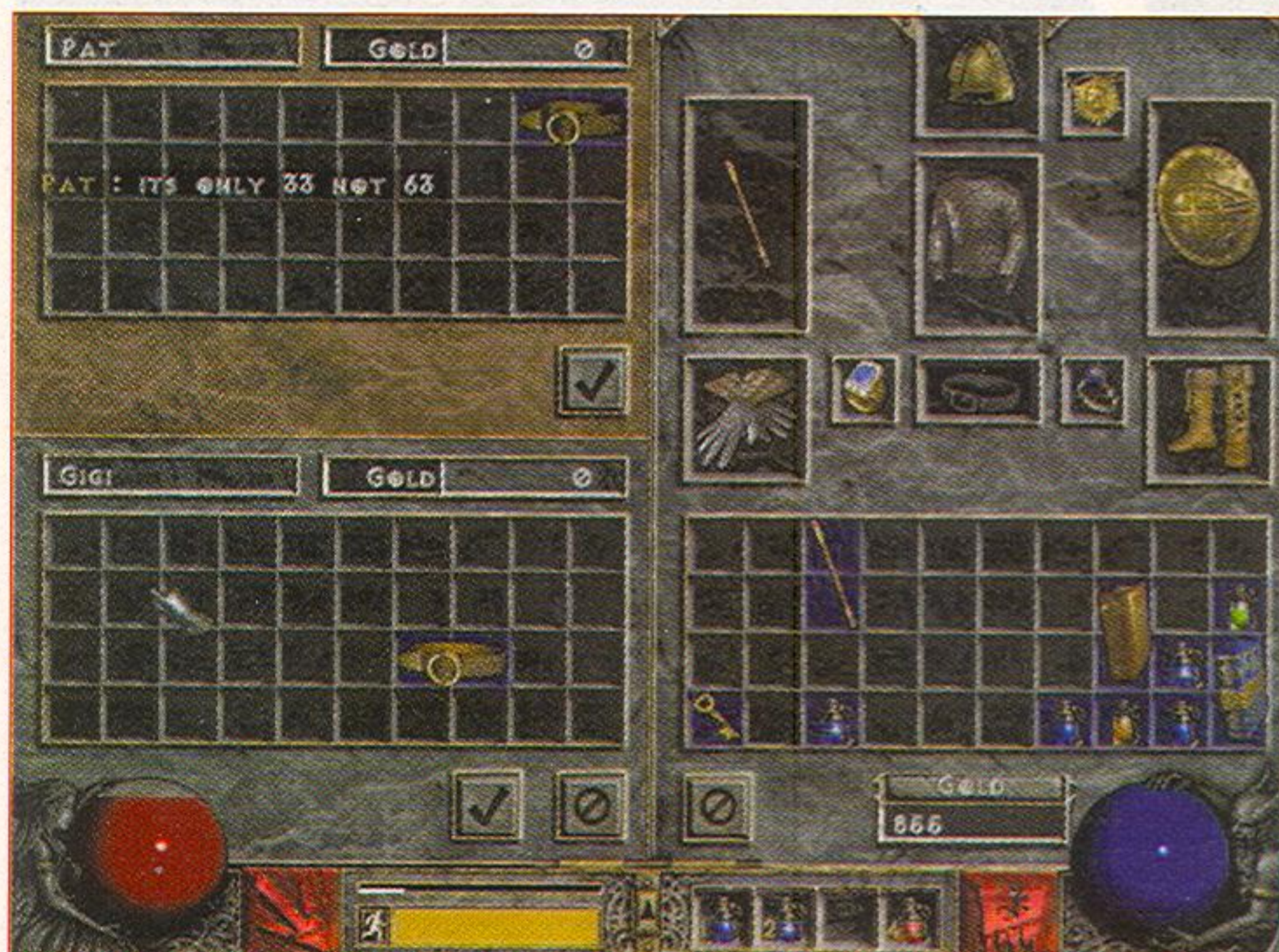
Exces de charged bolt



Pe cîmpii există și case părăsite în care locuiesc monștri



În partea stîngă lista cu waypointuri



În partea stîngă se vede secțiunea de comerț între personaje. Astfel se pot vedea obiectele înainte de efectuarea tranzacției.

**PvP**

Lupta player vs. player este destul de echilibrată însă două personaje domină acest domeniu: necromancerul și barbarul. De ce spun asta? Simplu: barbarul este cel mai puternic la lupta corp la corp, iar pentru a ataca, oricine trebuie să se oprească odată și odată. Necromancerul poate strânge în jurul său o hoardă de scheleți, care pot împiedica inamicul să se apropie prea mult în vreme ce scheleții magi trag de la distanță cu otravă sau foc. Paladinul, cu aurele sale protectoare și ofensive poate rezista mai mult decât ceilalți sub foc continuu, ceea ce îl face tocmai bun pentru locul 3. Vrăjitoarea, la nivel foarte mare poate distruge cam orice, însă la nivel mic (sub 15) este cam neajutorată. Cu Amazoana trebuie să se joace foarte bine, pentru a putea ține piept unui barbar nervos sau unui paladin bine echipat. Desigur, fiecare poate învinge pe fiecare, însă strategiile sunt mai greu sau mai ușor de aplicat, depinde după caz.

**Monștri**

Primul act al jocului, deci cel disponibil în cadrul beta test-ului ne oferă monștri veniți din Diablo, cum ar fi Devil Kin, Carver și familia lor. Pentru fiecare tip de Devil Kin există câte un tip de shaman, care dacă se află la o oarecare distanță îi poate învia din morți. Mulți shamani constituie o problemă, deoarece



Vrăjitoarea luptându-se cu un boss

cu ușurință monștri foarte puternici care sunt afectați de asemenea vrăji.

Ultima categorie de vrăji include vrăji de distanță (Teeth) scuturi protectoare (bone shield, bone wall), sau capacitatea de a otrăvi arme pentru o scurtă perioadă de timp.



Din nou fulgere la portalul spre Tristram



acești devil kini pot fi omorâți la infinit. Alți monștri sunt un fel de amazoane care au luat-o pe calea răului, echipate cu sulite, arcuri sau săbii, bine cunoscuții scheleți, zombi sau scheleți magi, un fel de boi care merg pe două picioare, sau niște arici care aruncă de la distanță cu țepi.

Monstrul de la finalul primului episod este Andariel, o femeie demon uriașă a căror legiuni de monștri bântuie zonele în care se află jucătorul. Ca dimensiuni există mulți monștri mult mai mari decât jucătorul, iar Andariel este cam cu 2 capete mai mare decât Diablo.

Monștrii speciali sunt de 3 tipuri acum, nu 1 ca în Diablo.

Primul sunt șamanii, care își învie minionii. Al doilea tip ar fi campionii, monștri de un anumit tip, care sunt mult mai tari, dar nu îi influențează pe cei din jurul lor. Al treilea tip sunt cei din Diablo care influențează toți monștrii de același tip care sunt în jurul lor. Jucătorul poate vedea ce abilități speciale au acești monștri sau care sunt minionii lor.

#### Obiecte și echipament

În Diablo 2 obiectele sunt mult mai multe și mai variate decât în Diablo. Astfel avem câteva tipuri noi de pumnale, 4 feluri de wanduri pentru magie, multe inele amulete, 4 tipuri de centuri și altele. Diferitele tipuri de armuri

complet, adică scut, armură, cască și centură. Obiectele unice nu m-au impresionat până în acest moment, însă nici nu am văzut prea multe. Foarte important este că un obiect neidentifi-

nu mai merge.

#### În final

Ar mai fi multe de spus despre primul act din Diablo 2, însă spațiul este limitat, astfel că mai multe detalii veți afla luna viitoare. Per total, Diablo 2 va fi un joc bun, însă nicidecum jocul secolului, cum cred cei care nu l-au văzut încă. De altfel, după ce am văzut până acum pot spune că Diablo a fost mai bun la vremea lui decât este Diablo 2 acum. Jocul nu mai conține nimic revoluționar, ci este o versiune îmbunătățită și care vine pe mai multe CD-uri. Cea mai importantă facilitare de multiplayer, și anume ghidele în Battle-net nu vor fi implementate în viitorul apropiat, Al-ul monștrilor nu este nici pe departe bun, iar grafica nu este mult modificată. Filmele arată bine, ce-i drept, dar eu personal nu cumpăr un joc pentru filme, iar Diablo 2 va trebui cumpărat original, dacă veți vrea să-l jucați pe Battle-net. Despre cum va evolua beta test-ul, și noi detalii despre



În partea dreaptă se vede inventarul și echipamentul folosit de personaj.



Dacă strigi și nu te aude nimeni, nu ești?



Două vrăjitoare luptă în continuare împotriva răului.



Un schelet pe ultimul său drum.



În această baltă de sânge nu se vede nimic. Problema acestui joc.



Peștera a fost curățată de răul care o stăpânea.. LUMINĂ!

au diferite înfățișări, însă nu așa multe precum spuneau cei de la Blizzard. O serie de obiecte noi sunt acelea în care se pot băga diferite pietre. Aceste pietre pot crește puterea obiectului, pot adăuga atacuri de foc sau electricitate la arme, sau pot crește capacitățile celui care utilizează obiectele. Nu sunt aceste pietre cine știe ce, dar sunt ceva nou și interesant. Obiectele rare sunt de regulă părți ale unui echipament



Natură moartă...cu sentimente de victorie.

cat nu poate fi folosit, astfel șmecheria din Diablo cu Gotterdammerung-ul neidentificat

Diablo 2, urmăriți-ne și numărul următor.



# Rogue Spear: Urban Operations

**Clădirile au multiple căi de acces, ce permit suspectilor să se desfășoare după plac, creînd capcane mortale**

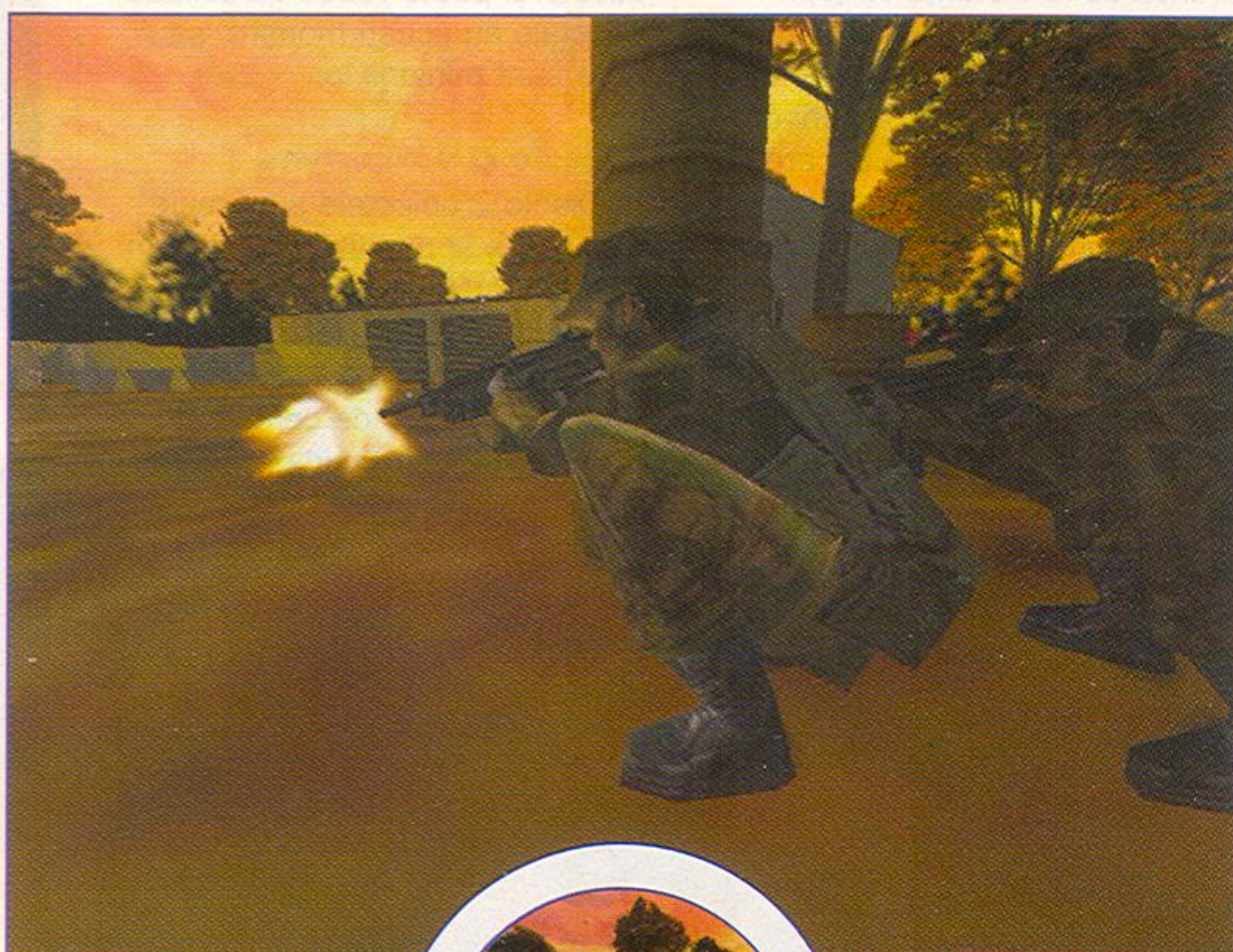
DETALII	
Detalii produs	
Producător	Redstorm
Distribuitor	Take 2 Europe
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.take2europe.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Tactical Shooter
Apariție	A aparat
Redactor	Dan Dimitrescu

**D**omnilor, în calitate de membri ai echipei anti-teroriste Rainbow, aveți în față zile negre. În ciuda eforturilor noastre din ultima vreme, intensitatea activității teroriste la nivel global nu a scăzut. Conform rapoartelor primite de la serviciile de informații, anticipăm în perioada imediat următoare acțiuni cu specific terorist în orașele Mexico City, Istanbul, Londra, Hong Kong și Veneția. La ora actuală se încearcă prevenirea acestora, dar am dispus pregătirea unor intervenții în localitățile mai sus menționate.

Recomandăm aprofundarea următorului material informativ, care vă va pregăti pentru executarea lor.

## Specificul mediului urban

În eventualitatea unor misiuni în orașele menționate mai sus, nu lăsați farmecul decorului să vă adoarmă atenția. Clădirile au multiple căi de acces, ce permit suspectilor să se desfășoare după plac, creînd capcane mortale. Înaintarea rapidă este riscantă, în sensul că teroriștii se pot deplasa prin zonele "depășite" de echipă, pentru a-i cădea în spate. Pe de altă parte, un comandant inventiv are mai multe opțiuni deschise în planificarea misiunilor, iar un atac



Noile arme sunt eficiente se opresc în pădure

În acoperirea celor care pentru a se ușura.



UO conține și câteva hărți noi de multiplayer



Deratizare de la distanță



Echipea în acțiunea în prejma unor civili



Bine ați venit în metroul londonez. Scuzați cadavrele ...



Ca și în Rogue Spear, atmosfera jocului este excelentă în misiunile desfășurate în timpul ploii ...

silentios, folosind elementul surprizei, poate fi o opțiune bună în anumite situații.

Pe parcursul operațiilor viitoare, veți descoperi, cu surprindere poate, că aici încăperile găzduiesc mai multe obiecte decât în cele întâlnite în misiunile anterioare. Acestea pot servi drept acoperire atât atacatorului cât și celui aflat în apărare.

## Protejarea civililor

Complexitatea arhitecturală a mediului urban permite adeseori elementelor ostile observarea din timp a acțiunilor poliției. De aceea, evacuarea civililor din zona de acțiune poate pune în pericol viața unor eventuali ostateci sau cel puțin îi poate alerta pe paznicii acestora. În asemenea



Albă ca zăpada în acțiune

cazuri vom fi constrânși să acționăm în mijlocul populației civile, care trebuie protejată cu orice preț. De regulă, elementele teroriste nu manifestă agresivitate față de aceasta, dar în haosul schimbului de focuri se poate întâmpla orice. De multe ori,



teroriștii acționează fără elemente de identificare exterioare, singurul lucru care-i diferențiază de civilii normali fiind arma ascunsă sub haină. Deci, mare atenție la fiecare persoană din zona de acțiune!

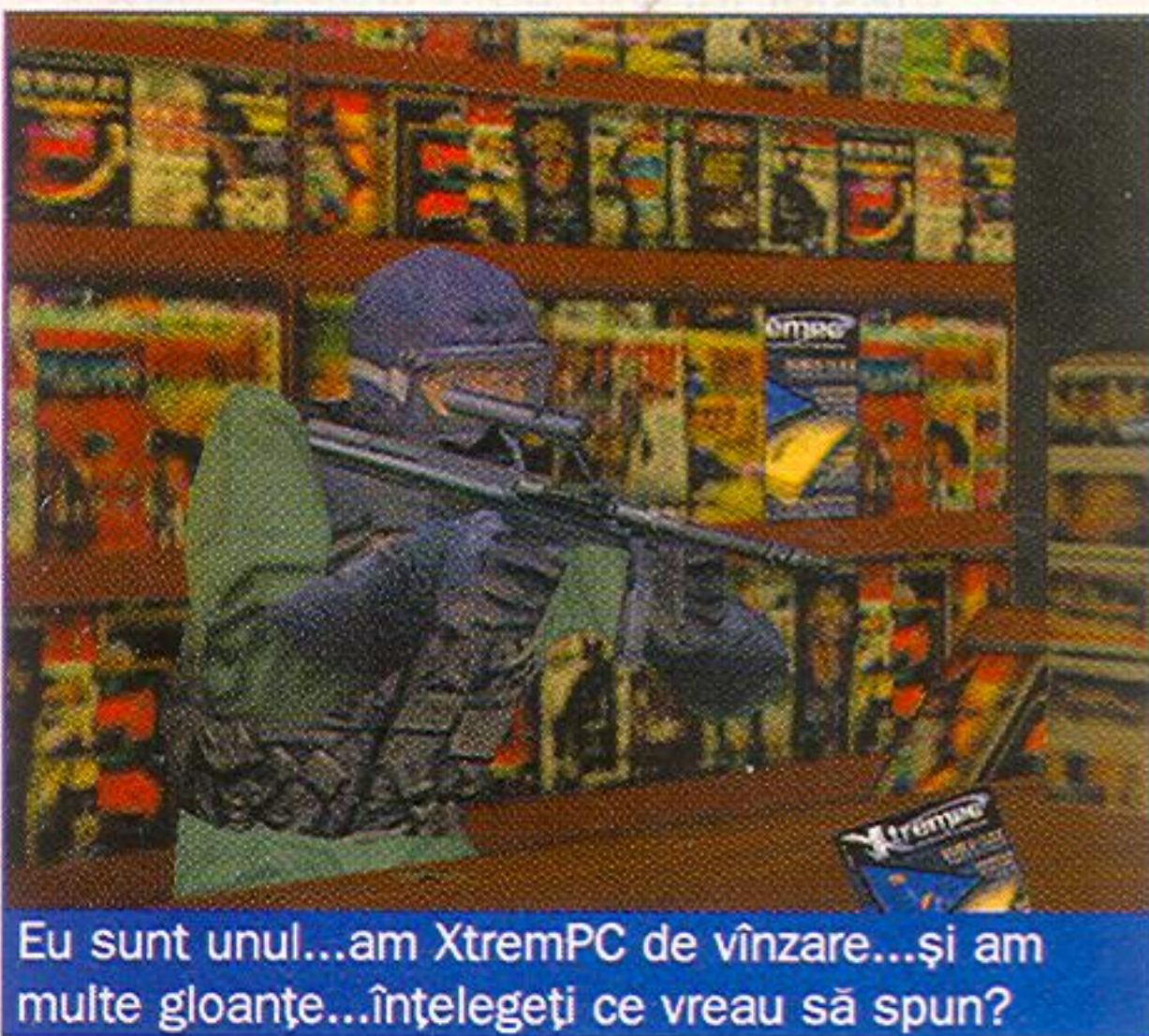
**Utilizarea armamentului din dotare**

Nu mă îndoiesc că cei mai mulți dintre voi au observat deja livrările de armament pe care le-am primit. În primul rând, este vorba despre două modele de puști mitralieră : HK-21 (calibrul 7.62 NATO) și M249 (5.56 NATO). Folosirea lor este recomandată când este necesar tir de acoperire la distanță mare. Cei care le vor mânui vor remarca imediat capacitatea mare a încărcătoarelor, dar

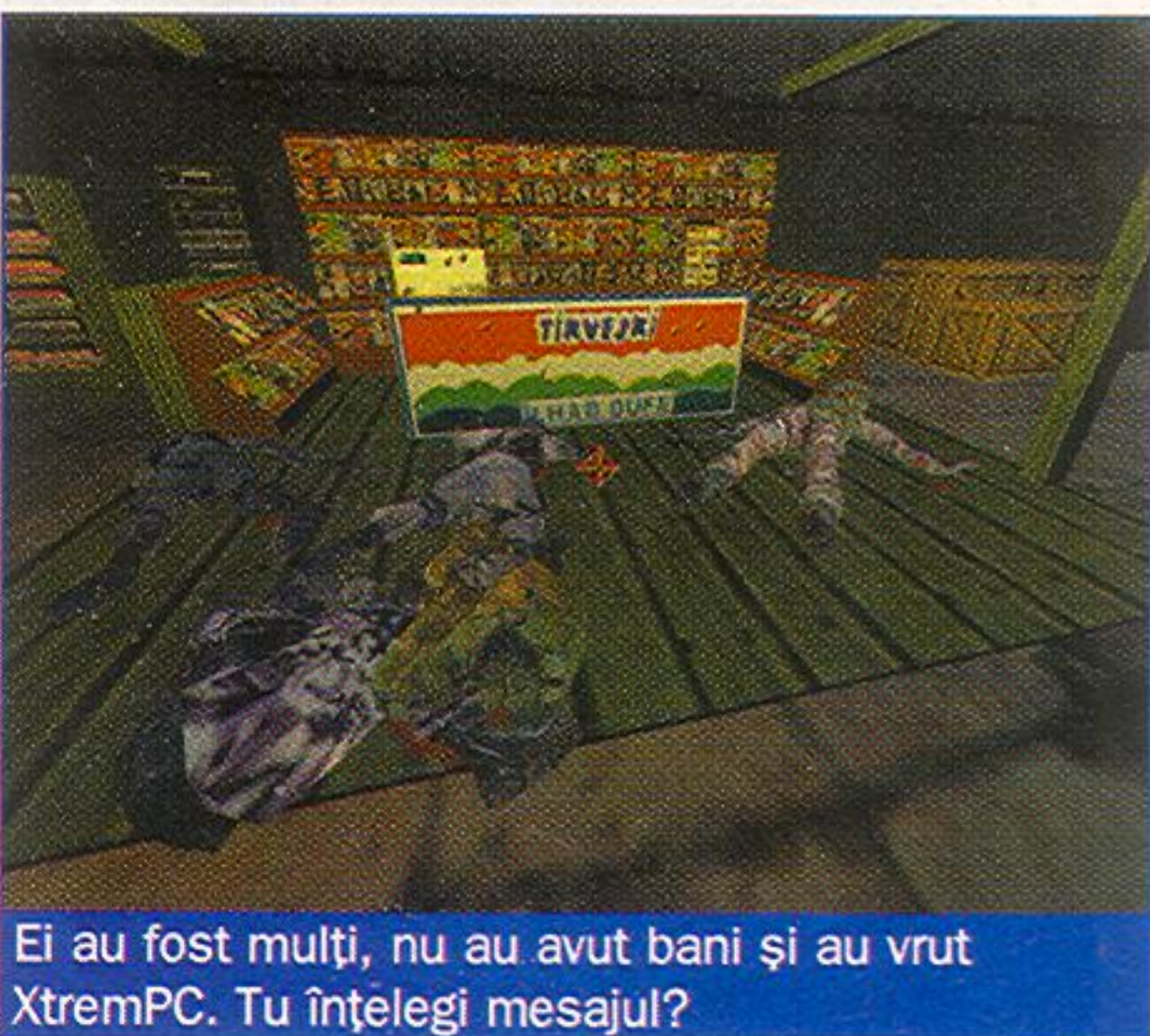
**La stand...dupa XPC**



Noi suntem mulți dar nu avem bani...iar tu ai XtremPC...de vânzare...înțelegi ce spunem?



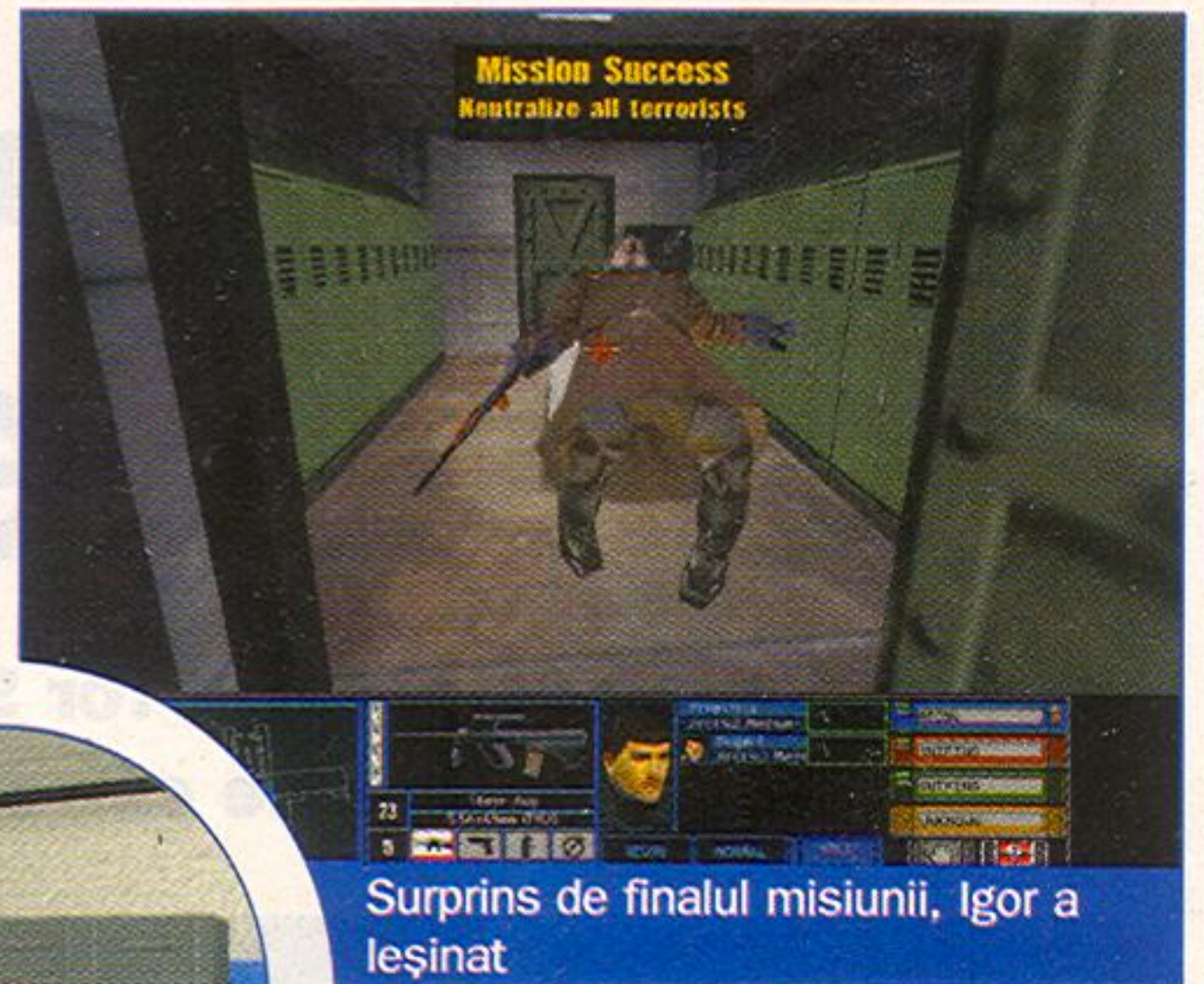
Eu sunt unul...am XtremPC de vânzare...și am multe gloanțe...înțelegi ce vreau să spun?



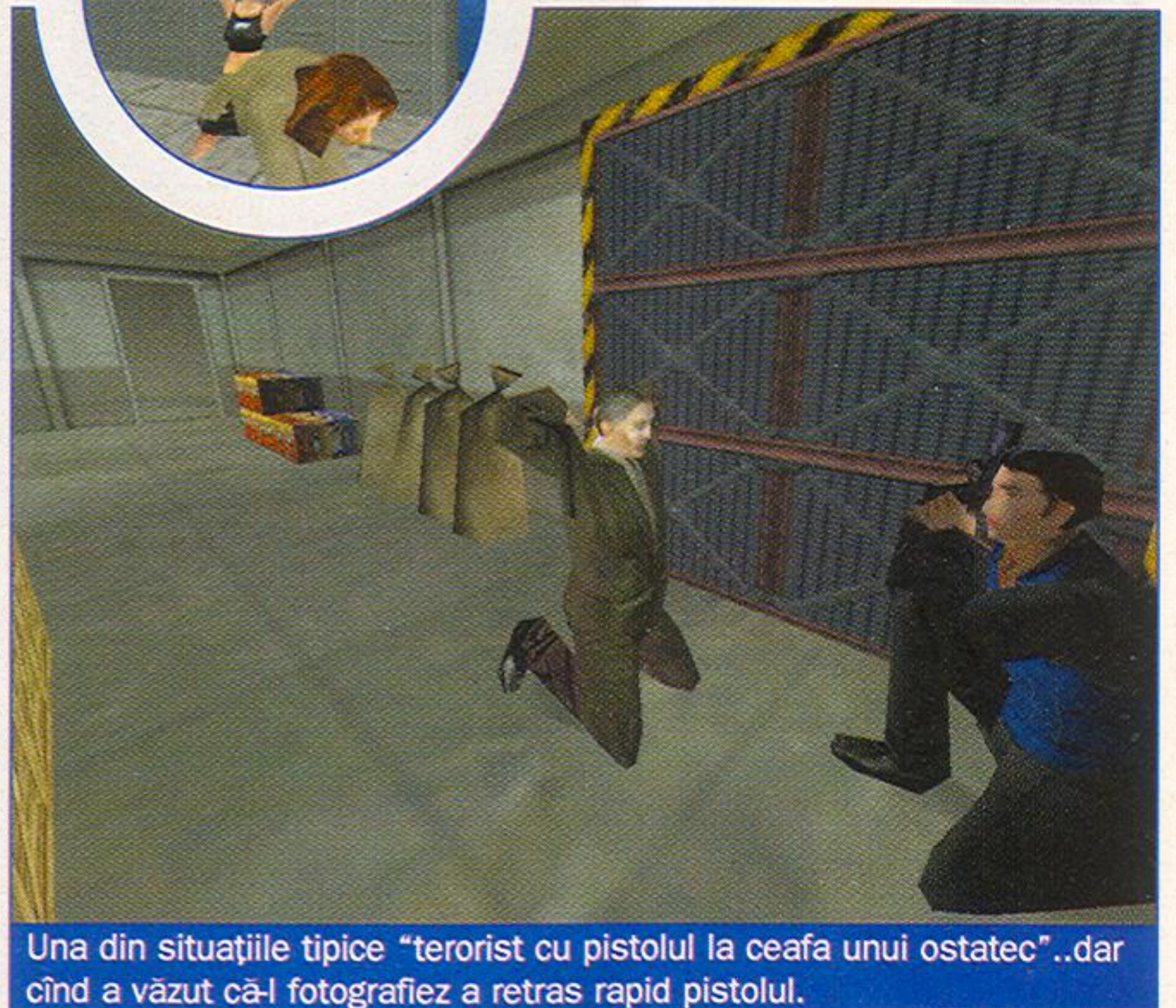
Ei au fost mulți, nu au avut bani și au vrut XtremPC. Tu înțelegi mesajul?



Sokoban 3D ?



Surprins de finalul misiunii, Igor a leșinat



Una din situațiile tipice "terorist cu pistolul la ceafa unui ostatec" ..dar când a văzut că-l fotografiez a retras rapid pistolul.

și dificultățile în folosirea lor. Reculul ridicat trebuie contracarat printr-o stabilitate mai mare a trăgătorului, obținută în poziția ghemuit. De asemenea, se recomandă tirul în rafale scurte, ca fiind singurul mod de a obține o precizie acceptabilă.

Pentru trăgătorii de elită, o veste bună. Am obținut câteva modele ale puștii PM Covert Sniper, produse de Arctic Warfare. Aceasta se remarcă în special prin amortizorul de sunet, care o face o alegere excelentă pentru operațiunile în mediu urban. Arma este mai puțin precisă și puternică decât alte modele din dotarea noastră, dar în practică poate răspunde tuturor cerințelor noastre operaționale.

În fine, atrag încă o dată atenția asupra problemei penetrării excesive. Armele de foc pot străpunge mai multe persoane aflate pe direcția de tragere, deci asigurați-vă că în spatele țintei este liber înainte de a trage. Deși experiențele recente ale echipelor SWAT indică posibilitatea ca gloanțele să străpungă în întregime anumite tipuri de pereți, testele efectuate de noi nu confirmă aceste ipoteze. Vom continua aceste teste, iar dacă este cazul vom încerca obținerea unor sortimente de muniție mai puternice, care să ne permită și nouă asemenea artificii.

**Despre inamic**

Agenții secreți infiltrați în taberele de antrenament din extremul orient au remarcat o creștere a nivelului de pregătire al teroristului mediu, fie că este membru al partidului muncitorilor din Kurdistan sau al organizațiilor loialiste din Irlanda. Mai nou, au fost introduse antrenamente în aruncarea grenadelor și în tirul cu pușca mitralieră (folosesc modelul RPD produs de amicul Kalashnikov).

**Concluzie**

Misiunile ce vă așteaptă sunt, poate, cele mai solicitante din cariera voastră.



După garduri suntem noi ...

Acum se vor separa adevărații profesioniști de amatori. Nu uitați, de noi depinde siguranța acestei lumi.

John Clark, comandant, grupul operațiuni speciale Rainbow

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Interfața îmbunătățită - Teroriști mai inteligenți - Misiuni interesante	<b>Procesor</b> P233MMX <b>Video</b> SVGA 4Mb	UO Rogue Spear Delta Force 2	<b>8.0</b>
<b>Minusuri</b> - Doar 5 misiuni cu adevărat noi	<b>Memorie</b> 32/64 Mb <b>Hard</b> 200 Mb	<b>Go2net</b> 42 <b>In timp</b> Link Recomandat <a href="http://www.take2europe.com">http://www.take2europe.com</a>	

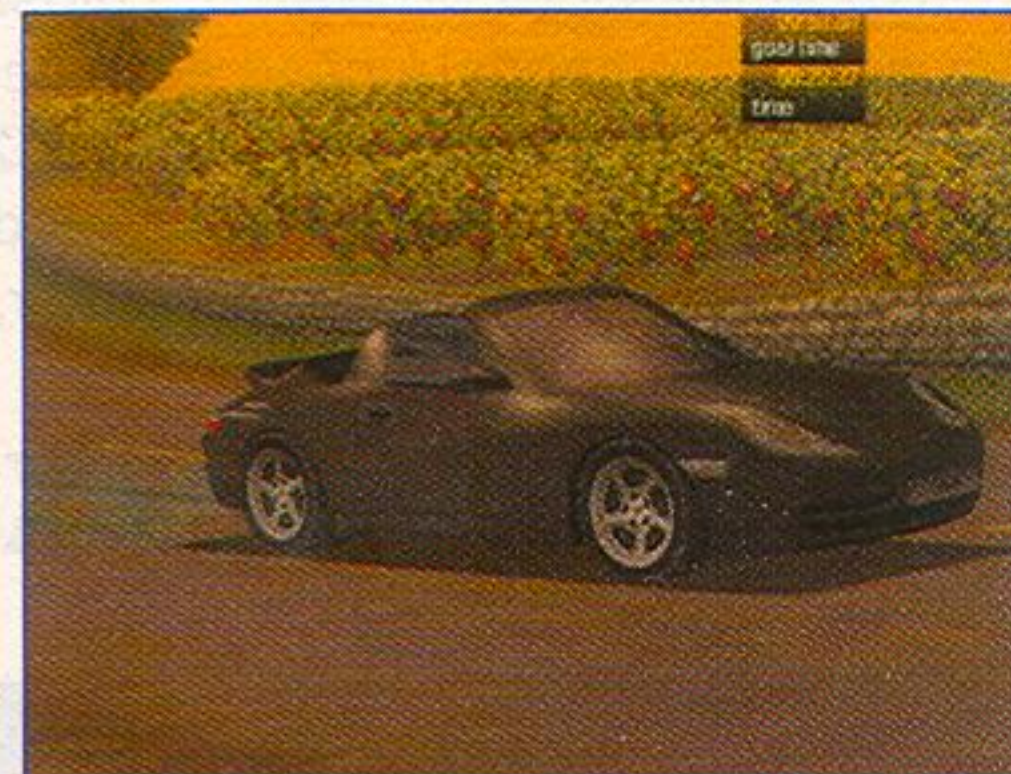
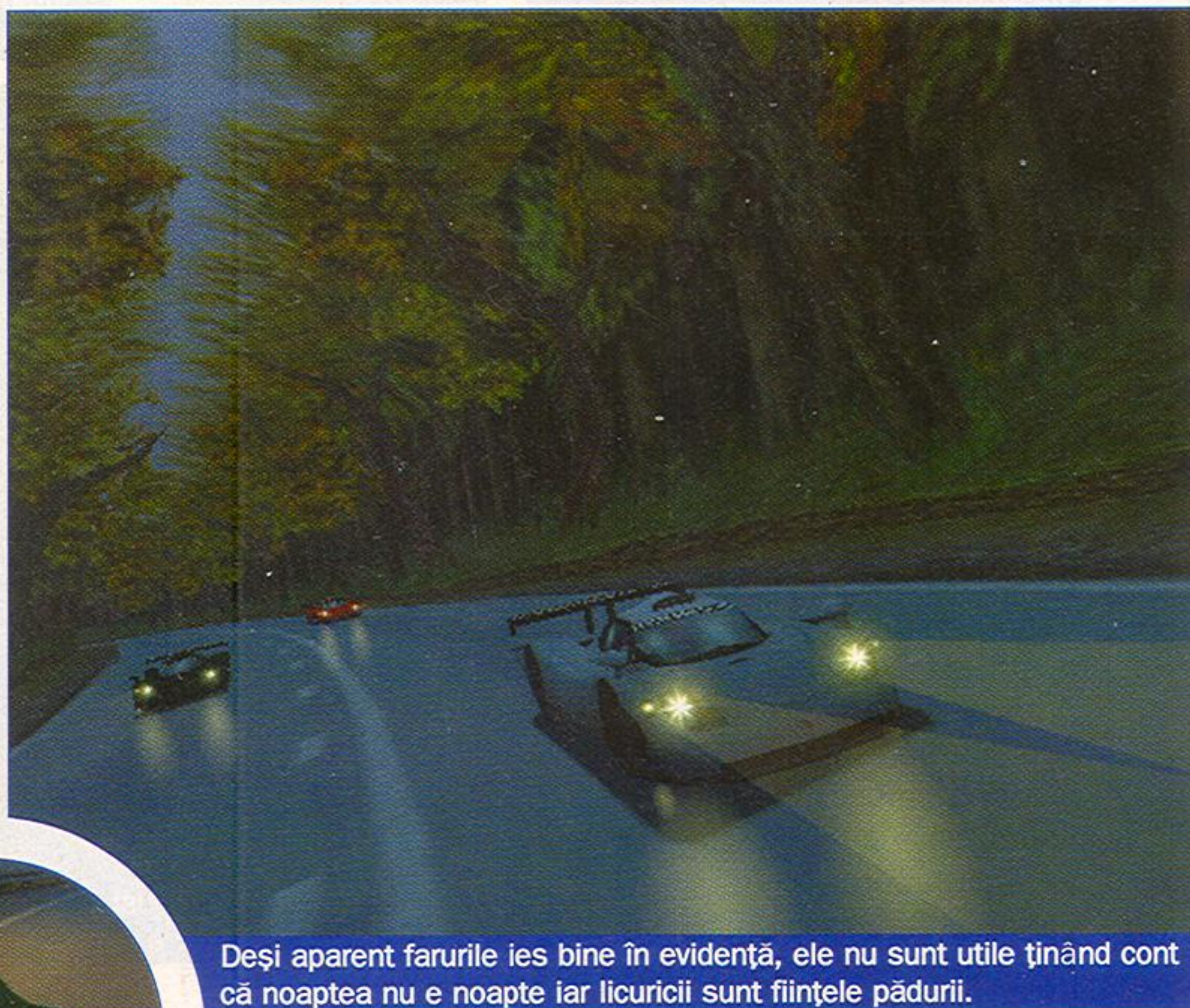


# Need for Speed: Porsche 2000

Noul copil-minune al Need for Speed, numit Porsche 2000, este un fel de întoarcere la rădăcini, fiind realizat de către EA Canada, firma care a produs și primul joc din serie.

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers - 25.5\$
Adresă	Bd. Elisabeta 21
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Tip joc	Curse mașini
Apariție	A aparat
Redactor	Alex Bartic



Supravegherea suprafețelor agricole, viticole și împădurite.



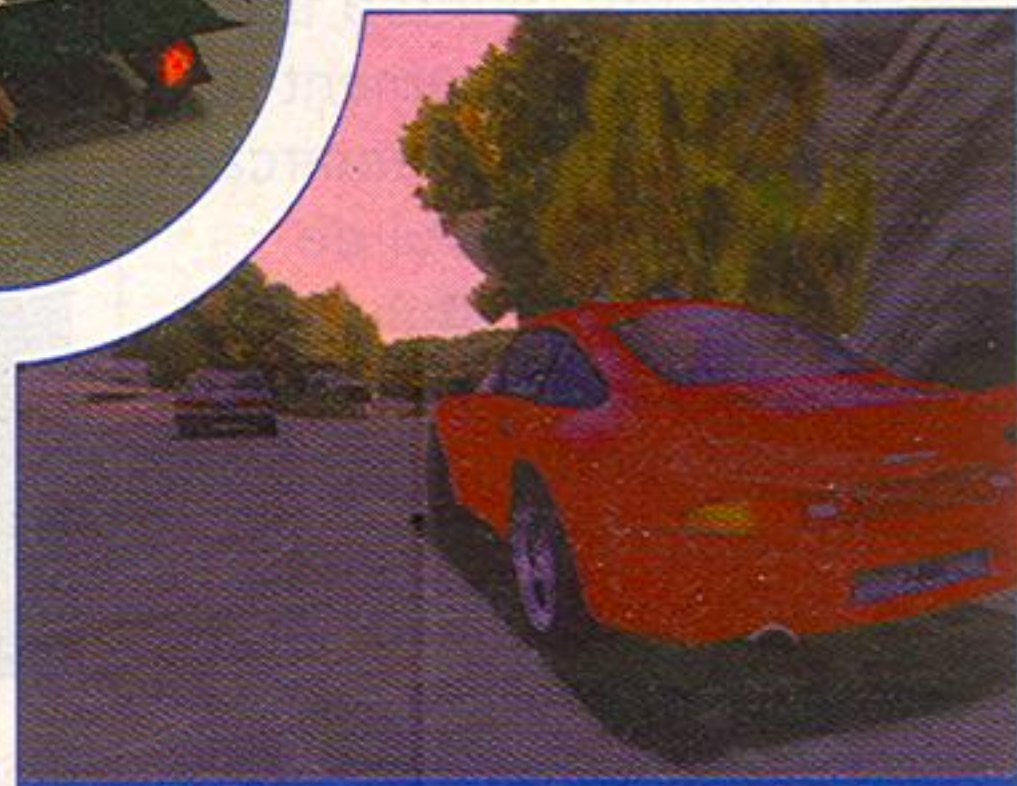
Mașina roșie



Deși aparent farurile ies bine în evidență, ele nu sunt utile ținând cont că noaptea nu e noapte iar licuricii sunt ființele pădurii.



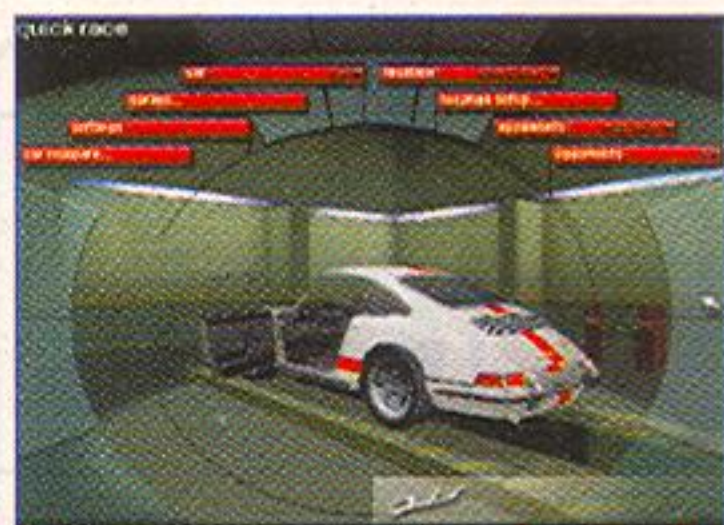
Mașina neagră. Regia: Emil cu Struțu.



Văzută din spate mașina este foarte diferită față de cum arată din față :-)



Există și posibilitatea de upgradare a mașinii...



...ca și cea de admirare a ei.

Cu cele patru jocuri ale sale seria Need for Speed a fost una dintre cele mai longevive și aclamate din întreaga istorie a Electronic Arts-ului, chiar dacă ultimele două sunt variații pe aceeași temă.

### Pentru Porsche

Noul copil minune al Need for Speed, numit Porsche 2000 sau Porsche Unleashed în SUA, este un fel de întoarcere la rădăcini, fiind realizat de către EA Canada, firma care a produs și primul joc din serie. Principala deosebire

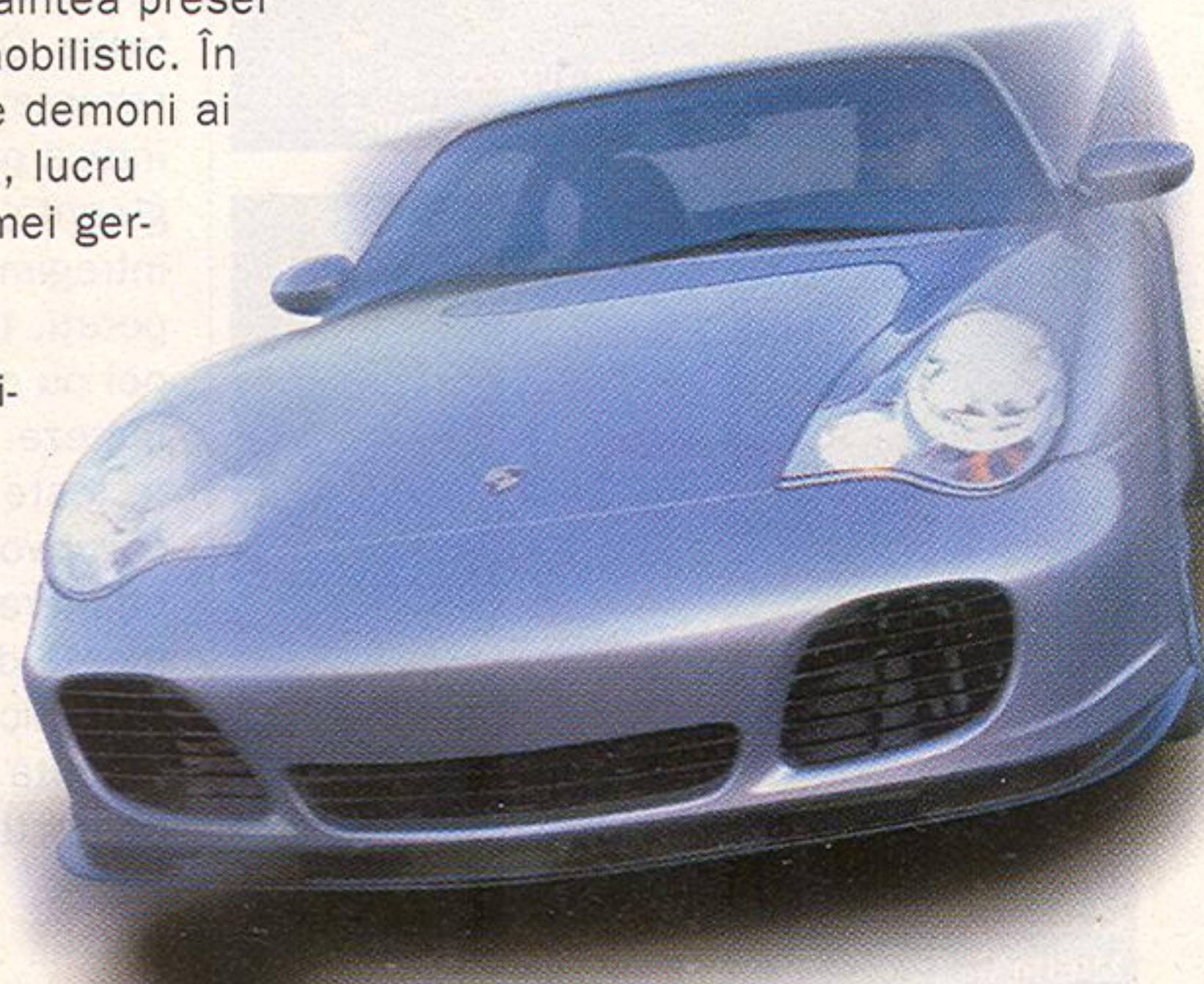
între Porsche 2000 și NFS-urile care l-au precedat este afișată sus și tare chiar în titlu, EA cumpărând de la Porsche licența necesară introducerii în joc a tuturor modelelor de mașini pe care firma germană le-a produs până la ora actuală, începând cu 356-ul din 1948 și terminând cu noul 996, apărut la începutul anului 2000 și pe care realizatorii jocului l-au văzut înaintea presei din domeniul automobilistic. În total aproape 80 de demoni ai vitezei, toți Porsche, lucru bun pentru fanii firmei germane și foarte dezamăgitor pentru cei care nu o apreciază.

### Home alone

Single-ul este concentrat în jurul a trei moduri de joc: Factory Driver, Evolution și Singleplayer.

Factory Driver îi permite jucătorului să intre în rolul unui pilot de încercare de la Porsche, partea de început fiind mai mult un tutorial în care jucătorul învață să facă față Porsche-urilor și noului model fizic cu care este dotat jocul. Misiunile ulterioare includ elemente de antrenament ca slalomul printre jaloane sau livrări de mașini într-un timp limitat, fără nici o zgârietură. Factory Driver este și singurul mod în care mai există mașini de poliție, acestea fiind și ele tot Porsche.

Evolution folosește sistemul introdus inițial în NFS: High Stakes, de carieră, în care jucătorul câștigă curse pentru a cumpăra noi mașini, doar că în acest caz există o dimensi-







Circuitele sunt prezentate în avans. Util pentru alegerea mașinii.



Al naibii drumul asta e așa mic că trebuie să merg pe trotuar.



Poliția apare doar pe "singleplayer"



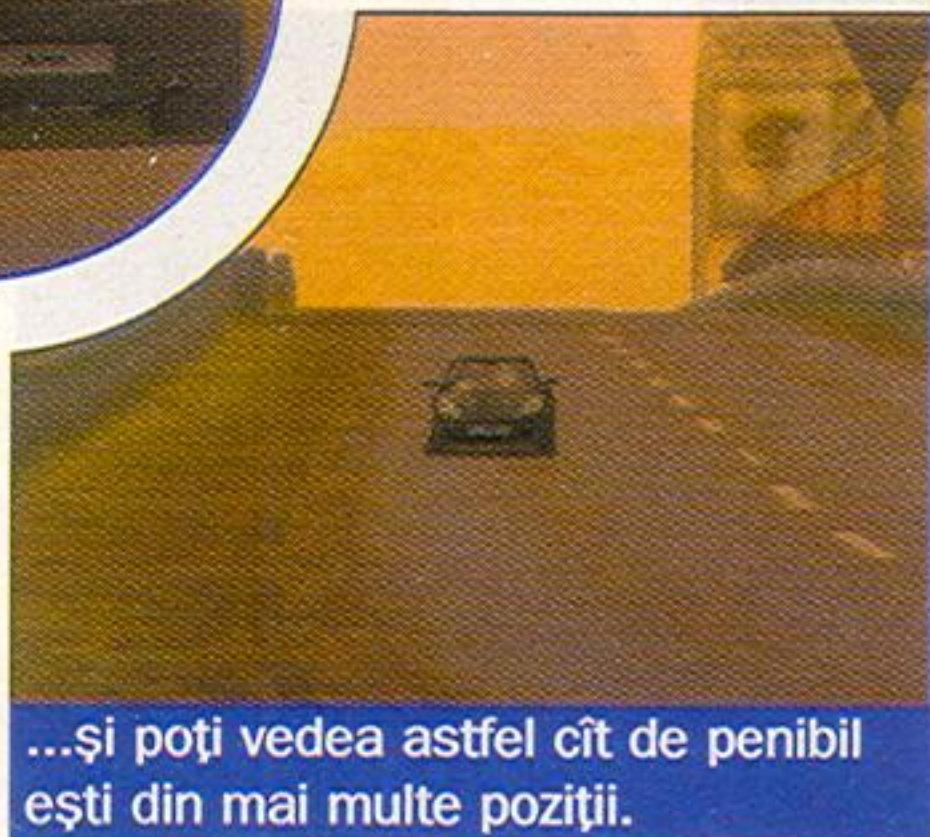
Camerele sunt variate ...



une temporală. Totul începe în 1948, cu un 356 care câștigă ușor prima cursă. Pe parcurs lucrurile se complică, dificultatea crește iar banii devin insuficienți mai ales când reparațiile uzuale ajung la 7000-8000\$, la care se adaugă și sumele cheltuite pe componente, deoarece o mașină standard nu face față în competiția dură cu cele conduse de computer.

Componentele pentru mașini, aproape 700, sunt luate direct din cataloagele originale Porsche și cuprind tot felul de elemente ca volane mai ușoare, upgrade-uri pentru motor, cutii de viteze cu diverse specificații, portiere din fibră de sticlă, filtre de aer șamd. Deși performanțele mașinii cu upgrade-uri se îmbunătățesc radical totuși nu este suficient să achiziționezi tot ce este mai scump deoarece anumite componente sunt concepute special pentru anumite tipuri de traseu. O cutie de viteze pentru viteze mari nu este prea eficientă pe un drum plin de curbe strânse.

Problemele financiare pot fi rezolvate și prin vânzarea unor modele vechi, considerate de colecție și plătite în consecință. O mașină îmbunătățită costă pe piață mult mai mult decât una normală, dar se strică mai ușor, reparațiile fiind și ele mai scumpe.



...și poți vedea astfel cât de penibil ești din mai multe poziții.



Drumul e lung... mașina e scurtă.



Cu un ochi te uiți vertical și cu altul orizontal și vezi bine.

Prin Singleplayer cei de la EA înțeleg curse în afara oricărui turneu, în care jucătorul poate concura fără nici o spaimă de natură financiară. Sunt accesibile doar mașinile și traseele la care

jucătorul a ajuns în modul Evolution.

Nu există urmăritori între poliție și vitezomani, noaptea a dispărut în ceața care nu există iar vremea, în mod special ninsoarea, este prezentă doar pe anumite porțiuni ale unor trasee cum este cel din Alpi. Există trei tipuri de curse: Quick Races, Quick Knockout și Knockout.

### Multiplayer

Această parte a jocului seamănă foarte mult cu Quick Races-ul, doar că sunt accesibile toate cursele și mașinile, lipsind în schimb traficul și vehiculele controlate de computer. Are suport de pînă la opt jucători în rețele IPX și TCP/IP.

### Realism & AI

Probabil că întrebați ce caută un asemenea titlu știut fiind că mai toate NFS-urile, poate cu excepția primului, tindeau mai mult spre arcade decît spre simulare. Vechiul engine fizic al jocului a evoluat, fiind acum numit "four-point physics engine" după modul în care fiecare roată interacționează separat cu asfaltul. Rezultatele sale sunt cu adevărat spectaculoase, Porsche 2000 fiind față de High Stakes simulator în toată regula.

Toate Porsche-urile produse pînă acum au motorul pe spate iar acest lucru devine o problemă la curbe sau mișcări mai bruște ale volanului, cînd întreaga mașină tinde să se

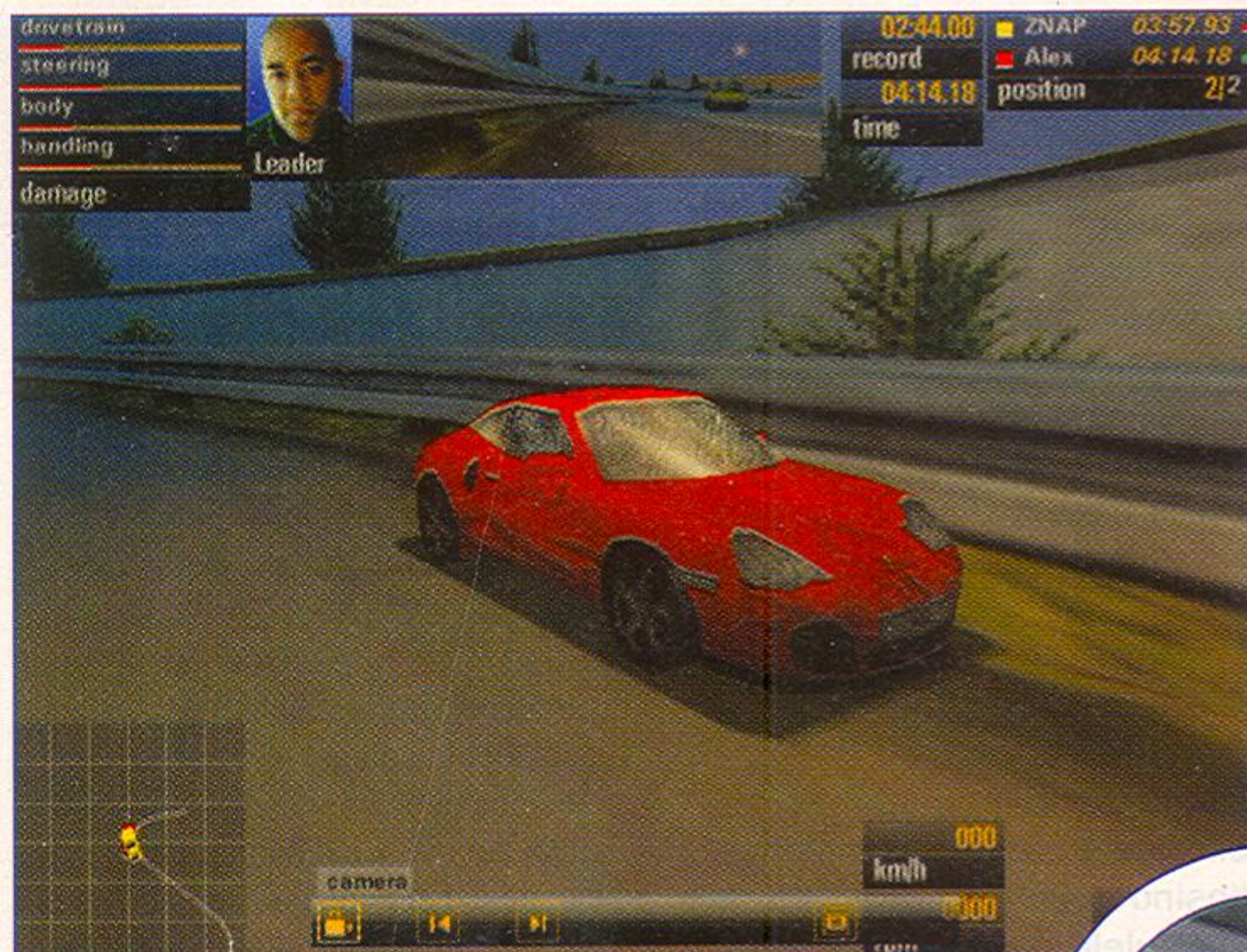


la că parcă pe aici e o scurtătură...hmm...deși pare foarte foarte asemănătoare cu un perete.



Vederea din interiorul mașinii este mai bună ca pînă acum iar tot ce e pe ecran ca oglinda sau vitezometrul pot fi mutate cu mouse-ul din loc în loc.





Așa arată o mașină după ce a fost condusă de un afon în ale jocurilor de curse.

răsucescă. La anumite modele pot fi activate ABS-ul, care îmbunătățește mult controlul în timpul frînării și Traction Control-ul, care taie tracțiunea în momentul în care vehiculul derapează, scăzând însă viteza maximă și accelerația.

Al-ui jocului profită din plin de problemele inerente Porsche-urilor și adesea împinge mașina jucătorului în decor. Computerul ține prea puțin cont de integritatea propriei mașini (deh, pe el nu îl costă să o repare) și intră din plin în cea a jucătorului. Porsche 2000 are trei setări de dificultate iar pe cea maximă, expert, jocul devine suficient de dur chiar și pentru NFS-iștii



Penumbra face ca farurile să se mai vadă cât de cât.



Cum am mai spus, utilitatea lor este însă zero.



La un pas de linia de sosire! YES! Ultimul loc este al meu.

cu vechime. Pe modul Evolution dificultatea este setată automat, în funcție de turneu și cursă.

**Trasee**

Cinci dintre ele se desfășoară la Monte Carlo și sunt circulare iar restul de nouă în Europa fiind liniare și destul de lungi. Acestea prezintă destulă varietate, existând trasee de mare viteză (Autobahn, Zone Industriale), pline de curbe și obstacole (Alps, Schwarzwald) sau variante combinate. Din punct de vedere grafic toate sunt foarte bine realizate, unele chiar un pic retro (Pyrenees), chiar dacă anumite elemente au fost reciclate din High Stakes.

**Grafică & Audio**

Deși EA susține că Porsche 2000 are un engine grafic nou acesta arată mai mult ca o variantă îmbunătățită a celui vechi, cu texturi detaliate, număr sporit de poligoane și posibilitatea de a afișa stricăciuni și mai realiste la mașini.



Hmmm...dacă fac un triunghi isoscel cu peretele și drumul ...



Superbele mașini Porsche...



...în multe, multe culori și forme.

Muzica jocului cuprinde câteva track-uri remixate din NFS4 sau chiar NFS3, iar sunetele sunt aproape aceleași, deși există diferențe între zgomotele produse de motoare.

**Concluzii**

După High Stakes, care era doar puțin peste un eventual Need for Speed 3 Special Edition, Need for Speed: Porsche 2000 este binevenit pentru toți maniacii volanului virtual. Spun maniaci pentru că fanii altor jocuri din seria NFS s-ar putea să găsească Porsche 2000 mult prea dificil pentru gusturile lor, acesta fiind destul de greu pe single-player și dur pe multiplayer, unde fiecare greșală pe asemenea mașini nervoase costă scump.

Pe lângă apropierea prea mare de simulare și prezența doar a modelelor produse de firma germană jocul reușește să strălucească prin eliminarea Hot Pursuit-ului, a vremii și a condusului pe timp de noapte, decizii menite să încurajeze vânzările de High Stakes, după cum recunosc și oficialii EA.



O poză ce reliefează excelenta impresie artistică pe care jocul o oferă. Chiar cu lipsa vremii cu tot, jocul este foarte atractiv.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Are Porsche-uri - Trasee lungi - Arată bine	<b>Procesor</b> <b>P2-300</b> <b>Video</b> <b>Direct3D</b>	Porsche 2000 NFS: HS NFS3	<b>9.0</b>
<b>Minusuri</b> - Pe single pornești de fiecare dată ultimul - Prea puține trasee - Are DOAR Porsche-uri	<b>Memorie</b> <b>64 RAM</b> <b>Hard</b> <b>545Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>35</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.needforspeed.com">http://www.needforspeed.com</a>	



# Tiberian Sun: Firestorm

**Noul mod de joc World Domination Tour mi se pare foarte interesant, pentru că dă un sens bătăliilor (în afară de cel de a acumula puncte).**

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd. Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Tip joc	RTS
Apariție	A aparat
Redactor	Dan Dimitrescu

Tiberian Sun este în opinia mea un joc de strategie distractiv, dar care nu a avansat cu nimic genul din care face parte. Într-un fel, el ne aduce înapoi în epoca Command & Conquer, ceea ce pentru unii este un lucru bun, pentru alții nu. Pentru cei dinții, Firestorm se va dovedi interesant, deoarece evident continuă acțiunea în același stil.

Povestea, susținută din nou cu secvențe video, ne prezintă o evoluție îngrijorătoare a situației Pământului. O parte a NOD se vede nevoită să se alieze cu GDI, pentru a contracara un adversar nou apărut. Desigur, filmele din Firestorm nu mai sunt chiar atât de bine făcute precum cele din jocul original, și nici nu beneficiază de aportul unor actori de talia lui James Earl Jones sau Michael Biehn. Totuși, ele sunt un punct pozitiv.

Firestorm aduce îmbunătățiri generatorului de misiuni, sub forma unui control sporit din partea jucătorului. Printre altele, poți alege să populezi hărțile multiplayer cu mutați și alte forme de viață, care pot fi apoi folosite de NOD.

În multiplayer, noul mod de joc World Domination Tour mi se pare foarte interesant, pentru că dă un sens bătăliilor (în afară de cel de a acumula puncte). Aici jucătorii se



No body here ....



Generatorul de misiuni



Invazie !



Dezolat peisajul ăsta din TS. Puțină iarbă, acolo ...

înfruntă pe rând în mai multe zone ale globului, fiecare dintre ele fiind scena unei înfruntări - iar câștigătorul rămânând în posesia ei.

După cum era de așteptat, Firestorm vine și cu câteva unități noi. Cele mai notabile sunt dronele de spionaj, care se pot lipi de unitățile adverse pentru a-ți arăta tot ce văd acestea. Apoi cyborg-ul Reaper îmbunătățește efectivele NOD, iar GDI capătă o unitate de artilerie. În sfârșit, vor spune unii. E la naiba, vor zice alții. Pe de o parte aceasta elimină golul respectiv din rândurile GDI, pe de altă parte reduce diferențele de abordare între cele două părți. În fine, lista mai cuprinde și alte câteva



La harvestit. Pictură de Westwood.

unități, în general orientate spre tactici stealth.

Finalul, previzibil: Dacă v-a plăcut Tiberian Sun, Firestorm poate fi o opțiune bună pentru dumneavoastră. Dar, există alte jocuri de strategie mult mai interesante și mai avansate.



Chiar dacă nu este 3D (în nici un fel), Tiberian Sun arată destul de bine.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Modul World Domination - Mai multe opțiuni la generatorul de hărți	<b>Procesor</b> <b>PI66 MMX</b> <b>Video</b> <b>DirectX</b>	Firestorm Tiberian Sun Brood War	<h1>7.5</h1>
<b>Minusuri</b> - Nu foarte multe adăugiri ca unități. - Variație scăzută pe aceeași temă.	<b>Memorie</b> <b>32 Mb</b> <b>Hard</b> <b>Tiberian Sun</b>	<b>Go2net</b> <b>93</b> <b>Link Recomandat</b> <b>http://www.tiberiansun.com</b>	





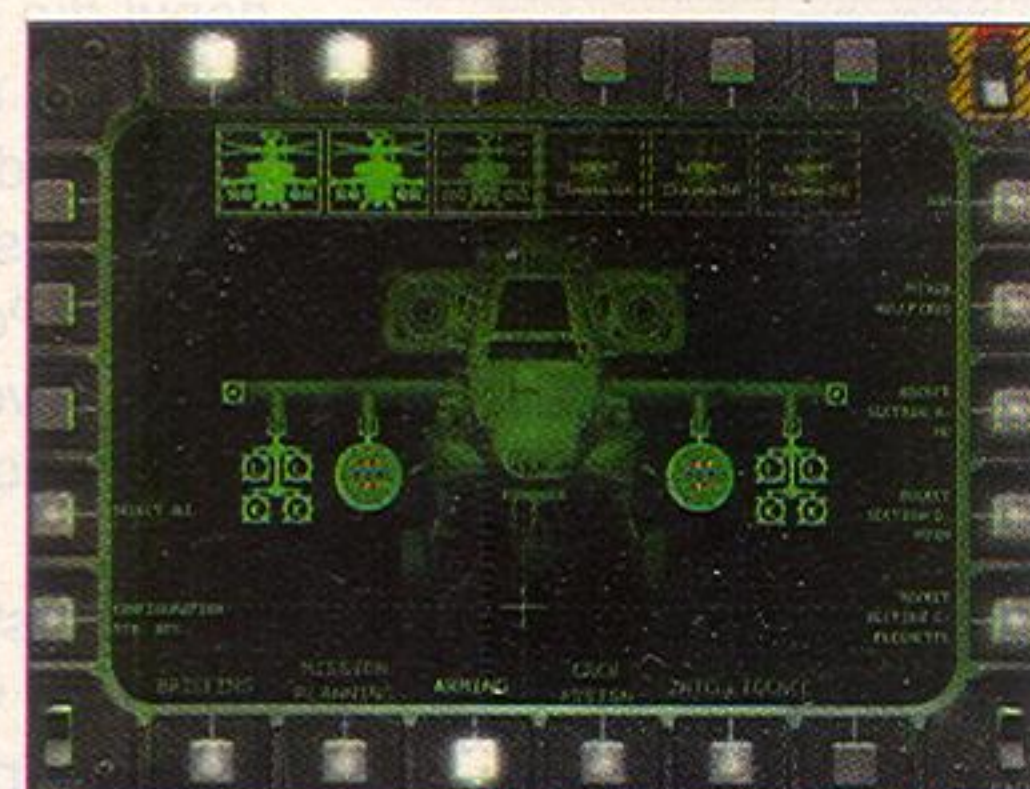
AH64D APACHE DRAGON 2



Ivan, ți-am zis să nu mai fumezi în turelă ...



Pîcnic la iarbă verde



Alegerea armamentului îți permite chiar mixarea rachetelor de mai multe tipuri

# Gunship!

Tim Goodlett și echipa sa au încercat să atingă un balans între elementele de realism și cele de acțiune, pentru ca jocul să fie pe gustul unui segment cât mai larg al publicului

## DETALII

### Detalii produs

#### Producător

Microprose

#### Distribuitor

Hasbro

#### Adresă

Undeva în America

#### Telefon

Nu vă permiteți!

#### Web

www.gunship.com

### Detalii tehnice

#### Tip joc

Sim elicoptere

#### Apariție

A apărut

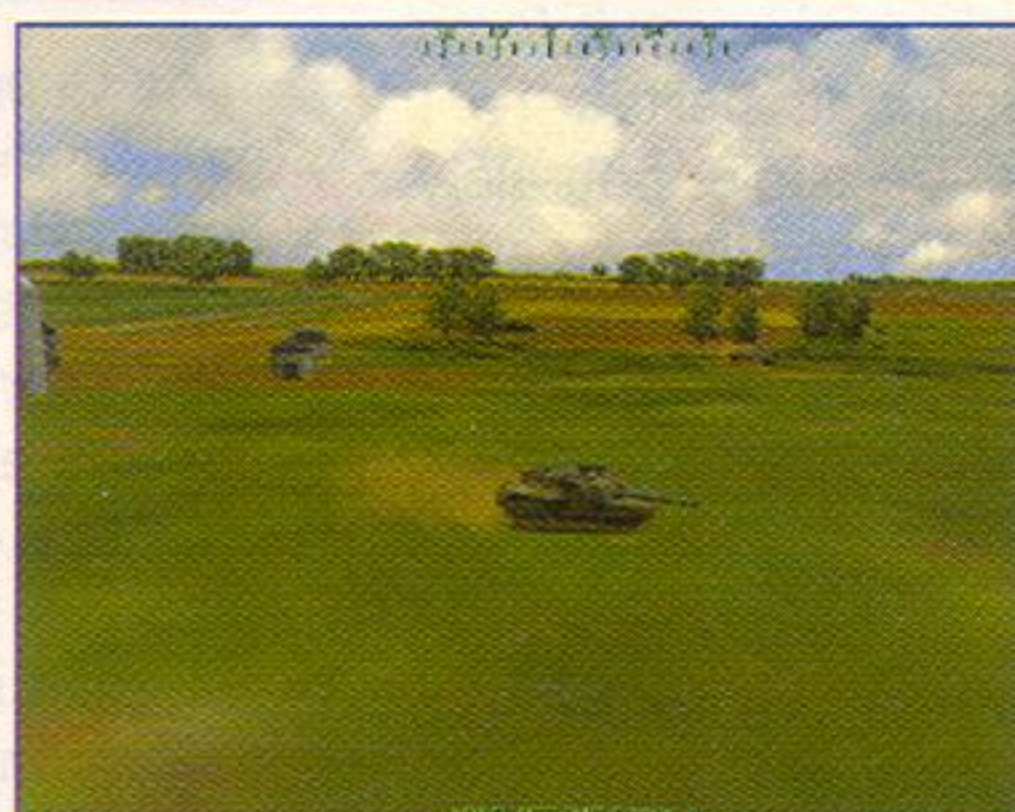
#### Redactor

Dan Dimitrescu

**E**voluția recentă, de la preluarea sa de către Hasbro încoace, a firmei Microprose este mai mult decât îngrijorătoare. După lansarea prematură a lui Falcon 4 și după concedierea echipei care a lucrat la acesta, nu par să fi învățat lecția. La prima vedere, Gunship!, ultimul lor lansat, pare și el grăbit pe ușă afară.

### Realism vs. acțiune

După cum spuneam în avans-premiera realizată în urmă cu câteva luni, Tim Goodlett și echipa sa au încercat să atingă un balans între elementele de realism și cele de acțiune, pentru ca jocul să fie pe gustul unui segment cât mai larg al publicului. Jucătorul urma să seteze jocul după preferințele sale, într-un mod asemănător cu cel din Falcon 4. Dacă dorea realism maxim, îl primea, dar dacă nu, nu. Sistemele urmau să funcționeze realist întotdeauna, dar pe nivelele scăzute de dificultate calculatorul prelua o parte din sarcini. În versiunea curentă (cea care a apărut pe piața americană), ai putea spune că există modurile de



Toate vehiculele lasă dîre de praf în urmă



Ecranele multifuncționale pot fi supra-puse peste vederile exterioare

joc "simplificat" și "foarte simplificat", nici vorbă de "realist". Totuși, pot fi găsite elemente care ar ține de acesta.

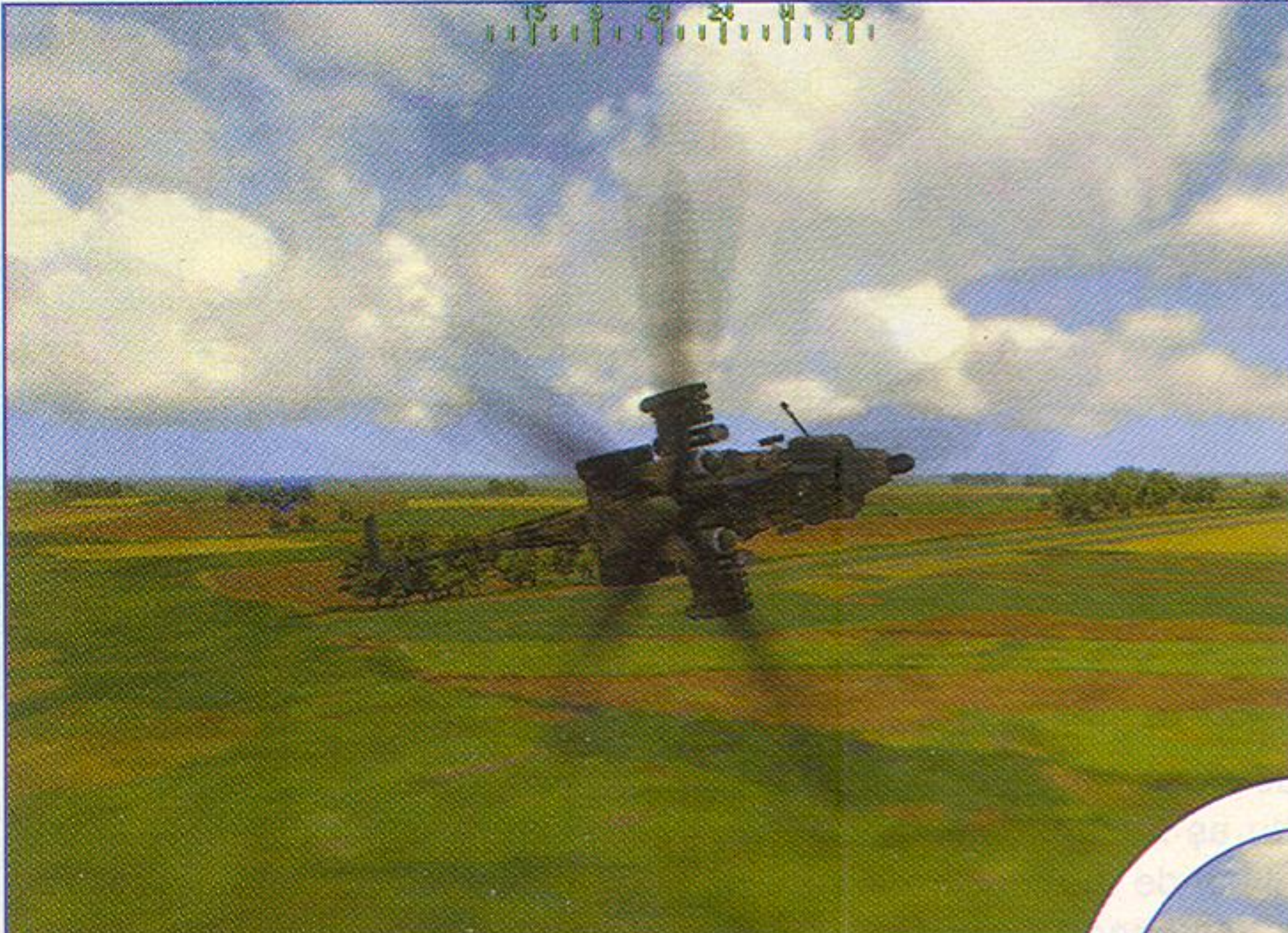
Gunship! ne permite zborul pe patru elicoptere: AH-64D, WAH-64D, UHT-2 Tiger și Mi-28N Havoc. Toate patru, ca de altfel majoritatea elicopterelor de luptă, poartă doi oameni în carlingă: pilotul (care de obicei stă pe locul din spate, pentru o vizibilitate mai bună) și ofițerul responsabil cu armamentul. În Gunship, ai acces la ambele posturi de luptă (eventual poți să împarți elicopterul cu un prieten, în rețea), dar tu joci într-un anumit moment rolul numai unuia dintre

membrii echipajului. Cu setările pe realistic, poți accesa direct doar sistemele și informațiile de pe bordul acestuia, iar calculatorul îl joacă pe celălalt. Dacă vrei, poți să te plimbi dintr-o carlingă în alta tot timpul, dar poți să te bazezi pe calculator. În rolul pilotului, AI-ul urmează traseul stabilit al misiunii, iar când este trăgător, caută și angajează ținte. Poți exercita un control indirect asupra acțiunilor lui, prin ordine "radio", modul în care se descurcă fiind proporțional cu priceperea personajului pe care-l interpretează (în campanie). Dialogul cu AI-ul este destul de important atunci când tu ești co-



Rușii își fac de cap. România și-o fură prima.





Deformarea realității : un Mi-28 care se prăbușește pare a se afla în mijlocul unei acrobații spectaculoase

pilotul, pentru că trebuie să manevreze elicopterul pentru a aduce țintele selectate de tine în parametrii de tragere. Sistemul acesta îți permite și acțiuni mai complicate, cum este ascunderea aparatului în spatele unui obiect de pe teren, urmat de o "demascare" lentă pentru a examina terenul. Un elicopter având un radar sau alt pachet de senzori montați deasupra rotorului poate să-și scoată numai pe aceștia deasupra ascunzătorii.

Un lucru de neînțeles este modul de control al privirii personajului tău. Dacă ești copilot, joystick-ul nu conduce elicopterul, ci privirea ta, dar asta ține de separarea controlului în aeronavă. În schimb, ca pilot nu poți să conduci elicopterul și să te uiți în jur în același timp. Pentru a schimba direcția în care te uiți trebuie să ții apăsat butonul de foc nr.2 și să miști joystick-ul în același timp, ceea ce înseamnă că, o dată ce începi să admiri peisajul, elicopterul își continuă cursa spre cel mai apropiat obstacol.

Avionica pe care o folosești nu este foarte complicată, dar nu ajunge până la nivelul de simplism al lui Comanche. Senzorii de la bord au limitări realiste, și există unele idei interesante în implementarea lor. Din nou, calculatorul face o parte din treabă pentru tine, spre exemplu trece radar-ul în modul "standby" atunci când nu este afișat pe nici unul din ecranele din carlingă. Eu aș prefera să îl pornesc/opresc singur, dar se



În jurul tău se întâmplă multe chestii neinteresante



Tigru la pescuit ...



Carlinga trăgătorului de pe Apache. NU este interactivă.

poate trăi fără asta. Alte omisiuni, cum ar fi controlul direct asupra motoarelor (pentru a le opri dacă iau foc), sunt mai puțin scuzabile, mai ales că multe alte simulatoare de gen conțin aceste elemente. Din anumite puncte de vedere, aș putea spune că predecesorul acestui joc, Gunship 2000 (contrar titlului, este vorba de un joc vechi) îl depășea ca realism. Modelarea zborului este

acceptabilă, fără să exceleze, lipsind posibilitatea autorotației pe care G2000 o avea. Cum se poate salva un pilot dacă elicopterul său este pe ducă? Răspunsul echipei Gunship: nu poate.

#### Paradis grafic

Trebuie să dăm Cezar-ului ce-i al Cezar-ului: Gunship folosește un motor grafic excelent, atât la nivelul vehiculelor, cât și la nivelul terenului. Vizibilitatea este foarte bună, poți detecta inamicul de la distanță, mai ales că ai la dispoziție camere TV de mare putere. Asta, evident, în cazul în care nu

motorului grafic stă în numărul mare de obiecte de pe suprafața lui. Clădiri și pălcuri de copaci pot fi întâlnite peste tot, facilitând munca unui pilot pus pe furișat. Și chiar ai nevoie să te furișezi, pentru că, cu toate simplificările survenite la alte capitole, efectul armelor (pe realism maxim) este foarte puternic. Un pic prea puternic, considerând că o lovitură cu tunul de bord al unui Apache poate distruge un bloc de locuințe.

Și efectele speciale merită să fie laudate, pentru că îți creează destul de bine iluzia unei bătălii adevărate. Proiectilele ricoșează de pe blindajul tancurilor, exploziile și loviturile ratate ridică norișori de praf, fumul acoperă obiective, etc. Vânatoarea de tancuri este foarte distractivă în acest joc, și mă face să regret cu atât mai mult "ratarea" lui.

Problema Gunship-ului este realismul. Sunt sigur că va fi pe placul celor care acceptă compromisuri, dar ar trebui să existe și un mod de joc mai realist. În viitor, Comanche-Hokum îi va da mult de furcă, fiindu-i cel puțin egal la toate capitolele, și depășindu-l vizibil prin folosirea unui motor de campanie dinamic. G! are campanii semi-dinamice, care totuși, prin implementarea unor elemente aleatoare, au devenit nerepetitive și interesante de jucat.

există vreun obstacol între el și tine, ceea ce se întâmplă destul de des. Adevărata valoare a



Undeva între rămășițele strivite de tancuri mă aflu eu

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Atmosferă excelentă - Terenul plin de obiecte utile	<b>Procesor</b> <b>P266</b> <b>Video</b> <b>SVGA</b>	Gunship Longbow 2 Comanche 3	<b>7.9</b>
<b>Minusuri</b> - Realism scăzut - Ceva bug-uri - Controlul dificil	<b>Memorie</b> <b>32 Mb</b> <b>Hard</b> <b>150 Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>57</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.gunship.com">http://www.gunship.com</a>	



# F1 2000

EA Sports are deja o tradiție redevabilă, jocurile seriei fiind solide din punctul de vedere al gameplay-ului.



La curbă "roțile" trosnesc. Mașină roșie, mașină galbenă, mașină albă și uite...încă o mașină roșie în față.

După o lungă perioadă de timp încep să apară din nou simulatoare adevărate de Formula 1. Jocuri care să aibă la bază licența FIA, purtând pompos în titlatură cuvântul "formula" au tot apărut desigur în ultimii ani însă nimic care să depășească semnificativ bariera unui simplu arcade. La câțiva ani buni de la Formula 1 Grand Prix 2 de la Microprose, fanii înrăiți îl mai joacă încă, chiar dacă are grafica rămasă în urmă, tocmai pentru că era realist, cea mai bună simulare a unui campionat de formulă de pînă acum.

## Începe sezonul

Anul 2000 readuce sutele de cai putere ai mașinilor de curse în calculatorul personal. Iar cele mai așteptate jocuri sunt desigur F1 2000 și F1 GP3. Până la GP3 însă, EA Sports a lansat jocul său, fără prea multă vâlvă. EA Sports are deja o tradiție redevabilă, jocurile seriei fiind solide din punct de vedere al gameplay-ului. Din acest punct de vedere F1 2000 nu va dezamăgi pe nimeni. Îmi voi sufleca însă mânele, fiindcă voi examina motorul jocului, renumele EA

Sports nefiind de-ajuns.

Nu aș fi menționat filmul de introducere în mod normal, însă acesta este deosebit de bine făcut, deși poate cam prea scurt. Fără prea multă pierdere de vreme intri direct în joc, un sistem de meniuri, tipic pentru stilul EA Sports, îți permite o manevrare ușoară și rapidă printre opțiuni. Și acestea nu sunt puține.

Meniurile principale oferă o gamă com-

pletă

de

moduri de joc.

În Test Day, poți să te obișnuiești cu stilul de joc, cu caracteristicile mașinii și, ceea ce este cel mai important, poți face schimbări ale acestora. Quick Race permite contactul cu condițiile de desfășurare ale unei curse, în timp ce Grand Prix oferă în plus sesiunea de calificări. În fine, ceea ce nu putea să lipsească, modul Championship întreg sezonul de Formula 1 2000, inclusiv cu noua cursă de la Indianapolis. Modulul multi-player oferă posibilitatea jocului prin rețea, într-un sistem client/server, ceea ce înseamnă că cel care este server trebuie să aibă un calculator puternic.

În afara meniurilor principale, în partea de jos a ecranului există opțiuni care



Cu câteva secunde înainte de decolare.



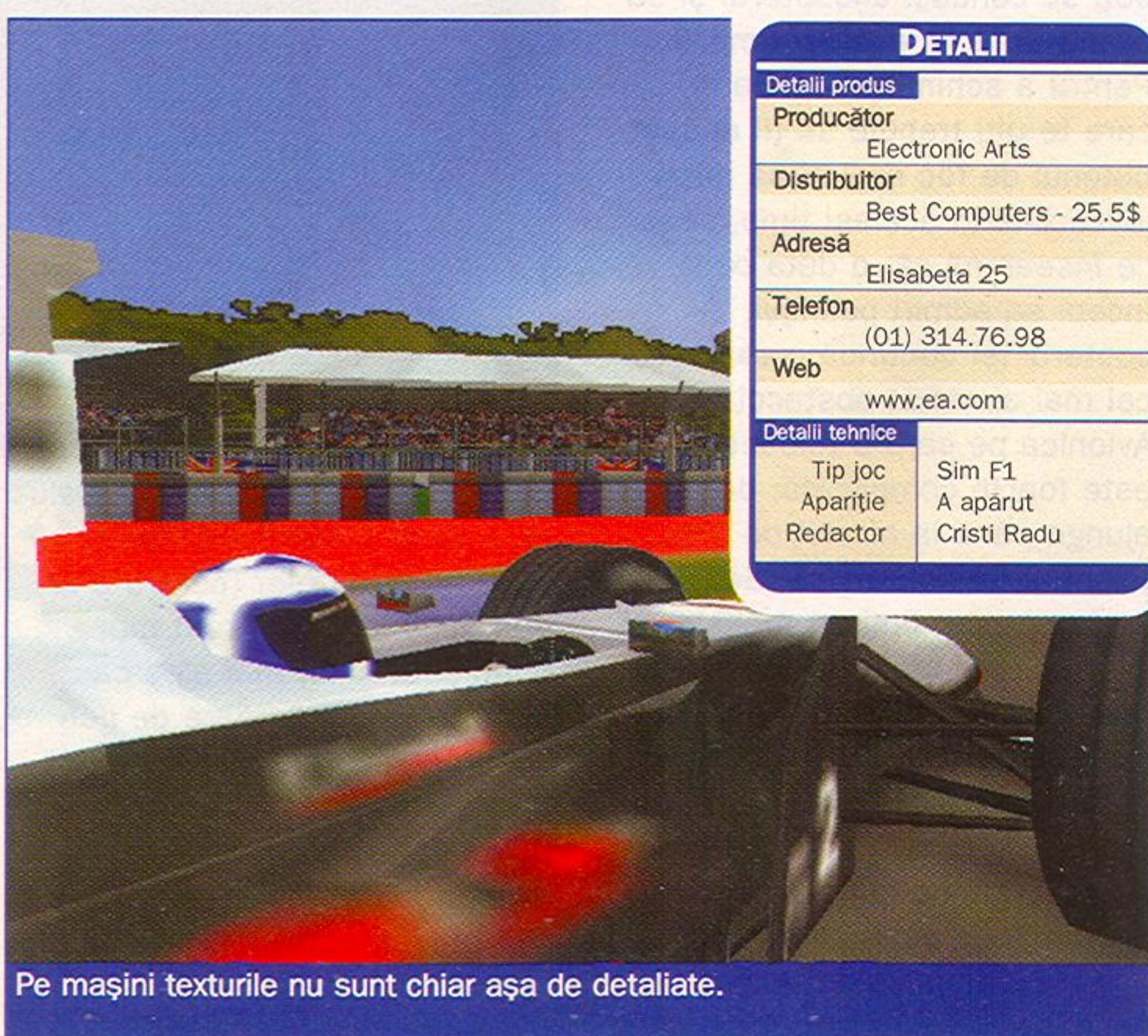
După decolare.



AI-ul computerului face ravagii...prin afara pistei.



Fum de țigară la volan.



Pe mașini texturile nu sunt chiar așa de detaliate.

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers - 25.5\$
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim F1
Apariție	A apărut
Redactor	Cristi Radu



oferă posibilitatea configurării jocului în cele mai mici detalii, de la modalitatea de control (inclusiv Force Feedback), numărul și tipul ajutoarelor la condus (schimbare automată a vitezelor, încetinire la viraje, urmărirea traseului ideal etc. opțiuni deja consacrate din F1GP2) și până la nivelul calității afișării grafice și audio. Grafica poate fi ajustată în așa fel încât jocul să poată fi jucat în condiții normale pe o gamă largă de computere. Nu am găsit însă la opțiuni modalitatea de a schimba afișajul vitezei din mile/oră în km/oră, fiindcă jocul este destinat și europenilor, nu numai americanilor.

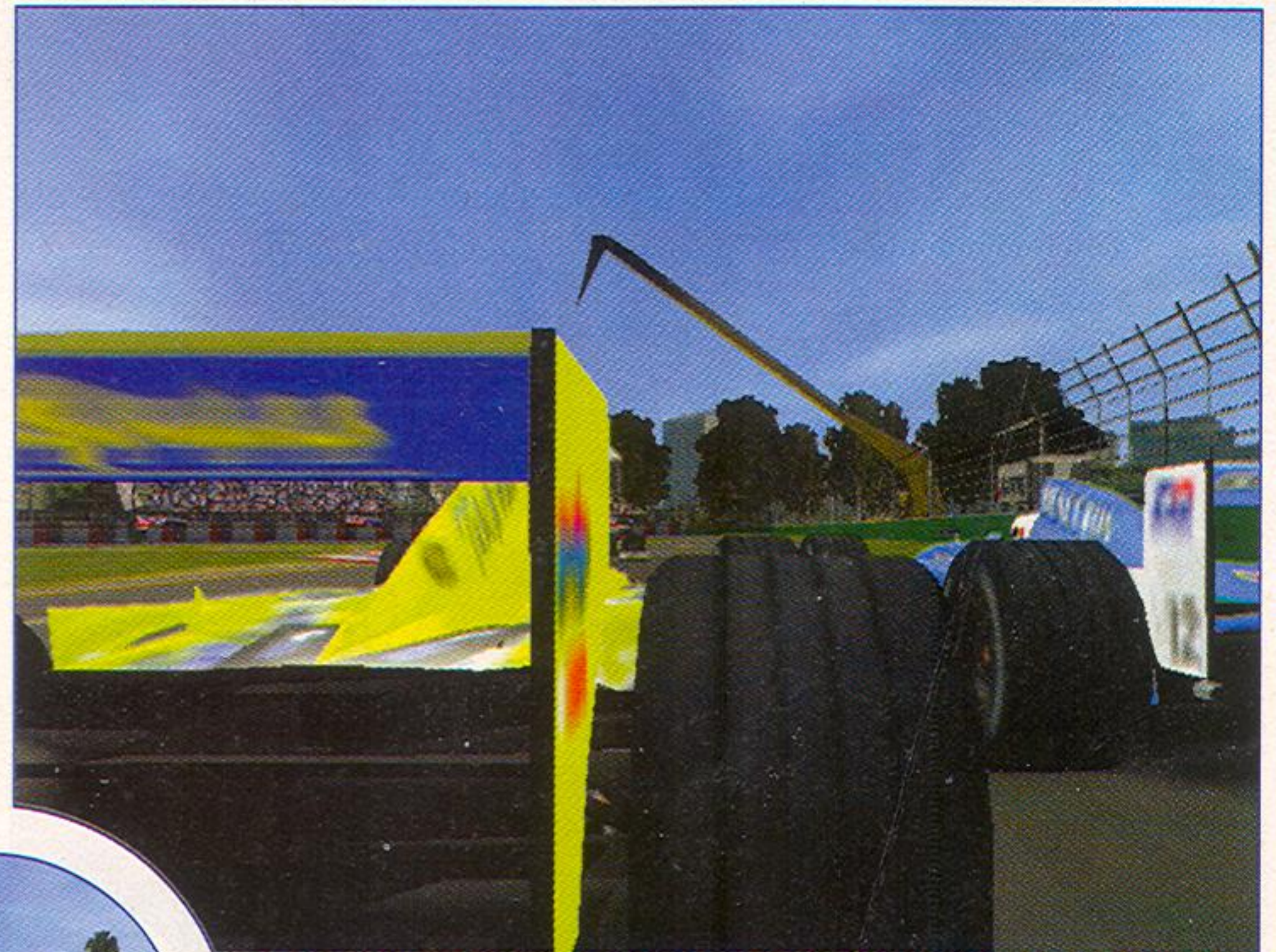
### Echipa

Indiferent de modul de joc ales, la început ai posibilitatea de a alege o echipă pe care să o reprezinti. Fie preiei numele unui pilot existent, fie creezi altul nou. Editorul de profile din joc nu permite prea multe acțiuni. Creare, ștergere sunt destul de puține. Informația afișată se rezumă la cei mai buni timpi, pe curse, de la calificări și după o cursă completă, ceea ce este cam puțin. Ideea e că mare parte din succesul unui joc de Formula 1, după perioada imediat următoare lansării pe piață, este generat de fanii și comunitățile acestui tip de joc.

Ori ei vor să se compare întotdeauna între ei, aceasta ducând la competiție. Cît mai multe statistici, timpi intermediari, acestea sunt lucrurile pe care un fan al unui joc Formula 1 ar vrea să le vadă pentru a avea un criteriu de departajare față de prieteni.



FOV 130. Efect BFG într-o cursă de mașini.



Mașini după schimburi de pneuri. Se observă cele 4 striții ale roții...1,2,3,4.



Nu e nimeni la standuri? Am spus că vin!



Una bucată mașină stînd pe una bucată margine.



Mașina verde - Jaguar  
B - 00 - CEC



Mașina roșie - Ferrari  
B - 00 - URA



Mașina albă - McLaren  
B - 00 - MEU



"Nu merg frînele!", "Nu merg frînele!"

Înainte a fiecărei curse ai posibilitatea de a aduce modificări importante mașinii, pentru o cât mai bună abordare a circuitului. Partea strategică e oarecum neglijată (nu există posibilitatea planificării unei strategii "de blocare", cu cel de-al doilea driver, etc) în sensul că se pot regla doar para-

metrii strict tehnici, dintre care capacitatea de încărcare a rezervorului cu benzină și numărul opririlor au cea mai mare componentă strategică.

Din punctul de vedere al reglajelor care se pot face la mașină, F1 2000 strălucește. Acestea sunt grupate pe trei categorii. "Gear Ratios And Aerodynamics" se referă la

setările curselor treptelor de viteză (în număr de 7), fiecare în parte, și a altor componente aerodinamice ale mașinii. Se pot regla astfel unghiurile deflectoarelor (în limitele legale, ahem...), greutatea aripilor aerodinamice față/spate, raportul de frânare față/spate, blocarea diferențială, etc. "Tyre pressure & suspension" indică meniul de reglare a caracteristicilor de rulaj ale mașinii. Presiunea din pneuri și garda la sol pot fi reglate pe fiecare roată în parte. "Advanced suspension" este meniul care oferă posibilitatea setării modului de abordare a curbilor mai ales, prin setări de genul timpului de revenire la poziția inițială a roții. Toate aceste opțiuni, destul de numeroase au marele avantaj de a putea fi salvate, în funcție de circuit. Mai mult, fișierele de salvare sunt de tip text, ceea ce indică posibilitatea apariției unor eventuale editoare.

### Cursa

Calificările se desfășoară în





Dansuri la mantinelă. Mantinela în plan depărtat. Ferrari nu intră în horă.

De fapt s-a făcut un compromis între calitatea graficii și viteza de desfășurare a acțiunii care era cea mai importantă. Cu grafica pe care o are simți într-adevăr că apeși pe accelerație, mașina fuge mâncând pământ efectiv, copacii și tribunele zboară pe lângă tine. Poate că există

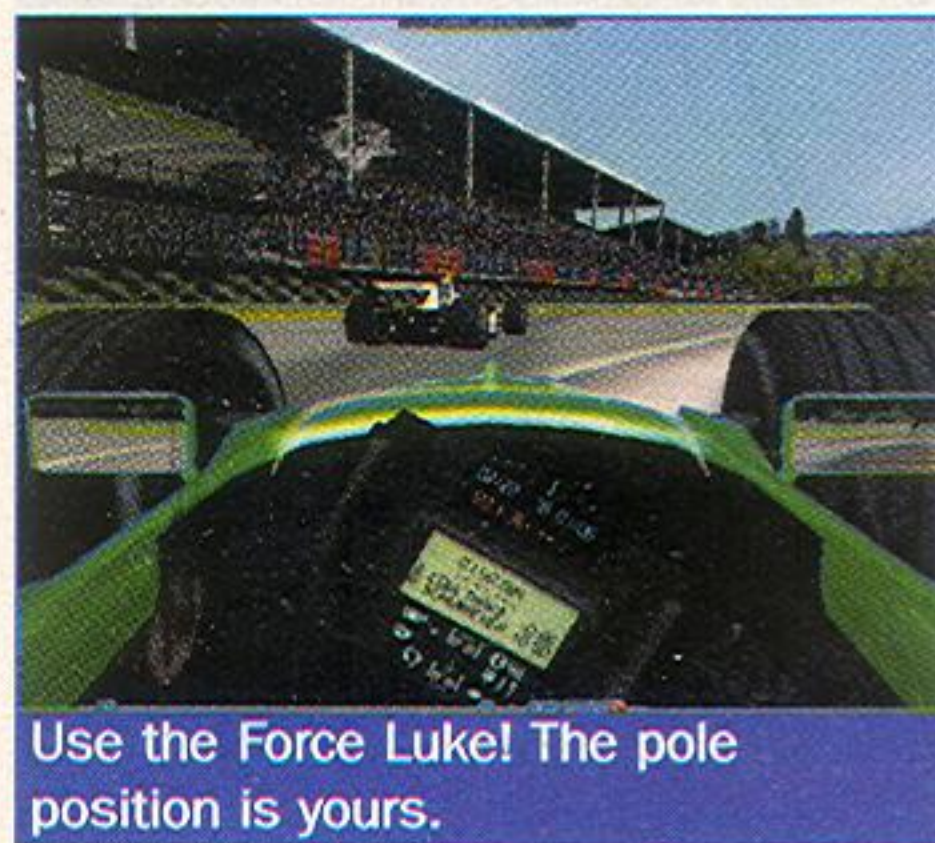
stă foarte bine. Folosește din plin poziționarea spațială, astfel încât dacă ai suficiente boxe poți să-ți dai seama de poziția relativă a celei mai apropiate mașini. Mai mult, există și posibilitatea folosirii efectelor EAX, ceea ce dă o dimensiune spațială în plus. Muzica este poate un pic prea dramatică (mă duce cu gândul la coloana sonoră din Caracatița) însă nu este un lucru peste care nu se poate trece.

**Podiumul**

F1 2000 este un joc bun. Are toate elementele unei simulări complete și nu ale unui arcade. Opțiunile îi conferă un public larg, de la înraii ai genului



O macara la orizont.



Use the Force Luke! The pole position is yours.



Sektor: "The subject is under our control".

mod normal, ai o cantitate de benzină prestabilită (cât mai puțină) și încerci să faci cea mai rapidă cursă. Pe pistă intră de la standuri mașinile celorlalte echipe, încercând să prindă și ei o fereastră cu un traseu cât mai liber. După ce ai făcut un timp pe care îl consideri suficient de bun, poți urmări din standuri timpii celorlalți piloți, având posibilitatea accelerării timpului sau a trecerii direct la cursa propriuzisă.

Aceasta are tot tipicul care face sportul așa de atractiv. Sunetul motoarelor furioase, accidente spectaculoase (mașini zburând efectiv prin aer), probleme de vreme, pistă blocată, etc. Al-ul driverilor are câteva elemente care aduc a personalitate, fișierele cu parametrii acestora fiind și ele în mod text și deci modificabile. Totuși elementele de care țin seama sunt mai mult statistice, destul de puține. Oricum comportamentul acestora în cursă este destul de realist, încercând fiecare, în funcție de



Formula 1 la mare.



Formula 1 la munte.



Blue car > Schumacher kicks ass, Hakkinen sux. White car > a/s/l plz.

jocuri cu mașini care arată mai bine (NFS 2000, mai ales) însă la Formula 1 viteza era cea mai importantă și asta se vede. Din fericire există suficiente opțiuni pentru a mări detaliile pentru cei care cred că au calculatoare prea puternice.

Și la capitolul sunet jocul

până la jucători ocazionali, de duminică... compararea cu Grand Prix 3, și el pe cale de apariție, este însă inevitabilă și rămâne de văzut dacă modificabilitatea jocului va crea o comunitate suficient de puternică care să-i asigure supraviețuirea în competiție pe termen lung.

mașina de care dispune să ajungă în puncte și să rămână acolo.

Grafic, F1 2000 este la nivelul anului. Nu are efecte de avangardă, însă nu se poate spune că duce lipsă de detalii.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Licență FIA 2000 - Setup complex al mașinii - Grafica buna	<b>Procesor</b> P300/P2-350 <b>Video</b> DirectX7	F12000 F1GP2 Monaco GP	<h1>8.9</h1>
<b>Minusuri</b> - Statistici puține - Merge greu dacă nu ai un sistem foarte puternic și memorie multă.	<b>Memorie</b> 32/128 Mb <b>Hard</b> 400 Mb	Go2net In timp 73 Link Recomandat <a href="http://www.easports.com">http://www.easports.com</a>	



# Majesty

Se petrece într-un univers fantastic și suferă de lipsa unei povești coerente

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Microprose
Distribuitor	Hasbro
Adresă	
Telefon	
Web	www.majesty.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTS/RPG
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic



Ce poate face un cavaler împotriva unui ca asta ?



Elfii și Dwarfii există și ei în joc doar pe singleplayer, în anumite misiuni.

**M**ajesty este ultimul joc al Cyberlore Studios, firmă care s-a aflat și în spatele a două add-on-uri foarte apreciate: HOMM2 The Price of Loyalty și Warcraft2: Beyond The Dark Portal. Deși este totuși un RTS, noul joc oferă o perspectivă un pic diferită asupra rolului de rege, jucătorul influențând doar deciziile supușilor săi fără a le da comenzi directe.

Acțiunea se petrece într-un univers fantastic și suferă de lipsa unei povești coerente. Jocul are practic 18 misiuni, din care patru sunt secrete. În fiecare dintre acestea jucătorul începe cu un castel și o sumă limitată de bani, cu care își construiește diverse clădiri utilitare sau ale ghilldelor. Cele utilitare vând obiecte sau oferă odihnă, iar ghilldele oferă posibilitatea de a recruta eroi contra unor sume de bani. Aceștia sunt destul de independenți, au o serie de staturi și nivele, care cresc cu timpul, asta presupunând că supraviețuiesc. În Majesty nu există noțiunea de comandă, suzeranul oferind premii pentru diverse acțiuni. Astfel jucătorul pune o anumită sumă de bani pe o comoară, zonă neexplorată, monstru sau construcție inamică și în funcție de mărimea acesteia și de pericolul potențial eroii recrutați din ghillde se duc să lupte pentru a o obține. Semnificativ este că banii astfel obținuți intră în bugetul eroului, care își cumpără din ei arme și armuri mai bune, poțiuni, inele și își plătește taxele.

Pe lângă eroi în slujba jucătoru-



Hanul în care se odihnesc eroii



Piața este una din sursele vitale de valori monetare.



Grafica jocului este detaliată dar monștrii sunt un pic cam standard.



Castel cu toate upgrade-urile.



Eroii iau la sabie fără ordin monștrii intrați în teritoriul jucătorului.

lui se mai află țărani, colectori de taxe și gărzi ale turnurilor de pază, importanți cu toții, doar că asupra lor nu funcționează sistemul de recompense și sunt produși automat, necostînd nimic.

Există ghillde speciale pentru arcași, cavaleri, gnomi, magi și mai multe tipuri de temple. La temple

și turnurile cu magi pot fi cercetate diverse vrăji, pe care eroii care țin de acestea vor începe să le utilizeze. La capitolul grafică Majesty-ul stă destul de bine, personajele și clădirile prezentînd multe detalii. 2D dar funcțională.

AI-ul este principala problemă a jocului, eroii comportîndu-se uneori ca niște inconștienți. Este tare neplăcut să vezi un cavaler de nivelul opt stînd pe loc și murind pentru că a terminat poțiunile de sănătate. Totuși micile probleme ale inteligenței artificiale pot fi compensate de către jucător.

Majesty este un joc bun și destul de interesant în multiplay, doar că parcă îi lipsește profunzimea pe care o așteptam de la el după ce am văzut demo-ul și am citit atîtea pe Internet.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> -o abordare diferită a genului RTS	<b>Procesor</b> <b>P266/P2-300</b> <b>Video</b> <b>DirectX7</b>	Majesty Total Annihilation Starcraft	<h1>7.8</h1>
<b>Minusuri</b> -AI-ul nu strălucește -nu are poveste	<b>Memorie</b> <b>32/64 Mb</b> <b>Hard</b> <b>200 Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>62</b> <b>In timp</b> <b>Link Recomandat</b> <b>http://www.majesty.com</b>	



# Star Trek: ARMADA

**STA a copiat foarte mult din Starcraft, pornind de la meniul principal și terminând cu stilul de joc sau resursele.**

## DETALII

### Detalii produs

#### Producător

Activision

#### Distribuitor

Activision

#### Adresă

N/A

#### Telefon

N/A

#### Web

www.st-armada.com

### Detalii tehnice

#### Tip joc

RTS

#### Apariție

A aparut

#### Redactor

Dragos Inoan



Secvența de final: particula Omega este în urma atacului condus de Picard



Captains Log....

La sfârșitul lunii Martie cei doi giganti ai lumii SF, Star Wars și Star Trek, au apărut pe piață cu două jocuri de strategie în timp real, parcă pentru a se lua la întrecere, atingând în acest moment toate aspectele universurilor respective. Diferența esențială între Forțe Commander și Star Trek Armada este locul în care se duc luptele, în primul caz fiind vorba de suprafața planetelor, iar în cel de-al doilea de spațiu.

### Captains log..

Pentru că este vorba de un joc Star Trek, era imperativ ca protagonistul acestuia să fie nava Enterprise E (variantea D a fost distrusă prin filme) sub comanda neobositului Jean Luc Picard. Povestea începe când, în timpul unei misiuni de rutină, dintr-un tunel spațio-temporal apare o navă a Federației (venită evident din viitor) care îl avertizează pe Picard despre invazia Borgilor (acei suedezi simpatici și verzi). Din acest moment scenariul începe să



Deși pare interesantă interfața este greoaie.



Hei, Enterprise!!!



Se poate vedea cum se construiesc navele în șantierele navale



Flota Federației face ravagii în baza borgilor

la meniul principal și terminând cu stilul de joc sau resursele. Indicatorii de resurse și PSI se află în colțul dreapta-sus al ecranului, iar panoul de comandă în partea de jos. Există posibilitatea de creare de grupuri de maxim 8 unități,

prindă contur, povestea purtându-l pe jucător prin 5 campanii (câte una pentru fiecare rasă și una de final) în care se dezvăluie dedesubturile războiului civil din imperiul Klingonian, ura dintre armata și poliția secretă romulană și multe altele pe care acum nu le voi dezvălui pentru a nu strica farmecul jocului.

### Interfață și control

STA a copiat foarte mult din Starcraft, pornind de

selectarea tuturor unităților de același tip de pe ecran printr-un simplu dublu-click, rotirea și apropierea camerei de câmpul de luptă (pus probabil doar din considerente estetice). Timpul de răspuns al interfeței este destul de ridicat, fiind foarte greu să dai comenzi cu ajutorul tastaturii.

### Grafică și sunetul

Engine-ul folosit de joc este complet 3D și a fost utilizat din plin, atât în timpul jocului cât și în timpul secvențelor dintre misiuni. Nimic în acest



Flota romulană asimilată în totalitate....



Așa se controlau inițial navele în Armada



joc, în afară de introducerea și fețele personajelor principale nu este pre-renderuit, totul fiind generat pe loc. Efectele sunt excelent realizate, astfel avem navele făcute foarte detaliat, texturile alese și puse foarte bine pe fiecare navă, detalii minore, cum ar fi luminile de semnalizare sunt și ele prezente. S-ar putea spune că



Efectele grafice sunt de multe ori superbe.



Patrula lângă un zăcămint de dilithium



Flota romulană își dovedește superioritatea numerică și tehnologică



Particula Omega.. UPS-ul viitorului



Captains Log supplemental



Nave asimilate reparându-se la un șantier Borg

s-a reușit realizarea multor efecte din film fără prea mult efort cu acest engine.

Coloana sonoră este și ea luată din film, fiecare rasă având muzica ei, care își schimbă ritmul în funcție de acțiune. Vocile și efectele sonore nu au fost nici ele neglijate, la producția acestui joc participând chiar Patrick Stewart (Picard) și Michael Dorn (Worf).

**Cine, ce, cum?**

Rasele aflate în conflict sunt: Federația - rasa cea mai echilibrată din joc, atât din punct de vedere al resurselor, cât și al echilibrului forță / abilități spe-

cială. Federația este reprezentată de Picard și Worf. Klingonienii sunt rasa cea mai înclinată către război, au nave foarte puternice și abilități speciale pe măsură. Cancelarul Martok reprezintă Imperiul Klingonian.

Cei mai parșivi dintre parșivi sunt Romulanii ce au cloaking device pe toate navele de luptă, iar specialele lor sunt axate mai mult pe stricarea senzorilor inamici. Romulanii sunt reprezentați de amiralul Sela.

Borg collective (cooperativa Borg) sunt niște roboți care vin din quadrantul Gama și al căror obiectiv este să asimileze toată galaxia. Problema lor este că sunt extrem de previzibili (de, au și ei bug-uri), dar și extrem de puternici. Principala abilitate a borgilor este, evident, asimilarea navelor inamice, ceea ce dezechilibrează jocul în favoarea lor destul de mult. În joc mai există și câteva rase secundare, dintre care cei mai importanți sînt Ferengi (care pot apărea și în jocurile multiplayer ca rasă NPC), Cardassienii și Dominion.



Alți romulani asimilați



Sfîrșitul unei misiuni grele...

dintre care un detector (pentru nave invizibile), 3 nave mici de luptă cu diferite abilități, o navă mare de luptă și un "vrăjitor" - navă care posedă 4 abilități speciale. Fiecare din aceste nave are câte o abilitate specială, fie că este vorba de niște torpile care închid sistemele navelor sau supraîncărcarea motoarelor, etc. Clădirile raseilor sunt identice, în principal existînd 2 șantiere navale, o bază stelară, 2 tipuri de turele, un radar, o rafinărie de dilithium și clădirea pentru construirea super-amei specifice fiecărei rase.

Terenul are și el o importanță majoră în acest joc. Este reprezentat de nebuloase, spațiu liber și bariere de meteoriți. Pe multe hărți sunt prezente găurile de vierme (wormholes) care permit traversarea spațiului într-un timp relativ mic, ele fiind esențiale în multe din misiunile single player. În rest totul se petrece ca în orice alt RTS: cercetează, strînge resurse, distruge inamicul.

**Cum se joacă jocul?**

Resursele de bază sunt Dilithium, care se culege din niște luni compuse din acest material, echipaj și ofițeri. Ofițerii sunt ceea ce la Starcraft se numește PSI și sunt folosiți în construcția de nave și în cercetare. Echipajul este generat de bazele stelare, iar el este necesar de asemenea pentru orice construcție.

Fiecare rasă are 6 nave,

**În încheiere**

Părți bune: jocul este foarte atractiv, povestea este bună pentru scenariu de film. Părți rele: buguri cu tona, interfața greoaie. Eu recomand acest totuși joc tuturor fanilor Star Trek deoarece n-au nimic de pierdut și numai de câștigat.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Grafica foarte buna - Poveste interesantă - Engine puternic	<b>Procesor</b> <b>P233 MMX</b> <b>Video</b> <b>DirectX7</b>	STA [Bar chart] Starcraft [Bar chart] Homeworld [Bar chart]	<b>8.0</b>
<b>Minusuri</b> - Bug-uri cu tona - AI foarte slab - Interfață greoaie	<b>Memorie</b> <b>32/64Mb</b> <b>Hard</b> <b>N/A</b>	<b>Go2net</b> <b>67</b> <b>In timp</b> [Bar chart]	
		<b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.st-armada.com">http://www.st-armada.com</a>	

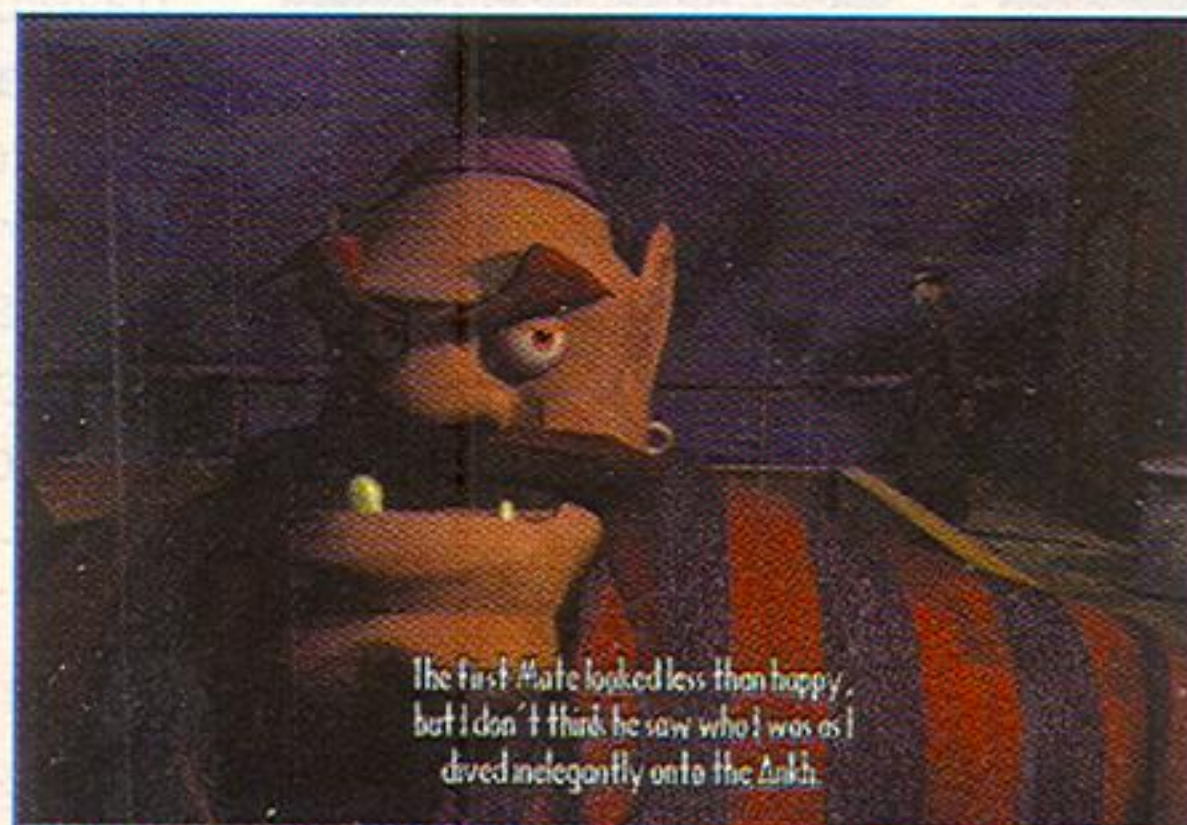


# Discworld NOIR

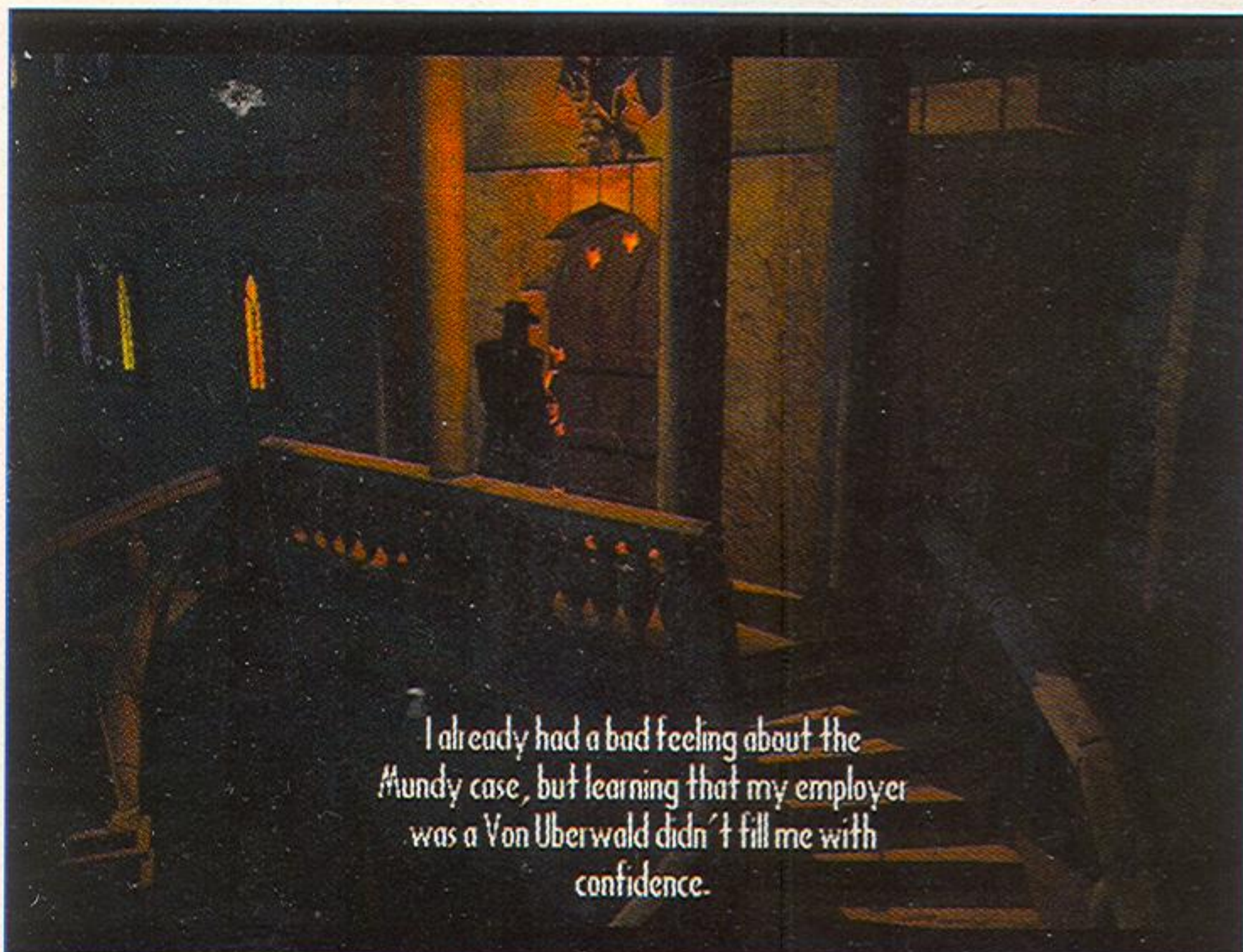
**Ce trebuie reținut este că Pratchett a creat în cărțile sale o lume fantastică, numită Discworld. El nu scrie un fantasy serios, stil Tolkien, ci unul de-a dreptul comic**

## DETALII

Detalii produs	
Producător	Perfect
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd. Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Tip joc	Adventure
Apariție	A aparut
Redactor	Dan Dimitrescu



După cereri repetate din partea cititorilor, iată o poză a domnului redactor șef.



I already had a bad feeling about the Mundy case, but learning that my employer was a Von Uberwald didn't fill me with confidence.

După cum am spus, jocul are o atmosferă destul de întunecată, ceea ce îl face foarte agreabil.



Această scenă este foarte animată, datorită aparatului de sculptat din spate. Personajul de alături este de-a dreptul interesant.

După toate calculele mele, Terry Pratchett este un autor de cărți absolut necunoscut în România. De aceea, faptul că jocul de față își are originea în romanele lui nu cred că este foarte relevant pentru publicul autohton. Ce trebuie reținut este că Pratchett a creat în cărțile sale o lume fantastică, numită Discworld. El nu scrie un fantasy serios, stil Tolkien, ci unul de-a dreptul comic. Lumea disc-ului contrazice foarte multe legi ale fizicii prin simpla sa alcătuire, fiind plată și așezată pe spinarea a patru elefanți giganti. La rândul lor, elefanții stau pe carapacea stelei țestoase A'Tuin, dar asta deja nu ne mai interesează. Similaritățile cu lumea reală sunt multe, dar în general este vorba de aspecte satirizate ale acesteia. Toată complexitatea aceasta nu trebuie să vă sperie. Cunoștințele despre cărți nu sunt necesare pentru a înțelege ce se întâmplă în joc, ci doar alcătuiesc un fundal pentru desfășurarea poveștii. Cei care au jucat primele două

Discworld vor fi surprinși să vadă că aici nu îl mai controlează pe nepriceputul vrăjitor Rincewind, ci pe nou venitul detectiv particular Lewton. Dar, nu numai asta s-a schimbat...

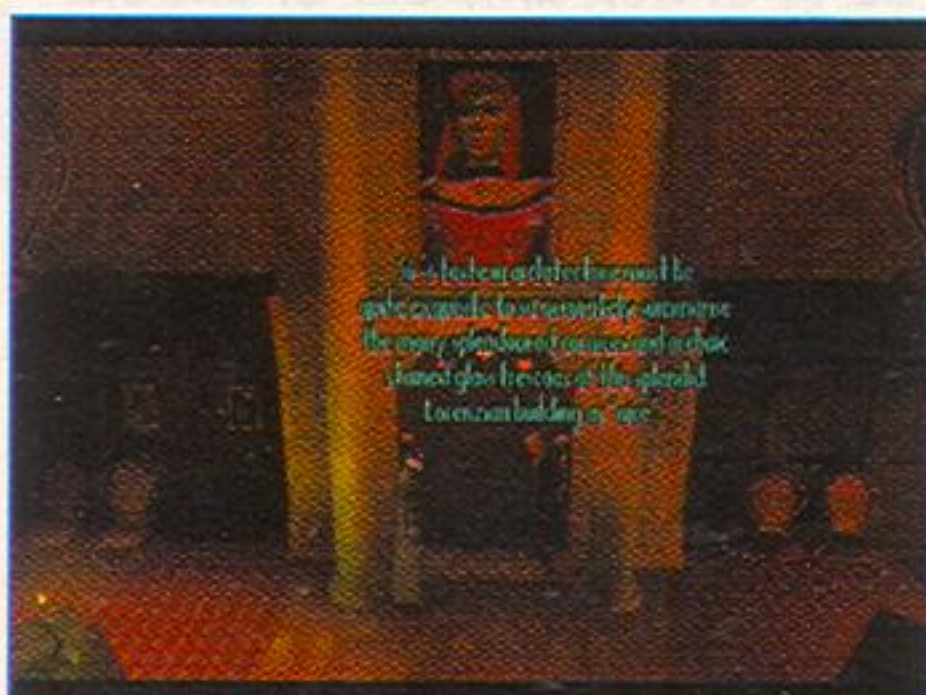
## Întunecare

Jocul de față, după cum e lesne de ghicit din nume, se inspiră mult din filmele Noir ale anilor '50. Lumea Disc-ului a căpătat o atmosferă tipică pentru filme de genul Șoimul maltez, Casablanca sau oricare ecranizare a romanelor lui Raymond Chandler. Oriunde te plimbi în Ankh-Morpork (principalul oraș de pe disc), vei întâlni ploaie, ceață și întuneric. Chiar și în viziunea originală a lui Pratchett, orașul găzduia drojdia societății de pe disc, așa că nu trebuie să fim surprinși că locatarii sunt corupți, intriganți și mincinoși. În Discworld Noir, personajele sunt o combinație între fantazia și satira lui Pratchett pe de o parte, și arhetipurile filmelor mai sus amintite. Situații de genul celei în care ești așteptat în biroul tău de un pitic care te amenință să nu îți mai bagi nasul pe unde nu trebuie, sunt tipice pentru umorul acestui joc.

DN folosește, în mare, imagini și animații prerenderizate, care arată, în opinia mea, destul de bine. Personajele, care au o tentă 3D, suferă ca aspect în anumite cazuri, dar vocile sunt excelent realizate (DN vine pe



Hmmm ....



Dacă aveți nevoie de ceva care să facă mișto de voi, slujitorul e perfect



& Jetsam





S-a cântat Bingo! Bingo! Eu, eu...

trei CD-uri, și este complet vorbit). Jocul actorilor este foarte bun, iar împreună cu aspectul vizual și muzica bine aleasă (tot în stilul mai sus amintit) servește foarte bine intenției realizatorilor.

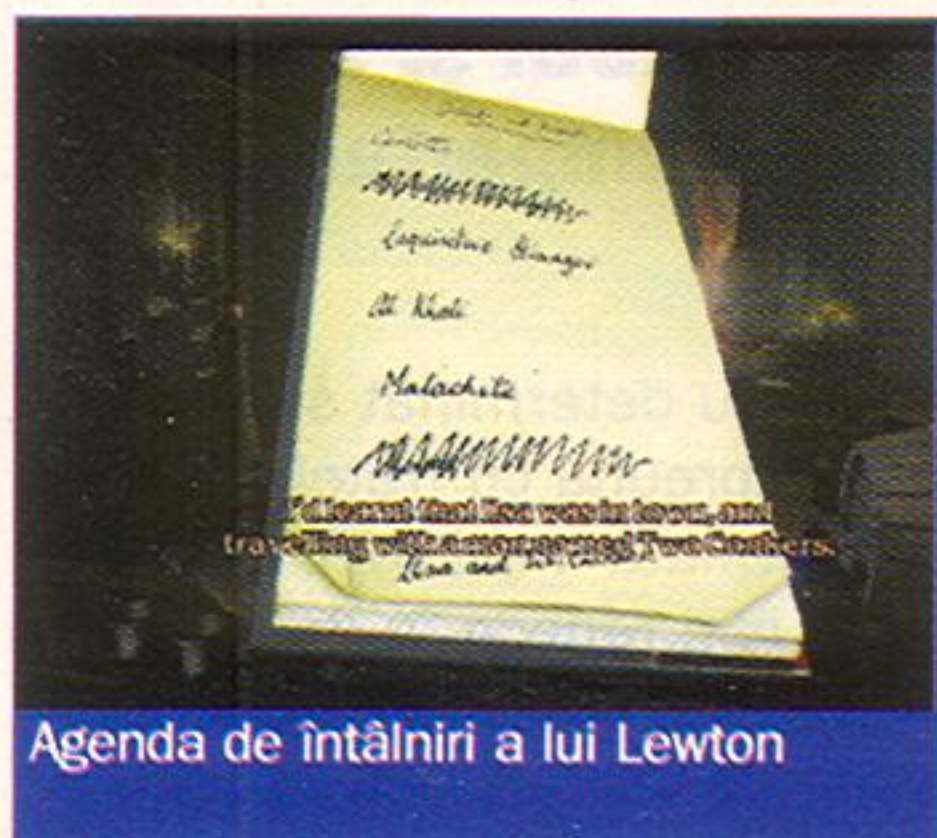
### Private Investigator Lewton

Lewton, personajul jucătorului, este și el tipic pentru filmele de gen. Primele scene ale jocului ne înfățișează moartea sa, după care suntem purtați în timp cu o săptămână în urmă, când el a primit primul său caz. Acesta presupune găsirea unui bărbat numit Mundy, lucru aparent simplu, dar care se dovedește (ce surpriză!) extrem de complicat.

Din fericire, Lewton este însă un "adevărat" detectiv. Umblă permanent cu carnetul de notițe după el, și notează toate indiciile aflate. Acestea sunt doar cuvinte cheie, ușor de încurcat, dar la nevoie el poate fi "determinat" să mediteze în legătură cu unul dintre ele, pentru a-și aduce aminte despre ce e vorba. Lewton poate fi pus și să găsească legături între două indicii sau între un indice și un obiect cules de pe teren, treabă grea și care de multe ori nu dă nici un rezultat. Atunci când discută cu o altă persoană, Lewton poate aduce în discuție indiciile respective sau obiectele din inventory, pentru a afla ce știe respectivul despre ele ori pentru a contrazice o minciună trântită



Dialogurile durează foarte mult, dar merită urmarite



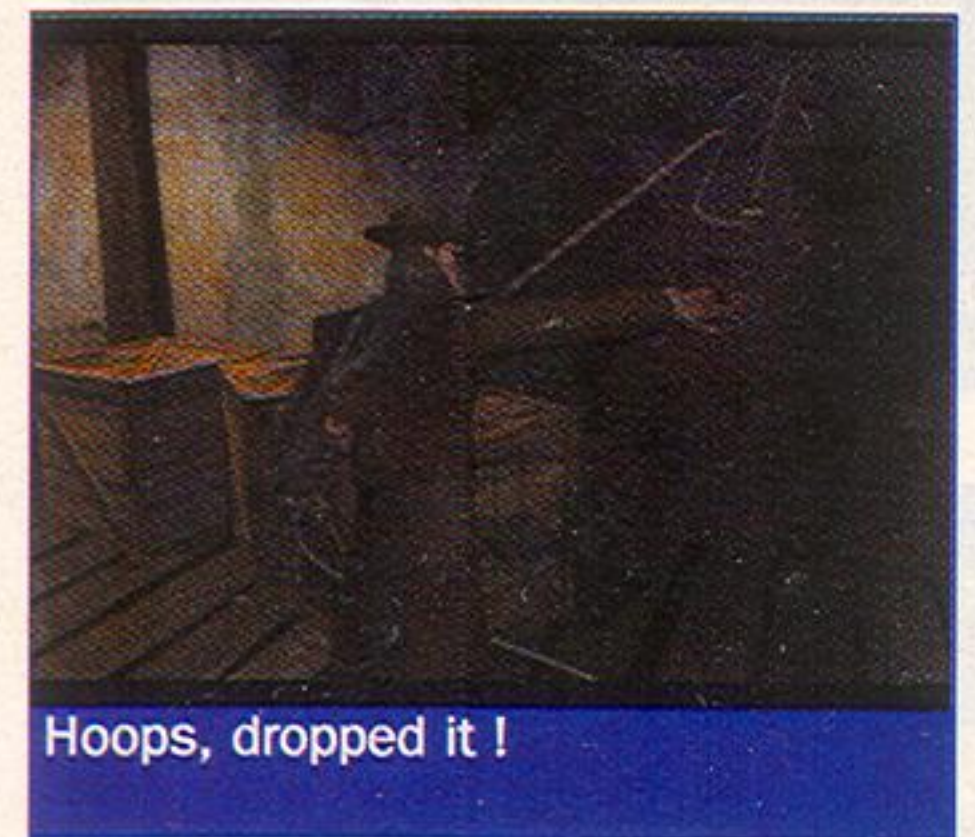
Agenda de întâlniri a lui Lewton

de acesta. Jocul se bazează foarte mult pe dialog și monolog (Lewton comentează sarcastic tot ce se întâmplă și se zice în jurul lui), lucru care s-ar putea să displice unora. Personal am fost atras de acest stil de joc, destul de profund și complex. Detectivul se poate deplasa în oraș, de la o locație la alta, folosind o hartă a acestuia. Accesul este însă permis numai acolo unde ai un indice că s-ar găsi ceva legat de cazurile tale. De multe ori, va fi nevoie să revezi una din locațiile mai vechi pentru a găsi indicii noi.

Găsirea zonelor de interes



La troll-i, frumusețea feminină are un sens total aparte



Hoops, dropped it!



Un vampir. Poate primul.



Moartea vine din ceruri



Biroul tău. Lewton adoră să se autoironizeze

(cu care poți interacționa) dintr-o locație este destul de simplă, în sensul că ți se afișează numele lor atunci când plimbi cursor-ul pe deasupra. Să găsești un mod de a le folosi nu este însă atât de ușor. În prima parte a jocului, vei avea relativ puține cunoștințe și indicii, dar mai târziu vei avea câteva zeci de lucruri de lămurit, treabă nu tocmai ușoară.

Ca încheiere, îl recomand tuturor fanilor genului, cu rezerva că este un joc destul de complicat. Dacă suportați complexitatea și vorbăria multă (interesantă de altfel), și vă interesează un joc mai puțin convențional, care dă chiar în supranatural la un moment dat, luați-l și nu veți regreta.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Complex - Atmosferă excelentă - Interfața detectiv	<b>Procesor</b> <b>P166/P266</b> <b>Video</b> <b>640x480</b>	Discworld Noir Monkey Island 3 Grim Fandango	<b>9.0</b>
<b>Minusuri</b> - Vorbărie prea multă	<b>Memorie</b> <b>32/64 Mb</b> <b>Hard</b> <b>355 Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>46</b> <b>In timp</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.gtgames.com">http://www.gtgames.com</a>	



## Prezentari



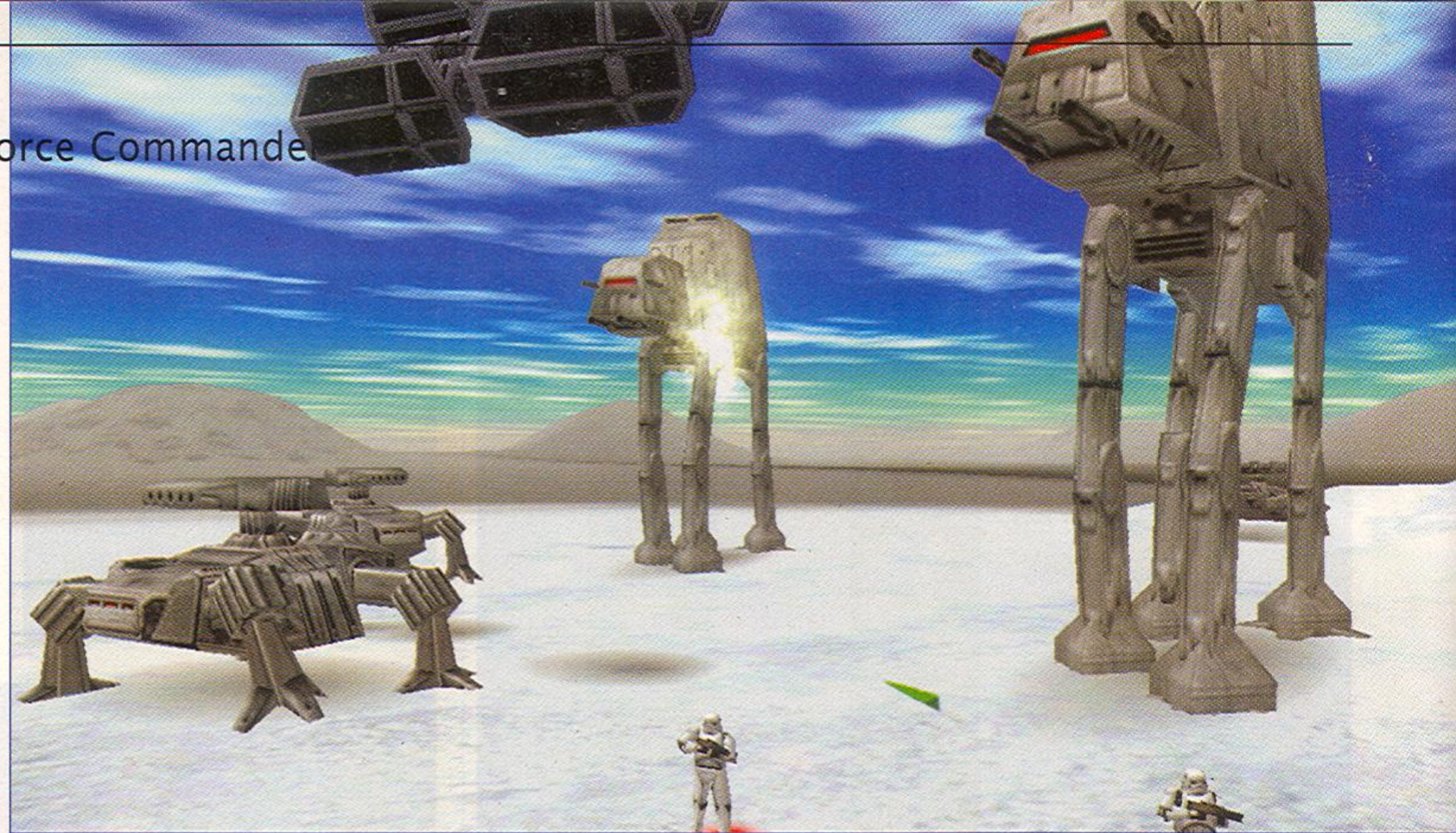
jocul conține multe unități din film, plus altele inventate de realizatori



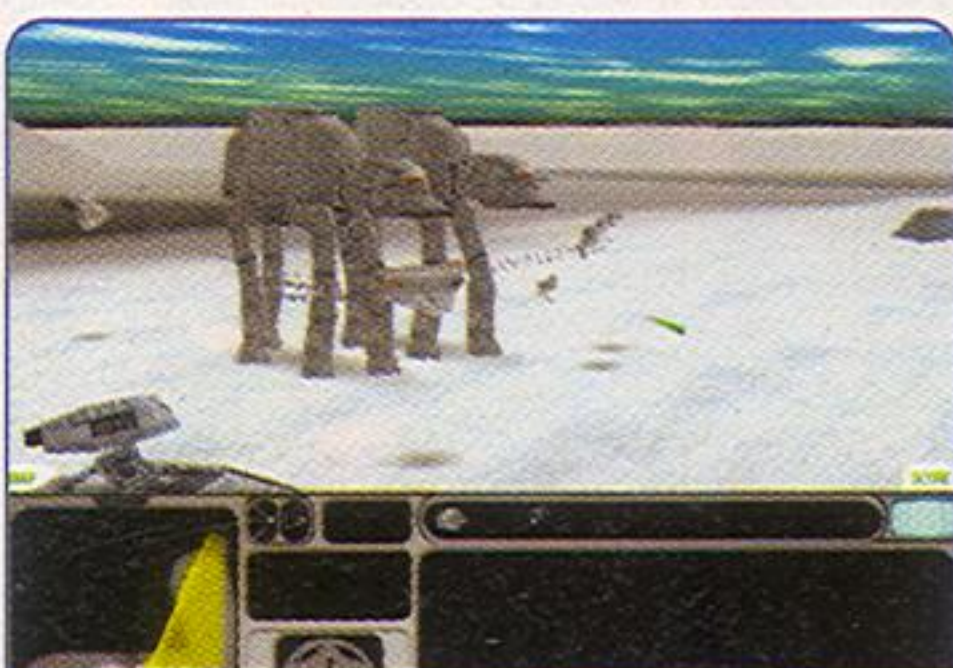
Jocul este mai interesant de la nivelul solului, fără a excela



Pășitor imperial adormit



## Force Commander



Copii rebelilor se dau în carusel



O forță de atac mixtă este necesară pentru a învinge



Broasca săltărească, în varianta imperială

# Force Commander

**În sfârșit, putem cu toții să comandăm invazia de pe Hoth și să strivim rebeliunea, sau alternativ să aruncăm gunoiul imperial înapoi în mare (er... spațiu).**

### DETALII

Detalii produs	
Producător	LucasArts
Distribuitor	Activision
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.activision.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTS
Apariție	A aparat
Redactor	Dan Dimitrescu



Ok, băieți, se vede meciul ?

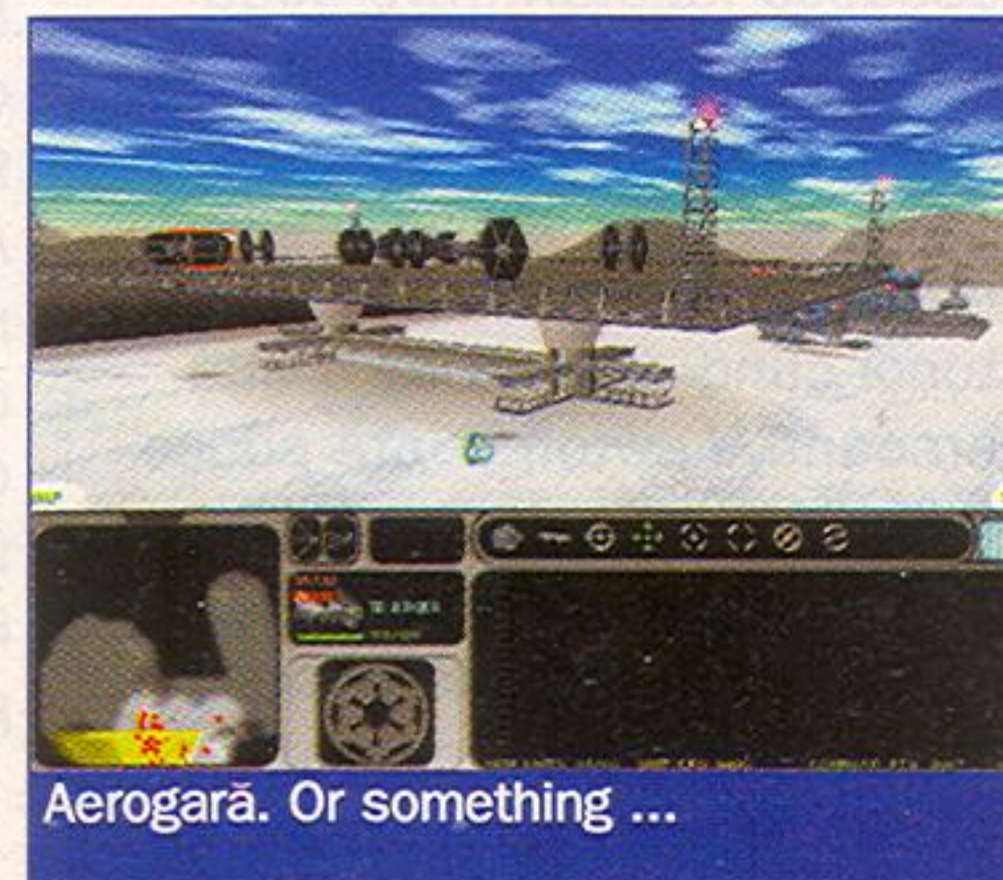
Un joc de strategie situat în universul Star Wars este ceva dorit de mulți dintre noi. Până acum ni s-a oferit doar Rebellion, care din păcate se concentra pe strategia la scară mare și bătăliile navale, fără să se atingă prea mult de luptele pe suprafața planetelor. Force Commander, pe de altă parte, se ocupă în exclusivitate de acestea. În sfârșit, putem cu toții să comandăm invazia de pe Hoth și să strivim rebeliunea sau alternativ să aruncăm gunoiul imperial înapoi în mare (er... spațiu). Jocul viselor noastre este aici... cel puțin teoretic. Dar practic ?

### Strategie

Force Commander poate fi jucat în trei moduri: Campanie (misiunile efectuate aici pot fi rejucate mai târziu în modul Scenario), Skirmish și Multiplayer. În campanie, jucătorul intră în pielea lui Brenn Trantor, un tânăr ambițios pe care câteva evenimente

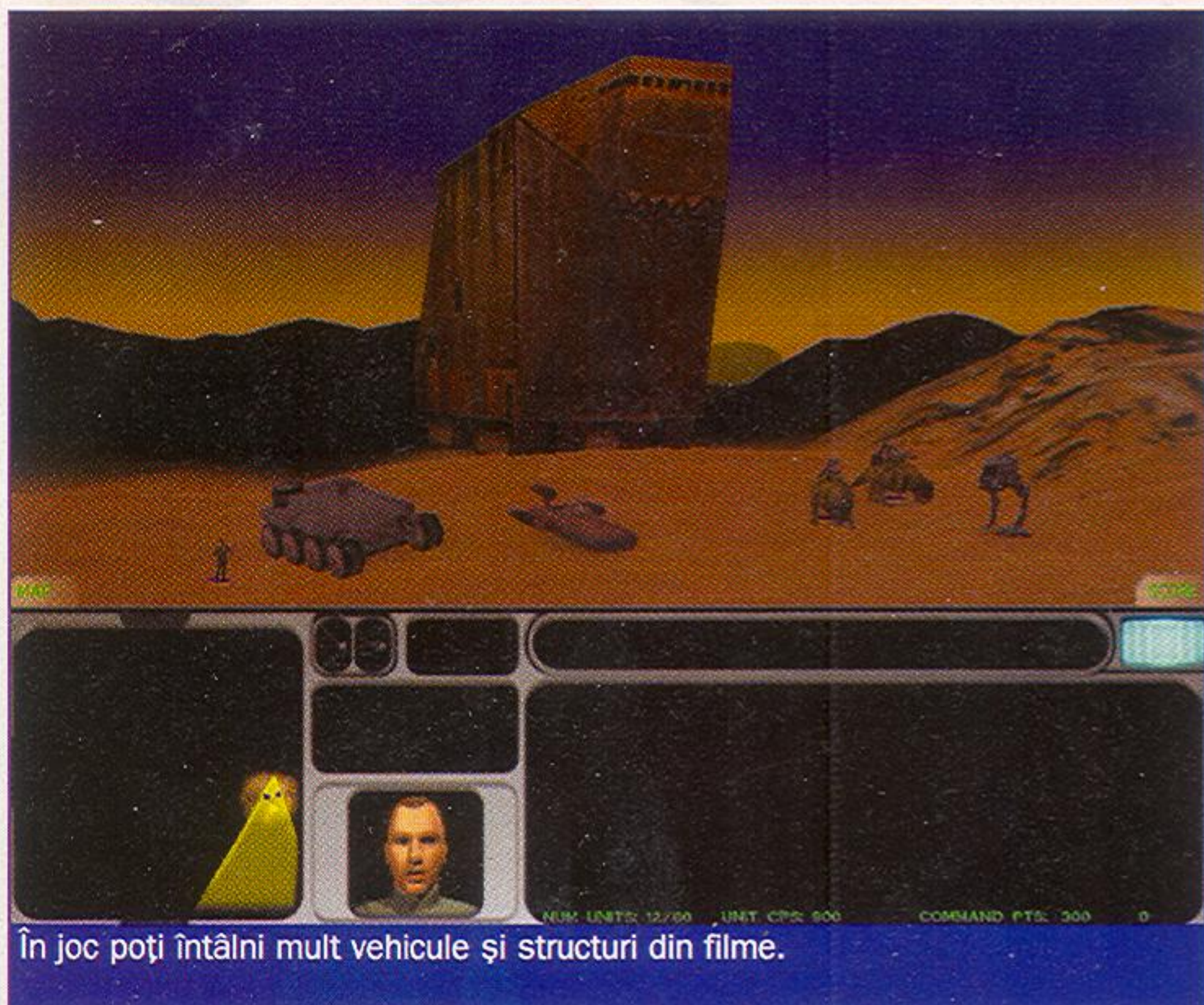
nefericite l-au determinat să se înroleze, împreună cu fratele său Dellis, în armata imperială. Brenn a avansat mai repede în grad, astfel că prima misiune îl găsește în postura de comandant, în timp ce Dellis va fi unul dintre soldații de pe teren (cel mai important, ce-i drept, în sensul că trebuie neapărat să supraviețuiască, iar anumite obiective nu pot fi îndeplinite decât de el). Povestea ne poartă de la primele misiuni de antrenament (care servesc la acomodarea jucătorului cu interfața) până la bătălii cu adevărat complexe. La un moment dat, Brenn va trece de partea rebelilor, oferindu-ne și perspectiva acestora asupra războiului. Misiunile pe care le ai de îndeplinit se îmbină în mod interesant cu povestea filmelor din trilogia inițială (spre exemplu antrenamentul tău presupune găsirea droizilor rebeli pe Tatooine), dar în multe dintre ele acțiunea este prea asemănătoare.

Spre deosebire de multe alte RTS-uri, FC nu folosește ideea minării unor resurse pentru obținerea banilor. În loc de asta există un sistem bazat pe Puncte de Comandă, pe care le poți dobândi distrugând unități inamice, îndeplinind obiectivele misiunii (în campanie) sau prin control teritorial. Pe hartă se află răspândite buncăre neutre, care, atâta timp cât se află în posesia ta, îți vor aduce un flux constant de PC. Aceste PC se folosesc fie pentru extrem de limitatul sistem de cercetare, fie pentru "solicitarea" de trupe sau clădiri care vor fi coborâte din flota aflată în spațiu. Pe ansamblu, numărul de PC poate fi considerat o măsură a încrederii comandamentului în tine (ceva de genul prestigiului din Panzer General), mai ales că numărul maxim al unităților tale



Aerogară. Or something ...





În joc poți întâlni mult vehicule și structuri din filme.

crește și el o dată ce dovedești că ești capabil să le conduci în luptă. Totuși, faptul că ești limitat la o singură navetă de aprovizionare (de fapt trei, câte una pentru construcții, unități ușoare și vehicule grele) poate fi considerat destul de nerealist. Pe de o parte încetinește ritmul dezvoltării foarte tare, dar pe de alta obligă jucătorul să-și găndească în avans aprovizionarea. Atunci când toată apărarea bazei a fost distrusă este cam târziu să ceri debarcarea a 200 de soldați.

**Interfarsă**

FC este un joc 3D, care îți permite să-ți cobori ochii la nivelul soldatului de rând și să apreciezi duritatea luptei. Din păcate, motorul grafic folosit este destul de învechit, lipsindu-i spectaculosul. Acțiunea care se desfășoară în fața ta are mult potențial în acest sens, dar nu este pusă în valoare la nivel grafic, mai ales datorită calității slabe a efectelor speciale. Terenul, deși tridimensional și dotat cu diferite forme de relief, este destul de sterp și neinteresant (în campanie, ca în mai toate jocurile Star Wars, au fost introduse totuși diferite elemente de decor strâns legate de universul SW). Unitățile, modelate evident după cele din film, nu abundă în poligoane. Diferențele de mărime între soldați și vehicule sunt cele normale, lucru realist, dar care

acest caz nu poți vedea starea de sănătate a unităților. Comenzile pe care le ai la dispoziție nu sunt foarte multe, controlul fiind la nivelul altor jocuri de acest tip, fără a le depăși în vreun mod și fără să le atingă pe cele mai complexe. Singurul aspect

interesant sunt tot elementele desprinse din film (cum ar fi airdropurile care pot înfășura cabluri în jurul picioarelor unităților mecanizate) și rolul infanteriei în capturarea și apărarea clădirilor.

Jocul ne oferă o destul de bună reprezentare a unităților



Selectarea unităților veterane ce te însoțesc



... în fața mea, un mare câmp de bătălie ...



Lupta aeriană, deși nu se ridică la nivelul Total Annihilation, există.

face selectarea celor dintâi o problemă atunci când observi o bătălie de la distanță (necesară pentru ca unitățile mari să nu îți ocupe tot ecranul). Singurul mod de a obține o grafică interesantă din FC este să-l joci pe un sistem foarte puternic, dotat și cu o placă grafică 3D ce permite culori pe 32 de biți. Doar atunci îți poți permite să dezactivezi ceața de pe câmpul de bătălie și să vezi o bucată mai mare de teren, pentru a retrăi scene de tipul celor din "Imperiul contra-atacă".

Interfața de control, pe lângă faptul că este extrem de urâtă, mai și ocupă nejustificat de mult spațiu pe ecran. Sigur, ea poate fi dezactivată, dar în



văzute în filme, păstrând în același timp un balans potrivit între capacitățile

fiecăreia. Nu există unitate invincibilă, și o forță de atac ce nu cuprinde o gamă largă de unități (pentru a putea învinge atât infanteria, cât și tancurile și aviația) poate fi învinsă destul de ușor de către un jucător inteligent. Jucătorul este încurajat să-și ocrotească unitățile și să le retragă atunci când sunt "pe moarte", pentru că experiența acumulată nu trebuie pierdută, și dacă sunt distruse adversarul va câștiga puncte de comandă. Ideea este, ca și în viața reală, să omori cât mai mulți dintre "ai lui" și cât mai puțini dintre "ai tăi".

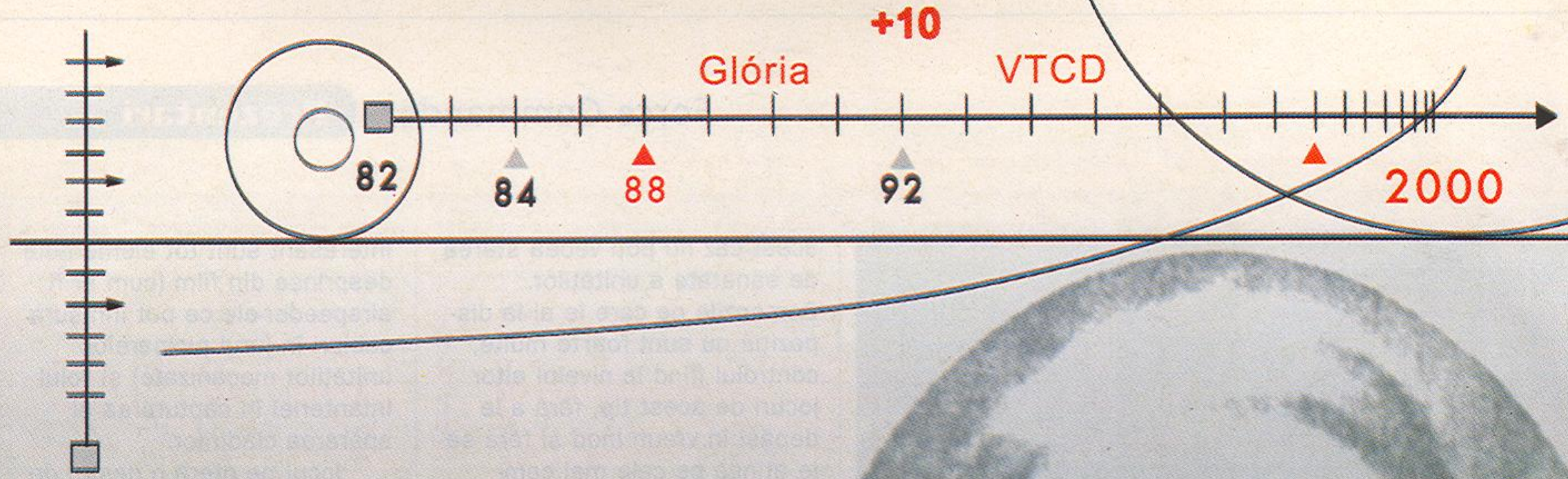
Ca o concluzie, recomand Force Commander fanilor Star Wars, din motive evidente. Cei care caută doar un RTS foarte bun, nu cred că-l vor găsi aici. Force Commander este o idee bună, dar care ratează nemurirea prin lipsa unor idei cu adevărat revoluționare, o grafică sub standard și o interfață mediocră.



Barul galactic al motoristilor

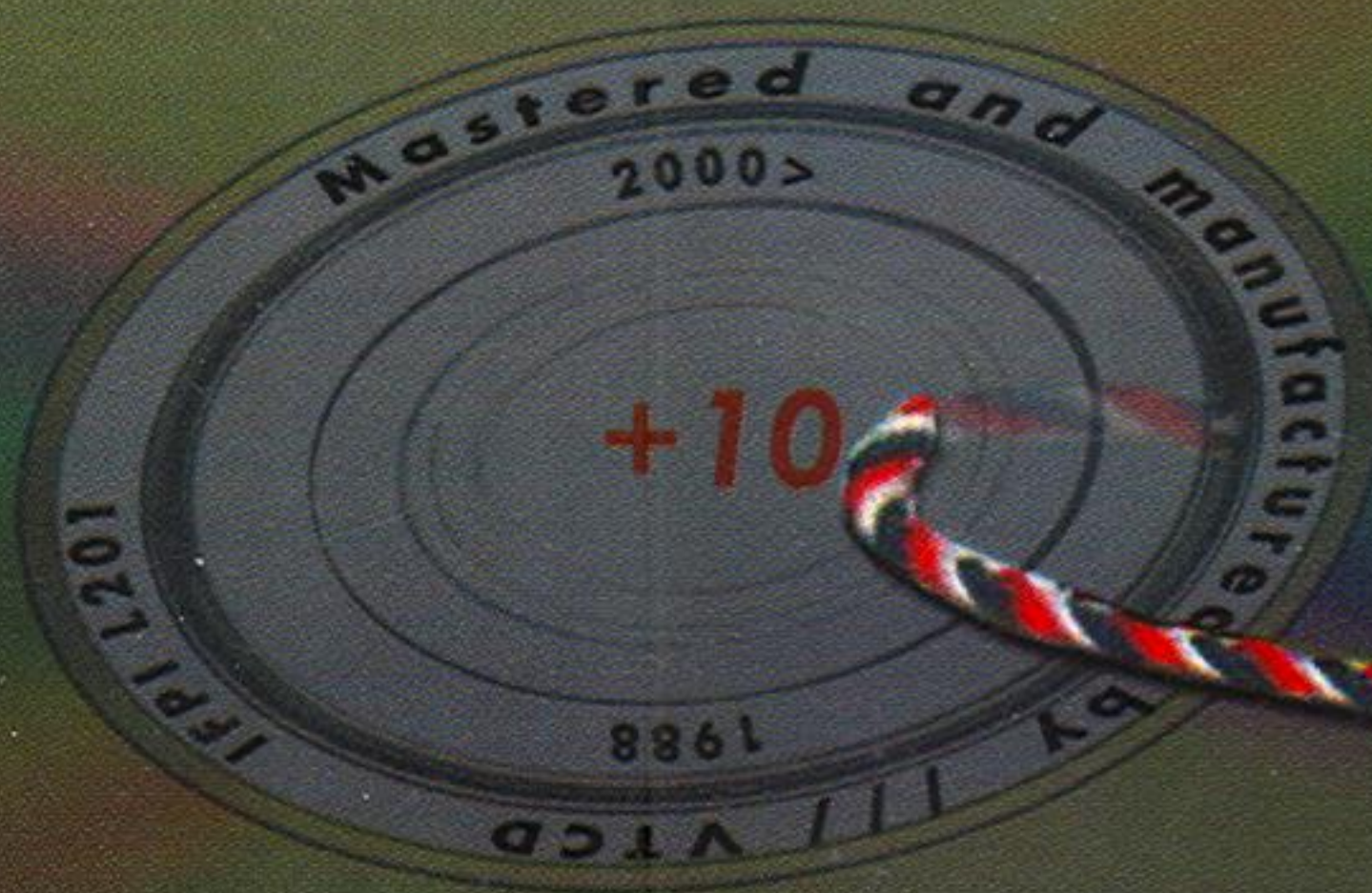
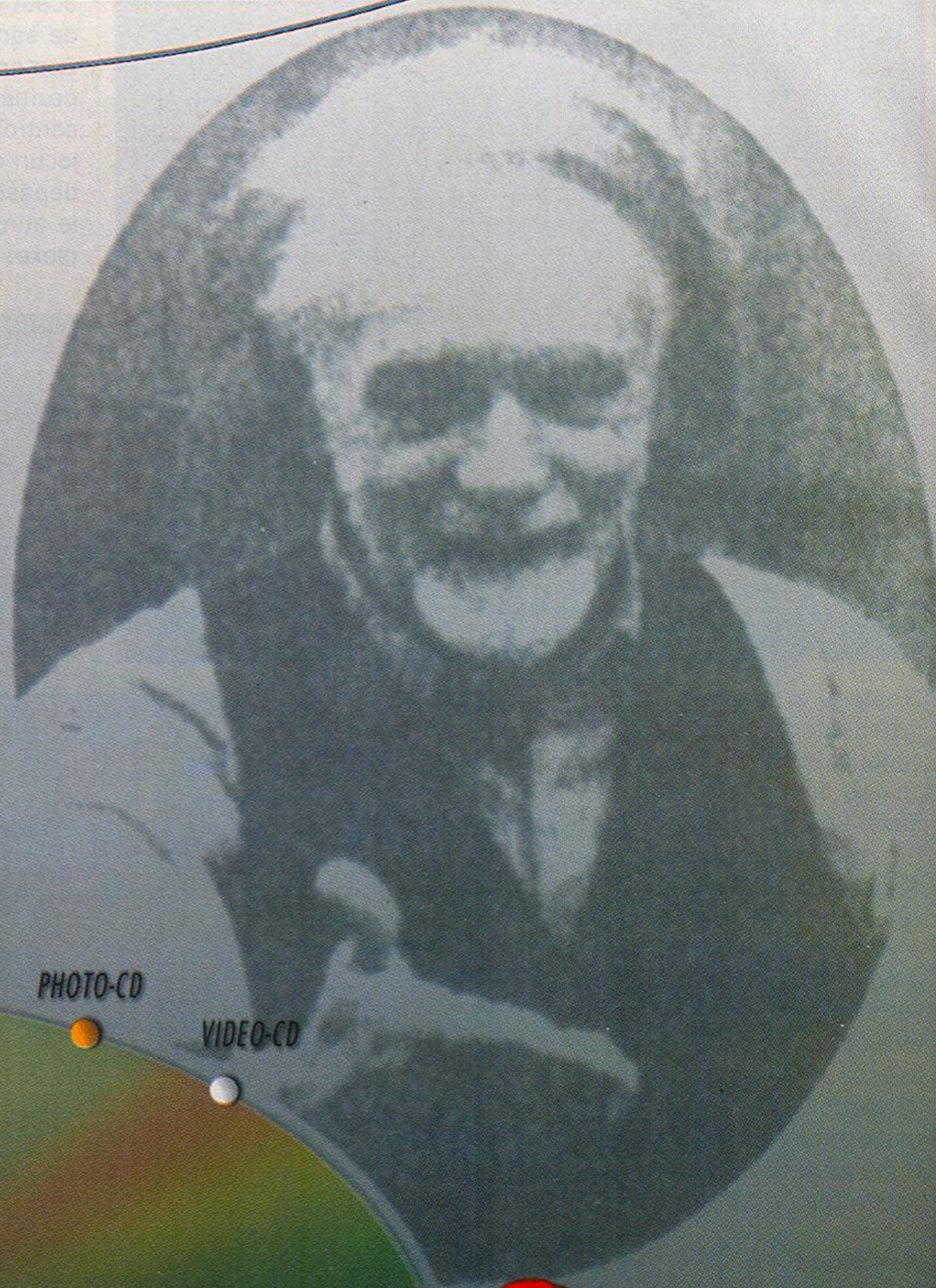
IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
<b>Plusuri</b> - Povestea single player - Ideea generală să te joci de-a Star Wars-ul	<b>Procesor</b> <b>P266</b> <b>Video</b> <b>3D - 8 Mb</b>	Force Commander Total Annihilation STA	<b>7.5</b>
<b>Minusuri</b> - Motorul grafic - Interfața de control	<b>Memorie</b> <b>64 Mb</b> <b>Hard</b> <b>450 Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>62</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.lucasarts.com">http://www.lucasarts.com</a>	





*Let's save their spirit !*

*Kodály Zoltán  
(1882-1967)*



V T C D

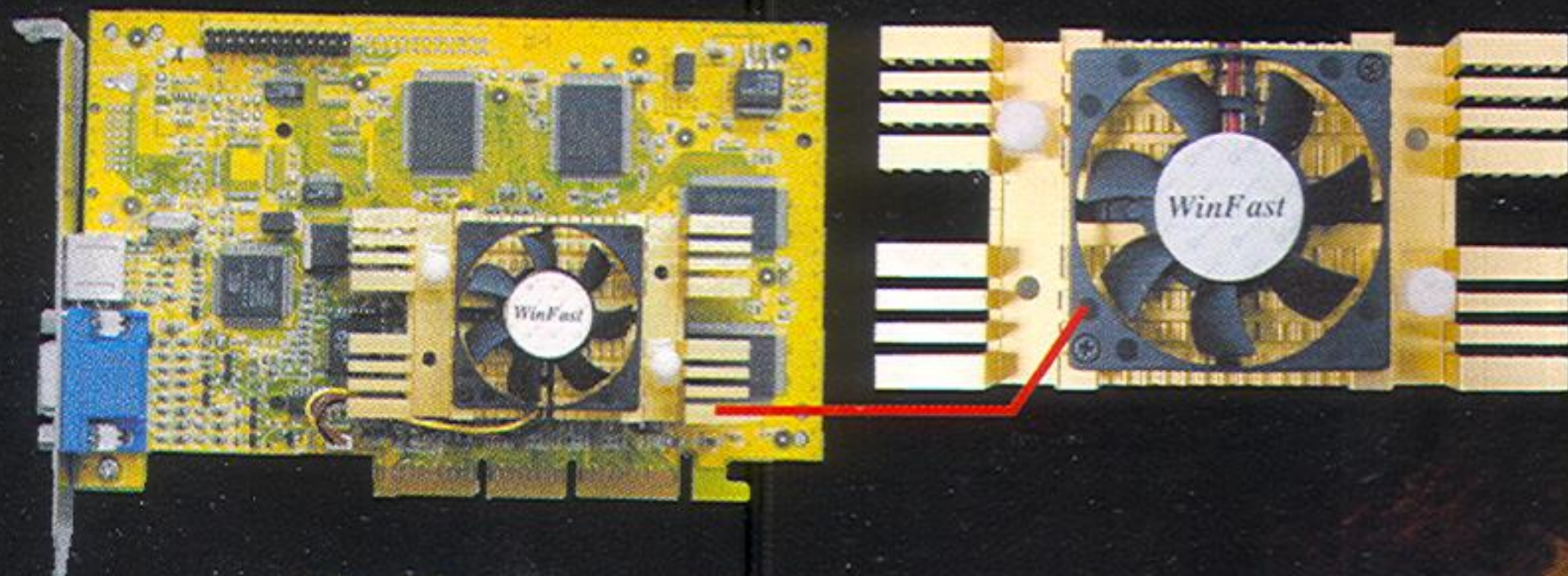


# WinFast Graphics, activating the Millennial Evolution

Highly valuing your investment in 3D Animation,  
2D Pro application & 3D Games!!!

3D Animation	3D Studio Max, LightWave3D, TrueSpace
2D Pro Application	Photoshop, Illustrator, CorelDraw
3D Games	3D Games

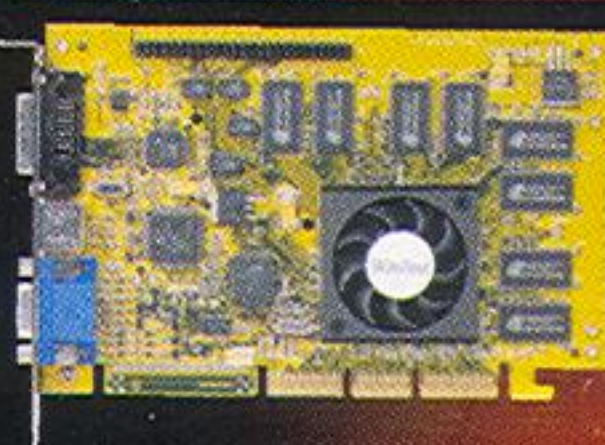
## WinFast GeForce256 DDR/SDR - The ideal solutions



### WinFast<sup>®</sup> GEFORCE 256 DDR

- Best valued GeForce Monarch
- . 64/32MB DDR SGRAM with extra-ordinary speed & 1GB/s transmission
- . Up-Tuning ability with clanging Fan
- . 10% performance premium possibility
- . QuadEngine T&L, Setup, Rendering 3D hardware Acceleration
- . DVI 1.0 digital flat panel LCD support
- . S-VHS & RCA TV output conversion
- . Colorific, 3Deep, WinFastDVD bundle

### WinFast<sup>®</sup> GEFORCE 256 SDR



- the Revolution in Year 2000
- . on board full hardware acceleration GPU
- . 32MB SDR high speed memory
- . DVI 1.0 digital flat panel LCD support
- . S-VHS & RCA TV output conversion
- . WinFastDVD bundle

WinFast S320II Ultra	WinFast S320II Pro	WinFast S325	WinFast S320V
• 32MB Powered by TNT2 Ultra with high performance and quality refreshing 3D graphics experiences. Available in AGP & PCI.	• Powered by TNT2 Pro, approaching Ultra performance when up-tuned. Available in AGP & PCI, 16MB or 32MB.	• Valued 32MB TV out solution. Available without TV out	• Simple and economic 3D solution. Available with 16MB or 8MB.

#### RESELLER:

**BUCURESTI:** Best Computers - (01) 314.76.98  
Omnitech Trading - (01) 242.13.18

**CRAIOVA:** Starsoft - 051.413.699

**SUCEAVA:** Ley Impex - 030.520.560  
Warpnet - 030.225.589

**SIBIU:** Summit - 069.217.600

**GALATI:** Nexial Research - 036.319.120

#### DISTRIBUTOR:

**ROMAS Comercial**  
Str Puskin 18, Bucuresti I  
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97  
E-mail: sales@romas.kappa.ro

**Leadtek<sup>®</sup>**

We Make Dreams a Reality  
**Leadtek Research Inc.**  
www.leadtek.com.tw

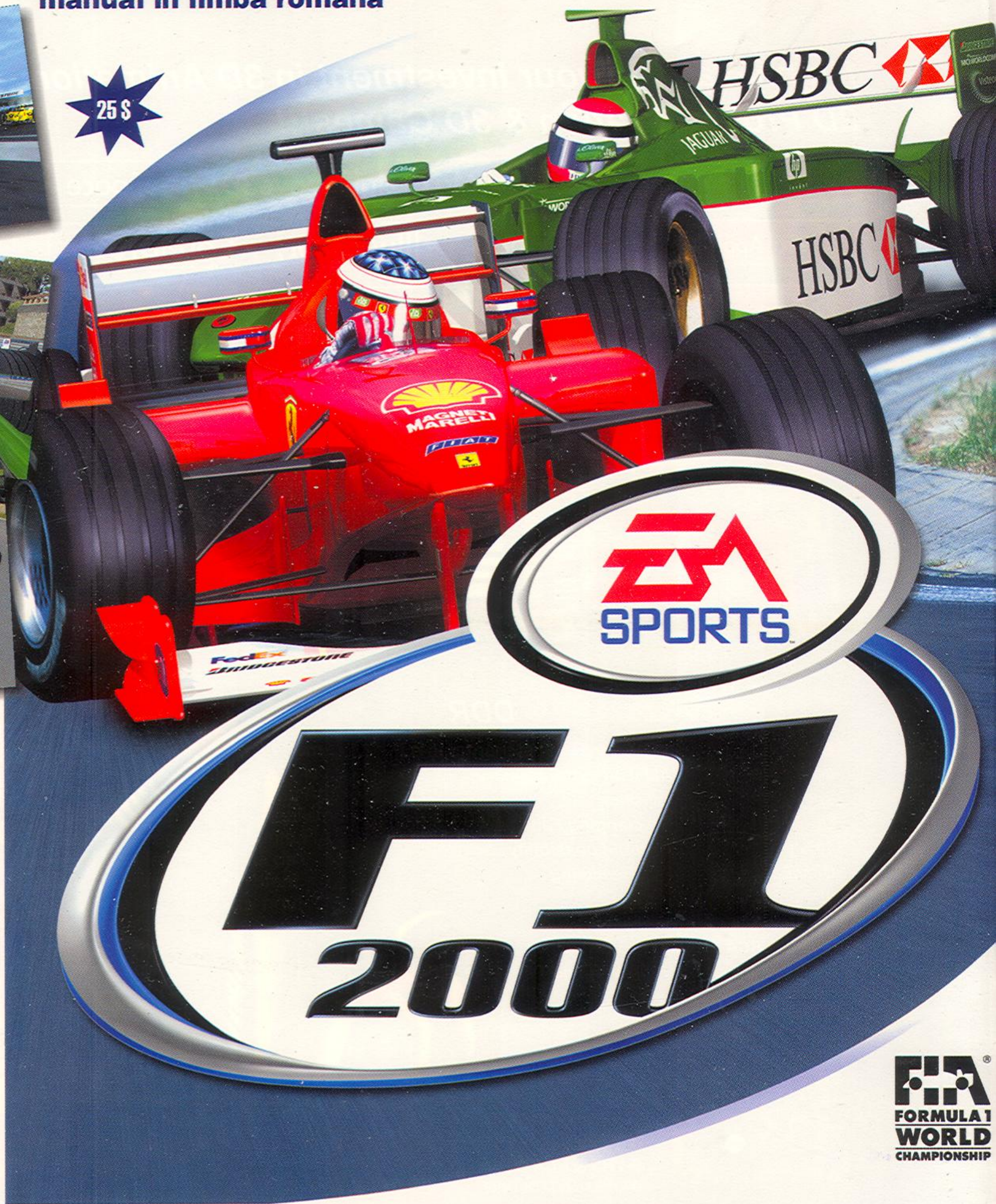




# ÎNTOTDEAUNA ȚI-AI DORIT REALISM, ACUM ÎL AI!

manual în limba română

25 \$



Te-au atras cursele de Formula 1. Le-ai urmărit la televizor. Acum este timpul să participi activ la circuitul Formulei 1. Electronic Arts ți-a pregătit un joc unde realismul este totul. Făcut sub licența FIA (Federația Internațională de Automobilism) jocul îți oferă circuitele reale, inclusiv noul circuit malaezian de la Sepang, echipele și mașinile reale și piloții care participă în campionatul 2000. Ieșirea la boxe se poate face conform strategiei cursei sau prin comunicație radio. La boxe vei auzi instrucțiunile mecanicilor. Permanent vei fi în legătură radio cu cei de la pit, care-ți vor spune ce se întâmplă pe circuit, cine pe cine a acroșat, cine este în fața ta și la ce diferență de timp, pe cine ai în spate. Setările mașinii sunt importante. Conducerea bolidului nu este o treabă tocmai ușoară, mai ales că alți 15 maniaci vor același lucru: să câștige. Vei reuși prin efort în echipă. Poți fi, depinde de tine, **Schumacher sau Hakkinen.**

FIA  
FORMULA 1  
WORLD  
CHAMPIONSHIP

## magazinul tău de calculatoare

Supermagazin (începând cu 15 mai 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel/fax: 01-314.76.98  
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

ELECTRONIC ARTS™

best  
computers