

nr. 6 (12) / 2000 - 92 pagini
CD - 33 000 lei

ExtremP

multimedia & hardware

UN AN
XPC



MEGATEST DVD = ur
1 d intr = o lovitura

**CREEAZA SI
TRANSFORMA**

Lightwave 6
Deep Paint 3D
Carrara

INTERNET DIN CER

Satelitul o
alternativa ?

GeFORCE 2 MX

fratele mai mic
al GTS = ului

Shōgun Total War

Rachyon * Project IGI * Ground Control * Euro 2000 * Vampire: The Masquerade * Motocross Madness 2 * Terminus

GAMER SAU LAMER?

Ca sa fii gamer și să ajungi aici
trebuie să 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 să te joci.

Iar magia jocurilor este dată de magia plăcilor 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 îți trebuie placa ce dă magie jocurilor

Leadtek GeForce DDR

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

Leadtek GeForce SDR

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

Leadtek TNT2 Ultra

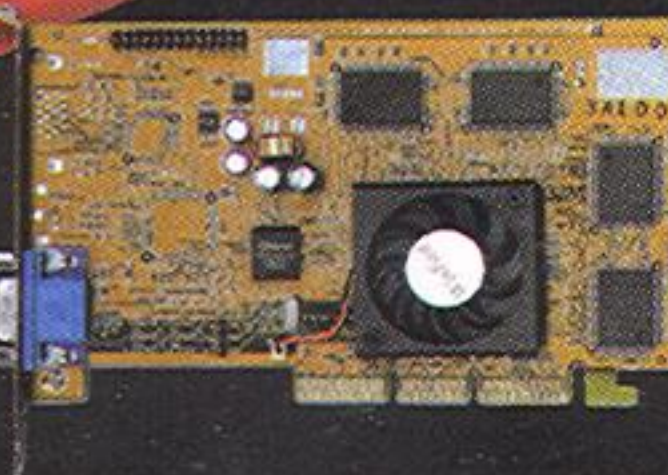
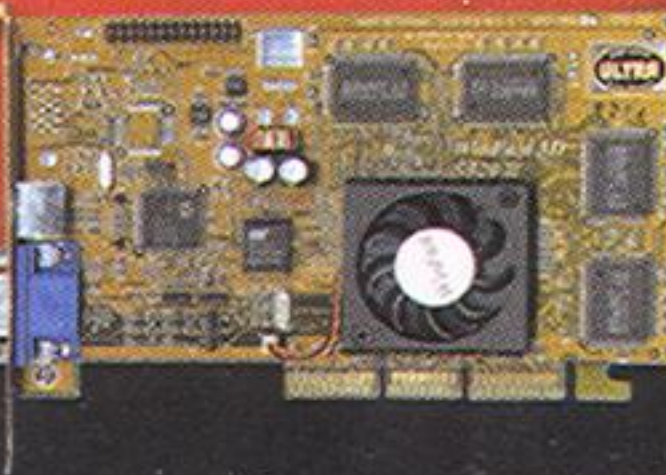
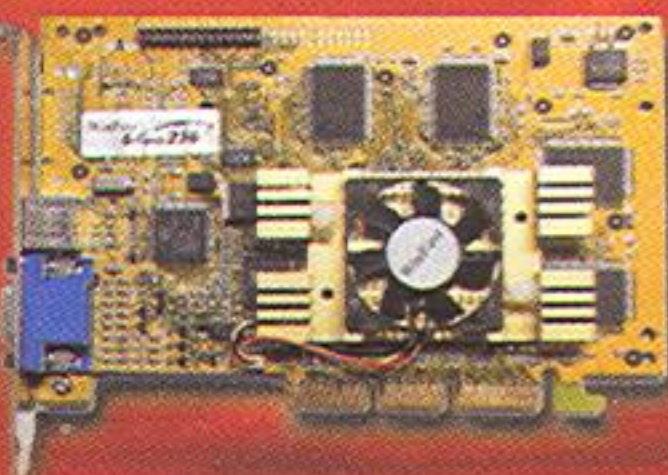
32 Mb 5.5ns / TV-Out
AGP4X / RAMDAC 300Mhz
Accelerare video MPEG 2
Direct3D & OpenGL ICD

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

SIRIU: Summit - 069.217.600

GALATI: Nexial Research - 036.319.120

Alege ce-ți place !

aici este și jocul tău

Electronic Arts

- Aliens VS Predator
- Alpha Centauri Classic
- Alpha Centauri Planetary Pack (Continue Alpha Centauri & Alien Crossfire)
- Beasts & Bumpkins Classic
- Biggest Names, Best Games II (Fifa '98 RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99)
- Black and White
- Blade Runner Classic
- Command & Conquer Megabox (Command & Conquer + The Covert Operations)
- Command & Conquer Mega Box (C&C Red Alert + Counterstrike + Aftermath)
- Command & Conquer Red Alert 2
- Command & Conquer World Wide Warfare - Include Command & Conquer (2 CD), C&C Covert Operations (1 CD), C&C Red Alert (2 CD), C&C RA Counterstrike (1 CD), C&C RA The Aftermath), C&C Tiberian Sun demo jucabil (1 CD)
- Croc 2
- Dark Omen Classic
- Darkstone
- Deer Hunt Challenge
- Die Hard Trilogy 1 OEM (CD Only)
- Die Hard Trilogy 2
- Dune 2000 Classic
- Dungeon Keeper 2
- Dungeon Keeper Gold Classic (Continue Dungeon Keeper + Deeper Dungeons)
- Dungeon Keeper + Magic Carpet 2
- ESPN X Games Pro Boarder
- EURO 2000
- Formula 1 2000
- F1 Manager 2000
- F - 15
- F/A - 18
- FA Premier League Manager 2000
- FA Premier League Stars 2000
- FIFA 98 RTWC Classic
- Fifa 2000
- Fighter Pilot
- Fleet Command (Battle Group)
- Flight Unlimited III
- Future Cop LAPD OEM (CD Only)
- Israeli Air Force
- Lands of Lore 3
- LBA 2 Classic
- Madden NFL 2000
- Moto Racer Classic
- Moto Racer 2
- Nascar Revolution
- Nascar Road Racing
- Nascar 2000

- NOX
 - NBA Live 2000
 - Need for Speed 2 SE Classic
 - Need for Speed 3 Classic
 - Need for Speed 4: Road Challenge
 - Need for Speed Porsche 2000
 - NHL 2000
 - Populous 3
 - Undiscovered Worlds
 - Populous 3- The beginning
 - Rugby 2000
 - Sanity
 - Shogun
 - Sid Mayer's Alien Crossfire (Add-on pentru Alpha Centauri)
 - SimCity 2000 SE Classic
 - SimCity 3000
 - Sports Car GT Classic
 - Superbike World Championship
 - Superbikes 2000
 - Syndicate Wars + Dark Omen
 - System Shock 2
 - The Sims
 - Theme Hospital Classic
 - Theme Park Classic
 - Theme Park + Theme Hospital Classic
 - Theme Park World
 - Tiberian Sun
 - Tiberian Sun Limited Edition (Cutie semnata în original de Brett Sperry și Joseph D. Kukan. Continue tricou Tiberian Sun, Figurina GDI sau NOD, CD cu Demo SHOGUN Tiberian Sun, Figurina din metal GDI sau NOD)
 - Tiberian Sun FIRESTORM Mission Disk
 - Tiger Woods / PGA Tour 2000
 - Titan EA
 - Trespasser OEM (CD Only)
 - Triple Play Baseball 2000
 - Ultima Ascension (Versiunea noua)
 - USAF Jets
 - Wargames
 - Wing Commander Prophecy Classic
 - World Cup Cricket
 - World Rugby 2000
 - World War II Fighters
 - World War II Flight Combat
 - World's Scariest Police Chase
 - X Files Unrestricted Access
 - X Files The Game
- ## Virgin-Interplay
- Baldur's Gate & Tales of the Sword Coast (Add-on Baldur's Gate)
 - Baldur's Gate 2
 - Bust-a-Move 4
 - Caesar's Palace 2000
 - Compilation Beau Jolly 1 (Civilisation,

- Carmageddon 1, F-16 Aggressor, Network Q Rally, Earthworm Jim)
- Compilation Beau Jolly 2 (Grand Prix 1, Transport Tycoon, Pittfall, Interstate 76, Screamer Rally)
- Denis the Kangaroo
- Descent 3
- Descent 3 Mercenary (Add-on)
- Die by The Sword
- Dino Crisis
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- Fallout 2
- F / A 18
- F / A 18 DVD
- Freespace Silent Threat sau The Great War Add-on
- Freespace 2
- Freespace 2 DVD
- Grandmaster Chess
- Hazard
- Icewind Dale
- Interplay 15th Anniversary (Fallout, Norse by Norsewest, Redneck Rampage, Shattered Steel, Solitaire Deluxe, Stonekeep, Virtual Pool, Battle Chess, Bat the House, Conquest of the New World Deluxe, Descent, Dragon Wars)
- Invictus
- Krime Killer
- MDK 2
- Messiah
- Original War
- Pathfinder
- Planescape Torment
- Poker Nights with David Slansky
- Powerboat Racing
- Puzzle Bobble 2
- Renegade Racers
- Starfleet Academy
- Starfleet Command
- Star Trek: New Worlds
- Vicious Compilation (Unreal, Resident Evil 2, Carmageddon 2)
- Virtual Pool Hall
- Y2K Adventure
- War Torn

GT Interactive

- Abe's Exodus
- Actua Golf 2
- Actua Ice Hockey 2
- Actua Soccer 3
- Alien Nations
- Anno 1602 Royal Edition
- Arcade Frenzy
- Blood II -Best of
- Carmageddon
- Dark Vengeance
- Diskworld Noir
- Drakan
- Driver
- Duke Nukem with Duke It Out
- Expert Pool
- Hogs of War
- Imperium Gallactica
- 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
- Myth 2 -Best of
- Nations
- Panzer Elite
- Powerslide
- Puzzle Bobble
- Quake 1
- Rally Masters
- Silver -Best of
- Slave Zero
- Soulbringer
- Star Shot
- Thandor
- Tides of War
- Total Annihilation
- Total Annihilation: Commander's Pack (Continue Total Annihilation, Battle Tactics, Core Contingency și Hint-Book oficial)
- Total Annihilations: Kingdoms
- Traffic Giant
- UEFA Manager 2000
- Unreal Return to Na Pali
- Unreal ~ Best of
- Unreal Double Pack (Continue Unreal + Return to Na Pali)
- Unreal Tournament
- Vrrally 2
- War of the Worlds ~ Best of
- Wheel of Time

Novalogic

- Armored Fist 3
- Comanche 4
- Delta Force 1
- Delta Force 2
- F 16
- F22 Lightning 3
- Tachyon The Fringe

Ubi Soft

- Army Men 2
- GEX 3D: Enter the Gecko
- Hell-Copter
- Heroes of Might and Magic Compendium (Heroes I + Heroes II + Heroes II: The price of Loyalty)
- Heroes of Might and Magic II
- Heroes of Might and Magic III
- Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade (Add-on)
- Hype, The Time Quest Playmobil
- Might & Magic VI: The Mandate of Heaven
- Might & Magic VII: For Blood and Honour
- Might & Magic Millennium Edition (M&M 5, 6 și 7)
- Monaco Grand Prix 2
- Pandemonium 2
- Playmobil Hype, The Time Quest
- Rayman 2 The Great Escape

- Requiem: Avenging Angel
- S.C.A.R.S.
- Seven Kingdoms II : The Frythan Wars
- Shadow Company Left for Dead
- The Fifth Element
- Tonic Trouble
- Uprising
- Uprising 2
- Wild Wild West
- Vegas Games 2000

Alți producători sau distribuitori

- 2 Good to Be True (Compilație: Ultimate Soccer Manager 2, Earthsiege 2, Caesar 2, 3-D Ultra Pinball 2, Nascar Racing 2, Print Artist 4)
- 6 X 1 ((Rally Championship, AMOK, Maximum Force, Mageslayer, Battlecruiser 3000 AD, Z)
- Abdomination
- Ancient Worlds (Compilație Pharaoh și Cesar 3)
- Atomic Bomberman
- Battlezone
- Beast Within
- Bob Villa's Home Design
- Blackstone's Chronicles
- Braveheart
- Caesar III
- Championship Manger 1999 - 2000
- ChessMaster 7000
- Civilisation Call to Power
- Civilisation II Test of Time
- Commandos Behind Enemy Lines
- Commandos II Beyond of Call of Duty
- Commandos Ammo Pack (Continue Commandos Behind Enemy Lines + Beyond The Call of Duty)
- Compton's Interactive Enciclopedia "99 Deluxe + Dictionar
- Compton's Interactive Enciclopedia 2000 Deluxe + Dictionar + National Geographic (2 ani) + Cyber Patrol
- Cosmopolitan Virtual Make Over Collection
- Cosmopolitan 2
- Creatures 3
- Crime Killer
- Cuthroats
- Deathtrap Dungeon
- Diablo
- Diablo 2
- Encarta 2000
- Essential Collection (Compilație Interstate '76, A-10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior II Mercenaries)
- Fight Force
- Fighting Steel
- Final Fantasy VII
- Final Liberation
- Gabriel Knight Mysteries (Continue GK1 și 2 + carte/novela + CD audio)
- Gabriel Knight 3
- Gangsters
- Grand Prix Legends
- Half-Life Game of the Year Edition (include Team Fortress Classic și Uplink)
- Half-Life OEM
- Half-Life Oposing Force (New missions-Add-on)
- Heavy Gear 2
- Hexen 2
- Homeworld
- Heretic 2
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- King Quest 8 (Mask of Eternity)
- Lode Runner 2
- Mech Warrior 2
- Mech Warrior 3
- Monkey Island Bounty Pack (Monkey Island 1, 2, 3)
- Nascar Racing 99
- Netstorm
- Night & Darkness
- Official Formula 1
- Quest for Glory 5 Dragon Fire
- Pharaoh
- Phoenix
- Power Chess
- Powerboat Racing
- Prince of Persia 3D
- Quake II
- Quake III Arena
- Rally Championship
- Red Baron 3D
- Revenant
- Roller Coaster Tycoon
- River
- Sanitarium
- Seven Kingdoms 2
- Shadow Company
- SIN
- Spirit of Speed 1937
- Squadron Commander
- Starship Titanic
- Starcraft
- Starcraft BROOD WAR
- Star Siege + Tribes
- Star Wars: Shadow of the Empire
- Star Wars Supremacy
- Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter
- Steel Panthers 2
- SWAT 3
- Thief GOLD
- Tomb Raider III
- Tomb Raider IV
- Triple Play English Plus! (Curs engleză mediu-avansată + Microfon)
- Viper Racing
- UEFA Champions League
- Urban Chaos
- Warcraft II
- Warcraft II Battle Net Edition + The Dark Portal
- Warhammer Dark Omen
- Warzone 2100 (RTS)
- Worms II
- Worms Armageddon

* jocurile subliniate sunt parțial localizate, având cutia și manualul în limba română

magazinul tău de calculatoare

Supermagazin: Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București

Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București

Pasajul Pietonal Lipsani, București

tel/fax: 01-345.55.05/06/07

e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
computers

CUPRINS

Xplorer

Știri.....	6	Plan Update.....	12
Xplorer.....	10	Forum Xtrem	14

Hardware

GeForce 2 MX.....	22	IntelliMouse Optical.....	33
Revoluția rotației.....	24	nVidia FSAA.....	34
Un zâmbet pe 12 cm.....	26	Test unitati CD-Writer.....	36
Guillemot Prophet 2.....	32	Internetul vine din cer.....	38
Asus 6800 Deluxe.....	33		

Multimedia

Alternative ale sunetului digital.....	42	Deep Paint 3D.....	51
Nuendo.....	45	Play Amorphium.....	52
Tactile 12000.....	46	Lightwave 6.0.....	53
Fruity Loops 2.5.0.....	47	Traducerea vocala.....	54
Acid Wav.....	48	Efecte speciale: Galaxy Quest.....	56
Faces.....	49	Galerii Xtreme.....	58
Meta Creations Carrara.....	50		

Prima impresie

Sea Dogs.....	60
---------------	----

Avanpremiere

Project IGI.....	62
------------------	----

Prezentari

Vampire: The Masquerade.....	64	Motocross Madness 2.....	78
Terminus.....	68	Rally Masters.....	80
Tachyon.....	70	Roland Garros 2000.....	82
K52 Team Alligator.....	72	Shogun Total War.....	84
Ground Control.....	74	Imperium Galactica 2.....	88
Uefa Euro 2000.....	76		

XtremPC
Numarul 12

Design copertă:
Skin Media

Adresă
Puskin 18, București 1

E-mail
Redactia@xtrempc.ro

Web
http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF
Camil Perian

XPLOER
Adrian Dorobaț
Remus Gradin

HARDWARE
Marius Neacșa / Cristi Radu

MULTIMEDIA
Remus Gradin
Adrian Dorobaț

JOCURI
Dan Dimitrescu / Dragoș Inoan /
Camil Perian

TEHNOREDACTARE
Cristian Vasile

CONSULTANT FINANCIAR
Silviu Petrescu

MARKETING
231.28.66

PAGINA 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 revista 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

BLAUPUNKT

VĂ OFERĂ NOUA GAMĂ DE RADIOCASETOFOANE AUTO

Fun Line II

de la
331 DM*



Bologna C50



Modena CD50



Santa Monica C50



Carolina DJ50

Blaupunkt vă oferă noua gamă Fun Line II. Patru tipuri noi de radiocasetofoane auto le puteți achiziționa acum cu prețuri de la 331 DM*.

Pentru orice produs din gama Fun-Line II cumpărat în lunile iunie - iulie beneficiați de un cadou: un tricou Blaupunkt**.



Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin



BLAUPUNKT

Sunet clar. Plăcere pură.

**În limita stocului disponibil. *Fără TVA.

CUPRINS:

- **Acclaim se duce de răpă**
- **AMD aruncă ciocanul**
- **Ce este cu DirectX8?**
- **Willamette va fi Pentium 4**
- **Kevin Mitnick are oferte de lucru în mass media**
- **Bill Clinton aprobă semnăturile digitale**
- **O declarație de 8 milioane de \$**
- **Șoareci cu îmbunătățiri.**
- **SUA nu poate opri pornografia.**
- **Calculatoare gratis contra cost.**
- **Willamette se va numi Pentium 4.**
- **Pierderi pe toate planurile.**
- **Școală la domiciliu.**
- **Planuri mari pentru X-Box**
- **Sony își retrage plângerea împotriva Connectix**

Hacker ce acționează în spațiu

Roberta Gross, inspector general NASA a declarat recent presei că un hacker a pus în pericol viața unui astronaut în 1997. Anunțul a fost făcut înaintea premierei filmului "Cyber Attack", care arată cât de adânc pot pătrunde hackerii în hățișul sistemelor de securitate ale Statelor Unite și Marii Britanii. În 1997, în momentul în care o navetă spațială încerca să se cupleze cu stația orbitală MIR, un hacker a cărui identitate a rămas necunoscută a accesat modulul de comunicații care transmitea semnele vitale ale astronauților de pe navetă către NASA și comenzile acestora către astronaut. Hackerul a supraîncărcat lățimea de bandă până într-o asemenea măsură încât comunicația pe acel canal a devenit imposibilă și NASA a trebuit să converseze cu pilotul navei prin intermediul spației orbitale. Conform declarațiilor inspectorului, acest lucru arată potențialul hackerilor de a pătrunde până la nivele nebănuite în sistemele guvernului, în ciuda tuturor măsurilor de protecție. Numai anul trecut NASA a suferit 500.000 de atacuri din partea hackerilor. Și ce este cel mai interesant, astronautul Michael Foale, care a făcut parte din misiunea din 1997, a declarat postului BBC că NASA nu i-a informat în momentul respectiv de ceea ce se întâmpla deși i-a interogată în această privință.

ȘTIRI - INFORMATII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

INTERNET

Acclaim se duce de răpă



Trei dintre studiourile Acclaim și-au închis portile, fapt deplâns de mai multe surse neoficiale, printre care se numără gaming site-ul Fragtastic și revista Computer and Video Games din Marea Britanie. Știrea a fost confirmată apoi în mod oficial de Acclaim, cu precizarea că aceasta mișcare este dictată de "consolidarea resurselor de dezvoltare". Au fost închise studiourile din Londra, care lucra sub numele de Probe, responsabil pentru seria Extreme-G și Revolt, cel din Austin, Texas și cel din localitatea engleză Teeside,

numit Iguana Studios. Nu s-a precizat câți oameni și-au pierdut locul de muncă ci doar că proiectul în desfășurare Acclaim's Ferrari Grand Prix va fi transferat sub comanda studioului din Knightsbridge. Aceasta veste neplăcută pare să facă parte dintr-o serie nefastă ce a început o dată cu închiderea Looking Glass Studios.

AMD vrea să arunce "Ciocanul" pe piață

Advanced Micro Devices Inc. (AMD) va oferi la sfârșitul anului următor un succes pentru Athlon la viteze de 2GHz și care se ascunde sub denumirea de "Sledgehammer" ("Barosul"). Alintat dragastos "The hammer", procesorul se bazează pe tehnologia pentru chipuri de server de la AMD și va lucra pe 64 de biți. Tehnologia de adresare a memoriei pe 64 de biți permite procesoarelor, sistemelor și aplicațiilor să utilizeze o mult mai mare cantitate de memorie fizică, în teorie până la nivel de terabytes. Totodată, Sledgehammer va avea posibilitatea să facă deosebirea între segmente de cod pe 32 de biți și cele pe 64 de biți și să lucreze în mod diferit. Efectul adresării memoriei pe 64 de biți va fi cel mai vizibil în cazul aplicațiilor grafice high-end (Photoshop sau 3D Studio MAX). Cu toate acestea există mult prea puține aplicații capabile să folosească această tehnologie, însă AMD speră că numărul lor va crește până la apariția lui Sledgehammer.



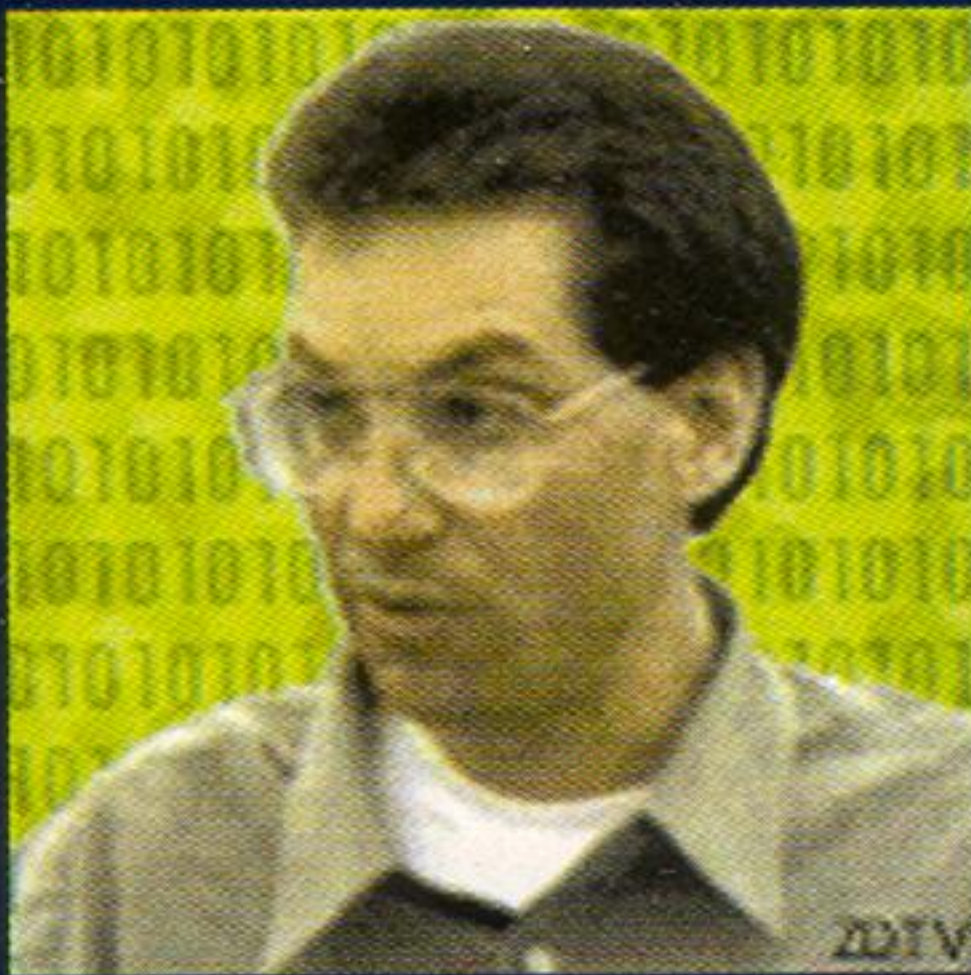
Ce putem aștepta de la DirectX 8?

Colin McCartney, director al Microsoft Corporation, a prezentat în deschiderea Windows Games Developers Conference principalele îmbunătățiri la care producătorii de jocuri și gamerii se pot aștepta de la versiunea a opta a DirectX, ce urmează să fie lansată la sfârșitul acestei toamne. Printre acestea se numără un pipeline graphic programabil, suport pentru suprafețe cu un număr mai mare de poligoane și pentru randare volumetrică. Direct Draw a dispărut iar Direct 3D a devenit un API complet distinct.

În plus se promite o inițializare mai simplă și o mai bună gestionare a resurselor. Nu trebuie trecute cu vederea nici plug-in-uri audio real-time pentru DirectX Media și un API de comunicare vocală prin intermediul Internetului. Microsoft va introduce un sistem de logo-uri destinate să semnifice foarte clar ce jocuri vor merge pe un sistem anumit. Ca de obicei, un beta al acestui ansamblu de API-uri a "scapat" pe Internet, generând opinii foarte favorabile, dar nu foarte demne de încredere. Diferențe de 150-200 de puncte în 3D Mark 2000, o comportare generală mai bună a Windows-ului și numeroase alte îmbunătățiri au fost anunțate de auto-proclamații beta-testeri. Microsoft însă nu a confirmat nici o opinie și a cerut închiderea tuturor site-urilor care ofereau beta-ul pentru download. Nu ne rămâne decât să așteptăm până la toamnă...

Kevin Mitnik are oferte de lucru în mass-media

Kevin Mitnik a primit numeroase oferte de lucru după ce și-a ispașit pedeapsa de 5 ani de închisoare, printre care se numără și cea de moderator la un post de radio, gazda unui show de televiziune sau editorialist la o publicație de profil. Singura problemă este că lui Mitnik îi este interzis cu strictete să folosească un calculator, aflat sau nu în rețea, și chiar un celular obișnuit sau o agenda portabilă (organizer). În plus, el nu are voie să se angajeze la o companie care folosește calculatoare în procesul de lucru sau care are calculatoare conectate la Internet. Kevin Mitnik a produs pagube de milioane de dolari furând software și înșelând companii ca Motorola, Nokia, Novell și Sun Microsystems și a reușit să se ferească de agenții federali timp de trei ani de zile până când a fost capturat în 1995 într-un apartament din New York. Mitnik a cerut curții judecătorești ca restricțiile să îi fie ridicate pentru a-și putea desfășura o viață normală. Judecătorii au amânat însă luarea unei decizii și chiar i-au interzis să calătorească până la Washington pentru a participa la un interviu. Deh, cine s-a fript o dată ...



Bill Clinton va semna un act referitor la semnăturile digitale

Unde-i lege, nu-i tocmeala "William J. Clinton" va fi numele ce va certifica apariția semnăturilor digitale în Statele Unite. Președintele S.U.A. își va semna totuși aprobarea cu ajutorul unui stilou obișnuit, pe o foaie de hârtie obișnuită. "Legea se referă la tranzacțiile comerciale și nu intenționează să schimbe în nici un fel modul în care sunt semnate legile", a declarat purtătorul de cuvânt al Casei Albe, Jake Siewert. Cu toate acestea, Clinton va exercita și opțiunea de a semna digital, pentru a demonstra tehnologia și modul în care pot fi autentificate semnăturile.



8 milioane de dolari pentru o "Declarație de independență"

Vestita casa de licitații Sotheby's a vândut în cadrul unei licitații organizate pe Internet o copie la prima mână a "Declarației de independență a Statelor Unite" cu incredibilă suma de 8,14 milioane de dolari. Doi licitanți au concurat de-a lungul unei zile întregi pe site-ul Sotheby's trimițând un total de 29 de oferte, a afirmat un purtător de cuvânt al companiei. Această tranzacție bate concomitent mai multe recorduri: este prima oară când o copie a "Declarației de independență" este vândută online, este copia pentru care s-a plătit suma cea mai mare de până acum și este și cea mai valoroasă tranzacție efectuată online. La Congresul din Philadelphia din 1776 nu s-au făcut decât 500 de copii, din care s-au păstrat doar 25. Din acestea 21 aparțin unor instituții și, incluzând-o pe cea licitată, doar 4 sunt în posesia unor persoane licitate. Copia de față a fost descoperită în 1989 în spatele unui tablou cumpărat de la piața de vechituri.

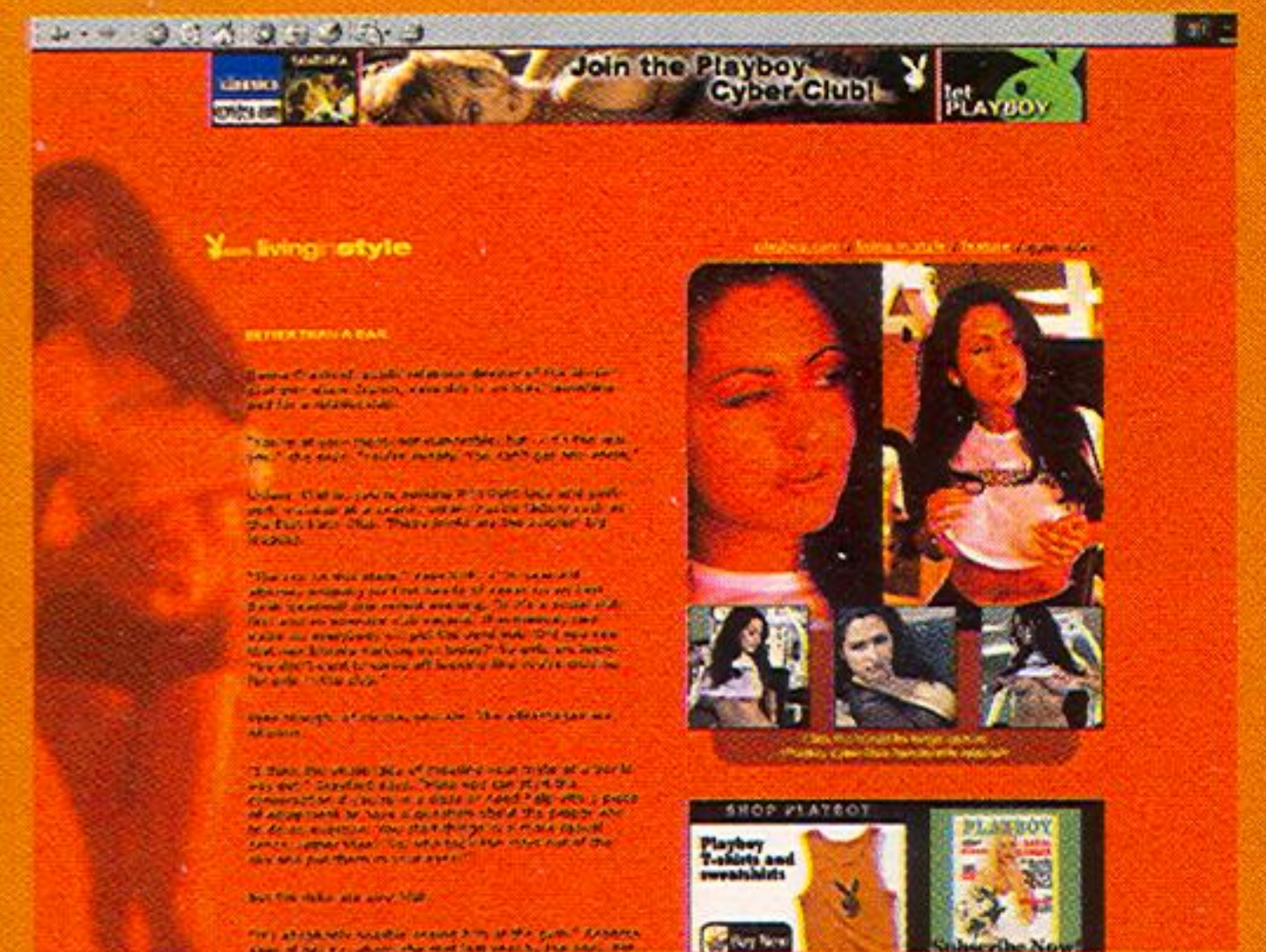
Șoareci cu îmbunătățiri de la Logitech



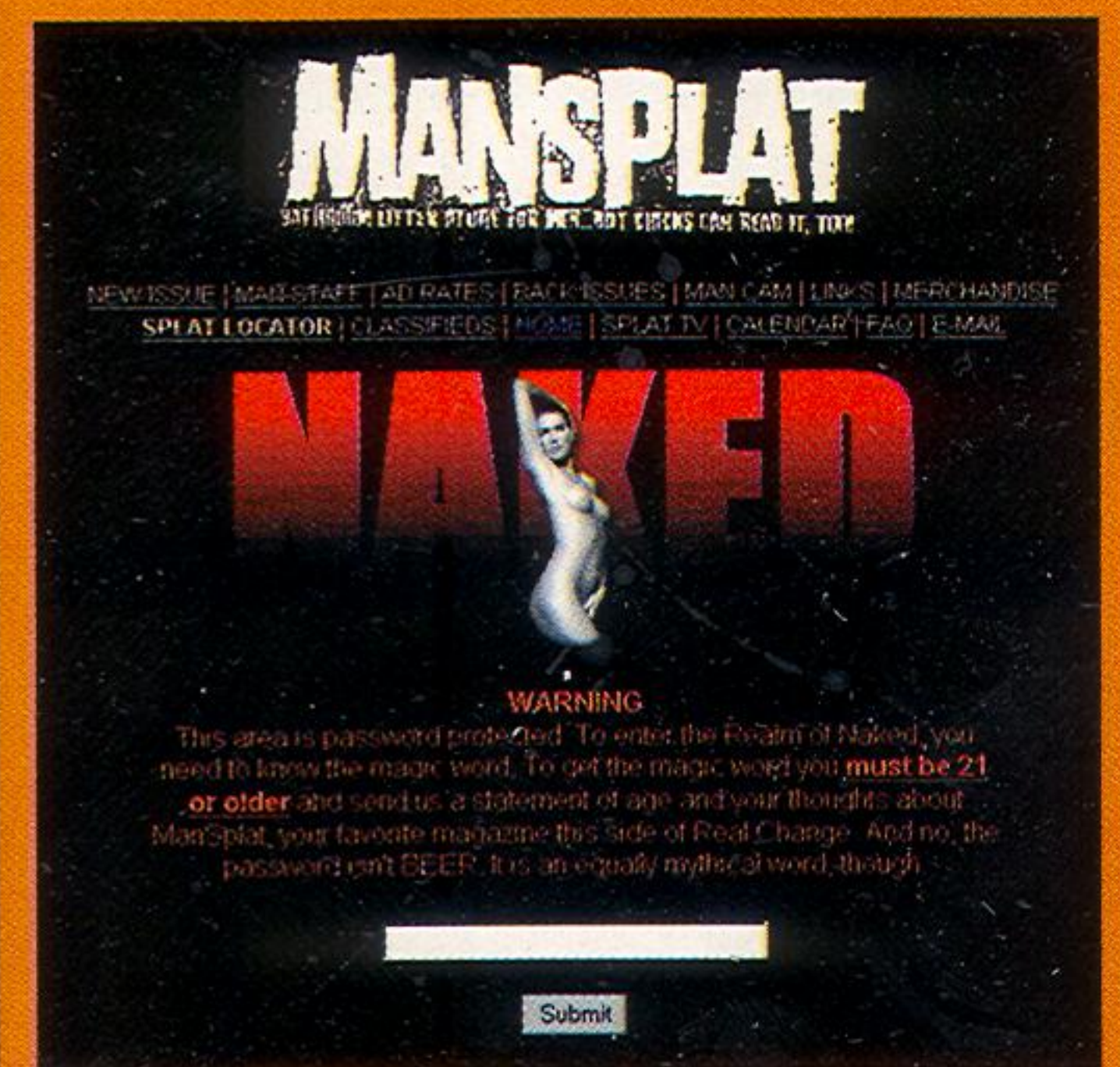
Logitech a lansat de curând două noi modele de mouse cu senzori optici. Primul dintre ele face parte din familia Logitech MouseMan și este bazat pe designul MouseMan Wheel. Caracteristicile sale includ două butoane standard, un hibrid rotită de scroll/button și un buton pentru degetul mare. De o culoare albastru metalizat și cu partea de dedesubt transparentă, Logitech MouseMan se poate lauda cu un aspect deosebit de atractiv. Cel de-al doilea, Logitech Wheel, are un design ambidextru, două butoane normale și o combinație rotită de scroll-buton. Singura problemă este că mouse-urile optice, neavând bilă, au nevoie de mousepad-uri speciale pentru a funcționa în condiții normale.

Guvernul S.U.A. nu reușește să interzică pornografia online

Curtea Federală de Apeluri a declarat neconstituțională decizia guvernului Statelor Unite de a interzice pornografia online. Judecătorul Leonard Garth, șeful comisiei de trei judecători a calificat drept "laudabilă" intenția guvernului american, într-un raport de 33 de pagini, precizând că protejarea minorilor de imagini pornografice nu scuza totuși încălcarea constituției. Legea despre care este vorba poartă numele de Child Online Protection Act (COPA) și a fost propusă de Congres și semnată de președintele Bill Clinton



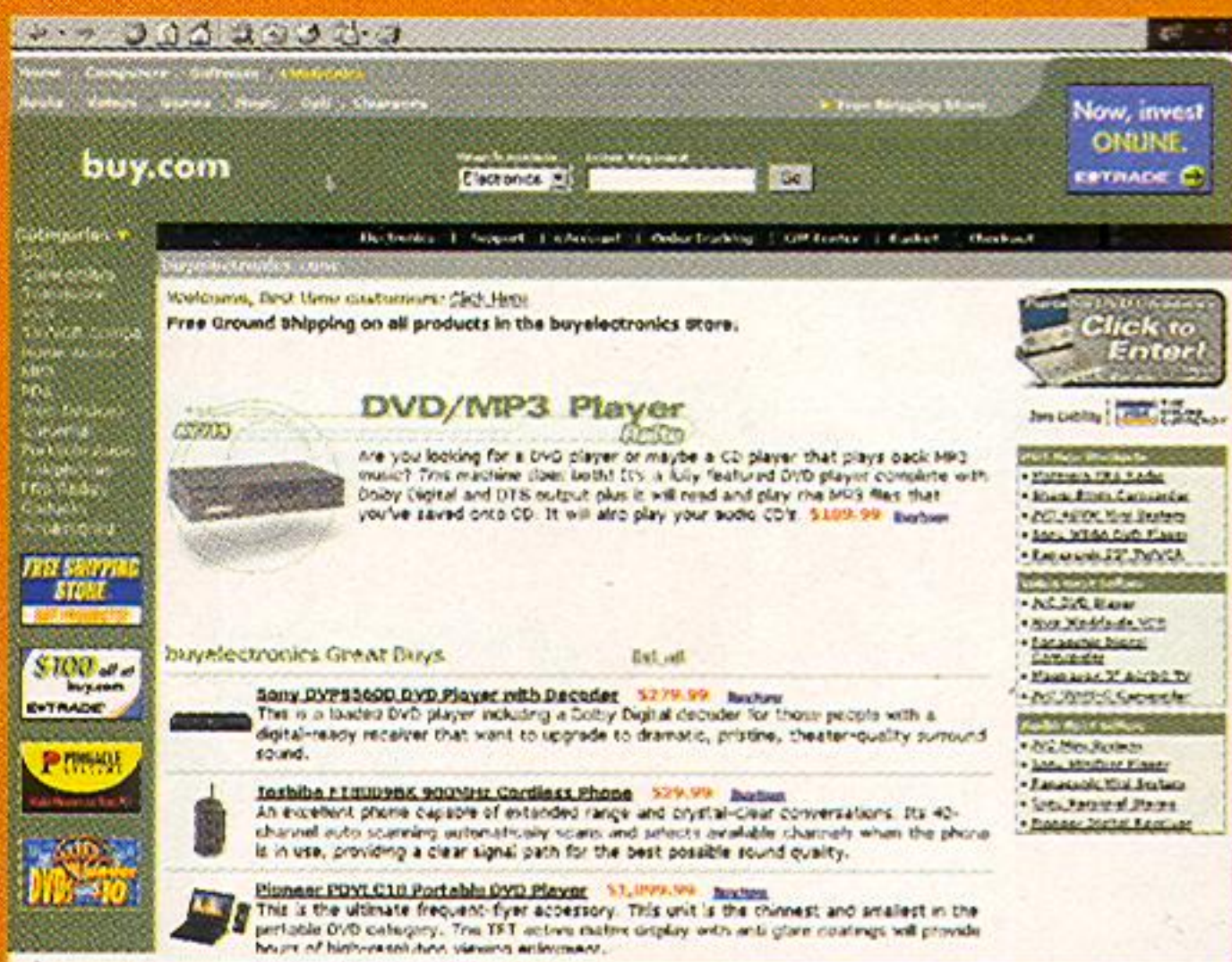
în 1998. Acest act normativ trebuia să îi oblige pe administratorii de rețea să blocheze accesul minorilor la site-urile cu caracter pornografic. Imediat după publicarea textului legii, American Civil Liberties Union (ACLU)-Uniunea Americană pentru drepturile civile a început să facă lobby împotriva ei, susținând că încalcă dreptul la liberă exprimare. În februarie 1999, judecătorul districtual Lowell Reed a impus restricții asupra legii iar acum ea a fost declarată neconstituțională.



La fel s-a întâmplat cu Communications Decency Act - Actul pentru decența comunicării, care a fost disoluționat de Curtea Supremă de Justiție în 1997. Se pare că oricât încearcă, Guvernul S.U.A. nu reușește să interzică pornografia online.

Calculatoare gratis contra cost

Guvernul Statelor Unite i-a avertizat pe distribuitorii de calculatoare așa-zis gratuite că trebuie să precizeze în reclamele lor costul real al sistemelor pe care le oferă doritorilor și toate cheltuielile suplimentare pe care le presupune o astfel de tranzacție. Comisia Federală de Comerț a afirmat că prețul real al



unui astfel de calculator poate fi în unele cazuri de patru ori mai mare decât cel precizat în reclame. Value American, BUY.com și Office Depot sunt printre companiile acuzate de reclamă falsă, acuzație pe care ele au respins-o însă cu înverșunare. Cu toate acestea, pentru a cumpăra aproape gratis calculatorul, clienții trebuiau să semneze un contract pentru acces Internet pe o perioadă de trei ani. Dacă decideau să renunțe, reducerile erau anulate și chiar se percepeau amenzi. Acest lucru nu era precizat în reclamă. În plus, unul dintre distribuitori nu oferea și un monitor împreună cu sistemul, ceea ce creștea prețul real. Nici acest lucru nu era precizat în reclamă. Pentru a evita plățile unor penalități usturătoare, companiile s-au decis să semneze un acord cu Comisia Federală de Comerț prin care se angajau să prezinte costul real al calculatoarelor, la un loc vizibil în pagină și cu caractere de dimensiuni mai mari.

Willamete se va numi Pentium 4

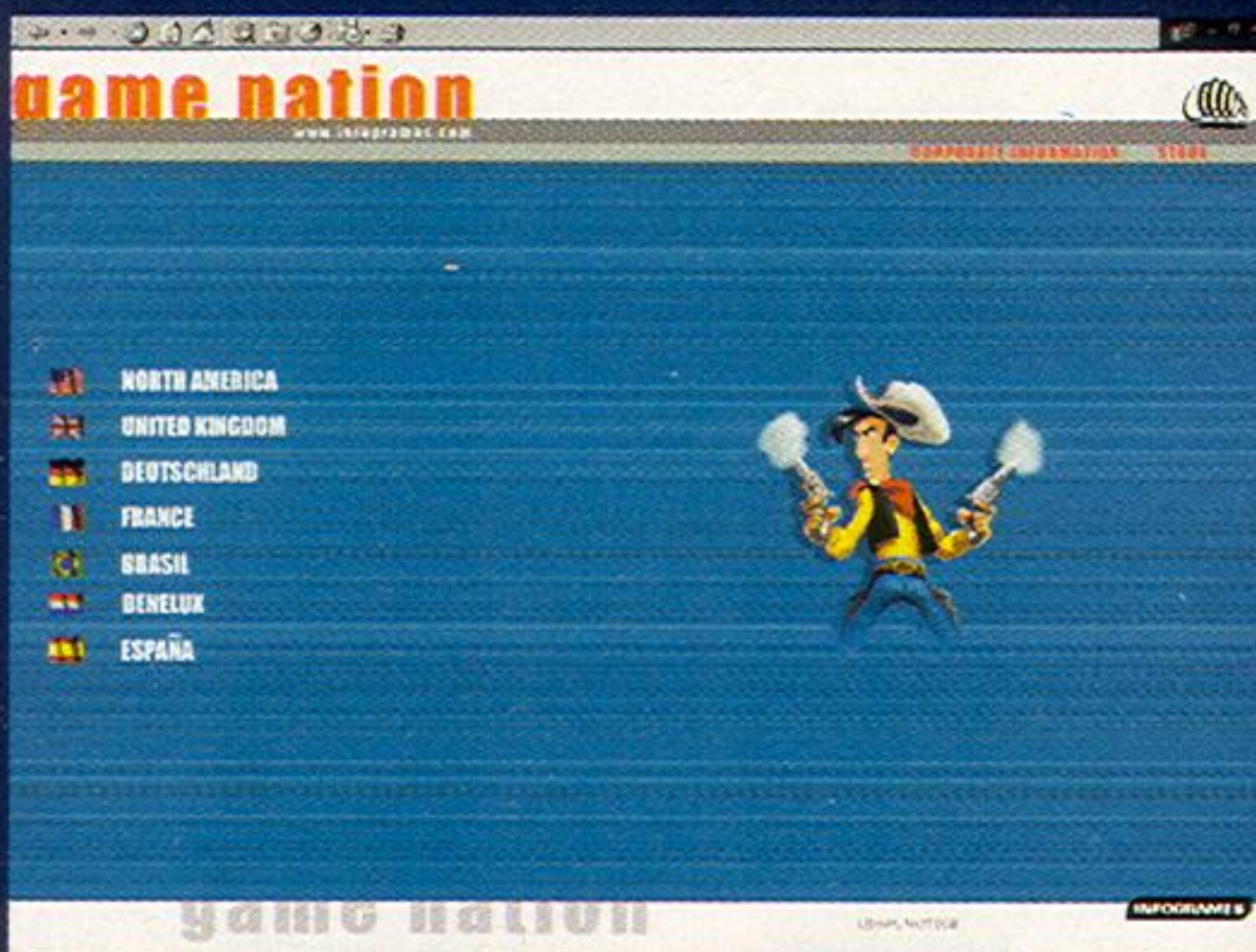
Intel a anunțat că următoarea generație de procesoare ce urmează să fie lansate la sfârșitul toamnei anul acesta nu vor mai purta numele de Willamete, ci se vor numi Pentium 4. Acesta marchează cea mai mare schimbare în nucleul procesorului de la Intel de când Pentium Pro a fost transformat în Pentium II. Lățimea pipeline-ului a fost dublată, ceea ce permite frecvențe mai mari, Pentium 4 fiind așteptat la viteze variind între 1.4 GHz și urcând către 2 GHz. Avantajul față de Pentium III va fi utilizarea unei tehnologii de dublare pentru bus-ul de memorie, promițându-se un FSB de 400 MHz, față de 100 sau 133 pentru Pentium III. Alte caracteristici importante sunt introducerea a 144 de instrucțiuni SIMD noi și suport pentru memoria RDRAM (Rambus).

Pierderi pe toate planurile

Compania franceza Infogrames a anuntat pierderi de peste 140 de milioane de dolari net în momentul realizării bilanțului fiscal, la începutul lunii iunie. Conform declarațiilor oficiale, pierderile se datorează "condițiilor comerciale neprielnice". Dacă pe piața de software, mai ales a jocurilor, situația nu sta chiar pe roze, nici producătorii de hardware nu se descurcă mai bine. ATI Technologies au anunțat și ei pierderi nete de 10 cenți pentru fiecare acțiune, ceea ce înseamnă un total de 150 de milioane pierderi nete, cauzate de competiție, tranziția către o nouă linie de produse și o scădere a cererii de componente pe plan mondial. Dacă Infogrames pare să se fi resemnat cu pierderile, ATI spera însă ca situația să financiară se va remedia o dată cu începerea vânzării la placile cu procesor Radeon.

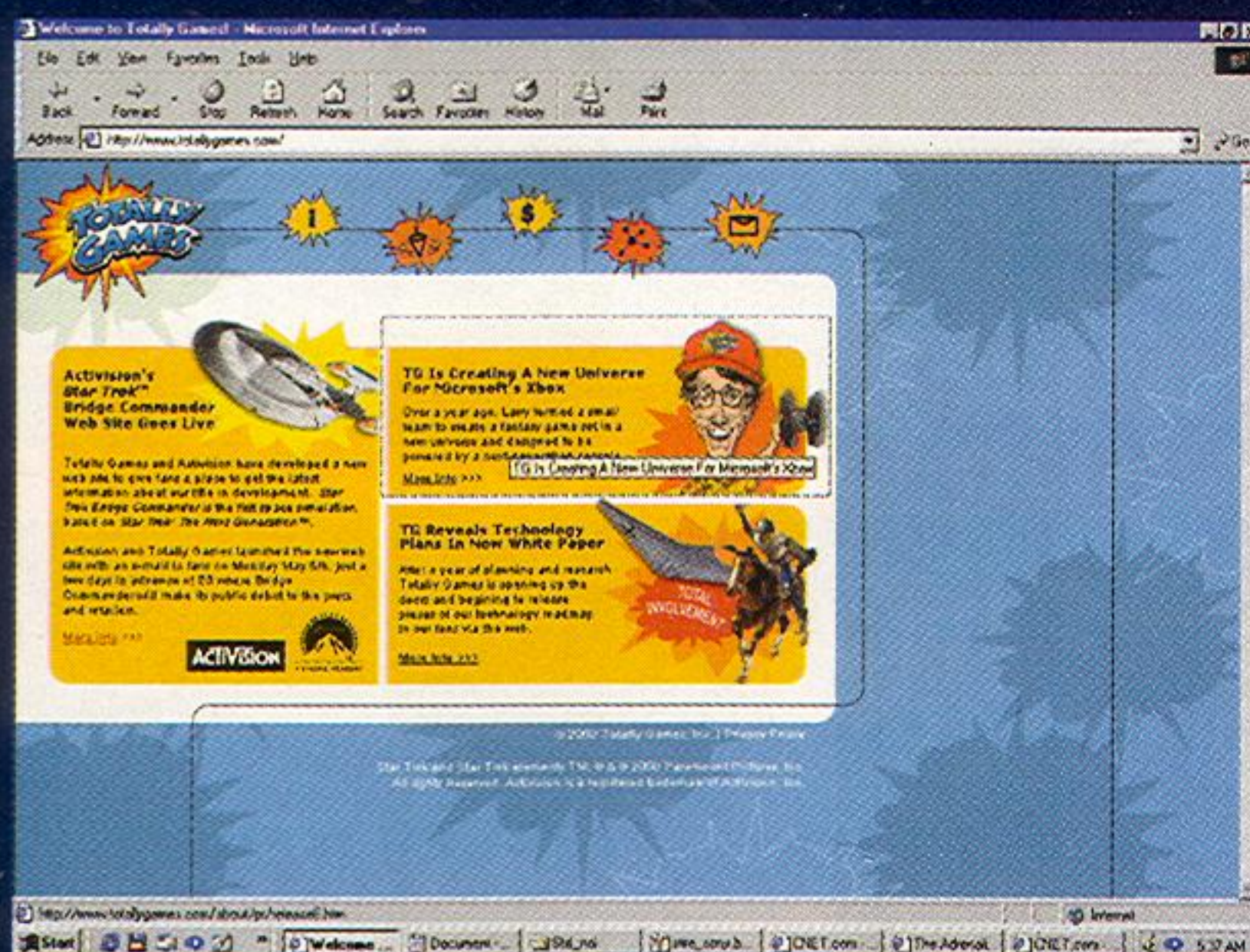
Școală la domiciliu pentru americani

Universitatea Northwestern a investit două milioane de dolari într-o rețea video digitală care să fie instalată în camerele din campusul universitar, astfel încât studenții să poată asista la cursuri fără să fie nevoie să se mai deplaseze până la școală. Alte instituții de învățământ intenționează să le urmeze exemplul. Imaginile video digitale sunt transmise către calculatoare prin intermediul unei rețele rapide, cu lățime de bandă mare, permițând redarea unor imagini clare, la rezoluții mari și fără hopurile și pauzele caracteristice streaming-ului așa cum îl știm de pe Internet. Acest lucru a fost posibil prin afilierea Universității Northwestern la Internet2, o rețea de calculatoare experimentală, rezervată lumii academice, care permite viteze de transfer de 45.000 de ori mai mari decât un modem telefonic obișnuit folosit pentru conectarea la Internet.



Planuri mari pentru X-Box

Firma Totally Games a anunțat că planuiește realizarea unui titlu original pentru viitoarea consolă "ultimul racnet" de la Microsoft. Președintele Lawrence Holland și echipa lui sunt renumiți pentru realizarea de simulatoare de lupte în spațiu cum este Tie Fighter, realizat pentru Lucas Arts. Proiectul în lucru este atât de secret încât nici macar numele nu i-a fost dat publicității. Tot ce s-a spus a fost că va fi un joc de fantezie orientat către acțiune ce se va petrece într-un tărâm extrem de bine realizat, care se va folosi din plin de avantajele tehnologiei de ultima generație ce va fi integrată în X-Box. Totally Games a relocat către noul proiect chiar și oamenii care lucrau la un proiect mai vechi, cu nume de cod Eldorado. În plus, ei vor mai angaja cel puțin 10 noi oameni, programatori și modelatori 3D. Detalii suplimentare pot fi găsite pe site-ul firmei, www.totalygames.com.



Sony își retrage plângerea împotriva Connectix

În chiar dimineața dinaintea audierii în procesul cu firma Connectix, Sony și-a retras plângerea de încălcare a patentului pe care o depusese împotriva firmei mai sus pomenite. Sony afirmase pe 14 februarie a.c. că produsul Connectix încălcăse 11 patente ale consolei PlayStation. Programul de care este vorba poartă numele de Virtual Game Station și permite rularea multora dintre jocurile de pe PlayStation pe calculatoarele Intel și chiar și pe Macintosh-uri.

Plata On-Line
- Acum si in Romania -

W W W . M A G N E T . R O

Fiind o piata deschisa 24 de ore/zi oricarui cumparator din orice punct al globului, cu posibilitatea de a oferi cataloage sau prezentari MultiMedia si formulare de comanda instant, reseaua Internet devine o sursa de venit de ordinul miliardelor de dolari pentru lumea afacerilor.

Inca din 1997 Dell Computers raporta comenzi de ordinul milioanei de dolari/zi, iar din 1999 proiectele de e-commerce vehiculau cifre de miliarde de dolari, devenind o necesitate chiar si pentru afacerile care in mod traditional se bazuu pe sistemul de vinzare directa.

Totusi toate acestea sunt valabile in special in tarile in care *banii de plastic* - credit card-urile sunt modalitatea de plata cel mai des folosita, deoarece credit cardul este baza notiunii de plata electronica.

Intre multele magazine electronice romanesti, in care comanda se face on-line, dar plata si livrarea dureaza o luna, a aparut acum primul magazin cu plata on-line - **Magnet** - www.magnet.ro. Noutatea absoluta in Romania este sistemul de plata, care inlocuieste credit card-ul, cvasi-inexistent in Romania, cu Kappa Kard-ul, un card a carui valoare nominala de 10 \$ poate fi folosita atat pentru conectare la Internet (utilizarea clasica), cit si pentru plata produselor comandate din magazin.

Magazinul ofera produse de larg consum - cum ar fi carti, casete sau CD-uri cu muzica - gama de produse fiind in permanenta marita; practic orice furnizor care considera ca produsele sale pot fi distribuite prin aceasta metoda poate contacta firma Kappa pentru detalii asupra unei viitoare colabo-

rari. Livrarea se face direct de catre magazinele reprezentate - in maxim 1 saptamina de la comanda (pentru Bucuresti), respectiv maxim 10 zile pentru celelalte orase.

Oricine cumpara un **kard Kappa** isi deschide un cont de plata personal, incarcata cu 10 \$; din acest cont el poate sa isi activeze accesul la Internet, in cele 9 orase in care exista servere de conectare (*Bucuresti, Brasov, Braila, Calarasi, Craiova, Galati, Giurgiu, Alexandria, Oradea*) sau sa efectueze plati on-line. Cind contul se apropie de 0\$ el poate fi reincarcat cu un nou kard, valoarea modica a acestuia facindu-l accesibil aproape oricui. Un punct in plus pentru accesibilitate este faptul ca reseaua de distribuite a acestui kard include in afara de toate punctele Kappa si de distribuitorii locali si benzinariile Shell.

O alta noutate pe piata romaneasca este lansarea primului CD-ROM de configurare, CD care se distribuie impreuna cu **kardul Kappa**. Acest CD-ROM este structurat astfel incit sa vina in intimpinarea oricarui cumparator al kardului. Practic, indiferent de nivelul cunostintelor dvs. in materie de calculatoare/Internet, va puteti deschide cu ajutorul aplicatiilor de pe acest CD-ROM un cont de acces Internet. Aplicatia de pe acest CD-ROM verifica daca aveti instalate pe calculator elementele software/ hardware necesare unei conexiuni Internet - de la Dial-Up Networking pina la modem si browser, iar daca totul este configurat corect puteti apasa "Deschidere/Alimentare Kont"; urmarind instructiunile din pagina care se va deschide veti fi imediat conectat la Internet.



noua ofertă Kappa Kard!

UN NOU SISTEM DE TAXARE:

4 cenți/oră - noaptea
și duminica
40 cenți/oră - ziua

CE POȚI FACE:

- acces INTERNET la tarife diferențiate de zi și de noapte
- plată pe INTERNET www.magnet.ro
- consulting on-line psihologie, astrologie, financiar - contabil

ACOPERIRE:

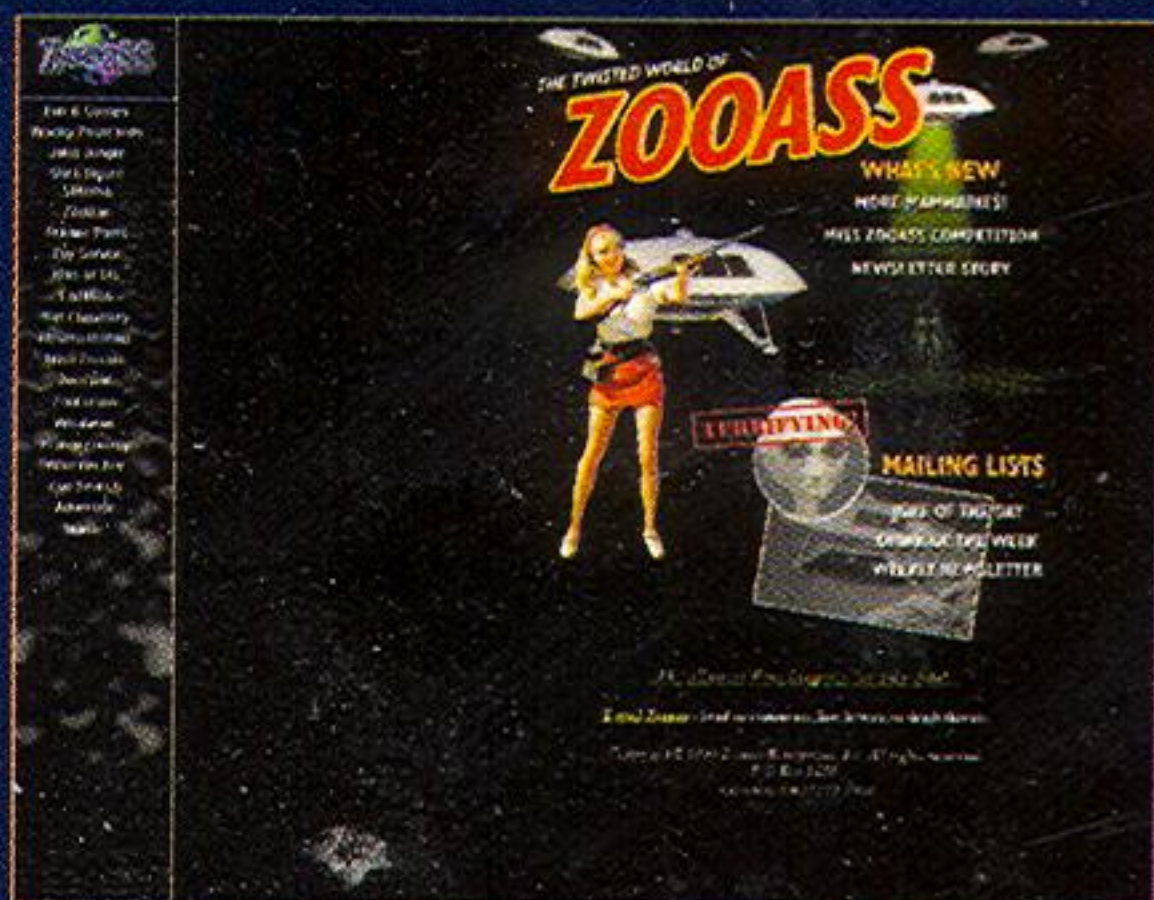
București, Brașov, Oradea, Călărași,
Craiova, Galati, Giurgiu, Brăila, Alexandria

WWW ce mai e interesant pe Internet .COM

Zooass este un site care își duce viața la limita legalității. Parțial gratuit, parțial color, Zooass adăposteste și unele scene de nuditate explicită, dar este departe de pornografie.

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț Tip articol: Site-uri web



http://www.zooass.com

Cu un nume pe care programe gen CyberNanny l-ar interzice cu desăvârșire și care i-ar putea duce pe mulți cu gândul în ispita, Zooass.com este un site care își duce viața la limita legalității. Parțial gratuit, parțial color, Zooass

adaposteste și unele scene de nuditate explicită, dar este departe de pornografie. Puteți găsi și o secțiune de bancuri destul de bine dezvoltată, cu adevărate perle de umor, destul de misogin de altfel, dar cu toate acestea umor. Jocuri ciudate, cum

ar fi "Da cu șutul în pisica" se regăsesc alături de e-cards cu texte haioase, un forum cu topicuri demente și un chat pe care în mod ciudat sunt numai persoane cu nick-uri feminine. Un site la limita vârstei de 18 ani, deci atenție privitori.

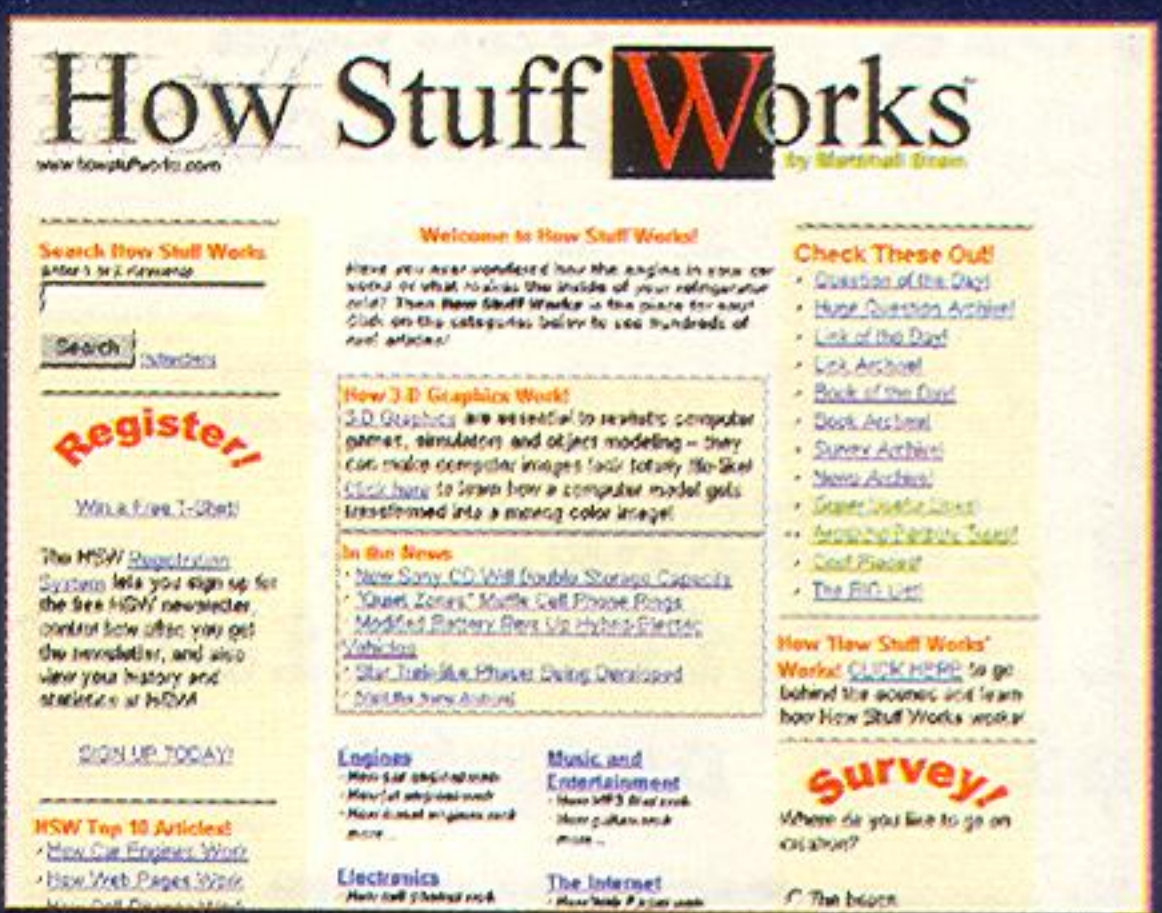


http://www.goofball.com

Un alt site cu preocupări ciudate. Aici puteți găsi de asemenea o mulțime de glume, unele rasufiate, altele care mai au o picătură de umor în ele, precum și o mulțime de stiri bizare și fapte adevărate amuzante care pot să vă mențină

interesul pentru câteva zile. Secțiunea "Necenzurat" ascunde câteva imagini și filme cu caracter sexual explicit, pe care producătorii le scuza prin umorul lor implicit iar zona Dead Pool este locul în care se organizează pariuri pe moartea

unor personalități din lumea artistică și nu numai. De asemenea un site pentru cei cu o imaginație mai bogată și care tocmai au trecut de vârsta de 18 ani. Este unul din acele site-uri care oferă Internetului motivația de a exista în continuare.

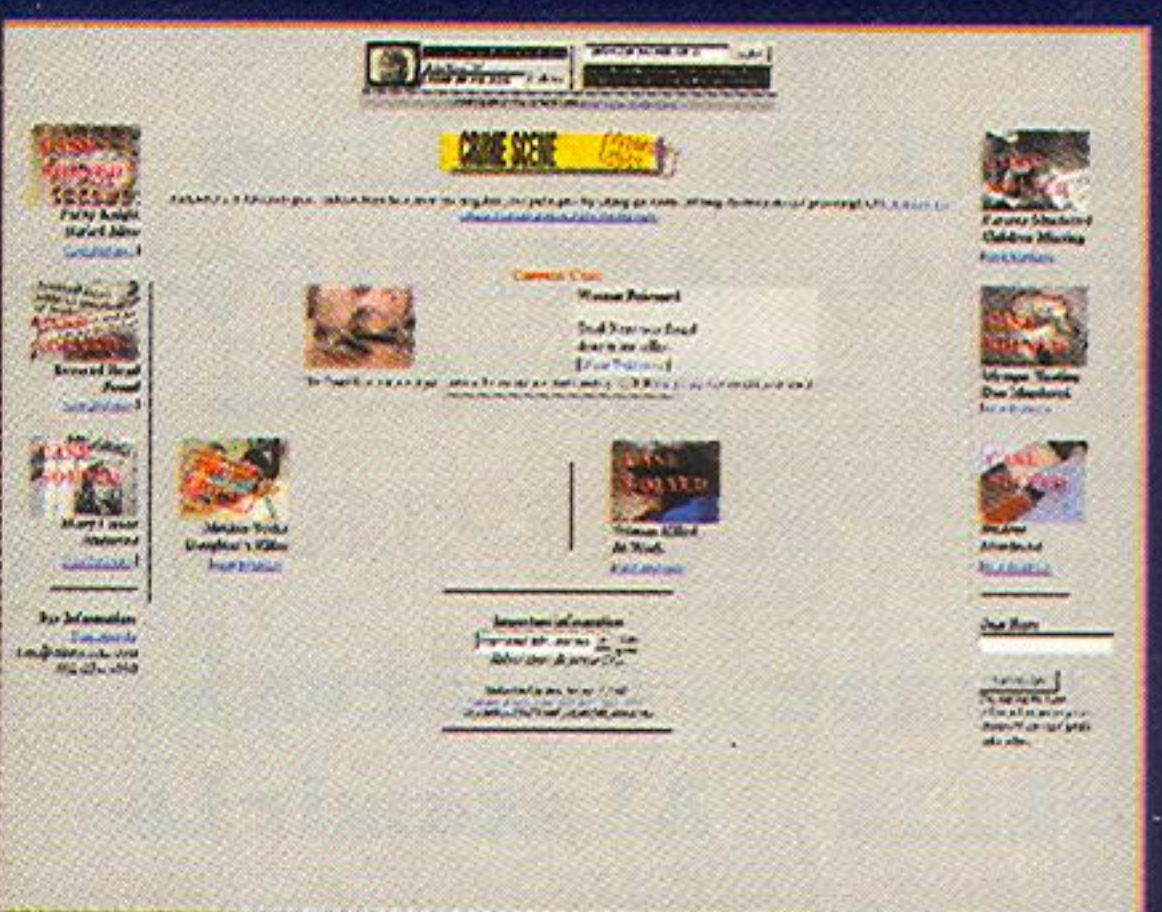


http://www.howstuffworks.com

Acest site are o denumire destul de explicită pentru informațiile pe care le găzduiește: organizatorul, poreclit Marshall Brain (e greu de crezut că acesta este numele lui adevărat) ne explică cum funcționează lucrurile. Despre ce lucruri e

vorba? De tot felul: de la monitoare la sabii laser, de la ceasuri la stomacul uman și de la frigider la lame de barbierit. Foarte instructiv, site-ul este totodată extrem de interesant. Dacă vă interesează ce este în interiorul unui detector de fum

sau cum poate fi făcută faina să explodeze, atunci merita să vizitați acest site. Cine știe de altfel ce fel de lucruri la care nici nu v-ați gândit până acum veți afla cum funcționează? Eventual chiar sabia lui Luke Skywalker....



http://www.crimescene.com

Recomandat celor curioși și cu tendințe de detectivi amatori, site-ul CrimeScene cere ajutorul vizitatorilor pentru rezolvarea unor crime misterioase. Vi se pun la dispoziție fotografiile ale locului crimei, interviurile cu martorii și rudele victimelor

și toate amănunțele pe care le releva inspectorul însărcinat cu investigarea crimei și voi trebuie să descoperiți identitatea criminalului, câștigând un premiu în această eventualitate. Deși este făcut să pară foarte real, acțiunea de pe

site se petrece în tinutul Yoknapatawpha, o locație fictivă inventată de scriitorul William Faulkner. În concluzie, dacă doriți să descoperiți criminali reali, aveți 2 soluții: fie deveniți detectivi, fie vă înscrieți la școala de Garcea.



<http://www.audioreview.com>

Aici pot fi gasite prezentari de produse audio, în special audio-hardware. Este un site deosebit de util prin faptul ca poti afla multe despre un obiect audio chiar înainte sa-l achizitionezi. Sunt prezentate avantaje, dezavantaje, pareri avizate, clasamente de

produse si magazine, forum, link-uri foarte utile catre producatori audio, într-un cuvânt: acopera o gama larga de produse. Deosebit de interesant este faptul ca pe acest site pot fi lansate la forum topici, întrebări cu privire la produse audio-video, software

sau hardware. Pe de alta parte, raspunsurile sunt returnate (probabil) de specialiști în domeniu, de cei care eventual au folosit sau au întâmpinat probleme asemanatoare. Pe site exista si concursuri cu premii în aparatura audio sau video.



<http://www.music.ro/jojo>

Nu de mult timp a aparut site-ul lui Jojo - cuprinde stiri, noutati, biografie, parti de multimedia audio-video si poze, totul sub semnul unui design si al unei grafici deosebite.

Fiindca tot veni vorba de multimedia, Jojo ne mai

pregateste niste surprize: un video-clip si un... joc. Videoclipul "Roz" a fost filmat în mai, iar mai bine de o luna are loc procesarea grafica si montajul, postproductia. Totul este facut pe computer, Jojo fiind integrata într-o lume virtuala 3D. Scenele capturate din

filmari (care au fost facute pe croma) sunt prelucrate "frame by frame" în programe ca Adobe Photoshop, 3D Studio Max sau After Effects. Filmarea a costat aproximativ 1500\$ iar sumele estimate pentru postproductie se ridica la aproape 10000\$.

HelloBrain.comTM
The World's Intellectual Capital Exchange

The World's **SHORTEST** **Link**
from **ROMANIA** to **SILICON VALLEY**

The World's **COOLEST**
Technology Challenges

The World's **Most**
REWARDING **Job**

Join **NOW** the world's
elite programming
community and start
enjoying the advantages.
Go to **www. HelloBrain.com**

Plan Update

Luna acesta, 7 proiecte își fac loc în update-ul nostru, variind de la jocuri de strategie la jocuri de groază și nu în ultimul rând, favoritele noastre, jocurile cu femei.

Informații

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

Proiect: Kat Burglar

Sub acest nume se ascunde unul din cele două proiecte la care lucrează cei de la **Krome Studios**, un nume nou în domeniul jocurilor. Aflat de mai bine de 12 luni în lucru, **Kat Burglar** are la baza o povestire tipică anilor 60, în care o echipă de 6 fete sexy și neliniștite formează o bandă de hoți având ca centru de operațiuni insula Mont St. Michel și pe bogatul om de afaceri Hugo Biggs-Lazenby. Din capul locului trebuie

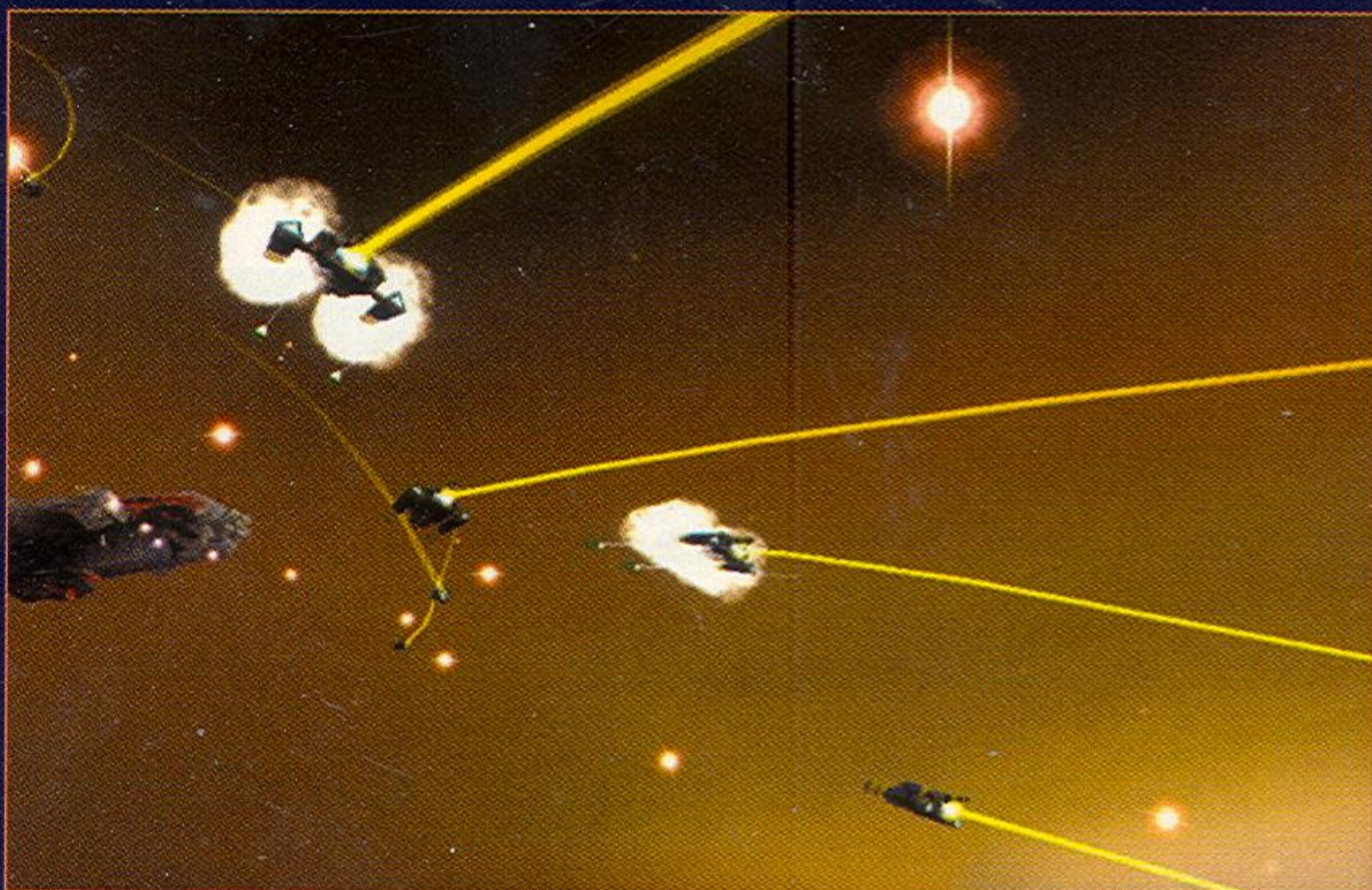
spus că **Kat Burglar** nu este un 3D shooter în genul Quake, aici având nevoie mai mult de materie cenușie decât de mușchi. De fapt jocul se inspiră foarte mult din Thief, punându-se foarte mare accent pe furișari și rezolvarea logica a unor situații dificile. Deși încă se află în stadiu de beta, grafica promite foarte mult, după cum se grabesc să ne asigure și producătorii.



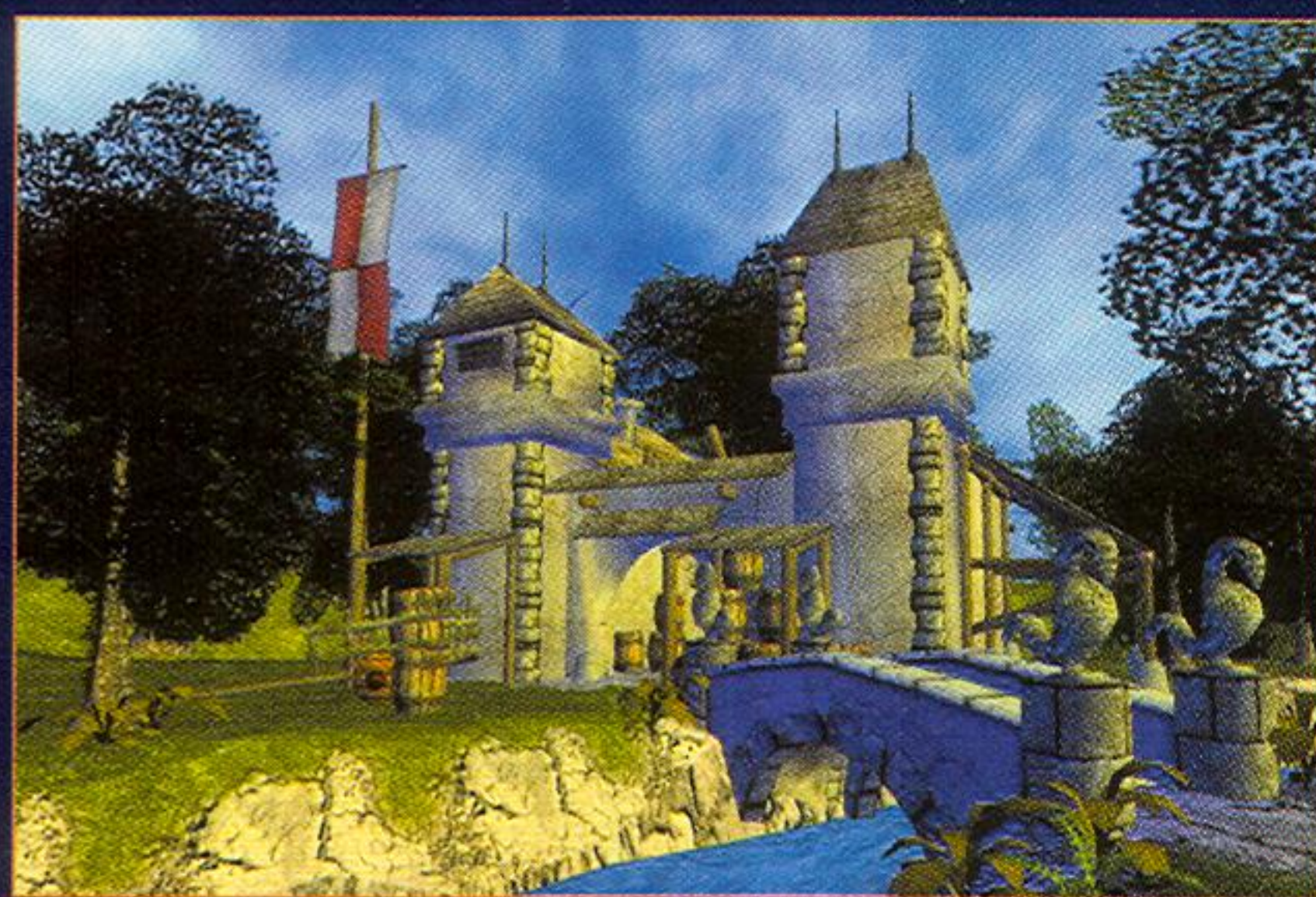
Proiect: Homeworld: Cataclysm

Homeworld a avut oarecum soarta pe care nu o merita. Jocul s-a distins prin inovații și prin grafica, gameplay-ul fiind și el foarte bun. Din păcate cerințele hardware pe care le avea au ținut mulți amatori de strategii deoparte. Deși trecerea de la 2D la 3D în acest tip de jocuri se face mai greu, firma **Barking Dog** care a preluat proiectul următorului Homeworld, promite ca acesta nu va dezamăgi. **Chris Stewart**, conducătorul de proiect, este chiar mândru de noile îmbunătățiri aduse jocului, grafica fiind doar unul dintre acestea. Focusul principal pentru Cataclysm a fost automatizarea micromanagementului, adică a task-urilor mici, enervante dar necesare

pe care trebuie ca fiecare unitate să le îndeplinească pentru a ieși învingătoare. Comenzile pentru noi unități se pot da acum și din Sensor Manager, mai mult, fiecare unitate poate fi programată cum să reacționeze la diverse evenimente. Alul a fost și el îmbunătățit, lucru imposibil de ocolit de altfel. În joc își face apariția o nouă rasă, **The Beast**, care seamănă ca mod de acțiune cu Borgi, în sensul că asimilează orice organism viu acesta făcând apoi parte dintr-o conștiință unificată. E interesant de văzut ce succes va avea **Homeworld: Cataclysm**, mai ales că unii membri ai echipei au lucrat la CounterStrike, modul de Half-Life cu cel mai mare succes de până acum.



Proiect: Horizons



Jocurile RPG on-line capătă un nou avânt în această perioadă. După Everquest și Asheron's Call, sunt anunțate din ce în ce mai multe astfel de jocuri, fiecare având câte ceva care să-l distingă de restul concurenților. În ceea ce privește Horizons, după spusele lui **James Jones**, designer-ul jocului, avantajul principal constă în multitudinea de skill-uri (abilități) pe care un personaj poate să le aibă și, rezultând de aici, economia mereu dinamică a universului **Horizons**. Numărul de peste 48 (implementate până acum) a acestor skill-uri sunt suficiente să pare pentru ca

fiecare să se poată specializa pe unul sau mai multe domenii. Aproape toate obiectele, cu excepția celor unice, dobândite în urma quest-urilor mai grele, pot fi create de către jucători folosind rețeta adecvată. Este interesant că universul **Horizons** poate fi modificat efectiv dacă cunoști suficient de bine un anumit număr de skill-uri. Spre exemplu, pentru a construi o casă, care apoi să fie folosită de ca atelier, trebuie să cunoști 5-6 meserii sau să cooperezi cu cei care le știu. Toate acestea anunță un joc deosebit de interesant din punctul de vedere al interactivității.



Proiect: Morrowind

Daggerfall a fost probabil unul dintre cele mai reusite RPG-uri single-player care au aparut vreodata pentru PC. De atunci însă au trecut câțiva ani, și, deși unii îl mai joacă, parte pentru a-și aduce aminte de vremurile bune, parte pentru că nu a mai aparut nimic în domeniu care să se asemene cu Daggerfall, iată că ne este pregătită o continuare, sub numele de **Morrowind**. Spre deosebire însă de RPG-urile care stau să apară, **Morrowind** merge oarecum împotriva valului fiind destinat în exclusivitate jocului single-player, și probabil din această cauză o să aiba din nou un succes rasunător. **Pete Hines**, designer principal la **Bethesda Softworks**, spune

ca cei 4 ani de lucru la **Morrowind** își vor spune cuvântul. Grafica superba, adâncimea creionării personajelor și diversitatea locurilor și obiectelor vin să întărească această afirmație. Documentul care specifică detaliile jocului are numai el peste 200 mb, însă aceasta nu spune nimic de fapt despre posibilitățile open-ending ale jocului, diversitatea caracterelor și a interacțiunii dinamice între acestea... În plus, flexibilitatea fantastică este întărită de un editor care poate modifica aproape orice aspect al jocului, de la arme, vraji, obiecte și până la sistemul de quest-uri. Într-adevăr un adevărat RPG, timpul parca se scurge prea încet...

Proiect: Blair Witch: Rustin Parr

Jocurile horror au cam lasat de dorit în ultima vreme. De la 7th Guest, Myst numai Nocturne a mai înviorat puțin atmosfera însă din cauza unor probleme tehnice nici acesta din urmă nu a rezistat prea mult. Totuși, **Terminal Reality** s-au gândit să îmbunătățească substanțial engine-ul Nocturne, care are potențial, lansând spre sfârșitul anului **Blair Witch: Rustin Parr**. Jocul are câteva legături cu Nocturne, acțiunea desfășurându-se în același oraș, personajul

principal fiind din nou un angajat al Spookhouse, pe numele său **Elsbeth "Doc" Holliday**. Acesta este chemat să investigheze crimele în serie pe care o ființă ciudată, Rustin Parr, le comite la îndemnul fantomei unei femei bătrâne. Atmosfera întunecată poate fi străpunsă doar de lanternele montate pe arme și de ochelarii speciali de amplificare a luminii. Din păcate însă toate acestea sunt consumabile de resurse, și în plus, unele entități nu pot fi detectate nici măcar cu astfel de ochelari...

Proiect: 3rd World

Firma **M.U.S.T. Corporation** este complet necunoscută, la fel ca și conducătorul proiectului **3rd World** **Vitomir Jevremovic**. Și, totuși, aceștia merita o foarte mare atenție deoarece **3D World** promite deja foarte mult. Cine a jucat **Elite** nu se poate să nu regrete acele timpuri și simularile spațiale fără adâncimea gameplay-ului care nu conțin să apară. **3D World** își propune să fie succesorul **Elite** dar într-un univers on-line într-o continuă mișcare și transformare. Nu vor exista reguli, acestea fiind create chiar de către jucători. Nu vor exista quest-uri predefinite, quest-urile vor apărea din economia jocului și din nevoile fiecărui personaj. Mai mult, jocul va fi continuu expandabil, printr-un sistem revoluționar dar încă secret, după cum spune **Vitomir**, fiecare obiect putând fi transformat și modificat în timp. Dacă **Elite** însemna comerț în spațiu, **3rd World** face posibilă intrarea în stațiile spațiale și comunicarea directă între personaje. Să sperăm că nu o să coste mult...



Proiect: Sanity: Alien's Artifact

În acest moment jocul se află în faza de beta-testing, șansele ca jocul să apară în curând fiind foarte mari. Pentru cine nu știe, **Sanity** este un joc de acțiune/strategie ce folosește ultima variantă de engine de la **LithTech**. Acțiunea se desfășoară într-un univers fictional, în care magia dar și armele obișnuite sunt la ordinea zilei. Ceea ce este cel mai interesant la **Sanity**, și ceea ce de fapt îl deosebește de celelalte jocuri, este sistemul prin care jocul va fi extins încontinuu și după data apariției. Fiecare personaj folosește o serie de abilități care în joc

au aspectul unor cărți de joc. La fel ca în **Magic: The Gathering** (un joc de cărți foarte popular, în Occident mai ales) aceste cărți de expansiune cu noi abilități, pot fi achiziționate de pe Internet sau cumparate pe CD-uri în ediții speciale. Apoi, când se joacă multiplayer pe Internet poți folosi cărțile electronice de care ai nevoie. Conceptul este foarte flexibil, rămâne de văzut dacă și fondul jocului permite o combinație suficient de mare și plauzibilă a acestor abilități. Varianta finală a jocului va include 80 astfel de cărți electronice.



O scrisoare pierdută - varianta modernă

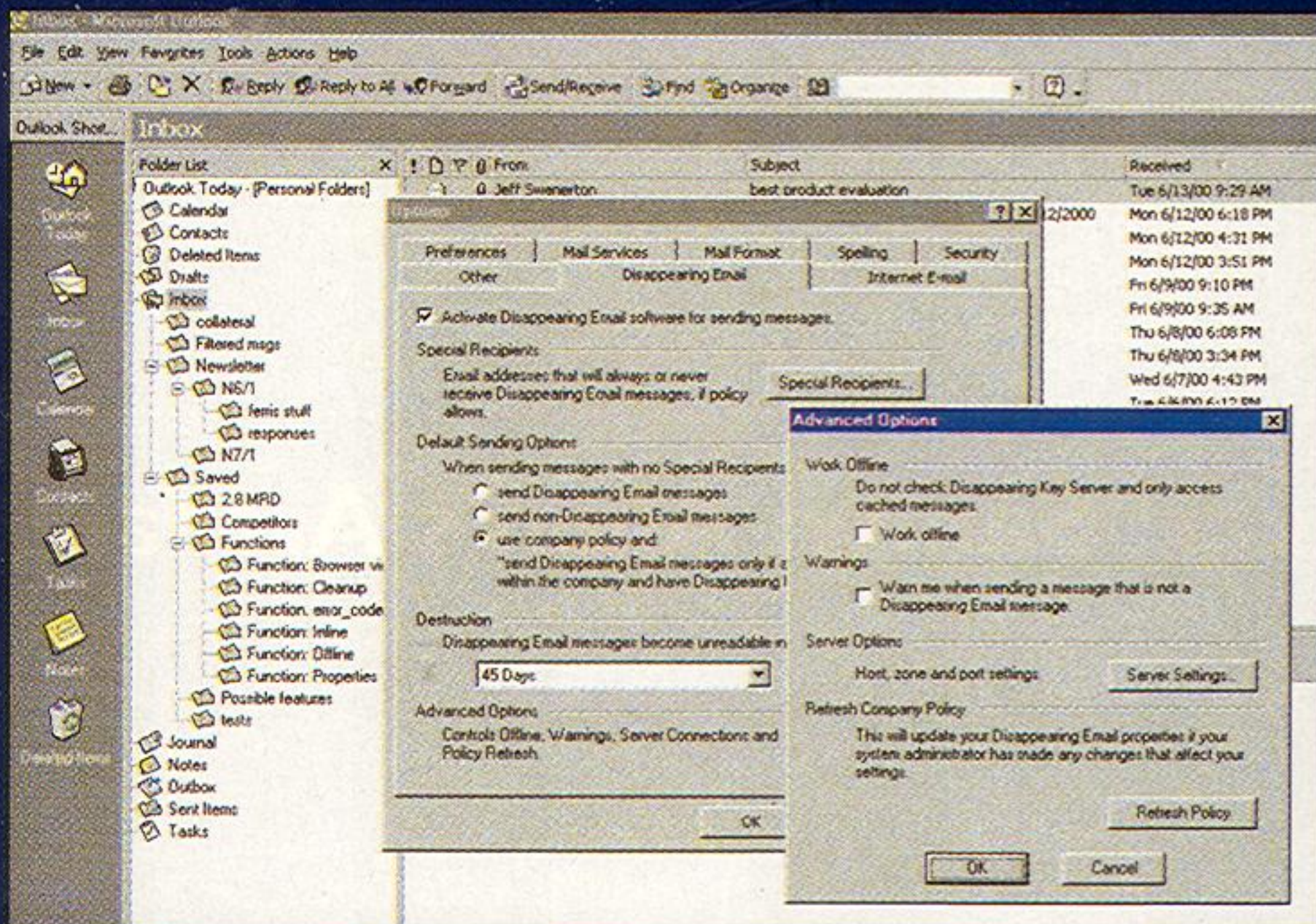
Noua generație de mail-uri

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț **Tip articol:** prezentare

Un mail personal care cade în mâinile cui nu trebuie și este multiplicat pe net, mesaje-curier elec-

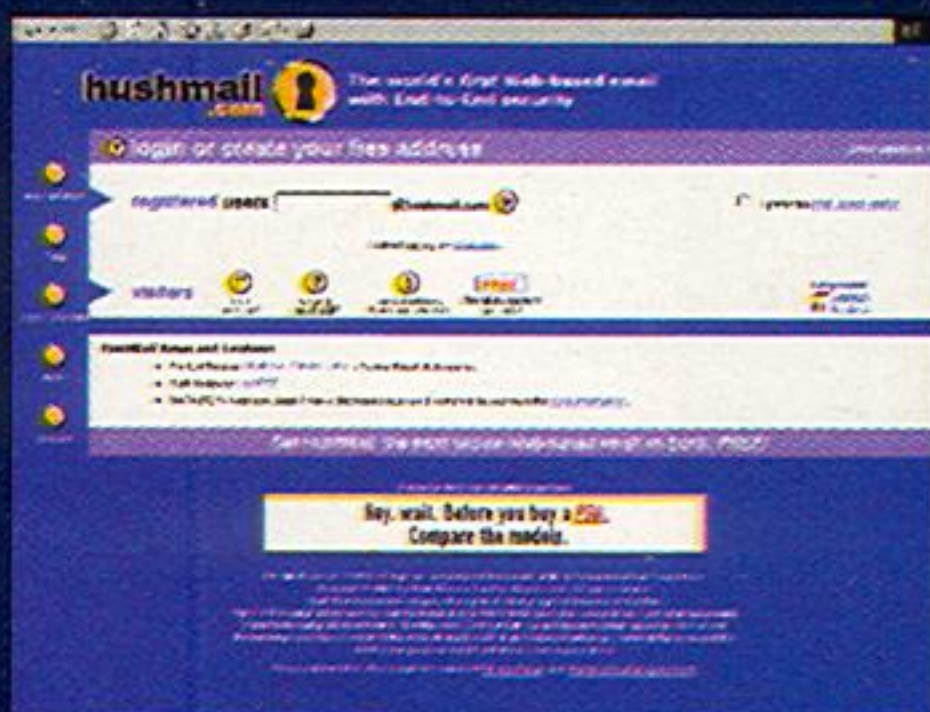
poate fi o soluție, dar aparenta complexitate a metodei, precum și necesitatea ca atât expeditorul cât și destinatarul



Detalierea modului de funcționare a sistemului Disappearing Mail. Din păcate este contra cost.

tronic interceptate și redirectionate sau modificate, scrisori electronice folosite ca probe la procese, servere de mail cu securitate practic inexistentă care lasă mesajele utilizatorilor la îndemâna voyeurilor digitali, toate acestea sunt potențiale primejdii pentru companiile sau utilizatorii individuali care folosesc Internetul pentru a comunica. Dar această situație se schimbă încetul cu încetul o dată cu apariția noii generații de mail-uri, care sunt mult mai bine protejate din acest punct de vedere.

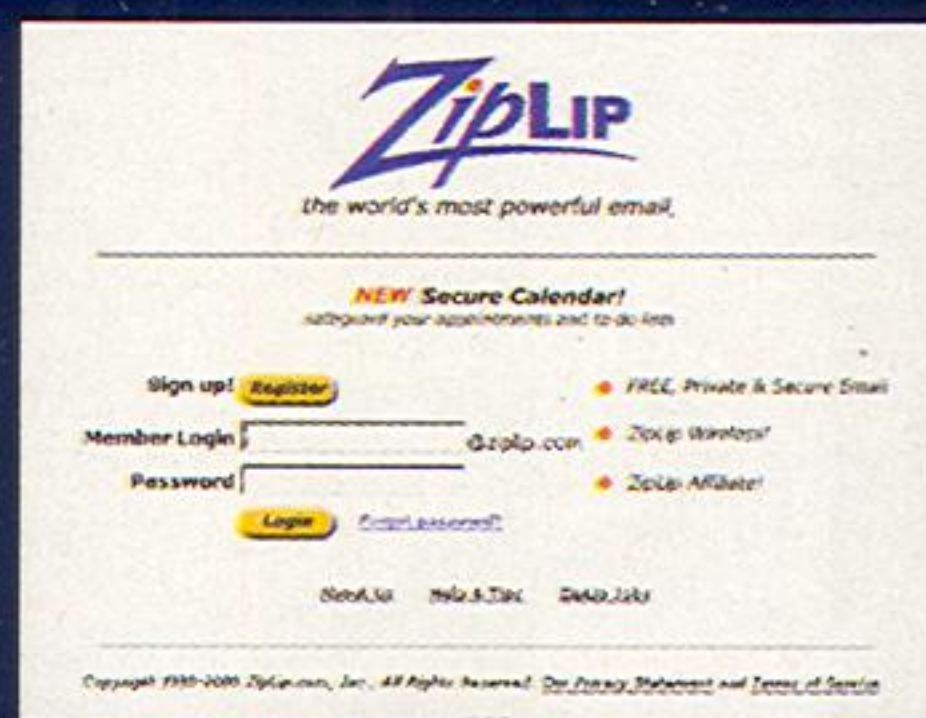
La început s-a crezut că folosirea unui program obișnuit de criptare cum este PGP



Site-ul HushMail necesită înscrierea ca membru

sa aiba programul de codificare au pus unele probleme de adaptare. De aceea a fost preferat un protocol de factură mai recentă care se preta la această sarcină: SSL (de la "Secure Socket Layer). Această idee a fost pusă în practica de

Zip Lip (www.ziplip.com), care ofera un serviciu de mail structurat pe un principiu foarte simplu: expeditorul, în loc să trimită mesajul prin intermediul programului sau de mesagerie (ex. Outlook) către un server

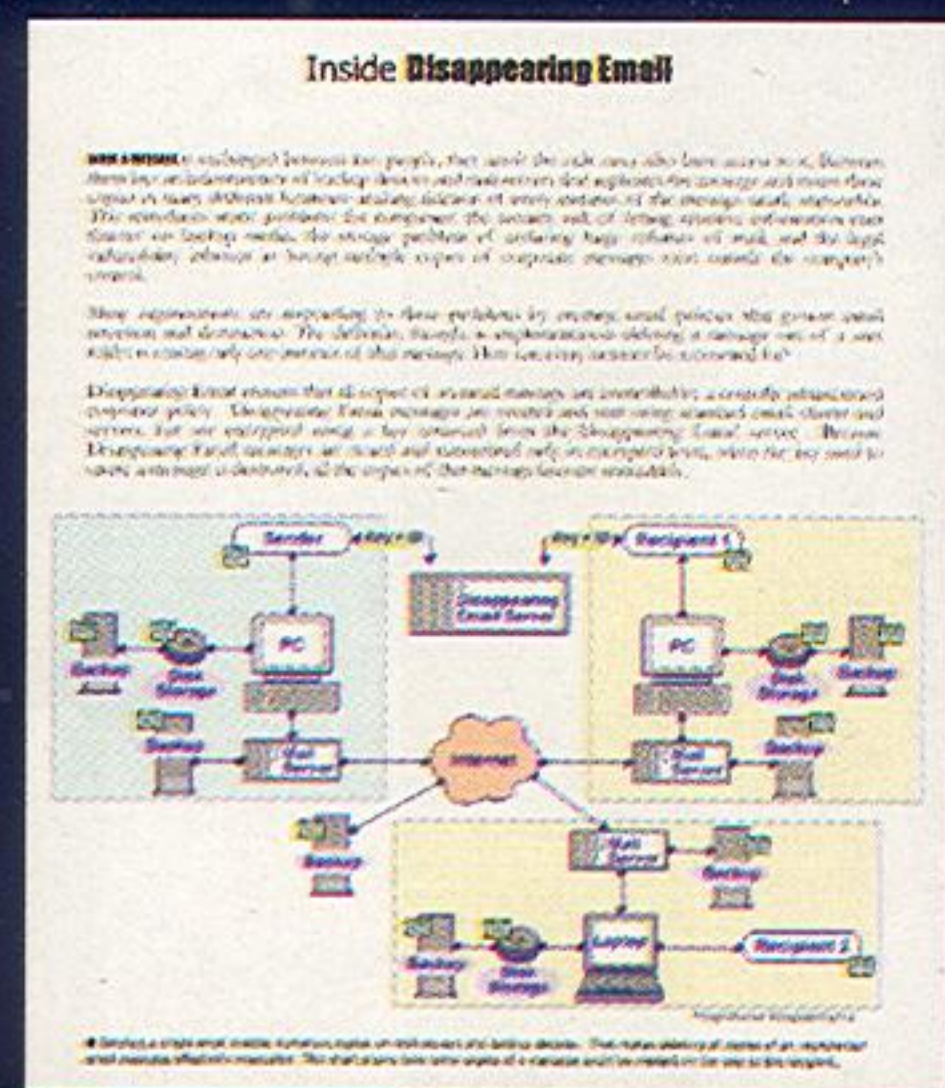


Simplu de utilizat, gratuit, ce i se poate cere mai mult?

clasic de mail, îl trimite către ziplip.com, prin intermediul browserului. Pagina de trimitere a mesajului este criptată cu protocolul SSL, ca și mesajul în sine. Un mesaj de avertizare este trimis destinatarului, care este invitat să vină să își citească mail-ul pe site, trecând prin același protocol de securitate. Datorită acestui sistem, mesajul nu calatorește nici un moment sub forma de text brut. După dorință, el poate fi codificat pe 40 sau pe 128 de biți. Securitatea de la Zip Lip frizează altruismul: nici o fază de înscriere, nici un formular de completare. Expeditorul nu trebuie nici măcar să își dezvăluie adresa de mail, e de ajuns cea a destinatarului. Site-ul Hushmail (www.hushmail.com) propune același tip de serviciu, doar că se folosește o interfață de tip Java și este necesară înscrierea.

Mai rămâne problema mail-urilor care odată citite, rămân stocate pe un suport de unde pot fi recuperate de "mâini criminale". Ei bine, această situație este rezolvată contra cost de tehnologia Disappearing Inc. (www.disappearing.com) care permite controlarea duratei de viață a mail-ului. Principiul de funcționare este unul foarte simplu: mesajul este criptat cu o cheie care este autentificată la destinatar. După accesarea mail-ului, fiecare destinatar trebuie să își introducă cheia personală pentru a putea citi mesajul. În cele din urmă, în momentul ales de expeditor pentru expirarea cheii, toate mesajele criptate cu respectiva cheie devin ilizibile, indiferent de suportul pe care se află sau de starea lor.

Toate acestea nu sunt altceva decât soluții mai mult sau mai puțin sofisticate de a feri mesajele să cadă în mâna unui "cetățean turmentat" care să le dea inoportun în vileag. Întrebarea rămâne: eu cu care votez?



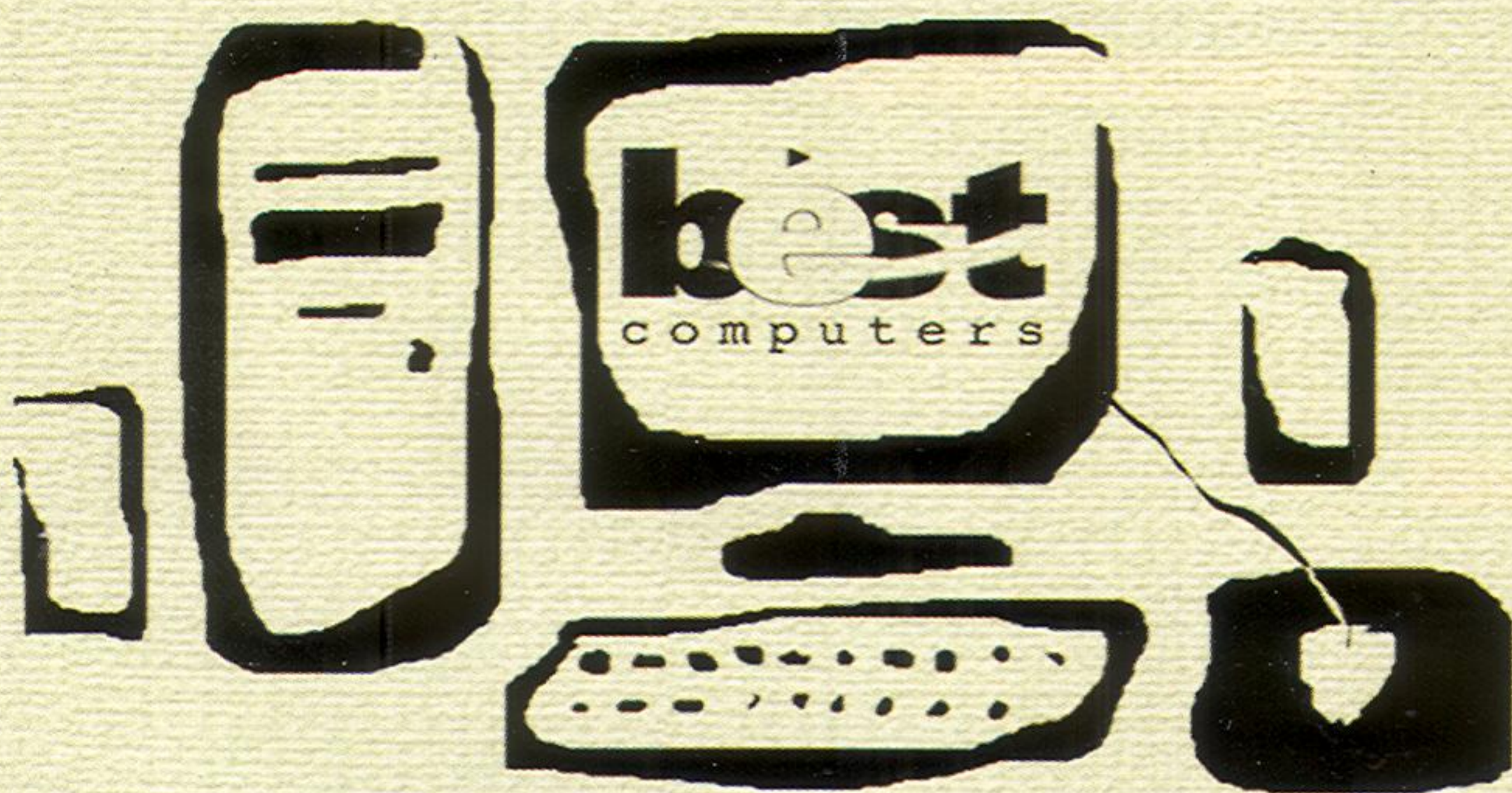
Schema de funcționare a sistemului Disappearing Mail.

Athlon 800

Abonament

Cine se aboneaza poate
cistiga in decembrie anu asta,
cind va fi X-tragerea la sorti,
un calculator SUPER* !!!

Xtrempe
multimedia & hard



* Sistem Athlon 800 MHz - 128 RAM - DVD 10X
nVidia GeForce DDR - Monitor 17
Boxe Teac cu subwoofer - Logitech Multimedia Desktop

Nu e X-traordinar ?

Cu 396.000 lei ai 12 reviste
si dreptul de a participa la
marea tombola.

FORUM XTREM

"Dacă nu vom lua premii pentru cea mai dubioasă rubrică, cu siguranță trebuie să ne înfigem un ardei iute pentru performanțe sporite". - Echipa TV PC.

Alexandru Dima

"... acum urmează întrebarea: dacă în unele jocuri, la detalii foarte mare, în Quake 3, sau NFS: Porsche 2000, se mișcă greu, asta înseamnă că memoria sau viteza acceleratorului meu (Voodoo 2) e cam slabută? Aștept răspunsul vostru. Hai ROMANIA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"

Ambele în același timp și chiar mai mult decât atât. Voodoo 2 nu merge mai mult de 800X600X16, indiferent ce monitor ai... Memoria de pe placa video este iarăși foarte mica pentru standardele actuale (minim 16 Mb, tu ai 12 care nici nu sunt folosiți eficient). Iar viteza procesorului calculatorului tau are un rol foarte important deocamdata. Nu e la 266 de MHz, nu?... Hai Chivu!

Ilea Iulian-Daniel

"Va credeți cei mai tari, bai? Sunteți cei mai tari pentru că sunteți singura revista de acest fel. Nu sunteți buni de nimic. SMECHERU!"

Shmechere, e greu să fim unici dar ne descurcăm și noi cât putem. Treci pe la noi să te convingi cât de buni și tari suntem... după 7 seara.

Viorel Costescu

"Salu' xtrem pc. Mă numesc Andrei am și eu două întrebări. 1) De ce când intru în Rainbow Six: Rogue Spear ecranul se face negru/alb și se blochează? Detin o placă video nvidia 128zx 8 mega? 2) Win 98 simplu la procesor îl detectează Pentium 2 400MHz MMX, și eu am celeron la 400MHz. Repet Win îl detectează p2, DirectX îl ia bine oă un celeron ce este..."

Salut Viorel Costescu Andrei:

1. Există mai multe posibilități, printre acestea: nu ai versiunea originală, jocul e alb-negru și se presupune că trebuie să se blocheze, nu ai ultimele drivere RivaZX 128, sau placa nu e suportată de către joc. Uită-te în readme.txt, ar trebui să scrie câte ceva dacă sunt probleme cu placa ta video.

2. E normal. DirectX-ul e mai nou și știe mai multe despre procesorul tau. Nu te iluzionează că au greșit cei de la care ai luat computerul și ti-au dat P2 în loc de Celeron.

Liviu Chivu, e-mail

"Stimata redacție,

...Am apelat la serviciile unui prieten ca să vă expediez acest mail cu rugămintea de a include pe CD-ul revistei programul "WinVCR 1.2.1", versiunea trial, având în vedere relativa extindere pe piața a plăcilor video cu facilitățile de captură TV... Cu mulțumiri..."

Poate fiindcă te cheamă Chivu, poate fiindcă ești fratele unui anume Chivu, poate că nu, dar ai avut o idee bună oricum. Acum să nu creadă cineva că o să punem pe CD toate programele pe care le cere familia Chivu...

Vartolomei Bogdan, Iași

"...multe laude k lumea și injurii aduse concurenței..." În continuare vă rog să-mi bagați și mie niște sfaturi dacă se poate: Am un calculator cu configurația:

-CPU - AMD K6-2 la 450 Mhz pe o placă de bază VIA MVP3
-Video & 3D - TNT 2-M64 cu 16 MB de memorie (Power Color - Spiner 2)
-Sound - Sound Maker Live de la Genius (cică e compatibilă cu A3d, nu prea cred)
-HDD - Fujitsu cu 8,5 Gb
-Memory - 64 Mb

-CD-Rom - Creative 52X

-Monitor - IBM P50 15"

-Software - Windows 98SE Plus

1. Cam ce ar trebui să-i fac ca să work corect deoarece am o problemă (cred că de la placa video) când joc, mai ales, ba mi se vede imaginea ca un șit, ba îmi merge sistemul too slow, iar mai nou se resetează când mi-e lumea mai dragă singur (nu am nici un virus)?

2. Dacă ar fi să-mi cumpăr un fax-modem care ar fi cel mai indicat? (Nu am telefonul pus pe o centrală digitală...)

3. Dintre un procesor AMD și un Intel, mai precis un K6-2, 533Mhz și un Mendocino la 533Mhz care este mai bun?

4. ...

5. Cam ce scor are pachetul jocului original Half-Life și de unde poate fi procurat? Fără CD-ul original Half-Life Oposing Force nu work (îmi cere CD-ul tot timpul când încerc să intru în consola), dacă se poate fără CD cum pot să bag un /GOD?"

H4x0r! U are the shit, man! Mi-a plecut scrisoarea, tine-o tot așa. Răspunsurile la întrebările

tale pertinente:

1. În primul rând scapa de toate prostiile care îți încarcă memoria, gen Plus!, wallpaper, programe rezidențiale, etc. k? Apoi instalează detonatorul 2 de pe cd-ul de la nr. asta și driverele de la placa de sunet (are A3D, fiindcă e emulat ca pe toate plăcile audio vândute la kilogram -bulk-). Dacă nu îți merge nici după ce ai instalat și Vindozul de pe curat, e aproape klar. Felicitari, ai un virus...

2. Orice modem e bun atâta timp cât nu găsești cuvântul WinModem pe cutie. Acesta este un binecunoscut resursofag al sistemului, deci ferește-te de el până nu îți iei un procesor mai rapid.

3. Un procesor mai rapid deci. Avantajul AMD-ului ar fi că ai deja o placă de bază, avantajul Celeronului (Mendocino mai nou) e că poate fi overcloackat până când devine invizibil din cauza vitezei.

5. Păi cred că nu e un scor prea mare acum că deja jocul e kam vechi. Ai încercat să lansezi cu "hl -console"? Și dacă tot joci cu /GOD fa rost și

Xeal a.k.a. Alexandru Muntean, e-mail

"Salutare,
Doresc să vă mulțumesc pentru plăcuta surpriză pe care mi-ați făcut-o trimițându-mi numărul 11 din xpc. Eu îl cumpărasem de două-trei zile când se înființează poștasul cu un plic de la voi. M-am bucurat gândindu-mă că am câștigat vreun premiu sau ceva... când colo era revista! Să fie acest număr premiu pentru ceva? Să fie o eroare de trimitere? Să-mi fi făcut cineva un abonament surpriză și eu să nu știu??? Iată întrebări la care numai voi aveți răspunsul... pe care aș dori să-l știu și eu. Oricum revista am făcut-o cadou unui

prieten care nu o mai citise până acum și a fost foarte încântat la vederea ei..."

Să ne trăiești Xeal și la mulți ani! Ai intrat în programul nostru special "Un abonament surpriză chiar când nu e nevoie!". Pentru a intra în posesia talonului "Abonatul nostru, surpriză!" trebuie să te prezinți cu revista pe care ai primit-o prin poștă, sigilată, pentru că la pagina 32 am lăsat noi un semn ca să fim siguri că e vorba într-adevăr de abonamentul surpriză...sper că nu ai deschis revista?!...

de cheat-ul de mers prin pereti. Aşa îi ameteşti de tot...

Cristi, de la mare

"Mi-am luat de curând o placă video Vanta 8MB. Ce este prost la ea este că are radiatorul lipit. Merge să-l dezlipesc și să pun un cooler? Placa merge foarte bine în Half-Life chiar și la 800x600x16 dar se încinge prea repede, este normal? Dacă aveți vreo idee vă rog să-mi răspundeți"

Să vezi ce am descoperit: majoritatea placilor au câte un cooler lipit de cip! Ba mai mult, am găsit coolere lipite și de memorii! Mirați până peste poate (nu reușeam să le desprindem în nici un fel, și am încercat și în apă caldută) am întrebat în stânga și-n dreapta și să vezi ce-am aflat: cica așa trebuie să fie, lipite... Uite niște sfaturi pentru ca Vanta ta la 8 MB să nu se mai încălzească:

1. Nu mai rula jocuri în 800x600. Nici măcar în 640x480x32. Ramăi la 640x480x16 se vede la fel numai că sunt pixelii mai mari...

2. Half-Life cere mult de la placa grafică... Încearcă să intri, te joci puțin (10-15 min) și apoi ieși. Mai odihnește-te puțin și apoi intră din nou.

3. În funcție de banii pe care îi ai:

-montează un ventilator care să sufle peste placă

-cumpără un frigider și pune calculatorul în el

-pune-ți aer condiționat în casa. Varianta asta e cea mai bună, noi am gândit-o.

Alex, Iasi

"Salut din nou. Nu va mai laud că am mai făcut-o. Numai două întrebări am:

1 - De ce nu ați folosit în testul pentru GeForce2 - GTS 32 un procesor K7 la 800 în loc de cel la 550?? Macar trebuia să folosiți un P3 la 550.

2 - Placa de bază EPOX 7KXA pentru K7, este cea mai potrivită pentru jocuri?"

1. Pai am folosit un K7 la 550 MHz (viteza comună pentru majoritatea posesorilor de com-

putere din .ro) și un P3 la 800MHz. Desigur putea să fie și invers dar n-a fost să fie așa...

2. Epox-ul e printre cele mai bune plăci de K7 ca facilități oferite. În plus nici nu găsești prea multe pe la noi...

Marius VELICHE, e-mail

"Salutare, Am nevoie de numărul 9 (3 pe anul 2000) al revistei dumneavoastră.

De menționat că sunt un colecționar, numărul în cauza pierzându-l datorită unei deplasări în Europa de o lună, Aprilie 2000. Am cumpărat revista de la numărul 1 și chiar acum citesc numărul 5-11, și v-aș fi recunoscător pentru trimiterea în condițiile specificate de redacția dumneavoastră a mult doritului număr lipsă. Vă mulțumesc.

Veliche, pentru tine și pentru ceilalți băieți din Europa care sunt colecționari, vă anunțăm că avem deschis un serviciu de relații cu publicul în aceste scopuri. Se pune mâna dreaptă pe telefon și apoi, cu voioșie, tastezi numărul de pe ecran (coperta), care nu costă 10000/impulsul. Hai repede, că e lichidare de stoc..

Sava Bogdan, Suceava

"... I) Încercați să "imitați" fosta mea revistă favorită L**** cu butonul de dezinstalare a programelor sau măcar a jocurilor. II) Puneți plugin-uri pentru Winamp sau Sonique și niște videoclipuri cu muzică ușoară românească.

III) Problema lui Trănoiu Andrei de pe nr. 2(8) - 2000 cu 3D StudioMAX nefuncționând pe 32 MB RAM o am și eu dar după sfatul vostru de a-l face să meargă lansând 3dmark.exe nu a vrut să pornească nici în ruptul capului. Vă rog verificați soluțiile voastre înainte ed a le face publice și lamuriți-mă și pe mine cum să-l fac să pornească."

I) Nu știu de ce ar trebui să imitam ceva când este evident că "butonul de dezinstalare"

există deja. Apeși pe Start (stânga-jos), apoi Control Panel, apoi Add/Remove Programs, și n-ai decât să dezinstalezi orice. Mai simplu de atât?

II) Plugin-urile de Winamp s-au notat și o să fie. Muzica ușoară românească e un domeniu destul de vag.. ce anume? Angela Similea?

III) E important să ne spui ce mesaj ti-a dat 3DMark2000. De obicei 3DMark2000 începe niște teste ale plăcii video. Nu trebuie lasat! Aceiași greșeala o fac și toți ceilalți posesori de calculatoare cu 32MB de RAM la care nu le merge 3D Studio MAX. Foarte puțini își dau seama că de fapt 3DMark2000 nu are nici o legătură cu 3DStudioMAX, destui își dau seama că întrebarea lui Trănoiu Andrei era alta de fapt. Și mai puțini, găsesc soluția salvatoare: 64 MB RAM.

Er.Slayer, e-mail

"Salutare redacția XtremPC Va pot spune că în sfârșit revista a ajuns din punct de vedere grafic și al conținutului la un nivel ridicat (lucru care nu ne poate decât bucura pe noi cititorii). Am și eu o întrebare - ce programe folosiți pentru a realiza revista?... Ideea de a alocă un spațiu important în revista a articolelor despre hardware și soft (mai ales de grafică) nu poate fi decât superbă (ideea! :-))..."

Am văzut din rubrica de Forum Xtrem că ați descoperit, ca și mine, < <http://sliceoftheday.com> > - niște poze foarte frumoase acolo - ca și cele introduse de voi :-)

Acum să trec la subiectul principal al mail-ului meu - Diablo II - subiect care îl privește personal și pe Domnul Vaipa (Dragos Inoan).

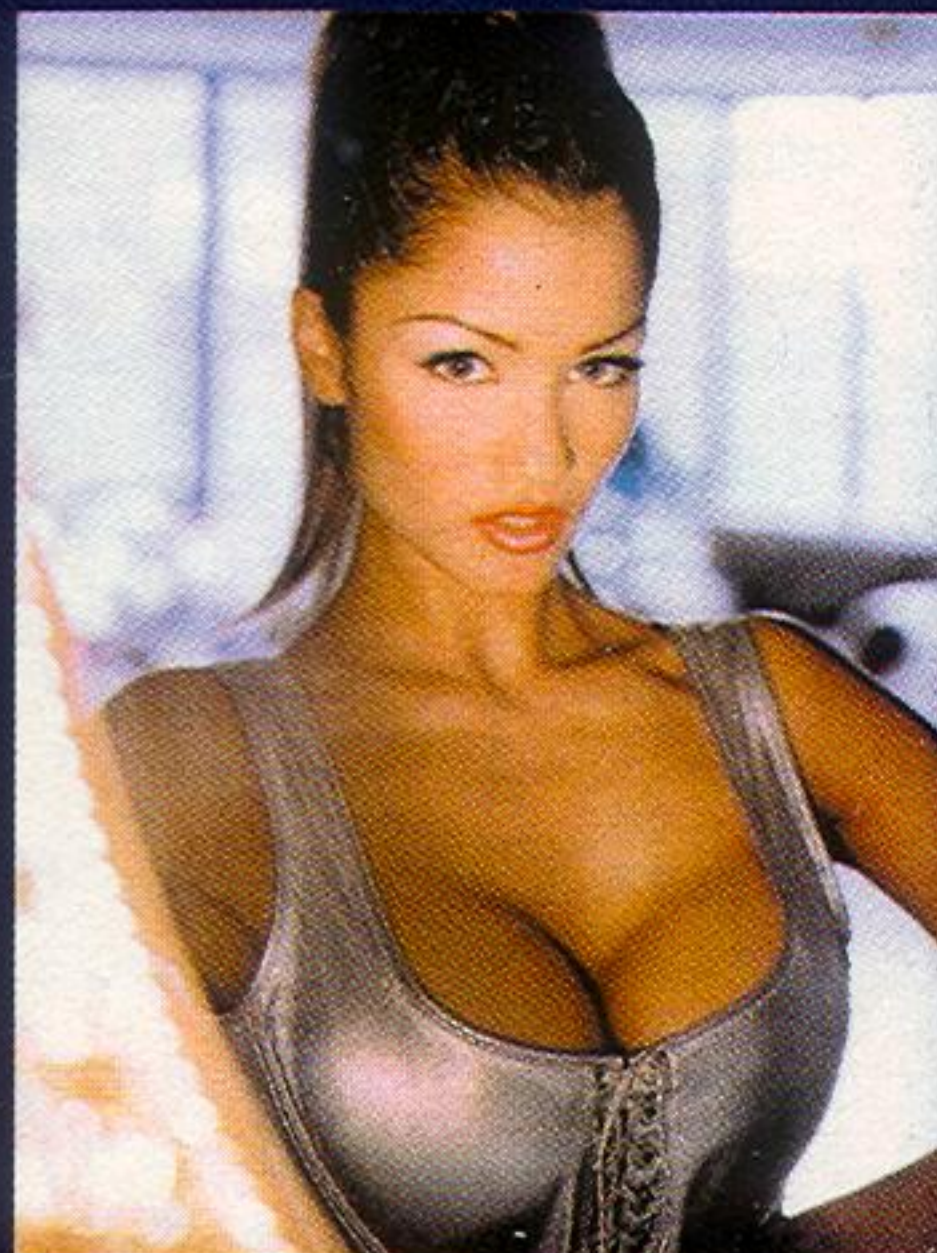
După câte știu eu un articol care se referă la un joc anume nu se scrie având în vedere numai parerile autorului despre jocul respectiv - mă refer la acel articol despre primul beta accesibil din Diablo II din numărul 4(10)/2000 - articol în care Domnul Vaipa ne spunea noua cititorilor citez "... după 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." Domnule Inoan cred că ați uitat ce rol are acel număr din coada numelui unui joc - jocul nu trebuie să aducă ceva revoluționar (..) ci să aibă altă poveste, în continuarea primei povesti, alte personaje, alte vraji, alte arme, grafică mai bună. Cred că uitați momentul în care a apărut un joc cu 2 în coadă și toată lumea a sarit în sus de bucurie ... acel joc se numea Quake II (..)

Așa că am o mică rugămintă la colectivul redacției (...) - vă rugăm să vă debarasați de parerile personale la intrarea în redacție și să lasați imaginile (jocul implicit) să vorbească pentru el.

Vă mulțumesc."

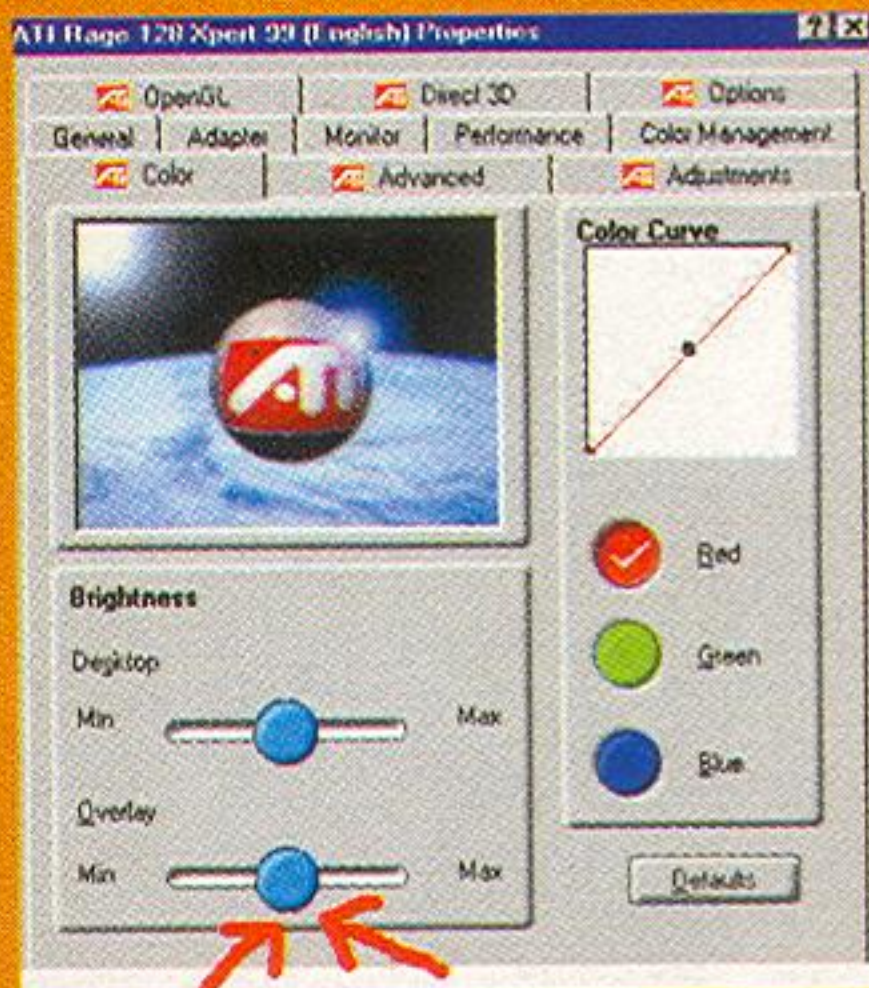
Recunosc că site-ul tau nu-l descoperisem până acum. De asemenea suntem siguri că există o multime de alte site-uri asemănătoare la fel de bune și chiar mai mult decât atât. De aceea propunem ca să ne trimiteți în continuare astfel de adrese educative pe adresa redacției în vederea creerii unui top reprezentativ pe mai multe categorii. Astăzi, site-ul zilei este: <http://sliceoftheday.com>



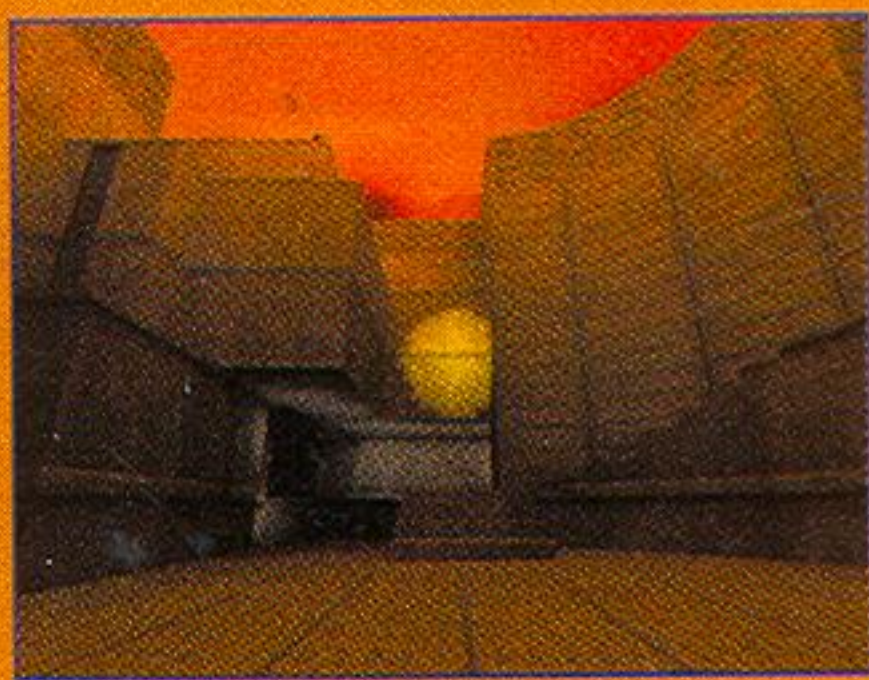
În ceea ce privește Diablo 2, sunt perfect de acord cu cele afirmate de Vaipa, la fel cum este și multă altă lume. XPC va însemna întotdeauna pareri personale, nu-i nici o îndoială în privința asta, și nici nu poate fi altfel din moment ce există text scris

Un mail

"Hi!
I have an Ati Rage 128 and I looked at it inside my computer and I saw that it has a ati

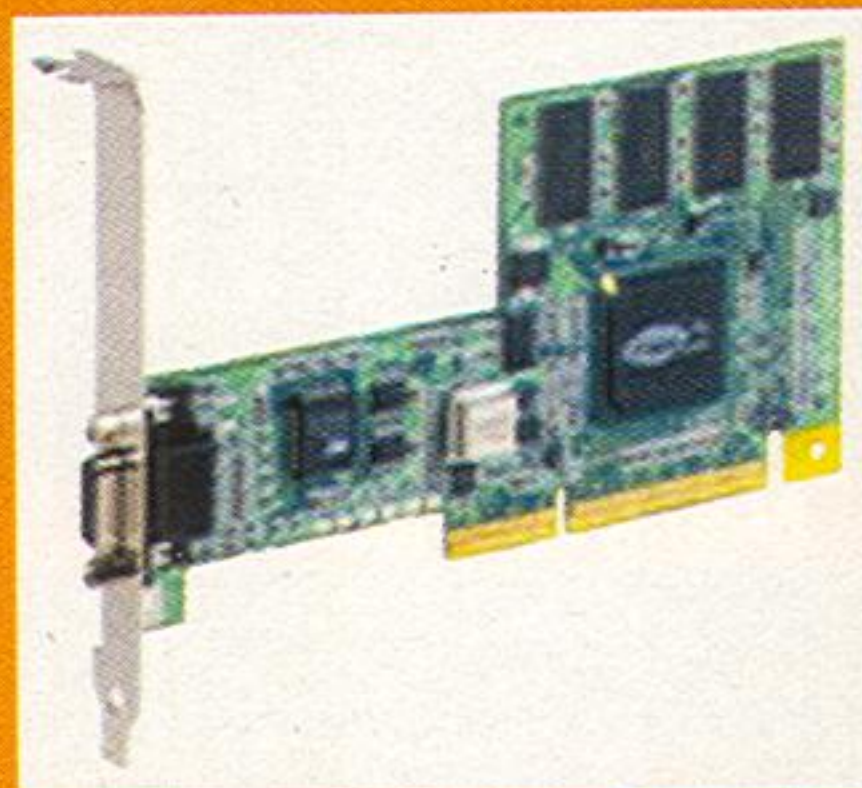


xpert2000 shape. I mention that I have 32 mb of memory. though dxdiag is telling me that I have a xpert99 card. I use the drivers 411016216 from the cd. I think this is a OEM card because it has no box, no bundle..., only an installation cd. Using the Rage128 Tweaker I saw that the default clock speed was 80 mhz and the memory has 119 mhz. HOW MUCH CAN I OVERCLOCK IT WITHOUT HAVING ANY PROBLEMS? I have an Amd k6-2 400mhz 64mb Ram 10.2 wd hdd 5400rpm a hyundai deluxscan 14 analogic monitor (I found no drivers for it on the web) set as plug and play monitor and 20X liteon cd-rom. quake2 with max.gamma set from the



game is very dark compared with a voodoo card or even a riva card. So is alien vs. Predator (I can't see anything). YES I downloaded the w98_r128_4_12_6269_EN driver from Ati's page (3.71 mb) and Unreal Tournament's menu has no writing it looks like a blue paint with a cursor on it (not really seeing that

tool) and the w98_r128_4_12_6277 drivers from rageunderground page (8.45 mb) and unreal was fine but avp was full of dithering (I think that's how it is called (parts of the image was shaking and it didn't look good at all), with the w98_r128_4_12_6277 driver and w98_r128_4_12_6269_EN driver in the color setting at overlay (control panel) the "tab" stayed how I put it but with the current drivers 411016216 from the instl.cd the tab was going back to default.



I sent a xpert2000 card picture (like my card) (the shop from where I bought the card also told me that it is a xpert2000.."

Helau, we are glad to answer you as quickly as possible. YOU CAN'T overclock it without having any problems! It's ancient technology, you can't overclock it anymore! Besides getting to the latest drivers, reinstalling DirectX7 and Windows what else do you do? You must play with the Predator it's supposed to be darker else. Play the Predator! you can't lose... and you'll see anything! Are you sure you don't have a Windows error in Unreal? We have Windows blue screens errors all the time but we are 3133t h4x0r-s, we know whaaaaat we dooo! You are experiencing video shaking, it's different from dithering, we are 3133t and we know! Hira's a solution: upgrade the frigging card or exchange it with a lamer.

pe pagini; poze fara text poti gasi la www.screenshots.net. Numarul din coada unui joc nu inseamna neaparat ceva (de Q3 fata de Q2 ce zici?), iar Diablo2 din punctul de vedere al graficii e ramas in urma cu cativa ani, gameplay-ul fiind la fel de bun, actualizat dupa cum era si necesar. Dar dupa ce termini jocul in 10 zile parca nu e cine stie ce mare chestie pana la urma... desigur o parere personala..

Ciprian Rusen, e-mail

"Salutare!
Am aflat de aparitia noului AMD Duron. Se pare ca bate tare la Celeron. Are un bus de 200Mhz un cache mult mai mare decat la Celeron, mai bine zis este mult mai bun. In sfarsit AMD a reusit sa dea "muku" celor de la Intel. HaHAhA!"

Ai uitat ceea ce era cel mai important: cu placa de baza indicata, Duron-ul e super-simplu de overclock-uit. Mwuahahaha!

Dan Tarta, Baia Mare

"Salutare, redactie! ...[multe laude si aprecieri, normale dealtfel]
Am si eu 3 intrebari:

1. Eu am cumparat un CD cu "Windows 2000 Professional" si vreau sa va intreb daca ma ajuta cu ceva trecerea de la Windows 98, caci cineva mi-a spus ca "mananca" foarte multe resurse (WIN2k). Voi ce credeti?
2. As vrea sa cumpar o unitate CD-RW. Ce imi recomandati?
3. De curand mi-am cumparat un calculator destul de bun, K7-500, HDD 27Gb, 256 Mb RAM, DVD-ROM Creative 6x, modem, LAN, Sound Diamond Monster II si Voodoo 3 3500 cu TV Tuner care nu merge. Adica cu programul inclus nu reuseste sa prinda nici un program. Imi recomandati ceva sau alte programe compatibile?"

1. Prietenul tau cam are dreptate. Desi pe computerul tau poti instala fara probleme mari Win2000, acesta iti mananca resurse destul de multe si iti poate crea incompatibilitati cu

unele softuri mai batrane. In rest ai un castig important: cand iti crapa un program, nu trebuie sa resetezi calculatorul. De asemenea nu mai ai ecrane albastre in mod text, totul e grafic acum. Asta din perspectiva unui gamer.

2. Arunca o privire prin numarul asta, poate iti faci o parere din opiniile lui Marius.

3. Problema ta este arhicunoscuta si nu are inca o rezolvare oficiala. Si nici nu cred ca va mai avea vreodata, din simplul motiv ca TV-Tuner-ul nu e cel mai bun iar driverele oficiale sunt foarte proaste. Stiu ca exista niste hack-uri ale softului de la 3dfx care au dat rezultate, uita-te pe forumul de la www.3dfxgamers.com, la sectiunile cu suport tehnic ca sunt niste baieti pe-acolo care dau niste link-uri. Sau ar trebui sa mai fie...

Anonim, oare?

"Salut baieti,
[comentarii foarte pertinente dealtfel]

OK, acum sa va zic si cam ce mi-ar place sa vad prin revista (nu va ginditi la prostii, smecherilor, io-s om serios ;-))

- prezentari la Lightflow (www.lightflowtech.com) si BMRT (www.bmrt.org)
- un articol despre pirateria software la romani (cu i din a, ca altfel trebuie sa consultati colectia "Magazin istoric")
- sa-mi raspundeti la scrisoare (deh, ma vad si eu in revista:)
- un articol despre tracker-e (Modplug Track, FT 2.xx, Impulse Tracker, etc.)
- articole despre diverse sintetizatoare software (SimSynth, Reaktor, ca ReBirth vad ca l-ati publicat deja;)
- mai multe adrese de programe freeware (mai ales programe de rendering si sequencere + sintetizatoare software)
- sa anuntati MARE pe coperta cand apare Fallout 3

Deocamdata, cam asta este, inchei cu speranta ca nu v-am scris prea tarziu, si cu siguranta o sa va mai bat la cap...erm.. ceva mai incolo ;-)"

- LightFlow ne-a impresionat pe toti in mod placut, in numarul

viitor se pare ca vom avea un articol despre el și probabil ca va fi și pe CD; La BMRT nu a mers link-ul...

- Pirateria software la români există și va mai exista o bucată de timp până se pune economia asta pe picioare și/sau până devin firmele straine mai realiste în aprecierea pietii.

- asta facem acum

-am vorbit cu CarlosZDW (numele gangsta de alint a lui Remus) și se va face. La fel și sintetizatoare.

- o bună adresă pentru programe de muzică freeware și multe altele era www.hornet.org

-Fallout 3 apare când va fi gata.

Naicu Adrian aka Sniper

"La nivel de țară revista voastră e pe locul 1 dar la nivel mondial... mai ales ca acu' am văzut ultimul număr din PCGamer și am fost surprins de câte concursuri am găsit acolo. Apropo de concursuri parca aveți unul

cu reclama voastră despre care vad că nu se mai zice nimic în ultimul număr...De asemenea în ultimul număr am observat că lipsesc imaginile de la cititori. Că s-a întâmplat, am rămas fără graficieni? Am văzut că acu căutați redactori. Pai se cam explica, că de la un timp aveți niște articole... Sper ca în următorul număr să auzim ceva de Fallout Tactics și de Euro2000, macar pentru cei care nu au internet. BĂ voi aveți o PROBLEMĂ serioasă. Mai încetați odată cu articolele astea plictisitoare despre nuș ce echipamente audio că dacă efectele speciale au succes nu înseamnă că și cele audio au. Ce a fost mai interesant în ultimul număr a fost reportajul E3, și filmul, bă, filmu ala de la Warcraft 3 că film ca ala nu văzui de la Final Fantasy încoace. Pun pariu că articolul de la Ultima9 a fost făcut după ce ati aplicat ultimul patch că dacă îl faceți mai devreme nu cred că lua peste 8."

Mai Snipere noi vrem macar la nivel de țară să fim pe locul 1, când o să vrem să cucerim America, așa cum încearcă PCGamer (revista americană btw), o să se vadă. Deocamdata avem parcela noastră și încercăm să o folosim în mod optim. În ceea ce privește concursurile facem și noi ce putem (mai bine zis, ce pot alții) în țară asta saracă. Pe cât se poate concursuri vor mai fi, însă personal nu prea înțeleg ce-i cu mania asta Bingo la toată lumea în România...mai trebuie ceva să și muncească, deh.. Bun, înțeleg că "aveți niște articole..." se referă doar la cele de muzică, nu-i așa? Ei bine nu prea cred că sunt reviste specializate în .ro care să spună ce e de spus în domeniu, macar la nivel semiprofesional. Dovada că lumea e interesată e puțin mai sus.

Da, Blizzard scoate

Forum

niște filme la jocuri... super. Iar cele din Diablo2 sunt mai bune decât jocul propriu-zis, sper să nu continue neapărat în felul asta. Adică să facă filme și mai bune dar să nu consume prea mult pe partea asta și să aloce graficienii și la joc... Ultima 9 are bug-uri și după ultimul patch, la fel au și multe alte jocuri, Diablo 2 fiind ultimul dintre ele. Crezi că va lua el nota proastă din cauza asta?... Noi zicem că nu, pentru că oricât de cîrcotași am fi, tot este un joc reușit.

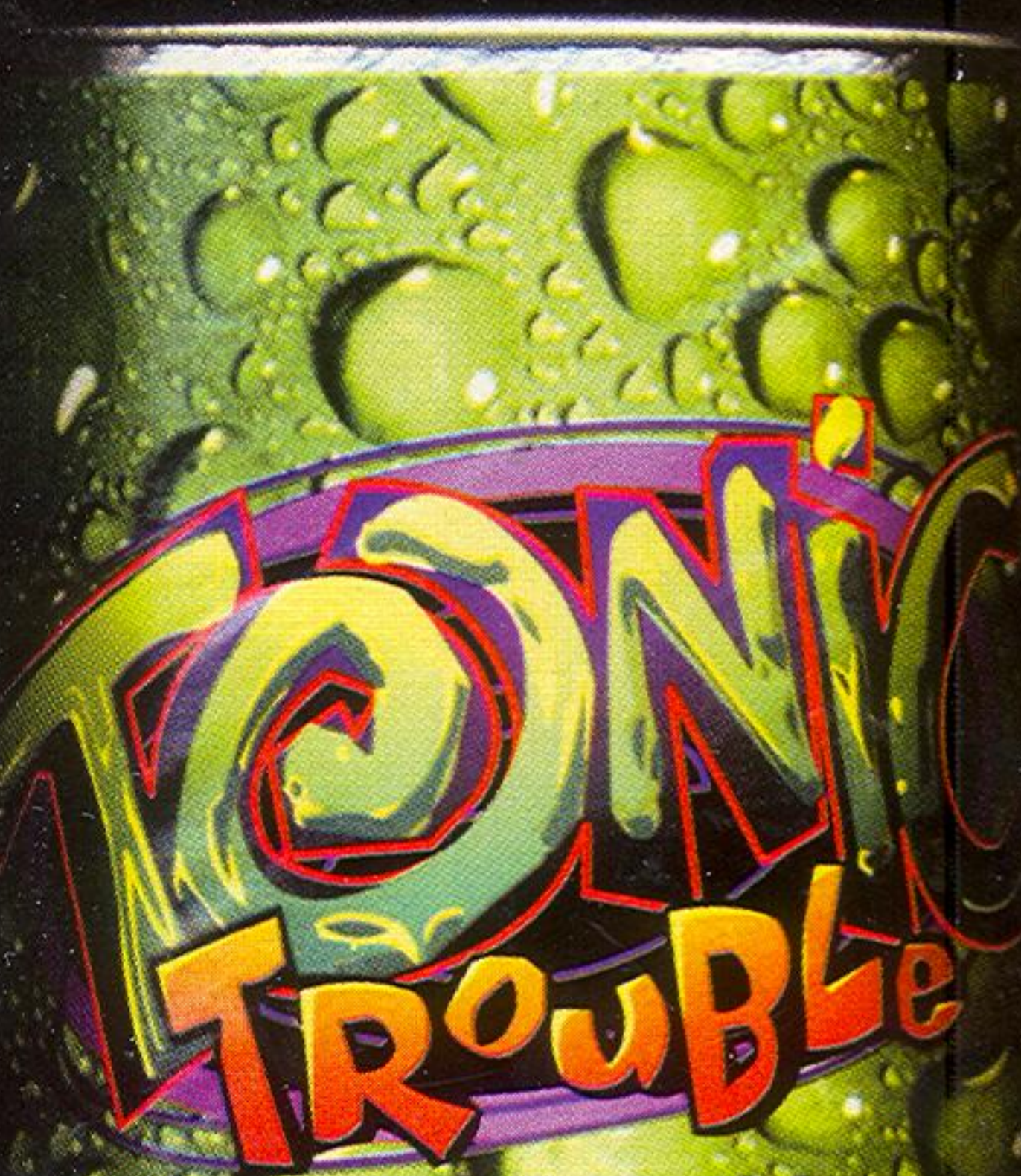


Dacă știți răspunsul la următoarea întrebare, trimiteți talonul pe adresa redacției XPC și în urma tragerii la sorți vă veți putea număra printre câștigătorii celor 5 jocuri "Tonic Trouble" sau a 6 tricouri oferite de "Ubi Soft".

Cât costă jocul "Tonic Trouble"?

1. 15.000 lei
2. 150.000 lei
3. 1.500.000 lei

Cam dificil, nu?

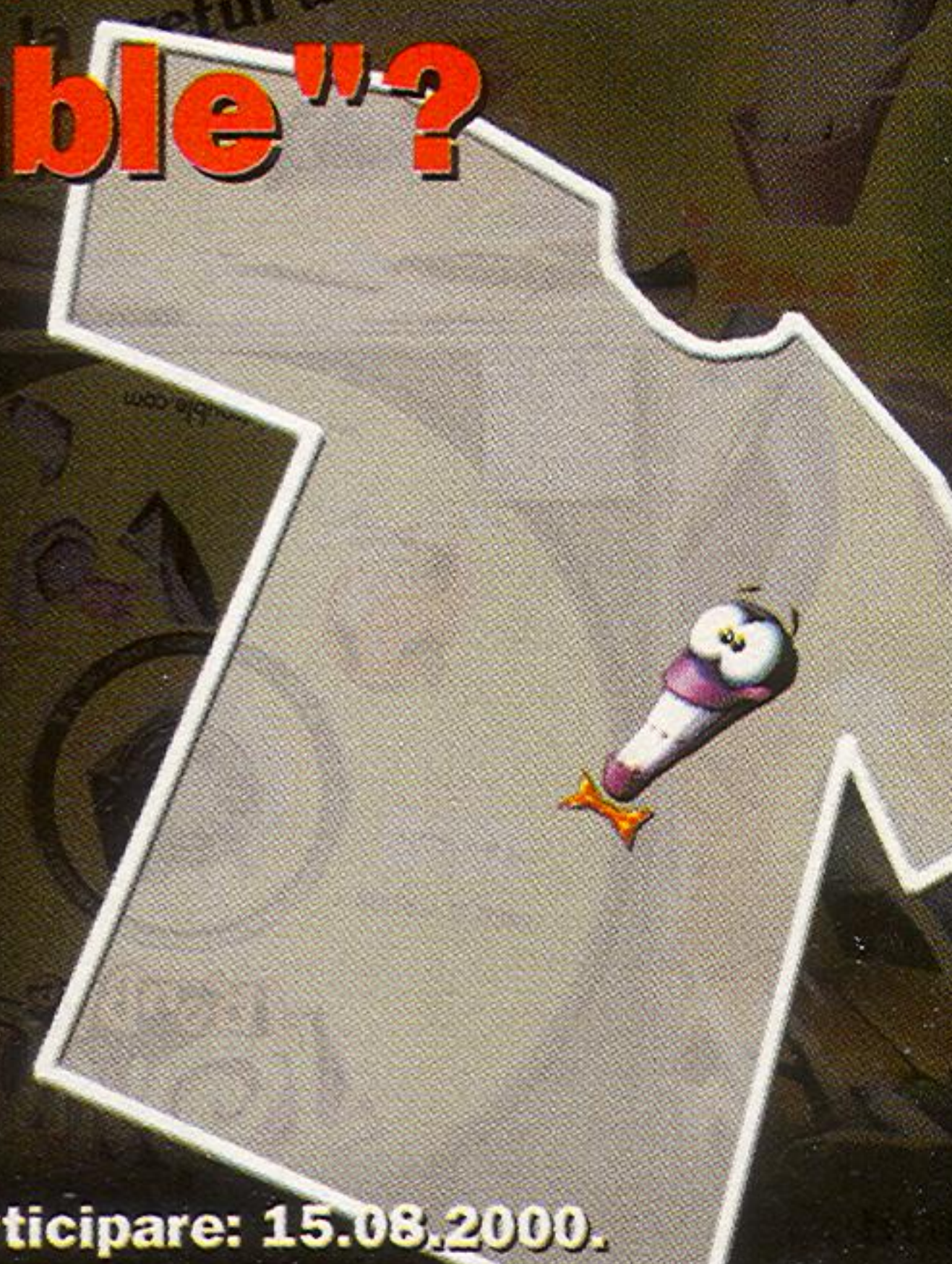


Talon

Nume:

Adresă:

Răspuns:



Redacția XtremPC: Strada Pușkin 18, sector 1, BUCUREȘTI. Data limită de participare: 15.08.2000.

Internetul incotro?

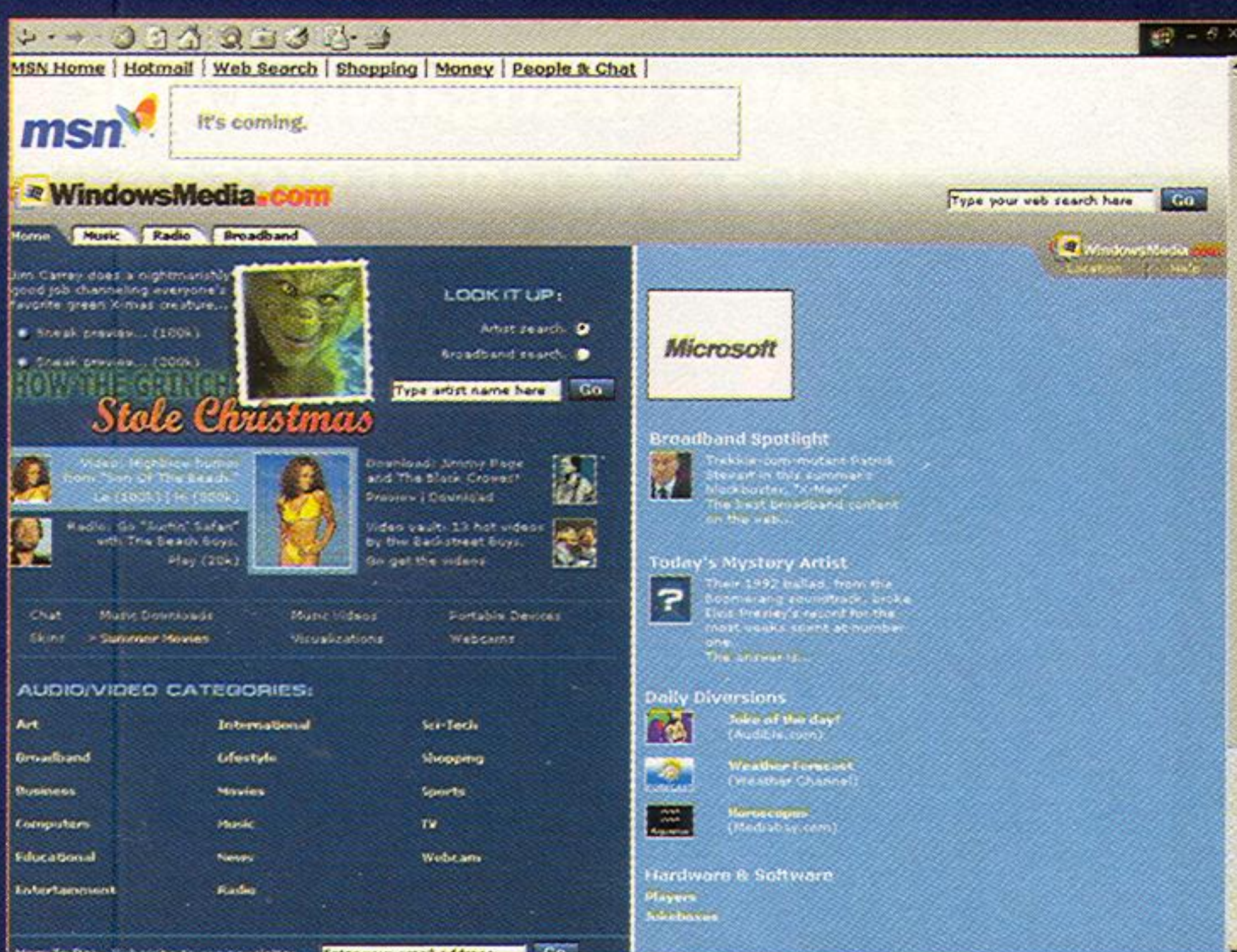
TRANSMITEREA FISIERELOR MULTIMEDIA IN REGIM DE FLUX (STREAMING)

Nu cu foarte mult timp în urmă Internetul era un loc foarte anost și sarac în privința experiențelor multimedia. Imaginile, filmele, sunetele, muzica sunt resurse de mari dimensiuni, care durau mult să fie transmise prin intermediul rețelilor. Iar cum Internetul este un mediu pentru care zicala "Time is money" este o regulă de conduită, proprietarii de site-uri s-au ferit să utilizeze acest gen de resurse. Situația a început să se schimbe încetul cu încetul, o dată cu apariția tehnologiei de transmitere în regim de flux, pe numele ei englezesc "streaming".

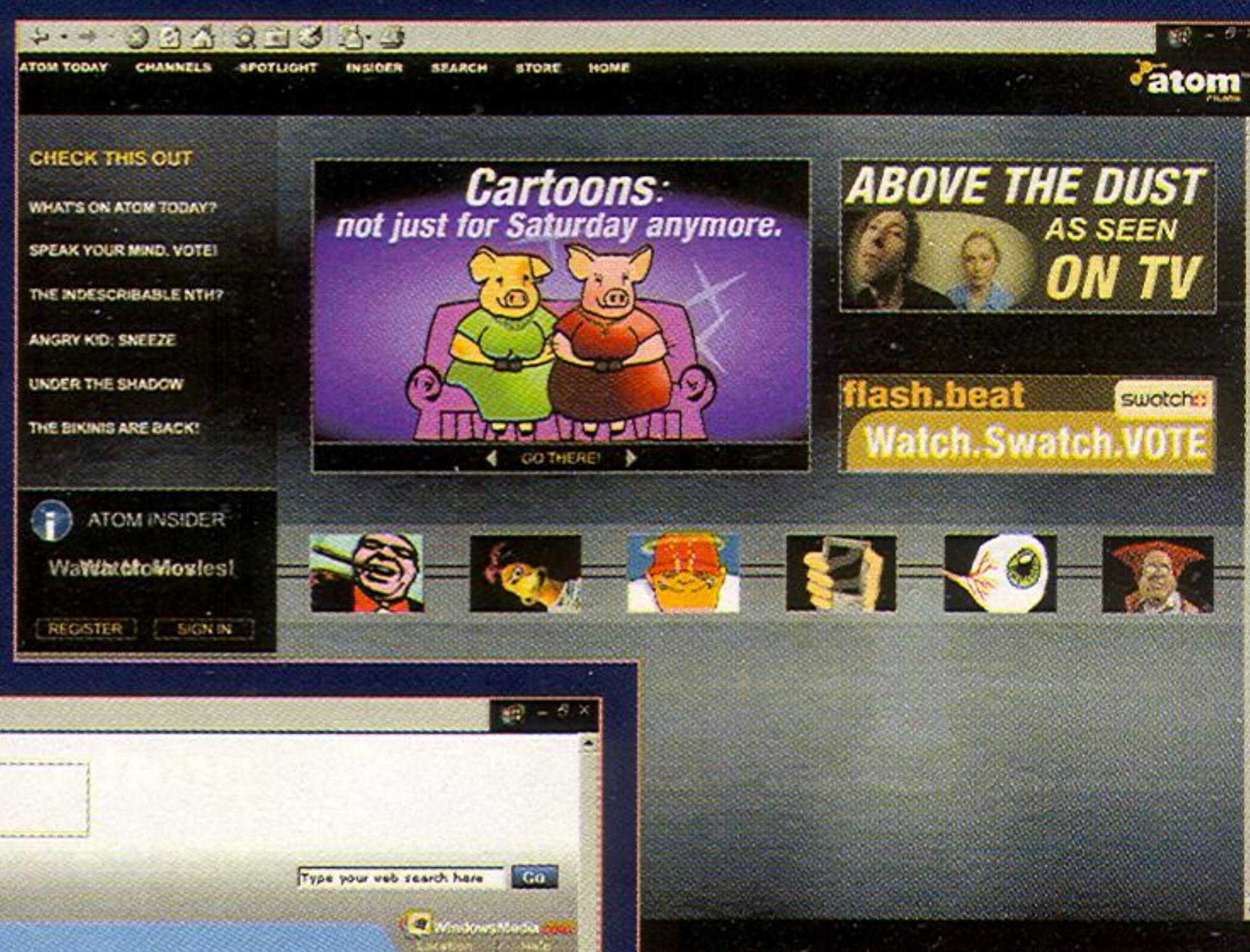
CE ESTE STREAMING-UL?

Deseori serverele din rețeaua Internet au fost descrise ca pasive. Practic acest lucru înseamnă că serverul preia cererea de informație de la un client, îi oferă acea informație cât mai repede posibil apoi îl deconectează pentru a putea tranzacționa o nouă cerere de la un alt client. Din punct de vedere al clientului, se întâmplă următoarele: browserul preia informația de la server, o assemblează logic pe ecran și apoi ignora serverul până în momentul în care se face click pe un link. Tehnica "pasivă" funcționează foarte bine pentru imagini statice și text, dar când se ajunge la imagini în mișcare și la sunet, situația devine problematică. Clipurile video și animațiile se desfășoară de-a lungul unei perioade de timp, ceea ce se traduce practic într-o dimensi-

une mare a fișierului, care conform tehnicii pasive trebuie transferat în întregime pe calculatorul-client înainte de a fi redat. Concluzia a fost că metoda pasivă nu era viabilă în această situație. Trebuia găsită o soluție care să diminueze cât mai mult posibil perioada de așteptare a clientului. Astfel a apărut transmisia în regim de flux (streaming), care folosește tehnologii proprietare pentru a



trimitte datele către utilizator pe măsura ce el vizionează fișierul multimedia. Spre deosebire de tehnica pasivă, aceasta este mai mult interactivă, având nevoie de o tranzacție continuă client-server pentru a fi redată. Din moment ce este transmis de-a lungul unei perioade de timp, dimensiunea fișierului nu mai are o importanță atât de mare. Cu toate acestea fișierele audio și video de factură digitală pot avea dimensi-

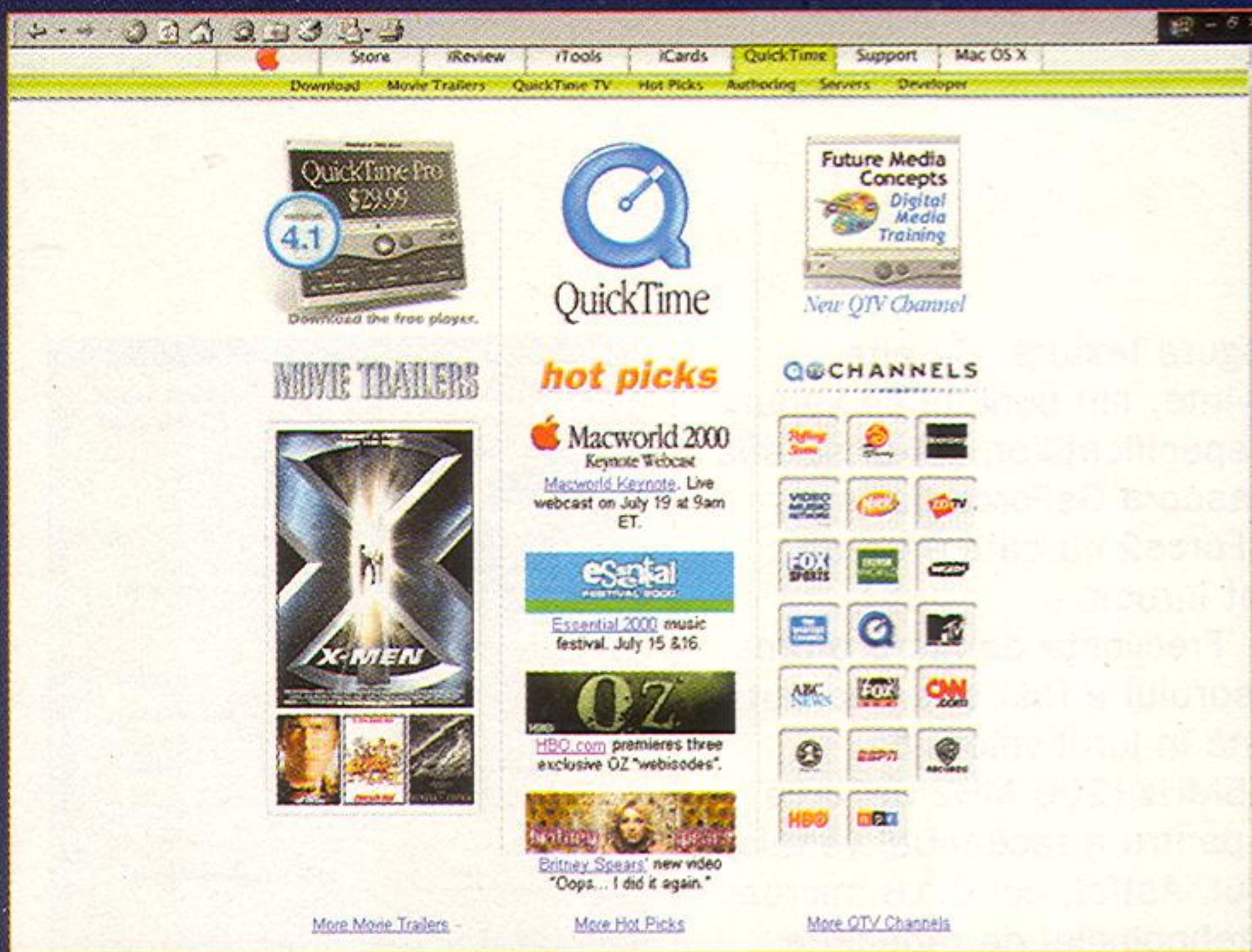


ni impresionante. De aceea, pentru reducerea timpului necesar pentru transmitere, se folosește comprimarea fișierelor multimedia, care aduce cu sine o scădere semnificativă în calitate.

TO STREAM OR NOT TO STREAM

Ca orice tehnologie, streaming-ul a generat tot felul de temeri, argumentate parțial de aparență sa complexitate. Dar

pe măsura ce utilizatorii descoperă că a plasa clipuri video și audio într-o pagină de web este la fel de simplu ca și introducerea unui formular sau a unui applet Java, lucrurile încep să progreseze. O altă critică s-a referit la calitatea de multe ori discutabilă a fișierelor multimedia, a căror acuratețe era sensibil depreciată de comprimare. Raspunsul suporterilor a fost că ideea care sta la baza streaming-ului este accesibilitatea, nu calitatea. Este mai important ca un neo-zeelandez să poată privi în direct eclipsa din România pe Internet, decât ca performanțele transmisiei să le depășească pe cele de la televiziune. Din fericire, instrumentele pentru transmiterea în regim de flux sunt tot mai numeroase pe zi ce trece și calitatea transmisiei în regim de flux se îmbunătățește continuu.



mai vechi "jucatori" în domeniu, lucrând la tehnologia de streaming încă de pe vremea când se numea Progressive Networks, iar acum player-ul G2 este unul dintre cele mai performante în domeniu. Versiunea Plus a player-ului are opțiunea de a înregistra pe hard-disk fișierul multimedia, ceea ce înseamnă că în cazul unei dificultăți în procesul de buffering, nu vor exista totuși probleme la redare. Totuși, multe site-uri blochează local această opțiune încât clipurile să nu poată fi salvate. Microsoft se afla în frunte, printre cei mai buni, cu

între calitate și dimensiunea fișierului, fiind depășit doar de DivX/Mpeg4, care nu sunt adaptate pentru streaming. Macromedia s-a dovedit un competitor important, combinând imagini cu sunet și animații vectoriale în fișierele sale SWF (Shockwave) de mici dimensiuni, al cărui streaming poate fi controlat prin intermediul limbajului proprietar Lingo. Metacreation's Metastream este o tehnologie adaptată pentru distribuirea de fișiere 3D pe web și merita menționat faptul că MetaCreations a renunțat la producția de programe de grafică pentru a se dedica dezvoltării streaming-ului de fișiere multimedia. Adobe vine țară din urma cu LiveMotion, un concurent pentru Flash și Shockwave iar Yahoo și-a lansat recent propriul player de streaming content.

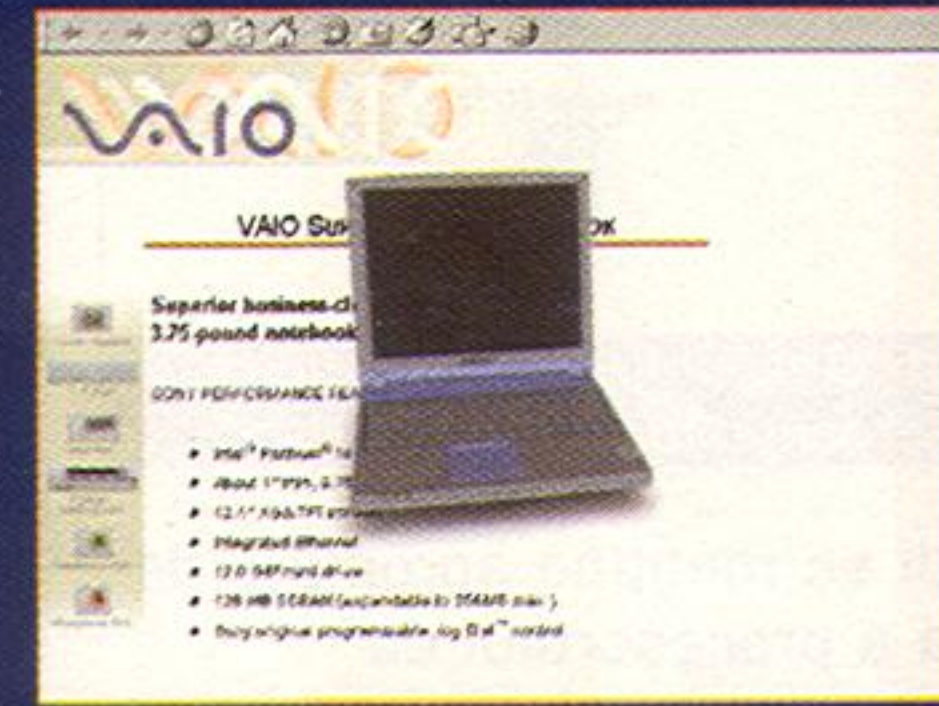
CINE SUNT INTERMEDIARII?

Apple Quick Time a fost creat pentru Macintosh, unealta de lucru preferata a profesionistilor din domeniul multimedia. Quick Time este distribuit ca proiect open-source vrând sa urmeze exemplul Linux-ului în batalia cu NT-ul. Totodata sursa codului pentru tehnologia lor de streaming pentru servere, desi gratuita, nu poate fi compilata pâna acum decât pe Mac OS X și pe Linux. Streaming-ul în sine este bazat pe protocoalele Real Time Streaming Protocol (RTSP) și Real Time Transport Protocol (RTP) dezvoltate în



PREZENT ȘI VIITOR

Pentru programarea aplicațiilor



colaborare de Universitatea Columbia cu firma Real Networks, propuse pentru standardizare și cel mai aproape de ceea ce înseamnă standarde în acest domeniu. Site-ul

Rollingstones.com este un exemplu gairtor pentru posibilitatile streaming-ului de la Apple, fiind construit exclusiv în jurul acestei tehnologii. Real Networkws este unul dintre cei

Windows Media Player, mai ales de la versiunea 7, inclusa în Windows Millenium. Formatul ASF (Advanced Streaming Format) mai este încă un compromis rezonabil

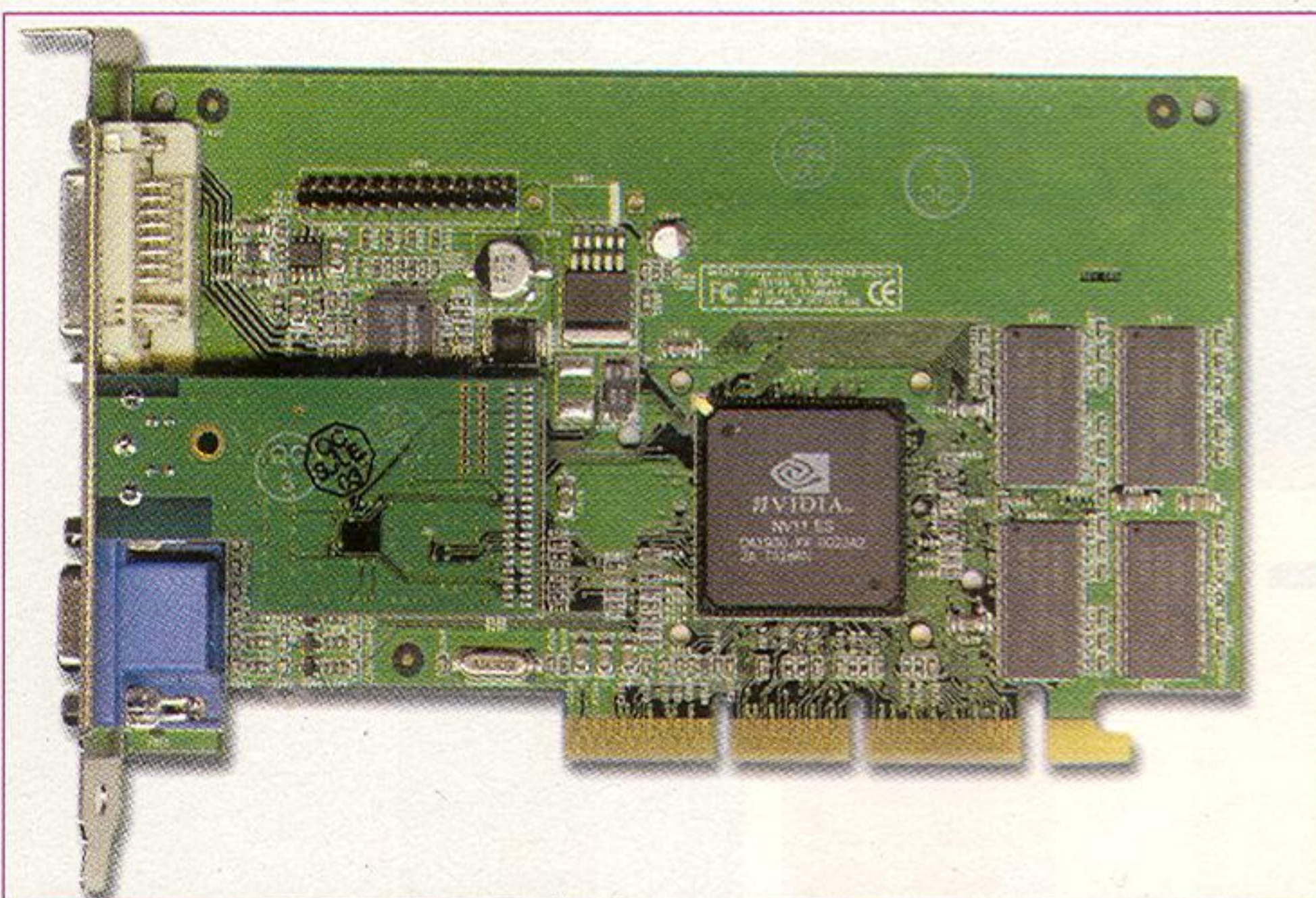
streaming s-a nascut un nou limbaj: SMIL, pronuntat "smile", este un acronim de la Synchronized Multimedia Integration Language. Practic acesta este o subdiviziune a XML (eXtensible Markup Language), unul dintre cele mai laudate ansambluri de specificatii pentru designul de web, ce folosește metadata și noi tag-uri HTML. În ceea ce privește partea de hardware, un dispozitiv mai mic decât unghia de la degetul mic, numit optochip, a carui aparitie o anunțam într-unul din numerele trecute, pare a fi soluția pentru dezvoltarea streaming-ului, specificatiile sale tehnice permițând, în cazul în care ele reflecta cu acuratețe realitatea, transmiterea în regim de flux a unui film la calitate DVD, ceea ce va da un nou sens expresiei "cinema la tine acasa".

GeFORCE 2 MX

Spre deosebire de varianta originală GeForce2, MX-ul dispune de 2 pipeline-uri.

Informații

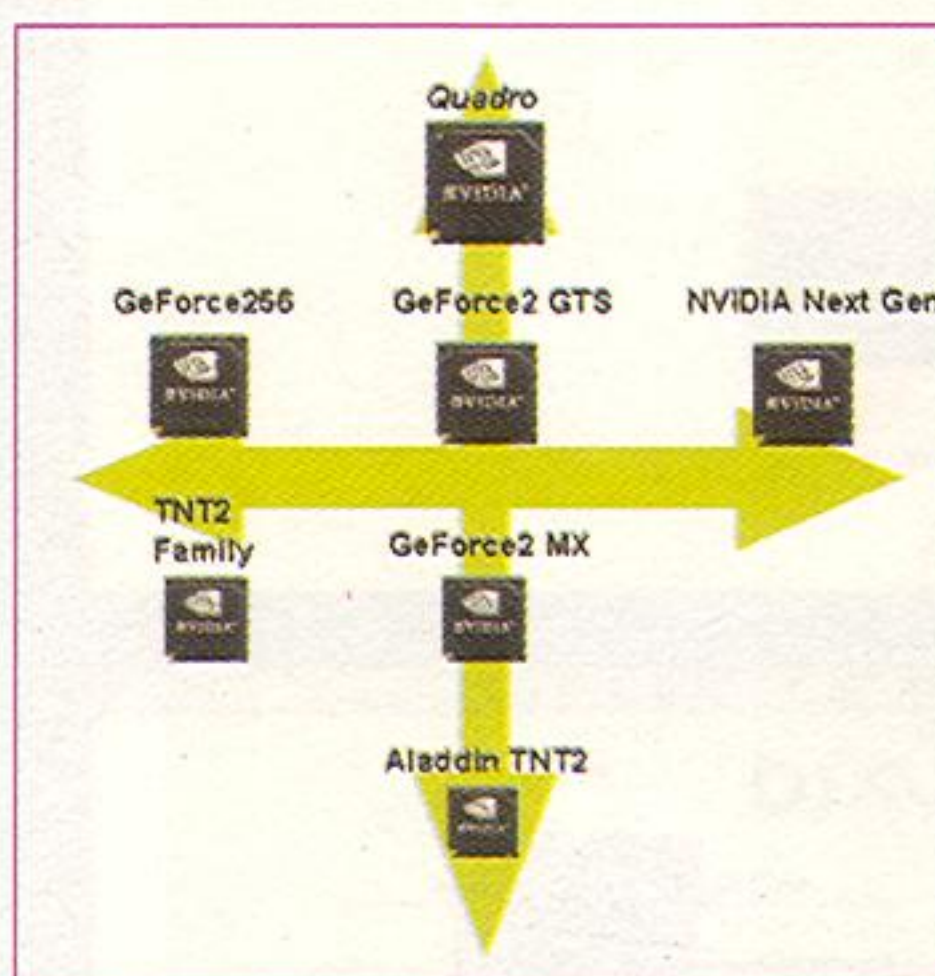
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Placă video **Tip articol:** Prezentare



GeForce2 MX nu are nevoie de nici un fel de sistem de răcire. Pentru overclocking acest lucru este însă ușor de realizat

Cu GeForce2 GTS, nVidia a creat una dintre cele mai puternice plăci grafice aflate astăzi pe piața de larg consum, putând ține față cu succes produselor concurente de top. Totuși, este lucru cunoscut că partea cea mai mare a profiturilor nu vine din vânzările produselor de vârf, ci a celor care oferă cea mai bună performanță la un cost cât mai mic. Linia GeForce2 GTS se compune în momentul de față din varianta Quadro, care are o frecvență mai mare de tact a procesorului grafic fiind destinată mai ales domeniului profesional, GeForce2 GTS obișnuit destinat mai ales gamerilor care doresc performanțe de top, și, în acest moment, GeForce2 MX, varianta destinată celor care vor să aibă o placă totuși performantă la un preț cât mai redus.

Este evident că acest preț mai mic pe care trebuie să-l plătim are o corespondență într-o specificație tehnică ușor inferioară, însă, acest lucru nu înseamnă mare lucru dacă performanța efectivă în apli-



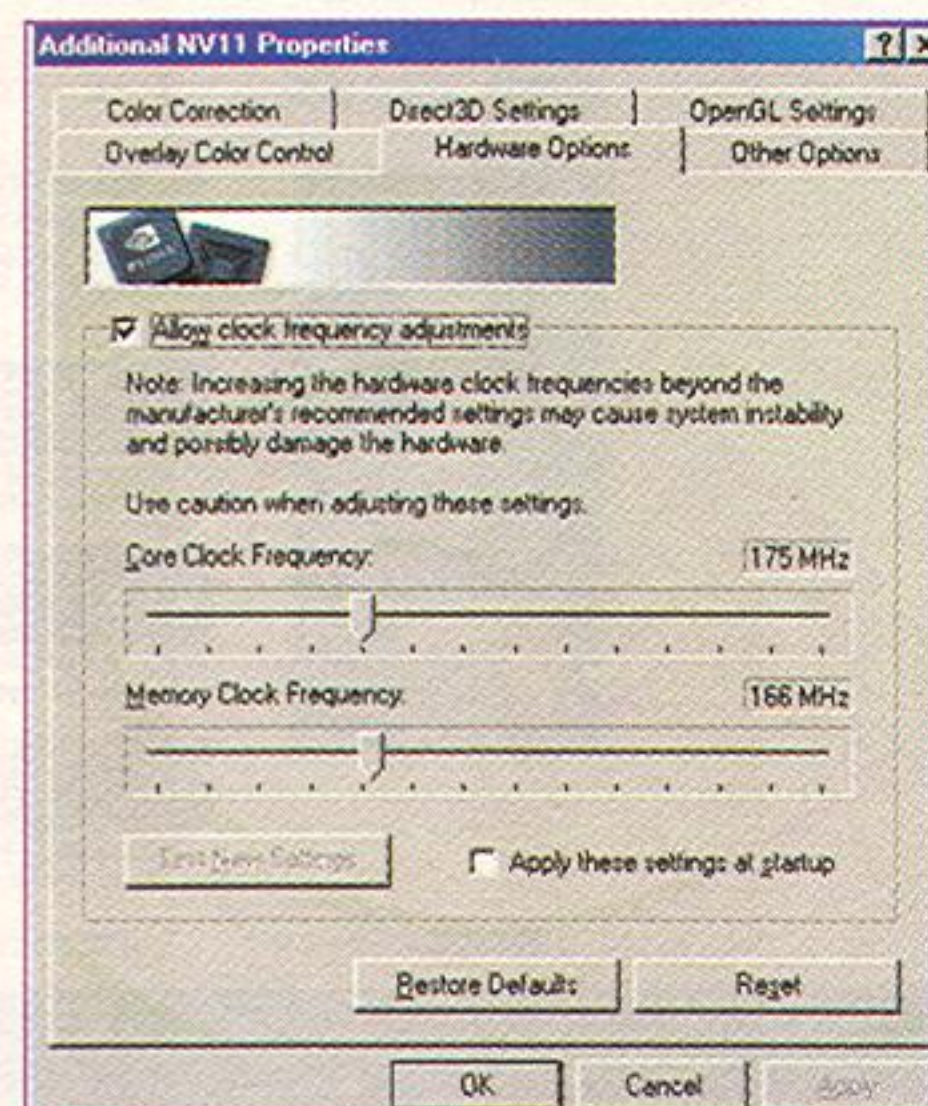
Verticalizarea generațiilor GeForce. Plăci pentru toate buzunarele...

cații se menține apropiată de cea a procesorului de referință. Lecția Celeron și Duron ar trebui să-și spună și aici cuvântul, în avantajul cumpărătorului.

Spre deosebire de varianta originală GeForce2, MX-ul dispune de jumătate din căile de rendering pentru afișarea unui pixel, adică 2 pipeline-uri. Pe fiecare din acestea, însă, este capabil să aplice câte 2 texturi într-o singură trecere (ceea ce înseamnă un număr de $2 \times 2 = 4$ texturi simultane), spre deosebire de GeForce-ul original care putea aplica decât o

singură textură. Cu alte cuvinte, din punctul de vedere al specificațiilor, MX-ul se află deasupra GeForce dar sub GeForce2 cu care este de fapt înrudit.

Frecvența de lucru a procesorului a fost și ea scăzută până în jurul valorii de 175MHz (200 MHz GeForce 2) pentru a face inutil ventilatorul. Astfel, cei 0.18 microni ai tehnologiei de fabricație duc consumul total de energie în jurul valori de 4W, adică jumătate din cât consumă GeForce 2. Desigur acest lucru face placa foarte atractivă pentru producătorii de laptop-uri oferind în același



În mod standard ceasul este la 175MHz. Mai departe, știți voi...

folositoare la Matrox, este așa numitul TwinView. Această opțiune înseamnă

GeForce2 MX, varianta destinată celor care vor să aibă o placă totuși performantă la un preț cât mai redus.

timp și destule variante de overclocking, în funcție de intențiile fiecăruia.

Cei 350 MPixeli/secundă și 700MTexteli/secundă rezultați, plasează placa pe un loc destul de bun din punct de vedere al specificațiilor, însă din punctul de vedere al performanțelor reale MX-ul va avea probleme serioase dintr-o zonă care nu ține de cipul GeForce2 efectiv, ci de memorii. Asta deoarece într-o primă variantă, GeForce2 MX va fi lansat cu memorii SDRAM, ceea ce înseamnă o lățime de bandă de numai 2.6 GB/secundă, spre deosebire de standardele actuale de 5.2 GB/secundă. În consecință performanțele vor fi doar cu aproximativ 50% mai mari decât la un GeForce SDR, probabil apropiate de un GeForce DDR normal. Iar pentru aproximativ 150\$ primești însă în plus și 20 milioane de poligoane pe secundă și GTS-ul specific generației a doua GeForce.

O facilitate unică pentru NVIDIA aflată la GeForce2 MX, care s-a dovedit însă foarte

posibilitatea folosirii a două monitoare simultan, sau mai comun, a unui monitor și a unui televizor (în plus există și varianta cu unul sau două ecrane plate digitale). Partea interesantă constă în posibilitatea afișării a 2 imagini complet diferite în oricare din acestea, și a operării independente pe fiecare din ele. Rămâne de văzut care vor fi performanțele reale ale plăcii, prețul și specificațiile fiind foarte atractive.

DETALII

Detalii produs	
Nume	GeForce 2 MX
Preț	~ 140 - 150\$
Producător	NVIDIA
Telefon	N/A
Web	www.nvidia.com
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce 2 MX
Memorie	32 Mb SDRAM
Interfață	AGP 4X
Dotări	TwinView
Aprecieri	
	+ Preț
	+ GeForce2
	+ Overclocking, TwinView
	- GeForce2 pe jumate
La final	

Este o placă ce probabil va concura cu GeForce DDR fiind însă un pic mai ieftină decât acesta.

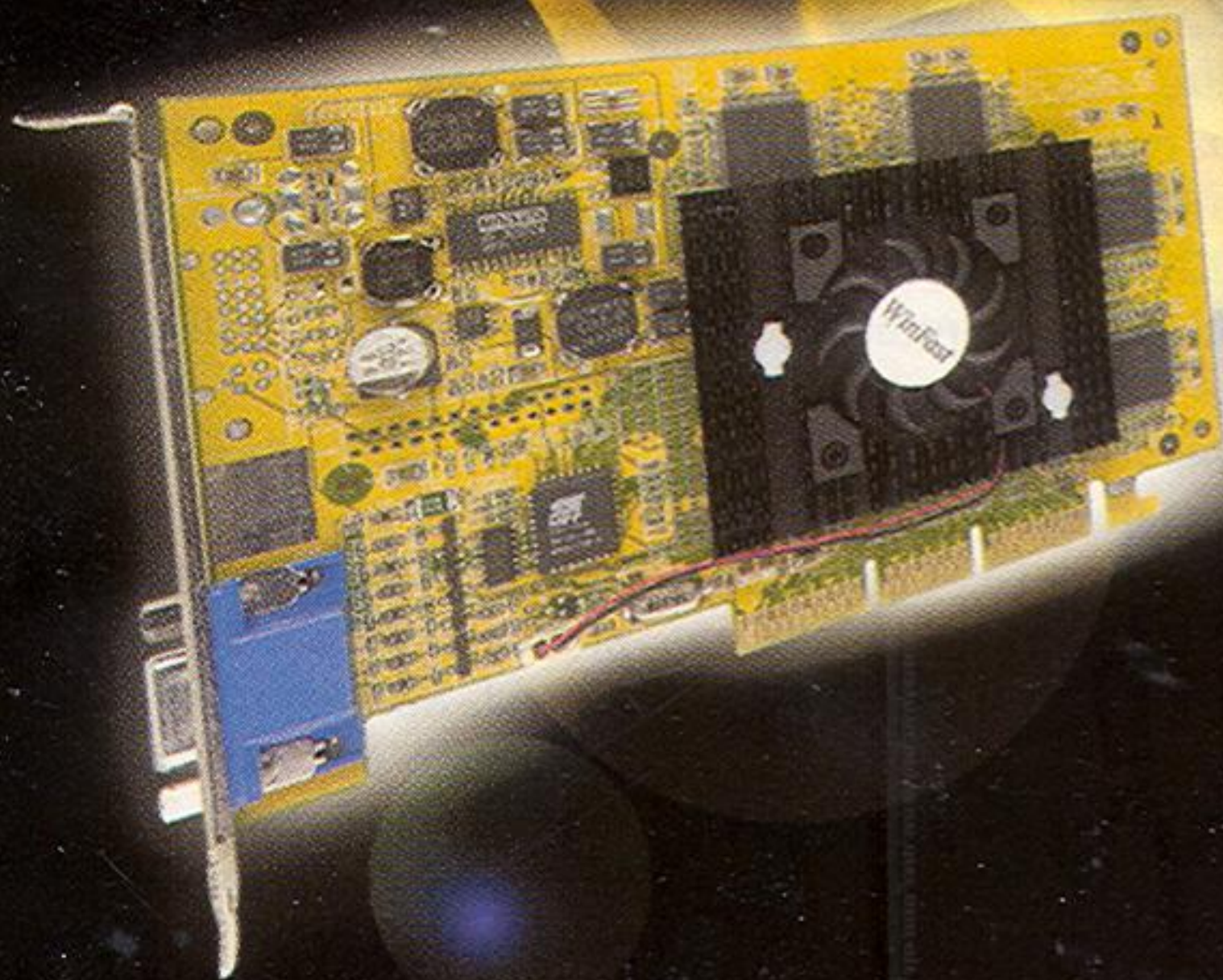
Leadtek

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

Revoluția rotației

7200 vs. 5400. Merită diferența de bani diferența de rotație?

Informații

Redactor: Marius Neacșa **Tip produs:** HardDisk-uri **Tip articol:** Comparatie

Evoluția HardDisk-urilor se împarte în două direcții: mărirea capacității de stocare pe de o parte și mărirea vitezei cu care datele stocate pot fi accesate pe de altă parte. Parametrii ce influențează aceste două caracteristici sunt numeroși, spre exemplu capacitatea de stocare depinzând de tehnologia folosită

PE SCURT

Un harddisk (în trecut era cunoscut sub numele de disc Winchester) este format din unul sau mai multe discuri (numite platane) așezate sub forma unui "sandwich", pe un ax central comun. Pe suprafața acestor discuri se află mediul magnetic pe care este memorată informația,

"Cele două modele posedă memorii tampon diferite (buffer-ul din LM este de 2 MB față de numai 512 KB pentru lct10"

În procedeul de memorare fizică. În articolul de față vom analiza influența unui parametru legat de viteza de transfer, parametru ce definește (pe lângă modul de transfer ce merge spre UDMA 66 și UDMA 100) tendințele actuale de evoluție: viteza de rotație. Pentru teste am folosit două modele Quantum: Fireball 10 lct și Fireball Plus LM, caracteristicile fiind prezentate în tabelul de la final.

iar din punct de vedere logic aceste discuri sunt împărțite în piste concentrice, piste la rândul lor fiind împărțite în sectoare. Informația este citită/scriasă de niște capete plasate pe brațe capabile să le deplaseze în dreptul fiecărei piste. Așadar, modul de accesare al informației se face prin poziționarea capetelor pe o anumită pistă (timpul necesar acestei operații se numește seek time) și rotirea discului până ce sectorul dorit ajunge în



Așa arată interiorul unui Hard Disk. Observați platanele și brațul pe care se află capetele de citire-scriere

dreptul capetelor. Cea de-a doua operație depinde direct de viteza de rotație a hard disk-ului, parametru ce se măsoară în rotații pe minut (exprimă - evident - numărul de rotații complete ale discului într-un minut). Unitățile harddisk actuale au viteze cuprinse între 4500 și 12000 rpm, însă în zona PC-urilor Desktop se începe trecerea de la 5400 la 7200 rpm.

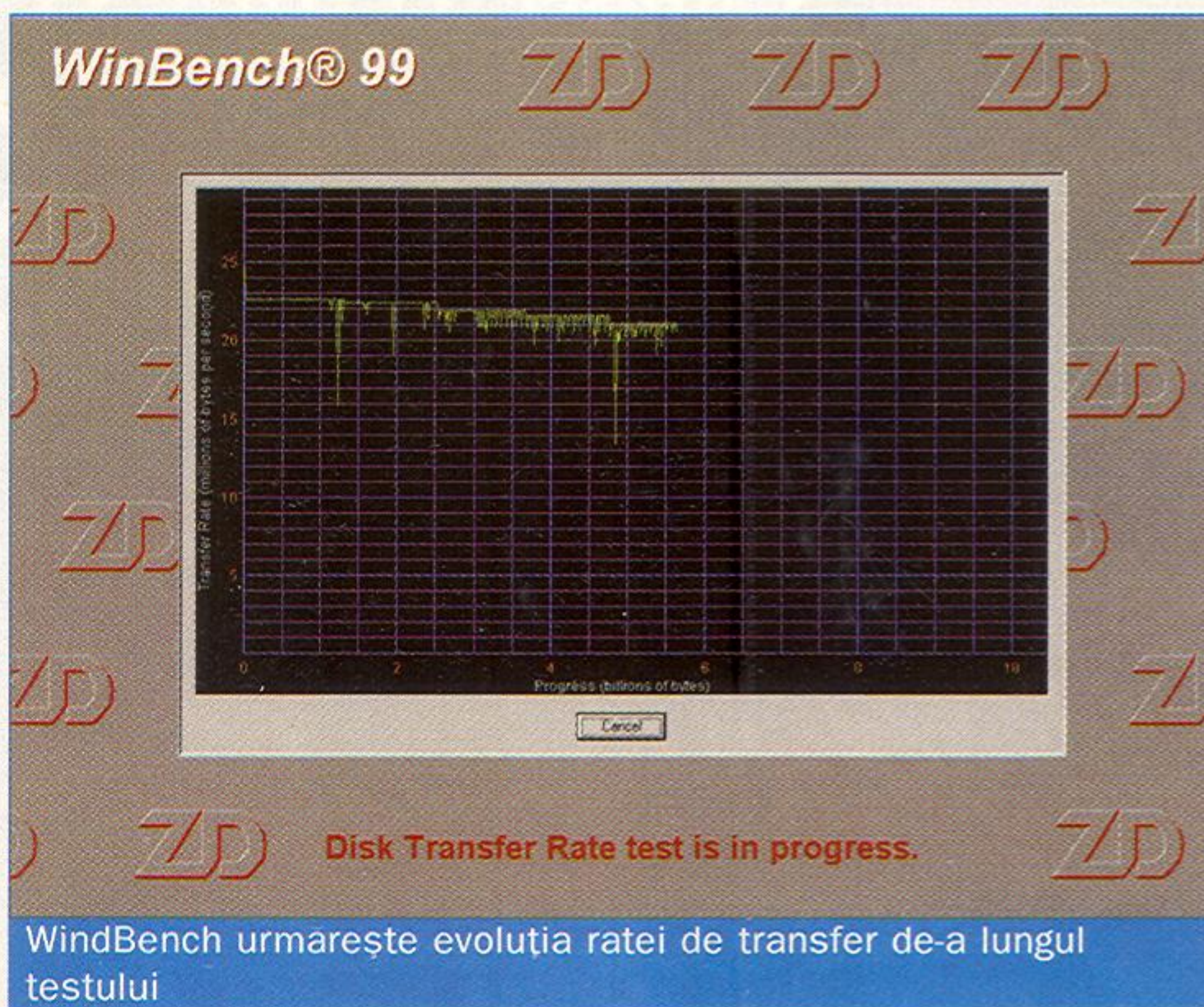
Teoretic, viteza de rotație influențează direct proporțional rata de transfer (dublarea vitezei de rotație ar conduce la dublarea ratei de transfer) însă în practică lucrurile nu stau chiar așa, rata de transfer depinzând și de alți factori.

Pentru a evidenția diferențele aduse de mărirea vitezei de rotație am căutat două modele cu celelalte caracteristici comune. Aici intervine o serie de probleme: modificarea vitezei de rotație influențează o serie întreagă de alți parametri, iar modelele produse cu această tehnologie folosesc facilități speciale pentru a putea beneficia de întregul potențial al sporului de viteză. Cele două modele posedă memorii tampon diferite (buffer-ul din LM este de 2 MB față de numai 512 KB pentru lct10 - deci de patru ori mai mare) lucru ce

influențează clar rezultatele. Comparatia se poate face cu rezervele de rigoare, însă este evident că nici un producător nu ar realiza un model care să nu folosească din plin resursele disponibile, modificarea vitezei de rotație nefiind suplinită și de alte modificări.

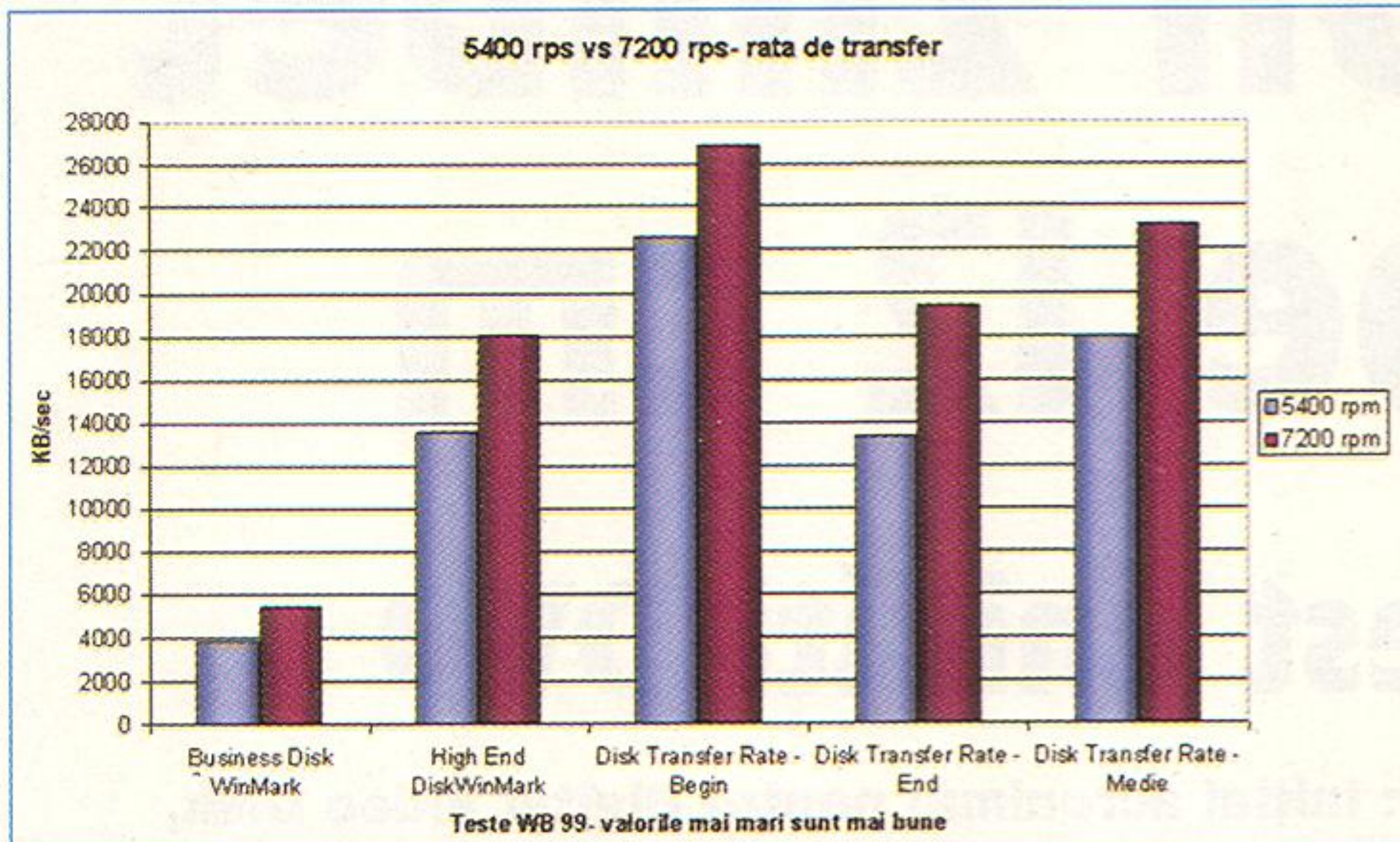
Testarea efectivă a constat în rularea pachetului de teste DiskInspection și DiskMarks din WinBench 99. DiskInspection permite observarea în detaliu a funcționării operației de transfer, parametrii urmăriti fiind rata de transfer, timpul mediu de acces și procentul de utilizare a procesorului. Rata de transfer se calculează prin citirea/scrierea continuă a 10 GB de date, înregistrându-se valorile de la începutul și finalul operației, între care se face media. În același timp se generează un grafic cu valorile instantanee ale testului. Testele au fost rulate de trei ori, rezultatul final fiind calculat prin medie aritmetică.

Rezultatele obținute la teste evidențiază în mod clar superiori-

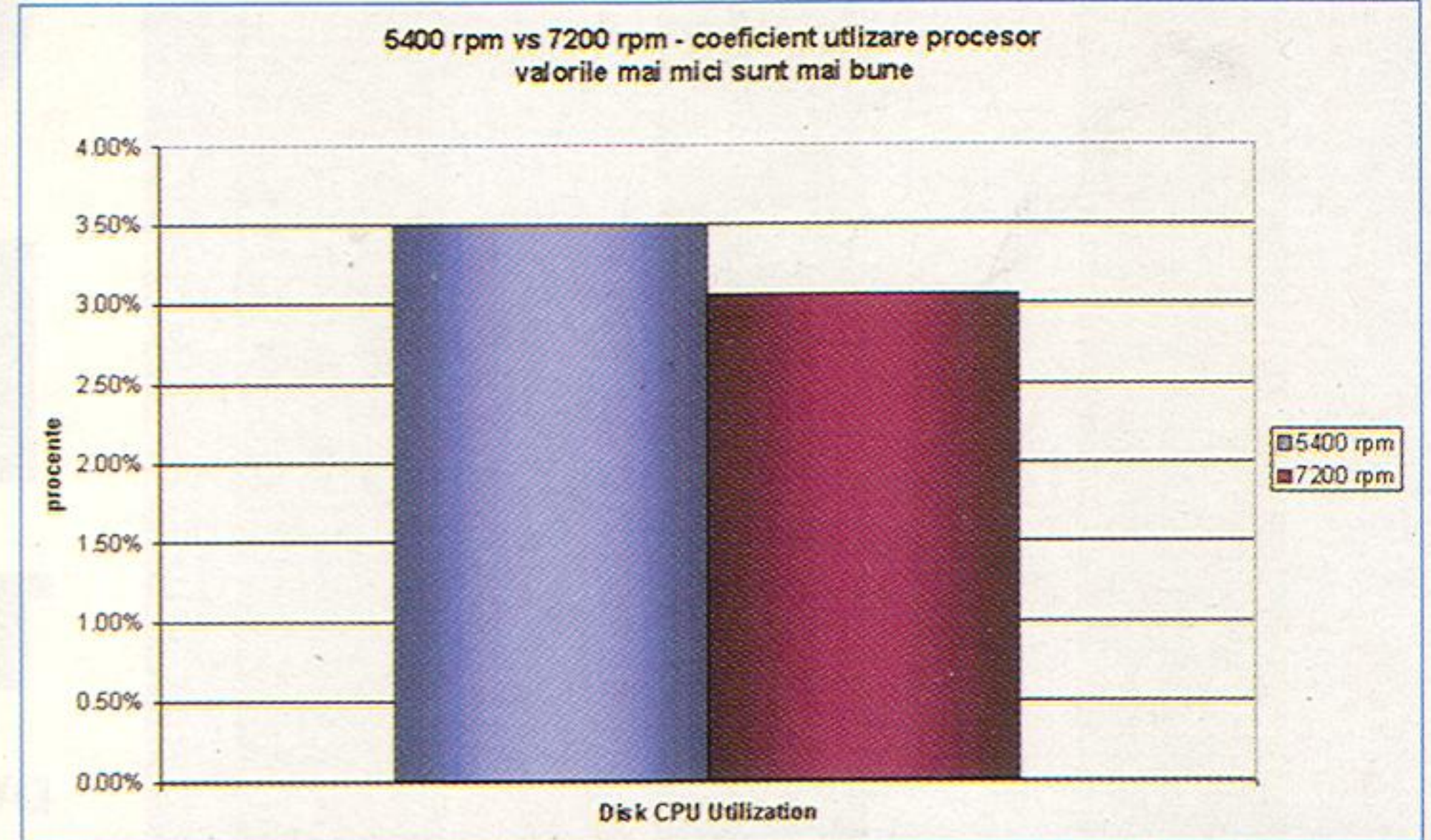


Sistemul de test

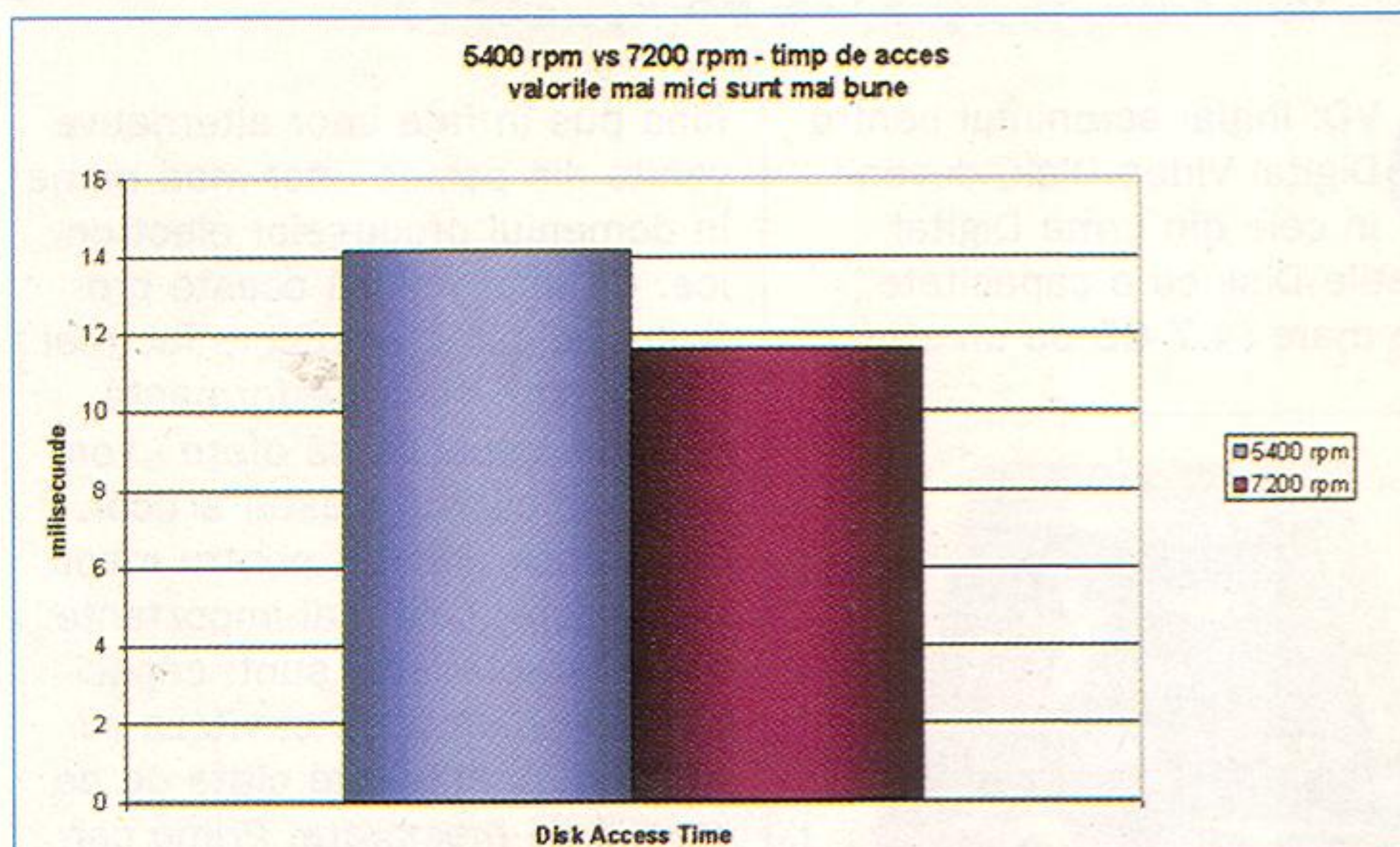
Placă de bază	ASUS P3BF (I440 BX)
Procesor	Coppermine 600MHz
Memorie	128 MB RAM
Placă video	LeadTek GeForce DDR
Special	Adaptor UDMA 66 Promise



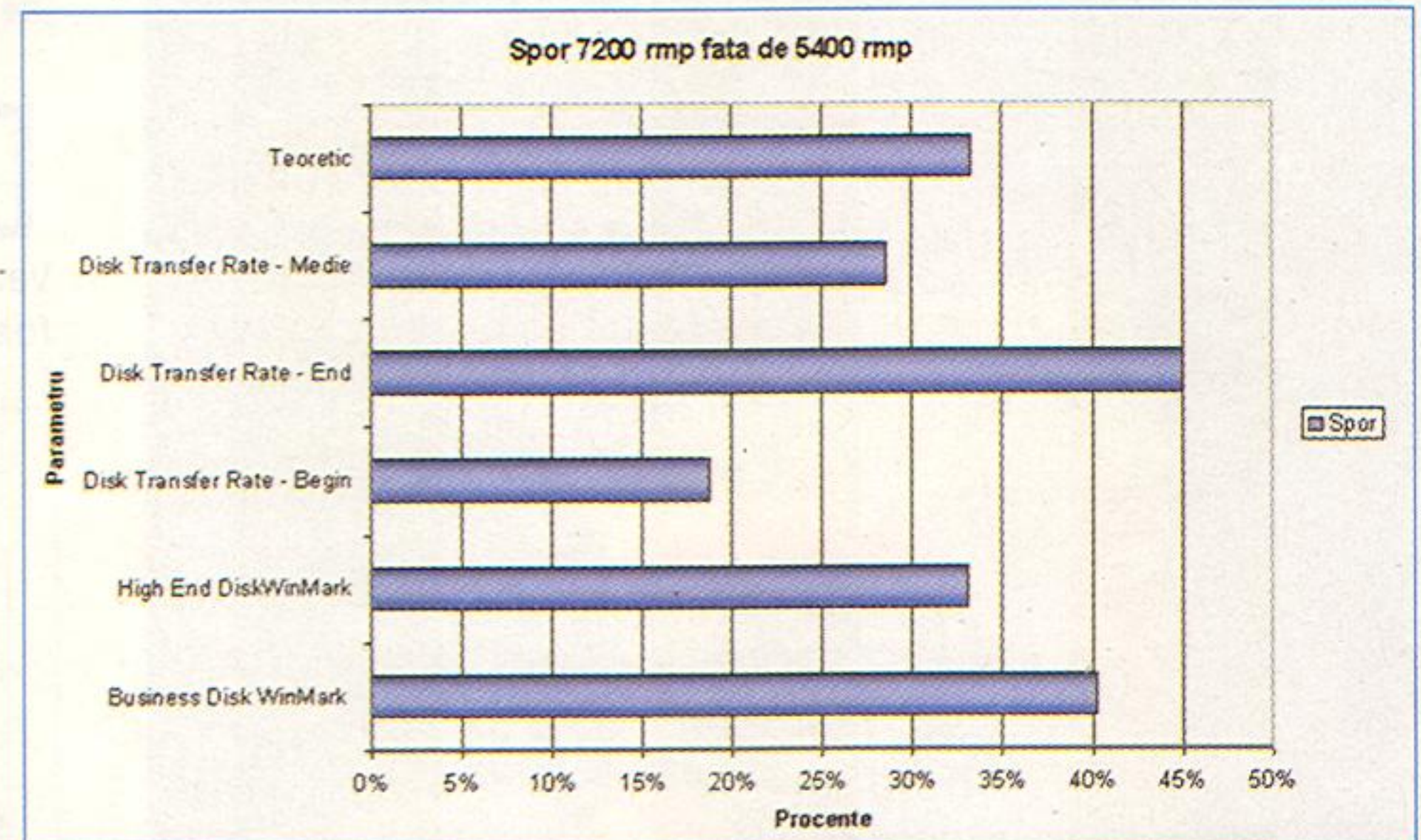
Rezultatele obținute în testele WinBench 99. Rata de transfer pentru modelul cu 7200 rpm este mai mare cu 5 MB/sec



Testul pentru procesul de utilizare a procesorului evidențiază o diferență foarte mică între cele două modele



Așa cum era de așteptat viteza mai mare de rotație conduce la un timp de acces mai mic.



Evidențierea diferențelor între cele două modele. Sporul maxim se înregistrează la Business Disk WinMark

tatea modelului bazat pe viteză de rotație mai mare. Așa cum se vede și din grafice, cele 7200 de rotații pe minut se concretizează într-un spor al ratei de transfer medii de aproape 30% (puțin sub sporul teoretic de 33.33% însă aici intră și influența buffer-ului). Acest spor teoretic este dat de diferența între 7200 și 5400 la care nu s-a luat în calcul modificarea altor parametri - cum ar fi buffer-ul care înregistrează o

mărire de 400% și servește strict la o comparație teoretică. Timpul de acces reprezintă timpul necesar atingerii locației unde se află informația dorită, cel calculat în cadrul testului este cel efectiv și diferă bineînțeles de cel specificat de producător. Așa cum e normal, modelul cu 7200 rpm are un timp de acces mai mic (cu aproximativ 20%) decât cel cu 5400 rpm. La acest capitol influența buffer-ului este mai redusă.

Procentul de folosire al procesorului este extrem de mic, Bus Mastering-ul permițând evitarea folosirii procesorului în operațiunile cu diskul - fără activarea acestei opțiuni se poate ajunge chiar la 50% ocupare procesor. Diferența între cele două modele la acest capitol este foarte mică (aproape 10%) iar dacă luăm în considerare și procente mici (3.5% respectiv 3.06%) de utilizare, aceasta

poate fi neglijată (0.46%). Calculul DiskMarks se face în urma efectuării unor teste bazate pe aplicații uzuale împărțite în Business și High End. Ambele rezultate se exprimă în KB/secundă, deci, reprezintă o rată de transfer medie estimată în lucrul cu astfel de aplicații. În ambele cazuri lct este surclasat de LM (la High End se atinge sporul teoretic de 33%, iar la Business se atinge chiar 40%). După cum reiese din teste - și cum era de așteptat - avansul tehnologic se concretizează într-un spor de performanță adecvat. Cei care vor să-și procure un astfel de model (nu neapărat cu această capacitate, probabil cu una mai mare) trebuie să aibă în vedere că diferența de preț este de numai 20% (concretizată totuși într-o sumă de 22 USD - fără taxe) iar performanțele cresc în medie cu aproape 30%.

Tabel comparativ - HardDisk-uri

	Fireball 10 lct	Fireball Plus LM
Caracteristici		
Capacitate (MB)	10.2	10.2
Interfață	UDMA/66	UDMA/66
Suprafețe	2	2
Seek Times (ms)		
Mediu	9.5	8.5
Track to Track	2	0.8
Full Stroke	18	15
Rotational Latency (ms)	5.56	4.17
Viteza de rotație (rpm)	5400	7200
Buffer (KB)	512	2048
Preț (USD)	106	128

Produsele folosite pentru testele din acest articol provin de la:



Un zîmbet pe 12 cm

Test unități DVD

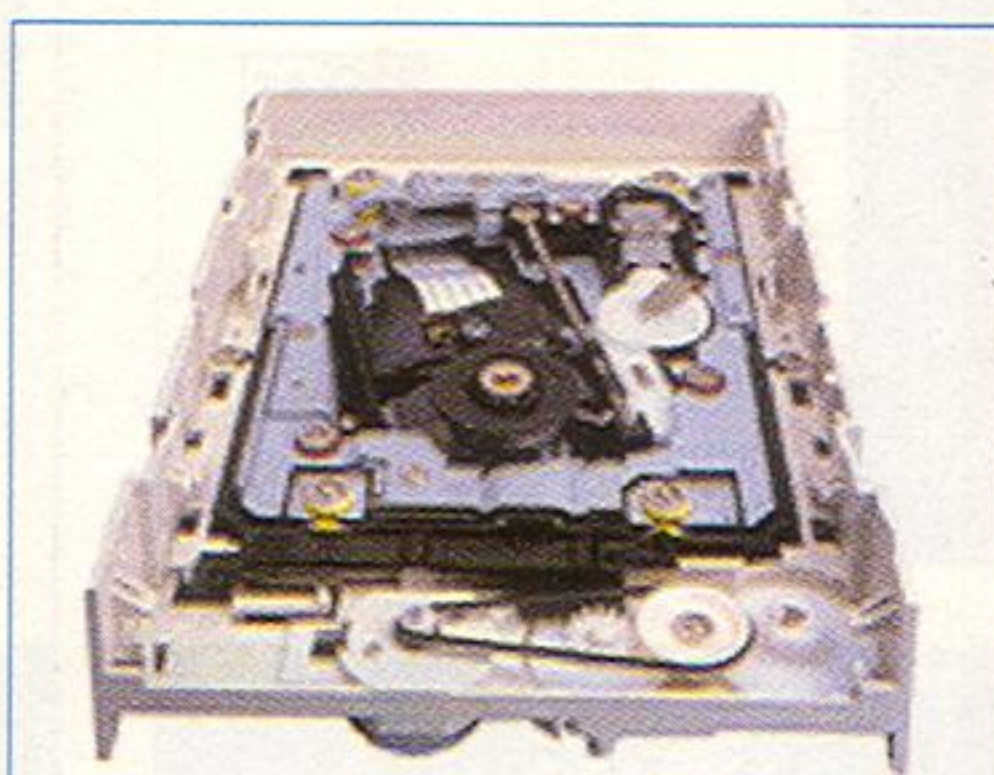
DVD: inițial acronimul pentru Digital Video Disk, devenit în cele din urmă Digital Versatile Disk

Informații

Redactor: Marius Neacșa **Tip produs:** Unități DVD **Tip articol:** Test

DVD: inițial acronimul pentru Digital Video Disk, devenit în cele din urmă Digital Versatile Disk cu o capacitate foarte mare (4.7 GB pe un strat,

fiind pus în fața unor alternative venite din partea unor mari nume în domeniul produselor electronice. Ce diferențiază aceste produse, ce caracteristici le fac mai interesante și ce performanță sunt ele capabile să ofere - vom vedea în cadrul acestui articol. Ca la orice unitate, pentru medii de stocare, cele mai importante două caracteristici sunt: capacitatea de memorare și viteza cu care informația este citită de pe mediul de memorare. Prima caracteristică nu prezintă probleme: aici intră tipul de disc-uri ce pot fi citite (CD-ROM, CD-DA, etc.) și în special ce tip de DVD (double-layer, eventual double-side). Unitățile actuale citesc discuri single-side/double-layer a căror capacitate poate ajunge la 8.5 GB (suficient pentru cerințele actuale) și susțin compatibilitatea "în jos" pentru discuri CD clasice (CD-ROM, CD-DA, CD-R, CD-RW, etc.) - așadar, capacitatea nu este o problemă. Viteza de citire se concretizează în rata de transfer netă (cantitatea de informație transferată într-o secundă - exprimată în KB/s). În principal această rată depinde de viteza de rotație a discului și de timpul de acces al diodei laser (care citește informația memorată) la piste de acestuia. Există o paralelă evidentă între evoluția vitezei unităților DVD-ROM și a celor CD-ROM. Primele DVD-ROM



Un DVD aflat în stadiu avansat de descompunere

2 straturi pe o față - aproape 17 GB în total) este soluția ideală pentru tot mai multe probleme de stocare. Puțină lume nu a auzit de acest termen, puțină lume nu a văzut cum arată un astfel de disc - cei ce au vrut să știe mai multe au găsit un articol larg și în primul număr XtremPC. Scăderea prețurilor player-elor pentru un astfel de mediu a condus la creșterea numărului de unități vândute și în România, mai ales pentru DVD-ROM (player-ele "casnice" fiind mai scumpe). Un alt motiv major al acestei creșteri este compatibilitatea cu majoritatea formatelor deja existente (CD-ROM, CD-DA, Video CD), achiziționarea unui DVD-ROM ca alternativă pentru unitatea CD-ROM fiind foarte atractivă (fie pentru sisteme noi, fie pentru upgrade de la unități CD-ROM mai vechi).

Așa cum era de așteptat, oferta de unități DVD a început să crească și ea, cumpărătorul

Sistemul de test

Placă de bază	ASUS P3BF (I440 BX)
Procesor	Coppermine 600MHz
Memorie	128 MB RAM
Placă video	LeadTek GeForce DDR
Sunet	Creative SB Live Value

-0
-1
-2
-3
-4
-5

-10

-15

-20

-25

-30

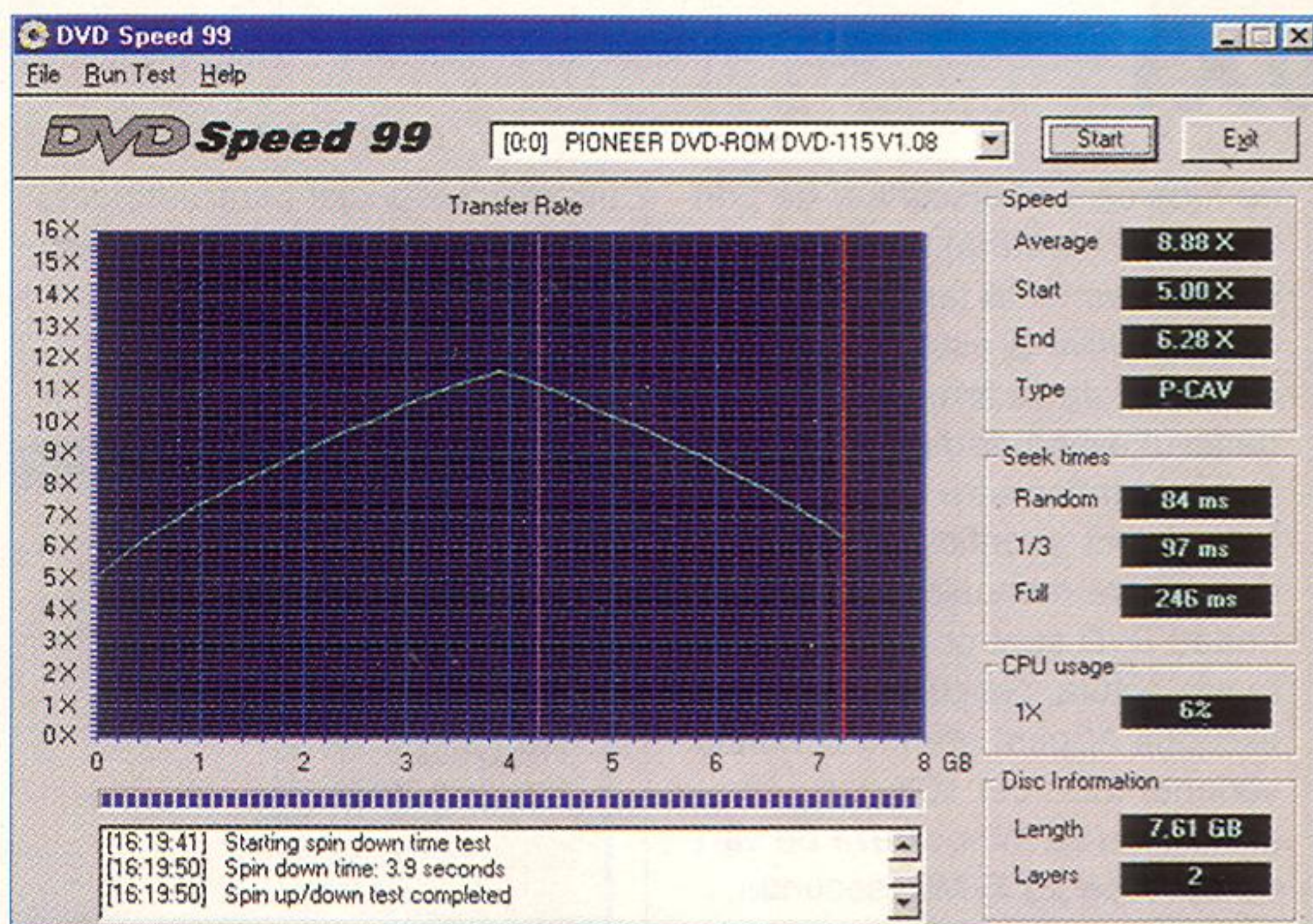
-35

-40

-45

-50





Programul de testare cu care s-a descoperit timpul de spin down de 3.9 secunde.

erau capabile de 1.35 MB/s (corespondent factorului 1X) iar viteza a crescut pe măsura trecerii timpului, astăzi 8X fiind deja folosit la scară largă, fiind disponibile chiar unități 16X. Pe lângă aceste două caracteristici, să zicem "interne" unității,

<http://user.glo.be/~erikd/>. Acestea permit măsurarea unui număr mare de parametri importanți pentru caracterizarea performanței unei unități CD-ROM sau DVD-ROM (vezi



rata de transfer mai depinde și de interfața cu care aceasta comunică: EIDE sau SCSI. Pentru evidențierea comportamentului unităților testate în orice împrejurare, am folosit mai multe medii: DVD Video double layer - "Sixth Sense" - 7.6 GB, DVD Video single layer - "Blade Runner" - 4.2 GB; DVD-ROM "Riven" - 3.75 GB; CD-ROM "SONY Press Kit" - ; CD-DA "BloodHoundGang - Hooray for Boobies" - 534MB/60'47"; CD-R - 659 MB și CD-RW - 530 MB. Aplicațiile folosite au fost CD Speed 99 (pentru mediile CD) și DVD Speed 99 (pentru mediile DVD), două aplicații asemănătoare (disponibile la

case-ta). La test au intrat 6 unități, cu viteze cuprinse între 8X și 16X. Despre ele și performanțele pe care le-au realizat puteți citi în paginile următoare.



O carcasă și un CD, ia-le și zi-ne mersi.

Parametrii masurati la test

Viteza

Este măsurată viteza la începutul testului, la sfârșitul testului, viteza medie (care se folosește la comparații) și se generează un grafic al evoluției acesteia. De obicei unitățile folosesc tehnologie CAV sau P-CAV (Constant Angular Velocity - Partial CAV) ceea ce înseamnă că discul se rotește cu aceeași viteză indiferent de zona citită, lucru ce implică o variație a vitezei de citire în funcție de pista aflată sub dioda laser. Viteza de citire maximă (cea specificată de producător) se înregistrează pe pistele exterioare discului. S-a măsurat viteza exprimată în X-factor

permițând o decodare mai bună ce se concretizează într-o calitate mai bună a vizionării. Se măsoară pentru viteza 1X (DVD) și pentru 1X,2X,4X,8X pentru CD-ROM. Un procent mai mic indică o unitate mai performantă, capabilă să gestioneze singură erorile, fără intervenția procesorului. Acest parametru mai depinde și de interfața, un model incapabil de UDMA și BusMastering îngreunând sistemul.

Burst rate

Măsoară rata de transfer între drive și controller. Valorile se exprimă în MB/secundă și depășesc viteza maximă a unității, acest parametru măsurând performanța interfeței. Așadar depinde foarte mult de modul de transfer un drive capabil UDMA fiind mai performant decât unul PIO 4. Valorile mai mari sunt mai bune.

Timp pornire/oprire (spin up/spin down)

Pentru a putea citi informația, discul trebuie să ajungă la o anumită viteză de rotație, pe care o atinge într-un anumit timp - spin up time; la fel, pentru a se opri are nevoie de un timp - spin down time. Cu cât spin up time (luat în considerare la comparații) este mai mic, cu atât unitatea este mai rapidă.

DAE

Digital Audio Extraction - parametru ce intervine numai în cazul CD-DA. Capabilitatea drive-ului de a susține înregistrarea discurilor audio în cazul copierii acestora prin menținerea unui flux de transfer continuu. Se acordă note între 0 și 10 din care rezultă un drive ce furnizează un flux adecvat sau nu.

Timpul de acces

Reprezintă timpul necesar atingerii unei piste care trebuie citită. Este de ordinul milisecundelor și este mai mare pentru DVD. Cu cât acest timp este mai mic, cu atât unitatea este mai rapidă. Se măsoară un timp de acces aleator (folosit la comparații), pentru o treime din disc și pentru întreg discul.

Utilizare procesor

Important mai ales pentru DVD, un procesor mai liber

unde

1X pentru CD-ROM

- 150 KB/sec,

1X pentru DVD-

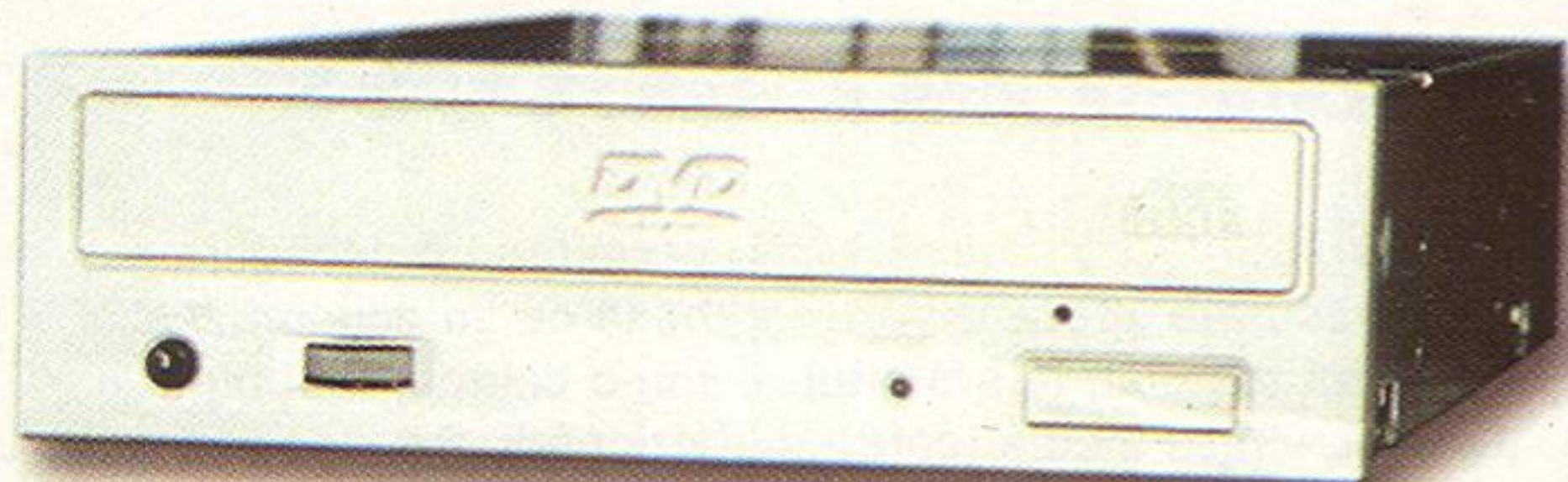
ROM - 1.35

GB/sec. Valorile mai

mari indică o unitate mai

performantă.

Pioneer DVD 115 (16X/40X)



Pioneer tratează cu o deosebită atenție fenomenul DVD, punând la dispoziția utilizatorilor de calculatoare DVD-ROM în variantele 6X, 10X și chiar 16X, DVD-R, laolaltă cu modele DVD Video (2 variante de player și 2 jukebox-uri) "cas-

nice", plus o unitate de DVD-R (recordable) cu tot cu discurile blank necesare, toate acestea la un nivel de calitate excelent și la un preț bun. Modelul 16X (A05S) - supranumit "Sweet sixteen" - este disponibil în două variante, diferența fiind făcută de modul

de încărcare al discurilor: fie prin tray (115 - testată) fie prin slot (105S) - variantă lansată de curând. Drive-ul este "normal" din punct de vedere fizic, front-panel-ul având dotările clasice (led, potențiomtru de volum, buton eject și orificiu pentru deschidere manuală). Aceste unități DVD sunt cele mai rapide la ora actuală, concurența (cu excepția AOpen) oferind cel mult variante 12X, cei 16X concretizându-se într-o viteză de vârf de aproape 21.5 MB/secundă, aceste specificații fiind susținute și de rezultatele bune obținute la teste. Prețul este mai mult decât

atractiv în special pentru modelul tray. Alegerea Xtremă, alături de DVD-ul AOpen, cele 2 modele 16X fiind deosebit de rapide.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Pioneer DVD 115
Distribuitor/Ofert.	Best Computers
Preț/Telefon	119\$ / (01) 312.55.24
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	16X
Timp acces CD	80 ms
Timp acces DVD	95 ms
Buffer	512 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	tray
Aprecieri	
+ Performanța excelentă	
- Variantă bulk, se încălzește ușor	

Hitachi GD-5000 (8X/40X)



Anunțat ca o unitate de "generația a cincea", GD-5000 completează oferta HITACHI în materie de DVD-ROM prin introducerea vitezei de transfer 8x (modelele anterioare fiind capabile de 2X, 4x, respectiv 6x). Această

viteză este însă depășită de modelele actuale, "generația 5" Hitachi neținând pasul cu tendința actuală. Un alt dezavantaj major este lipsa suportului interfeței UDMA 33, unitatea fiind compatibilă cu PIO Mode 4, lucru ce con-

duce la o încărcare mai mare a procesorului. În rest, GD nu iese cu nimic din tiparele clasice: sistem bazat pe tray (fără ușiță exterioră) pentru încărcarea discurilor ce prezintă un plus - ușurința cu care se închide și un minus - zgomotul pe care îl face, led "busy", jack pentru căști și volum. Specificațiile de performanță (8X și 120 ms pentru DVD, 40X și 90 ms pentru CDROM) sunt atinse numai pentru mediile CD, DVD-urile fiind citite cu o viteză maximă ce depășește cu puțin 7X. Este evident că o astfel de unitate este deja depășită de performanțele

modelelor actuale, însă acest aspect nu se înregistrează și la nivelul prețurilor, diferența față de o unitate 10X fiind foarte mică.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Hitachi GD 5000
Distribuitor/Ofert.	Best Computers
Preț/Telefon	113\$ / (01) 312.55.24
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	8X
Timp acces CD	90 ms
Timp acces DVD	120 ms
Buffer	512 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	tray
Aprecieri	
+ Este totuși un 8X	
- Viteză citire DVD, interfață PIO Mode 4	

Pioneer DVD-104S (10X/40X)



Un alt reprezentant al Pioneer New Media Technologies, Inc. una dintre "branch"-urile Pioneer Corporation, modelul DVD-104S (varianta bulk) capabil de 10X DVD și 40X CD-ROM a deținut capul de afiș în domeniul

unităților DVD până la apariția noului 16X constituind acum veriga intermediară între acesta și vechiul 6X. Unitatea testată este varianta "slot", discurile fiind introduse într-o fantă. Avantajele acestei metode sunt multiple: posibilitatea montării

atât în poziție orizontală cât și verticală, fiabilitatea (tray-ul fiind o parte mobilă care iese în afară prezintă riscul de a fi stricat ușor și în plus interiorul este protejat mai bine împotriva prafului), silențiozitatea și nu în ultimul rând design-ul futuristic. Zgomotul scos în timpul funcționării se încadrează în limitele obișnuite, însă - la fel ca și modelul 16X - unitatea se încălzește destul de tare. Performanțele sunt foarte bune, atât pentru medii CD cât și pentru DVD, diferențele între cele specificate și cele rezultate în cadrul testului fiind foarte mici.

Prețul este mai mare chiar față de varianta tray a modelului 16X (mai performant), însă față de concurență raportul performanță/preț este foarte bun.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Pioneer DVD 104S
Distribuitor/Ofert.	Best Computers
Preț/Telefon	122\$ / (01) 312.55.24
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	10X
Timp acces CD	80 ms
Timp acces DVD	100 ms
Buffer	512 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	Slot
Aprecieri	
+ Performanța bună pentru 10X, slot	
- Se încălzește ușor	

CTX DVDR-8X (8X/40X)



Vă întrebați ce caută un produs CTX (cunoscuți pentru produsele lor din gama display-urilor pentru PC - atât CRT cât și LCD) la un test de DVD-uri. La fel ne-am întrebat și noi și probabil se întreabă majoritatea utilizatorilor, modelul nefiind prezent nici

pe site-ul Chuntex Electronic Co. Ltd. (adică CTX) ci doar în versiunea europeană (www.ctxeurope.com). Răspuns: unitatea este de fapt produsă de către EPO Science & Technology (o firmă taiwaneză), CTX distribuind-o sub brand-ul său. Oferta

EPO mai include încă două modele de unități DVD-ROM, unul capabil de 10X și unul chiar de 12X. Să revenim la modelul de față (8X DVD și 40X CD). Fizic unitatea se aseamănă foarte mult cu modelul ASUS (incluzând și un buton seek/play) și se distinge prin zgomotul redus, și - continuând paralela - versiunea care am primit-o este retail (cu manual, dischetă cu driver-e DOS, șuruburi și cablu audio). Însă, spre deosebire de ASUS, modelul CTX dispune de un buffer dublu (512 K) lucru ce se reflectă - într-o măsură nu foarte mare - asupra performanței, rezultatele fiind în plaja

normală pentru astfel de unități. Prețul este puțin cam mare, fiind disponibile modele mai rapide și mai ieftine.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	CTX DVD 808H
Distribuitor/Ofert.	Flamingo Computers
Pret/Telefon	118\$ / (01) 222.50.41
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	8X
Timp acces CD	80 ms
Timp acces DVD	100 ms
Buffer	512 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	tray
Aprecieri	
+ Zgomot redus	
- Pret	

Asus DVD-E608 (8X/40X)



ASUS Tek realizează primul pas în domeniul DVD prin producerea unui model (E608) capabil de o viteză 8X pentru DVD și 40X pentru CD-ROM evoluat dintr-un fost proiect al cărui finalitate era un model

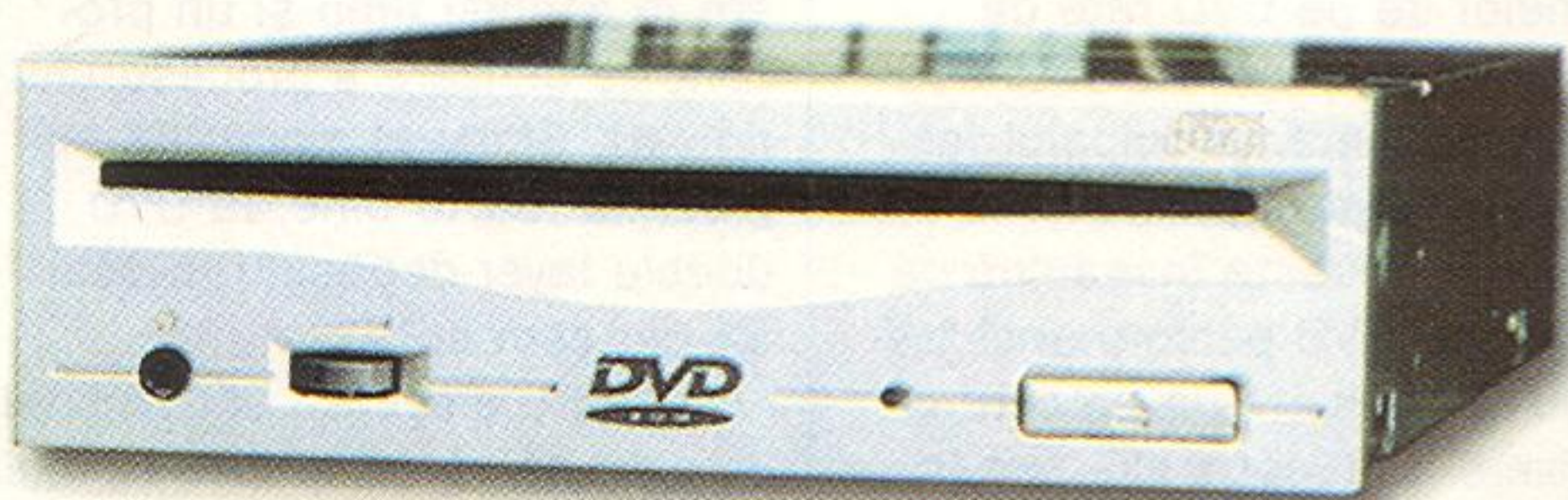
DVD 6X. Varianta prezentată este retail, unitatea venind într-o cutie împreună cu șuruburile necesare montării, un cablu audio pentru placa de sunet, dischetă cu driver-e de DOS și manual, iar opțional se oferă și un CD cu sof-

tul DVD Player ASUSDVD2000. Modelul înglobează tehnologia Double Dynamic Suspension System II destinată a reduce vibrațiile la viteze mari, însă zgomotul este destul de ridicat. Design-ul front-panel-ului prezintă un al doilea buton (pe lângă cel de open/close) a cărui destinație este skip/play plus o funcție foarte interesantă: modificarea vitezei în timpul funcționării (8X, 24X, 32X și 40X). Testele pun în evidență unele probleme la procentul de utilizare a procesorului (destul de ridicat) și de timp de acces, rata de transfer apropiin-

du-se de cea specificată. O problemă mai mare a fost ridicată de CD-R unde rata de transfer prezintă fluctuații foarte mari.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Asus DVD E608
Distribuitor/Ofert.	ICG
Pret/Telefon	129\$ / (01) 221.73.43
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	8X
Timp acces CD	80 ms
Timp acces DVD	110 ms
Buffer	256 kb
Interfață	PIO mode 4
Încărcare	tray
Aprecieri	
+ Funcții speciale pentru buton skip	
- Buffer mic, probleme la utilizare procesor	

AOpen I640 Pro (16X/40X)



Pentru că Pioneer-ul 16X trebuie să aibă concurență, aceasta s-a concretizat în modelul 1640 de la AOpen. Acesta este "vârful de lance" pentru oferta de unități DVD AOpen, ofertă care mai include un model 10X (două variante -

tray și slot), un model DVD-RAM și un model combo (o unitate capabilă de citit DVD+CD și de scriere CD-R și CD-RW). Specificațiile unității sunt conforme cu standardul actual: citire 16X DVD, 40X pentru CD, interfață UDMA 33 și buffer de 512

KB. Se creează astfel o paralelă cu modelul Pioneer 16X, asemănarea continuând și din punct de vedere fizic (cel puțin la modelul Pioneer DVD105S care adoptă aceeași soluție pentru încărcarea discurilor: slot). Deosebirea constă în modul de prezentare, modelul AOpen pe care l-am testat fiind distribuit în versiunea retail într-un kit ce mai conține o dischetă cu driver-e pentru DOS, CD cu software DVD Player (CyberLink Power DVD), cablu audio și șuruburi de prindere. Practic 1640 Pro este aproximativ egal din punct de vedere al performanței cu princi-

palul concurent: Pioneer DVD115, fiind depășit cu puțin de acesta. Prețul este însă mai mare, aceasta și din cauza variantei diferite (bulk vs retail).

DETALII	
Detalii produs	
Nume	AOpen DVD 1640 Pro
Distribuitor/Ofert.	ICG
Pret/Telefon	161\$ / (01) 221.73.43
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	40X
Viteză DVD-ROM	16X
Timp acces CD	80 ms
Timp acces DVD	95 ms
Buffer	512 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	slot
Aprecieri	
+ Performanță, varianta slot	
- Pret	

Toshiba SD-M1222 (6X/24X)



Oferta Toshiba în materie de unități DVD este foarte variată, incluzând atât modele pentru desktop (6 variante DVD-ROM cu viteze între 5X și 12X plus un model DVD-RAM)

cât și pentru laptop (2 variante: 6X și 8X). Modelul testat de noi face parte din categoria cu performanțe mai slabe fiind capabil de numai 6X pentru DVD și de numai 24X pentru CD. Drive-ul posedă

un buffer de 256KB (pe jumătate din standardul actual), însă interfața este UDMA 33 - motive ce mai salvează aparențele. Singurul amănunt ce poate fi amintit din punct de vedere fizic este zgomotul foarte redus (determinat de viteza de rotație mică), front panel-ul neaducând nimic nou chiar lipsindu-i detaliile audio.

Testele au evidențiat două aspecte: unul pozitiv - atingerea vitezelor specificate (la CD și DVD single layer) și unul negativ - probleme la citirea CD-ului inscriptibil și citirea în mod CLV (Constant

Linear Velocity) a CD-DA cu o viteză de numai 6X, unitatea nefiind capabilă să susțină un flux normal pentru DAE.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Toshiba SD-M1222
Distribuitor/Ofert.	Best Computers
Preț/Telefon	103\$ / (01) 312.55.24
Detalii tehnice	
Viteză CD-ROM	32X
Viteză DVD-ROM	6X
Timp acces CD	85 ms
Timp acces DVD	110 ms
Buffer	256 kb
Interfață	UDMA 33
Încărcare	tray
Aprecieri	
+ Bun pentru muzee	
- Performanța și probleme citire CDR	

Tabel comparativ - Unități DVD

	Pioneer DVD 115	Pioneer DVD 104S	AOpen DVD 1640 Pro	Asus DVD E608	CTX DVD 808H	Hitachi GD 5000	Toshiba SD-M1222
Caracteristici							
Viteză maximă CD-ROM	40X (6 MB/s)	40X (6 MB/s)	40X (6 MB/s)	40X (6 MB/s)	40X (6 MB/s)	40X (6 MB/s)	32X (4.8 MB/s)
Viteză maximă DVD	16X (21.6 MB/s)	10X (13.5 MB/s)	16X (21.6 MB/s)	8X (10.8 MB/s)	8X (10.8 MB/s)	8X (10.8 MB/s)	6X (8.1 MB/s)
Timp acces CD-ROM	80 ms	80 ms	80 ms	80 ms	80 ms	90 ms	85 ms
Timp acces DVD-ROM	95 ms	100 ms	95 ms	110 ms	100 ms	120 ms	110 ms
Buffer	512 kb	512 kb	512 kb	256 kb	512 kb	512 kb	256 kb
Interfață	UDMA 33	UDMA 33	UDMA 33	PIO mode 4	UDMA33	UDMA 33	UDMA 33
Prezentare	bulk	bulk	retail	retail	retail	bulk	bulk
Soluție încărcare	tray	slot	slot	tray	tray	tray	tray
Tip montare	orizontal, vertical	orizontal, vertical	orizontal, vertical	orizontal	orizontal, vertical	orizontal	orizontal
Fiabilitate (MTBF)	100.000 h	100.000 h	100.000 h	120.000 h	100.000 h	100.000 h	100.000 h
Preț (USD)	119	122	161	121+8 (soft)	118	113	103
Distribuitor	Best Computers	Best Computers	ICG	ICG	Flamingo	Best Computers	Best Computers
- telefon	312.55.24	312.55.24	221.73.43	221.73.43	222.50.41	312.55.24	312.55.24

Outro ...

Rezultatele obținute pot fi privite din două perspective: prima - cea mai importantă - este legată de capacitățile de citire a mediilor DVD, a doua - la fel de importantă dacă în sistem nu mai există un drive CD - are ca subiect comportamentul unităților la citirea mediilor CD. Având în vedere că unele modele au viteze de citire pentru DVD diferite dar aceeași viteză pentru CD (40X), rezultatele la rata de transfer pentru CD-ROM sunt foarte apropiate, notă discordantă făcând Toshiba care este însă limitat la 32X. La celelalte medii CD (CDR, CDRW și CDDA) unitățile testate încep să-și arate cusururile, unele întâmpinând greutăți în special

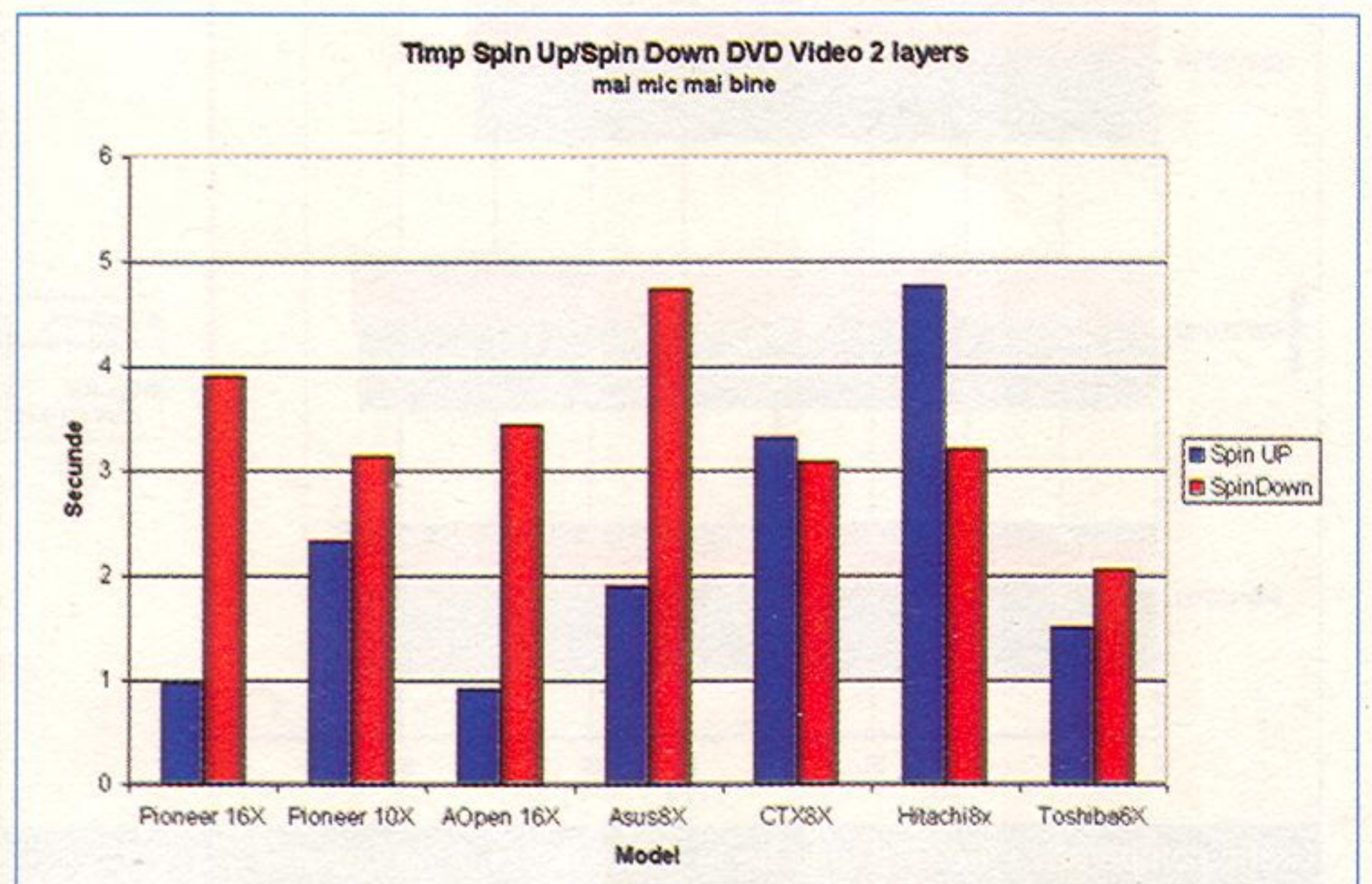
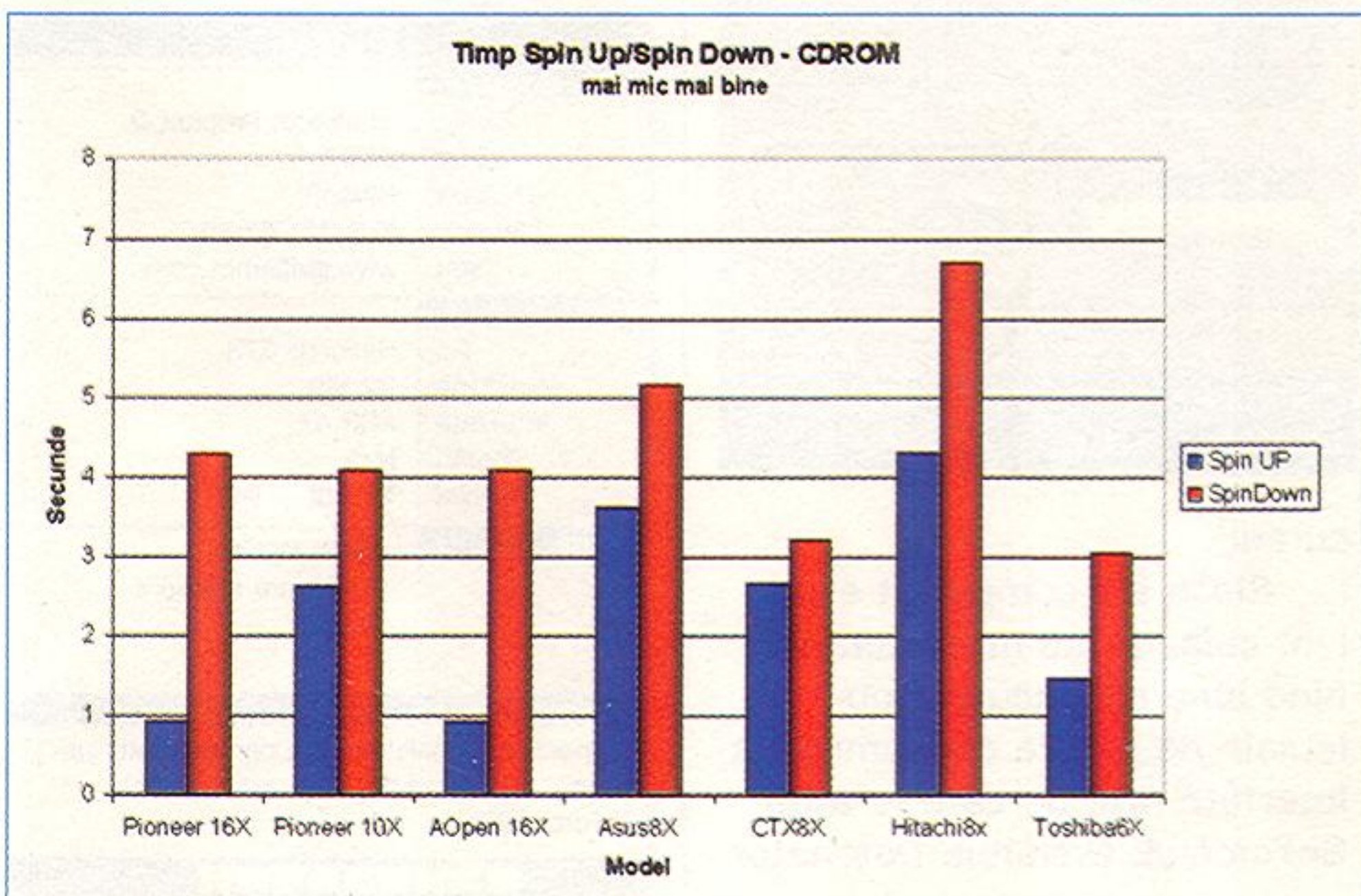
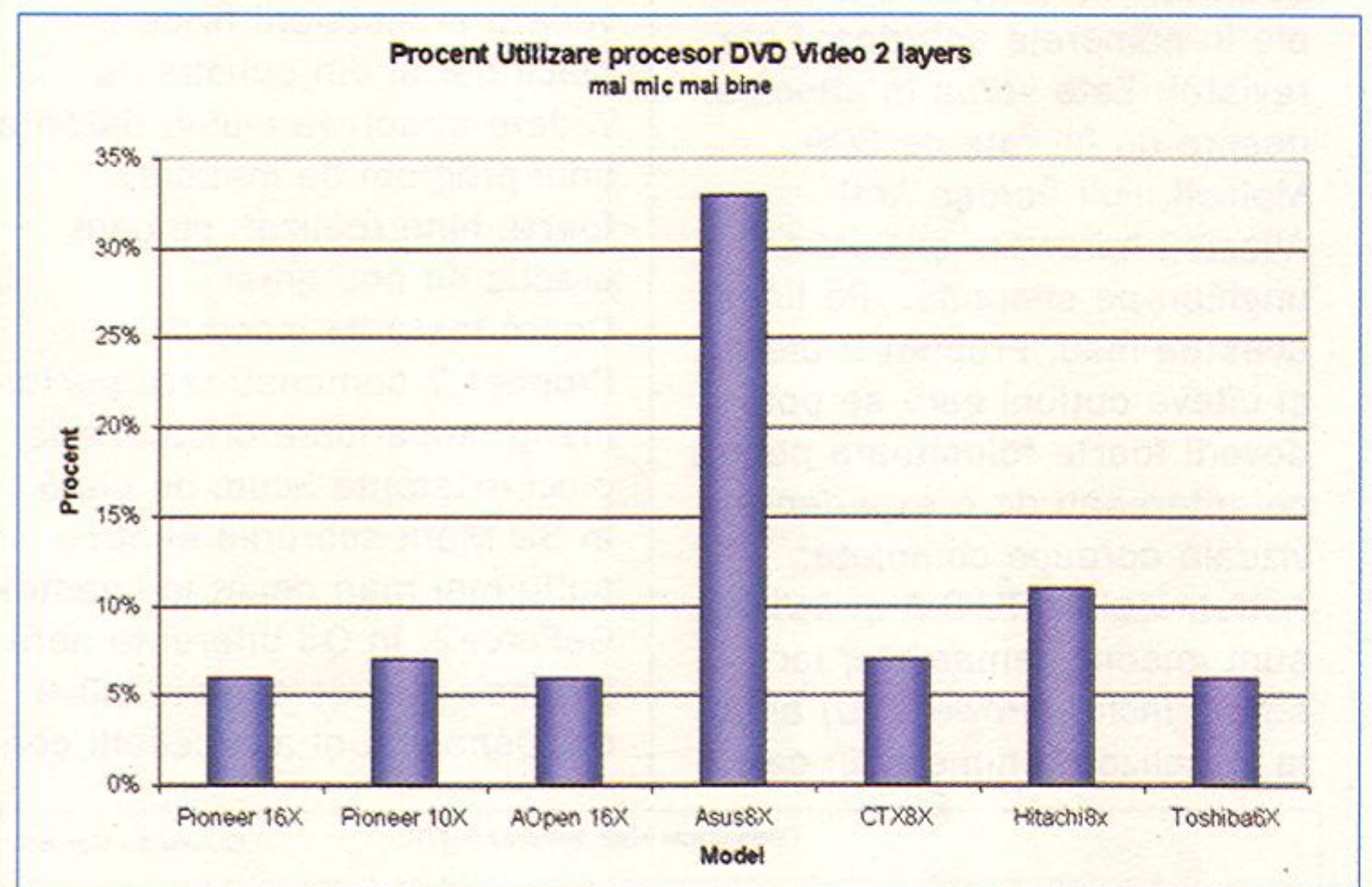
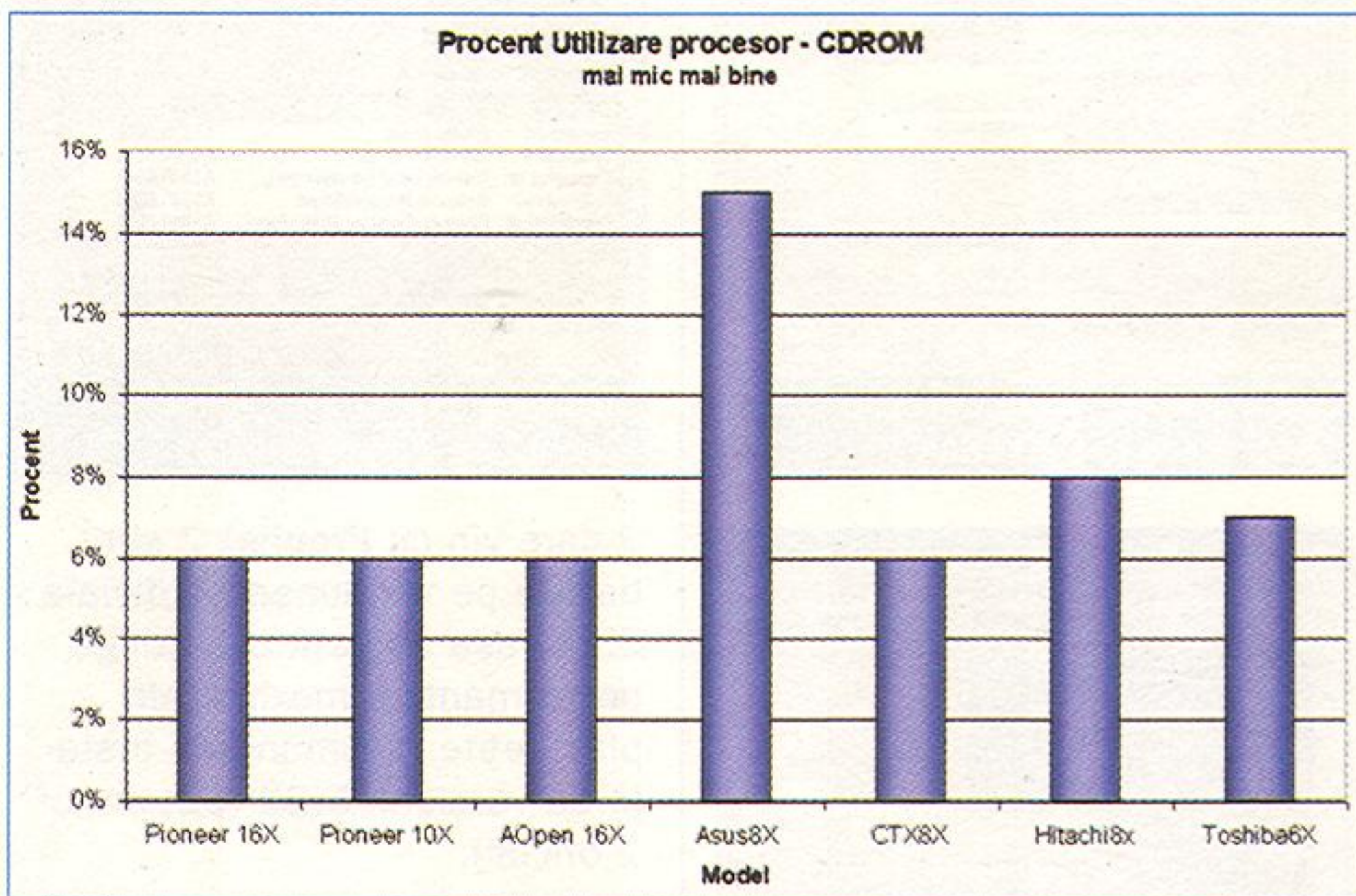
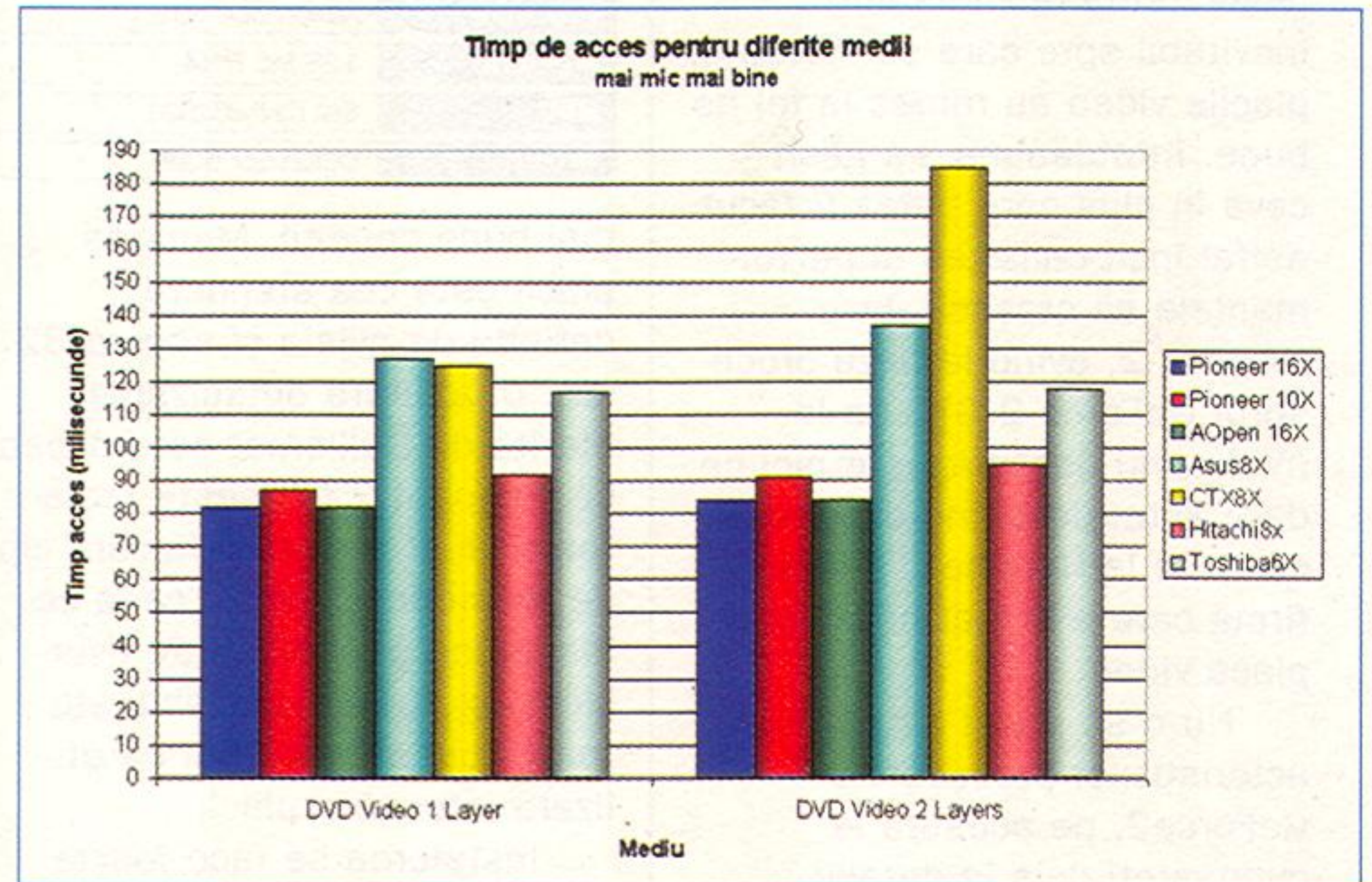
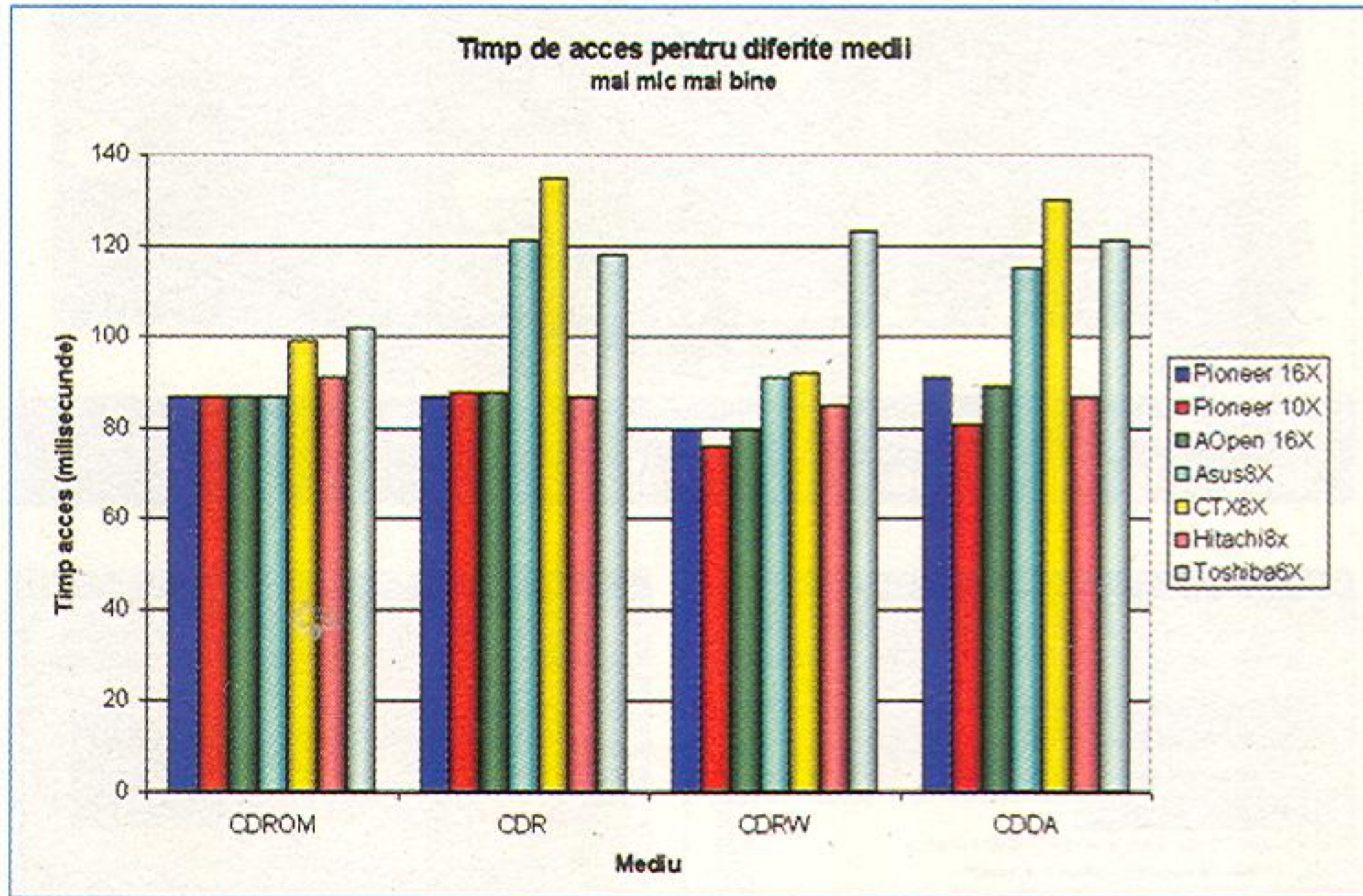
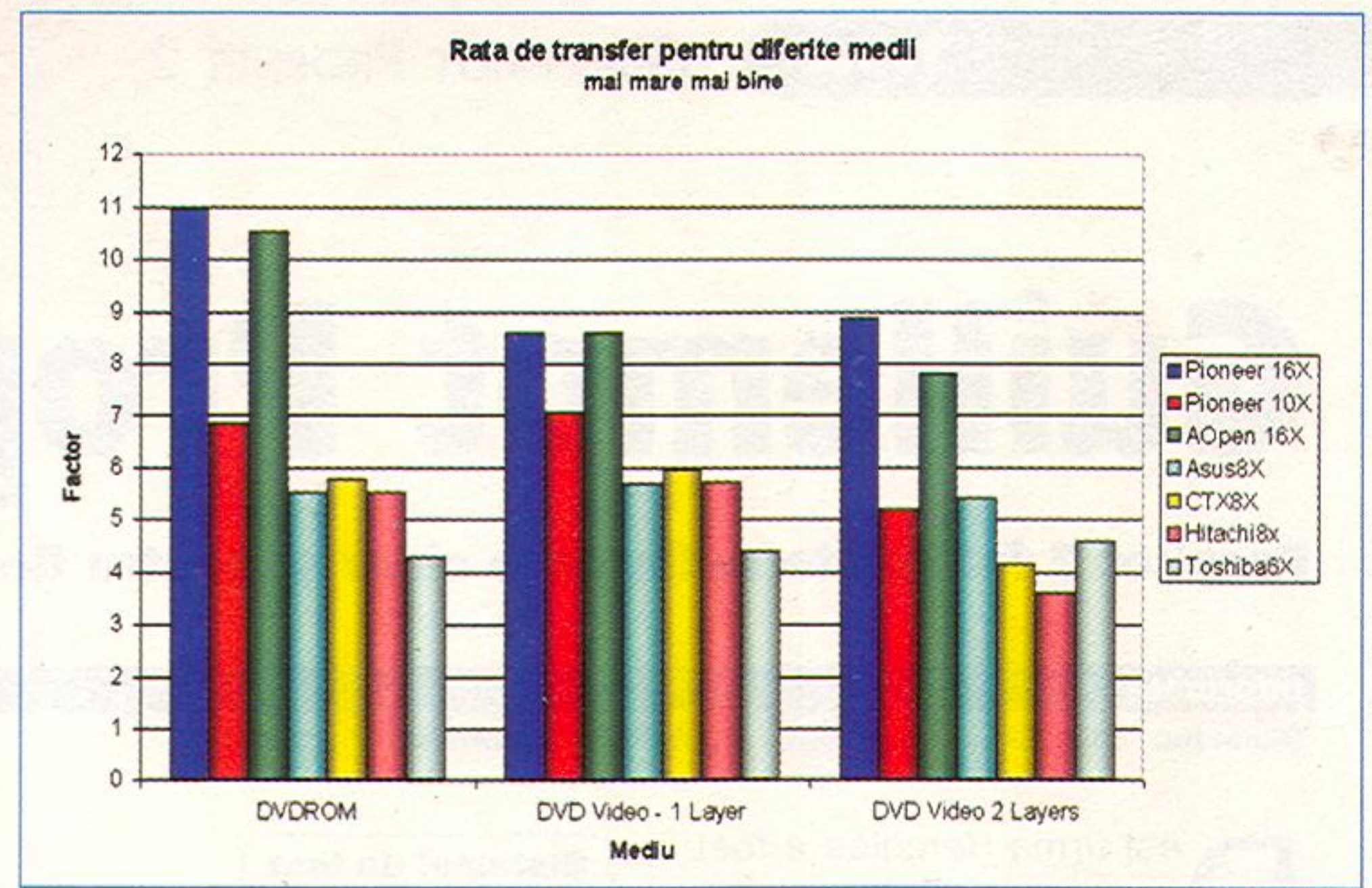
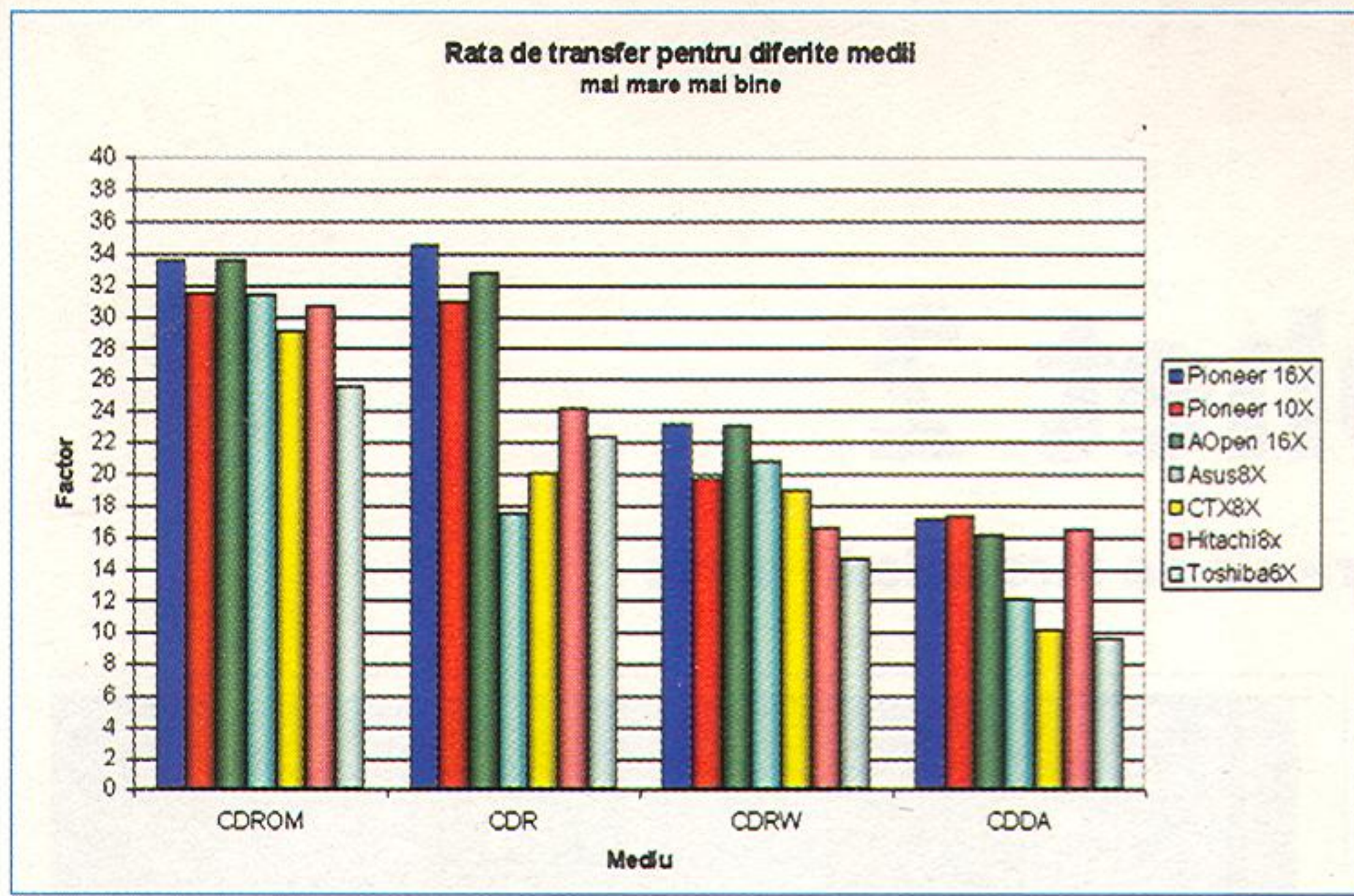
la CDDA. Aceste dificultăți sunt penalizate atât prin rate de transfer mai mici cât și mai ales prin procente de utilizare a procesorului mai mari. Timpii de acces sunt foarte apropiați pentru patru modele (cele două Pioneer, AOpen și Hitachi) notă discordantă făcând celelalte trei (Asus, CTX și Toshiba). Modelele AOpen și Pioneer se evidențiază și prin interfața capabilă de un burst rate de peste 16 MB/s în timp ce celelalte concurente nu depășesc 2 MB/s, iar la digital audio extraction toate unitățile au făcut față cu brio.

Aceleași tendințe se păstrează și la capitolul DVD, în frunte aflându-se la Pioneer-ul 16X care reușește să sur-

claseze principalul concurent la toate capitolele, dar în special la DVD-ul double layer unde nu se înregistrează o diminuare a ratei de transfer față de DVD-ul single layer. Pentru redarea filmelor de pe DVD rata de transfer a unității nu este așa de importantă, principalul factor de calitate fiind puterea sistemului. Aceasta înseamnă că o unitate DVD performantă trebuie să prezinte un procent de utilizare a procesorului mic (se remarcă negativ astfel modelele Asus și Hitachi). Timpul împarte iarăși în două categorii modelele testate: patru cu timpi sub 100 ms și 3 cu timpi peste 115 ms - la fel ca la CD. Una peste alta se evidențiază în mod clar unitățile 16X (Pioneer și AOpen) care fac parte oricum dintr-o categorie mai "grea", urmate după cum

era de așteptat de Pioneer 10X, iar în domeniul 8X cele 3 modele se prezintă fiecare mai bine (sau mai prost) la teste diferite, rata de transfer cea mai mare având-o Asus-ul (care are în același timp și un procent de utilizare a procesorului ridicat). Singurul model 6X se prezintă foarte bine, la DVD double layer depășind Hitachi 8X dar cam atât.

Pentru alegerea unui model cu care să vă echipați sistemul puteți să corobați informațiile furnizate de acest test și cu motive subiective (cum ar fi design-ul sau prețul) și mai ales cu scopul pentru care doriți achiziționarea unui astfel de drive: schimbarea unității CDROM sau funcționarea în paralel.



Guillemot Prophet 2

Prophet 2 folosește radiatoare chiar și pentru fiecare cip de memorie în parte

Informații

Redactor: Cristi Radu Tip produs: Placă video Tip articol: Prezentare

Deși firma Hercules a fost preluată de Guillemot în urma falimentului inevitabil spre care se îndrepta, plăcile video au rămas la fel de bune. Întotdeauna s-a găsit ceva în plus care putea fi făcut astfel încât calitatea și performanțele să crească. Iar Prophet 2, având la bază procesorul GeForce 2 GTS de la nVidia, nu dezamăgește nici de data asta, dovedind experiența celor de la Hercules, prima firmă care a lansat pe piață o placă video.

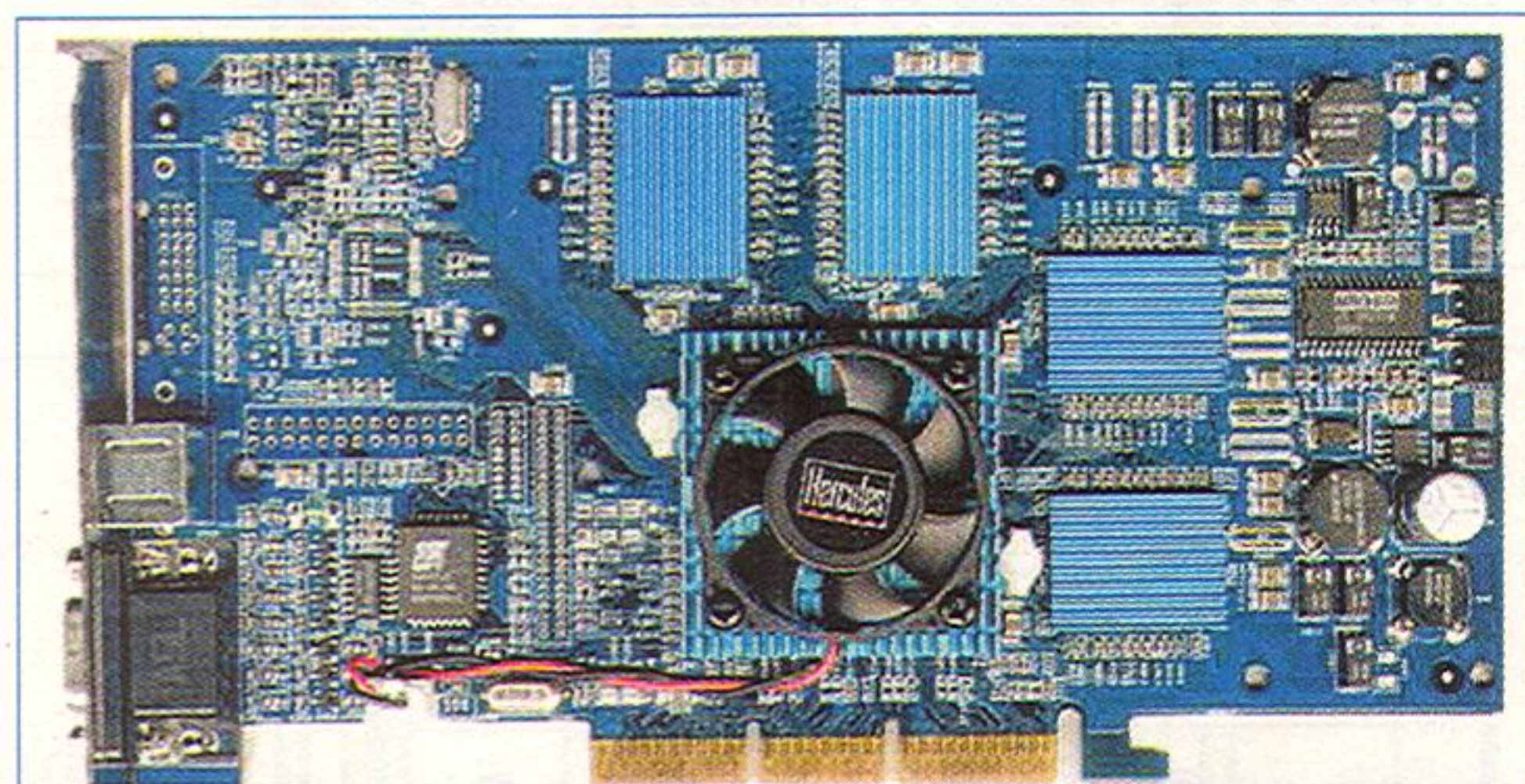
Nu o să insist asupra caracteristicilor procesorului GeForce2, pe acestea le cunoașteți deja în detaliu deoarece ați putut citi despre ele în numerele anterioare ale revistei. Este vorba în principal despre un fill rate de 800 Mpixeli, Full Screen Anti Aliasing hardware și 25M triunghiuri pe secundă. Pe lângă acestea însă, Prophet 2 oferă și câteva opțiuni care se pot dovedi foarte folositoare pentru cei interesați de o experiență vizuală aproape completă. Astfel, ieșirile TV-Out și DVI-Out sunt imediat remarcate, iar soft-ul inclus (PowerDVD) ajută la vizualizarea filmelor în cele

Sistemul de test

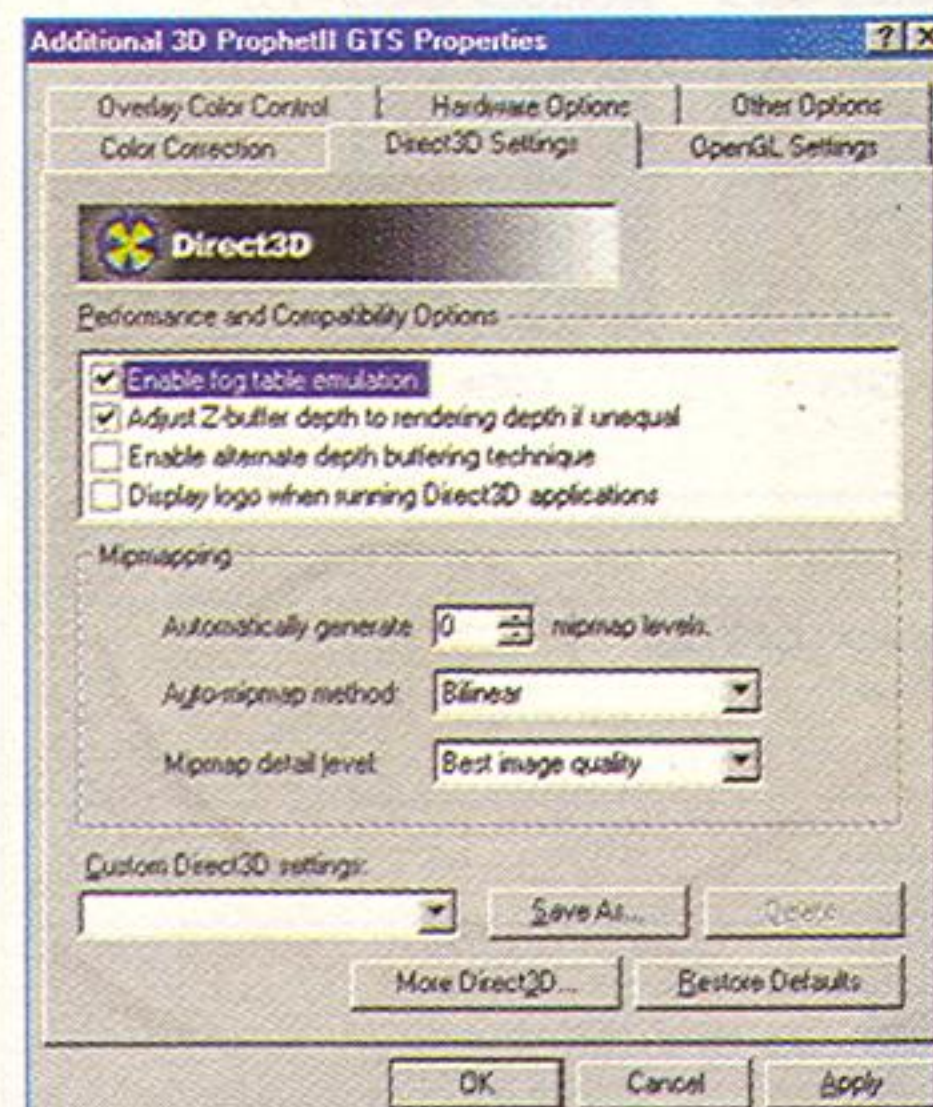
Placă de bază	ASUS K7M
Procesor	Athlon 550 MHz
Memorie	128 MB RAM
HDD	IBM DJNA-351520
Driver	Detonator 5.16

mai bune condiții. Memoria plăcii este cea standard definită de nvidia și anume 32 Mb. Una dintre optimizările oferite de Guillemot este aceea că Prophet 2 folosește radiatoare chiar și pentru fiecare cip de memorie în parte, ceea ce înseamnă posibilități de over-clocking sporite și stabilitate foarte bună în condiții de utilizare intensă a plăcii.

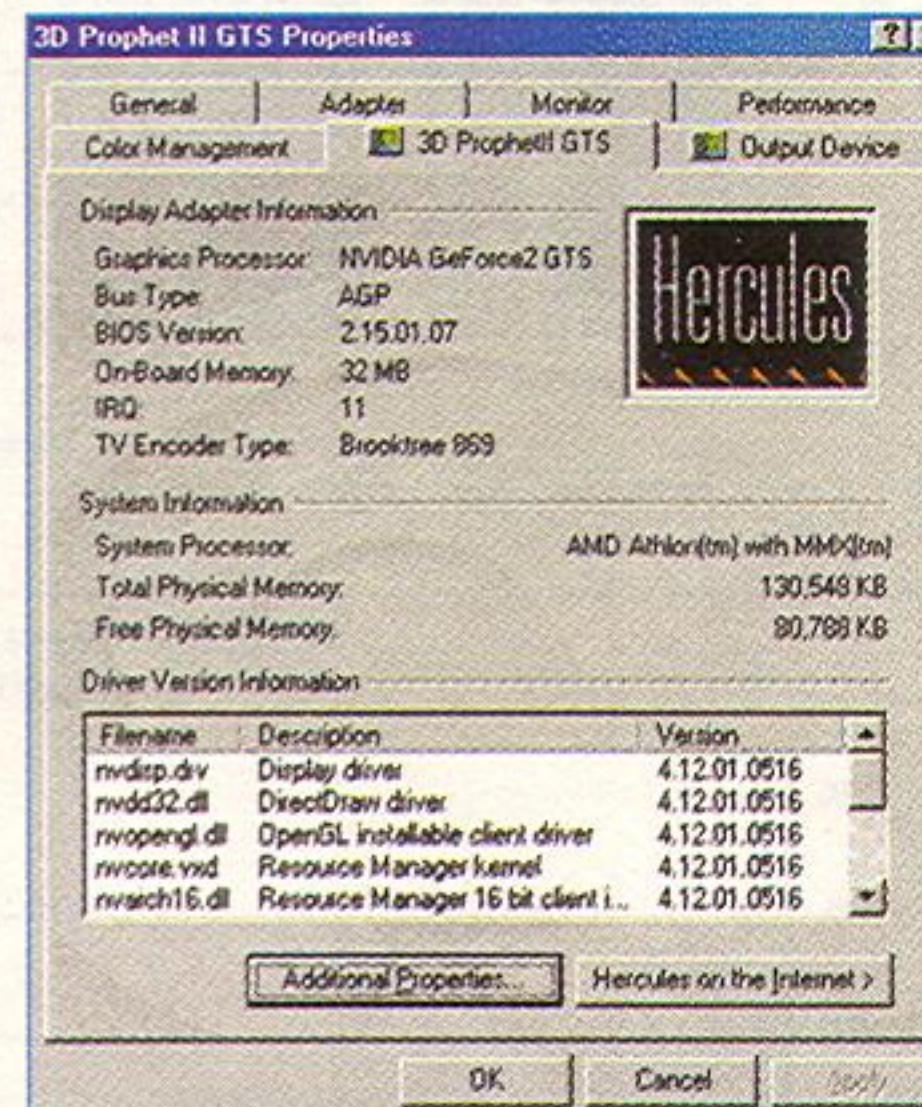
Instalarea se face foarte rapid, atât din punctul de vedere al instalării fizice a plăcii dar și din punctul de vedere al software-ului, datorită unui program de instalare foarte bine realizat, cu care practic nu poți greși. Odată testările începute, Prophet 2 demonstrează performanțe superioare oricărei alte plăci existente acum pe piață. În 3D Mark scorurile sunt cu puțin mai mari decât la Leadtek GeForce2, în Q3 diferența nefiind însă atât de semnificativă dar depășind și aici ceilalți con-



Minunăția albastră. Și nu este numai o chestie de estetică, placa este foarte bine și atent realizată.



Dacă apăsați "More Direct3D" aveți acces la D3D FSAA



Informațiile de driveri DirectX și OpenGL la o primă vedere.

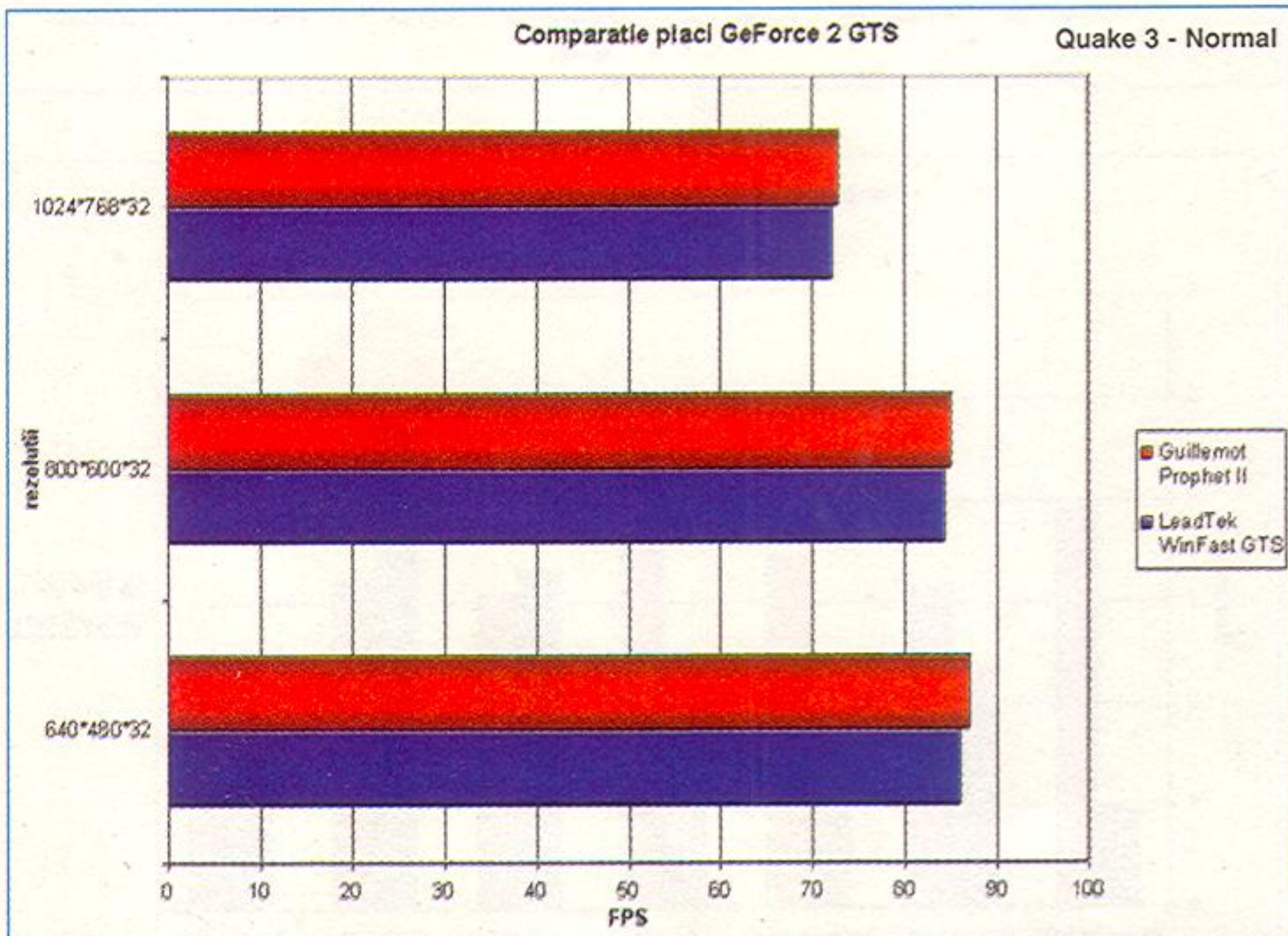


Control Panelul Hercules este identic cu cel de la alte GeForce2-uri.

curenți.

Placa s-a comportat excelent chiar și într-un sistem K7, fiind bine cunoscute problemele de putere consumată la interfața AGP pe care le avea GeForce-ul. Driverul Detonator

2 care vin cu Prophet 2 sunt bazate pe versiunea neoficială 5.16, așa că pentru a atinge performanțele maxime ale plăcii este recomandată instalarea versiunii 5.22 (Detonator 2 oficial).



Grafic comparativ între GTS-urile de la Guillemot și de la Leadtek

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Guillemot Prophet 2
Preț	318\$
Ofertant	Ubisoft
Telefon	(01) 231.67.69
Web	www.guillemot.com
Detalii tehnice	
Tip	GeForce GTS
Memorie	32 Mb
Interfața	AGP 4X
Dotări	N/A
Special	TV Out / DVI
Aprecleri	
	+Ieșiri TV/DVI
	+Răcitoare memorii
	- Preț
La final	
Momentan pe calculatoare performante dar nu excesiv de rapide, este cel mai rapid GeForce GTS	
9.7	

Asus 6800 Deluxe

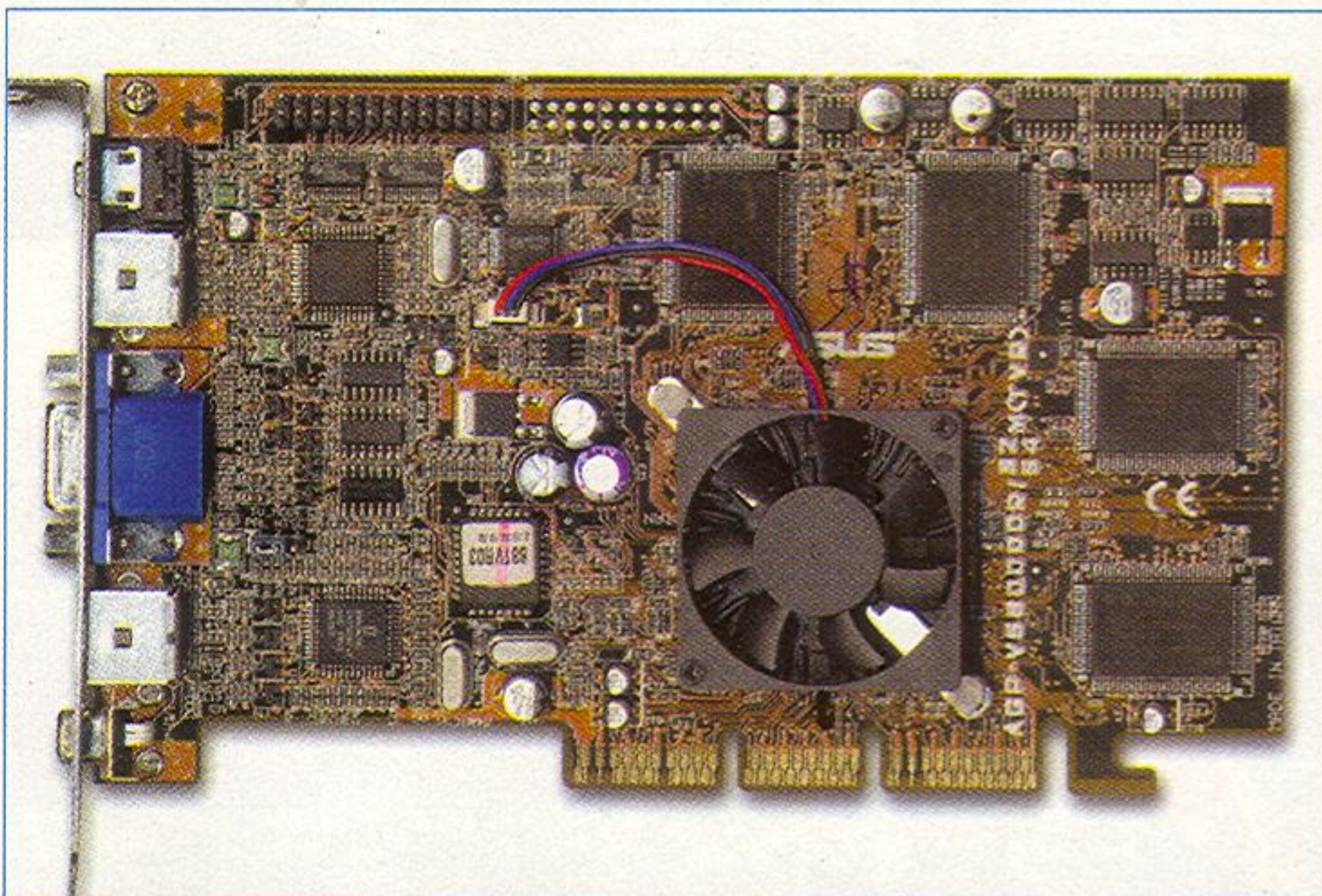
Asus V6800 Deluxe e o combinație de tot ceea ce poate da mai bun generația GeForce.

Informații

Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Placă video **Tip articol:** Prezentare

Asus V6800 Deluxe este o combinație de tot ceea ce poate da mai bun generația GeForce. Maturitatea designului plăcii presupune performanțe superioare, lucru care se vede imediat în teste. Cele peste 61 de fps-uri în Quake 3 la 1024X768X32 cu detalii medii, propulsează placa în topul celor mai bune DDR-uri de pe piață. Chiar dacă memoriile DDR de 6, procesorul la 120 Mhz și memoria

la 300 Mhz (2*150) nu reprezintă un progres față de specificațiile standard ale plăcilor GeForce, combinația acestora cu ultimele drivere de la nVidia aduc un spor de viteză și stabilitate în funcționare deloc de neglijat. Însă, adevărata ofertă Asus, se concretizează prin opțiunile prezente pe placă, respectiv S-Video Out, S-Video In, RCA Out și suport pentru ochelari 3D, incluși de altfel în pachet. O



Layout-ul plăcii Asus. Se văd destul de bine cipurile pentru TV Out și pentru captură video.

opțiune interesantă pentru overclockeri este monitorizarea hardware a parametrilor de lucru ai plăcii prin intermediul unui cip W83781D. În combinație cu softul SmartDoctor se poate urmări astfel voltajul bus-ului AGP, temperatura la care rulează procesorul și memoria și turația ventilatorului care asigură răcirea cipului GeForce. Ceea ce e mai interesant este că se pot comanda diverse cicluri de program, atât pentru creșterea frecvenței procesorului cât și pentru varierea turației ventilatorului, toate ducând la prelungirea duratei de viață a plăcii video, care nu e chiar așa de ieftină totuși. Oferta software, care vine pe 4 cd-uri, este completată de programe de editare video (Video Studio), demo-uri tehnologice nVidia, jocul Rollcage, DVD Player software adaptat plăcii Asus, precum și versiuni de drivere ce conțin opțiuni interesante de overclock-ing și utilizare a ochelarilor 3D. Ochelarii nu reprezintă una din principalele atracții din pachet, efectul de spațialitate oferit fiind relativ bun însă cu probleme de ochi ce apar odată cu folosirea mai îndelungată. Metoda de creare a imaginilor este caracteristică jocurilor ce folosesc Direct3D în principal, însă trebuie să fiți atenți ca

Sistemul de test

Placă de bază	ASUS K7M
Procesor	Athlon 550 MHz
Memorie	128 MB RAM
HDD	IBM DJNA-351520

monitorul să suporte în rezoluția de lucru o rată de reîmprospătare a imaginii suficient de mare (peste 70Hz), altfel veți avea probleme, ochii obosind foarte repede... Pentru utilizatorii mai serioși, pentru care editarea video reprezintă un motiv principal de achiziție al plăcii, Asus este dotat cu un cip Philips SAA7113H, care permite o bună procesare a semnalului video în real-time, peste media oferită de alte cip-uri din această categorie.

DETALII

Detalii produs	
Nume	ASUS 6800 Deluxe
Preț	295\$
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221.73.43
Web	www.acorp.ro
Detalii tehnice	
Tip	GeForce DDR
Memorie	32 Mb
Interfață	AGP 4X
Dotări	Ochelari 3D
Special	TV Out / Captură video
Aprecieri	
	+ Captură video
	+ TV Out
	+ Ochelari 3D
	- Preț
La final	
Probabil o soluție interesantă mai ales pentru cei care vor captură video realtime la 704X480 la 30fps dar și performanțe 3D	
9.0	

IntelliMouse Optical

Un mouse bun pentru desktop dar nu foarte reușit pentru jocuri.

Informații

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Mouse **Tip articol:** Prezentare

Încercând să curmăm cât mai repede așteptarea voastră (și a noastră) referitoare la ultimele informații privind seria de mouse-uri Microsoft am decis, ca singură soluție pentru a-i putea prezenta să investim peste 60\$ în ultima minune a tehnologiei moderne, mouse-ul fără bilă, mouse-ul cu luminiță

roșie, mouse-ul care merge în loc de mouse pad pe părul de pe piept sau pe pantalonii de trening.

IntelliMouse optical beneficiază de 5 butoane foarte bine plasate și un wheel, interfață USB și un excelent soft de configurare. Principiul mouse-ului fără bilă are clar avantajele

sale, lipsa

murdării, stricării în timp din cauza prafului sau a altor deteriorări asemănătoare. Pe de altă parte precizia în jocuri este redusă și este incomod de folosit, deoarece orice mică ridicare (obișnuită la mulți jucători) produce un zbor al cur-



sorului în altă parte a ecranului. Chiar dacă forma sa este foarte ergonomică, nu îl recomandăm pentru jocuri, fiind mai mult un mouse de desktop, browser de net sau alte aplicații care nu necesită o acțiune prea înfierbântată.

DETALII

Chiar dacă pare o revoluție de fapt este vorba de un mouse care nu este recomandat jucătorilor ci oricărui altor utilizatori.

8.0

nVidia FSAA

O dată ce ai văzut o imagine care utilizează FSAA nu vei mai dori să mergi înapoi.

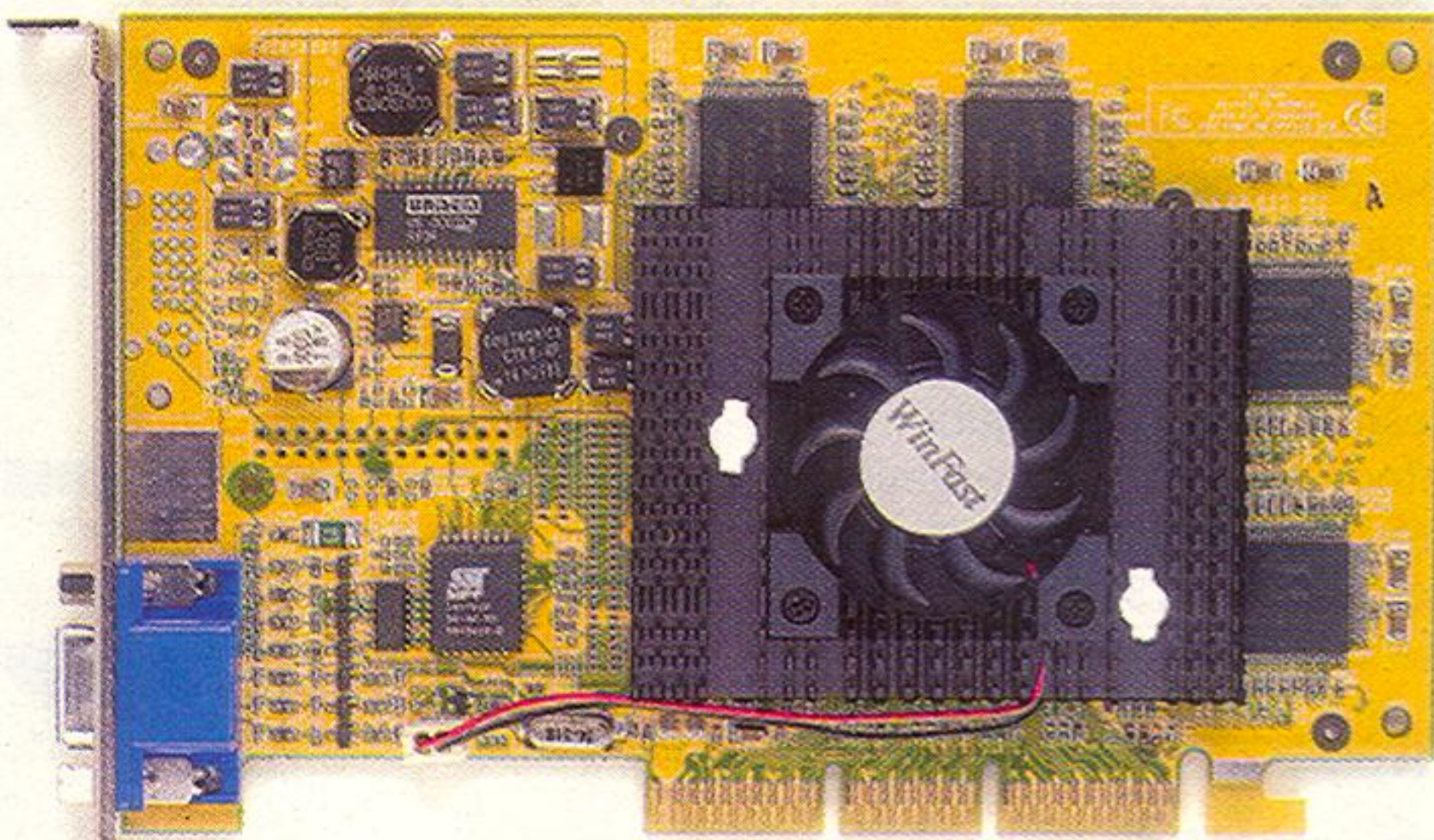
Informații

Redactor: Cristi Radu Tip articol: Despre FSAA

Am tot vorbit de FSAA (Full Scene Anti-Aliasing) în articolele care fac o avanpremieră ale noilor plăci video de la nVidia și 3dfx. Și se va mai vorbi în continuare de acest procedeu de îmbunătățire a imaginii, pentru că o dată ce ai văzut o imagine care utilizează FSAA nu vei mai dori să mergi înapoi. Practic, la fel cum în acest moment toate plăcile suportă o adâncime de culoare de 32 de biți, pe viitor toate plăcile vor suporta FSAA în mod standard.

Pînă acum am avut ocazia să testăm doar FSAA-ul oferit de nVidia, care diferă ca

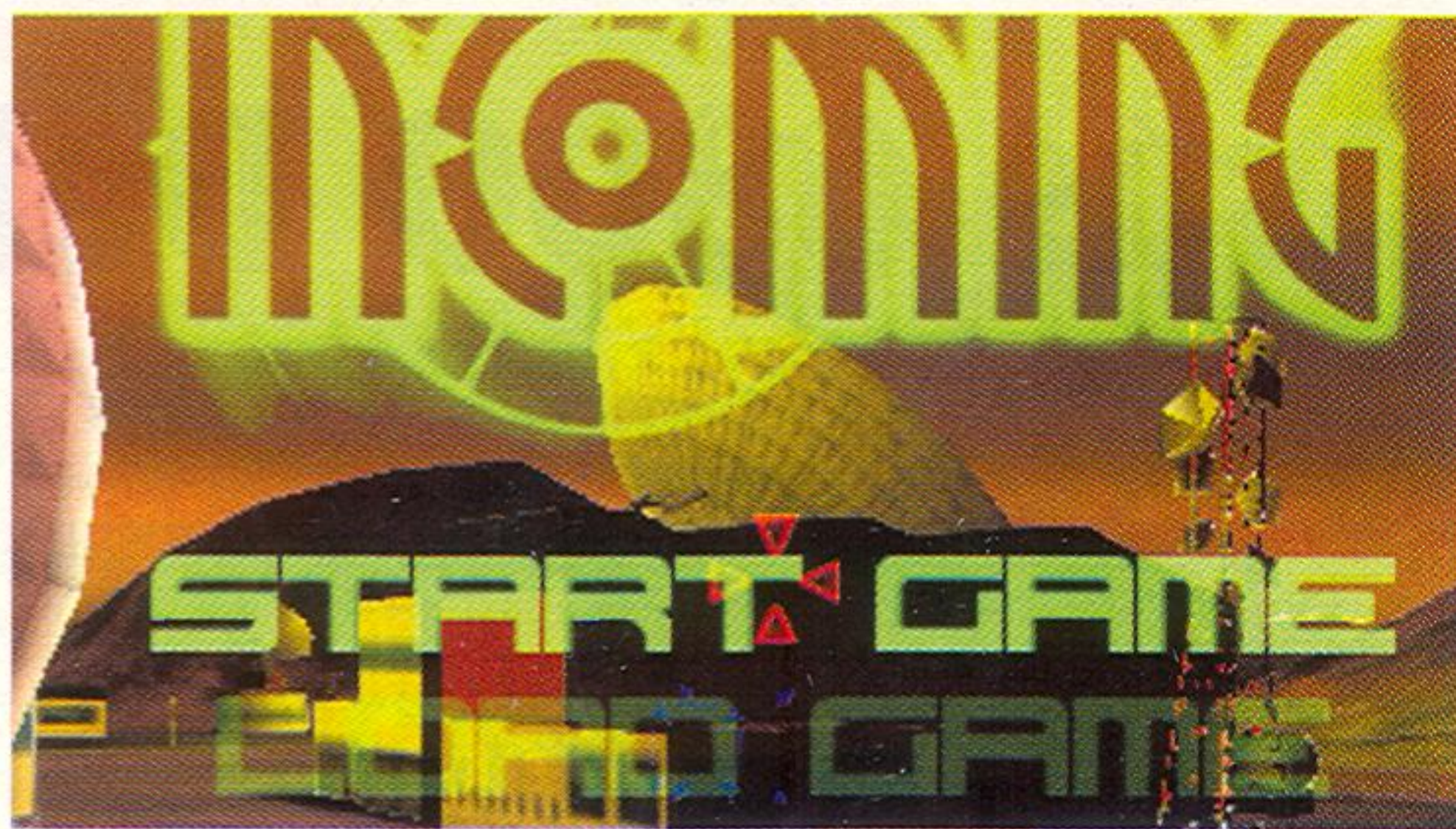
mai naturale. Există cîteva metode pentru a realiza acest lucru, cel mai adesea se folosește un off-screen buffer, adică o zonă de memorie a plăcii video care nu este afișată pe ecran, în care se creează imaginea care trebuie afișată însă la o rezoluție mai mare. Aceasta este apoi micșorată la rezoluția finală de afișare, folosindu-se diverse procedee de combinare a pixelilor adiacenți. Această metodă poartă numele de Ordered Grid Super Sampling (OGSS) și poate fi implementată pe orice placă video care suportă rendarea într-un off-



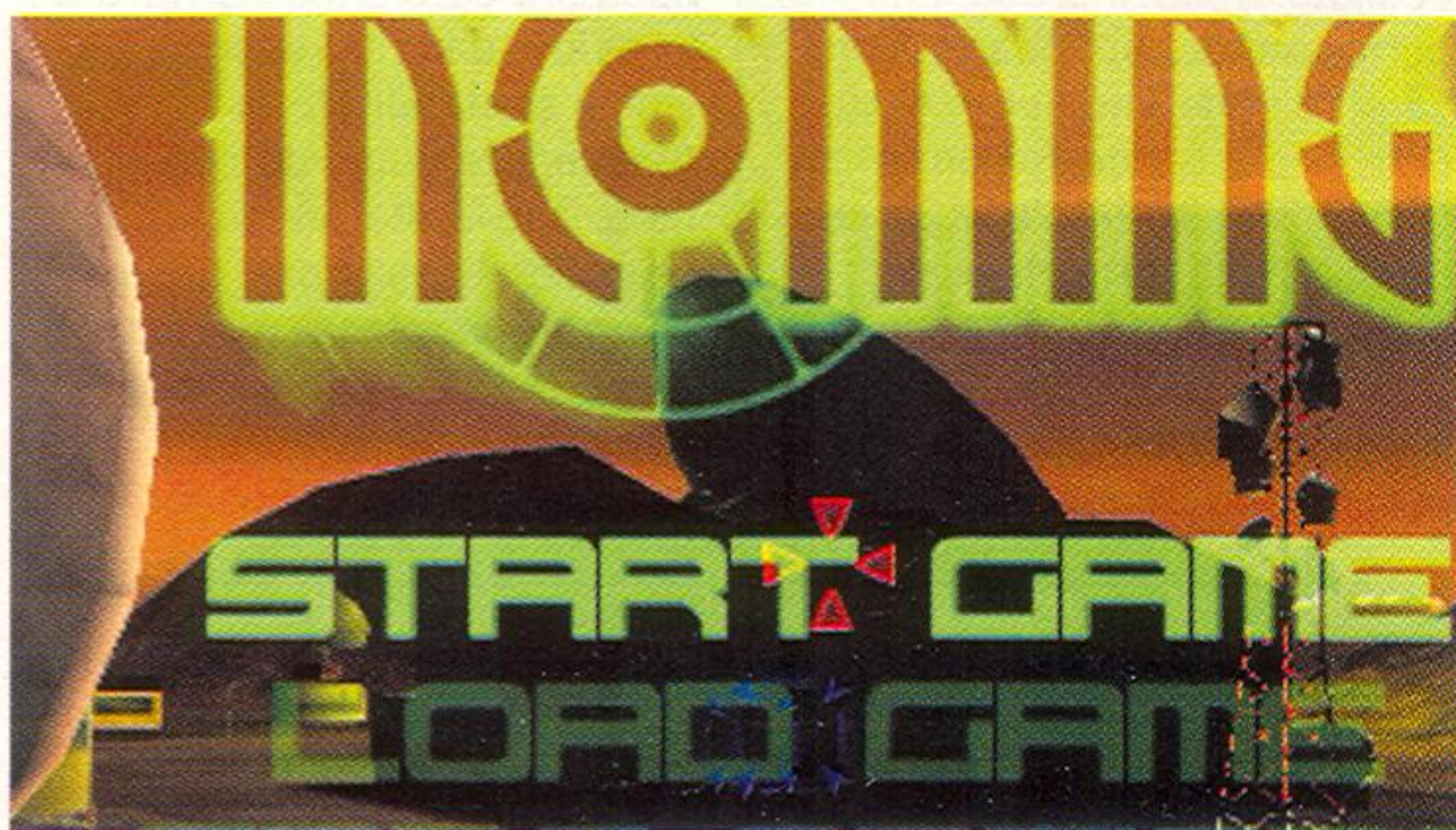
metodă de cel oferit de noile Voodoo5 de la 3dfx. Pînă cînd aceste ultime plăci își vor face apariția în sfîrșit pe piață, avem timp suficient pentru a analiza mai în detaliu felul în care nVidia se achită de această sarcină.

FSAA-ul poate fi descris foarte simplu din punct de vedere vizual. Scopul acestuia este să înlăzescă marginile poligoanelor care compun modele 3D astfel încît tranzițiile bruște între zone puternic contrastante cromatic să fie cît

screen buffer. Contrar unor păreri vehiculate însă în ultimul timp, nVidia nu realizează FSAA-ul din software, pentru metoda OGSS fiind folosite funcții importante hardware caracteristice GeForce. Anume, pentru a realiza imaginea la rezoluție superioară, coordonatele fiecărui poligon sunt translatate în noua rezoluție cu ajutorul engine-ului T&L, procesorul calculatorului nefiind implicat în nici un fel. Dacă acest lucru s-ar fi întîmplat, se putea spune despre metoda



Fără FSAA activat



Up-sampling 1HX2V, filtrare down-sampling 2X2 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping înalt.



Up-sampling 2HX2V, filtrare down-sampling 2X2 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping scăzut.



Up-sampling 2HX2V, filtrare down-sampling 2X2 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping înalt.



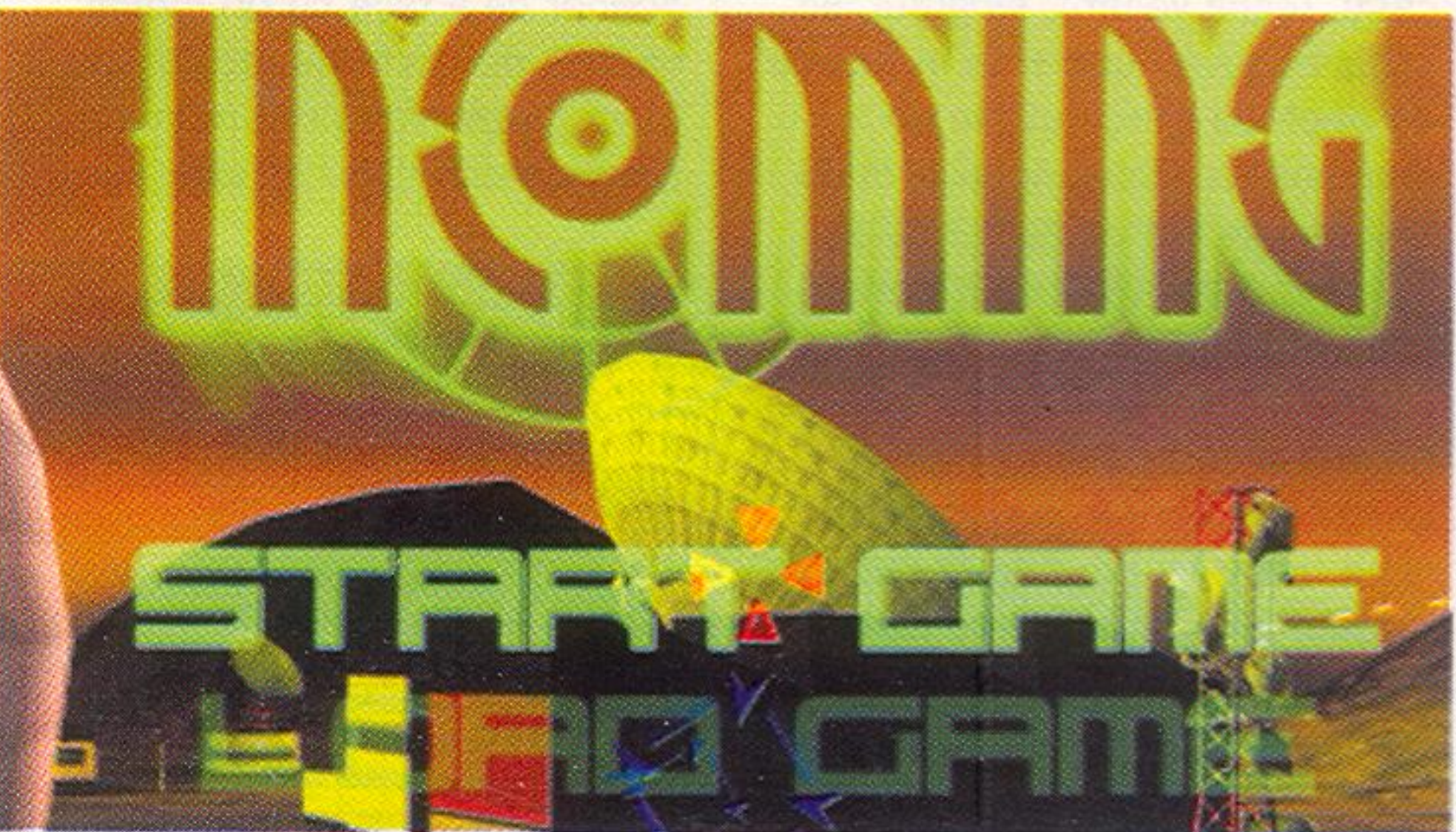
Up-sampling 2HX2V, filtrare down-sampling 3X3 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping înalt.



Up-sampling 3HX3V, filtrare down-sampling 3X3 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping scăzut.



Up-sampling 3HX3V, filtrare down-sampling 3X3 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping înalt.



Up-sampling 4HX4V, filtrare down-sampling 4X4 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping scăzut.

FSAA oferită de nVidia este o implementare software.

Să presupunem că trebuie să afișăm pe ecran o imagine la o rezoluție de 10x10 bytes cu FSAA. Prin OGSS se crează o imagine în off-screen buffer la o rezoluție de 20x20 bytes. Acesta se numește un up-sampling la o rată de mărire de 2 pixeli pe verticală și 2 pixeli pe orizontală pentru un pixel al imaginii originale. Filtrarea ulterioară de la această rezoluție în jos spre 10x10bytes se poate face folosind algoritmi diferiți, cel mai folosit fiind combinarea a 4 pixeli adiacenți pentru 1 singur pixel afișat.

Filtrele de coborâre pentru driverii Detonator 2 de la nVidia pentru Direct3D oferă compromisuri interesante între viteză și calitate. Over-samplingul (factorul de mărire a rezoluției) poate varia între 2 și 4 (2Hx2V, 3x3, 4x4), 4 fiind folosit pentru calitatea maximă. Există și o variantă foarte rapidă 1X2, în care se mărește doar rezoluția verticală de 2 ori. Ca filtre pentru down-sampling se folosește desigur procedeul standard 2x2 pixeli pentru un pixel anti-aliased, dar și o variantă superioară 3X3 care poate rezulta în imagini mai tulburi dacă nu se folosesc rezoluții suficient de mari.

În plus, un alt factor important care concurează la calitatea

Sistemul de test

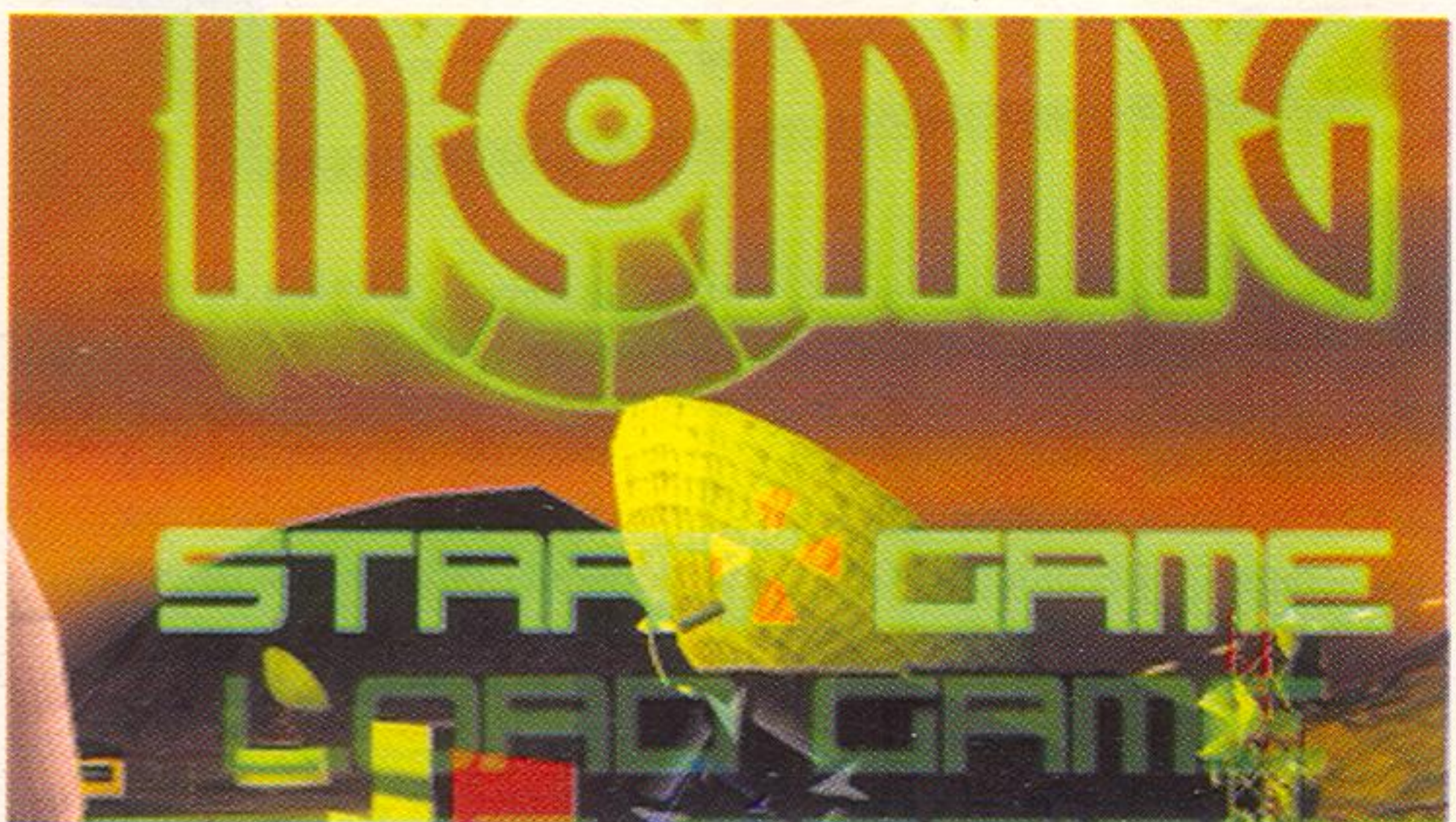
Placă de baza	MSI 6163 BX
Procesor	Coppermine 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
HDD	IBM DJNA351520
Driver video	GeFORCE 2 GTS

imaginii finale, și care este oferit ca parametru de control pentru FSAA-ul driverilor Detonator 2, este MIP-mapping-ul, adică claritatea texturilor ca rezultat direct al corelării dintre rezoluția texturii și rezoluția la care se face randarea. Astfel, la o rezoluție superioară este indicat să se folosească o textură mai detaliată, adică care are la rândul său o rezoluție mai mare. Low detail Mip-mapping-ul este mult mai rapid însă produce imagini mai neclare. În opțiunile driverelor Detonator 2 se află un slider destinat setărilor modurilor de realizare ale FSAA.

Aprecierea calității FSAA va fi întotdeauna subiectivă. Diferențele față de alte variante oferite de concurență probabil va fi prea mică în ceea ce privește calitatea și mai importantă în ceea ce privește viteza. Avantajul nVidia constă însă, fără îndoială în flexibilitatea sistemului care oferă o gamă largă de opțiuni. Dezavantajul se ascunde după numele de compatibilitate, însă probabil că în timp aceasta va fi depășită.

Tabel rezultate (fps)

Tip FSAA	640 x 480 - 16 bit	800 x 600 - 16 bit	1024 x 768 - 16 bit
0	85	83	80
4	73	50	30
8	36	N/A	N/A



Up-sampling 4HX4V, filtrare down-sampling 4X4 pixeli pentru unul afișat, Mip-Mapping înalt.

Burn! m. f., Burn!

Test unitati CD-Writer

Guillmot Maxi CDRW 8x4x32x



Guillmot completează seria MAXI (ce cuprinde o gamă foarte largă de produse multimedia - de la volane cu force-feedback până la unități DVD-ROM) cu un nou model CD Writer cu următoarele performanțe de viteză: 8X pentru inscripționarea discurilor CD-R, 4X pentru scrierea discurilor CD-RW (re-writable) și 32X pentru citirea discurilor CD-ROM susținute de un buffer de 2 MB. De fapt drive-

ul este un model MATUSHITA CW-7585 (chiar pe cutie este specificat: "Panasonic Drive"), firma franceză incluzând această unitate într-un pachet ce mai conține un cablu IDE, cablu audio, patru șuruburi, manual, două medii CD-R ce pot fi scrise la 8X și CD-ul cu aplicațiile PrimoCD - pentru scriere și abCD - un driver "packet writing" ce permite folosirea CD-RW într-un mod asemănător cu un hard-disk prin scriere

secvențială în UDF (Universal Disk Format). Se remarcă lipsa unui mediu CD-RW. Din punct de vedere fizic unitatea se înscrie într-o linie "normală" design-ul front panel-ului nefiind ieșit din comun și incluzând elementele binecunoscute: un led pentru citire și unul pentru scriere, buton eject, jack pentru căști, potențiomtru volum și orificiu pentru deschiderea manuală a tray-ului. Performanțele la citire înregistrate la test le ating pe cele specificate (31.7 X max, 23.73 cu un timp de acces mediu de 145 ms) și 7X pentru Audio Extraction. Valorile pentru procentul de utilizare a procesorului (10% la 8X) și interfața rapidă (burst rate de 13 MB/s) indică o unitate bună. La scriere timpii înregistrați au fost de aproximativ 10 minute pentru CD-R la 8X pentru un CD aproape plin (imagine

Sistemul de test

Placă de bază	ASUS P3BF (i440 BX)
Procesor	Coppermine 600MHz
Memorie	128 MB RAM
Placă video	Leadtek GeForce DDR
Placă sunet	SoundBlaster Live

pe hard disk de 647 MB), și dublu pentru același volum de date înregistrat pe un CD-RW la 4X. Pentru segmentul mid-range din care face parte, modelul prezintă un preț cam mare (282 USD) care probabil se justifică printr-o fiabilitate în timp mai mare, specifică unităților Matsushita.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Guillmot Maxi 8/4/32
Distribuitor	Ubisoft
Preț/Telefon	282 USD/(01) 231.67.69
Detalii tehnice	
Interfață	ATAPI (IDE)
Viteză scriere	maxim 8X
Viteză rescriere	maxim 4X
Viteză citire	maxim 32X
Transfer/date	4800 Kb/sec
Buffer date	2Mb
Viteză acces	165 ms
Aprecieri	
+ Fiabilitate	
- Viteză scriere/rescriere mică	

Plextor Plexwriter 12/10/32A



Plextor face trecerea spre o altă dimensiune a vitezei prin introducerea unui model cu specificații foarte generoase, PX-W1210A fiind capabil de 12X pentru scriere CD-Recordable, 10X pentru scriere CD-ReWriteable și 32X pentru citire CD-ROM. Unitatea vine într-un pachet însoțită de două medii de stocare (un CD-R ce poate fi inscripționat la o viteză de 12X și un CD-RW

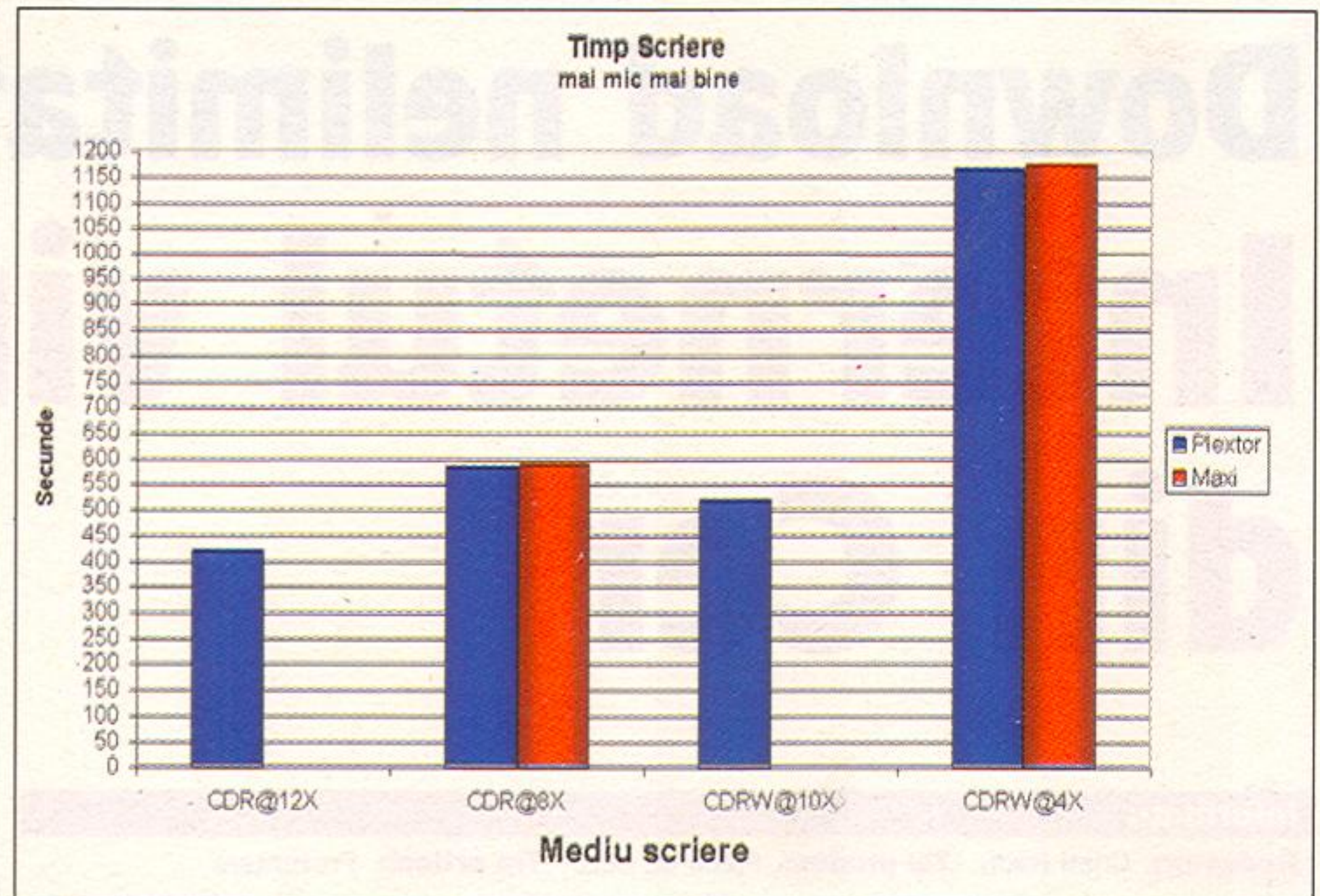
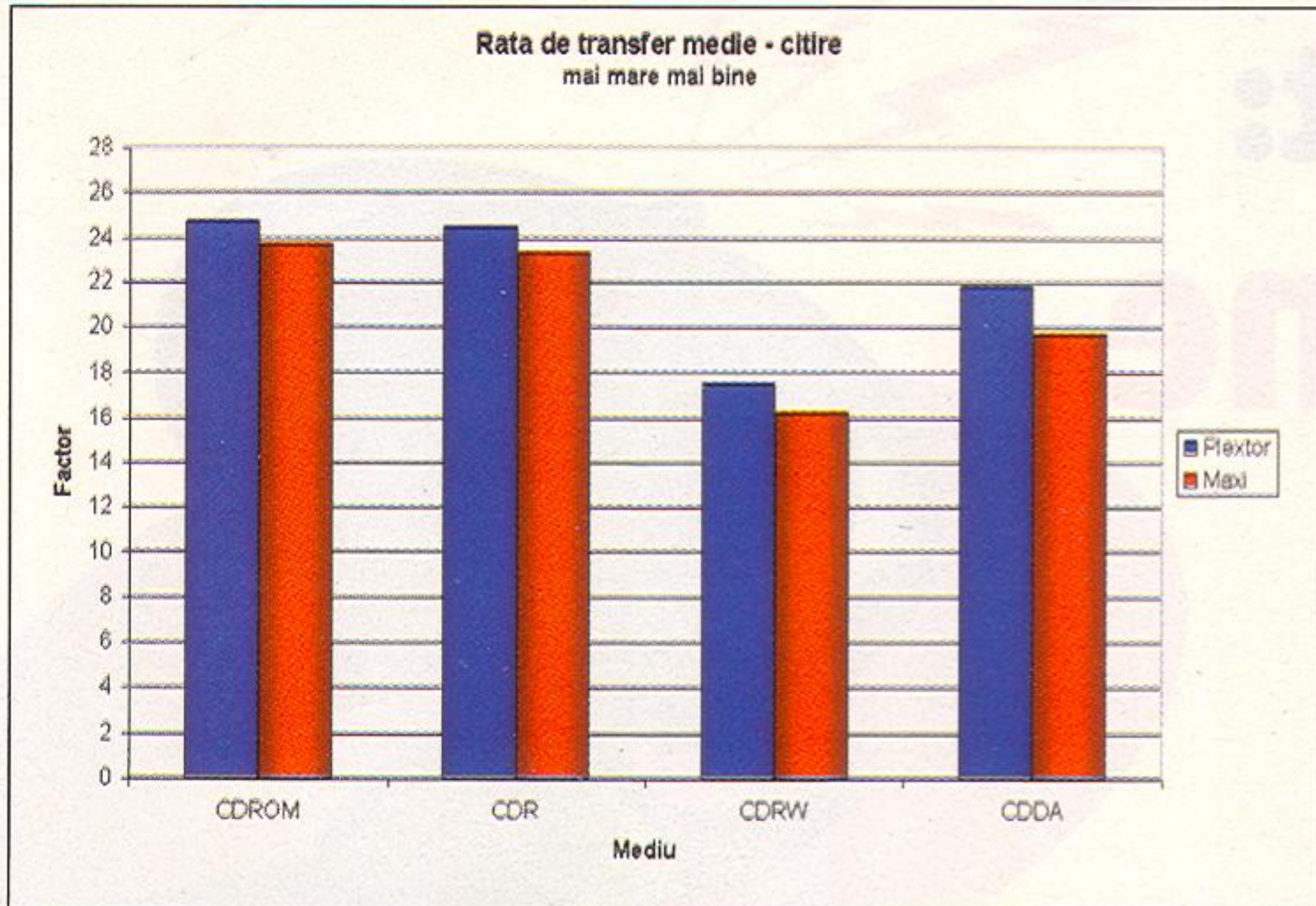
compatibil cu o viteză de 10X - medii ce pot folosi pe deplin capacitățile modelului) alături de două CD-ROM-uri - unul cu utilitarul PlexTools ce permite atât gestionarea unității cât și operațiile uzuale (scriere, rescriere) însă într-o variantă simplistă, celălalt incluzând aplicațiile WinONCD (utilitar CD recording) și PacketCD - un driver "incremental packet writing". În cutie se mai găsesc și restul de

articole necesare: șuruburi de prindere, cablu IDE, cablu audio și un "instrument" pentru folosirea orificiului de deschidere manuală a tăviței. Pe lângă acest orificiu, front panelul conține elementele obișnuite (buton open/close, jack căști, reglaj volum), singurul led schimbându-și culoarea în funcție de operația executată la un moment dat. Specificațiile drive-ului mai includ un buffer de 2 MB, interfața ATAPI PIO Mode 4 precum și tehnologia BURN Proof (Buffer UnderRun) patentată de SANYO care permite evitarea erorilor de scriere generate de lipsa unui flux de date susținut. Valorile înregistrate în testele efectuate pentru măsurarea vitezei de citire se apropie de cele din specificații (rată de transfer maximă 32X, medie 24.78) cu un procent de utilizare a proce-

sorului (pentru 8X) de numai 10% și o interfață capabilă de un burst rate de 13 MB/s. Pentru scriere, vitezele specificate conduc la următoarele rezultate (aceleași condiții ca și la Maxi): 7 minute pentru un CD-R scris la 12X, aproximativ 10 minute pentru un CD-R scris la 8X și 8:40 pentru un CD-RW scris la 10X. Avem așadar de-a face cu un model capabil de performanțe foarte bune, prezentat într-o manieră profesională și cu un preț bun.

DETALII

Detalii produs	
Nume	PlexWriter 12/10/32A
Distribuitor	ICG
Preț/Telefon	302 USD/(01) 221.73.43
Detalii tehnice	
Interfață	ATAPI (IDE)
Scriere	maxim 12X
Rescriere	maxim 10X
Citire	maxim 32X
Transfer/date	4800 Kb/sec
Buffer date	2Mb
Viteză acces	160 ms
Aprecieri	
+ Viteză scriere/rescriere mare	



Pentru a evidenția performanțele care caracterizează cele două unități am testat comportamentul acestora la cele două operații: citire și scriere. Pentru citire am folosit soft-ul CDSpeed99 rulat pentru diferite medii (CDR, CDRW, CDROM, CDDA). Deși ambele modele au aceleași specificații pentru citire, Plextor-ul se evidențiază clar

prin rata de transfer mai mare pentru fiecare din cele 4 medii. La capitolul scriere rezultatele înregistrate provin din log-urile generate de aplicația Nero Burning ROM v. 5.0 făcând diferența între momentul începerii scrierii și momentul terminării acestei operații. Modelul Plextor a fost testat la vitezele 12X/10X (maxime) și la 8X/4X (pentru

comparații). La vitezele comparate timpul necesar Plextorului pentru scrierea celor 647 MB ai discului de test a fost mai mic decât la modelul Guillemot - PlexWriter-ul fiind mai bun și la acest capitol (chiar dacă valorile sunt destul de apropiate). Trebuie avut în vedere însă faptul că drive-ul Plextor este capabil și de viteze ce depășesc cu mult

capabilitățile "contracandidatului" din acest articol și chiar pe cele din oferta concurenței. Bineînțeles că aceste viteze imprimă și o diferență de preț, care se justifică atât prin facilitățile oferite cât și prin sporul de performanță atins.

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

	1- Guillemot Prophet 2	2- LeadTek Winfast GTS	3- ASUS V6800 DELUXE	4- Leadtek Winfast DDR	5- ELSA Erazor X2
Caracteristici generale					
Producător / Distribuitor	Guillemot / Ubisoft	Leadtek / Romas	ASUS / ICG	Leadtek / Romas	Elsa / Inedit Computers
Adresă	Bd Primăverii 51, București	Puskin 18, București	Știrbei Vodă 172, București	Puskin 18, București	P-ța Romană 9, Sc D, Ap 2
Telefon	(01) 231.67.69	(01) 231.50.97	(01) 221.73.43	(01) 231.50.97	(01) 659.48.19
Preț	318\$	308\$	297\$	232\$	260\$
Internet	www.guillemot.com	www.leadtek.com	www.acorp.ro	www.leadtek.com	www.elsa.com
Caracteristici tehnice					
Chipset/Bus	GeForce 2 GTS / 256	GeForce 2 GTS / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256
Memorie/RAMDAC	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz
Slot	AGPX 4X/2X/1X	AGPX 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X
Rezoluție max. 2D	2048x1536x75Hz	2048x1536x75Hz	2048x1536 True Color	2048x1536 True Color	2048x1536
Rezoluție max. 3D	2048x1536x75Hz	2048x1536x75Hz	2048x1536 True Color	2048x1536 True Color	1920x1200
Bundle	Demo-uri	DVD Player, Colorific, Cult3D	Rollcage, Player DVD	WinFast DVD, 3Deep	Drakan, DVDPlayer, Corel7SE
Dotări	Răcitoare pe memorii	Racitor mare	SVideo In/Out, TV-Out	TV-Out	TV-Out
+/-	+Răcitoare pe memorii + TV-Out	+Răcitor mare -Nu are TV-Out	+Dotări foarte bune -Preț	+ Dublu sistem de răcire + Overclocking foarte bun	+ Bundle și dotări bune - Preț
Rezultate la teste - 1024x768x32					
3D Mark 2000	5290	5220	3435	3422	3358
Quake 3	72.9	72.3	61.0	60.2	58.6
Verdict	9.7	9.7	9.0	8.9	8.9
	6. Creative Annihilator PRO Flamingo- GeForce DDR, 32M	7. Leadtek Winfast SDR Romas- GeForce SDR, 32M	8. Guillemot 3D Prophet UBISOFT- GeForce SDR, 32M	8. Gigabyte GA-GF2560 CARO- GeForce SDR, 32 Mb.	10. Guillemot Xentor 32 TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP 4X

Download nelimitat: Internetul vine din Cer

Informații

Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Placă de bază **Tip articol:** Prezentare

Când vine vorba de Internet toată lumea încearcă să aibă cea mai rapidă conexiune la prețul cel mai mic. Iar în România, deși în mod evident nu există posibilitățile financiare din Vest, se practică în continuare prețuri prohibitive. Cea mai ieftină soluție, unanim

rețelei este mult mai intensivă decât în cazul unor convorbiri obișnuite. Desigur, există tariful de noapte (după ora 23) de 10 ori mai ieftin... Pentru cei care doresc însă o conexiune bună (mai mult de 5Kb/sec. indiferent de situație) și permanentă, nu există prea multe variante din



foarte mare, devine ne semnificativă față de costurile de abonament lunar, deoarece tariful se face la transfer, numai traficul în cadrul rețelei fiind gratuit. Iarăși, utilizatorul obișnuit nu are nici o șansă decât dacă stă la bloc, pentru a împărți costul lunar cu încă 5-6 oameni.

Mai există trei variante, care deși foarte noi, promit prețuri acceptabile. Acestea sunt ADSL, radio modem și soluția asincronă prin antena de satelit.

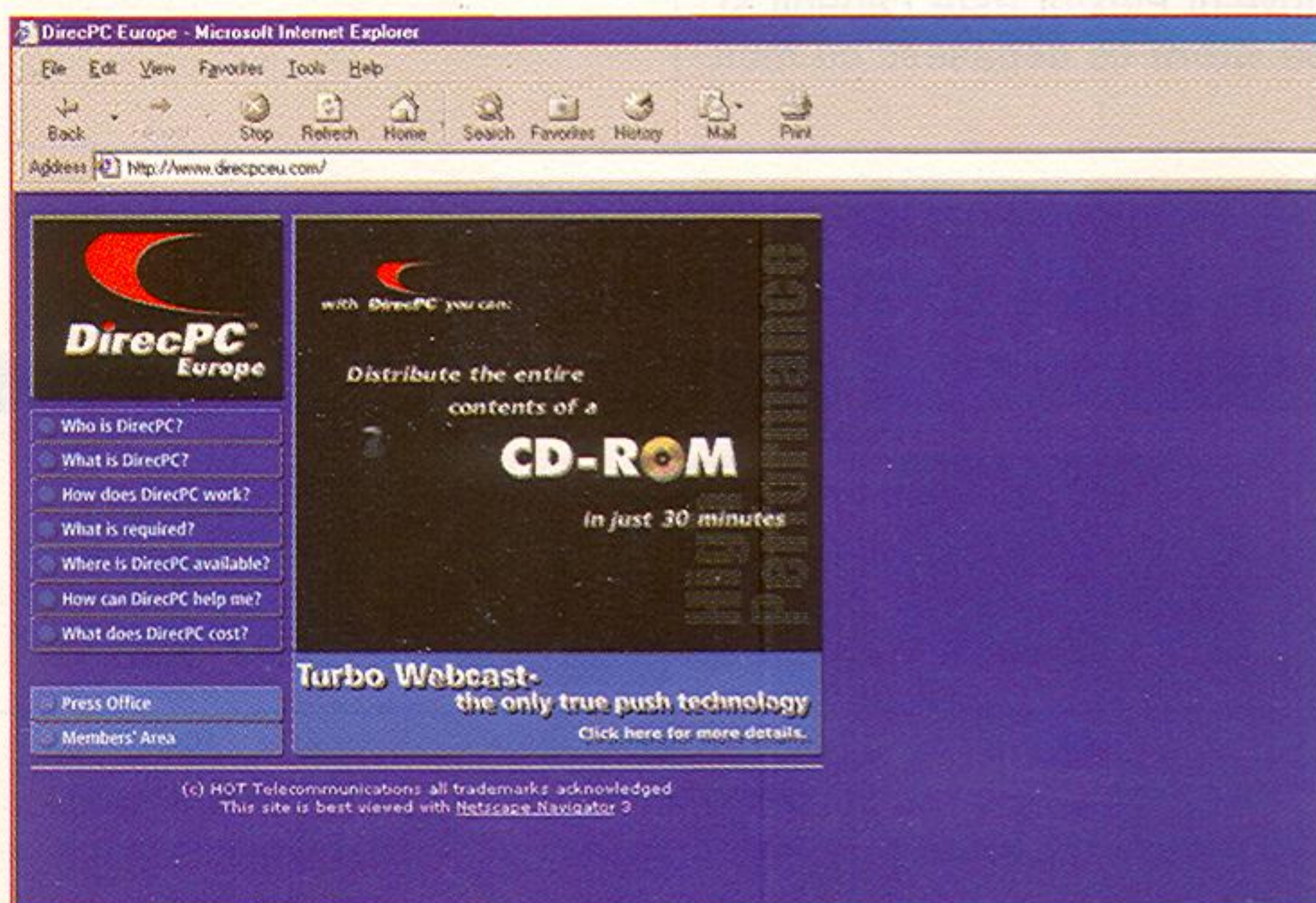
Posibilitatea recepționării de date prin antena de satelit personală există deja de ceva ani buni. Prin 1990-1991 un post de televiziune german, Pro7, începea să transmită date pe aceeași frecvență de satelit pe care o avea rezervată. Pentru a recepta aveai nevoie de o placă specială în



SkyStar DVB 1 de la Technisat.

calculator, un așa numit modem de satelit, care să preia semnalul transmis de satelit într-o formă digitală. În acest moment, principalii furnizori de astfel de servicii sunt EuropeOnline (în Europa) și DirecPC (America și Europa).

În principiu, indiferent de numele companiei care oferă



DirecPCEu este cel de-al doilea ofertant de servicii Internet prin satelit pentru utilizatorul obișnuit. Sunt încă la început.

acceptată în țările nedezvoltate din punctul de vedere al infrastructurii este rețeaua telefonică și modemul. În condițiile în care RomTelecom are deocamdată un cvasimonopol asupra serviciilor și rețelei de telefonie terestre, prețurile nu vor scădea, ci vor crește o dată cu dolarul și cu variabilele din formula de calcul a prețului impulsului. Pentru net-surferii ocazionali, cei care au un calculator acasă dotat și cu un modem, nu se oferă nici un discount, deși în mod evident folosirea

Sistemul de test

Placă de bază	MSI 6163 Pro
Procesor	Coppermine 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
HDD	IBM DJNA-351520 - 15 GB
DVB PCI Card	TechniSat SkyStar 1

punct de vedere al prețului. Prima ar fi linia închiriată, costuri inițiale foarte mari, abonament lunar asjiderea. Apoi, rețeaua de televiziune prin cablu oferă suportul fizic pentru o conexiune stabilă, permanentă, cu viteze suficient de mari. Investiția inițială (circa 500\$), nu



Sky Digital un site de review-uri pentru tehnologia de transmisie digitală. Informațiile sunt uneori ramase în urmă



EuropeOnline, primul și cel mai răspândit serviciu de Internet prin satelit deocamdată. Bun dar se poate și mai bun.

aceste servicii, soluția este aceeași. O antenă de satelit normală (folosită pentru recepția programelor TV) și o placă receiver instalată în computer este minimul de

există mai multe posibilități, în funcție de banii disponibili. Această legătură se poate face (de fapt este necesar să se facă) în continuare prin modem (telefon), linie închiri-



Pentru o recepție cu o acoperire a semnalului de peste 90% aveți nevoie de o antenă de peste 2m. Însă și 1.5-1.8m e bine.

hardware necesar pentru recepție. În plus trebuie un abonament lunar (în jurul a 15\$/lună) pentru activarea contului și, desigur, instalarea softwareului necesar pe calculator. Pentru upload, care oricum în mod normal pentru un utilizator obișnuit reprezintă 5-10% din trafic,

ată, cablu TV, radio, însă datorită faptului că se scapă de cei 90% din timp pentru download, care se taxează de fapt, prețurile scad proporțional. În teorie totul pare perfect, să vedem însă care este și realitatea în mod practic.

COMANDA

În România există deja multe firme care se ocupă sau se ocupau cu instalarea de antene de satelit. Această parte poate fi făcută practic de oricine indiferent că are sau nu cunoștințe din domeniul calculatoarelor. În general însă, o dată contractată o firmă din România care oferă serviciul de Internet prin antena de satelit aceasta trebuie să ofere soluția la cheie, adică trebuie să instaleze tot, de la antena de satelit, cablare, placă receiver, până la configurarea software-ului. Atenție însă, toate acestea costă și trebuie convenit cu firma respectivă dacă aceasta se ocupă de toate aspectele instalării sau unele lucruri le puteți face personal.

În mod normal totul durează o zi, inclusiv instalarea antenei și cablarea, însă în funcție de complexitatea cazului concret și de profesionalismul firmei respective totul poate dura câteva zile, 3 fiind deja prea mult însă.

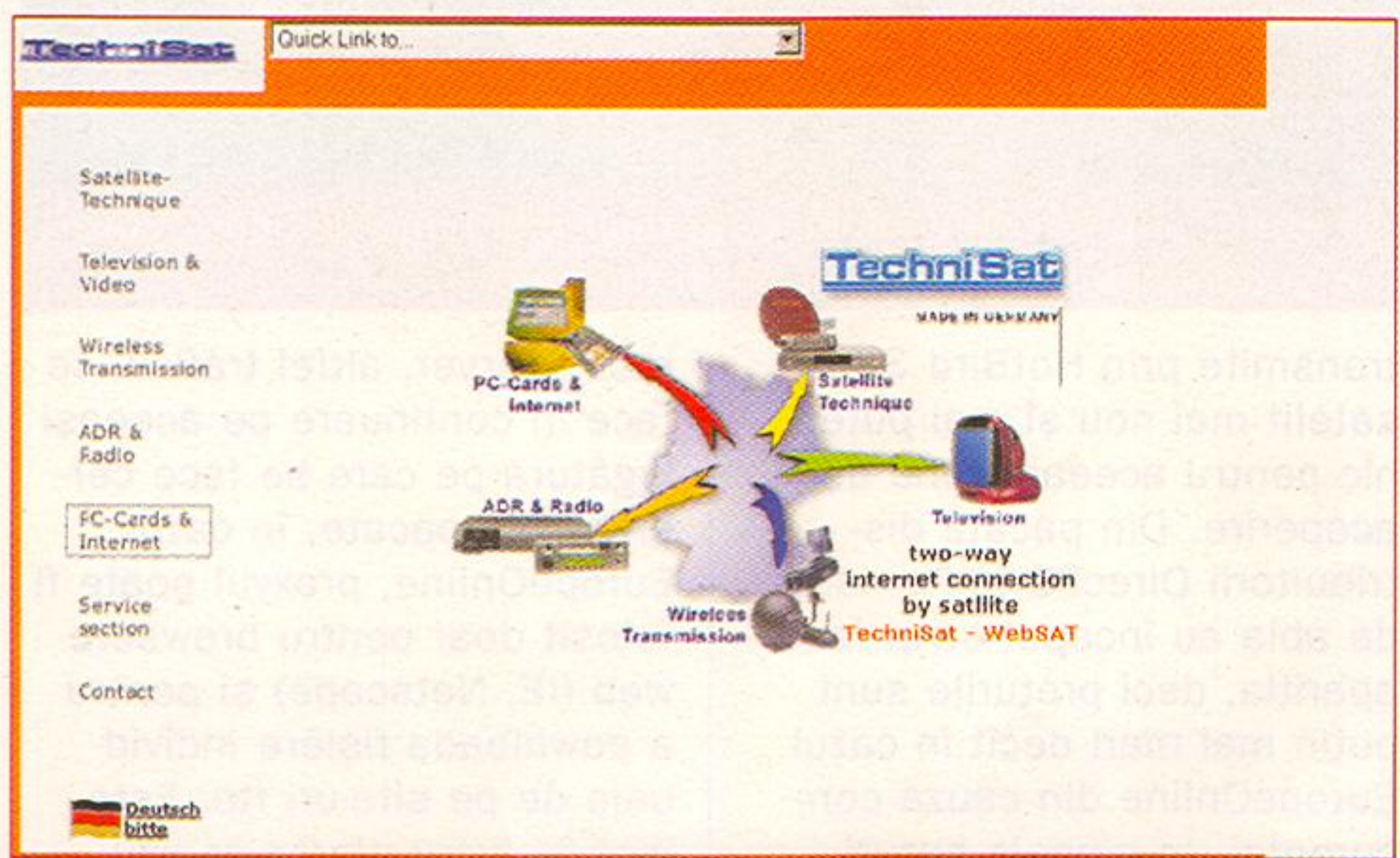
INSTALARE

Odată partea de hardware rezolvată și contul plătit

cat este să folosească sistemul de operare Windows 9X/NT. Drivererele sunt mai stabile, instalarea lor este mai simplă și nu necesită cunoștințe avansate în domeniu. Cei care folosesc Linux-ul (sau orice alt SO bazat pe Unix) trebuie să se aștepte la dificultăți de configurare în sensul că trebuie recompilat kernelul, trebuie configurate manual setările, se recompilază drivererele și se probează. Dacă nu merge trebuie downloadate altele mai noi și reluat procesul. Pe de altă parte cei care se pricep pot face o configurare foarte bună pentru o rețea locală, cu ajutorul squid-ului. În Windows trebuie folosit un server proxy, gen WinGate, pentru a împărți accesul la Internet pe rețeaua locală (LAN).

PLUSURI ȘI MINUSURI

Odată instalarea terminată se trece la faza pe care toată lumea o așteaptă cu înfrigurare. Testele de viteză. În primul rând, câteva observații. EuropeOnline oferă serviciul de Internet pe sateliții Astra situați la 19.2 grade Est. În mod normal pro-



Technisat este probabil firma de la care veți avea placa DVB. Site-ul conține ultimele drivere ce sunt îmbunătățite periodic.

(parte de care se ocupă firma de la care ați achiziționat serviciul), se trece la partea de instalare a softului. Aici există câteva variante cu avantaje și dezavantaje mai mult sau mai puțin evidente. Pentru cei care folosesc Internetul pe un singur calculator probabil că cel mai îndi-

gramele TV transmise pe acești sateliți se văd bine în România cu o antenă de 1,2-1,5 m. Puterea semnalului însă se situează între 70-82% din cea perfectă. Acest lucru nu are prea mare importanță totuși, de la 60% în sus recepția datelor fiind normală. Serviciul DirecPC Europa

INTERNET VIA THE SKY

1. How do I receive Europe Online Network?

Europe Online uses several transponders on the ASTRA satellite fleet at 19.2° East. The table below provides a good starting point to receive the service.

• Procedure without the CyberStream Login Client

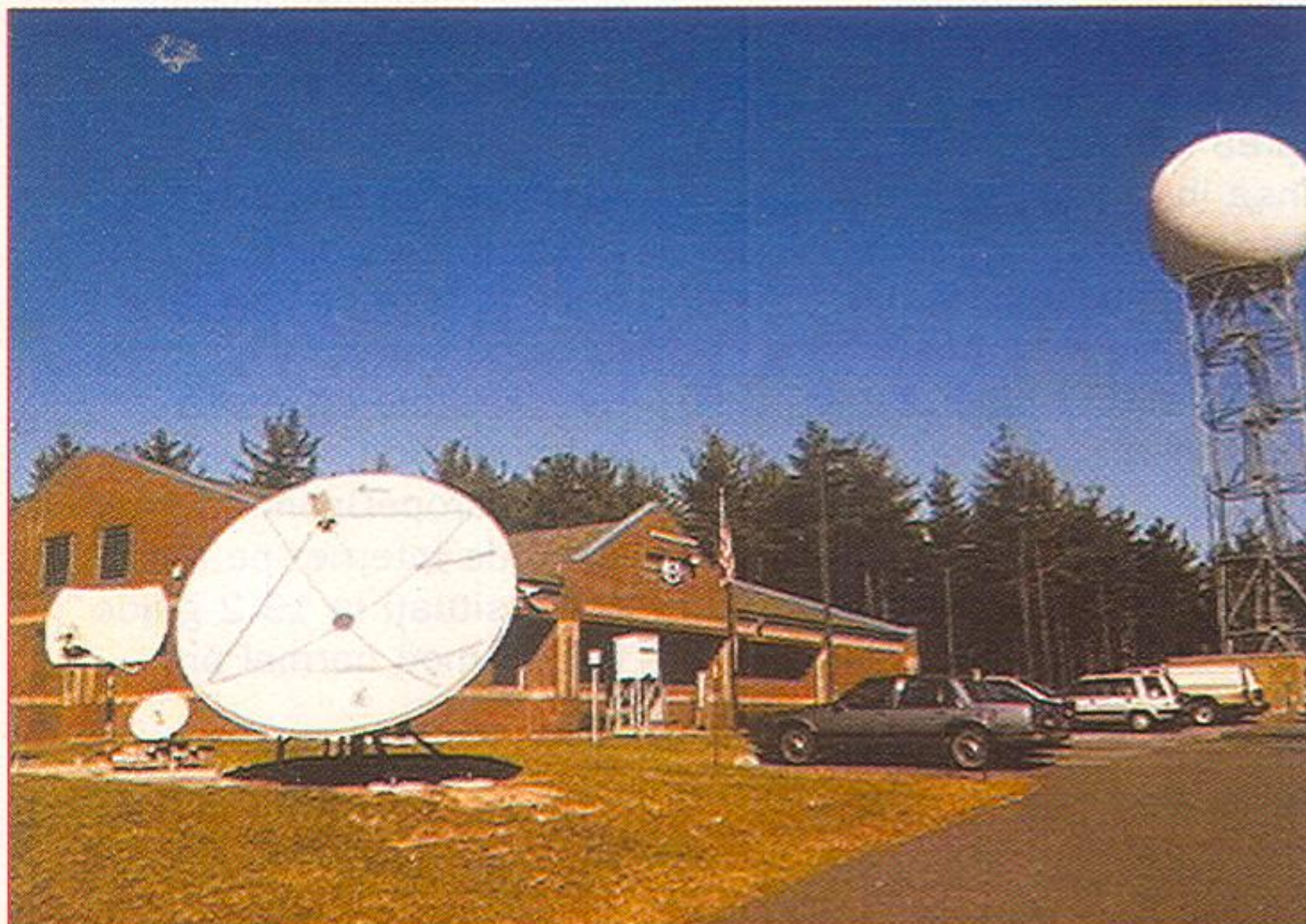
Satellite position	19.2° East	19.2° East	19.2° East
Receive frequency	12.63326 GHz, Transponder 113 ASTRA 1G	12.640 GHz, Transponder 114 ASTRA 1G	12.66276 GHz, Transponder 116 ASTRA 1G
Polarization	Horizontal	Vertical	Horizontal
Decoding rate	5.6	5.6	5.6
Symbol rate	22 MS	22 MS	22 MS
Active PIDs	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)
LNB LO	10.6 GHz	10.6 GHz	10.6 GHz
Proxy server IP	194.177.32.11	194.177.32.44	194.177.32.171

• Procedure using the CyberStream Login Client

Satellite position	19.2° East	19.2° East	19.2° East
Receive frequency	12.63326 GHz, Transponder 113 ASTRA 1G	12.640 GHz, Transponder 114 ASTRA 1G	12.66276 GHz, Transponder 116 ASTRA 1G
Polarization	Horizontal	Vertical	Horizontal
Decoding rate	5.6	5.6	5.6
Symbol rate	22 MS	22 MS	22 MS
Active PIDs	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)	0x200 IP unicast, 0x311, 0x312, 0x411 IP multicast (Hex)
LNB LO	10.6 GHz	10.6 GHz	10.6 GHz
Login server IP	194.177.32.4	194.177.32.36	194.177.32.163
Proxy server IP	194.177.32.6	194.177.32.36	194.177.32.164

For more information visit: www.skydigital.com or info@skydigital.com. This is normally provided by a 1.44MB floppy disk. For more information visit: www.skydigital.com or info@skydigital.com. For more information visit: www.skydigital.com or info@skydigital.com.

Dacă v-ați abonat la EuropeOnline aceste informații vor fi vitale pentru setările rețelei. Va mai trebuie username-ul și parola.



În State, puterea semnalului este mult mai bună decât în România. Așa că și dimensiunile antenelor pot fi mai mici...

transmite prin HotBird 3 un satelit mai nou și mai puternic pentru aceeași zonă de acoperire. Din păcate distribuitorii DirecPC în România de abia au început să-și facă apariția, deci prețurile sunt puțin mai mari decât în cazul EuropeOnline din cauza concurenței. În ambele cazuri request-urile (cererile pentru transmiterea prin satelit a unei pagini de web, a unui fișier, etc) se fac prin intermediul unui server proxy situat sau având legătură directă cu un backbone, adică având o conexiune de mare viteză la Internet. Toate programele care sunt folosite pentru serviciile Internet trebuie configurate pentru a folosi acest

proxy server, altfel traficul se face în continuare pe aceeași legătură pe care se face cererea. Din păcate, în cazul EuropeOnline, proxyul poate fi folosit doar pentru browsere web (IE, Netscape) și pentru a downloada fișiere individuale de pe site-uri ftp. Este încă în lucru oferta pentru proxy-uri mai noi ce suportă standardul SOCKS 5 și pentru alt gen de servicii cum ar fi broadcasting-ul RealMedia (posturi de radio). În ceea ce privește download-ul și surfing-ul pe net, soluția antenei de satelit asincronă își dovedește eficiența din plin. Ratele de transfer sunt în general ridicate, variind între 9-35KB/sec. pentru o

singură sesiune. La site-urile care suportă rețet (continuarea download-ului unui fișier dacă se întrerupe legătura) pot fi pornite mai multe sesiuni deodată din zone diferite ale aceluiași fișier, viteza totală înmulțindu-se astfel cu numărul de sesiuni deschise (4 sesiuni înseamnă 4x40KB=160KB/sec în acest



O antena de satelit obișnuită este jumătate din hardware-ul necesar

caz). În general calitatea serviciului se menține constantă, ziua observându-se o depreciere de 25-35% față de orele din afara perioadei de lucru. Există și momente moarte în care fie serverul de proxy nu răspunde, fie antena nu recepționează nimic, rata acestora fiind cam de 1-3 ori /zi cu o durată medie de 5-10 minute.

În ceea ce privește navigarea pe web situația variază între normal și foarte bine, 70% din timp situându-se în normalitate. Aceasta înseamnă: după maxim 1 secundă de la inserarea adresei și apăsarea tastei Enter se face legătura la proxy. După încă 2-3 secunde pagina se descarcă prin intermediul satelitului într-o perioadă foarte scurtă (15-20 secunde

pentru www.nba.com, www.cnn.com) indiferent de ora la care se face cererea. Există și perioade foarte bune în care practic încărcarea se face ca și cum site-ul s-ar afla în camera de vizavi, iar acest lucru nu se datorează neapărat unui server de cache deoarece la fel se întâmplă cu aproape orice site, oricât de exotic. Nu există limitări de viteză sau anulări ale conținutului din cauza unui transfer prea mare. Pentru un utilizator obișnuit limitările sunt calitatea semnalului și încărcarea satelitului în acel moment.

CONCLUZII

Soluția asimetrică de Internet prin satelit oferită de EuropeOnline se dovedește viabilă. Se află încă în fază de dezvoltare serviciile nefiind încă la întreaga capacitate de lucru. Probabil o configurare mai bună și concurența în domeniu vor aduce și o ameliorare a serviciului, deocamdată se oferă o rată de download mai bună decât prin cablu TV (mă refer la site-urile din afara rețelei metropolitane) la un preț infim mai mic.

OBSERVAȚII

Testele s-au efectuat pe 2 sisteme cu Windows și Linux, conectate la o rețea locală, având legătură la Internet prin cablul TV al rețelei Kappa.

LINKURI

www.europeonline.com
www.direcpc.eu.com
www.sky-digital.com

Order No.: 0000/4092
recommended retail price (VAT not incl.) € 219.94

SkyStar 1 DVB PC card
by Philips Order 9911 - Order (Silver) (Mainboard)

PC is Internet PC cards

The SkyStar 1 DVB PC card connects your PC with the world of digital television (Digital Video Broadcasting - DVB). You will be able to watch and listen to TV and radio programmes in digital quality on your Windows screen. Furthermore, with the SkyStar 1 DVB PC card you will have the option to receive data services transmitted via DVB, for example 2D multistream streams. The SkyStar 1 DVB PC card can also be used for Internet access via DVB with download data rates of several MB/s.

• Manufacturer's ERP
• Reception of digital data services via satellite
• Reception of digital satellite TV and radio programmes
• Recording of DVB satellite programmes (MPEG format) onto your hard disk
• Teletext
• Easy installation with plug&play
• Common Interface
• Fast picture data transmission via PCI bus
• Continuous zoom
• Max. 768x576 pixel for PAL/SECAM
• Full screen mode
• Creates separate frequency lists
• Automatic station search
• Software for WIN 95/98 / NT 4 software for WIN 2000 and Linux in progress

Placa DVB cea mai folosita în astfel de soluții Internet. Cipurile sunt de producție Philips, deci calitatatea în timp este bună.

ME X I RA SYSTEMS

un prieten pentru viitorul tau

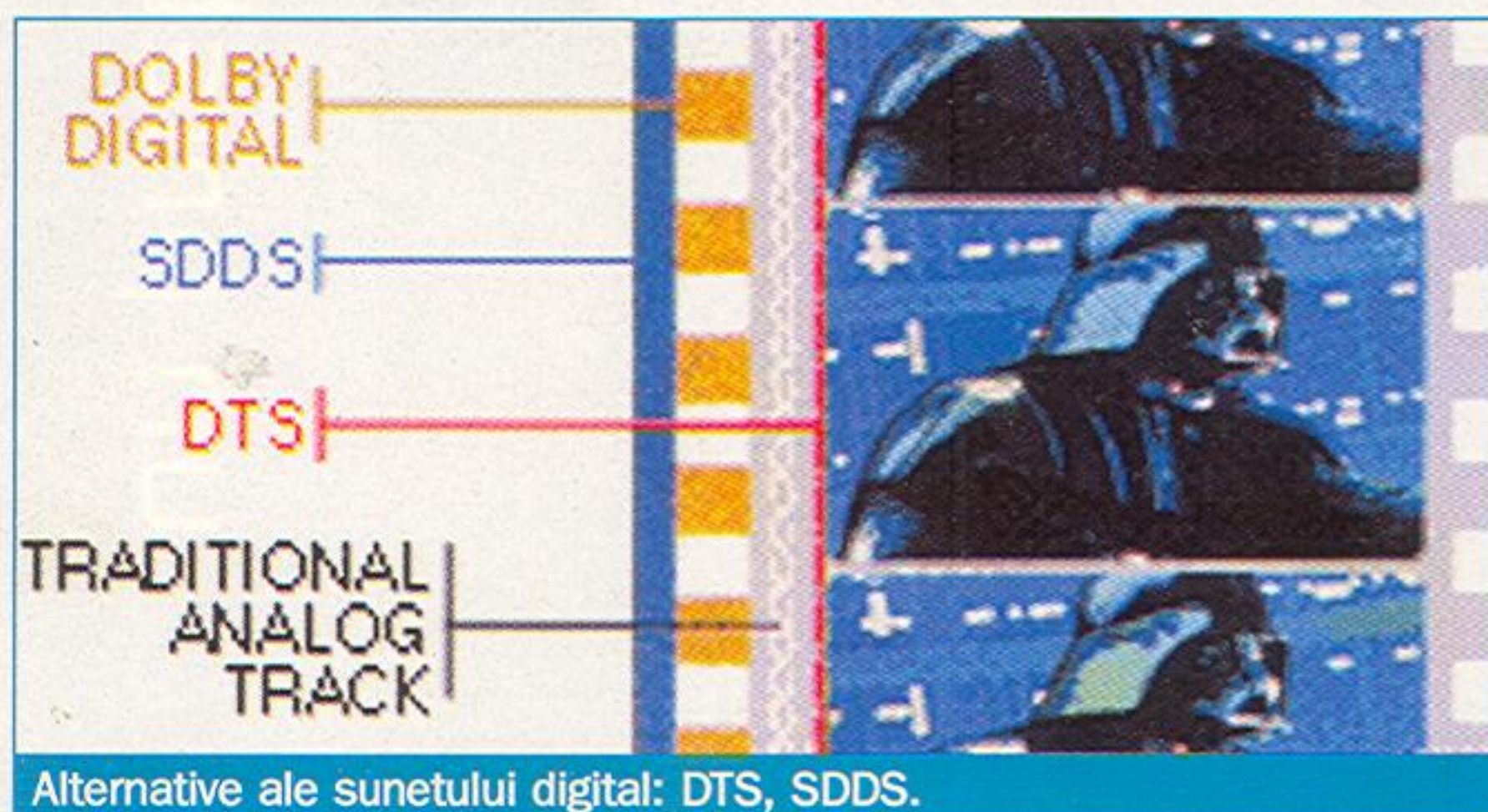
Alternative Ale Sunetului Digital

Certificarea THX, sistemele: DTS, SDDS

"... possibly the best thing to happen to home cinema since microwave popcorn....."

Informații

Redactor: Remus Gradin Tip produs: Certificarea THX Tip articol: Prezentare



Alternative ale sunetului digital: DTS, SDDS.

Ați aflat încă din numărul trecut despre amploarea și continua dezvoltare a sistemelor de sonorizare digitale precum și a tehnologiilor conexe cu acestea. În mod clar, Dolby Labs nu este singura firmă producătoare de sisteme digitale audio, existând și alte sisteme cum ar fi: THX (certificare), Dts sau SDDS. Evident, datorită tehnologiei de ultimă oră adusă de aceste sisteme, prețurile par a fi uriașe (mai ales în cazul unui sistem de sonorizare de ultimă

oră pentru echiparea unei săli de cinema - ajungând uneori la ordinul zecilor de mii de dolari), însă acest lucru este perfect justificabil datorită recuperării investiției printr-un posibil număr mare de bilete vândute. Dacă numărul trecut a fost acaparat de sunetul digital al inginerului Ray Dolby, acum terenul va aparține altor coloși: THX - certificarea care îl are la bază pe George Lucas, DTS introdus în premieră în 1993 la lansarea Jurassic

Dolby Labs nu este singura firmă producătoare de sisteme digitale audio, existând și alte sisteme cum ar fi: THX (certificare), Dts sau SDDS.

Park sau SDDS al SONY. Un lucru este însă clar: multe săli de cinema au sonorizarea diferită. Acest lucru se poate datora mai multor factori: amplificare și boxe necorespunzătoare, amplasarea lor necorespunzătoare, construcția sălii, acustică. Inițial acești factori păreau a fi foarte greu de controlat în scopul atingerii unor nivele optime care să concure la redarea unui sunet de calitate înaltă și cât mai aproape de realitate. Totuși, progresul în acest domeniu are la bază proba-

bil și orientarea producătorilor de film către pelicule pline de efecte speciale cu mare succes la public. Evident, pare de necrezut dar acum există posibilitatea de a crea efecte sonore prin care practic "auzi" cum obiecte din



THX

film "trec" pe deasupra sălii (e cazul DTS-ES -extended surround). Aceste lucruri de cele mai multe ori sunt evitate la noi, în mod curios preferând să schimbe toată tapiteria unei săli decât să o aducă la standarde occidentale din punctul de vedere al sonorizării. Desigur, dacă publicul este în necunoștință de cauză reacția va fi zero. Sper ca aceasta să fie o justificare bună la adresa acestui articol.

CERTIFICAREA THX

"... possibly the best thing to happen to home cinema since microwave popcorn.....", este afirmația unui jurnalist britanic cu privire la rolul THX în industria audio-video. Totul a pornit de la o observație făcută de George Lucas, nemulțumit de sunetul diferit pe care îl auzea în sălile de cinema (evident diferite). Era clar faptul unei contradicții între sistemele de sonorizare în ceea ce privește redarea și în ceea ce privește înregistrarea. Chiar dacă acestea erau realizate în condiții deosebite, orice mică incompatibilitate de orice nivel hardware sau software ar fi produs un



THX R2 Spectrum Analyzer, pentru determinarea nivelului de zgomot, reverberației și analiză în frecvență



Lucasfilm interesate de home THX. Evident și acasă filmele trebuie vizionate la parametri optimi de calitate.

rezultat dezastruos cu impact imens asupra filmului vizionat în acea sală sau mai bine zis ar fi atras critici aspre. George Lucas a observat faptul că majoritatea sălilor ofereau un sound îndoielnic, doar un mic număr redând un sunet satisfăcător.

ISTORIC THX

Astfel că la începutul anilor 80, Lucas a căutat să dezvolte și să introducă ca obligație un criteriu standard în ceea ce privește controlul calității sunetului oferit. Peste câțiva ani, se naște THX-ul, denumit așa după THX 1138. Primele sisteme THX au fost instalate în două săli de spectacol pentru premiera filmului Return of the Jedi. Iar acesta a fost doar începutul. A urmat un amplu program de aliniere la standardele THX, program inițiat în anul 1983 (THX Theater Alignment Program), ce impunea ca cerință morală față de public o sonorizare THX. Pentru ca o sală de spec-

tacol să beneficieze de certificare THX, trebuie mai întâi să treacă prin niște criterii de selectare foarte severe, pornind de la acustică și terminând cu hardware-ul adecvat.

Preocupările Lucasfilm s-au orientat și în sfera Home Theatre. Astfel în 1986 demarează cercetările cu privire la Home THX, cercetări care au fost încununate de succes abia după patru



ani. În prezent certificarea THX este prezentă și în cazul DVD-urilor.

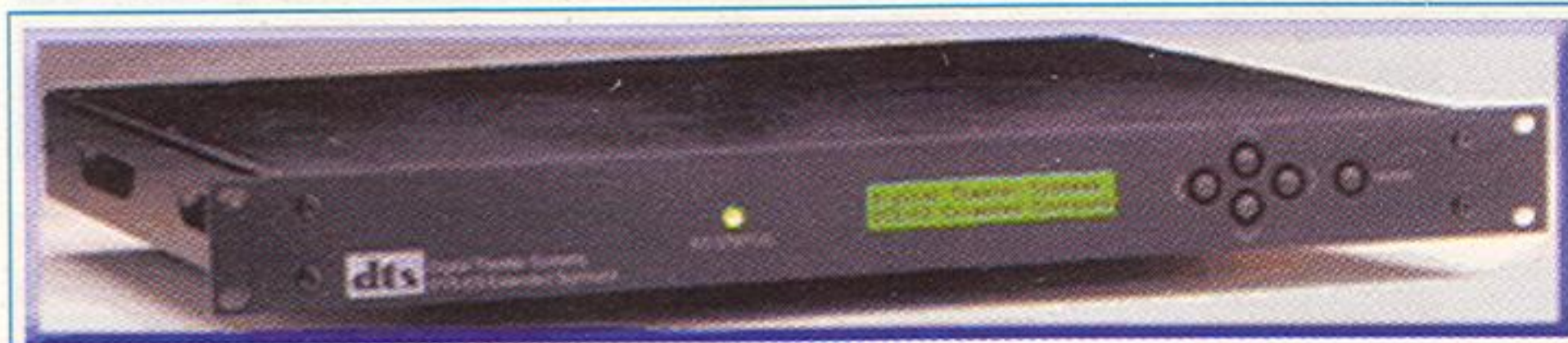
CRITERII DE CERTIFICARE THX

Fiindcă spuneam de criteriile severe de certificare THX, acestea încep încă de la proiectul arhitectural combinat cu studii referitoare la acustică. Desigur, de teste trebuind să treacă în special echipamentele hardware. THX în nici un caz nu fabrică sau comercializează echipamente audio, însă testează și recomandă spre utilizare echipamentele unor alți producători de audio

hardware.

Există și unele criterii de certificare THX, cel mai important fiind acela referitor la zgomotul de fond (background-noise-ul). Asemănător cu preocupările Dolby cu privire la noise reduction, certificarea THX presupune efectuarea de

în strânsă legătură cu dimensiunile sălii: volum, distanța de la ecran la locuri. Astfel sunt recomandate diverse screen systems (Altec, CinemAcoustics, EAW, Electro-Voice, JBL, KCS) în mod asemănător fiind recomandate și restul componentelor de



DTS - Extended Surround - e nevoie de el acolo unde filmul are multe obiecte zburătoare, explozii, lasere... Sunetul îi va face pe spectatori să se uite dezorientați prin sală... ă... a fost în film sau trage cineva cu pistolul în sală?

măsurători la fiecare sursă sonoră prezentă în incintă. Alt criteriu THX privește izolarea incintei de sursele externe de zgomot, eventual chiar izolarea de zgomotele provenite din incinte adiacente. De o importanță deosebită este și gradul de reverberație pentru auditoriu. La rularea unui film pot apare reflexii ale sunetului tehnic "slap echoes"

nedorite, ele fiind produse datorită geometriei incintei. Mai există și alte cerințe însă mai puțin importante cum ar fi unghiul de vedere și proiecția. Hardware-ul audio aprobat este

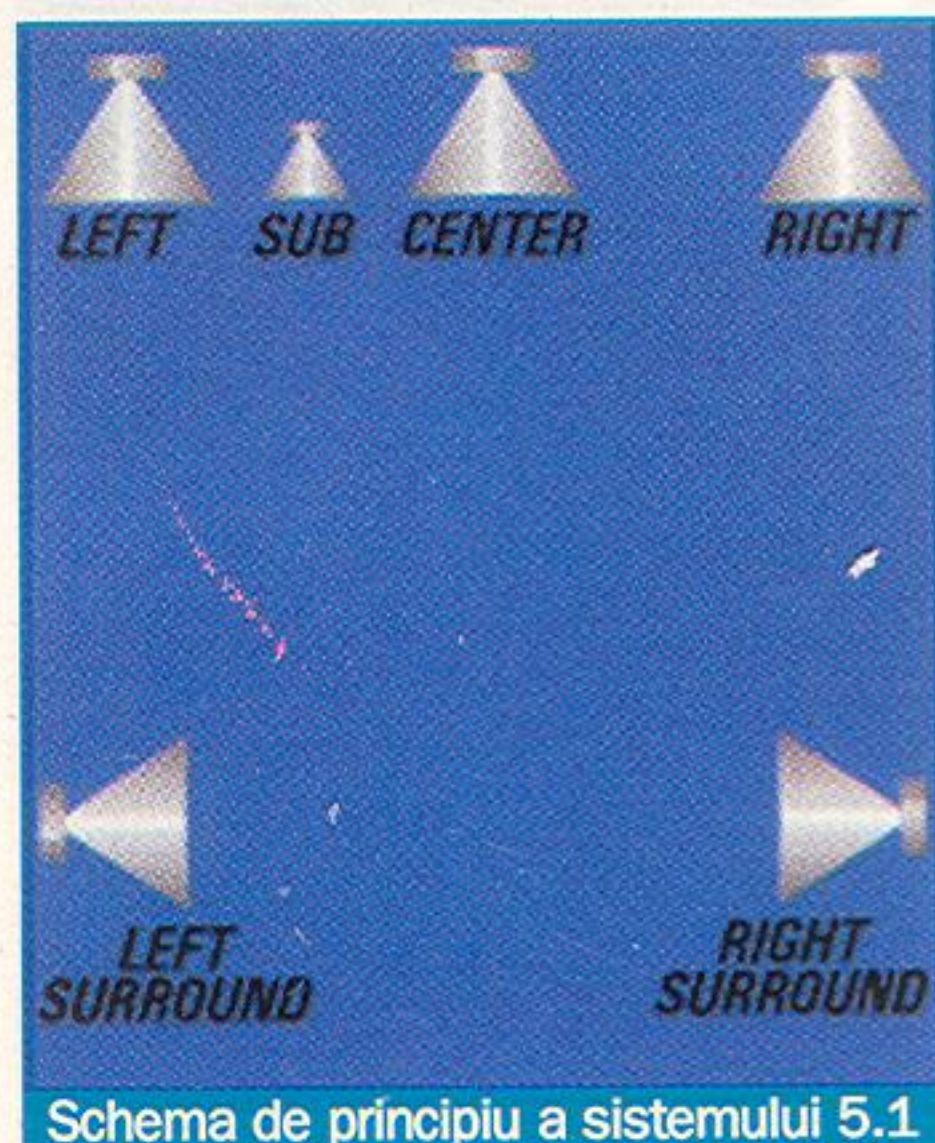


sonorizare adică: subwoofer, surround speakers, sisteme de amplificare. THX prevede testarea numai cu anumite aparate de măsură. Un puternic instrument de analiză și măsură este THX R2 Spectrum Analyzer, permițând realizarea de determinări a răspunsului în frecvență dar și zgomotul (noise) și reverberația. Acest instrument este deosebit de flexibil și adaptabil în efectuarea de măsurători de la o incintă la alta, fiind compatibil cu orice PC. La testare THX R2 Spectrum Analyzer folosește 4 microfoane (senzori) pentru captarea zgomotelor nedorite și determinarea nivelului lor.

Certificarea THX are un rol deosebit de important în calitatea sunetului, conducând practic la o "standardizare" audio.



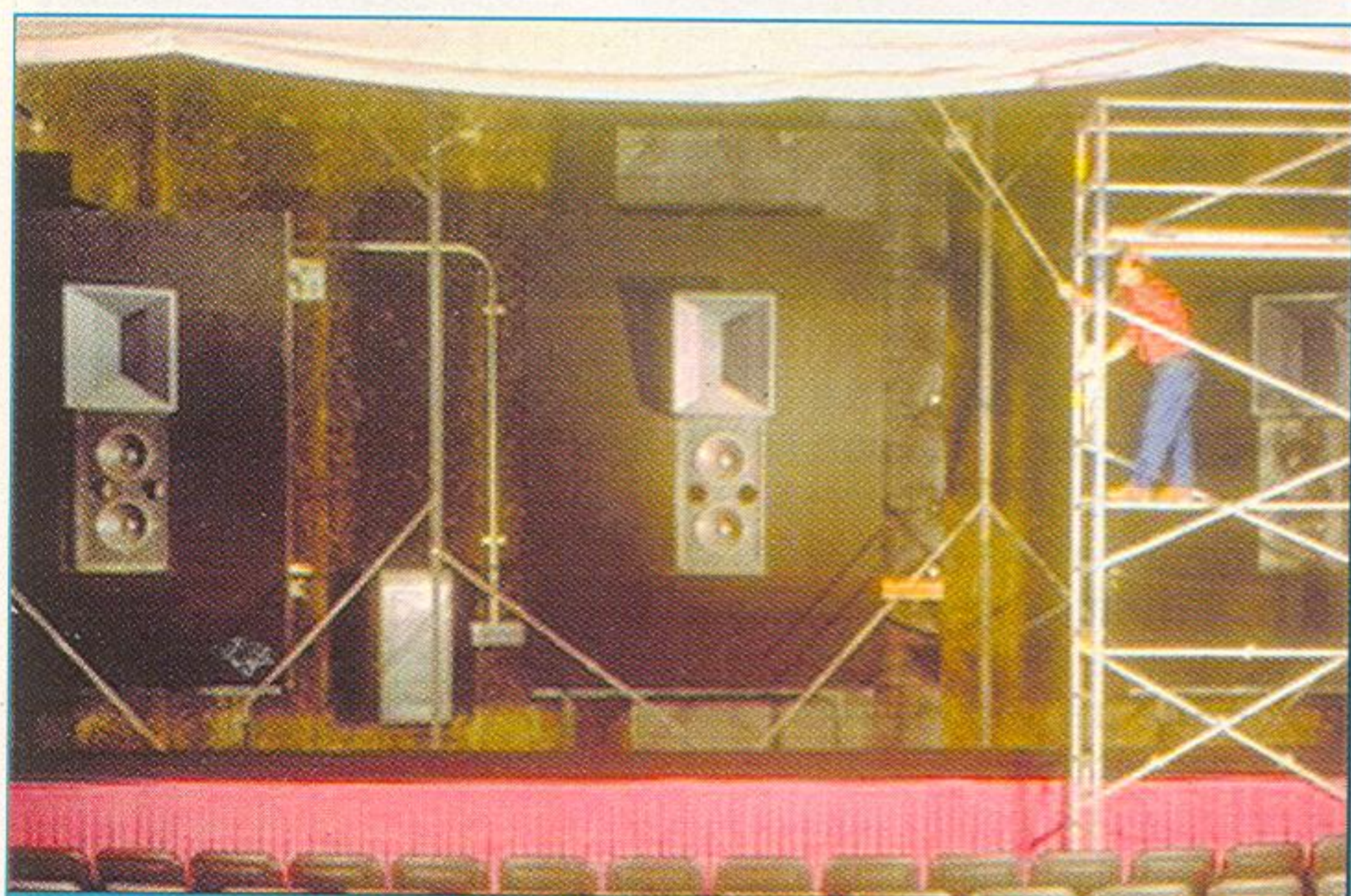
DTS-6AD cu cele 3 CD drives capabile să asigure până la 5 ore de sunet



Schema de principiu a sistemului 5.1



Cele 3 driver-uri CD asigură o autonomie de mai multe ore a sunetului.



La amplasarea monitoarelor audio, un lucru esențial îl constituie arhitectura.

DTS

Să vedem acum ce înseamnă DTS. Digital Theatre Systems și funcționează cam așa: soundtrack-ul digital este stocat pe CD-ROM, fiind sincronizat cu filmul folosind o codare asemănătoare cu cea Dolby de pe marginea benzii de 35mm.

Alt film de referință al lui Steven Spielberg, Jurassic Park, introducea în anul 1993 sunetul DTS cu o calitate a sunetului mult mai bună chiar decât cea oferită de un CD audio. Echipamentele DTS sunt certificate oficial THX. Hardware-ul audio care să ofere sunet DTS este variat în funcție de calitate dar și ca preț. Astfel, pentru redarea sunetului DTS, e nevoie de un hardware asemănător cu DTS-6AD. Acesta are 3 drive-uri CD capabile să asigure până la 5 ore de reprezentare în condiții optime din punct de vedere calitativ a sunetului analogic și digital. Acesta are output-uri SP/DIF și conectori RCA. Sunetul de pe CD, este sincronizat cu imaginea de pe banda filmului prin sistemul

de codare atașat lângă. Pentru o mai bună simulare a realității audio, mai bine zis a efectelor de sweep, zbor al obiectelor din film deasupra sălii, există varianta hardware DTS-ES, adică extended surround. Folosind tehnologia DSP, DTS-ES creează efecte sonore de o înaltă calitate în special la simularea sonoră a mișcărilor, lasere sau spoturi. DTS-ES este compatibil cu orice sistem audio 5.1. Pe Internet există site-uri dedicate DTS, unde se pot afla informații despre sălile de cinema echipate cu astfel de sisteme, software de decodare a sunetului pentru DVD, precum și alte informații conexe. Practic sistemul de sunet al unei săli are la bază două acțiuni: prima acțiune constă în citirea, decodarea și procesarea soundtrack-ului urmând ca în cea de-a doua acțiune să intre în sfera sistemelor de amplificare și boxe. Dacă de prima acțiune se ocupă cu succes DTS, ce-a de-a doua acțiune este de domeniul THX (plasamentul boxelor, acustică).

SDDS

SDDS, adică Sony Dynamic Digital Sound, oferă opt canale, și a devenit treptat și el un format audio preferat pentru producătorii de filme. SDDS este destinat în special sălilor de spectacole, neexistând și variante pentru home-user în genul acelor sisteme 5.1 home theatre.

Principiul SDDS-ului este

Decodorul SDDS care este situat în hardware-ul audio, primește informația digitală, pe care o transformă în semnal analogic și o trimite la amplificatoare. Erorile care pot apărea sunt corectate, existând practic o defazare între decodare și redare tocmai pentru a permite corecția eventualelor erori, lucru care nu are de a face cu sin-

SDDS este destinat în special sălilor de spectacole, neexistând și variante pentru home-user în genul acelor sisteme 5.1 home theatre.

un pic asemănător cu cel Dolby sau DTS. Sunetul SDDS este amplasat pe marginea filmului în acea zonă nefolositoare. Sound track-ul este realizat sub forma unui șir de pixeli imprimați cum spuneam mai sus pe partea laterală a filmului. Chiar dacă pare asemănător cu Dolby sau DTS, SDDS este recomandat mai ales capacității sale foarte mare de corecție a erorilor chiar și în cazul deteriorării benzii.

Principiul de funcționare SDDS este următorul: circuite integrate speciale CCD (Charge Coupled Devices) citesc imprimarea SDDS de pe banda filmului, convertind șirul de puncte în informație digitală. Informația digitală este transmisă la decodor.

cronizarea părților audio sau video.



Cercetări privind simularea sunetului



Track-ul audio SDDS este imprimat în ambele părți ale benzii filmului cu scopul de a preveni erorile ce pot apărea la citire datorită deteriorării

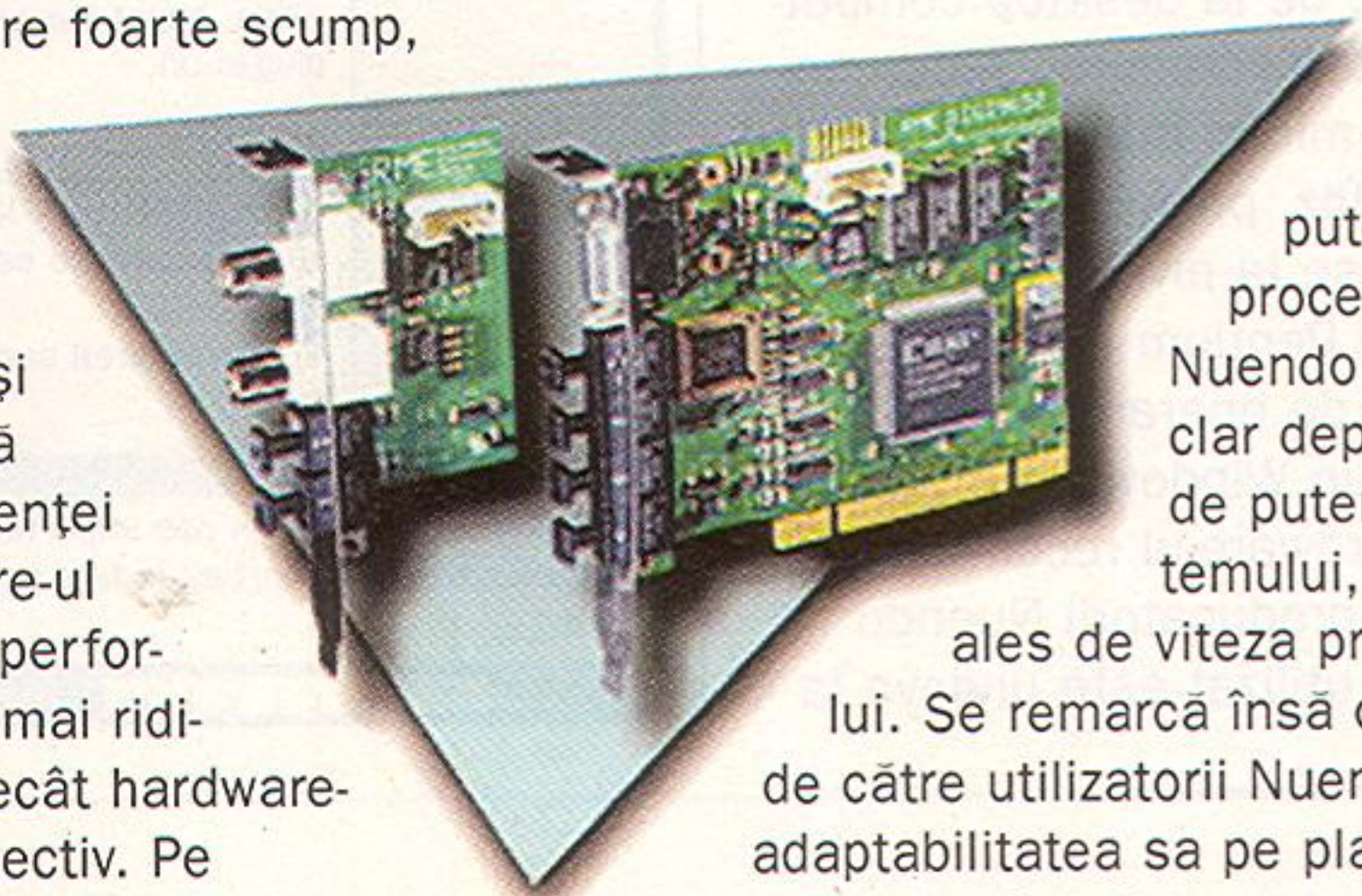
Nuendo... o noua cale audio software

Nuendo este un program audio mixer pe 200 track-uri

Informații

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

În ultima vreme, progresul softului audio a fost cu mult peste cel al hardului audio, bineînțeles privind și prin prisma financiară. Tot mai multe firme căutând să dezvolte aplicații care să suplinească lipsa unui hardware foarte scump, ajung la un punct în care poate și datorită concurenței software-ului atinge performanțe mai ridicate decât hardware-ul respectiv. Pe această idee se merge tot mai mult în ultimul timp. Ideea unui studio "software" rapid și flexibil, 100% adaptabil la formate noi și sisteme de sonorizare moderne reprezintă noțiunea de studiu virtual, cum spuneam mai sus în plină ascensiune. Indiferent dacă studioul virtual este instalat pe PC sau MAC, se pare că rezultatele obținute au început să fie peste hardware-ul reprodus - idee susținută și la REASON. Evident, Steinberg, mare producător de audio software/hardware, a spart bariera soundului generat hardware prin Nuendo.

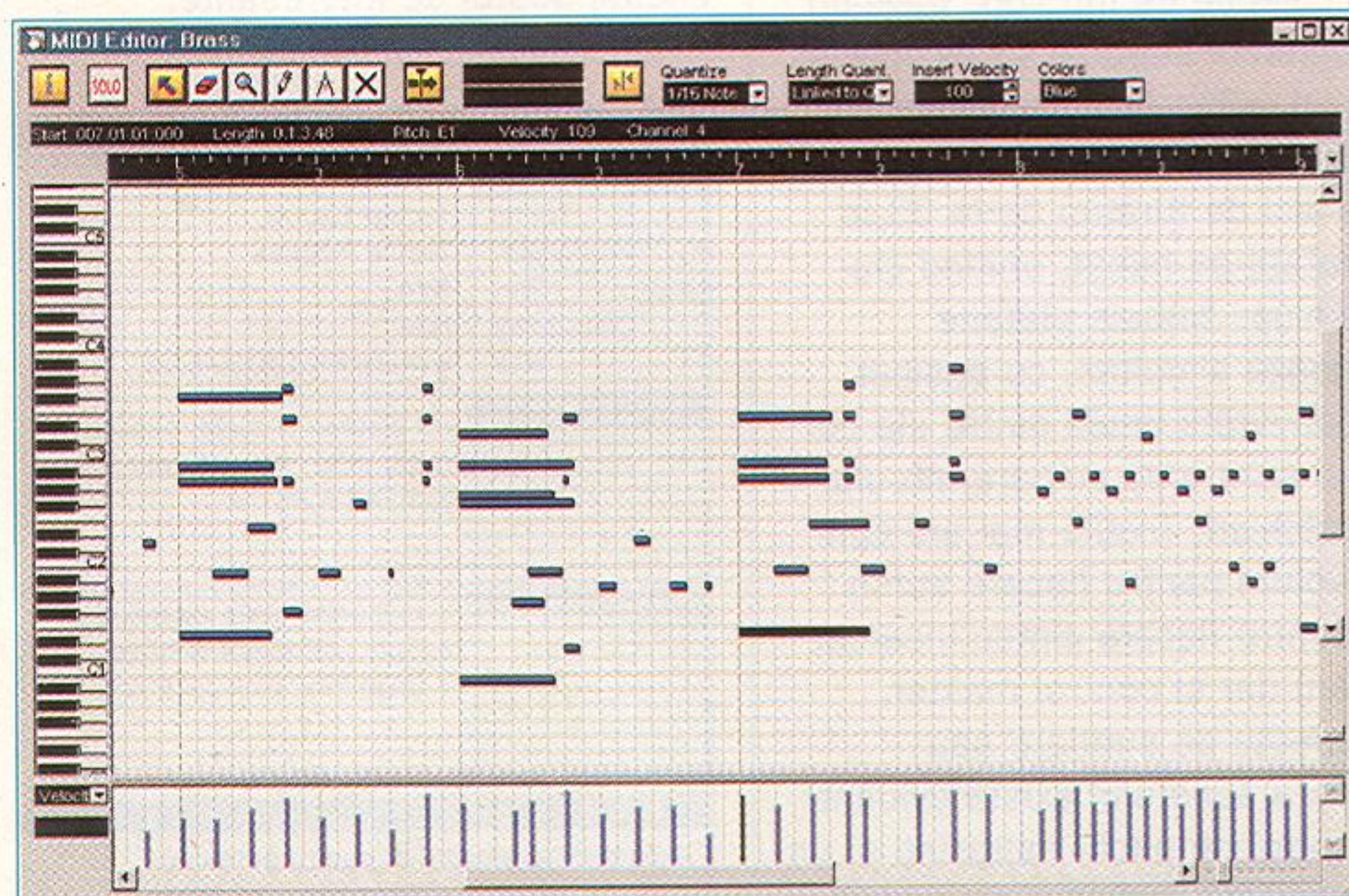


Nuendo este un program audio mixer pe 200 track-uri, însă un lucru deosebit de important este prezența suportului pentru sunet surround. Procesarea audio la acest soft este făcută de procesorul computerului pe

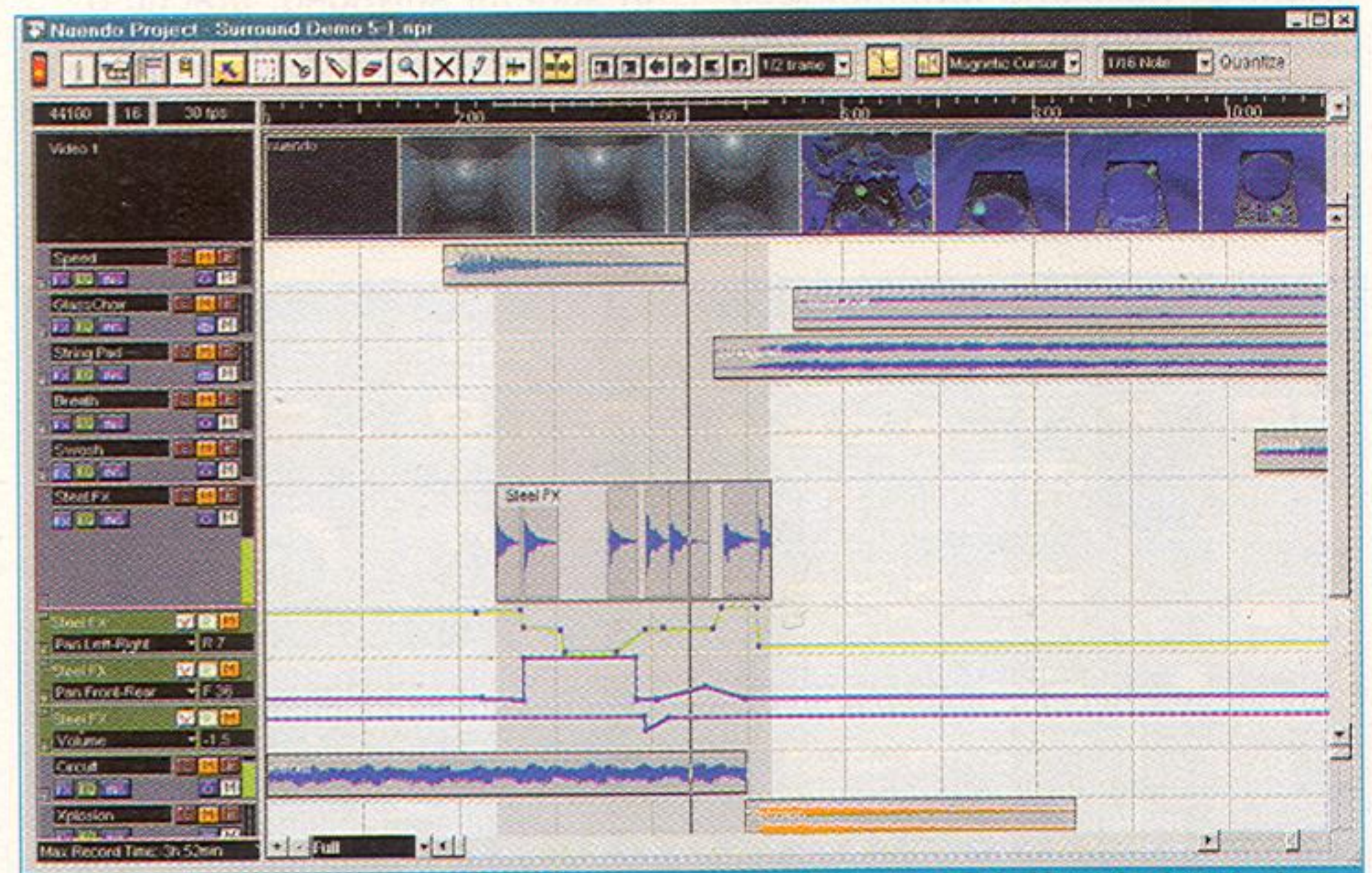
care este rulat, puterea de procesare a Nuendo în mod clar depinzând de puterea sistemului, mai ales de viteza procesorului.

Se remarcă însă chiar și de către utilizatorii Nuendo, adaptabilitatea sa pe platforma pe care rulează, programul rulând la parametrii optimi pe o gamă destul de largă de sisteme.

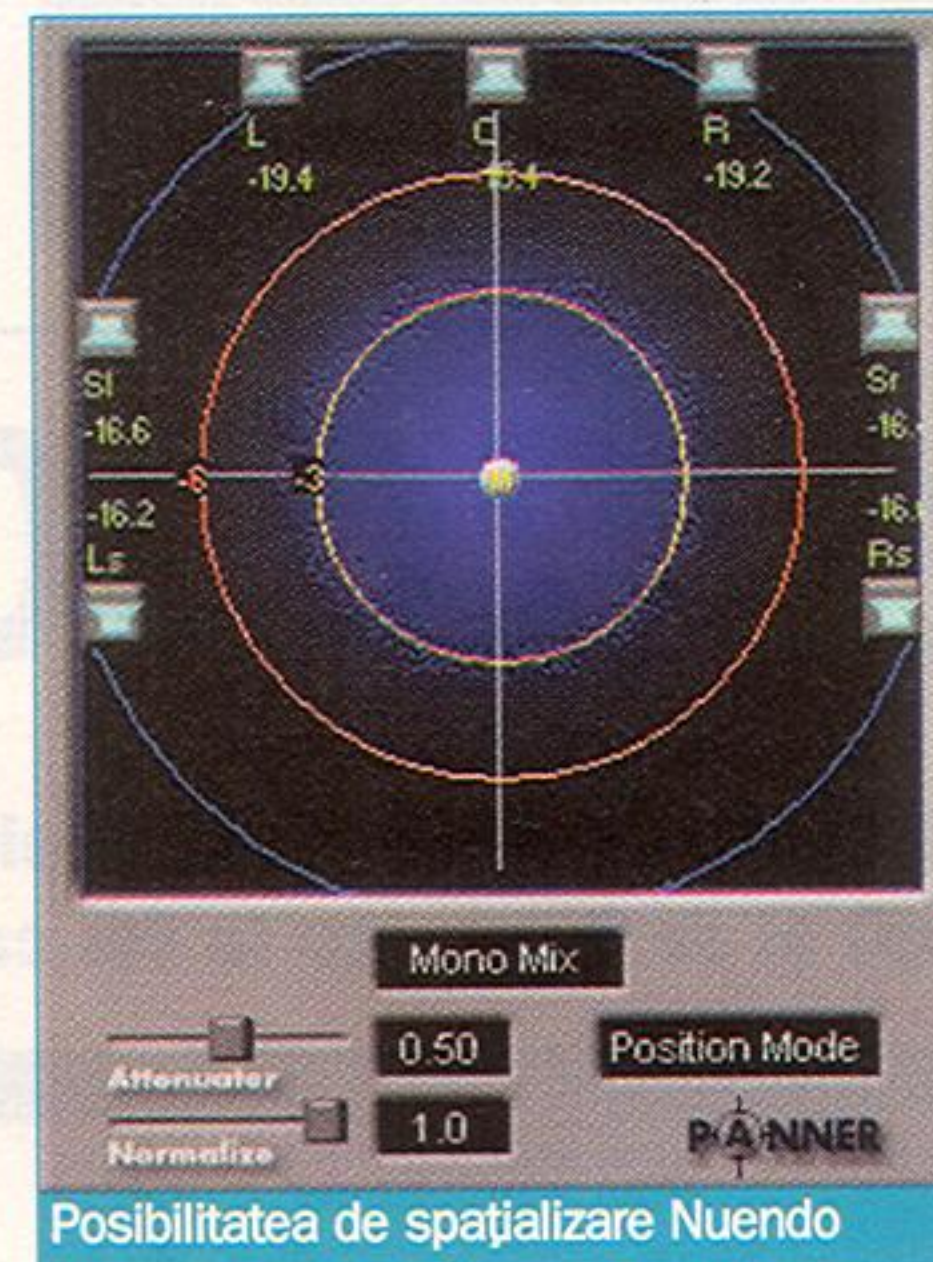
Datorită sistemului său de programare orientată pe obiecte, Nuendo permite lucrul în timp real la plasarea segmentelor de sunet. De altfel tehnica de lucru a Nuendo fiind după modelul "drag and drop", fiind considerată la ora actuală o tehnică rapidă și cu posibilitate de intervenție asupra porțiunii lucrute foarte mare. Dacă tot veni vorba de intervenție, Nuendo permite undo-uri și redo-uri nelimitate asupra porțiunii în lucru ceea ce



Bine cunoscuta interfață de editare MIDI, de altfel ea seamănând cu cea de la alte programe cunoscute la ora actuală. Se remarcă caracterul simplu în utilizare.



Lucrul audio simultan cu cadrele video pe un proiect surround 5.1. Nuendo dovedește faptul că este un instrument deosebit de puternic.



Posibilitatea de spațializare Nuendo

este un lucru destul de important dacă ținem cont de numărul mare de greșeli pe care îl face un utilizator.

După cum spuneam și în articolele de Dolby sau THX, sunetul surround a devenit o necesitate nemaivorbind de extended surround a DTS. Nuendo a fost construit pentru a putea lucra cu sunete surround precum și cu posibilități de adaptare în funcție de cerințele momentane. La majoritatea soft-urilor audio, la demararea unui nou proiect se alege varianta de sunet mono, stereo, Nuendo evident pe lângă acestea având facilitatea demarării proiectelor surround. Sunetul surround generează un plus de spațialitate, aspect dinamic mai ales combinat cu diverse efecte. Nuendo are suport pentru plug-in-uri VST sau DirectX, aproximativ 200 de plug-uri produse chiar

de alți dezvoltatori. În special pe partea surround, deosebit de apreciată la Nuendo, există o colecție de plug-in-uri pe 8 canale real-time: Nuendo Surround Edition. Evident Nuendo are posibilitatea de a lucra și MIDI, sampling dar și concomitent, un pic asemănător cu Cubase (Nuendo poate importa formate Cubase Song File), MIDI care poate fi trecut și prin plug-in-urile VST. O altă facilitate a acestui program ar fi partea video. Nuendo are capacitatea de a edita materiale video AVI (playback-ul acestora fiind posibil cu suport Direct Show) sau MPEG, de a sincroniza audio-video. Programul suportă și hardware dedicat pentru editare video - Miro DC30. Dar să dăm acum pe scurt câteva caracteristici tehnice ale Nuendo. După cum spuneam mai sus, are 200 de canale audio pentru playback, putând și



Diferite ferestre ale lui Nuendo

Înregistra de altfel pe mai multe canale. Rata de samplare maximă 96kHz, dar existând și valori mai mici: 44,1kHz, 48kHz, 88,2kHz. Rezoluția formatelor cu care se lucrează fiind de 16 sau 24 biți (în funcție și de placa de sunet disponibilă). Suport pentru plug-in-uri VST și DirectX, însă

are deja incluse efecte ca Reverb, Echo, Delay, Chorus, Flanger, Equalizer însă principala facilitate a Nuendo regăsindu-se în sunetul surround, practic o spațializare a sunetului, aranjarea foarte flexibilă a sursei sonore în spațiul delimitat de monitoarele audio. Nuendo are



Un exemplu concret asupra puterii dezvoltate de Nuendo în sunetul surround. Este de remarcat reglajul deosebit de fin asupra surselor sonore.

NUENDO

și elemente de analiză a sunetului - analiză spectrală, pitch extraction sau reprezentare spectrografică.

La capitolul resurse și necesități de sistem, Nuendo are posibilitatea de adaptabilitate de la un sistem puternic la unul mai slab, de la desktop computer la laptop computer, recomandat fiind minim Intel Pentium II la 233 Mhz, performanțe optime fiind atinse la nivelul unui sistem Intel Pentium III. Cât despre sistemul de operare acesta poate fi un Windows 98 sau NT. Audio hardware-ul recomandat de către producătorii Nuendo spre a fi utilizat este undeva la

nivelul- plăcilor audio multi-channel cu suport ASIO 2, dar și o placă audio dedicată cum ar fi Nuendo 96/52. Aceasta beneficiază de 3 in-out-uri ADAT digitale, 1 SP/DIF, lucru cu rate de samplare de 32/44.1/48/88.2/96kHz.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Nuendo
Producător	Steinberg
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	www.nuendo.com
Detalii tehnice	
- 200 track-uri, MIDI, video, sunet surround, plug-in uri.	
Aprecieri	
+ adaptabilitatea la resursele sistemului pe care lucrează. + spațializarea sunetului.	
La final	
Programul reprezintă un pas important pentru progresul studioului virtual în fața celui hardware.	
9.0	

TACTILE 12000

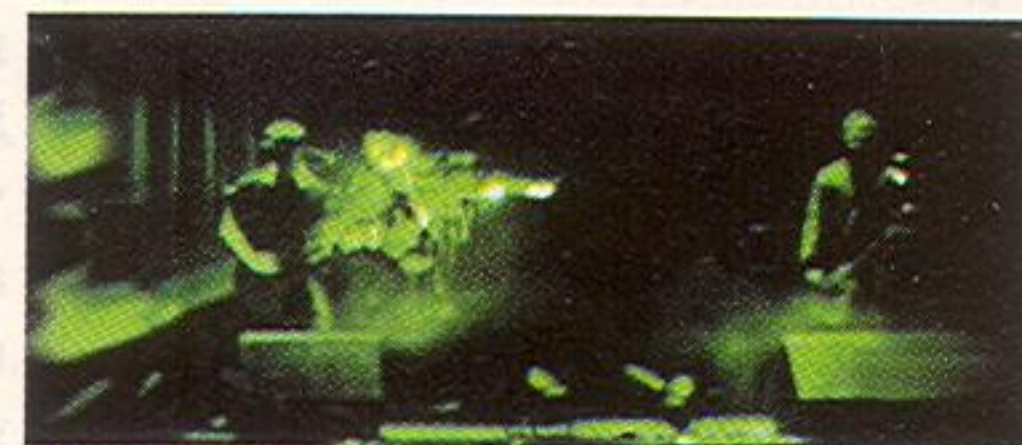
Succesul unei petreceri ar fi mult mai mare dacă melodiile nu ar curge de pe CD (sau din playlistul Winamp) și ar fi mixate la fel ca într-o discotecă.

Informații

Redactor: Remus Gradin Domeniu: Program - muzică Tip articol: Prezentare

În mod clar și sigur ați fost la vreo petrecere care și mai sigur avea muzică fiindcă altfel ar fi fost reuniune. Probabil că succesul petrecerii ar fi fost mult mai mare dacă melodiile nu ar fi curs de pe CD (sau din playlistul Winamp) sau casetă și ar fi fost mixate la fel ca într-o discotecă. Chiar dacă nu ați experien-

tat așa ceva pînă acum ci doar petreceri cu casetofone este momentul să aflați despre Tactile 12000. După cum puteți vedea chiar și din introducere, este vorba de un program de mixare live pentru amatori. Utilizatorul are la dispoziție două platane virtuale pe care își poate așeza propria colecție de mp3-uri, wave-uri (dar programul suportă să încarce și playlist-uri m3u). Fiecare platan are buton de schimbare a vitezei (caracterizată aici de turație) de la 33 la 45 de rotații pe minut, imitînd clasicul pick-up. Ambele platane funcționează simultan, cu posibilitatea manevrării unuia dintre ele cu mouse-ul spre a da culoare mix-ului prin scratch-uri. Tactile mai are control de volum pentru fiecare sursă (adică pentru fiecare cîntec încărcat pe platan) dar și control master. Pentru efecte de subțiere sau îngroșare a sunetului există evident și un control de pitch, nelipsind și un fader. Interfața grafică a programului este destul de drăguță, imaginea de



lucru semănînd chiar cu un post de DJ, luminat corespunzător. Dacă beneficiați de un mouse cu un control bun, puteți realiza cîteva chestii destul de interesante.



Postul tău de lucru. Acum poți să fii un DJ virtual (valabil numai pentru aceia care merg la petreceri... pentru restul viața are și alte bucurii... :-).

DETALII

Detalii produs	
Nume	Tactile 12000
Producător	Tactile Pictures
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	www.tactile12000.com
Detalii tehnice	
- 2 platane virtuale, suport mp3, m3u, wave, turații 33 rpm, 45 rpm.	
Aprecieri	
+ manevrabilitate cu mouse-ul asupra platanelor virtuale. + imită bine pick-up-ul real.	
La final	
Recomandat amatorilor pentru petreceri.	
7.5	

FRUITY LOOPS 2.5.0

Este un instrument foarte bun în editarea audio - lucru care îl face să fie foarte lăudat și din ce în ce mai utilizat.

Informații

Redactor: Remus Gradin Domeniu: Program - muzică Tip articol: Prezentare

Cu câteva numere în urmă am prezentat o versiune mai veche a acestui program. Deși inițial nu am fost prea încântat de Fruity Loops, cu timpul am observat faptul că este un instrument foarte bun în editarea audio - lucru care îl face să fie foarte lăudat și din ce în ce mai utilizat. Fruity este deosebit de ușor de utilizat, el remarcându-se mai ales prin prisma faptului că pornind de la un simplu

al sound-ului, Fruity Loops este 100% original. Pentru a demonstra calitățile deosebite, programul este

primarea în format mp3. Chiar dacă utilizatorul are la dispoziție mai multe variante de comprimare, durata de lucru



Amplitudini ale sunetului...

însoțit de o mulțime de cover song-uri, demo-uri realizate în scopul de a arăta utilizatorilor cât mai multe despre puterea

pentru transformarea în format comprimat mp3 este destul de mare. Lucrul Fruity Loops în background face

Fruity a dezvoltat în această versiune varianta background render-ului care îi permite utilizatorului să mai efectueze și alte aplicații.

sa de lucru.

Dar ce aduce nou această versiune față de cele mai vechi - vom vedea în continuare. Pe lângă faptul că programul are un design cu mult îmbunătățit, eventual chiar arhitectura casetelor și ferestrelor de dialog, are și o parte grafică mult mai lucrată decât versiunea prezentată mai de mult. Playlist a fost mărit acum suportând aproape 1000

practic insesizabilă comprimarea. Altă îmbunătățire față de varianta precedentă o reprezintă prezența pitch bend-ului. Multe noutăți față de versiunile mai vechi se regăsesc în eliminarea bug-urilor pe



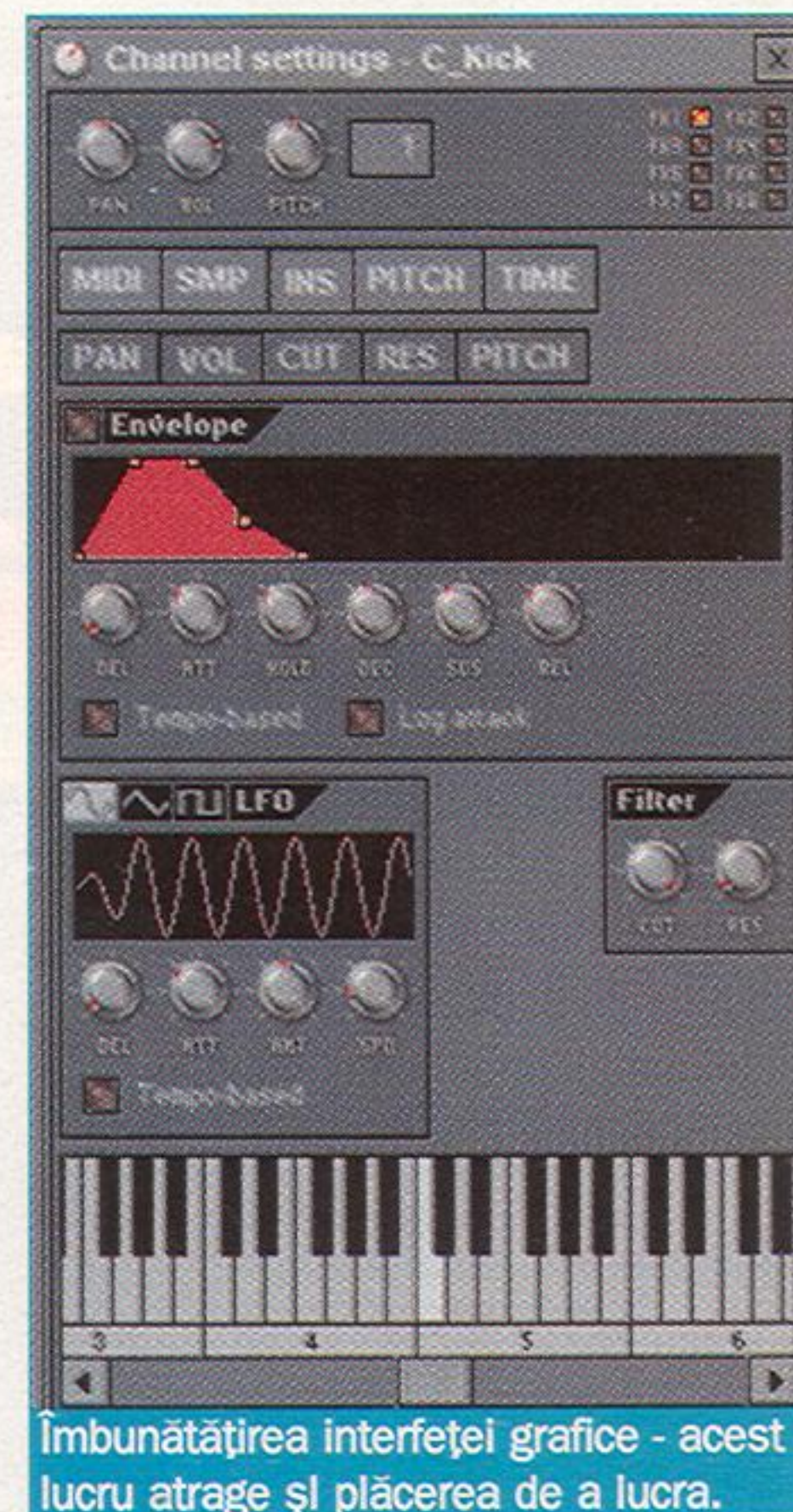
Design-ul și arhitectura au fost schimbate.

Pornind de la un simplu sunet, poți să îl transformi în foarte multe alte variante prin simpla combinarea și variere a unor parametri

sunet, poți să îl transformi în foarte multe alte variante prin simpla combinare și variere a unor parametri, aici reprezentați de butoane virtuale. Paleta de sunete oferite este practic nelimitată. Orice filtru nou, orice plug-in aplicat practic multiplică numărul de sunete pe care le ai la dispoziție.

Iar din punctul de vedere

de linii. Fruity beneficiază acum de import de piese ReBirth 338 și acceptă și filtre DirectX. Pot fi cazuri când randările audio țin foarte mult. Pentru a nu bloca lucrul, Fruity a dezvoltat în această versiune varianta background render-ului care îi permite utilizatorului să mai efectueze și alte aplicații. Acest lucru este destul de util mai ales la com-



Îmbunătățirea interfeței grafice - acest lucru atrage și plăcerea de a lucra.



Numărul mare de variante de reglare a sunetului

care Fruity Loops le avea (un bun exemplu ar fi acela de la exportul zip). Una din preocupările pentru versiunile următoare Fruity Loops ar fi pentru adăugarea lucrului utilizând bănci de sunet (sf2 sau dls). Programul oferă un help deosebit de detaliat, dar și link-uri către paginile TS404, SimSynth etc.

Fruity Loops are un potențial foarte mare, el putând fi utilizat la crearea de aproape orice stil muzical, datorită faptului că beneficiază de o gamă largă de drum, kit-uri, facilitând trecerea lejeră de la un gen la altul. Fruity Loops devine un soft din ce în ce mai utilizat, în principal datorită sunetului generat.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Fruity Loops 2.5.0
Producător	Image Line
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	N/A
Detalii tehnice	
- lucru sample + MIDI, cu foarte multe posibilități de manevrare.	
Aprecieri	
+ o gamă largă de controale ce pot fi aplicate sunetelor. - încă e destul de anevoios de utilizat.	
La final	
Deosebit mai ales datorită sound-ului propriu.	

ACID WAV

Interfața programului este simplă, intuitivă chiar, putând trece direct la lucru fără a mai consulta partea de help aferentă.

Informații

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



Interfața programului AcidWav. Simplă și intuitivă.

AcidWav, produs la firmei Polyhedric Software, este un editor de sunet dar și un synthesizer, adică pe de altă parte putând fi folosit și ca soft synth.

Chiar dacă grafica sa nu se ridică la nivelul celor mai bune aplicații în domeniu, interfața programului este simplă, intuitivă chiar, putând trece direct la lucru fără a mai consulta partea de help aferentă. AcidWav are proprietatea de automatizare a operării folosind visual script-uri (de exemplu când ai de aplicat un efect sau comandă de editare la mai multe fișiere audio, nu mai stă utilizatorul să muncească ci programează aplicația să facă acest lucru). Ca marea majoritate a programelor moderne de tip wave editor, AcidWav are posibilitatea de a realiza analize ale sunetului, în frecvență dar și de a returna o reprezentare grafică. Programul are cum spuneam mai sus și un suport de synth ce cuprinde: Draw wave,

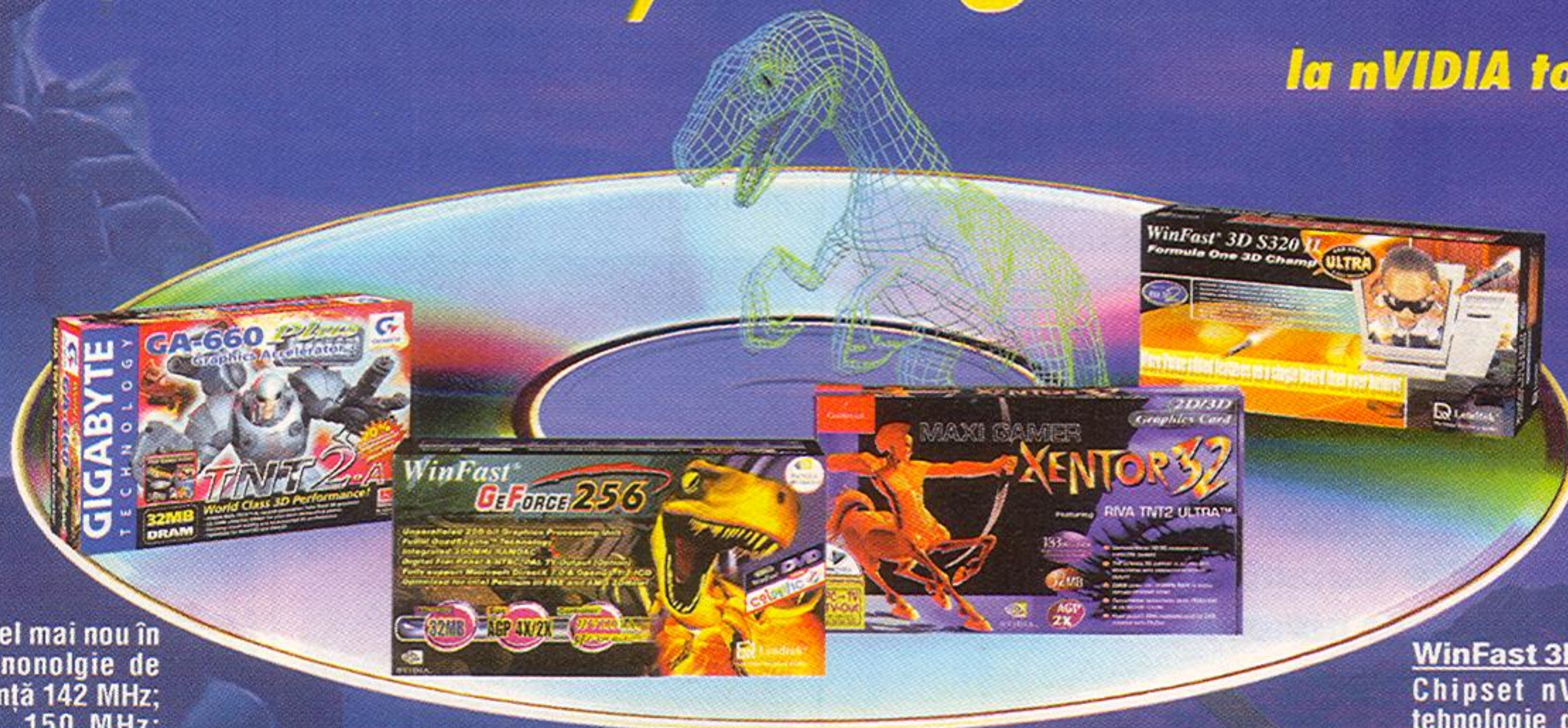
Additive synth, Analog synth, Fm synth, sau Karplus strong algorithm. AcidWav are posibilități multiple de reglare atât în ceea ce privește output-ul dar și parametrii înregistrării.

DETALII

Detalii produs	
Nume	AcidWav
Producător	Polyhedric Software
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	www.polyhedric.com
Detalii tehnice	
	- wave editor, soft synth
Aprecieri	
	+ ușor de utilizat + multe funcții synth - interfața grafică destul de "veche"
La final	
	Un program nu ieșit din comun de bun, dar rezonabil de utilizabil.
	7.0

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 lighting & 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 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 / Pasajul Pietonal Lipsani București, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

FACES

Se laudă cu un total de peste 4000 de trăsături faciale ce pot fi combinate pentru a crea chipul oricărei persoane.

Informații

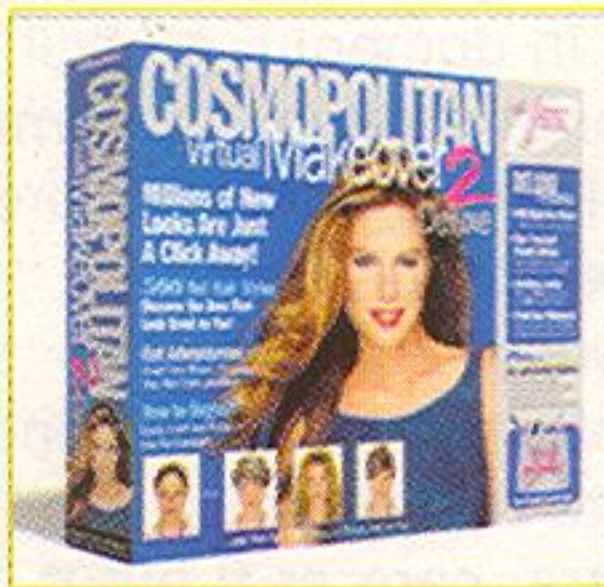
Redactor: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafica **Tip articol:** Prezentare



Nu una dintre cele mai atrăgătoare figuri dar bună pentru demonstrație

ALTERNATIVE

Cosmopolitan Makeover



Deși nu cu aceeași destinație, se apropie de Faces prin posibilitatea de modificare a figurii. Nu poate crea unele noi, cu toate acestea. Necesită prezența unui scanner.

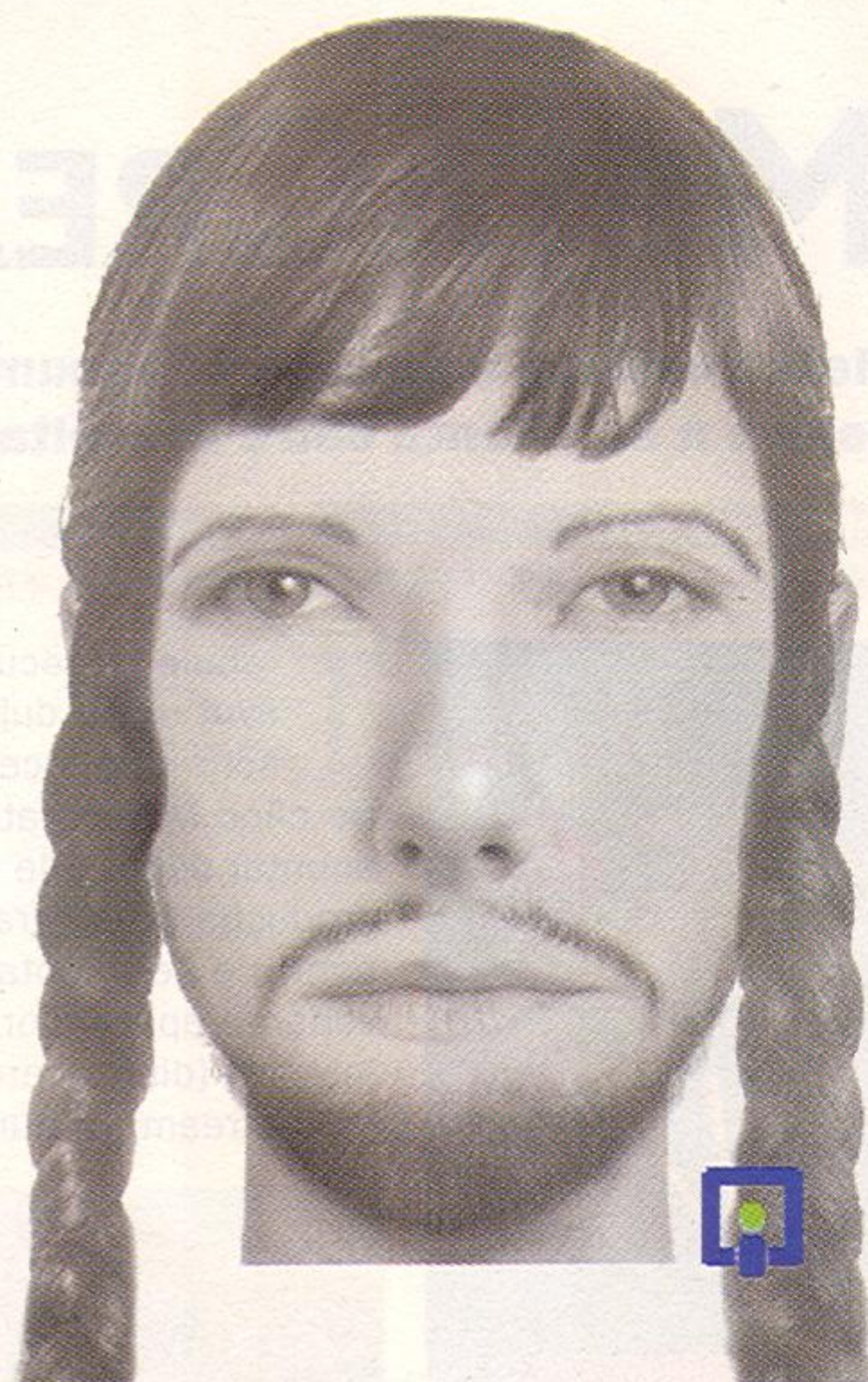
Creat de firma canadiană InterQuest, Faces este în esență un program de făcut portrete-robot, deși producătorii îl comercializează sub denumirea de "image compositing software" ceea ce s-ar traduce aproximativ în română prin program de îmbinare a imaginilor.

Faces se laudă cu un total de peste 4000 de trăsături faciale ce pot fi combinate pentru a crea chipul oricărei persoane, indiferent de sex sau rasă. Utilizarea programului este extrem de simplă: pentru a obține un rezultat, nu trebuie

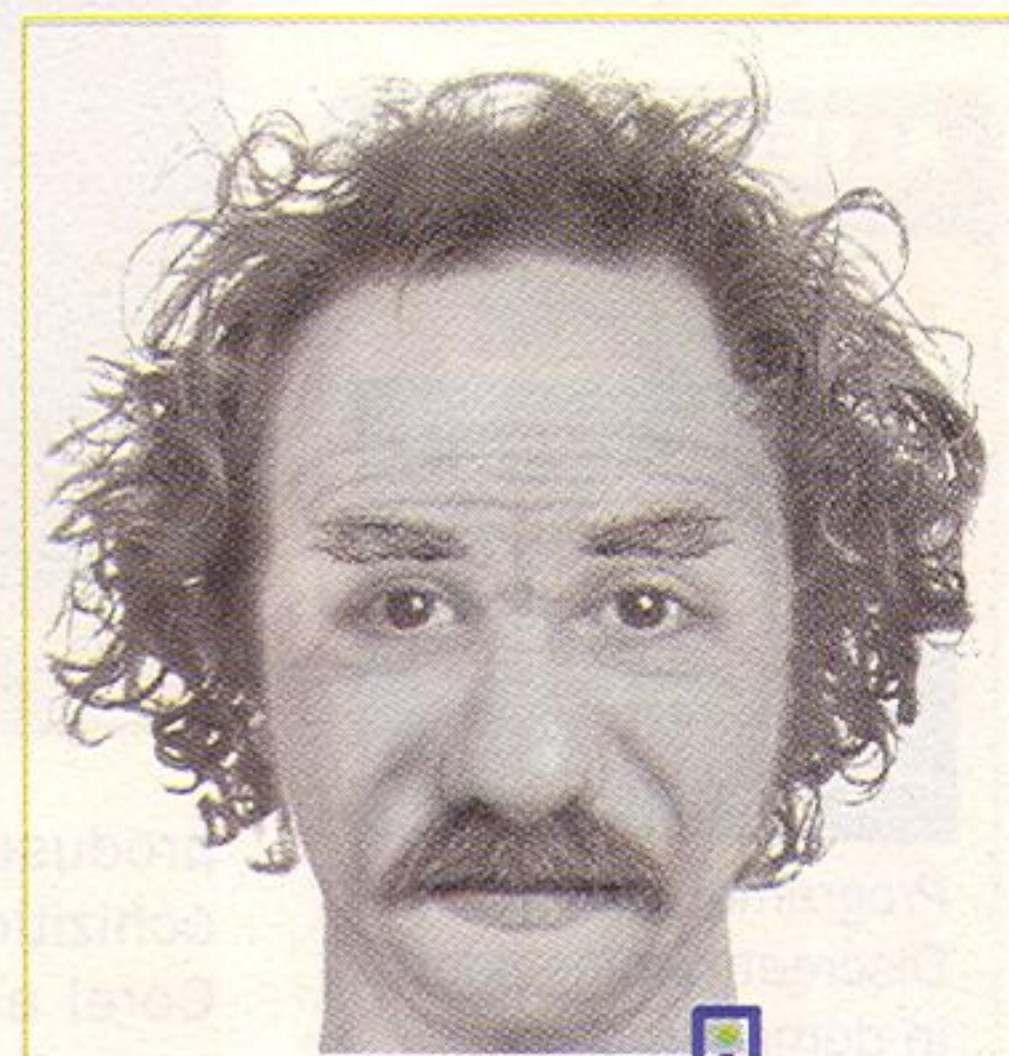
decât să introduceți CD-ul în drive și apoi să apăsați la întâmplare pe butoane. Desigur, pentru ca figura rezultată să semene cât de cât cu chipul unui om, trebuie să vă străduiți un pic. Dacă aveți și unele mici cunoștințe de fizionomie, cu atât mai bine; înseamnă că puteți crea chiar figurile prietenilor sau ale unor personalități, știind exact ce să alegeți din bibliotecile de trăsături faciale, fără să fie nevoie să creați fețele prin încercări repetate.

Elementele de bază pe care le aveți la dispoziție sunt nas, cap, bărbie, ochi, sprâncene, gură și păr. La acestea se adaugă amănunte suplimentare cum ar fi mustață, barbă, riduri, diverse tipuri de ochelari, de vedere sau de soare, petice de pirat, pălării și alte accesorii capilare. Fiecare dintre aceste trăsături are un anumit cod iar din cumulara codurilor individuale rezultă în final o formulă, cu ajutorul căreia figura respectivă poate fi recreată cu ușurință pe un alt calculator printr-o simplă operațiune de copy-paste.

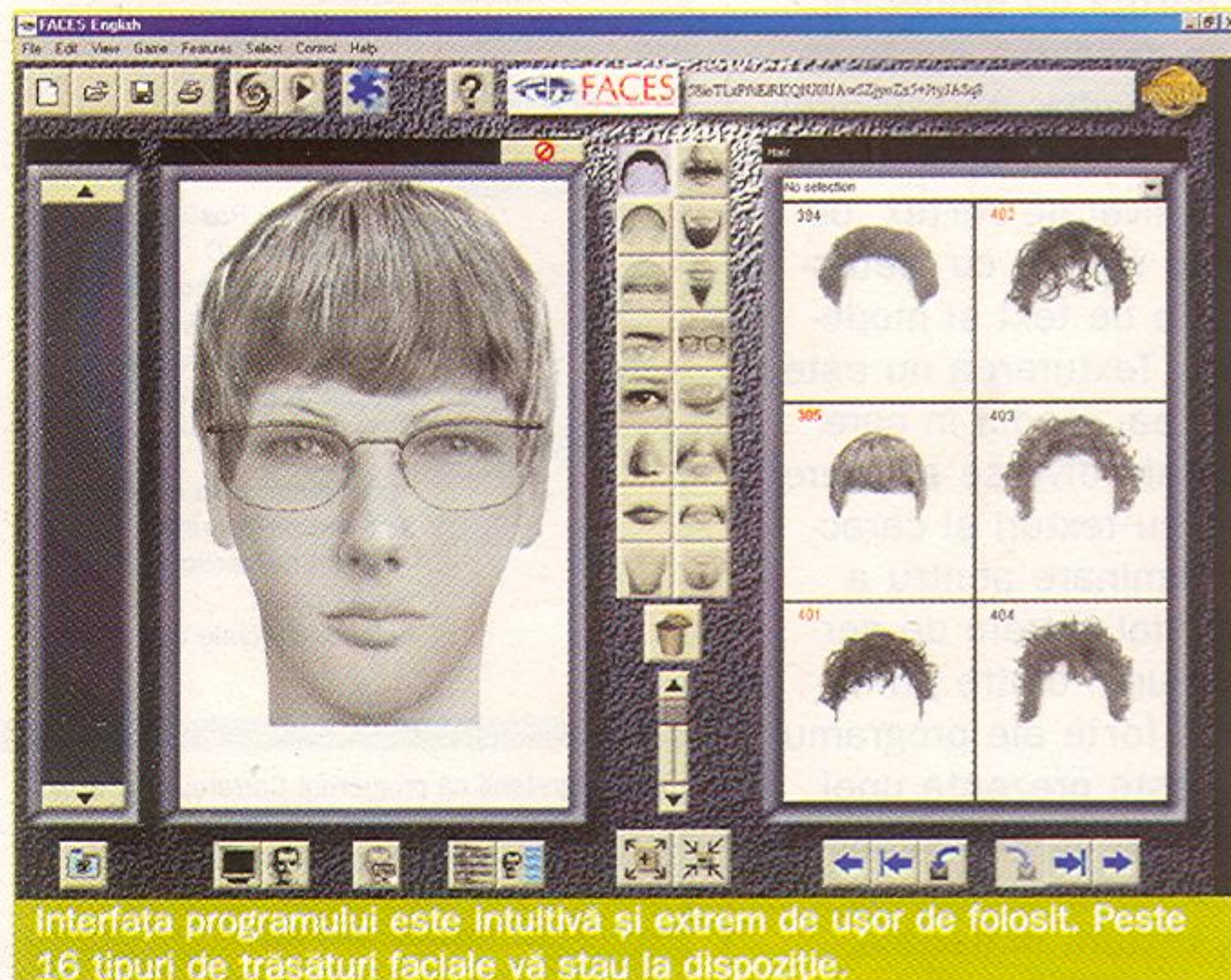
Elementele se suprapun conform unui algoritm de îmbinare complex, astfel că rezultatul final seamănă surprinzător de mult cu o fotografie. Singurele defecte pe care le are este că îi lipsește posibilitatea de adăuga semne particulare (cicatrici, alunițe sau negi), particularitățile rasiale nu sunt suficient de pronunțate iar unele vârste nu pot fi redată oricât te-ai chinui. Dar dacă intenționați să recreați fața unei persoane între 16 și 50 de ani, de rasă europeană, fără semne particulare evidente, ei bine, aveți mari șanse să reușiți cu ajutorul programului Faces. Recomandat polițistilor, detectivilor particulari și celor care vor să își găsească perechea ideală. Din păcate toate portretele sunt alb-negru, ceea ce înseamnă că între o roșcată cu ochii verzi și o brunetă cu ochii albaștri nu e



foarte mare diferență. Potențial educativ, potențial distractiv, Faces își poate găsi utilizări neașteptate. Aruncați o privire pe demo-ul de pe CD.



Recunoașteți persoana din imagine ?
Un indiciu: Eminc la pătrat



Interfața programului este intuitivă și extrem de ușor de folosit. Peste 16 tipuri de trăsături faciale vă stau la dispoziție.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Faces
Producător	InterQuest
Pret	50\$
Distribuitor	N/A
Web	www.interquest.com
Detalii tehnice	
	-peste 4000 de elemente faciale. -funcționează doar de pe CD ceea ce presupune lag-uri.
Aprecieri	
	-nu poate crea persoane foarte tinere sau foarte bătrâne -nu are posibilitatea de a reda semne particulare

La final
Distractiv pentru un timp, dar nu poate menține interesul pentru o perioadă îndelungată. În atenția Poliției Române.

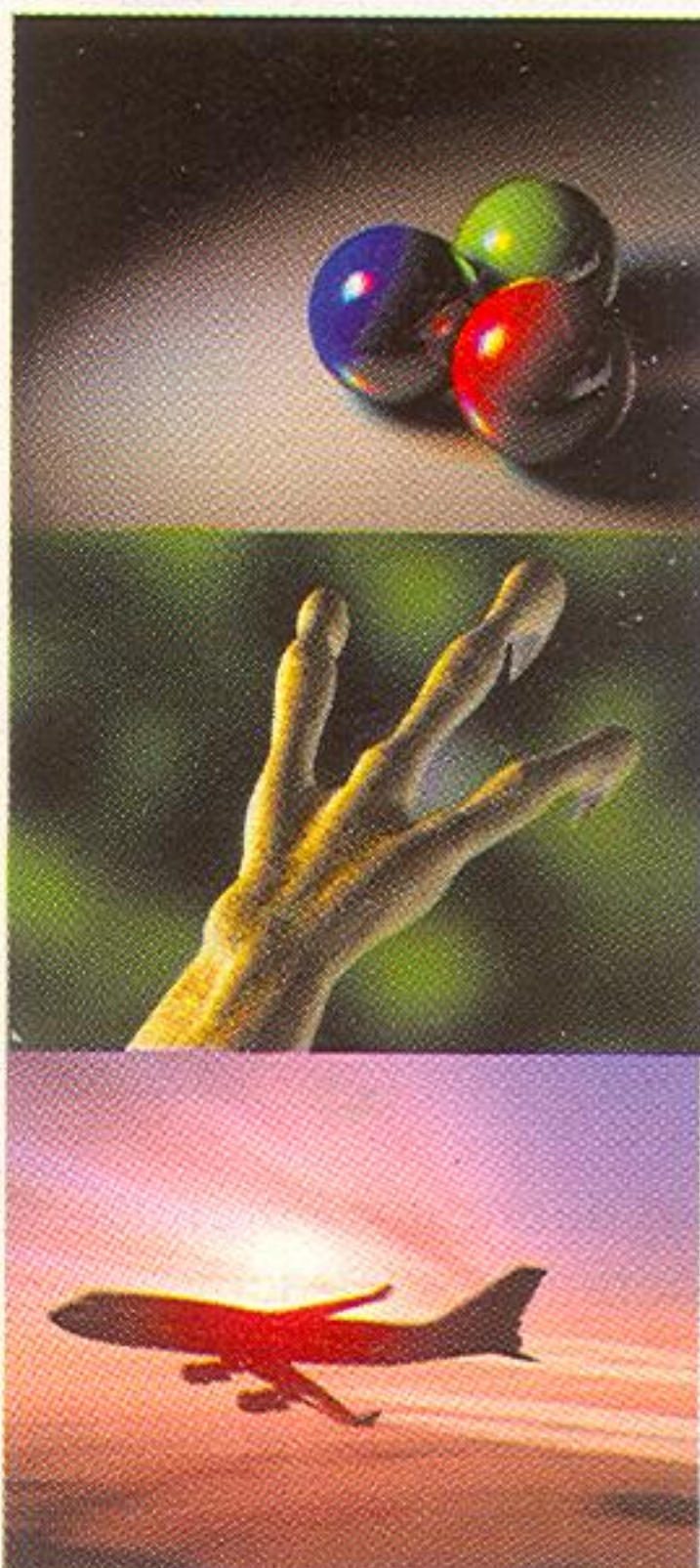
8.0

METACREATIONS CARRARA

Metacreations a anunțat că renunță la producția de programe de grafică pentru a se orienta către dezvoltarea aplicațiilor pentru Internet.

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafică 3D **Tip articol:** Prezentare



Trebuie să recunosc că am avut unele dubii când am scris titlul acestui articol. De când Metacreations și-a anunțat decizia de a renunța la producția de programe de grafică pentru a se orienta către dezvoltarea aplicațiilor pentru Internet (dintre care face parte și Metastream), o bună parte din

cațiile 3D din generația veche. Programul se constituie într-o soluție completă de modelare 3D, texturare, construire de scene, animație, randare și efecte speciale. El împrumută de la RayDream Studio organizarea în module interconectate între ele, utilizatorul putând trece dintr-unul într-altul fără restricții,



Fotorealismul programului este impresionant. În colțul din dreapta jos poate fi observată imaginea inițială, în care a fost introdus un obiect creat în Carrara.

ALTERNATIVE

3D Studio MAX



Programul celor de la Discreet rămâne lider în domeniu, chiar dacă nu are toate opțiunile pe care și le-ar dori un grafician. O dată ce ai învățat să lucrezi cu el, cu greu poți face tranziția către alt program.

Softimage XL

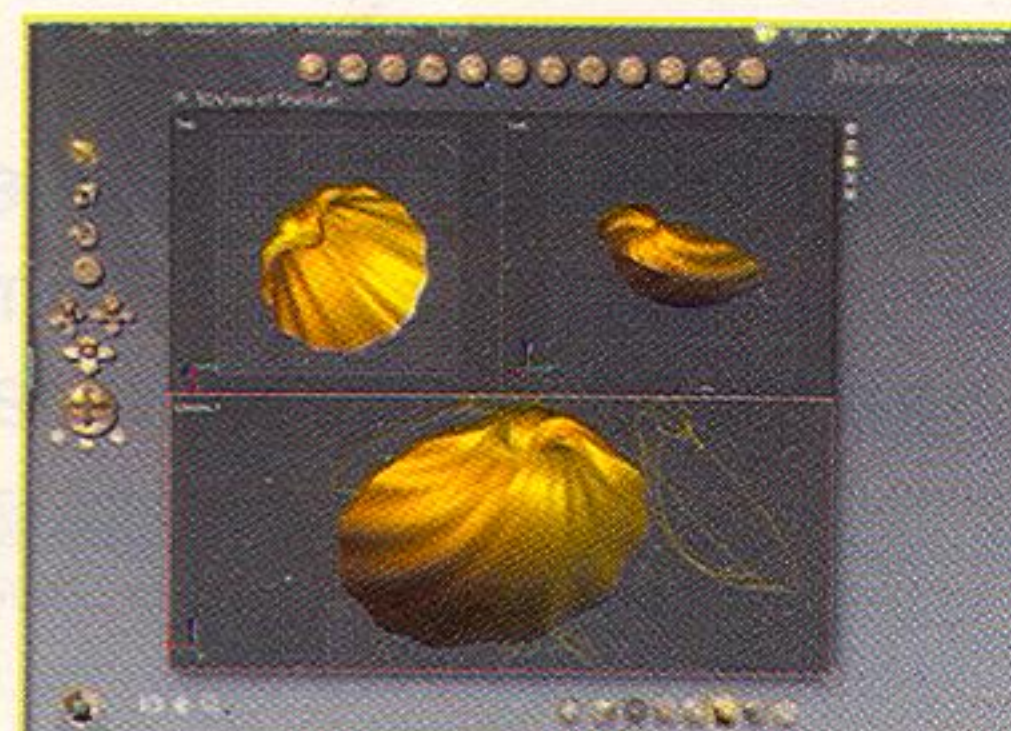


O îmbinare excelentă între modelare, animație și renderizare. De luat în seamă

produsele Metacreations au fost achiziționate de alte companii. Corel a preluat printre altele seria Painter, toate produsele de sub sigla Kai și Bryce. Egi.sys, Fractal Inc. și ScanSoft Inc. au obținut contra cost dreptul de a se lăuda cu cea mai mare parte din cele care au mai rămas. Așadar nu mai eram sigur dacă nou apărutul Carrara mai poartă sigla Metacreations, dar am descoperit că alături de Canoma și RayDream Studio, este unul dintre puținele care au mai rămas încă pe baricade. Pentru moment, cel puțin. Este posibil ca până la data de apariție a revistei, titlul să se dovedească eronat.

Moral însă, Carrara va rămâne opera Metacreations, mai ales că el este un hibrid între RayDream Studio și InfiniD, două dintre apli-

urmând o metodă de editare neliniară care pare a fi la modă în această perioadă. Modulele disponibile sunt: Assemble, Storyboard, Render, Modeling și Texture. În partea de modelare, programul se descurcă excelent, punând la dispoziția utilizatorului nu mai puțin de cinci tipuri de modelare: la nivel de vertex, pe bază de curbe spline, cu metasfere, modelare de text și modelare de teren. Texturarea nu este neglijată nici ea, modul în care pot fi combinate diverse shadere procedurale, cu texturi și caracteristici de iluminare pentru a crea un material extrem de performant este unul dintre principalele puncte forte ale programului. Un altul este prezența unei biblioteci extrem de generoase plină până la refuz de obiecte predefinite, texturi, materiale,



Interfața elegantă și eficientă rămâne un punct forte al Metacreations

precum și de preset-uri pentru aproape orice caracteristică a programului ce permite predefiniere. Acest lucru permite chiar și celui mai novice dintre începători să abordeze fără probleme programul. Un sistem de particule foarte bine pus la punct și numeroase efecte speciale de calitate vin să întregesc imaginea unui program solid, performant și ușor de folosit. Metacreations a avut mult mai mult succes în domeniul graficii 2D și nu a prea strălucit în domeniul pachetelor de grafică 3D profesionale, exceptând Poser și Bryce care sunt însă prea specializate pentru a fi luate în considerare. Este regretabil că programul Carrara, care ar fi putut schimba lucrurile în această privință apare tocmai în momentul în care Metacreations renunță la producția de aplicații grafice. Să sperăm că munca lor va fi continuată cu succes de altcineva.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Carrara
Producător	MetaCreations
Preț	N/A
Distribuitor	Flamingo
Web	www.metacreations.com

Detalii tehnice	
	- hibrid între RayDream Studio și InfiniD
	- organizare în module după sistemul SmartFlow
	- bibliotecă generoasă de obiecte și preset-uri

Aprecieri	
	- unul dintre cele mai bune sisteme de texturare
	- sistem de particule bine pus la punct
	- efecte speciale de calitate

La final

Este regretabil că programul Carrara, care ar fi putut schimba lucrurile în această privință, apare tocmai în momentul în care Metacreations renunță la producția de aplicații grafice.

DEEP PAINT 3D

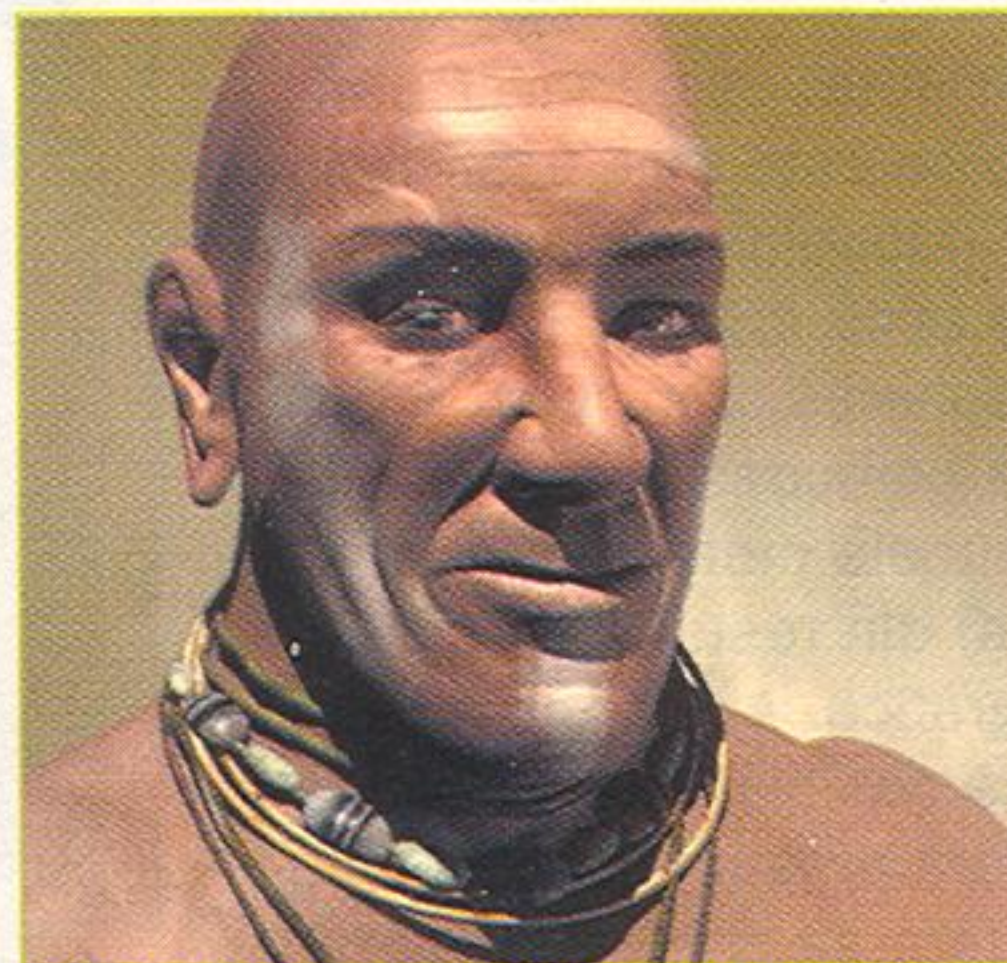
Se pot desemna texturi pentru culoare, relief, strălucire și transparență, care pot fi aplicate toate dintr-o singură trăsătură de penel.

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț Tip produs: Grafică 2D/3D Tip articol: Prezentare

Dacă vrei să pictați digital, având la dispoziție instrumente grafice similare celor pe care artiștii le folosesc în realitate, Deep Paint 3D ar putea fi soluția ideală. Dacă vrei să desenați în timp real textura de pe un model 3D, programul de care aveți nevoie ar putea fi tot Deep Paint. Firma Right Hemisphere a vrut să se adapteze la moda soluțiilor grafice 2D/3D care a luat amploare începând cu anul trecut, astfel că a integrat în același pachet atât instrumentele de desen natural 2D care făceau

obiectul programului Deep Paint 2D cât și modulul de texturare a



O imagine care arată foarte bine dar care necesită foarte multă muncă.

ALTErnative

Painter 3D

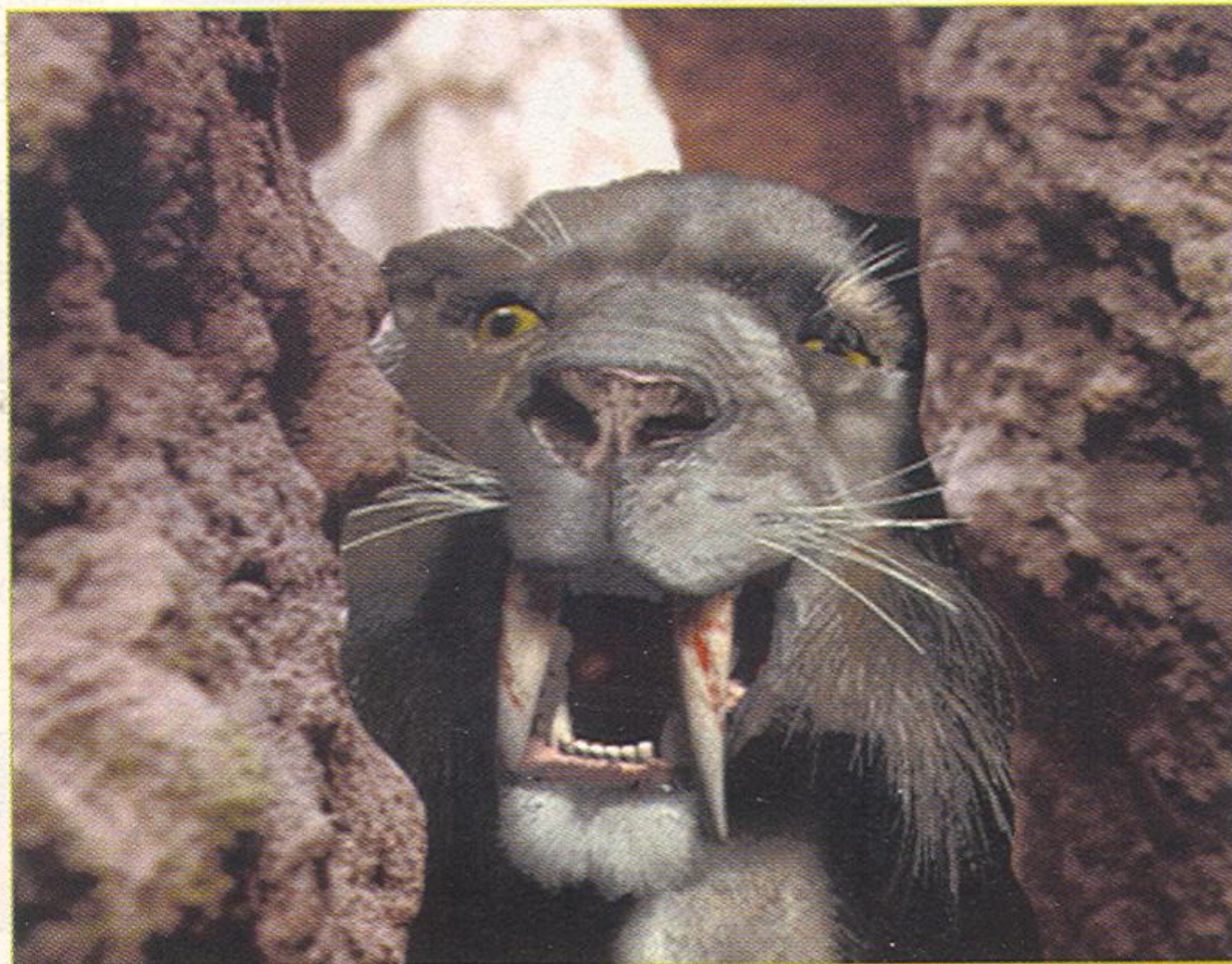


Un program mai vechi, care poartă amprenta caracteristică a firmei MetaCreations, ceea ce nu înseamnă că este cel mai bun, ci doar că este unul dintre cele mai bune. Are mai puține opțiuni decât Deep Paint.

Z-Brush



Prezentat în numărul trecut, acest program este de asemenea o soluție 2D/3D excelentă, deși pe partea de 3D oferă și opțiunea de modelare. Puțin mai complex.



După cum spunea cineva, nu mai știu cine, o imagine valorează cât o mie de cuvinte. Aveți în fața ochilor una de 1500 de cuvinte, ceea ce mă scutește de explicații.



Unde pune mâna un profesionist, se cunoaște. Copyright Lydell Studios.

obiectelor 3D care ținea de programul 4D Deep Paint, rezultatul fiind un program complex, cu o mulțime de caracteristici interesante.

De ce merită?

Pentru că pe partea de pictură naturală se descurcă excelent, reușind să recreeze cu destul de mare acuratețe aspectul grafic al multora dintre instrumentele clasice de desen: creion, vopsele acrilice, vopsele în ulei, impasto,

pulverizator (airbrush). Dărele de vopsea se suprapun foarte realist, culorile care sunt așternute deasupra se amestecă cu cele de dedesubt, iar o cantitate mai mare de vopsea este ușor observabilă prin diferența de relief. Fiecare instrument are două sloturi: primul reprezintă categoria în care se încadrează (simple, air sau artist, fără să mai fie nevoie de o randare suplimentară). Texturile pentru relief, culoare și restul caracteristicilor pot fi suprapuse în sistem multilayer, ceea ce deschide numeroase posibilități pentru texturarea realistă. Interconectarea dintre Deep Paint și principalele programe de grafică 3D este bine pusă la punct, transferul unui material de pe o meșă din 3D Studio Max pentru editare în Deep Paint și apoi înapoi în acesta se face foarte simplu, deși rularea simultană a ambelor programe poate crea probleme sistemelor mai sărace în memorie RAM (sub 96 de Mb).

Concluzii

Este o adăugire folositoare pentru programul vostru de grafică 3D preferat. Deep Paint 3D este folosit de foarte mulți artiști, fie că ei lucrează în 2D, în domeniul graficii publicitare, fie că ei lucrează în 3D, ca hobby sau ca profesie. Firma Infogrames l-a utilizat pentru texturarea modelelor din Outcast iar imaginile care ilustrează articolul sunt piese din portofoliul unor artiști cunoscuți.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Deep Paint
Producător	Right Hemisphere
Preț	795\$
Distribuitor	N/A
Web	www.righthemisphere.com
Detalii tehnice	
	-Integrare cu Max, Lightwave și Maya prin intermediul unor pluginuri.
	-Import de fișiere 3D
Aprecieri	
	+poate fi folosit și ca program de grafică 2D fără nici cea mai mică problemă
	-o oarecare lipsă de finețe la pictarea detaliilor în 3D.
La final	
Un instrument excelent pentru texturarea modelelor dintr-o aplicație 3D, mai ales că suportă și pictarea cu bump mapping.	

Play Amorphium

Amorphium este pentru modelarea 3d ceea ce roata olarului este pentru crearea de vase din lut.

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafica 3D **Tip articol:** Prezentare

Amorphium este pentru modelarea 3d ceea ce roata olarului este pentru crearea de vase din lut: un instrument care nu este esențial, dar a cărui utilizare scurtează cu mult procesul de creație și asigură un mediu de lucru confortabil și eficient. Programul este deopotrivă suficient de puternic încât caracteristicile sale au atras realiza-

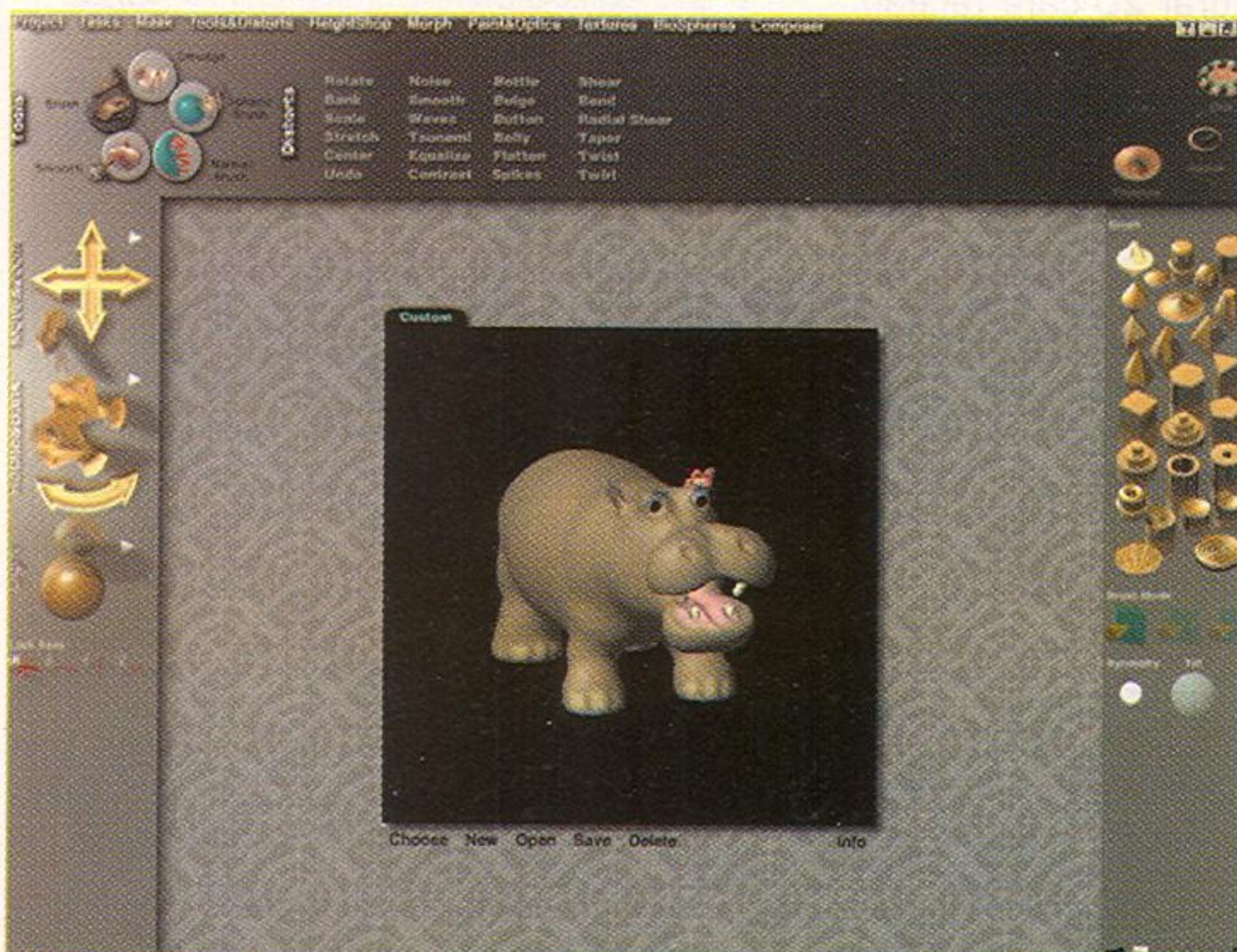
chiar setat să se învârtă în timp ce este modificat în timp real. Modelarea se mai poate face și cu ajutorul unor Biospheres, care sunt o denumire pompoasă pentru mai comunele metasfere (meta-balls) din restul programelor de grafică. Apoi, Amorphium vă oferă posibilitatea să pictați o textură pe suprafața modelului, fără să pună la dispoziție



Se observă un aspect caracteristic, rotunjit al tuturor obiectelor.

torii de efecte speciale de la Hollywood dar și facil de utilizat, ceea ce înseamnă că un nou venit în lumea graficii digitale îl poate folosi fără probleme.

Analogia cu roata olarului pe care am folosit-o la început nu a fost deloc neinspirată. Amorphium pornește de la o formă de bază (o sferă, un cub, un cilindru), care poate fi modificată prin metoda push&pull cu 36 de forme sau folosind o gamă de 14 instrumente dintre care se remarcă Tsunami, Spikes și Twirl. Acestea se aplică asupra obiectului până când acesta ajunge să semene cu ceea ce doreați să modelați. Procesul seamănă foarte mult cu ceea ce se întâmplă pe roata olarului, care transformă cu degetele un boț de lut într-un vas sau o cană. Obiectul de bază din Amorphium poate fi



Interfața este foarte bine realizată, asemănătoare în ceea ce privește stilul cu cele de la MetaCreations. Nu se pot deschide decât două vederi simultan.



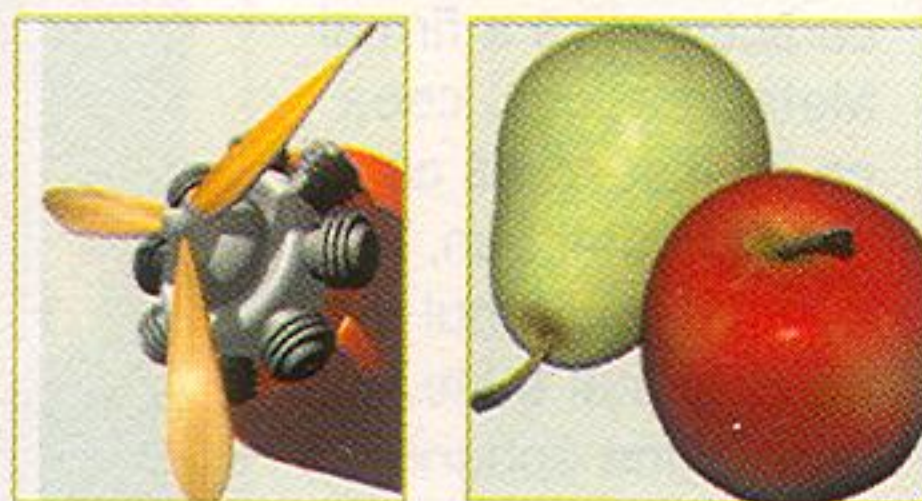
Atât de caldă-i vara și e plin de flori... făcute toate cu Amorphium

prea multe instrumente, ci doar diferite caracteristici ale modului în care modelul reflectă lumina (Diffuse, Specular, Ambient). Totuși, un



O textură trebuie să fie uneori foarte bine realizată pentru a da impresia de realism. În imagine "Atomic Cola" de la Play. A se observa detaliile.

bilitatea de a adăuga semne de uzură pe modele importate din alte programe de grafică 3D, atât pe modelul în sine, cât și pe textură, crearea de macro-uri cu acțiunile frecvent utilizate, generarea de text 3D ce poate fi deformat și animat precum și morphing cu trei ținte atât de tip vertex-match (unde modelele trebuie să aibă același număr de vertex-uri) cât și interpolated (unde regula precedentă nu se aplică).



DETALII

Detalii produs	
Nume	Amorphium
Producător	Play
Pret	140\$
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	
	- Lucrează cu modelul randat în timp real, phong shaded
	- Are o interfață ușor de folosit, orientată către mouse, dar și cu suport pentru tabletă
Aprecieri	
	- Ușor de folosit chiar și de către novici
La final	

Pe partea de modelare este o soluție preferabilă unui program de grafică 3D profesional, mai ușor de folosit, dar pe partea de asamblare nu strălucește mai deloc.

Lightwave 6.0

Printre cele mai bune pachete de grafică 3D, concurând de la egal la egal cu 3D Studio MAX

Informații

Redactori: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafică 3D **Tip articol:** Prezentare

Lightwave a fost încadrat de la bun început printre cele mai bune pachete de grafică 3D, concurând de la egal la egal cu 3D Studio MAX, Maya și SoftImage. De-a lungul timpului el a fost rafinat de firma Newtek până a ajuns aproape de perfecțiune, el fiind instrumentul preferat de lucru a zeci de firme de efecte speciale și de design. Ultima versiune, 6.0, aduce firește îmbunătățiri și caracteristici noi pe care le voi prezenta în cele ce urmează.

DIN BINE ÎN MAI BINE

Fostul plugin HyperVoxels 2 vine acum inclus în pachetul Lightwave, un lucru pentru care cunoscătorii nu pot decât să mulțumească firmei Newtek, deoarece acum efectele volumetrice (ceață, fum, lumină) pot fi randate de până la 4 ori

Fostul plugin HyperVoxels 2 vine acum inclus în pachetul Lightwave

mai repede și în plus se pot randa și reflexii caustice (caustics). Acestea sunt deosebit de folositoare pentru a reda volume de apă sau sticlă, de exemplu. În al doilea rând, motorul de randare a fost modificat de la rădăcină pentru a permite inserarea unei soluții de radiozitate, care, dacă este să judecăm după imaginile rezultate, este de departe una dintre cele mai bune existente pe piață, depășită doar de incredibilul Lightscape de la Kinetix. Utilizatorii programului au început să își revizuiască scenele mai vechi, randate în versiunea precedentă (5.6) și să le randeze în 6.0 pentru a le vedea într-o nouă "lumină",

cu ajutorul radiozității.

DESPRE MODELARE ȘI ANIMAȚIE

Secțiunea de modelare este în continuare separată de corpul principal al programului și a fost îmbunătățită prin adăugarea de noi instrumente pentru editarea suprafețelor de subdiviziune, metodă de modelare promovată de Newtek ca ultimul răcnet în domeniu și care se apropie de modelarea cu "petice" (patches) propusă de Animation Master-ul celor de la Hash. Lightwave nu mai transformă automat curbele NURBS în poligoane atunci când un obiect creat cu acestea este exportat din Modeller în secțiunea Layout, ceea ce este o îmbunătățire ce va bucura pe mulți. În plus, au apărut instrumente care simplifică deopotrivă modelarea și

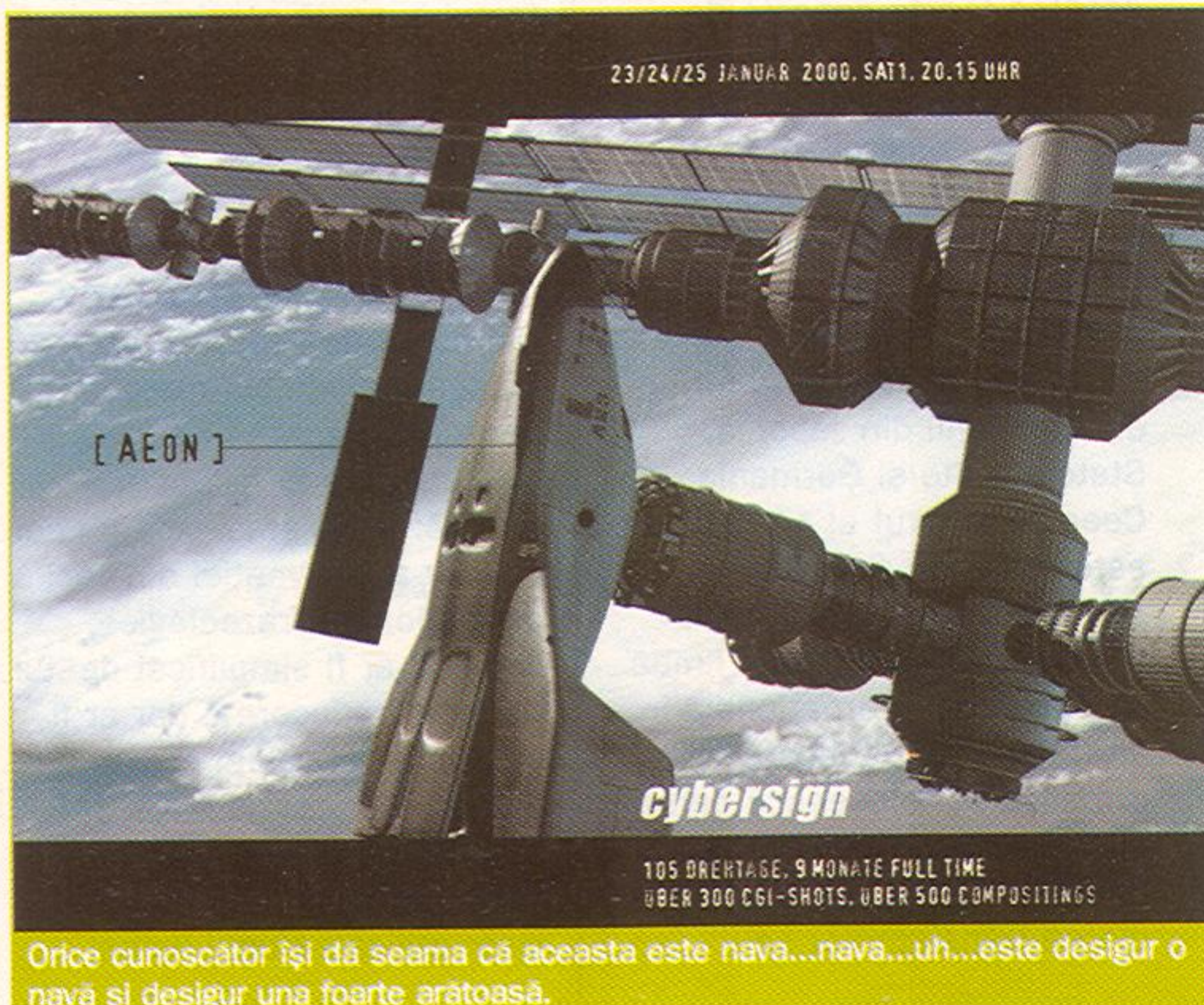
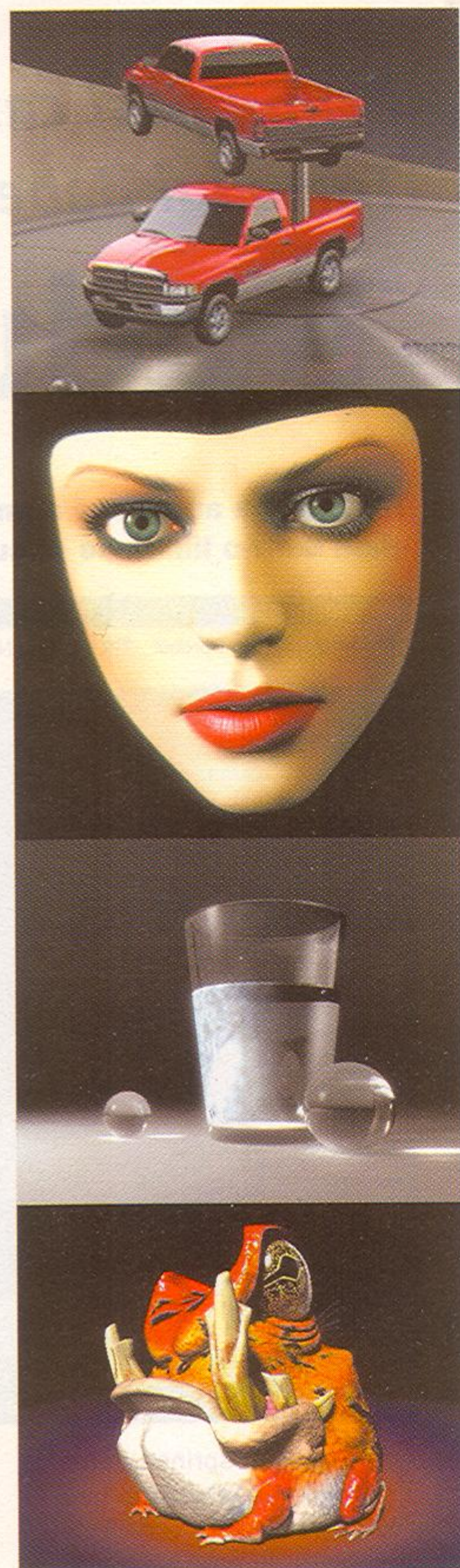
animația, dintre care merită pomenite Skelegon și Endomorphs. Primul creează scheletul din interiorul modelului în același timp cu acesta, permițând și utilizarea tool-urilor de modelare. Al doilea instrument este de fapt un set de caracteristici ale modelului pentru care pot fi definite mai multe stări, un fel de bibliotecă de posturi din Poser, pentru care trebuie să relaționați însă modul în care se comportă modelul. Instrumentul Endomorphs este util în situații gen sincronizarea mișcării buzelor cu sunetul, putând fi definite posturi pentru rostirea fiecărei litere.

CE-I CORECT E CORECT

Odată cu upgrade-ul la versiunea 6.0, Lightwave se aliniază fără probleme la ultimele tendințe din domeniu (să nu uităm de release 3-ul de la 3D MAX și de Maya Unlimited). Totuși, există o deosebire importantă (ce-i drept nu pentru utilizatorul de rând): Newtek nu taxează pentru fiecare nod de randare în plus, ceea ce înseamnă că are un avantaj în fața concurenței, fiind mai atractiv pentru cei ce randează într-o rețea de mai multe calculatoare.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Lightwave 6
Producător	Newtek
Preț	2495\$
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	
	- Modulul Hyper Voxels a fost upgradat la 2.0. - Modelele NURBS nu mai sunt "înghețate" atunci când sunt transferate din Modeller în Layout.
Aprecieri	
	- Un concurent serios pentru 3D Studio MAX
La final	
	Scenele randate cu calculul radiozității sunt de un fotorealism izbitor, care impresionează instantaneu, însă pentru realizarea lor trebuie muncit mai mult decât în 3D Studio MAX



Primii pasi catre reconstruirea Turnului Babel

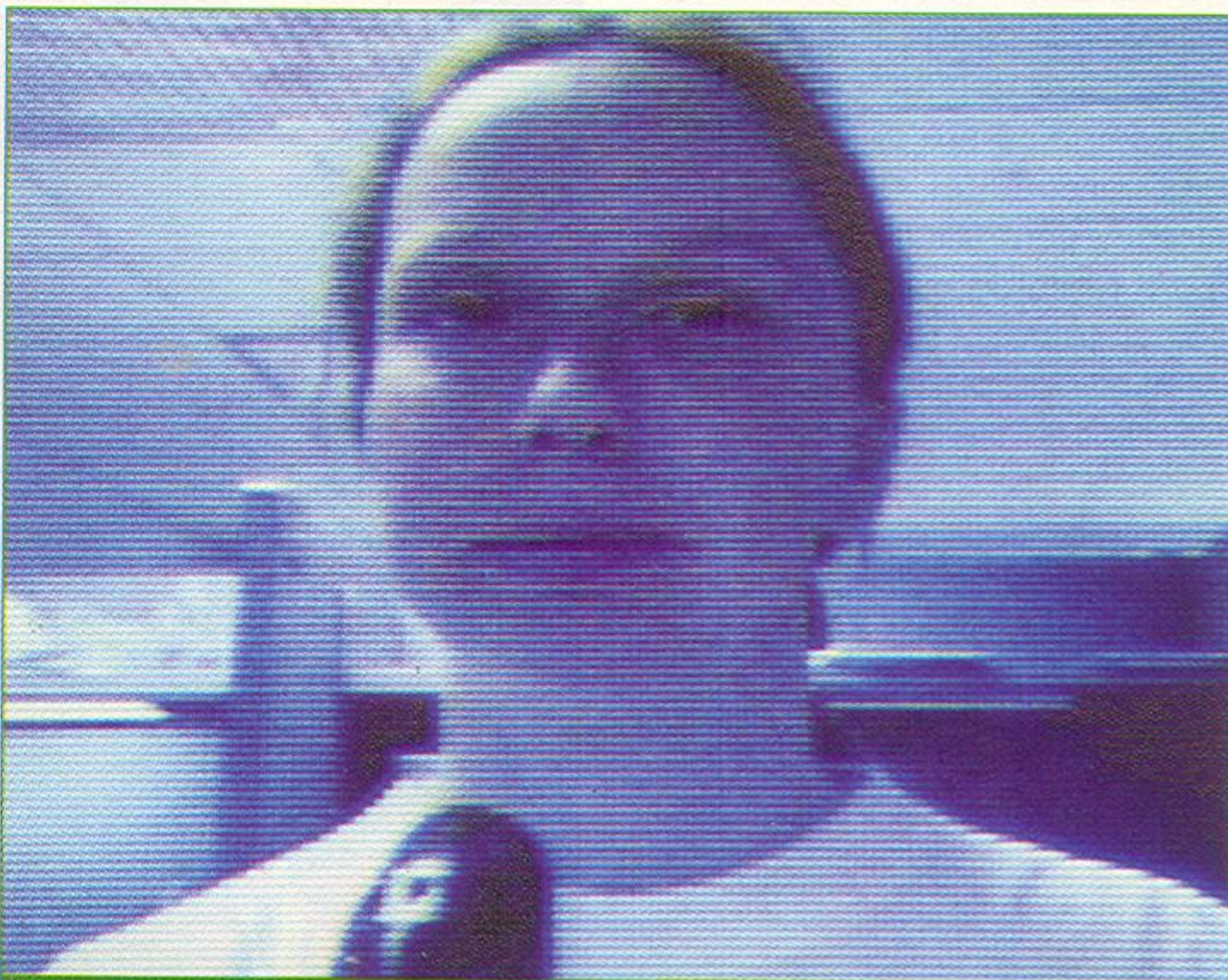
Traducerea vocală

Traducerea automată a unui mesaj din sfera comercială dintr-o limbă de circulație internațională în alta.

Informații

Redactor: Adrian Dorobaș Tip produs: N/A

Tip articol: Prezentare



O femeie cu fața albastră care arată ca un omițopter speriat...dar, ce e mult mai important, este că poate să și vorbească.

O idee desprinsă parcă din serialul Star Trek, traducerea vocală automată nu este cu toate acestea foarte departe de realitate. Cei care s-au decis să o pună în practică, din considerente comerciale, firește, sunt reprezentanții unui concern internațional numit C-STAR (Consortium for Speech Translation Advanced Research) și care este format din companii din Japonia, Statele Unite și Germania. Ceea ce au vrut ei să realizeze este traducerea automată spontană a unui mesaj din sfera comercială dintr-o limbă de circulație internațională în alta. Această traducere urmează să folosească oamenilor de afaceri care vor să țină o conferință fără intermedierea translatorilor sau

turiștilor care se aventurează într-o țară străină fără să stăpânească prea bine limba respectivă. În prezent, sistemul suportă corelarea expresiilor din și în șase limbi străine: franceză, engleză, germană, italiană, japoneză și coreeană.

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Din punct de vedere tehnologic, cea mai simplă metodă pentru realizarea unei traduceri automate ar fi fost cea directă: translatarea pe un calculator a informației din zeci de dicționare frazeologice, ceea ce ar fi simplificat destul de mult traducerea, dar ar fi presupus un volum enorm de muncă. Dar cei de la C-STAR au preferat o metodă indirectă, mai sigură și mai precisă: utilizarea unui limbaj

Bâlbe ale sistemului automat de traducere

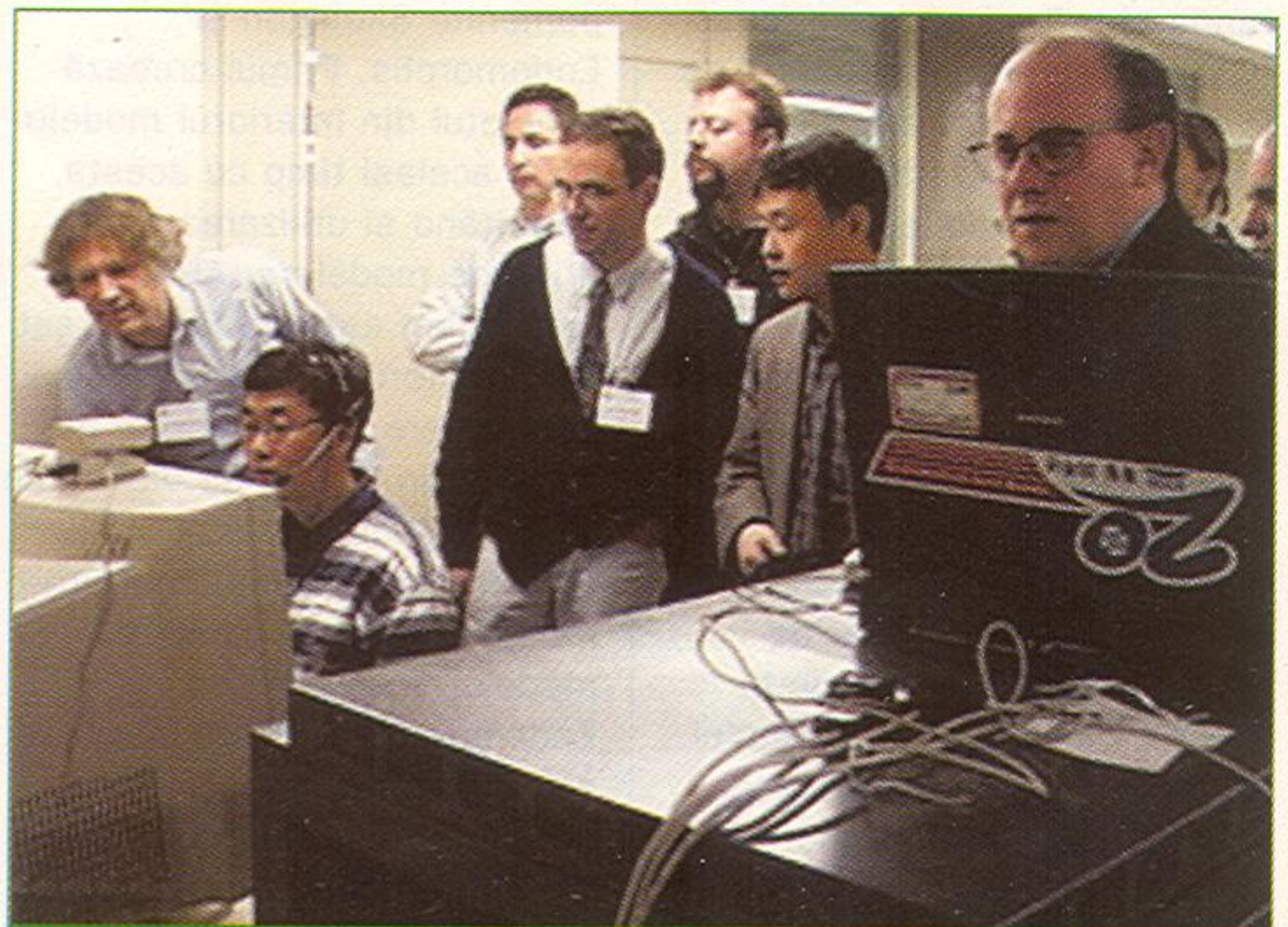
RECUNOAȘTERE VOCALĂ DEFICIENTĂ:

- "How to recognize speech" a fost înțeles drept "How to wreck a nice beach" Cum se face recunoașterea vocală. Cum să distrugi o plajă frumoasă
- "I'd like to see a new display" a fost tradus ca "I'd like to see a nudist play" Aș vrea să văd o nouă reprezentare - Aș vrea să văd o piesă cu nudiști
- "Thank you very much" a fost înțeles ca "thank you for lunch", ceea ce a înclinat balanța către traducerea: "Îți mulțumesc pentru prânz"

TRADUCERI DE TOT HAZUL:

- Expresia "Queen size bed" a fost tradusă în franceză prin "lit aux dimensions de la reine" ceea ce înseamnă "pat de dimensiunea reginei"

- Sintagma "Thank you very much" a fost spartă în "Thank you" și "very much" care au fost traduse în japoneză ca "Arigatoo gozaimasu. Takai desu", ceea ce înseamnă "Mulțumesc. E foarte scump"
- "May I be of further assistance?" a fost înțeles ca "maybe further assistance" și sintetizat în "maybe further" ceea ce a dus la traducerea în franceză "C'est trop", care înseamnă "E prea departe"
- Fraza japoneză "Oshiete kudasai" (te rog să îmi spui) a fost percepută drept expresia argotică engleză "Oh shit!". Sistemul a sărit în analiza sa peste cuvântul "shit" și a luat "oh" drept pronunția englezească a cifrei zero. Traducerea finală a fost "The number is zero" (Numărul este zero)



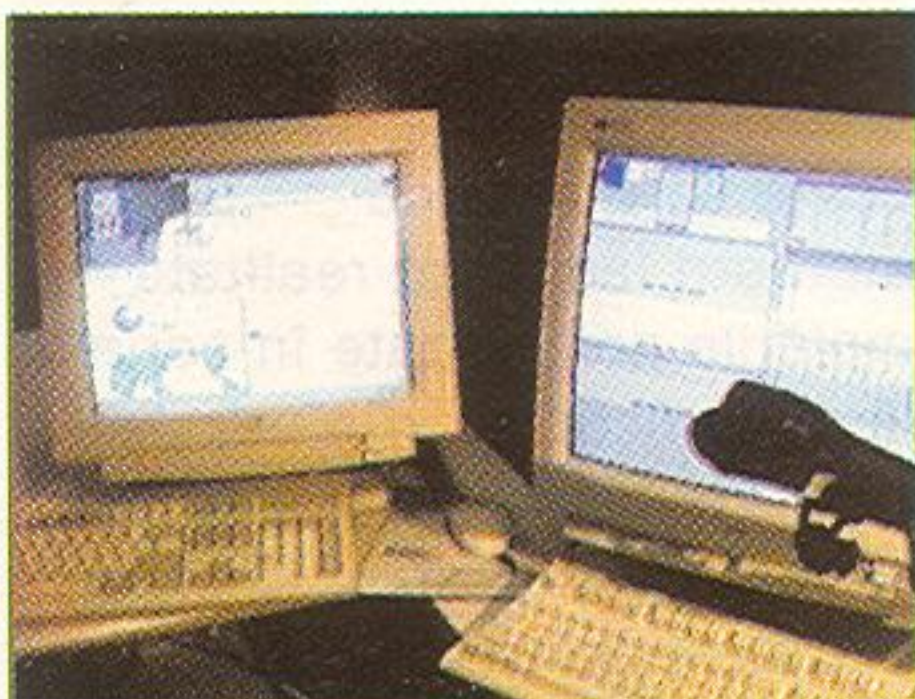
Shit. Aragazul ăsta cu 4 ochiuri ne-a lăsat pe toți paf. Poate mâine o să-l pescuim din vreun geamantan.



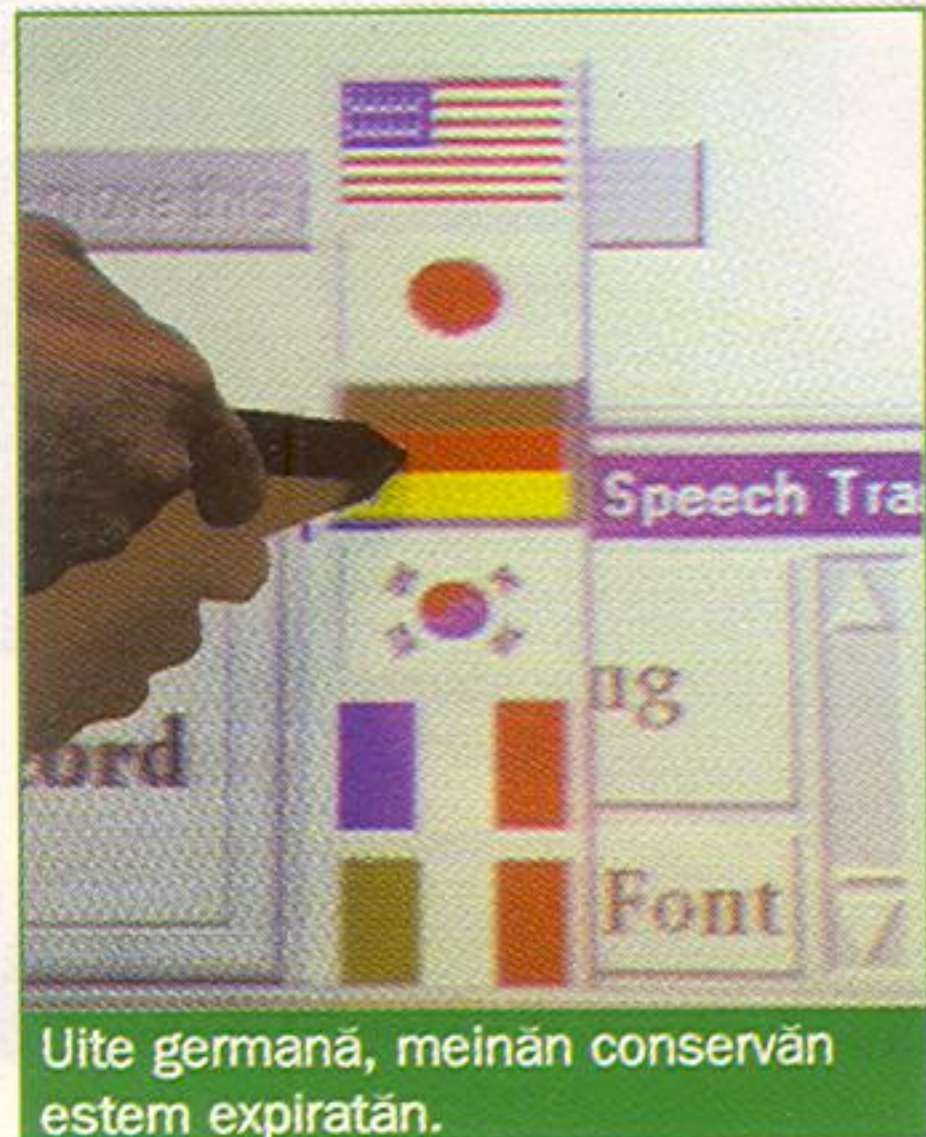
Nu vă încredeți în hotelurile care nu au 5 sisteme de traducere și vorbire simultană în 14 limbi.

pivot, artificial, ca intermediar între cele două limbi ce fac obiectul traducerii. Acest limbaj a fost construit pentru a fi universal și poartă numele de Interchange Format (IF). Astfel, la nivel general, procesul de traducere se împarte în două: traducerea din prima limbă în IF și traducerea din IF în cea de-a doua limbă. Limbajul IF, având un profund caracter comercial, este orientat către doi subiecți: Clientul și Agentul. Aceștia au un dialog și își schimbă rolurile între ei, dar rămân fundamental aceiași. Practic, pentru a traduce o propoziție simplă din franceză în engleză, programul de traducere trebuie să treacă prin cinci etape distincte:

1. Recunoașterea vocală
Se face prin intermediul unui microfon. Semnalul provenit de



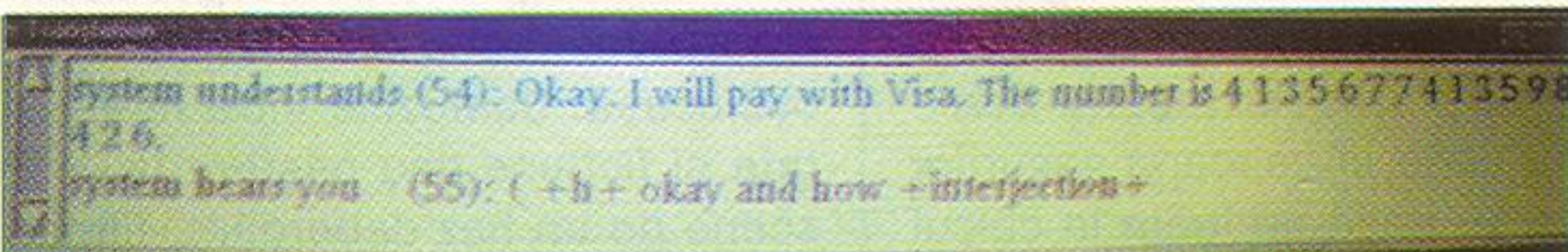
2 calculatoare aflate la apogeul comunicării.



Uite germană, meinän conservän estem expiratän.

la acesta este analizat de 100 de ori pe secundă, urmărindu-se modificările a peste 50 de parametri, cum ar fi ritmul, tonul sau frecvența. Apoi informația conținută în aceste sunete este grupată în foneme (sunetele limbajului articulat), fiecare fonemă fiind codificată printr-o literă. Apoi fiecare grup de foneme este comparat cu cuvintele din dicționarele din memoria sistemului până când este găsit un cuvânt similar.

2. Înțelegerea frazei
Prin analiză statistică și semantică, sistemul recunoaște funcția cuvintelor și constituie sintactic o frază. Apoi prin asocierea de noțiuni, programul "dă sens" cuvintelor



Dovada, iată dovada nesupunerii de către limbaj în fața omului post modernist.

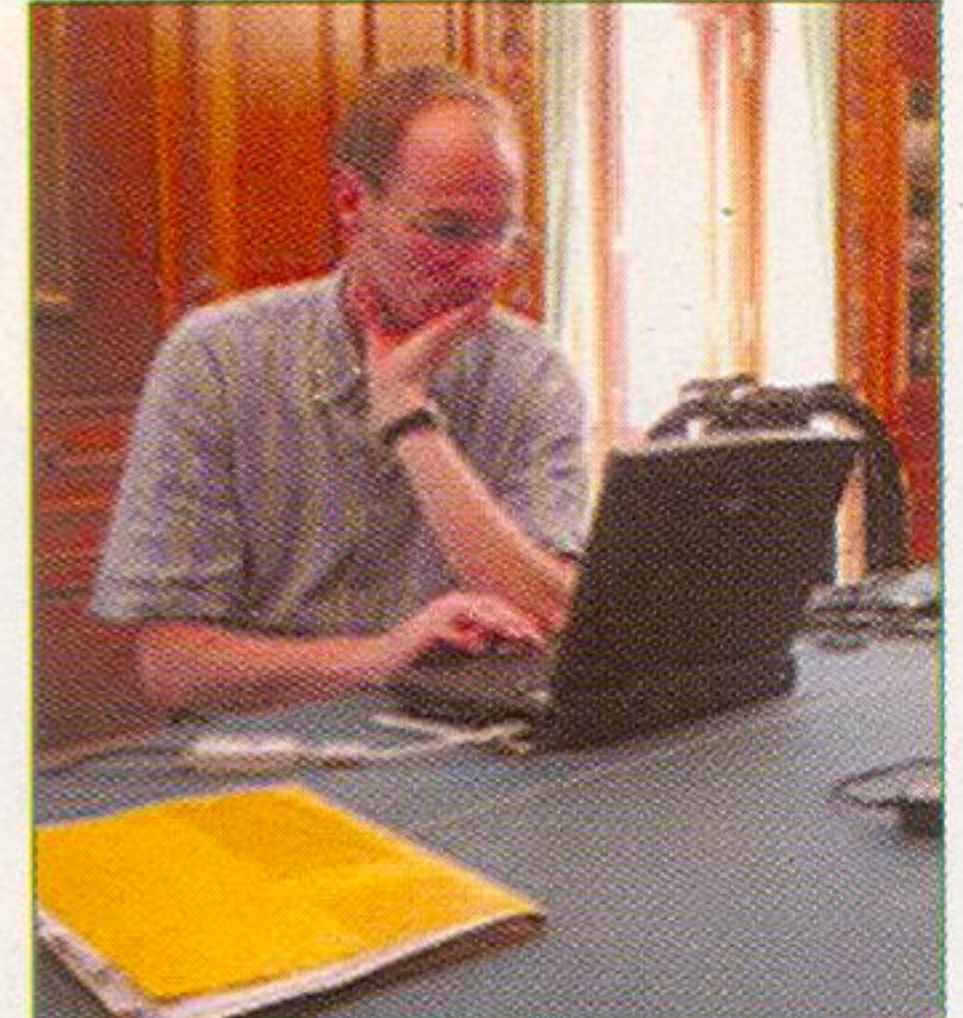
și apoi frazei. În această fază el este ajutat de diverse dicționare de termeni turistici și din limbajul afacerilor.

3. Intermedierea limbajului pivot

Litelele cu care au fost notate fonemele la pasul 1 se constituie într-o convenție universală, astfel încât o sintagmă de genul CK XD RDT MJ, aparent neinteligibilă, este redusă la esență a frazei "vreau o cameră cu vedere la mare", indiferent că aceasta suna inițial "want a room with view to the seaside" sau "Je souhaite un chambre avec la vue sur la bord de la mer".

4. Redarea în limba de sosire
Se reia procesul de la punctele 3 și 2, doar că în sens invers.

mari, ceea ce înseamnă menținerea timpului de răspuns în limite acceptabile. Chiar dacă sistemele de calcul pe care se lucrează sunt foarte performante,



Repede, un site XXX cît filmează aștia din spatele laptop-ului.



Simultaneitatea intruduceri cuvintelor și cu apariția traducerii este cheia pe care o caută specialiștii din nșpe țări.



Și dacă facem ceva în 3 cu asta înregistrăm tot, da?

5. Sinteza vocală

Un motor de randare a vocii pronunță fraza cât mai clar posibil în limba de sosire. Pe parcursul procesului fraza este redusă la sensurile ei esențiale astfel încât traducerea să nu necesite un dicționar de dimensiuni foarte

producătorii afirmă că mai este nevoie de un avans tehnologic pentru a permite lucrul cu baze mai mari de 15.000 de cuvinte, în timp real și cu mai mulți interlocutori. Deși sistemul este în continuă perfecționare din 1994, el dă de destul de multe ori erori de traducere, multe dintre ele amuzante (vezi caseta). Cu toate acestea inițiativa este mai mult decât laudabilă și nu putem decât să sperăm că într-un viitor apropiat vor exista traductori automați universali, eliminând neînțelegerile dintre doi indivizi de naționalitate diferită.



Efecte speciale

Galaxy Quest

Confuziile între realitate și ficțiune dau naștere la scene de un haz debordant.

Informații

Redactor: Adrian Dorobăț **Domeniu:** Cinematografie **Tip articol:** Prezentare

Există în televiziune și cinematografie un tip de filme care parcă îmbie la parodie: este vorba de seriilele science-fiction. Construite pe același tipic, ele au la bază întotdeauna o echipă curajoasă, din care face parte într-un soi de fairplay interasial cel puțin un extraterestru umanoid. Înarmați cu gadg-

et-uri ciudate, ei înfruntă episod de episod primejdiile spațiului, găuri interdimensionale și monștri intergalactici, reușind să salveze de fiecare dată situația în ultimul minut. Nu toate satirizările filmelor SF sunt însă un succes și dacă vă aduceți aminte de Space Balls, parodia lui Mel Brooks după Star Wars, o să înțelegeți ce vreau să spun. "Galaxy Quest", un film care parodiază seria Star Trek, nu cade în capcana gagurilor penibile și, dacă nu luăm în calcul partea satirică, reușește să fie un film SF de calitate. Ideea princi-

pală este că o rasă de extraterestri iau drept realitate întâmplările portretizate în serialul pământean ficțional "Galaxy Quest" și le cer ajutorul actorilor din serial împotriva inamicilor lor, alți extraterestri ceva mai belicoși, care îi terorizează fără milă pentru a afla secretul dispozitivului Omega-13, un gadget fictiv din aceeași serie de televiziune buclucașă. Confuziile între realitate și ficțiune dau naștere la scene de un haz debordant, filmul fiind o comedie excelentă care merită văzută.

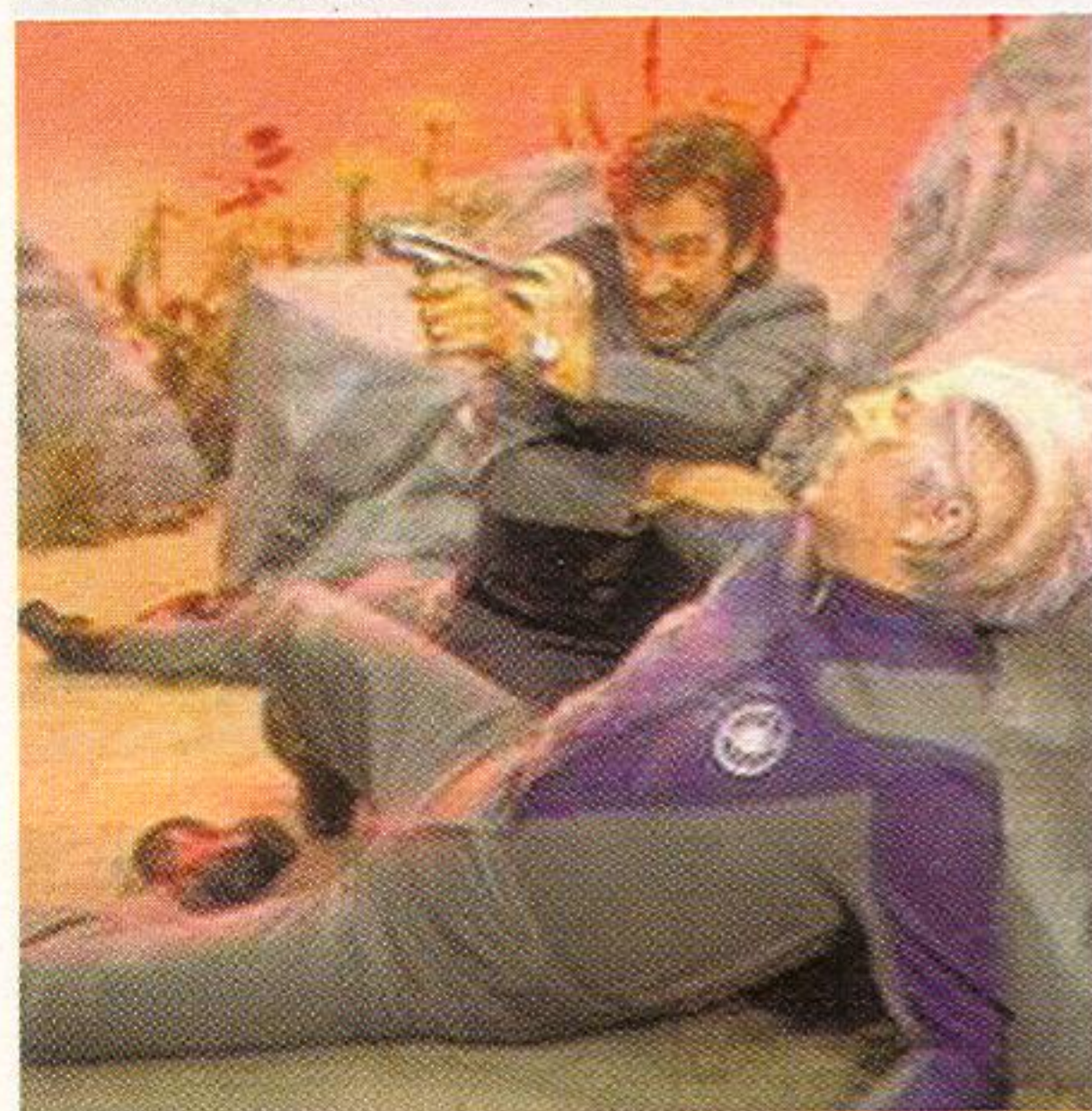


Dar dacă cineva crede că filmul este o parodie i-a scutit pe producători de a mai realiza efecte speciale de calitate, ei bine, se înșală. Într-adevăr prima parte, în care este prezentată o secvență din serial care este pe atât de primitivă pe



cât erau primele episoade din Star Trek. Dar această primitivitate este la fel de muncită ca și restul efectelor speciale: bolovanii de carton, pupitrele din plastic cu butoane false și pline de luminițe fără nici un sens dau un aspect extrem de familiar și credibil scenelor de început. Genericul care prezintă nava NSEA Protector a fost realizat de specialiștii de la Industrial Light&Magic în așa fel încât să semene cu filmările de la jumătatea anilor '70, cu zgârieturi pe film, ușor decolorat și cu margini neregulate la limita vizibilității acolo unde nava a fost decupată de pe fundalul albastru. Prin comparație, scenele "reale" cu nava zburând în spațiul interstelar sunt adevărate capodopere, făcând publicul să creadă cu mai multă certitudine că actorii sunt depășiți cu adevărat de situație.

Pentru efectele speciale serioase, producătorii Dreamworks Interactive s-au folosit de serviciile lui Stan Winston, premiat cu Oscar pentru efectele speciale din Jurassic Park. Acesta a



Lieutenant Tawny Madison
GalaxyQuest

folosit o combinație de machiaje speciale, oameni îmbrăcați în costume special concepute, animații mecanice (animatronics) precum și scene și personaje generate în totalitate pe computer. Extraterestrul Sarris, o creatură cu un aspect de crustaceu și băiatul rău din acest film, este de fapt un actor machiat special și îmbrăcat într-un costum din spumă poliuretanică de 40 de kg în care sunt încastate diverse dispozitive electronice și mecanice ce permiteau unor tehnicieni să declanșeze mișcarea unor apendice tăioase de pe spate prin intermediul unor controllere radio. Celelalte creaturi, monstruosul "porc" extraterestru și gigantul compus din bolovanii, au fost create pe computer și randați într-o așa numită "renderfarm", o companie care dispune de mai multe calculatoare performante (adevărate stații



grafice profesionale) și care acceptă proiecte externe pentru randare.

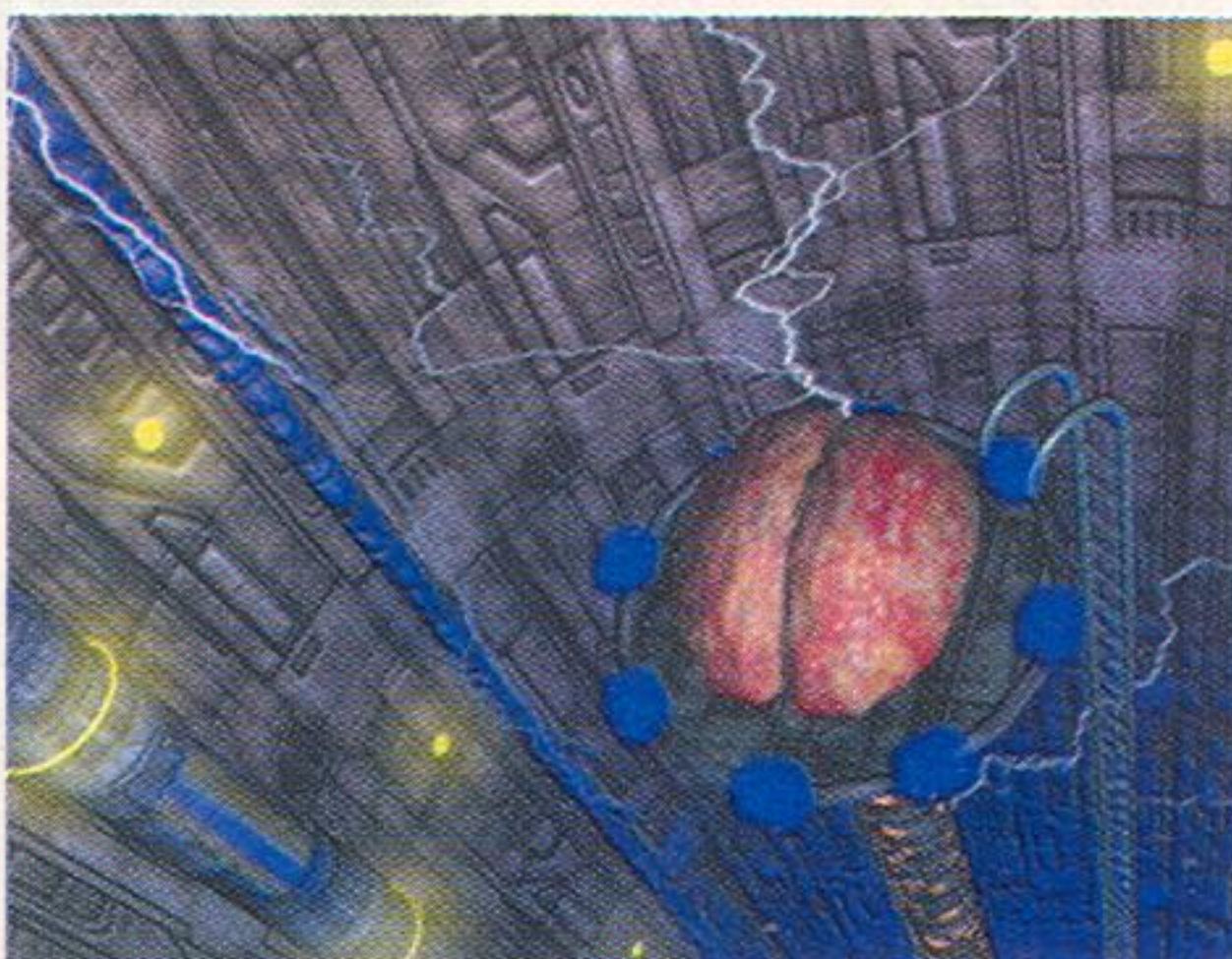
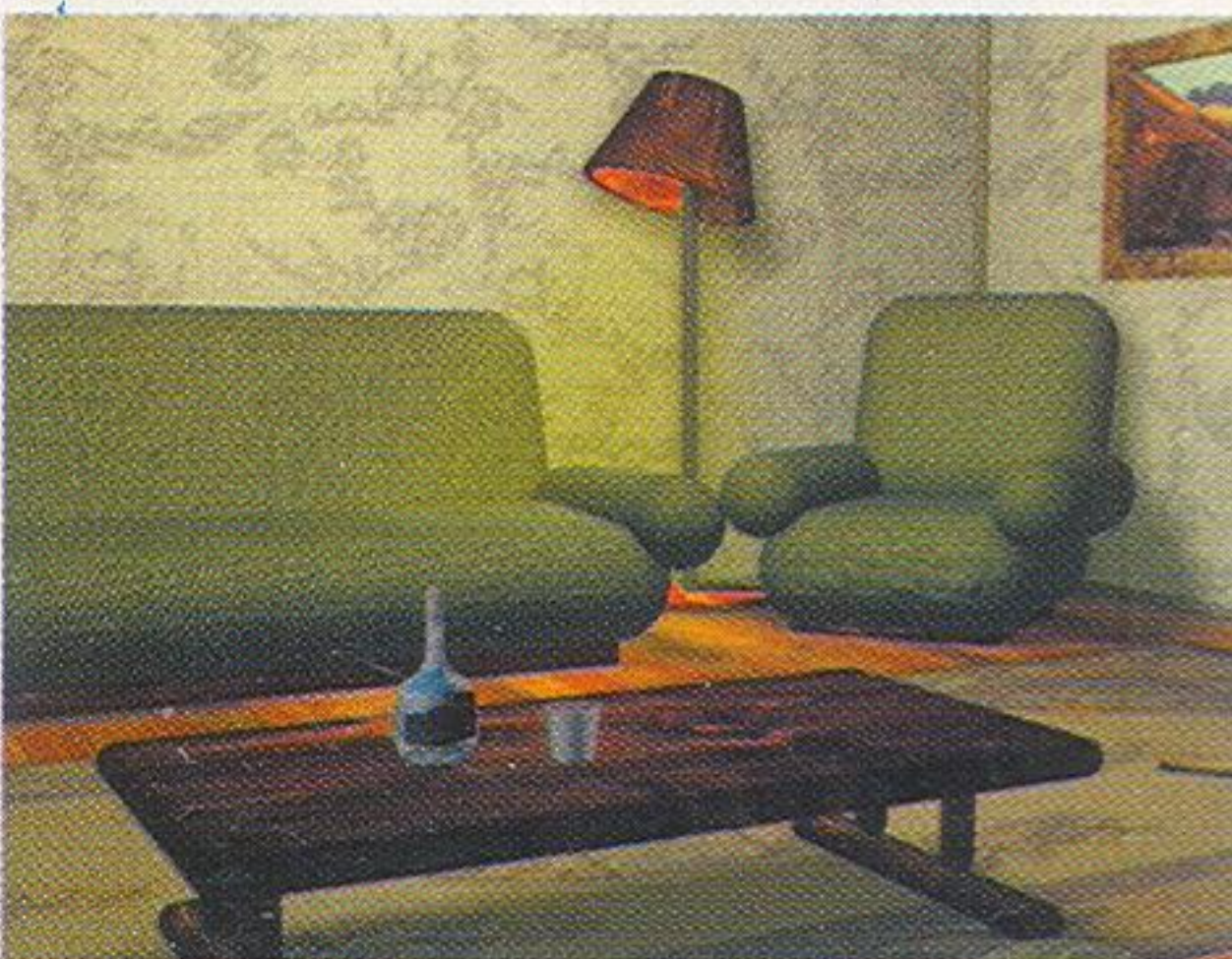
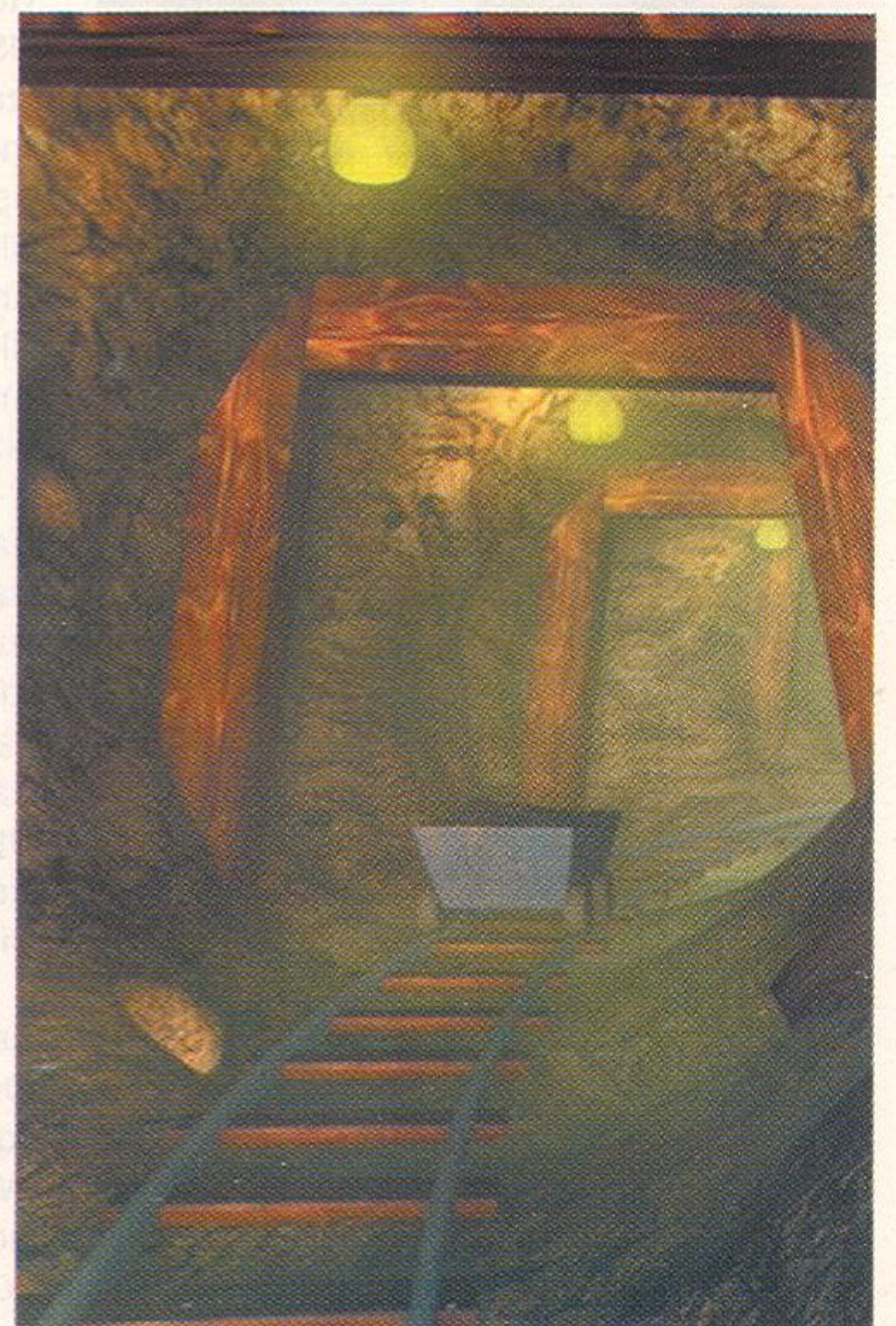
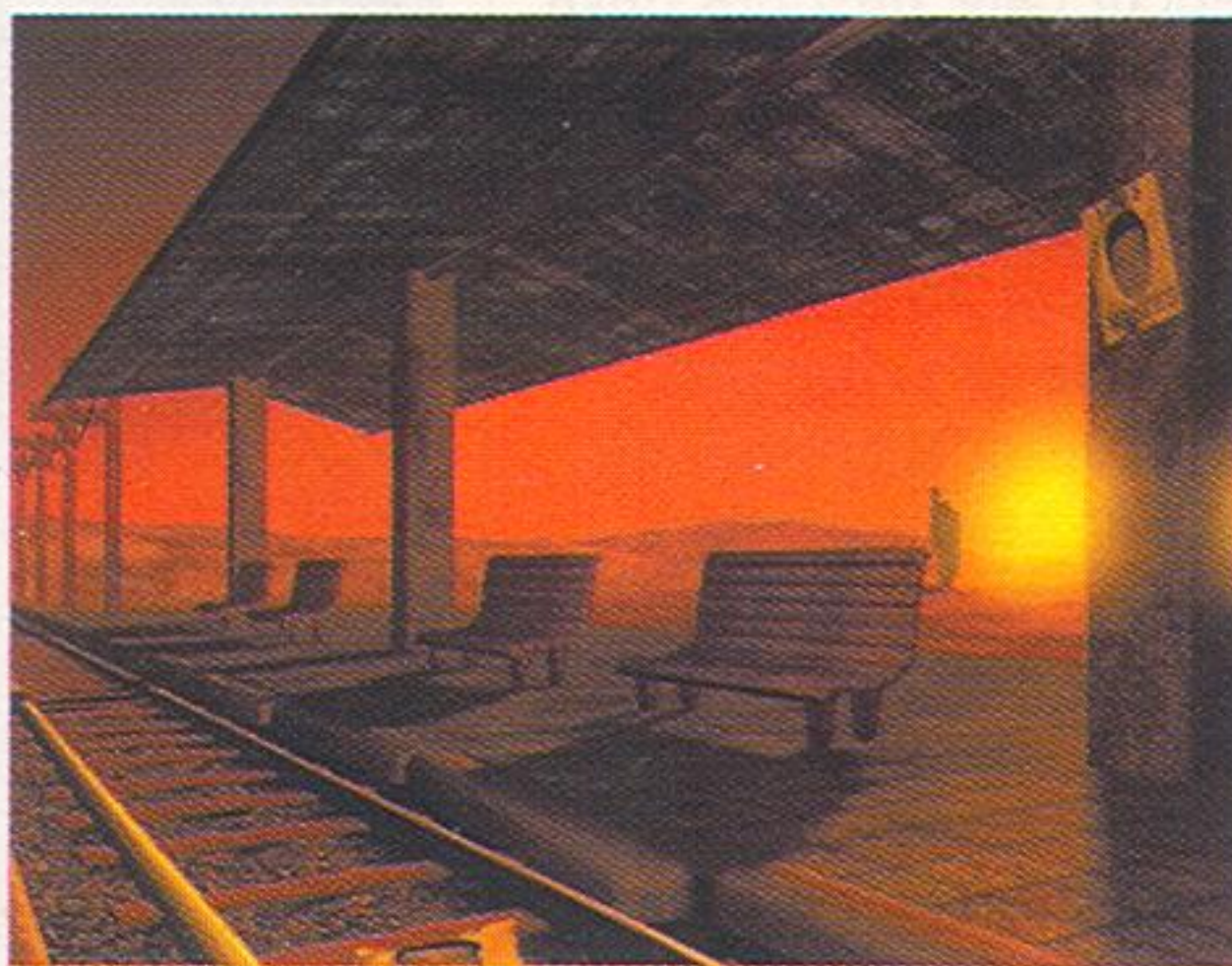
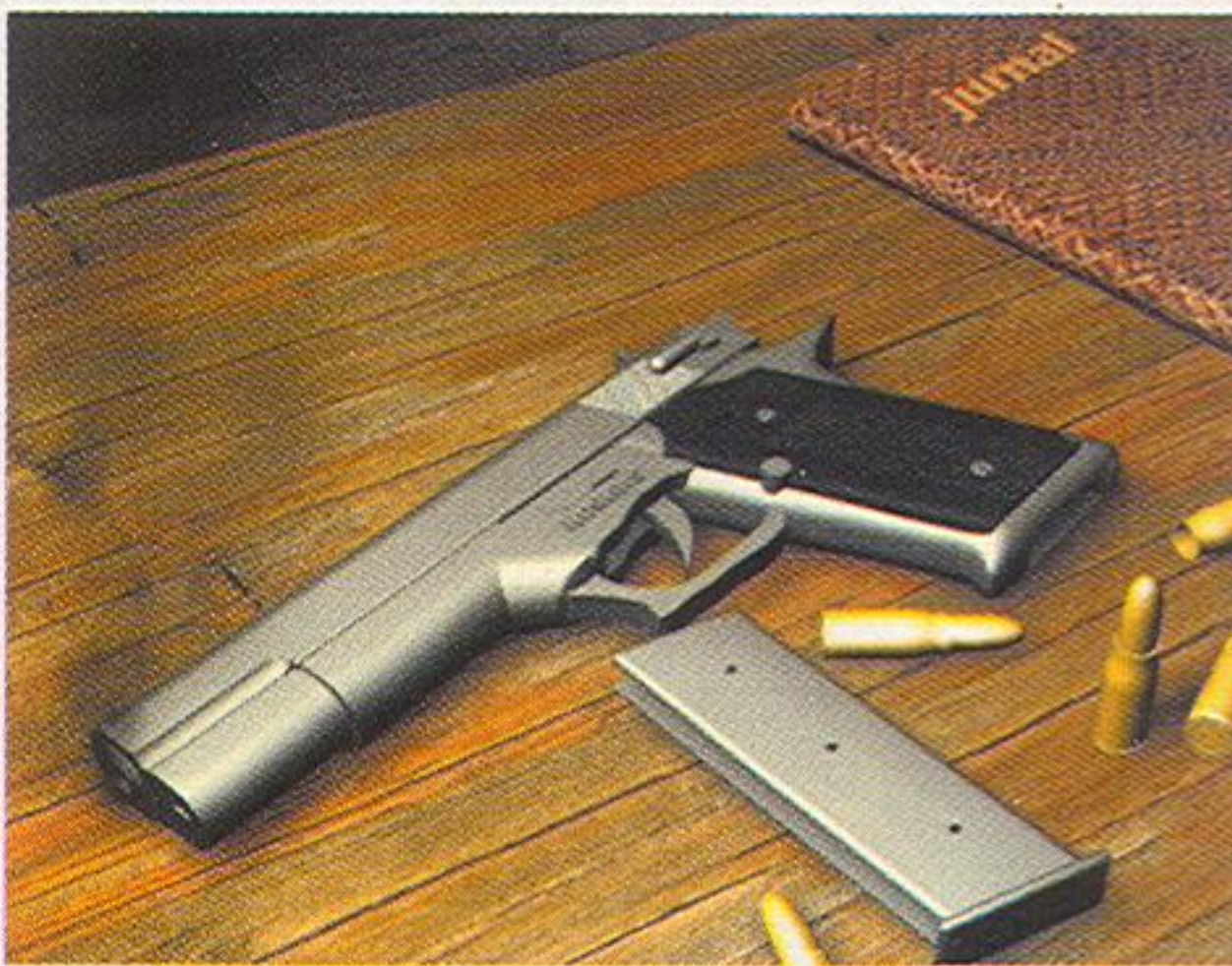


Roth'h'ar Sarris
GalaxyQuest

Galerii Xtreme

Luna aceasta am fost acaparați se pare de un singur bun candidat pentru Galerii. Toate pozele acestei luni îi aparțin.

Autor: Aurel Manea Miron - **Localitate:** București - **Programe folosite:** 3d Studio Max 3.0, Photoshop 5.5 - **Contact:** aurel_m@hotmail.com



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

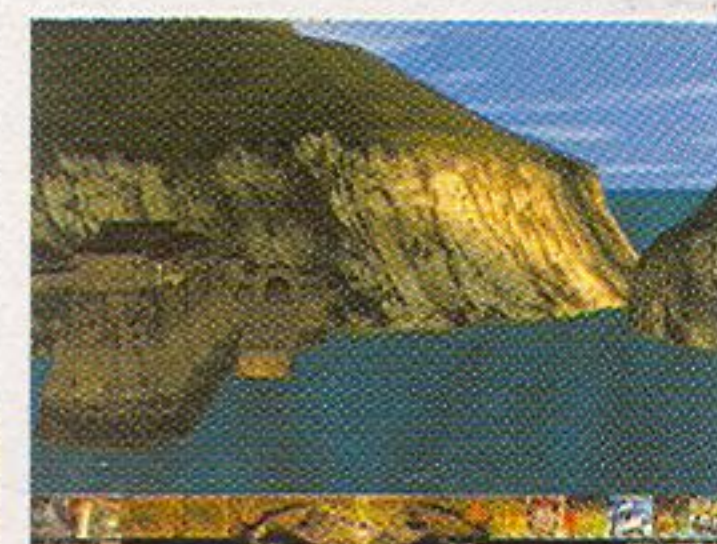


XTREM
Design
concepție
și design
publicitar

ARATĂ EXTREM DE BINE!

Sea Dogs

Ar fi timpul să vedem și un joc modern, care să ne prezinte lumea piratilor dintr-o perspectivă 3D



DETALII	
Detalii produs	
Producător	Akella
Distribuitor	Bethesda
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	N/A
Detalii tehnice	
Tip joc	RPG
Apariție	August 2000
Redactor	Dan Dimitrescu

Lumea piratilor este unul din lucrurile care ne pasionează pe toți la o anumită vârstă, datorită lecturii unor romane "de profil" și a trăsăturilor romantice ale personajelor ce o populează. Jocuri care să ne transpună în această lume am întâlnit mai rar însă, singurele exemple care îmi vin momentan în minte fiind seria Monkey Island (heh)

din această parte a Europei), Sea Dogs este un joc de acțiune navală, presărat cu multe elemente de Role Playing Game. În plus, povestea jocului este neliniară, având multiple finaluri

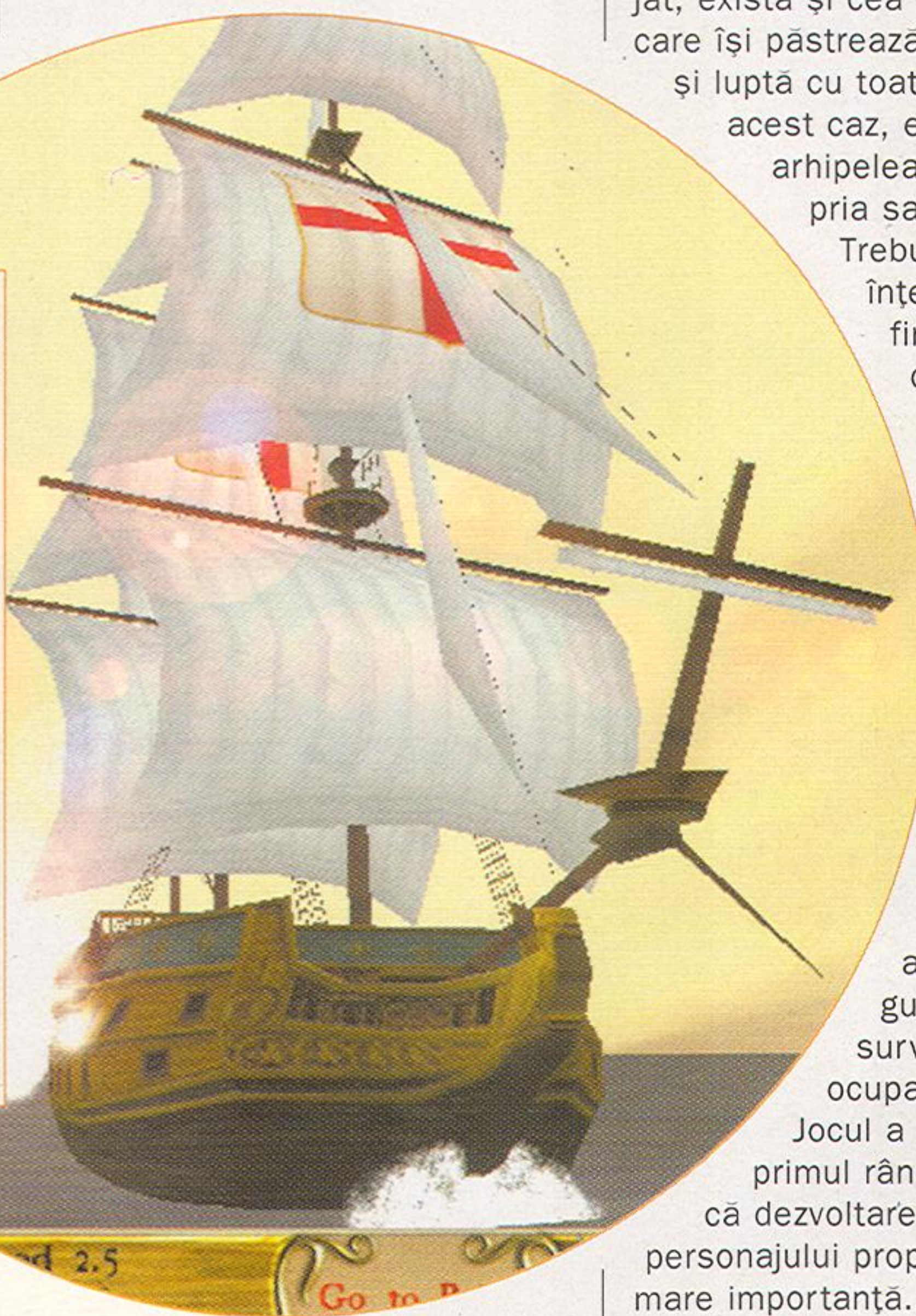
și Spania încep să colonizeze cele 20 de insule ale acestuia, iar jucătorul poate alege să se alinieze oricărei flote dorește (fiecare având anumite avantaje). Pe lângă cariera de corsar angajat, există și cea de pirat sadea, care își păstrează independența și luptă cu toată lumea. În acest caz, el poate cuceri arhipieleagul pentru propria sa persoană.

Trebuie să se înțeleagă bine că firul poveștii nu devine stabil, așa că alianțele pot fi schimbate în orice moment, iar o sumă de bani plătită cui trebuie te poate scăpa de orice problemă legală (cumperi o scrisoare de amnistiere de la guvernatorul local) survenită datorită ocupațiilor anterioare.

Jocul a fost gândit în primul rând ca RPG, așa că dezvoltarea și evoluția personajului propriu are cea mai mare importanță. În timpul călătoriilor tale prin arhipieleag, vei întâlni peste 100 de personaje diferite (pirati, guvernatori, ofițeri, comercianți, cerșetori, prostituate, nobili), toate având ceva interesant de oferit. Poate fi vorba de harta unei comori, un quest în care vei fi trimis sau alte asemenea lucruri, care deși nu sunt legate de scopul princi-



Atacarea forturilor este foarte dificilă, fiind recomandat să profiți de umbra nopții. Poți încerca și o debarcare, după ce distrugi porțile.



ALTErnative

Pirates Online



Un joc anunțat de curând, despre care nu știm foarte multe, dar pare interesant datorită imaginilor și titlului.

și Pirates a lui Sid Meier. Ar fi timpul să vedem și un joc modern, care să ne prezinte această lume dintr-o perspectivă 3D, folosind și toate avantajele tehnologiei de astăzi.

CĂTEI DE USCAT

Evident, toată această introducere nu și-ar fi avut rostul dacă nu aș fi vorbit despre un joc care face exact acest lucru. Produs de o echipă din Rusia (foarte multe producții interesante par să vină

fericite și nefericite.

Despre ce este vorba? În secolul 16, un explorator spaniol descoperă un arhipieleag minuscul în oceanul Atlantic. Neglijat la început, arhipieleagul respectiv revine în atenția marilor puteri datorită resurselor naturale (aur în special). Astfel, Anglia, Franța

pal al jocului (cucerirea arhipelagului) îți pot oferi o cale mai ușoară spre aceasta. Pe lângă asta, vizitarea orașelor este esențială pentru a putea cumpăra cele necesare vieții pirateresti (arme și mâncare) și angajarea echipajelor. Tot acolo poți angaja alte vase pentru a te însoți într-o misiune, sau poți fi tu angajat ca mercenar. Dacă chiar este nevoie, poți să te căsătorești, dar aici ajungem deja în paranormal. Realizatorii jocului au lăsat chiar să se înțeleagă că

mobilă, cu valuri modelate realist. Instabilitatea navei pe valuri puternice va face orice lovitură de la distanțe mari aproape imposibilă, iar vremea proastă poate mări dificultățile și prin averse de ploaie și ceață. Chiar și funcționarea



Luptă corp la corp în timpul abordajului. Există și o versiune strategică.



Atac asupra unui fort și a navei care îl apără. Se observă vechele zdrențuite ale acestuia. Aceasta este vederea căpitanului, care coordonează tot atacul.

ar fi posibil să alegi altceva decât cucerirea arhipelagului pentru final, dar nu îmi este încă clar ce anume.

CĂȚEI MARINI

Din cele de mai sus s-a înțeles probabil că Sea Dogs este un joc cu pirăți de uscat, lucru total neadevărat.

Bătăliile navale sunt modalitatea cea mai directă de a-ți atinge scopurile, dar nu și floare la ureche. Ajutați de un motor grafic destul de bun, cei de la Akella își propun atingerea unui grad relativ ridicat de realism (atât de ridicat pe cât este posibil știind că jocul include și ceva elemente de magie). Este de înțeles acest lucru având în vedere implicarea lor în realizarea jocurilor din seria Age Of Sail. Conducerea corăbiilor și bătăliile navale vor fi complicate de o mare complet

navei va conține multe elemente reale, deși nu va trebui să pui mâna efectiv pe parâme pentru a ridica pânzele. Poți vedea acțiunea din interiorul sau exteriorul vasului, dar locul de observație pentru vederea interioară va fi fix. Ordinele tale vor fi îndeplinite mai bine sau mai prost în funcție de calitatea echipajului pe care l-ai angajat și de experiența dobândită până atunci, dar distribuția oamenilor la diferite posturi va fi tot treaba ta.

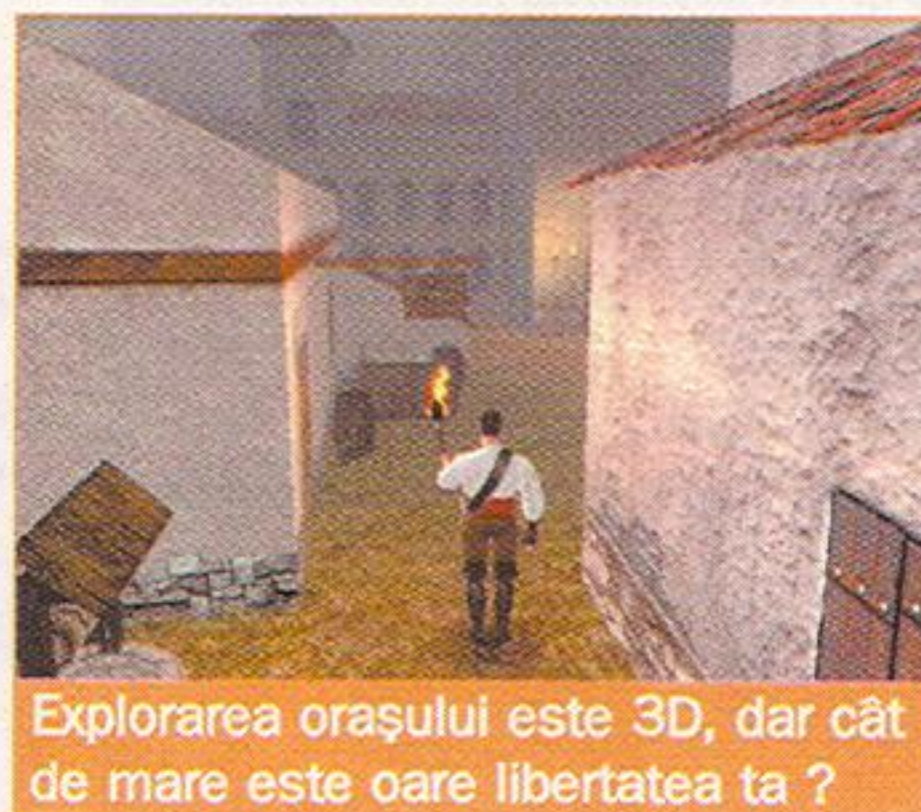


Sus mâinile. Acesta este un atac la persoană!

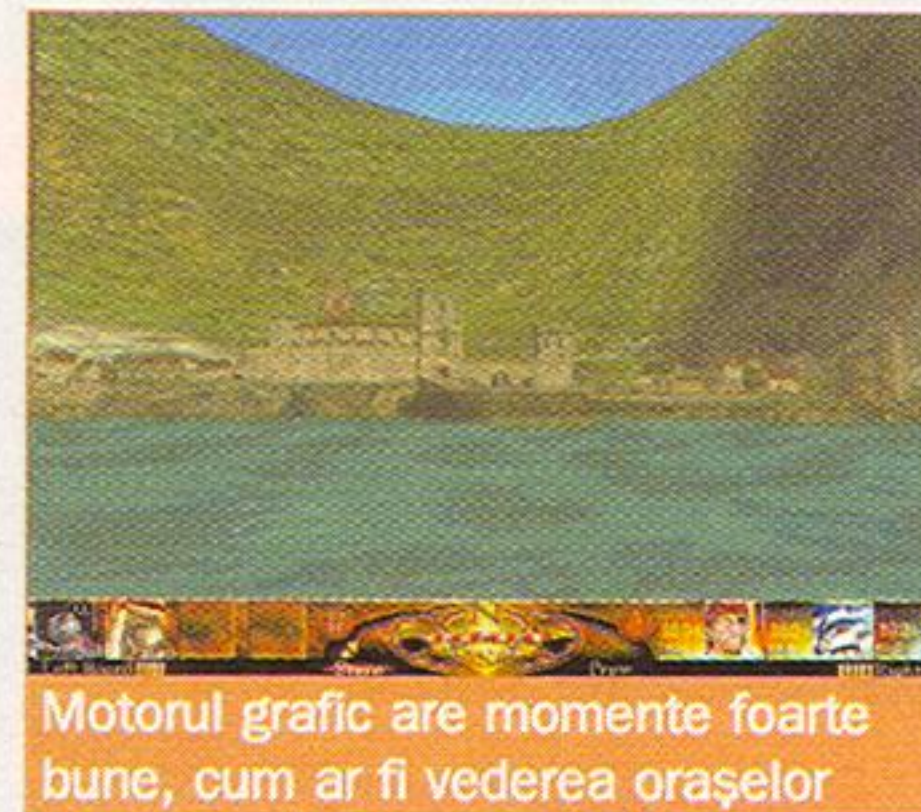


Ecran de management al marinei personale. Fiecare navă poate purta mai multe tipuri de tunuri, și acestea pot fi îmbunătățite în timp.

În funcție de nava pe care o ataci și de misiunea pe care o ai, poți aborda diferite tactici în luptă. Navele sunt de multe tipuri, conținând foarte mult manevrabilitatea, viteza, numărul și amplasamentul



Explorarea orașului este 3D, dar cât de mare este oare libertatea ta?



Motorul grafic are momente foarte bune, cum ar fi vederea orașelor



Noaptea îți permite să te strecoară prin umbra stâncilor și așa mai departe

tunurilor. Fiecare tun poate trage cu mai multe tipuri de proiectile, dintre care unele vor afecta mai mult coca

navei, iar altele sunt mai periculoase pentru velatură și echipaj. Dacă te interesează încărcătura navei, vei încerca să mătură echipajul cu mitralii și să vii la abordaj. Această din urmă soluție este foarte bună și în cazul în care nava inamică te surclasează ca putere de foc, și nu poți risca un duel direct de artilerie. Alternativ, poți încerca să o imobilizezi prin distrugerea velurilor de manevră, pentru ca apoi să te așezi într-un punct vaforabil și să o distrugi. Odată ce ai capturat o navă, poți lua ostateci dintre pasagerii acesteia, pentru folos personal (obții bani din răscumpărări) sau pentru cel al unui NPC care te-a angajat. Vasul capturat este și el re folosibil, dar evident toate pagubele se repară pe banii tăi.

CĂȚEI DE REȚEA

Povestea jocului este fărăndoială foarte interesantă, și "campania" sunt sigur că ne va prinde pe mulți dintre noi. Cu toate acestea, nu se poate să nu ne gândim și la un joc în rețea, iar Akella ne pregătesc și o versiune online a jocului. Aici jucătorii se pot întrece efectiv cu sutele, formând alianțe și flote imense, jocul desfășurându-se pe mai multe zone mari de conflict. Vor exista multiple moduri de joc, dar pentru mine o simplă lume persistentă în care să pot naviga în necunoscut ar fi destul.



PROJECT IGI

IGI ne pune în postura lui Dave Jones, un fost membru SAS, actualmente mercenar, aflat în slujba guvernelor americane și engleze.

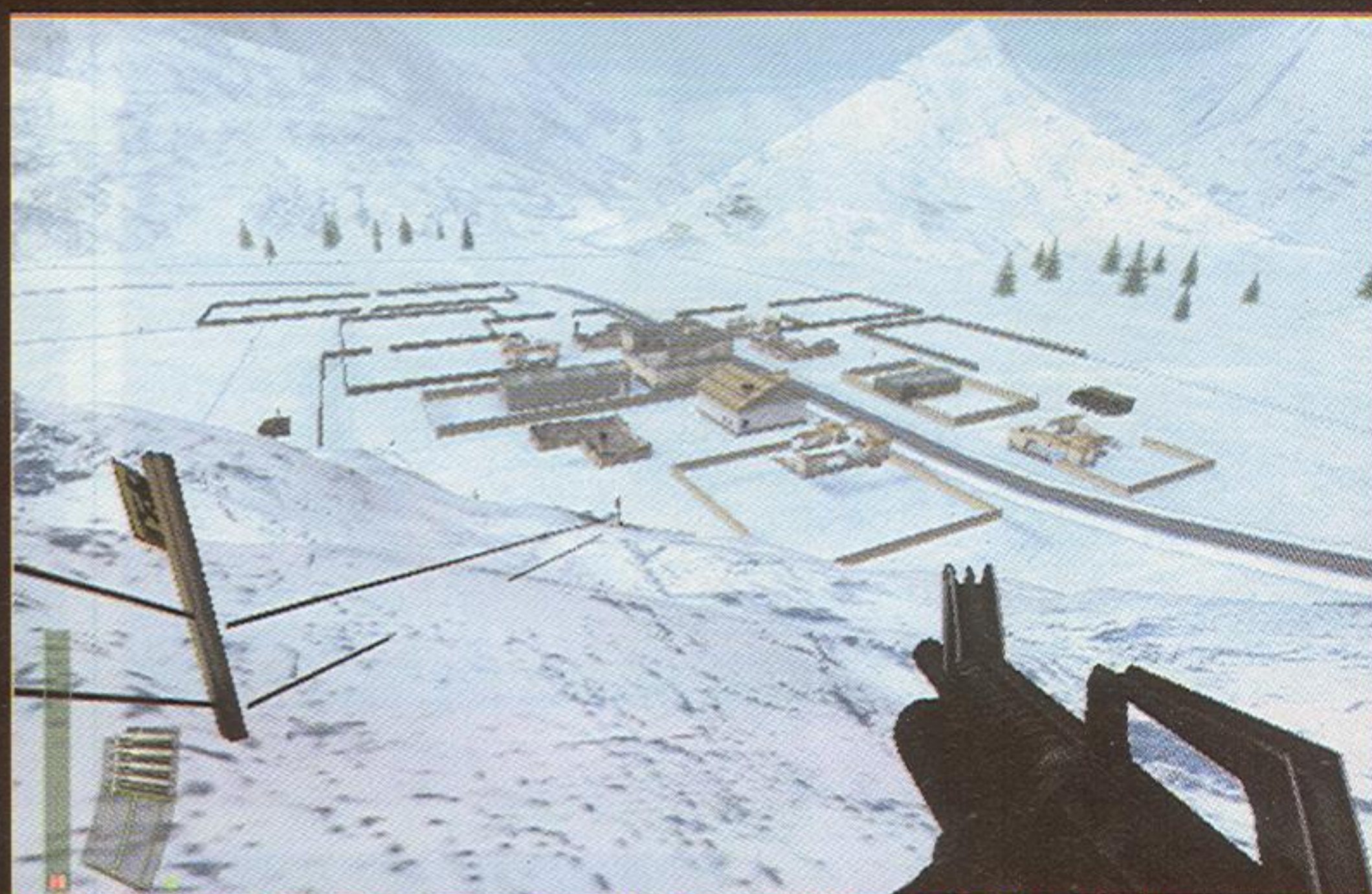
DETALII

Detalii produs	
Producător	Interloop / Eidos
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	N/A
Detalii tehnice	
Tip joc	FPS
Apariție	vara 2000
Redactor	Dan Dimitrescu

Cunoscut și ca I'm Going In, jocul de față este opera studiourilor norvegiene Innerloop. Relativ necunoscuți, ei au la activ un singur joc, și anume simulatorul de zbor Joint Strike Fighter. Să pornești de la un joc de acest tip și să ajungi la un 3D shooter poate pare greu, dar ei tocmai au făcut-o.

JONES. DAVE JONES.

Întrucâtva asemănător din acest punct de vedere cu Soldier Of Fortune, IGI ne pune în postura lui Dave Jones, un fost membru SAS, actualmente mercenar, aflat în slujba guvernelor americane și engleze. El este trimis într-o misiune de rutină, să salveze un prizonier, dar descoperea rădăcinile unui complot periculos care amenință întreaga Europă. Mai departe, povestea continuă în această direcție,

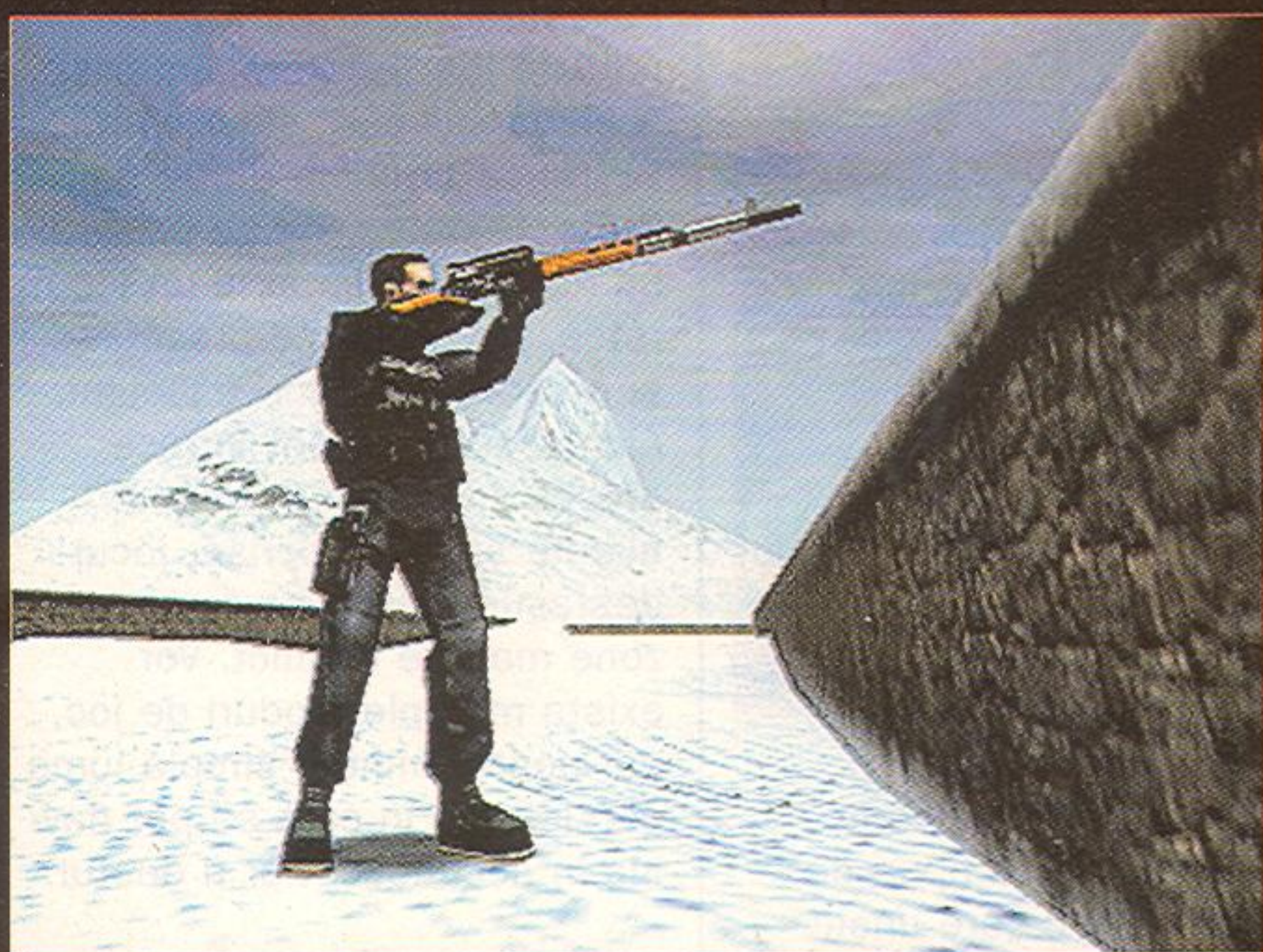


Asemenea imagini mă fac să salvez. Va fi oare mai bun ca Delta Force la reprezentarea spațiilor deschise ?

ALTErnative

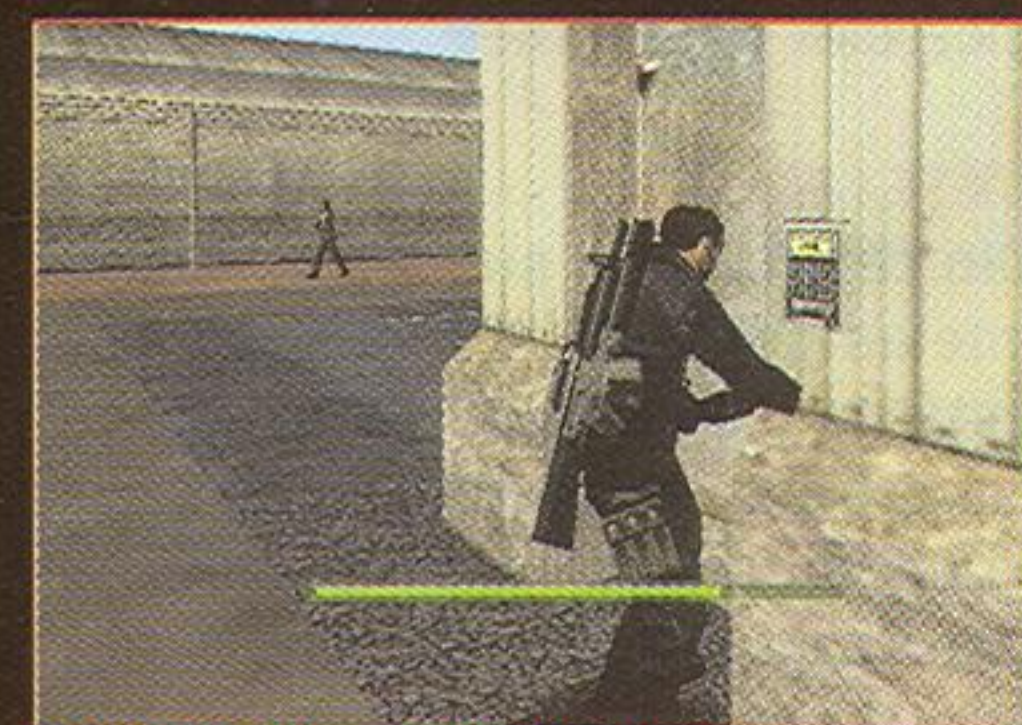
N/A

Deși pare aparent culmea, Project IGI nu prea are alternative. Conceptul de furișează-te și tragi care stă la baza sa nu a fost experimentat pînă acum drept care vom avea de a face cu un joc cît se poate de original.



Sniper ! Rămâne de văzut cât de realist va fi motorul fizic

purtându-l pe Jones prin cele mai diverse zone ale globului. Pentru a clarifica lucrurile, cred că IGI poate fi definit ca o combinație între Thief, Delta Force și Hidden & Dangerous. Dacă va place ideea lui Rainbow Six dar nu suportati faza de planificare a misiunii, IGI ar putea să vă ofere ceva. Desigur, echipa de intervenție este reprezentată de un singur om, dar spre deosebire de SoF, acesta este unul din puținele aspecte nerealistice ale jocului. Deși IGI se vrea un joc distractiv, este clar că Innerloop au inserat realism la tot pasul. Să luăm ca exemplu armele, care sunt copii "fidele" ale unor modele reale. Ele vor scuipa gloanțele afara conform legilor fizicii, sau cel puțin unui model simplificat care aproximează realitatea. Efectul gravitației va fi



Mai repede ... mai repede !

cu siguranța implementat, mă întreb însă dacă și cel al vântului (mult mai greu de compensat de la distanțe mari) va fi prezent. Dar asta nu este totul. La fiecare impact de glonț asupra unei suprafețe, se va lua în calcul materialul lovit și unghiul de incidență, pe lângă viteza și tipul glonțului, pentru a se determina dacă acesta din urmă ricoșează, se oprește sau trece prin obiec-

tul respectiv. În privința puterii gloantelor, se pare că Jones nu va muri de la o singură lovitură (decât dacă este în cap), dar rănilor vor necesita îngrijiri medicale. La fel, și armele trebuie să fie întreținute/curățate din când în când, și chiar reparate în caz că apare vreo defecțiune. Pentru aceste ocupații, Jones va trebui să-și găsească un locușor sigur, fiind evident vulnerabil în fața unui inamic apărut pe neașteptate. Pentru a sublinia această problemă, în momentele respective vederea părăsește perspectiva din ochii personajului, mutându-se în afara lui. Câmpul vizual obținut este limitat, și necontrolabil se pare, dar și în viața reală oamenii au tendința să fie atenți doar la ceea ce fac într-un anumit moment, neglijând împrejurimile.

JOINT STRIKE SOLDIER

Motorul grafic folosit în IGI este, în mod surprinzător pentru mulți, un derivat al celui care stătea la baza JSF-ului produs de aceeași firmă. Ce-i drept, cine a avut ochi a văzut de acum câțiva ani detaliul pe care îl oferea acel motor grafic în zborul la joasă altitudine, în special în zonele cu dealuri și munți. Pe lângă asta, avantajele unui motor grafic de simulator de avion sunt destule. Zona de acțiune va putea avea dimensiuni imense (cam până 1.000.000 km²), astfel ca vehiculele vor capata

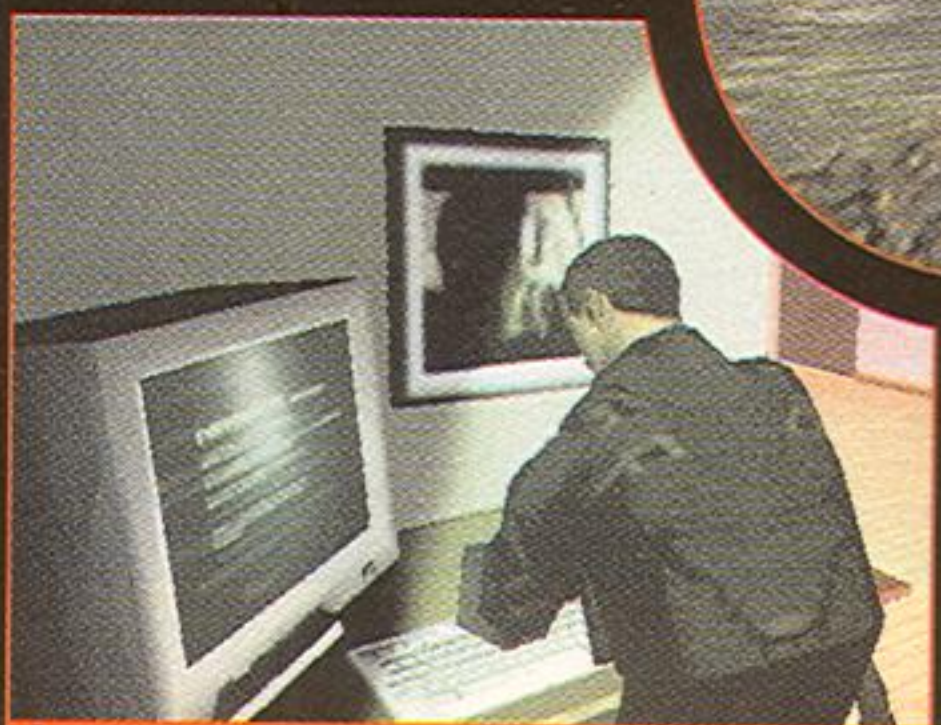


Am I cool or what ?

intervine și posibilitatea de a alege metoda de inserție în aria de operații. De la locul de sosire poți iarăși să alegi ce vei face mai departe, pentru că realizatorii jocului vor să lase cât mai multă libertate jucătorului. Cel mai indicat,



Pe acoperiș la plajă și vizionat TV



format c: <enter>
y<enter>

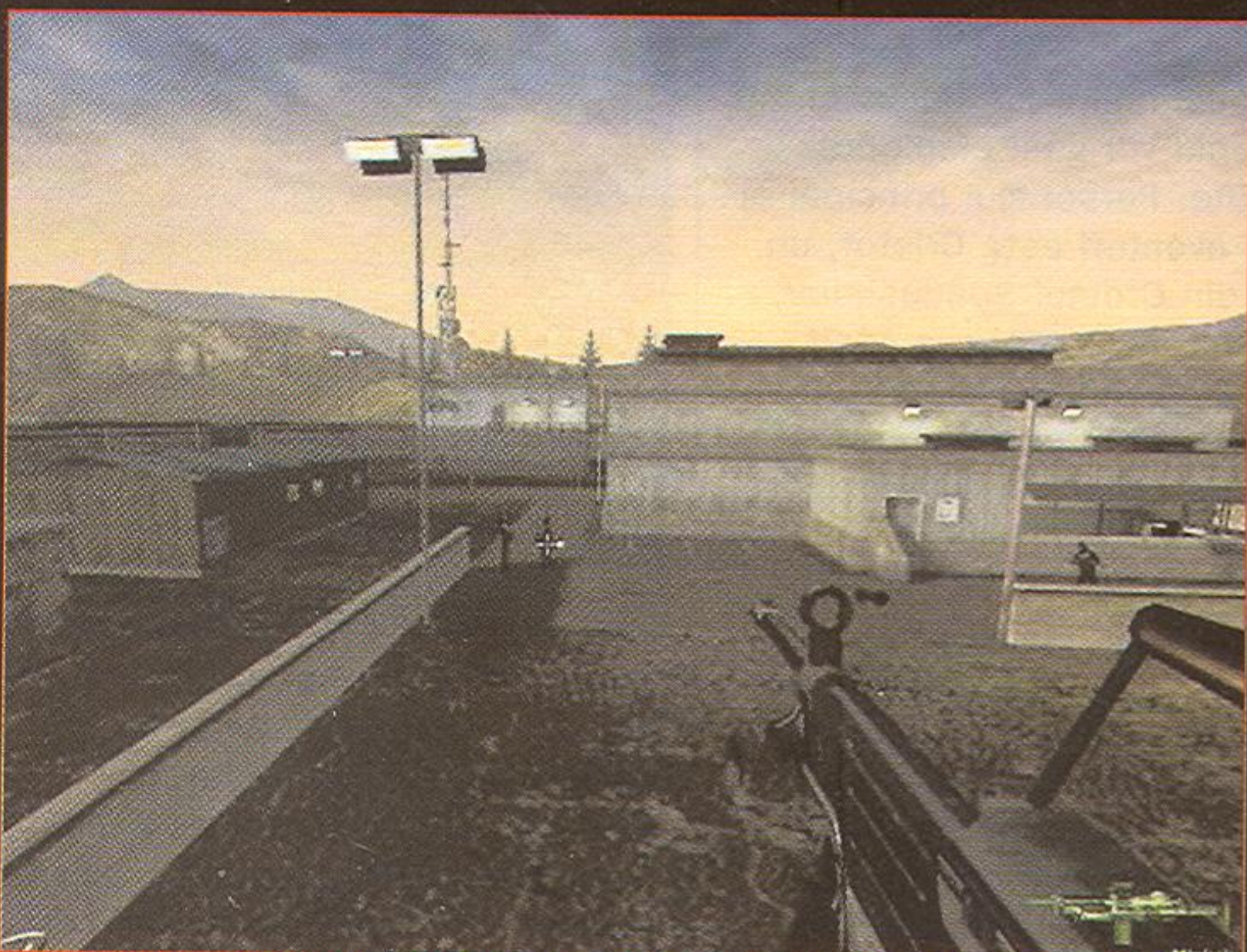


Hmm, dacă înțeleg eu bine, gloanțele vor trece prin blindaj

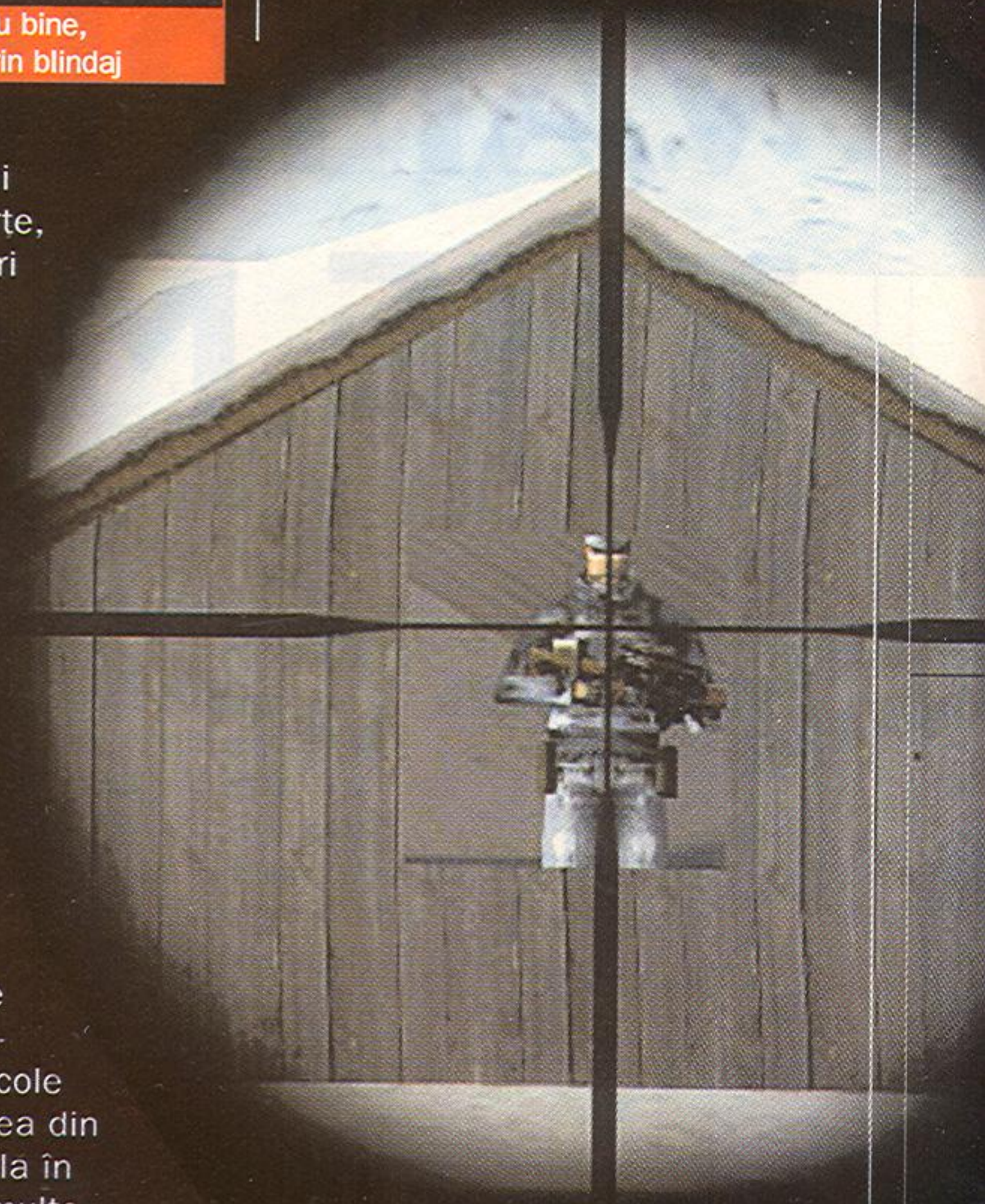
o reală utilitate. Lucru important, pe lângă teren accidentat, motorul grafic se descurcă bine și cu construcțiile, iar jocul va cuprinde secvențe largi de acțiune desfășurate înăuntrul acestora. Datorită întinderilor mari de teren și a vegetației, obiectivele vor putea fi abordate din mai multe direcții, iar aici

datorită raportului nefavorabil de forțe, este să te strecoari în apropierea țintei pentru a studia amplasamentul forțelor de pază și al dispozitivelor de securitate. Apoi, în funcție de gustul personal, poți să ataci în forță sau să încerci să te strecoari, dezactivând, eliminând sau evitând pe drum camerele de luat vederi, sentițele și alte pericole de acest tip. Lumea din joc este funcțională în mare măsură, și multe lucruri au legătură între ele. Dacă găsești generatorul de curent care alimentează o clădire și îl întrerupi, vei scoate din funcțiune tot ce se află înăuntrul acesteia. Partea bună este că aici sunt incluse

dispozitivele de securitate. Partea proastă este că și unele uși au nevoie de alimentare electrică, deci este posibil să-ți fie tăiat singur accesul în zone cheie. O altă abordare ar fi scoaterea din uz a calculatorului care gestionează sistemul de alarmă, dar să ajungi până la acesta e mult mai complicat. Cei de la Innerloop își definesc singuri jocul ca "thinker-shooter", dar se pare că scenele de acțiune nu vor lipsi nici ele. Fiecare problemă are mai multe soluții, și întotdeauna trebuie să te gândești la consecințele bune sau rele ale acțiunilor tale. Ca orice spion care se respectă, vei avea la dispoziție și gadget-uri tehnice de ultimă oră, cum ar fi terminale de comunicare cu sateliții spioni, ce îți pot dezvălui tot ce se întâmplă în jurul tău. Accentul cade însă pe partea de gândire, aportul capului jucătorului la rezolvarea mis-



Așa cum orice fan Counter-Strike vă poate spune, acesta este un Para ... Mă întreb cum de nu a fost încă observat încă



iunii fiind absolut indispensabil.



VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Ceea ce mulți s-au întrebat este dacă Vampire nu va fi o simplă clonă de Diablo și nu un joc cu adevărat original.

DETALII

Detalii produs	
Producător	Activision
Ofertant	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Tip joc	RPG
Apariție	A aparut
Redactor	Dragos Inoan

Unul dintre jocurile mult așteptate ale acestui an este Vampire: The Masquerade. Nihilistic, producătorul său, a avut grijă ca de Vampire să se audă peste tot. Ceea ce mulți s-au întrebat este dacă Vampire nu va fi o simplă clonă de Diablo și nu un joc cu adevărat original. Accentul pus în mod mult mai ridicat pe partea de RPG ne face însă să credem că avem în față un joc cu totul deosebit și nu doar o clonă.

A LONG TIME AGO...

Pentru a crea o atmosferă cât mai reală, producătorii s-au documentat asupra tuturor legendelor cu vampiri din istorie. Astfel,

chiar și cei mai puțin documentați în domeniu vor găsi elemente cunoscute. Personajul principal al acestei aventuri este Cristof, un cruciat din Ordinul Spadasinilor, care, rănit într-o luptă, a găsit refugiu și vindecare într-o mănăstire din Praga. Pentru că trebuia să existe un conflict, Cristof se îndrăgostește de Anezka, cea care a avut grijă de el în timpul cât a fost rănit. Deoarece rana sa din bătălie nu era una obișnuită ci una provocată de un vampir, Cristof se culcă într-o seară om normal și se trezește cu puteri supranaturale în refugiul Universității din Praga, loc controlat de vampirii din clanul Brujah. Evident, Cristof



devine la rândul său un Brujah. Anezka, văzând că iubitul său a devenit vampir, pornește în căutarea unui leac pentru această boală dar, dintr-o greșală, ajunge sclava lui Vukodlak, unul din cei 13 vampiri antedeluvieni. De aici totul evoluează în jurul poveștii



Nici măcar ochelarii de vedere nocturnă nu te ajută în această beznă

luminează totul exact cum trebuie, ținând cont până și de înclinarea perdelelor. Partea de atmosferă este susținută de vocile personajelor, toate dialogurile fiind vorbite, lucru de altfel foarte important într-o aventură precum cea din Vampire.

PLIMBAREA LUI CHRISTOF

Vampire este împărțit în 2 faze, delimitate de perioada în care tu vei evolua. Povestea îl poartă astfel în prima sa parte pe Christof prin Praga și Viena medievală, unde el are plăcerea de a se lupta cu o sumedenie de monștri și vampiri. Cea de a doua jumătate a jocului se desfășoară în zilele noastre,

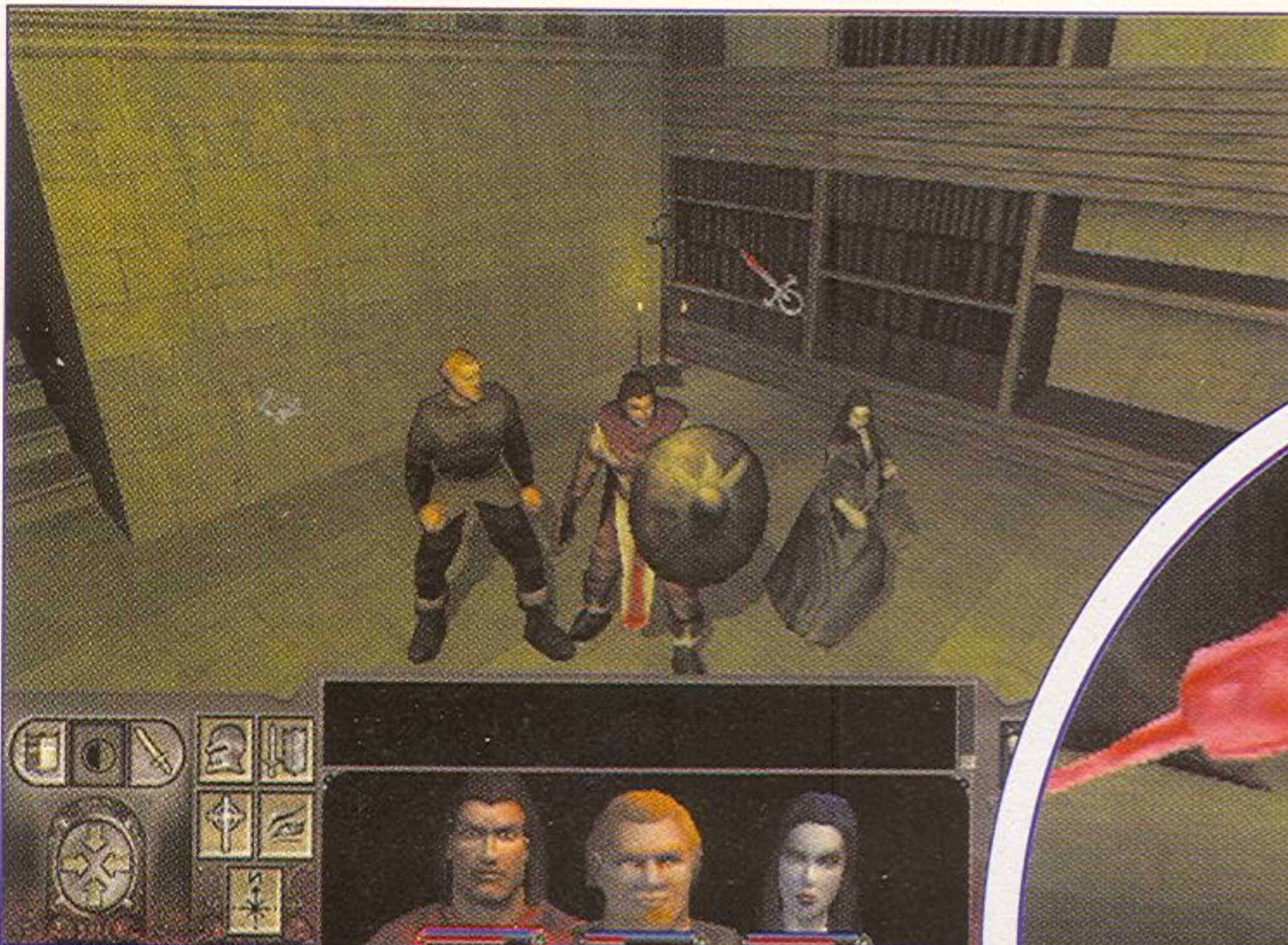
mai bine zis în

Londra și New York.

Principalele clanuri inamice cu care vei interacționa se remarcă prin varietate, Tremere fiind vrăjitori care au căpatat puteri supranaturale prin magie, Cappadocian vor fi pe rând dușmanii sau aliații tăi, Timizce și Nosferatu (românașii noștri) fiind de asemenea 2 rase de invidiat. Alți adversari, poate cei mai greu de învins vor fi chiar cavalerii teutoni. Ce este interesant la aceste clanuri de vampiri este că fiecare are propriile caracteristici, propriul comportament și propriile discipline în care este specializat. Astfel, vampirii din clanul Brujah sunt buni luptători, Tremere sunt magicieni, Malkavian sunt nebuni și s-au specializat în răspândirea acestei nebulii prin vrăji care își aiuresc inamicii. Nu toate clanurile implementate în joc vor fi disponibile pe parcursul lui, unele nefiind accesibile decât în multiplayer.

CONTROL

Interfața este aproape identică cu cea din Diablo, fiind însă ajustată pentru a încăpea numărul impresionant de caracteristici care pot fi modificate. Abilitățile speciale consumă sânge (în loc



Party în refugiul universității. Crucea din spate este unul din puținele locuri unde se poate salva

de dragoste dintre Cristof și Anezka și a luptei clanului Brujah pentru supraviețuire.

ÎMI PLACE CUM ZÎMBEȘTI

Din punct de vedere grafic, Vampire este unul din cele mai impresionante jocuri existente la ora actuală. Fiecare personaj este extrem de detaliat din toate punctele de vedere începând cu texturi, modele și până la mișcări care sunt toate extrem de realiste. Realismul domină și la nivelul locațiilor din joc, modelate și ele după zone reale. În plus, sistemul de iluminare în cadrul lor este unul din cele mai avansate la momentul actual, având niște efecte extrem de realiste cum ar fi umbrele care se întind pe pereți în funcție de poziția surselor de lumină. Cel mai impresionant nivel din acest punct de vedere este Turnul Londrei unde afară tună și fulgeră, iar înăuntru se



Cam așa te vezi când te mănincă ceva



Te-am zărit printre morminte



Curtea palatului din Praga

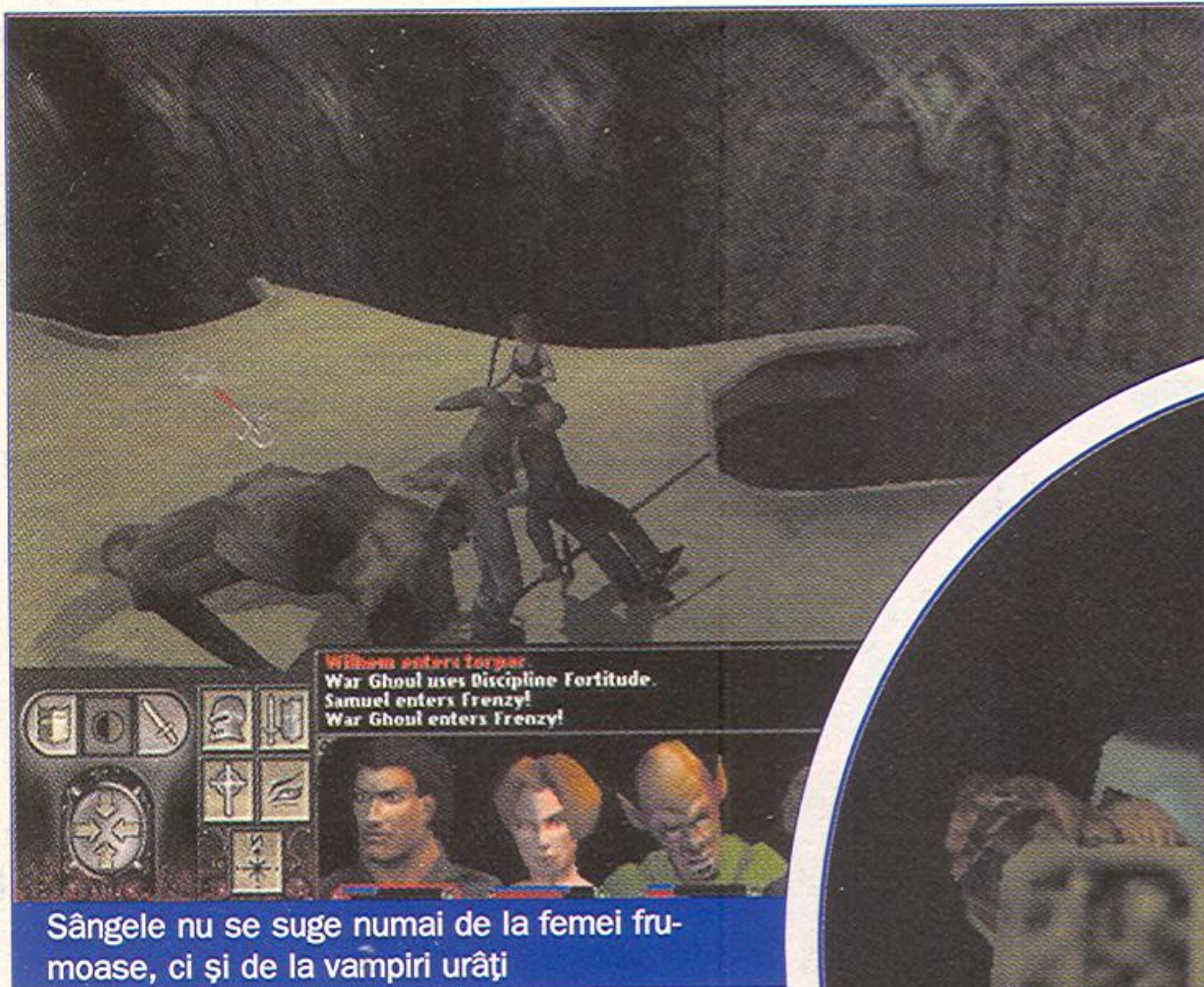


Ora mesei: cum se hrănesc vampirii între ei

de mana), iar sângele poate fi refăcut prin sugerea (eh) fie din inamici, fie din trecătorii nevinovați (însă atunci poți avea probleme cu poliția), fie chiar din membrii party-ului. Christof nu este aproape niciodată singur, el fiind însoțit de câteva personaje care au rolul de a-i face viața mai ușoară. Totuși în afara de Wilhelm (care este prezent și în trecut, și în zilele noastre) restul vampirilor sunt mai mult carne de tun pentru inamici. Experiența câștigată în urma răpunerii



Săru'mâna dom'șoară....și nu oricum ci pînă la sînge.



Sângele nu se sugă numai de la femeile frumoase, ci și de la vampiri urâți

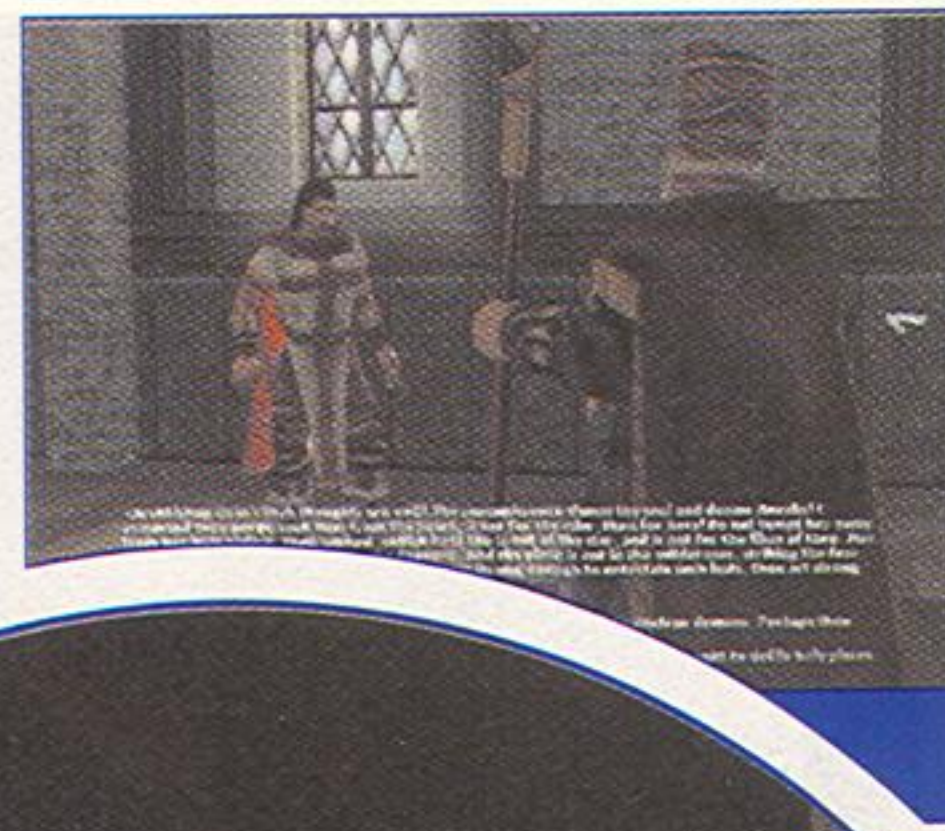
inamicilor poate fi distribuită după bunul plac la creșterea abilităților vampirice sau a caracteristicilor personajului. Definirea vampirilor, indiferent de experiența lor se face prin 3 caracteristici principale: viața, sângele și frenzy (nebunie). Această ultimă caracteristică intră în acțiune dacă un vampir primește o lovitură extrem de puternică sau dacă nu mai are prea multă viață sau sânge, el înnebunind și pentru o perioadă de timp făcînd numai prostii: fuge de inamici, sugă sânge din cine apucă, indiferent că este prieten sau inamic sau se bate ca apucatul.

Obiectivul final al jocului este răpunerea lui Vukodlak, care vrea să realizeze inversul Gehenei (ziua în care cei 13 antedeluvieni se trezesc și încep să se hrănească din toată lumea, vampiri sau oameni). O mică mențiune,

Vukodlak este probabil cel mai greu boss dintr-un astfel de joc, el omorându-ți câte un personaj pe lovitură.

MULTI PLAYER

La capitolul multiplayer Vampire ne oferă 2 moduri de joc: arena (unde te bați într-o cameră cu alți oponenti umani) sau Storyteller, acesta fiind un sistem de questuri predefinite, dar care pot fi influențate de un jucător care este "povestitorul". Ele seamănă foarte mult cu nivelele de joc (de fapt sunt chiar nivele din joc cu alte personaje în ele). Povestitorul are putere de viață și de moarte asupra tuturor obiectelor sau personajelor aflate în joc.



Echipamentul de motociclist cu UZI: perfect pentru un vampir modern



Tată, eu par bătrîn, dar cînd pîlesc ci bîta asta, vede vampiru stele verzi.

DEFECTE DE CONSTRUCȚIE

Vampire este un joc destul de bun însă are și o serie de probleme. De exemplu personajele pot trece prin pereți, sau anumiți monștri pot face acest lucru lăsându-te în imposibilitatea de a termina o parte din joc. Sistemul de salvare al jocului este și el de-a dreptul enervant neexistînd decît 2-3 locuri în tot jocul unde poți da save, în rest ai la dispoziție un singur autosave.

Alte probleme apar la AI-ul party-ului unde nu pot totuși să atace un singur inamic. Astfel te poți trezi că tu te bați de zor cu un boss în timp ce ceilalți vin și se uită la tine, fără să facă nimic. Chiar dacă este un joc foarte dificil, majoritatea timpului fiind petrecută în ademenirea de inamici pentru a le sugă sângele, în restul timpului bătându-te cu hoarde de monștri destul de puternici care depășesc numeric party-ul în proporții chiar de 5 la 1, totuși povestea este destul de interesantă și merită urmărită chiar dacă uneori Vampire poate deveni greu de jucat.

Astfel el poate crea monștri, îi poate chiar și controla personal, poate da obiecte la jucători, poate regla comportamentul NPC-urilor. Este un mod destul de interesant de joc.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Grafică excelentă - Poveste bună	Procesor 266-500 Video D3D/Glide	Vampire Diablo 2 Darkstone	8.0
Minusuri - Dificultate prea mare - AI slab - Sistem de load/save deficitar	Memorie 64/128 Hard 300/1.2G	Go2net 56 In timp Link Recomandat www.activision.com	

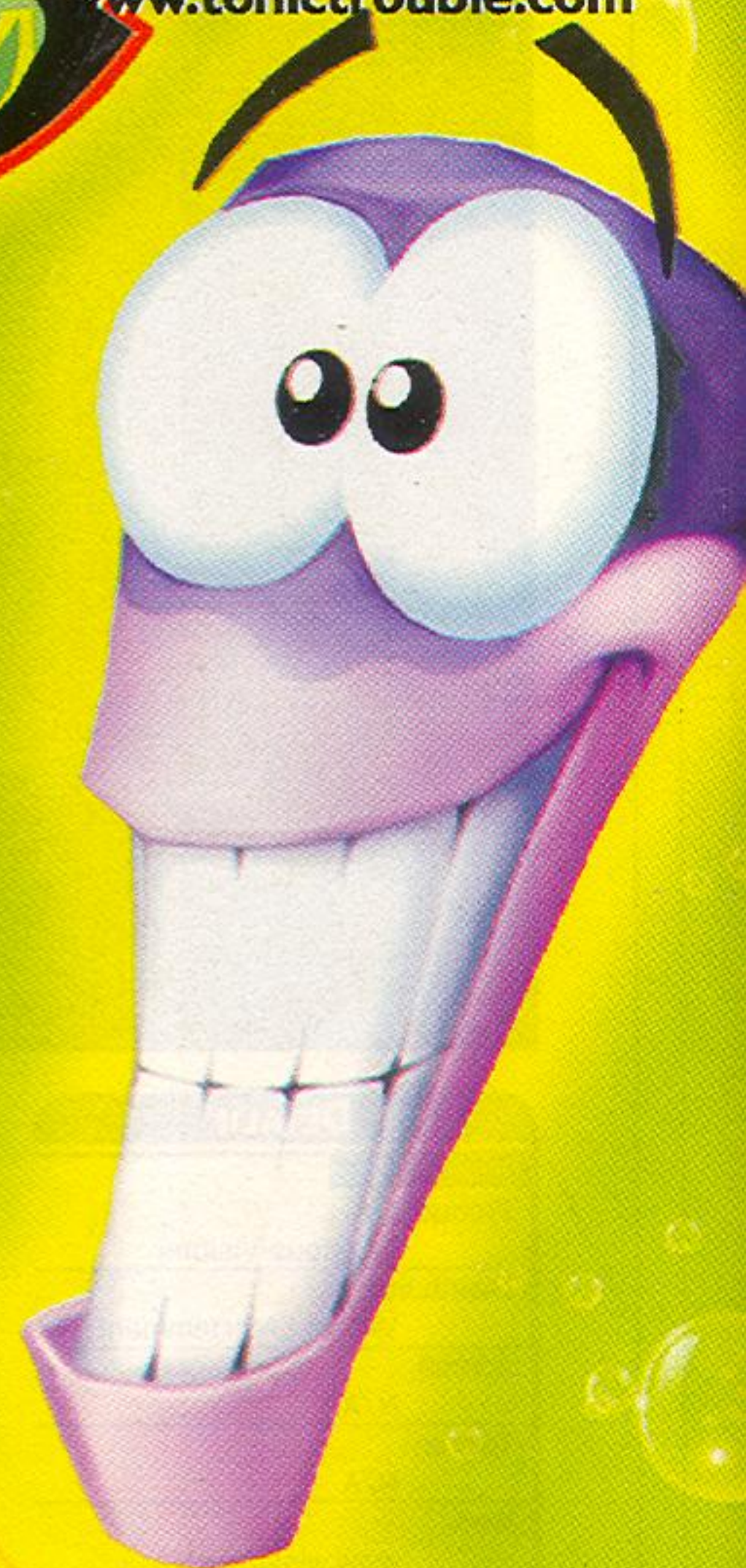
**NUMAI
150.000
lei**

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania
Bd. Primaverii nr. 51 Bucuresti
Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66
E-mail: sales@ubisoft.ro
www.tonictrouble.com

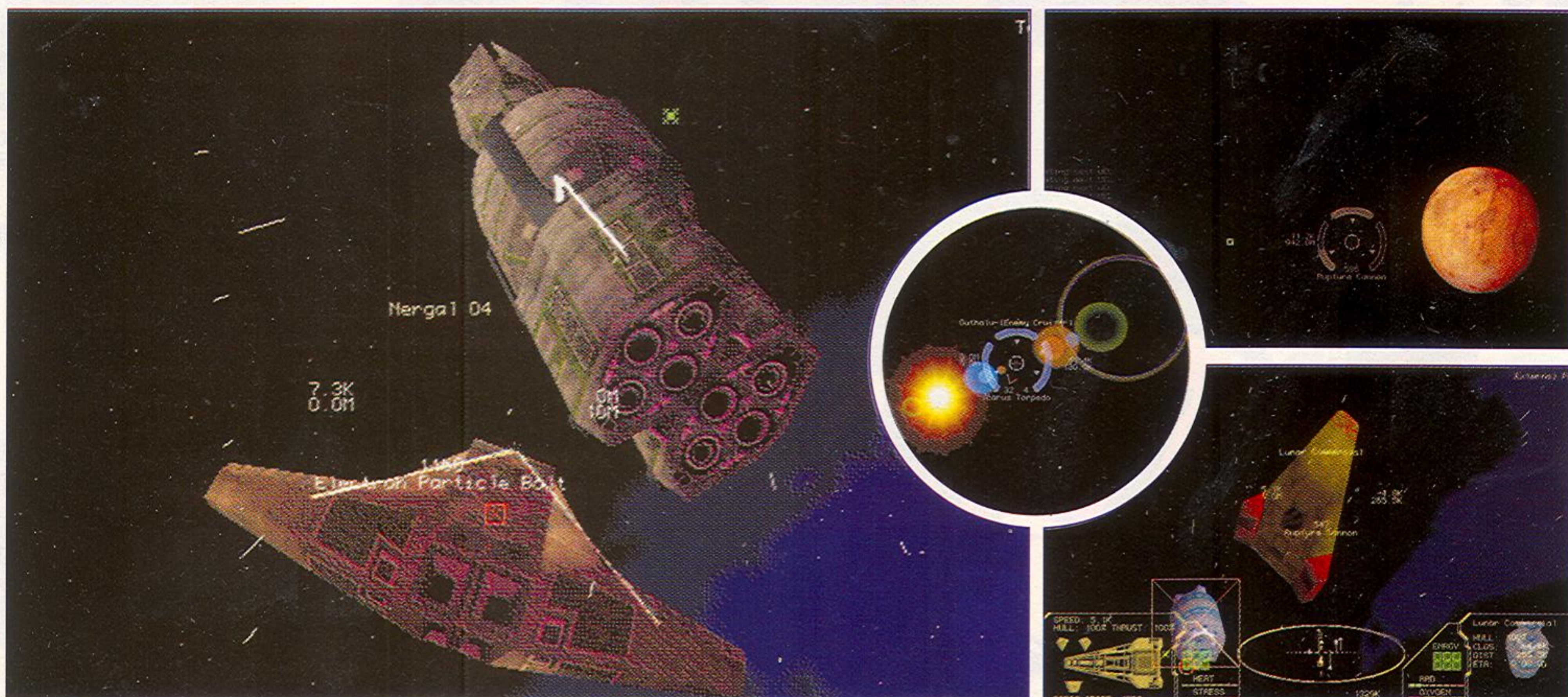
TONIC TROUBLE

**Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unuia piratat**



**Il poti gasi la chioscul
de unde iti cumperi
revista de jocuri preferata
si in toate magazinele
specializate din orasul tau**





DETALII

Detalii produs	
Producător	Vicarious Visions
Distribuitor	Vatical Entertainment
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.wisions.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim. spațial
Apariție	A aparat
Redactor	Dragoș Inoan

TERMINUS

Jucătorul intră în acțiune în momentul în care planeta Marte își declară independența față de conducerea de pe Pământ.

ALTERNATIVE

Tachyon



Tachyon demonstrează că nu contează dacă ești singur și ai un milion de dușmani în Galaxie. Moartea nu este o opțiune

Privateer



Deși foarte vechi este unul din cele mai bune jocuri de-a piratul spațial, nu prin modelarea zborului ci prin gameplay



Roșu galben și albastru, este-al nostru tricolor

În urmă cu un an, când din lipsă de activitate căutam informații pe web despre Privateer 2 Gold am dat peste o pagină unde am citit prima oară despre Terminus. După ce m-am documentat mai mult m-am minunat cum de nu există nici un fel de publicitate (în presa de specialitate sau pe Internet) despre acest joc. Simplu: o firmă care produce jocuri de Gameboy nu poate susține o campanie publicitară pentru un joc de PC, unde concurența este mult mai acerbă.

CE ESTE TERMINUS?

Terminus este un simulator spațial, care, după 3 ani de

muncă, a fost lansat în sfârșit pe piață. El prezintă câteva aspecte unice față de celelalte jocuri apărute în ziua de azi și este și un joc cross-platform, putându-se bucura de el atât utilizatorii de Macintosh cât și cei de PC (Windows și Linux). Povestea jocului se desfășoară cu 200 de ani în viitor în sistemul solar. Descoperirea unei tehnologii extraterestre a permis construirea unor porți care permiteau traver-

"Orice navă poate fi distrusă parțial (poți să-i distrugi unui inamic motoarele și acesta rămâne izolat în spațiu)"

sarea unor distanțe imense într-un timp extrem de scurt. Jucătorul intră în acțiune în momentul în care planeta Marte își declară independența față de conducerea de pe Pământ.

UN LIPS EVIDENT

Grafica jocului este principalul punct slab pentru care el nu este așa popular precum alte producții. Vicarious Visions, firma producătoare, se pare că nu a avut destule fonduri cât să anga-

jeze niște oameni extraordinar de talentați, iar acest lucru cam scoate colții în unele cazuri. Navele nu au un design foarte strălucit, multe semănând cu niște cutii de conserve. Armele sunt, vorba unor "comentatori" de pe internet, "aruncătoare de mazăre", până și railgun-ul (care nu are nimic în comun cu binecunoscuta armă din Quake, exceptând puterea) trage cu o mare bilă portocalie. În afara acestui aspect aș

putea asemăna grafica din Terminus cu cea din I-War, joc vechi de 3 ani. Trecând peste grafică și problemele ei, jocul are o importantă serie de părți bune. Orice navă poate fi distrusă parțial (poți să-i distrugi unui inamic motoarele și acesta rămâne izolat în spațiu) iar în principal orice componentă a navelor poate fi distrusă având un efect devastator.

Dialogurilor li s-a acordat o atenție deosebită, în modul single

player existând peste 6000 de texte vorbite. Ele contribuie extrem de mult la crearea unei atmosfere excelente în timpul jocului. Muzica este și ea excelentă, fiind asemănătoare cu coloana sonoră din Babylon 5 sau Heavy Gear. Ea vine, după cum am zis mai devreme, pe un CD separat.

ACTION!

Modul single player îți pune la dispoziție 4 cariere: UEL (Pământ), Mars Military, Marauders (piraiți) și mercenar. Povestea jocului este în principal aceeași, dar privită din unghiuri foarte diferite, iar pentru a o cunoaște pe toată trebuie jucat cel puțin o dată din perspectiva fiecărei cariere.

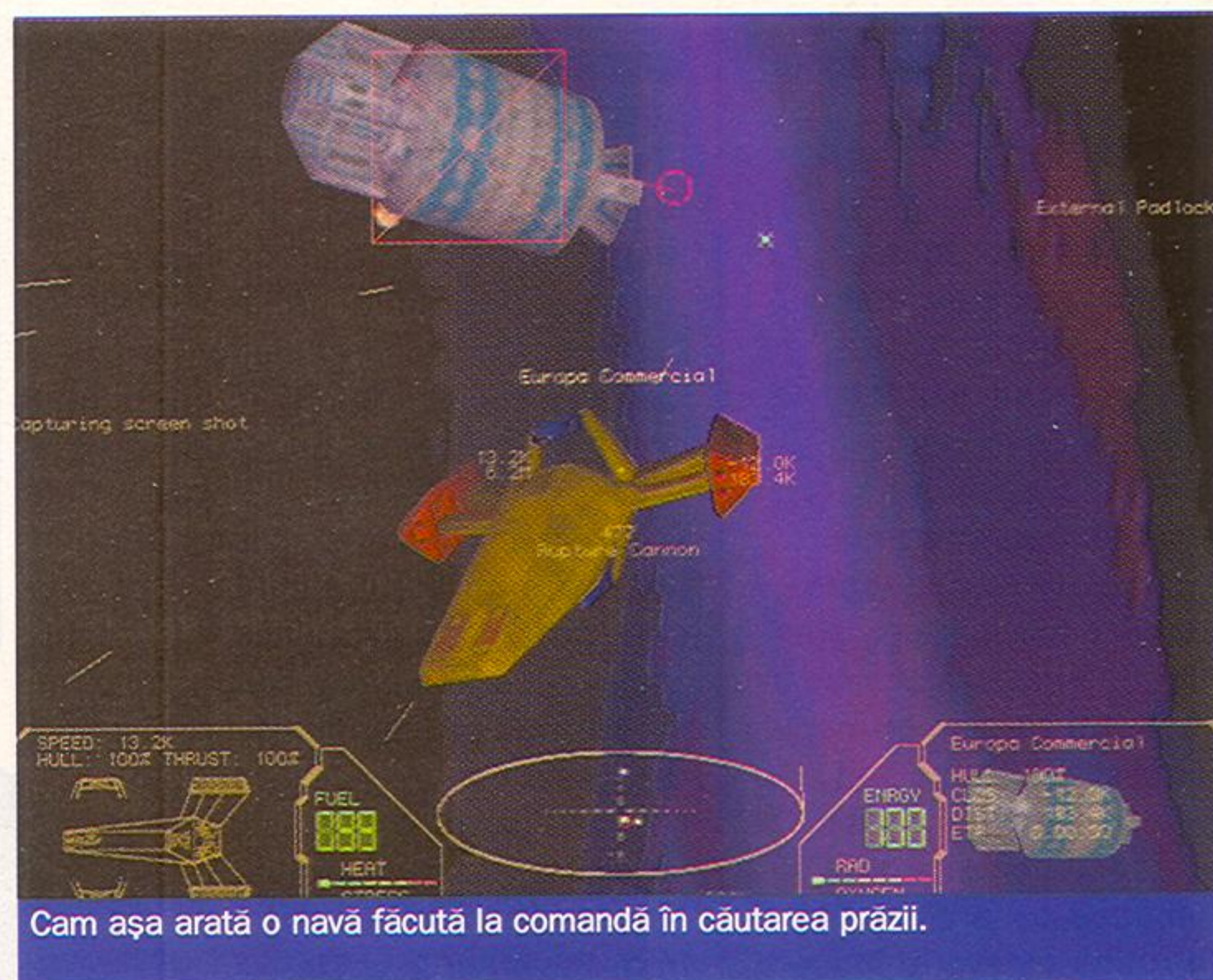


Intrarea în porțile interspațiale este banală.. dacă ele sunt deschise

Campania single player se desfășoară pe o perioadă de 24 de ore (timp de joc efectiv), iar pentru fiecare carieră există un set de misiuni predefinite, precum și o mulțime de misiuni care sunt generate pe loc în funcție de situație.

NPC-urile sunt unul dintre punctele de atracție deosebită din Terminus, ele fiind tratate

cu mult mai multă atenție decât în alte jocuri. Ele păstrează legături între ele și chiar își transmit "sentimente". Poți de exemplu să omori un comerciant iar după ce ieși din prima bază spațială să te trezești cu niște "băieți" care te așteaptă supărați. O altă facilitate interesantă este că în cazul în care un NPC este maritor la un eveniment, el le "spune" și altora despre acest eveniment. Se pot pune recompense pe capul jucătorilor sau a NPC-urilor care te-au supărat în timpul jocului, poți face comerț (prețurile se ajustează în funcție de cerere și ofertă), poți să-ți vopsești nava cum vrei tu și poți să o echipezi după bunul plac. Ca noutate,



Cam așa arată o navă făcută la comandă în căutarea prăzii.

jucătorii pot pune recompense pe capul oricărui NPC sau jucător, atât în single cât și în multiplayer.

ZBOR ÎN SPAȚIU

Modelul de zbor în imponderabilitate este excelent realizat. Pentru cei care nu sunt obișnuiți există un dispozitiv ("Inertial compensator") care simplifică modelul de zbor la nivelul celui din Frontier: Elite. În rest acest model de zbor permite libertate totală de mișcare, dar necesită și mai multă concen-



După ce explodează navele de despart în părți componente



Toate navele și proiectilele țin seama de inerție

a țintei care acoperă toată nava selectată.

MULTIPLAYER

Ca la multe alte simulatoare, s-a pus și aici un accent deosebit pe această parte a jocului, ea având o importanță serie de opțiuni: poți juca deathmatch simplu, mod cam-



Planeta Marte....

panie în maxim 8 jucători (câte 2 pentru fiecare carieră) și "Free mode" (fără limită de jucători). Pe server se păstrează situația fiecărui jucător care s-a conectat, fiind posibilă reluarea jocului în orice moment, întocmai ca la orice joc online. Pentru a juca multiplayer este nevoie de un modem de 56k, iar modelul de zbor inertial dă șanse de izbândă și celor cu ping mai mare. Din punct de vedere al controlului, Terminus permite o mult mai mare libertate decât alte simulatoare, putând fi jucat pe joystick, mouse sau tastatură (fiind preferate în această ordine), dar sistemul de setare a comenzilor permite absolut orice combinație a acestora.

AȘA DECI...

Trecând peste problema graficii, Terminus este un joc excelent. Rejucabilitatea este cea mai mare dintre toate simulatoarele spațiale, exceptând probabil seria Elite. Modul multiplayer free mode este probabil cea mai mare tentativă, și sper să apară și pe la noi servere de Terminus.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Realist și complex - Univers persistent - Muzică excelentă	Procesor P2-266(350) Video 3D 4(16) MB	Teminus Tachyon Privateer 2	<h1>8.5</h1>
Minusuri Grafica un pic invecitata Cod de rețea slab Bug-uri	Memorie 64 Mb Hard 450/1200MB	Go2net 44 Link Recomandat http://www.stationterminus.com	
		In timp 	



TACHYON

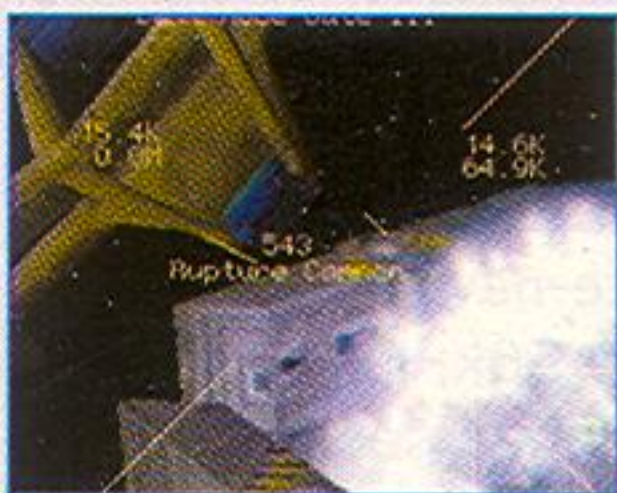
Acțiunea are loc în secolul 22, când omenirea a descoperit un mod foarte ușor și rapid de a călători distanțe mari în spațiu.

DETALII

Detalii produs	
Producător	Novalogic
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.novalogic.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim. spațial
Apariție	A apărut
Redactor	Dragos Inoan

ALTErnative

Terminus



Univers persistent, model de zbor realist, poveste excelentă, multiplayer: un urmaș demn de Elite.

Starlancer



Nu prezintă viața unui mercenar intergalactic, însă este unul din cele mai bune simulatoare spațiale din ultimul an.

În urmă cu un an, Novalogic a scos prima variantă a demo-ului de Tachyon. Acesta nu impresiona prin nimic, ba chiar dezamăgea profund. După campania publicitară puternică aflată în spatele produsului toți se așteptau la un mare joc, însă ce au găsit? Un simulator spațial cu un engine slab, care se mișcă prost pe orice calculator, arăta foarte urât și nu aducea nimic nou. De atunci însă s-a muncit foarte mult și produsul final are altă față.

POVEȘTEA...

În Tachyon joci rolul lui Jake Logan, un mare pilot care tocmai s-a întors în serviciul activ. Acțiunea are loc în secolul 22, când omenirea a descoperit un mod foarte ușor și rapid de a călători distanțe mari în spațiu. Porțile interspațiale (căci despre ele e vorba) au schimbat aproape total omenirea. S-au format mari corporații care nu cunosc termenul de concurență loială, angajând fiecare mercenari pentru a distruge navele concurenței. Toate bune și frumoase până când, într-o misiune de rutină cineva îți însc-

nează ceva foarte urât (nu spun ce pentru a nu strica surpriza) și te exilează din sistemul solar, în "Fringe" care este zona cea mai rău famată din tot universul explorat. De aici devine povestea clasică: tu, cel bun și nevinovat, pornești cu o navă vai de capul ei, cu puțini bani și trebuie să-ți cureți reputația și să faci cât mai mulți bani.

INTERFAȚĂ ȘI CONTROL

Interfața are două componente: partea de simulator și baza stelară. Simulatorul este destul de simplist, modelul de zbor fiind cel obișnuit de la toate simulatoarele "ușoare" (fără o prea mare inerție sau alte legi ale fizicii). În interiorul bazelor stelare ai posibilitatea de a-ți alege misiunile pe care le vei completa, escorta pentru misiuni, sau poți asculta știrile intergalactice. Nu există comerț în Tachyon, iar misiunile disponibile nu prezintă nici un fel de dinamism. În timpul simulării, controlul se poate face fie cu tastatura (nerecomandat), mouse-ul (o combinație între Privateer 2 și Tie



O bază Bora din modul multiplayer Basewars.



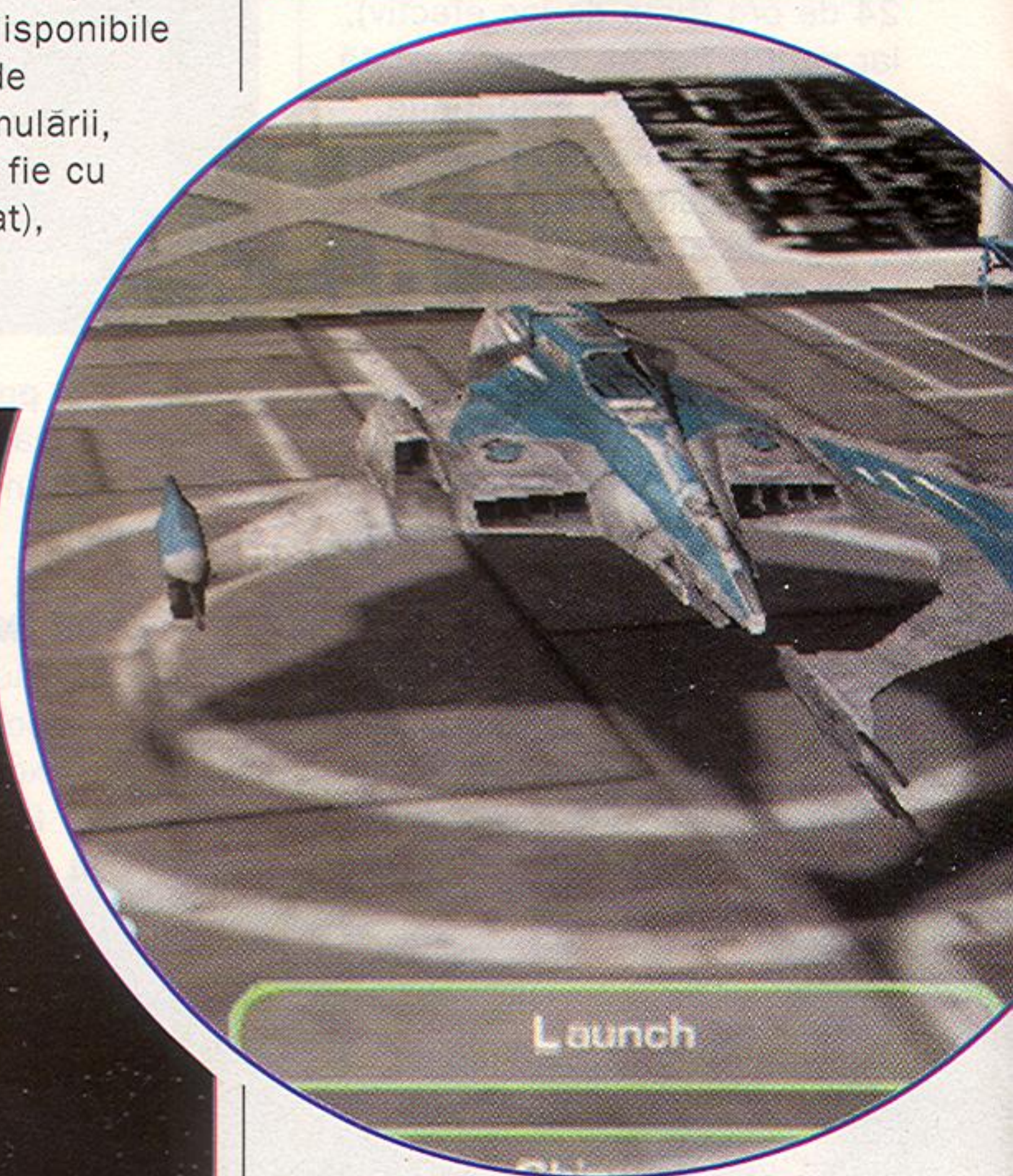
O poartă interspațială dintr-o nebuloasă



După ce trec piraiții nu mai rămâne nimic



Stațiile și celelalte instalații spațiale au dimensiuni colosale.



Fighter) sau Joystick. Comenzile auxiliare sunt cele obișnuite pentru un simulator (transferul energiei între scuturi, motoare și arme, o



În bazele spațiale îți poți alege misiunile pe care urmează să le completezi, precum și celelalte opțiuni necesare supraviețuirii cum ar fi dificultatea jocului

grămadă de taste pentru țintirea mai ușoară a inamicilor).

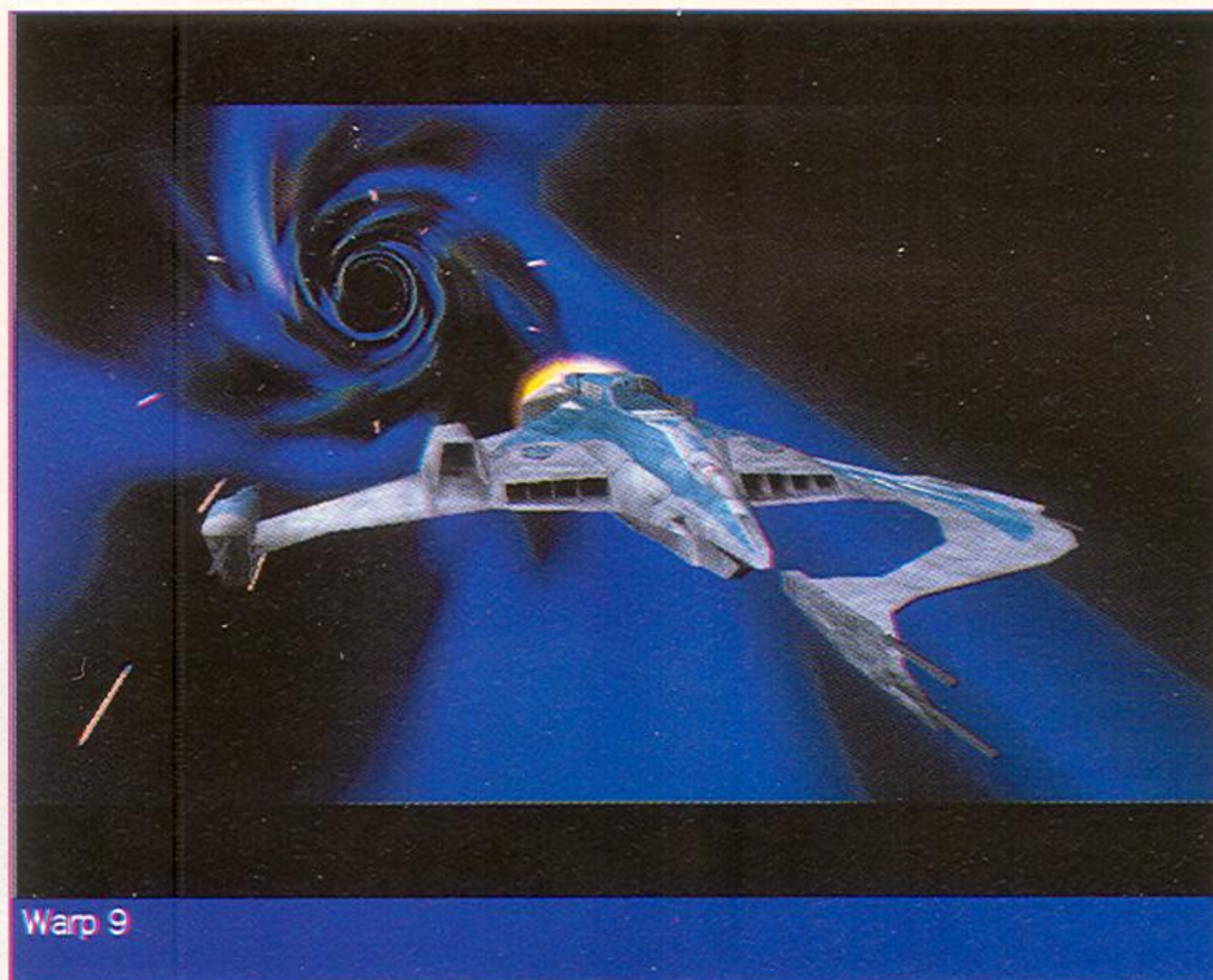
GRAFICA ȘI SUNETUL

În Tachyon grafica nu strălucește în mod deosebit însă, pentru cei care au văzut primul demo, va părea mult schimbată. Ceea ce îi lipsește jocului cu desăvârșire sunt luminile și respectiv umbrele, dând o senzație de maximă luminescență tuturor obiectelor prezente în jurul jucătorului. Ceea ce are Tachyon în plus față de competiție sunt navele și stațiile spațiale extrem de mari, unele chiar colosale. Senzația pe care acestea ți-o dau este de pigmeu (ce altceva poți simți când zbori un minut dintr-un cap în altul al unei baze de cercetare). Navele la rândul lor au un design destul de interesant, dar le lipsesc cu desăvârșire părțile mobile (vezi Starlancer). Efectele armelor nu sunt nici ele prea variate, ele fiind majoritatea niște linii colorate diferit care provoacă pagube variabile.

Sunetul este o parte destul de slabă a jocului. În afară de voci, care sunt destul de bune (vocea lui Jack Logan este interpretată de Bruce Campbell - Autolycus din serialul Xena), efectele sonore nu sunt lucrate destul iar muzica este absolut dispensabilă.

E CHIAR AȘA DE RĂU?

Dar nu sunetele fac un joc (chit că ajută destul de mult). Povestea din Tachyon este destul de interesantă, iar misi-



Warp 9

unile sunt bine gândite. Din păcate ești pus de multe ori în fața unor forțe copleșitoare reprezentate de nave controlate de un calculator. Designul AI-ul este unul din cele mai proaste apărute până acum, navele nevăzând inamicul decât atunci când este prea târziu, dar suplinind prostia printr-o precizie infernală a tirului. Ideea este, evident, să nu se tragă asupra ta, deoarece dacă nu ai o navă foarte rezistentă și ai reușit să-ți "enervezi" dușmanii este destul de greu să scapi. O altă problemă ar fi "efectul fantomă": o navă controlată de calculator poate trece foarte ușor printr-o stație spațială, în vreme ce tu dacă încerci gluma asta poți rămâne în cel mai bun caz fără scut, iar în cel mai rău poți da load game.

Misiunile au un factor variabil de neprevăzut, ceea ce este un lucru bun, precum și o mulțime de idei ciudate. Timpul de joc este și el destul de mare, fiind necesare circa 15-20 de ore de joc continuu pentru terminarea sa, fără salvări și încărcări.

Dacă single player-ul nu



Echiparea navelor se face extrem de simplu

interesante. Marea noutate este modul BaseWars (un soi de Team Fortress): există două baze, fiecare aparținând unei echipe (Galspan sau Bora). Aceste baze trebuie să fie îmbunătățite pentru accesul jucătorilor la tehnologii noi. Obiectivul final este distrugerea totală a bazelor inamice. Mai există un mod de deathmatch (arena match). Novalogic au integrat în Tachyon posibilitatea de comunicare vocală în modurile multiplayer. Această facilitate este esențială pentru cooperarea în echipă a mai multor piloți. Tachyon poate fi jucat pe rețea locală (IPX sau TCP/IP) sau pe internet prin Novaworld - serviciul gratuit Novalogic.

CONCLUZII

Cu toate că are o grămadă de lipsuri la toate capitolele, Tachyon este un joc bunicel, compensând mult prin povestea singleplayer, atmosferă și facilitățile multiplayer.



Hangarul înainte de decolare



Space.. the final frontier

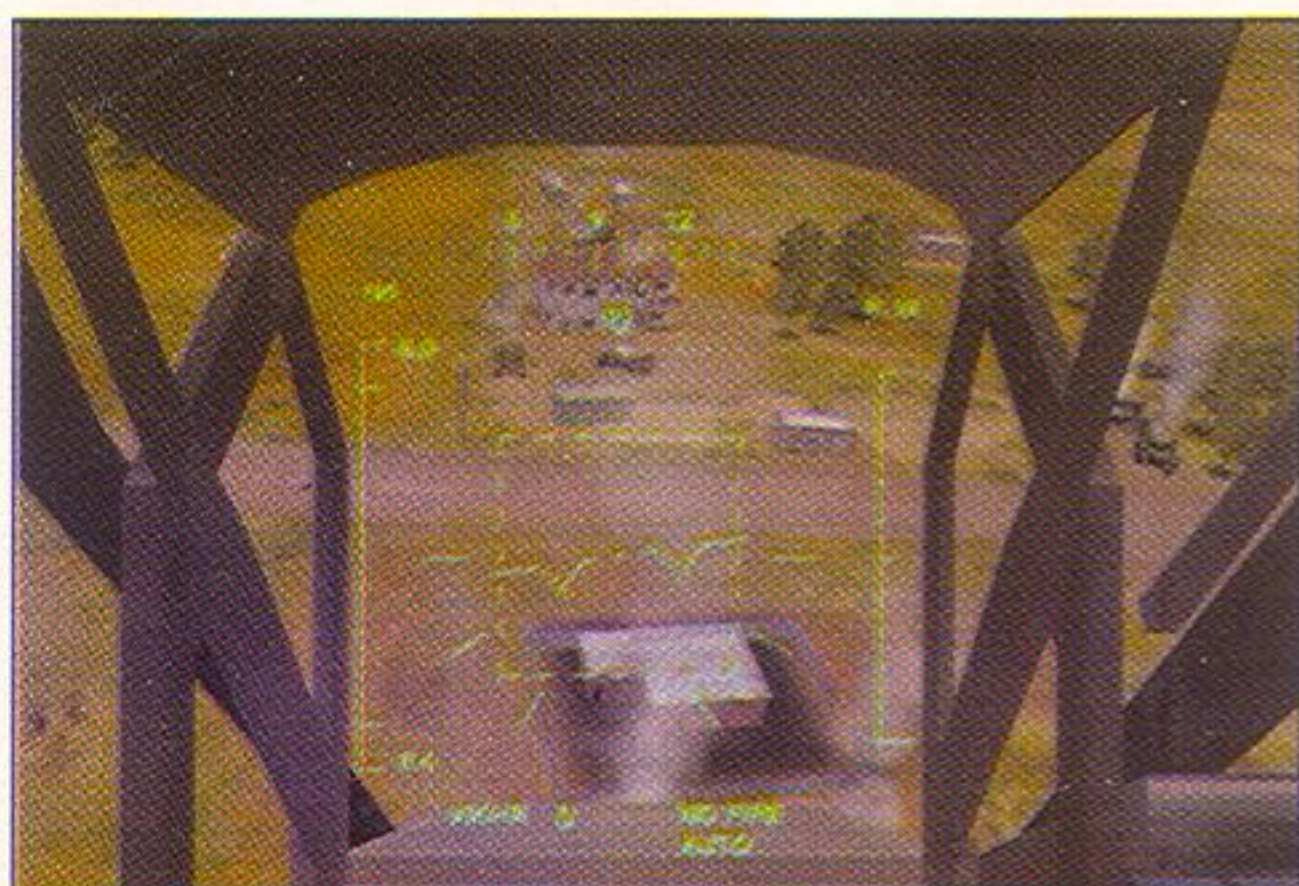


Un transportor așteptându-și escorta

prezintă un mare interes atunci când opțiunile multiplayer se revanșează oferind câteva moduri de joc destul de

Nu este, și nu va fi un "clasic" dar merită jucat.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Muzică foarte potrivită - Realist și complex - Super atmosferic	Procesor P2-233(350) Video Soft/D3D	Teminus Tachyon Starlancer	<h1>7.2</h1>
Minusuri - Campania nu este totuși dinamică - Un singur canal radio	Memorie 32/128 Mb Hard 450 MB	Go2net 40 In timp Link Recomandat http://www.novalogic.com	



Chiar dacă nu e comparabil cu Gunship, tot mi se pare ok detaliul



Realimentarea la un Forward Arming and Refuelling Point (oricum s-ar numi asta în rusă)



Efectele fumigene sunt unul din punctele slabe ale jocului, dar terenul e reprezentat bine

K52 TEAM ALLIGATOR

Există și posibilitatea de a juca o singură misiune, dar personal nu am apreciat-o mai puțin, pentru că acolo pierzi toată distracția managerului escadrilei.

DETALII

Detalii produs	
Producător	Simis / GT/ Infogrames
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.infogrames.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim. elicoptere
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

ALTErnative

Seria Comanche



Cel mai arcade, accesibil, ușor de jucat și simplu de înțeles simulator.

Team Apache



Mult mai bine realizat pentru vremea sa, Team Apache, tot a celor de la Simis este o reală alternativă

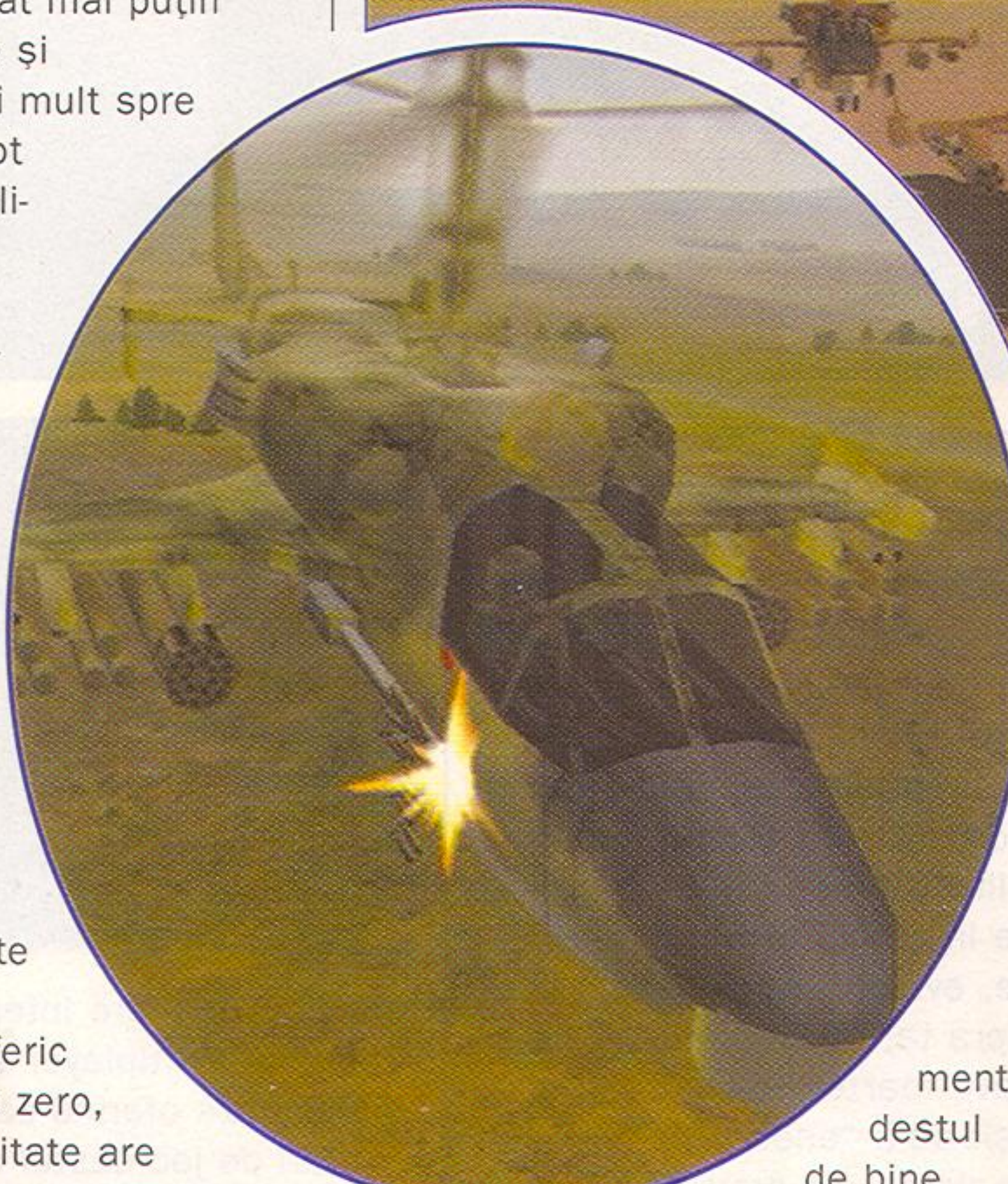
Cu riscul de a transforma XtremPC într-o revistă dedicată exclusiv simulatoarelor de zbor, voi consuma încă două pagini ale numărului de față cu un astfel de joc. De data aceasta avem de-a face cu continuarea lui Team Apache, un foarte original și interesant joc apărut în 1998. Team Alligator, ca și predecesorul său, se vrea orientat mai puțin spre detalii tehnice și ultrarealism, și mai mult spre experiența unui pilot dintr-o unitate de elicoptere aflată pe front. Din această cauză, esența jocului stă în modulul campanie. Există și posibilitatea de a juca o singură misiune, dar personal nu am apreciat-o mai puțin, pentru că acolo pierzi toată distracția managerului escadrilei. Interfața jocului este prost concepută și neatractivă. Atmosferic vorbind, ea tinde la zero, dar și ca funcționalitate are mari probleme, în special în planificarea misiunii. În opinia mea, s-a făcut un pas înapoi de la Team Apache, care cel puțin îți încălzea ochii cu niște imagini de fundal.

ALIGATORUL

Ajunși pentru prima oară în TA, vă recomand misiunile de antrena-



O frumusețe de elicopter, care ar trebui totuși să conlucreze cu altele



ment, destul de bine concepute, care vă vor învăța cum se folosesc majoritatea sistemelor de la bordul elicopterului. Vorbesc de cele pe care Simis au ales să le modeleze în joc, pentru că mă îndoiesc că un Ka-52 real este la fel de sărac în electronică. Efectiv, ai doar

câteva taste de învățat, deci după parcurgerea lecțiilor respective și a manualului (sunt de citit doar câteva pagini) nu ar trebui să ai mari probleme în a te descurca la bord.

Sărăcia în electronică despre care vorbeam mai sus nu este o problemă, pentru că totuși sunt modelate (în ce fel, e o altă poveste) câteva chestii esențiale (radarul de pe rotor, cu modurile de lucru aer-sol și aer-aer, avertizorul de pericole, sistemul tv de achiziție a țintelor din botul aparatului), dacă nu uităm că jocul nu este vândut ca un nou punct de referință în realism. De asemenea, trebuie reținut că interpretezi exclusiv rolul pilotului, ofițerul de

tir fiind rezervat calculatorului. Toată activitatea legată de căutarea, selectarea și locarea țintelor o va face el, în funcție de ordinele primite de la tine. O mai mare complexitate este atinsă la nivelul sistemului de comenzi radio, care, chiar dacă nu este perfect, îți permite să coordonezi mai multe grupuri de elicoptere pe câmpul de bătălie. Ka-52 a fost conceput atât ca un elicopter de luptă, cât și ca post de comandă zburător, și jocul face o bună impresie în această direcție. Ce-i drept, este nevoie să planificai misiunile în detaliu înainte de decolare, în caz contrar pierzând o parte din posibilitățile tactice oferite de joc.

ZBOR LA INFINIT

Unul din lucrurile ce m-au încântat în mod deosebit la Team Apache era modelarea zborului. Senzația de zbor era foarte bună și în general era o plăcere să îți faci de cap în toate felurile posibile. Ce s-a întâmplat la Simis de atunci nu știu, dar în Alligator avem de-a face



Carlinga nu foarte spectaculoasă, dar vag funcțională



Concurentul numărul unu al Kamov-urilor pentru dotarea armatei ruse, Mi-28 Havoc. Notați numărul ridicat de copaci la sol



Efectele meteorologice sunt bine realizate, și importante din punctul de vedere al distanței de detectare a unităților (oricum foarte mică)

cu totul altceva. Dus este realismul, aici intrăm în domeniul fantasticului. Din fericire, există o soluție, și anume un patch neoficial realizat de ZeroG, unul din beta tester-ii jocului. Celor care încearcă jocul și sunt nemulțumiți de flight model, le recomand să încerce această



Colegul de carlingă

variantă, pentru că nu există încă un patch de la Simis.

MARELE ȘEF

După cum am mai spus la început, esența lui TA este reprezentată de campanie. Pentru cei care nu au jucat Team Apache, trebuie să fac niște lamuriri. Pe lângă exe-

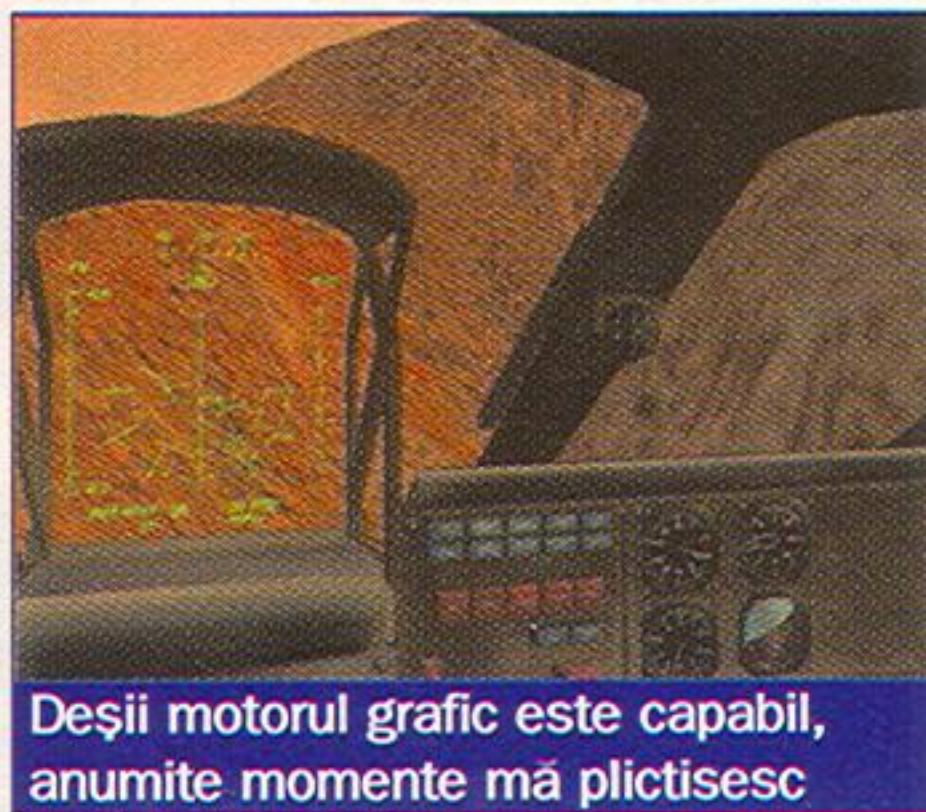
cu cine. Moralul și starea de oboseală vor influența direct performanțele în timpul luptei, și chiar și un pilot bine dotat va începe să facă erori dacă nu este lăsat să se odihnească suficient. La nevoie poți alege să îl muștruluiiești sau să îl încurajezi pe respectivul, dar rezultatele nu sunt garantate.



Dacă ai sânge în tine, așa trebuie să zbori

În fine, există opțiunea cadourilor, care pot fi: ciocolată, băutură, țigări, pornografie vestică, permisie și altele. Evident, unele cadouri au mai mult succes decât altele, iar resursele comandantului sunt limitate, dar tocmai asta face jocul mai interesant. Având în vedere că misiunile se succed foarte repede, moralizarea echipajelor și repararea celor 6 elicoptere ale escadrilei va deveni imediat o cursă contra cronometru. Campaniile sunt de tip semi-dinamic, dar anumite misiuni sunt generate pe loc, atunci când pierzi o aeronavă în teritoriul inamic. Salvarea echipajului trebuie tratată foarte serios, în caz contrar oamenii fiind puternic afectați moral.

Sună complicat? Chiar este, iar dacă optați să lăsați toate grijile în spinarea calculatorului mai bine vă orientați către Gunship!. Și partea de simulator a Ka-52 este bună, dar există suficiente probleme cu modelarea zborului și AI-ul (atât prieten cât și inamic) încât motorul grafic al lui G! să atârne foarte mult în balanță.



Deși motorul grafic este capabil, anumite momente mă plictisesc

cutarea misiunilor, jucătorul poate să se ocupe și de managementul echipajelor de zbor și al trupei de tehnicieni. Fiecare pilot are propria sa personalitate, dar aici nu mai ai la dispoziție dosarul lui psihologic, ci trebuie să-i interpretezi acțiunile. Cu timpul, vor apărea anumite neînțelegeri între oameni, și tu ești cel care trebuie să hotărască cine zboară

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri -Managementul escadrilei -Conlucrarea escadrilei -Campania	Procesor P200 Video 3D 4(16) MB	K52 Team Apache Orice Comanche	7.5
Minusuri - Interfață slabă și complet nepractică - Modelare zborului - AI-ul	Memorie 32 / 64 Mb Hard 130 MB	Go2net 48 Link Recomandat http://ka52.sim-arena.com	



Meniul de selectare al acțiunilor unității



Ascundem armata aici după tufiș, iar când ei vin îi luăm prin surprindere.



Tab-ul viitorului.



Fabrica de bere Tuborg după cataclismul ce a afectat România

DETALII

Detalii produs	
Producător	Massive / Sierra
Distribuitor	Havas
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.havas.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTT
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

GROUND CONTROL

Numărul redus (maxim 12) de unități de luptă aflate în mod obișnuit sub comanda jucătorului nu permit punerea în practică a unor mari strategii.

Nu cred că Ground Control este un proiect nou pentru cititorii noștri, în ultimă instanță aflându-se de el prin intermediul demo-ului și avan-premierii conținute în numărul trecut al XPC. De aceea, voi sări peste introducerea obișnuită a articolului, pentru a trece la miezul problemei: critica jocului.

REAL TIME SOMETHING

Prima problemă ar fi categorisirea jocului (de către producători) drept strategie în timp real. Să nu uităm, în acest gen se încadrează titluri ca Starcraft, Tiberian Sun sau Total Annihilation. Datorită absenței resurselor și a construcției bazelor, partea de strategie mi se pare în mare măsură eliminată. De asemenea, numărul redus (maxim 12) de unități de luptă aflate în mod obișnuit sub comanda jucătorului nu permit punerea în practică a unor mari strategii. O descriere mai corectă a jocului ar fi cred tactică în timp real.

Chiar dacă jucătorul nu mai este și constructor, el va interacționa din plin cu baze prietene



Uau, să fie acela camionul sergentului Cole?

sau inamice. Trupele sale pot fi trimise pentru a cuceri sau distruge un avanpost inamic sau pentru a proteja unul propriu. De asemenea, el va întâlni trupe aliate, dar nici acestea și nici clădirile nu pot fi controlate de el. Explicația este evidentă, rolul său nu este acela al comandantului suprem, ci mai degrabă cel al unui locotenent printre mulți alții, cu responsabilități limitate.

UNIT MANAGER 2000

Există totuși și în Ground Control o parte de management, care se referă evident la unitățile proprii. Înainte de fiecare misiune, ai de ales ce unități de luptă vei lua cu tine, și cum va fi configurată fiecare dintre ele. Numărul unităților aflate la dispoziția ta



Grafica jocului este deosebită. În timpul lumini colorate care, pot fi considerate

va crește de-a lungul campaniei, dar în cele mai multe cazuri nu va depăși pe cel al locurilor disponibile în navele de debarcare. Unitățile sunt păstrate de la o misiune la alta, acumulând

ALTERNATIVE

Starcraft



Nu există multe jocuri ca Ground Control, exact ca el fiind de altfel imposibil pentru noi să identificăm unul cu care să-l comparăm. Considerăm însă că Starcraft a fost și va fi mult timp o alternativă bună la orice RTS apărut.

experiență, lucru care te îndeamnă să eviți distrugerea lor totală (între misiuni victimele din rândul unităților supraviețuitoare sunt înlocuite). Dacă acest lucru se întâmplă totuși, misiunea următoare vei primi în loc o unitate de același tip, formată însă numai din recruți. Diferențele între o trupă exper-

află sub comanda ta, pot spune că GC te obligă să gândești înainte dar și în timp ce acționezi.

Totuși, în unele misiuni vei avea una-două unități în plus, astfel creându-se posibilitatea unei alte abordări a bătăliei, prin alegeri de felul: iau cu mine avioane de recunoaștere, sau trăgători de



Noul baton pneumatic cu efecte luminescente cu care Poliția va fi în curând dotată.



luptei armele trag cu tot felul de unele din cele mai reușite create pînă acum.

imentată și una de recruți sunt evidente, eficacitatea în luptă a celor dintâi fiind net superioară. Combinând asta cu numărul redus de unități

elită, care vor executa chiar ei recunoașterea?

Configurarea unităților este la rândul ei importantă, mai ales că între opțiunile tale este inclus și tipul vehiculelor folosite în acea misiune. Spre exemplu, o unitate de blindate poate folosi vehicule de recunoaștere, tancuri ușoare, medii sau grele. Echipele pot fi configurate în funcție de dorință pentru mai multă putere de foc, viteză, rază de detecție sau blindaj. De asemenea, fiecare unitate are două dotări speciale, dintre care una este în general o armă foarte puternică (lansator de rachete pentru infanterie, bombă nucleară pentru artilerie) iar cealaltă o unealtă (medikit, radar, apărare anti-rachetă), care pot fi folosite însă numai de 2-3 ori în cursul unei misiuni. Socotind toate aceste opțiuni vom obține un număr destul de mare de variante de organizare a forței de atac, lucru care ne duce la un grad mare de rejucabilitate al aceleiași misiuni.



Se observă decorurile relativ variate.



Tanc supraetajat cu cușetă de dormit.



Evident, meniul.

TACTICĂ?

Cea mai mare problemă a jocului în opinia mea o reprezintă design-ul misiunilor. Deși acesta este destul de reușit și variat din punctul de vedere al poveștii, se bazează prea mult pe o evoluție liniară a situației (jucătorul merge întâi în punctul A, apoi în B, șamd). În timp ce ești pe teren pot apărea situații neprevăzute, dar acestea fac parte din scenariu. Dacă tu nu te conformezi "ordinelor", poți ajunge la situații ciudate. Într-un caz, echipa mea a fost trimisă să apere o bază aflată sub asediu. După un timp am primit ordin de evacuare a bazei, fiind avertizat că am fost înconjurați. Deși în final trupele mele învinseseră inam-

icul, iar baza nu se mai afla în nici un pericol, pentru a termina misiunea a trebuit totuși să escortezi personalul acesteia pînă la punctul de evacuare. Repetabilitatea devine evidentă în misiunile avansate, în care unitățile de artilerie combinate cu cercetașii pot elimina aproape orice țintă. Chiar dacă realizatorii jocului au avut altceva în minte, soluția aceasta merge mult prea ușor. Desigur, ajută și faptul că AI-ul inamic nu știe să ia măsuri, să organizeze un atac în forță pentru a scăpa de nepoștii, ci te lasă să-i cucerești pas cu pas teritoriul. Pe de altă parte, AI-ul individual al unităților mi se pare destul de bun, și în general îți duce la îndeplinire comenzile fără probleme. Ca o concluzie, cred că jocul merită încercat, mai ales de cei care vor să-și pună capul la încercare și nu să învețe build-order-uri pe de rost. Se putea și mai bine, iar concurența îi poate da de furcă în viitor. Oricum, cred că putem să stăm cu ochii pe cei de la Massive Entertainment.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Teren 3D bine implementat - Interfața bine concepută	Procesor P2-233(350) Video 3D 4(12) MB	Ground Control Starcraft Total Annihilation	8.0
Minusuri - Misiuni și campanii liniare - AI-ul adversarilor	Memorie 32 / 64 Mb Hard 150 (400) MB	Go2net In timp 55 Link Recomandat http://www.sierra.com	

UEFA EURO 2000

La noi însă, aceștia care nu putem înțelege cum e să iei cartonaș roșu și să ieși cu zâmbetul pe buze, s-a gândit Electronic Arts cu ultima sa producție Euro 2000.



DETALII

Detalii produs

Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 51
Telefon	(01)314.76.98
Web	www.ea.com

Detalii tehnice

Tip joc	Fotbal
Apariție	A aparat
Redactor	Camil Perian



ALTErnative

FIFA99



Cel mai bun joc de fotbal realizat vreodată de EA. Dinamic și realist.

FIFA2000



Un fel de îmbunătățire în minus. Doar îmbunătățiri de efect față de 99, regrese ca gameplay

Există câteva subiecte la care absolut toți ne pricepem. Sărind peste banala politică și focoasele femei, domeniile neaccesibile chiar oricui în ziua de azi prin mai mult decât presupuneri, vom ajunge la atractivul și mult urmăritul fotbal, un subiect care cu ocazia Campionatului European ne-a mai arătat încă o dată cât de deștepti suntem când e vorba să nu facem nimic decât să îi comentăm pe alții. La noi însă, aceștia care nu putem înțelege cum e să iei cartonaș roșu și să ieși cu zâmbetul pe buze, s-a gândit Electronic Arts cu ultima sa producție Euro 2000, un joc ce continuă seria de jocuri de fotbal de la EA, în stilul lipsit de substanță în care a progresat și pînă acum.

ESTE UN JOC NOU?

Creat sub licența UEFA de Electronic Arts special pentru competiția ce de ceva timp s-a încheiat, EURO 2000

nu cuprinde decât echipele care au participat la preliminariile CE-ului, fiind văduvit ca și orice alt joc EA de orice alte echipe. Modul de joc se rezumă de asemenea la Euro 2000 (incluzând calificările și turneul efectiv), alături de obișnuitele amicale. Euro 2000 prezintă și un mod "clasic" în care, ca și în FIFA 2000 poți

CUT THE CRAP

Și pentru că pe nici unii dintre noi nu ne interesează cu adevărat toate aceste prostii organizatorice este important să aflăm că jocul nu a mai fost creat de EA Canada, firmă responsabilă pentru o mare parte din anterioarele FIFA ci de o firmă englezească, ce ne propune un

"aproape un an se pare că nu a fost suficient pentru EA să elimine posibilitățile de a înscrie goluri din aproape toate colțurile"

întâlni echipe...clasice, însă numai după câștigarea campionatului european. Elementul original al acestui joc îl constituie, din acest punct de vedere, skill drill-ul, un mod util de antrenament în timp ce cel neplăcut este că nu se poate juca CE-ul în formula în care s-a disputat în viața reală decât abordat cu Belgia sau Olanda, în rest trebuind obligatoriu să participi la calificările care vor genera de fiecare dată alte grupe.

engine puternic modificat și cu o numeroasă serie de îmbunătățiri. Dacă din punct de vedere al dinamismului jocul cunoaște într-adevăr progrese față de FIFA2000 existând acum o mult mai bună circulație a mingiei și a jucătorilor ca și posibilități mai mari de creare a unor faze deosebite, "nestandard" pentru a da goluri, nu același lucru se poate spune și despre bug-urile de joc, aproape un an se pare nefi-



Corner? OK! 95% va fi gol

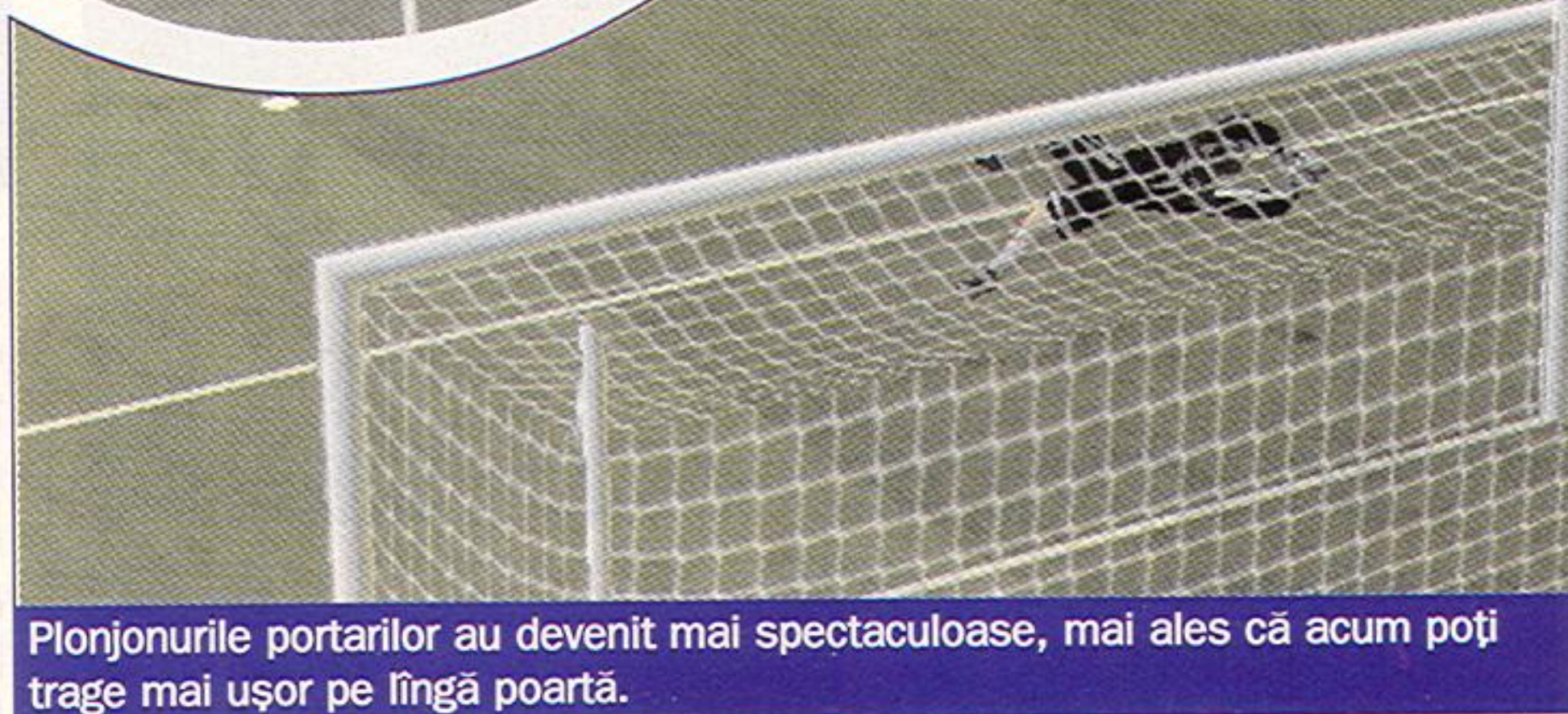
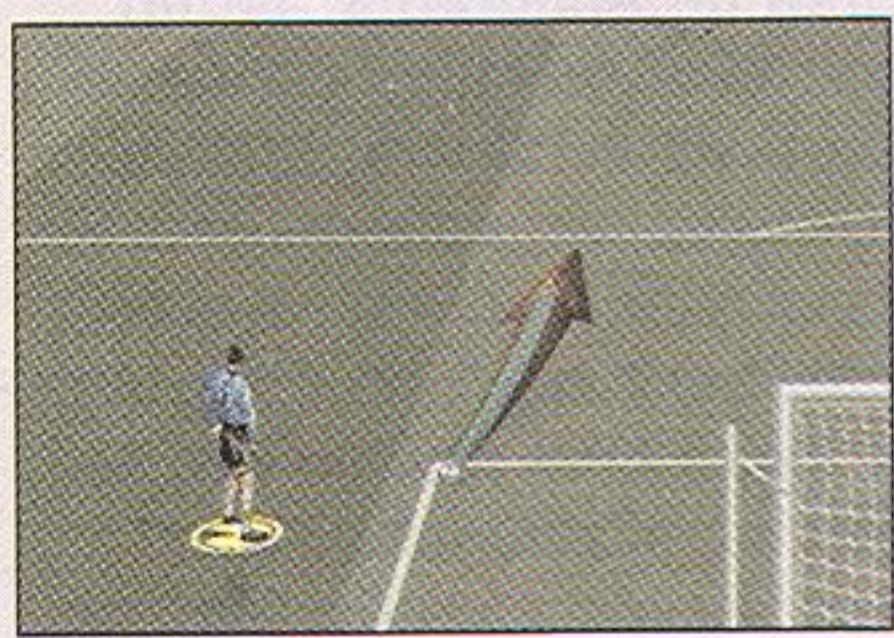


Alergi pe margine, dacă ești deposedat obții totuși aut

ind suficient pentru EA să elimine posibilitățile de a înscrie goluri din aproape toate colțurile, din șturile din lateral unde portarul înscrie autogol, sau să limiteze marcajul "robotic" practicat de toți jucătorii. Cum însă nu poate exista avans prea mare fără progres este de remarcat o importanță modificată față de FIFA2000 ca și față de orice alt joc de fotbal, Euro 2000 nepermițând executarea

CONTROL

La Euro 2000 controlul nu a suferit nici un fel de modificare. ASD sunt principalele taste folosite în joc, CTRL și ALT sunt tastele ce te vor ajuta foarte simplu să driblezi sau să curbezi traiectoria mingiei la loviturile libere. În rest...numai de bine.



Plonjonurile portarilor au devenit mai spectaculoase, mai ales că acum poți trage mai ușor pe lângă poartă.



Skill Drill - te antrenezi și câștigi.

de mai multe driblinguri simultan, ci numai a unuia singur, aceasta fiind metoda EA de a evita mizeriile din jocurile anterioare în care puteai da gol și cu portarul driblând întreg terenul. Apărent există o deosebire între jucători, cei foarte buni reușind chiar și două driblinguri, însă deosebirile dintre jucători sunt foarte mici, putând în continuare juca lejer cu portarul atacant sau

asa mai departe.

ASPECTELE COSMETICE

Dacă jucătorii nu au fost foarte mult diferențiați ca abilități, cu siguranță nu se poate spune despre ei că arată la fel. Sistemul de realizare al lor este însă unul bazat pe combinarea unei serii de ochi cu una de nasuri și una de guri, toate alese dintr-o sumă mai mare, ceea ce face ca pe lângă faptul că nici un jucător nu prea aduce cu cel pe care îl întrușipează, mai au și niște fețe de extraterestrii cum rar îți este dat să vezi.

Îmbunătățirile cosmetice ale jocului includ pe lângă cele menționate și tribunele foarte bine animate și mod-

urile de vreme, ninsoare, ploaie sau altele, care, din nefericire însă, nu influențează cu absolut nimic desfășurarea jocului, ceea ce face prezența lor absolut inutilă.

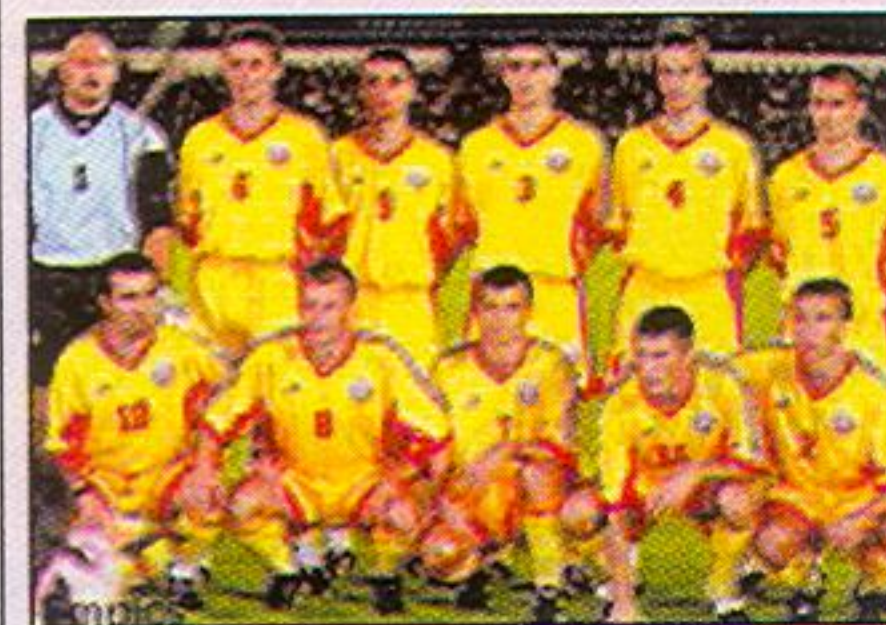
PE ANSAMBLU

Privind jocul în ansamblul său și prin timpul trecut de la FIFA99 încoace acesta nu poate fi privit ca o mare realizare. Jocul este însă mult mai dinamic ca la FIFA 2000 și mult mai atractiv însă

Cu toții ne pricepem la:

Există o serie de lucruri la care absolut toți ne pricepem. Tineri, bătrâni, copii sau simpli obsedați ne pricepem fără discuție la:

1. Fotbal



2. Femei



3. Politică



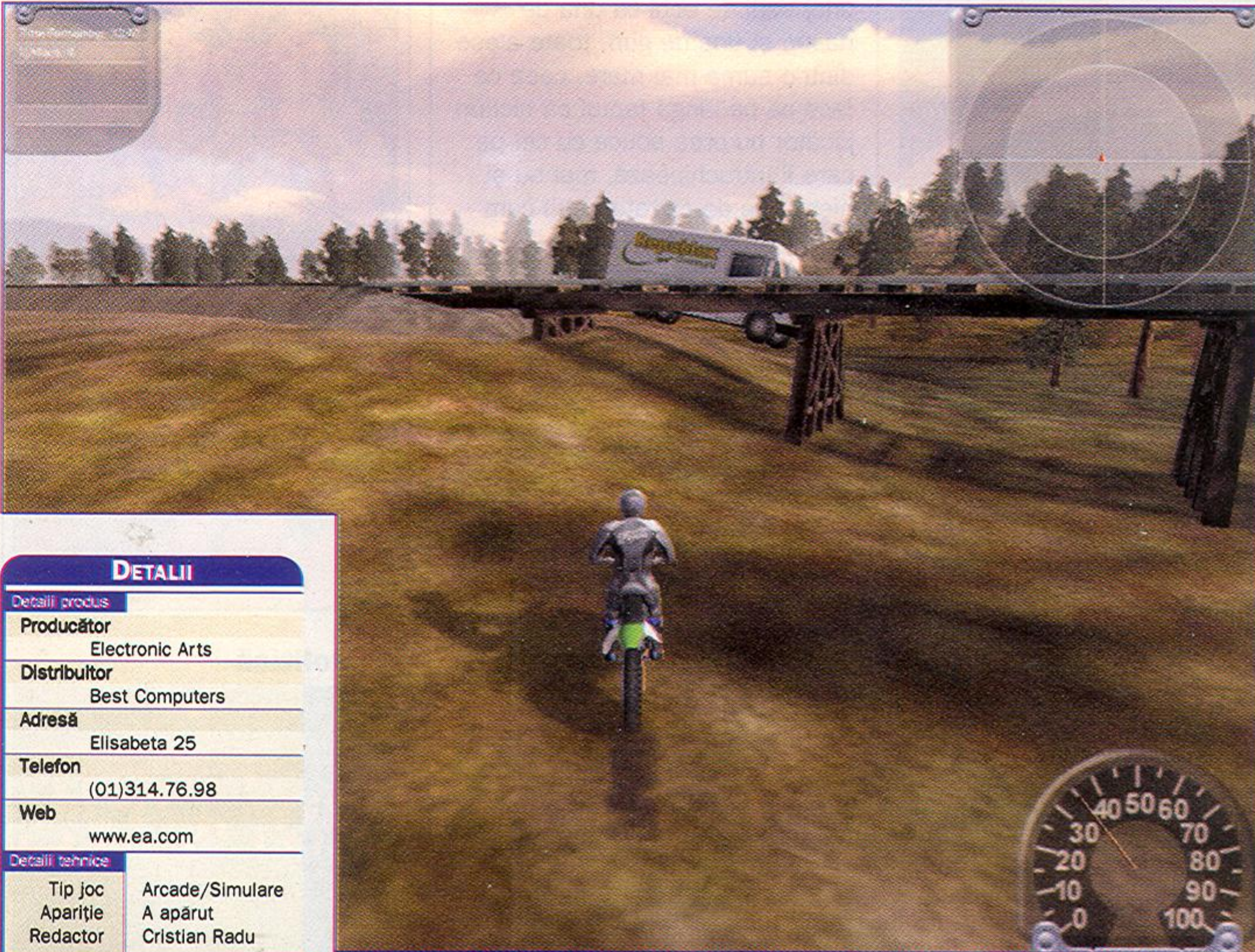
nu reprezintă un progres substanțial în timp. În plus, codul de rețea este foarte slab, la noi blocându-se des, ieșind din joc sau făcând tot felul de figuri neplăcute.

Celor care vor să își cumpere pentru prima dată un joc de fotbal, recomand EURO2000, la fel și celor care mai joacă FIFA2000. Posesorii de FIFA99 nu vor simți nevoia unui upgrade, mai ales că EA a decis să îi lase pe Chivu și pe Mutu acasă și să ne organizeze într-un 4-3-3, care de altfel ar fi fost poate șansa noastră la Euro. Sau nu.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Fără multe driblinguri - Joc dinamic	Procesor P-133 Video 2 MB	Euro 2000 FIFA2000 FIFA99	7.9
Minusuri - Vremea nu are influențe în joc - Aceași tonă de bug-uri	Memorie 150 Mb Hard 150 Mb	Go2net 65 Link Recomandat http://www.ea.com	

MOTOCROSS MADNESS 2

Ai controlul unui motociclist extrem pe care îl conduci în diverse cascade spectaculoase prin cele mai interseante peisaje accidentate.



DETALII	
Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01)314.76.98
Web	www.ea.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Arcade/Simulare
Apariție	A apărut
Redactor	Cristian Radu

Jocul încearcă să re Creeze cât mai realist o zonă restrânsă geografic. Traficul pare însă uneori scăpat de sub control. Efectiv te oprești și nu-ți vine să crezi...



Platforme suspendate, poduri suspendate, imaginație să ai...



Nivelul detaliilor este uimitor. Însă jocul folosește T&L din plin...

ALTERNATIVE

Motocross Madness



Motocross Madness nu este totuși o alternativă reală la propria sa continuare. MM2 este mult îmbunătățit iar singura variantă pentru care MM ar fi utilizabil în locul său este prețul mai redus.

Motocross Madness 2 face parte din acea categorie de jocuri pe care o folosești când îți vin prietenii în vizită și vrei să-i impresionezi neapărat cu ceva. E ușor de învățat, te prinde repede datorită caracterului competitiv și, nu în ultimul rând, arată bine.

Principiul a rămas la fel de original. Ai controlul unui motociclist extrem pe care îl conduci în diverse cascade spectaculoase prin cele mai interesante peisaje accidentate. Ideea este bună, însă implementarea ei este hotărâtoare asupra aprecierii finale, iar de data asta Microsoft nu a greșit. După instalarea rapidă a jocului (care, în ceea ce privește firma Microsoft, arată întotdeauna altfel, lucru mai mult sau mai puțin intuitiv), ești invitat prin intermediul unor meniuri bine gândite și realizate să alegi



Păcat că nu se punctează ieșirea în ultimul moment de pe calea ferată..



Dacă n-ar fi problema arcade-ului aspectul jocului ar fi de senzație.

modul de joc. Iar aici posibilitățile sunt într-adevăr

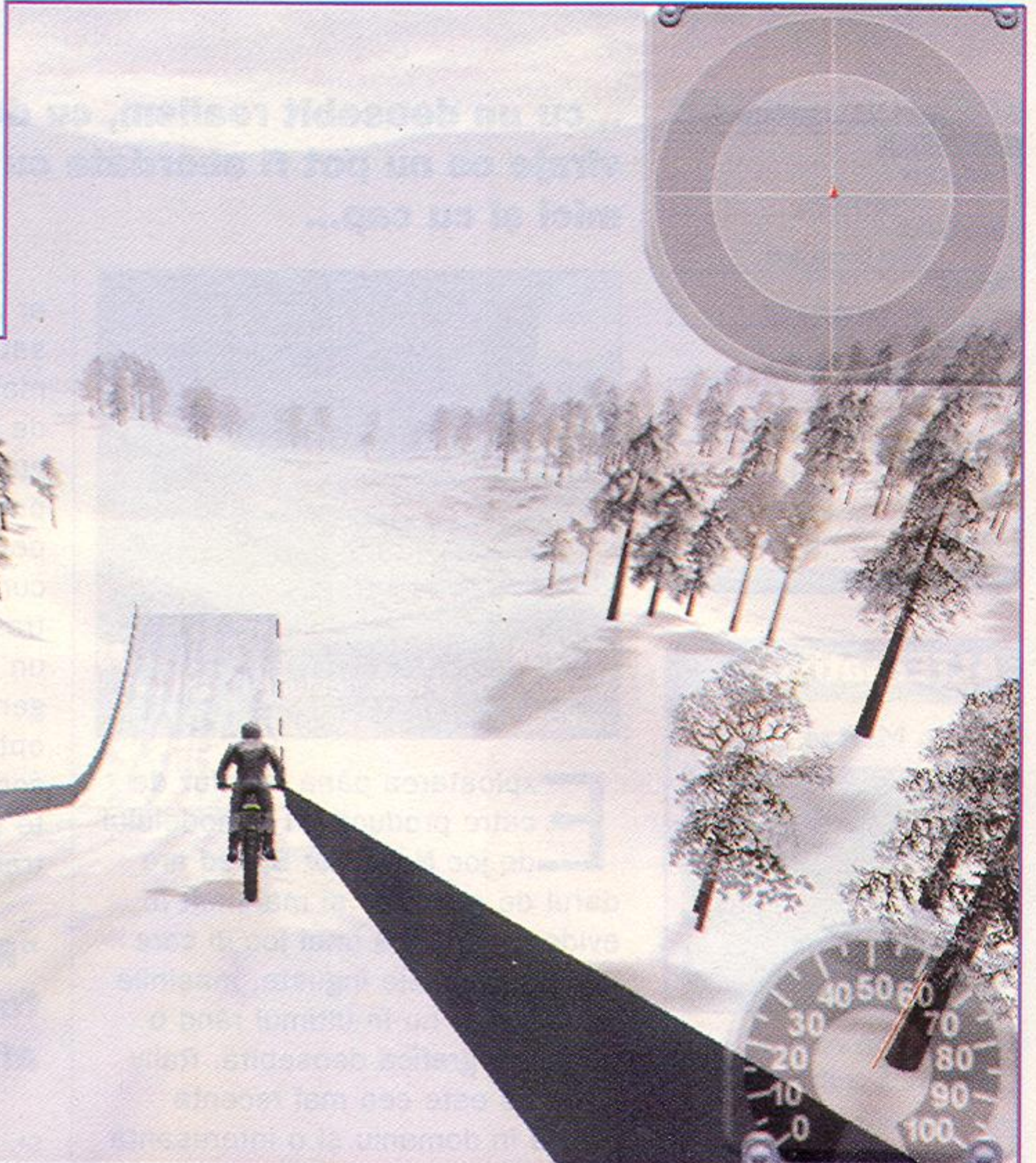
multiple. Există 6 stiluri de curse care pot fi pe rând jucate împotriva unui număr selectabil de oponenti, în mod practice (antrenament), Tournament (turneu) sau împotriva unei înregistrări anterioare a propriului traseu urmat (Ghost). Baja este denumirea care definește stilul curselor nebunești pe teren accidentat având ca scop trecerea prin porți amplasate aleator pe teren. În Stunts importantă nu este viteza ci cascadoriile realizate în aer. În funcție de gradul de dificultate, acestea primesc un punctaj mai mic sau mai mare, în final făcându-se un top al celor mai buni jucători. Enduro este un stil interesant, făcut posibil de noul motor grafic care permite o suprafață de joc mai vastă. Este o cursă de duranță, pe un traseu bine stabilit de o serie de porți de verificare, în care viteza este cea care contează. Traseul este bineînțeles accidentat, ceea ce pune reale probleme celor care obișnuiesc să joace ținând apăsat doar pe butonul de accelerație. Pe



La intersecție de drumuri în mijlocul pădurii. Din nou numărul copacilor și cantitatea de detalii este foarte mare. Chiar mai mult decât în această imagine.

vorba de detalii, Motocros Madness ar putea fi o referință pentru ceea ce ar putea să însemne T&L Hardware. Efectiv, numărul tufișurilor, copacilor este atât de mare încât realizarea unor adevărate păduri nu constituie nici o dificultate. În plus, pe stradă circulă autovehicule, trenuri trec peste poduri suspendate, diverse utilaje agricole își văd de

peste 10 ca număr, își fac datoria fiind foarte bine gândite prin posibilitățile pe care le oferă. Interesant nu este doar să faci cascadorii sărind de pe un deal pe altul ci să faci același lucru trecând prin podul unui hambar sau sărind peste un tren în mers, eventual și peste un pod suspendat... E simplu dar e atractiv pentru oricine.



Jocurile de iarnă nu au început încă. Nici măcar nu există la categoria sporturilor extreme o categorie a săriturilor de pe trambulină cu motocicletă... Dar întotdeauna există un început.. nu-i așa? Mai ales că se punctează bine.

National ai la dispoziție o altă categorie de trasee, care deși situate în aer liber sunt foarte restrictive în sensul că nu poți ieși de pe ele mai mult de 5 secunde. În plus suprafața traseului este mult mai mică decât în celelalte cazuri. Supercross oferă aceleași tipuri de curse ca în cazul National, însă de data asta totul se desfășoară indoors. În sfârșit, ultimul stil de joc este denumit Pro-Circuit, constând într-o serie de trasee pe care concurezi în speranța câștigării unor sume de bani. Sume de bani care sunt apoi cheltuite pe îngrijiri medicale și reparații la motocicletă.

Iar despre motocicletă nu se pot spune foarte multe din punct de vedere al simulării în sensul că deși fiecare sună altfel, modul de control și puterea acestora este destul de asemănătoare. O motocicletă de 125cc urcă un perete abrupt (aproape de 80%) la fel de repede ca una cu motorul de 500cc ceea ce nu mi se pare prea realist. În plus, cele 5 mărci de motociclete reprezentate (Vector, Yamaha, Honda, Kazuyuki, KTM) cu variațiile lor nu diferă ca aspect decât din punct de vedere al culorii măștii. Posibilitățile de reglare mecanică a motocicletei sunt aproape inexistente, acestea rezumându-se la sensibilitatea motocicletei la frânare sau accelerare.



Se poate trece prin podul casei cu motocicletă! Știu sigur asta!...

treabă prin livezi, în cel mai autentic spirit muncitoresc... Toate acestea, cât și spațiul destul de mare în care poți să te desfășori, mă fac să mă gândesc la alte jocuri care ar putea beneficia din plin de pe urma acestui motor grafic...

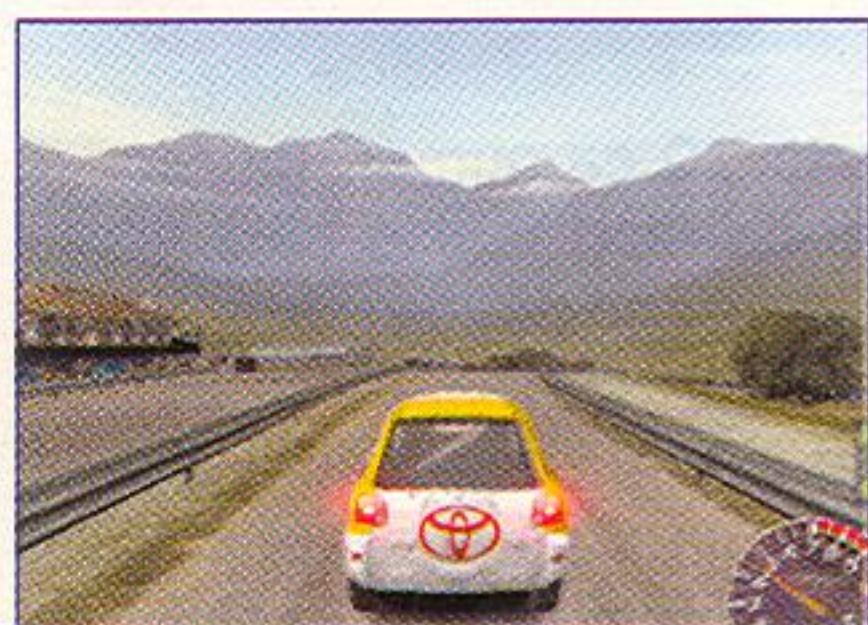
Până atunci însă, traseele din Motocross Madness 2,



Iarna prin pădure.. Interesant este că nu se derapează prea mult...

Însă ceea ce impresionează cel mai mult este motorul grafic, ajuns la un grad de maturitate impresionant. Direct3D se dovedește foarte stabil, viteza fiind mai mult decât fluidă pe un GeForce2 în 1024X768 cu toate detaliile la maxim. Iar când vine

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri -Calitatea grafică sporită de suportul TL -Joc ușor, de duminică	Procesor P200 (P2-300) Video D3D 12MB	Motocros Madness SuperBike N/A	<h1>8.2</h1>
Minusuri -Nu neapărat realist -Poate deveni plictisitor pînă la urmă	Memorie 64/128 Mb Hard 400 Mb	Go2net 40 In timp Link Recomandat http://www.microsoft.com/games	



RALLY MASTERS

DETALII

Detalii produs	
Producător	Infogrames
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.infogrames.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Raliuri
Apariție	A aparat
Redactor	Camil Perian

...cu un deosebit realism, cu derapaje, întoarceri și viraje ce nu pot fi abordate cu 200 la oră ci cu viteze mici și cu cap...



Vederea in-car este destul de "spartan" realizată.

Exploatarea până la refuz de către producători a modelului de joc Need For Speed are darul de a scoate și mai mult în evidență apariția unui joc în care domină traseele înguste, mașinile de raliuri și nu în ultimul rând o abordare grafică deosebită. Rally Masters este cea mai recentă ofertă în domeniu și o interesantă alternativă pentru jocurile aflate deja pe piață.

O ALTFEL DE CURSĂ

Jocurile de raliuri prezintă o concepție deosebită de clasicele racere, în sensul că partea de single player se concretizează, deși prin 3 moduri de joc în cazul de față, într-o confruntare care

ar putea să nu aducă așa mari satisfacții pasionaților de jocuri cu mașini. Motivul? Evident cursele de raliuri, unde ești de obicei singur pe traseu, sau pe un traseu paralel, un singur mod de joc permițând posibilitatea de a concura cu alți oponenti pe același traseu și chiar și în acest caz cu un număr de maxim trei. Pasionații genului vor considera însă această opțiune ca binevenită, mai ales în condițiile în care jocul reușește să te țină în priză printr-o serie de trasee foarte atractive ca design

"Reușește să te țină în priză printr-o serie de trasee foarte atractive și prin condiții ale traseului ce afectează direct comportamentul mașinii"

și, spre deosebire de multe jocuri pe care le-am văzut până acum, prin condiții ale traseului ce afectează direct comportamentul mașinii. Evoluția acesteia în funcție de



Căldură mare. Mașina din dreapta s-a scufundat în asfalt.

tatea să constăți că pe asfalt mașina are un control excelent, pe zăpadă derapează și alunecă la cea mai mică greșală sau pe pământ pe lângă că derapează dacă nu ești atent la frâne se murdărește într-un mod cu adevărat superb.

REALISM SAU ARCADE?

Abordarea pe care au preferat-o producătorii pentru Rally Masters a fost aceea a unei combinații între simulare și arcade, o concepție interesantă, ce poate aduce însă de la senzații de plăcere la momente de frustrare.

Excelenta simulare a condusului, cu un deosebit realism, cu derapaje, întoarceri și viraje ce nu pot fi abordate cu 200 la oră ci cu viteze mici și cu cap sunt susținute de avarieri reale ale mașinii exterioare sau ale motorului în condițiile în care zbori

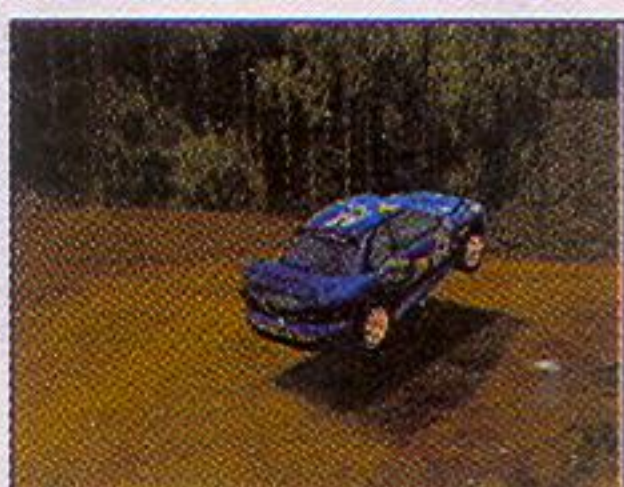
în decor la viteze mari dar contrabalansate de lipsa unui timp rezonabil pe care să îl pierzi în cazul unor răsturnări. Dezavantajul principal va fi o lipsă a unui real plus pentru cel ce merge optim,



condițiile traseului este unul dintre marile sale avantaje, deoarece vei avea astfel posibili-

ALTErnative

Colin McRae Rally



Chiar dacă nu am avut încă ocazia să îl prezentăm, raliul dedicat marelui campion este una din reușitele în domeniu.

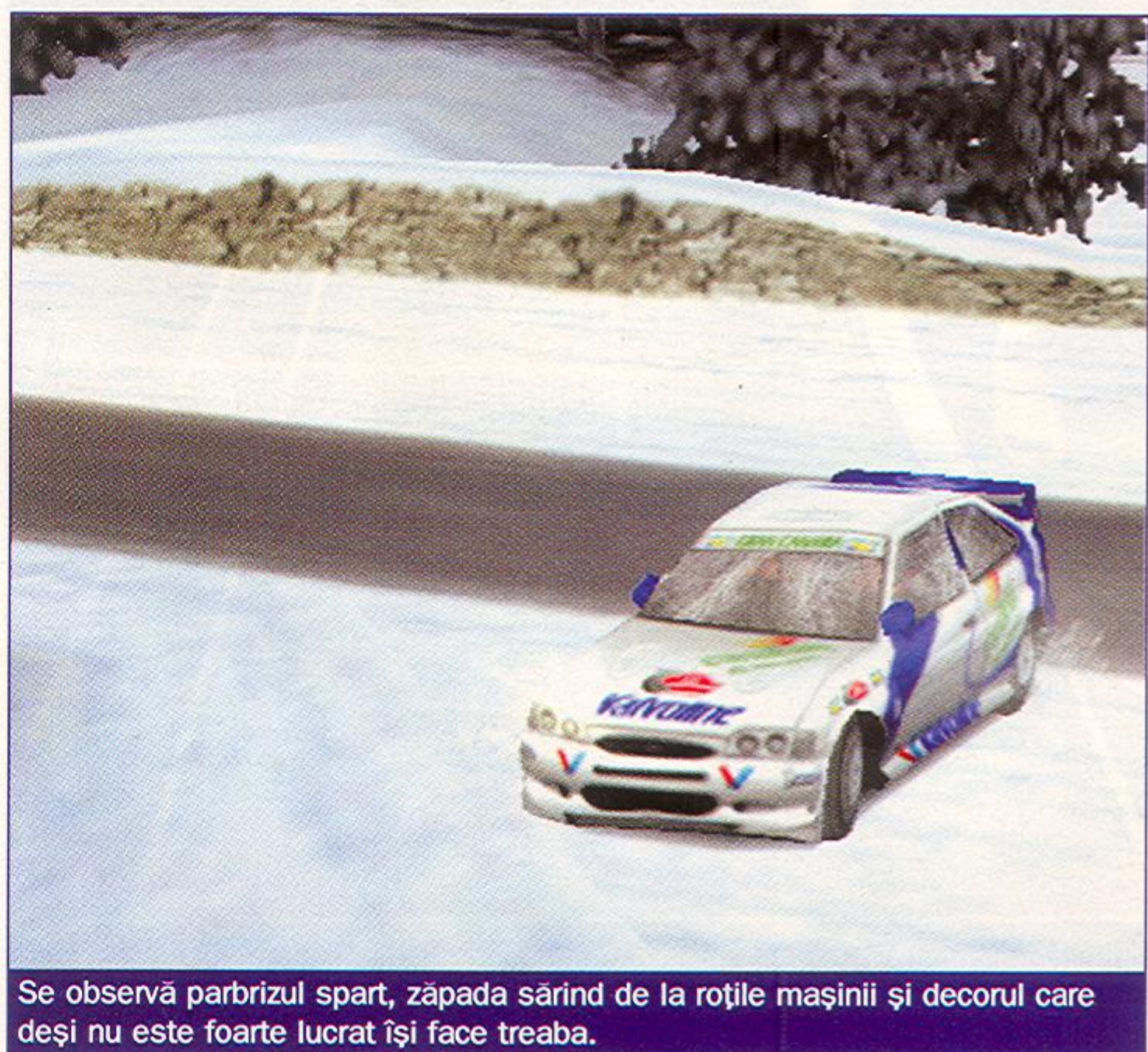
dar totodată și o creștere a competiției, chiar dacă acest lucru nu va fi dat neapărat de valoarea egală a competitorilor. De asemenea, lipsa unor trasee alternative sau imposibilitatea de a varia de la traseul de bază sunt constrângeri stabilite de ultimele generații de jocuri, prezente și aici. Acest gen de abordare este însă avantajoasă pentru mulți jucători pentru care un realism deosebit nu ar reprezenta așa o atracție, de multe ori jocurile ultra realiste neavând impactul la public pe care producătorii l-ar fi sperat. Rally Masters reușește însă să realizeze o cursă realistă însă nu exagerat, având grijă să mulțumească, cel puțin aparent, o mult mai mare categorie de jucători decât alte pro-

ducții.

În cazul în care influența traseelor asupra modului de conducere al mașinii este unul dintre punctele de atracție ale jocului, acest lucru este dat și de varietatea în realizare a acestora. Pe lângă suprafețele foarte variate (zăpadă, asfalt, pământ și altele) surprinde plăcut existența unor condiții de vreme care într-adevăr influențează cursa, ploaia ducând la o instabilitate sporită a mașinii iar noaptea la o reală dificultate în aprecierea cursei. În concluzie, condiția esențială pentru victorie trebuie să vă ducă cu gândul la Reflexii



Mașină făcând ce știe mai bine: se lasă condusă.



Se observă parbrizul spart, zăpada sărind de la roțile mașinii și decorul care deși nu este foarte lucrat își face treaba.



O mașină aflată într-o poziție absolut nefirească.

Rutiere: "Adaptarea vitezei de rulare la condițiile de trafic".

SINGUR SAU ÎN GRUP

Ținând cont de întâlnirea mai rară pe traseu cu adversarii, îți va fi mai greu să determini dacă ei constituie o opoziție reală pentru tine. Scurtele momente de înfruntare directă îți vor oferi însă contactul cu șoferi buni



Pe întuneric farurile fac... lumină.

Însă nu infailibili ceea ce are darul de a crește interesul pentru joc, nivelele de dificultate variind foarte mult în funcție de nivelul setat, de la curse ușoare la înfruntări aproape imposibil de câștigat. De asemenea, mari șoferi ca Didier Auriol nu vor ezita să te lovească sau blocheze pentru a-și asigura o clasare superioară în cursă. Evitarea lor, dar nu și a acestui tip de evenimente poate fi făcut prin modul multiplayer, care chiar dacă nu are opțiuni prea numeroase este cât se poate de atractiv, permițând jocul fie pe lan fie pe internet, funcționarea sa fiind ireproșabilă prin acces Internet prin cablu, cum am avut posibilitatea să testăm. Închipuiți-vă cum pot concura 4 mașini pe un drum pe care nu încap decât cel mult două în paralel și veți înțelege de ce multiplayer-ul acestui joc este cu adevărat altceva decât la jocuri gen Need For Speed.

ESTE SAU NU ESTE?

Rally Masters este o bună opțiune pentru orice pasionat de jocuri de curse și o bună alegere pentru amatorii de rally-uri. Chiar dacă se confruntă cu o serie de lipsuri date de o aparentă neinsistență pe finisarea unora dintre părțile sale,



Denivelările terenului îți vor sălta mașina în multe rânduri.



00-03-71
În cursele multiplayer toți concurenții au aceeași mașină.

iese în evidență prin concepția diferită asupra cursei și mult mai marea atracție pe care o dau traseele înguste.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - deformări ale mașinii - mod de conducere realist - trasee și condiții de vreme bine făcute	Procesor P233 Video Direct3D	Rally Masters NFS5 N/A	8.0
Minusuri - AI-ul nu foarte performant - Moduri de multiplayer foarte slab dezvoltate	Memorie 32/64 Mb Hard 20 Mb	Go2net 38 Link Recomandat http://www.rallymasters.com	

ROLAND GARROS 2000

Roland Garros 2000 (a existat și un Roland Garros 99 de care însă nu s-au auzit prea multe) apare sub emblema Cryo, un producător de jocuri cu vechime în domeniu.

DETALII

Detalii produs

Producător

Cryo

Distribuitor

N/A

Adresă

N/A

Telefon

N/A

Web

N/A

Detalii tehnice

Tip joc

Tenis

Apariție

A apărut

Redactor

Cristian Radu

Jocurile de tenis mi-au plăcut întotdeauna. Nu îți cer calculator super puternic, există și o doză de arcade și puțină îndemânare dar și inteligență. Asta atâta timp cât jocul este făcut cum trebuie, idealul fiind o combinație fericită între aceste 3 elemente.

De la Pete Sampras Tennis nu a mai apărut însă nici un joc care să atragă atenția.

Fie acela a fost prea bun, fie producătorii și-au pierdut interesul, totul părea pierdut în acest domeniu.

Din fericire lucrurile nu stăteau deloc așa, astfel încât în luna iunie am avut prilejul să mă destind din nou în așteptarea unor jocuri cu adevărat originale și bune, cu ceva clasic și sigur în ceea ce privește distracția.

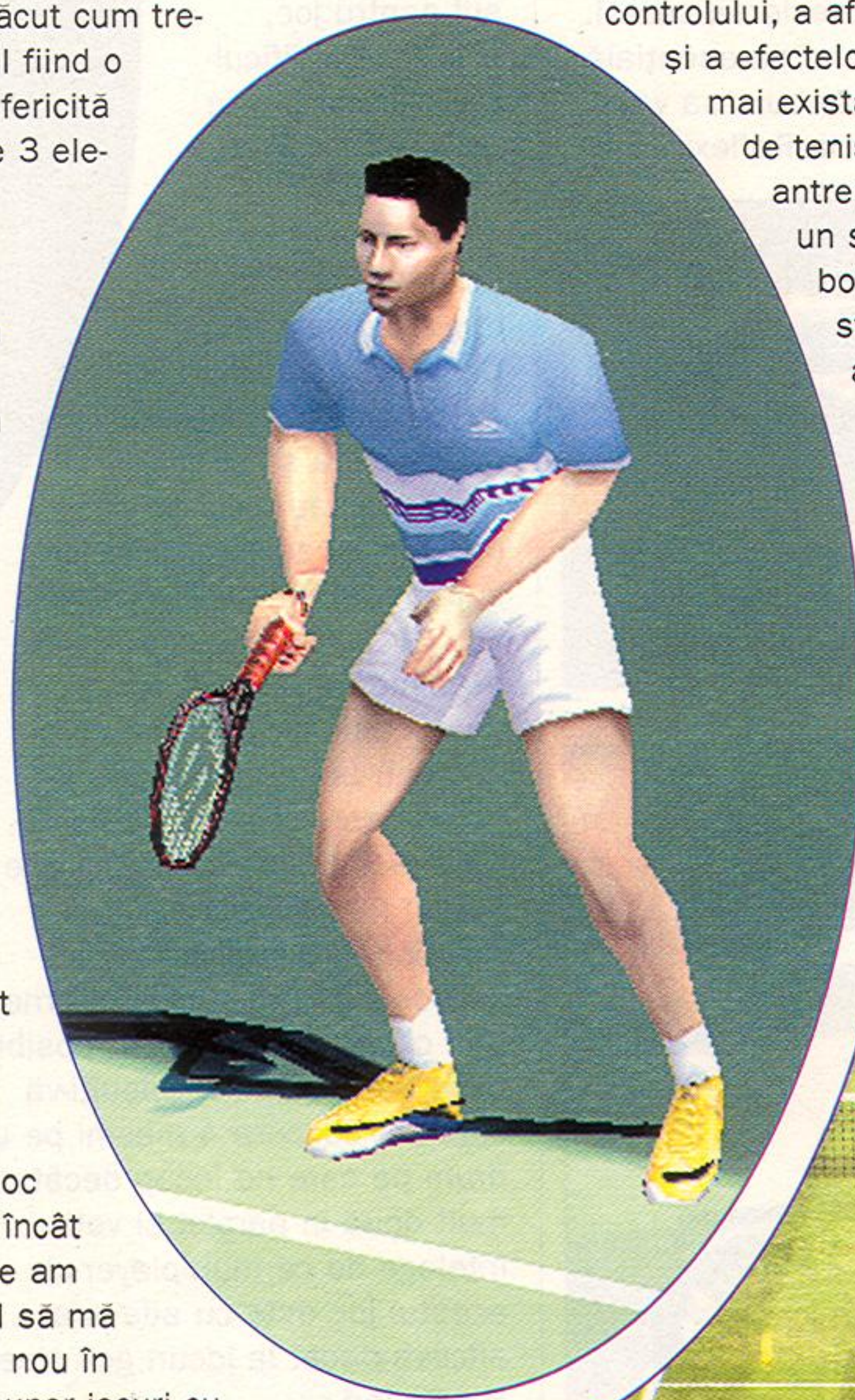
Contrar așteptărilor Roland Garros 2000 (a existat și un Roland Garros 99 de care însă nu s-au auzit prea multe) apare sub emblema Cryo, un producător de jocuri cu vechime în domeniu însă care în ultimul timp nu a avut succese răsunătoare, deși jocurile propuse de ei sunt bine făcute.

Nici Roland Garros 2000 nu dezamăgește din acest punct de vedere. Este un joc solid care împrumută multe idei bune de la Pete Sampras Tennis în ceea ce privește controlul jucătorului, ducând detaliera cu un pas mai în față în unele puncte.

Opțiunile inițiale oferă posibilitatea alegerii între modul de joc imediat, într-un meci simplu, sau a începerii unui turneu. În plus, pe lângă obișnuitele opțiuni de schimbare a controlului, a afișării video și a efectelor sonore, mai există un teren de tenis pentru antrenamente și un set de bonusuri conștând în adversari mai puternici și terenuri mai

neobișnuite, acestea fiind accesibile în momentul în care începi să câștigi turnee.

Spun turnee, fiindcă jocul, pe lângă turneul din Franța de la Roland Garros de pe zgură, ne mai oferă posibilitatea participării la turneele indoor din Australia și America, și la



Suprafață din iarbă, specifică pentru Wimbledon. Apropo, a câștigat Sampras.



Toată șmecheria constă în a plasa mingile cât mai departe de jucătorul advers. Sau eventual să sară cât mai puțin, la fileu. Sau lobată, mai ales pe rever...



La dublu unghiurile de plasare a mingii sunt mai mari, Al-ul e bunicel totuși...

cel din Anglia, pe iarbă. Primul contact cu nivelul simulării îl ai în modulul de training. Poți alege pe ce fel de suprafață să te antrenezi (câci contează pentru viteza mingiei), ce fel de rachetă să folosești, fiecare având caracteristicile sale de duritate și viteză. În plus aparatul de aruncat mingi are un număr destul de mare de tipuri de mingi pe care le poate arunca, ceea ce indică o diversitate mare de

ALTERNATIVE

Pete Sampras T.

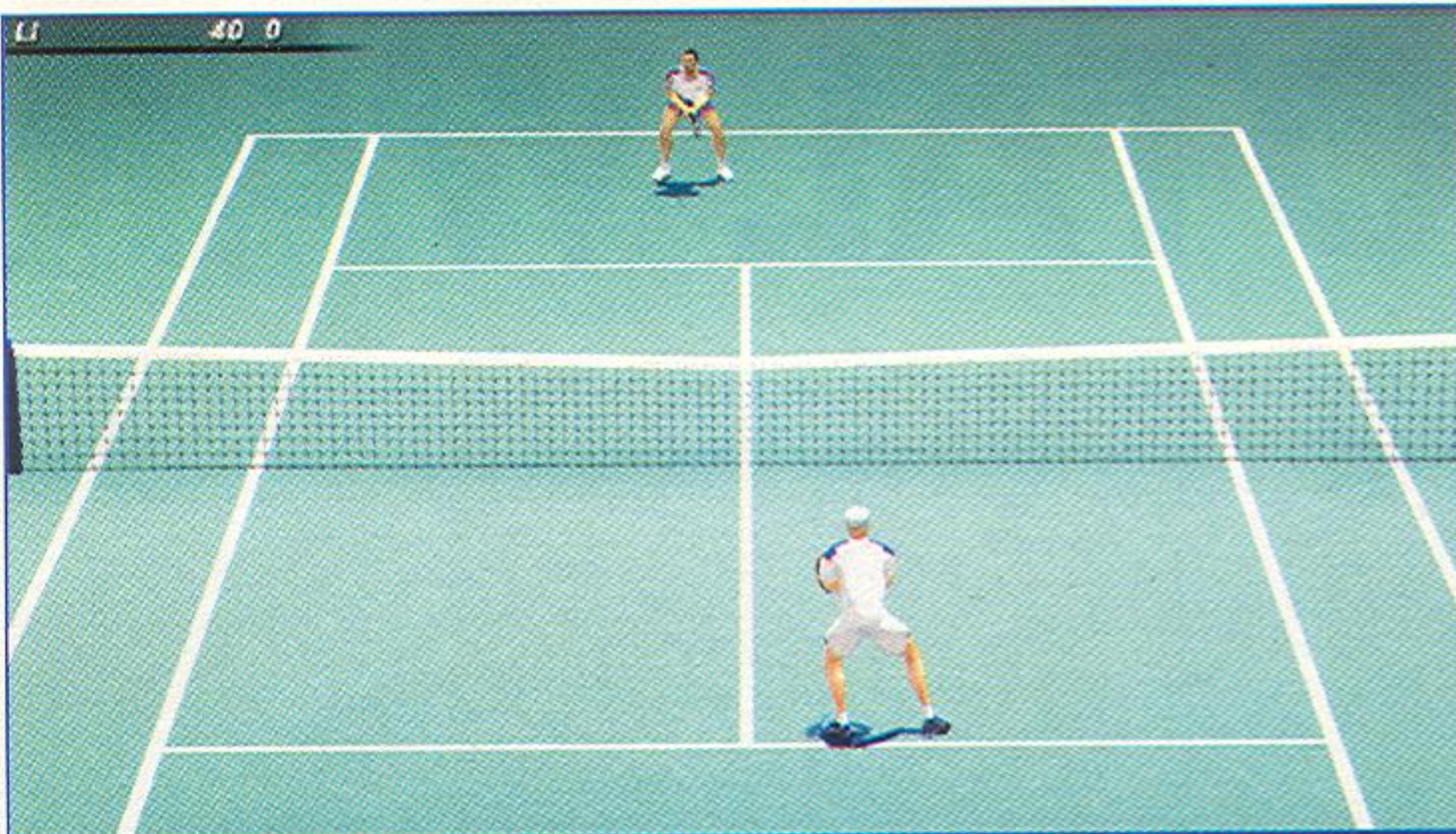


Apărut în 1999 rămâne totuși un joc de referință în domeniu. Grafică însă a rămas în urmă.

allStar Tennis 99



Apărut de la UbiSoft, nu este un joc de excepție dar și el merită încercat.



Eu sunt sus, tu ești jos iar de nu vorbești frumos îți dau cu racheta gros.

lovituri în jocul propriu-zis. Sistemul de control al mingiei este mult mai flexibil față de ceea ce ne-am obișnuit până acum, însă există câteva inconveniente. În principiu acesta funcționează în felul următor: ai la dispoziție două taste pentru tipurile loviturilor (lob și directă); în momentul când vrei să lovești apeși una din aceste taste și în același timp tastele folosite pentru direcționarea jucătorului devin taste ce controlează punctul în care va pica mingea lovită de către tine. Totul durează foarte puțin și trebuie să lucrezi puțin până te obișnuiești cu modelul de control. Partea proastă survine datorită faptului că trebuie să apeși din timp tasta de lovire pentru a avea timp să controlezi direcția mingii, iar acest lucru implică o poziționare nu tocmai bună a jucătorului în raport cu mingea (ceea ce contează deși nu foarte mult în joc). În plus computerul te ajută puțin

chiar dacă nu ești chiar pe minge (în limite rezonabile totuși) astfel încât să ajungi să o lovești, însă acest lucru scade din realism. Posibilitățile oferite însă de un astfel de sistem de control, dacă este stăpânit bine, sunt foarte puternice și conferă valoare în timp jocului, datorită strategiilor diferite ce pot fi elaborate în funcție de jucătorii întâlniți, fie ei umani, fie controlați de computer. Aceștia din urmă au nume neobișnuite datorită faptului că jocul nu are o licență oficială pentru folosirea numelor unor



Reluările pot fi vizualizate din mai multe unghiuri, interesante...

jucători cunoscuți. Din fericire, acest lucru este compensat printr-un sistem de caracterizarea abilităților fiecăruia (viteză, putere, rezistență), cu cât înaintezi în joc întâlnind jucători din ce în ce mai buni. La început, când întâlnești jucători mai slabi, se observă totuși niște bug-uri evidente ale jocului în ceea ce privește AI-ul calculatorului, un lob pe reverul acestuia cam la mijlocul terenului lăsându-l fără replică... notez și la cheat-uri... Grafic, Roland Garros 2000 nu arată doar bine, lucru normal, însă această grafică ajută jocul în punctele esențiale, cum ar fi ușurința urmăririi mingiei și realismul mișcărilor jucătorilor. Poate totuși există prea multe secvențe animate după un schimb de mingi mai spectaculos, însă se poate scăpa rapid de acestea prin apăsarea unei taste. În timp însă lucrul devine puțin supărător deoarece apăsarea tastei te aduce în momentul aruncării mingii în vederea serviciului când nu mai ai posibilitatea să te miști lateral pentru a încerca un as... Sunetele sunt mai mult decât adecvate, cu accentul francez

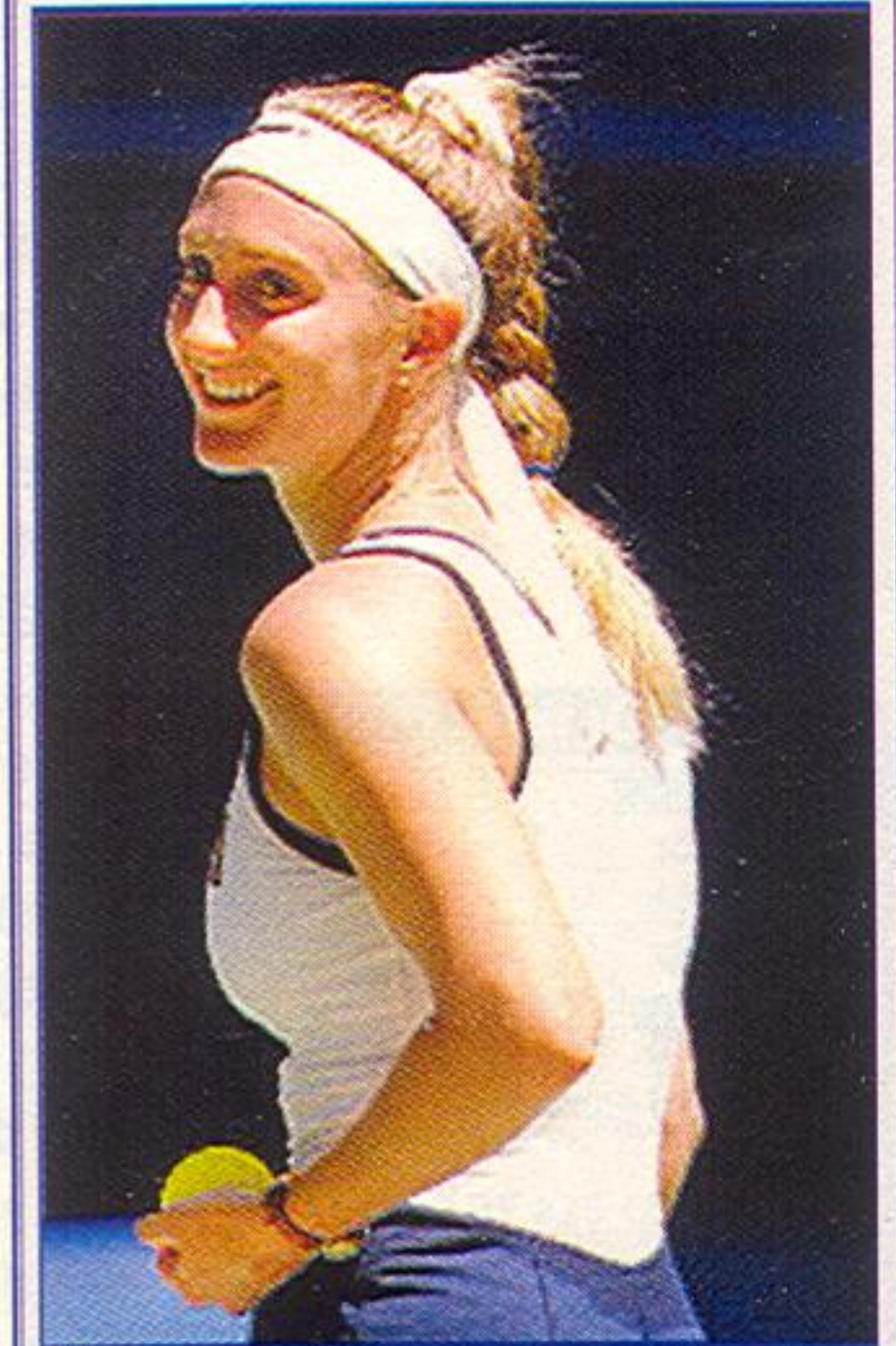


Umbra lăsată pe teren, deși nu are decî impact artistic, arată foarte bine

Marile absențe



Anna



Mary



Hingis

normal atât ale arbitrilor cât și ale tribunelor.

Varianta multiplayer trebuie să fie foarte bună în acest joc datorită caracterului său. Se poate juca pe o rețea (Internet sau locală) se pot juca 2 oameni pe aceeași tastatură. Mai mult, se poate juca la dublu, distracția dublându-se și ea. Per total este un joc bun, de vară, când nu vrei să te complici prea mult însă vrei să te distrezi cu prietenii jucând care implică competiția.



Spectatorii din tribune sunt în continuare defapt niște simple bitmap-uri și așa vor rămîne mult timp de-acum înainte. În rest detaliile sunt destul de bune.



Caracteristicile fiecărui jucător sunt prezentate la un nivel mediu.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Este tenis și merge bine - Grafică la nivelul anului - Opțiuni variate și complete	Procesor P233(P2-266) Video Software/D3D	Roland Garros 2000 Pete Sampras	<h1>7.4</h1>
Minusuri - Unele bug-uri de AI - Foarte ușor o bucată bună de timp	Memorie 32/64 Mb Hard 70/130 Mb	Go2net 20 In timp Link Recomandat http://www.rolandgarros-jeu.com	

SHOGUN TOTAL WAR

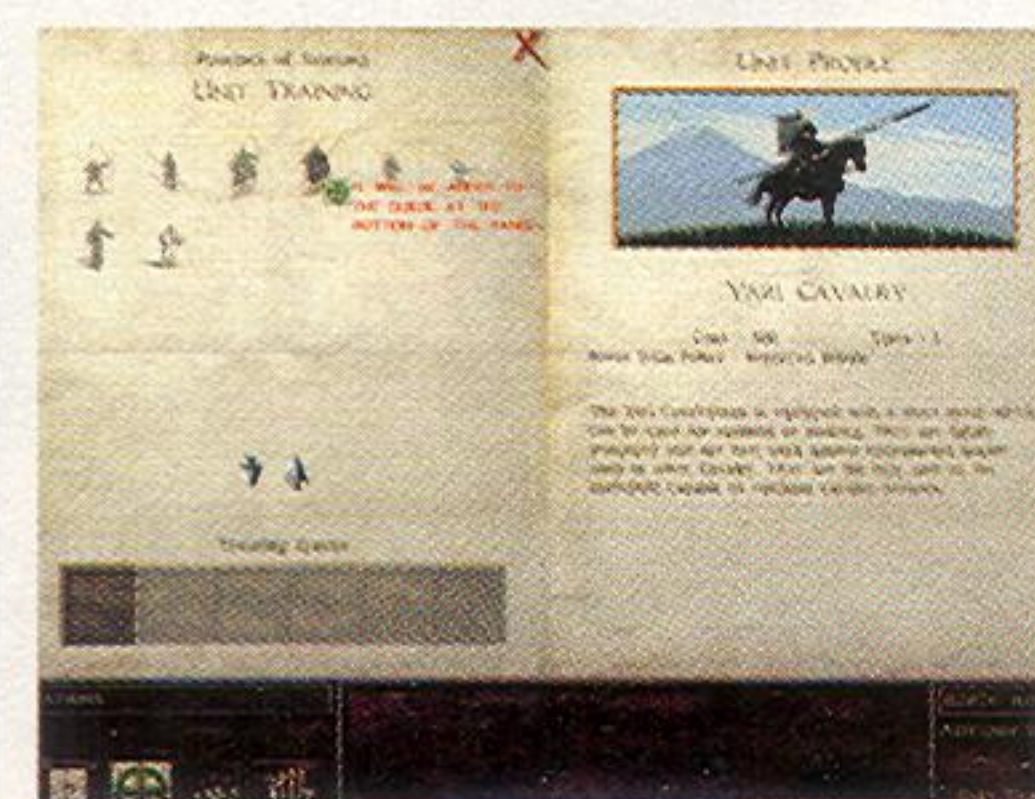
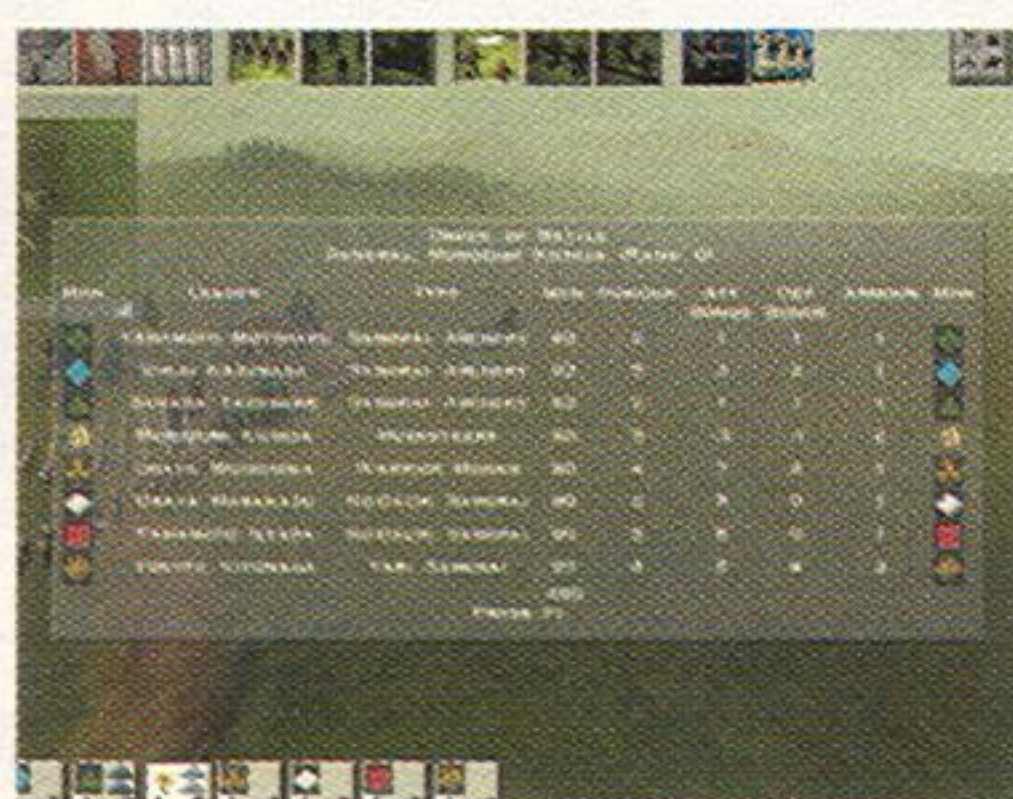
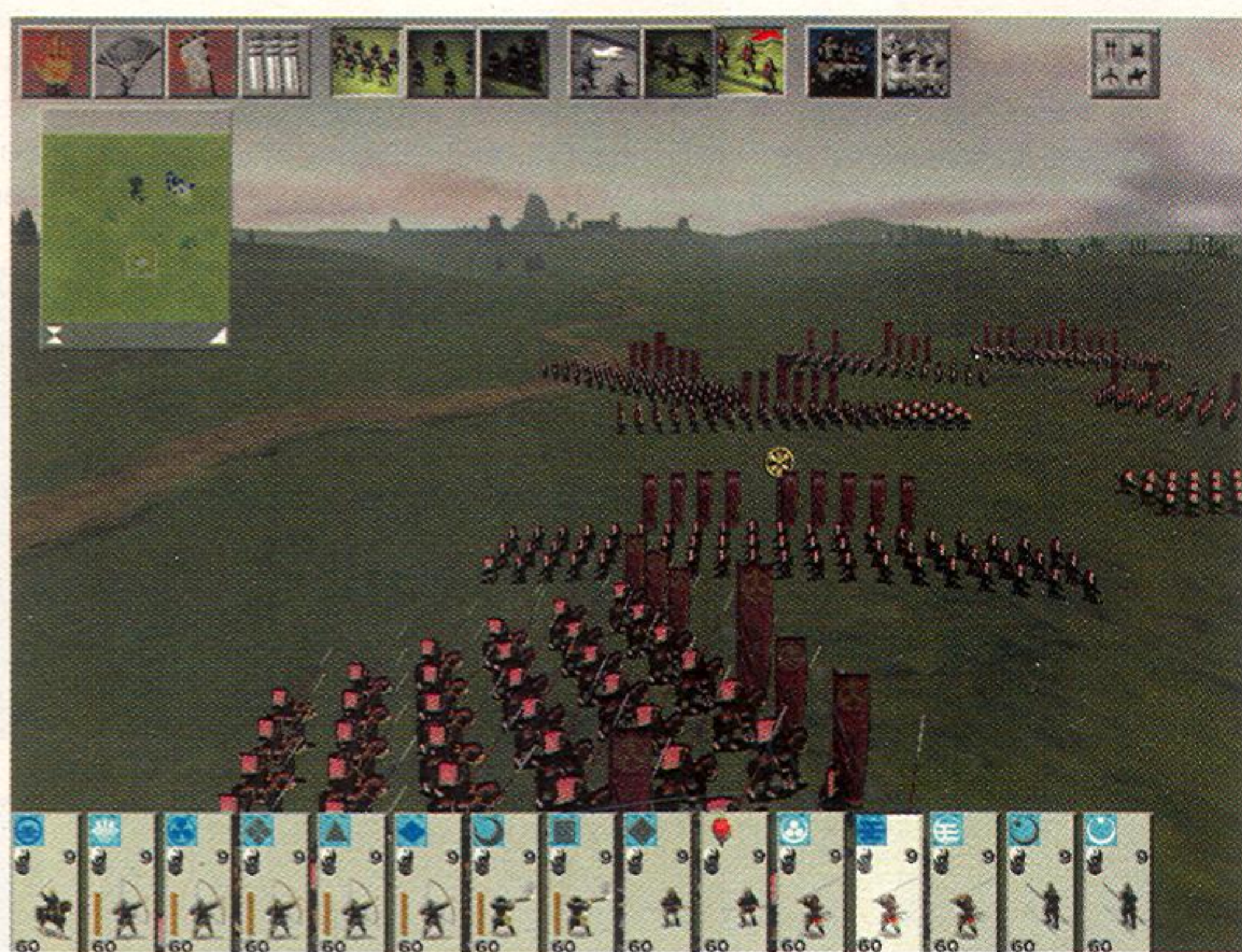
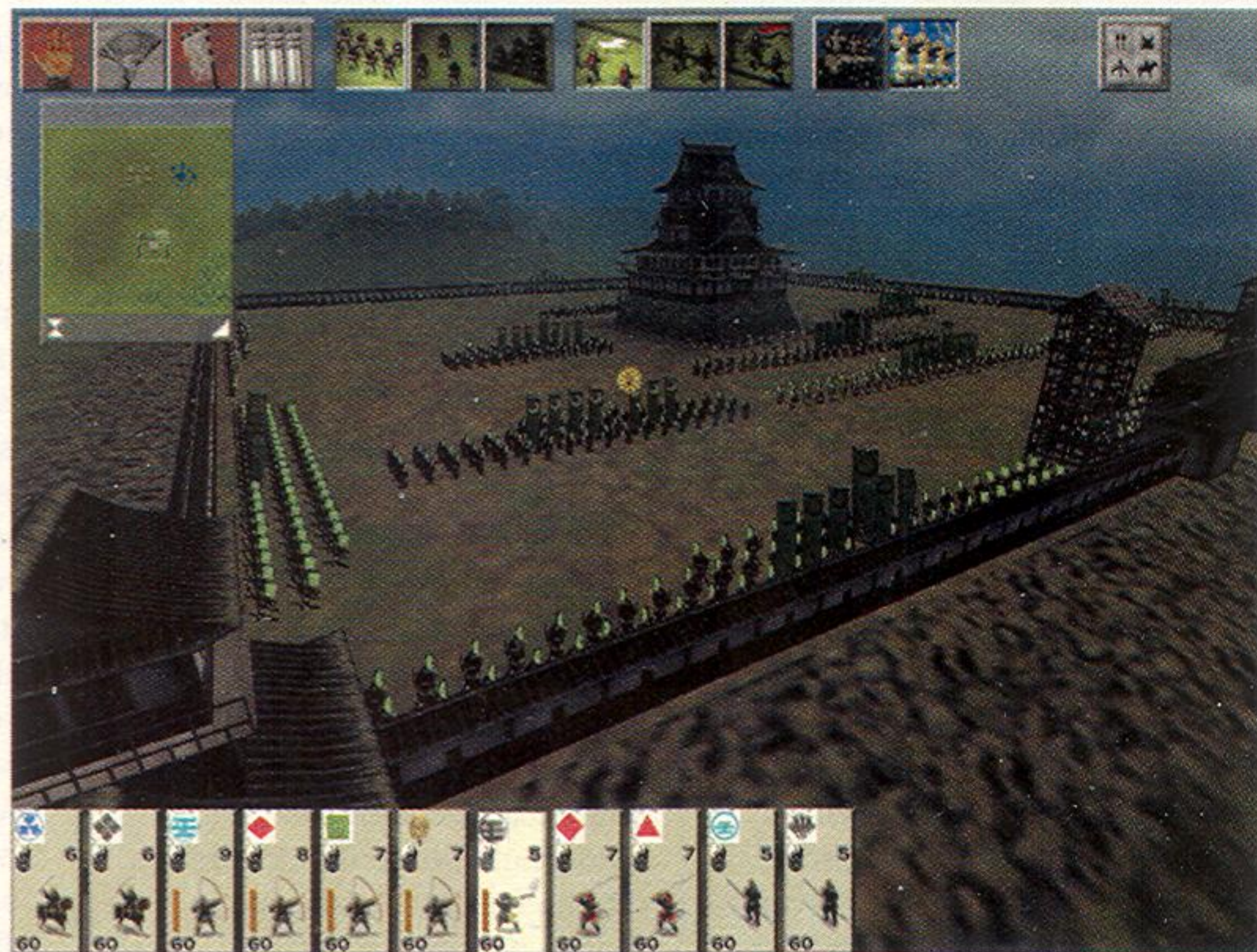
Ne transpune în Japonia secolului XVI, o țară măcinată de războaiele pentru putere dintre nobilii feudali.

Am spus-o deja și o repet: dezvoltarea PC-urilor din ultimii ani a creat baza tehnologică necesară pentru realizarea unor jocuri de strategie complexe și realiste, mult peste standardul de până acum. Un astfel de joc este și cel de față, pe care persoanele cu ochi și urechi sunt sigure că îl așteptau cu nerăbdare de multă vreme. Acum, că l-am jucat, pot spune că este cel mai bun joc de strategie cu care am avut de-a face, și că a meritat în cea mai mare parte așteptările.

CE, CUM, UNDE ?

În caz că nu sunteți unul dintre cei de mai sus, e cazul să vă explic despre ce este vorba. Shogun Total War ne transpune în Japonia secolului XVI, o țară măcinată de războaiele pentru putere dintre nobilii feudali. Fiecare dintre aceștia încearcă să ajungă la cârma țării, dar pentru aceasta trebuie să-și elimine toți oponentii, prin orice mijloace e nevoie. În joc, facțiunile rivale sunt 8 la număr, dar dintre ele doar 7 sunt accesibile jucătorului și se întrec pentru supremație, cea de-a opta reprezentând de fapt grupuri de rebeli și samurai liberi, care acționează fără o conducere centralizată.

Shogun este compus practic din două jocuri diferite. Primul dintre ele se ocupă de strategia la scară largă, adică dezvoltarea economică a imperiului, gestiunea provinciilor personale, diplomația, spionajul dar și deplasarea trupelor, iar al doilea de bătăliile ce au loc între diferite armate. După preferințe, jucătorul poate opta pentru numai una dintre cele două părți ale jocului. Astfel, atunci când se ivește o bătălie, poate conduce trupele personal sau lăsa calculatorul să rezolve automat înfruntarea, obținând direct rezultatele. Dacă dorește însă să evite partea strategică, se va limita la a juca cele câteva bătălii istorice incluse în joc sau își va crea sin-



gur unele proprii. Totuși, cred că jocul merită luat pe de-a întregul, chiar dacă bătăliile sunt net superioare ca modelare restului produsului.

MANAGERUL LA LUCRU

Să revenim însă la latura economică a jocului. După cum am zis, la început vei alege să devii șeful unuia dintre cele 7 clanuri de nobili care se întrec pentru supre-

DETALII

Detalii produs	
Producător	EA
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	N/A
Detalii tehnice	
Tip joc	Tactică în timp real
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

ALTERNATIVE

Ground Control

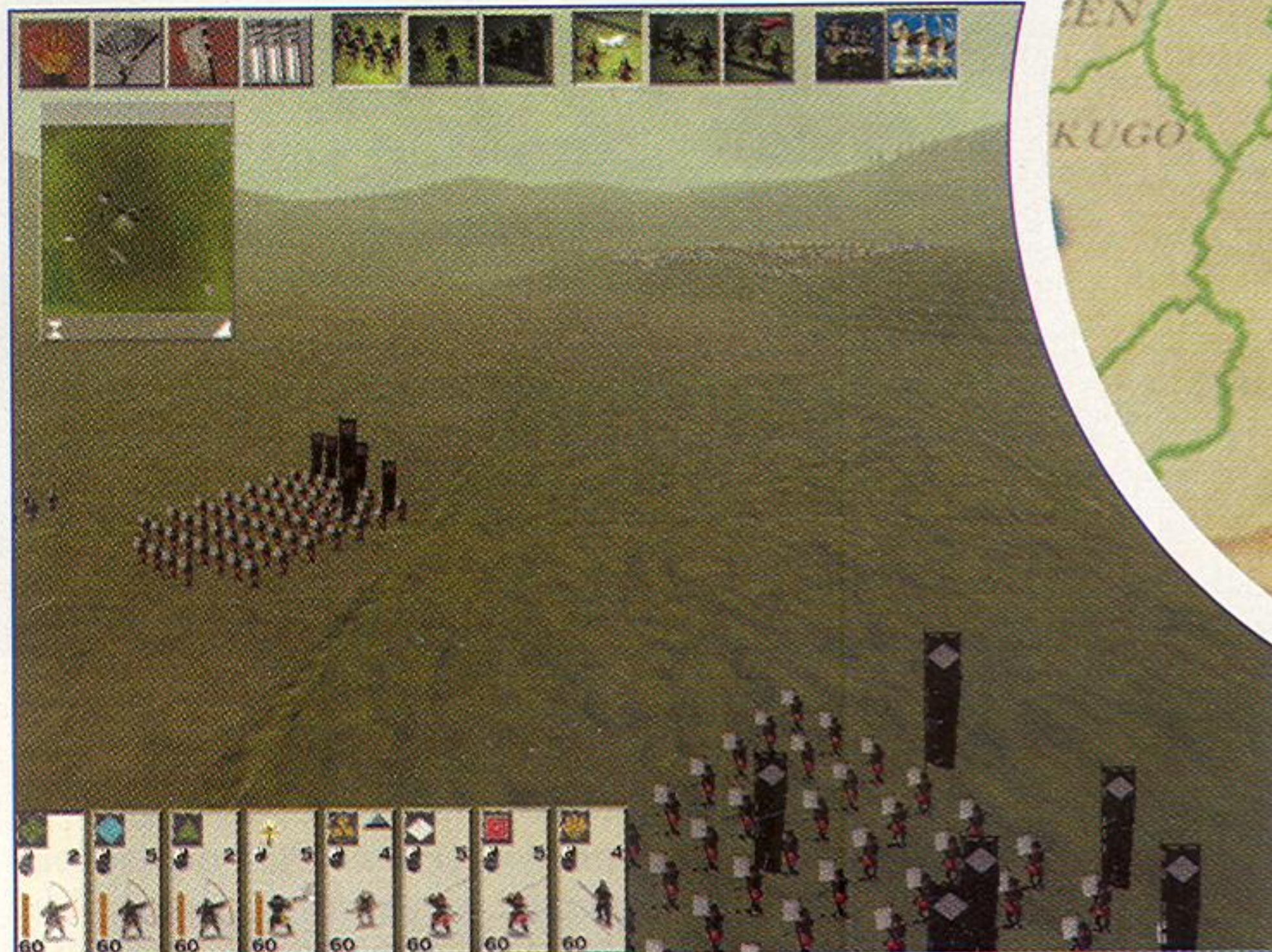


Prezentarea o găsiți câteva pagini mai înainte. Iese în evidență față de Shogun numărul mai mic de unități.

Myth 2



Un joc de strategie mai vechi, care pune un oarecare accent pe realism, dar ne transpune într-un univers fantastic.



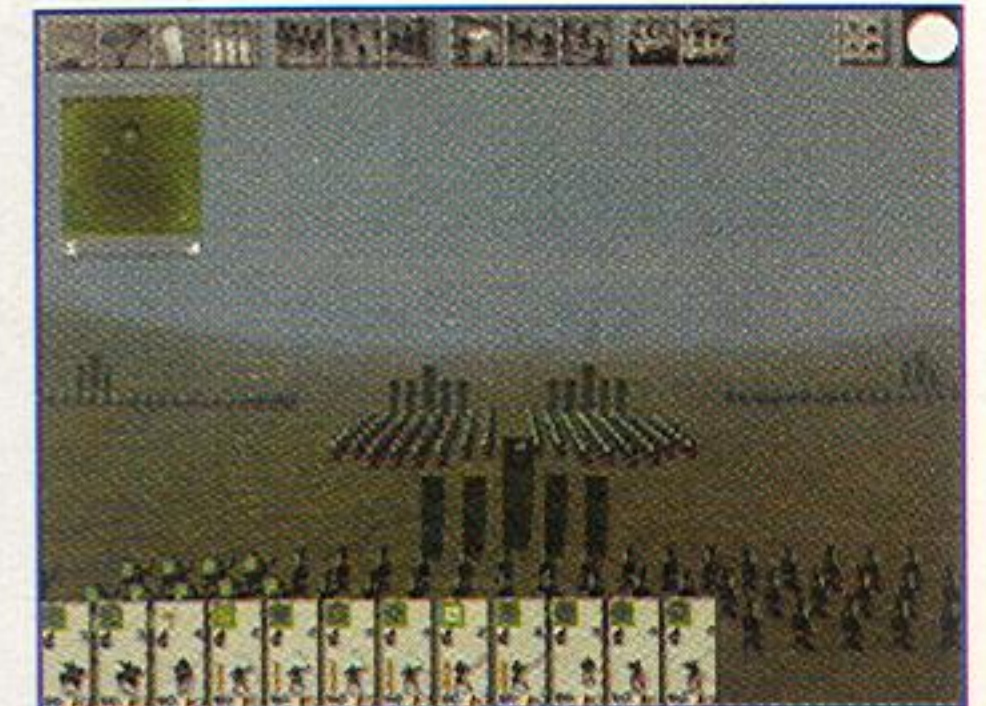
Inamicul postat pe un deal. Asemenea aranjamente sunt foarte greu de atacat



bine te poate duce la finalul jocului cu fiecare dintre ele. Un singur lucru trebuie cu adevărat reținut : în Shogun, scopul tău este să cucerești întreaga



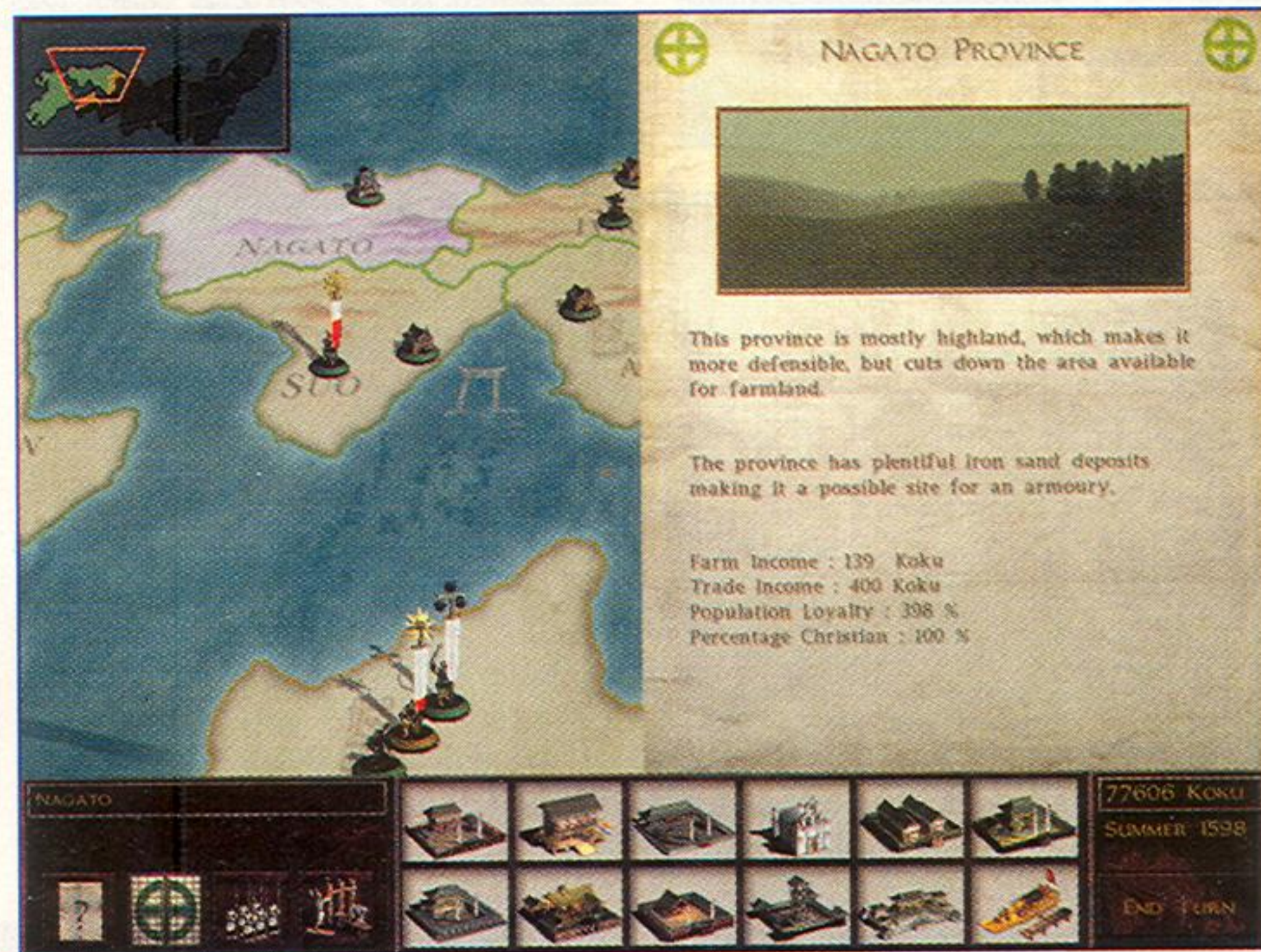
Cavaleria urmărește și distruge un inamic pus pe fugă



Ce ascunde ceața ? Camera poate fi setată pe limitări realiste.

mație. Fiecare clan are un număr mic de atu-uri tehnice, dar acestea nu vor fi decisive ci pot fi depășite de-a lungul timpului. Mult mai importante sunt provinciile (întodeauna aceleași pentru un anumit clan) care îi aparțin la începutul jocului, prin poziția lor geografică, relieful și resursele naturale pe care le conțin. O zonă de șes aduce cu sine o producție sporită în agricultură, în timp ce una de dealuri și munți este mai ușor de apărat, dar oferă foarte puțin teren pentru culturi. Pe de altă parte, unele provincii prezintă zăcăminte de minerale de diferite tipuri, ce pot fi exploatate fie pentru bani, în cazul metalelor prețioase, fie pentru obținerea unor armuri de luptă mai bune. Jucătorul va trebui să învețe să-și recunoască avantajele proprii și pe cele ale vecinilor săi, și să-și ajusteze stilul de joc în consecință. Unele clanuri vor începe cu teritorii în două părți diferite ale Japoniei, fiind foarte vulnerabili la capitola apărare. Cu un sistem de alianțe bine pus la punct însă, o asemenea situație poate fi totuși depășită.

Deși jocul se desfășoară pe turn-uri (având durata unui anotimp), mutările au loc de fapt concomitent. Astfel, fiecare Daimyo (șef de clan) dă ordinele separat, fără să știe ce fac ceilalți în acest timp. Mi s-a întâmplat ca atunci când eu atacam o provincie inamică, proprietarul acesteia să mă



O provincie cu toate upgrade-urile la clădiri făcute. Am adoptat religia creștină pentru a căpăta arme de foc de la portughezi.

atace și el pe mine exact în provincia din care pornea armata mea. Amândoi am fost surprinși de rezultat, lecția fiind că întotdeauna este bine să îți asiguri spatele.

Partea economică a jocului nu este foarte complexă. Singura resursă pe care trebuie să o ai în vedere este Koku, reprezentând direct hrana necesară pentru un om de-a lungul unui an de zile. Populația țării se întreține singură, dar armatele tale mănâncă direct din visteria ta. Aceiași koku sunt necesari și pentru construcția clădirilor și antrenarea de noi trupe, iar cu resursele limitate de la începutul jocului va trebui să fii un bun manager pentru a nu deveni falimentar (economie proastă) sau țintă



Padurea ascunde efectiv unitățile, dar le și apără de tir

sigură și tentantă (armată subdezvoltată) prea curând. Bani pot fi obținuți din agricultură, unde bogăția recoltei este parțial o funcție de noroc sau din minerit și comerț, unde sumele sunt constante în fiecare an. Nu toate clanurile pornesc în condiții egale, dar o strategie de dezvoltare gândită

Japonie, nu să trăiești în pace cu vecinii tăi până la adânci bătrâneți.

DIPLOMATUL LA LUCRU

Diplomația este de departe cea mai slabă parte a Shogun-ului, opțiunile jucătorului fiind foarte limitate. Cu clădirile potrivite poți antrena spioni, ninja și diplomați (budiști sau creștini), care evident pornesc toți de la un nivel de pregătire minim. Toți trei fac spionaj atunci când se află în teritoriul altcuiva, dar primii doi sunt vizibili doar pentru tine. Altfel, spionul va incita civilii la răzmeriță, ninja-ul va putea fi folosit pentru a asasină diplomații și comandanții adversi, iar diplomatul va putea încerca obținerea unor alianțe. Un diplomat de nivel mare va putea mai ușor convinge pe un alt Daimyo să îți fie aliat, dar asta presupune că are deja multe misiuni îndeplinite cu succes la activ. De cele mai multe ori, diplomații își vor găsi moartea înainte de a deveni maștrii respectivi. Situația luptătorilor ninja este asemănătoare, dar cel puțin ei își pot forma mâna pe tot soiul de comandanți mărunți. Mai apoi, pot fi folosiți eficace în eliminarea generalilor cheie din teritoriile pe care intenționezi să le ataci.

Fiindcă veni vorba de comandanți cheie, trebuie să menționez că aceștia au o importanță reală în joc. Onoarea (care se traduce direct

prin priceperea) unui comandant se va răsfrânge direct asupra soldaților de sub

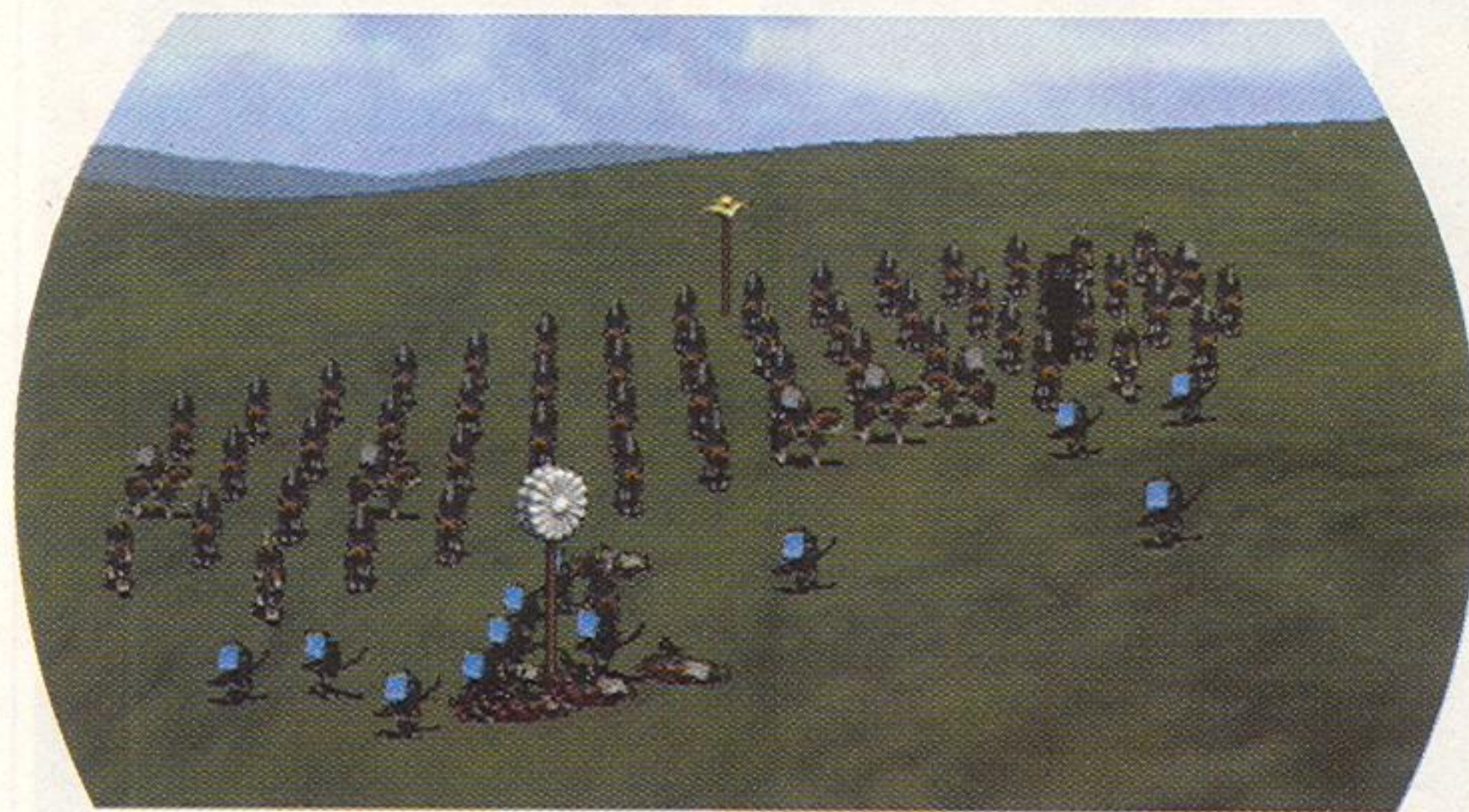
se mai întâmplă și accidente, asasinii inamici pândesc la toate colțurile. La fel cum



Trupele mele în fundal. O parte a armatei adverse se retrage prin pădure, după un prim schimb de săgeți

comanda sa, adăugându-se la caracteristicile lor normale. Mai mult, un general faimos va crește loialitatea populației provinciei în care este staționat. De multe ori, persoana ta proprie și moștenitorii tăi vor deveni generali buni, dar trebuie să balansezi avantajele obținute prin folosirea lor în luptă față de pericolul de a-i pierde definitiv. Odată ce un Daimyo moare, moștenitorul său direct îi ia locul. Dacă acesta lipsește - game over. Aici ar trebui să menționez unul din puținele avantaje reale ale diplomației - dacă unul din aliații tăi moare și nu are urmași, o parte din provinciile sale pot alege să treacă de partea ta.

Problema succesiunii la conducerea familiei trebuie să vă preocupe la modul cel mai serios, pentru că știți cum e,



Trupele Shimazu au pătruns în curte, dar sunt înconjurate



Câmpul de luptă după un prim atac eșuat. Se observă unitățile aeriene în prim plan.



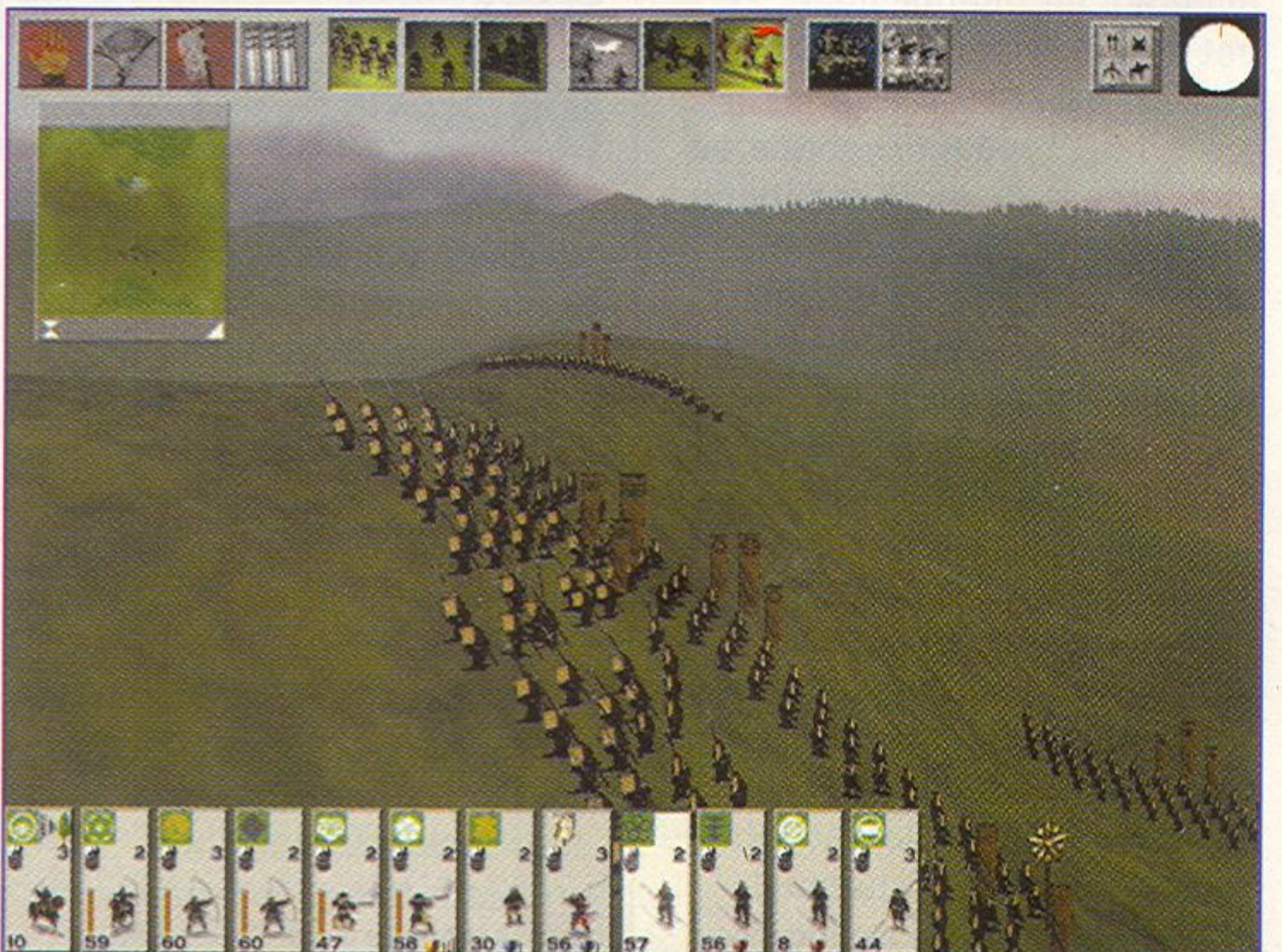
Vedere dinspre inamic (limitările realiste dezactivate)

domeniul.

Ar fi fost drăguț să se pună un accent mai mare pe intrigile politice și loialitatea oamenilor proprii. În cazul unui inamic foarte puternic din punct de vedere militar, un Daimyo real putea cred să îi cumpere generalii și armatele. Poate că în Shogun 2 vom vedea așa ceva, până atunci va trebui să fim relativ cinștiți și onorabili.

GENERALUL LA LUCRU

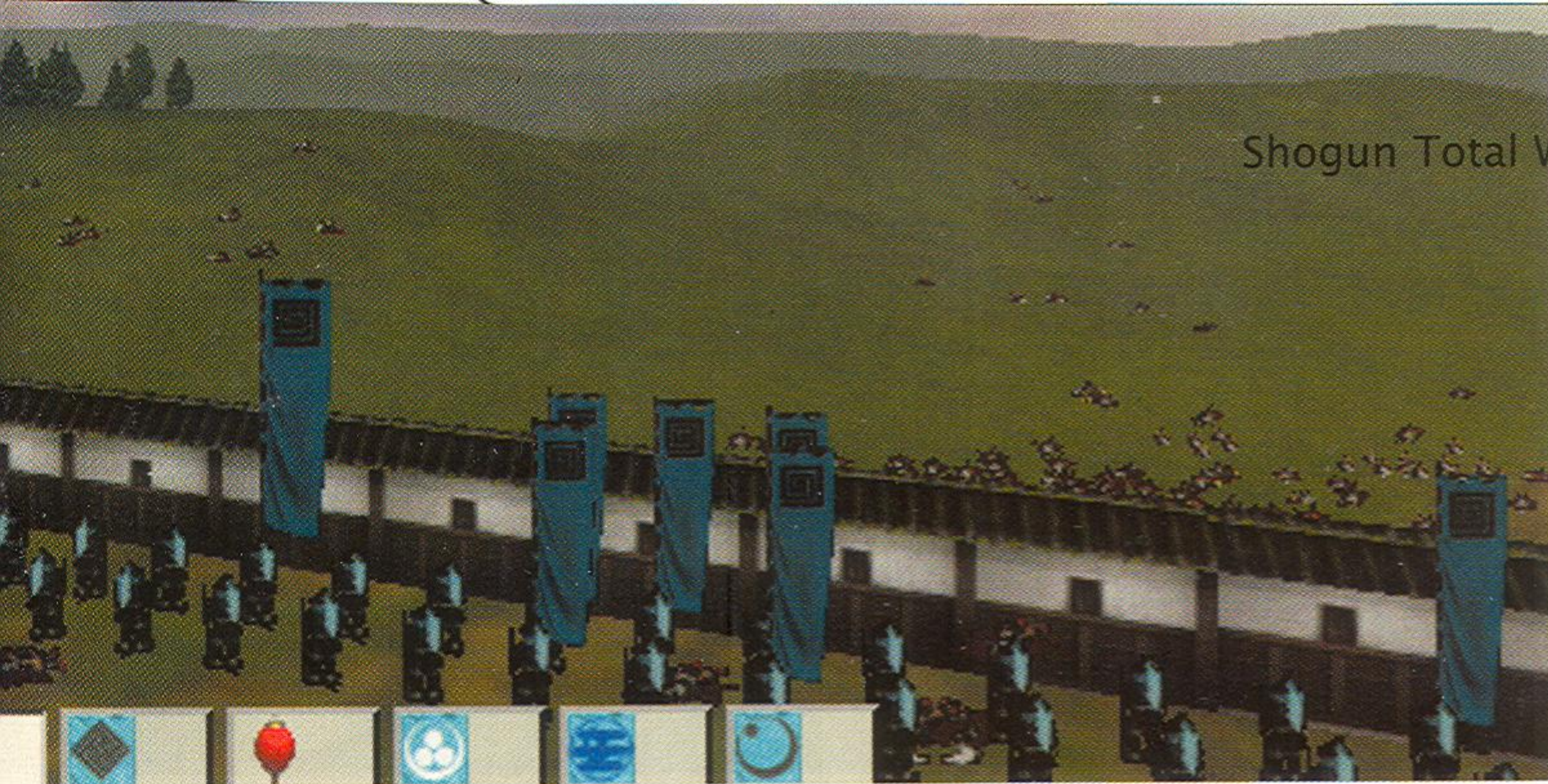
Am ajuns și la partea cea mai bună a jocului, cea care îl face ceea ce este: bătălia. În Shogun, tactica și strategia sunt la ele acasă, și numai cei care gândesc cu adevărat vor învinge. Bătăliile sunt modelate foarte realist, și de aceea necesită o anumită doză de micro-management din partea jucătorului. Acest lucru ar putea să-i pună pe fugă pe



În depărtare, pe dealul de vis-a-vis, inamicul. Interfața jocului este excelentă, fiind informativă, utilă, dar ocupând extrem de puțin spațiu

familia regală engleză nu călătorește toată într-un singur avion, este bine ca și voi să vă împărățiați moștenitorii prin tot

începători, fiind greu să înțelegi imediat care anume detaliu a făcut ca trupele tale să fie învinse într-o situație și



învingătoare în alta.

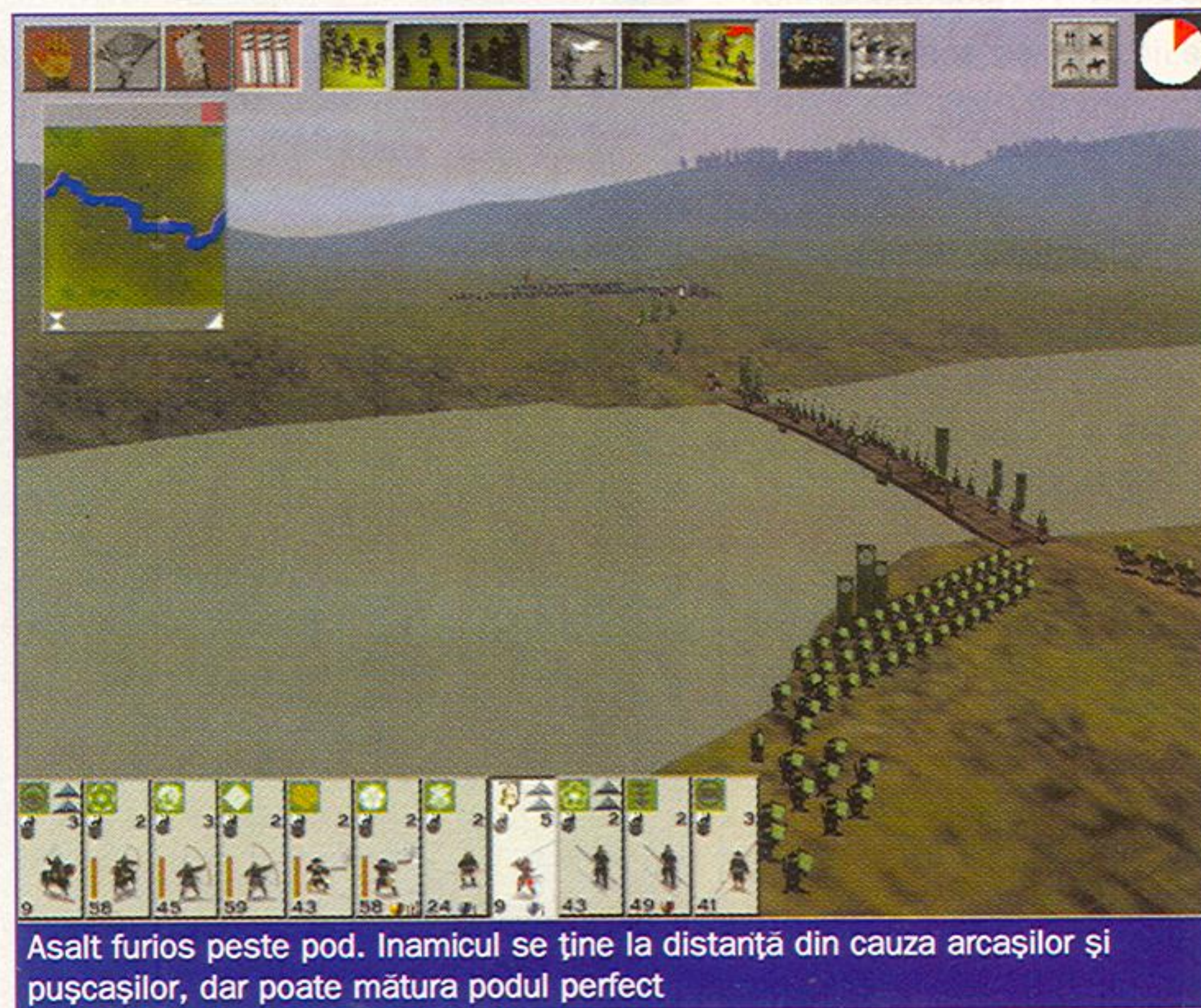
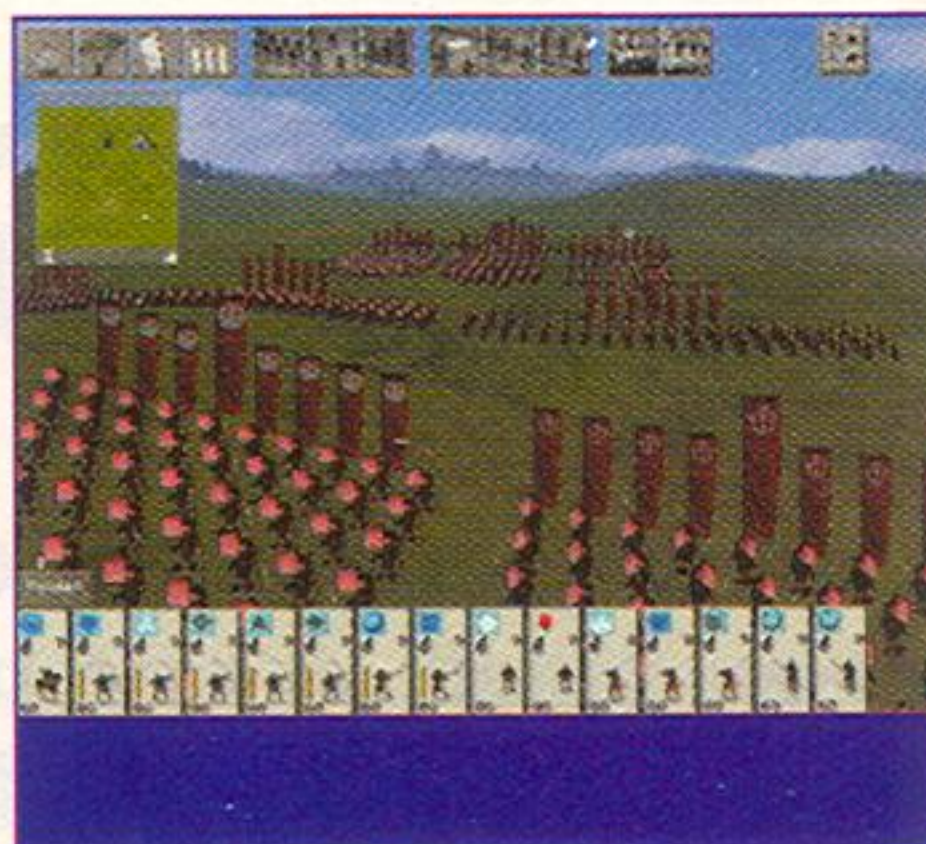
Totul este important, dar cei care au o oarecare doză de logică și răbdare ar trebui să se descurce.

Așa cum este și normal având în vedere că poți avea armate de ordinul miilor de oameni, controlul tău se face nu direct asupra fiecărui individ, ci doar asupra unității din care acesta face parte. O unitate va fi compusă (în caz că este neatinsă) din 60 și pînă la 120 de oameni, în funcție de setările tale. Totuși, bătăliile se desfășoară la nivel individual, în sensul că fiecare om are propriile sale caracteristici (invizibile pentru tine pînă nu ajunge comandant) și se bate singur. Dacă o unitate primește ordinul să păstreze formația în luptă, oamenii vor sta lipiți unul de altul într-o masă compactă, exact cum i-ai așezat tu (formațiile pot fi schimbate aproape după bunul plac). O asemenea formație este utilă atunci când are ca subiect un grup de samurai înarmați cu sulite, ce trebuie să facă față unui asalt de cavalerie. Dacă însă tu ești cel care atacă și folosești trupe înarmate cu săbii, este bine să ordoni ruperea formației, pentru ca oamenii să aibă mai mult spațiu de manevră. Motorul grafic folosit este perfect pentru acest joc, și combinat cu muzica și sunetul te cufundă perfect în atmosfera epocii. Singura problemă ar fi soldații, care sunt reprezentați prin imagini 2D (animațiile lor sunt însă foarte bune), dar asta este explicabil datorită numărului mare de persoane ce pot fi afișate pe ecran la un moment dat.

Un lucru foarte important este că tot ce vezi pe ecran are



Puşcaşii pot trage prin ambrazuri, fiind în schimb perfect apărați



Asalt furios peste pod. Inamicul se ține la distanță din cauza arcaşilor și puşcaşilor, dar poate mătura podul perfect



Forțele mele pregătindu-se de apărare fortăreței

importanță în bătălie. Ploaia puternică și ninsoarea îți scot pușcașii din luptă, vântul îți neutralizează arcașii, iar marșurile rapide prin zăpadă îți obolesc oamenii mai repede.

Un general inventiv și bine pregătit va învinge chiar forțe inamice net superioare numeric. Asta nu presupune neapărat anihilarea completă a adversarului, ci punerea lui pe fugă. Trebuie doar să știe cum să își creeze un avantaj local. Oboseala oamenilor și moralul lor sunt la fel de importante ca gradul de pregătire tehnică, și înfrângerea uneia din unitățile inamicului poate duce la panicarea celorlalte. Personal, am reușit niște răsturnări de situație mai mult decât spectaculoase, într-o bătălie aproape pierdută (trupele mele făceau pași spre ieșire) ajungând printr-un "ultim avânt" al unei unități de arcași (care au și săbii pentru lupta de aproape) combinat cu o șarjă a escortei personale (11 călăreți) să ucidă generalul inamic. Din acel moment, moralul soldaților săi a căzut la pământ, ei întorcându-mi spatele și lăsându-mi victoria.

CONCLUZIA LA LUCRU

Pentru a concluziona, trebuie să amintesc și faptul că jocul nu poate fi jucat multiplayer în campanie, dar oricum ar fi fost mari probleme în desfășurarea



Din nou ceața în prim plan. Pregătește-te pentru orice ...

Pădurea îți ascunde trupele de ochii adversarului, dar le și protejează de tirul arcașilor. Relieful este luat și el în calcul, așa că arcașii care sunt așezați mai sus trag mai departe și mai precis, unitățile de asalt primesc un bonus dacă șarjează în josul pantei, șamd.

acesteia, datorită sincronizării acțiunilor jucătorilor. Totuși, chiar și experiența bătăliilor de sine stătătoare între mai mulți jucători mi se pare excelentă. Practic, cred că avem de-a face cu shogun-ul jocurilor de strategie.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Grafica 3D, sunetul și muzica - Bătălii la scară largă - Realism și complexitate	Procesor P233(P2-266) Video 4MB(16MB)	Shogun Ground Control Homeworld	9.0
Minusuri - Diplomația și spionajul	Memorie 32(64)MB Hard 500(600)MB	Go2net 44 In timp Link Recomandat http://www.totalwar.com	



IMPERIUM GALACTICA 2

Alliances

După dezastrul care a fost IG1, Digital Reality s-au gândit că este nevoie să facă un joc bun, care să le aducă niște bani

Pax Imperia 2, Ascendancy sau Rebellion. Toate aceste jocuri care aveau ca obiectiv cucerirea galaxiei au încercat să detroneze seria Master of Orion. Totuși nici unul dintre acestea nu a reușit din diferite cauze: ba prea complexe, ba prea repetitive, ba nu aveau o interfață foarte bine pusă la punct. Ultimul joc aparținând acestui gen este Imperium Galactica 2.

CE ESTE IG2?

După dezastrul care a fost IG1, Digital Reality s-au gândit că este nevoie să facă un joc bun, care să le aducă niște bani. IG2 este un RTS în care jucătorul controlează un imperiu stelar și trebuie să cucerească galaxia prin orice mijloace. Faptul că nu poți conduce galaxia și prin mijloace pașnice (vezi MOO) este o bilă neagră pentru IG2.

CUM SE CONDUCE IMPERIUL?

Interfața pusă la dispoziția jucătorului este destul de simplă, dar poate controla aproape orice din imperiu, pornind de la ordine generice până la mișcarea tan-curilor pe planete. Interfața este împărțită în mai multe ecrane. O facilități interesantă este butonul de quick research, prezent în toate ecranele și care permite pornirea rapidă cercetării în timp ce jucătorul se ocupă de alte probleme.

Resursa principală în IG 2 este



Coadă de producție pe planete. Pe fundal se poate vedea harta galaxiei și flotele detectate pe radar.



Designul navelor, deși simplist, este perfect pentru acest joc

banul. Orice acțiune costă bani și nimic altceva, de la construcția de clădiri, nave sau antrenarea spionilor. Bani se obțin prin colectarea de taxe și prin diferite

evenimente speciale în scenarii și campaniile single player. De aceea obiectivul principal la începutul fiecărui joc de IG2 este necesitatea punerii la punct a unei economii solide care să poată susține mai târziu producția militară. Arborele tehnologic în IG2 este destul de stufos, dar nu foarte divers. Pentru cercetare sunt necesare clădiri specializate pe domenii ca ship, building sau tank research. Extrem de deranjant la IG2 este că nu pot fi cercetate mai multe tehnologii simultan, chiar dacă aparțin unor domenii diferite. De exemplu, dacă eu cercetez un tanc

DETALII

Detalii produs	
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.infogrames.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTS
Apariție	A aparat
Redactor	Dragoș Inoan

ALTErnative

Master of Orion 2



Unul din cele mai bune jocuri de strategie care au ca scop dominarea galactică. Este vechi, dar merită oricând jucat

Starcraft



Cel mai jucat RTS la ora actuală, nu are ca scop cucerirea galaxiei, ci doar a unor porțiuni mai mici a ei.

mai bun nu pot cerceta simultan și o armă pentru nave sau o clădire mai avansată, deoarece clădirile de ship sau building

momentul în care o flotă de nave mari și greoaie trebuie să răpună un milion de fightere mici, în mod normal ratându-le



Un drop de tancuri în baza inamică. Se observă transportoarele care decolează în grabă



Filmele arată foarte bine și diferă pentru fiecare rasă

research șomează. Tehnologiile noi pot fi încorporate în navele existente prin upgrade-uri sau prin crearea de designuri noi ale navelor. Designul este destul de simplist, fiecare carcasă de navă și tanc având câteva locuri speciale pentru arme, scuturi alte dispozitive.

Luptele pot avea loc la nivel planetar sau în spațiu. Ele pot fi controlate de jucător (gen Starcraft), fie pot fi simulate de calculator. Ultimul caz nu este recomandat deoarece calculatorul face doar comparații între puterea de foc a flotelor și dă un verdict care ar putea fi schimbat destul de ușor de un om care controlează bine o armată. Controlul camerei în timpul luptei este similar cu cel din Homeworld, deci extrem de ușor. Interesant este că poate fi controlat focul fiecărei unități. Acest lucru este extrem de util în

destul de mult.

Spionajul este destul de interesant, fiecare imperiu angajând spioni (care au fiecare caracteristici proprii). Spionii pot fi antrenați iar experiența câștigată fie din antrenament fie din îndeplinirea misiunilor este utilizată pentru creșterea capacităților. Misiunile sunt cele clasice, informare, sabotaj, incitare la revoltă sau contra-informații, ele devenind disponibile pe măsură ce spionul crește în nivel.

Diplomația este punctul slab al acestui joc, ea nefolosind

practic la nimic în joc, orice imperiu dacă vede că e mai slab decât tine atacându-te necondiționat necondiționat.

Mai sunt câteva mici aspecte de menționat: primul este viteza de joc, care poate fi reglată în funcție de necesități. Al doilea ar fi raza radarului. Fiecare planetă are un radar încorporat în colony hub (clădirea de bază). Acest radar poate fi distrus printr-o incursiune rapidă. De asemenea, navele au și ele un radar care



Tancuri la asfințit



Așa arată ecranul de control al coloniilor. Camera se poate roti în orice direcție. În stânga sus, clădirile care se pot construi

devine din ce în ce mai slab cu cât te depărtezi de planetele proprii. Acest lucru împiedică găsirea inamicilor în stadiile incipiente ale jocului.

SINGLE PLAYER

Pe modul single player jocul are 3 campanii strâns legate între ele printr-o poveste care se desfășoară simultan, sau alte scenarii individuale. Aceste campanii sunt presărate de evenimente aleatoare sau fixe, se pot angaja mercenari se pot vâna piraiți, etc. Pe lângă cele 3 rase principale (Solarians, Shinari și Kra'Hen) mai există și alte rase, care pot fi accesate fie doar pe multiplayer fie în scenarii.

MULTIPLAYER

Modul multiplayer permite jocul a 8 jucători simultan pe rețea locală sau internet (IG2 are client IRC încorporat). Din păcate luptele sunt doar simulate, iar totul se reduce la un mare rush.

GRAFICA ȘI RESTUL

IG2 are niște cerințe de sistem destul de piperate, de-abia mișcându-se pe 32 RAM. Grafica 3D este folosită din plin, interfața fiind practic inundată de tot felul de efecte speciale, porțiuni care se rotesc (ecranul de cercetare), etc. Bazele de pe planete pot fi și ele privite din orice unghi (și arată excelent), iar navele arată și ele destul de bine.

Filmele (d-aia vine IG2 pe 4 CD-uri) sunt foarte spectaculoase, chit că personajele se mișcă precum niște roboți. Muzica este bine aleasă, ea fiind repetitivă dar nu enervantă și ajută la crearea unei atmosfere specifice în joc. Efectele sonore sunt și ele muncite, iar vocile sunt alese aproape la fix. IG2 este un joc bun, dar are câteva lipsuri. Totuși, nu aduce mare lucru nou în lumea RTS-urilor, în afară de controlul excelent al planetelor. Bug-uri nu prea are, ceea ce este un lucru bun, iar setările de dificultate sunt bine echilibrate. Dacă nu vă deranjează un joc de 4 cd-uri, IG2 ar putea fi jocul potrivit.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII	APRECIERI
Plusuri - Grafica - Sunetele - Controlul planetelor	Procesor P266(P2-266) Video Software/D3D	Moo 2 Pax Imperia IG2	7.9
Minusuri - Cercetare cu probleme - Lipsuri față de MOO	Memorie 32/64 Mb Hard 125/230 Mb	Go2net 47 In timp Link Recomandat http://www.slavezero.com	

UNIVERSITATEA ROMÂNĂ - AMERICANĂ

Bdul Magheru 1-3, sector 1, Tel: 313.15.01; 313.78.76; Fax: 312.27.75; WEB: <http://ura.kappa.ro>; e-mail: rector@kappa.ro

UNIVERSITATE CONFIRMATA PENTRU ACREDITARE DE PLENUL SENATULUI ROMANIEI

FACULTATEA	NUMAR DE LOCURI		
	CURSURI DE ZI	INVATAMINT CU FRECVENTA REDUSA	INVATAMINT DESCHIS LA DISTANTA
RELATII COMERCIALE SI FINANCIAR - BANCARE INTERNE SI INTERNATIONALE TEL.: 224.23.94; 224.47.25 int. 4397	500	250	250
STUDII ALE INTEGRARII ECONOMICE EUROPENE TEL.: 313.15.01; 313.78.76	300	-	-
MANAGEMENT - MARKETING TEL.: 224.19.16; 224.47.25 INT. 4577	400	200	200
ECONOMIA TURISMULUI INTERN SI INTERNATIONAL TEL.: 224.25.49; 224.47.25 int. 4437	400	200	200
INFORMATICA MANAGERIALA TEL.: 224.25.49; 224.47.25 int. 4403	300	-	200
DREPT TEL.: 224.23.97; 224.47.25 int. 4576	500	250	250

ADMITEREA 2000 - SE VA FACE PE BAZA MEDIEI DE LA BACALAUREAT INSCRISA IN DIPLOMA SAU ADEVERINTA DE ABSOLVIRE

Inscrierea se face intre 26 iunie - 20 iulie, zilnic intre orele 9.00 - 16.00 la sediul Universitatii Romano - Americane din Bdul. Magheru 1-3, sector 1. Rezultatele se afiseaza in 24 de ore de la inscriere.

FACILITATI

- Taxele de scolarizare se mentin la nivelul celor practicate in anul 1999/2000 si sunt platibile in trei rate. Pentru studentii admisi in anul I, prima rata este de 20% si se achita in 10 zile de la data inscrierii.
- Studentii care provin din aceeasi familie (parinti, frati, sot, soție) beneficiaza de o reducere cu 20% pentru fiecare.
- Studentii care platesc taxa integral la termenul primei rate beneficiaza de o reducere de 10%.
- Candidatii care au obtinut titlul si mentiuni olimpice si absolventii unor facultati, cu diploma de licenta, sunt admisi indiferent de numarul locurilor.
- Bursele pentru studii in SUA si in tari ale Uniunii Europene.
- Burse de merit si burse de studiu pentru studentii care obtin cele mai bune rezultate la invatatura.
- Diplomele de studii si foile matricole sunt recunoscute in S.U.A.
- Studentii de la cursurile de zi pot beneficia de reduceri si scutiri de frecventa.

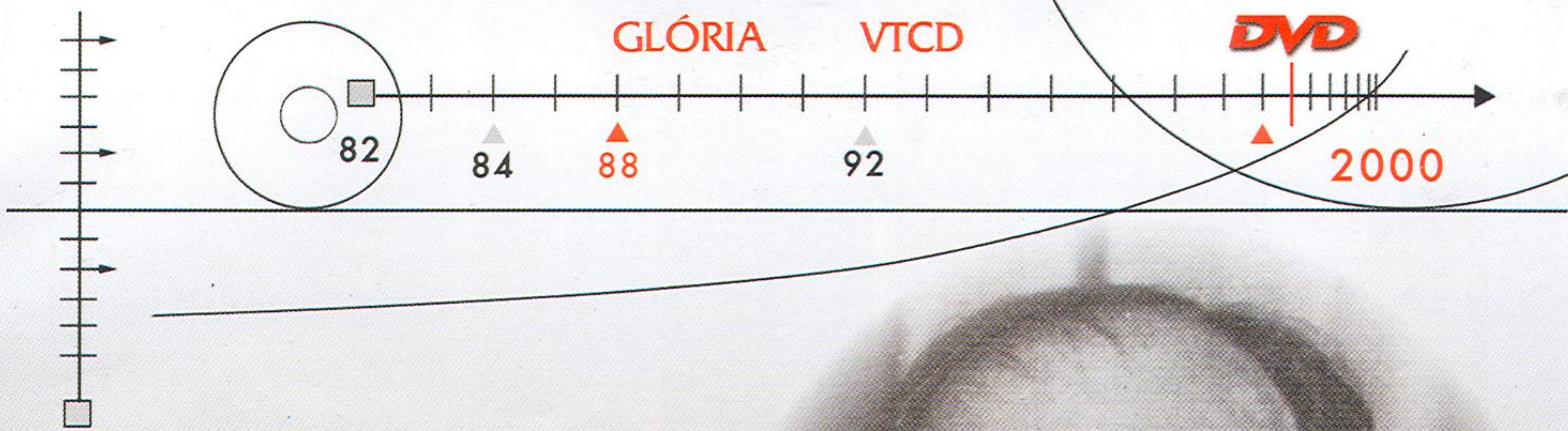


32.000 m.p.; aula, amfiteatre, laboratoare, biblioteci, cabinet medical si stomatologic, capela, hotel si restaurant pentru studenti etc.

NOU

Incepind cu anul universitar 2000/2001:

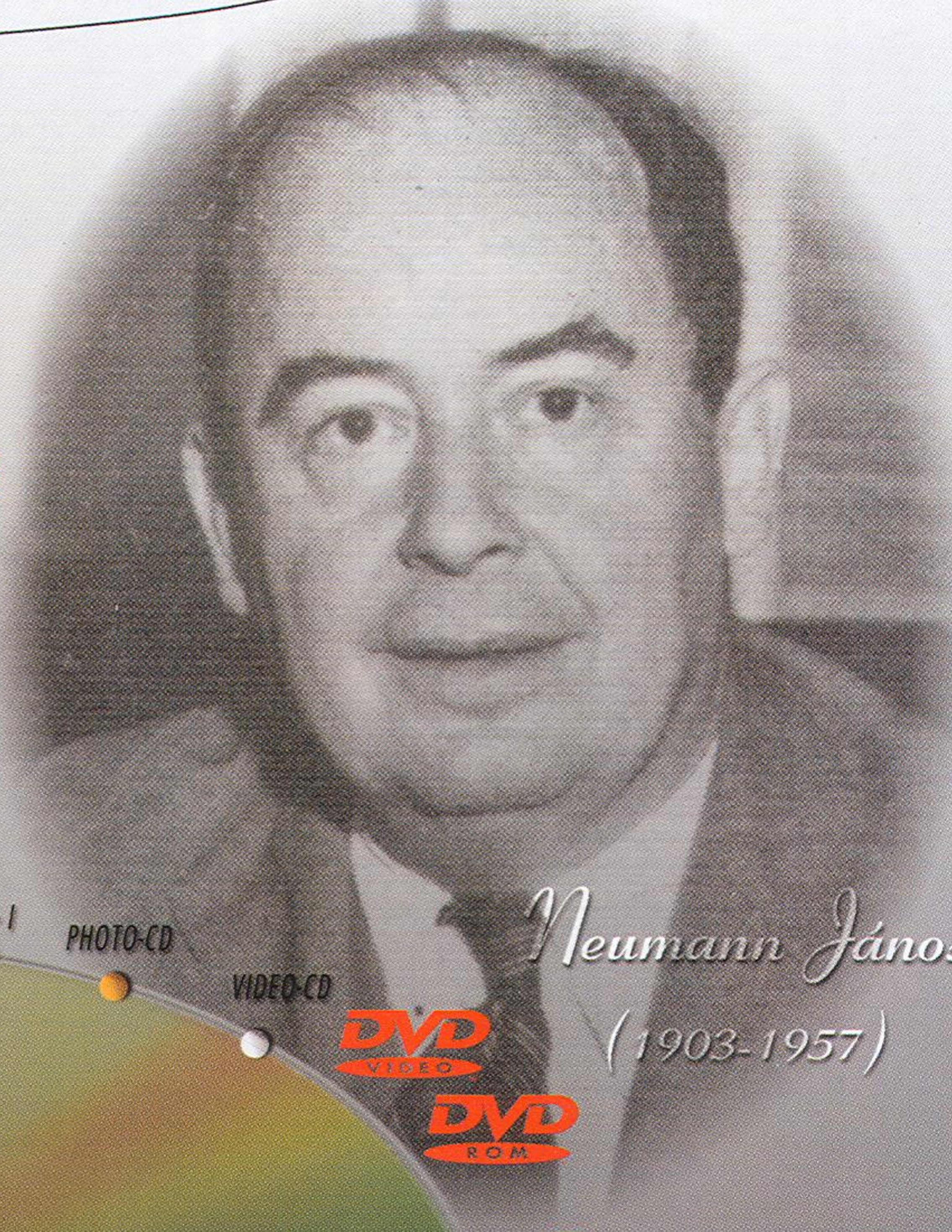
- Va functiona Facultatea de Studii ale Integrarii Economice Europene
- Se va introduce forma de invatamint deschis la distanta (I.D.D.)



Let's save their spirit!

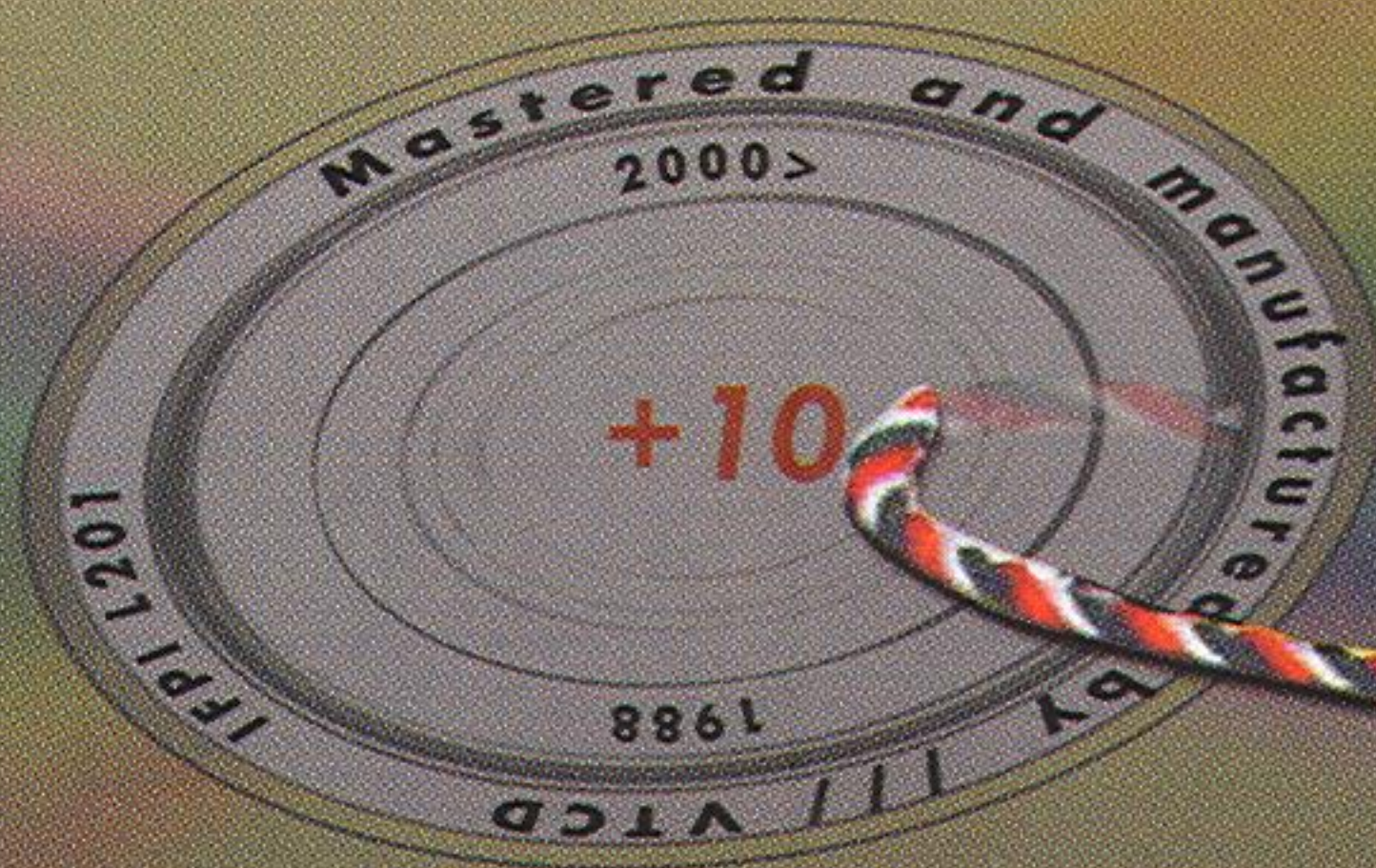
... from the 10th of August
we save them for you

also on **DVD**



Neumann János
(1903-1957)

- CD-AUDIO
- CD-TEXT
- CD-EXTRA
- CD-ROM
- CD-ROM/XA
- CD-I
- PHOTO-CD
- VIDEO-CD



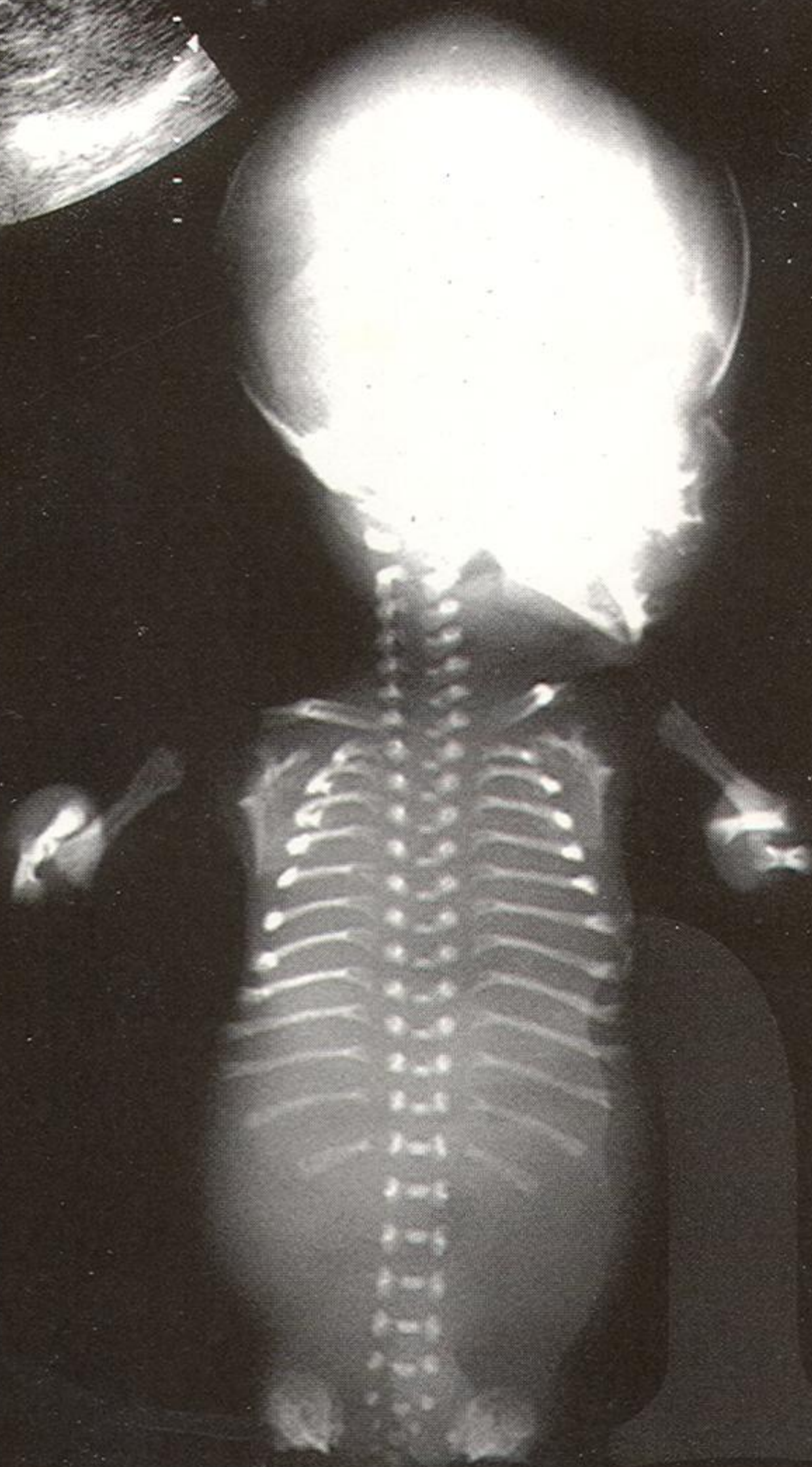
V T C D

ATL STERIAN, LESLIE 24463035 CW 17 Sep 97 Tib 0.2 MI 0.9
UNIVERSITY OF MICHIGAN C4-2 40R OB/General 2:14:17 pm Fr #99 13.7cm

Map 3
DynRg 50dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res



graphic design



ATL STERIAN, LESLIE 24463035 Skin Media 02 Jul 97 Tib 0.2 MI 0.9
UNIVERSITY OF MICHIGAN C4-2 40R OB/General 10:15:19 am Fr #96 12.4cm

Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res



A new agency brand is born...

www.skin.ro

-0
-5
-9
-10
-15
-20
-25
-30
-35
-40
-45
-50
-55