

# XtremPC

Revistă cu cd și mesaje subliminale









## Thunder-Bird

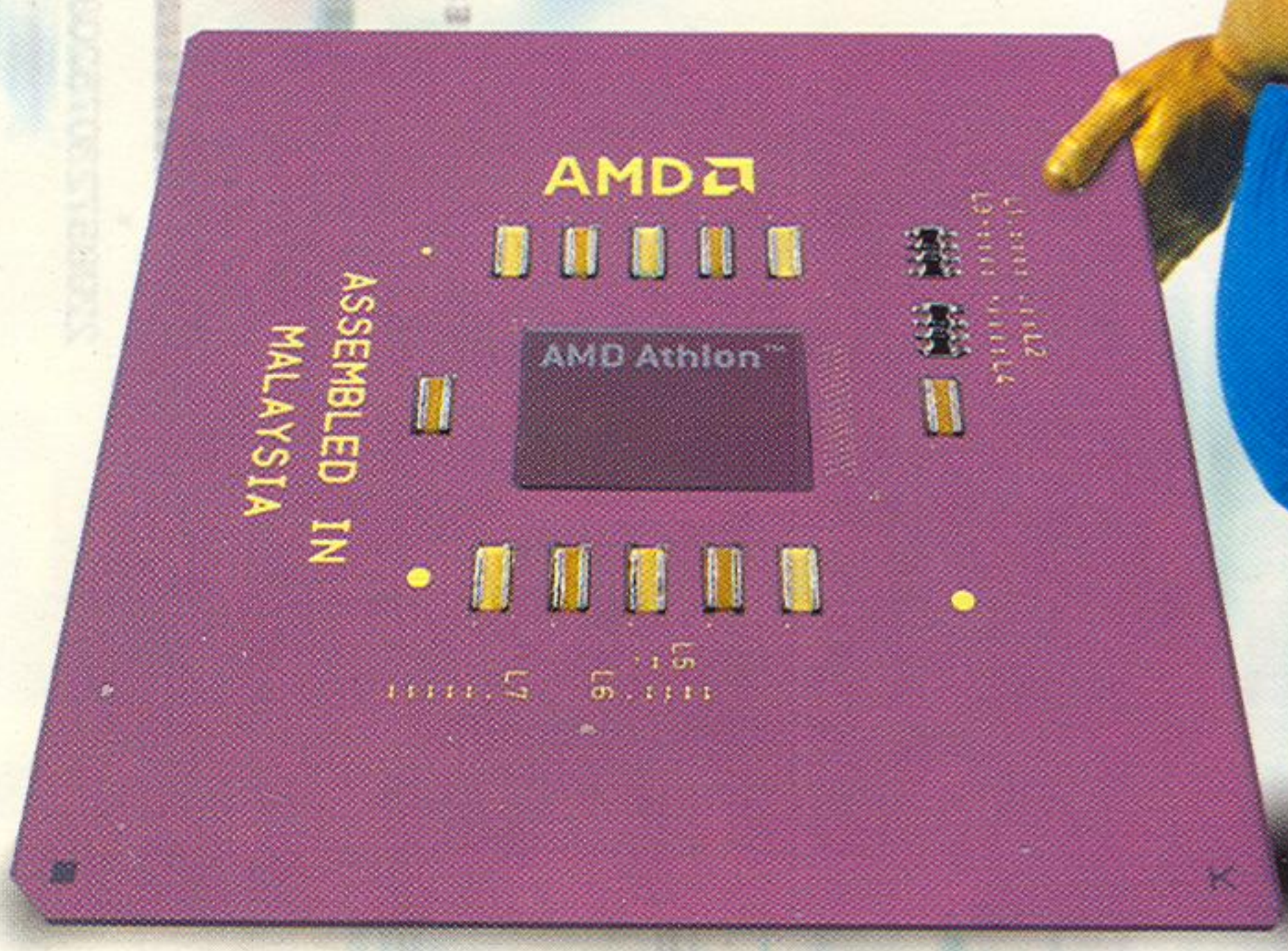
Tunetul vine de la AMD

8 demo-uri  
9 drivere  
25 aplicatii +



octombrie 2000 XPC-14  
92 pagini - 37.800 lei

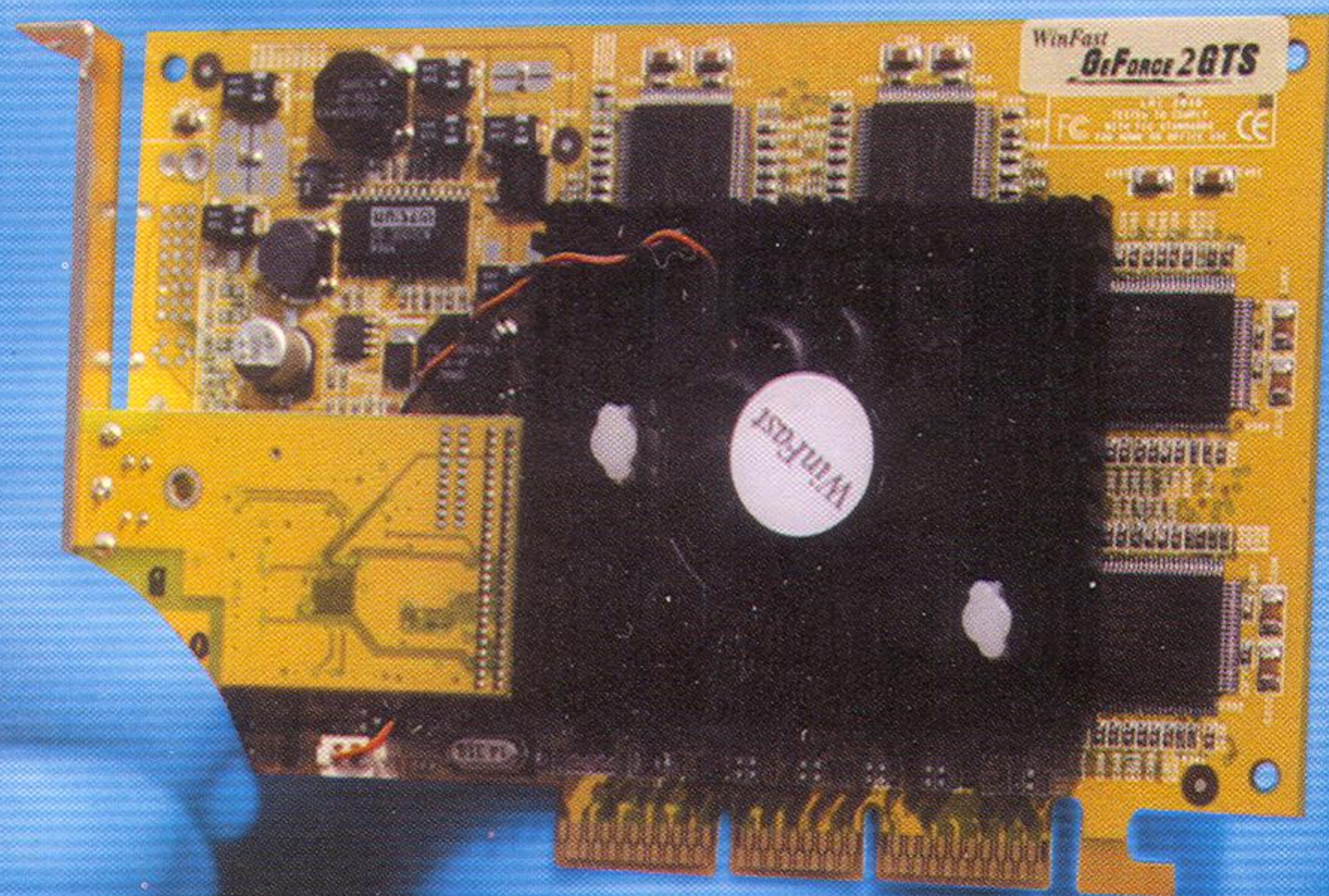
-  **Windows Millennium**
-  **WAP - internetul mobil**
-  **GeForce 2 GTS - 64 MB**
-  **Pentium 4**
-  **Shattered Greevay**
-  **Earth 2150**



**Descoperă** tehnologia\*

**din** spatele  
**plăcilor**

**Leadtek!**



\* Preferă sistemele

**DOTATE**

# Supermagazinul tău de calculatoare

deschis de curând

Dacă ți-am spune că există un loc unde vei găsi tot ce ți-ai dorit în materie de IT, n-ar fi suficient. Dacă ți-am povesti despre zecile de producători, sutele de modele și mărci care-ți vor sta la dispoziție prin produsele pe care Best Computers le-a adunat pentru tine, n-ar suna prea convingător. Dacă ți-am spune că vei găsi la un loc performanța și prețul bun, ai crede că sunt vorbe în vânt. Tot ce putem să-ți spunem este: VINO SĂ VEZI!  
Vino la etajul 3, din corpul central al magazinului Unirea, și vei vedea că există un alt mod de a face cumpărături în domeniul IT. VINO SĂ VEZI... ȘI VEI AVEA CE VEDEA!!

# best



## Un alt mod de a face cumpărături !

Personalul magazinului este la dispoziția dvs. cu informații și sugestii. Cumpărătorii vor primi cadouri în perioada 1 august - 15 septembrie.



## magazinul tău de calculatoare

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98

Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32

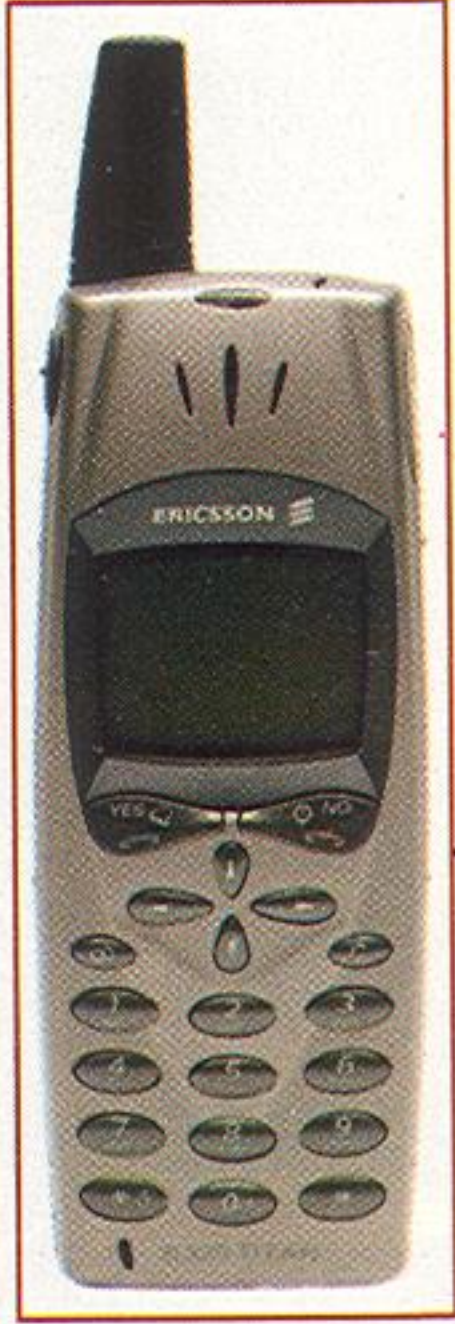
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

# best

computers



## In rolurile principale:



### Tehnologia WAP

Cuvântul WAP este pe buzele tuturor experților în telecomunicații și tehnologia informației și de obicei el este rostit în contextul dezvoltării explozive a Internetului și a telecomunicațiilor mobile.

12



### Thunderbird

36

Diferența față de Athlon este dată de integrarea cache-ului L2 în aceeași pastilă, lucru ce se concretizează și în înjumătățirea cantității cache L2. Performanțele? Superioare, evident.



### Windows Me

Microsoft pune un puternic accent pe domeniul multimedia, concluzie sprijinită și de apariția lui Windows Movie Maker, un program de editare vide entry level.

44

### Shattered Greeway

84

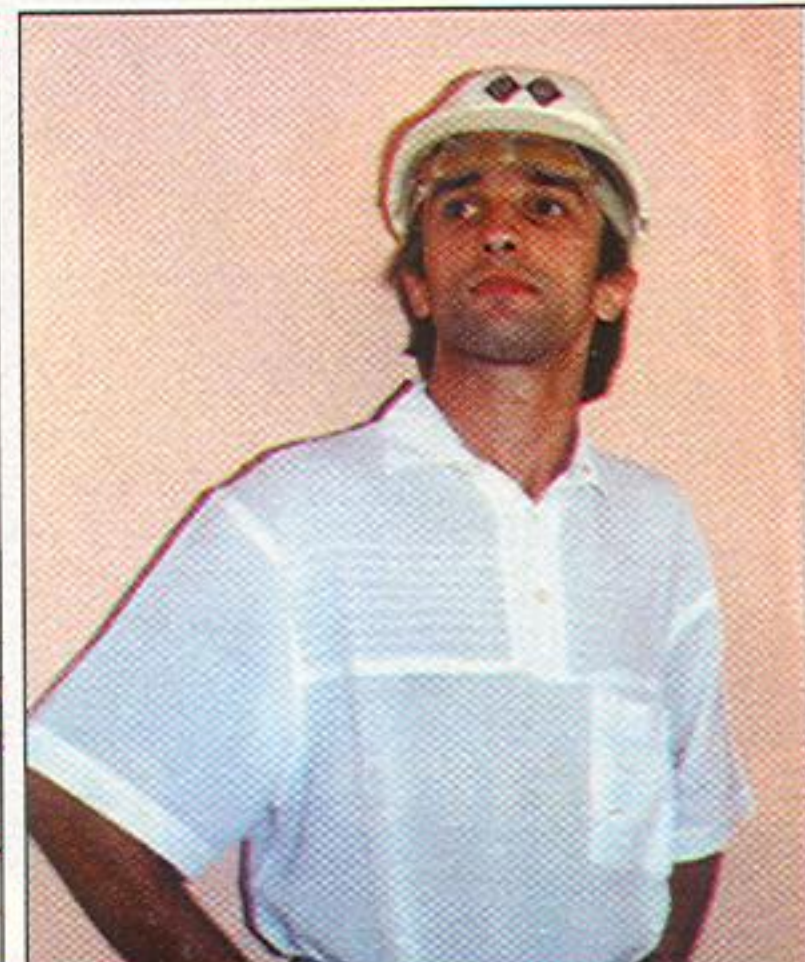


Un simulator de șobolani cu elemente rpg. În plus se face bine simțită o pregnantă tentă de strategie în timp real

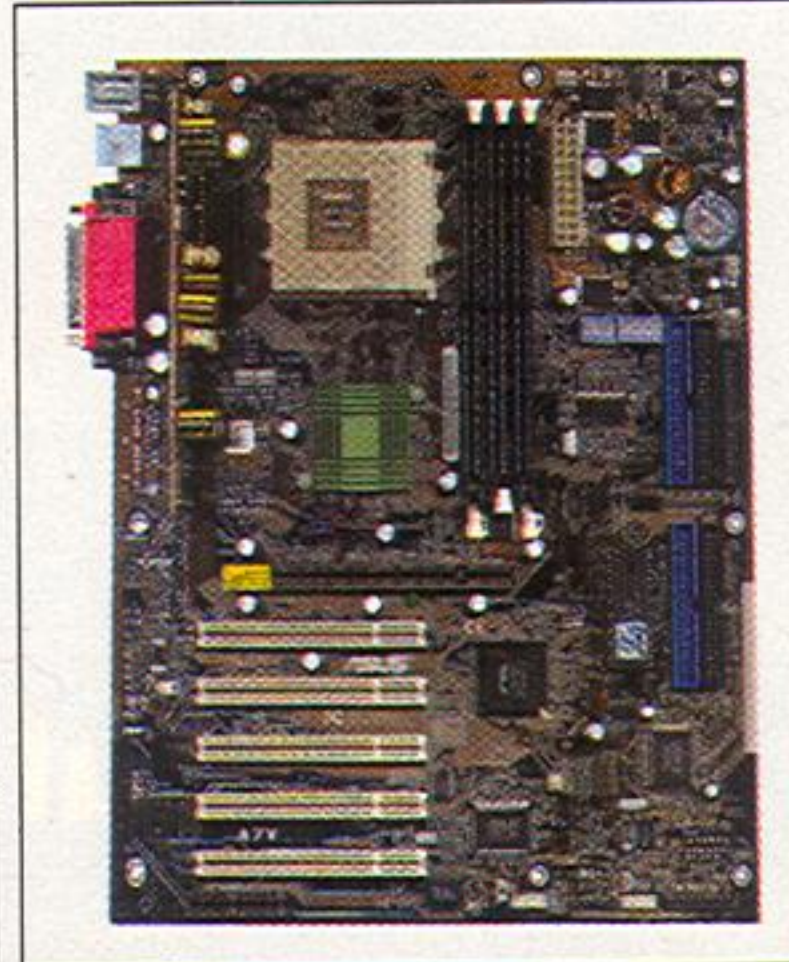
## Gaseste repede:



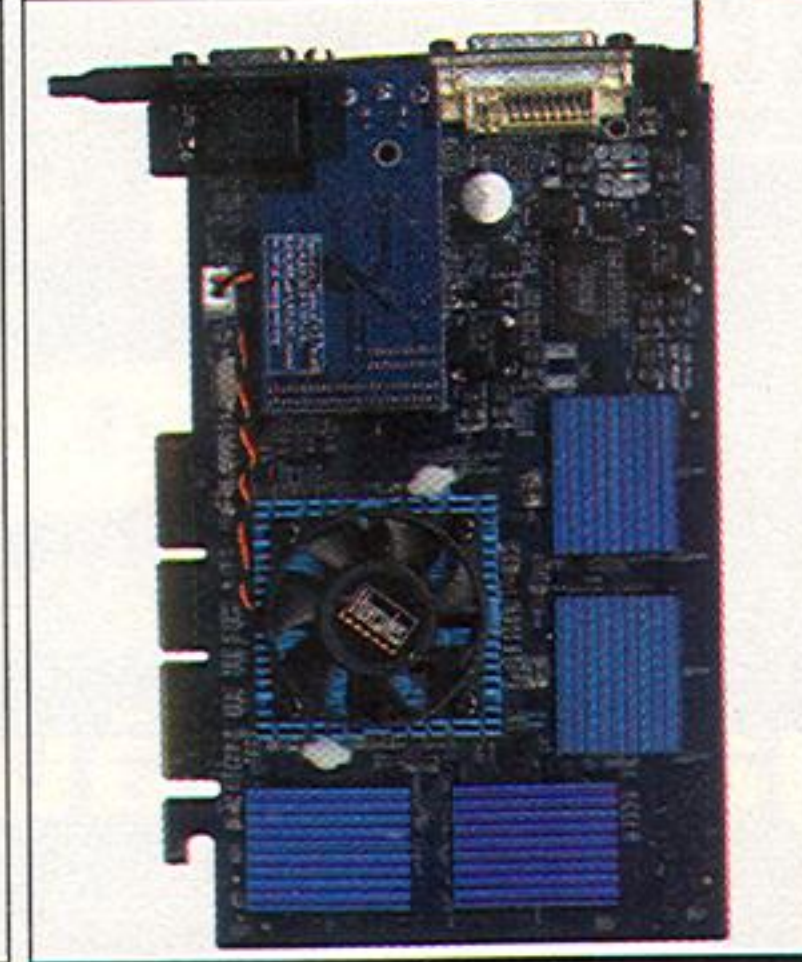
10 Xplorer



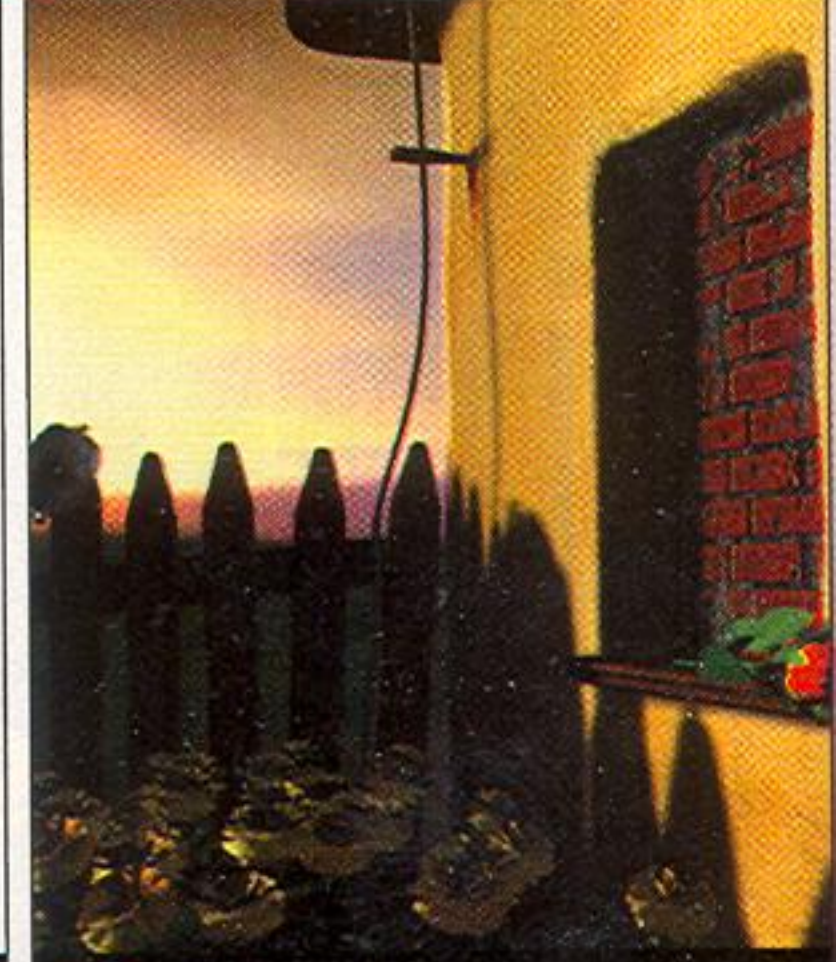
14 Black Mail



30 Socket A



33 GeForce 2 64



50 Blender



## Internet

|                |     |
|----------------|-----|
| Știri Internet | .8  |
| Xplorer        | .10 |
| Wap            | .12 |
| Black Mail     | .14 |

## Hardware

|    |                          |            |
|----|--------------------------|------------|
| 16 | Știri Hardware           |            |
| 18 | Hard Mail                |            |
| 20 | Pentium 4                | Prezentări |
| 22 | Procesoare pe 64 de biti |            |
| 26 | Detonator 3              | Teste      |
| 28 | i815                     |            |
| 32 | Plăci de bază SOCKET A   |            |
| 35 | GeForce 2 GTS 64Mb       |            |
| 38 | Thunderbird              |            |

## Software

|            |                            |     |
|------------|----------------------------|-----|
|            | Știri Software             | .42 |
| Prezentări | Windows Millennium Edition | .44 |
| Muzică     | Fruity Loops               | .48 |
|            | MIDIMan                    | .49 |
| Grafică    | Blender 2                  | .50 |
| Conexiuni  | Inteligența Artificială    | .52 |
|            | Galerii Xtreme             | .54 |

## Jocuri

|               |     |
|---------------|-----|
| Știri Jocuri  | .56 |
| Editorial     | .58 |
| Jocuri In Box | .60 |
| Screen Shot   | .61 |
| AD&D          | .64 |
| Online        | .64 |

## Prima Impresie

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Hostile Intent  | .68 |
| Mech 4          | .70 |
| Anarchy Online  | .72 |
| Silent Hunter 2 | .74 |
| Tribes 2        | .76 |

## Avanpremieră

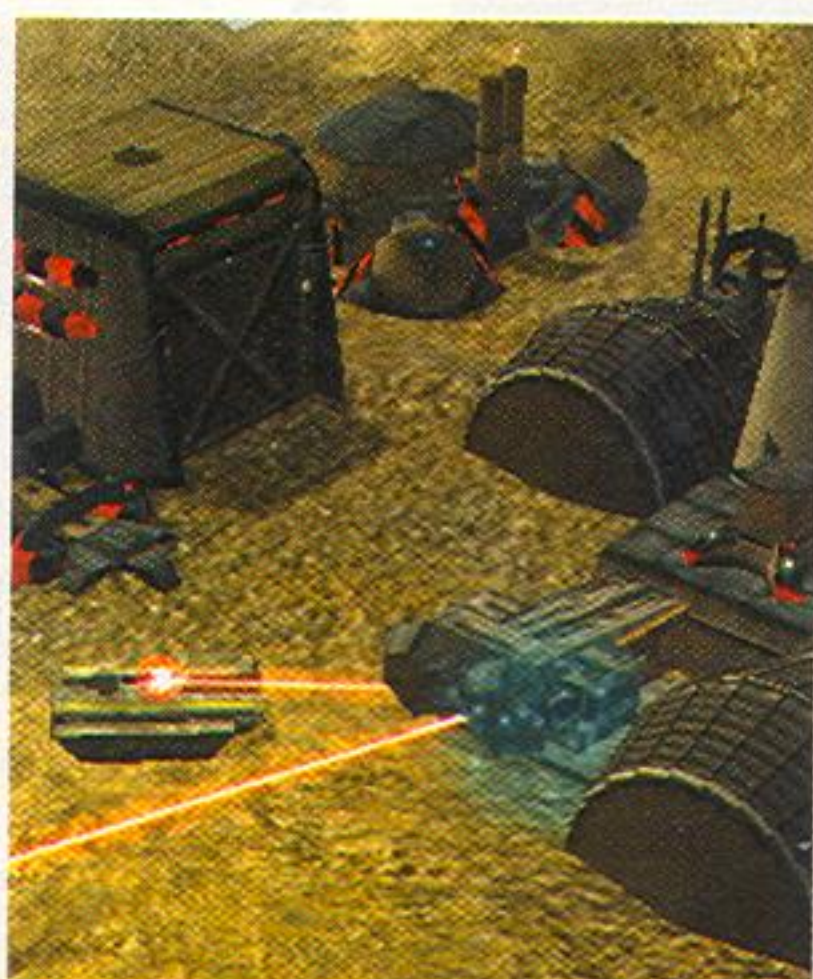
|         |     |
|---------|-----|
| Thandor | .79 |
|---------|-----|

## Prezentări

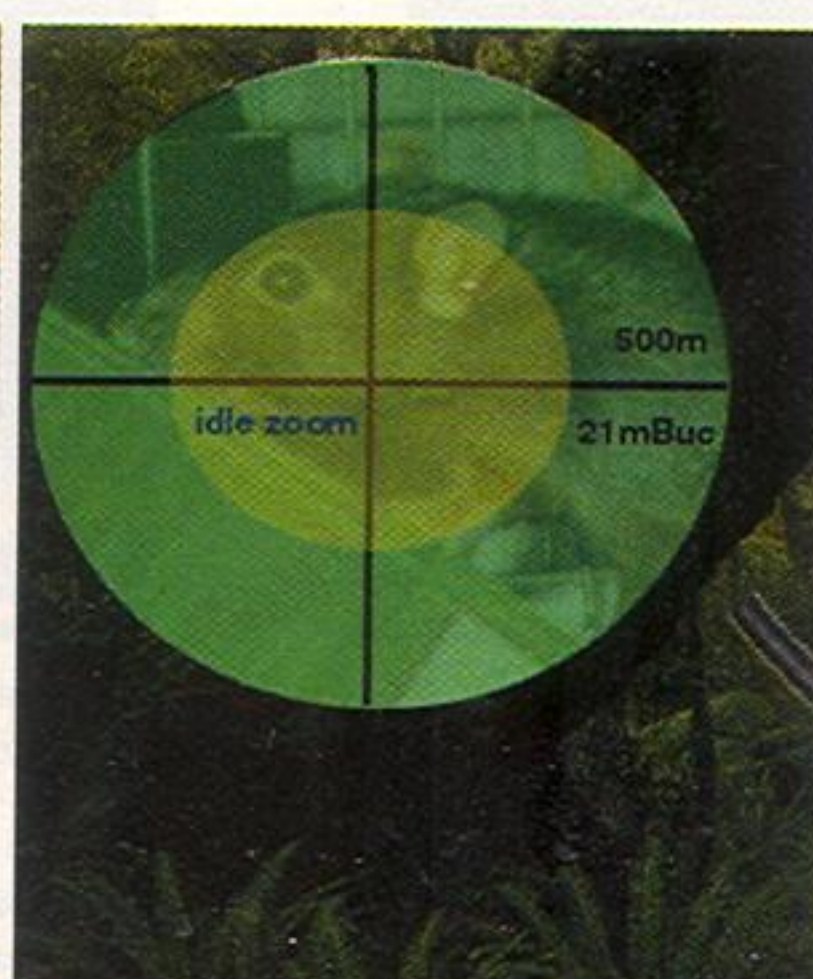
|                   |     |
|-------------------|-----|
| Earth 2150        | .81 |
| Shattered Greevay | .84 |
| Dark Reign 2      | .86 |
| Buget Redus       | .89 |



79 Thandor



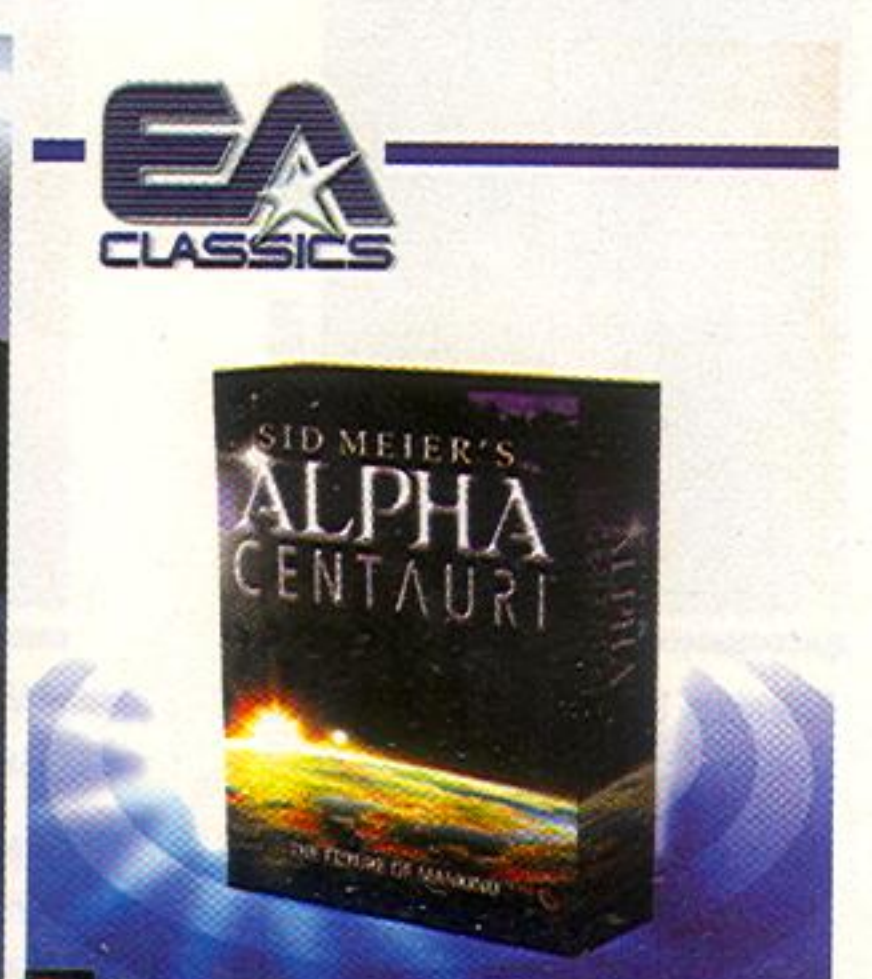
81 Earth 2150



84 Greevay



86 Dark Reign 2



89 Buget Redus

## Gastro-informatica, IT-ul & castravetii.

Diferența principală între o revistă dedicată IT-ului (nu rezistă a folosi cele 2 litere care te fac mereu să pari un cunosător al domeniului) și una dedicată castraveților nu este cea a concepției generale și a exactității cu care trebuie să reflecti fenomenul. Diferențele dintre prezentările / testele de plăci video și cele de castraveți murați nu constau în modul de realizare, structurare sau interesul depus pentru relevarea caracteristicilor produsului. La fel, o alăturare între o primă impresie a unui RPG și o primă impresie privind curcubitacele recolte de iarnă nu va scoate în evidență la nivelul articolului decât evidenta diferențiere a produsului aflat în centrul atenției. În plus, ambele tipuri de publicații prezintă produse perisabile în timp.

Evitând abil principalele deosebiri dintre IT și castraveți (variind de la domeniu vs produs și până la evoluție vs preparare gustoasă) consider mult mai relevante deosebirile de substanță: abilitatea superioară pe care o are cel ce interacționează cu un mediu care nu depinde de anotimp sau preferințe gastronomice, responsabilitatea pe care trebuie să ți-o asumi când scrii despre un produs care valorează în medie cât 1 tonă din contra exemplul său de astăzi și nu în ultimul rând o structură și organizare bine definită care să încadreze din mers

orice elemente nou apărute.

Faptul că o revistă nu este de "castraveți" nu trebuie enunțat de autorii săi direct sau indirect ci observat de cei ce o citesc. Linia dintre o revistă de IT și una de castraveți este foarte subțire, păstrarea produsului dar schimbarea abordării ducând rapid la o combinație gastro-informatică ușor de realizat (cum spuneam, revistele de castraveți necesită un alt tip de abilități) dar fără o complexitate deosebită.

Într-o revistă de gastro-informatică nu vei întâlni subiectivism în abordare, totul va fi relevat ca la carte, conform manualului, nu vei întâlni opinii ieșind din tiparele clasice, nu vei întâlni oameni deschiși ci doar persoane care îți vor transmite informație, nu vei întâlni opinii ferme sau proaste ci rezultate care "în alte condiții erau exact invers" și întotdeauna lucrul mai bun va fi cel pe care îl preferă mai mulți oameni.

Sfatul meu este să ai încredere, să te uiți pe rând la pozele noastre și să dai pagina citind mai departe cu cât mai multă încredere, știind de acum cine se află la celălalt capăt al firului. Castraveții nu au fost și nu vor fi domeniul nostru iar dacă vom simți vreodată că vom aborda gastro-informatica vom fi primii care vom pune capacul la borcanul cu murături.

Camil Perian



Camil Perian

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

AMD - Performanță excelentă, preț onorabil, NVIDIA - strategia de piață de pînă acum și viteză, Unreal Tournament - pentru arme.



Marius Neacșa

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

Intel pentru că e cel mai puternic producător de procesoare, NVIDIA pentru performanță, Unreal Tournament pentru că îmi place mai mult.



Adrian Dorobăț

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

AMD - pentru că așa ceva am, NVIDIA - pentru face mai mult decît se laudă, Unreal Tournament - pentru că are invizibilitate.



Remus Gradin

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

AMD - raport preț/calitate hotărîtor, 3dfx - pentru pionieratul de acum ceva ani, Unreal Tournament - nu e așa real pe cît pare.



Dan Dimitrescu

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

AMD - pentru că m-au mituit, NVIDIA - pentru că nu am, Unreal Tournament - pentru sniper.



Alexandru Adam

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

Intel nu mă impresionează chiar dacă se potrivește inside, 3dfx îl las Magicianului și între Quake 3 și UT aleg Tribes.



Cristian Soare

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

AMD și NVIDIA pentru că am o alergie viscerală la zaibatsuri, Quake 3 în virtutea tradiției sănătoase.



Dragoș Inoan

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

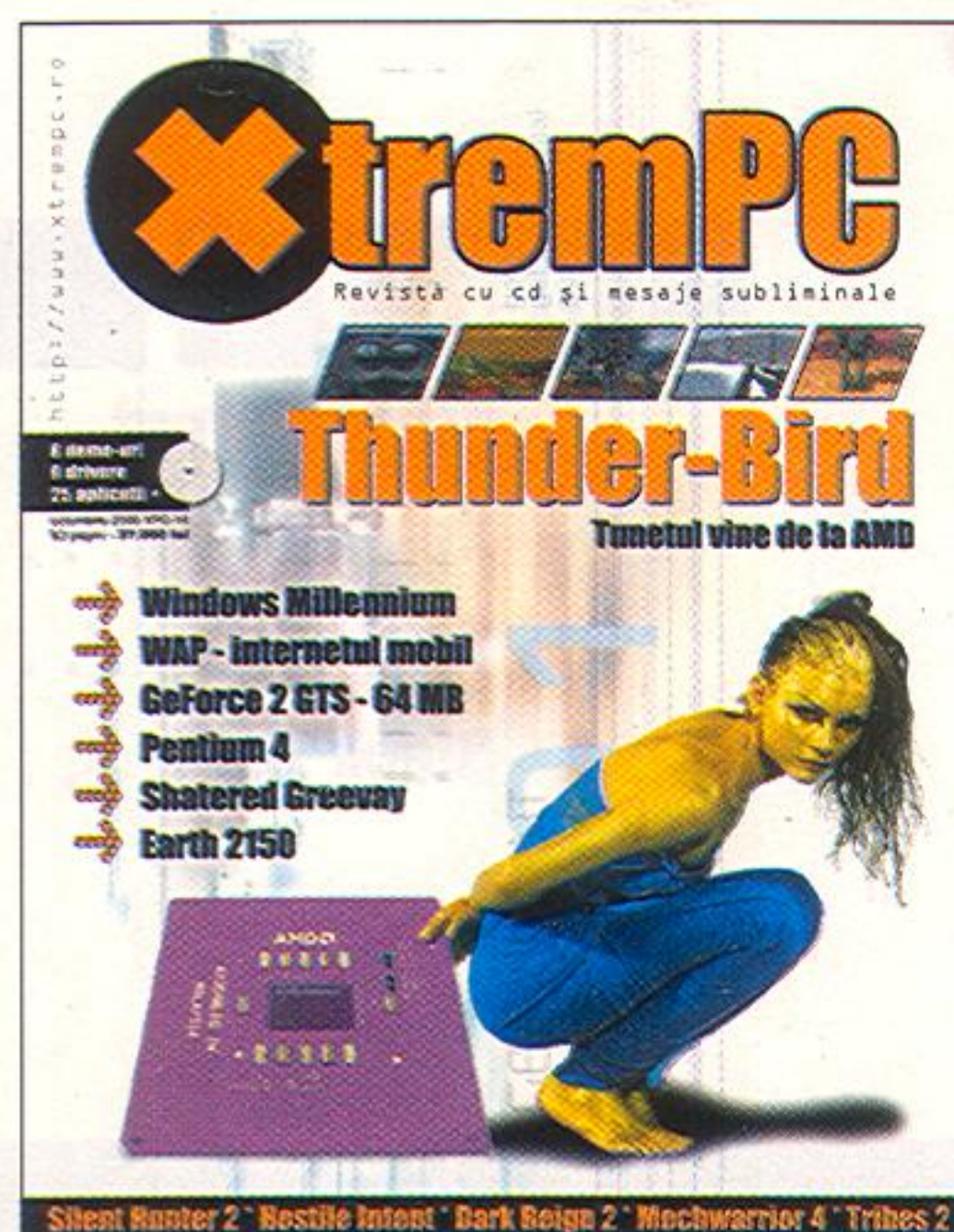
AMD pentru raportul preț/calitate, NVIDIA pentru hardware TL, Unreal Tournament pentru complexitatea ridicată.



Traian Bostan

AMD sau Intel? NVIDIA sau 3dfx? Quake 3 sau UT?

Intel și Nvidia, că-mi merge mie Quake 3-ul bine pe ele. Și dacă suni la 89.89.389 îți explic mai în detaliu. Primele 1 secundă gratis.



Model: Ana Maria Niculae  
Make-up: Hanellore Tibacu  
Fotograf: Radu Vioreanu  
Coperta: Skin Media

Redactor sef: Camil Perian  
Redactor hardware: Marius Neacșa  
Redactori jocuri:

Dan Dimitrescu  
Cristian Soare  
Alexandru Adam  
Dragoș Inoan  
Traian Bostan

Redactori software  
Adrian Dorobăț  
Remus Gradin

Redactor internet  
Adrian Dorobăț

Tehnoredactare  
Răzvan Nineacă

Design  
Cristian Vasile

Marketing si publicitate  
Eugen Gălățeanu  
Hanellore Tibacu

Fotografii interior  
Cristian Vasile

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial s.r.l.  
Strada Puskin 18, București 1  
Tel: 01-231.28.66

E-mail:  
Blackmail: blackmail@xtrempc.ro  
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro  
JocuriInBox: jocuriinbox@xtrempc.ro  
Diverse: redactia@xtrempc.ro

Tipărit la Infopress S.A. Odorheiu Secuiesc

Chiar dacă facem toate eforturile să ne asigurăm că materialele publicate în XtremPC sunt corecte în momentul publicării, nu putem fi considerați responsabili pentru eventualele pierderi sau dezavantaje create direct sau indirect de eventualele inexactități apărute în cadrul articolelor.

În revista există un articol la un program care nu există! Găsiți-l, scrieți pe acest talon numele sau, decupați talonul, puneți-l într-un plic pe care specificați toate detaliile dvs și trimiteți-l pe adresa redacției cu mențiunea: "Pentru Nevăzutul". Programul este:

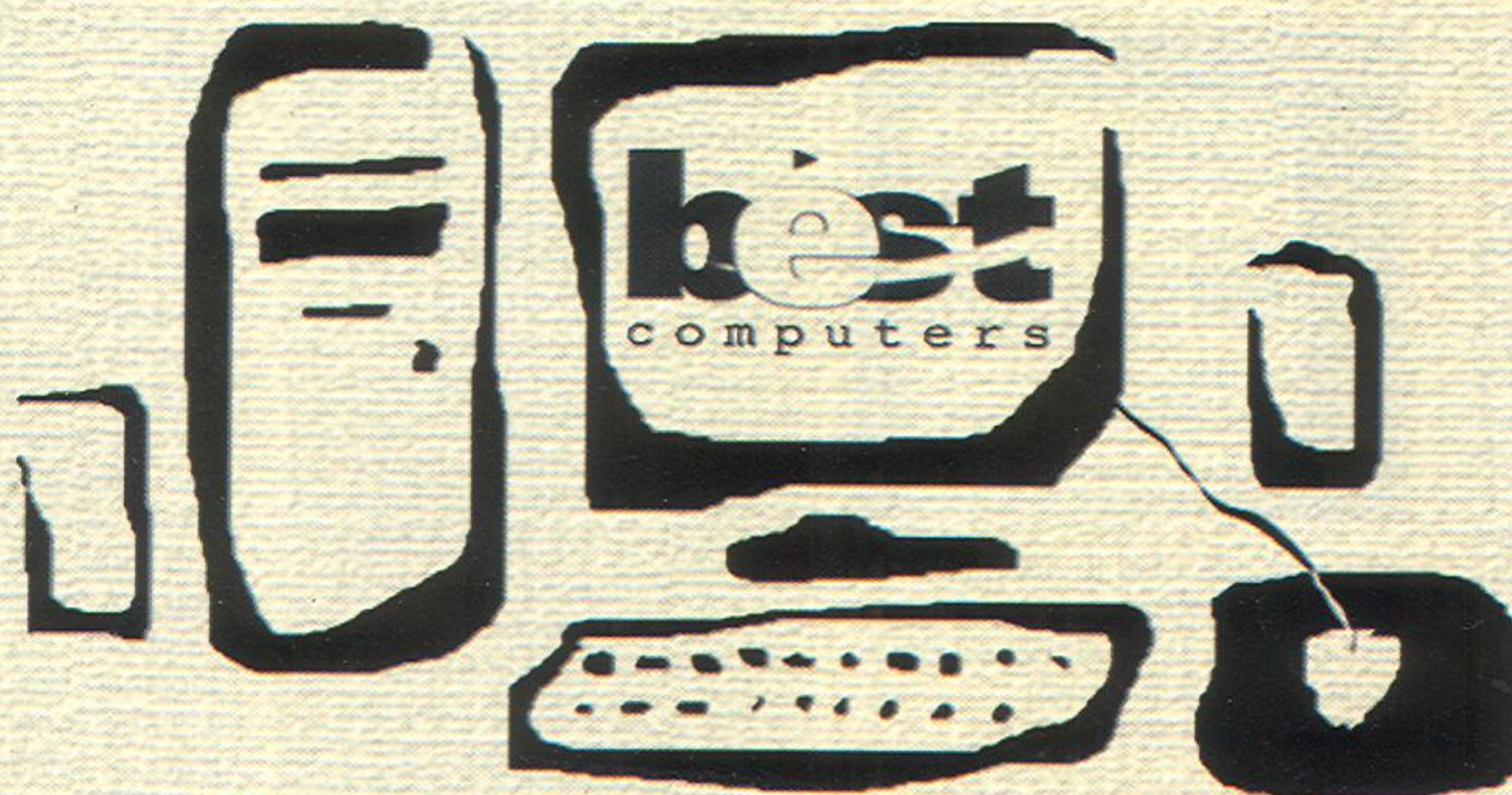
Prin tragere la sorti, jocul Evolve va fi acordat celui ce este suficient de evolvat și norocos să fie tras din căciula adunătoare de plăceri. Valabil pînă la 1 Noiembrie.

Athlon 800

# Abonament

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

XtremPC  
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 444.000 lei ai **12** reviste  
si dreptul de a participa la  
marea tombola.



# internet

## LEGAL SAU ILEGAL...

### Napster de 4 ori mai popular

**I**n ciuda legalității sale îndoielnice, Napster-ul tocmai și-a mărit de 4 ori numărul de utilizatori în Statele Unite, afirmă compania de monitorizare mass-media Media Metrix. Această situație plasează Napster pe primul loc în topul programelor de calculator cu cea mai rapidă dezvoltare, cifrele arătând că numărul de utilizatori a "sărit" de la 1,1 milioane de utilizatori în februarie la 4,9 milioane în iulie, aproape 6% din totalul americanilor care au legătură la Internet. Doar în luna iulie 887.000 de milioane de americani au folosit micul utilitar nu



numai acasă ci și la servicii, profitând de legătura mai rapidă sau de faptul că firma plătește pentru conexiunea la Internet.

Detalii: [www.napster.com](http://www.napster.com)

## CONEXIUNE FARA OPRIRE

### Sistemul GRPS bate la ușă

**D**acă popularitatea sistemelor actuale de transmitere a datelor către și dinspre diverse gadget-uri mobile nu poate fi pusă sub semnul întrebării, ce poate fi privit cu relativă rețineră este aplicabilitatea lui reală din cauza vitezelor reduse de transfer posibile prin "Circuit Switched Data", sistemul de transmitere folosit de actualele rețele GSM. Sistemul care pare a rezolva acest neajuns este GRPS-ul (General Packet Radio Service), un mod de a da device-urilor gen telefoane mobile sau laptop-uri un acces permanent la rețea, o conectare fără oprire. Avantajele acestui sistem provin din mai multe părți, în

primul rând datorită costurilor mult mai reduse, timpului mult diminuat de apelare, nefiind nevoie de clasicul sistem sunat/logat/conectat pentru a putea cere informații ca și unei viteze mult mai ridicate decât cea pe care sistemul actual o permite, GRPS având o viteză teoretică de 171.2 kilobiți pe secundă, de 10 ori mai mare decât cea posibilă acum.

Aplicațiile GRPS-ului sunt multiple, ele variind între chat, vizualizare de imagini statice, web browsing, comunicație audio, e-mail sau transfer de fișiere. Recent, acest sistem a fost introdus și în Rusia de către Motorola.

Detalii: [www.motorola.com](http://www.motorola.com)

## Pe scurt

### Internetul nesigur

Western Union, una dintre cele mai mari companii din domeniul bancar și al comerțului electronic se dovedește vulnerabilă la atacurile hackerilor. Aproape 16.000 de numere de cărți de credit, însoțite de numele clienților care le-au folosit au fost extrase din baza de date a Western Union, o ramură a concernului internațional First Data, care asigură 75% din totalul tranzacțiilor de comerț electronic pe plan mondial. Se pare că nu va urma un proces răsunător, deoarece celor 16000 de păgubiți le-a fost schimbat în timp util numărul cărții de credit și, probabil, le-a fost oferită o compensație generoasă.

### Engleza cea populară

Engleza va rămâne cea mai folosită limbă pe Internet, a declarat la summitul pacifico-asiatic pe probleme de economie globală fostul președinte Microsoft, Bill Gates. Gates comentează o afirmație a unui consultant în probleme de tehnologie care afirmase că în viitorul apropiat Japonia și China vor avea cel mai mare număr de cetățeni online.

Conducătorul Microsoft a afirmat că limitările tastaturilor vor face ca engleza să fie în continuare cea mai utilizată limbă, cel puțin în scris, pînă la o mai bună dezvoltare a tehnologiilor de recunoaștere vocală.

## H4X0R LA LABORATOR ;)

### Un hacker nuclear

**B**enjamin Breuninger, un american de 21 de ani, din Minnesota, S.U.A., a fost arestat de F.B.I sub acuzația de a fi accesat în mod neautorizat un calculator protejat și a fi cauzat daune importante. Până aici nimic ieșit din comun: genul acesta de intruziuni are loc zilnic (la ei cel puțin). Ceea ce face ca această întâmplare să fie mai deosebită este faptul că respectivul calculator făcea parte din rețeaua unui laborator de cercetare și dezvoltare a armamentului nuclear. "Nu s-au furat date științifice importante, ci doar s-a întârziat realizarea unui proiect important" au declarat oficialii F.B.I. Benjamin Breuninger a fost eliberat în schimbul unei cauțiuni de 25.000 de dolari și pînă în ziua de astăzi nu a avut loc un proces în care să fie acuzat.

## DIN IE 6.0 VA DISPAREA...

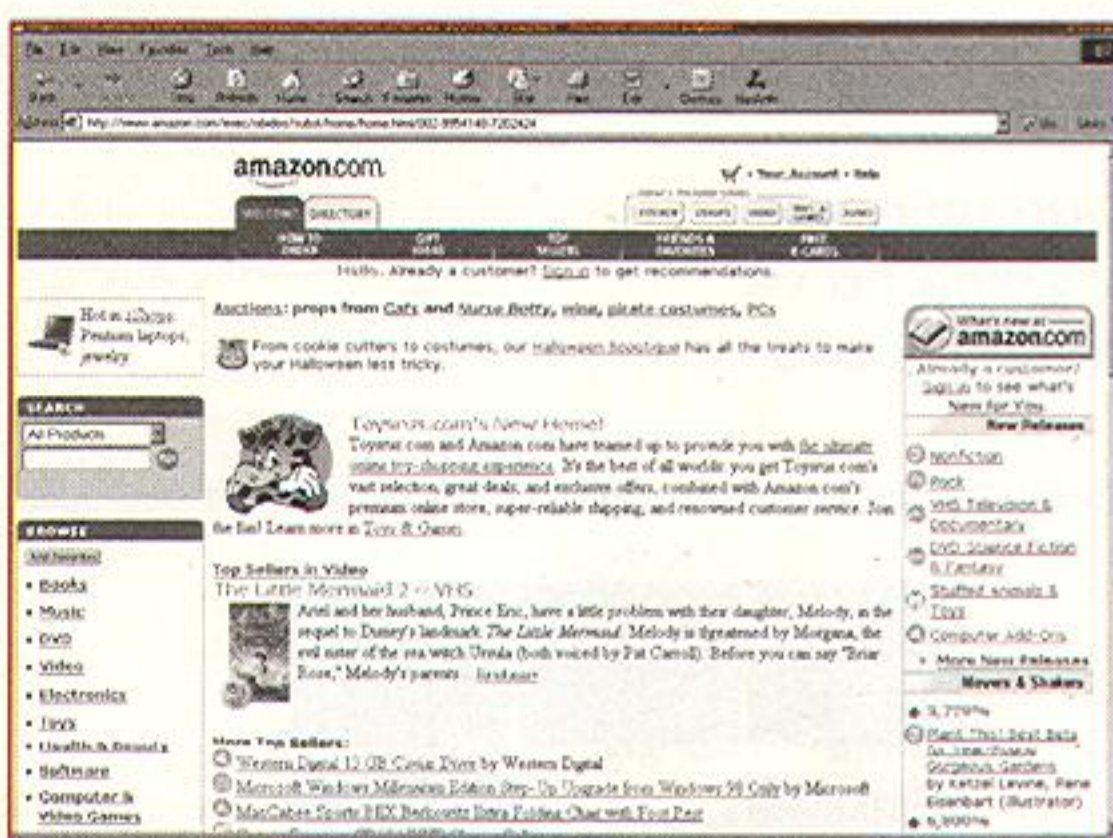
### "Persistența"

"Persistence" este una dintre multiplele opțiuni încorporate în Explorer-ul firmei Microsoft. Particularitatea ei este că permite autorilor să creeze un obiect care să fie reținut de client în sesiunea curentă ca și în sesiunile viitoare în care el va accesa site-ul respectiv. Introdusă pentru a reduce masiv timpul de reîncărcare a unui site deja vizitat opțiunea se pare că nu a fost corect configurată, oprirea ei ducând la oprirea capacităților de scripting ale browserului. Pentru IE 6.0 Microsoft a anunțat că intenționează să introducă o opțiune completă de curățare a cache-ului și a cookie-urilor pentru a evita neplăceri ca aceasta ca și probleme de securitate ce ar putea apărea din cauza ei.



## PE AMAZON.COM PRETURILE SUNT

### In funcție de cumpărător



**P**e site-ul Amazon.com, prețurile la DVD-uri și la alte produse variază în funcție de cumpărător, se afirmă în revista Computerworld, într-un articol citat de AltaVistaNews. Pentru produsul testat (DVD-ul cu "Men In Black"), prețurile se schimbau chiar și în funcție de browser. Astfel, Netscape arăta că prețul ar fi 25.97\$, pe când Internet Explorer afișa 23.97\$. După ce a fost golit cache-ul calculatorului prețul a rămas 25.97\$ în Netscape, dar a crescut la 27.97\$ în Internet Explorer. Se pare că ceea ce fac responsabilii de la Amazon.com se numește scalare dinamică a prețurilor și este un truc ce se aplică foarte bine la comerțul electronic. În speță, dacă un cumpărător va plăti de trei ori la rând zece dolari mai mult pentru un DVD, suplimentul de zece dolari i se va aplica în mod constant la toate tranzacțiile pe care le va face de atunci încolo. Clienții care vor refuza prețurile mai mari, vor primi reduceri. Astfel se poate ajunge la situații în care doi cumpărători achiziționează același produs în același timp, dar la prețuri diferite. În același spirit, compania Coca-Cola intenționează să creeze un prototip de distribuitor de băuturi răcoritoare care să mărească prețul acestora odată cu creșterea temperaturii. No comment.

### ASASIN COMERCIANT?

## Fotografii cu bucluc

**E**-bay.com a fost ținta unor proteste din partea unor organizații naționale de protecție a copiilor, deoarece pe acest site se licitau, fără cunoștința moderatorilor se pare, fotografiile ce portretizau trei copii uciși, scena crimei și autopsia victimelor. Acestea au fost șterse de pe site, nu înainte ca una dintre ele să fie vândută. Poliția afirmă că este puțin probabil ca cel care vindea fotografiile să fie chiar asasinul, care până la momentul actual a rămas necunoscut.

## Pe scurt

### Un fel de Napster digital

Flycode este o companie fondată de doi foști investitori în Napster și care vrea să ofere aceleași servicii ca Napster-ul, doar că având ca obiect imaginile digitale și nu muzica. Cu toate acestea, Cate Reignier, directorul de marketing de la Flycode, a declarat că vor încerca pe cât posibil să respecte drepturile de autor, nedorind să ajungă în poziția în care se află Napster-ul la momentul actual, amenințat cu procese din toate părțile. Primul pas întru respectarea copyright-ului a fost schimbarea numelui inițial, AppleSoup, care cauzase oarecare comentarii și amenințări cu procese din partea celor de la Apple Computer Inc. **Detalii: [www.flycode.com](http://www.flycode.com)**

### Tot ce spui poate fi folosit împotriva ta

Aveți grijă ce scrieți pe forumuri, spune Association of Internet Researchers. Unele posturi s-ar putea să aparțină unor cercetători care vor să testeze reacțiile celor ce răspund, folosind comunitățile online drept grupuri de cobai. Foarte rar se întâmplă ca cercetătorii să ceară permisiunea pentru a-și testa teoriile pe forumiștii necunoscuți. Până acum cele mai căutate sunt forumurile și grupurile de suport cu teme medicale, dar cine știe până unde se poate extinde indiscreția.

### Stiu ce-ai facut asta vara

O comisie judiciară a Senatului american lucrează în prezent la diverse acte normative care să crească protecția intimității cetățenilor atât timp cât sunt online. Programe anti-cookies, e-mail-uri care se șterg după o anumită perioadă sau care ascund adresa destinatarului, toate acestea vor fi instrumente împotriva celor care vor să violeze intimitatea pașnicului cetățean american. Un ghid de 31 de pagini, intitulat sugestiv "Know the Rules, Use the Tools" va fi distribuit celor care lucrează în diferite instituții.

## SE POATE SI PE LA CASE MARI

## Microsoft umflă nota de plată

**S**erviciul de Internet al companiei Microsoft umflă notele de plată ale clienților, suprataxele depășind sute de mii de dolari, afirmă MSNBC, un serviciu de știri gestionat în comun de Microsoft și postul de televiziune NBC. Scandalul a fost declanșat de un client care a declarat că a fost obligat să plătească 500\$ pentru un scanner pe care ar fi trebuit să îl

primească gratuit în momentul în care semna un contract pentru trei ani de servicii Internet cu MSN. Serviciul de relații cu publicul al MSN a declarat că problema este destul de răspândită, nota unora dintre clienți fiind umflată chiar și cu sume mai mari. Un purtător de cuvânt MSN, Waggener Edstrom, a declarat că firma verifică plângerile, dar nu a mai dat nici un alt detaliu.

## OMUL PRICEPE CAM GREU SI ATUNCI

## Cresc prețurile la pământul de pe Lună

**P**oate că unii își amintesc că în 1980, un individ pe nume Dennis Hope, din California s-a declarat proprietarul satelitului natural al pământului și a început să vândă parcele din acesta doritorilor. Dennis Hope afirmă că demersul său este cât se poate de legal, deoarece în Tratatul Statelor Unite Referitor la Spațiul Extraterestru (1967) se statuează că națiunile nu au dreptul să își însușească corpuri cerești, dar nu se spune nimic despre drepturile simplilor indivizi în această privință.

Prin intermediul Internetului ([www.lunarembassy.com](http://www.lunarembassy.com)), californianul a vândut peste un milion și jumătate de acri la 300.000 de clienți, la un preț de aproximativ un cent pe acru.



Problemele sale au început când cei care cumpăraseră suprafețe mai întinse au început să le revândă la prețuri de până la 5-6 ori mai mari, câștigând o mulțime de bani pe seama credulității oamenilor. Dennis Hope a decis să crească și el prețurile și să nu mai vândă mai mult de un acru unei singure persoane. Deh, afacerile, afacerile...

## SPORT SAU INTERVIURI LA NBC?

## SIDNEY ÎN DIRECT SAU NU?

**N**BC a primit plângeri că în timp ce televiziunea prezenta un interviu cu părinții fetei care a jucat rolul principal în festivitatea de deschidere, un sportiv a câștigat triatlonul masculin, iar un altul a luat o medalie de aur la tir. Dar neplăcerile nu se opresc aici: nu numai că telespectatorii nu au putut să vadă respectivele competiții, dar nici măcar nu le-au fost anunțate rezultatele. De aceea, majoritatea telespectatorilor s-au ori-

entat către site-urile care ofereau transmisii live ale evenimentului. NBC s-a scuzat declarând că oamenii nu sunt interesați în rezultate, ci în povestea din spatele acestora, și că trebuie să țină cont de întregul spectru al audienței. Întâmplător acest lucru a făcut ca aceste jocuri olimpice, primele transmise și pe Internet, să aibă un record de audiență on-line.

**Detalii: [www.nbc.com](http://www.nbc.com)**

# Xplorer

## Propunerea cititorului:

În acest spațiu veți regăsi în fiecare lună prezentarea unei adrese Internet propusă de unul dintre cititorii noștri. Cu cât mai interesantă, cu atât mai bine. Așteptăm propuneri. Dacă site-ul a fost creat de ei prin sudoarea frunții și lungi ore pierdute noaptea târziu, e de la sine înțeles că va avea prioritate. N.R. Tot de la sine înțeles este că site-urile nu trebuie să conțină: warez, poze porno, fotografii ale lui Maria N. Ralea sau alte altor vrăjitoare, și de altfel nici texte sau imagini care încălcă copyright-ul sau pot fi considerate jignitoare de către minorități etnice, religioase sau sexuale.

## Link'o'pedia

În acest spațiu veți găsi lună de lună o selecție de link-uri utile axate pe un anumit domeniu. Dacă vă interesează, vizitați-le. Dacă nu vă interesează, vizitați-le oricum, cine știe ce puteți descoperi... Luna aceasta, resurse pentru pasionații de grafica 3D:

<http://www.mastering3dgraphics.com>  
<http://www.planet-3d.com>  
<http://www.3dartist.com>  
<http://www.3dcafe.com>  
<http://avalon1.viewpoint.com>  
<http://textures.forest.cz>  
<http://www.pixelpoke.com>  
<http://www.zoorender.com>  
<http://www.sungodgallery.com>  
<http://www.3dstudio.net>  
<http://www.maxunderground.com>  
<http://3dsmax.gfxcentral.com>  
<http://www.maxforums.org>



w w w . j o b i n f o . r o



jobinfo.ro  
 face asta  
 pentru  
 dumneavoastra.



Va gaseste posibili angajati daca sunteti firma...

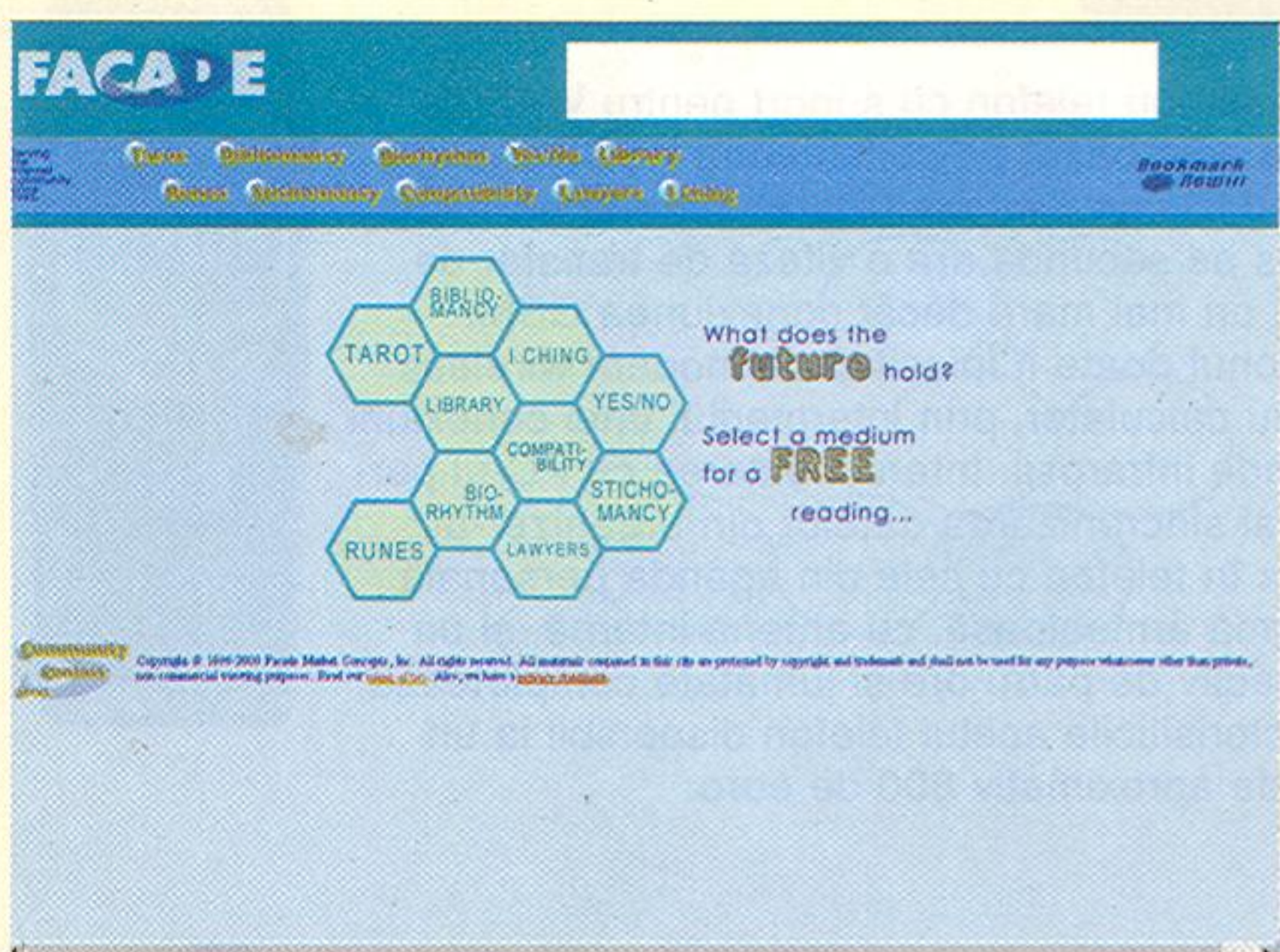
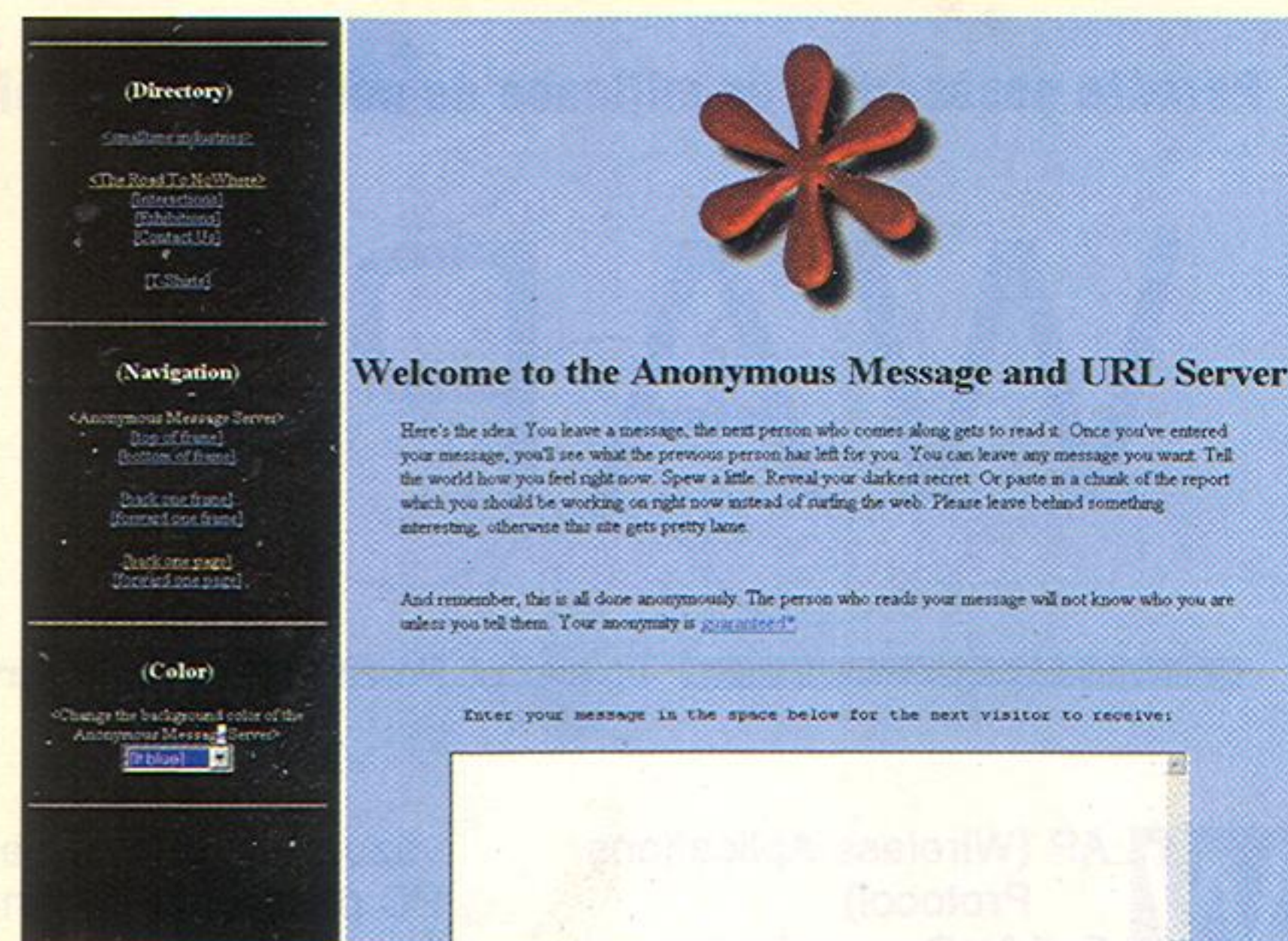
...sau loc de munca daca sunteti in cautarea unuia.

N-ati gasit un mediu roditor?



<http://www.smalltime.com/nowhere/anon>

Anonimitatea, ce senzație delicioasă pentru cei pe care această situație îi avantajează... Anonimitatea este oferită din plin de Internet, fie că este vorba de e-mail-uri, site-uri sau IRC, însă Serverul de Mesaje și URL-uri Anonime pune la dispoziția doritorilor o alternativă originală. Oricine dorește poate lăsa un mesaj, iar după aceea să citească mesajul scris de persoana care a vizitat site-ul înaintea lui. Același sistem funcționează și pentru link-uri: lași un link (ftp, http sau mail) iar serverul te trimite către link-ul lăsat de ultimul care a folosit acest serviciu. Iată ce mesaj am primit eu: "I killed three people with a screwdriver. I may do it again. Don't laugh... Maybe I'm behind you now, thinking "Hey, this one has a screw loose!"... Nu este excesiv de vizitat, astfel încât dacă repetați încercarea prea repede, s-ar putea să vă vedeți propriul mesaj.



<http://www.facade.com>

Vrei să-ți cunoști viitorul? Nu e nevoie să suni la numere care încep cu 8989... La cele cu astrologia cel puțin. Facade.com oferă numeroase tipuri de prevestire a viitorului, printre care se numără unele des întâlnite ca bioritmul, tarotul, I-ching-ul (vestitul joc cu bețe chinezești ce aduce cu maroco) și runele, precum și altele mai puțin cunoscute sau mai ciudate. La întrebarea privind viitorul vi se poate răspunde cu un simplu da sau nu folosind o replică virtuală a pixului magic inventat de firma Floaty Industries, sau prin pasaje alese aleator dintr-o carte mai mult sau mai puțin sfântă, ocultă sau mistică, sau pur și simplu dintr-o carte oarecare din literatura universală (cu autori ca Dickens, Salinger sau King James) sau chiar dintr-o carte de drept, care intră la secțiunea Lawyers. Tot aici puteți găsi teste de compatibilitate. Păcat că nu ghicesc și în cafea, că tare aș mai fi băut una...

<http://www.trail.com/~honza>

Nu aveți bani să călătoriți în străinătate? Atunci vizitați prima țară virtuală de pe această planetă (sau posibil de pe alta) după cum afirmă cel care a creat site-ul ce prezintă principalele atracții turistice din Absurdistan. Da, ați citit bine, din Absurdistan, țară cu capitala la Ejsi, orașul cu cel mai mare aeroport subteran din lume. Aici caii trebuie să aibă carnet de cal pentru a trage în legalitate trăsura, iar cei ce preferă un alt mijloc de transport au de ales între biciclete, submarine și dirijabile. Atenție însă, bicicletele pot fi periculoase, din moment ce poți lua o amendă usturătoare dacă ai abțibilduri cu tentă sexuală explicită pe cauciucuri. Regulile ce trebuie respectate în Absurdistan sunt atât de amuzante încât femeile însărcinate n-ar trebui să citească paginile site-ului, deoarece riscă să dea naștere unor copii cu malformații, afirmă autorul. Iar cei alergici la literele c, r și p, mai ales, nu au ce căuta aici. Am zis.



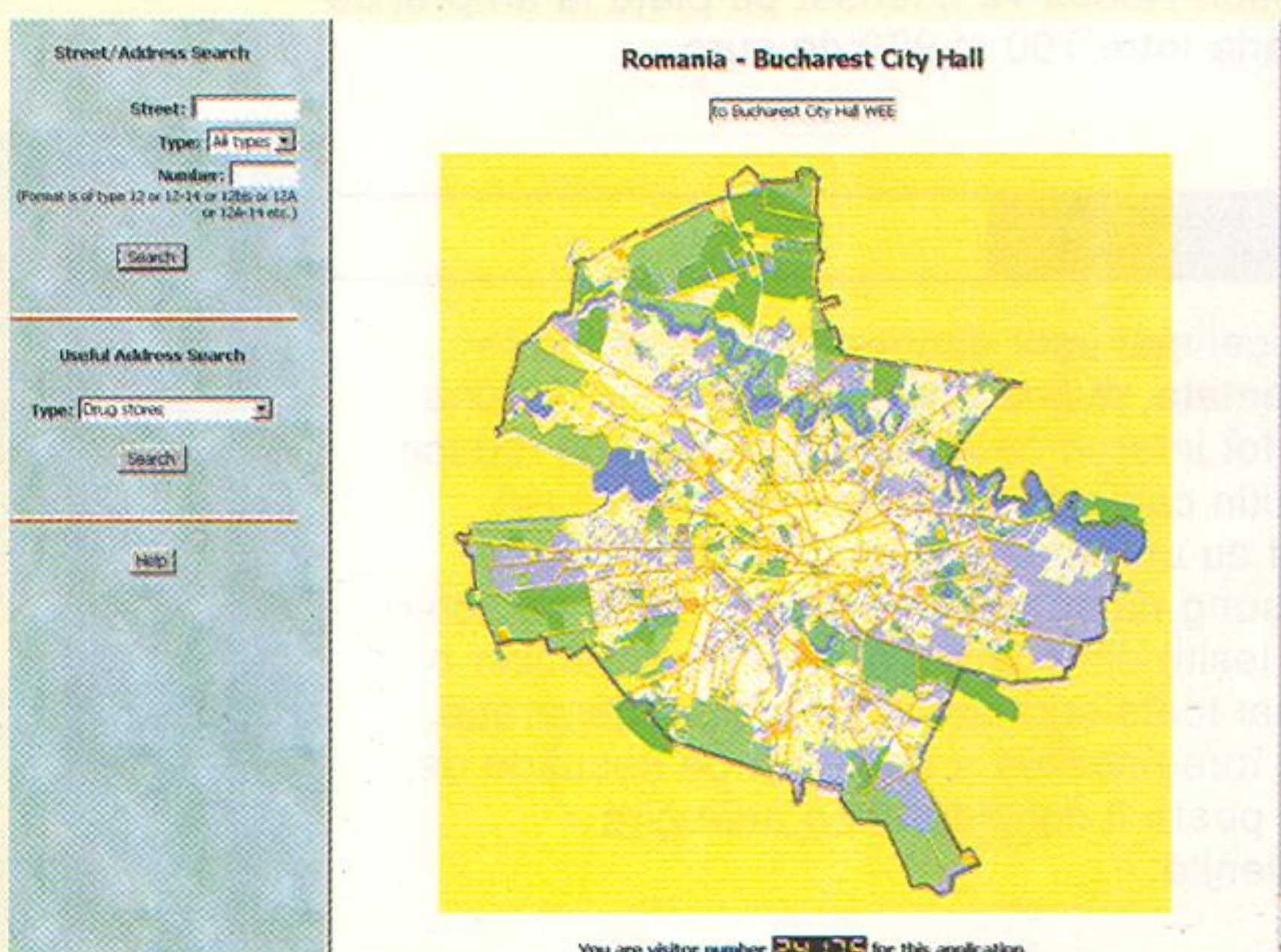
Product warning: printouts of this homepage, when crumpled and swallowed, may cause serious choking.

Facts Places A Map What's old

You have just entered  
the first 100% virtual country on this planet  
(or possibly on some other planet)

Experience the 21st century NOW!

This homepage was made exclusively out of organic, home made electrons, grown in the pollution free environment of Antarctica. No whales, seals, crocodiles, lawyers, ostriches or raccoons were killed during its production. And last but not least, all the consonants on this homepage are purely organic.



<http://www.pmb.ro>

Am zis să mai dăm o raită și printre site-urile din România și am ales site-ul care ar trebui să ne reprezinte Capitala, în speță adresa de web a Primăriei Municipiului București. Aici puteți găsi adresele de e-mail ale edililor alesi dintre noi, pentru noi (N.B. d-l Traian Băsescu- traian@pmb.ro), o hartă interactivă a orașului, care fie vorba între noi, se poate dovedi mai utilă decât oricare dintre informațiile de pe acest site și o mulțime de adrese utile: farmacii deschise 24 de ore din 24, cinematografe, regiile mai mult sau mai puțin autonome și, pentru cine este interesat, fotografiile ale Bucureștiului de altă dată, care deși cu un aspect vetust, arată mult mai bine decât cel din ziua de astăzi. Totuși, nu am înțeles de ce pe unele dintre pagini este afișat mesajul "Pagină în curs de execuție"?! Le-a condamnat cineva la moarte?

Permite posesorilor de mijloace de comunicare mobilă să se interconecteze cu lumea PC-urilor

# WAP

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobat

**W**AP (Wireless Applications Protocol) Ești în Germania, tocmai ai coborât din avion și ți-e tare sete. Ai un automat ce distribuie cutii de Coca-Cola în față, dar mărci de nici un fel. Ce e de făcut? Totul se rezolvă foarte simplu. Scoți telefonul din buzunar și suni la numărul de pe automatul de Coca-Cola. Apoi apeși câteva taste pentru a confirma tranzacția. Ca prin magie, o cutie de Coca-Cola apare în fanta de distribuție a aparatului. Nu este un episod dintr-un film SF, ci o realitate, pusă în practică de compania Coca-Cola și firma germană de telecomunicații Deutsche Telekom AG., prin intermediul Wireless Applications Protocol.

## Ce este de fapt WAP?

WAP este un protocol global care permite posesorilor de mijloace de comunicare mobilă să se interconecteze cu lumea PC-urilor, putând să recepțieze și în unele cazuri să trimită informații prin intermediul Internetului. Acest protocol este dezvoltat de WAP Forum, o organizație internațională, alcătuită din numeroase firme de telecomunicații mobile care împreună au peste 100 de milioane de abonați și în consecință 100 de milioane de potențiali utilizatori ai serviciilor WAP. Printre avantajele se încadrează și prototipul promoțional al automatului de Coca-Cola despre care vă vorbeam mai înainte precum și numeroase alte tipuri de servicii. Pentru ca acestea să fie accesate este nevoie ca ele să fie scrise într-un limbaj pe care browser-ul integrat în aparatele de telecomunicații să îl poată înțelege. Acest limbaj este WML - Wireless Markup Language (echivalentul HTML pentru aplicațiile wireless), un limbaj bazat pe specificațiile XML (eXtensible Markup Language), specificații tot mai des folosite și considerate drept viitorul limbaj al Internetului. În principal site-urile dedicate au prefixul wap, iar paginile lor sunt caracterizate de extensia .wml. Acestea nu pot fi

văzute cu un browser obișnuit de PC decât prin intermediul unui emulator.

## Nu zi WAP pînă n-ai trecut hopul

Cuvântul WAP este pe buzele tuturor experților în telecomunicații și tehnologia informației și de obicei el este rostit în contextul dezvoltării explozive a Internetului și a telecomunicațiilor mobile. Nu poate fi negat faptul că acest ansamblu de specificații nu poate aduce decât progres în domeniul comerțului electronic și mediului afacerilor în general, dar acest avantaj este compensat în mod negativ de mai mulți factori: numărul mic de telefoane (sau chiar de aparate de telecomunicații în general) care suportă această facilități, costul destul de piperat al acestora și dificultatea navigării, care în ciuda tuturor îmbunătățirilor rămâne greoaie și neintuitivă. Poate în viitorul apropiat când această tehnologie va fi suficient de răspândită și oamenii vor trece de faza "WAP? Cu ce se mănâncă chestia asta?" lucrurile vor sta puțin altfel. Dar pînă atunci mai trebuie să treacă timp și tehnologia să devină mult mai user-friendly

## Site-uri WAP

Cu toate că la momentul actual numărul site-urilor WAP este destul de redus, iată o selecție a celor mai interesante adrese din acest domeniu:

<http://www.waparestart.com/index.wml>

Rezultatele de la orice sport vă trece prin minte. Aruncatul cu pasărea kiwi, din Noua Zeelandă, sport național de altfel, nu este din păcate prezentat aici.

<http://wap.wapcards.com>

Trimite-le prietenilor sau bunicii o felicitare de ziua lor, acompaniată de trei mesaje care să le aducă aminte să viziteze site-ul ca să o vizioneze. Asta dacă au un telefon WAP...

<http://www.aramax.com>

Transformă Web în WAP, adică convertește paginile HTML în pagini WML.

<http://wap.joke.co.uk>

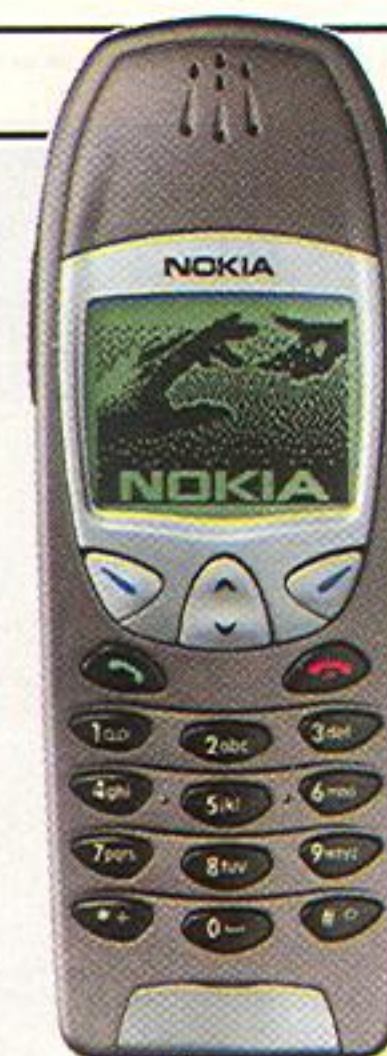
Dacă la un moment dat rămâneți în pană de glume, vă puteți reîmprospăta colecția pe acest site.

<http://wap.raging.com>

Motorul de căutare Altavista în versiune WAP. Suficient de rapid și util încât să merite efortul.

## Nokia 6210

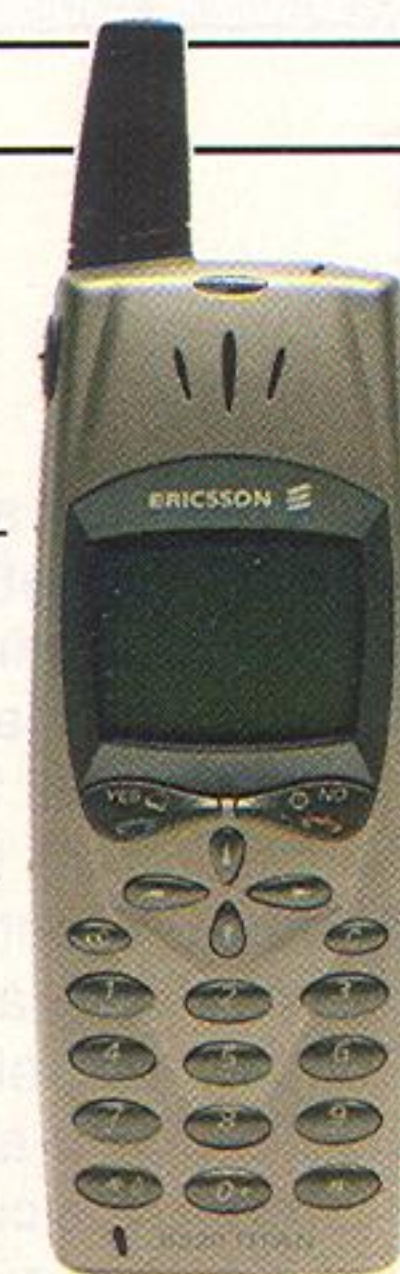
Cel mai nou telefon cu suport pentru WAP de la Nokia este bazat pe conexiunea HSCSD (High Speed Circuit Switched Data), care la aproape 44kbs pe secundă are o viteză de transfer de patru ori mai mare decât conexiunea GSM. Telefonul poate fi folosit și ca modem wireless pentru calculator, prin intermediul unei conexiuni cu unde infraroșii. Interconectarea cu PC-ul permite și sincronizarea datelor din organizerul inclus în telefon cu cele din agenda personală. O formă armonioasă, cu antenă internă, și un timp activ de patru ore și jumătate completează caracteristicile acestui telefon disponibil la un preț de aproximativ 800 de euro.



## Ericsson R380s

Telefonul celor de la Ericsson este o schimbare binevenită de la modelul R320, care nu a încântat pe prea multă lume. Ecranul dezvăluit de tastatura flip-open poate afișa mai multe tonuri de gri, ceea ce înseamnă că suportă funcția de high-light, dar totodată necesită utilizarea frecventă a iluminării ecranului, reducând din timpul activ al telefonului. R380 este dotat și cu tastatură și cu creion tactil (stylus), un accesoriu foarte util dar destul de ușor de pierdut, motiv pentru care telefonul vine cu trei de rezervă.

Printre caracteristicile utile se mai numără și: suport de copy&paste pentru e-mail, log pentru missed calls, recunoașterea caracterelor pentru textul introdus cu ajutorul stylusului. Socotit de specialiști cel mai bun telefon cu suport de WAP, Ericsson R380s va fi lansat pe piață la un preț ce va varia între 700 și 900 de euro.



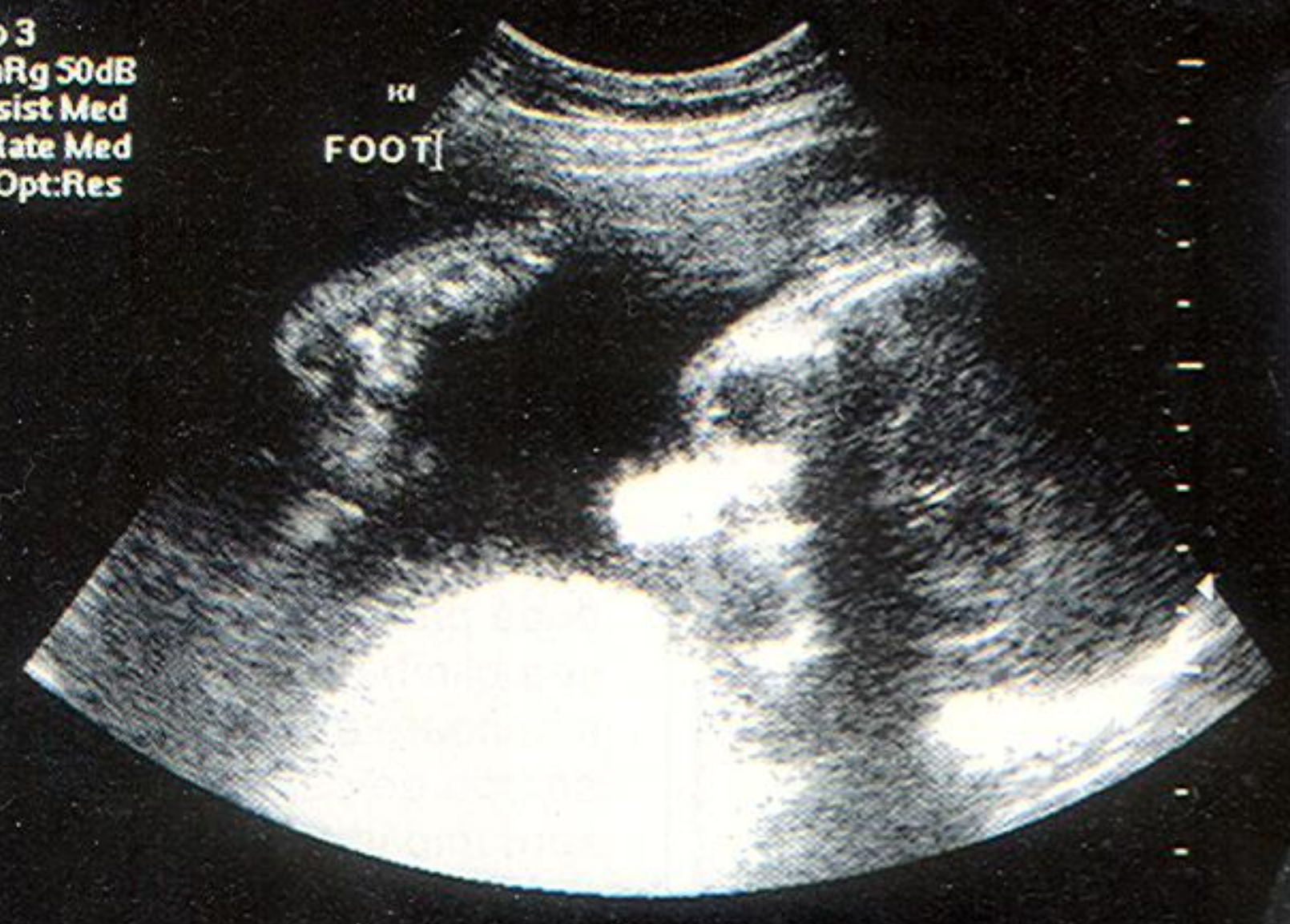
## Samsung S35

Este cel mai ușor dintre cele trei telefoane prezentate, având doar 99 de grame. Antena este tot internă ca și la Nokia, ceea ce reduce cu puțin calitatea recepționării semnalului. Dotat cu un modem și cu un port infraroșu, Samsung nu se poate lăuda cu multe caracteristici ieșite din comun: funcția de organizer o au mai toate telefoanele de ultimă generație. Doar înregistrarea a douăzeci de secunde de voce poate fi considerată o adăugire binevenită.

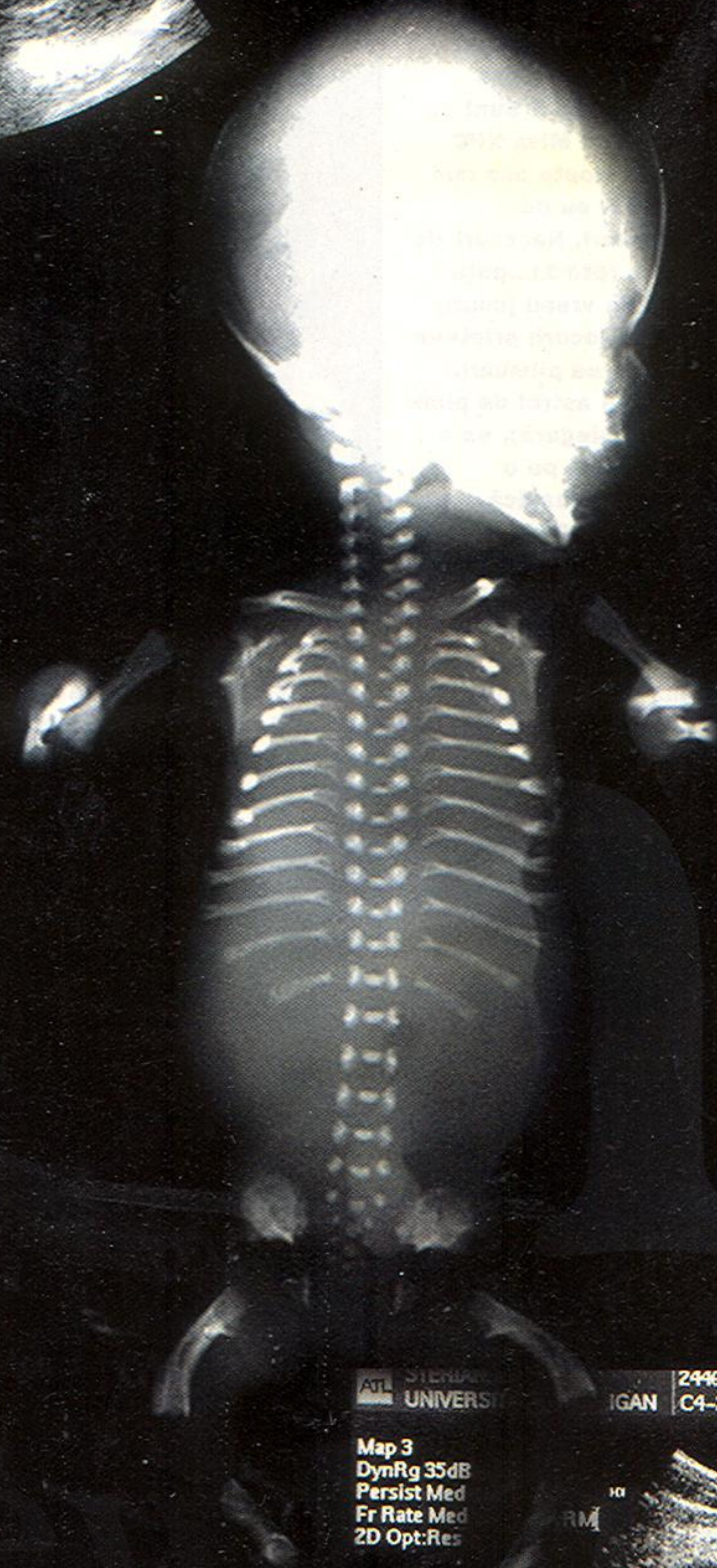


ATL Skin Media 24463035 CW 17 Sep 97 Tib 0.2 MI 0.9  
C4-2 40R OB/General 2:14:17 pm Fr #99 13.7cm

Map 3  
DynRg 50dB  
Persist Med  
Fr Rate Med  
2D Opt:Res



graphic design



ATL STENDA UNIVERSITATII DE MEDICINA IGIANA 24463035 Skin Media 02 Jul 97 Tib 0.2 MI 0.9  
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...



**Cristian Soare** "stând tu așa pe tronul pus în baie, cu sceptorul în brațe... un "gând" a ieșit la lumină"

# Black

## Hy dude...

**Hy !ș...bla-bla-bla...ț V-am mai trimis încă o scrisoare și nici ea nu a apărut. Nu prea cred că nici asta nu o sa apară. șetc etcț**

**Suiuagan Ionut, Oradea**

Ehh, uite că nu-i așa. Totuși faptul că ți-am publicat scrisoarea doar pentru acest lucru ar trebui să îți dea de gândit, și pe această cale îi atenționez pe toți cei care se simt cu musca pe căciula (sau nu) că este prima/ultima oară când o să o fac. Nu cred că restul de 15.000 de oameni care citesc revista merită asemenea torturi ce depășesc imaginația. Hai, gata, la treaba...

## Great Brown Ideea

**Eu am avut o gândire aseară și am avut una bună că mie însumi mi-a venit o idee pe care nu a folosit-o nimeni în nici o revistă.**

**Voi aveți pe site un forum. De ce nu puneți voi în revistă cel mai bun topic (sau IO știu pe care vreți voi, cel mai amuzant, etc) cu toate răspunsurile??? (bună întrebare!!!)**

[...]

**Naicu Octavian, via e-mail**

Deci, stând tu așa pe tronul pus în baie, cu sceptorul în brațe, degetele bătând ușor pe mânerul de care îți sprijineai mâna tânără, un "gând" a ieșit la lumină... Repede, în spiritul "Bate fierul cât e cald" l-ai luat și l-ai pus pe hârtie, mândru nevoie mare de produsul tău. Da, Pătrățel, și noi suntem mândri, bravo. Acum du-te și te culcă...

## Lara, Lara, ce stii tu ?

[...]

**8. Să mor dacă îi înțeleg pe Tomb Raider-iști! Cum poate cineva să își pocească "scula" (PC-ul, nu vă gândiți la prostii!!!) cu o asemenea scârboșenie aberantă care face rușine înțelesului cuvântului joc ?**

[...]

Până la Tomb Raider poziția obișnuită atunci când te puneai să joci ceva era clară: pe scaun, îmbrăcat, relaxat. După TR, oamenii au început să fie tot mai crispați, sudoarea să curgă în

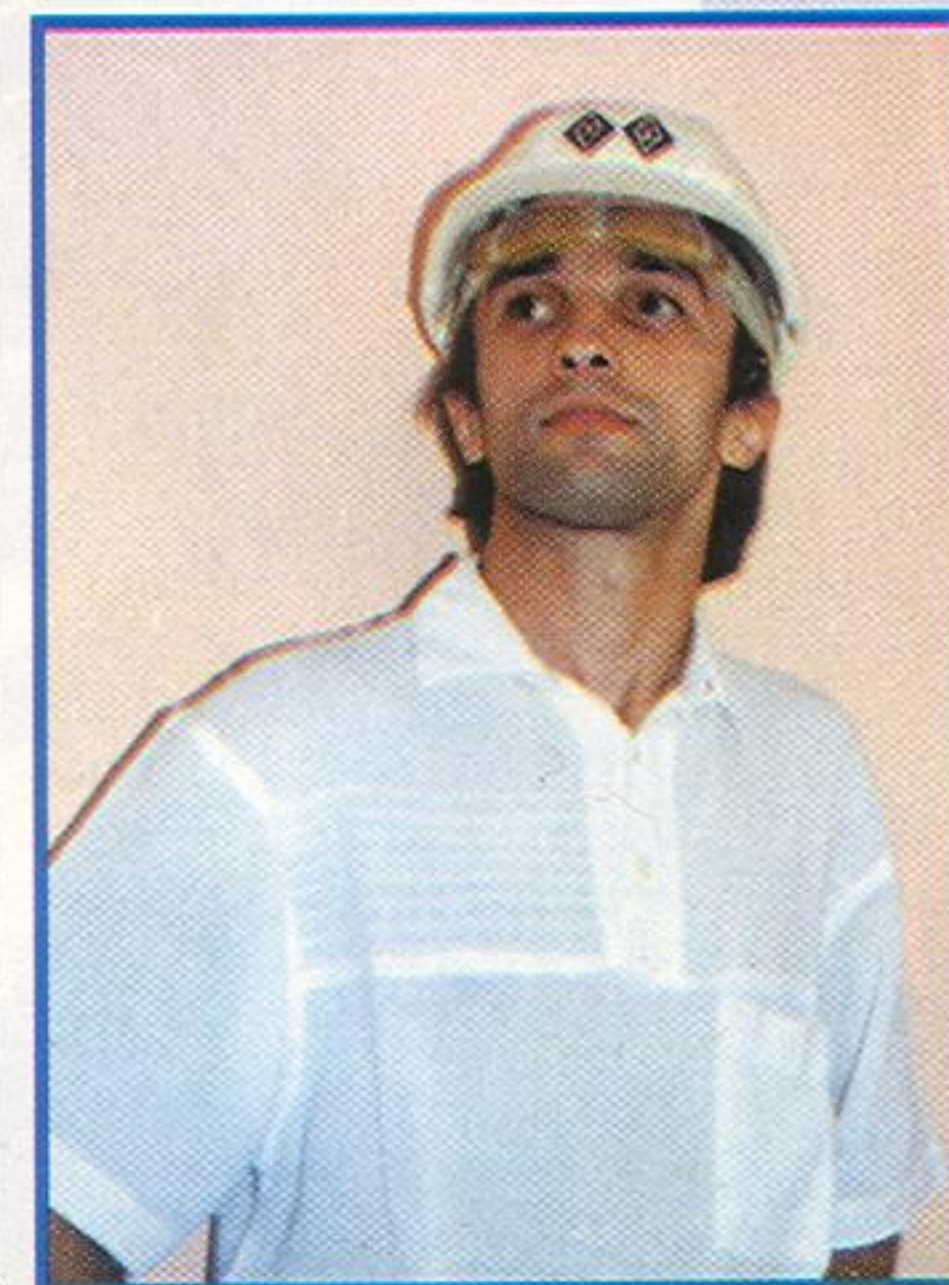
## ScrisoareaA

**Am văzut la Forum Xtrem că s-a pus punctul pe j! Sunt de acord cu Miss XPC 2000; poate așa mai scap și eu de necazuri. Necazuri zic (vezi foto 1)...puțin zic! Eu vreau jocuri, multe jocuri; prietena mea vrea plimbări. După o astfel de plimbare (singură), ea a pus mâna pe o baghetă magică "Diablo 2" (vezi foto2) și a realizat cu ea "minunea" din foto 1. Noroc că e**

**doctoriță și știe să mă panseze...ce m-aș face eu fără ea, cine mă va mai pansa, cine mă va mai altoi? Ca să devin mai bun la...jocuri ! Dar având "skill"-ul de inginer constructor am putut să-mi îmbunătățesc "defend"-ul și mi-am pus un "skullcap" (foto 3). Ha ! Deci aș vrea ca foto 2 să participe la concursul de Miss,**

**iar dacă se face un concurs de Mister să-mi spuneți să vă trimit o poză și pentru...el, una în care sunt mai meseriaș, pardon, misterios.**

**Dr. AC, Bistrita**



Prima concurentă dintr-o lungă serie (!) a ajuns pe adresa noastră. Ușor violentă, abil machiavelică (îl reține pe bietu domnu inginer de la treburile ludice), drăguță. Zâna cea bună, în helancă albă, cu un "Bistrițias Amulet Level 12" și "Bătă Lungă Din Pădure". Pentru acest fapt și pentru epopeea descrisă, te-ai făcut cu un premiu, adică un "AntiVirus eXpert" de level 14, cu mana stolon și cold resistance. Ha ! Așteptăm și alte propuneri, mai bune, mai rele. Hai, fetele, hai ! Sună-ne ca să iei premiul!



Premiul AVX a fost oferit de firma Softwin.

valuri, hainele să dispară. Acum, după patru episoade în care Lara și-a plimbat șoldurile și restul prin monitoarele noastre deja păreriile apropo de cea mai bună poziție sunt împărțite. Unii rămân la vechiul model, în timp ce alții au devenit adepții nudismului cu scop. Scopul, evident, este relevat de pachetul de șervețele puse la îndemână...

## Sugestii...

**O dată pe an, dacă se poate, ați putea face un fel de almanah de vreo 150-200 de pagini, care să cuprindă și un CD cu aplicații și demo-uri și un CD cu un joc FULL, bineînțeles că prețul să crească considerabil, eventual câteva sute de mii de lei, dar ar fi ceva anual și numai pentru colecționari. Vlad-George Racolta, via e-mail**

Ideea este excelentă, însă anumite probleme de genul numărul minim de exemplare acceptat de o tipografie vs. numărul de oameni într-adevăr interesați să îl cumpere o fac imposibil, sau cel puțin improbabil de pus în practică. Nu dispera totuși deoarece am găsit o soluție. În fiecare ultim număr din an se vor pune niscaiva coperti serioase (ca mărime) astfel încât cititorii fideli să poată pune la un loc toate numerele din anul respectiv. Pe coperti va scrie bineînțeles "Almanah" și nu vor fi doar 2 ci 12 CD-uri, aplicații și demo-uri cu toptanu, prețul adunat va fi de câteva sute de mii de lei și numai colecționarii vor avea tot setul. Mulțumit ?

## Premiul Soseta de Plastic

**Salut Xtrem PC, Ce mai faceți ? Căldură mare nu? Așa credeam și eu. Ce bune sunt acum aparatele de aer condiționat. În minte fredonam același cântec : Lasă-mă papa la mare... La strand oriunde numai să scapi de căldură. Dar din păcate cineva trebuie să muncească așa că te trezești brusc la realitate. Dar ce nepoliticos sunt! Am uitat să mă prezint: mai neim**

# M a i l

**iz...uat? mai neim iz...hu? mai neim iz...Slim Shady (just joking); de fapt numele meu este Niță Cristian aka Morpheus și acum vă scriu pentru prima dată. Am început să vă iau revista cam de vreo două luni și vreau să vă spun că până acum mi-a făcut o impresie foarte bună, fiind de departe cea mai bună revistă multimedia & hardware&games (adaug eu) din România.**

[...]  
**Cam atât am avut de spus așa că vă mulțumesc de pe acum pentru răspunsul la scrisoare și...să fiți citiți și iubiți. Semnează Niță Cristian.**

Oricât de groaznic a fost, chiar am citit scrisoarea. Mi-a luat trei zile, cu priviri scurte aruncate din când în când ca să nu fac vreun atac cerebral, însă într-un final, când deja începusem să cred că Luminița (tipa de la capătul tunelului) fuge de mine, iată că am reușit. A doua oară când am citit-o mi-a luat doar o zi și jumătate, și am descoperit o seamă de amănunte ortografice și gramaticale de care nu îmi dădusem seama. Mâine mă apuc să o citesc din nou și sper să scad la mai puțin de o zi, și poate voi reuși să și înțeleg ceva din ea...

## Intrebare intrebatoare...

**Am văzut în Mamaia pe plajă un tip care avea o chestie cum e sigla voastră. Era xtreme, nu extrempc, dar în rest era identică.**

**Sunteți oare PIRATzi ?  
Mr. Kane, via e-mail**

Disclaimer: Paranoia acută indusă pe căi mai mult sau mai puțin legale de către această revistă nu este, nu a fost și nici nu va fi reală. Deci, dumneata domnule nu ai văzut, nu ai auzit, nu ai mirosit nici un tip cu o siglă în Mamaia. M-ai auzit? Să știi că

știm cine ești ! Știm unde stai! Știm totul despre tine! Iar cei cu sigla...eram noi.

Mmm, mmm...

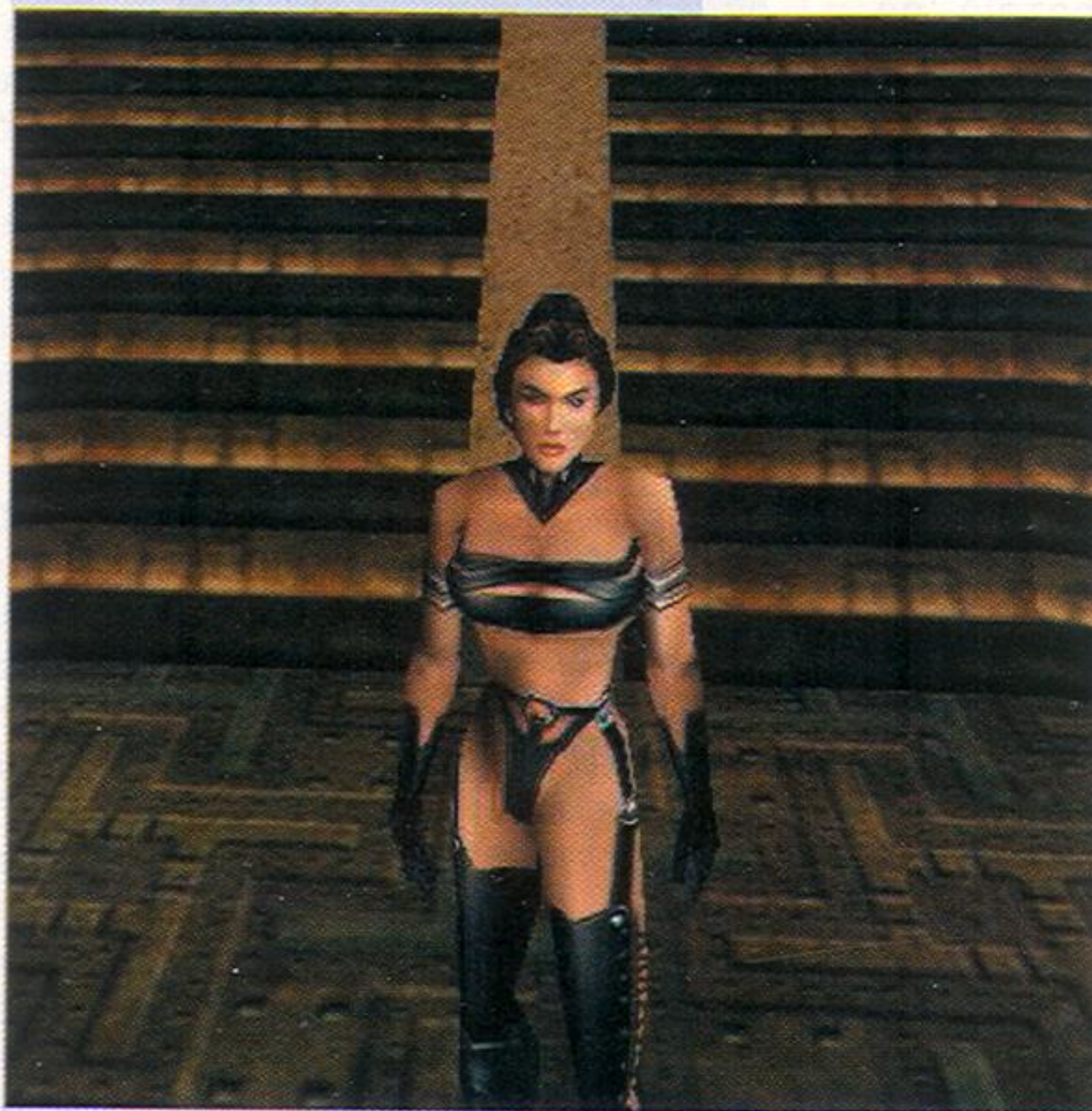
**Eu nu posed calculator astfel încât aș dori să faceți o descriere a conținutului CD-ului.**

**De asemenea ați putea face articolele mai pe înțelesul tuturor? Exemplu: în numărul trecut, oricât am încercat să citesc reportajul FAKK2 tot nu l-am înțeles. Saicau, via email**

Mă bucur că ai întrebat ! Această problemă a mai fost dezbătută în interiorul redacției, și astfel am apelat la domnul Doctor Docent Profesor Universitar Expert Chimist Șahist De Talie Mondială Care În Timpul Liber Practică Strungăritul Degeaba Ion Dobrovici-Herescu-Toma. Cităm: "Tehnic vorbind, înlăuntru există niște mici electrobarbiduci. Caracteristici ale eb-ilor sunt capacitatea de a plimba electronii aleator, intransigența și comutativitatea. Problemele apar în momentul în care aceștia nu mai transferă electronii unii de la alții, ci încep să se dribleze cu nonșalanță, apărând astfel fluctuațiile, agățările și căderile de curent în blocul de vizavi (dar detalii de acest gen le aflați în ședințele de protecția muncii). Atenția dumneavoastră trebuie să se îndrepte înspre bu..." Aici mi s-a terminat banda de pe reportofon. Sorry. Practic, pe CD-ul din acest număr o să găsești trei jocuri originale la alegere, planuri pentru o bombă subsonică, poze de la nunta lui Britney Spears cu cei șapte pitici, addon-ul pentru Halo, trei rase noi la Starcraft (Skrotoss, Yobagee și Skurboshens), numele ucigașului lui JFK, un program de făcut diferite tutoriale pentru Commodore64, demo la primul joc holografic (The First Holografic Game. Ever:The Revenge of Part 2),

colecția emisiunilor Teleenciclopedia pe anul 1986 (inclus "Tschernobyl Coverage: Radiation Sticks To You Too. Haa-Haa-Haa.") Plus multe alte surprize-surprize cu Andreea Marin.

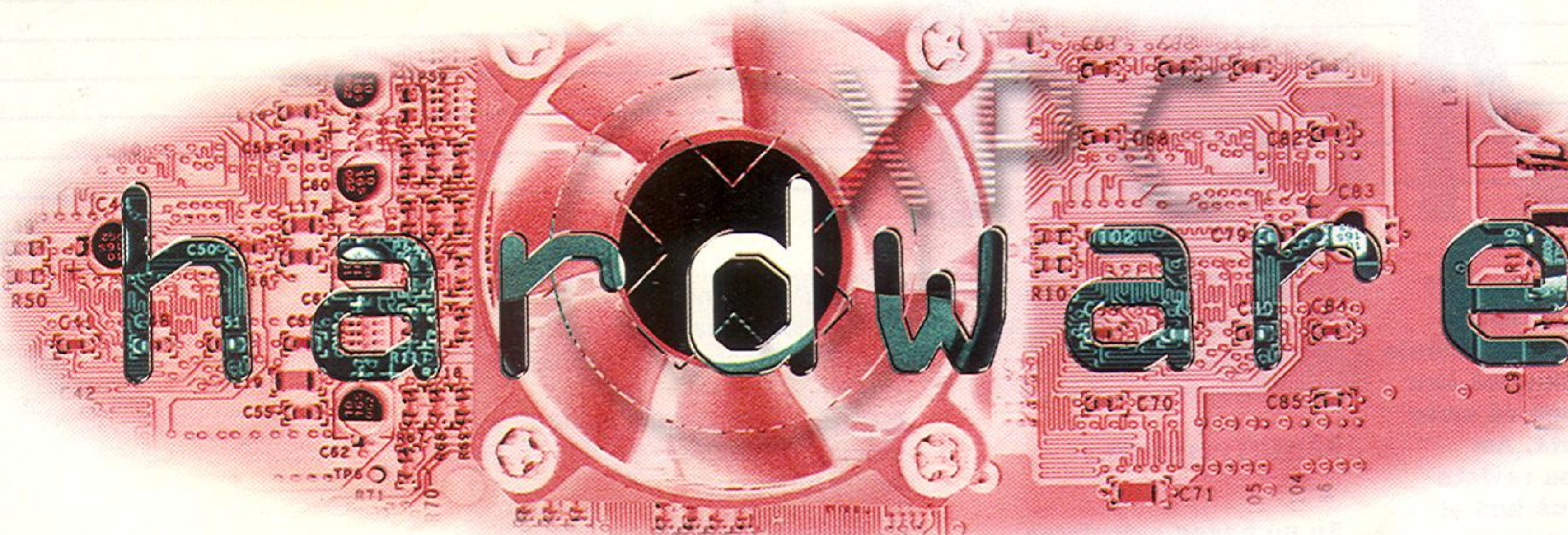
Cât despre "reportajul" FAKK2, mi-e teamă că nici eu nu l-am înțeles. Un mic sondaj în rândurile dese ale redacției a scos la lumină tulburătoare înfricoșătorul fapt că nici ceilalți nu l-au înțeles. Cu petiția în mână, am mers la Sasha doar ca să aflăm că nici el nu prea știa ce a vrut să zică. Am lărgit sondajul la un segment reprezentativ al populației. Două băbuțe au



declarat că "prețurile e o povară grea", Ion Turtăduce din Rovinești a fost de acord că "Fac doi, și o termin, da' tot nu înțeleg", iar elevii Colegiului Național "Frații Buzescu" au spus: "Portofel aveți, bă? la livrați-l la băieții!". Deci, nimeni n-a prins o iotă din ascunsele înțelesuri. Deocamdată încercăm diferite combinații cu Tora în față, poate-poate.

Nu ți-a plăcut un articol ? Crezi că redactorul X ar trebui legat cu o eșarfă roșie cu buline de scaun și aruncat în Dâmbovița? Ai vreo idee într-adevăr interesantă ? Bine ai venit la **Black Mail**. Acum pune revista jos, depărtează-te doi pași, ia pix/tastatură și scrie...la [blackmail@xtrempc.ro](mailto:blackmail@xtrempc.ro) sau pe adresa redacției

Dacă vă mențineți între 50-150 de cuvinte aveți șanse mult mai mari să vă apară scrisoarea. Asta nu înseamnă că trebuie să o maltratați ca să nu depășească măsura...



Minuni in noile placi video de la ATI

## ALL IN WONDER RADEON

**C**hiar dacă nu am apucat încă să o testăm, și noi și voi ne-am putut face o opinie despre placa video Radeon provenită de la ATI, în special bazată pe nenumăratele prezentări și teste de care a avut parte pe Internet. Plasată ca viteză la rezoluții mici în apropierea unor coloși ai vitezei ca GeForce 2 GTS iar la rezoluții mari comparându-se cu GeForce 2 MX sau GeForce DDR, ATI Radeon 32 primește o nouă variantă, în spiritul plăcilor "All in Wonder" pe care ATI le-a promovat de-a lungul timpului. Este vorba despre adăugarea pe puternicul Radeon a unui performant TV Tuner stereo (125 canale și opțiuni de TV-on-demand) și folosirea în continuare a chip-ului Rage Theater,



cunoscut pentru calitatea imaginii redată prin TV-Out dar și primită prin video-in. AIW Radeon permite captură MPEG2 la 720x480x30fps, hardware DVD playback și display pe ecrane mari datorită suportului DVI-I. Demnă de remarcat este și ieșirea S/PDIF pentru o redare optimă a sunetului.  
**Detalii: [www.flamingo.ro](http://www.flamingo.ro)**

UN NOU SISTEM DE OPERARE...

## Windows Me pe PC-urile Compaq

**C**ompaq Computer Corporation a anunțat că începând cu luna septembrie, pe sistemele sale Presario și Deskpro va fi preinstalat cel mai nou sistem de operare - Microsoft Windows Millennium Edition. Echipate cu noul software, PC-urile Compaq vor pune la dispoziția beneficiarilor câteva facilități importante, cum sunt îmbunătățirea capabilităților de



digital entertainment, mai multă stabilitate, opțiuni de home networking și un acces mult mai facil la Internet. Includerea lui Microsoft Windows Me pe noile calculatoare Presario face mai prietenos mediul de calcul pentru începători și îmbogățește mult libertatea de mișcare a utilizatorilor experimentați.  
**Detalii: [www.compaq.ro](http://www.compaq.ro)**

Pe scurt

### Nou sistem de leasing

Fix Computers anunță lansarea unui nou sistem propriu de leasing. Prin intermediul lui puteți procura computere, laptop-uri, servere sau imprimante în rate de până la 18 luni. Sistemul presupune creșterea prețului produsului cu 33% pentru rate de 18 luni sau 27% pentru rate de 13 luni dar nu necesită pentru aplicare prezența unor acte justificative sau a unor garanții.  
**Detalii: [www.fix.ro](http://www.fix.ro)**

### G450 lansat de Matrox

Matrox G450 este ultima ofertă Matrox în materie de plăci video. Chiar dacă apare acum cu puțin înainte de Voodoo 5 6000 de la 3dfx, 450-ul nu este nici pe departe o placă dedicată gamerilor, site-uri foarte cunoscute ca Firingsquad sau Anandtech clasificând-o ca foarte slabă, fiind ca performanță sub seria GeForce și chiar sub TNT2 Ultra sau Matrox G400.  
**Detalii: [www.matrox.com](http://www.matrox.com)**

### O soluție pentru Duron

După lansarea primului său model de placă de bază pentru Duron (GA-7ZM), Gigabyte a lansat și un model considerat profesional: GA-7ZX-1. Având la bază tot chipset-ul KT133 dar format ATX, placa este dotată cu 5 slot-uri PCI și câte un slot AGP, AMR și ISA. Placa este dotată cu ATA 33/66 iar FSB-ul poate varia între 95/100/105/110/113/115/117/133.  
**Detalii: [www.caro.ro](http://www.caro.ro)**

VIN UNA CITE UNA

## Voodoo 4 4500

**3**dfx a lansat pe piață Voodoo 4 4500, versiune considerată low entry pentru seria Voodoo 5. Voodoo 4 4500 vine în variante AGP și PCI ca și PC/MAC, beneficiază de 32 Mb, un fill rate de 333-367 Megapixeli pe secundă ca și de tehnologia de compresie a texturilor proprietară 3dfx: FXT1. Calitatea imaginii este asigurată de un RAMDAC de 350 Mhz (pentru partea de 2D) ca și de o adâncime de culoare de 32 biți pentru partea 3D.  
**Detalii: [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)**

Multe într-o bucată...

## IMSCCO sau...PSC500



**C**eea ce vedeți în poză este PSC 500 ultima soluție propusă de Hewlett Packard după modelul "50 de produse în unul singur". Este vorba, după cum am codat în titlu de o imprimantă format A4 ce permite printare la 600x2400dpi la 11 ppm beneficiind de tehnologia PhotoRet II, un Scanner ce poate scana 600x2400 rezoluție optică și un COpiator de 5 copii pe minut alb negru și 3 color într-un singur aparat.  
**Detalii: [www.flamingo.ro](http://www.flamingo.ro)**



## SUPPORT BOGAT PENTRU...

## AGP 8X

**D**upă ce Intel a anunțat în cursul acestui an lucrul la arhitectura AGP 8X, cunoscută sub denumirea de "Beyond AGP 4X" multe firme nu au prețat să-și anunțe suportul pentru noua tehnologie. Specificațiile AGP 2.2 au în prim plan viteza mult mai ridicată, de 533 Mhz, transferul posibil fiind mult mai mare, de 2Gb/secundă între port și bus și 3Gb/secundă între port-ul AGP și memoria sistemului. Noua variantă AGP va fi compatibilă cu 4X (sistem ce nu și-a dovedit totuși superioritatea față de 2X până în momentul de față), acesta fiind doar unul dintre motivele pentru care NVIDIA a anunțat că va fi prima firmă producătoare de chipset-uri video ce va suporta AGP 8X.

Detalii: [www.intel.com](http://www.intel.com)

## EPOX IMPLEMENTEAZA ...

## VIA 686B

**V**ia nici nu a apucat să anunțe noul southbridge pus la dispoziție producătorilor, că soluții ce îl încorporează au început deja să apară. Prima placă cu socket 370 care va folosi VIA 686B vine de la Epox și poartă numele de cod 3XCA2+. Soluția VIA are la bază chipset-ul VIA Apollo Pro133A și este dotată cu 1 port AGP, 5 PCI, 1 AMR și 1 ISA, beneficiind de suport ATA 100. Placa este dedicată în mare măsură și celor pasionați de overclocking, suportând FSB între 66 și 200MHz, însă, cu incrementări de 1 Mhz.

Detalii: [www.epox.com](http://www.epox.com)

## DURON &amp; ATHLON FARA

## OVERCLOCKING!

**A**MD a dat de înțeles, destul de surprinzător ținând cont de fanatismul unora pentru overclocking, că va face tot posibilul ca de acum produsele sale să nu mai fie overclock-uite. Metodele pe care AMD le va aplica vor varia între dispariția pinilor de pe procesor și chiar crearea unui nou design pentru acesta odată cu înlăturarea oricărui bridge ce ar permite overclocking-ul. Singura metodă pentru overclocking pe Socket A va rămâne mărirea FSB-ului.

Detalii: [www.amdzone.com](http://www.amdzone.com)



## Pe scurt

## Fuji ofera un...

Un fel de combinație între o cameră foto digitală și player de mp3-uri ce poartă numele de FujiFilm FinePix 40i.



Gadget-ul ce costă 700\$ are un CCD de 2.4 megapixeli (suportă 2400 x 1800), zoom digital dar la rezoluții inferioare și suportă stocare de MP3-uri pe cartele SmartMedia 8/16 Mb însă transformate înainte în format SQV și nu direct MP3. Detalii: [www.fujifilm.com](http://www.fujifilm.com)

## Detonator din nou...

Nici nu am apucat bine să testăm luna aceasta ultima versiune de Detonator (6.18) că s-a lansat deja la ora intrării revistei în tipar Detonator 6.26. Promisiunea pentru această versiune (se află și pe CD) este că va fixa problemele pe care Detonator 3 (6.18) le-a avut cu chipset-ul KT133, aflat la baza majorității plăcilor de Athlon.

Detalii: [www.reactorcritical.com](http://www.reactorcritical.com)

## Voodoo 5 5500 premiat

Cu ocazia recent încheiatului show ECTS din Londra, show dedicat în principal jocurilor și produselor legate de ele (accesorii, plăci video, console), 3dfx a furat coroana de lauri, obținând pentru Voodoo 5 5500 premiul de cel mai bun produs hardware al expoziției

Detalii: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

## Playstation 2 e pe vine..

Sony Computer Entertainment Europe a anunțat că, datorită unei cereri foarte mari de pe piața japoneză, PlayStation 2 se va distribui în Europa începând cu data de 24 noiembrie 2000. Din 4 martie 2000, când consola a debutat pe piața japoneză, Sony a vândut nu mai puțin de 3 milioane de console PlayStation 2.

Detalii: [www.sony.com](http://www.sony.com)

## TENDINTE WIRELESS...

## Compaq și handheld-urile

**C**ompaq intenționează să-și sporească de patru ori producția de handheld-uri. CEO Compaq Michael Capellas a anunțat că, până în decembrie 2000, firma intenționează să producă lunar 50.000 de handheld-uri iPaq iar din Q1/2001, 100.000 de dispozitive pe lună. În prezent, Compaq produce lunar circa 25.000 handheld-uri iPaq. Michael Capellas consideră că dezvoltarea



pieții de handheld-uri este impulsionată de două tendințe majore. În primul rând, clienții au dovedit că își doresc echipamente de calcul mici, portabile. În al doilea rând, dezvoltatorii de site-uri Web, programatorii, producătorii de hardware și operatorii de comunicații sunt într-o competiție furibundă pentru promovare de conținut și servicii adaptate handheldurilor wireless. Mesageria Internet, de exemplu, va îngloba facilități audio și video. Acestea vor genera cu siguranță alte cerințe în viitor. Deși în prezent comunicarea wireless este opțională pe iPaq-uri ca și pe alte handhelduri această facilitate va fi din ce în ce mai folosită.

Detalii: [www.compaq.com](http://www.compaq.com)

## MICROSOFT A ALES

## NVIDIA va furniza MCP din X-BOX

**N**VIDIA a anunțat că va furniza procesorul Media Communications Processor pentru mult așteptata consolă X-BOX anunțată de Microsoft pe 10 Martie anul curent. Acest procesor va gestiona necesarul imens de calcule multimedia generat de conexiunea de bandă largă, comunicații și capacitățile audio de nivel înalt disponibile în X-BOX.



Președintele executiv al NVIDIA - Jen-Hsun Huang ne asigură că al doilea produs NVIDIA din XBOX (Microsoft alegând NVIDIA și pentru chip-ul video) a.k.a MCPX este primul produs dintr-o nouă categorie de procesore multimedia și de comunicație ce vor fi folosite în aparatele casnice "inteligente" cunoscute de acum încolo sub denumirea generică de digital appliances. Se va lucra în special pe partea de rețea, MCP devenind un fel de "router de rețea într-un chip). Se pare că această abordare este bazată pe observații reale, IBM prevăzând pentru 2005 un trafic per/cămin de peste 500 de MB/zilnic și peste 5 GB de date în memoria digital appliances-urilor (fără PC). Revenind la MCPX, acesta este construit în jurul unui nucleu format dintr-un DSP (digital signal processor) capabil de până la 4 miliarde de instrucțiuni pe secundă (aproape de performanța multimedia a unui Pentium III), iar tehnologia folosită este de 0.15 micrometri pe 7 straturi. Avem așadar o imagine de ansamblu a arhitecturii X-BOX conform datelor oferite de Microsoft până astăzi, cele trei principale procesoare principale fiind Pentium III la 733 de la intel - CPU, un procesor proiectat special de nVidia - GPU și MCPX tot de la nVidia - audio și conectivitate.

Detalii: [www.xbox.com](http://www.xbox.com)



# HARD

# MAIL

**Marius Neacșa:**

**Mai spală-ți modemul din când în când ca să nu mai fie așa scârbos și jegos**

## DURONUL STĂ ÎN FRUNTE

Danny Alexandru - e-mail

Mă numesc Dragomirescu Daniel și sunt un cititor destul de bun al revistei dumneavoastră.

Aș dori dacă se poate niște informații. Doresc să îmi achiziționez un calculator și sunt în unele dubii.

Dacă se poate aș dori să îmi răspundeți la următoarele întrebări:

1. Merită achiziționat un Amd Duron la 600Mhz deocamdată, dat fiind că abia a apărut?
2. Este vreo diferență între un Duron la 600Mhz și un PIII la aceeași frecvență? Dacă da cam care ar fi aceasta?
3. Diferența de preț dintre un calculator cu o anumită configurație cu procesor Duron 600Mhz și același calculator dar cu procesor K6/2 la 500Mhz. Care ar fi aceasta?
4. Ce placă video îmi recomandați: S3 Savage4 3D la 16mb sau nVidia Riva TNT2 M64 la 16 MB?
5. Configurația următoare de computer îmi este de ajuns pentru a putea juca jocurile tari de acum:

Duron 600Mhz  
64 MB SDRAM / Cd 32X Mitsumi  
HDD 10,2 GB  
Video TNT2 M64 16 MB  
Monitor 14"

R:

1. Așa cum ai văzut în numărul trecut, precum și în acest număr, procesorul Duron merită toată atenția - chiar dacă de abia a apărut.
2. Acum este clar: la ora la care ai scris nu citisei XPC#13.
3. Dpt = Dpp + Dpmb, unde Dpt este diferența totală de preț, Dpp este diferența prețului procesoarelor iar Dpmb este diferența prețului plăcilor de bază (modele diferite). Această diferență tinde spre 180 de dolari și este generată în special de prețul plăcilor de bază.
4. Dintre cele două cel mai bine ai alege un TNT2 Pro cu 16 Mb. M64 este deja depășit iar S3 are mari probleme cu driverele. Prețurile sunt apropiate.
5. Configurația respectivă este ok (cu excepția plăcii video) majoritatea jocurilor actuale rulând onorabil. Pentru a îmbunătăți condițiile de joc, ar fi indicat să

ridici cantitatea de memorie la 128. Monitorul de 14" este deja depășit, este indicat să renunți la el.

## WINDOWS 1.0

Theo e-mail

Salut!

Aș avea o întrebare pentru voi, genilor!

În primul rând aș dori să nu îmi publicați scrisoarea în revistă (nu știu de ce, dar nu vreau), așa că puteți să îmi dați un e-mail (\*\*\*\*), bineînțeles cu un răspuns.

Nu mă interesează jocurile, ci mai precis sistemele de operare; așa că am achiziționat (de curând) un calculator cu procesor 8088 la 640K RAM (pentru muzeul personal) care avea preinstalat sistemul de operare DOS 4, dar eu aș vrea să îmi pun pe el Windows 1.0 și nu știu de unde să fac rost de o asemenea epavă - POATE AVEȚI VOI VREO IDEE - dacă da dați-mi un e-mail. (PLEASE)

P.S. Am spus genii pentru că sunteți cei mai buni (aveți cea mai căutată revistă în domeniul IT) și asta cred că o știți deja! Tineți-o tot așa.  
=Și răspundeți-mi.=  
Bye, THEO (un fidel cititor)!

R:

Noi - geniu - avem un răspuns pentru tine.  
Pohta ce-am pohtit este de a-ți publica scrisoarea pentru că domnia noastră consideră conținutul ei foarte interesant. Păi când Intel se luptă cu AMD ca Mihai Viteazu cu turcii la Călugăreni pentru supremația procesoarelor peste 1GHz și pentru trecerea la 64 de biți, mătăluță îți cumperi un XT cu al doilea procesor din istorie (după 4004) pe 8 biți (!) și la o frecvență de ordinul megaherților. Cât ai dat pe el? 25 de bani?!? Inima noastră se înfioară plăcut la gândul că primul PC pe care l-am avut a fost tot un XT - un 8086 cu 640 K RAM.

Apăi despre Geamlăcuri 1.0 să știi matală că sultanul Bill Gates a renunțat la dânsul de cum l-a văzut, prima versiune comercială fiind 2.0. O găsești în general preinstaltată pe calculatoarele "brand name" (spre exemplu eu am avut

un 286 Olivetti produs pentru teutonii cu Windows 2.0 în germană - adică Fenster 2.0).

Cam asta este ideea noastră...

p.s. Yeah... yeah... whatever!

## CU MODEMUL JEGOS

Uzupadora - București - scrisoare cu antetul "Biblioteca Centrală a Ministerului Apărării Naționale - Biroul Informare Bibliografică <<EXPRES-INFORMAȚIA>>" neînregistrată, nedată și ne-"ex.nr"-ată.

Am o scârboșenie de modem antic, vechi și de demult, ce se cheamă Genius, de tipul GM 336 V. Acest jeg nu are drivere pentru Windows 98 și am fost pe [www.winfiles.com](http://www.winfiles.com) și nu am găsit nimic de la Genius. Vă rog să puneți pe CD-ul următor acest driver dacă se poate, dacă nu să îmi recomandați niște adrese de unde l-aș putea lua. Mulțumesc.

R:

Mai spală-ți modemul din când în când ca să nu mai fie așa scârbos și jegos. De ce nu cauți și la adresele [www.adultxxx.com](http://www.adultxxx.com); [www.nasa.gov](http://www.nasa.gov); [www.fbi.gov](http://www.fbi.gov); [www.cartoonnetwork.com](http://www.cartoonnetwork.com), numai pe site-ul oficial genius <http://www.genius-kye.com/> să nu cauți! Sau direct la URL-ul <http://www.geniusnet.com.tw/ftp/faxmodem/gm33613.exe> că s-ar putea să găsești exact ce-ți trebuie. Sau nu asta vroiai? Ce zici, ți-ar conveni ca pe lângă driver-ul respectiv pe CD să punem și un kit de Win98 SE și să-l facem boot-abil? Mai trimite și o listă completă cu componentele tale să punem driver-e pentru fiecare. Pentru puțin.

## PENTRU 586 AU BA?

Gabi - București- hârtie.

A: LAUDE

B: CRITICI

C: ÎNTREBARI

1. Care este rezoluția maximă a monitorului SAMTRON model SC-431V II
2. Care-i cel mai puternic procesor pe care-l suportă placa Intel 430VXPCI dacă este placă de

Pentium (1) (un prieten zice că-i 586) și dacă suportă MMX.

D. PROPUNERI. Poate faceți niște prezentări de plăci de rețea și TV tunere.

R:

C: RĂSPUNSURI

1. Având în vedere că modelul nu mai este disponibil pe site-ul Samtron, presupun că este un model de 14". Probabil că susține și o rezoluție de 1024x768 (eventual întrețesut) însă rezoluția recomandată este de 800x600.

2. Placa este socket 7, deci pentru Pentium (1) și nu suportă 586-ele de la AMD care este un fel de 486 overclock-at. În schimb suportă compatibilele Pentium: K5, Cyrix5x86, Cyrix6x86. Suportă și Pentium MMX până la 200 de Mhz.

D: CONTRAPROPUNERI

Teste de TV tunere am mai avut și sper să mai avem. Nu știu cât de relevant ar fi un test de plăci de rețea.

## VANTA CU 8 ÎN UNREAL

Vali - Constanța - Altă hârtie (cam prăpădită).

Am o Vanta de 8MB. În Unreal Tournament, când schimb pe 32 bit îmi dă eroare și îmi spune că nu suportă 32 bit. Și trebuie să rulez în safe mode dar merge cu 10 FPS mai puțin.

R:

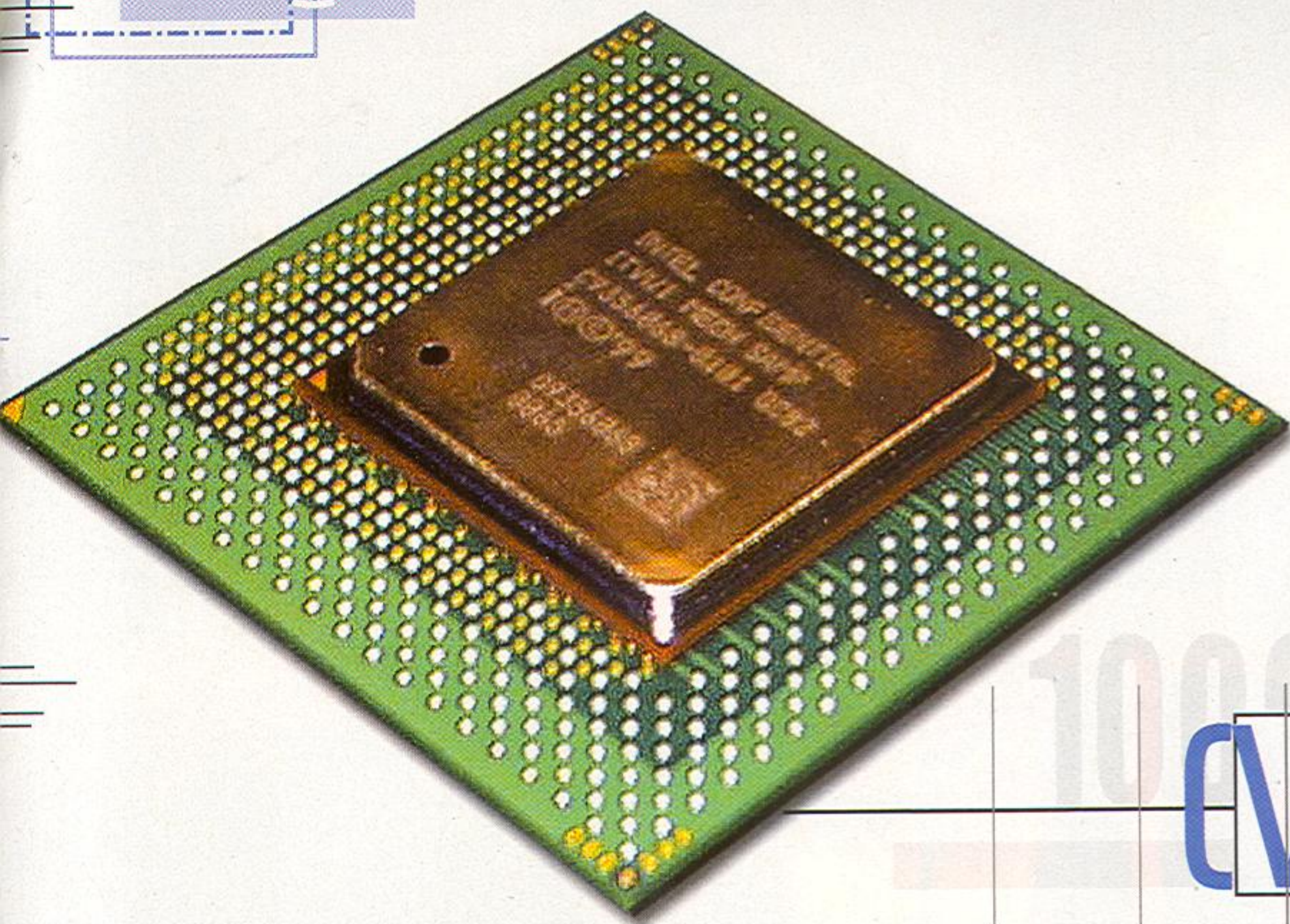
Să înțeleg că tu nu crezi ce ți se spune... probabil că nu merge pentru că cei 8 MB nu sunt suficienți pentru o adâncime de culoare pe 32 de biți. Scăderea numărului de FPS este din cauza faptului că safe mod implică dezactivarea accelerării hardware și rularea în mod software.

**Dacă ești nelămurit sau dacă tăvița de cafea (aka cd-rom) îți crează probleme scrie-ne. Fie scrisoare cu mențiunea: pentru Hard Mail, fie la [hardmail@xtrempc.ro](mailto:hardmail@xtrempc.ro).**



**un prieten pentru viitorul tău!**

Galati, Str. Brailei nr. 26  
Tel./ Fax: 036/319120



Pentru lumea IT, Willamette este numele de cod folosit de Intel pentru procesorul ce va înlocui în curând Pentium III

# Pentium 4

# (Willamette)

Tip articol: Prezentare - Aparitie: N/A - Redactor: Marius Neacsu

**P**entru turiști, Willamette este un râu în Oregon (Statele Unite ale Americii) cu o vale deosebit de frumoasă ce merită vizitată. Pentru lumea IT, Willamette este numele de cod folosit de Intel pentru procesorul ce va înlocui în curând Pentium III. Din motive de marketing numele oficial al acestuia va fi Pentium 4.

Spre sfârșitul lunii august (22-24) a avut loc în San Jose, California, Intel Developer Forum (IDF) Fall 2000, întrunire la care au fost prezentate - printre altele - și noutățile tehnologice de care beneficiază Pentium 4. Prezentarea a fost făcută în prima zi de către Albert Y. C. Yu, Senior Vice President, General Manager pentru Intel Architecture Leadership. Trebuie subliniat pentru început că s-a renunțat la arhitectura P6 introdusă acum 5 ani în Pentium Pro și folosită pentru core-ul procesoarelor de până acum (Pentium II, Celeron, Pentium III, Coppermine, Celeron 2) introducându-se o arhitectură nouă: IA-32 (32-bit Intel Architecture). Se încearcă astfel recâștigarea prestigiului știrbit de AMD, al cărui Athlon posedă o arhitectură avansată față de P6.

Fizic, procesorul înglobează 42 de tranzistori, este construit în tehnologia de 0.18 micrometri materialul folosit fiind alumiuniul și se prezintă sub formă de PGA cu 432 de pini. Dimensiunile pastilei sunt



Valea Willamette - Oregon - SUA

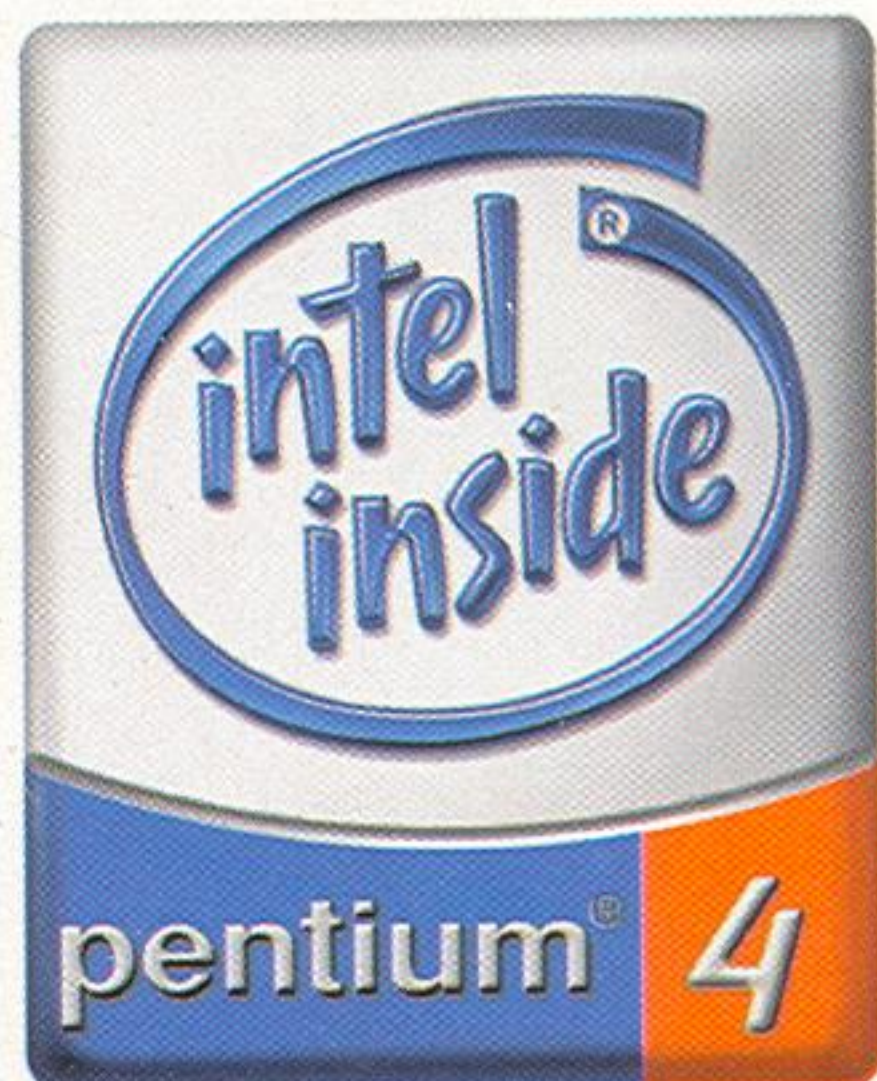
de 217 mm pătrați iar energia disipată va fi în jur de 52 W.

#### IA-32 în detaliu

Noua micro-arhitectură folosită pentru core-ul Willamette poartă numele de NetBurst Micro-Architecture și încorporează o serie de noutăți ce îi conferă superioritatea față de micro-arhitectura P6. La nivelul pipe-line-ului a fost introdusă tehnologia Hyper Pipelined Technology ce constă în dublarea pipe-line-ului (se ajunge acum la o lungime de 20 stages) ceea ce imprimă posibilitatea scalării unor frecvențe ridicate fără micșorarea pastilei. O lungime mai mare a pipe-line-ului are și un dezavantaj - în cazul în care sistemul de precizie a salturilor (branch prediction) dă greș, trebuie reluat ciclul și reumplut întreg pipe-line-ul. Pentru ca performanța să nu fie afectată, Intel a introdus un Rapid Execution Engine (Intel dovedește o plăcere ne bună pentru folosirea denumirilor futuriste) prin care cele două unități de calcul aritmetic (ALU - Arithmetic Logic Unit) cu

numere întregi vor lucra la o frecvență dublă decât cea a procesorului (adică 3 GHz într-un Pentium 5 la 1.5 GHz). Aceasta va îmbunătăți performanța în aplicațiile pentru birou, aplicațiile complexe (multimedia, jocuri, CAD) ce au nevoie de calcule în virgulă mobilă nefolosind ALU. Îmbunătățirile la calculele în virgulă mobilă sunt substanțiale prin introducerea noului set SIMD SSE2, ce adaugă 144 de noi instrucțiuni multimedia ce pot lucra pe 128 de biți (calcule cu întregi) sau pe 64 de biți (calcule în virgulă mobilă).

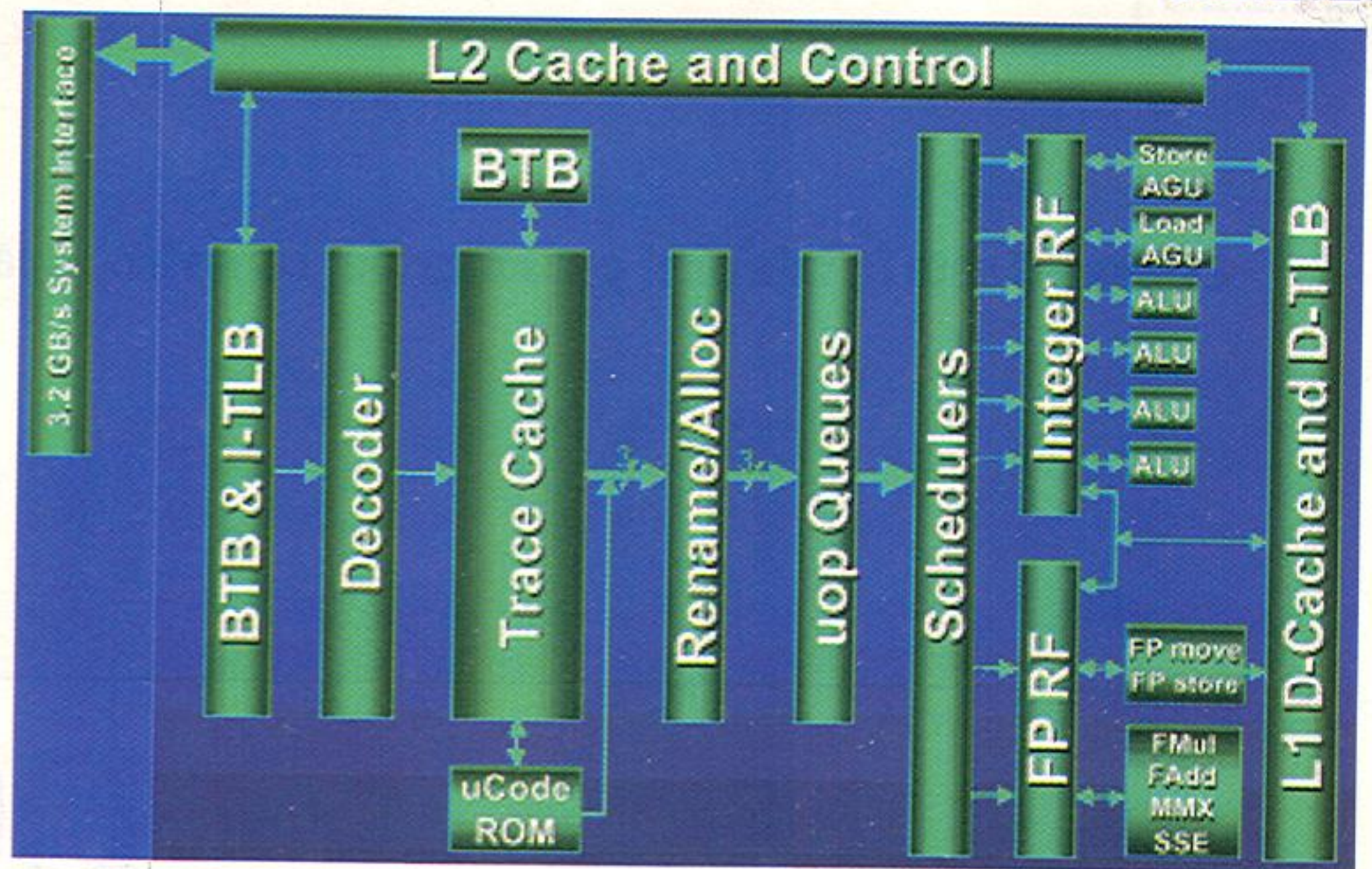
O altă metodă prin care se evită neajunsul pipe-line-ului este folosirea unui Execution Trace Cache în care sunt stocate instrucțiuni micro-ops (aduse din pipe-line și deja decodificate - gata de execuție). Intel afirmă că aceste facilități cumulate cu un algoritm performant pot să asigure o performanță foarte bună la precizarea salturilor. Dimensiunea acestui cache nu este specificată în KB ci în mii de micro-ops (aproximativ 12) ce încurcă mult calculele,





la acest ETC mai adăugându-se - pentru a forma cache-ul level 1 - și un cache de date cu o capacitate de 8 KB. Aceasta reprezintă doar jumătate din cel al Pentium-ului III, Intel justificând această reducere printr-un raport preț/performanță negativ în cazul în care ar folosi încă 8 KB. Cache-ul level 2 este de 256 KB, cu transfer pe 256 de biți și rulează la frecvența procesorului ducând astfel la o lățime de

folosit decât în configurații single-procesor, pentru alte configurații trebuind să așteptați o nouă versiune cu numele de cod Foster. Procesorul este suportat de chipset-ul Tehama (i850), o versiune single-procesor și îmbunătățită a chipset-ului i840 bazat pe hub-architectură și suport pentru memorii RAMBUS (RDRAM). Din păcate un chipset Intel capabil de suport pentru Pentium 4 și SDRAM nu va fi disponi-



Arhitectura IA 32

**Pentium 4 va folosi pentru FSB o tehnologie asemănătoare cu cea a Athlon-ului (bazată pe EV6 de la Alpha)**

bandă dublă față de Pentium III. Sistemul de cache este de tip inclusiv (cache-ul L1 fiind reprodus în totalitate în L2 cache).

Pentium 4 va folosi pentru FSB o tehnologie asemănătoare cu cea a Athlon-ului (bazată pe EV6 de la Alpha) prin care frecvența de 100 MHz este mărită de 4 ori ajungându-se la 400 MHz. Acest avantaj ar fi pierdut în cazul în care procesorul ar fi folosit într-un sistem multiprocesor, soluția Intel împărțind frecvența FSB pentru fiecare procesor. De aceea, procesorul nu va fi

bil până în a doua jumătate a anului următor, iar VIA nu are încă licența pentru producerea unui astfel de chip. Nici la IDF nu au fost prezentate rezultate de la teste de performanță, așa că acest aspect este încă în ceață, neștiindu-se exact care este sporul obținut față de Pentium III, dar mai ales față de Thunderbird.

Primele procesoare Pentium 4 vor fi disponibile în octombrie în varianta la 1.4 GHz urmând ca până la sfârșitul anului să fie disponibilă și varianta la 1.5 GHz.



Noul Chipset ce va suporta Pentium 4

**Acum puteti crea:**

- prezentari video
- clipuri pe CD,DVD,banda
- video pentru internet

**la preturi convenabile.**

# Computers for digital video

Monza Impex S.R.L.  
tel. 044-110014  
fax.044-193472  
e-mail: monza@xnet.ro

Lumea PC este în fața unui pas important care vine după aproape 15 ani de dominație a procesoarelor pe 32 de biți.

# Revoluție pe 64 de biți

Tip articol: Prezentare - Apariție: N/A - Redactor: Marius Neacsu

**U**n pas mic pentru om sau un pas mare pentru omenire: trecerea la 64 de biți.

Nimic nu poate sta în calea progresului. Iată că lupta pentru procesorul suprem dintre Intel și AMD începe să cuprindă și segmentul de vârf - enterprise - nu numai pe cel

desktop, mobile, workstation sau server. Pentru a putea să concureze de pe aceleași poziții, puternicele mașini ce

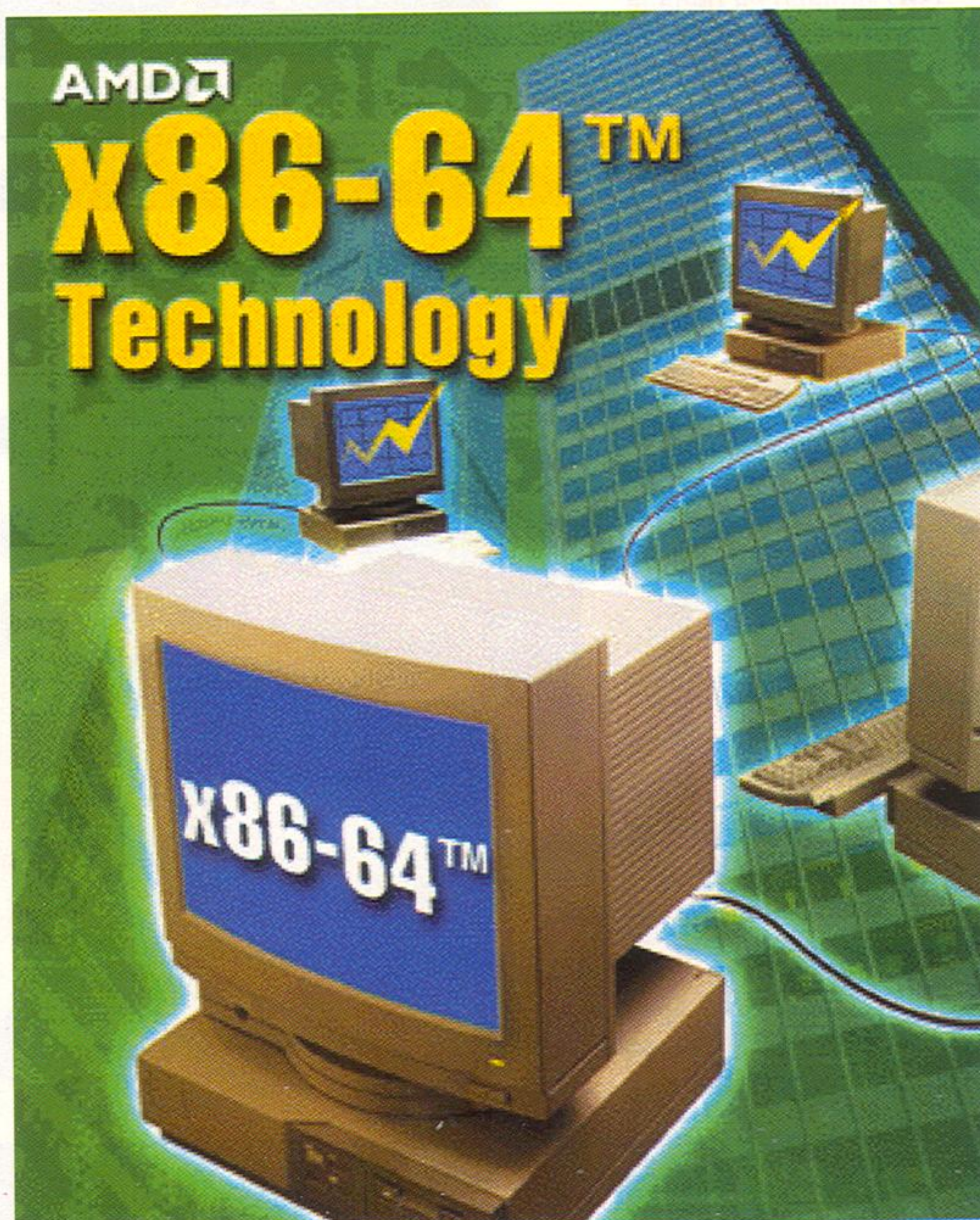
activităților extrem de complexe ca MCAD, modelare și vizualizare 3D, controlul sateliților, data mining sau alte

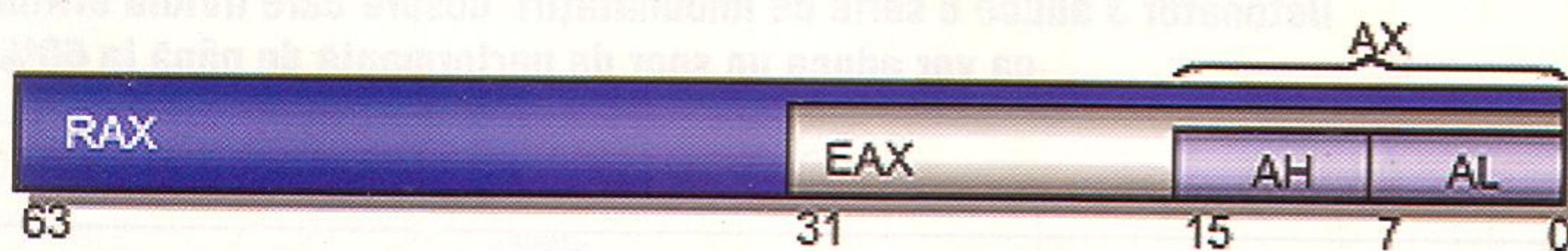
**În primul rând necesitatea adresării unui spațiu mai mare de memorie.**

pot rula aplicațiile necesare

asemenea, este necesară migrarea procesoarelor spre o arhitectură pe 64 de biți. De ce este impusă această "lărgire"? În primul rând necesitatea adresării unui spațiu mai mare de memorie. Dacă aceasta nu vi se pare justificat gândiți-vă la vremea în care se spunea că 640 de Kilobytes sunt suficienți. Procesoarele pe 64 de biți sunt capabile să adreseze un spațiu de memorie mult mai mare decât cele pe 32 de biți (limitate la 4 GB). În al doilea rând aplicațiile "high end" necesită efectuarea unor calcule cu numere mari - reprezentate pe 64 de biți. Chiar Intel afirmă că va fi printre primii utilizatorii ai acestor superprocesoare, dezvoltarea noilor sale modele bazându-se pe aplicații deosebit de complexe ce tind să atingă limitele sistemelor actuale.

Ne aflăm așadar în fața unei revoluții asemănătoare cu cea de acum aproape 13 ani din momentul trecerii de la arhitectura pe 16 biți la cea pe 32 de biți ce a avut loc prin trecerea de la procesorul 286 la 386. Dacă în acea vreme cei de la Intel nu aveau de concurat decât cu ei înșiși, acum lucrurile s-au schimbat puțin. Atât Intel cât și AMD dezvoltă o strategie diferită





**Varianta Sledgehammer: Noii regiștri generali pe 64 de biți ce includ și pe cei pe 32, respectiv 16 biți.**

pentru abordarea - cu succes maxim - a problemei celor 64 de negri mititei. Strategia AMD presupune dezvoltarea bazată pe arhitectura existentă, noua arhitectură pe 64 de biți denumită x86-64 fiind o extensie a celei pe 32 de biți. Total diferit de această abordare, Intel dezvoltă o nouă arhitectură pornind de la zero, IA (Intel Architecture) - 64 fiind un produs pur 64 bit.

#### Baros-barosanul

Procesorul pe 64 biți dezvoltat de AMD poartă numele de cod Sledgehammer (K8) - nume ce denotă intențiile de atacare frontală a poziției dominante a celor de la Intel (puternic zdruncinată de succesul Athlon-ului în fața Pentium III). Principalul avantaj al extinderii arhitecturii actuale este compatibilitatea completă a noului procesor cu aplicațiile deja existente, aplicațiile 64 bit având în același timp acces și la modul pe 64 de biți ce le permite o execuție optimă. Dezavantajul constă în perpetuarea neajunsurilor din vechea arhitectură, în principal prin folosirea setului vechi de instrucțiuni - CISC (Complete Set Instruction Computing).

X86-64 presupune - așa cum am mai spus - extinderea arhitecturii x86 pe 32 de biți. Acest lucru se concretizează în principal în adăugarea a 8 regiștri generali pe 64 de biți, adrese de memorie pe 64 de biți, precum și mărirea regiștrilor existenți și a pointerului de instrucțiune la 64 de biți. Adresarea acestora se va face prin introducerea unui R ca prefix (spre exemplu regiștrul EAX devine RAX - așa cum AX pe 16 bit a devenit EAX pe 32 de

#### AMD recunoaște că soluția lor este o extindere a arhitecturii existente.

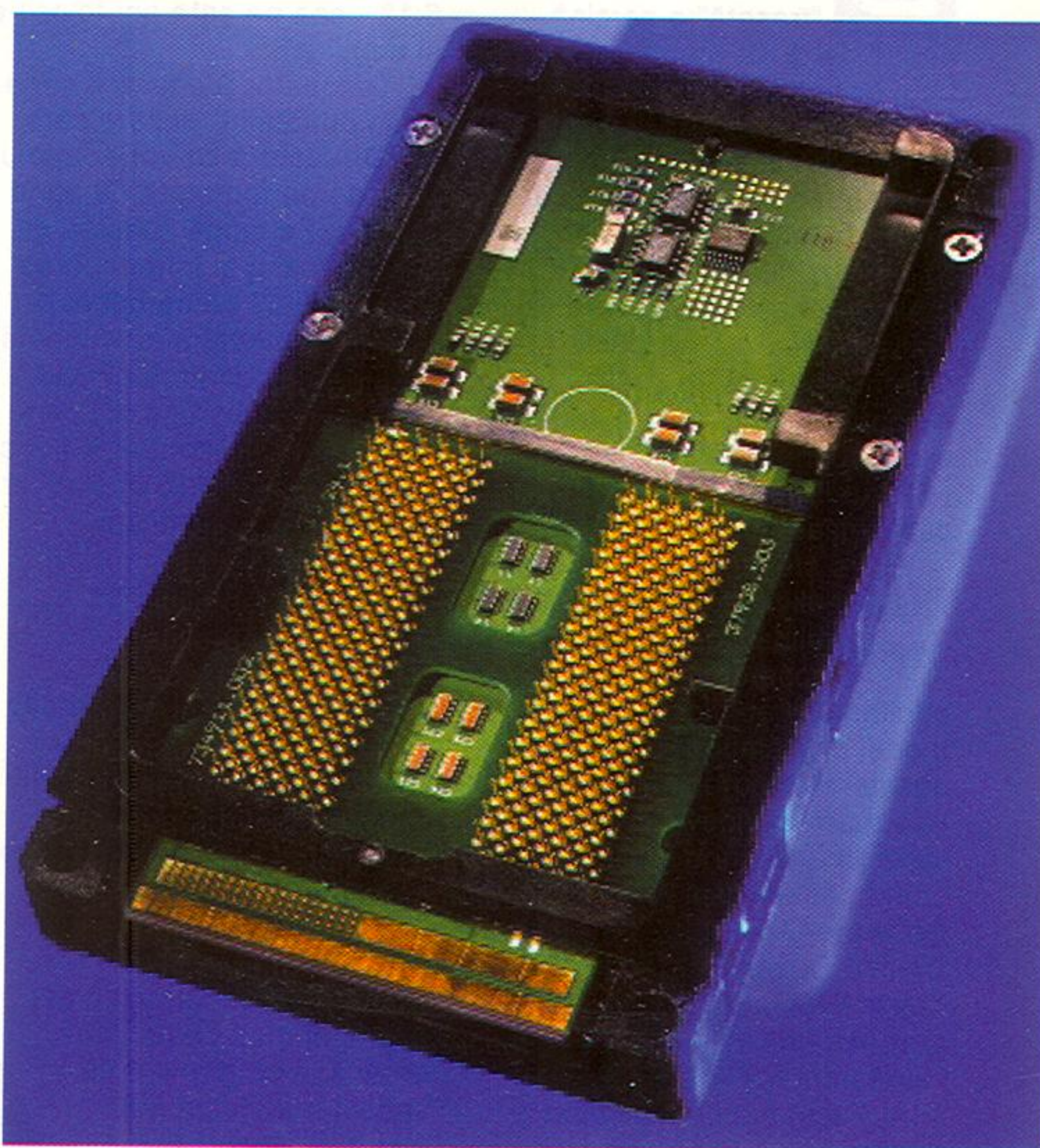
bit pe vremea 386-ului). Pentru instrucțiuni se folosește aceeași tehnică, fiecare instrucțiune pe 32 bit având un echivalent 64 de bit cu prefixul R (ADD devine RADD).

Se ajunge astfel la două moduri de lucru: "legacy mode"

compatibil cu toate aplicațiile 16/32 bit existente sub un sistem de operare 32 bit și "long mode" - noul mod în care este activat lucrul pe 64 de biți. Long mode are la rândul său două variante: 64 bit mode și compatibility mode, ambele necesitând un OS 64 bit, primul rulând aplicații

#### Regele (Merced) a murit, trăiască regele (Itanium)

Intel vine cu propria variantă de abordare, varianta lor de procesor 64 bit purtând numele de cod Itanium (inițial Merced). IA-64 se desprinde definitiv de linia x86, Intel despărțindu-și efortul în două direcții: dezvoltarea în con-



#### Asa arata monstrul Itanium.

native 64 bit, al doilea rulând aplicații 16/32 bit.

Este evident că implementarea acestei tehnologii are nevoie de timp, specialiștii AMD

furnizând ca termen de apariție începutul anului viitor. Nu se știe încă nimic despre chipset-ul care va suporta Sledgehammer-ul, dezvoltarea acestuia fiind la rândul ei o problemă majoră.

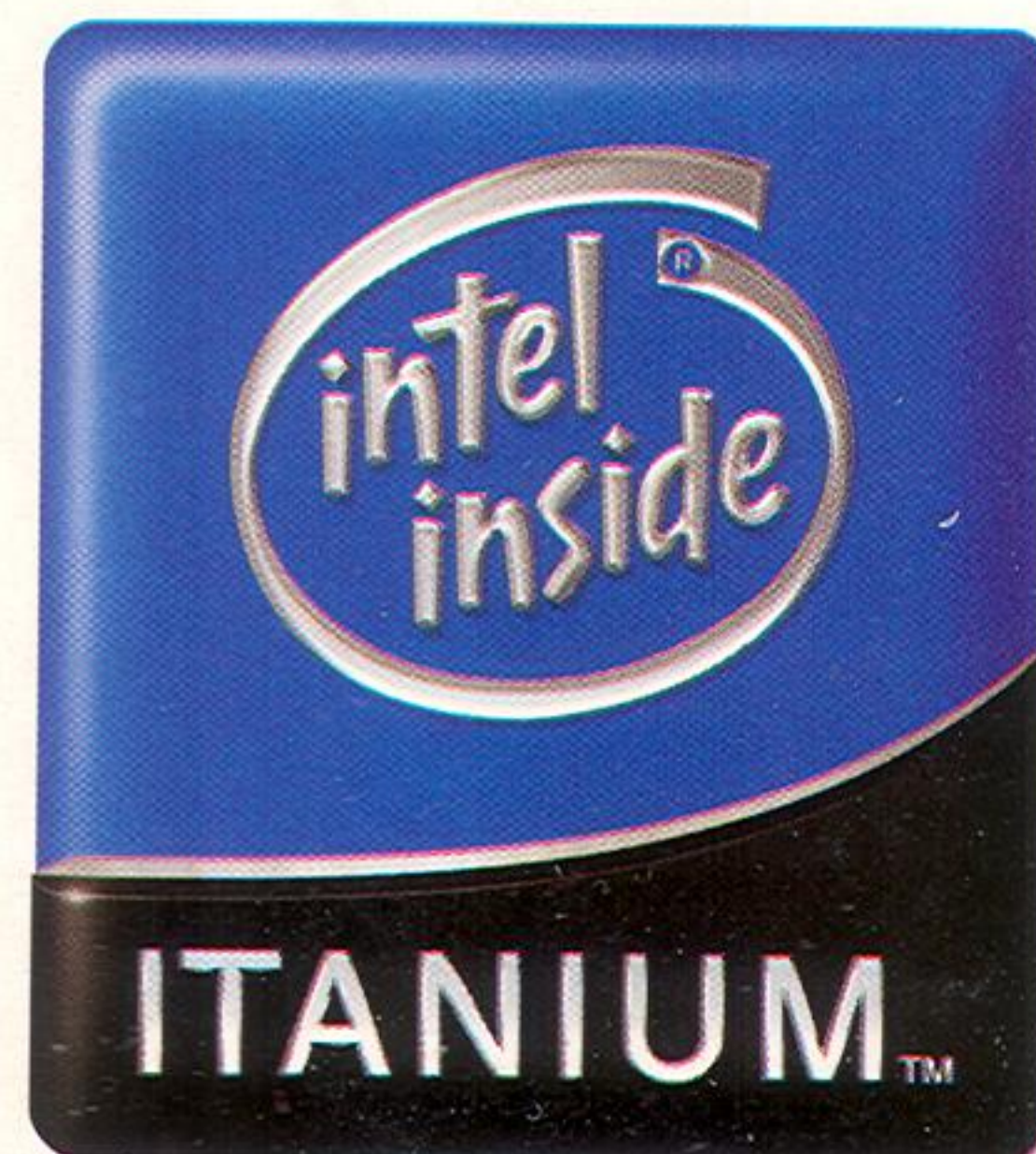
tinuare a IA-32 (începând cu Pentium 4) pentru segmentul desktop și construirea noii IA-64. Desprinderea de vechea arhitectură înseamnă obținerea unei performanțe mai reduse pentru aplicațiile 32 bit, puterea Itanium-ului fiind descătușată în aplicațiile 64 bit native. Lăsând în spate tehnologia CISC, intel nu se îndreaptă spre RISC (Reduced Instruction Set Computing) ci folosește un nou design: EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing) ce permite îmbunătățirea execuției paralele prin introducerea unor facilități ca: predicție, speculație și paralelism explicit. Se ajunge astfel la un spor de performanță bazat pe calitate (îmbunătățirea

modului de funcționare a procesorului). Pe partea de calcul se ajunge - ca și în cazul x86-64 - la folosirea operanzilor pe 64 de biți în calculele normale și pe 128 de biți în calculele multimedia (SIMD disponibil prin SSE). Procesorul va veni "împănat" cu până la 4 MB de cache level 3 și va fi disponibil în sisteme multiprocesor pe 2 și 4 căi. Suportul este asigurat de chipsetul i460 GX (succesorul lui i450 GX) ce susține memorie SDRAM și DDR SDRAM (fără RDRAM). Integrarea procesorului va fi neobișnuită, acesta având nevoie de alimentare separată (ca Voodoo 5), iar variantele multiprocesor pe 4 căi (pentru servere) permițând așezarea pe ambele fețe ale plăcii de bază - ocupându-se astfel mai puțin loc dintr-un rack.

Intel se ocupă și de problema aplicațiilor native 64 bit, puterea sa financiară și reputația permițându-i să ofere condiții avantajoase pentru parteneriat cu dezvoltatorii de software.

#### (Aproape) Concluzie

AMD afirmă că performanța unui procesor depinde prea puțin de setul de instrucțiuni, dar în același timp recunoaște că soluția lor este o extindere a arhitecturii existente. Atu-ul acestei abordări este în principal compatibilitatea cu aplicațiile existente, însă schimbarea adusă nu este una radicală. Intel dorește o nouă "rasă pură" sacrificând pentru aceasta performanța IA-64 pentru aplicațiile 32 bit. Puternic susținut de producători software (Microsoft lucrează la o versiune de Windows pur 64 bit) Intel oferă o alternativă mai îndrăzneată, însă mult mai complexă ce conduce la des amânări (o trăsătură definitorie pentru Intel) ce nu sunt de bun augur.



**Detonator 3 aduce o serie de îmbunătățiri despre care nVidia afirmă ca vor aduce un spor de performanță de până la 50%.**

# Detonator 3

Tip articol: Test - Apariție: A aparut - Redactor: Marius Neacsu



**NVIDIA.**

**D**rivere din toate versiunile, uniți-vă! Colectivul NVIDIA are "trasată" o sarcină destul de dură: menținerea unui ciclu de dezvoltare tehnologică de aproximativ 6 luni. Până acum această condiție a fost respectată (așteptăm spre sfârșitul anului și noul NV20). Una dintre facilitățile care a permis această dezvoltare este implementarea Unified Driver Architecture (UDA). Aceasta înseamnă construirea unei interfețe între software (driver) și hardware (chip) capabile să susțină diferite

la a treia generație (prima versiune oferită de nVidia a fost 6.16 însă s-a trecut imediat la 6.18 - cea pe care am folosit-o și noi).

Detonator 3 aduce o serie de îmbunătățiri despre care NVIDIA afirmă că vor aduce un spor de performanță de până la 50%. Pe lângă acestea se înregistrează și introducerea unor facilități ce permit o setare avansată a funcționării plăcii video: controlul FSAA (până la 2x2 în OpenGL, sau 4x4 Direct3D), control V-Sync (OpenGL și Direct3D) și chiar posibilitatea modificării

s-a dovedit încă o dată un anti-benchmark, diferențele rezultate fiind de sub 1 FPS.

Rezultatele obținute infirmă afirmațiile NVIDIA (nici pe departe 50% pentru toate modelele) și confirmă supoziția că optimizarea se va reflecta în special în performanța obținută în condiții de stres (rezoluții și adâncime de culoare mari). De asemenea, cu toată arhitectura UDA, comportamentul TNT2 Ultra este invers, Detonator 3 ducând la o scădere a performanței pentru acest model de până la 12% în 3D Mark 2000 (fără să se simtă o îmbunătățire în nici unul din teste).

DDR este ajutat de Detonator 3 cu până la 12% (Q3 1200x1024x32) și aproximativ 4% (constant) în 3D Mark. Cel mai bun model este GeForce2 care ajunge la un spor de aproape 30% (28% tot în Q3 1200x1024x32) și de 8% în 3D Mark (1280x1024x32).

Aici se constată astfel utilitatea upgrade-ului software, potențialul Detonator 3 reieșind în special în momentele în care este necesară putere de calcul suplimentară.

Pentru deținătorii de modele mai vechi (TNT2) Detonator 3 nu reprezintă nici o utilitate. Pentru cei care posedă sisteme noi (cu procesoare și chipset-uri de ultimă generație) și vor să aibă acces atât la o performanță mai bună cât și la noile facilități puse la dispoziție (DVC, TwinView, FSAA) instalarea acestei noi versiuni de Detonator este o necesitate.

## Rezultatele obținute infirmă afirmațiile NVIDIA (nici pe departe 50 % pentru toate modelele)

combinații (versiune driver - model chip). Pentru realizarea acestei interfețe atât componenta soft cât și cea hard încorporează un strat (layer) comun diferitelor versiuni. Software-ul folosește un Unified Driver Software API Layer (UDS) iar chip-ul încorporează un Unified Driver Hardware Application Layer (HAL) acestea comunicând direct.

Se generează astfel posibilitatea folosirii driver-elor mai vechi pentru modele de chip-uri noi (compatibile UDA) sau optimizarea driver-elor, ceea ce îmbunătățește performanța chip-urilor curente. Totodată dezvoltarea tehnologică este înlesnită, evitându-se așteptarea dezvoltării unor driver-e noi sau amânarea optimizării acestora.

### Detonăm ceva ?

O dată cu anunțarea GeForce2 Ultra, NVIDIA a scos și o nouă versiune de drivere pentru plăcile video bazate pe chipurile NVIDIA. Binecunoscutul Detonator (compatibil UDA) trece astfel

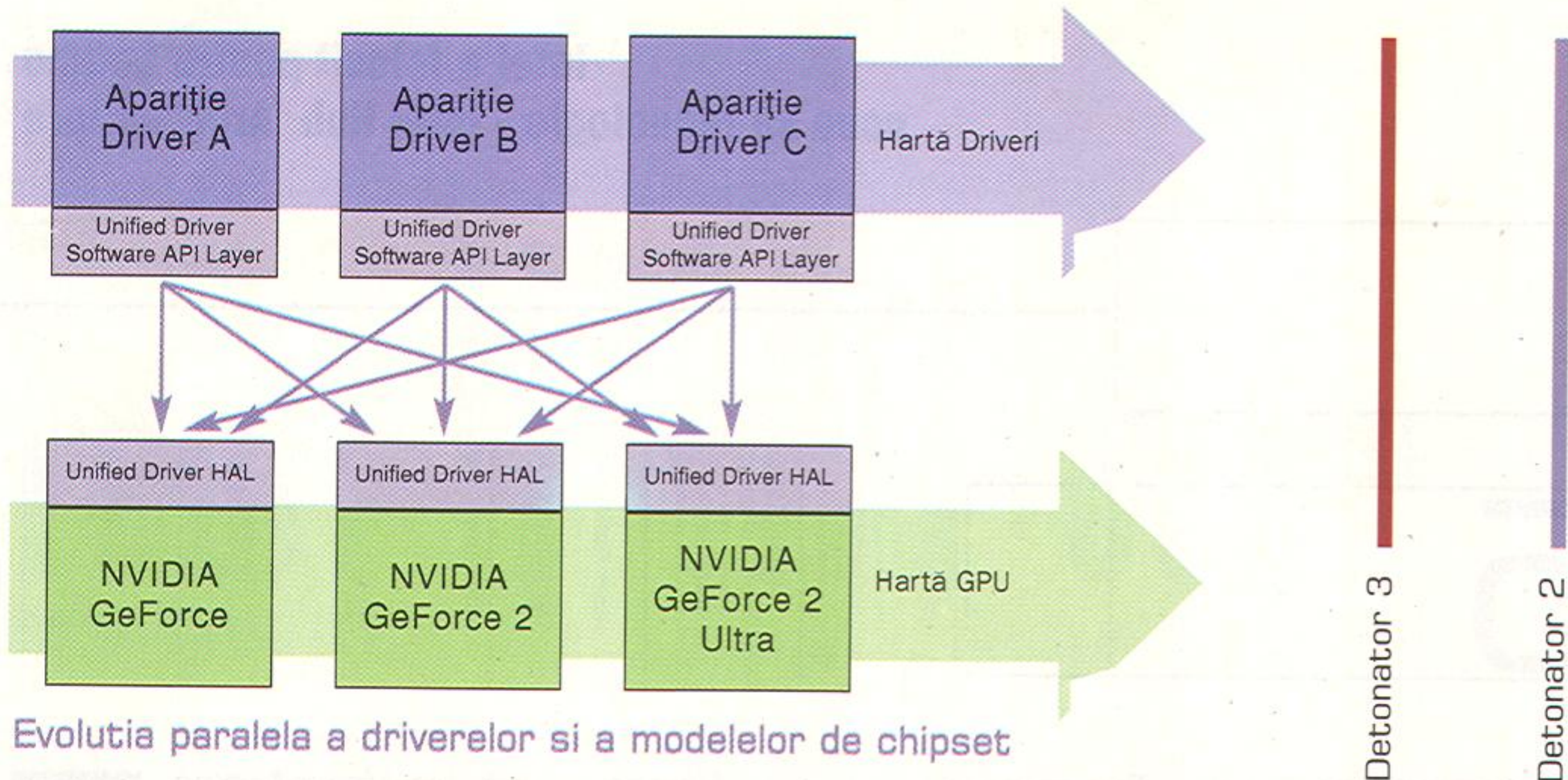
frecvenței procesorului grafic și memoriei. Pe partea de "fațadă" sunt suportate noile funcții Digital Vibrance și TwinView de care este capabil GeForce2 MX.

### (+/-) 50%

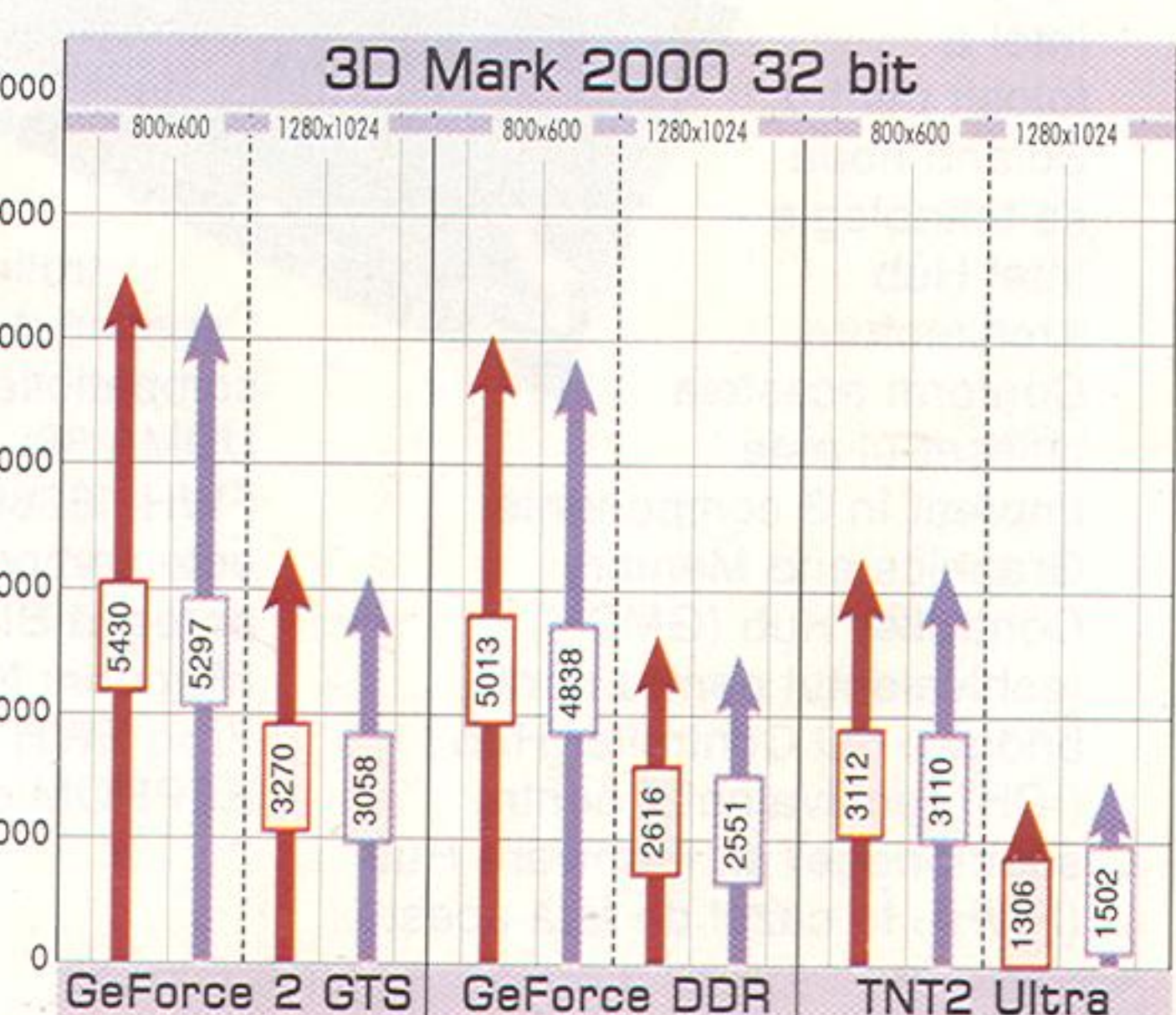
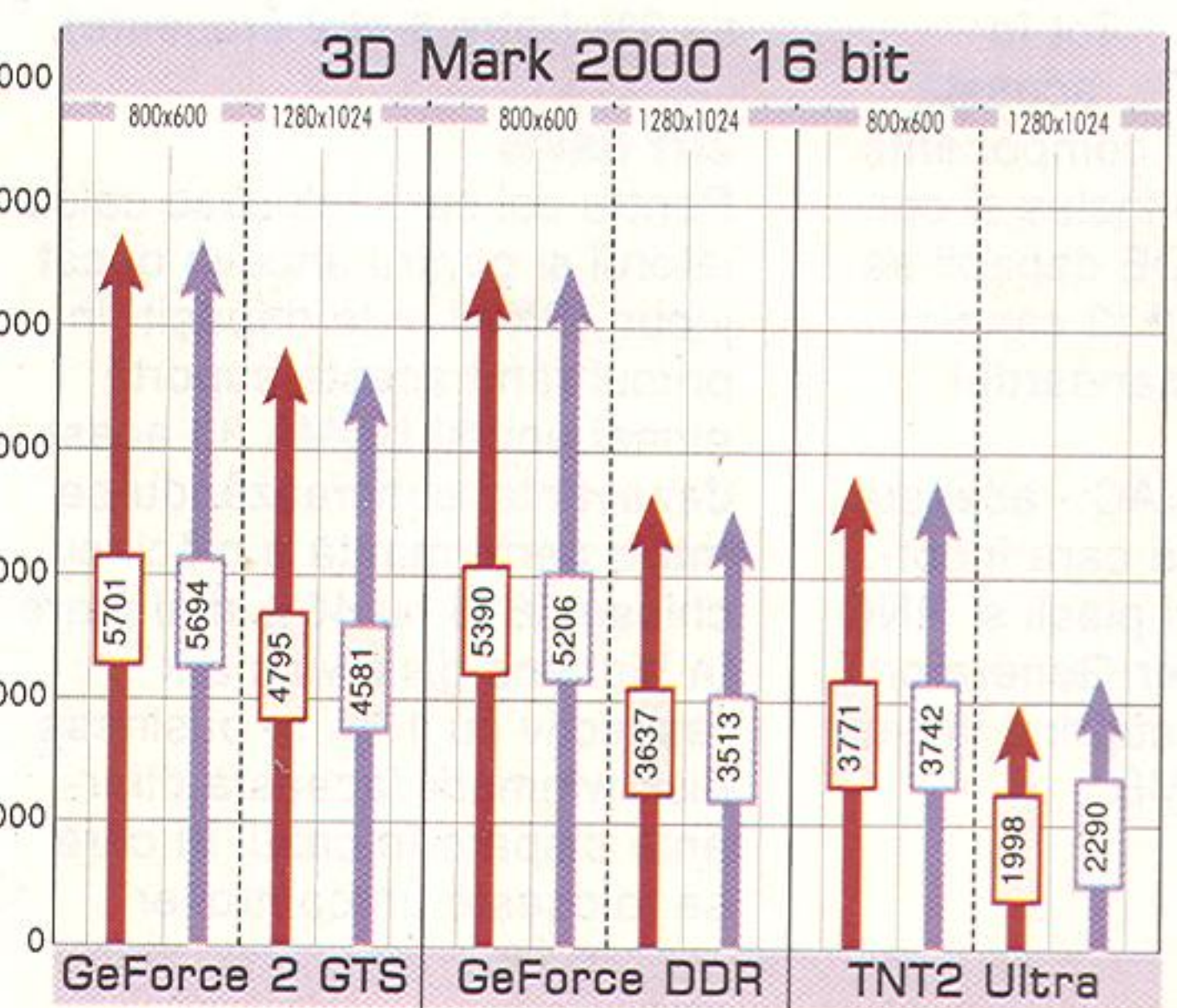
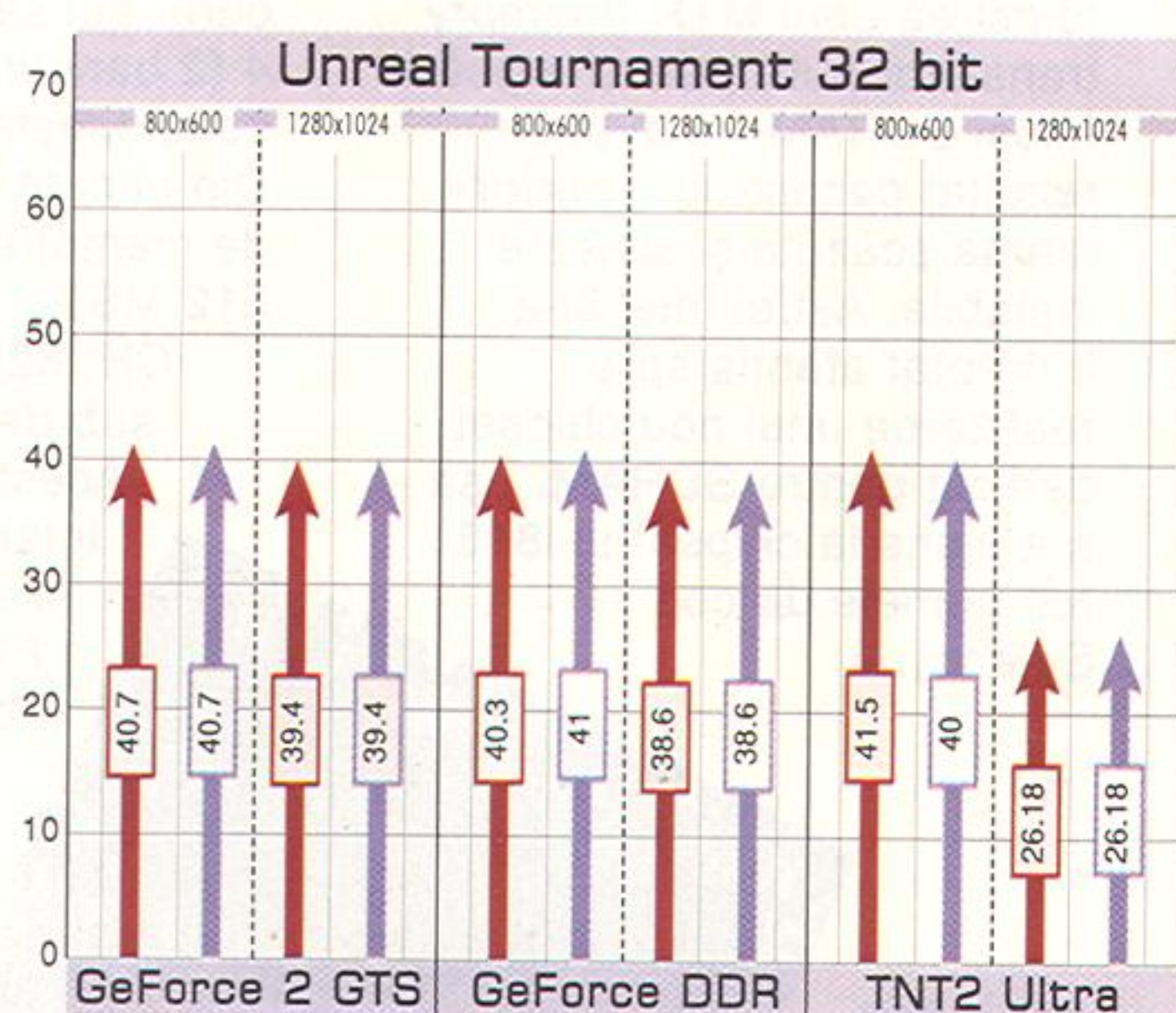
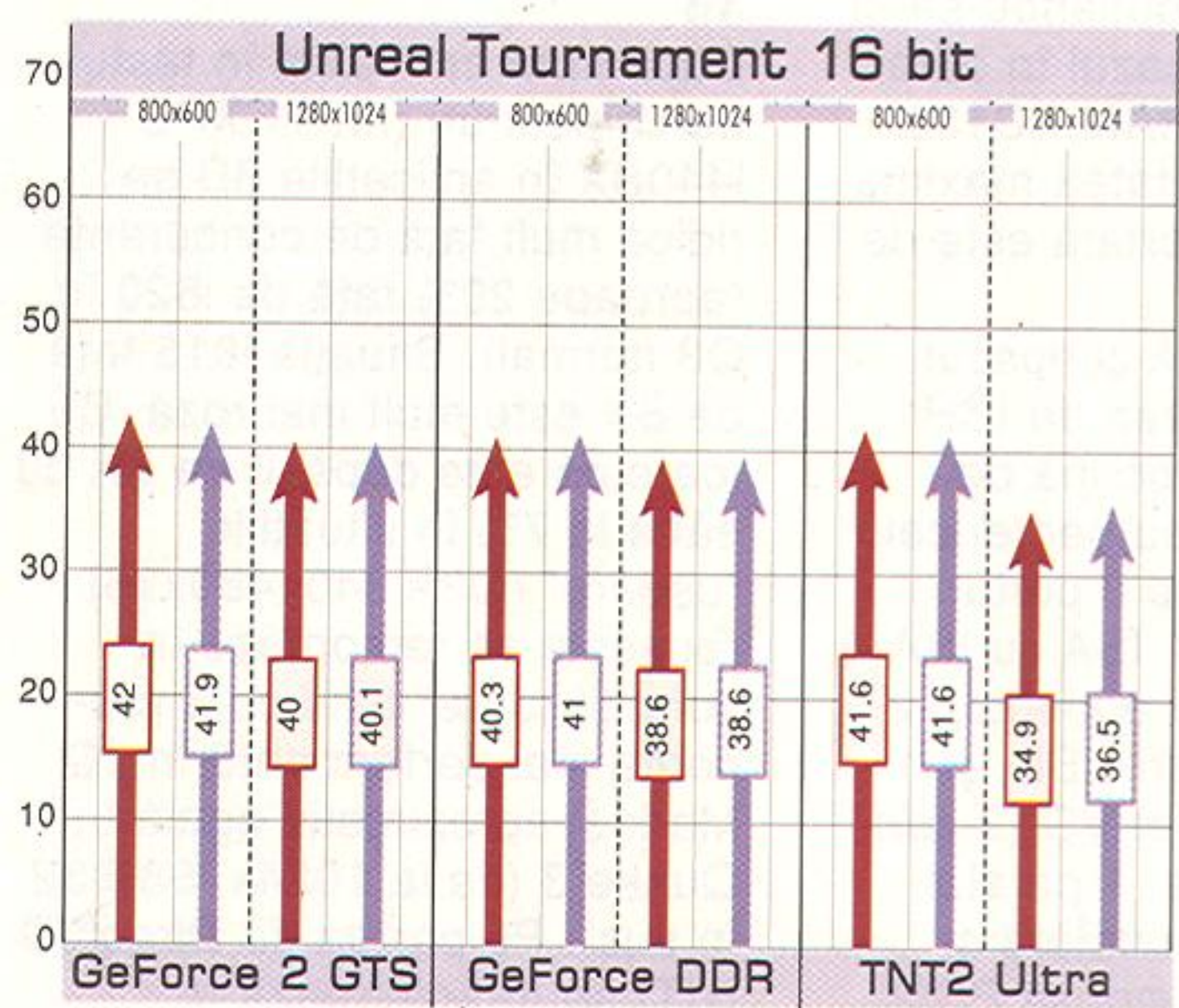
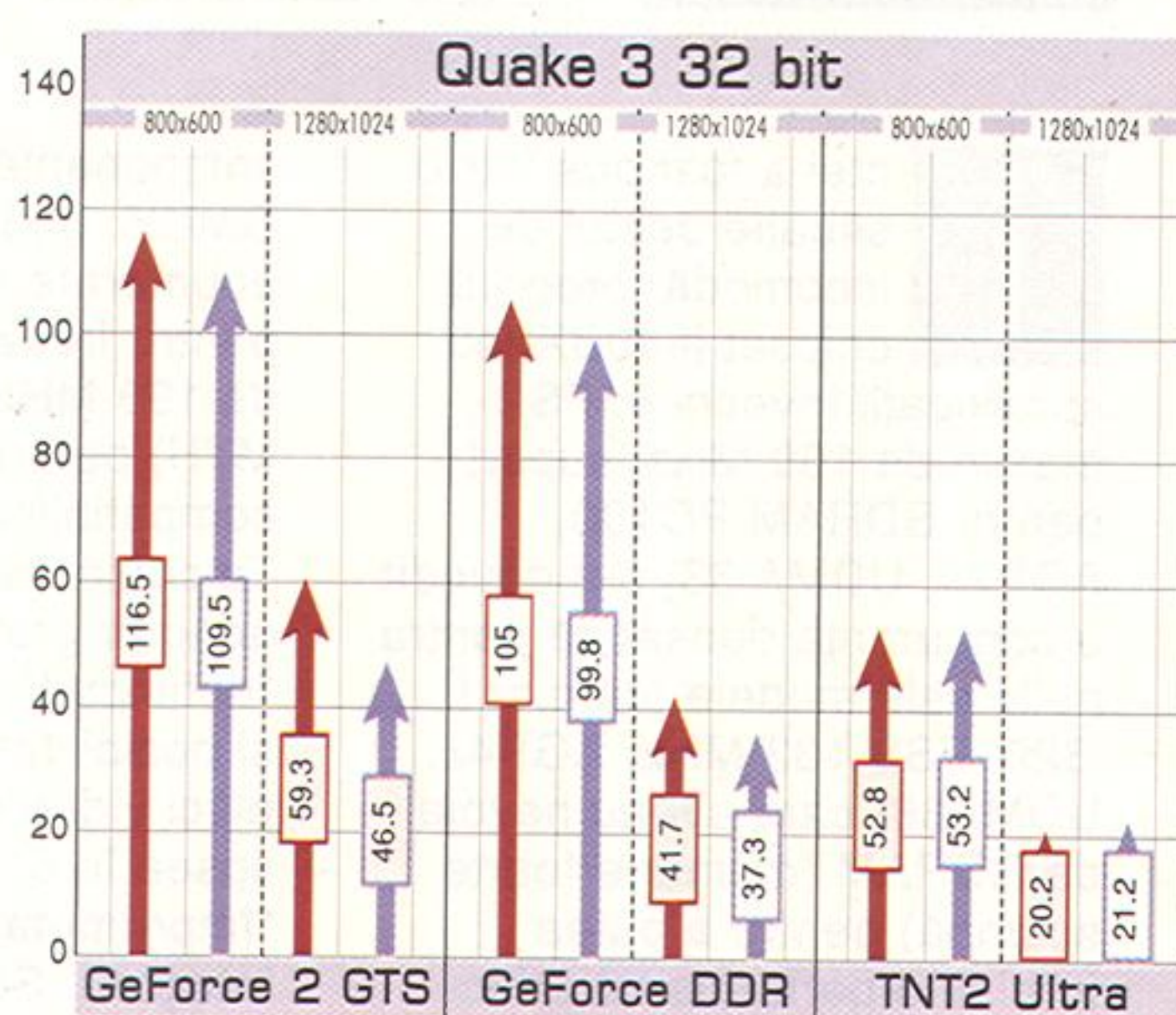
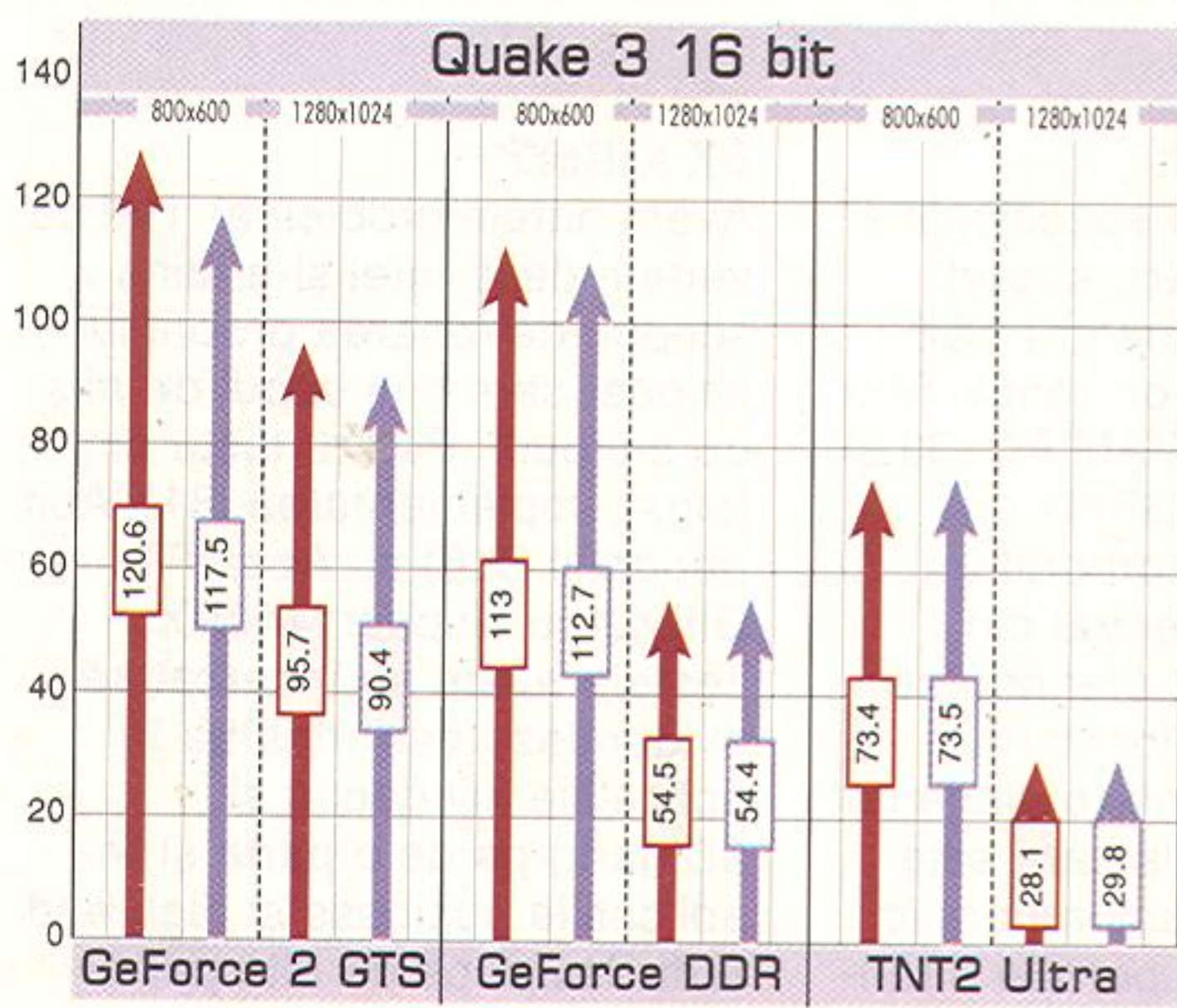
Bineînțeles că acest număr este mai mult decât generos, așa că am vrut să vedem dacă lucrurile stau într-adevăr astfel. Am recurs la testarea a trei modele (toate LeadTek WinFast) bazate pe chipurile NVIDIA: TNT2 Ultra, GeForce 256 DDR și GeForce 2 GTS. Compararea s-a făcut cu o versiune de Detonator 2 - 5.22 pe o placă bazată pe chipsetul i815 cu un procesor Coppermine la 700 MHz. Software-ul folosit pentru test a constat în jocurile Quake 3 Arena, Unreal Tournament și aplicația-benchmark 3Dmark 2000 la rezoluțiile de 800 x 600 și 1280 x 1024 pe 16, respectiv 32 de biți. Unreal Tournament







Evoluția paralelă a driverelor și a modelelor de chipset



**Facilități Detonator 3:**

- Îmbunătățiri pentru întreaga gamă de chipset-uri Intel: i815, i820 și i840
- Folosirea mai bună a avantajului dat de set-urile de instrucțiuni multimedia a procesoarelor actuale (SIMD) 3Dnow! și Enhanced 3Dnow! de la AMD; SSE și SSE2 de la Intel. (Optimizare chiar pentru Pentium 4 și Duron)
- Moduri mai eficiente pentru blending implementate atât în Direct3D cât și în OpenGL.
- Reducerea aglomerării apelurilor în driver pentru OpenGL
- Îmbunătățirea procesării asincrone a comenzilor în OpenGL
- Suport avansat pentru vertex buffer în Direct3D
- Suport avansat pentru vertex buffer în OpenGL
- Îmbunătățirea gestionării texturilor în Direct3D
- "DVC" - Digital Vibrance Control - numai pentru GeForce2 MX și Quadro2 MXR
- "Twin View" - suport Multi-Monitor și Dual Independent Displays - numai pentru GeForce2 MX și Quadro2 MXR
- Până la 50% spor de performanță pentru întreaga gamă nVidia: de la TNT2 până la GeForce2 Ultra.

**Supărarea AMD**

Imediat cu apariția Detonator 3-ului, AMD a reacționat puternic. Motivul? Cu FastWrites activat în BIOS calculatorul nici nu va porni cu D3, iar în rest va merge foarte slab, creînd o sumedenie de probleme la rularea aplicațiilor.

**Sistemul de test**

|                |                                     |
|----------------|-------------------------------------|
| Placa de baza  | ABIT SL6 (i815)                     |
| Driver         | Intel inf v. 2.30.0031b             |
| Procesor       | Coppermine 700 (7x100 MHz)          |
| Memorie        | Infineon 128 MB Pc100               |
| Hard Disk      | IBM DJNA 15 MB UDMA 66              |
| Placa video #1 | WinFast TNT2Ultra                   |
| Driver         | Detonator 2 (v. 5.22) / 3 (v. 6.18) |
| Placa video #2 | WinFast GeForce256 DDR              |
| Driver         | Detonator 2 (v. 5.22) / 3 (v. 6.18) |
| Placa video #3 | WinFast GeForce2 GTS                |
| Driver         | Detonator 2 (v. 5.22) / 3 (v. 6.18) |

**Teste**

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| Test #1   | Quake 3 Arena       |
| versiunea | 1.11                |
| modul     | demo001             |
| Test #2   | Unreal Tournament   |
| versiunea | -                   |
| modul     | utbench             |
| Test #3   | 3Dmark2000          |
| versiunea | Build 335           |
| modul     | Overall Performance |

**Intel a folosit pentru Solano  
noua sa tehnologie - Intel Hub Architecture**

**Intel**

**i815**

Tip articol: Test comparativ - Aparitie: A aparut - Redactor: Marius Neacsu

**I**ntel a fost pus într-o situație destul de incomodă: propriul chipset i440BX (cu specificații învechite: FSB maxim de 100 MHz, suport pentru SDRAM PC100, AGP2x, UDMA 33) s-a dovedit o concurență deosebită pentru noile sale modele (cum ar fi i820: FSB 133 MHz, AGP4x, UDMA66) care aveau nevoie de RDRAM (memorie foarte scumpă) pentru a putea furniza o performanță adecvată. Una dintre soluții - folosirea unui MTH (memory translator hub) pentru a putea folosi SDRAM - a avut un rezultat dezastruos: performanță scăzută și sisteme instabile. Astfel Intel și-a îndreptat atenția spre realizarea unui nou chipset dedicat pentru SDRAM. Așa s-a ajuns la chipset-ul i815 (cu numele de cod Solano).

componente sunt:  
GMCH: 82815 cu specificațiile enumerate mai sus: suport pentru frecvențe pentru FSB de 133 MHz, suport (nativ, fără MTH) pentru SDRAM PC133 și compatibilitate AGP 4x. Totodată este încorporat un adaptor grafic (derivat din "defunctul" i752), oferindu-se și posibilitatea folosirii unei plăci video externe (opțiune ce lipsește în i810 de la care este "împrumutat" adaptorul grafic integrat). Sunt suportate 6 rânduri SDRAM PC100 (3 bancuri) acestea reducându-se la 4 (2 bancuri) în cazul în care se folosește SDRAM PC133. Din păcate, cantitatea maximă de memorie suportată este de 512 MB.

ICH: 82801AA cunoscut sub denumirea de ICH1. Acesta se ocupă de interfața cu perifericele și susține 6 porturi PCI (+1 ISA cu ISA bridge opțional), 2 porturi USB, și super I/O (2 seriale, 1 paralel, tastatură și mouse PS/2, floppy disk).

Tot în această componentă este inclus și controllerul IDE capabil să susțină 4 unități (2 canale) compatibile cu standardul UDMA 66.  
FWH: i82802AB/AC - aceasta este componenta care încorporează BIOS-ul plăcii și RNG (Random Number Generator). Fiziic FWH este cuprins într-un EEPROM de 4 MB.

**BX Killer?**

Avem datele problemei. Hai să vedem dacă Intel și-a atins scopul: detronarea propriului chipset care ține capul de afiș de ani buni. Pentru teste am folosit implementarea i815 Abit (modelul SL6) și Azza PT-DIBX2 cu chipset i440BX. Testele rulate au încercat să evidențieze performanța în aplicațiile 3D (jocuri și 3DMark) pe de o parte și în aplicațiile business și high end (Ziff Davis) pe de altă parte.

**3D**

După cum am văzut în testul de chipset-uri (nr. 11 XPC) i440BX în aplicațiile 3D se ridică mult față de concurență (aproape 20% față de i820 în Q3 normal). Situația i815 față de BX este mult mai roză. Cu toate că este depășit de BX cu până la 7% în situațiile "ușoare" (Q3A 640x480x16) reușește să remonteze în condiții "dure" fiind cu 3 procente mai performantă în 3D Mark și aproximativ egală în Quake 3 (de la 1024x768@32 în sus). Pe partea de Direct3D (UT) se înregistrează o penalizare medie de aproximativ 3% (între 4 și 2 procente).

**Ziff Davis**

Pentru cei care folosesc calculatorul și pentru altceva decât jocuri, BX-ul este depășit. În primul rând acesta suportă numai unități UDMA 33 acest dezavantaj concretizându-se într-o performanță a plăcii cu chipset i815 cu 40% mai mare în highend disk winmark respectiv cu 17% în business disk winmark (această diferență dispăre în cazul în care se folosește un controller



**Anatomia i815**

Intel a folosit pentru Solano noua sa tehnologie - Intel Hub Architecture. Conform acesteia chipset-ul este împărțit în 3 componente: Graphics and Memory Controller Hub (GMCH) (echivalentul pentru north-bridge), I/O Controller Hub (ICH) (echivalentul pentru southbridge) și Firmware Hub (FWH). În cazul de față aceste

**Aritmetica intel:  
i815E - i815 = ICH2**

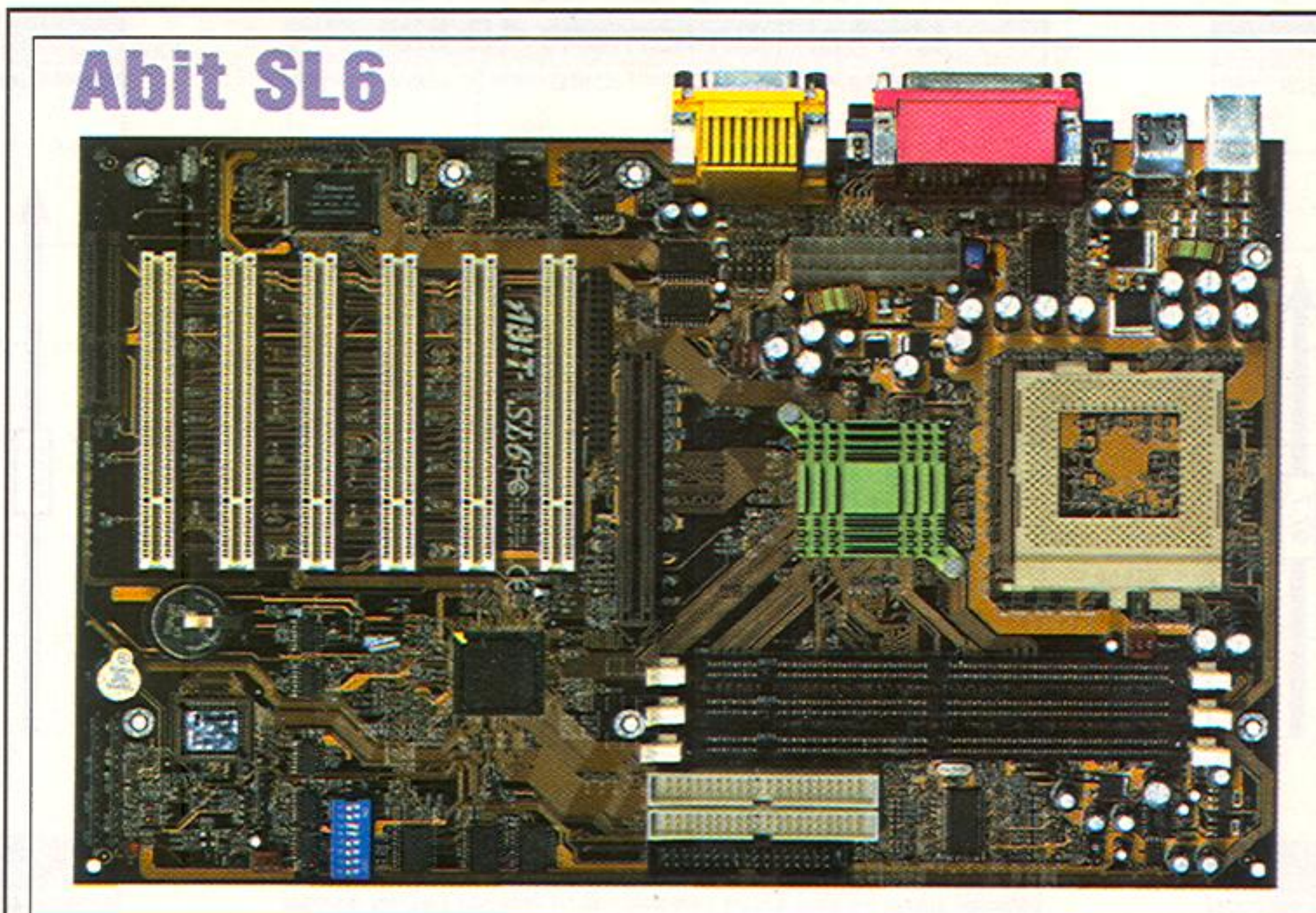
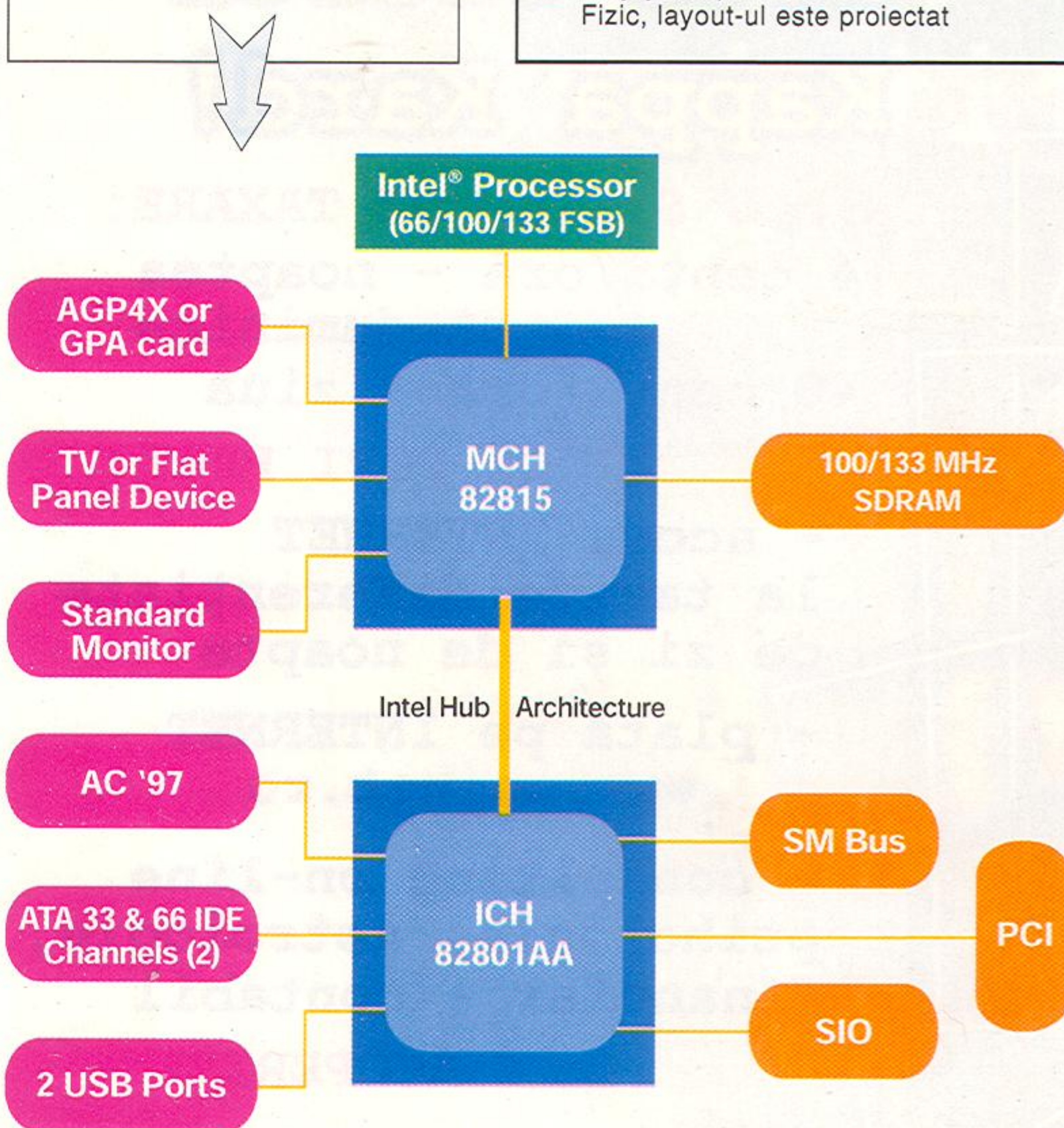
Diferența între chipsetul i815E și i815 este dată de folosirea unui south bridge diferit (ICH1 pentru i815 și ICH2 Pentru i815E). Care sunt noutățile pe care ICH2 (82801BA) le aduce față de precedenta versiune? În primul rând suport pentru unități IDE UDMA 100 (cel mai performant standard IDE la ora actuală). Urmează apoi compatibilitatea cu standardul USB 1.1 ce mărește numărul de device-uri USB ce se pot atașa la 4. Și ultimul - dar nu cel de pe urmă - avantaj (ce se reflectă în costuri) este constituit de integrarea unui controller Ethernet 10/100 (intel 82559) ceea ce permite fie folosirea unui port Ethernet direct pe placă, fie folosirea unui slot CNR (Communication and Network Riser) asemănător cu AMR în care să fie introduși conectorii.

UDMA 66 - achiziționat separat - într-un sistem BX). În testele Business Graphics și High End Graphics diferența se situează în jurul a 5 procente, tot în favoarea i815. În cazul aplicațiilor din suita de teste diferența (în favoarea i815) variază între 7% (pentru aplicațiile de birou și grafică 2D) și 1% (în aplicațiile de grafică 3D și sunet).

**End**

Chiar dacă obține rezultate foarte bune în aplicațiile 3D (AGP 4x nu reprezintă un plus real de performanță) BX-ul își pierde ușor-ușor din "farmec", mai ales dacă ținem cont și de posibilitatea i815 de a susține un procesor cu FSB la 133 MHz și memorie PC133 care ar fi sporit performanța obținută de noul model de chipset. În concluzie, i815 reușește să-și îndeplinească menirea oferind o alternativă viabilă pentru segmentul mainstream, însă (încă) puternica susținere a chipset-ului BX de către producătorii de plăci de bază face și mai dificilă tranziția.

Aceasta este schema arhitecturii Intel bazată pe sistemul de HUB-uri.



**Răzbușătorul?**

Abit se numără printre primii producători care implementează într-o placă de bază chipset-ul i815 "Solano" de la Intel. Modelul (despre care Abit afirmă - pe site-ul lor - că este chiar primul din această categorie) are indicativul SL6 și beneficiază de o abordare de excepție. Primul lucru care se remarcă este manualul voluminos care tratează în detaliu numeroase aspecte, apropiindu-se mai mult de un "tratament de tweaking". În kit se mai află CD-ul cu driver-e, cablurile pentru HDD, FDD și un port serial (panoul din spate are numai unul - celălalt este ocupat de ieșirea adaptorului video integrat, iar la acestea se adaugă "clasicele" 2xPS/2, 2xUSB, paralel și de sunet+joystick). Fizic, layout-ul este proiectat

aerisit, cele 6 sloturi PCI, 1 AGP, 1 CNR, socket-ul 370, cele 3 sloturi de memorie, precum și conectorii pentru controller-ele IDE și floppy fiind așezate într-un mod ușor accesibil. O singură problemă se ivește: clemele de prindere a DIMM-urilor se lovesc de placa video AGP, așa că trebuie să introduceți întâi memoria și apoi placa video.

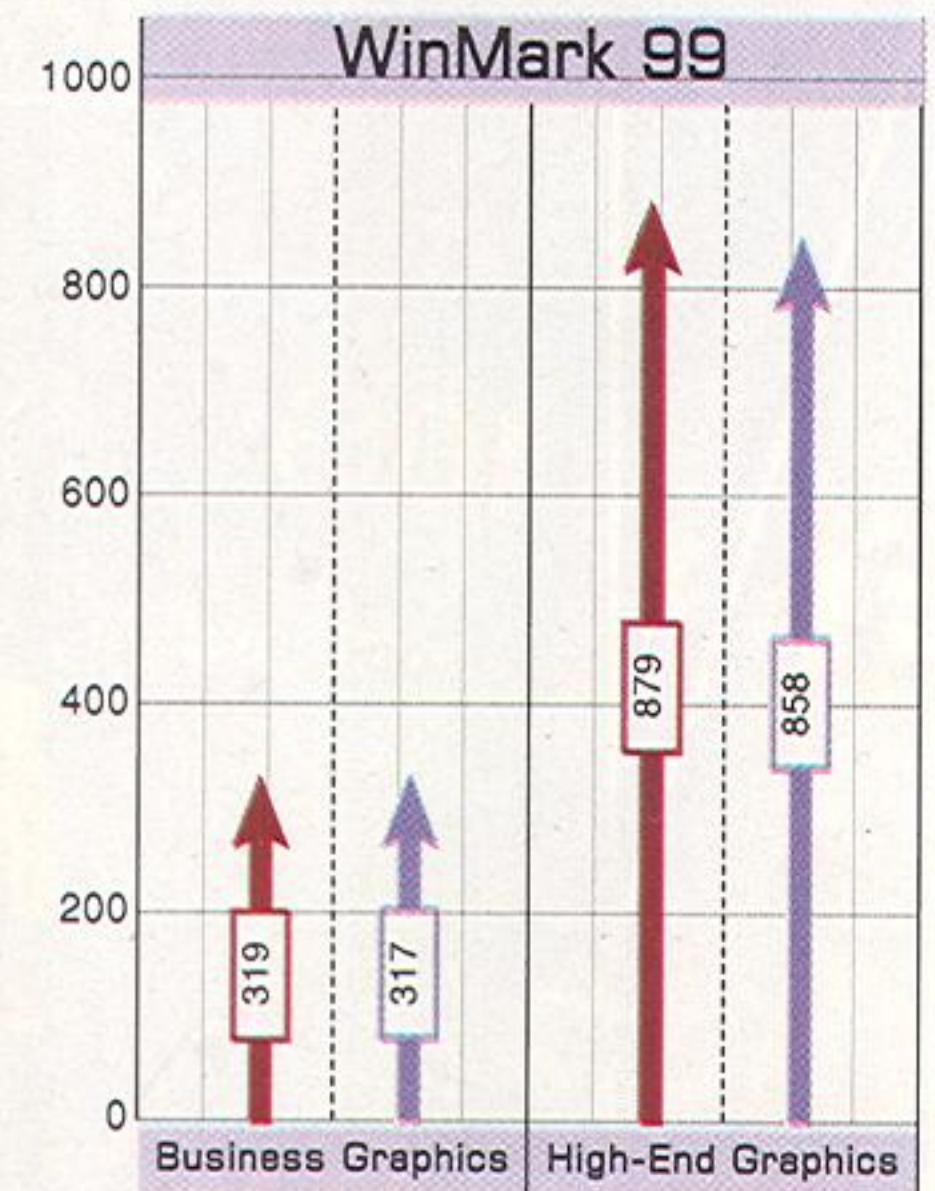
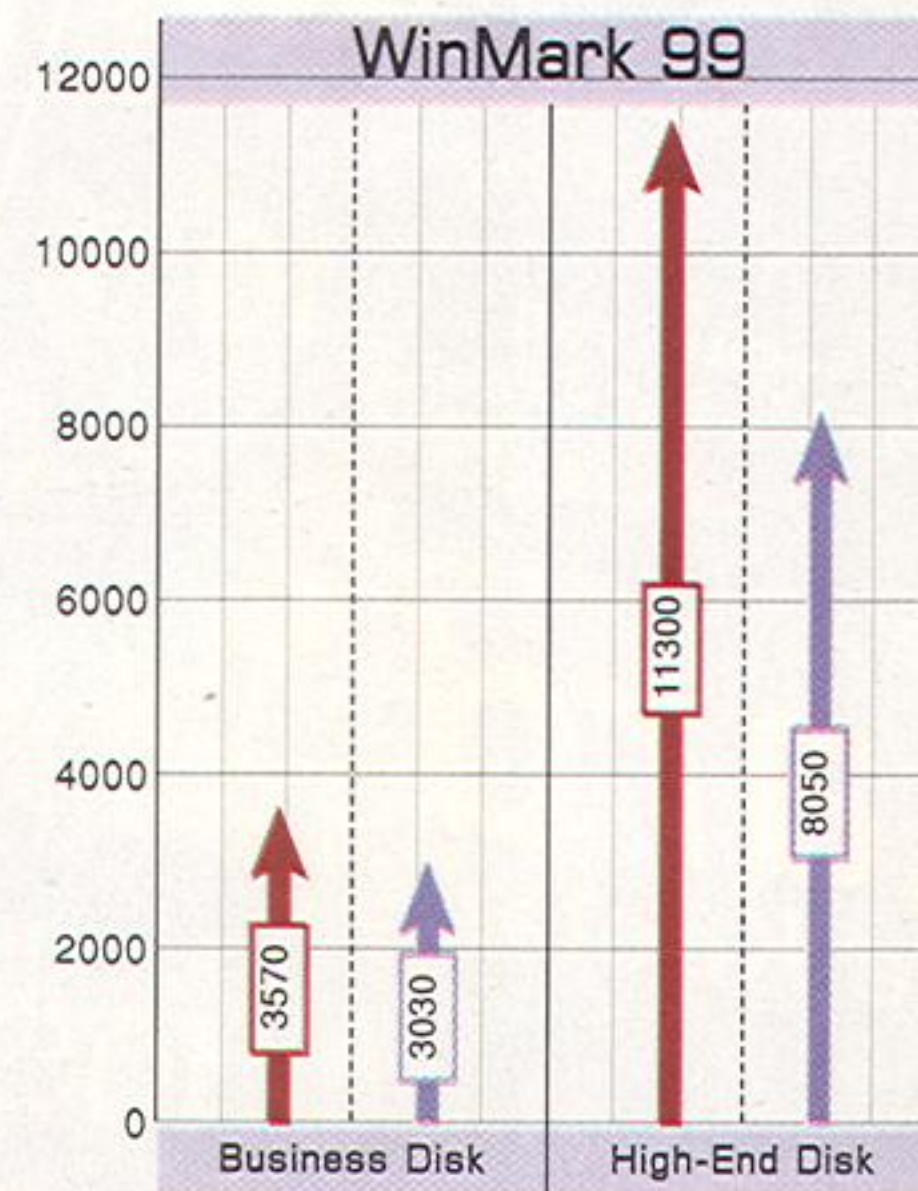
Pe lângă specificațiile i815 (pe care placa le susține în totalitate) mai este oferit și un sound CODEC-compatibil AC'97. Oferta Abit include totodată și un model "frate mai mare" - SE6 - care este bazat pe i815 (ICH2 în loc de ICH1). BIOS-ul este de tip AWARD și permite setarea "jumper free" prin funcția Soft Menu II proprietară Abit. Se poate ajusta astfel FSB între 66 și 153 de MHz cu diferite fracții pen-

tru PCI și SDRAM permițând astfel folosirea oricărei combinații (FSB la 100 MHz cu SRDAM PC133 sau FSB la 133 MHz și PC100) precum și păstrarea frecvenței standard pentru memorie și PCI în cazul over-clocking-ului. La acest capitol - over-clocking - placa s-a comportat foarte bine SM II permițând și ajustarea voltajului.

Din păcate nu am avut alte modele bazate pe i815 pentru a putea compara performanța de care este capabil SL6 în segmentul său, însă aveți la dispoziție o comparație cu un model bazat pe i440BX. Atenția cu care este construită placa precum și facilitățile pe care le pune la dispoziție o face o alternativă viabilă pentru cei care doresc soluții integrate cu raport preț/performanță bun. Pentru cei care doresc să folosească plăci video și audio performante această variantă (cu video și sunet onboard ce cresc prețul) nu este la fel de atractivă.

**Caracteristici**

|                 |  |
|-----------------|--|
| Nume            | ABIT SL6   |
| Distribuitor    | Senorg ROMANIA SRL /01/2331878   |
| Pret            | 137.7\$  |
| Ram Maxim       | 512 MB   |
| Sloturi         | 3  |
| Timp            | SDRAM PC100 sau PC133  |
| Frecventa FSB   | 66-150 MHz   |
| AGP             | 4X   |
| USB             | 2  |
| PCI/ISA/CNR     | 6/0/1  |
| UDMA            | 2 x UDMA 66  |
| BIOS            | Award (SoftMenuII)   |
| Dotari speciale | Video si audio on-board, CNR + implementare de excepție a i815 - ICH1 (pentru ICH2 este SE6) |

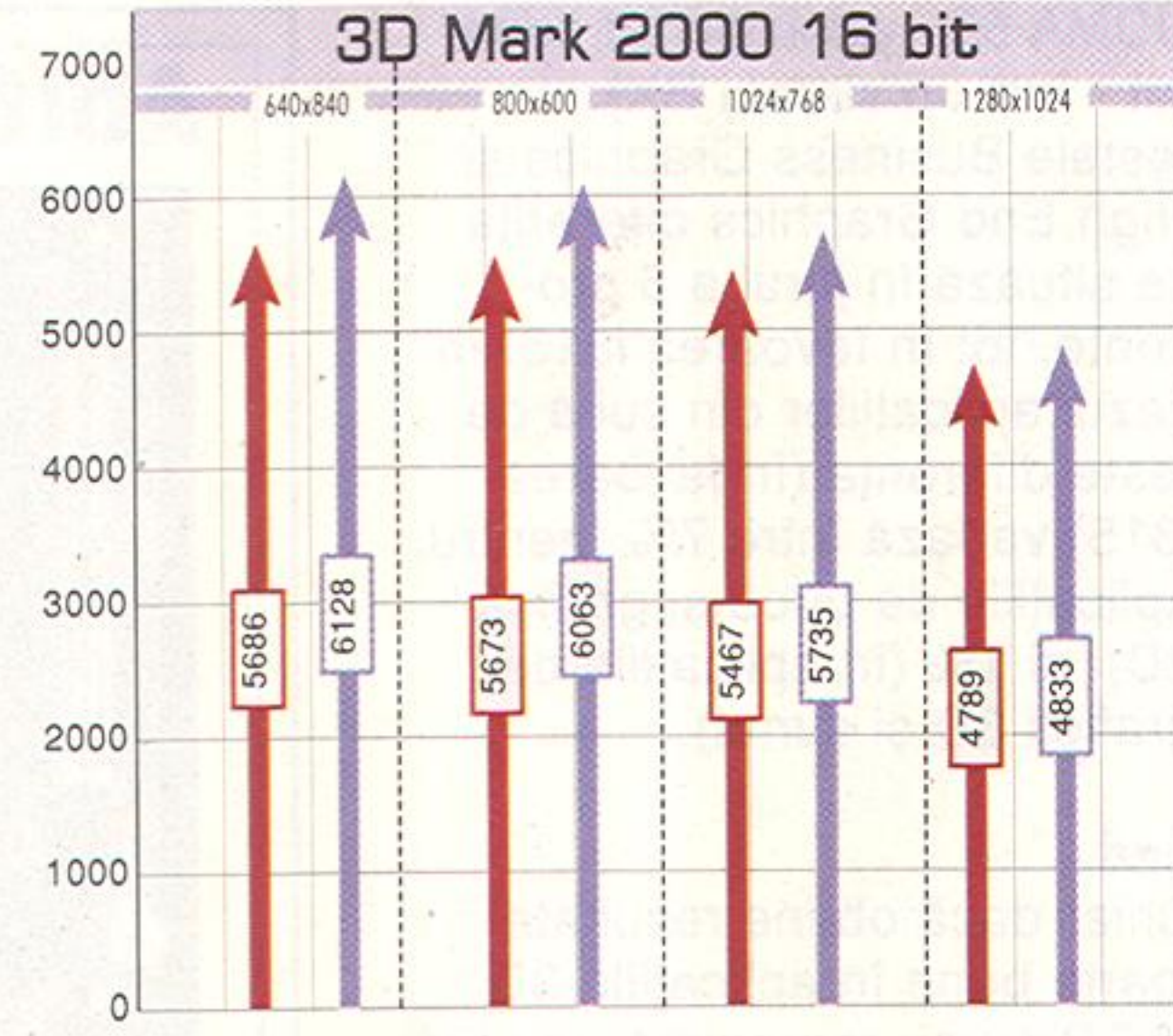
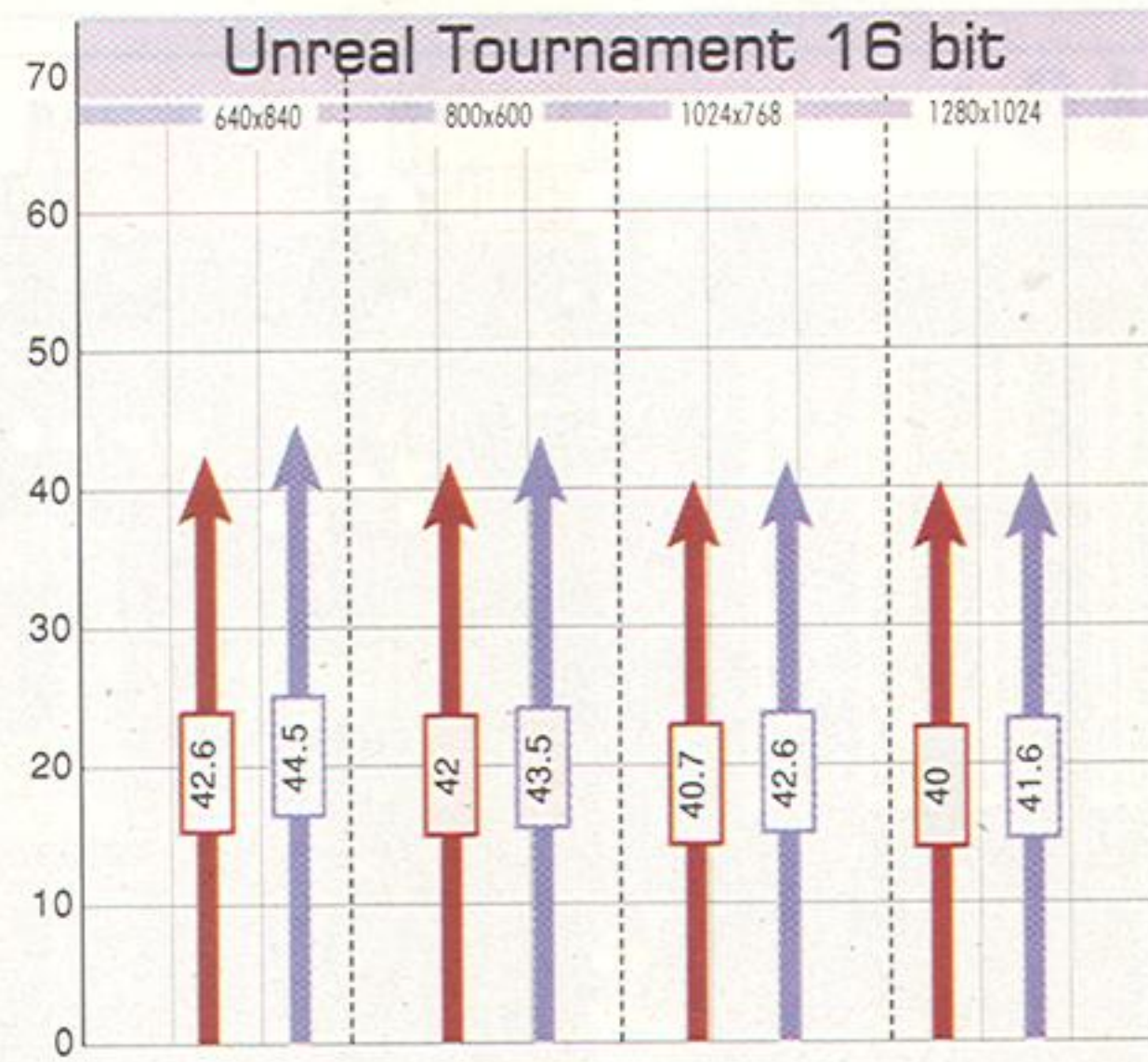
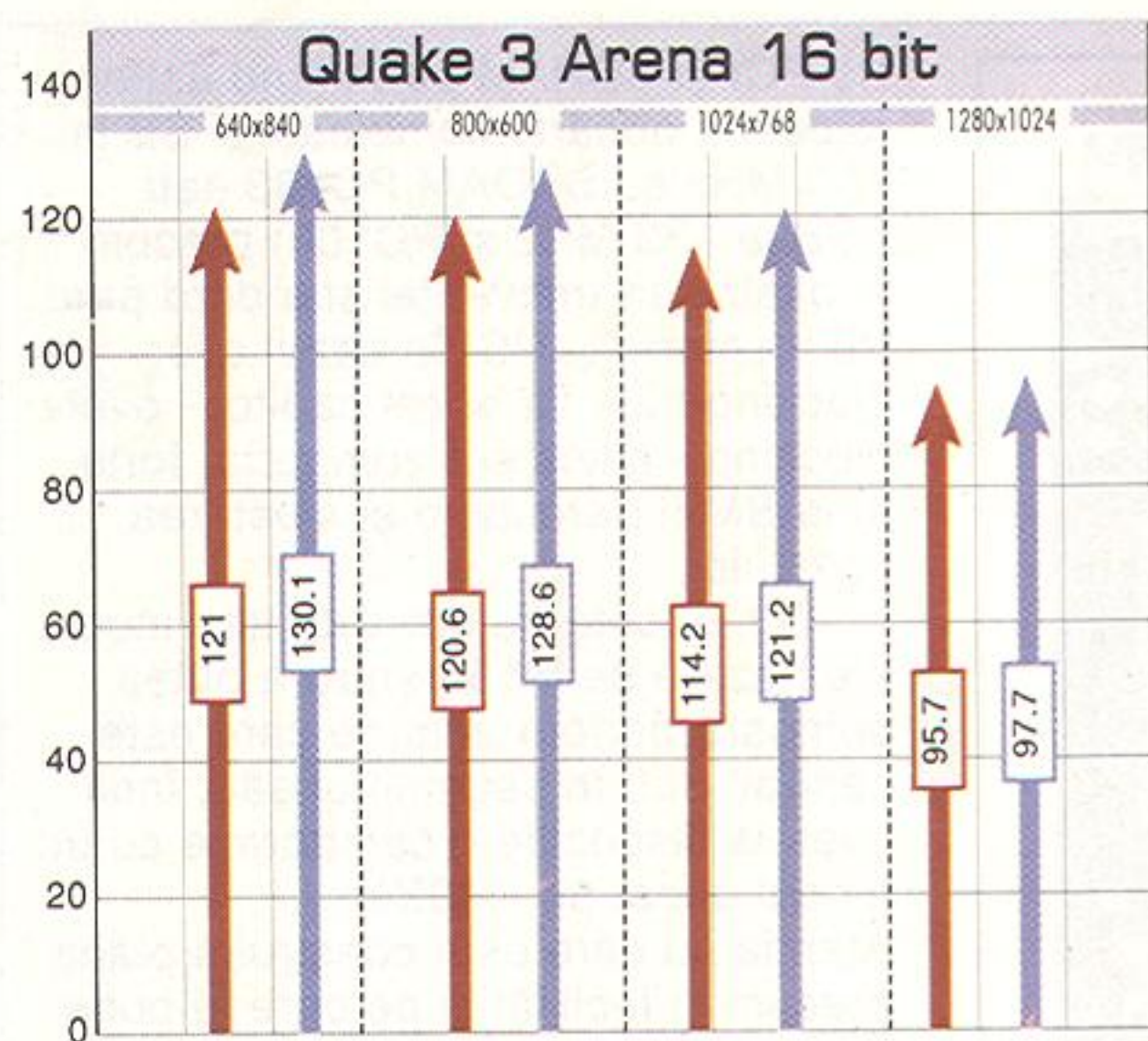


**Sistemul de test**

|                  |                              |
|------------------|------------------------------|
| Placa de baza #1 | ABIT SL6 (i815)              |
| Driver           | Intel inf v. 2.30.0031b      |
| Placa de baza #2 | AZZA PT-DIBX2 (i440BX)       |
| Driver           | Intel inf v. 2.30.0031b      |
| Procesor         | Coppermine 700 (7x100 MHz)   |
| Memorie          | Infineon 128 MB Pc100        |
| Hard Disk        | IBM DJNA 15 MB UDMA 66       |
| Placa video      | LeadTek WinFast GeForce2 GTS |
| Driver           | Detonator 3 (v. 6.18)        |

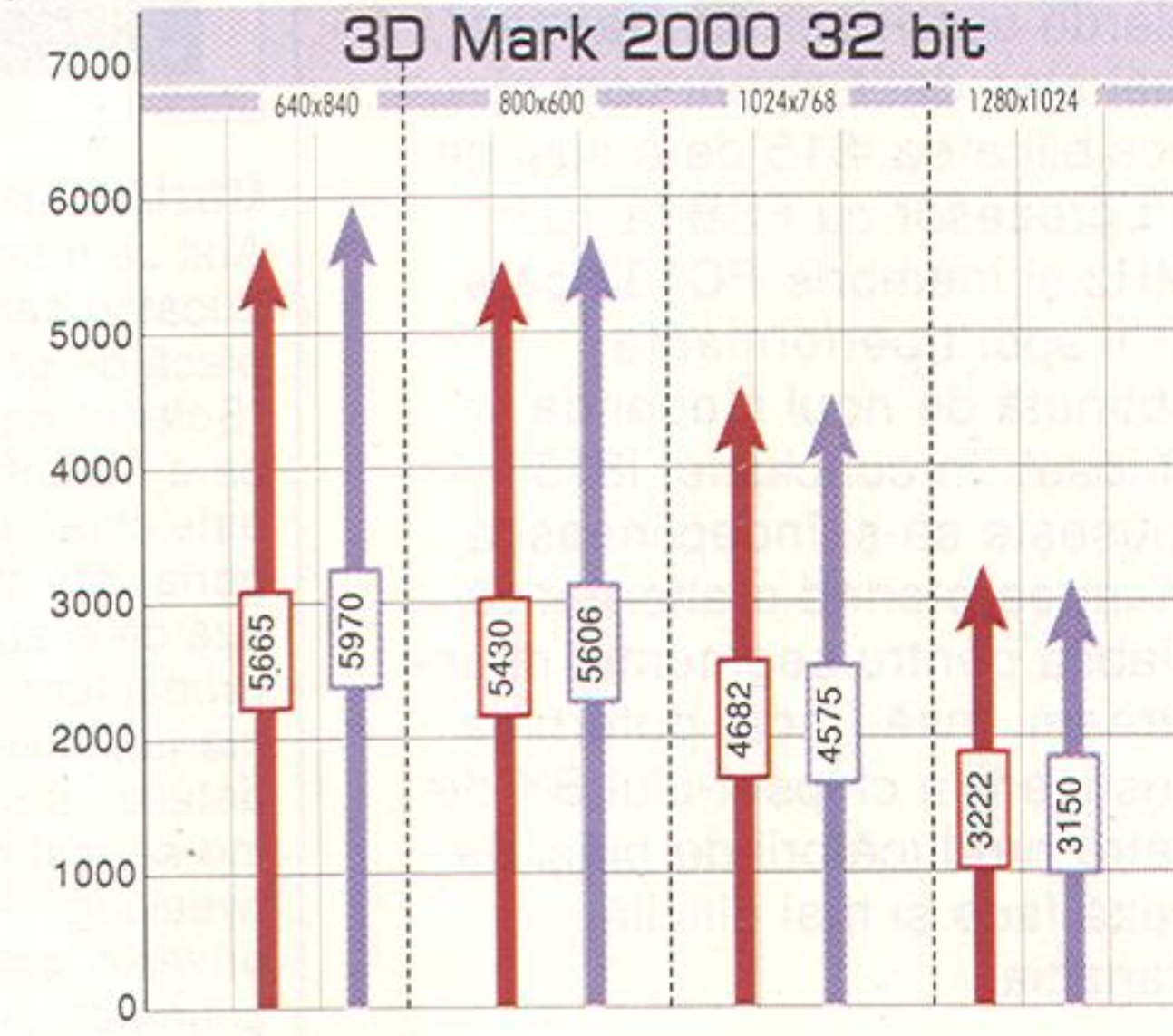
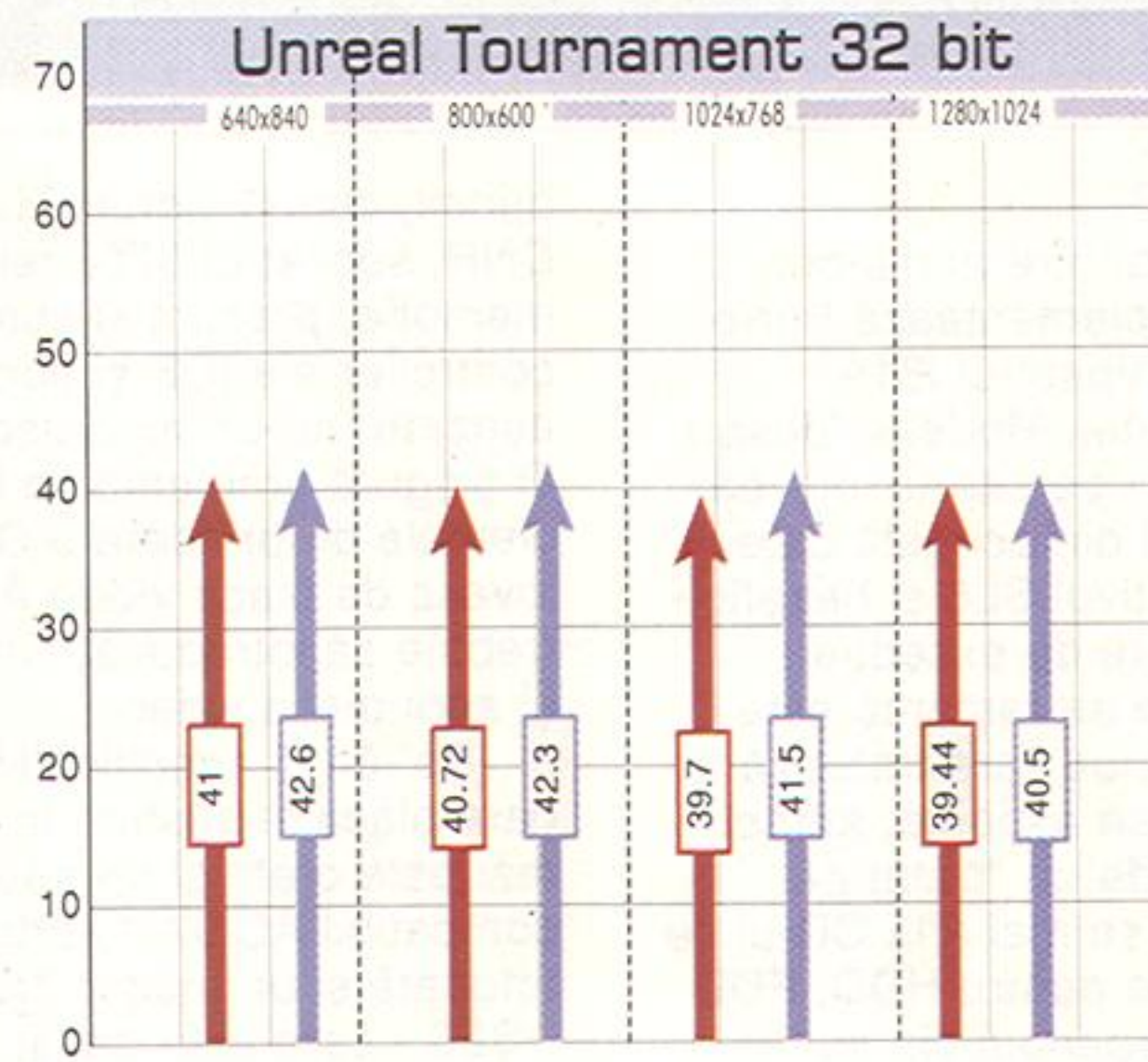
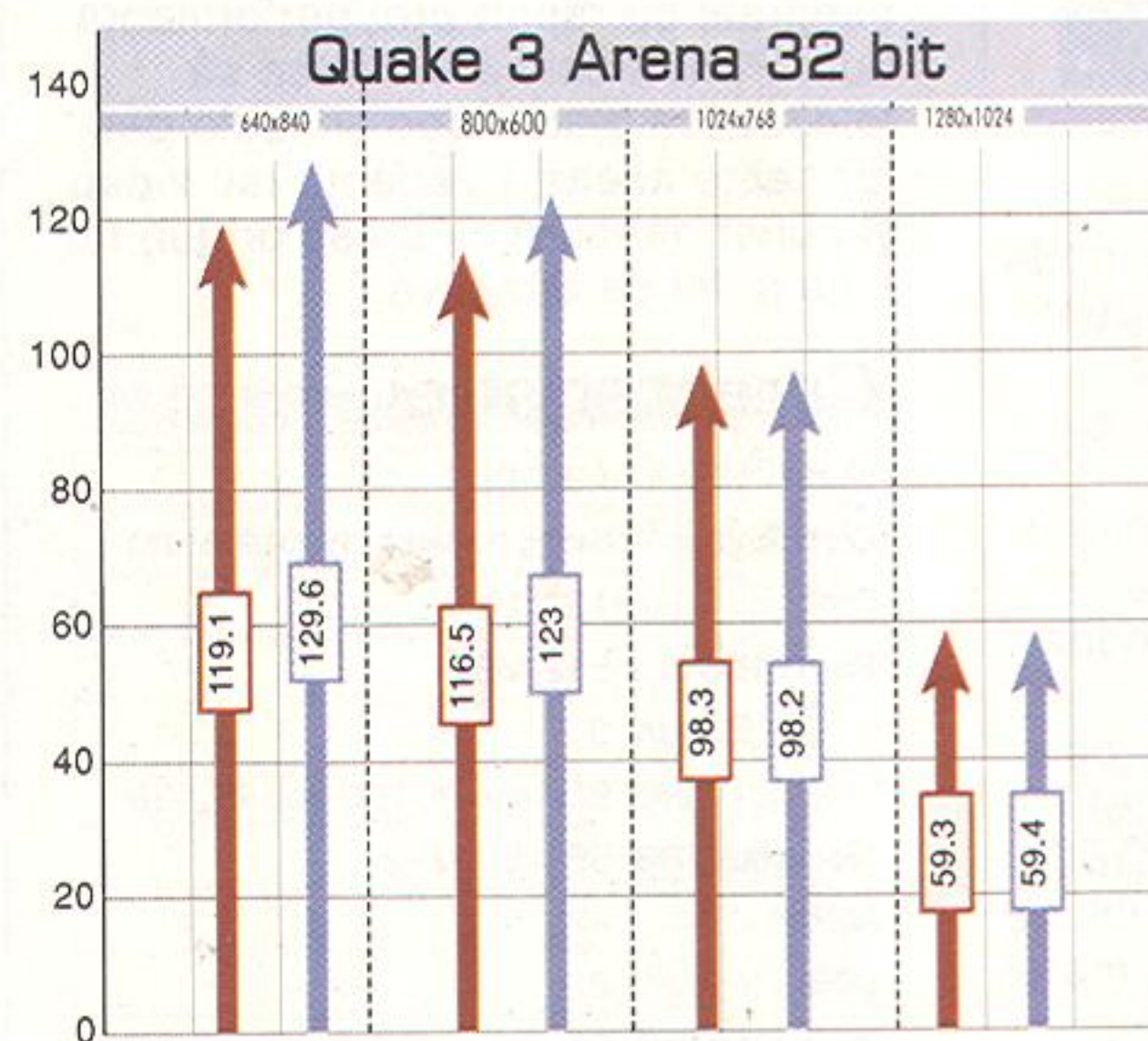
**Teste**

|           |                        |
|-----------|------------------------|
| Test #1   | Quake 3 Arena          |
| versiunea | 1.11                   |
| modul     | demo001                |
| Test #2   | Unreal Tournament      |
| versiunea | 4.20                   |
| modul     | utbench                |
| Test #3   | 3Dmark2000             |
| versiunea | Build 335              |
| modul     | Overall Performance    |
| Test #3   | Ziff Davis WinBench 99 |
| versiunea | 1.1 Build 14           |
| modul     | All WinMarks           |



▲ i815

▲ i440BX



**Kard zece Kdolari**  
 Acces securizat la servicii internet  
 cod acces [ ]  
 http://kard.kappa.ro/

## se 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](http://www.magnet.ro)
- consulting on-line psihologie, astrologie, financiar - contabil

### ACOPERIRE:

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

# DE-GENERATION

## The Pensyon Wars

**Sclerosis is the virtue of the future...**

**Enhanced  
Real Time Strategy**

**We are old but prepared!  
We are senile but efficient!  
We are annoying but deadly!  
We are the Pensyonaute Squads!**

**Join our fight against the evil oppresion!  
Your fellow men and women await your help!**

Noile procesoare de la AMD, ThunderBird și Duron au nevoie de suport atât din partea producătorilor de chipseturi cât și a producătorilor de plăci de bază ce implementează aceste chipseturi

# Plăci de bază

## socket A

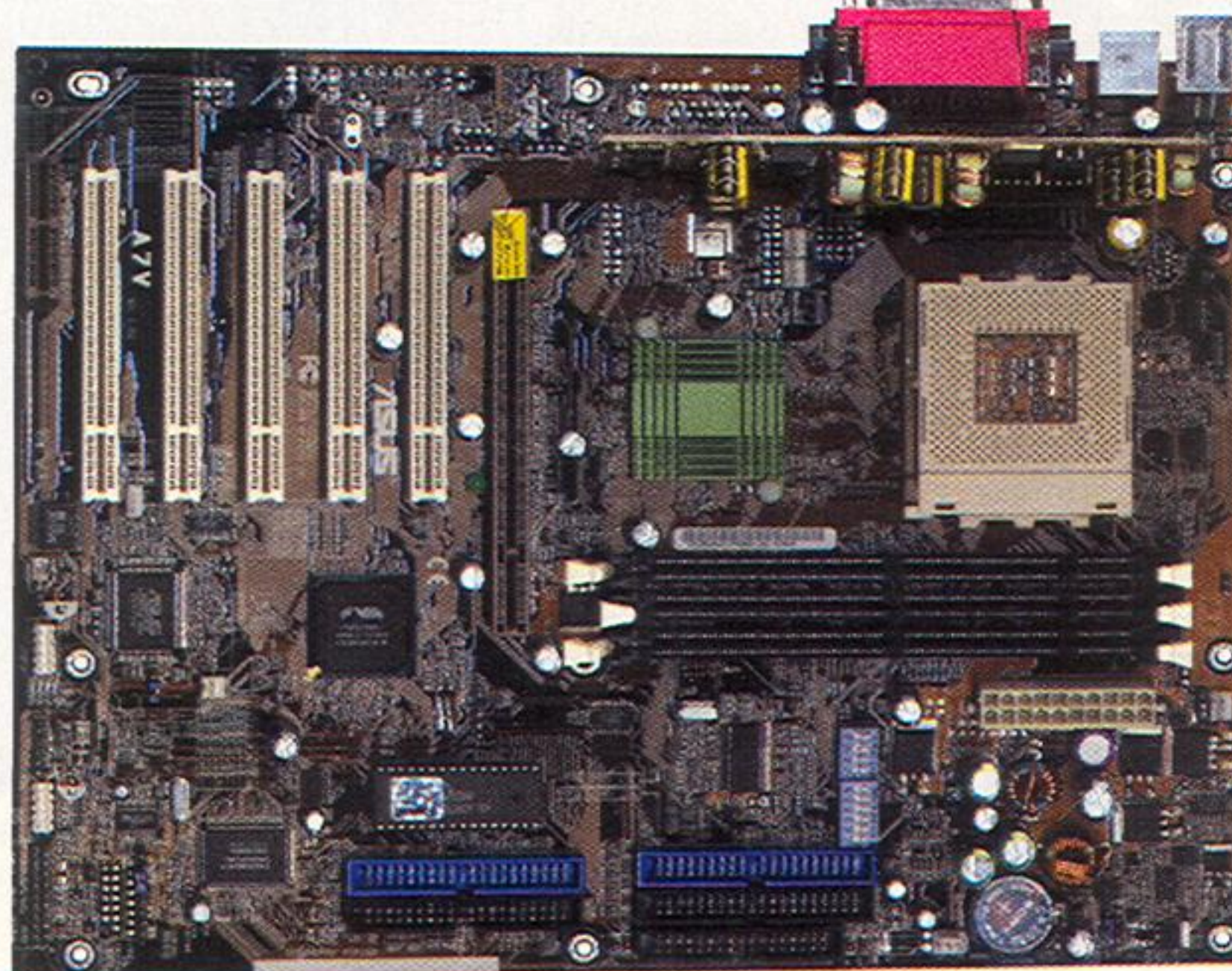
Tip articol: Test comparativ - Aparitie: A aparut - Redactor: Marius Neacsu

**B**ineînțeles că noile procesoare de la AMD, ThunderBird și Duron au nevoie de suport atât din partea producătorilor de chipseturi cât și a producătorilor de plăci de bază ce implementează aceste chipseturi. Pe partea de chipset oferta constă în două modele: KT133 de la ViaTech și AMD 750. Diferențele enorme între cele două chipset-uri (KT133 este mult mai performant integrând suport pentru AGP 4x și UDMA 66) fac ușoară alegerea producătorilor de plăci de bază - monopol total pentru KT133.

### Checking

Cei doi reprezentanți pentru acest test au fost A7V de la Asus și GA-7ZM de la Gigabyte făcând echipă atât cu procesor Duron cât și Thunderbird. Condițiile de testare au fost ceva mai "dure" decât până acum, testele fiind împărțite în două categorii - funcție de sistemul de operare folosit. Pentru Windows 98 SE avem testele de grafică 3D (Quake 3 Arena, Unreal Tournament și 3Dmark200) și WinBench pentru performanța agregată iar pentru Windows 2000 - Ziff Davis WinStone ce tratează performanța în aplicațiile highend (AVS/Express 3.4, FrontPage 98, MicroStation 95, Photoshop 4.0, Premiere 4.2, Sound Forge 4.0, Visual C++ 5.0) și de birou (Corel WordPerfect 8, Lotus SmartSuite 97, Microsoft Office 98) și SPECviewperf (descriș în numărul trecut) pentru testarea performanței în

### ASUS A7V



**"Din punct de vedere al performanței, placa se comportă foarte bine cu procesoarele Duron"**

Deja ne-am obișnuit cu plăcile de bază scoase de ASUS, fiecare beneficiind de o atenție deosebită ce se concretizează în modele de calitate. A7V se înscrie în această categorie integrând o facilitate care începe "să prindă" în rândul producătorilor de plăci de bază: suport pentru UDMA 100. Acesta se realizează prin integrarea unui controller IDE produs de Promise Technologies (20265), care alături de controllerul UDMA 66 din southbridge-ul VIA VT82C686A conduce la un total de 4 canale IDE (maxim 8 device-uri). Din păcate la ora actuală nu există unități UDMA 100 (nici limita UDMA 66 nu a fost atinsă), însă pe termen lung investiția făcută în A7V poate fi justificată. Tot la capitolul dotări "suplimentare" se înscrie și integrarea unui hub root suplimentar care duce la un număr total de 7 conectori (maxim - în realitate placa venind cu o brachetă cu 3 porturi + cele două integrate = 5 porturi USB).

În rest lucrurile stau conform cu tendințele actuale: 3 sloturi pentru memorie (DIMM-uri de 168 de pini), 5 sloturi PCI, 1 AMR și 1 AGP Pro. Toate acestea sunt așezate într-un layout aerisit, care are inscripționat chiar pe PCB (Printed Circuit Board) setările posibile pentru jumperi și DIP-switch-uri. Asta dacă nu vreți să folosiți opțiunea jumperfree și să modificați toate setările prin intermediul programului din BIOS-ul Award. Printre funcțiile importante pe care acesta le asigură se numără posibilitatea setării frecvenței FSB (90/95/100/101/102/103/105/107/109/110/111/113/115/117/120/125/130/133/135/137/139/140/143/145MHz) precum și a tensiunii, sau hardware-monitoring. Pentru a completa descrierea plăcii trebuie amintit manualul amănunțit precum și CD-ul ce conține tot softul necesar unei bune funcționări (driver-e și aplicații: monitorizare, antivirus, teleconferință). Din punct de vedere al performanței, placa se comportă

foarte bine cu procesoarele Duron, caz în care se înregistrează un spor de performanță mai ridicat (circa 3 % față de GigaByte în testele pentru 3D), în situația în care am folosit Tbird diferențele fiind minime. Destinată în principal utilizatorilor pretențioși, A7V poate face față destul de mult timp avansului tehnologic, fiind "bine dotată" în acest sens.

### Caracteristici

|                 |  |
|-----------------|--|
| Nume            | ASUS A7V   |
| Distribuitor    | ICG - 01/221.73.43   |
| Pret            | 165\$  |
| Ram Maxim       | 1500 MB  |
| Sloturi         | 3  |
| Tip             | SDRAM PC100 \ PC133  |
| Frecventa       | 90-145 MHz   |
| AGP             | 4X (Pro)   |
| USB             | 2+3  |
| PCI/ISA/AMR     | 5/0/1  |
| UDMA            | 2xUDMA 66+2xUDMA 100   |
| BIOS            | Award (SoftMenuII)   |
| Dotari speciale | UDMA 100, 5 porturi USB, + dotarile speciale, performanta - pret |

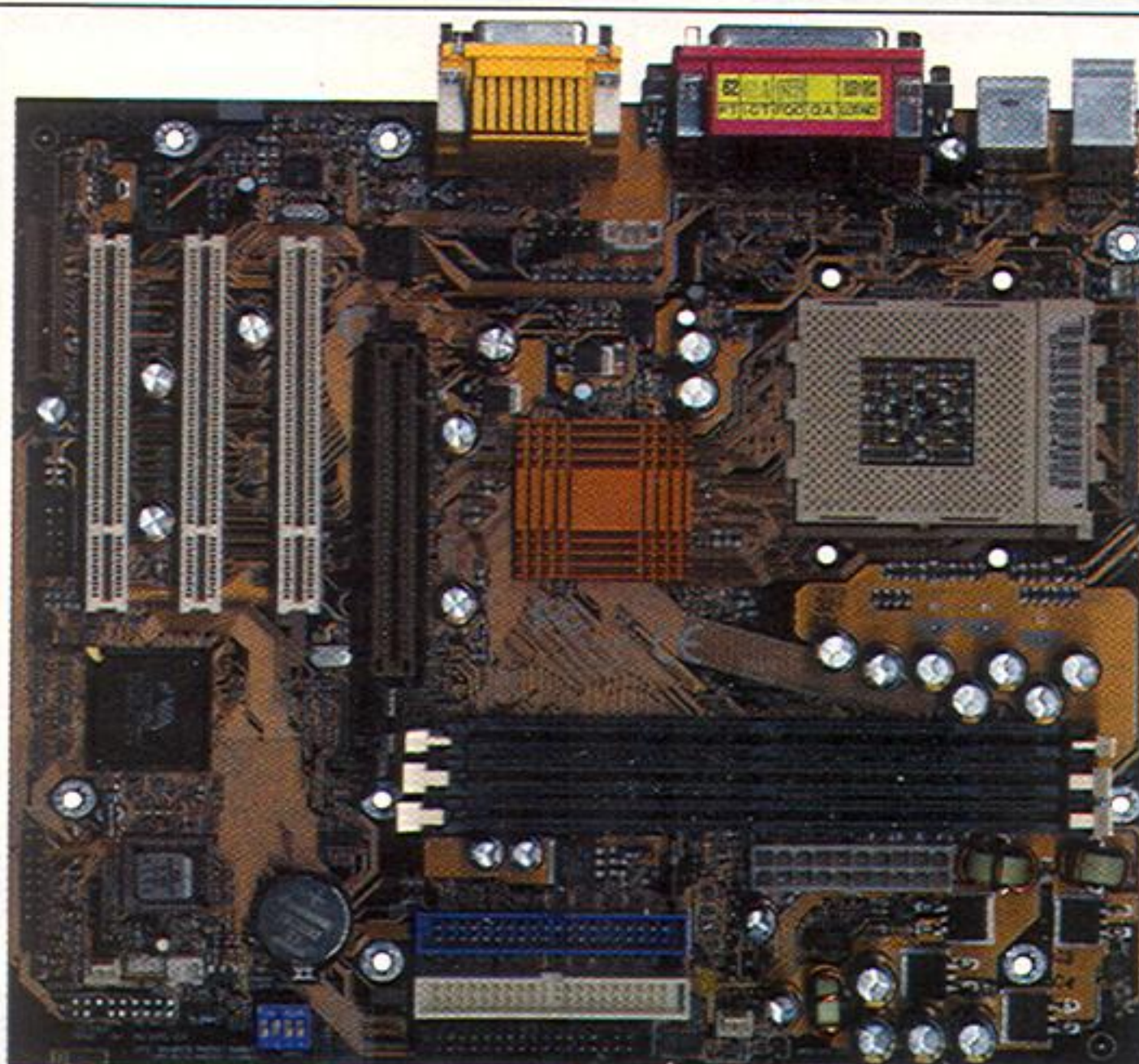
OpenGL.

### Rezultate

Testul arată o apropiere destul de mare între performanțele obținute atât de Duron cât și de Tbird pe ambele modele de placă de bază. În combinație cu procesorul Thunderbird diferențele sunt foarte mici (în majoritatea cazurilor sub 0.5%, cele mai mari diferențe fiind înregistrate în testele de OpenGL - aproximativ 2%). O diferență mai mare se înregistrează în cazul folosirii unui procesor Duron ceea ce a condus la folosirea acestei situații pentru a evidenția diferențele între plăci. Așadar, cea mai mare diferență se înregistrează tot în testele OpenGL, SPECviewperf evidențiind un plus de performanță (maxim) în favoarea modelului ASUS de circa 3% (în medie 1.7%). Cealaltă suită de teste 3D (jocuri și 3D Mark) arată un spor de performanță pentru ASUS ce crește o dată cu rezoluția/adâncimea de culoarea - în jocuri - până spre 2% și descrește - în 3Dmark - de la 2% în 640x480 până la 0.5% în 1600x1200.

În cazul testelor ce simulează lucrul cu diverse aplicații (WinBench și WinStone) diferențele se încadrează în intervalul 1.5% (Business Graphics WinMark) și - 0.2% (așadar GA-7ZM este mai bun la acest test) în Business Disk WinMark. Segmentul HighEnd al acestor teste relevă o diferență constantă

GigaByte GA-7ZM



Și Gigabyte vine cu o ofertă destinată procesoarelor Socket A (Duron și Thunderbird) ce se concretizează în 3 modele: GA-7ZX, GA-7ZM (ambele cu chipset VIA KT133), GA-7IXE4 (cu chipset AMD 750). Modelul din test este GA-7ZM (recunoscut drept prima placă de Duron care a ieșit pe piață) despre care trebuie spus de la început că se adresează în special segmentului low-price. Acest lucru reiese din dimensiunile mici (format microATX) ale plăcii, din fericire aceasta nu se reflectă decât asupra numărului de sloturi de extensie (doar 3 PCI plus 1 AMR și 1 AGP) păstrându-se numărul celor de memorie - 3. Layout-ul are o scăpare prin

de 0.5% în favoarea A7V. Bineînțeles că numerele arătate aici sunt foarte mici, sporul de performanță nefiind colosal. Însă acesta există și este necesar să

așezarea mufei sursei prea aproape de bancurile de memorie ce îngreunează manipularea acesteia. Dotările speciale ale plăcii se rezumă la includerea unei componente audio compatibile AC 97. Placa este jumperless toate setările făcându-se prin intermediul bios-ului AMI. Sunt prezente funcțiile speciale ajunse deja standard: ajustarea frecvenței USB (95 / 100 / 105 / 110 / 113 / 115 / 117 / 133) a voltajului și hardware monitoring.

Chiar și celelalte elemente ce vin în kit sunt "spartane": manualul este complet dar fără să intre prea mult în detalii iar CD-ul se rezumă la o suită de driver-e. Probabil că fiind primul model de placă ce suportă Socket A,

se cunoască acest lucru, mai ales în cazul în care această diferență se poate scala o dată cu creșterea frecvenței procesoarelor folosite. Pentru a

producătorii s-au gândit să evite problemele generate de prețul ridicat la început și au ales următoarea soluție: un model ieftin pentru început, urmat de unul "complet" dar mai scump (GA-7ZX). Într-adevăr, modelul de față este mai ieftin cu aproximativ 35 de dolari decât Asus însă pare depășit prin facilitățile pe care le oferă. Din fericire această abordare simplistă nu se reflectă asupra performanței, diferența față de modelul ASUS nefiind prea mare. Pentru cei care se mulțumesc cu controller-ul de sunet inclus (au maxim două sloturi de extensie) și nu vor să investească prea mult în calculatorul lor, însă doresc performanță decentă pentru noul lor procesor AMD, GA-7ZM este alegerea perfectă.

### Caracteristici

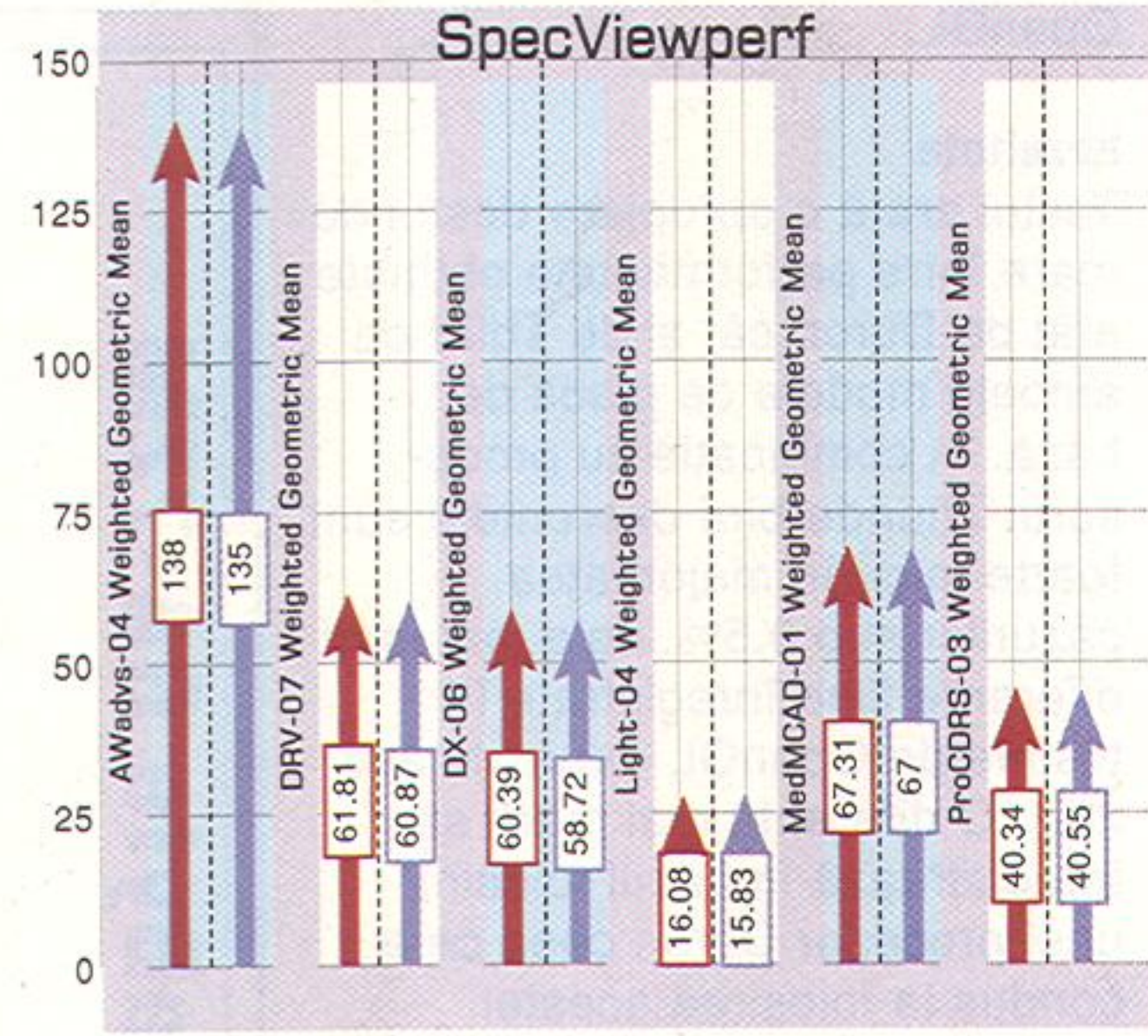
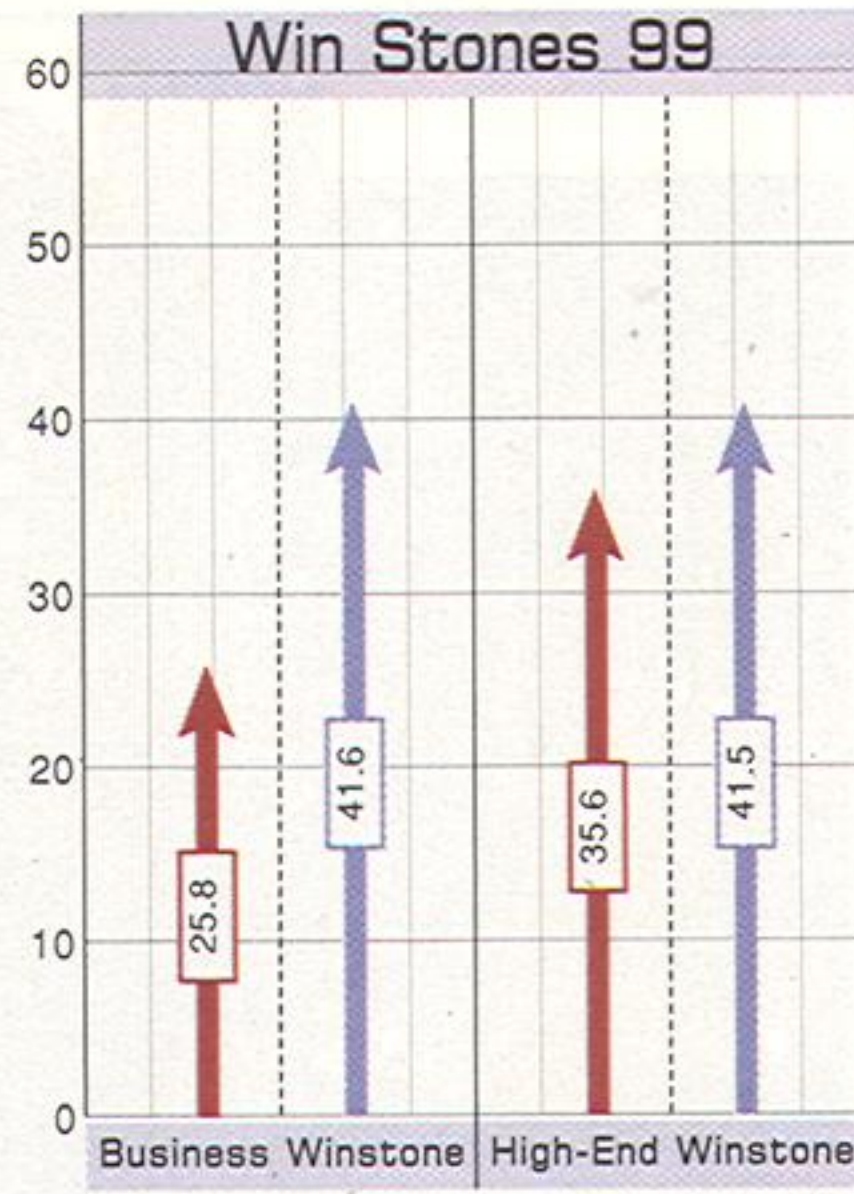
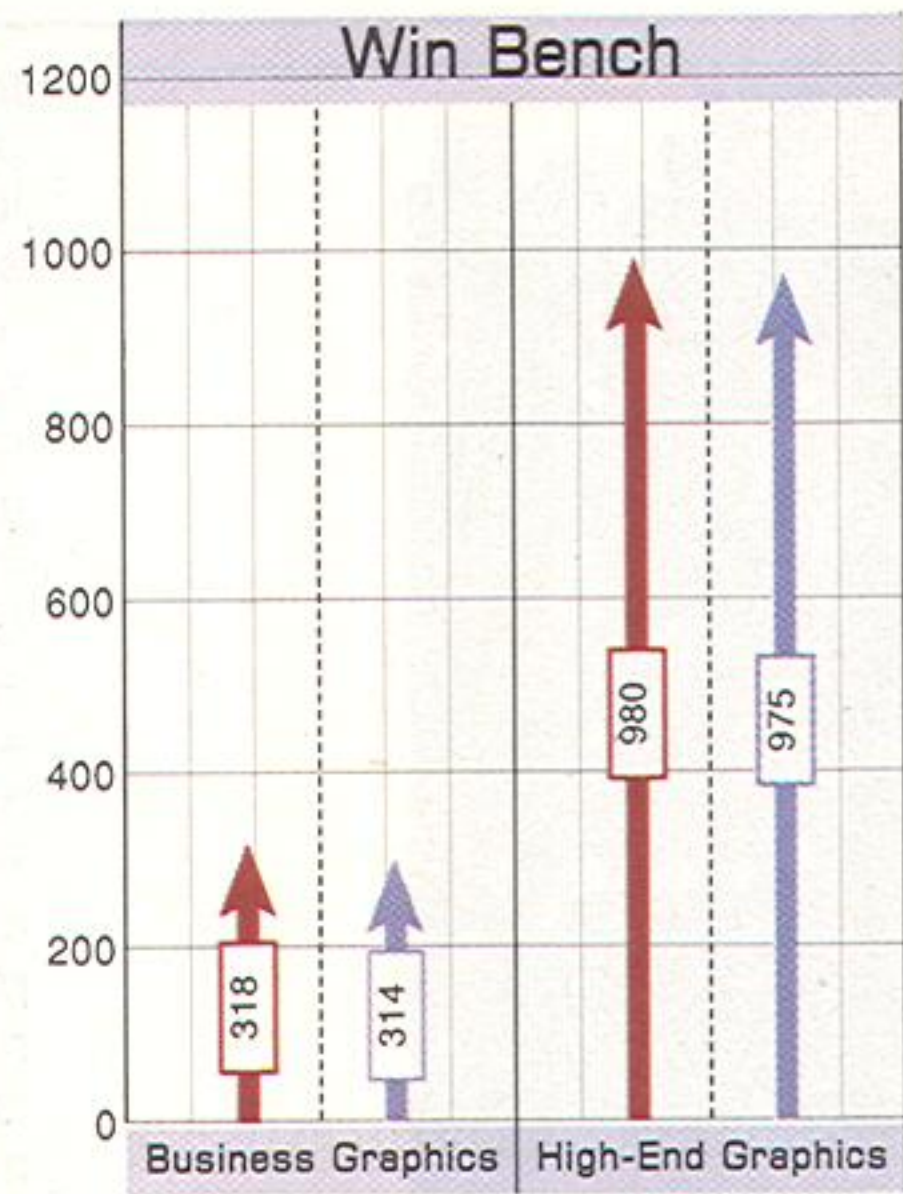
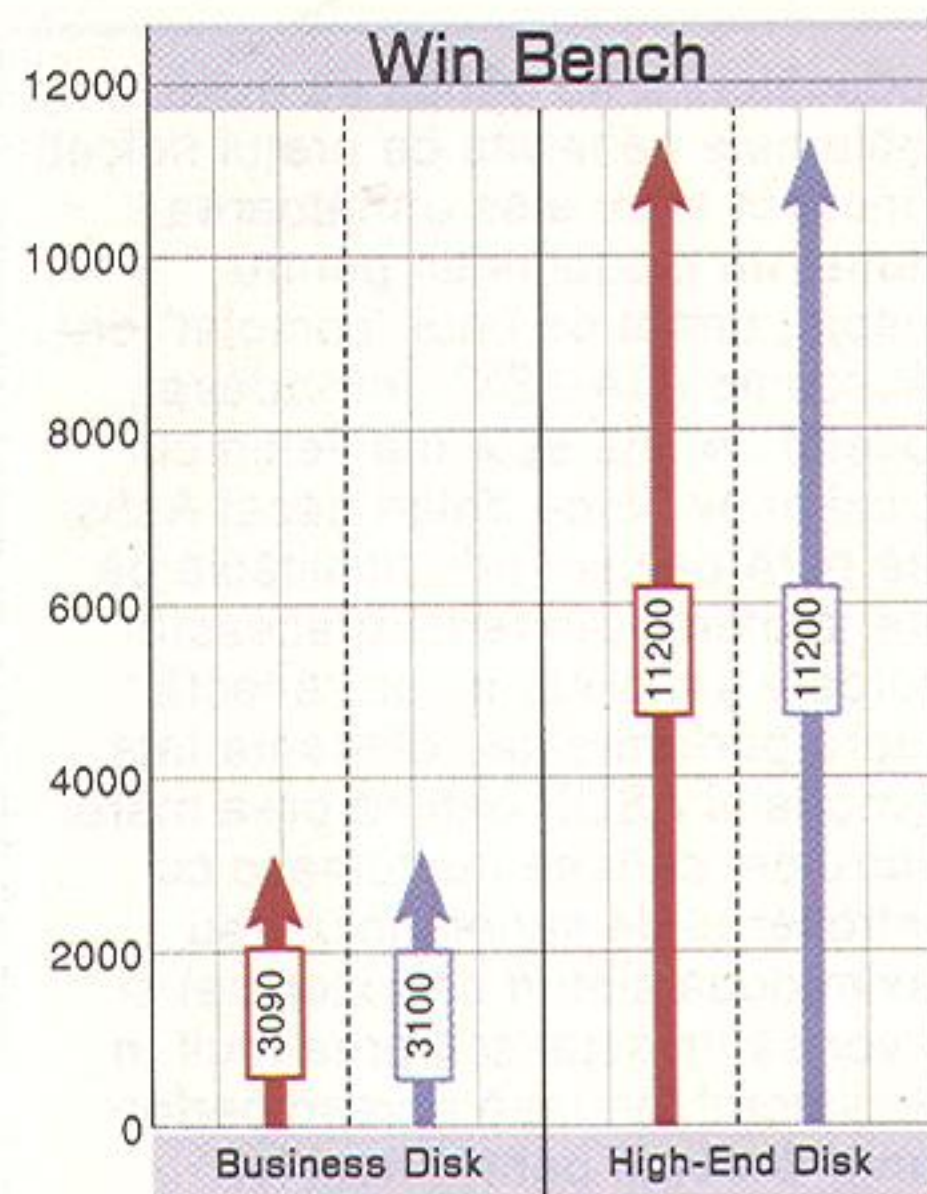
|                 |  |
|-----------------|--|
| Nume            | GigaByte GA-7ZM                                  |
| Distribuitor    | Caro Group 01/313 7109                           |
| Pret            | 130\$  |
| Mem Maxim       | 1500 MB  |
| Sloturi         | 3  |
| Timp            | SDRAM PC100 sau PC133                            |
| Frecvența FSB   | 90-124 MHz                                       |
| AGP             | 4X   |
| USB             | 2  |
| PCI/ISA/AMR     | 3/0/1  |
| UDMA            | 2 x UDMA 66                                      |
| BIOS            | AMI  |
| Dotari speciale | sunet<br>+ pret<br>- putine sloturi, performanta |

alege în final ce model vă "aranjează" citiți cu atenție și prezentarea fiecărei plăci.

WWW.DIESIRAE.GO.RO

**WWW.DIESIRAE.GO.RO**

SHOCKwave METAL



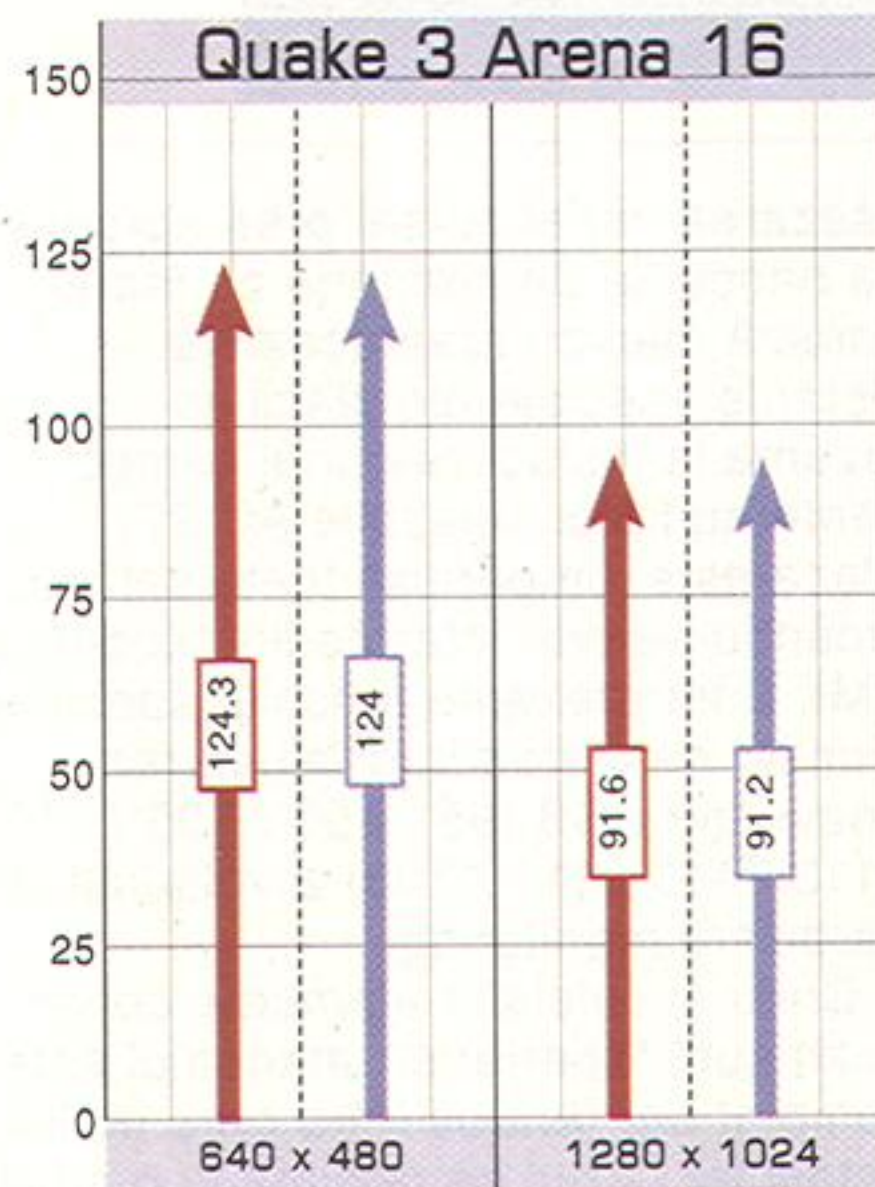
Legenda: ASUS ▲ Gigabyte ▲

## Sistemul de test

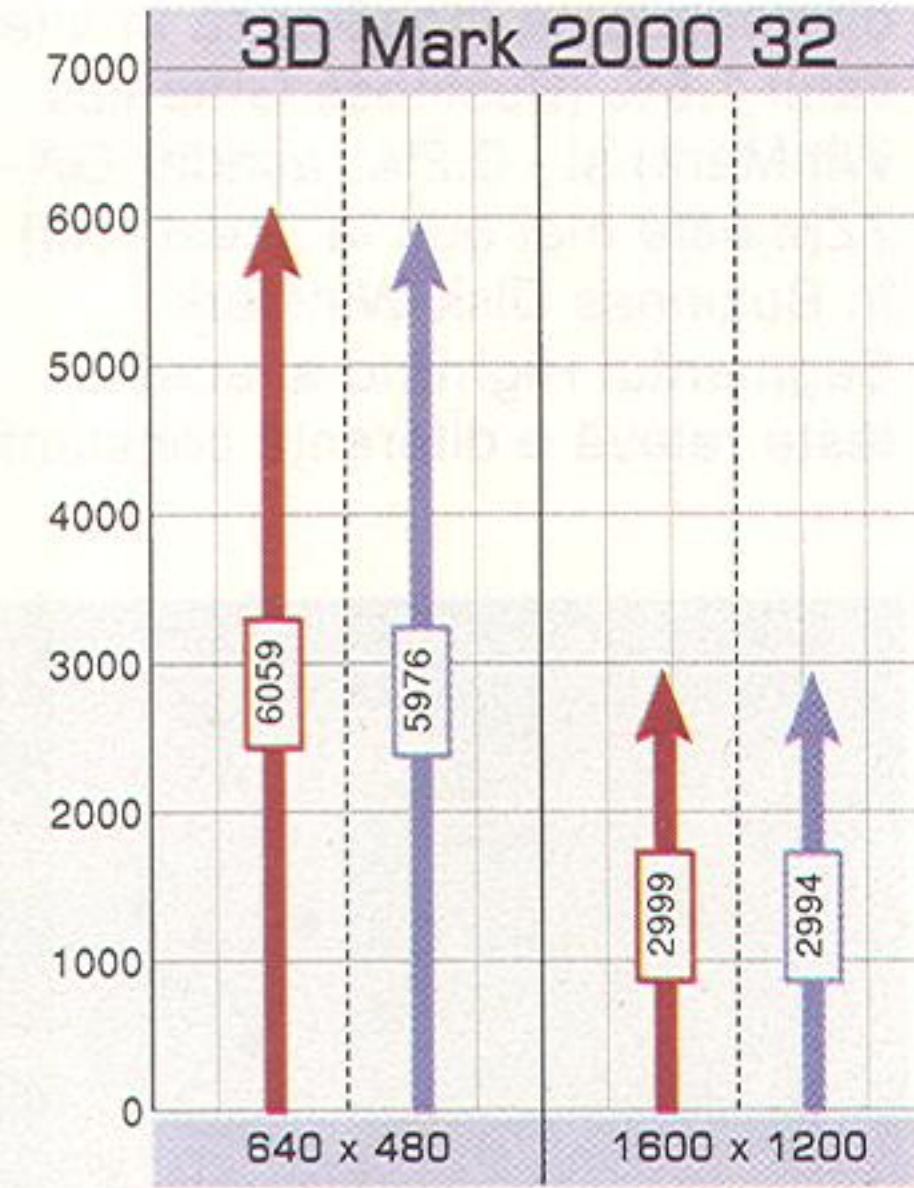
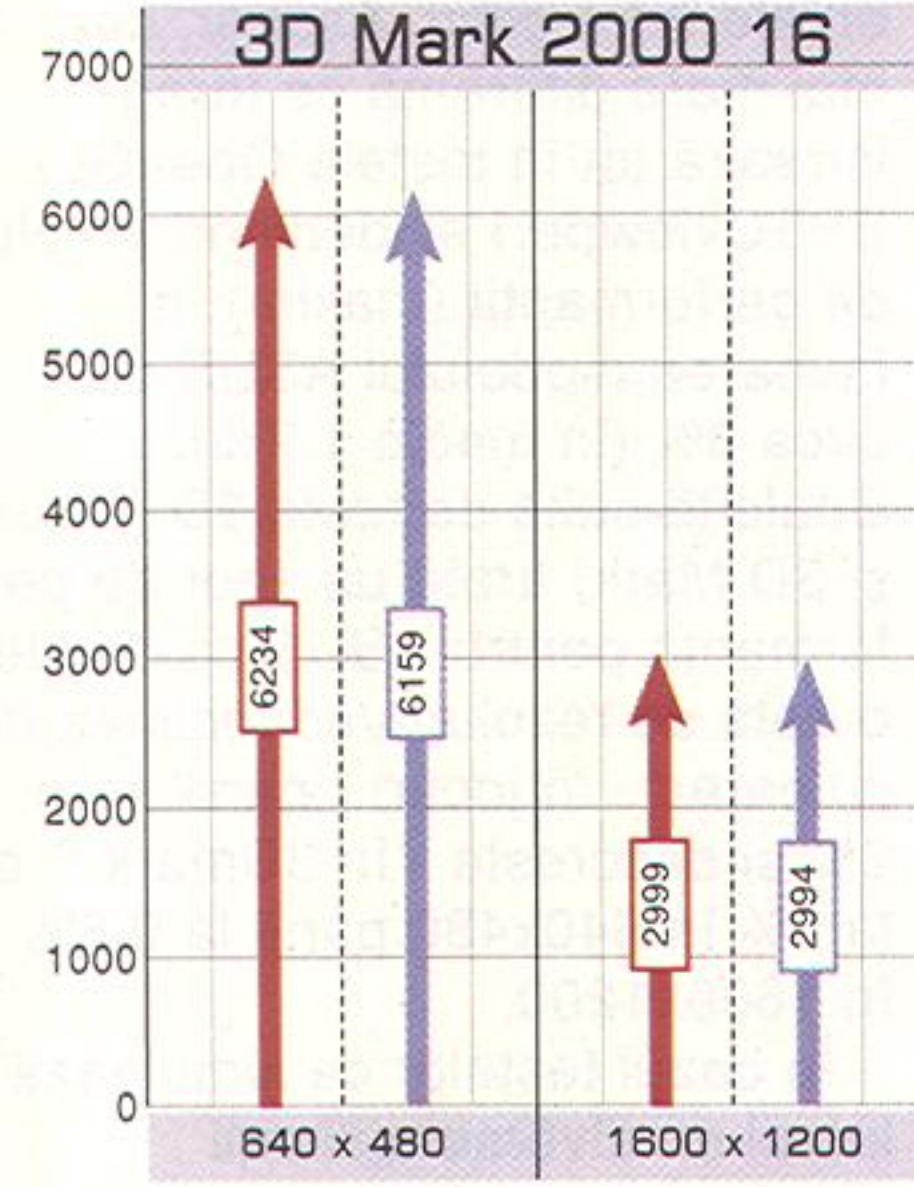
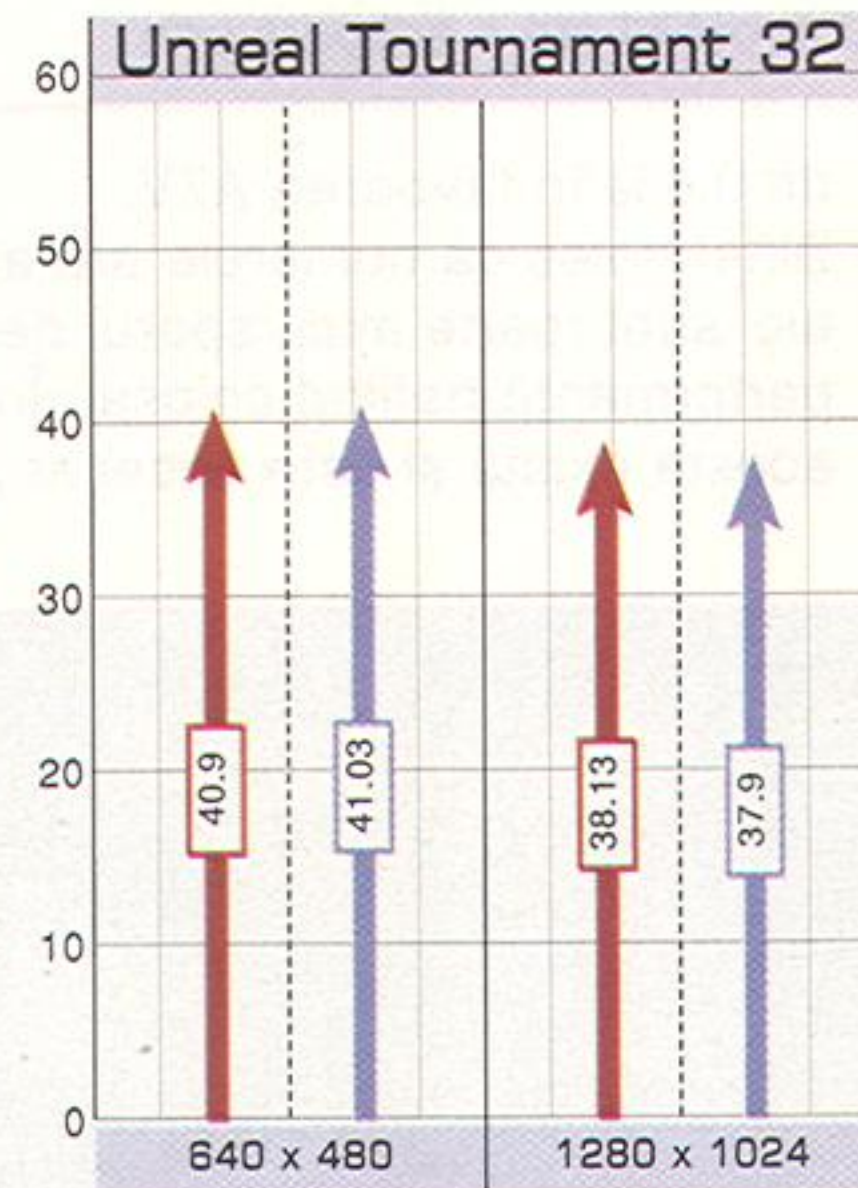
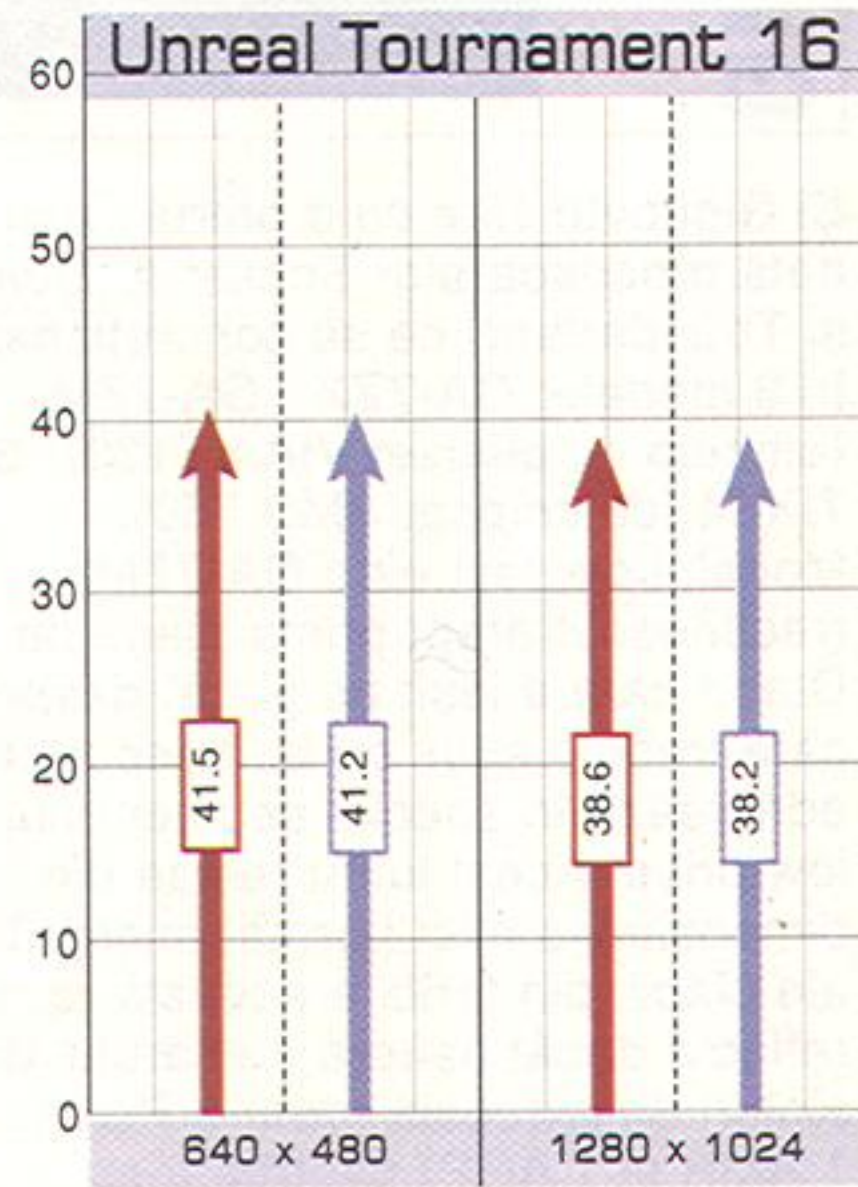
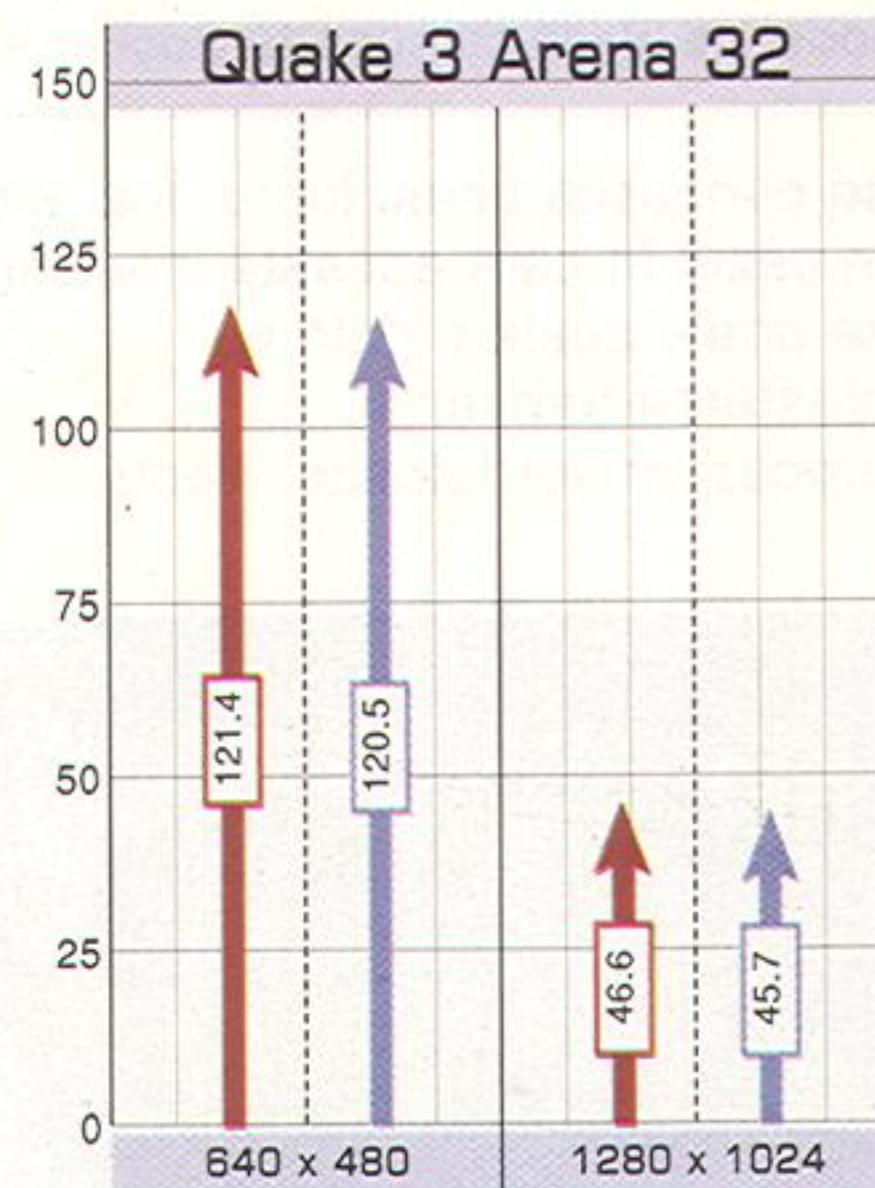
|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| Placa de baza #1 | ASUS A7V                          |
| Driver           | Via 4in1 ver. 4.24a (Socket A)    |
| Placa de baza #2 | GigaByte GA-7ZM                   |
| Driver           | Via 4in1 ver. 4.24a (Socket A)    |
| Procesor         | Thunderbird 700 (3.5x100 MHz DDR) |
| Memorie          | Infineon 128 MB Pc100             |
| Hard Disk        | IBM DeskStar 15 MB UDMA 66        |
| Placa video      | LeadTek WinFast GeForce2 GTS      |
| Driver           | Detonator 2 (v. 5.22)             |

## Teste

| Windows 98 SE             |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| Test #1                   | Quake 3 Arena           |
| versiunea                 | 1.11                    |
| modul                     | demo001                 |
| Test #2                   | Unreal Tournament       |
| versiunea                 | 4.20                    |
| modul                     | utbench                 |
| Test #3                   | 3Dmark2000              |
| versiunea                 | Build 335               |
| modul                     | Overall Performance     |
| Test #3                   | Ziff Davis WinBench 99  |
| versiunea                 | 1.1 Build 14            |
| modul                     | All WinMarks            |
| Windows 2000 Professional |                         |
| Test #1                   | Ziff Davis Winstones 99 |
| versiunea                 | 1.2                     |
| modul                     | All Tests               |
| Test #2                   | SPECviewperf            |
| versiunea                 | 6.1.2                   |
| modul                     | All Tests               |



Legenda: ASUS ▲ Gigabyte ▲



**www.xtremPC.ro**  
site cu butoane si mesaje subliminale



Procesorul este dotat cu heatsink și ventilator (care totuși nu au dimensiuni considerabile)

# Guillemot

# geforce 2 GTS 64

Tip articol: Test comparativ - Aparitie: A aparut - Redactor: Marius Neacsu



## Overclocking pe față

În numărul trecut v-a fost prezentat ultimul model nVidia:

GeForce2 UTRA, acesta nefiind un nou chip ci doar o variantă dusă la Xtrem a GTS-ului original, cu o frecvență pentru procesorul GPU de 250 MHz și 460 de MHz (2x230 MHz) pentru memorie. Guillemot a luat în seamă această variantă și a scos propria variantă "forțată" - 3D Prophet II GTS 64 MB. Acest aspect ridică o problemă - deși pe cutie sunt trecute valorile "normale" (200/333) specificațiile 3D Prophet sunt peste cele ale modelului GTS de referință cu un procesor grafic overclock-at la 250 MHz (față de 200 MHz) și cu o memorie mai mare - 64 MB față de 32 MB - overclock-ată la rândul ei la 366 de MHz (față de 333 MHz).

Pentru a asigura o temperatură suficient de mică pentru a menține sistemul stabil, procesorul este dotat cu heatsink și ventilator (care totuși nu au dimensiuni considerabile - spre exemplu WinFast-ul LeadTek are un sistem de răcire mai "dotat") iar chipurile de memorie sunt acoperite și ele - două câte două - de disipatoare termice (se pare că Hercules se îngrijește foarte tare de memoriile Hyundai de 6 nanosecunde de pe placa video, chiar și varianta cu 32 de MB având aceste radiatoare - se pare totuși că eficiența acestor radiatoare nu este dovedită, gradul de încălzire al chipurilor de memorie fiind foarte mic). Așadar Guillemot distribuie o placă video overclock-ată în "pielea" uneia normale. Din fericire nu

se înregistrează nici un efect negativ, placa fiind stabilă chiar și cu aceste valori ale frecvențelor dovedindu-se scalabilitatea GPU-ului NV15 de la nVidia - lucru ce a determinat și scoaterea modelului ULTRA. Închei cu polemica aceasta privitoare la overclocking-ul oficial, amintind că modelele recente de 3D Prophet II 64 MB au un nou BIOS cu setări normale. Revenind la modelul sosit la redacție trebuie evidențiat că acesta se adresează segmentului high-end. Aceasta reiese - pe lângă sporul de performanță adus de frecvențele mari folosite - și din "dotările" de care beneficiază placa. Sunt disponibile trei tipuri de ieșire: cea standard - VGA pentru monitoare CRT, TV-Out (prezent deja în numeroase modele) și ca supliment special ieșire DVI. Acest acronim înseamnă Digital Video Interface și este un conector ce servește la furnizarea semnalului video digital pentru monitoare digitale, digital flat panel, proiectoare LCD și alte astfel de scule și dispozitive. Kit-ul mai conține un CD, manualul plăcii, manualul Power DVD și un adaptor de la S-Video la Composite Video. CD-ul cuprinde drivere (bazate pe Detonator 2 v. 5.22), o aplicație DVD Player - "Power DVD", demo-uri de jocuri (4 jocuri de la UbiSoft: RayMan2, Monaco GP2, Tonic Trouble și Speed Busters), demo-uri video de la NVIDIA și manualul plăcii în versiunea on-line.

## Momentul adevărului

Un alt "supliment" oferit de Guillemot (în nici un caz gratis)

este concretizat în cei 64 de MB de memorie. Pentru a vedea care este performanța noului 3DProphet și cum se reflectă surplusul de memorie în rularea aplicațiilor, l-am testat în comparație cu primul model 3D Prophet II (cu 32 de MB de memorie și frecvențe GPU/memorie standard). Testele au fost efectuate sub Windows 98 SE pe un sistem Coppermine cu placă BX și au fost formate din 3 aplicații: Quake III Arena, 3D Mark 2000 și SPEC viewperf. În paralel s-a mai făcut și o comparație între cele două modele Hercules cu FSAA activat (la maxim) pentru a evidenția cei 32 de MB în plus.

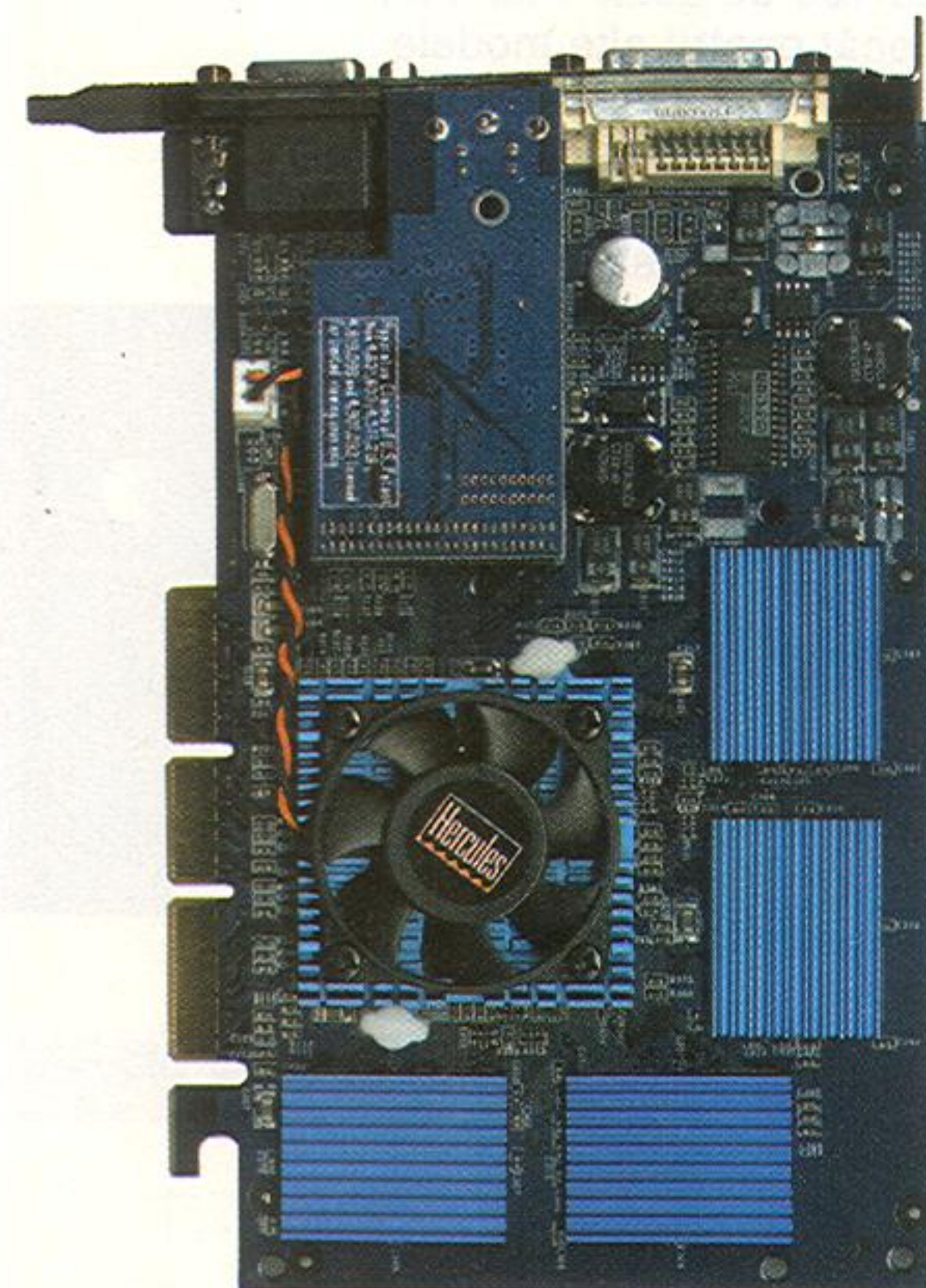
## No FSAA.

Cum era de așteptat sporul maxim de performanță se înregistrează la rezoluțiile mari - PII64 fiind cu aproape 18% mai bun decât modele "normale" în Q3A și aproximativ 11% în 3Dmark2000 ambele la 1280x1200x32.

În medie pentru Quake 3 Arena Hercules-ul cu 64 de MB este mai bun cu 2.5% decât fratele său mai mic. În 3Dmark nu se inversează rolurile Hercules cu 32 de MB fiind cu 4.1% mai încet. Aplicația SPECviewperf evidențiază o diferență foarte mică - cu puțin sub 1% față de Prophet II 32.

## FSAA.

Aici începe să se vadă surplusul de memorie, placa cu 32 de MB nemaiputând gestiona volumul de date necesar pentru rezoluții mai mari 1024x768 în 32 de biți. Cresc în același timp și diferențele



## Caracteristici

|              |  |
|--------------|--|
| Nume         | Guillemot Hercules 3D Prophet II                               |
| Distribuitor | Ubi Soft - 01/2316769  |
| Pret         | 395 USD  |
| Memorie      | 64 MB  |
| Web          | www.guillemot.com  |
| Tip:         | GeForce 2 GTS  |
| AGP          | 4X   |
| Dotari       | - Heat sink pe memorii,<br>- DVI out,<br>- TV out              |
| Special      | - frecventa GPU/RAM 220/366 MHz                                |
| Aprecieri    | + performanta, dotari speciale<br>- pret si deja overclock-ata |
| LA final     | O versiune high end premergatorare noului ULTRA.               |
| Nota         | 9 (noua)   |

care ajung în medie 14% în Q3A și 24% în 3DMark2000. La o adâncime de culoare de 32 de biți sporul obținut în 3Dmark ajunge chiar la un maxim de 50% (minimul fiind de 7% în Q3A 16 bit). Se poate afirma - cu aproximație - că în situația cu FSAA activat la maxim Prophet II 3D 64 este mai bun decât modelul cu 32 de MB cu 20%.

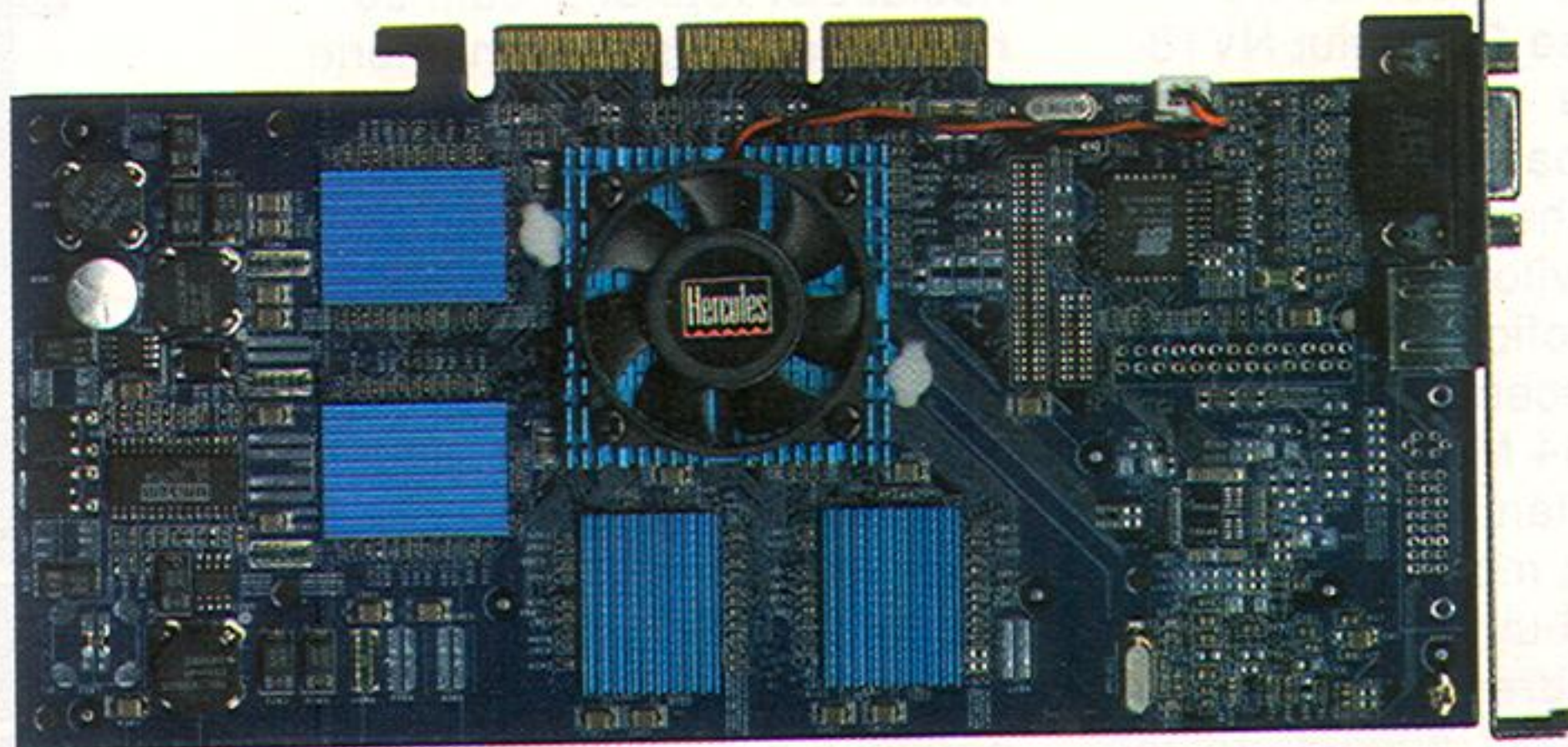
Avem așadar toate datele problemei. Aproape, pentru că în calcul mai intră și prețul, pentru acest model high end trebuind să plătiți aproape 400 de dolari (cu 80 de dolari mai mult decât pentru Prophetul cu 32 de MB și cu 100 de dolari mai mult decât pentru alte modele GeForce2 - adică venite de la alți producători). Dacă însă doriți calitate deosebită a imaginii prin activarea FSAA, aveți (sau doriți să vă cumpărați) un DFP sau alt display digital și cea mai rapidă placă video la ora actuală înseamnă că vă permiteți un Guillemot/Hercules Prophet 3D II 64 MB.

## Teste

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| Test #1   | Quake 3 Arena       |
| versiunea | 1.11                |
| modul     | demo001             |
| Test #2   | SPECviewperf        |
| versiunea | 6.21                |
| modul     | AllTests            |
| Test #3   | 3Dmark2000          |
| versiunea | Build 335           |
| modul     | Overall Performance |

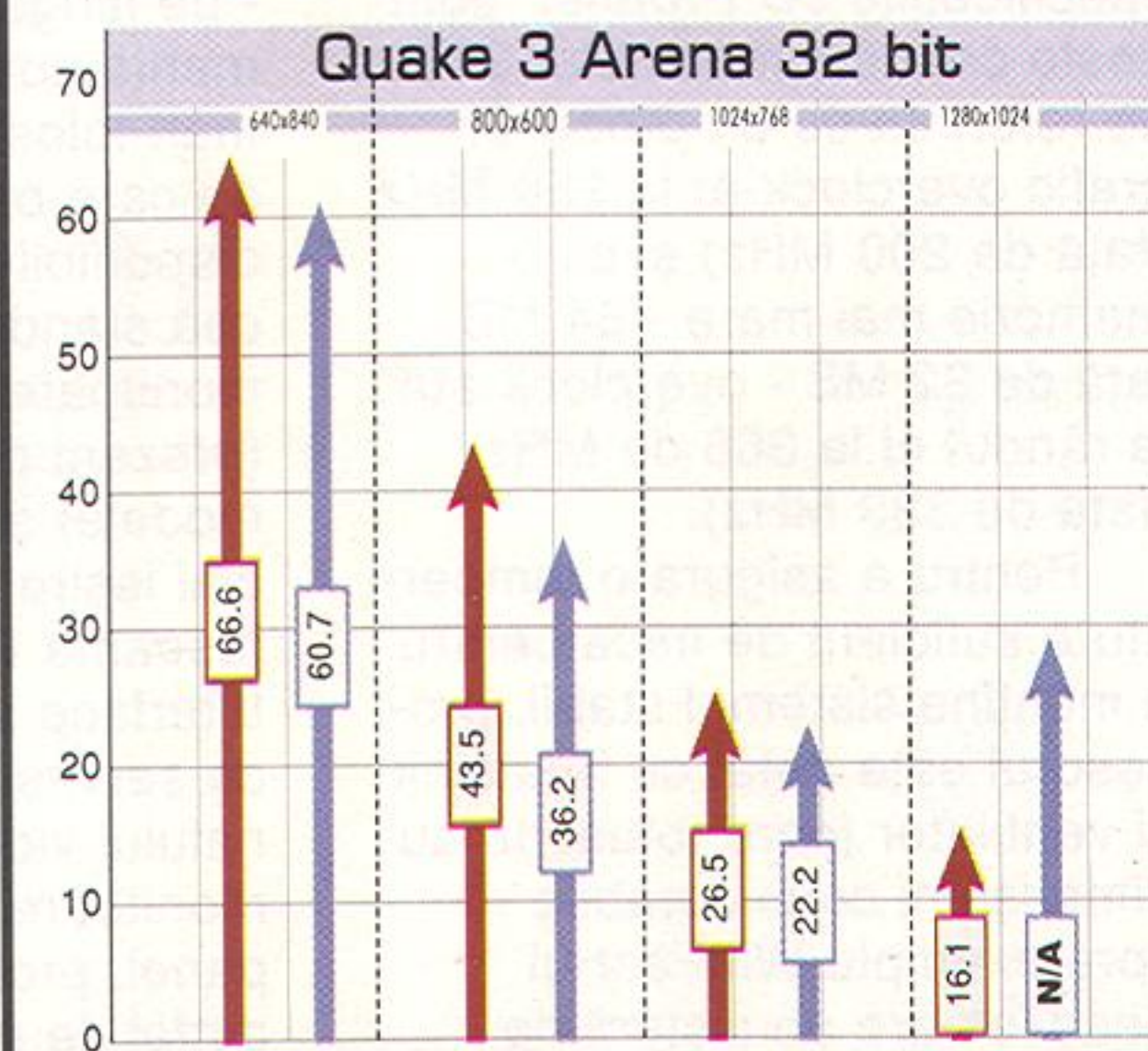
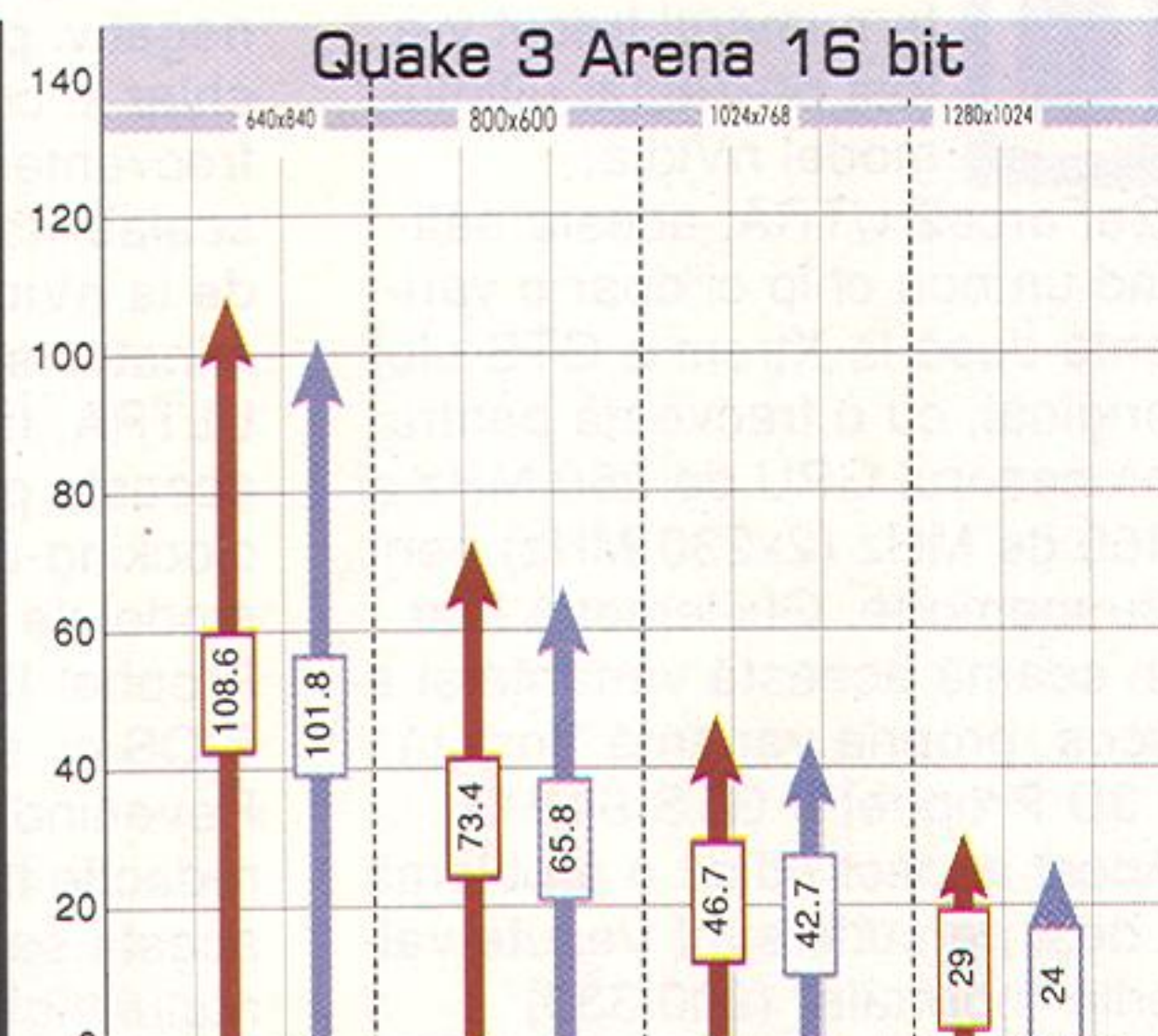
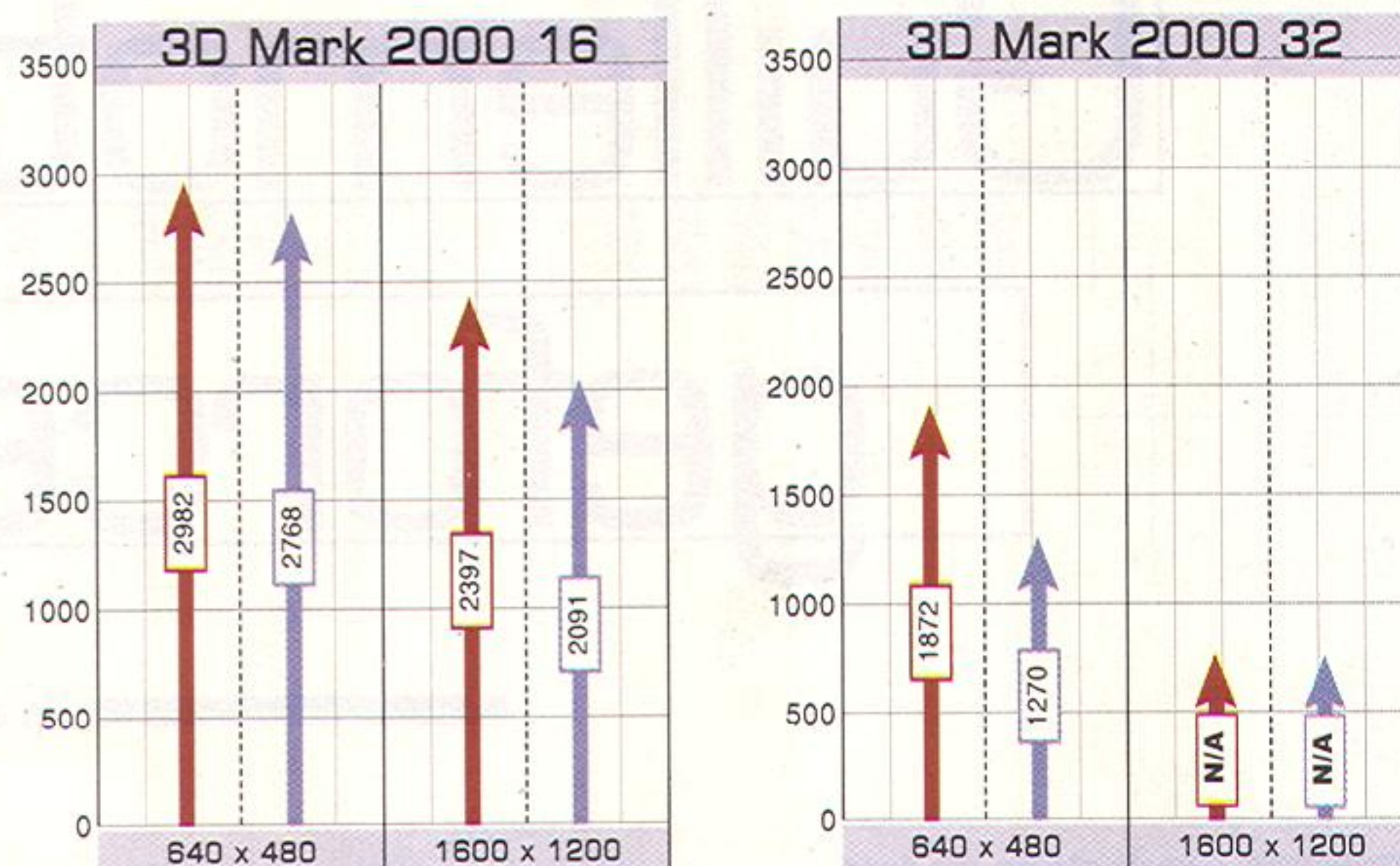
## Sistemul de test

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| Placa de baza #1 | ASUS P3BF                           |
| Driver           | Intel inf v.                        |
| Procesor         | Coppermine 700 (7x100 MHz DDR)      |
| Memorie          | Infineon 128 MB Pc100               |
| Hard Disk        | IBM DeskStar 15 MB UDMA 66          |
| Placa video #1   | Guillemot Hercules 3D Prophet II 64 |
| Driver           | Detonator 3 (v. 6.18)               |
| Placa video #2   | Guillemot Hercules 3D Prophet II 32 |
| Driver           | Detonator 3 (v. 6.18)               |

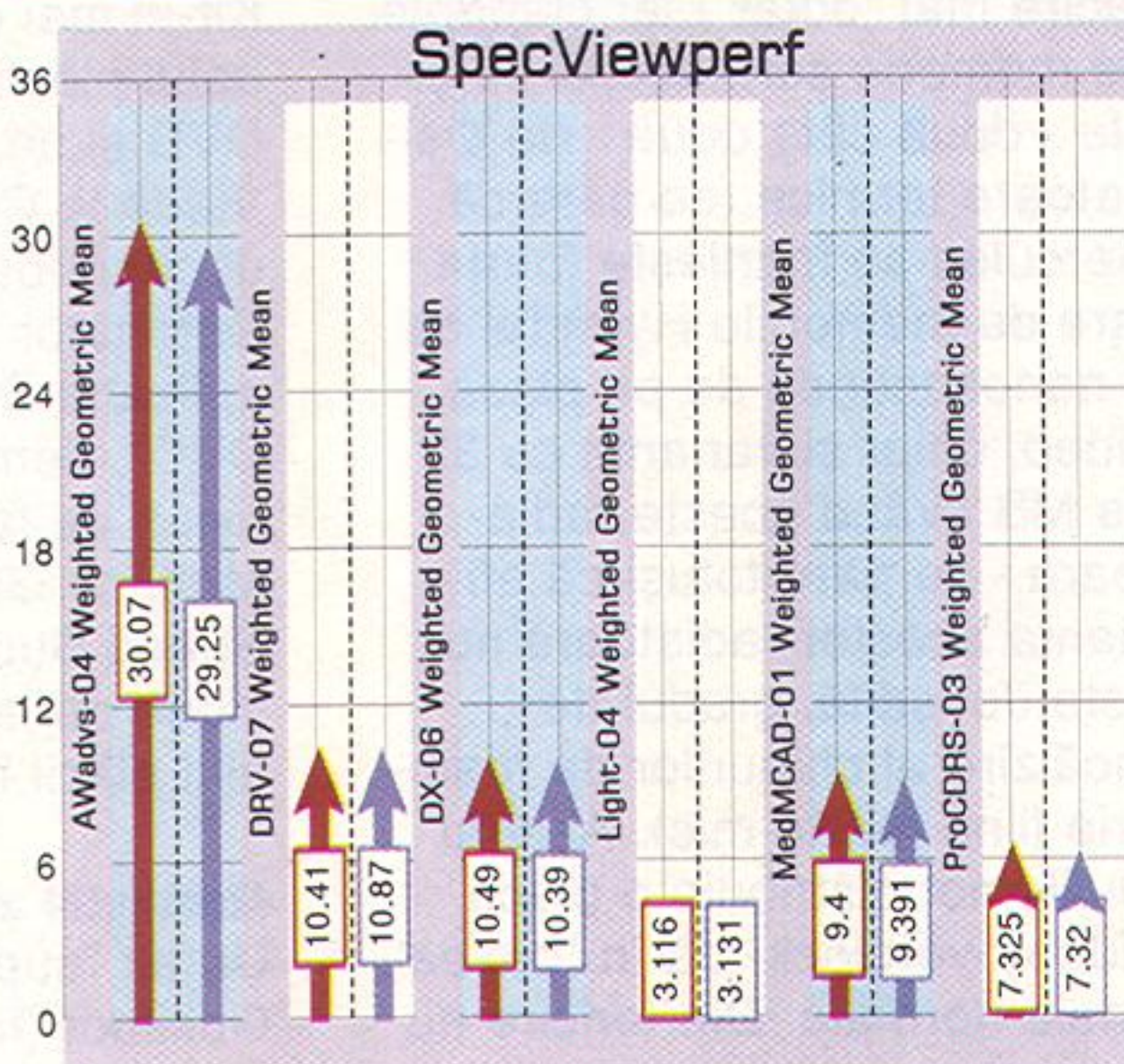
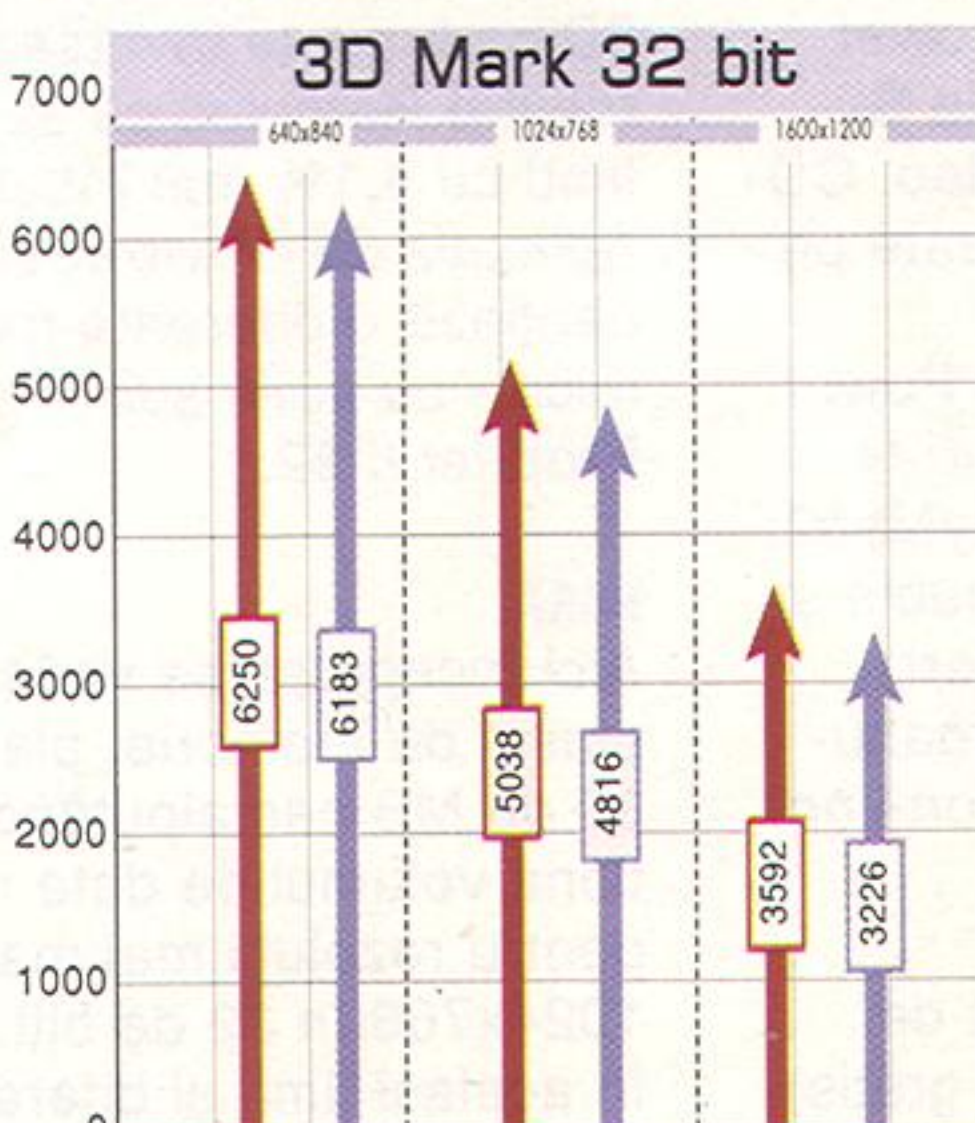
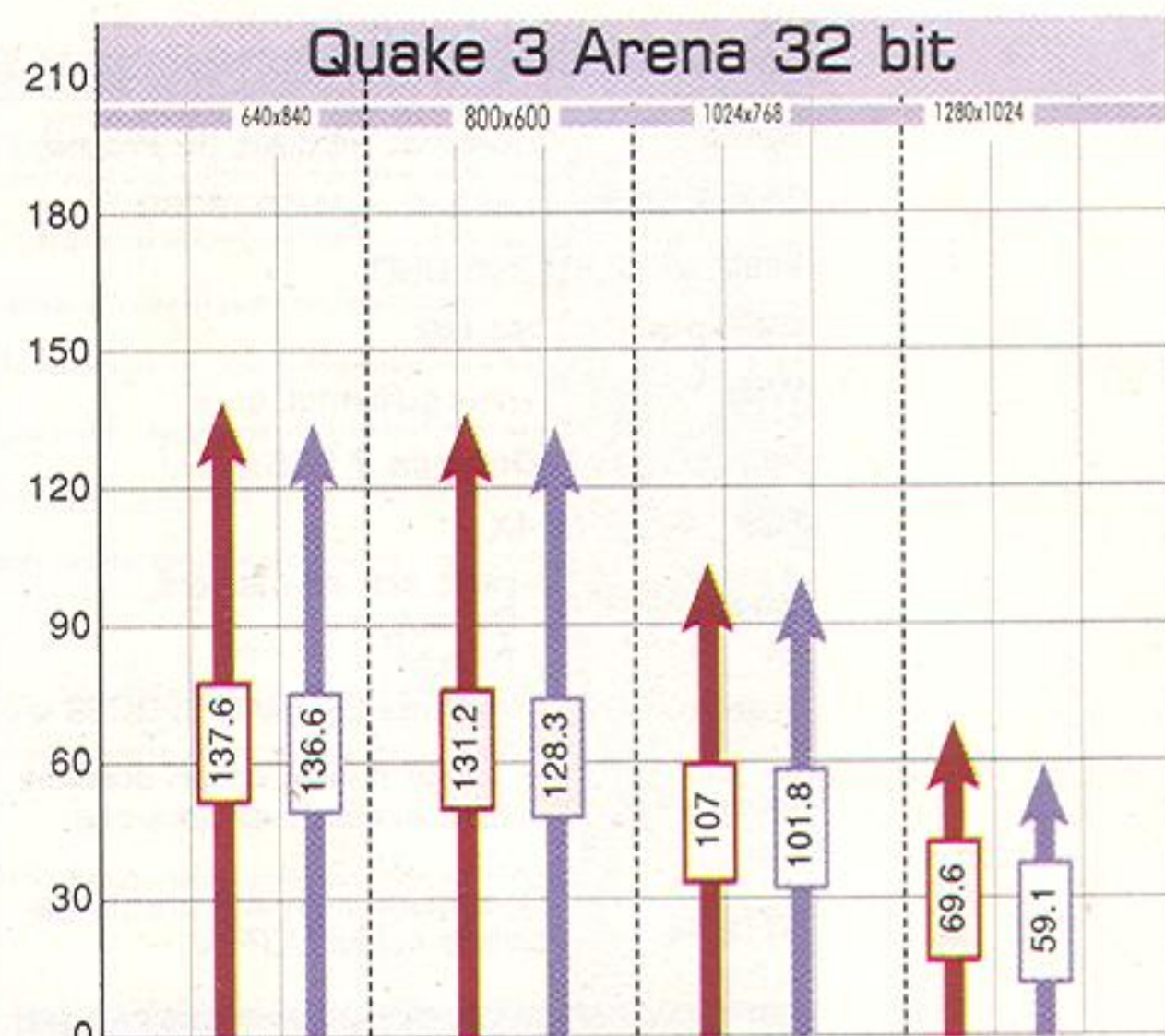
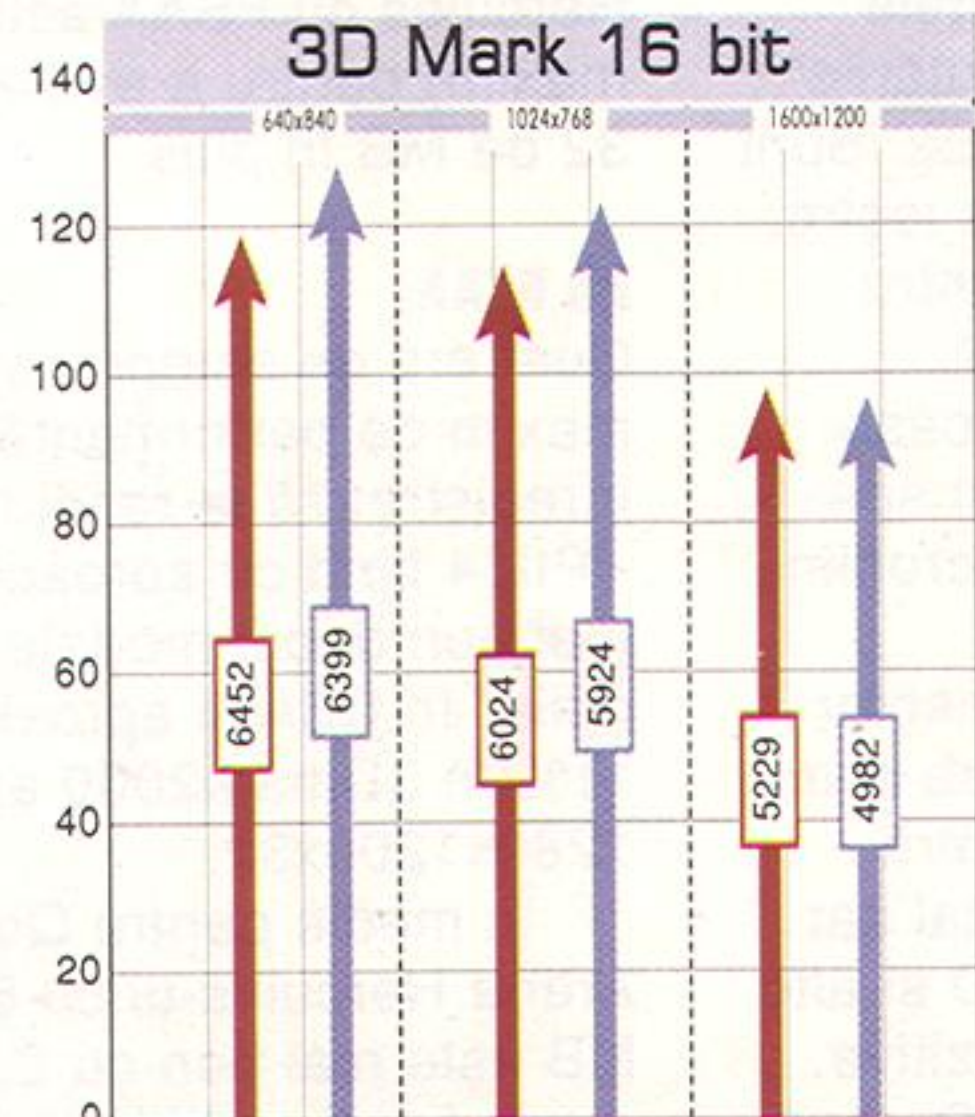
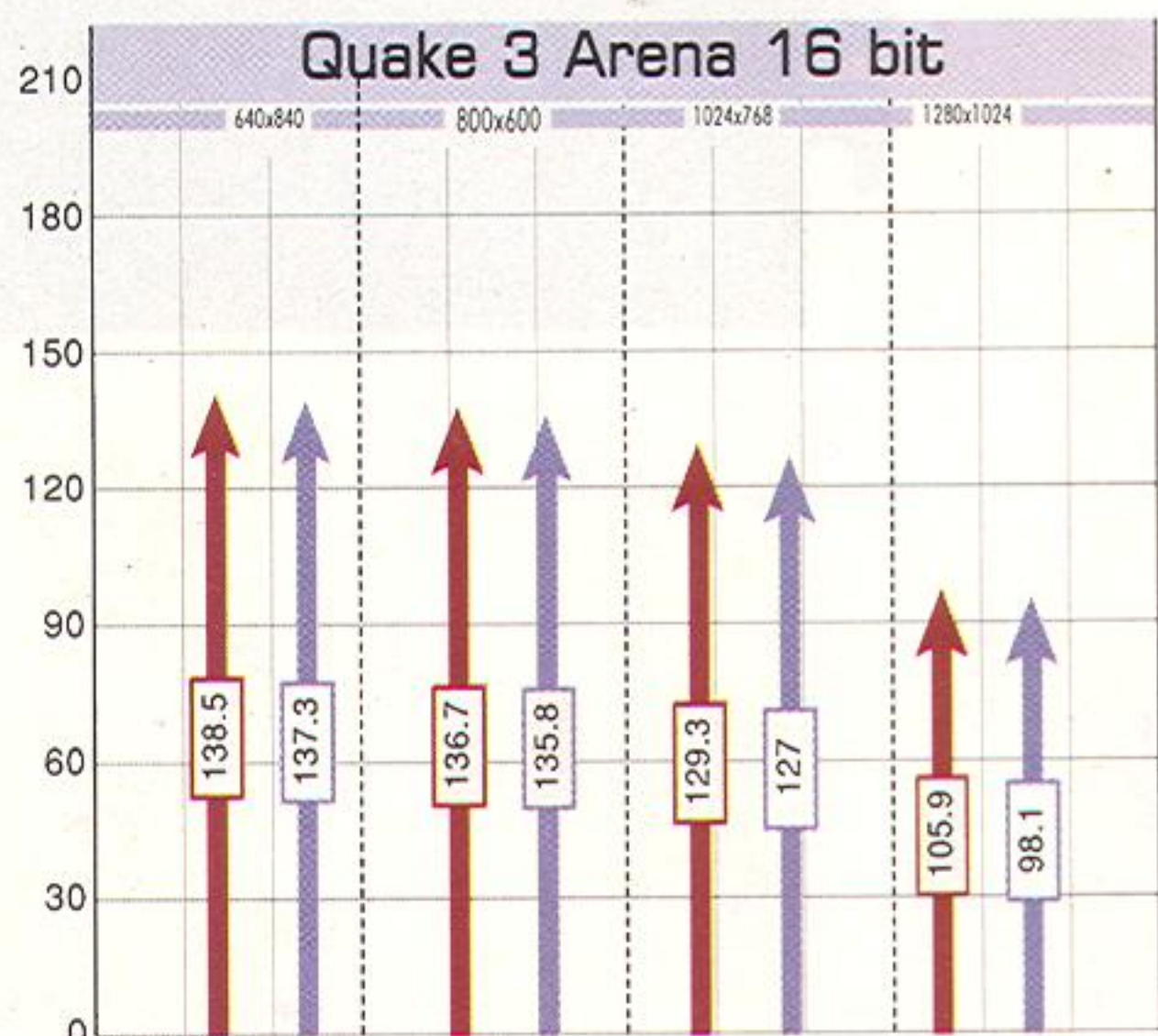


## Full Screen Anti Aliasing (FSAA)

▲ Proph 64 ▲ Proph 32



▲ Proph 64 ▲ Proph 32



# BLAUPUNKT

## T-Line

de la  
**219 DM\***

# VĂ OFERĂ NOUA GAMĂ DE RADIOCASETOFONE AUTO



**Dublin C30**



**Boston C30**



**Kiel CD30**



**Ontario DJ30**

Blaupunkt vă oferă noua gamă T-Line. Cinci tipuri noi de radiocasetofoane auto le puteți achiziționa acum cu prețuri de la 219 DM\*.

**Pentru orice produs din gama T-Line cumpărat în lunile iunie - iulie beneficiați de un cadou: o pereche de parasolare auto Blaupunkt\*\*.**

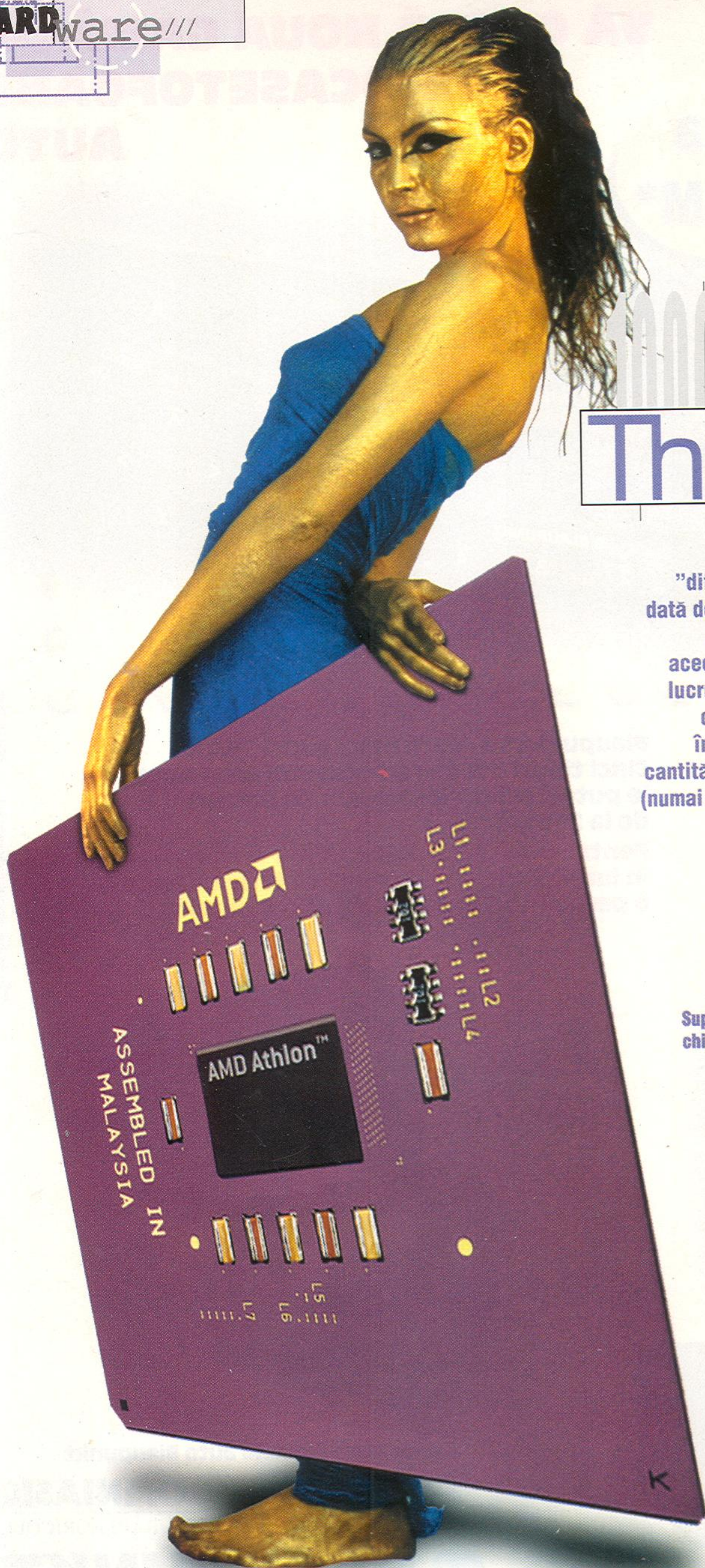


Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin  **OMNIASIG**  
ASIGURĂRI AGRICOLE

 **BLAUPUNKT**  
Sunet clar. Păcere pură.

\*Fără TVA.  
\*\*În limita stocului disponibil.



AMD

# Thunderbird

**"diferența este dată de integrarea cache L2 în aceeași pastilă, lucru ce se concretizează în înjumătățirea cantității cache L2 (numai 256 de KB)"**

**A**șa cum v-am promis în numărul trecut, a sosit vremea să facem cunoștință și cu noul model de Athlon pe care AMD l-a aruncat în luptă. Acesta poartă numele de cod Thunderbird, însă numele de piață sub care o să-l găsiți este tot Athlon, așa că aveți grijă în momentul achiziției unui astfel de procesor, spectrul de frecvențe la care sunt disponibile cele două modele intersectându-se.

Pentru început hai să vedem care sunt diferențele și asemănările între Athlon-ul original și Tbird. Vom lua ca termen de comparație Athlon-ul bazat pe core-ul K75 (ce diferă de K7 original prin realizarea în tehnologie de 0.18 microni - față de 0.25 microni - și folosirea unui cache L2 ce funcționează la 2/5 sau 1/3 - față de 1/2 - din

**Suportul pentru T-bird este asigurat de AMD (normal!) prin chipsetul 750 și VIA prin chipsetul KT133**

frecvența procesorului). Să începem: din punct de vedere fizic: Tbird folosește un sistem de conectare bazat pe Socket A cu 462 de pini (există și modele pentru Slot A însă numai în regim OEM), conține 37 de milioane de tranzistori ce ocupă 120 de milimetri pătrați. Cel mai interesant aspect este dat de trecerea la tehnologia ce folosește interconectări bazate pe cupru (tehnologia actuală se bazează pe aluminiu) avantajul primului material fiind conductivitatea sporită. Pentru a putea realiza astfel de modele, AMD a trebuit să deschidă o nouă fabrică (Fab30 din Dresda în Germania). Performanța nu diferă în funcție de materialul folosit, trecerea la cupru fiind determinată de necesitatea continuării miniaturizării, în acest moment aluminiul dovedindu-și limitele.

Din punct de vedere al arhitecturii, diferența este dată de integrarea cache-ului L2 în aceeași pastilă, lucru ce se concretizează în înjumătățirea



cantității cache L2 (numai 256 de KB) pe de o parte și creșterea vitezei (la întreaga frecvență a procesorului) pe de altă parte. Se păstrează totuși calea pe 64 de biți (dezavantaj față de Intel) însă și caracterul exclusiv (avantaj față de modul inclusiv - prin care cache L1 este reprodus în întregime în cache L2 - folosit de Intel).

Suportul pentru Tbird este asigurat de AMD (normal!) prin chipsetul 750 și VIA prin chipsetul KT133 (care este identic cu chipsetul VIA KX133 dar permite folosirea procesoarelor Socket A). Despre aceste chipset-uri ați putut citi în numărul 11 XPC, iar o comparație între plăci bazate pe KT133 găsiți în articolul următor.

#### Un șut în fund = un pas înainte?

Vedem așadar cum istoria se repetă, pasul făcut de AMD prin introducerea cache-ului L2 în aceeași pastilă fiind făcut și de Intel pe vremea Pentium II. Pentru a vedea cum se reflectă noutățile aduse de Tbird asupra performanței am recurs la un test în care au intrat aplicațiile cu care deja v-am obișnuit (sub Windows 98 Second Edition) - Quake 3 Arena, Unreal Tournament și 3Dmark2000 pentru 3D; WinBench99 pentru testarea performanței agregate și Sisoft Sandra pentru evidențierea puterii de calcul brute; dar și noile teste pe care o să începem să le folosim de acum încolo (sub Windows 2000 Professional): SPECviewperf și

Ziff Davis Winstone 99. În principal este urmărită evoluția față

de Athlon la aceeași frecvență pentru a vedea cum se reflectă noile facilități asupra sporului de performanță. La fel de interesantă este și o comparație relativă la Duron și Coppermine la aceeași frecvență (testele rulate pentru acest caz au inclus doar cele două jocuri și WinBench 99).

Din păcate ultima versiune de drivere de la NVIDIA (Detonator 3 ver. 6.18) sunt incompatibile cu sistemele AMD (o problemă destul de spinoasă de altfel), din această cauză folosindu-se o versiune mai veche (Detonator 2 ver. 5.22). Impedimentul ridicat de folosirea unor plăci de bază diferite dispare din moment ce chipset-ul KT133 este aproape identic cu KX133. Procesorul Intel a fost folosit pe două modele de plăci - unul cu chipset

440BX și altul cu i815 pentru a se egala condițiile de dest (BX-ul nu are suport AGP4x și nici UDMA 66)

#### Jocuri+3D Mark 2000

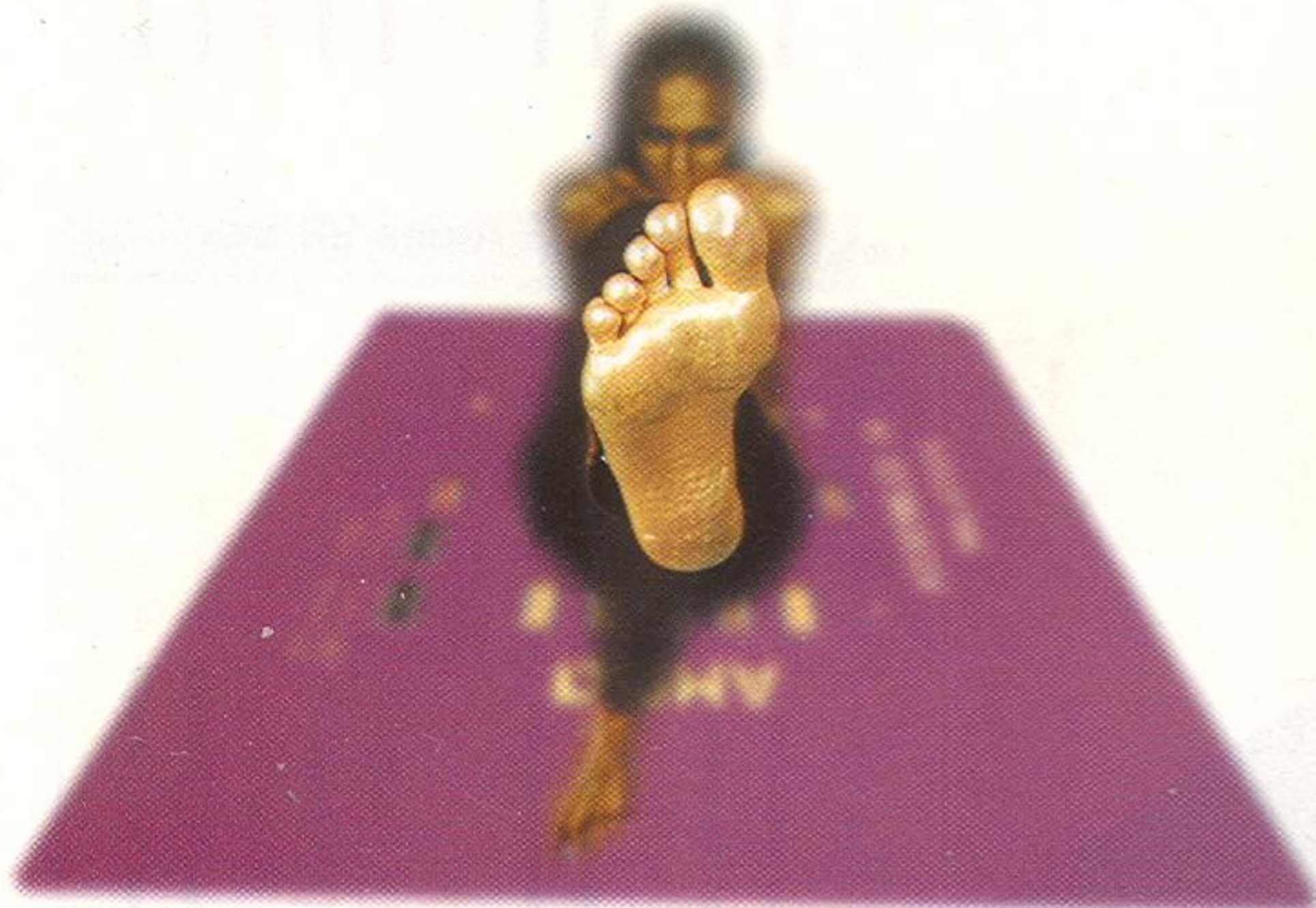
Quake 3 Arena este singurul test în care procesoarele AMD sunt depășite de Coppermine dar numai în rezoluțiile mari (Tbird chiar cu 20% în 32 de biți) în rezoluțiile normale Thunderbirdul fiind mai bun cu circa 7% decât Duron, 3% decât Athlon, 8% față de Coppermine pe i815 și aproximativ egal cu P3 pe i440BX. În Unreal Tournament diferențele sunt aproximativ constante și în favoarea Tbird: 10% mai bun decât Duron, 7% decât Athlon în 16 biți și chiar 9% în 32 de biți, 3% față de P3 pe BX și 7% față de P3 pe i815. În 3D Mark, Tbird a fost constant mai bun cu 2% - atât față de Athlon cât și față de Duron în rezoluții mari. În 640x480 situația a fost următoarea: Tbird bate Duronul cu 10% (16 bit) respectiv 8%

#### Sistemul de test

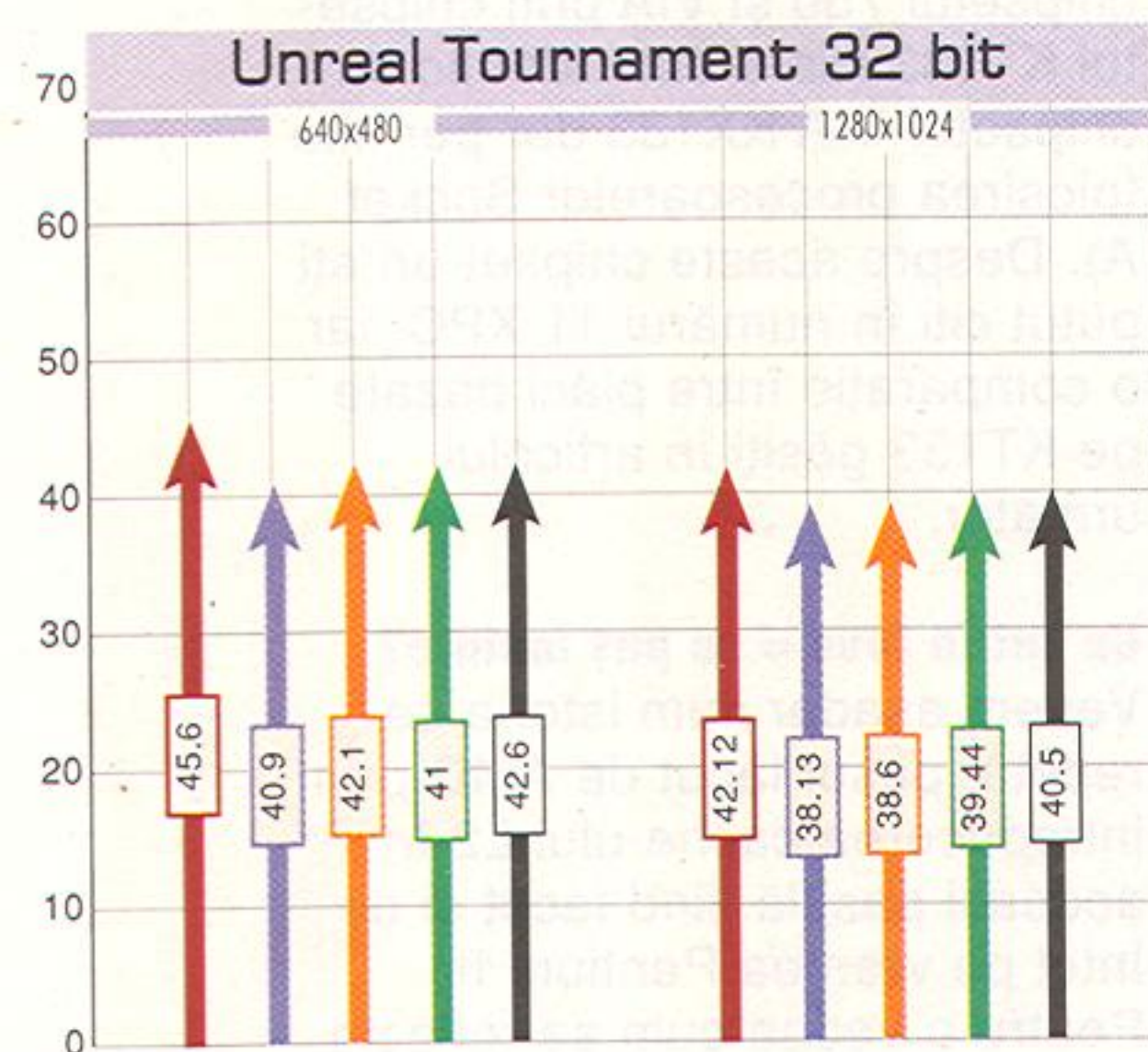
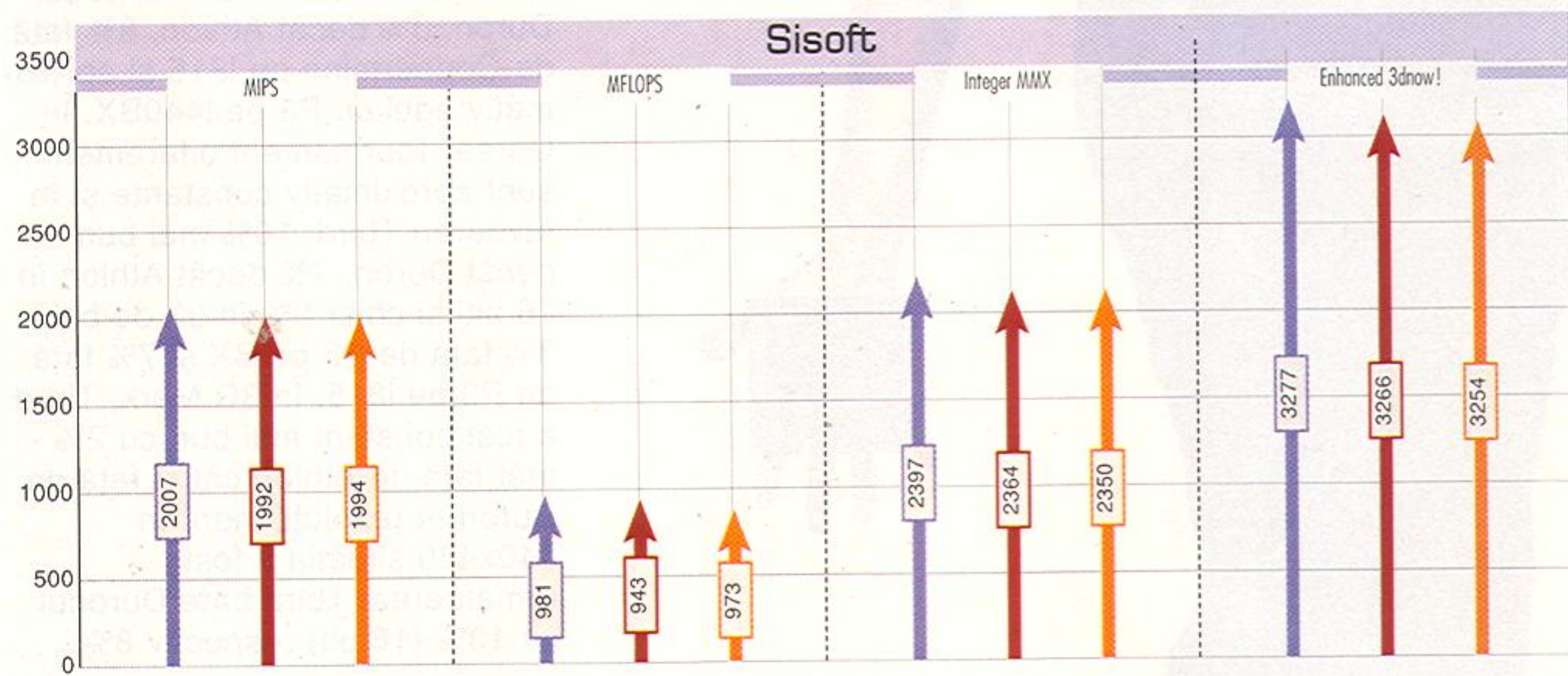
|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| Placa de baza #1 | ASUS A7V                          |
| Driver           | Via 4in1 ver. 4.24a (Socket A)    |
| Placa de baza #2 | AZZA PT-DIBX2 (i440BX)            |
| Driver           | Intel inf v. 2.30.0031b           |
| Placa de baza #1 | ABIT SL6 (i815)                   |
| Driver           | Intel inf v. 2.30.0031b           |
| Procesor         | Coppermine 700 (7x100 MHz)        |
| Procesor         | Athlon 700 (3.5x100 MHz DDR)      |
| Procesor         | Thunderbird 700 (3.5x100 MHz DDR) |
| Procesor         | Duron 700 (3.5x100 MHz DDR)       |
| Memorie          | Infineon 128 MB Pc100             |
| Hard Disk        | IBM DeskStar 15 MB UDMA 66        |
| Placa video #1   | LeadTek WinFast GeForce2 GTS      |
| Driver           | Detonator 2 (v. 5.22) - AMD       |
| Driver           | Detonator 3 (v. 6.18) - Intel     |

#### Teste

| Windows 98 SE             |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| Test #1                   | Quake 3 Arena           |
| versiunea                 | 1.11                    |
| modul                     | demo001                 |
| Test #2                   | Unreal Tournament       |
| versiunea                 | 4.20                    |
| modul                     | utbench                 |
| Test #3                   | 3Dmark2000              |
| versiunea                 | Build 335               |
| modul                     | Overall Performance     |
| Test #3                   | Ziff Davis WinBench 99  |
| versiunea                 | 1.1 Build 14            |
| modul                     | All WinMarks            |
| Windows 2000 Professional |                         |
| Test #1                   | SPECviewperf            |
| versiunea                 | 6.21                    |
| modul                     | All Tests               |
| Test #2                   | Ziff Davis Winstones 99 |
| versiunea                 | 1.2                     |
| modul                     | All Tests               |



| Core                        | K7        | K75                | Tbird     | Duron     |
|-----------------------------|-----------|--------------------|-----------|-----------|
| Tehnologie (microni)        | 0.25      | 0.18               | 0.18      | 0.18      |
| FSB (Mhz)                   | 200 (DDR) | 200 (DDR)          | 200 (DDR) | 200 (DDR) |
| Frecvente (MHz)             | 500-1000  | 533-600            | 500-1000  | 600-700   |
| Milioane tranzistori        | 22        | 22                 | 37        | 25        |
| Conectare                   | Slot A    | Slot A             | Socket A  | Socket A  |
| Pini                        | 462       | 370                | 462       | 462       |
| Dimensiuni (mmp)            | 184       | 102                | 120       | 100       |
| Cache L1 total (K)          | 128       | 128                | 128       | 128       |
| Cache L1 - instructiuni (K) | 64        | 64                 | 64        | 64        |
| Cache L1 date (K)           | 64        | 64                 | 64        | 64        |
| Cache L2 (K)                | 512       | 512                | 256       | 64        |
| Cache L2 speed              | CPU speed | 2/5, 1/3 CPU speed | CPU speed | CPU speed |
| Cache L2 width (bits)       | 64        | 64                 | 64        | 64        |



(32 bit) iar Athlonul cu 8 % respectiv 6 %. Sisoft Sandra arată aceleași performanțe pentru calcule întregi (MIPS) și multimedia în virgulă mobilă (Enhanced 3D Now!) pentru toate cele 3 procesoare AMD, diferențele fiind de 2% în favoarea Tbird pentru întregi multimedia (MMX), iar în cazul calculului în virgulă mobilă (MFLOPS) T-bird este egal cu Athlonul și cu 4% mai bun decât Duronul.

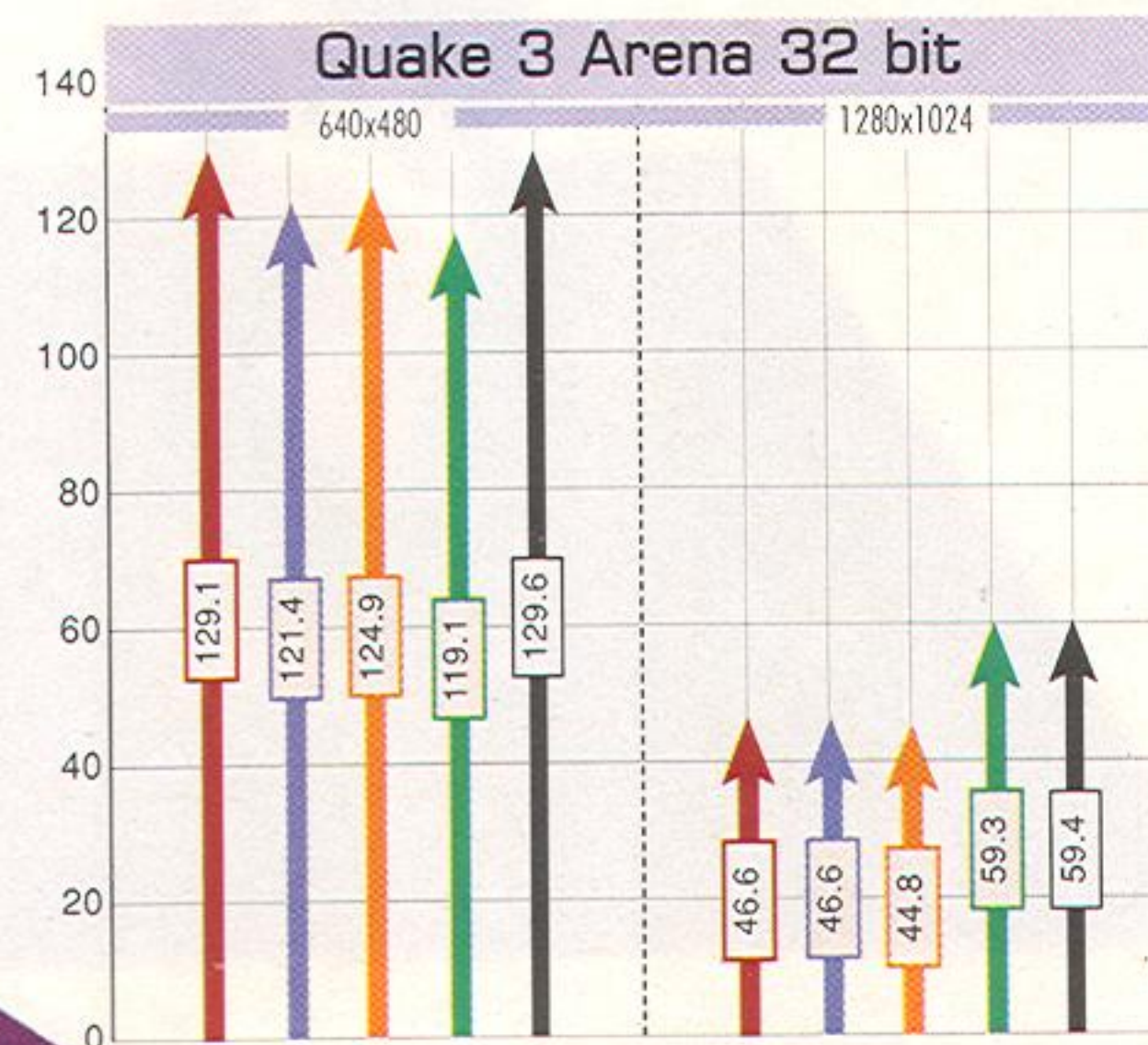
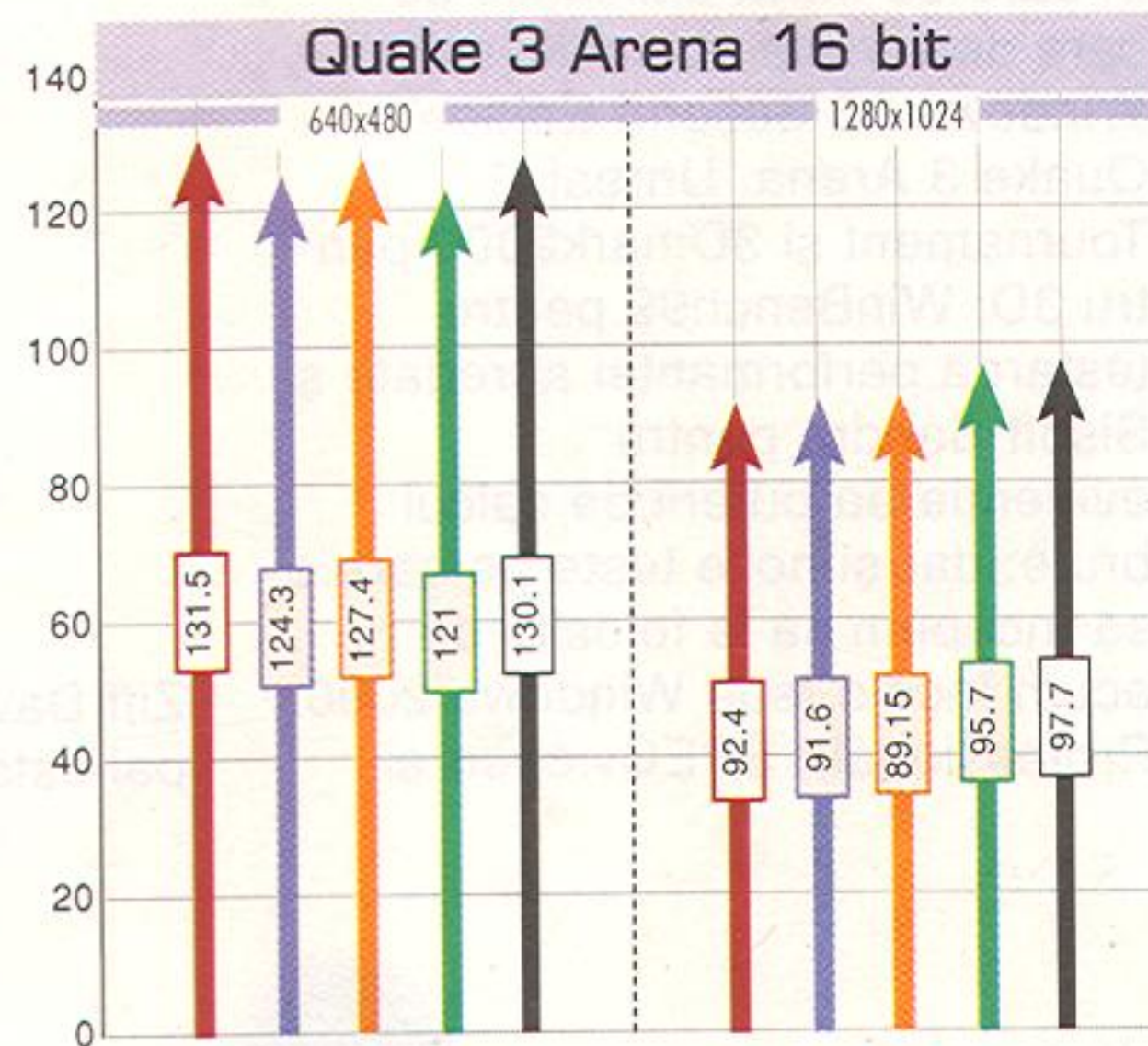
### WinBench

În FPU Mark procesoarele AMD sunt egale și mai bune cu 3% decât P3 (în ambele cazuri), CPU Mark relevând un plus de performanță de 10% față de Duron și de 6% față de restul procesoarelor din cadrul testului. În testele de Hard Disk P3 pe BX nu merită



### Legendă

- Thunderbird
- Athlon
- Duron
- Coppermine BX
- Coppermine IB15

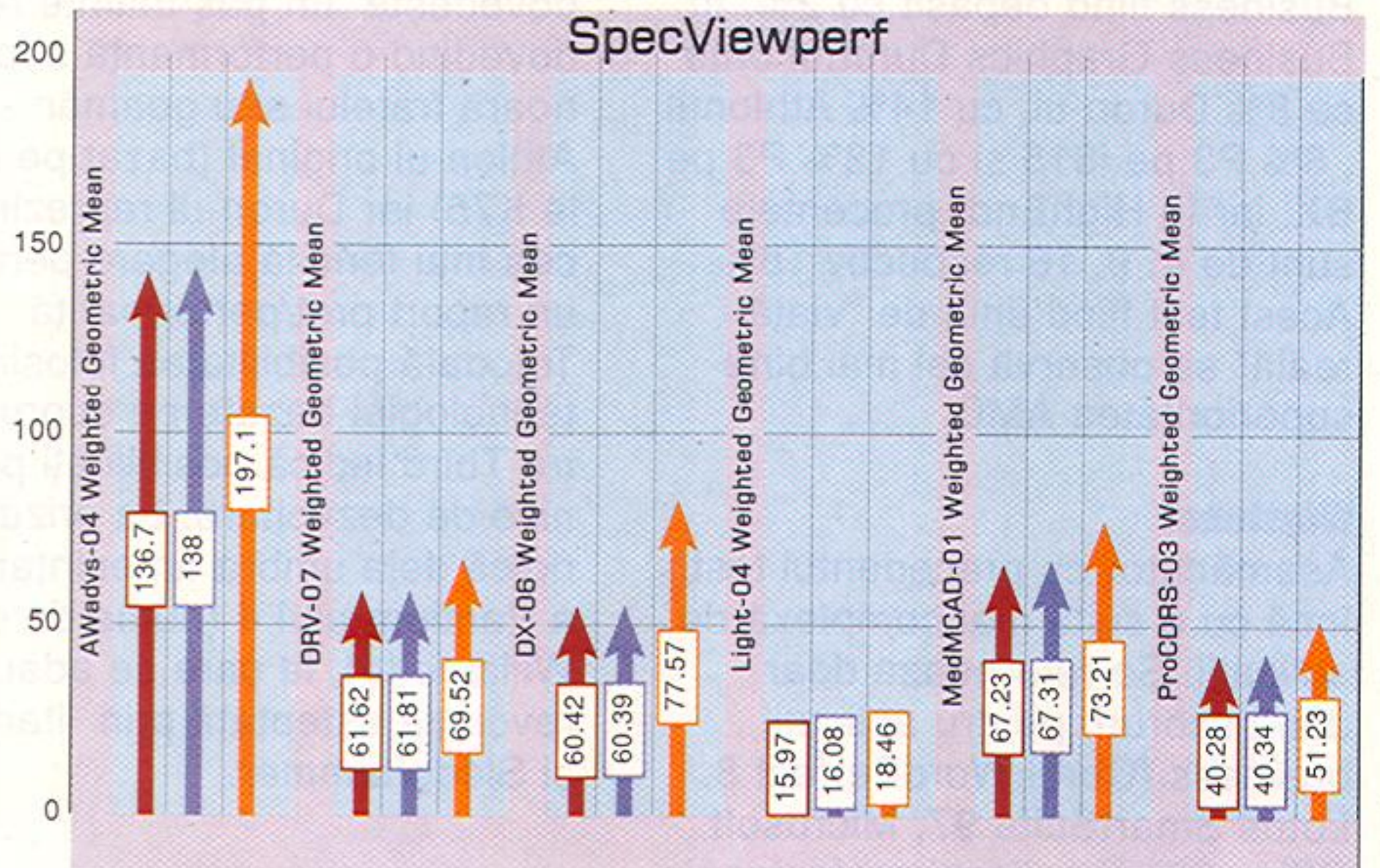


AMD

AMD Athlon™

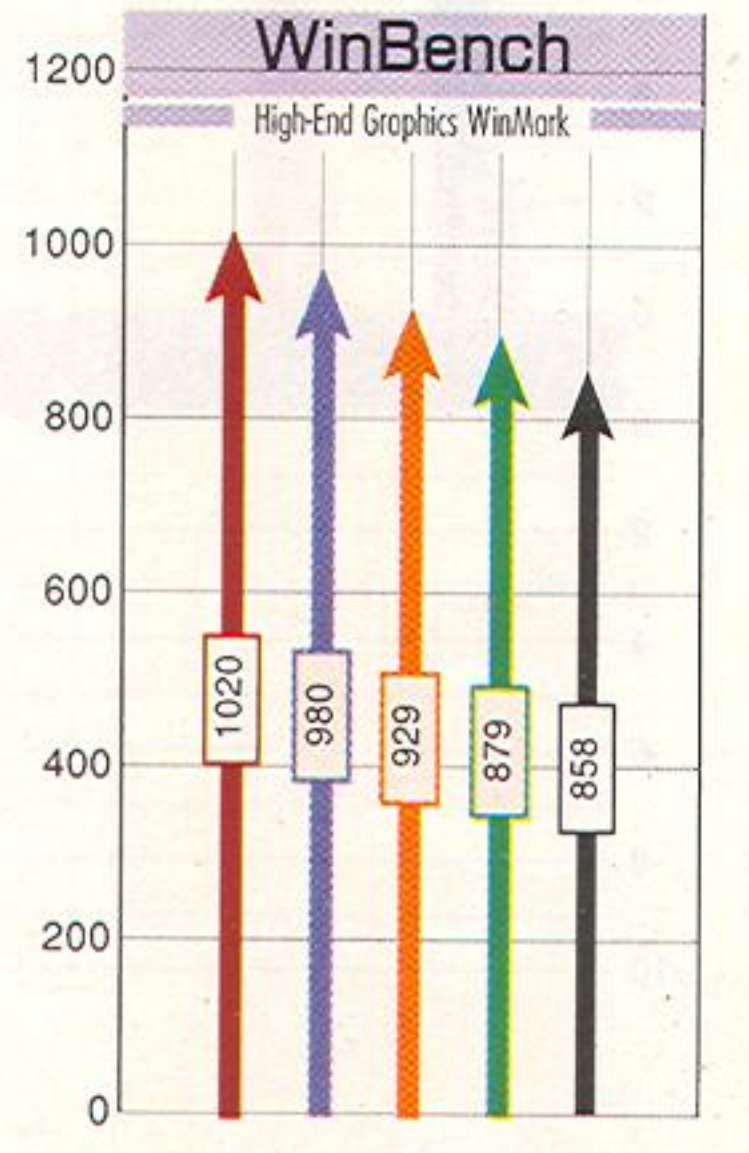
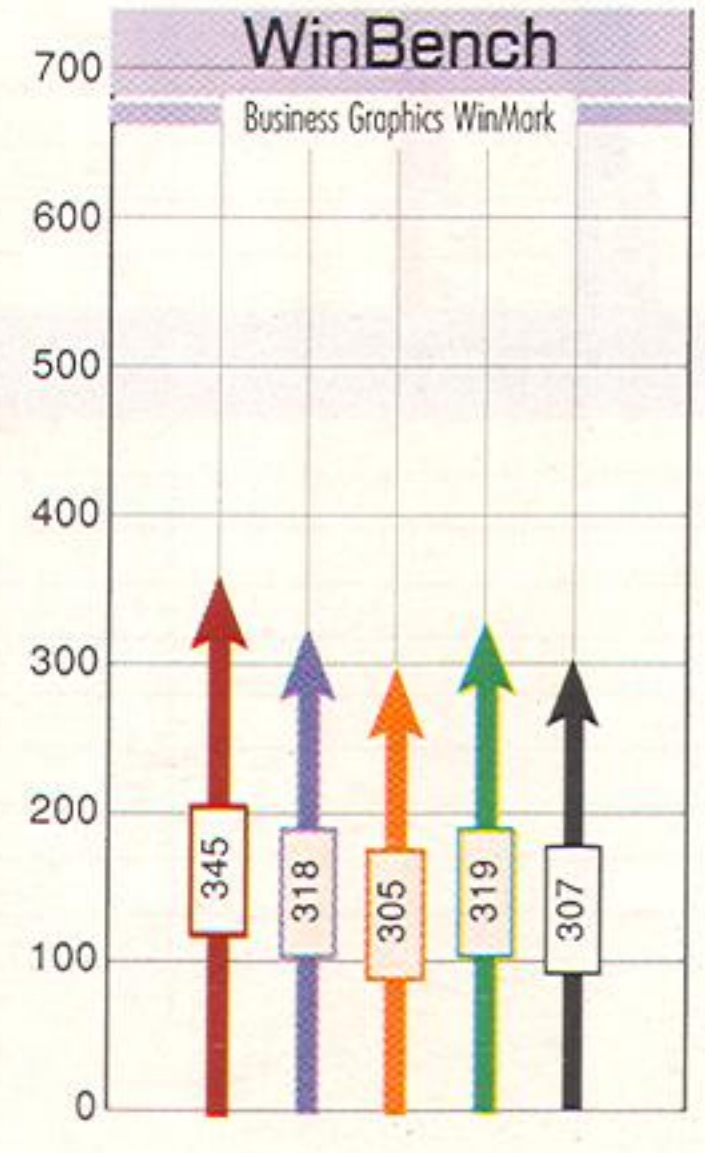
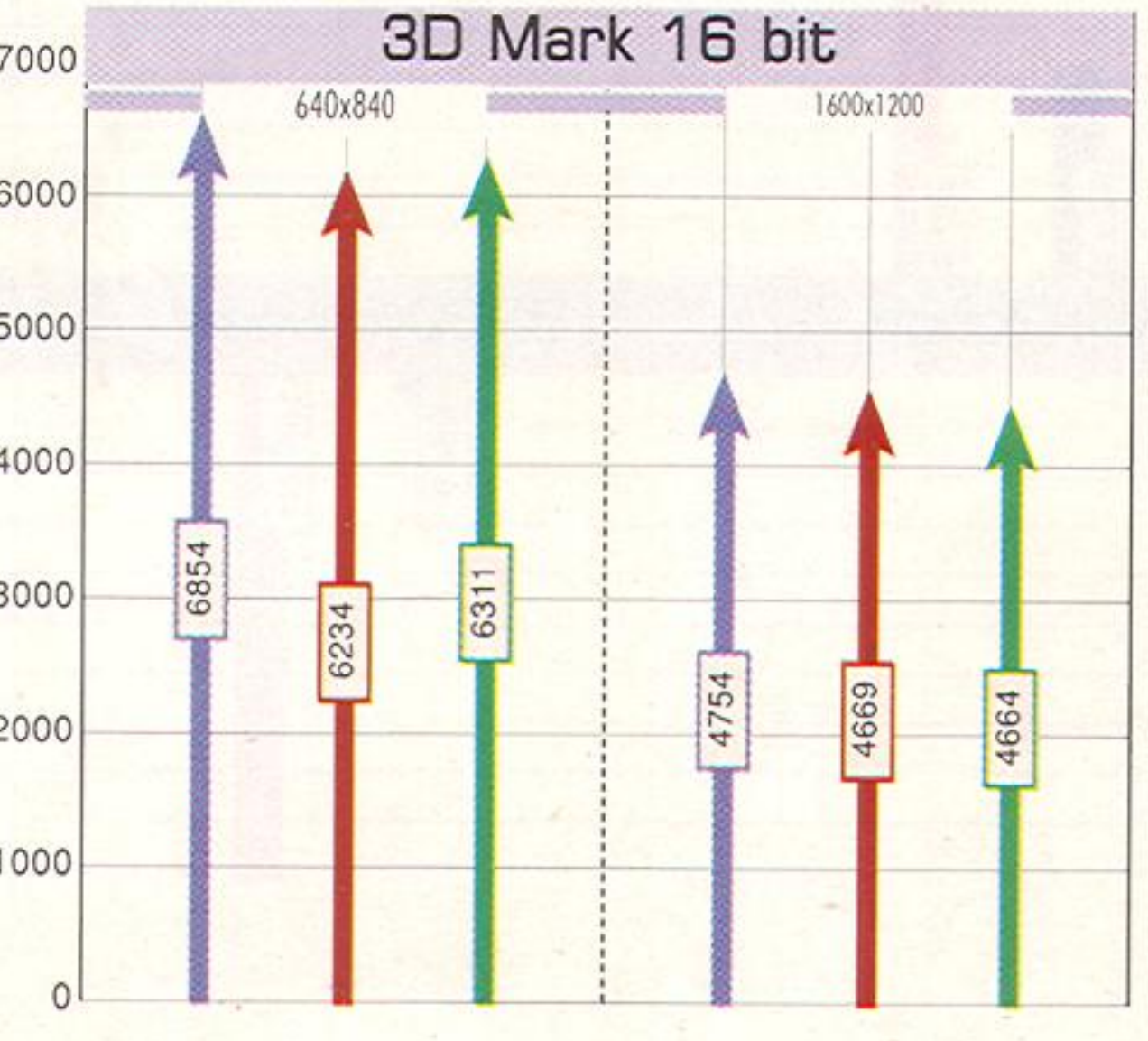
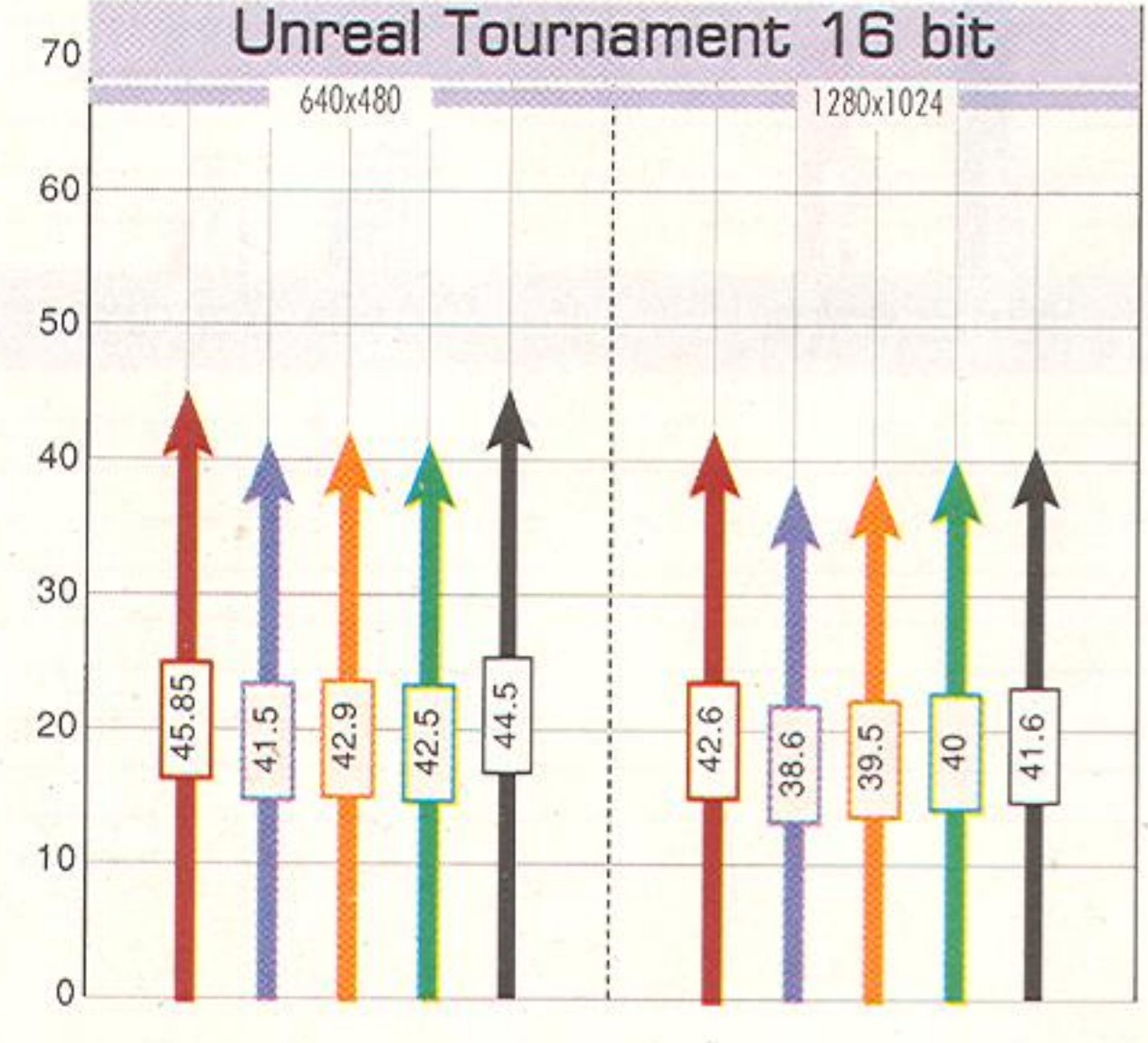
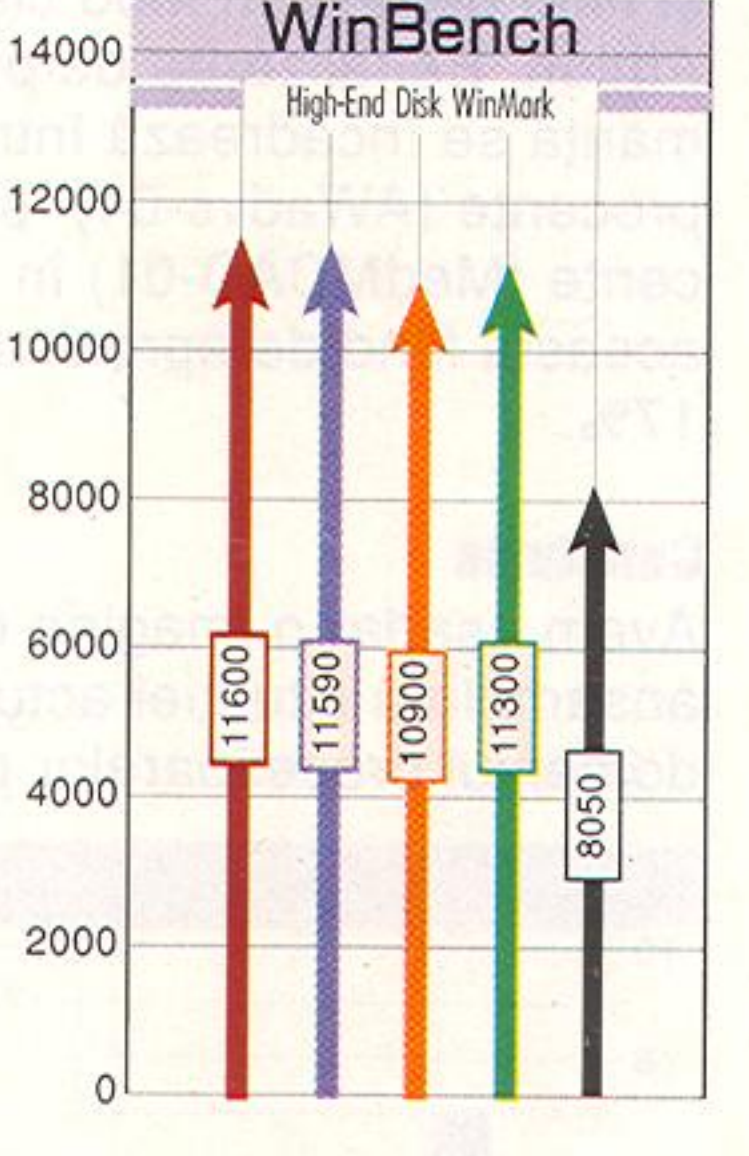
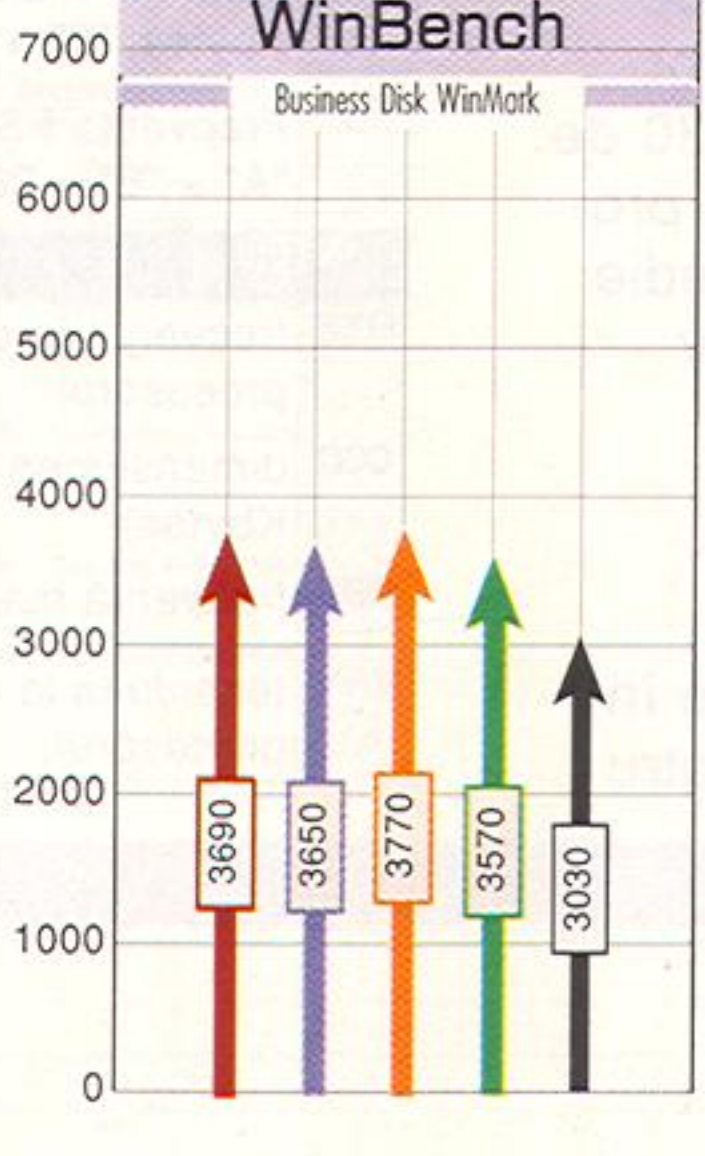
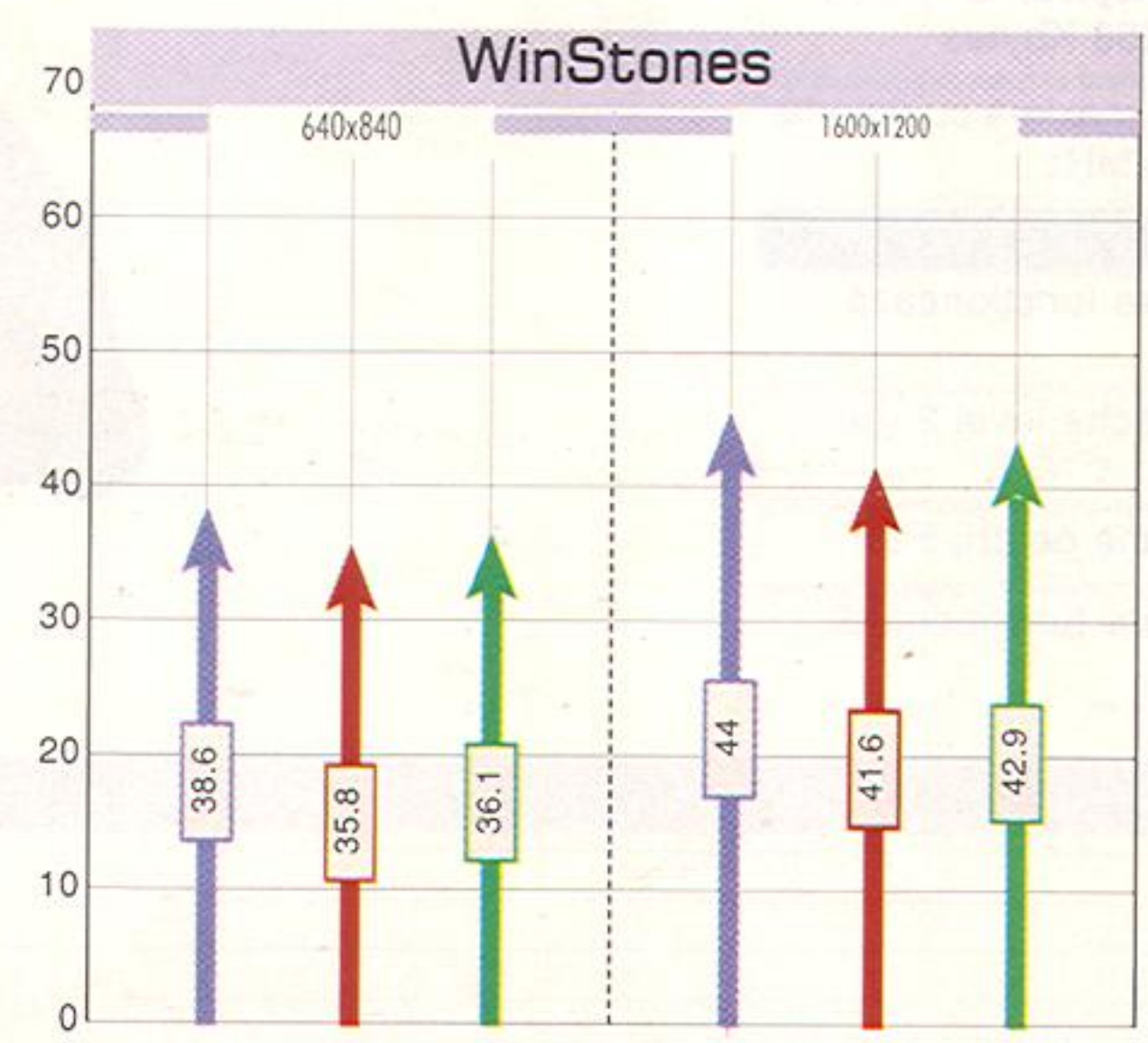
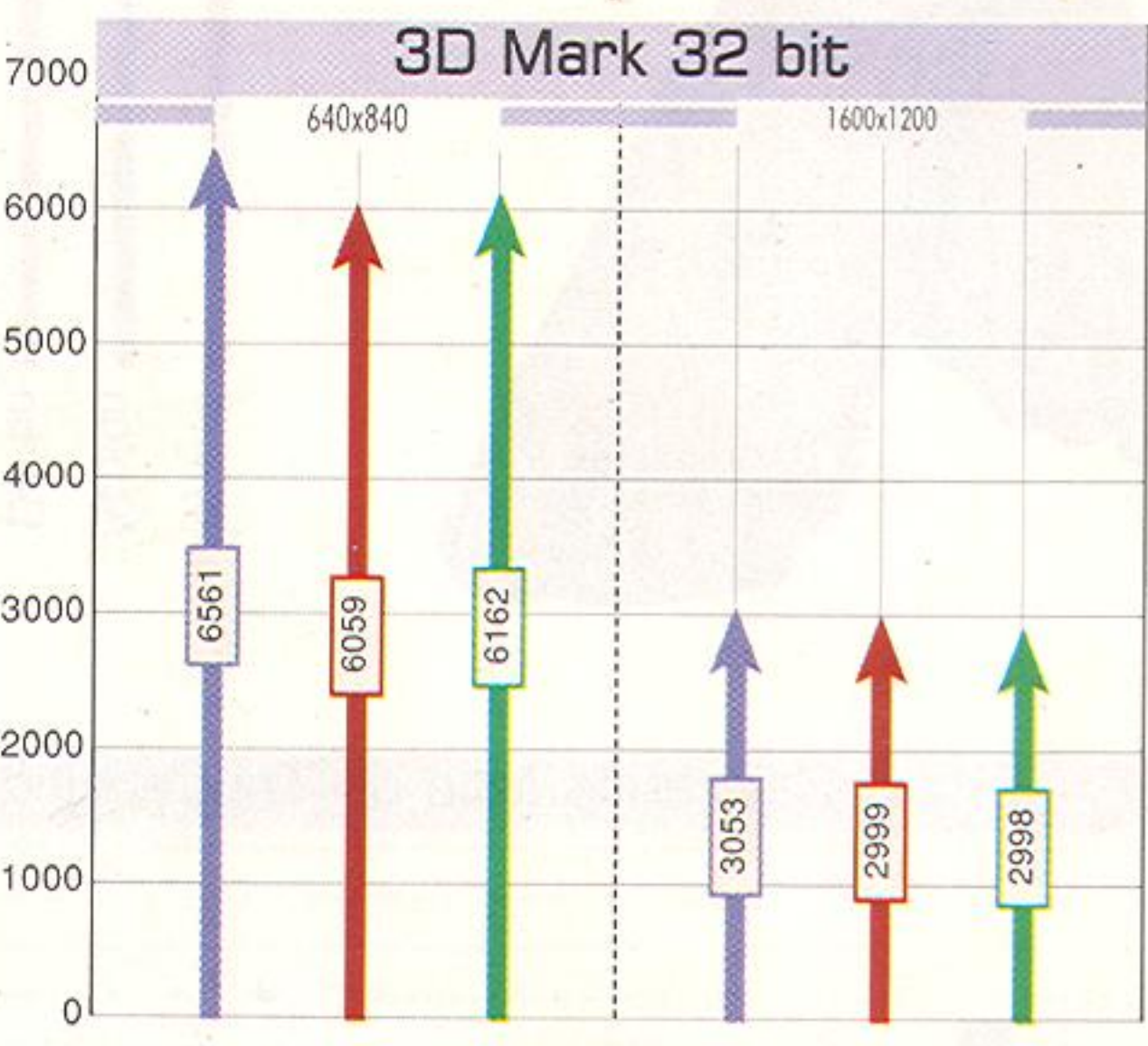
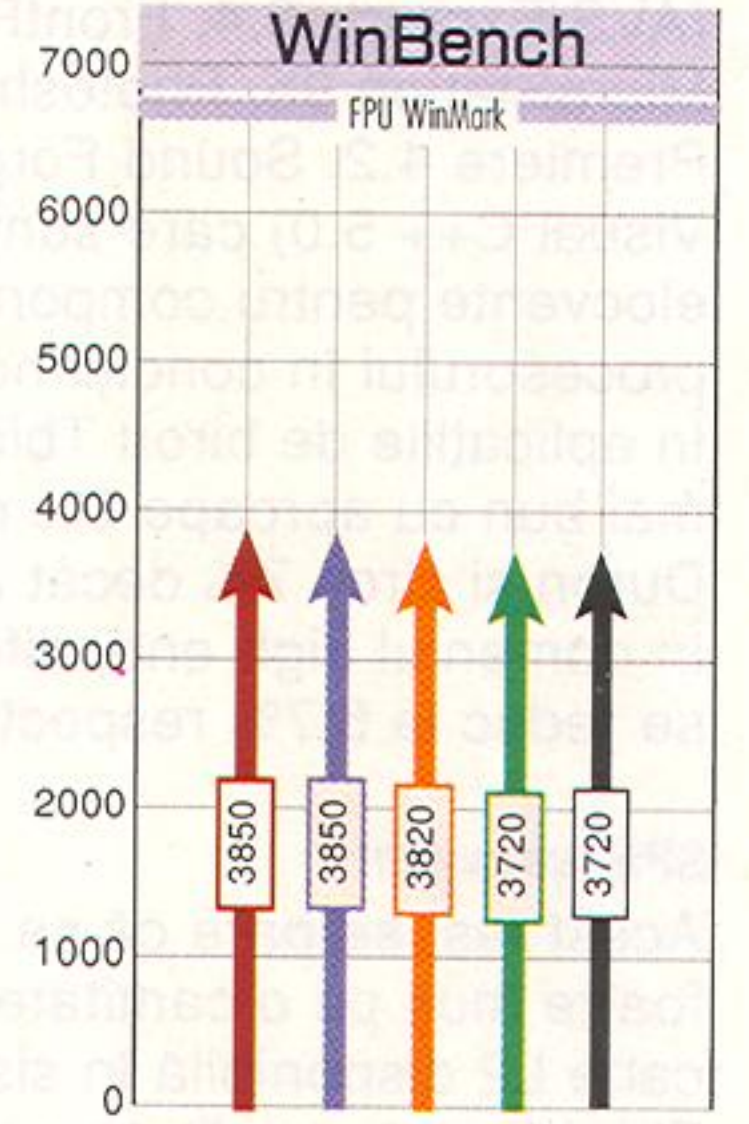
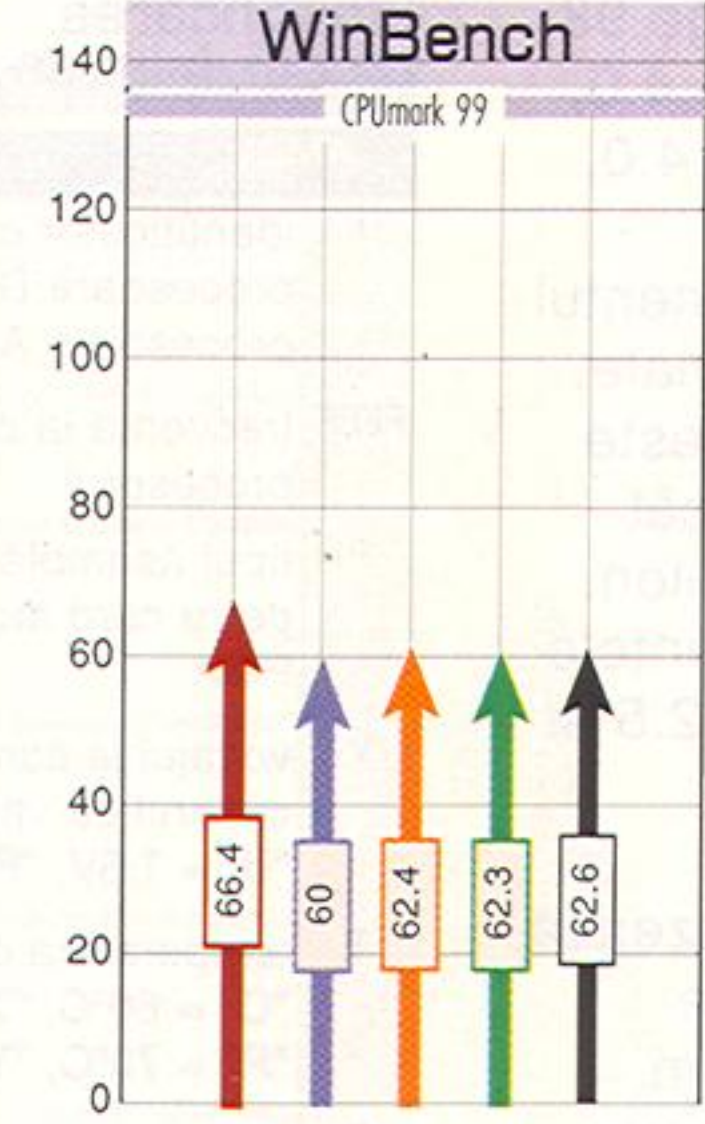
ASSEMBLED IN

MADE IN



### Legendă

- Thunderbird
- Athlon
- Duron
- Coppermine BX
- Coppermine IB15



să intre în comparație diferența UDMA 33 - UDMA 66 fiind foarte mare. KT133 se dovedește mai bun decât KX133 doar în testele High End (+7%) în testul Business fiind depășit cu 2%. În Business Graphics Duronul bate cu 8% Duron-ul, cu 14% Athlonul, 8% P3 pe i815 și cu 13% P3 pe BX, iar în HighEnd procentele sunt de 4, 9, 16 respectiv 18%. Acest test fiind unul de "viață reală" se observă cel mai bine superioritatea AMD.

### Winstones

Asemănător cu precedentul test însă cu o suită mai complexă de aplicații. Se returnează doar două scoruri: pentru aplicații business (Corel WordPerfect 8, Lotus SmartSuite 97, Microsoft Office 98) și aplicații profesionale (AVS/Express 3.4, FrontPage 98, MicroStation 95, Photoshop 4.0, Premiere 4.2, Sound Forge 4.0, Visual C++ 5.0) care sunt elocvente pentru comportamentul procesorului în condiții normale. În aplicațiile de birou Tbird este mai bun cu aproape 8% decât Duron și circa 7% decât Athlon. În domeniul high end, diferențele se reduc la 5.7% respectiv 2.5%.

### SPECviewperf

Acest test se pare că se bazează foarte mult pe o cantitate de cache L2 disponibilă în sistem, Tbird fiind la egalitate cu Duron și fiind depășit în mod clar de Athlon. Penalizarea de performanță se încadrează între 30 de procente (AWadvS-04) și 8 procente (MedMCAD-01) în medie aceasta fiind de aproximativ 17%.

### Concluzie

Avem așadar o imagine de ansamblu a situației actuale în domeniul procesoarelor pentru

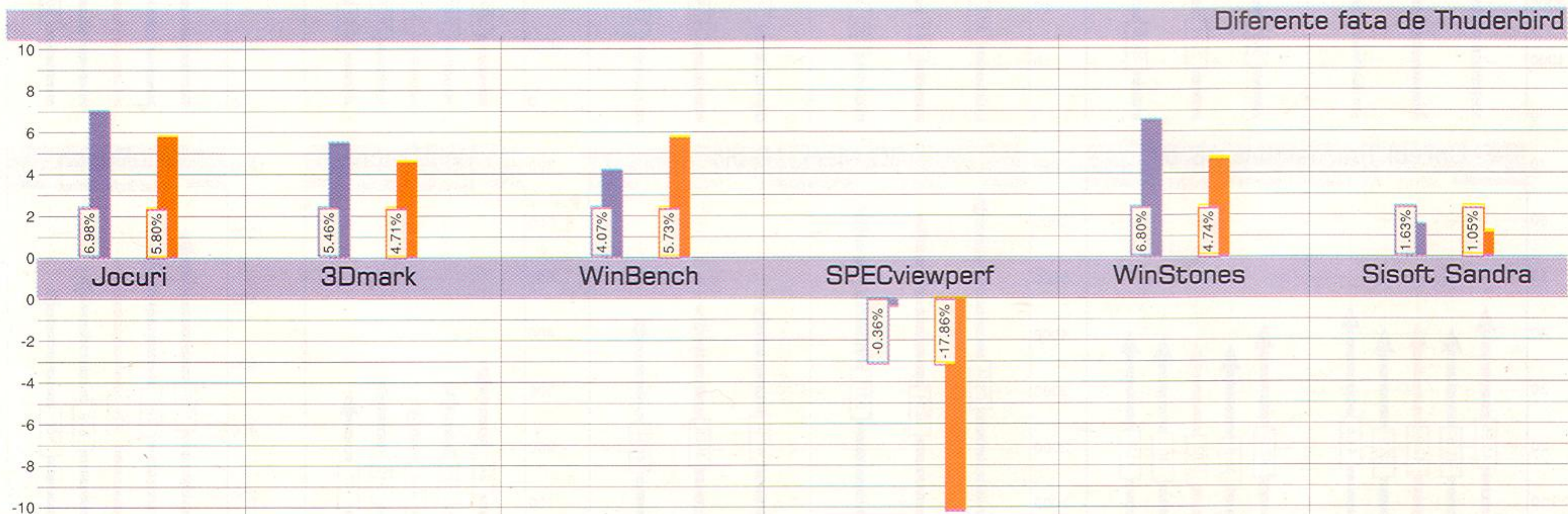
desktop. Procesoarele AMD își demonstrează performanța disponibilă la un preț mai mic față de procesoarele Intel. Noul Athlon - Thunderbird - se dovedește un pas înainte reușit, dovedind o performanță superioară fratelui său geamăn - Athlon-ul original (bazat pe corele K75) iar Duron-ul reprezintă cea mai fericită alegere pentru un raport preț/performanță. Totodată posibilitatea folosirii tehnologiei bazate pe cupru pentru Tbird indică posibilități puternice de dezvoltare. La orizont se ridică deja umbra amenințătoare a Pentium-ului 4 (nume de cod Willamette), la care se adaugă și revoluția așteptată prin Itanium și Sledghammer.

### Identificarea modelului de procesor.

| AMD   | IFFFFPVTCB  |
|-------|---|
| I     | identificator cu viorile "D" pentru procesoare Duron și "A" pentru procesoare Athlon.                 |
| FFFF  | frecvența la care funcționează procesorul   |
| P     | tipul asamblării cu valorile "M" pentru card module și "P" pentru PGA                                 |
| V     | voltajul la care funcționează procesorul cu valorile "S" = 1.5V, "U" = 1.6V, "P" = 1.7 V, "N" = 1.8 V |
| T     | temperatura carcusei, cu valorile: "Q" = 60°C, "X" = 65°C, "R" = 70°C, "Y" = 75°C, "T" = 90°C         |
| C     | Dimensiunea cache-ului L2 cu valorile: "1" = 64 Kbytes, "2" = 128 Kbytes, "3" = 256 Kbytes            |
| B     | Frecvența FSB maximă cu valorile "A" = "B" = 200 MHz  |
| INTEL | FFFF/CCC/BBB/V.VV   |
| FFFF  | frecvența la care funcționează procesorul   |
| CCC   | dimensiunea cache level 2 (în Kbytes)   |
| BBB   | frecvență maximă pentru FSB   |
| V.VV  | tensiunea la care funcționează procesorul.  |



### Legendă





# TNT2 PRO

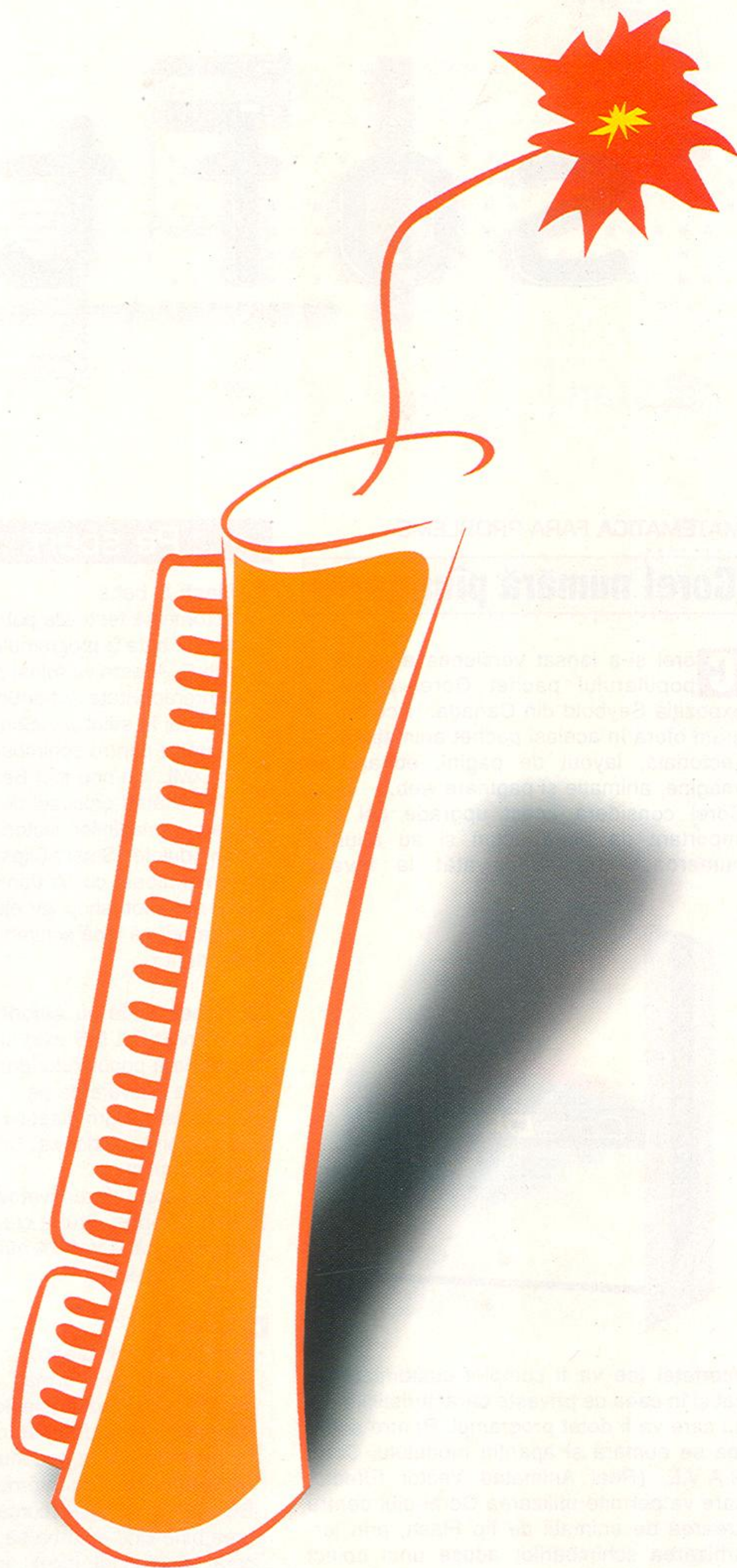
ACUM

SI

IN

VARIANTA

PCI ➔



\*SE ALATURA INTREGII GAME DE PLACI VIDEO AGP LEADTEK: SEFORCE2 STS, SEFORCE2 MX, SEFORCE DDR, SEFORCE SDR, TNT2 ULTRA, TNT2 PRO16/32, TNT2 M54, VANTA LT

#### DISTRIBUTOR:

Skin Distribution

Str. Puskin 18, Bucuresti 1  
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

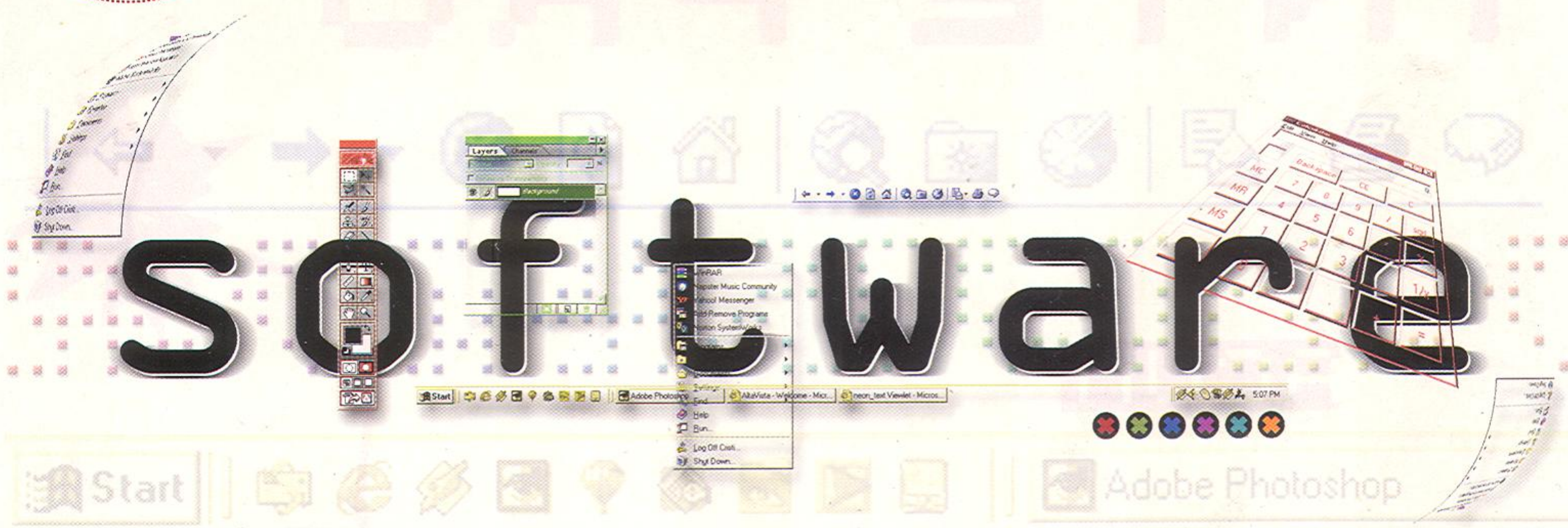
Craiova: Starsoft - 051.413.699

Galati: Nexial Research - 036.319.120

Sibiu: Summit - 069.217.600

Suceava: Ley Impex - 030.520.560  
Warpnet - 030.225.589

**Sk!n**  
Distribution



**MATEMATICA FARA PROBLEME**

**Corel numără pînă la 10**

**C**orel și-a lansat versiunea a zecea a popularului pachet Corel Draw la expoziția Seybold din Canada. Acest program oferă în același pachet animație vectorială, layout de pagini, editare de imagine, animație și paginare web, Corel consideră acest upgrade cel mai important de pînă acum și au anunțat numeroase schimbări, atât la nivelul



interfeței (ce va fi complet personalizabilă) cât și în ceea ce privește caracteristicile noi cu care va fi dotat programul. Printre acestea se numără și apariția modulului Corel R.A.V.E. (Real Animated Vector Effects) care va permite utilizarea Corel-ului pentru crearea de animații de tip Flash, prin ierarhizarea schimbărilor aduse unui obiect de-a lungul unui timeline. Alte noutăți vor fi preview-ul real time și instrumente de desen speciale pentru layout-ul paginilor și animațiile web. Corel Photo Paint va fi și el îmbunătățit, cu noi filtre (Smart Blur), cu aplicare imediată și instrumente de editare a textului mai eficiente și adaptate la lucrul pentru web. Corel 10 va începe să fie trimis către magazine în noiembrie anul acesta și va costa 569 \$ (249 \$ pentru versiunea de upgrade).

Detalii: [www.corel.com](http://www.corel.com)

**Pe scurt**

**Flash 5 beta**

Macromedia testează public varianta beta a programului Flash 5. Acesta va folosi pentru interactivitate ActionScript, un limbaj în stilul JavaScript, cu suport pentru schimbul de date XML. Un nou tool Bezier va îmbunătăți procesul de creare a imaginilor vectoriale iar modulele "Smart Clips", asemănătoare cu "Action"-urile din Photoshop vor ajuta utilizatorii să facă schimb de experiență.

**Inghesuie-le cu Aladdin**

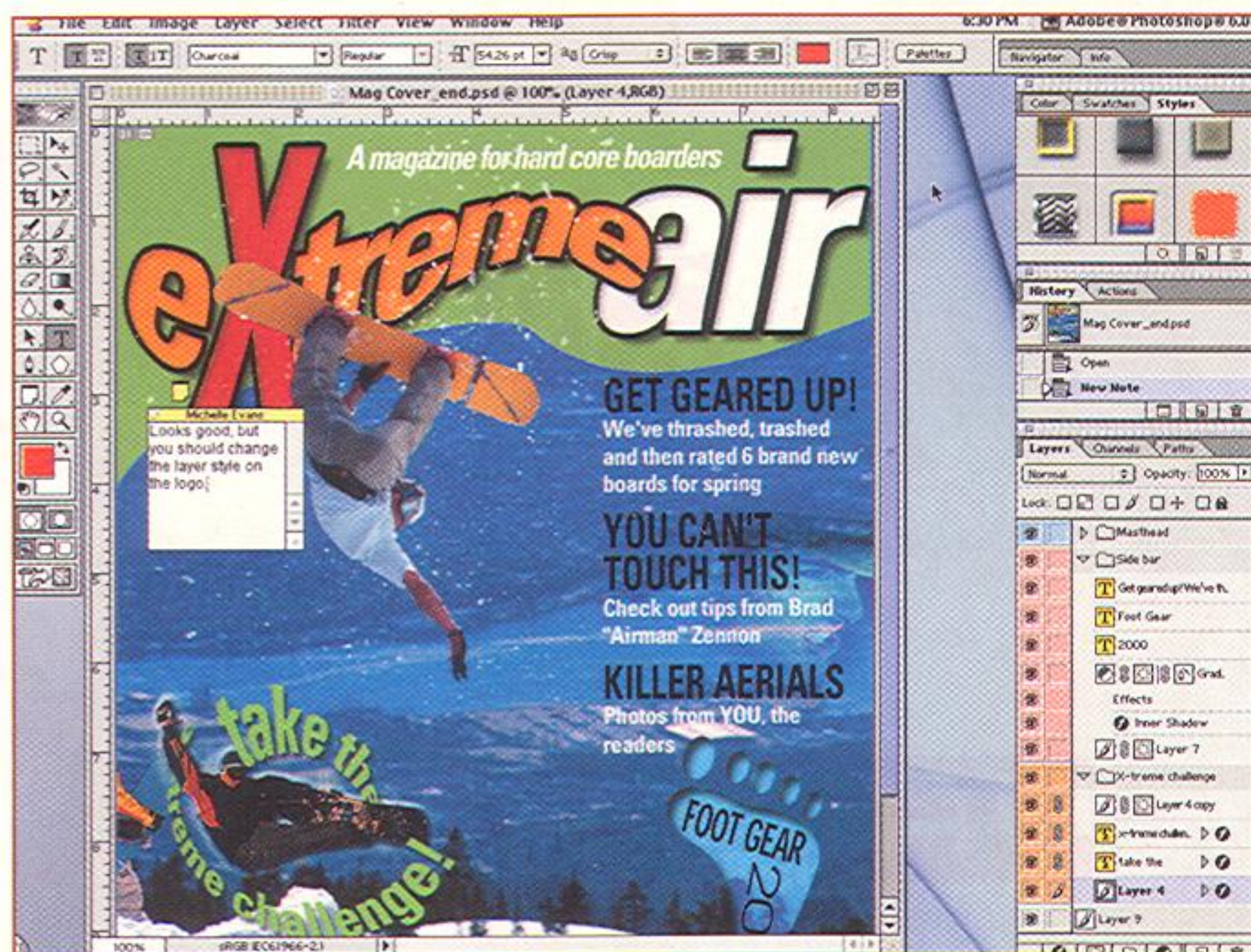
Aladdin Stuffit 5.5 este ultima versiune a popularului program de arhivare de pe Macintosh, acum disponibil și pe platforma Windows. Unul dintre puținele arhivatoare / dezarhivatoare multiplatformă, Stuffit crează arhive cu pînă la 20% mai mici decît WinZIP.

**Curat cu McAfee Quick Clean**

Știm cu toții că în urma instalărilor și deinstalărilor repetate, pe hard rămân o mulțime de fișiere nedorite. De asemenea, nici Internet Explorer-ul nu se descurcă prea bine cînd e vorba să facă curat în urma lui. Încet, încet regiștrii ajung să ocupe zeci de Mb. McAfee Quick Clean se poate dovedi soluția la aceste probleme, descurcîndu-se excelent la curățarea sistemului, ștergînd fișierele nedorite, extensiile de fișiere nealocate, "exe"-urile orfane, fișierele de Temporary Internet Folders și multe altele.

**PASI GRAFICI IN VIITOR**

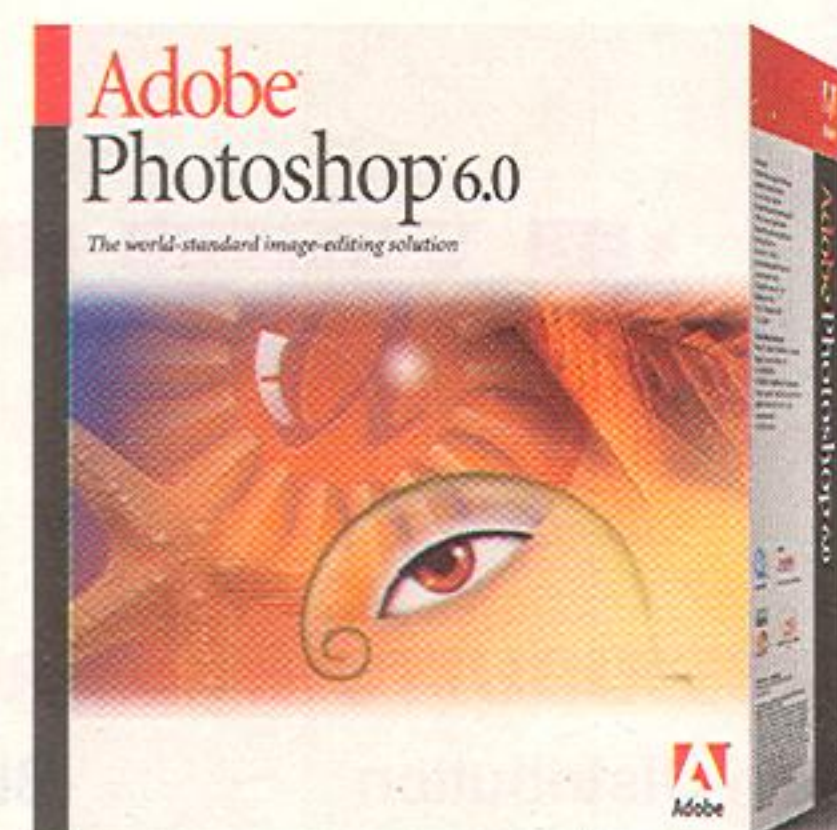
**Adobe Photoshop 6.0**



**A**dobe a anunțat în sfârșit versiunea a șasea a mult așteptatului Photoshop. Însotit de Image Ready, care a fost upgradat și el la versiunea 3.0, Photoshop este gata de a fi trimis spre magazine. Modificările sunt vizibile chiar din interfață care a fost schimbată suficient de mult încât să-i surprindă pe utilizatorii obișnuiți cu cea veche, dar este vorba de o schimbare în bine, ce crește eficiența lucrului cu programul. Adăugarea de notițe, atât scrise, cît și vorbite în imagine este un amănunt folositor pentru un proiect mai îndelungat, cînd nu mai știi ce trebuia făcut, ce trebuia scos sau după caz adăugat. Cîteva filtre noi își fac remarcată prezența, Liquid Pixels fiind cel mai interesant dintre ele, un echivalent Photoshop al Kai Power Goo.

Se poate specifica o rată de compresie variabilă pentru o imagine, folosind canale grayscale. Tool-ul pentru text permite plasarea textului pe o curbă, fără intermedierea vreunui plugin extern iar funcția de styles pentru layere este mult mai "prietenoasă". Photoshop 6 va fi disponibil la sfîrșitul acestui an și va costa cu puțin peste 600\$.

Detalii: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)



## TRIMITE MESAJE CU

## Yahoo Messenger!

**F**ostul Yahoo Pager a devenit Yahoo Messenger și se află în stadiul de beta. Cam ca toate serviciile de mesagerie online vă dă posibilitatea să aflați când prietenii intră on-line și să le trimiteți mesaje instant. Vă mai poate alerta atunci când primiți vreun mail în contul Yahoo sau când trebuie să fiți prezent la o întâlnire stipulată în Yahoo Calendar. Yahoo Messenger are un mod standby care îl ține minimizat pînă când calculatorul se conectează la Internet și un modul pentru crearea de chat rooms. Se pot trimite mesaje chiar și dacă destinatarul nu sunt online, ei putând să le citească atunci când vor accesa Internetul.

Detalii: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)



## BROWSERELE EVOLUEAZA IAR

## Netscape încearcă marea cu degetul

**V**rînd să recucerească partea de piață pierdută, Netscape Communications pune la dispoziție spre testare doritorilor o variantă beta a browserului Netscape 6, Preview Release 2. Preview Release 1, care apăruse în aprilie, la începutul acestui an, era încă plin de bug-uri și nu merita ținut pe calculator sub nici o formă. Această ultimă variantă a mai fost periată între timp, a mai scăpat de bug-uri și nu mai blochează calculatorul decât o dată pe oră. Netscape 6 se bazează pe engine-ul Gecko, achiziționat de NC de



la Mozilla. Printre caracteristicile noi se numără suportul pentru skinuri, numit strategic "Themes", care permite diverselor companii să distribuie acest browser cu un aspect customizat care să le reflecte marca lor. Pentru un preț modic, desigur... A mai fost inclus și un manager pentru protecția password-urilor și gestionarea cookies-urilor, iar My Sidebar, My Sidebar Central și My Sidebar Directory au fost revizuite. Netscape 6 Preview Release 2 este disponibil în mod gratuit pe site-ul firmei.

Detalii: [www.netscape.com](http://www.netscape.com)

## BETA TESTING...

## Quark Xpress 5

**A**trecut atât timp între upgrade-uri încât utilizatorii de Quark Xpress vor fi surprinși să afle că li se pregătește o versiune 5.0 plină de îmbunătățiri. Aceasta tocmai a intrat în perioada de betatesting, Quark plănuiind un release pentru primul trimestru al anului 2001. Printre îmbunătățirile promise se regăsesc un număr impresionant de instrumente pentru layout-ul paginilor de web, producătorii simțindu-se nevoiți să precizeze că nu vor să fure clienții Dreamweaver-ului sau altor editoare de pagini web, paginile create în Quark Xpress putând fi mai apoi modificate în oricare alt editor. În consecință au fost introduse și noi palete: Layers, Hyperlinks și Image Maps. Sunt așteptate de asemenea instrumente pentru crearea de rollover și tabele. Pachetul va include și avenue.Quark, un utilitar pentru crearea de pagini XML. În ceea ce privește modificările aduse Xpress-ului se remarcă



schimbarea interfeței ce va permite ca toate subaplicațiile și instrumentele să poată fi accesate dintr-o singură fereastră. Dacă acest lucru va nemulțumi pe câte unii, ei își vor putea reconfigura meniurile după dorință. Definirea de macro-uri și un nou instrument de text-on-a-path sunt alte adăugiri interesante. Până acum cea mai mare nemulțumire pe care au avut-o betatesterii a fost că opțiunea de scalare a mai multor grupuri de obiecte simultan, disponibilă în versiunea 4.1, nu mai este prezentă și în versiunea 5.0.

Detalii: [www.quark.com](http://www.quark.com)

## URMATOAREA GENERATIE DE SISTEME DE OPERARE

## Microsoft ne promite Whistler

**M**icrosoft și-a propus să lanseze următoarea versiune de Windows, cu nume de cod Whistler, pe data de 18 aprilie 2001. Mulți se îndoiesc de realismul acestei estimări, mai ales în contextul unui val de critici venit din partea celor care au testat cea mai recentă versiune beta, Build 2257, și au descoperit că avea mult mai multe bug-uri decât opțiuni. Whistler este succesorul Windows-ului 2000, dar nu va îmbunătăți foarte mult formatul acestuia, ci doar va încerca să obișnuiască utilizatorii cu strategia Net, următorul plan monumental al Microsoft, ce nu va debuta însă decât abia odată cu succesorul lui Whistler, ce poartă numele de cod Blackcomb.

Whistler va fi disponibil atât în versiune pe 32 de biți, cât și în versiune pe 64 de biți. Conform planului Microsoft, un beta 1 ar trebui să fie lansat pe 11 octombrie anul acesta, urmat de un beta 2 pe 6 decembrie și de versiunea gold pe 18 aprilie anul următor.

Detalii: [www.msn.com](http://www.msn.com)

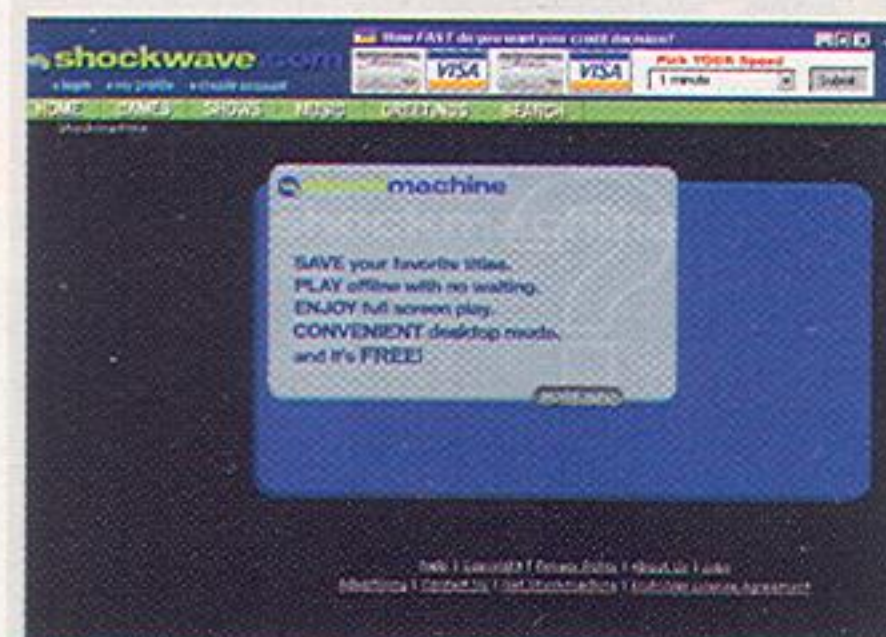
## Pe scurt

## O scrisoare pierduta

Programul de gestionare a e-mail-urilor Eudora 5.0 și-a terminat cu brio perioada de beta-testing și este gata să fie downloadat pe gratis. Eudora are opțiuni de filtrare, redirectionare și forwardare a mail-ului, management pentru mai multe account-uri, diverse opțiuni de formatare a textului, posibilitatea de a primi mesaje vocale și multe alte caracteristici interesante.

## Socheaza-te cu Shockmachine

Macromedia vă pune la dispoziție Shockmachine 2, un mic program cu care puteți salva diversele clipuri animate și videoclipuri de pe Shockwave.com. Merită, mai



ales că au tot mai multe contracte cu case de discuri celebre. Printre ultimele noutăți de pe Shockwave.com se numără un videoclip interactiv al melodiei "Music" a Madonei și câteva animații de-a dreptul ucigaș de amuzante ale lui Joe Cartoon.

## Fotografii cu impact

Versiunea 6.0 a programului PhotoImpact de la Ulead aduce numeroase îmbunătățiri printre care se numără generarea automată a applet-urilor Java, o duzină de efecte și filtre noi, grile și linii de ghidaj personalizabile precum și layout vizual pentru paginile web.

## Spune cu voce tare

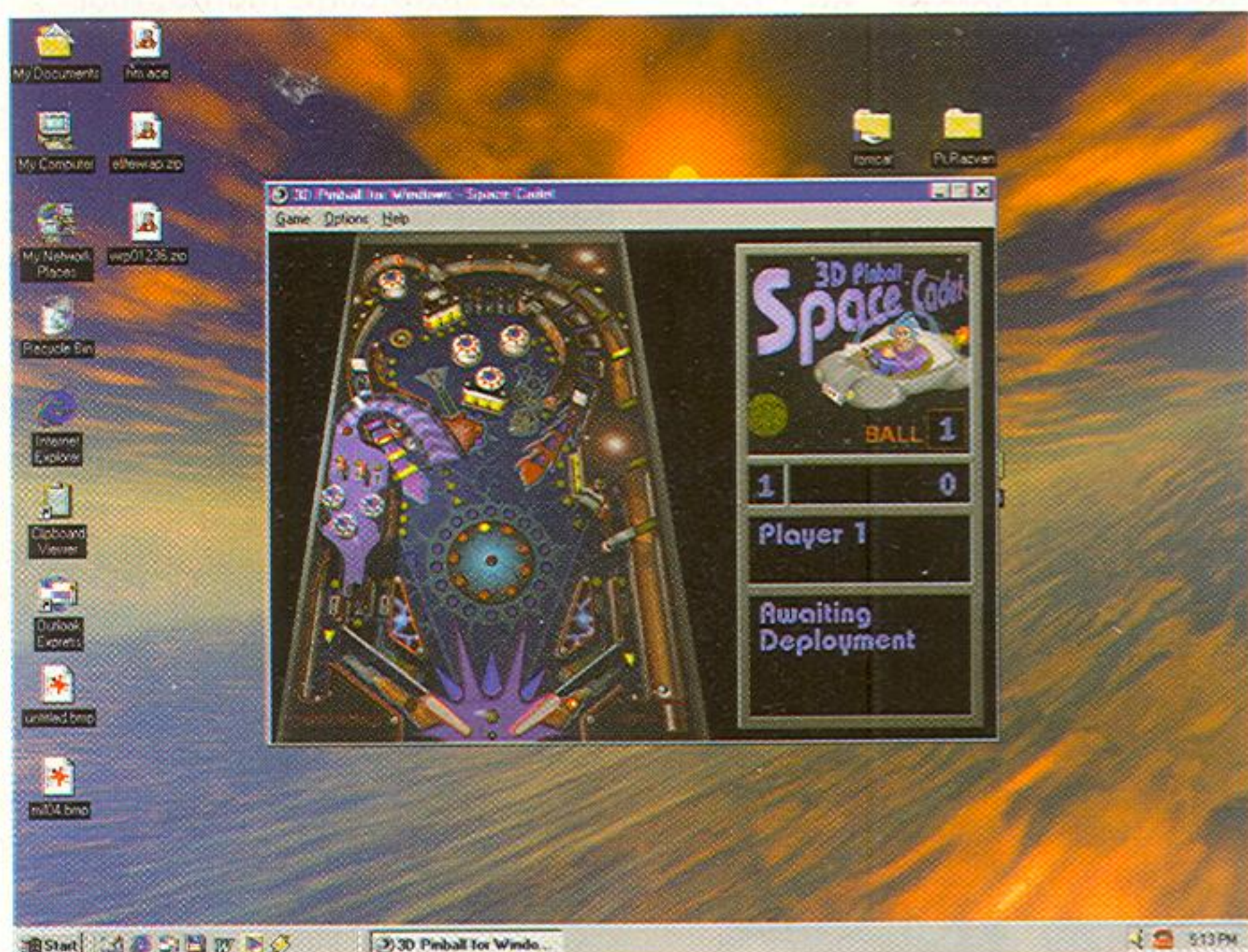
TextAloud poate citi textele copiate în clipboard, folosind trei voci la alegere. Programul folosește tehnologia text-to-speech de la Microsoft, care deși printre cele mai bune, nu sună foarte natural. Util pentru a vă citi o documentație în engleză, în cazul în care vreți să faceți și altceva în același timp. Pronunția este clară și viteza lecturii bine aleasă.

Windows Millennium și-a găsit destul de greu o nișă pe piață, integrându-se undeva între versiunea Second Edition a Windows-ului 98, destul de stabilă fie vorba între noi și Windows 2000.

# Windows

## Millennium

Tip articol: Prezentare - Apariție: A aparut - Redactor: Adrian Dorobat



Lansarea Windows ME nu a fost o mare surpriză pentru comunitatea utilizatorilor de Windows. Apariția sa fusese anunțată încă de acum un an, iar cu trei-patru luni înainte de lansarea oficială o versiune beta 3 a "scăpat" pe Internet, dând naștere la numeroase discuții și conflicte de opinii. Declarat drept ultimul sistem de operare din seria 9x, Windows Millennium și-a găsit destul de greu o nișă pe piață, integrându-se undeva între versiunea Second Edition a Windows-ului 98, destul de stabilă fie vorba între noi, și Windows 2000 de la care preia numeroase caracteristici. Putând fi achiziționat și ca upgrade pentru Windows 98 și destinat fiind segmentului home-user-ilor, Windows Millennium s-a dovedit dificil de plasat în ierarhia numeroaselor versiuni ale sistemului de operare de la Microsoft, voci răutăcioase catalogându-l drept Windows 98 Third Edition sau Windows 95 Service Pack 5.

Misiunea Microsoft de a convinge utilizatorii că Windows Millennium merită să fie achiziționat va fi deci de două ori mai dificilă în contextul opiniei publice nefavorabile ce va specula fiecare bug și va minimiza aspectele pozitive. De aceea am decis să testăm acest sistem de operare și să vă oferim o evaluare obiectivă, fără urmă de părtinire.

### Pe curat...

Instalarea "pe curat" a Windows ME durează aproximativ cât a Windows 98 SE-ului, iar componentele hardware aflate pe calculatorul de test au fost detectate fără probleme. Imediat după instalare, impresia a fost una de deja-vu. Cei care se așteptau la o schimbare radicală a interfeței grafice vor fi dezamăgiți: în afară de iconurile de sistem, care au preluat look-ul celor din

Windows 2000, restul interfeței este neschimbat. Doar textul vertical din fereastra de Start mai dă de gândit utilizatorului că se află în Windows Millennium Edition. Tot aici putem găsi o altă îmbunătățire față de 98, faptul că meniurile ce apar o dată cu apăsarea butonului Start se autorestrâng, afișând numai programele cel mai des folosite. Dar nici această opțiune nu este cu totul inovatoare, ea apărând de asemenea în Windows 2000.

Un amănunt interesant este că după un click cu butonul drept pe taskbar puteți alege din meniul care apare ce opțiuni din meniul de Start să fie expandabile. Incluziunea Control Panel-ului în această categorie este binevenită, deoarece până acum doar secțiunea Printers putea fi accesată direct din butonul de Start, fără deschiderea unor

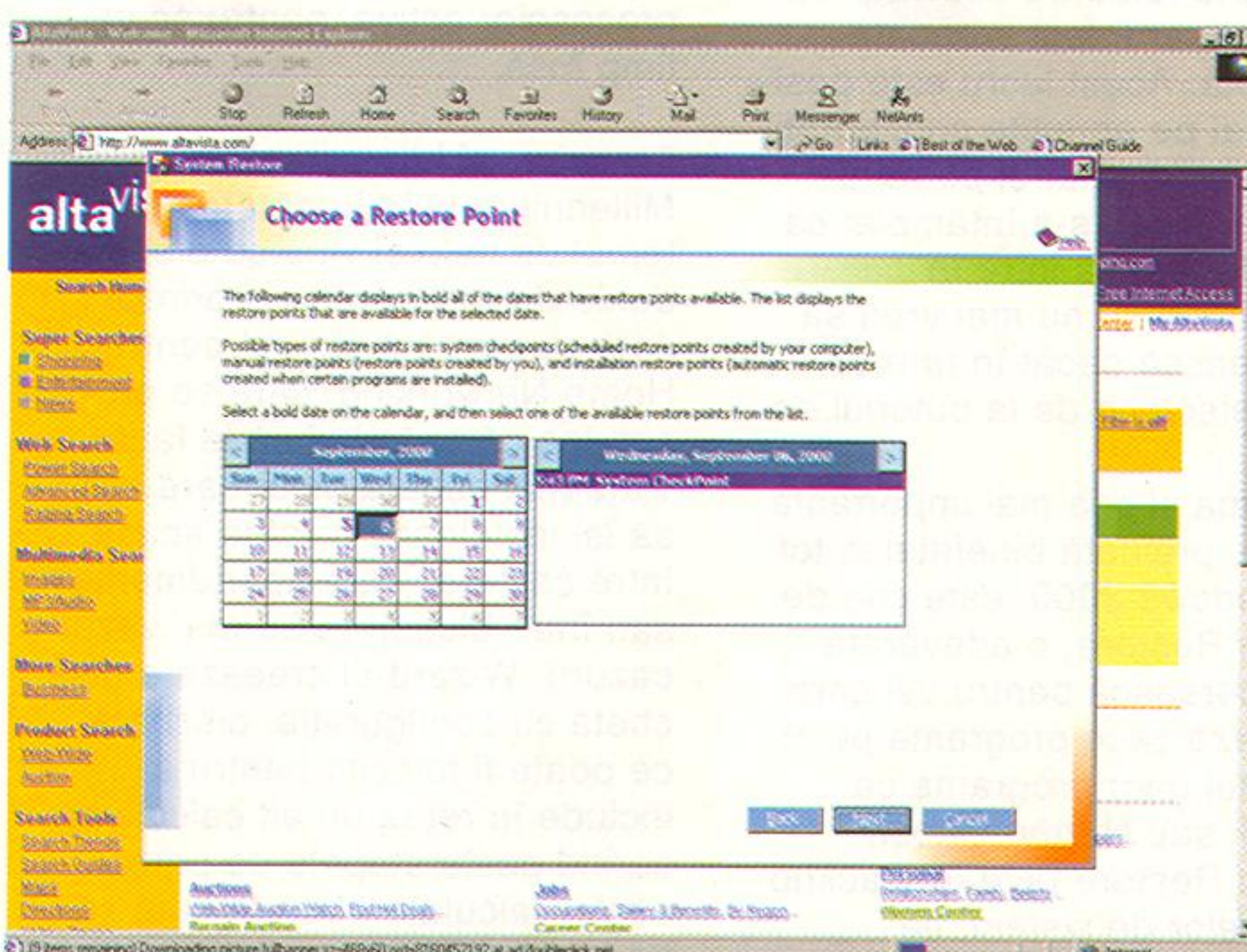
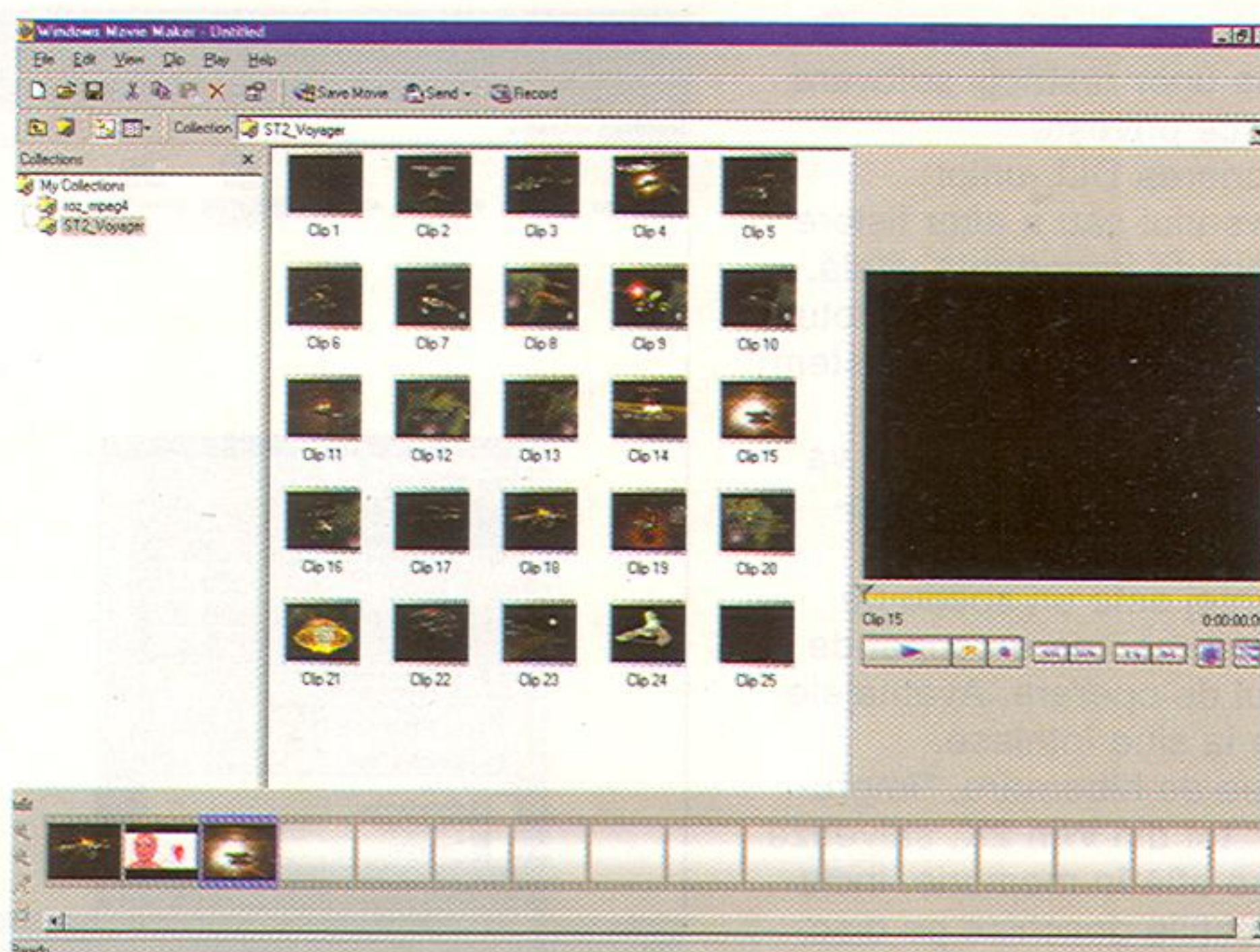


ferestre suplimentare. Singurul domeniu în care se remarcă o schimbare radicală în ceea ce privește interfața este Windows Media Player-ul, upgradat la versiunea a șaptea și mult îmbunătățit, care acum are suport pentru skin-uri. De ce oare programatorii nu au extins această inovație și la restul interfeței grafice, nu se poate decât bănuși. Aspectul Windows-ului, fie că vă place sau nu, a devenit un soi de marcă înregistrată, pe care Microsoft se străduie să o perpetueze. Cu toate acestea, popularitatea programelor de construit teme pentru desktop sau de shell-uri grafice cum este WinBlinds-ul celor de la Stardock ar fi putut să le dea de gândit celor de la research&development care să propună implementarea unui sistem de skin-uri pentru întreaga interfață grafică a Windows-ului.

#### Experiența multimedia

Suportul pentru skin-uri nu este singurul atu al Media Player-ului. Acestuia i-a fost îmbunătățit codul pentru streaming, i-au fost adăugate codec-uri noi (deși încă nu poate reda nici un format RealMedia) și a fost îmbogățit cu un egalizator și cu diverse module de vizualizare, apropiindu-se din acest punct de vedere de playere cu mai mare impact pe piață cum ar fi WinAmp sau Sonique. Dar aspectul cel mai important este posibilitatea de a face CD ripping în format WMF (Windows Media Format). Fișierele obținute sunt în general cu 3-5% mai mici decât cele în format MP3, la aproximativ aceeași calitate, care contrar celor mai multe păreri nu este calitate CD nici în cazul WMF-ului, nici în cazul MP3-urilor, decât poate dacă CD-urile la care se face referire au fost mai întâi rașchetate cu șmirghel. Entuziasmul inițial în fața acestui aspect inovator este însă temperat de faptul că Media Player 7 este deja disponibil sub formă de download pe site-ul Microsoft, ceea ce reduce avantajul Windows-ului Millennium în această privință la zero.

Microsoft pune un puternic accent pe domeniul multimedia, concluzie sprijinită și de apariția lui Windows Movie Maker, un program de editare



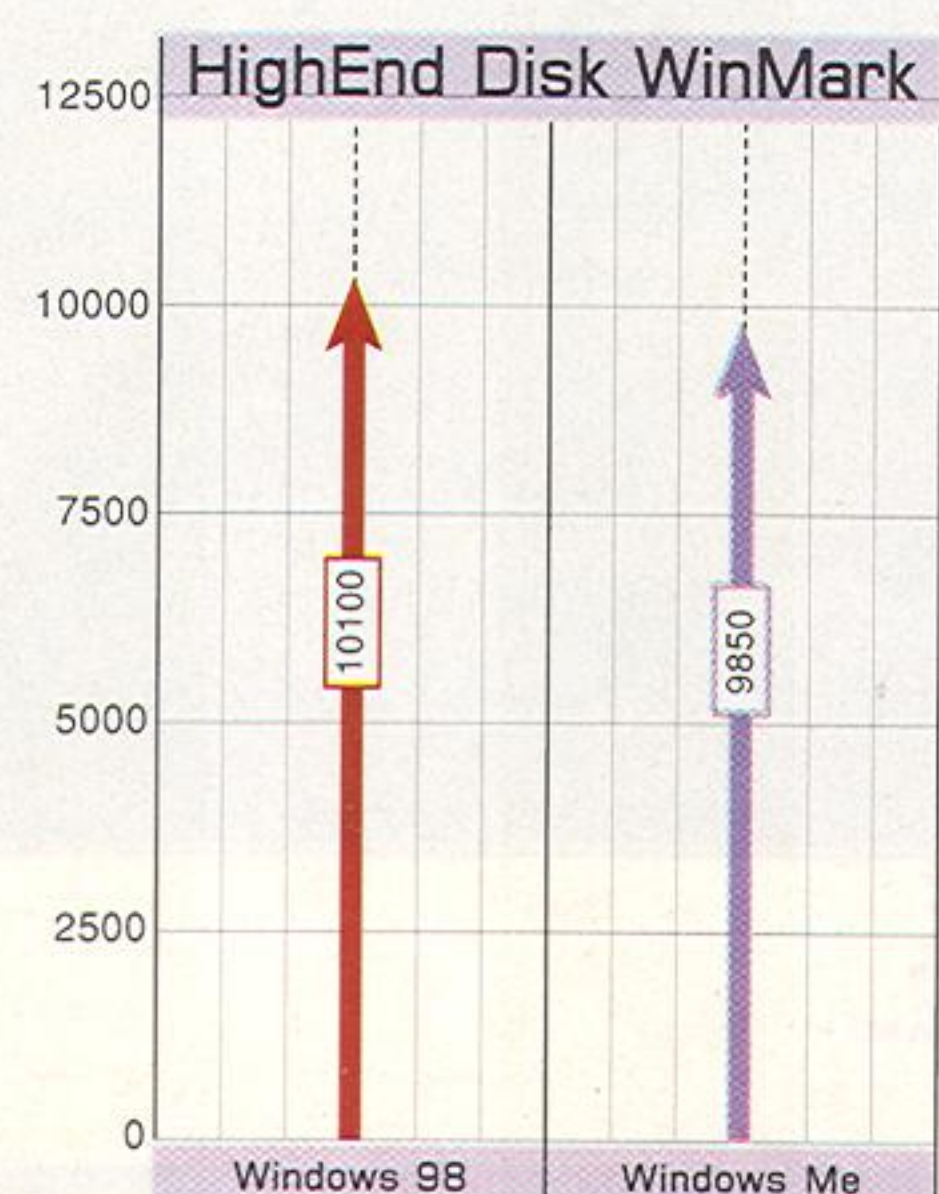
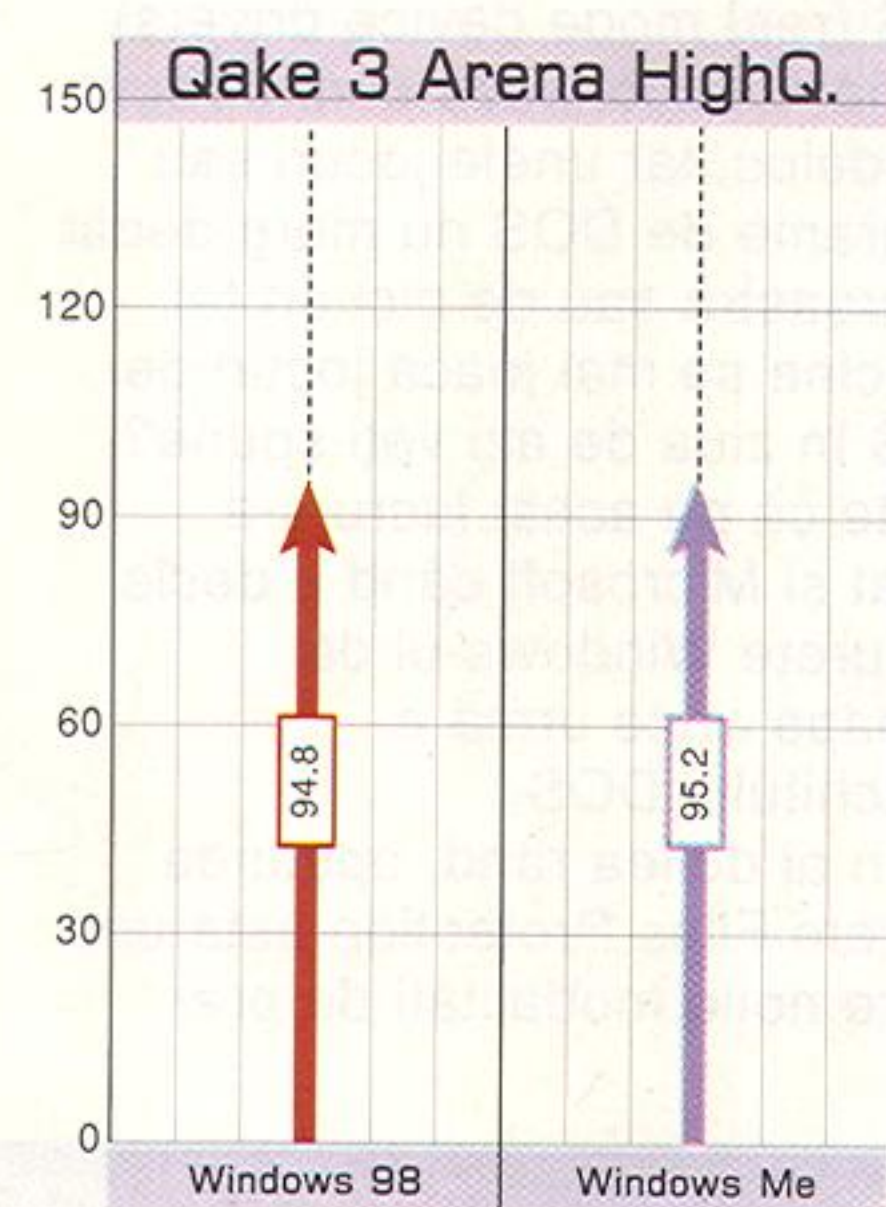
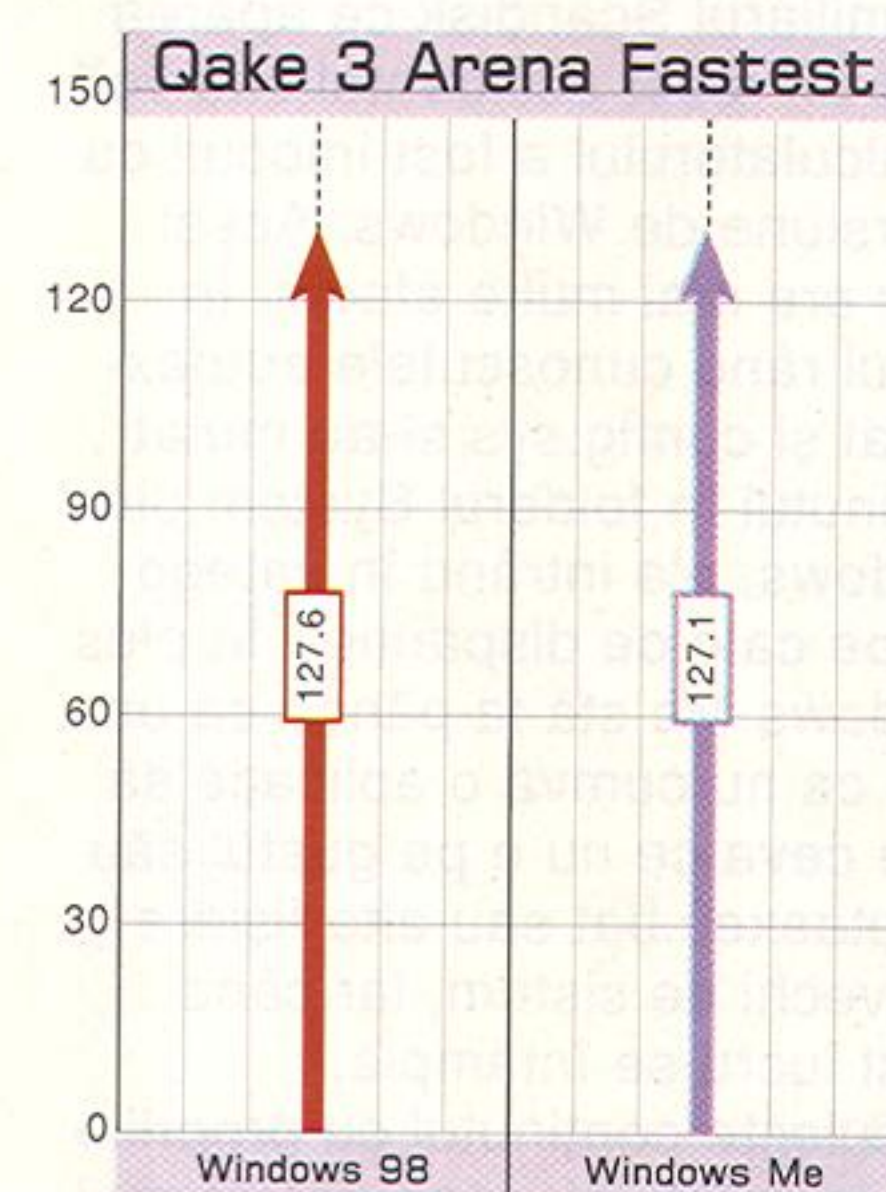
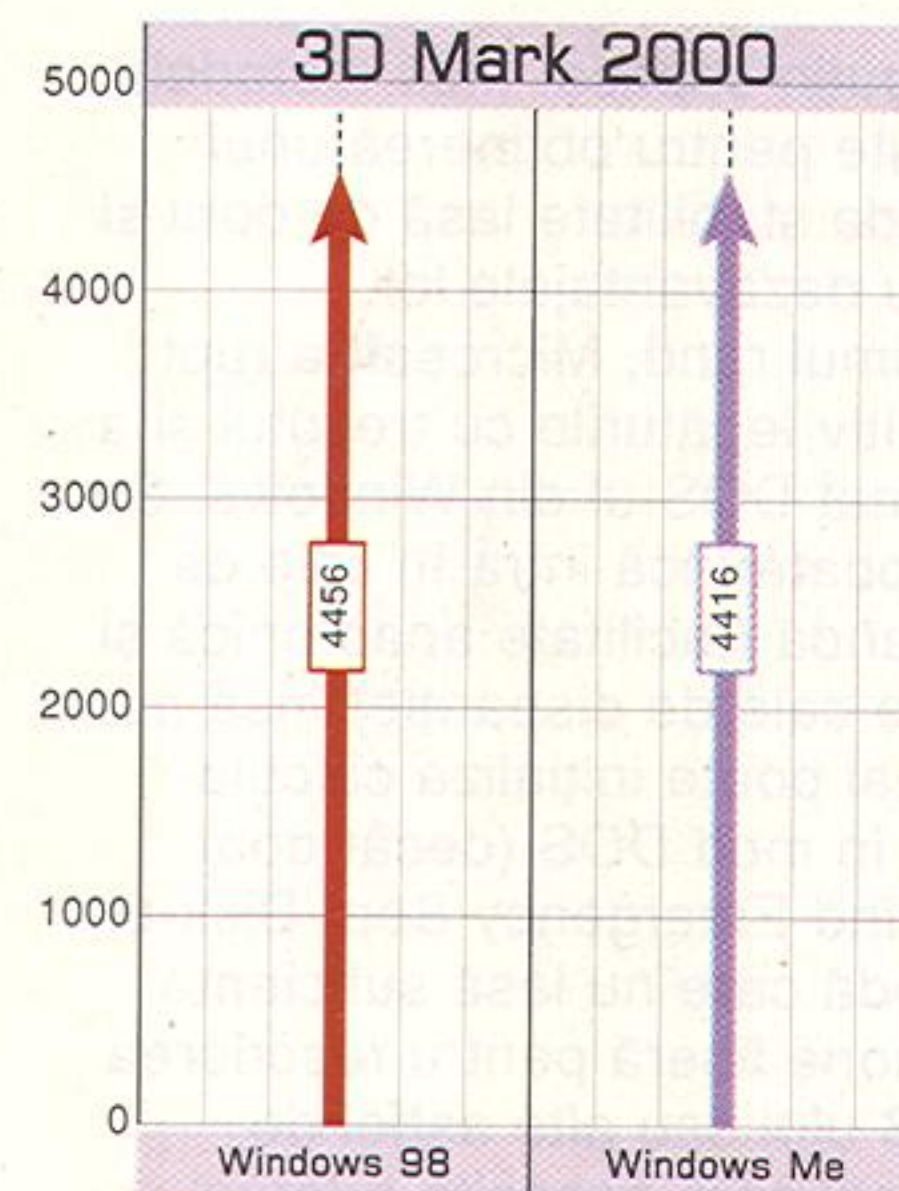
video entry level, asemănător cu cele care se găsesc în pachetul software al unei plăci video cu posibilități de captură sau al unei camere digitale. Acesta compensează lipsa mai multor opțiuni de editare prin ușurința cu care poate fi folosit, astfel încât oricine poate să își organizeze filmele din vacanță și să le transfere pe un suport oarecare sau să le prezinte pe Internet. Interfața drag&drop și un wizard mai mult decât servibil simplifică foarte mult lucrurile. Internet Explorer 5.5 a fost inclus și el în Millennium în ciuda procesului anti-trust în care unul din capetele de acuzare era interconectarea dintre browser-ul Internet și sistemul de operare. Ultima versiune conține numeroase elemente care ar adăuga un plus de farmec și eficiență paginilor web, dacă designerii se vor decide să utilizeze instrucțiunile HTML suplimentare. O altă opțiune utilă este posibilitatea de a face



page preview înainte de printare, print preview care nu funcționează excelent, mai ales pe paginile cu elemente de JavaScript, dar măcar există. O bilă albă pentru Millennium? Deloc, deoarece și Internet Explorer 5.5 este disponibil pentru download separat.

#### Mai puține probleme tehnice?

Per total, Windows Millennium este mai stabil decât Windows 98 SE, căderile de sistem fiind mult mai rare și erorile mult

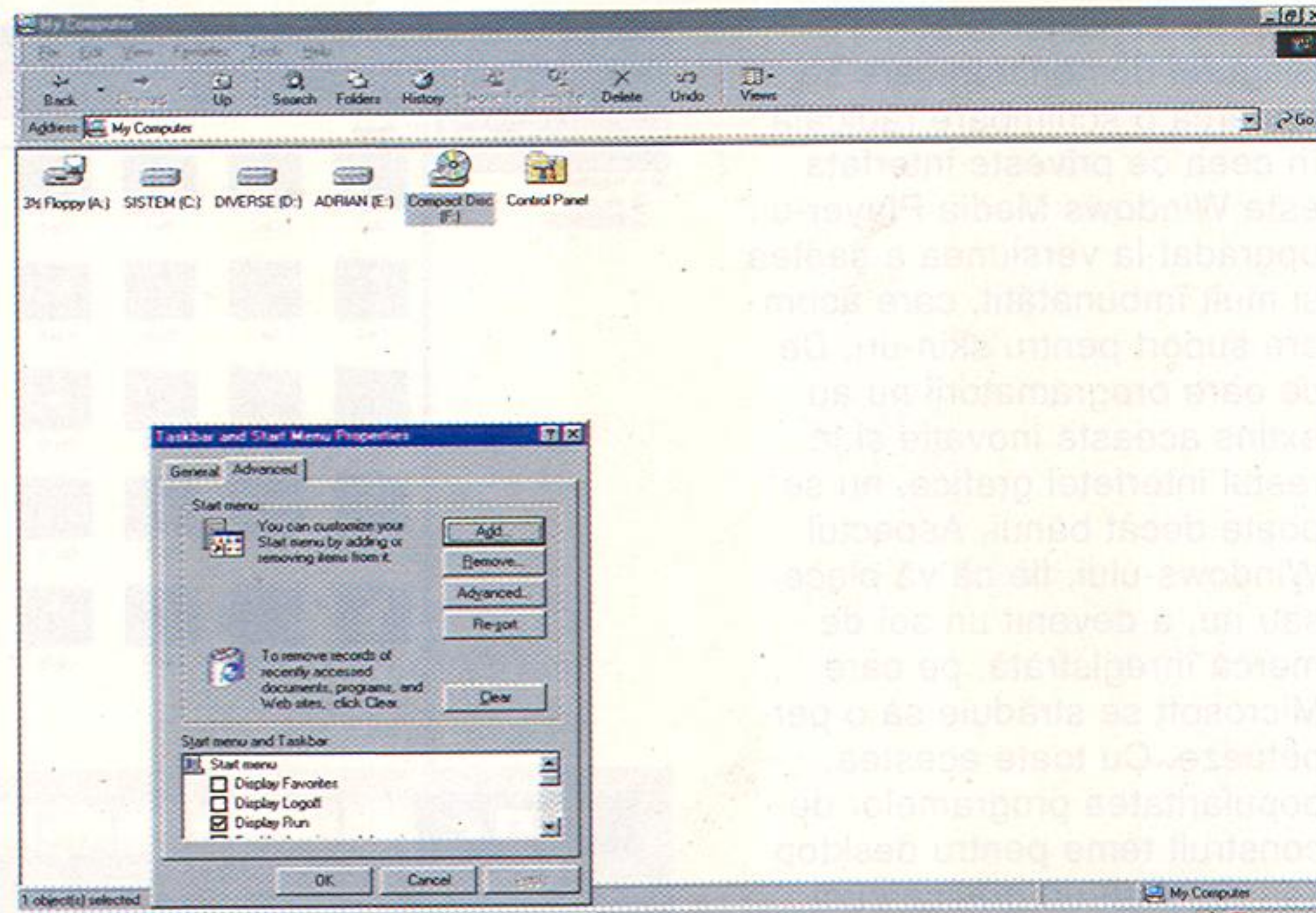


mai puțin criptice. Însă metodele folosite pentru obținerea unui plus de stabilitate lasă de dorit și își au dezavantajele lor. În primul rând, Microsoft a rupt definitiv legăturile cu trecutul și a eliminat DOS-ul din Windows. Se mai poate încă intra în linie de comandă (facilitate anacronică și ea pe cale de dispariție) însă nu se mai poate inițializa calculatorul în mod DOS (decât doar folosind Emergency Boot Disk-ul, metodă care nu lasă suficientă memorie liberă pentru rescrierea BIOS-ului sau alte astfel de operații care necesită rularea doar din linia de comandă). Până și familiarul Scandisk ce apărea după un reset accidental sau voit al calculatorului a fost înlocuit cu o versiune de Windows. Acest lucru are mai multe efecte. În primul rând cunoscutele autoexec.bat și config.sys și-au mutat conținutul în folderul System din Windows, ele intrând în categoria "pe cale de dispariție". În plus Windows Me stă la pândă ca un tigru ca nu cumva o aplicație să scrie ceva ce nu e pe gustul său în autoexec.bat sau alte fișiere mai vechi de sistem, iar când acest lucru se întâmplă, înlocuiește conținutul cu propriile sale instrucțiuni, considerate mai sigure. Concluzia: driverii de DOS (real mode device drivers) nu mai funcționează cum trebuie sau deloc, iar unele jocuri sau programe de DOS nu merg decât în fereastră sau de nici un fel. Dar cine se mai joacă jocuri de DOS în ziua de azi veți spune? Poate că pe acest lucru s-a bazat și Microsoft când a decis să curețe Windows-ul de aproape orice urmă a învechitului DOS.

În al doilea rând, opțiunea System Files Protection este una dintre noile modalități de pre-

venire a crash-urilor, prin plasarea unor restricții software în ceea ce privește suprascrierea DLL-urilor Windows-ului sau a altor fișiere de sistem de importanță vitală. Când un program reușește totuși să suprascrie un fișier de sistem, modulul de protecție, care funcționează în background va înlocui fișierul cu cel din caburile Windows-ului. Singurul dezavantaj este un spațiu pe hard ceva mai mare ocupat de sistemul de operare. Avantajele sunt de la sine înțelese. Opțiunea de hibernare, "împrumutată" tot din Win 2K, salvează tot ce se află în memorie, inclusiv aplicațiile deschise pe disc, permițând reluarea activității ca și cum nu ar fi fost vreodată întreruptă. Acest lucru este posibil numai pe anumite configurații hardware, și chiar și pe hardware certificat, s-a întâmplat ca PC-ul de test să intre în hibernare și să nu mai vrea să se trezească decât în urma unor șocuri electrice de la butonul de reset.

Ultima și cea mai importantă opțiune, preluată bineînțeles tot din Windows 2000, este cea de System Restore, o adevărată mană cerească pentru cei care instalează zece programe pe zi. În spiritul unor programe ca GoBack sau Norton Ghost, System Restore face un backup al fișierelor de sistem, fie automat (la fiecare zece ore de funcționare), fie la cererea utilizatorului, creând în felul acesta o "ancoră" la care sistemul se poate întoarce în cazul în care a fost maltratată până la limita nefuncționalității. Dezavantajul (minor) al acestui sistem de protecție este că se lansează în background și poate provoca o încetinire sesizabilă a restului



proceselor active, pentru scurt timp însă.

### Conectare și interconectare

Millennium-ul îmbunătățește sistemul de help și vine cu o sumedenie de wizard-uri noi printre care se numără și unul pentru Home Networking, care se presupune că ar trebui să le facă viața mai ușoară celor care vor să își instaleze o rețea acasă, între camere, între apartamente sau între blocuri (s-au mai văzut cazuri). Wizard-ul creează o dischetă cu configurația, dischetă ce poate fi folosită pentru a include în rețea un alt calculator, sărind peste etapele de prima oară. Calculatorul ce trebuie să fie inclus în rețea nu trebuie nici măcar să aibă instalat Millennium, e de ajuns un Windows 9x.

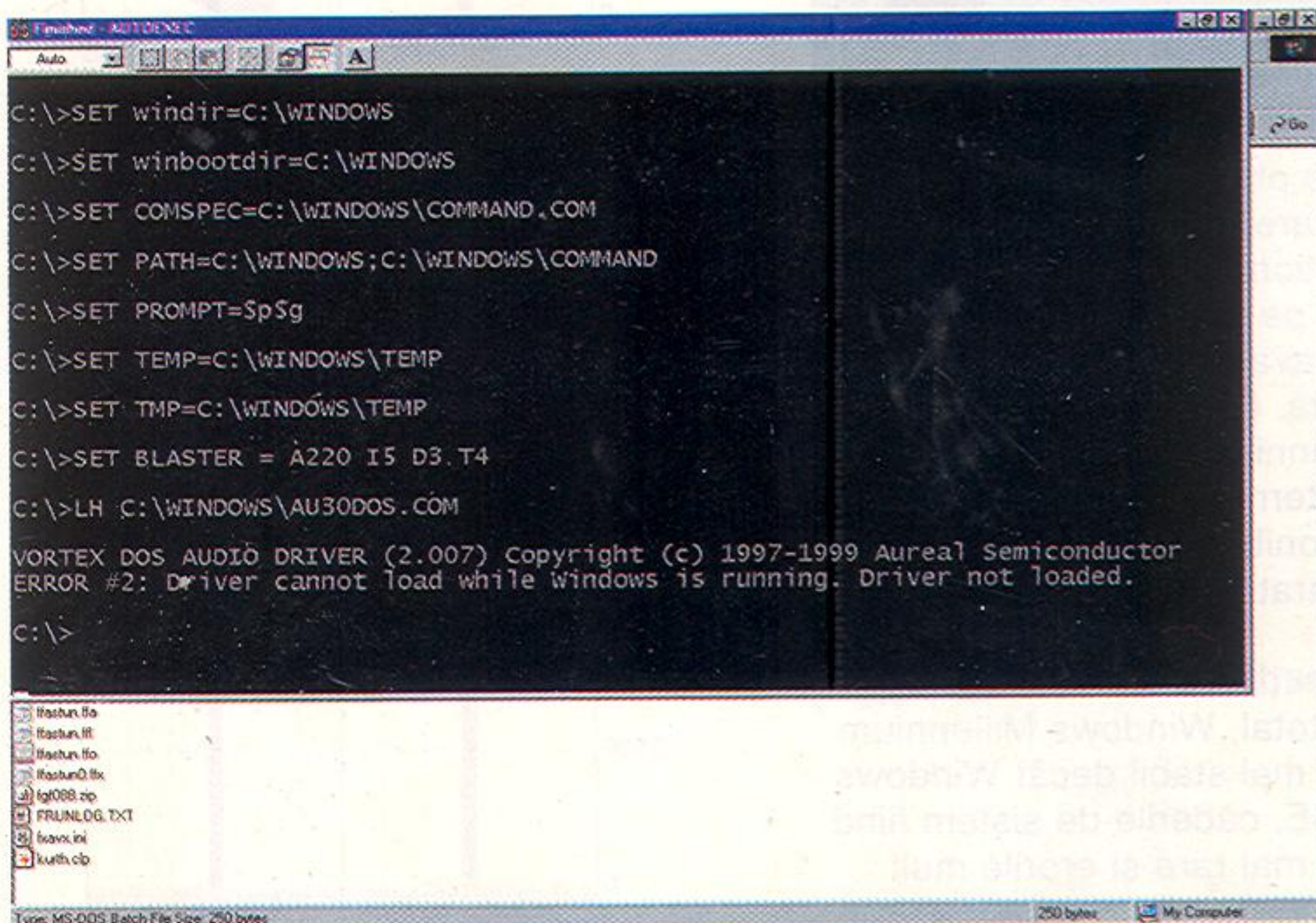
Interconectarea calculatorului cu scannere și camere foto digitale se face prin intermediul protocolului WIA (Windows Image Acquisition), care dacă are de-a face cu o cameră digitală compatibilă, permite managementul imaginilor fără ca acestea să fie transferate pe calculator, iar procesul de scanare este destul de mult simplificat de prezența unui wizard.

Includerea MSN Messenger-ului nu poate fi decât binevenită, iar cei doritori de interacțiune pot juca o serie de jocuri online, cu mențiunea că cine ajunge să joace jocurile incluse în Windows (a se vedea Solitaire) nu e în mod sigur pe calea cea bună.

### Concluzie

Intrebarea la care trebuie să se dea răspuns acest articol este: merită sau nu upgrade-ul la Windows Millennium Edition? Răspunsul nu poate fi însă un simplu da sau nu. Aproape toate

caracteristicile noi și interesante din Windows ME, fie sunt adaptări pentru home user-i ale facilităților din Windows 2000, fie nu sunt exclusive Millennium-ului, fiind disponibile și celor care utilizează 98-ul. Dacă mai utilizați încă Windows 95, un upgrade ar fi indicat, dacă hardware-ul vă permite și dacă nu cumva păstrați 95-ul pentru compatibilitatea cu aplicațiile de DOS. Dacă aveți însă un Windows 98 SE care nu vă creează probleme, ar trebui să vă gândiți bine dacă aveți nevoie de caracteristicile noi aduse de Millennium și dacă nu puteți completa 98-ul cu aplicațiile disponibile pe net. În rest, chiar dacă avantajele unui upgrade nu sunt extraordinare, măcar din curiozitate Millennium-ul ar trebui încercat.



## Detalii



### Producator:

Microsoft  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

### Distribuitor:

Microsoft Romania  
[www.microsoft.com/romania](http://www.microsoft.com/romania)

### Aprecieri:

-  Stabilitate sporită  
Ghid de home networking
-  Nu sunt îmbunătățiri reale  
Multe aplicații noi pot fi luate și de pe net free.

### Detalii tehnice:

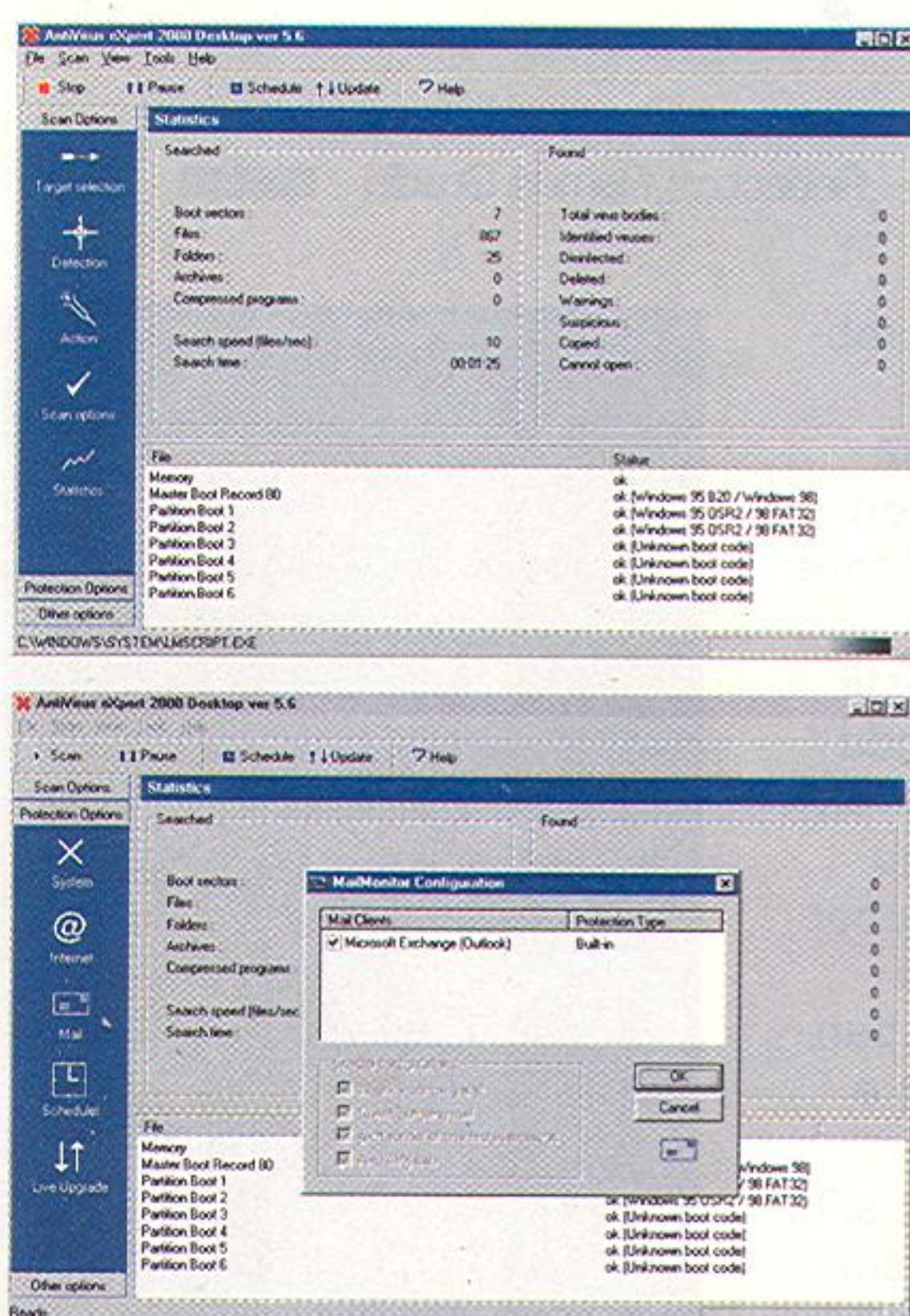
Procesor: P150Mhz  
Video: VGA  
RAM: 32 RAM  
Hard: 480 MB

### Impresii finale:

Din păcate WindowsMe nu poate fi privit ca un sistem de operare fără de care nu se poate sta. Win98SE este încă valabil.

# AVX 2000 5.6

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobat



**A**VX este un antivirus de calitate, ce se bucură și de o bună recunoaștere internațională. Ultima versiune trimisă la redacție are drept puncte forte protecția împotriva dușmanului nostru comun, Internetul, constituindu-se într-un adevărat firewall personal. AVX filtrează e-mail-urile la nivel de POP3 și blochează mesajele infectate indiferent de clientul de mail infectat. Scanarea porturilor de Internet asigură interceptarea virusilor de tip backdoor sau cal troian iar verificarea configurației și a regiștrilor vă anunță dacă sistemul poate fi afectat de apăsări Java, Java Script sau ActiveX vătămătoare.

AVX Download Control este un modul de monitorizare a

download-urilor a cărei utilitate este evidentă, însă care face imposibilă utilizarea concomitentă a unui download manager. Dacă ar fi avut o funcție de reget, poate că mai mulți ar fi fost tentați să îl folosească, însă când conexiunea proastă face ca download-ul să se întrerupă constant, cred că mulți vor prefera să folosească un download manager și să scaneze ulterior fișierul.

Printre alte îmbunătățiri aduse de versiunea 5.6 se numără AVX Live ce permite actualizarea anti-virus-ului de pe Internet sau chiar de pe o rețea locală ca și din spatele unui Server Proxy, dacă folosiți așa ceva prin tragerea antidot-ului în numai câteva ore de la raportarea virusului de către program.

## Detalii

### Producator:

Softwin  
[www.softwin.ro](http://www.softwin.ro)

### Distribuitor:

Softwin  
Fabrica de Glucoza 5, Buc 2  
Tel: 01-230.50.26  
E-mail: office@softwin.ro

### Aprecieri:

- + - Module performante de scanare
- Scanare e-mail-uri
- Nu poți folosi în paralel un download manager la sistemul de scanare pe internet

### Detalii tehnice:

Procesor: 486/66  
CD-Rom 2X  
RAM: 32 RAM  
Hard: 10 MB

### Impresii finale:

Cel mai bun antivirus de pe piața noastră a căpatat o nouă versiune. Evident, îmbunătățită.

# IBM ViaVoice Pro 8

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobat

**P**iața programelor de recunoaștere vocală nu numără foarte mulți producători și de aceea competiția este destul de strânsă. De fapt numele care merită menționate sunt exact trei: Lernout&Hauspie, Dragon Systems Inc. și IBM. Programul care poartă stindardul IBM în acest domeniu este Via Voice Pro 8, ultima variantă profesională a popularului Via Voice.

Principala problemă a programelor de recunoaștere vocală este acuratețea recepționării cuvintelor, care este influențată de calitatea microfonului și corectitudinea recunoașterii, influențată la rândul ei de motorul programului. IBM folosește o procedură numită Advanced Acoustic Model care ajută programul să vă înțeleagă mai bine și o suplimentează cu Attention

Words pentru corectarea automată. În combinație cu Microsoft Word se pot crea Via Voice Documents și macro-uri vocale. Toate programele de pe calculator pot fi comandate prin intermediul vocii, prin utilizarea de shortcut-uri vocale, iar Internet Explorerul cu atât mai mult, navigarea pe Internet devenind mult mai simplă. Cu toate acestea modulul de recunoaștere vocală ocupă destul de mult din timpul de procesare al calculatorului, ceea ce înseamnă că aveți nevoie de un sistem destul de performant pentru ca recunoașterea vocală să nu stânjenească celelalte procese active. Și oricum durează ceva vreme până calculatorul învață cum vorbiți, și dacă ținem cont că nu este construit pentru limba română, trebuie să vorbiți bine engleza încât să priceapă ce aveți de spus.

## Detalii

### Producator:

IBM  
[www.ibm.com](http://www.ibm.com)

### Distribuitor:

IBM Romania  
[www.ro.ibm.com](http://www.ro.ibm.com)

### Aprecieri:

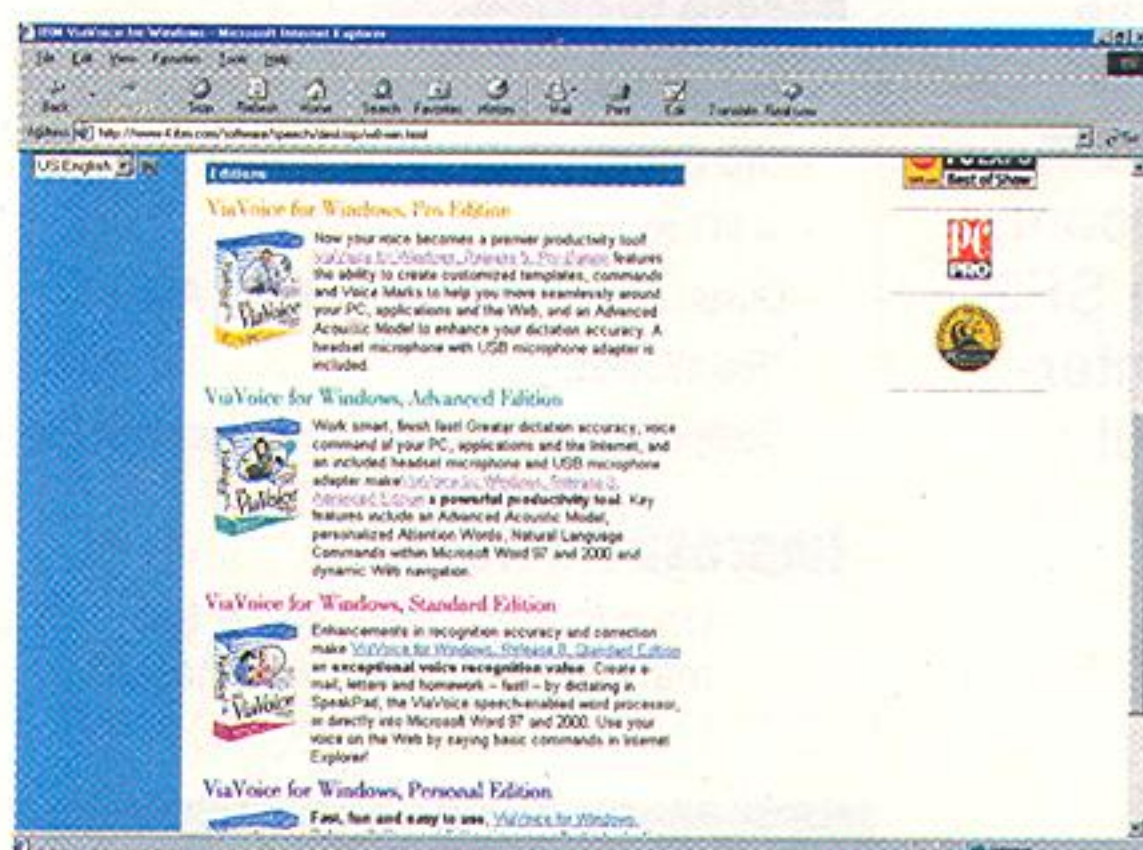
- + - proceduri avansate de recunoaștere
- proceduri de corectare automată
- Consumă multe resurse
- Nu recunoaște mereu cuvintele

### Detalii tehnice:

Procesor: P300  
Video: VGA  
RAM: 64 RAM  
Hard: 510 MB

### Impresii finale:

Este unul dintre pachetele reușite de recunoaștere vocală, însă, inevitabil are punctele sale mai slabe



Fruity Loops a fost mereu cu interfața grafică la înălțime, chiar dacă acest lucru a presupus un consum foarte mare de resurse

# Fruity Loops 2.7

Tip articol: Prezentare - Apariție: A aparut - Redactor: Remus Gradin

**D**upă ce în urmă cu două numere ale XtremPC am prezentat o ultimă versiune și anume 2.5, acum suntem în posesia versiunii 2.7. Specialiștii de la Image Line se mișcă se pare foarte rapid cu programarea noilor versiuni de Fruity Loops, lucru foarte bun de altfel, fiindcă asteptăm cu nerăbdare versiunea 3.0. Până la clipa când vom prezenta versiunea 3.0, să vedem împreună ce noutăți aduce această proaspătă versiune a Fruity Loops și anume cea care dă titlul acestui articol... 2.7.

## Grafica - din nou super

Un lucru este clar. Fruity Loops a fost mereu cu interfața grafică la înălțime, chiar dacă acest lucru a presupus un consum foarte mare de resurse. Prea multe lucruri la interfața grafică a programului nu s-au modificat din punctul de vedere al aspectului, însă se pare că la Fruity Loops 2.7 s-a lucrat ceva pe la motorul grafic deoarece la încărcarea interfeței resursele sunt mult mai puțin consumate (era cunoscut faptul că grafica deosebită abordată de interfața lui Fruity Loops era un imens devorator de resurse în detrimentul rendering-ului). Dacă ne aflăm tot la un capitol legat de grafică, în versiunea 2.7, Fruity Loops ține cont de posibilitatea utilizării mai multor monitoare, utilizatorii beneficiind de opțiunea "don't limit windows to screen".

## Bug-urile ... eterna luptă.

Mai la toate noile versiuni care au apărut din gama Fruity Loops, Image Line a declarat că principalele îmbunătățiri s-au văzut în corectarea unor bug-uri, rezolvarea problemelor de compatibilitate cu diversele

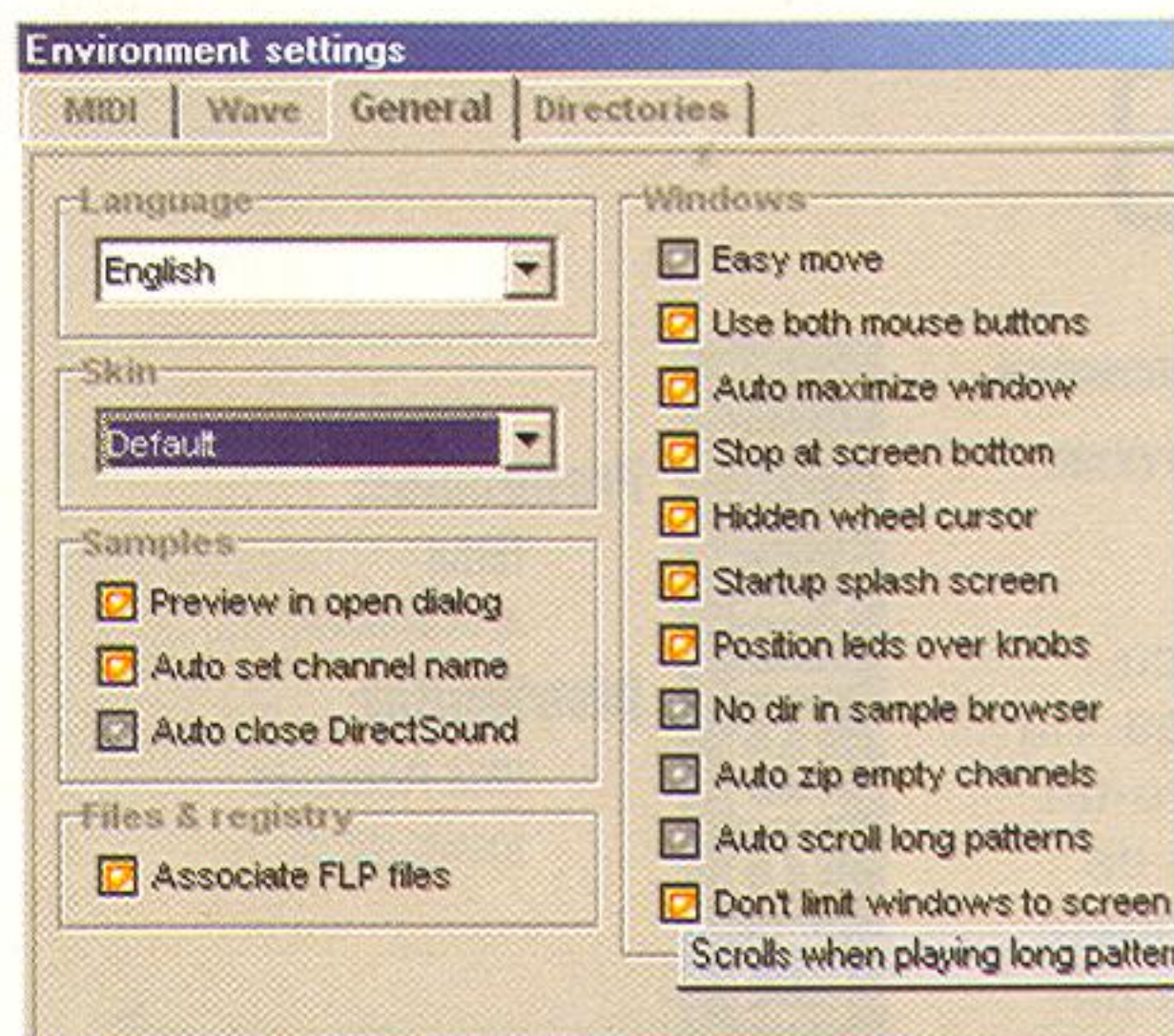
sisteme de operare sau probleme legate de crash-uri. Chiar și acum la versiunea 2.7, Fruity Loops are majoritatea lucrurilor noi aduse spre rezolvarea problemelor amintite mai sus, specialiștii de la Image Line orientându-se îndeosebi spre rezolvarea unor bug-uri. Astfel, Image Line pretinde rezolvarea unor bug-uri de la algoritmi de interpolare, de la render, pentru efecte, oscilatoare, filtre sau pentru TS404. Alte modificări s-au înregistrat și la categoria efecte. Efectul surround a fost scos, în locul său fiind introdus phase inverter care într-adevăr este un efect diferit dar nu prea deosebit. Au rămas neatinsse în schimb posibilitățile de a folosi diverse plug-in-uri DirectX, lucru care au făcut din Fruity Loops un soft deosebit de puternic și recunoscut. Image Line a lucrat pe de altă parte și la problemele de compatibilitate ale Fruity Loops cu Windows 2000, probleme care și-au găsit rezolvarea încă de la versiunea 2.5.4 (pe care noi am sărit-o preferând să vă prezentăm 2.7).

## Tendențe de viitor

Alte lucruri noi aduse de Fruity Loops 2.7 sunt: extensia ZIP pentru sample browser, câteva noi instrumente, un plug-in nou - Fruity Fast LP (care este destul de interesant prin prisma rezultatelor sale). Tendențele de viitor, evident cele referitoare la versiunea 3.0 (probabil în opinia celor de la Image Line), se vor îndrepta spre un consum cât mai mic de resurse, zoom, export în bănci de sunete SF2 și DLS, poate și o nouă interfață grafică și nu în ultimul rând reducerea bug-urilor.



Grafica nu diferă prea mult de versiunile mai vechi.



La partea de settings au mai apărut lucruri noi...printre ele și "Don't limit windows to screen".



Celebra deja interfața a Fruity Loops care se pare că se va schimba de la versiunea 3.0.

## Detalii

### Producator:

Image Line

### Distribuitor:

N/A

### Aprecieri:

- + - Noi efecte introduse
- Rezolvarea problemelor de compatibilitate
- Instrumente noi
- N/A

### Detalii tehnice:

- 24 biti / 96kHz
- 11/0 S/PDIF
- 4 I/O analogice
- Driveri pentru Windows 95,98,NT: ASIO: DirectSound.
- Compatibilitate cu : CakeWalk, Cool Edit Pro etc.

### Impresii finale:

Un excelent program ce tocmai a fost din nou îmbunătățit



Facilitează înregistrarea pe 24 de biți la rată de samplare de până la 96kHz, dar numai în cazul în care utilizatorul este fericitul posesor al unui computer foarte performant.

# MIDIman Delta 66

Tip articol: Prezentare - Aparitie: A aparut - Redactor: Remus Gradin



**E**ste vorba despre placa (realizată de către M Audio, un nume de răsunet în domeniul audio hardware-ului) ce transformă computerul într-un super performant multi-track digital și la un preț destul de mic având în vedere calitatea acestui produs.

Mai explicit și fără prea multe cuvinte, MIDIman delta 66 facilitează înregistrarea pe 24 de biți la rată de samplare de până la 96kHz, dar numai în cazul în care utilizatorul este fericitul posesor al unui computer foarte performant.

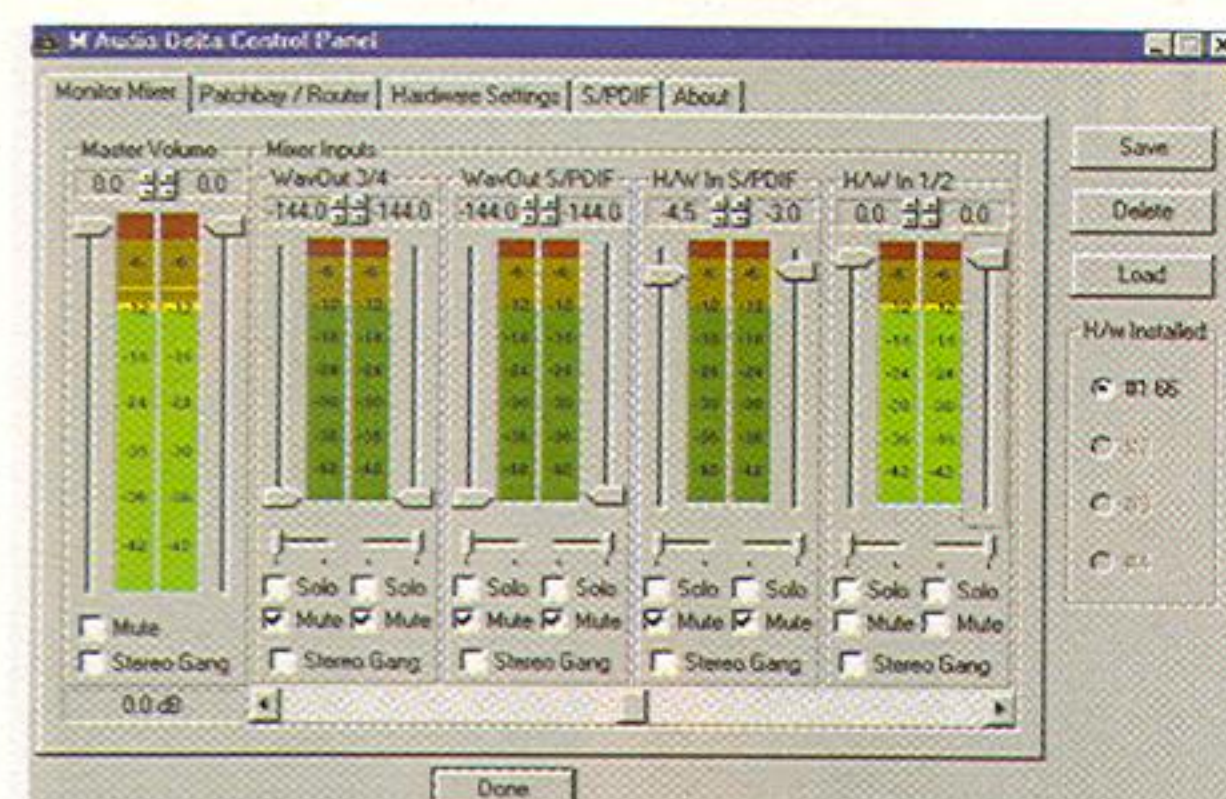
## Pachetul MIDIman Delta 66

Dar să vedem din ce este compus celebrul pachet MIDIman delta 66. Are la bază două componente: placa de sunet cu porturile S/PDIF pe slot PCI, cealaltă componentă fiind o piesă ce înglobează 4 intrări și 4 ieșiri analogice (de tip jack RCA). Un inconvenient (în opinia mai multor persoane care au testat acest produs) ar fi cablul de legătură care este cam de un metru lungime și practic aduce mult prea aproape de

computer cutia cu cele patru intrări și ieșiri, conducând după sine și apropierea de computer a restului de hardware audio folosit concomitent cu MIDIman Delta 66. In / out-urile S/PDIF îi permit plăcii realizarea de transfer digital în și din sistem, fiind foarte utilizată la transfer digital de pe DAT, MiniDisc sau de pe CD. Placa are și un software special produs pentru configurarea și controlul său fin, capturi cu acesta putând fi observate și în imaginile din acest articol. Driverii plăcii sunt valabili pentru Windows 95, 98 sau NT, având suport și pentru ASIO sau ASIO2, Direct Sound. MIDIman Delta 66 este disponibilă atât utilizatorilor de PC-uri cât și celor de MAC-uri.

## Cerințele de sistem

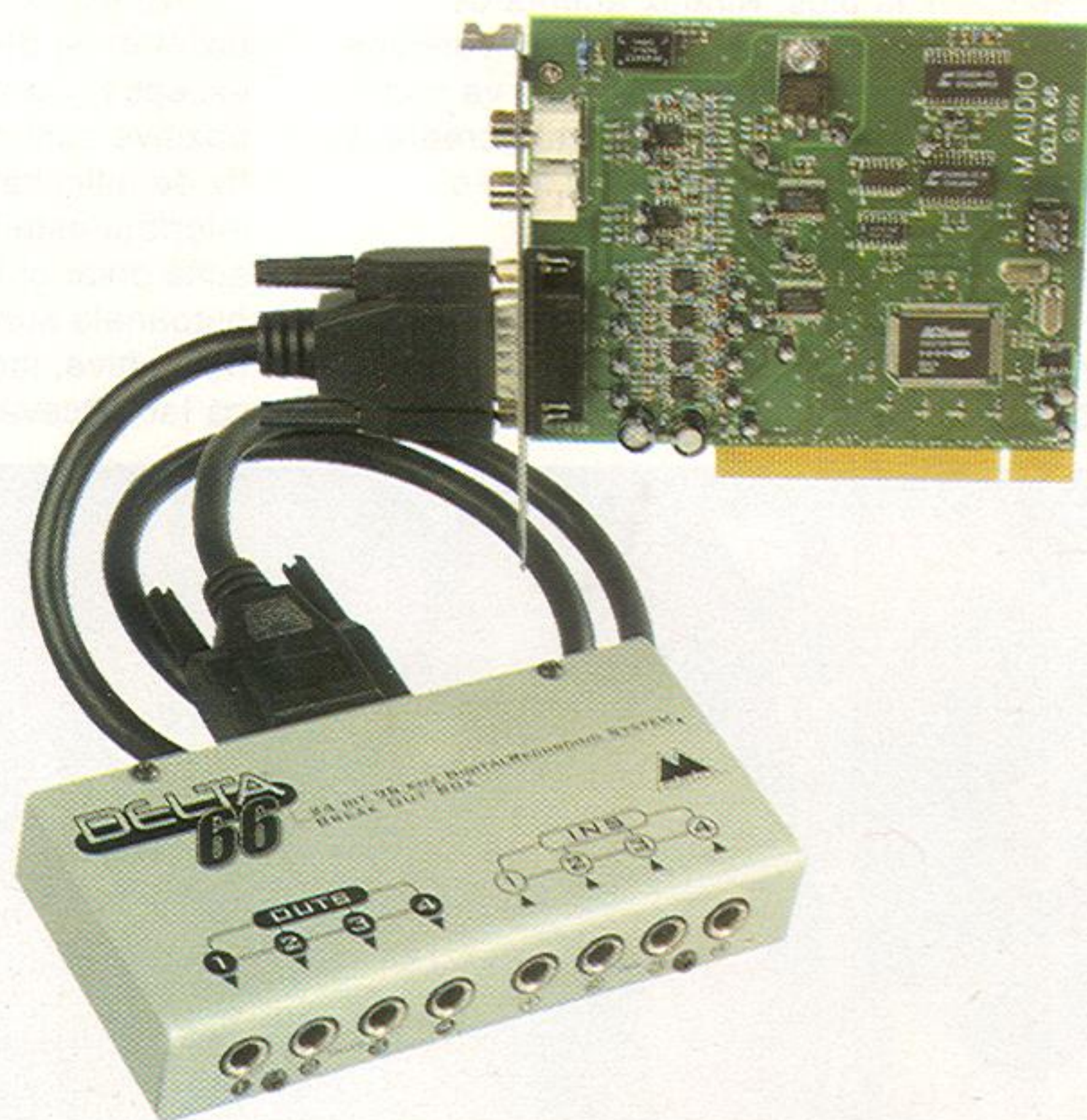
După cum spuneam mai sus, acea calitate deosebită a sunetului (prin calitate deosebită înțelegând rezoluția de 24 de biți și rata de samplare până la 96kHz) are nevoie de un sistem destul de performant. Spre exemplu pentru utilizatorii de PC-uri, pentru a beneficia de rata de samplare de 96kHz, un sistem recomandat de cei de la M Audio ar fi un procesor minim Intel Pentium II la 266Mhz cu 128Mb memorie RAM, iar în condițiile mai modeste în care înregistrarea este realizată pe o rată de samplare de 48kHz, un minim necesar de sistem ar fi un Intel Pentium 200 MMX, cu 64Mb memorie RAM, și în ambele cazuri, în manualul plăcii este recomandat un harddisk UDMA EIDE sau chiar SCSI. Pentru utilizatorii de MAC-uri (și cred că este un lucru știut deja că în multimedia MAC-ul a cam luat



Software-ul de control al MIDIman Delta 66.

ceva avans în fața PC-ului), lucrurile stau cam la fel: pentru rata de samplare de 96kHz, este nevoie de o memorie RAM de 128Mb, iar pentru înregistrări la rate de samplare de 48kHz, ar cam fi nevoie de 96Mb RAM.

MIDIman Delta 66 este funcționabilă în programe cum ar fi: n-TRACK, Cakewalk, Cool Edit Pro, Digital Orchestrator sau GoldWave.



## Detalii

### Producator:

M Audio  
[www.midiman.de](http://www.midiman.de)

### Distribuitor:

N/A

### Aprecieri:

- + - Suport ASIO/ ASIO2/ DirectSound
- Soft-ul pentru configurare
- - lungime redusă a cablurilor

### Detalii tehnice:

Procesor: P200MMX/P2-266  
Video: n/a  
RAM: 64/128 RAM  
Hard: n/a / EIDE / SCSI

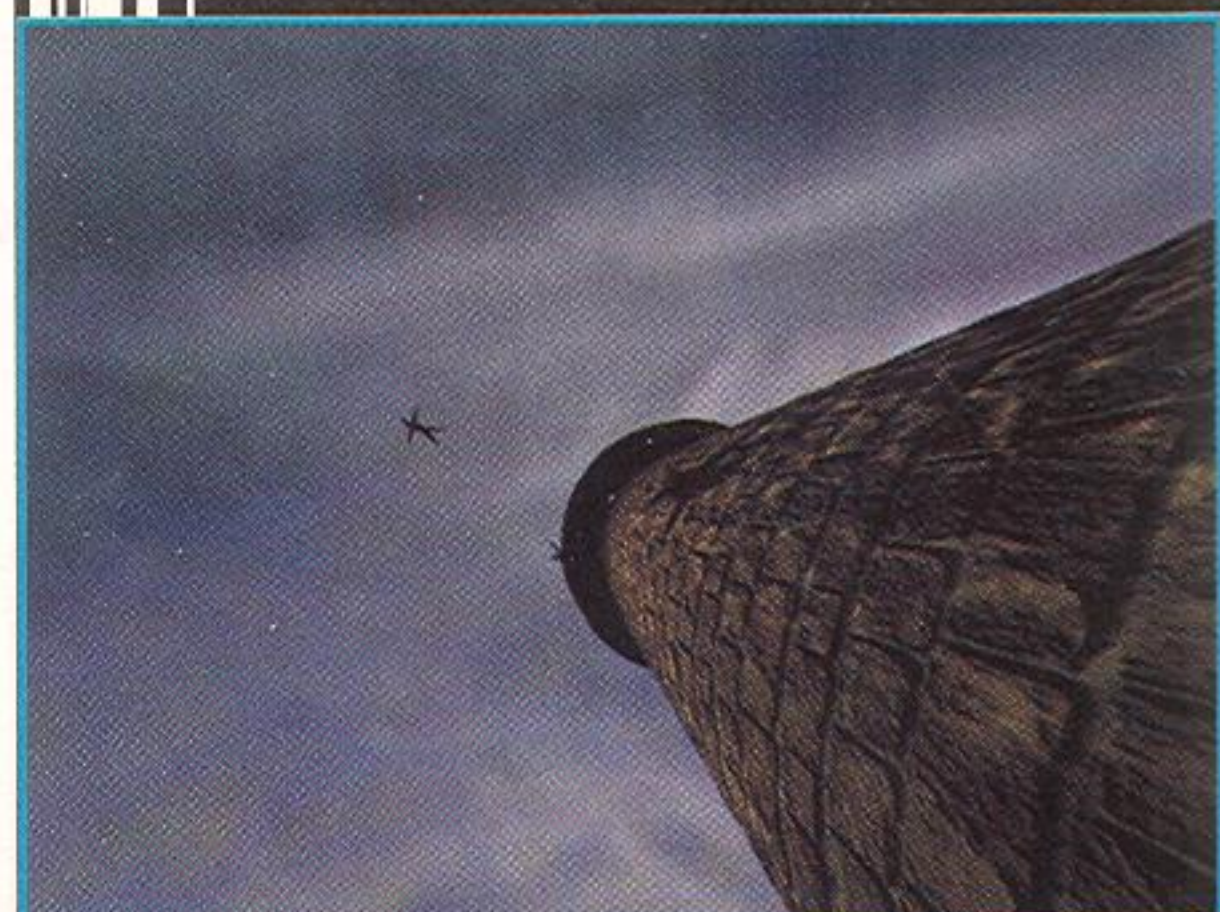
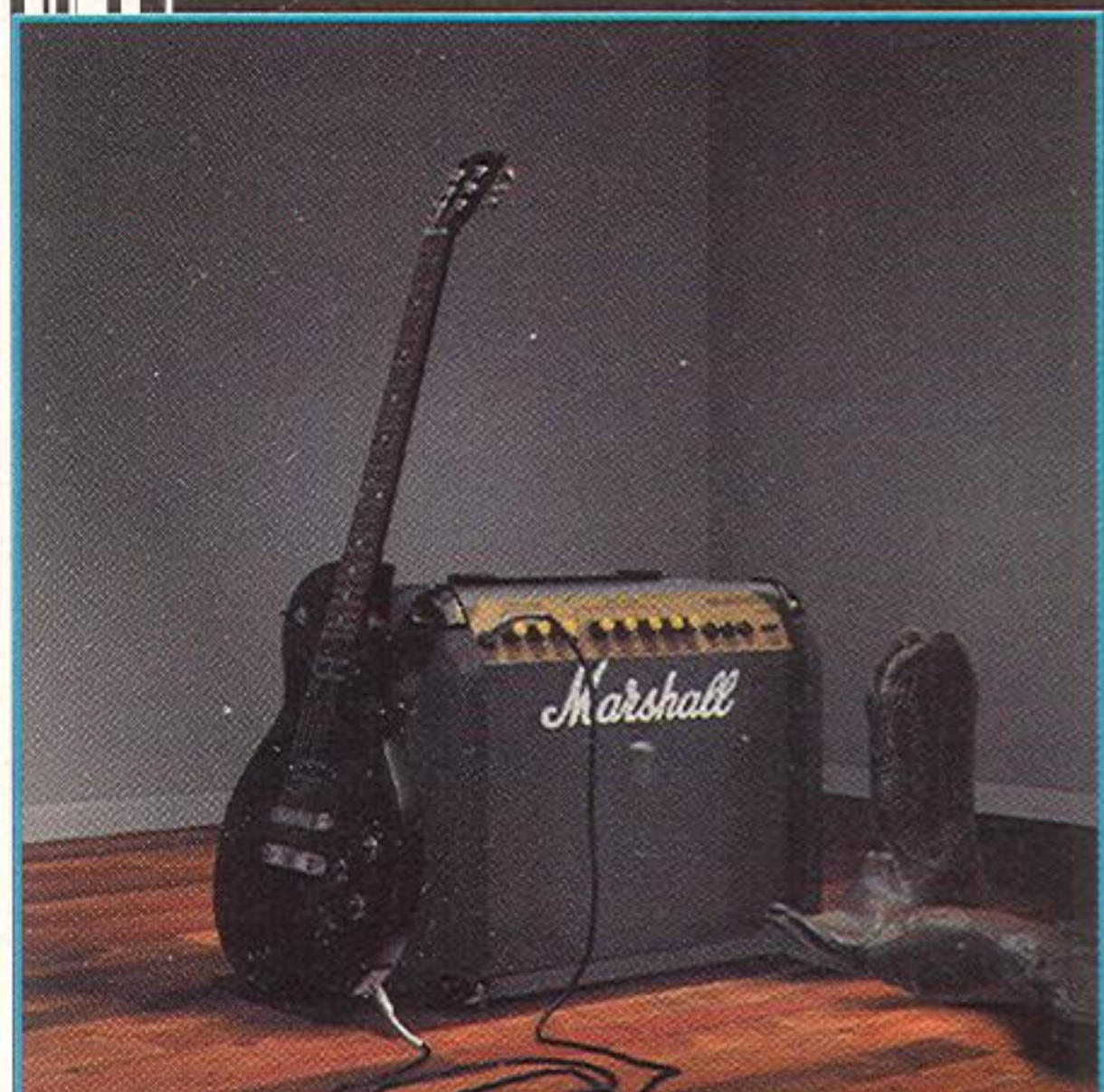
### Impresii finale:

Una dintre acele plăci foarte utile celor ce lucrează în domeniul producției de muzică

GameBlender oferă posibilitatea randării de animații 3D real-time, OpenGL

# Blender 2.0

Tip articol: Prezentare - Apariție: A Aparut - Redactor: Adrian Dorobat



**R**ar se întâmplă ca un program de grafică (3D sau 2D) distribuit în mod gratuit să fie suficient de performant încât faptul că nu costă nimic să nu fie singurul său avantaj. Singurul exemplu care îmi vine în acest moment în minte este Persistence of Vision, vechiul și arhicunoscutul POV. Defectul POV-ului este însă lipsa unei interfețe grafice performante care să îl pună în valoare, lucrul în mod text fiind mult mai lent, dar în mod surprinzător cel mai des folosit.

Blender este un soi de rara avis în acest domeniu, fiind distribuit gratuit și având caracteristici comparabile cu ale programelor de marcă, pe alocuri chiar întrecându-le. Firma olandeză care îl produce, Not A Number (NAN), speră ca prin strategia sa freeware agresivă să iasă în evidență, lucru pe care se pare că reușește să îl facă din plin. Pe lângă avantajul gratuității, punctele forte ale programului sunt caracteristicile de vârf, dimensiunile foarte mici (1,5Mb), compatibilitatea cu standardul OpenGL, ceea ce elimină necesitatea folosirii unor calculatoare foarte performante sau stații grafice pentru crearea de imagini sau animații 3D și faptul că este disponibil pe majoritatea platformelor software: Windows, Linux, Irix, BeOS, în curând urmând să fie portat pe MacOSX

Printre caracteristicile cu care se laudă Blender se numără mult căutata iluminare globală, sau radiozitate, opțiune

cu care au fost binecuvântate prea puține programe de grafică 3D, materiale procedurale și materiale obișnuite cu noi caracteristici configurabile, animație procedurală, vertex painting, metaballs, halo&lens flares și multe altele. E suficient să precizez că programul este mult mai complex și oferă mult mai multe decât POV, apropiindu-se de dotările unor giganti ca 3D Studio MAX și Maya. Sună incredibil, nu? Ei bine, realitatea e chiar mai apetisantă...

Odată cu versiunea 2.0, Blender s-a transformat dintr-un simplu program de grafică 3D într-un mediu de dezvoltare pentru aplicații 3D mai mult sau mai puțin interactive, în genul lui Nemo, programat de francezi

**S-a transformat dintr-un simplu program de grafică 3D într-un mediu de dezvoltare pentru aplicații 3D mai mult sau mai puțin interactive.**

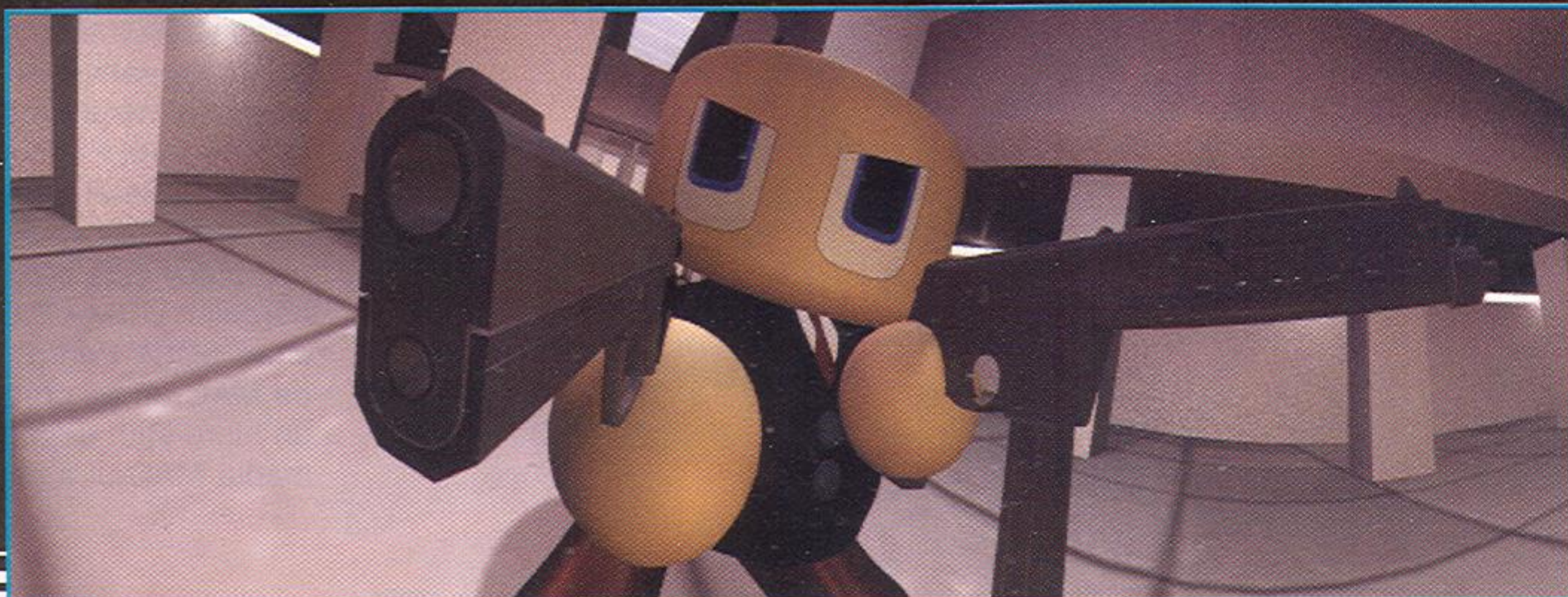
și prezentat într-unul din numerele trecute. Apariția lui gameBlender, așa cum mai este numit de producători nu este tocmai o surpriză, din moment ce unul din fondatorii companiei, Ton Rooseendal, este totodată unul dintre cofondatorii firmei producătoare de console pentru jocuri video NeoGeo. Conexiunile sunt ușor de făcut. În plus, Kinetix anunța de curând că următoarea versiune de 3D Studio MAX se va numi gMax și va fi dedicată creerii de jocuri. Blender le-a luat-o înainte...

GameBlender oferă posibilitatea randării de animații 3D real-time, OpenGL, ceea ce în sine constituie o surpriză

plăcută pentru cei care stau zeci de ore să randeze o animație de 10 minute. Firește că nu este aceeași calitate, dar viteza este un avantaj. Adăugați detectarea de coliziuni, o simulare a dinamicii corpurilor în care toate forțele, incluzând gravitația, urmările impactului gloanțelor, interacțiunea dintre caractere sunt gestionate de program. Comportamentul obiectelor din scenă poate fi setat prin intermediul unor lanțuri de acțiuni predefinite sau pentru probleme mai complexe, cum ar fi inteligența artificială a inamicilor, se poate apela la scripting în Python (cu care utilizatorii de Truespace ar trebui să fie familiari, un rudiment de game development fiind imple-

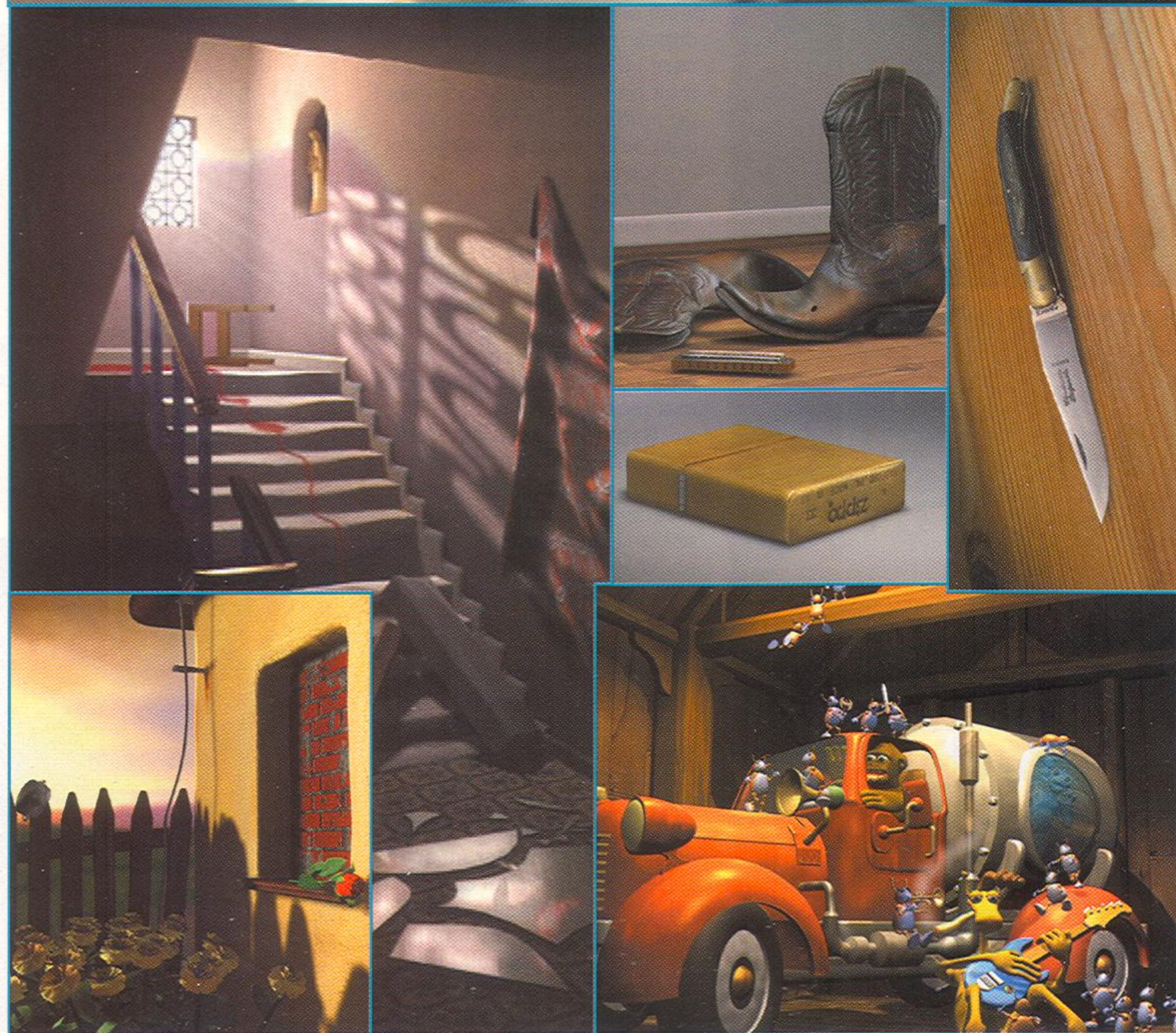
mentat și în programul celor de la Caligari). Din ce am văzut printre joculețele catalogate ca work in progress ale fanilor din comunitatea Blender, posibilitățile sunt chiar fascinante, iar faptul că eu m-am chinat două zile ca să fac un cub texturat care să se învârtă poate trece pe planul doi.

Nu există pădure fără uscături, și Blender nu face excepție. Caracteristicile sale pozitive sunt compensate negativ de dificultatea în utilizare: interfața este încălțită și îngheșuită chiar și în 1024x768, butoanele sunt mici, multe și neintuitive, iar dacă vi se pare că fac altceva de fiecare dată



când sunt apăstate, ei bine, să știți că uneori chiar asta se întâmplă. În plus, faptul că echipa Not A Number este formată din doar 30 de oameni și că programul este încă în lucru își spune cuvântul, lista de bug-uri părând fără sfârșit.

Documentația, cea care vine cu programul cel puțin, poate fi caracterizată ca inexistentă, pentru un manual mai mult decât necesar trebuind plătită rotunda sumă de 40 de euro. Nu zic că nu e o modalitate de marketing inteligentă, ba chiar din contră: cine e descurcarea și are timp și chef învață să folosească programul printr-un îndelung, chinuitor, dar și util proces de trial&error, iar cine nu e dispus către acest gen de educare, plătește pentru manual. Oricum din acest punct de vedere potențialii utilizatori de Blender sunt asigurați; dacă nu vor să cumpere manualul pot apela la sutele de pagini de tutoriale existente pe web, unde membrii comunității Blender se oferă să explice noilor veniți cum funcționează acest program de care sunt foarte entuziasmați. Și au și de ce. Imaginile create cu ajutorul lui sunt foarte interesante și se apropie destul de mult de fotorealism iar cei pasionați probabil că vor depăși mai repede decât mine dificultățile inițiale și chiar vor trece la partea de interactivitate și poate chiar se vor apuca de făcut jocuri.



## Detalii

### Producator:

Not A Number  
[www.blender.nl](http://www.blender.nl)

### Distribuitor:

N/A  
Programul este free și poate fi tras de pe Internet sau luat de pe CD-ul revistei.

### Aprecieri:

- + - Iluminare globală, radiozitate, POV
- - Interfață dificilă
- - Lipsa unor instrucțiuni de folosire

### Detalii tehnice:

Procesor: P233  
Video: Direct3D  
RAM: 32/64 RAM  
Hard: 20 MB

### Impresii finale:

Un absolut excelent program, gratuit și cu o foarte multe facilități.

Atunci cînd mai mulți indivizi ai unei rase sunt decimați de alții mai puternici, vor găsi o cale de a se adapta.

# Inteligența Artificială

Tip articol: Feature - Redactor: Adrian Dorobat

## Framsticks

**C**reaturi digitale care se nasc, trăiesc, se luptă, se înmulțesc și mor pe calculatorul personal? Pare a fi vorba de un joc, dar este ceva mai mult decât atât.

Un grup de cercetători polonezi au pus la punct un experiment în cadrul căruia se studiază evoluția unor creaturi artificiale într-un mediu simulat pe computer.

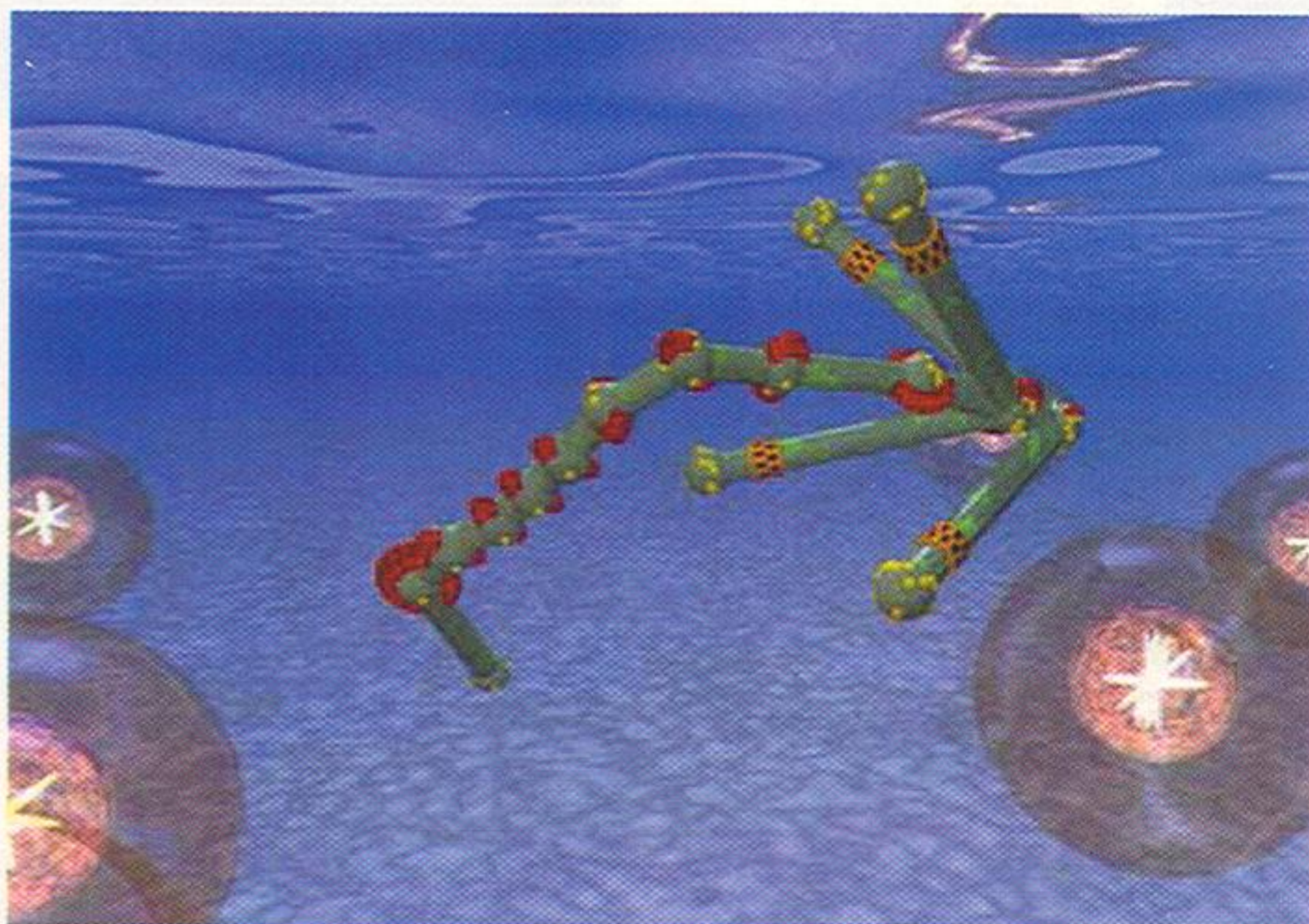
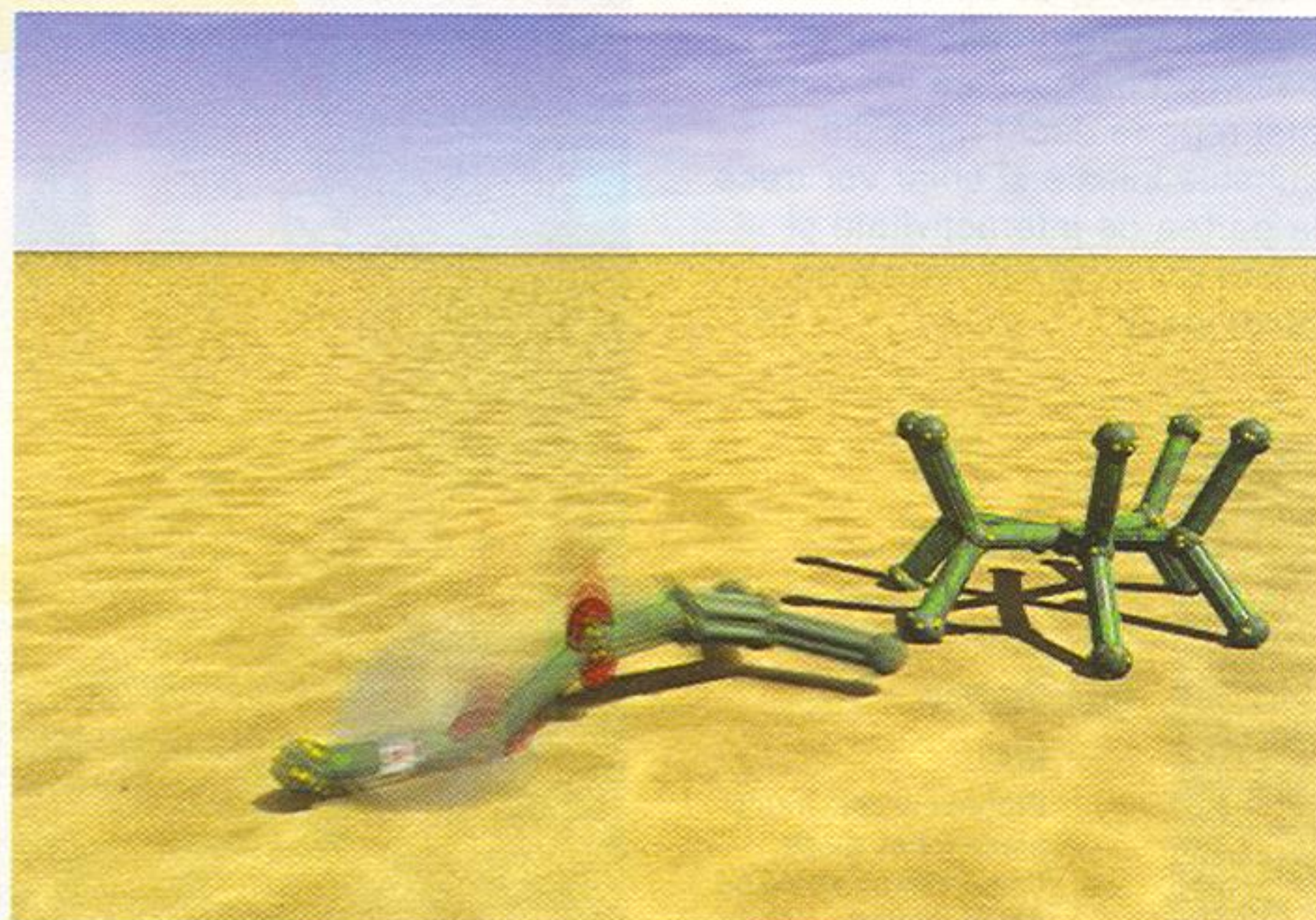
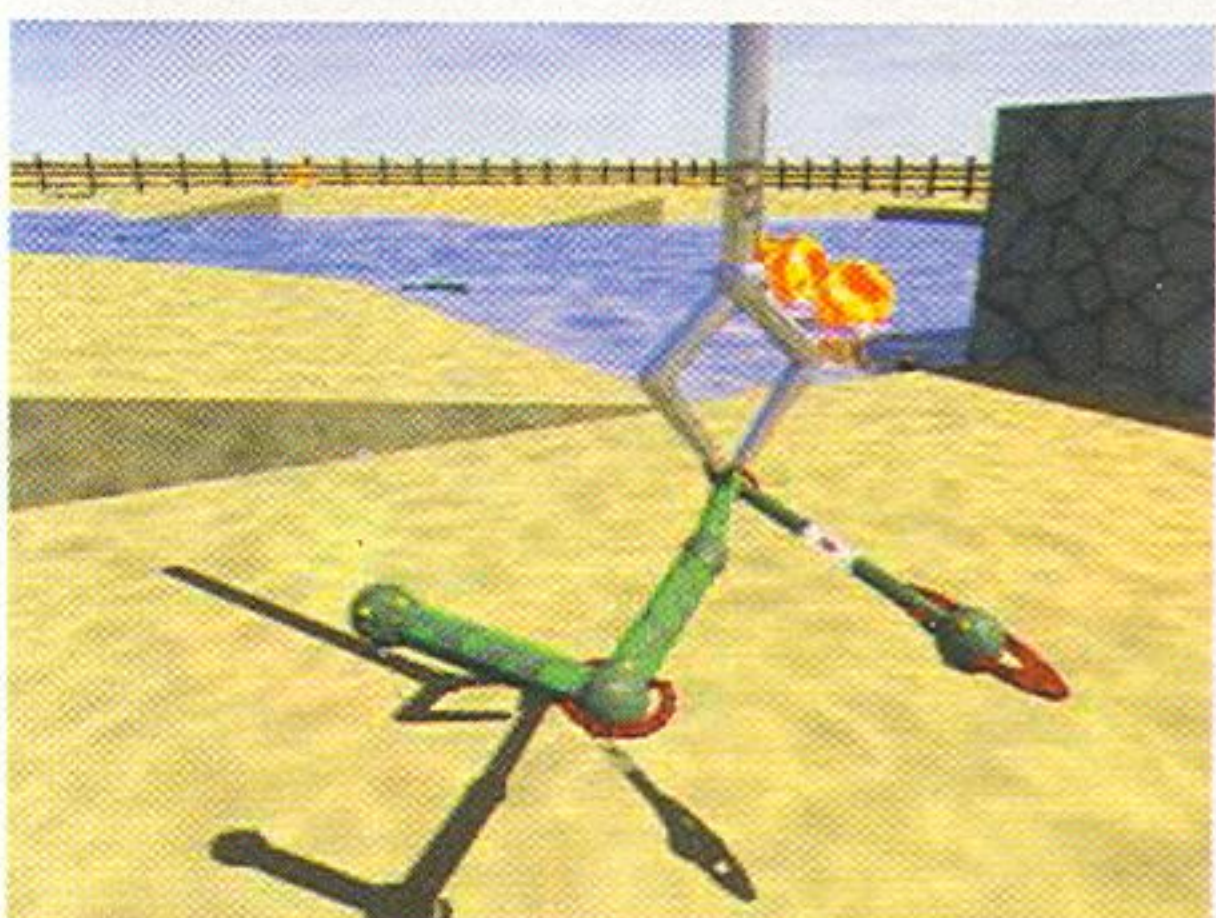
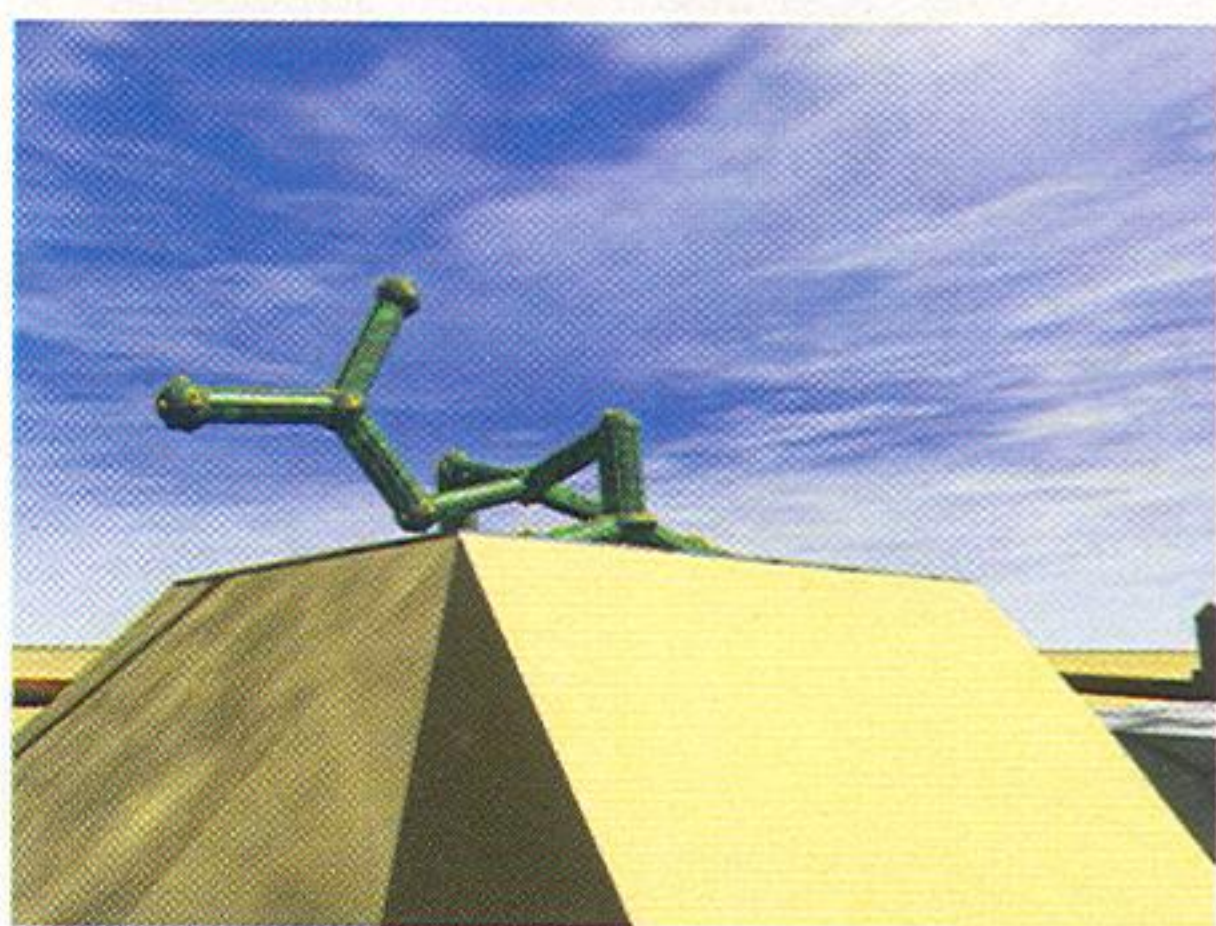
Acest experiment se apropie mai mult de domeniul vieții artificiale, un domeniu conex inteligenței artificiale și care își bazează studiile mai mult pe fizică și biologie decât pe matematică și psihologie cum este în cazul inteligenței artificiale.

În acest scop ei au creat o serie de ființe construite modular din segmente cu diferite funcții, pe care le-au denumit în mod sugestiv Framsticks. Acestea se dezvoltă conform principiilor genetice, cel mai bine adaptat înmulțindu-se cel mai repede.

Segmentele din care este compus corpul creaturilor au funcții bine diferențiate, iar diverșii terminatori cu care acestea sunt dotate servesc la asimilarea hranei (bule de energie împrăștiate ici colo în peisajul arid al lumii virtuale), la atacarea inamicilor, la perceperea mediului înconjurător (organe de simț pentru senzații tactile, olfactive, de echilibru) sau la alte activități (surprinzător, nu cele de reproducere). Conexiunile dintre segmente sunt realizate prin intermediul unor mușchi și deși în cazul unei confruntări, creatura cu cei mai "mari" mușchi va învinge și își va devora adversarul, acest lucru nu înseamnă că evoluția favorizează ființele puternice.

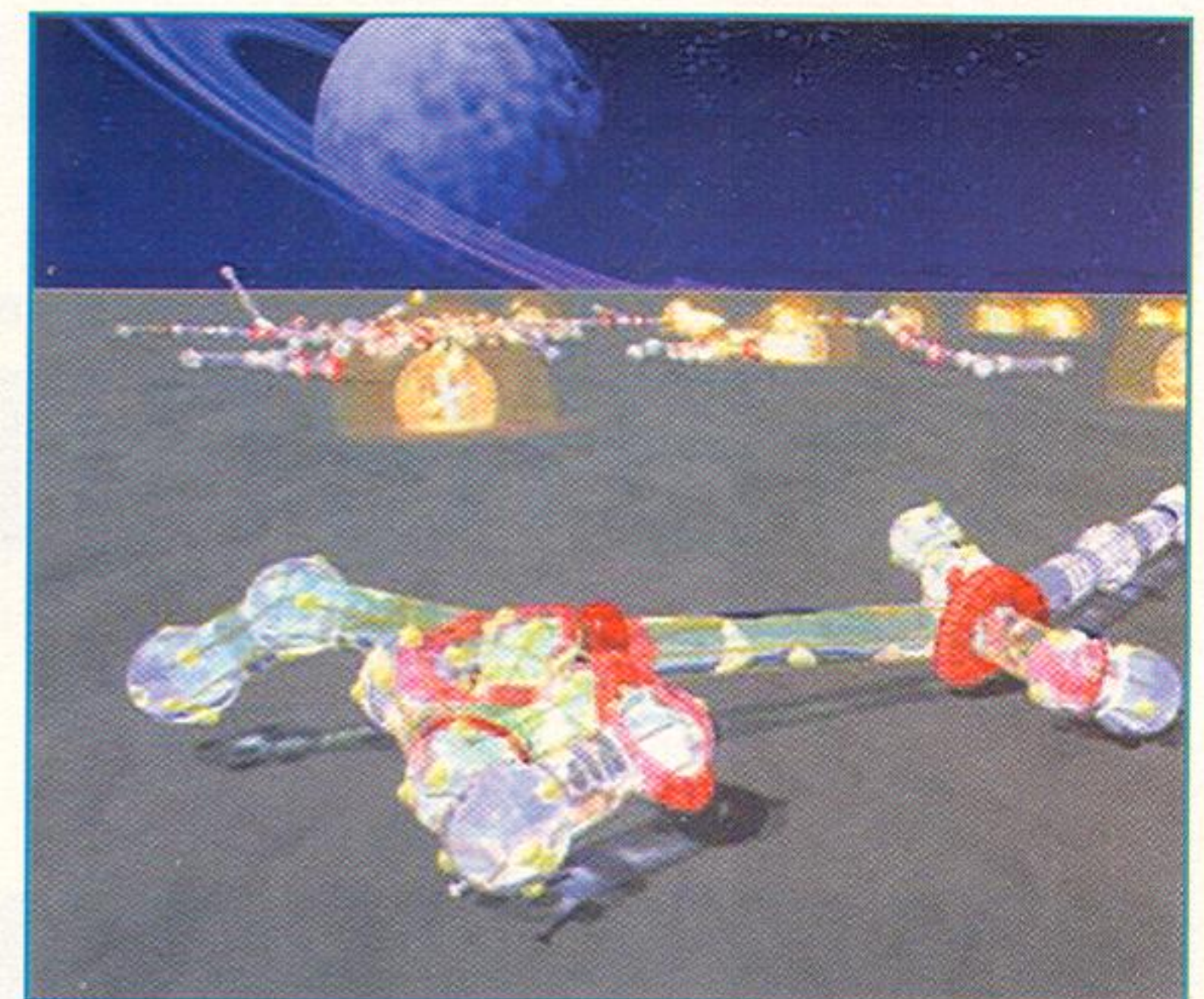
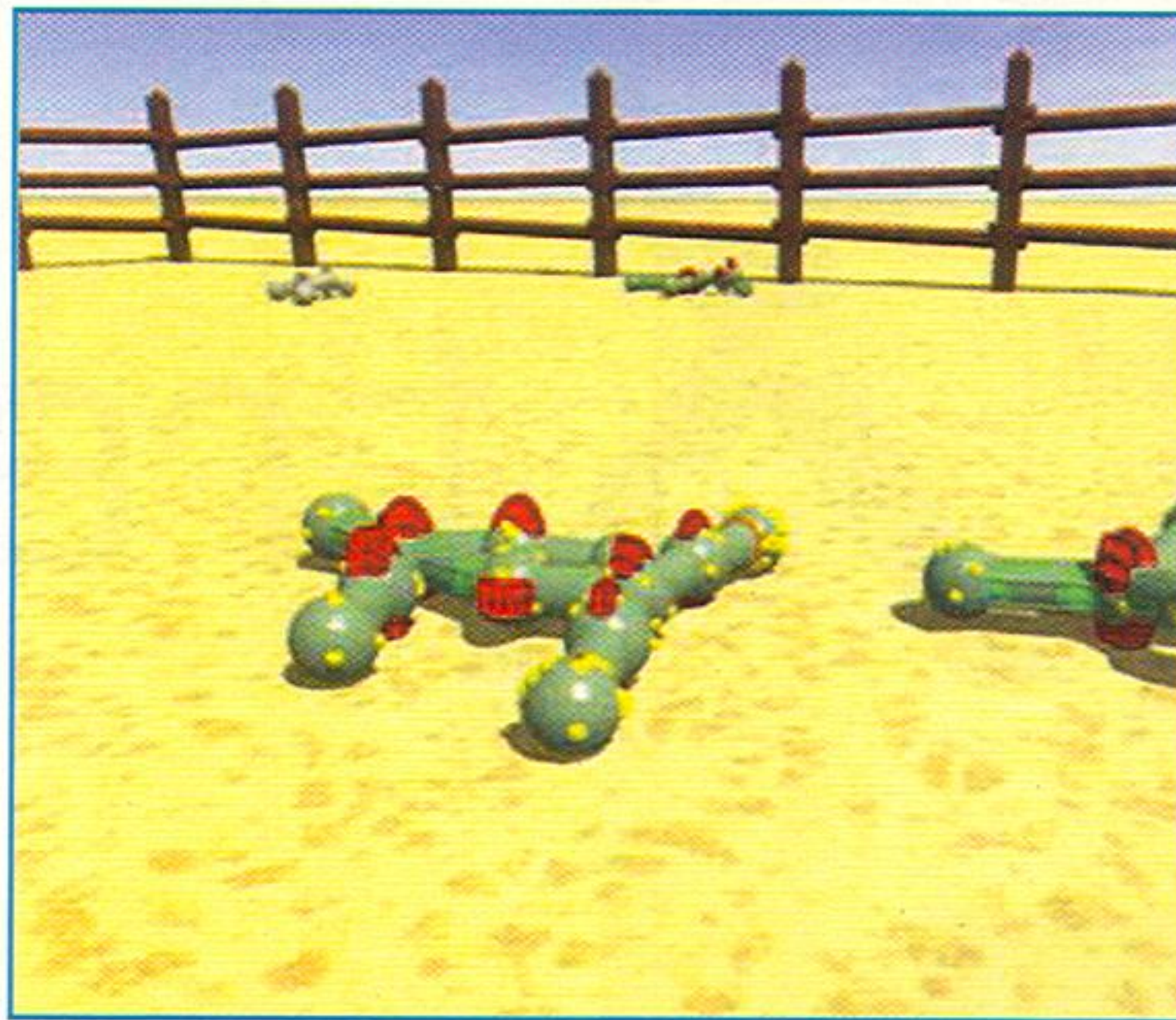
Dimpotrivă, sistemul de inteligență artificială al creaturilor din bețe este foarte bine dezvoltat, astfel încât atunci cînd mai mulți indivizi ai unei rase sunt decimați de alții mai puternici, vor găsi o cale de a se adapta: fie o formă mai potrivită pentru fugă, fie se vor muta în mediul subacvatic, fie vor dezvolta mușchi pe măsură. E chiar păcat că ființele nu pot să fie decât de două tipuri: acvatic sau de uscat, nici una neputînd să

zboare. Evoluția își spune cuvîntul, dar utilizatorul poate interveni, producînd creaturi după propriile-i criterii, estetice, biologice sau de altă natură. De asemenea, se poate interveni prin apucarea unei creaturi cu un soi de clește și deplasarea ei într-o altă zonă. Metoda are drept scop testarea creaturii: E în stare să înoate? O să atace creaturile vecine? Și dacă da, o să învingă? Nu e ușor să obții un Framstick bine adap-



tat: e nevoie de numeroase experimente, de timp și uneori de hibridizare cu alte tipuri de creaturi.

Simularea se apropie destul de mult de un joc și pentru a atrage și un alt gen de utilizatori decât cei care aparțin strict lumii științifice, a fost dotat cu un motor 3D compatibil OpenGL (ce poate fi folosit doar ca preview de slabă calitate în versiunea shareware pe care am pus-o pe CD) și cu posibilitatea de a înregistra filme (cu care eventual vă puteți lăuda prietenilor). Have fun!



## Uite cine vorbește !

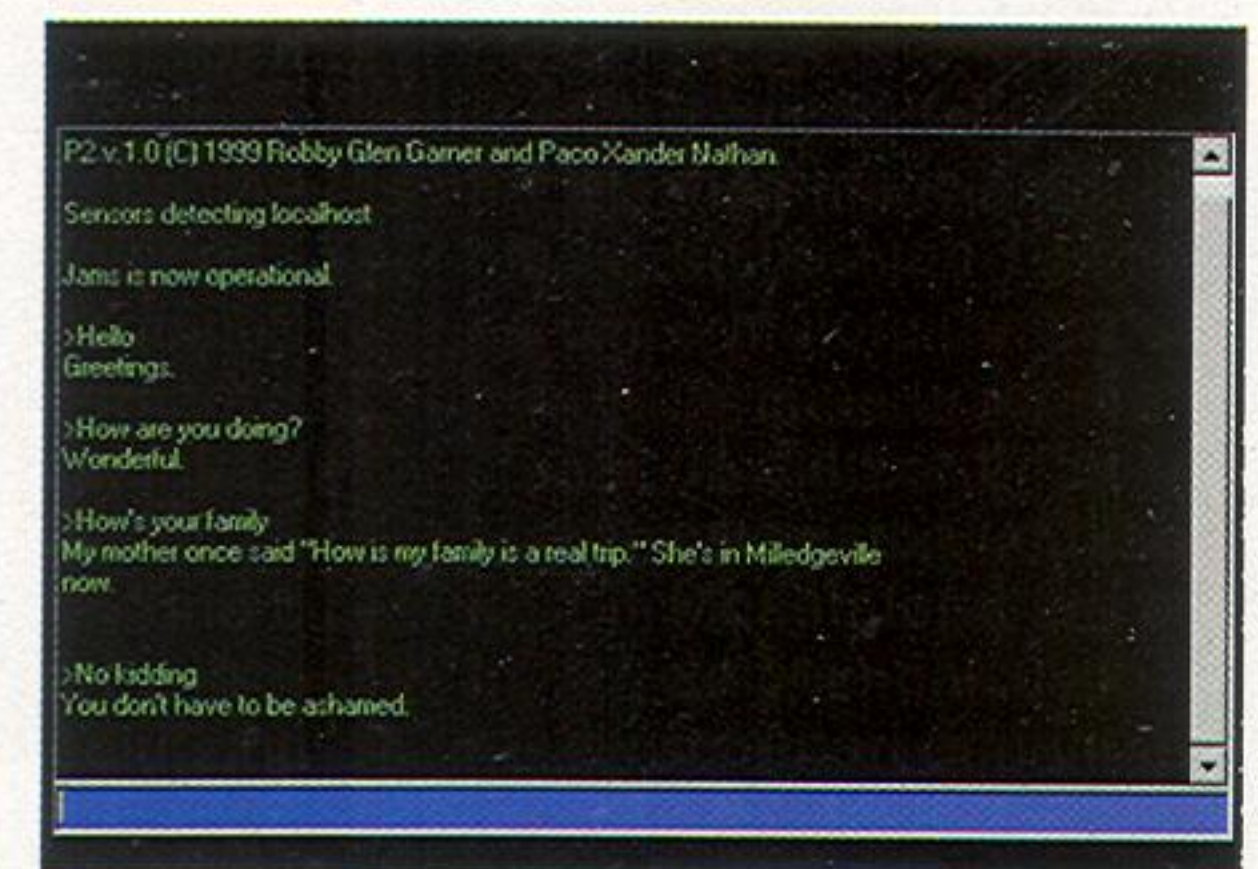
**C**ând este un computer suficient de inteligent pentru a fi considerat ființă umană? Un matematician britanic pe nume Alan Turing a propus următorul test: două cabine, într-una un operator uman cu un calculator iar în cealaltă calculatorul cu programul. Moderatorul are conexiune cu ambele calculatoare, pune întrebări prin intermediul unui terminal și primește răspunsuri atât de la operatorul uman, cât și de la programul de inteligență artificială. Capacitatea acestuia din urmă este măsurată în timpul ce trece până când moderatorul își dă seama care dintre răspunsuri provin de la om și care de la mașină. Dacă nu își dă seama, ei bine, ori operatorul uman ar trebui înlocuit, ori programul ar merita să aibă un corp și să meargă pe două picioare.

De-a lungul timpului foarte puține programe au reușit să capete un scor onorabil. Robert Glenn Garner, specialist în domeniul psihologiei cibernetice, a reușit să creeze trei astfel de programe, toate cu scoruri excelente: FRED, Albert și Albert2. Cu ultimele două a reușit chiar să câștige în 1998 și 1999 premiul Loebner, cea mai prestigioasă distincție din domeniu (ca să nu mai pomenim că cel ce câștigă premiul primește și 100.000 de dolari) Albert 1 era bazat pe

Elvis.pas, o versiune Pascal a celebrei Eliza, un alt program cu pretenții la inteligență. Programul reușea să păcălească utilizatorul în 30% din cazuri, pentru o perioadă de timp ce varia între 7 și 10 minute, în funcție de utilizator și întrebări. Albert2 folosește o schemă comportamentală mult mai complexă, reușind să învețe din întrebările și răspunsurile precedente, pe care le stochează într-o bancă de date, subliniind cele mai

importante trei cuvinte din fiecare replică. Totodată Albert2 are la îndemână numeroase resurse: Probert's Electronic Encyclopedia, The Jargon File, The Devil's Dictionary precum și alte documente din care se poate alege o replică pentru o întrebare încuietoare.

Nu mai e mult și o să fim nevoiți să ne punem întrebarea: cu cine vorbim pe Internet?



## Muzica Artificială

**E**xistă în principal două moduri prin care se poate crea muzică în mod artificial: prin imitație sau prin invenție. Pentru prima metodă poate fi dat ca exemplu EMI, care este un program scris de compozitorul David Cope, profesor la Universitatea South California. Acronimul înseamnă Experiments in Musical Intelligence și este într-adevăr un experiment, menit să dovedească dacă o inteligență artificială poate crea muzică sau nu. Rezultatul a fost pozitiv, dar nu se poate spune că muzica pe care o creează EMI este originală. Ceea ce face programul poate fi clasificat drept imitație, deoarece procesează creațiile marilor compoz-

itori și creează muzică în stilul acestora. EMI poate să detecteze pattern-uri în creațiile unor artiști ca Mozart, Bach, Beethoven, și să ordoneze creația sa aleatoare după schemele organizaționale pe care le-a stocat în memorie. Muzica creată cu ajutorul lui EMI este disponibilă pe un CD și conține imitații excelente pentru Bach, o fugă și o corală, o sonată și o uvertură în stilul lui Mozart precum și un intermezzo în stilul lui Brahms.

Pentru invenție, exemplul cel mai potrivit este Variations, un program scris de Bruce L. Jacob, care folosește algoritmi genetici pentru a evalua muzica pe care o creează. Practic, el este dotat cu o "ureche" formată dintr-un număr

de "cromozomi" artificiali care filtrează muzica generată aleator de engine-ul programului, în funcție de preferințele individuale. Operatorul ascultă apoi bucata muzicală și vede dacă îi place sau nu. Dacă nu îi place, procesul se repetă, pentru aceeași bucată muzicală, doar că de data aceasta "cromozomii" care au declarat-o bună prima oară sunt eliminați. De-a lungul a numeroase încercări, "urechea" programului evoluează reușind să dezvolte un bun simț care poate decide dacă o melodie are valoare estetică sau nu. Procesul este însă unul de durată iar melodiile nu sună foarte melodice nici după îndelungi încercări.

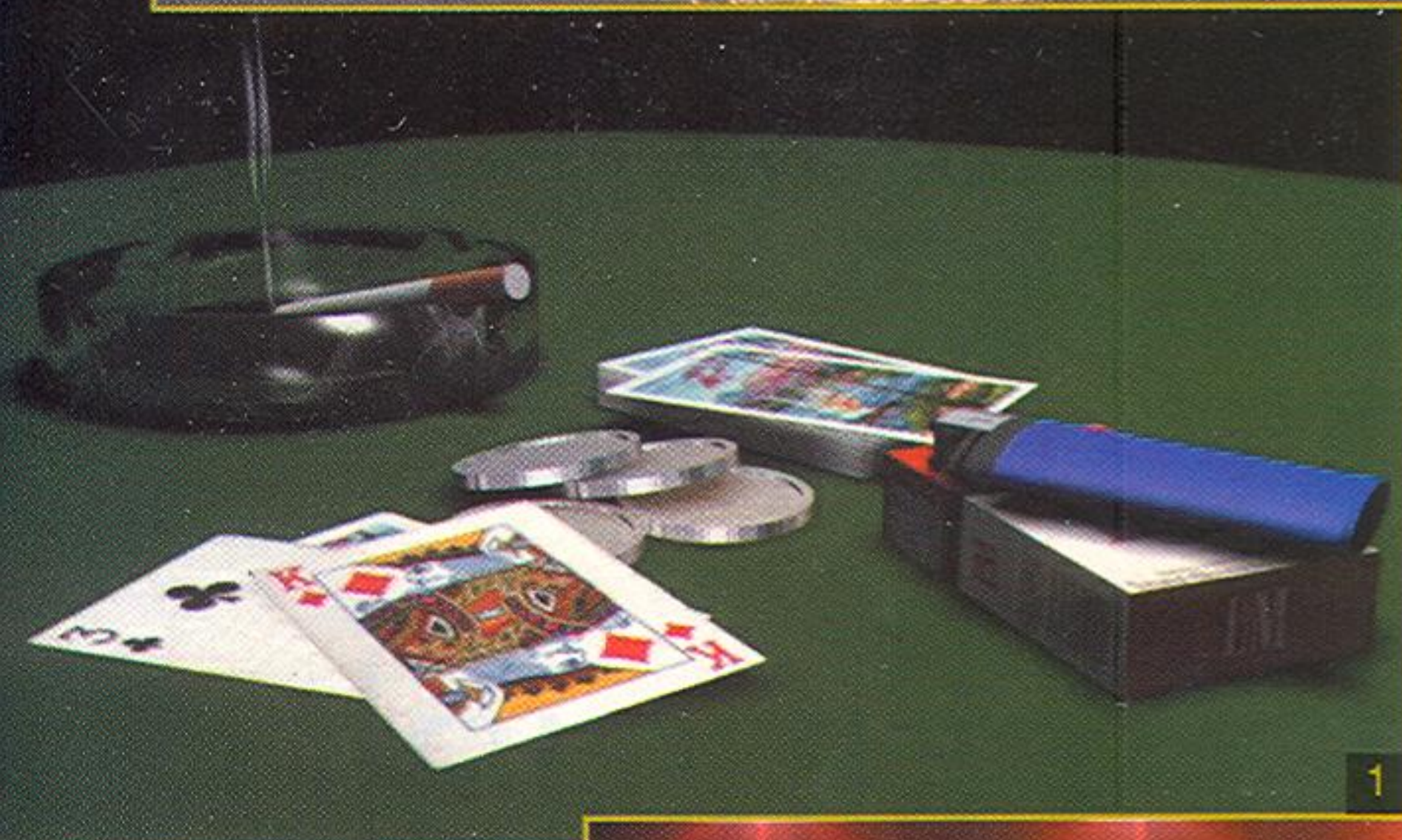
# Galerii Xtreme



9



13



1



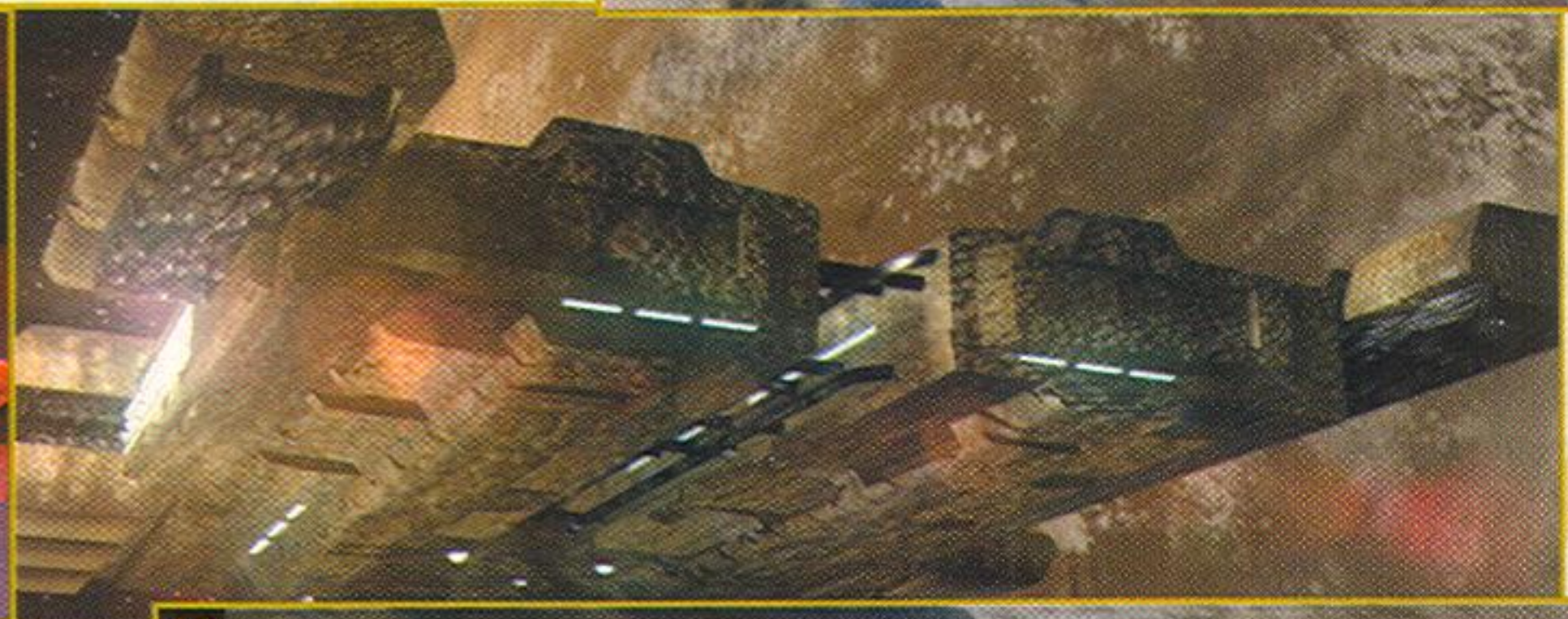
17



15



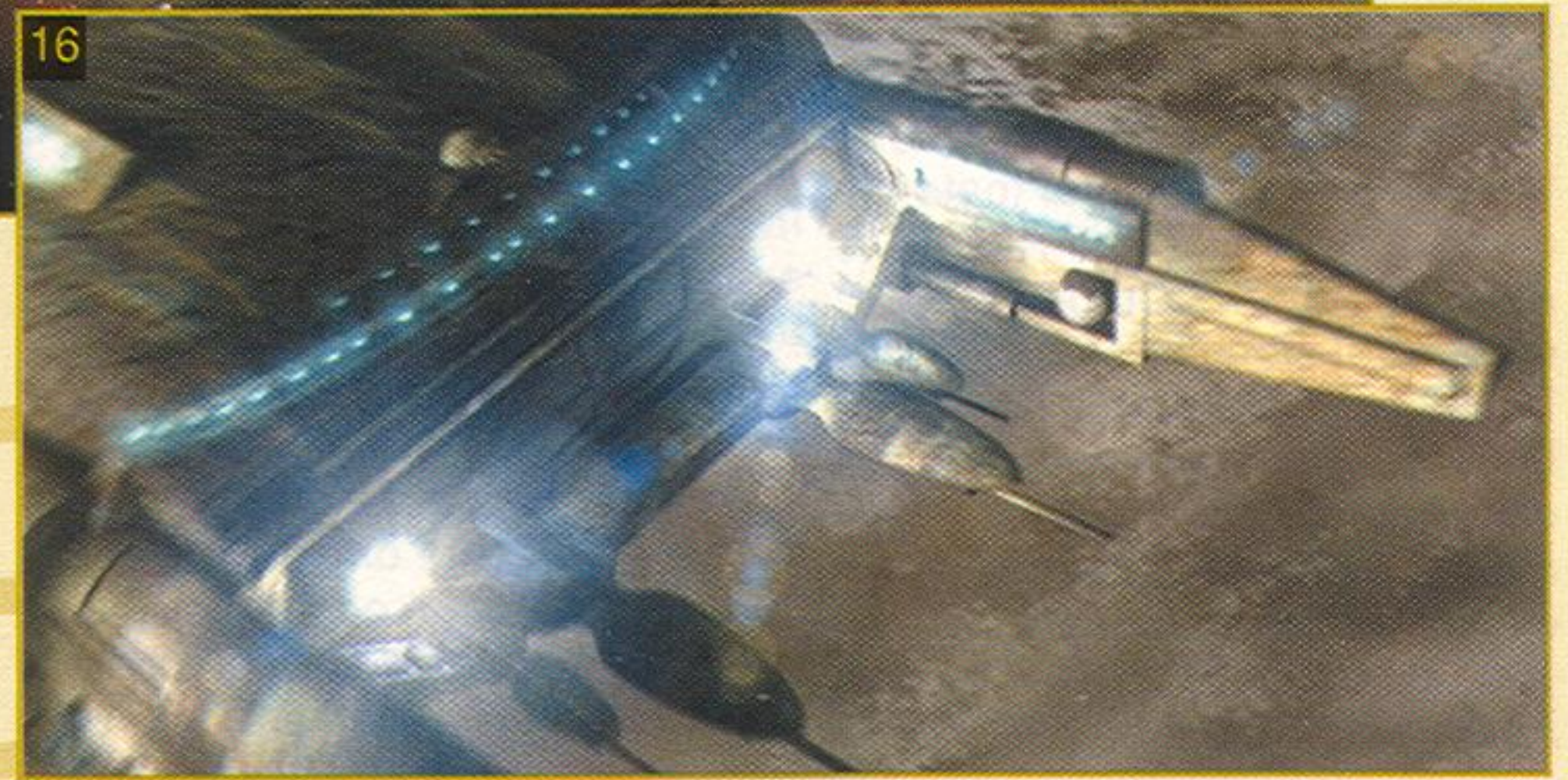
10



14

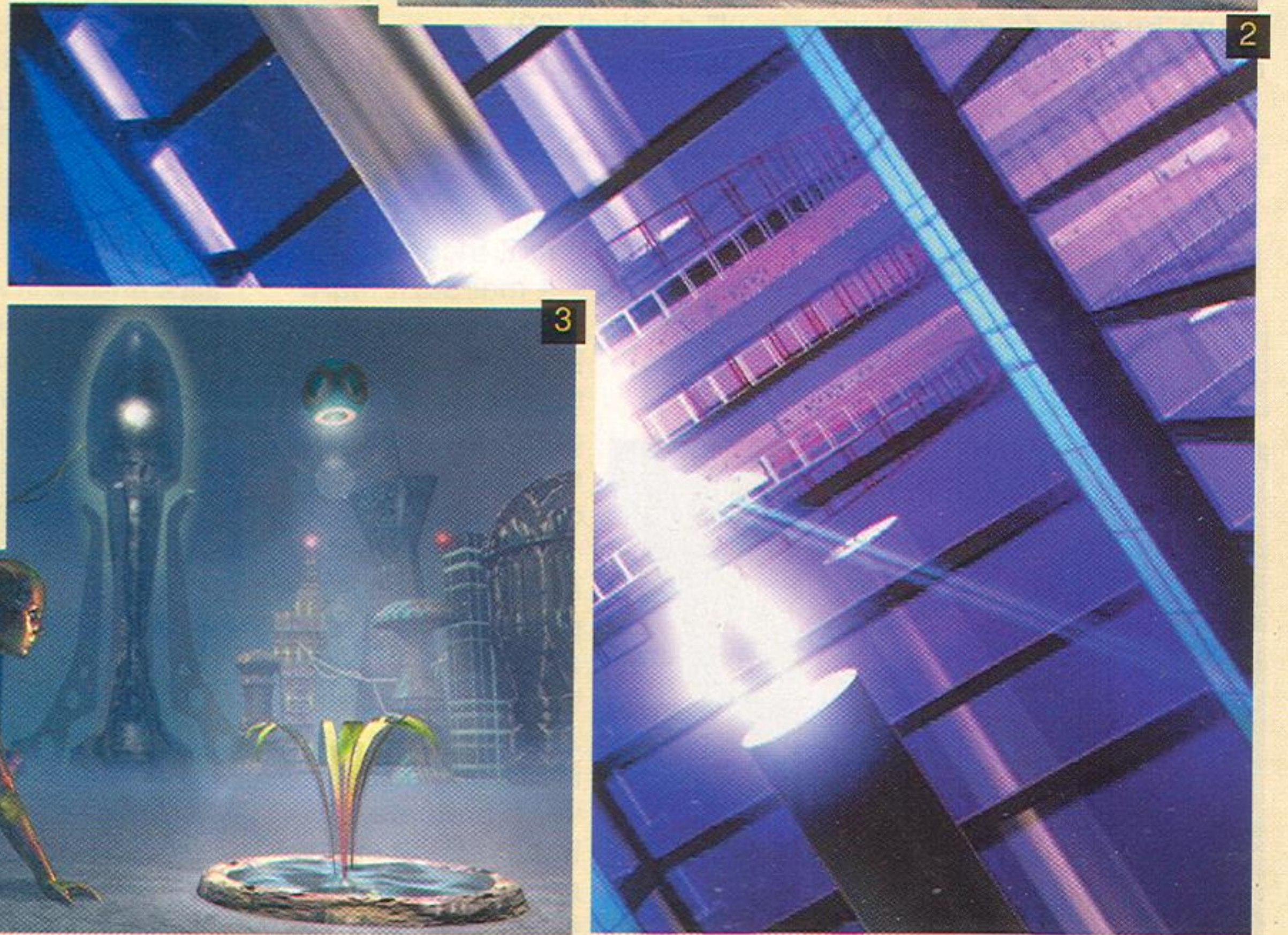
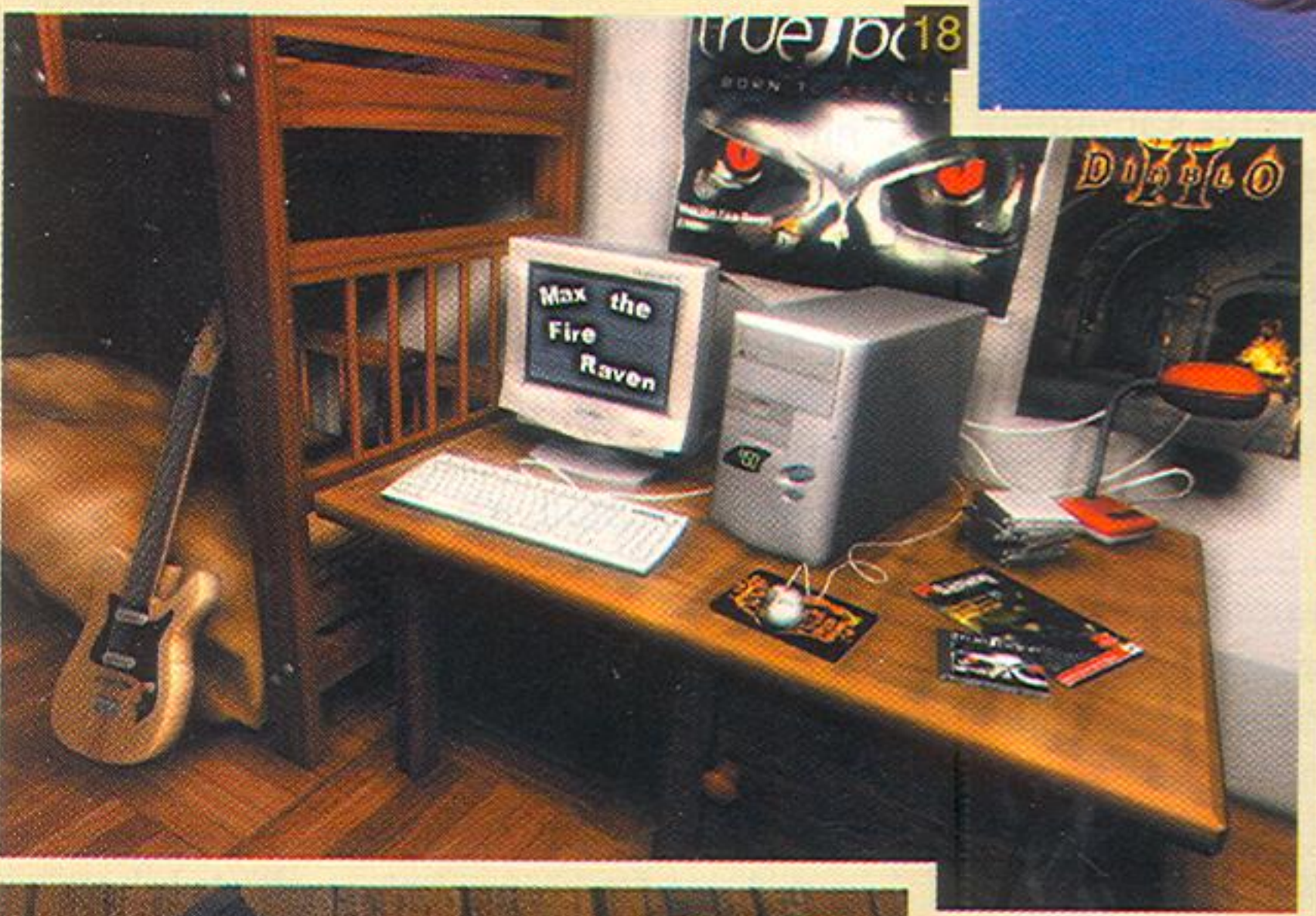
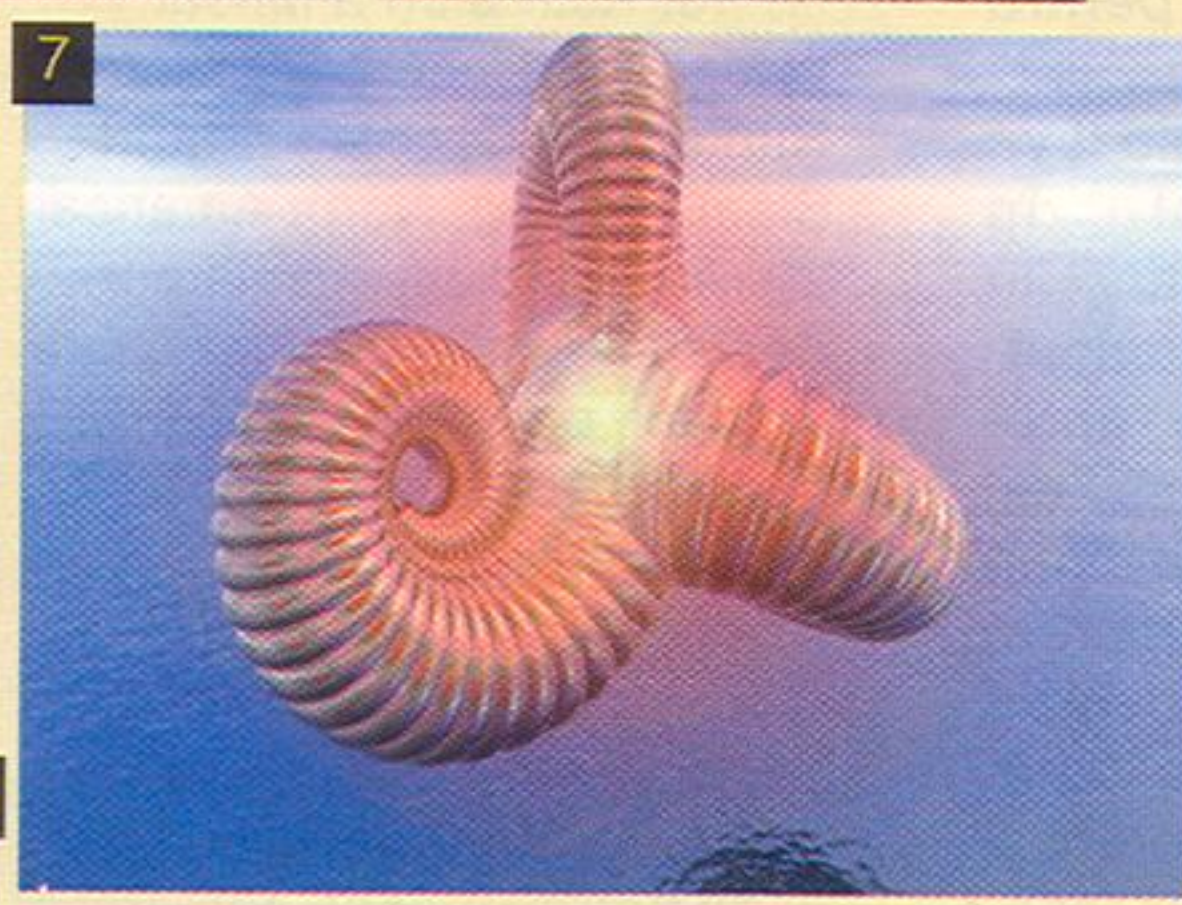
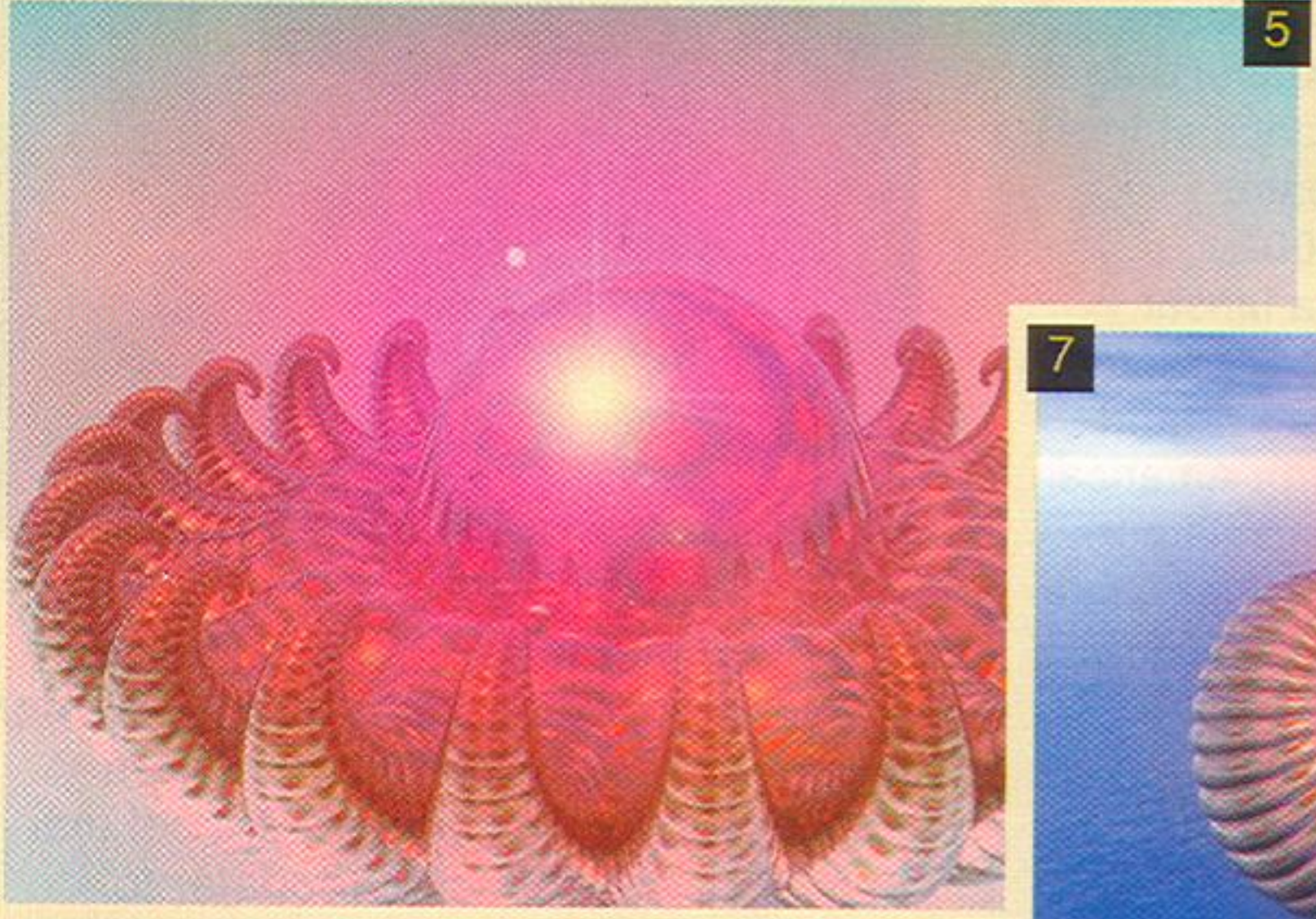
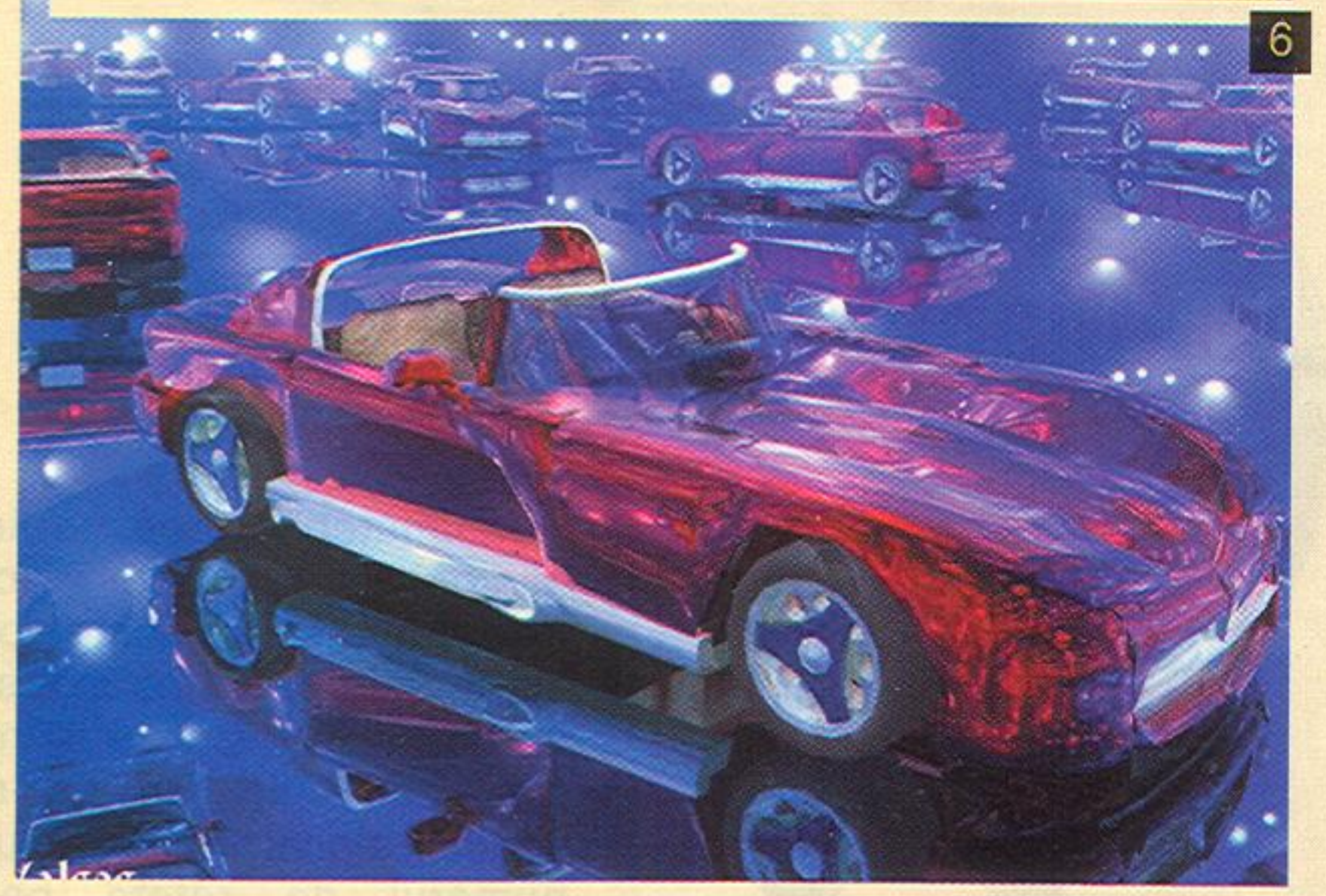


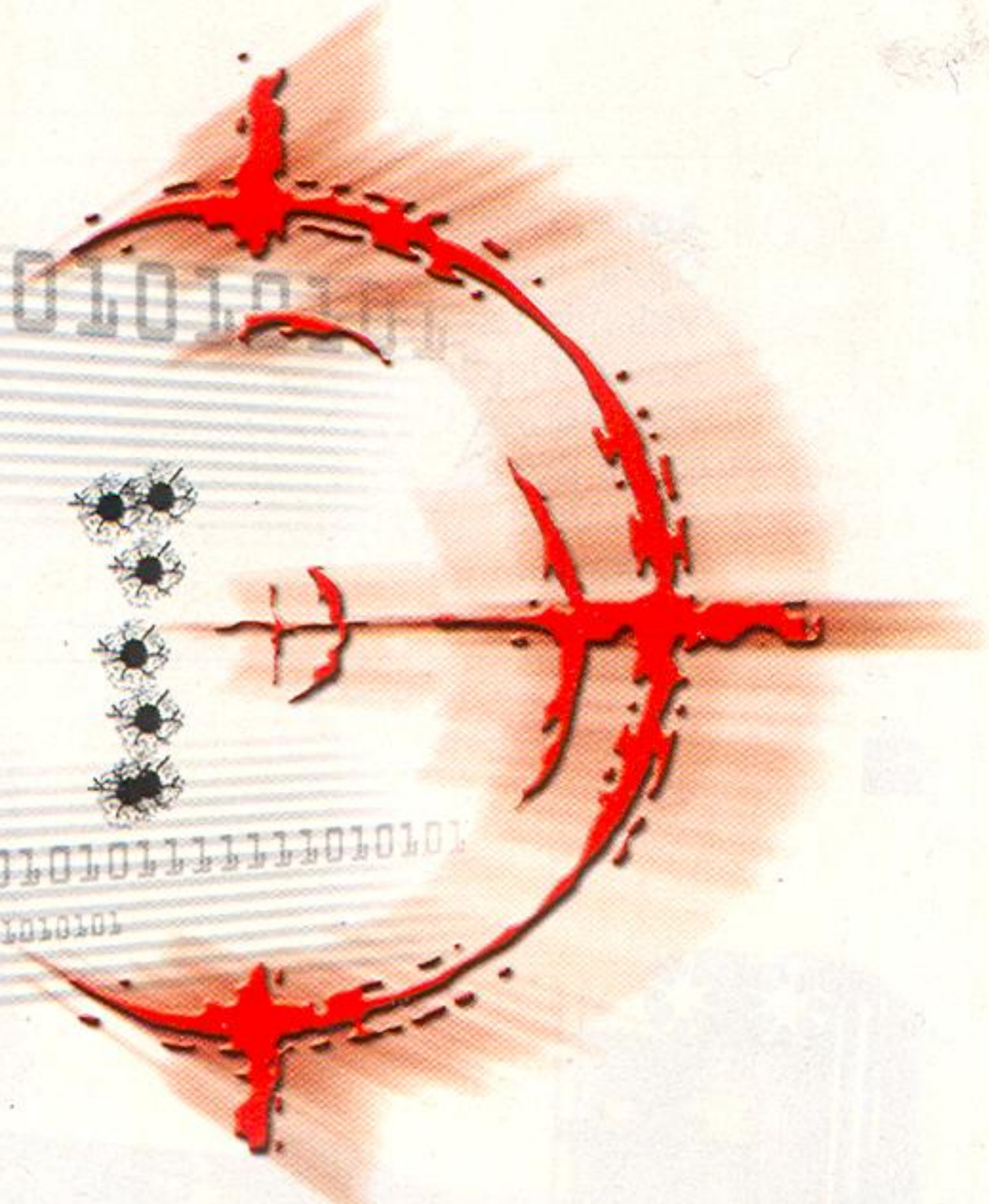
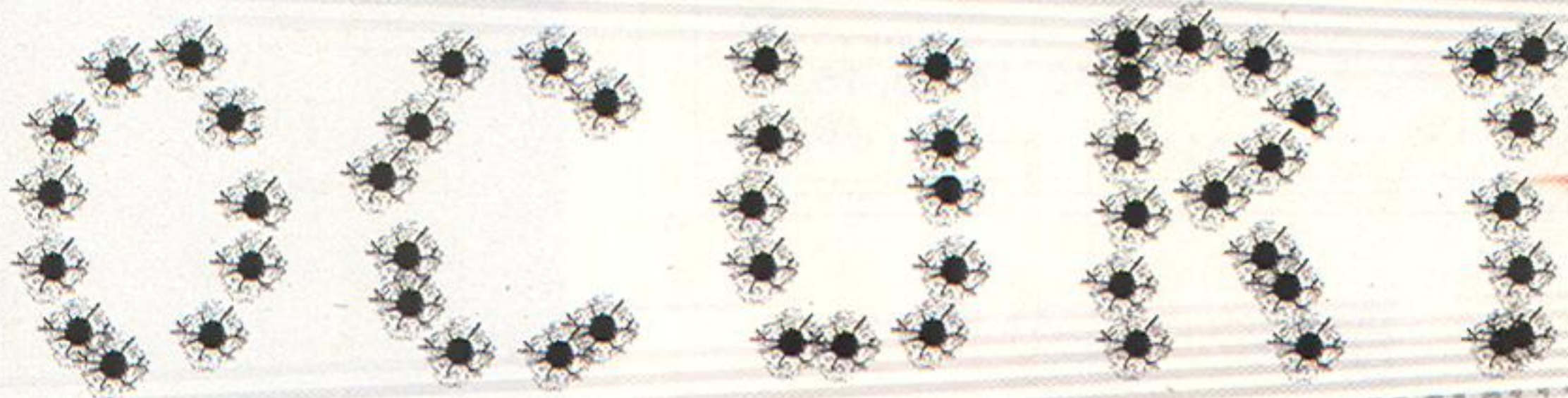
11



16

|                  |                         |
|------------------|-------------------------|
| Adrian Cristea   | .....1, 2               |
| Cezar Ionescu    | .....3, 4               |
| Valentin Gogilea | .....5, 6, 7            |
| Novac Costin     | .....8                  |
| Paul Mitrea      | .....9, 10, 11          |
| Silviu Badea     | .....12                 |
| Stan Vlad        | .....13, 14, 15, 16, 17 |
| Stefan Giurgiu   | .....18, 19             |





SUCCESUL CERE CONTINUARE =>

## Diablo 2 Expansion Set



Reanimated Horde, Suicide Minion) sau structuri active (tower-uri, stabilimente fortificate), asta ca să nu mai spun de noi unique și rare item-uri. De asemenea, se va mări spațiul alocat "stash"-ului și numărul de rețete pentru "Cubul Horadric".

Un personaj de Diablo II va putea fi transferat în Expansion Set, moment în care însă își va pierde compatibilitatea cu versiunea anterioară. Asta înseamnă că, cel mai probabil, cele două tipuri de personaje vor fi separate cumva în multiplayer, decizia finală urmând încă să fie luată. Tot mai târziu se va hotărî și dacă va fi crescut sau nu "capul" de nivel (99).

Detalii: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

**N** de la apariția jocului, și iată că deja expansion set-ul este anunțat voios de către Blizzard. Două noi clase va adăuga acest add-on - Assassin și Druid, fiecare cu peste 30 de skill-uri proprii. În plus, va mai exista încă un act, al cincilea, situat, citez, "in the Barbarian Highlands". Acesta se va bucura de aportul unor noi monștri (Minotaur daemon,



Remember robotzii?

## Z2



**D**e la Z încoace, nu s-a mai auzit mare lucru de Bitmap Brothers. Jocul fusese excelent (și greu), iar mulți au regretat lipsa unei continuări.

Regretele vor lua însă sfârșit acum, pentru că, iată, aflăm că se lucrează de zor la Z2, un RTS în care ideile originalului vor fi preluate, îmbunătățite și, în măsura posibilităților, înmulțite.

## Pe scurt

### Activision & Fun Labs

Activision Value a anunțat semnarea unui contract de publicare și distribuție cu firma română FunLabs, cunoscuti pentru demourile pentru Nvidia făcute până acum și Broken Balance, un joculeț vrut drăguț. Primul lor titlu (neanunțat încă) este programat pentru începutul anului 2001.

Tot Activision a lansat astăzi 2 noi jocuri: Big Game Hunter 4 și Cabela's Grand Slam Hunting: North American 29. Ambele sunt simulatoare de vânatoare și se vor bucura probabil pe la noi de același succes nebun pe care l-au avut jocurile de golf sau monopoly.

### Red Alert 2 Hollywood-ian

Mai multe star-uri Hollywood și-au petrecut două săptămâni lucrând pentru secvențele cinematografice din Red Alert 2. După ce RA 1 a ținut neapărat să dea clasă cu filmulețele sale, continuarea sa, se pare, nu se va lăsa cu nimic mai prejos.

### Diavolul inside

Take-Two a anunțat The Devil Inside, un third-person action adventure în care tu joci rolul unui ex-polițist, hotărât să curețe o casă bântuită de fantome. Totul este cu atât mai interesant cu cât din polițist te transformi într-o domnișoară vrăjitoare, cu acces la toate spell-urile și magiile de rigoare. Dacă cei din State vor trebui să mai aștepte până la sfârșitul lui Octombrie pentru a-l vedea, europenii se pot bucura încă de pe acum de acest joc, lansat în UE de Cryo Interactive.

## INDEPENDENCE WAR 2

### The Edge of Chaos



**I** war-ul a făcut mii de victime la apariție, și nu puțini au fost cei (iar printre ei, cu umilință, ne numărăm și noi) care l-au considerat drept cel mai bun "space sim" făcut vreodată. În aceste condiții continuarea promisă de Particle System nu a mai mirat pe nimeni, iar fanii au urmărit cu atenție site-urile avizate.

În Iwar 2 vom beneficia de un univers liber explorabil, conținând până la 16 sisteme solare vizitabile la dorință și traficuri de rutină cu care să interacționezi în timpul respectivelor acțiuni. În plus, se vor putea obține arme și nave prin piraterie sau comerț, va exista un "engineering panel" pentru customizarea propriei mașini și, cel mai important, opțiunea de multiplayer care lipsea primului.

Povestea continuă la câteva sute de ani după "terminarea" conflictului cu Indies. Corporațiile sunt acum cele care conduc omenirea iar tu, un amărât de prizonier (ajuns la închisoare după încercarea de a cafti nu știu ce businessman care îți omorâse tatăl) evadezi pe neașteptate și ești hotărât, folosindu-te de ajutorul diverselor facțiuni rebele, să te răzbuini încându-i pe toți în sânge. Sună promițător? Stați să vedeți screenshot-urile.



Ingeri sau demoni?...

## Seraphim



**V**alkyrie Studios propune spre atenția cititorului (in)fidel următorul lor proiect, un action cu elemente de RPG programat pentru 2002. Momentan nu se știe prea multe despre el, cel mult faptul ca ești un înger ușor căzut care, înarmat, înaripat și înarmurat cum te vezi, îți dispuți întâietatea asupra lumii muritorilor de rând luptând cu alți semeni de-ai tăi, foști colegi într-ale raiului.

Jocul are la bază opera lui Milton ("Paradise Lost"- carte ce a făcut un scandal monstruos la vremea ei), cu singura diferență că de data aceasta nu urmărește aventurile unui Lucifer, ci a câtorva zeci de mii (sau câți jucători plănuiesc ei

să aibă). Universul promis (unul fantasy) va fi plin de magie și tehnologie stilizată, iar gradul de customizare a personajului destul de mare.

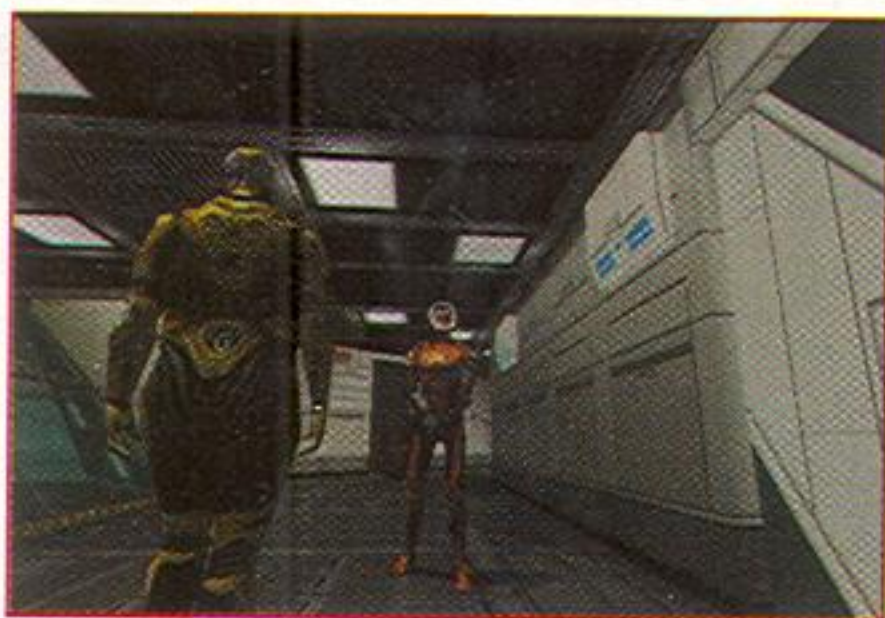
Probabil că una dintre cele mai atractive caracteristici rămâne totuși capacitatea ta de a zbura fără nici un fel de îngrădiri, aducând astfel ideea de luptă în timp real la noi culmi (încântătoare, sperăm noi). Engine-ul folosit pentru prototip a fost cel de Unreal, rămânând ca decizia finală să fie luată o dată cu alegerea producătorului. Multiplayer-ul se va bucura de mai multe mod-uri (deathmatch sau team) iar jocul în sine de mai multe finaluri.

Detalii: [www.alkyriestudios.com](http://www.alkyriestudios.com)

DACA AMERICA NU E BINE...POTI ALEGE

## EUROPA

**C**u siguranță aceasta este luna adventure-lor third-person. Evolution Games speră să obțină cu noua lor idee un nivel de gameplay nemaivăzut până acum, situând jucătorul într-un viitor îndepărtat, pe unul dintre cei mai importanți sateliți ai Jupiterului, și dându-i să se minuneze de grafici extraordinare, călătorii interstelare, tehnologie umană și ecologie extraterestră. 3 personaje din care să-ți alegi, plot complex



ce se dezvoltă în timp și multe alte asemenea promisiuni, făcând parte din setul standard, sunt revărsate peste spectatorul inocent și de nimic bănuitor.

### ■ Elicoptere pe sus

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum este următorul joc care va ataca piața simuloarelor de elicoptere. Profitând de slăbiciunea americanilor pentru această "armă", Razorworks își propune să pună față în față cele două mașini de luptă, animând încă o dată deloc exploatatul conflict ruso-american.

### ■ Vikingi & monstri

Inspirați probabil de 13th Warrior, cei de la Human Head Studios fac promisiuni mari în legătură cu Rune, un joc plin de Vikingi, monștrii mitologici, ținuturi nordice și multe, multe peisaje frumoase. Rune combină lupta cu explorarea, mai spun ei, alături de o poveste atractivă și un "environment" activ, pentru a renaște o perioadă a istoriei caracterizată prin brutalitate și violență.

### ■ Formula 1 de viitor

Ballistics Future Racer se vrea a fi jocul care va aduce viitorul Formulei 1 pe micul dumneavoastră ordinator. Grin (firma producătoare) a realizat deja engine-ul (Diesel) care, se pare, va permite grafică ametoare la peste 70 de fps-uri. Și, desigur, va cere GeForce ca minimum requirements pentru calitate bună.

### ■ ARX

Pentru cei care nu știau încă, ARX este un hibrid FPS-RPG dezvoltat de către Arkane Studios. Povestea are loc într-un univers high fantasy-soarele a murit iar rasele remniscențe au supraviețuit aglomerându-se într-o fortăreață și conviețuind pașnic acolo. Totul este bine și frumos până când nu știi ce conspirație este descoperită de către astrologul bălciului, astrolog ce mai apucă să trimită un mesaj și să moară. Situația devenea deja disperată când tu, jucătorule, intri în scenă.

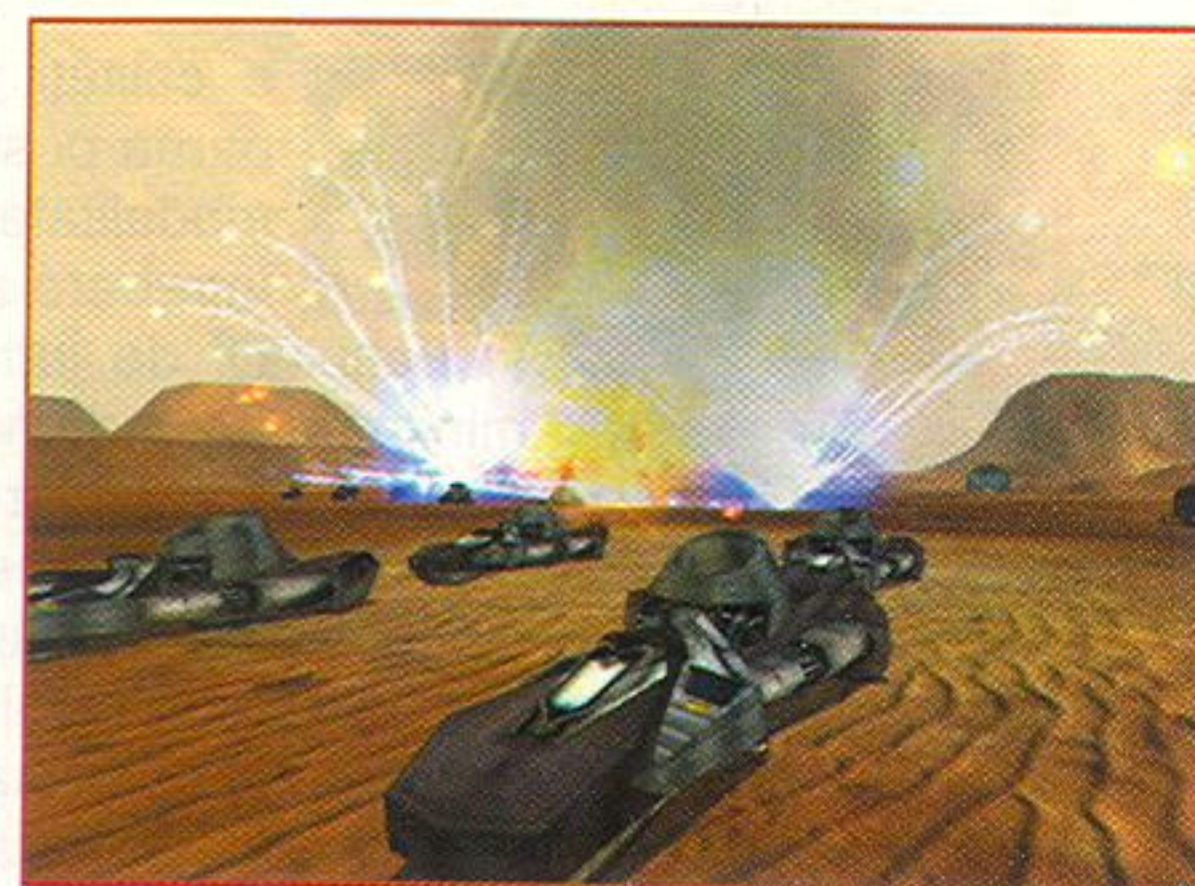
### ■ Noua Lara...bla bla

O nouă generație de Tomb Rider se află în lucru. Cu Lara Croft fiind presupusă drept moartă patru dintre cei mai apropiați cunoscuți îi cinstesc memoria povestind câte o aventură de a ei. Astfel, fiecare aventură se transformă într-o cronică separată, iar cronică într-un episod cu stil și grafică total diferită de a celorlalte. Într-un cuvânt- TR4: Chronicles.

IMPOTRIVA CUI VA FI?

## Dark Conspiracy

**I**ncă un add-on, de data aceasta de la Sierra pentru RTT-ul lor, Ground Control. Se pare că nu Massive Entertainment (cei care au făcut origi-

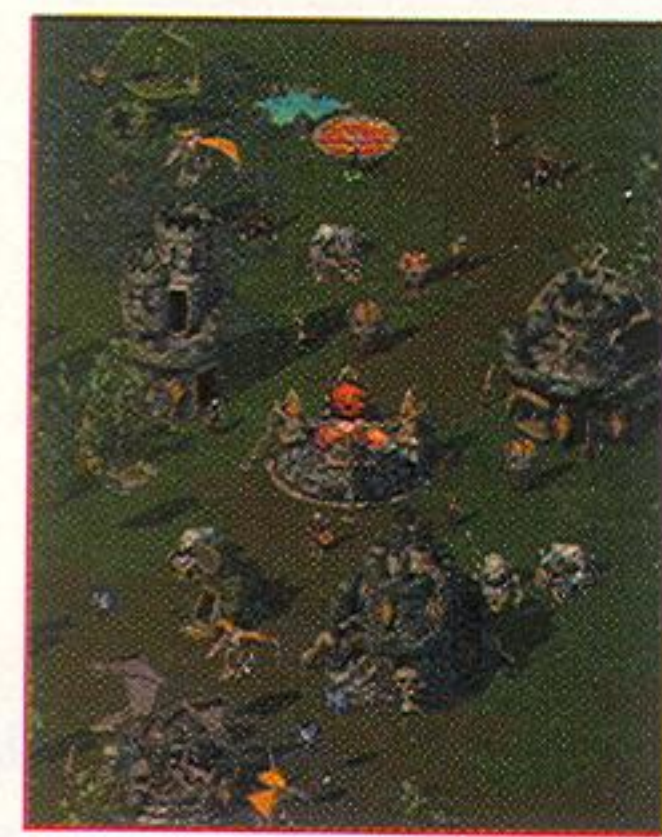


nalul), ci High Voltage Software va lucra la acest expansion set. Oricum, 15 noi misiuni, câteva moduri multiplayer în plus, încă o facțiune care poate fi aleasă la dorință, cu unități și arme proprii, (și celelalte părți vor primi întăriri), asta ca să nu mai menționez terenuri și environment-uri noi, toate acestea vor tenta cu siguranță fanii originalului. Când? În noiembrie...

RTS...MULTIPLAYER

## Strifeshadow

**S**e pare că RTS-urile bazate în special pe multiplayer capătă tot mai mult curaj. Strifeshadow este o lume fantastică, în care trei rase au grijă să și-o tragă cu mult sânge și numai talentul tău de general este capabil să decidă câștigătorul. Pentru a și-l manifesta mai abitir, Ethermoon Entertainment îți promite multe "features" plăcute, precum un accent deosebit pus pe tactică, metode clasice de luptă (ambuscade, capcane, învăluiri), vrăji, creaturi mitologice și eroii legendari. Combinate cu diferite tipuri de resurse (și un sistem propriu care se va ocupa de ele, din păcate nu se știe încă exact ce înseamnă asta și dacă e de bine), un management al economiei mult simplificat pentru a nu plictisi și multe elemente de militarie (planificări sau strategii pe termen lung), ele descriu destul de exact cam la ce ar trebui să ne așteptăm.



# Teama de adevăr și judecata la rece



**Alexandru Adam**

**"se caută absolvent al Facultății de jurnalistică, tânăr, zvelt, cu experiență de minim un an în domeniu și igiena corporală în perfectă stare"**

**C**e calități paranormale sunt căutate pentru ocuparea postului de redactor la rubrica de jocuri? O modalitate mai rigidă de a răspunde la această întrebare ar suna cam așa: "...se caută absolvent al Facultății de jurnalistică, tânăr, zvelt, cu experiență de minim un an în domeniu și igiena corporală în perfectă stare, capabil să analizeze ferm dar cu obiectivitate pertinentă și carențele programelor de divertisment pentru computer. Cunoașterea îndeaproape a limbii engleze, regulilor de circulație, dicționarului explicativ, programării în C++ și a supermagistralei informaționale sunt obligatorii/necesare/suficiente. Determinarea, spiritul inovator, nevoia de autodepășire, caracterul civic, dusul la îndeplinire al planului cincinal și gunoiului, afecțiunea necondiționată pentru revistă se iau în considerare pentru fiecare candidat în parte."

După umila mea părere însă, este de ajuns să te joci cu fanatism, cu acea abnegație nesănătoasă și încăpățanată care duce la inaniție, nopți nedormite cu roaba, tremurat incontrollabil, halucinații inedite și cure de perfuzii cu iaurt. Desigur, ajută mult dacă știi să scrii și să citești (înjuratul de mamă efectuat cu obidă și preocupare pentru aproape este facultativ), dacă ai buletin și un loc unde să stai... Până acum, totul pare simplu și la îndemână... Din păcate, ocazional, este necesară executarea unor sarcini mai murdare, periculoase chiar, consumatoare de energie psihică și celule albe. În astfel de momente de restriște, autocontrolul este mai mult decât binevenit la purtător, hălăduitul după merdenele pentru întreaga redacție fiind o activitate predispusă la pericole (mașini în intersecție, vânzători diabolici antrenați să păcălească la rest).

"Bine tinere, dar cu obiectivitatea de la punctul unu, practic singurul lucru care trebuie să transpire dintr-un articol, cum stai?" Nu stau foarte bine, și mi-ar plăcea să cred că și colegii mei (fie ei cu trecut în domeniu sau noi, ca mine) se află în aceeași situație. Treaba cu obiectivitatea merge în justiție (atunci când sala de judecată e în renovare), nu și când un joc trebuie tropotit în sus și în jos zile în șir (activitate provocatoare de adânci satisfacții lăuntrice sau infernală scârbă) în vederea documentării pentru articolul săptămânal.

## Cruciada împotriva subiectivității, rod al indignării principiale a cititorilor, împinge la sinucidere lunar mii de redactori...

Reformulez: nu și atunci când un redactor, care culege material pentru noul său articol, este gamer, la fel ca voi, cititorii... Genul acesta de oameni (cu timpul liber asuprit de tirania nemiloasă a ordinatorului) nu pot rămâne indiferenți sau echidistanți față de ce joacă - ori îi impresionează la sentiment, ori le repugnă la stomac... Prețul plătit în schimbul experienței este implicarea emoțională, puțini fiind cei ce joacă din neplăcere (este vorba de oameni al căror nume apare de regulă în discuții însoțit de plasticul apelativ "oligofren").

Alternativ scriiturilor produse din pasiune, întotdeauna se va putea găsi cineva capabil de spartane scremeri beletristice caracterizate prin stilul informativ-explicativ specific etichetelor lipite pe conservele străine de bulion. Sila pentru

adjective mă tem că nu este o soluție viabilă pentru satisfacerea simțului dreptății unora dintre cititori... Prețul plătit pentru evitarea afrontului pe care câțiva oameni lipsiți de imaginație îl percep ca personal atunci când jocul preferat ajunge criticat "la gazetă" e prea mare. Pentru că despre asta este vorba, despre inerenta incompatibilitate dintre păreri, despre faptul că nu toți (slavă cerului) avem aceleași gusturi, nu vorbim în aceleași dodii și nu ne înghesuim cu aceeași aviditate la coadă la chiftele.

Din păcate, singurele momente în care se poate vorbi de obiectivitate sinceră în ce privește jocurile este un betatest. În acest caz există niște formulare speciale care trebuie completate într-o manieră strictă, lipsită de epitete pentru a fi ulterior trimise la forurile superioare (dar responsabile). Pe baza observațiilor tester-ilor, produsul finit va suporta ultimele filtrări de bug-uri, reglaje și modificări înainte de lansarea pe piață. La prima vedere, obiectivitatea și profesionalismul transpar cu râvna din acest proces îndelungat și plin de peripeții... La a doua vedere ar părea chiar interesant să publici în loc de articole, diverse considerații tehnice și observații mânuite cu sânge rece. La a treia vedere însă, o îngrămădeală metodică de propoziții fade, fără considerație pentru complexitatea sufletului uman, ar putea aliena cititorii... Nu se poate explica în mod logic de ce multe apariții suferă de un succes atât de memorabil, de ce captează mințile și timpul a sute de mii de oameni... Diablo 2 de exemplu: nu frapează intelectul cu un scenariu ieșit din comun (ba chiar se înscrie pe aceeași orbită cu filmele de groază pentru copii regizate de Marry Ann Ralea în dimineațile de week-end), jucabilitatea s-ar putea descrie (la rece și cu calm), ca fiind un fel de festival al click-urilor... Nu există termeni tehnici pentru a descrie atmosfera apăsătoare sau acel gameplay superb echilibrat, acea simplitate aproape absurdă care înnăbușe cortexul cu declicuri nervoase, aruncându-ne până și pe cei mai puternici dintre noi în brațele unor rușinoase dependente. Un betatester nu ar raporta un joc la concurență, la doleanțele publicului inserând concluzii în raportul tip, nu ar atenționa admiratorii unui Baldur's Gate de carențele de complexitate sau conținutul prea sângeros ale aceluiași Diablo II (degustătorii de AD&D fiind recunoscuți pentru preferințele mai severe în ce privește intriga sau sistemul de construcție al personajelor). Un formular de betatester ar putea surprinde o parte din potențialul multiplayer pe care o capodoperă ca Tribes îl are, dar niciodată nu ar aduce vorba de motivațiile zgândărite de jocul în echipă, care îi fac pe combatanți să reacționeze ca un tot unitar în luptă, să respecte regulile prestabilite în antrenamentele săptămânale din clan, să fie team players...

Chiar dacă disecțiile sunt periculoase pentru orgoliu ("m-ai lovit la operație"), o revistă de jocuri va trebui în permanență să-și asume responsabilitatea unui punct propriu de vedere, pentru că, în definitiv, orice tâmpit își poate permite obiectivitatea. După emiterea acestei fenomenale concluzii, aș dori să invit cititorii să ne scrie (prin mail sau celuloză) cum își preferă articolele: "betatester style" sau "gând la gând cu bucurie"? Voi încerca personal să răspund la cât mai multe dintre scrisori, fie la rubrica de corespondență, fie printr-un nou editorial sau chiar personal printr-un cap în gură. Vă mulțumesc pentru atenție...

# Alege ce-ți place !

## aici este și jocul tău

### Electronic Arts

- Aliens VS Predator
- Alpha Centauri Classic
- Alpha Centauri Planetary Pack (Contine 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 (Contine 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 in original de Brett Sperry si Joseph D. Kukan. Contine 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 15<sup>th</sup> 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 (Contine Total Annihilation, Battle Tactics, Core Contingency si Hint-Book oficial)
- Total Annihilations: Kingdoms
- Traffic Giant
- UEFA Manager 2000
- Unreal Return to Na Pali
- Unreal ~ Best of Unreal Double Pack (Contine 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 si 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

### Alti producatori sau distribuitori

- 2 Good to Be True (Compilatie: 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)
- Abomination
- Ancient Worlds (Compilatie Pharaoh si 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 (Contine Commandos Behind Enemy Lines + Beyond The Call of Duty)
- Compton's Interactive Enciclopaedia '99 Deluxe + Dictionar
- Compton's Interactive Enciclopaedia 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 (Compilatie Interstate '76, A-10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior II Mercenaries)
- Fight Force
- Fighting Steel
- Final Fantasy VII
- Final Liberation
- Gabriel Knight Mysteries (Contine GK1 si 2 + carte/novela + CD audio)
- Gabriel Knight 3
- Gangsters
- Grand Prix Legends
- Half-Life Game of the Year Edition (include Team Fortress Classic si 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
- Renegade
- 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 engleza mediu-avansati + 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 partial localizate, avand cutia si manualul in limba romana

## 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



**Traian Bostan**

"Poate că tu ești dintre aceia care urăsc să le faci domnișoarele favoruri, poate că nici nu-ți plac măcar (domnișoarele sau favorurile)"

# Jocuri In Box

From: **Tiberiu Stoian**

...Băi isteților, am o întrebare de 100 de puncte: Care este soluția nivelului "Final Battle" din jocul "Phantom Menace"?... că nu-l pot termina.

Reply:

Soluția "bătăliei finale" din Phantom Menace este... una destul de lungă și din păcate spațiul nu ne permite să intrăm în detalii aici. Dacă ești insistent însă (cine insistă rezistă) o poți găsi lejer la adresa <http://www.the-spoiler.com/ACTION/Lucas.arts/the.phantom.menace.1/final.htm>. (cine rezistă persistă).  
Cu plăcere.

Sent Item

From: **Minel Ungureanu**

Băi redacție, este culmea nesimțirii ce faceți voi acolo. Pe lângă faptul că sunteți plătiți ca să vă jucați toată ziua, iar seara să mai aruncați câteva cuvinte pe o sugativă și să i-o pasați lu' camilu' ăla cu figuri sub pălărie, mai faceți și comentarii tâmpite la peze. În plus, și asta m-a făcut să vă aștern niște vorbe de la obraz prin poștă, vă și suspectez de terminare frauduloasă a jocurilor pe care, cu atâta indolență, aveți tupeul să le criticați. Cred că voi doar vă perindați prin meniuri pe acolo, vă jucați nițel cu opțiunile grafice și după aia terminați în scârbă două trei nivele pe Easy.

Nu se cade așa. Eu sunt om umblat, și am văzut cum se procedează în străinătate. Acolo se joacă cu sfințenie și teamă de neadevăr, că te dă ăia (producătorii) în judecată și înfunzi dracului pușcăriă, că s-au spetit oamenii ani în șir cu activitatea la maxim ca să iasă pe interval cu un joc mai acătării. Pentru voi, mă. Și vă mai dați și mari gameri iscusiți cu fragurile pe insignă și diplomele sub braț.

Voi aveți nevoie de experți, bă, cu integritate profesională. Oameni tineri, modești, capabili, cu analizele la zi. Adică, mai pe scurt, de mine. Dacă nu sunteți în stare să apreciați adevăratele valori, atunci e pierderea voastră. Dar vă zic- mai bine vin eu și joc pentru voi, și vă povestesc după aia despre ce e vorba. Norocul vostru că momentan mă aflu într-o situație mai delicată, ca să zic așa, și de aia sunt dispus la niște compromisuri financiare. Momentan, am zis.

Minel.

Reply:

Trebuie să recunosc că demult nu m-am mai amuzat în halul ăsta. Dragă domnule Minel... te așteptăm Vineri, 29 Septembrie, ora 17.00 la sediul nostru, pentru a discuta mai în detaliu nemulțumirile tale :) și... a ne cunoaște mai bine. Cu stimă, Redacția.

Sent Item

From: **Silviu Marin**

Unde ne sunt jocurile de altă dată?... Vreau să protestez oficial împotriva tendinței pe care o au producătorii în ziua de azi de a pune accent mai mult pe grafica ultimul răcnet, decât pe feeling sau pe ideea jocului. M-am săturat de jocuri care arată bine dar au un gameplay de doi lei (scuzați rima, dar de, românul s-a născut poet). E păcat că jocuri extraordinare au fost lăsate deoparte doar pentru că sunt considerate depășite. Warcraft, Syndicate Wars, Doom, Daggerfall au fost minunate la vremea lor și lista nu se oprește aici... Voi vă mai jucați jocuri vechi? Și dacă da, care?

Reply:

"I'm sorry, friend, I had to kill you, but I must admit... I'm enjoying the silence..." Sper să-ți faci plăcere cuvintele. Bioforge a fost un joc ce ne-a lăsat pe toți interziși la vremea lui, și sincer să fiu, l-am reluat cu aceeași plăcere acum câteva luni, când am dat peste el accidental. De altfel, l'76 rămâne feblețea mea, și sincer să fiu, niciodată n-am simțit o plăcere mai mare luptând decât atunci când am făcut-o pe fundalul unei poezii. Sasha, pe de altă parte, este fan Mechwarrior 2, și nu-ți trebuie mult ca să-l scapi peste tastatură... iar după aia nu-l mai dezlipești cu nimic de acolo. Neavizații însă, pot rămâne surprinși găsindu-l și la vreo partidă de Warcraft 2 sau C&C... Cristian măcelărește naziști în Wolfenstein cu aceeași dezinvoltură cu care o făcea și cu mulți ani în urmă... iar un shortcut către Xquest (1) este la fel de prezent pe desktop-ul meu ca și poz... ăăă... ca și Recycle Bin-ul. Sper că ți-am răspuns la întrebare, iar dacă nu, cum era aia... "Your battle for Dune begins... Now!"

Sent Item

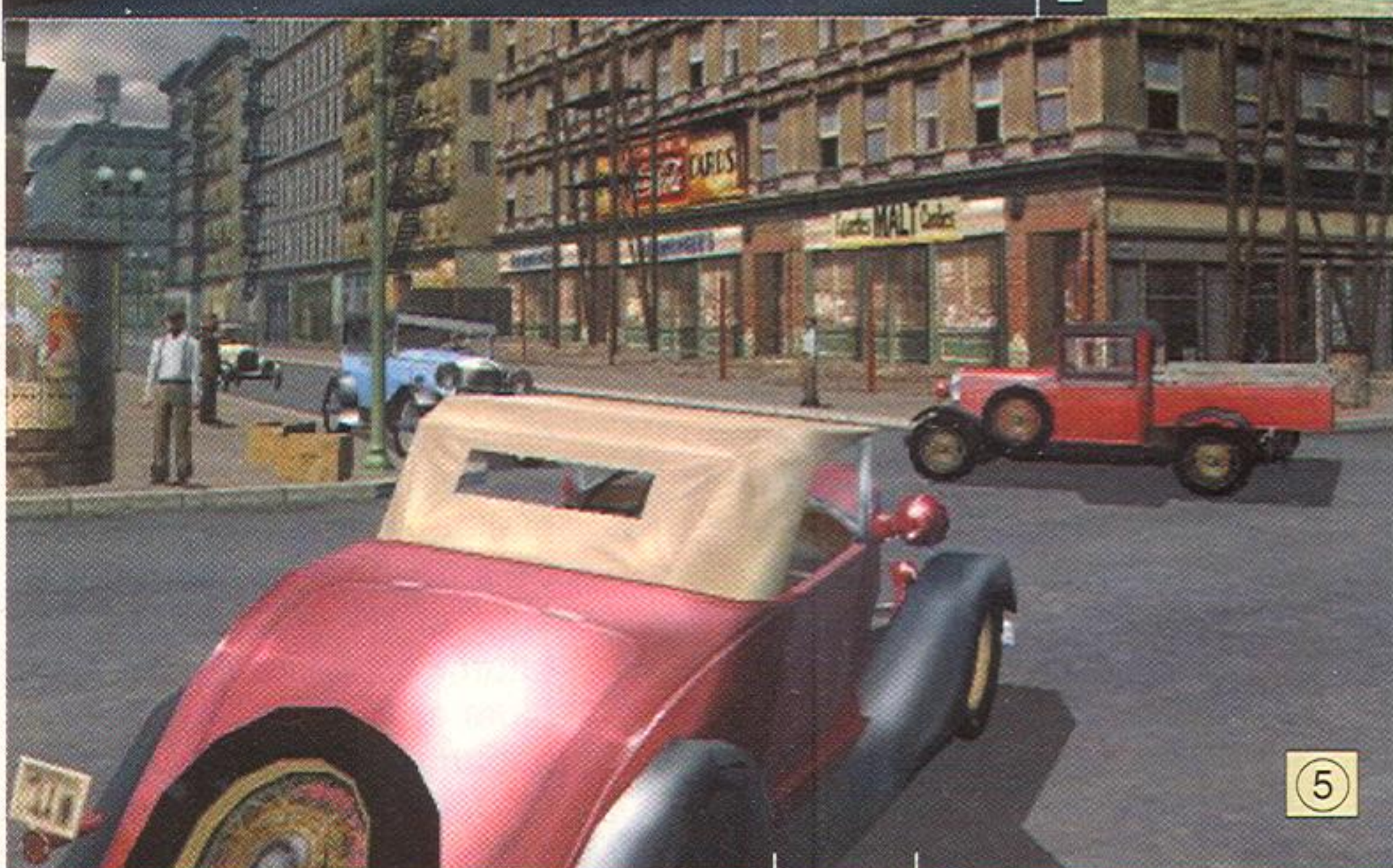
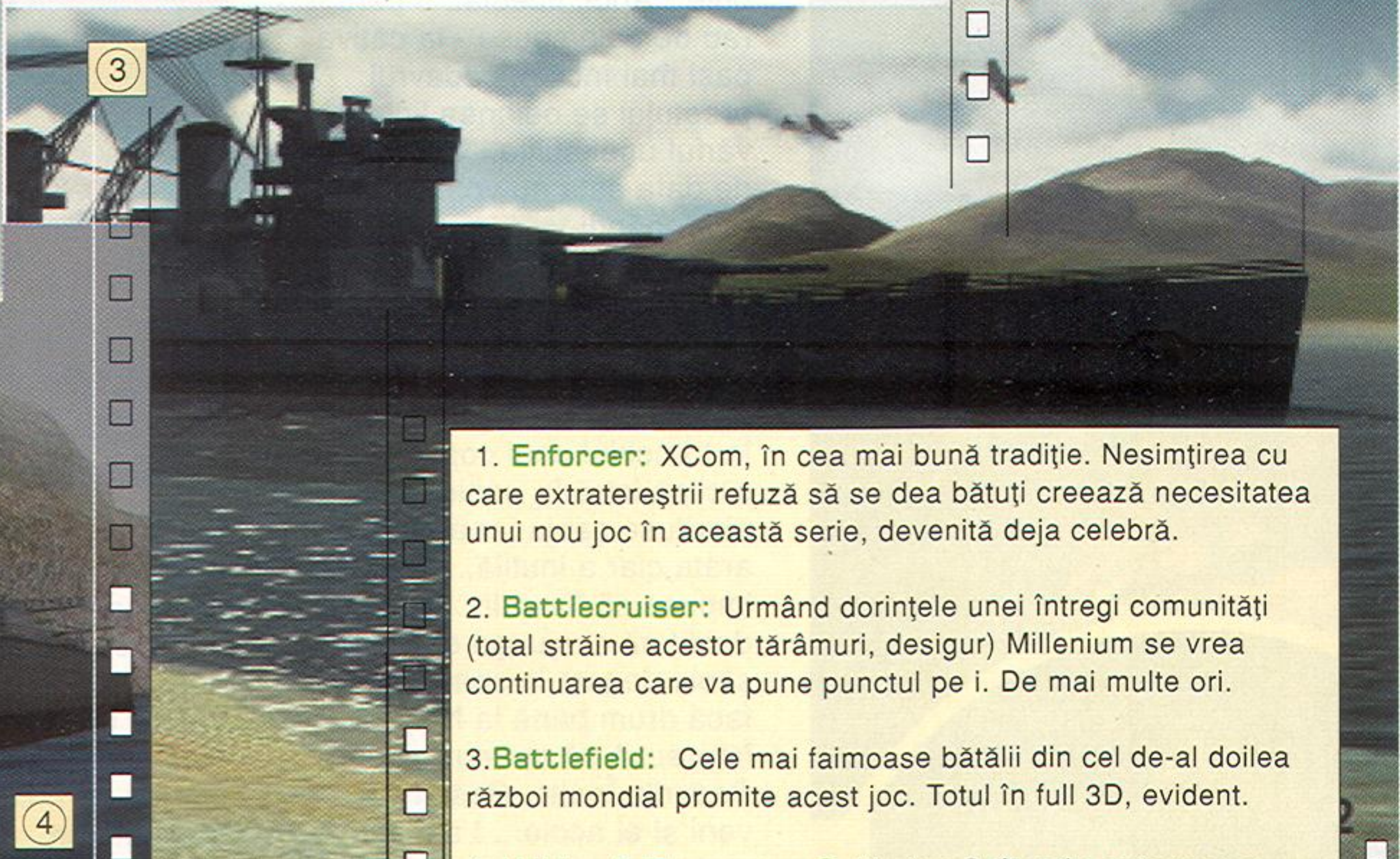
From: **Tudor Vlad**

... ce nu-mi place deseori este modul în care apreciați unele jocuri precum Silver, Diablo 2, Soldier of Fortune și alte jocuri super tari. Vă rog să vă mai axați și pe atracția jocului, feeling-ul și mai gândiți-vă cât ar sta lumea să-l joace. Dacă nu reușiți să terminați un joc nestresați, atunci publicați despre el în următorul număr. Mulți apreciază o prezentare făcută ca la carte.

Reply:

Diablo 2 mi se părea drăguț la început... aveai un personaj, îl creștea, îl făceai tot ceea ce-ți doreai tu să devii- chiar frumos. Până când am jucat pe Battlenet la nu știu ce băieți. Era o gagică pe acolo... de undeva de prin Montana. I-am zis vreo două din pură obișnuință și cred că i-a plăcut, pentru că s-a apucat să-mi facă rost de tot soiul de obiecte pe care altminteri nu aș fi avut șansa să le găsesc zece niveluri de atunci încolo. În câteva minute mă umpluse de armuri, bijuterii și arme, iar eu m-am simțit flatat de nu se poate. Apoi am mers jos, să ne batem cot la cot, și cred că m-am băgat în fiecare aglomerație pe care o simțeam periculoasă pentru ea, eu care, necromancer fiind, ar fi trebuit să stau în spate și să dau cu vrăji... crede-mă, niciodată nu mi-am riscat în halul ăsta personajul cum am făcut-o atunci... iar cadavrul monstrului pe care mi l-a aruncat la picioare, șoptind "For you" a fost mai multă răsplată decât mi-aș fi dorit vreodată de la ea. Asta mi-a plăcut mie la Diablo2, acesta a fost "feeling-ul" meu, de asta "am stat să-l joc" și acesta e singurul motiv pentru care, când mă întreba cineva cum e, îi răspundeam: "excelent". Ei bine, cum crezi tu că ți-aș putea explica ție toate acestea? Cum crezi tu că te-aș putea convinge de valorile unui joc, spunându-ți ce mi-a plăcut mie, un străin. Poate că tu ești dintre aceia care urăsc să le faci domnișoarele favoruri, poate că nici nu-ți plac măcar (domnișoarele sau favorurile). Cum să mă concentrez pe atracția jocului, când poate, pentru tine este cu totul alta? Feeling-ul, atmosfera, sunt concepte atât de abstracte când vine vorba de persoane încât orice încercare de a-ți axa un întreg articol pe ele ar duce la un strâns din umeri, cel mult. Vezi, chiar și acum dai nedumerit din cap... hai, lasă, nu te mai gândi la asta... mai bine revino la numărul următor.

Sent Item



1. **Enforcer:** XCom, în cea mai bună tradiție. Nesimțirea cu care extraterestrii refuză să se dea bătuti creează necesitatea unui nou joc în această serie, devenită deja celebră.
2. **Battlecruiser:** Urmând dorințele unei întregi comunități (total străine acestor țărâmurii, desigur) Millenium se vrea continuarea care va pune punctul pe i. De mai multe ori.
3. **Battlefield:** Cele mai faimoase bătălii din cel de-al doilea război mondial promite acest joc. Totul în full 3D, evident.
4. **Hidden & Dangerous 2:** Illusion Softworks este responsabilă cu acest sequel. Un engine nou (Insanity 2), și multe facilități "inovatoare" ar trebui să-i convingă pe cei care au încercat primul joc să-și cumpere această continuare.
5. **Mafia:** Preluând un subiect uimitor de puțin exploatat în lumea jocurilor (comparativ cu cea a filmelor, cel puțin) Take Two vrea să demonstreze că există câte un mic Al Capone în fiecare dintre noi.
6. **Warcraft 3:** Dacă tot s-a renunțat la quest, măcar strategia să iasă bine. S-a vorbit al dracului de mult despre jocul acesta și, pentru binele Blizzard-ului, sper că merită.
7. **Starship Troopers:** Bazat mai degrabă pe cartea originală decât pe film, Starship Troopers va pune încă o dată în lumină adevărata valoare a unui Flit corect utilizat. Moarte insectelor.



# Universul AD&D

După cum se vede,  
totul se bazează  
destul de mult pe  
imaginație...



Tip articol: Presentare - Subiect: AD&D- Redactor: Traian Bostan

**S**ăgeata îi intrase de-o palmă în umăr, și Ferin nu se putu abține să nu scape o înjurătură abia șoptită "Unde dracu' o fi Nimrel? Nu găsești niciodată un cleric când îți trebuie". Apoi, imediat, îi păru rău de cele spuse - la câțiva pași mai încolo, cadavrul preotului se odihnea liniștit în vârful unei sulițe. "Se pare că de data asta nu vom scăpa cu toții", gândi...

Undeva în spate se auzi țipătul speriat al vrăjitoarei și Ferin dădu să se întoarcă spre ea când o lovitură venită parcă de niciunde îl proiectă în trunchiul unui copac. Pentru o clipă intră în panică - își pierduse sabia iar armura arăta clar a inutilă... apoi își impuse să fie calm. Nu trebuia decât să-și ajungă cealaltă sabie, legată la spate, să-și facă drum până la Niky și împreună să se retragă spre Podurile Înalte. Restul vor veni și ei acolo... I se făcu rușine puțin că se gândește atât de ușor să-i părăsească, dar nu mai apucă să aibă remușcări... o lance lungă de 3 picioare îi străbătu platoșa și-l țintui de copac. În următoarele câteva clipe, gândurile care-l năpădiră părură cu totul nepotrivite unui astfel de moment... se întrebă unde naiba își rupsese în halul asta mantia, cum îl chema pe crășmarul la care au băut ieri și de ce dracu' măciuca aia ghintuită se miscă atât de încet spre el, apoi mai reuși să-și spună că nici măcar n-a apucat s-o sărute pe Niky... și muri, cu capul zdrobit. One of your party members is dead. Reload/Restart/Quit

## Restart

Fără îndoială că o încercare de a încadra, prezenta și a explica detaliat un fenomen ca AD&D-ul în cadrul unui spațiu atât de restrâns va fi categorisită drept pretențioasă de către mulți cunoscători ai domeniului. Iată de ce trebuie să vă ating încă de la început atenția cu faptul că acest articol își propune mai degrabă o



familiarizare cu noțiunile de bază, utilă celor mai puțin documentați decât o dizertație cu aere de doctorat pentru cei deja prinși irecuperabil în vâltoarea fantasy-ului. Acestea fiind spuse, va deveni sper clar de ce încep chiar cu... începuturile.

Probabil că la un moment dat fiecare dintre noi și-a dorit să intre în pielea unui anumit personaj. Majoritatea băieților de vârsta mea, de exemplu, țineau morțiș să fie polițiști (eu eram întotdeauna licurici și nu i-am înțeles niciodată pe cei care se închipuiau șoferi) fetele, în schimb, deveneau invariabil profesoare, mame sau, mai rău, prințese războinice.

RPG-ul (Role Playing Game-ul) preia mult din aceste jocuri copilărești. Ideea în sine este de a crea o aventură cât mai interesantă, o aventură de care cei câțiva participanți să se bucure. Dar să detaliem puțin.

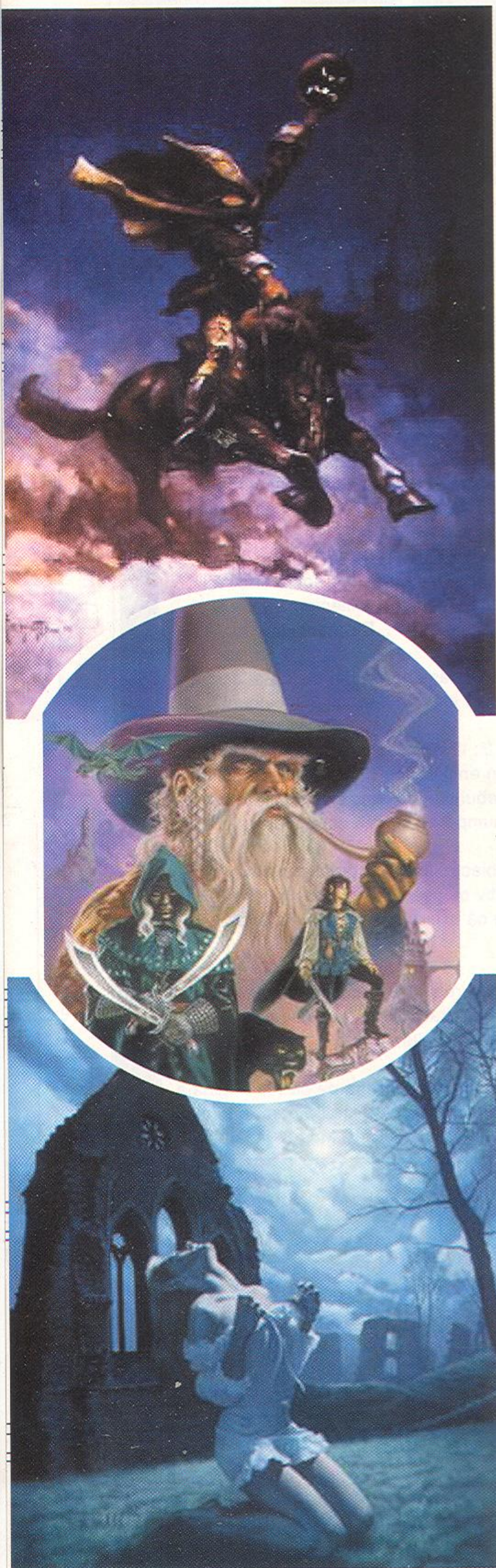
Prin anii 70 apărea pentru prima dată conceptul de pen&paper RPG, "as we know it". Genial în simplitatea lui aparentă (pentru a-l juca nu-ți trebuia decât o foaie de hârtie, un creion și vreo 3-4 prieteni la fel de demenți ca și tine), el a prins extrem de repede la public. Jucătorii se așezau într-un cerc și-și defineau pentru început personajele. Procedura era difer-

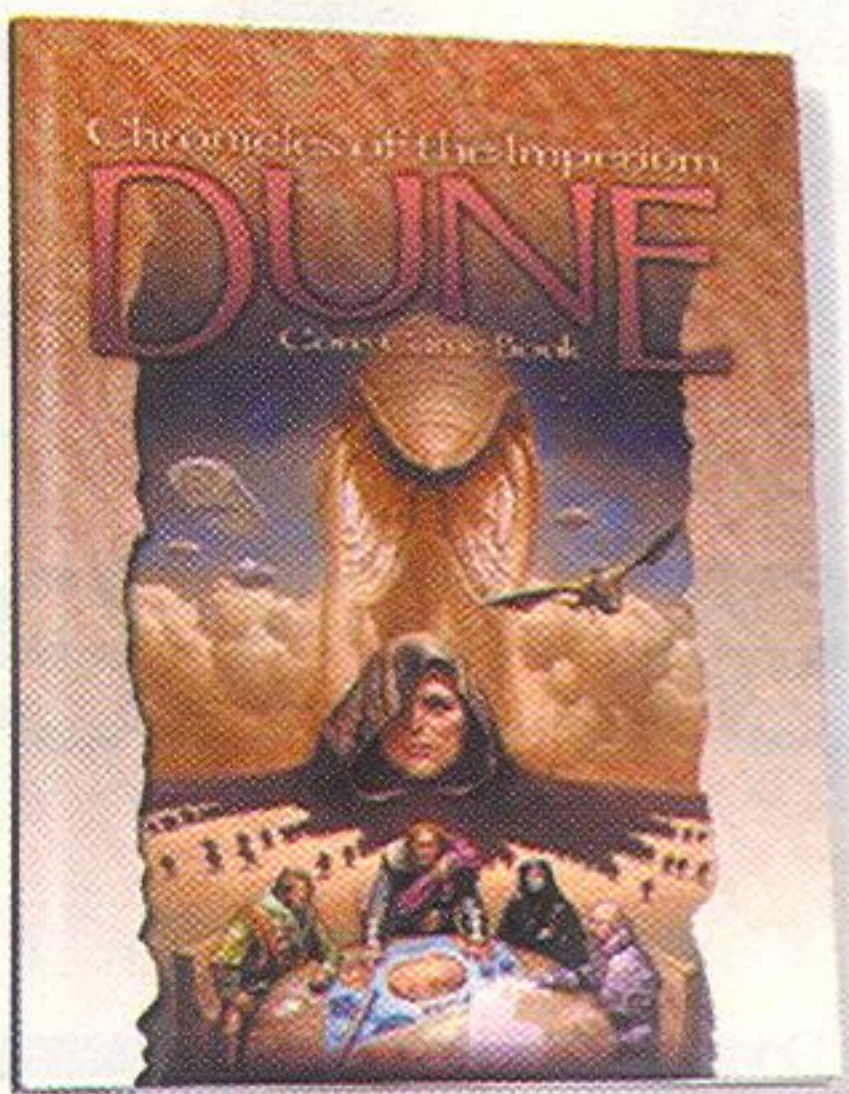
ită de la un caz la altul, dar cert e că la sfârșit toată lumea avea pe hârtie câte un "character" cu anumite caracteristici, atribute, abilități și obiceiuri. Apoi porneau în aventura lor de a descoperi harta (alt petec de hârtie, pe care unul dintre ei era însărcinat să marcheze drumul, obstacolele, și punctele de reper). Evident, partea vizuală a jocului exista doar în mințile participanților, restul reprezentând descrieri verbale. După cum se vede, totul se baza destul de mult pe imaginație.

Frumos într-un RPG era însă faptul că nimeni nu poate știi cum va evolua totul. Tu, ca unul dintre jucători, aveai o influență limitată asupra cursului poveștii. Asta înseamnă că ți se dădea putere deplină în a hotărî acțiunile propriului personaj, dar nu aveai nici cel mai mic control asupra consecințelor acestora, consecințe pe care, altminteri, cel mult le bănuiai. De restul se ocupa Game/Dungeon Master-ul.

Game Master-ul, mic demiurg de ocazie este arbitru, dacă vrei. El e singurul care are harta completă, cu toate comorile, capcanele și ambuscadele, el stabilește, folosindu-se de niște zaruri mai speciale, rezultatul luptelor sau diverselor acțiuni - o săritură mai neortodoxă, o încercare de a deschide o ușă închisă și tot el are grijă să facă față tuturor acțiunilor neprevăzute (cum ar fi un jucător mai nebun care brusc se decide să o sărute pe asazina tocmai prinsă în loc să-i înfigă un mare pumnal printre platoșe, cum ar fi normal). Tot el este cel care povestește ceea ce se întâmplă în joc, ceea ce ar trebui să vadă (să audă și să simtă) participanții. Practic, de talentul și imaginația GameMaster-ului depinde cât de bine va ieși totul, dar repet, în ceea ce privește cursul acțiunii, acesta nu poate fi prevăzut, fiind determinat de acțiunile fiecăruia dintre participanți.

Unul din principalele





motive care au dus la imensa popularitate a pen&paper RPG-urilor a fost faptul că întreaga acțiune se putea plasa în orice univers. Astfel, existau cluburi (ca să le zicem așa) care jucau role playing game-uri **Star Trek**, **Dune** sau chiar **Star Wars** (în dependență de gust și educație). Câți dintre voi nu s-au visat atreizi neînfricați, luptând cot la cot cu fremeni misterioși împotriva unor sardaukari elitiști? Ei bine, nici o problemă, nu trebuia decât să te înscrii în comunitatea respectivă și îți puteai vedea visul cu ochii (de fapt, având în vedere că ar mai fi trebuit să cheltui și vreo câteva sute de dolari pe cărți, s-ar putea să fi fost o mică problemă, dar să lăsăm asta). Așadar, afacerea devenea prosperă (cam așa s-a născut și **Battletech**-ul lui **FASA**), iar firmele au început să se gândească la pasul următor.

#### Fantasy RPG și AD&D

De departe unul dintre cele mai populare universuri RPG este cel Fantasy. Bazat pe cărțile lui Tolkien (**Lord of the Rings** în special), **FRPG**-ul și-a câștigat un imens număr de fani și o comunitate de invidiat într-un timp uimitor de scurt. Acțiunea are loc în cadrul unui pământ pe care elfii, gnomii, dwarfii și halflingii conviețuiesc pașnic cu oamenii.

Fiecare rasă are caracteristicile sale, alegerea uneia sau alteia depinzând în totalitate de gusturile jucătorului.

Așa cum printre RPG-uri există mai multe universuri, în Fantasy există mai multe sisteme (seturi de reguli) folosite pentru a juca jocuri pen&paper. De departe cel mai utilizat și cunoscut este **AD&D**-ul (produs de firma **TSR**). Ce înseamnă asta? Înseamnă că cineva s-a așezat și a scris pe o foaie: Elfii sunt un pic mai scunzi decât oamenii, dar cu trăsături foarte fine și extrem

**"Bazat pe cărțile lui Tolkien (Lord of the Rings în special), FRPG-ul și-a câștigat un imens număr de fani și o comunitate de invidiat într-un timp uimitor de scurt."**

de cizelați- ei primesc un bonus la dexteritate dar li se aplică și o penalizare la constituție- în plus, punctajul lor de charm nu poate să scadă sub 8. În schimb dwarfii vor primi un bonus la constituție, și o penalizare la charm. Ambele rase văd în întuneric (infravision) și sunt parțial rezistente la magie... iar restul au fost încântați de toate acestea și au început să-i plătească pentru a-și cumpăra documentație & drepturi. Pare simplu, nu? De fapt nu este. Și asta pentru că orice acțiune în **AD&D** (**Advanced Dungeons & Dragons**) e caracterizată prin zeci de formule (uneori destul de complicate) folosite pentru a-i desemna rezultatul. Să presupunem că tu ești un "ranger" care atacă o sălbăticiune din pădure. Mai întâi se calculează șansele tale de a îmblânzi animalul în loc să te lupti cu el (se dă cu zarul și punctajul ieșit poate fi cu atât mai mic cu cât skill-ul tău de charm este mai mare). Apoi, dacă asta nu a reușit, se trece la luptă, unde sunt implicați factori precum **Armor Class**, **Attack Speed**, și **Weapon Damage + puterea ta pe de o parte, versus beast's Armor Class+dexterity** (ajută la chance to evade) pe de altă parte. Ați înțeles? Nu? Încă o dată...

Specific **AD&D**-ului este și marele număr de clase. Astfel, poți fi hoț, cleric, luptător, magician, paladin sau "ranger" (ca să enumăr doar câteva)- fiecare având caracteristici specifice. Unii știu să lecuiească sau să facă vrăji, alții sunt experți în arme și învață încă de mici să se bată (mai mult sau mai puțin subtil, în funcție de tipul luptătorului) ori, dimpotrivă, trăiesc în umbră și preferă hoțiile sau asasinatele. Cert e că nu există o "cea mai bună" sau "cea mai proastă" pro-

fesiune, totul depinzând efectiv de dablalele personale ale celui care își crează personajul și de restricțiile existente în ceea ce privește combinațiile posibile rasă-profesiune (adică în cazul în care vrei să fii paladin e musai să te naști om).

Odată personajele definite, cei 5 sau 6 jucători formează împreună un "party" după care își aleg conducătorul și pleacă la drum (vorba vine, că totul se petrece pe hârtie). Succesul lor depinde de o combinație corectă și echilibrată a profesiunilor

membrilor- deși o echipă formată în totalitate din luptători ar putea inițial părea avantajată, ea s-ar bloca la prima ușa încuiată sau ar muri în prima ambuscadă mai serioasă, ce ar fi necesitat prezența unui magician.

#### Forgotten Realms și alte tărâmur.

Nimic nu este indivizibil pe lume. Dacă **RPG**-ul ca gen de joc se împarte în universuri, iar universurile în sisteme, atunci și sistemele, la rândul lor, se împart în lumi. O lume înseamnă în general o planetă cu perioadă de revoluție, anotimpuri, metale, continente, unități de măsură și legende proprii.

Când producătorii de jocuri au înțeles în sfârșit că ar putea să profite de pe urma imensei popularități de care beneficiază **AD&D**-ul, s-au pus imediat pe

treabă. Așa a apărut **Black Isle**, diviziunea **Interplay**-ului specializată pe acest domeniu, dar, mai ales, așa a apărut **Baldur's Gate** (**Bioware**), poate unul dintre cele mai cunoscute jocuri pentru PC (vechile text-mode only nu intră în discuție aici) în care regulile **AD&D** sunt implementate riguros și complet. Apoi a fost **Icwind Dale**. Interesant însă este faptul că în ambele cazuri povestea are loc în aceeași lume, **Forgotten Realms**. Pe de altă parte, **Torment**-ul se situează în **Planescape**, altele în **RavenLoft**, așa că, evident, nu există riscul să ne trezim prea curând plictisiți de aceeași idee. "Lumi există suficiente", spunea cineva, "de-ar fi jocuri..."



#### Baldur's Gate & Icwind Dale



#### Baldur's Gate ▲

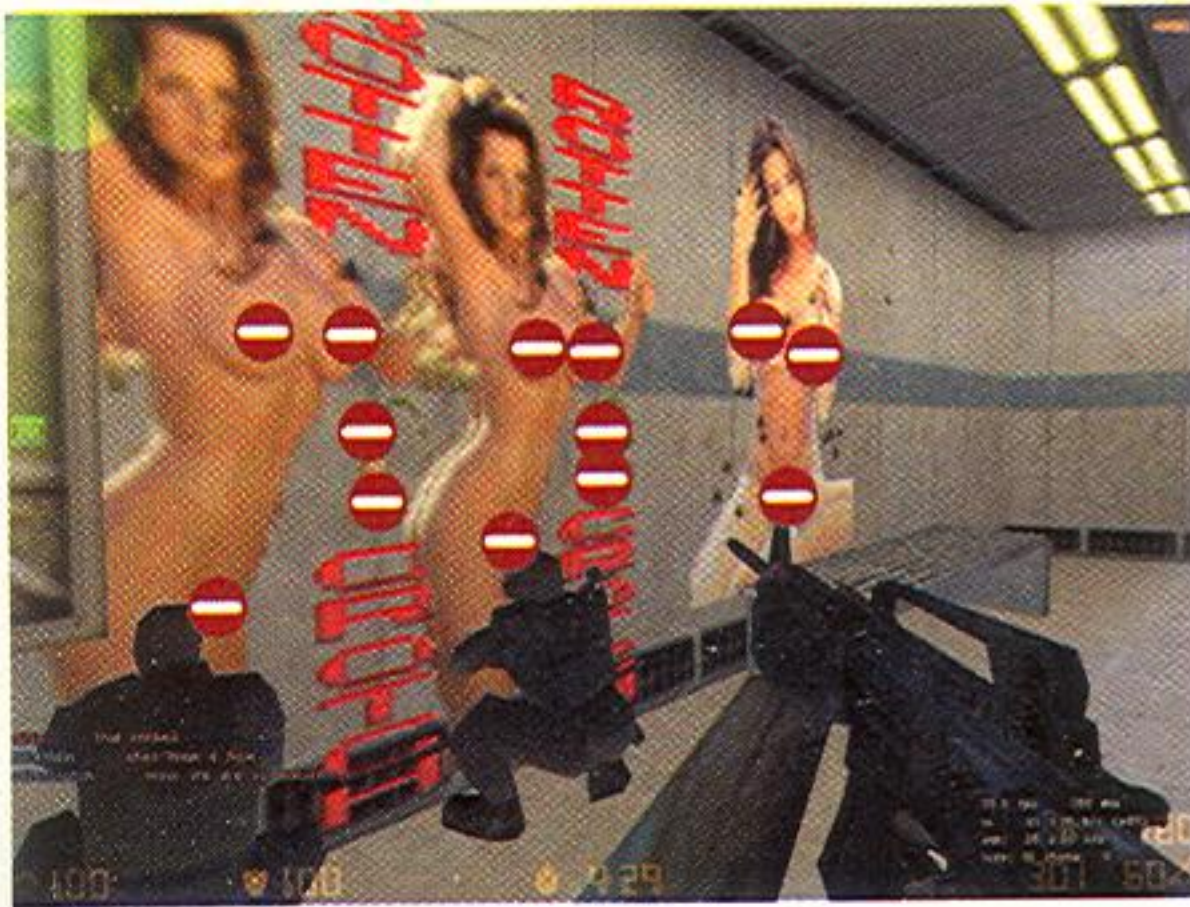
#### ▲ Icewind Dale

Două jocuri bazate pe aceeași lume, același engine și aceleași reguli. Primul a stârnit gustul pentru **AD&D** unor persoane care până atunci nici măcar nu cunoșteau termenul, iar acum își așteaptă liniștit sequel-ul, cel de-al doilea- care ar fi putut la fel de bine fi și un expansion set mai barosan dacă n-ar fi ținut cu tot dinadinsul să fie un joc independent (diferit și mult îmbunătățit, ar spune unii)- nu știe încă de va fi continuat sau nu, dar, în orice caz, are speranțe în acest sens (și noi la fel). Ambele s-au bucurat prin afară de succes și ambele au trecut aproape neobservate pe la noi. Nu face nimic, **Starcraft**-ul în schimb a fost băgat în seamă cât pentru toate trei.

Odată cu apariția acestei ultime momentan versiuni, Counterstrike intra în pubertate.

# 7.1 Counterstrike

Tip joc: FPS - Aparitie: A aparut - Redactor: Cristian Soare



⊖ - n.r. În numărul următor, aceeași poză, dar fără semne...

## Plaiurile mioritice



### Cs Office

Teroriștii s-au retras într-o clădire unde au luat ostateci, iar counterii ca în orice poveste nemuritoare trebuie să îi salveze. Harta este relativ întortocheată, fără a excela. Plăcută la

vedere, la pipait, la mirosit.

**Verdict:** La fel de bună ca și zâna cea bună.



### As Highrise

Un senator mai zăpăuc a încercat să legifereze niscaiva legi împotriva imigrării fără să îi treacă prin minte că va călca pe cineva pe bătătură, și ca dovadă îl calcă teroriștii în

casă acum. Counterii din toate țările, uniți-vă pentru a-l escorta pe zăpăuc pe acoperiș. Harta nu prea impresionează, spațiile fiind cam mari pentru gustul meu, însă foarte plăcută a fost una dintre modalitățile prin care se poate ajunge pe acoperiș, adică pe coardă... **Verdict:** Medie.



### Cs Arabstreets

Câțiva inspectori ONU au dispărut în timp ce inspectau o fabrică de arme chimice din Irak. Evident, trebuie salvați. În rest, intră cam la aceeași categorie cu cs\_italy, adică străduțe, case, interioare, muzică enervantă, fără a se ridica la nivelul susmenționatei.

**Verdict:** Mai bine altă dată.



### De Foption

Noo, că era așa odată un Silo15, vreo câțiva teroriști și o bombă. Plus vreo trei bomb-points, plus câțiva antitero. Hajime. **Verdict:** Mai bună decât zâna cea bună.



### De Vegas

Sau 'Nea Mărin miliardar, în papuci de casă. Trebuie aruncate în aer fie un seif fie sfinxul ce tronează pe acolo pe undeva. Cea mai bună dintre toate cele noi, foarte echilibrată, o

adevărată plăcere. **Verdict:** Zâna cea foarte bună

**C**ounter-Strike reprezintă una dintre poveștile frumoase ale industriei

jocurilor. Ceea ce a început ca un proiect independent al unui grup de entuziaști (Counter-Strike Team) s-a transformat într-unul dintre cele mai populare moduri Half-Life pentru multiplayer. Jucători cu experiență, cei de la CT cunoșteau destul de detaliat doleanțele celorlalți jucători, astfel încât Counter-Strike a beneficiat de o rețetă cu un succes imediat. Printre elementele componente ale rețetei sus amintite se numără modelarea realistă a armelor cu concesiile făcute gameplay-ului în privința damage-ului provocat de arme și posibilitatea unui joc bun de echipă, tactic. Acestea, plus faptul că este gratuit și că beneficiază de suportul unei comunități foarte active, ce contribuie în mod regulat cu hărți, skin-uri noi și un feedback de calitate în mod curent au dus la situația de care vorbeam.

Counter-Strike nu este cel mai bun joc făcut vreodată, nici pe departe. Complexitatea sa este cu mult sub cea a Tribes-ului, iar partea de level design ar avea ce să învețe din nivelele din Rainbow Six. Totuși, este fascinant stadiul Counter-Strike ce este totuși un beta, ceea ce din oficiu înseamnă un gingaș puhoi de buguri și o frumoasă grămăjoară de opțiuni ce lipsesc sau funcționează altfel decât ar trebui, și cu toate acestea dacă listați serverele de pe net găsiți câteva mii, toate pline în majoritatea timpului, sau dacă intrați într-un l-cafe toată lumea joacă CS. De altfel, Sierra și Valve au anunțat în mod oficial Half-Life: Counter-Strike, un pachet multiplayer only ce va

conține TeamFortressClassic, partea de multiplayer din Half-Life și Opposing Forces, plus alte trei moduri noi, pe lângă evidentul CS, ce este vedeta principală.

Promițător, nu? Cam asta zice toată lumea și se așteaptă cu o nerăbdare ușor de înțeles apropierea datei de apariție "cândva în această toamnă".

### 7.0

O dată cu apariția acestei

**Hotii și vardistii pentru oamenii mari, mici și restul... Acum și pe calculatoarele din toată lumea, la un preț promoțional. Adică gratis.**

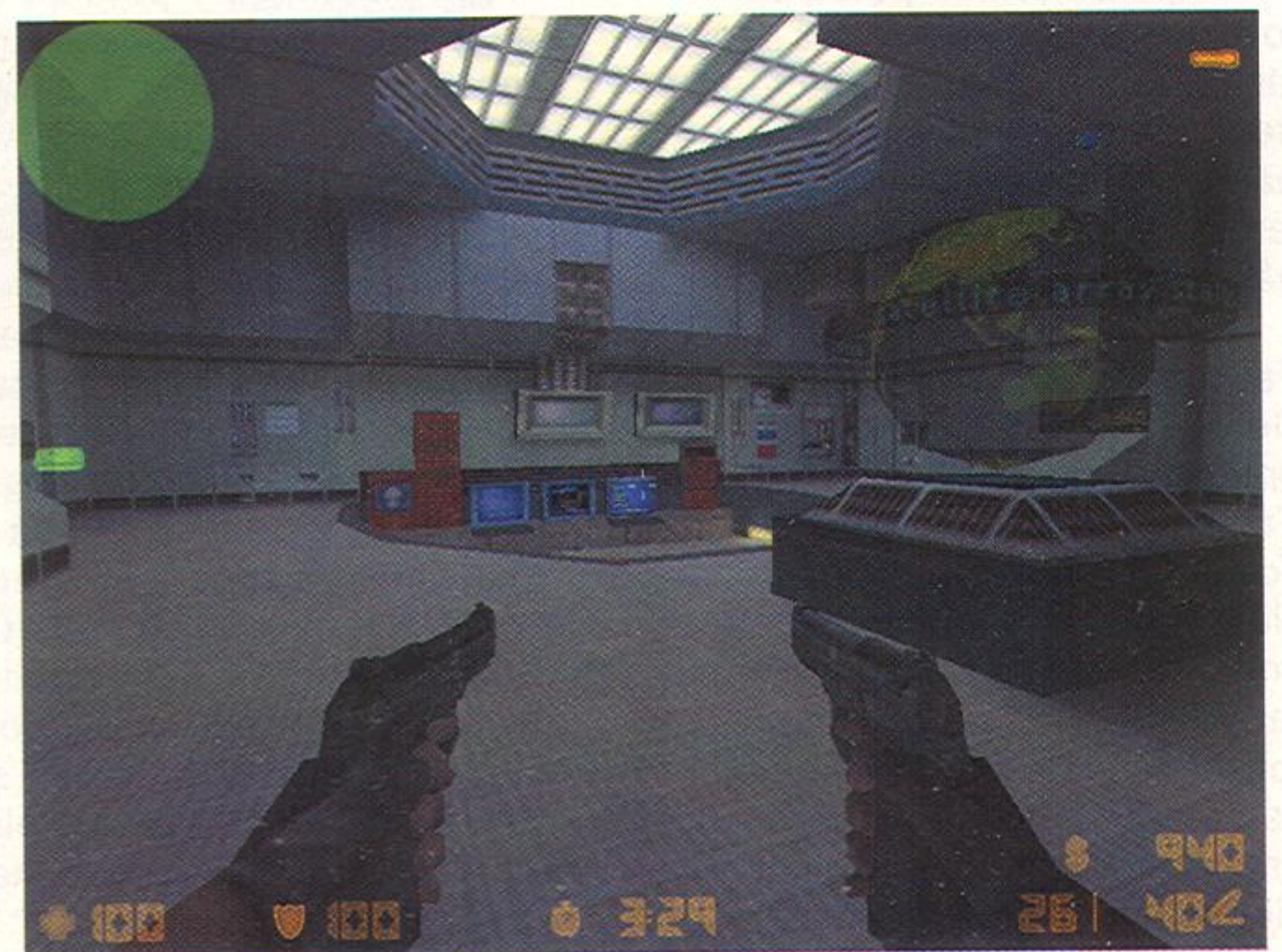
ultime momentan versiuni, Counter-Strike intră în pubertate. Schimbările sunt destul de vizibile, însă nu într-atât de mult încât să nu mai se recunoască nimic. În general s-a scăpat de o serie de bucurii nefericite de care aveam parte în timpul jocului (diferite buguri mai mari, mai mici, mai late). Codul multiplayer a fost îmbunătățit, jocul fiind mult mai stabil acum. Pe partea de adaosuri, răspund la apel cele două Beretta de 9mm pe care

teroriștii le vor purta acum cu mândrie în amândouă mânuțele, și modelul nou de cuțit ce vine și cu un secondary attack din fabricație.

Armele și-au mărit viteza de reîncărcare, astfel că acum popularul AWM / 4.6 poate trage la mai puțin (dar chiar cu foarte puțin) de două secunde, transformând sniperii de performanță din ținte sigure a căror ultimă acțiune era să ridice mâinile în sus doar ca să moară și

mai artistic în următoarele secunde, în niște ținte care acum ripostează verbal, și chiar iau 4.6-le de țevă și încearcă să îți lipească pe după urechi.

Hărțile au fost modificate fiecare, pe rând și toate la un loc, fără a le face de nerecunoscut. Cinci hărți noi au fost adăugate, și pe aici pe undeva puteți găsi o căsuță ce detaliază problema. Au mai fost introduse vehicule, al căror cod însă este de abia la începutul unui







luuung drum, căci momentan sunt doar niște colonii de buguri cu roți. Există și o hartă pentru testarea autoturismelor (de\_jeepathon2k). Cam astea ar fi noutățile. Nu au fost introduși boți, contrar zvonurilor, însă există diferite programele care adaugă boți, și aveți și voi așa ceva pe CD, pe lângă Counter-Strike 7.0 și 7.1. Nu sunt extraordinar de inteligenți, însă se descurcă. În rest, așteptăm următoarea variantă de CS, deoarece este puțin probabil ca frumoasa poveste să se oprească aici.

## CS 7.1 update

- de\_vegas nu mai crapă.
- sistemul de țintire pe burst-fire a fost ușor îmbunătățit
- de asemenea și codul vehiculelor
- s-au pus texturile de cer acolo unde lipseau (cs\_arabstreets și de\_train)
- găsim acum și un APC pe cs\_siege
- variabilă nouă pentru server (mp\_maxrounds X - X=numărul maxim de runde jucate pe o hartă, la atingerea lui harta schimbându-se; dacă X este 0 atunci hărțile se vor schimba în funcție de mp\_time-limit)
- au fost incluse icoane ce semnalizează împușcările în cap.

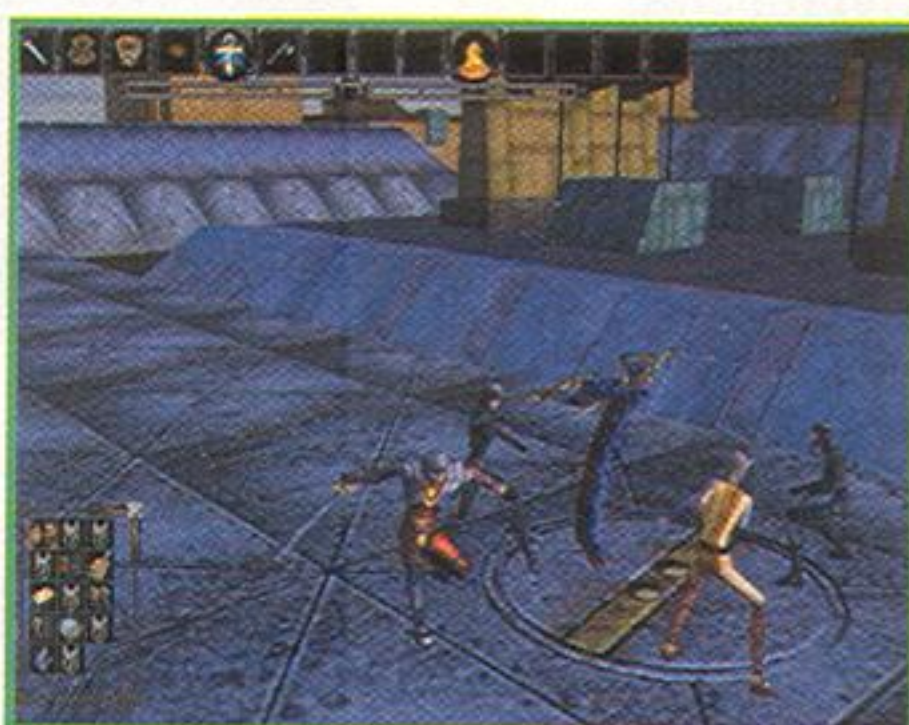
# Ultima Worlds

Tip joc: RPG - Apariție: tr im. I - 2001 - Redactor: Cristian Soare

**M**ămica și tătucul tuturor RPG-urilor online, Ultima Online, capătă o continuare sub forma lui Ultima Worlds (titlu provizoriu). Transformările încep de la cap și se continuă cu prisosința până la coadă, puține elemente vechi supraviețuind. Totul este 3D acum, propulsat de un engine ce pare că își face treaba foarte bine după cum se vede și din screenshoturi, anunțată fiind acum toată seria obligatorie de efecte pirotehnice, lumini colorate, animație scheletală, efecte atmosferice copiate din natură (vine ploaia bine-mi pare în grădina am o floare...). Story-ul de bază s-a modificat și el drastic, ca de niciunde apărând acum două continente cu două rase noi, una din trecutul tenebros și alta din viitorul

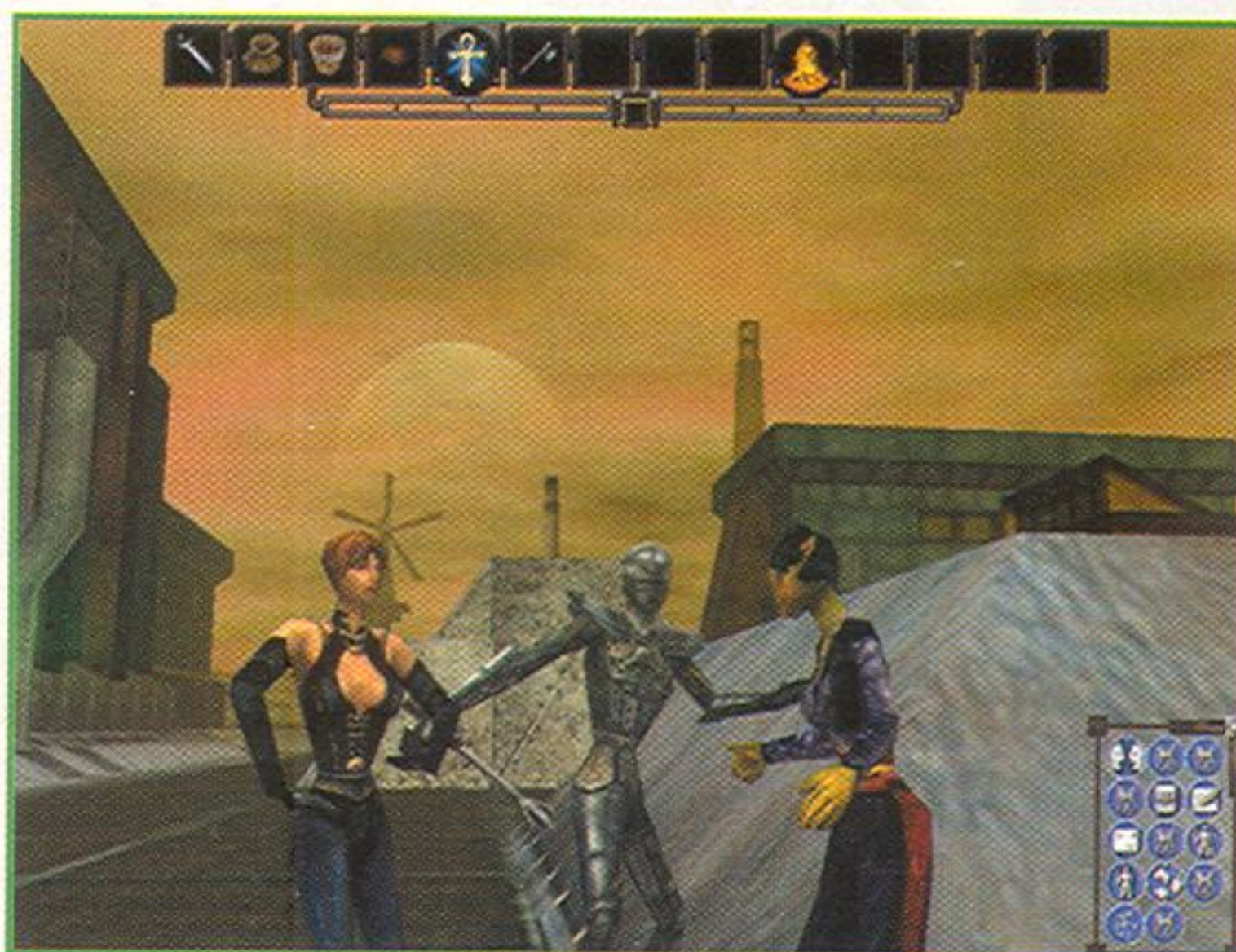
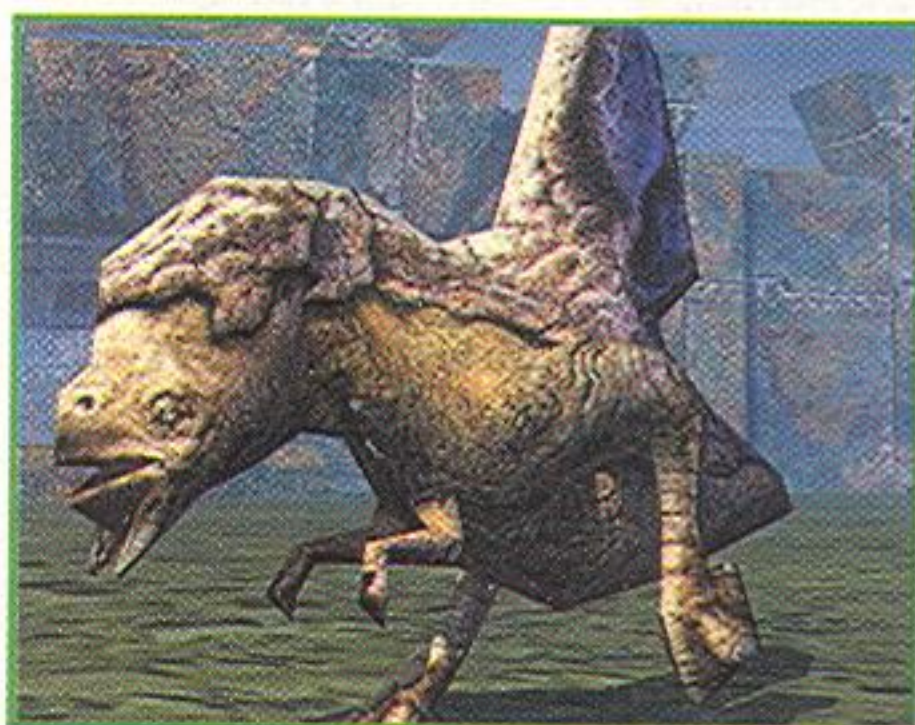
întunecat. Universul va fi mult mai dens, cu mai mulți NPC, questuri multime, monștri mari și urâți.

Luptele vor fi foarte spectaculoase, toate personajele trecând printr-o intensivă sedință de motion-capture cu



niscaiva specialiști în arte marțiale, numai bune de urmărit din perspectiva 3rd Person a jocului. Cu toate că numărul mic al raselor (oameni, juka și meer) ar putea părea impropriu unei armonioase dezvoltări a personajului, fiți pe pace căci nu este așa. Dezvoltarea va fi foarte liberă, deci varietatea va fi mare.

În ceea ce privește doleanțele tehnice pentru a fi jucat pe net se pare că nu va fi nevoie să avem cu toții cablu, căci în teste a mers și pe un modem de 28.8 fără probleme. Totuși, lag-ul inerent țării noastre dragi ne va pune piedici serioase...



## Știri pe lat

### ■ Trek-uri Activision

În spiritul Trekkie cu care ne-au obișnuit de vreo doi ani încoace de când au pus mâna pe drepturile asupra universului StarTrek, Activision a lansat Star Trek: Conquest Online, unde vom intra în pielea lui Q, și ne vom lupta cu alți Q, în încercarea de a controla universul sau măcar o mică parte din el. Lupta nu se va duce individual, putându-se crea facțiuni de jucători ce vor încerca astfel să lupte împreună pentru a avea mai multe șanse.

Detalii:

[www.Conquestonline.com](http://www.Conquestonline.com)

### ■ Gratuit la TotalNet

Pentru iubitorii de Unreal Tournament, TotalNet oferă un cont de dial-up gratuit pentru a juca UT pe serverul lor. Mișcare bună, interesantă, sănătoasă. Acum doar sper să mai și prindeți un loc... Tot acolo este locul unde trebuie să vă duceți dacă aveți nevoie de patch-uri, skin-uri, mod-uri, utilitare și altele în domeniul neostoit al UT-ului.

Detalii: [www.unreal.ro](http://www.unreal.ro)

## Quake 3 Team Arena

Tip joc: FPS - Redactor: Cristian Soare

**Q**uake III Arena reprezintă în mod clar una dintre cele mai bune opțiuni pentru jocul multiplayer și totuși în ciuda succesului avut se poate spune că a suferit în mod clar de pe urma grabei cu care a fost scos pe piață, lipsindu-i astfel o serie de opțiuni pentru gameplay pe care Unreal



Tournament (con-tournamentul său direct) le are. Cu doar tradiționalul deathmatch și CTF jucătorii nu prea au ce alege. Adăugați la aceasta și numărul mic de hărți pentru CTF și imaginea o să fie destul de clară. Acest addon pack reprezintă în fapt un fel de "patch", un upgrade, ce încearcă să repare minusurile sus menționate, deci din acest punct de vedere el nu este un addon în adevăratul sens al cuvântului, deoarece nu adaugă nici un fel de noi misiuni ci doar o serie de mici bucurii ce vor completa primul produs, îl vor face mai variat.



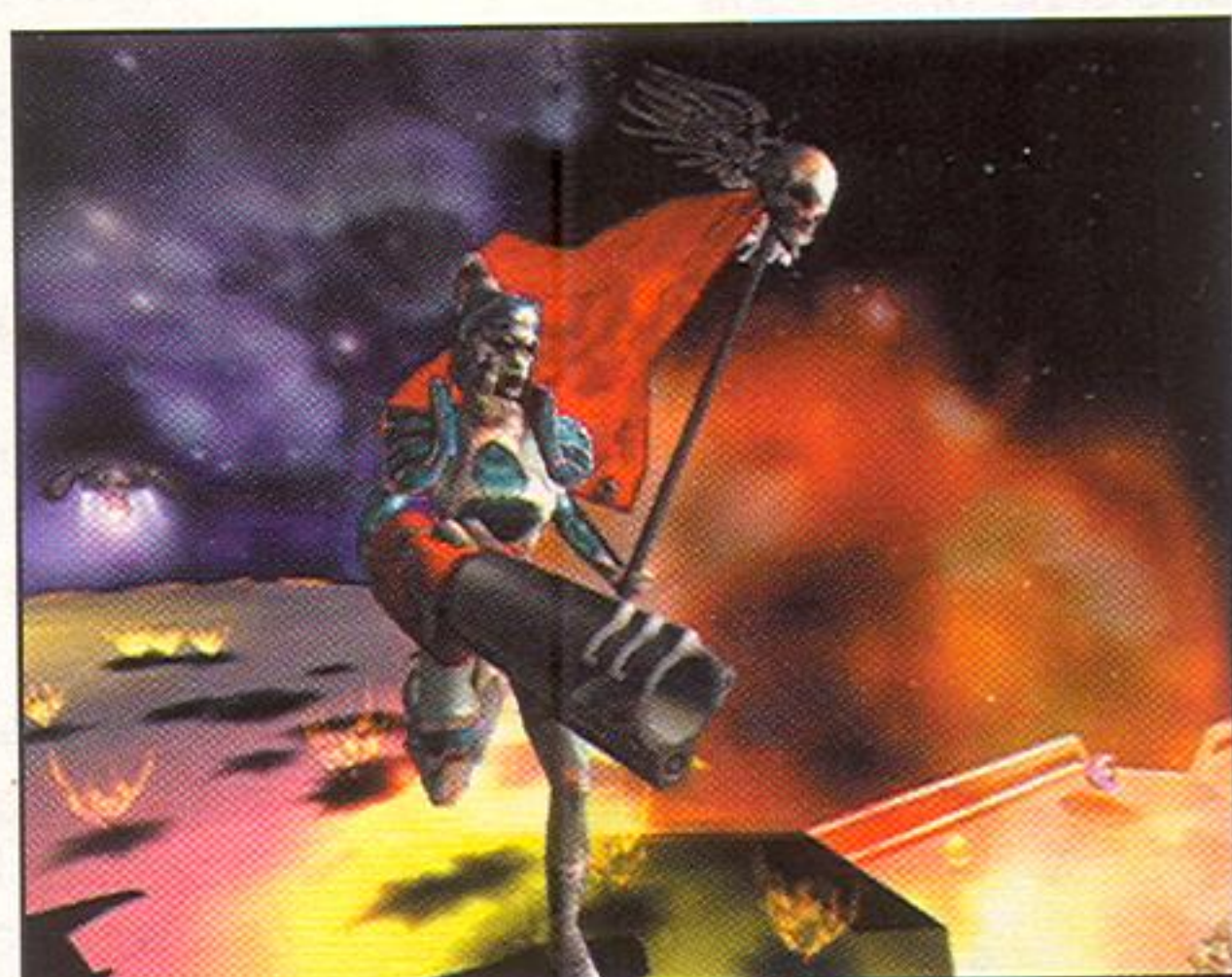
Multe lucruri nu se cunosc despre conținutul exact al pack-ului, id încercând să păstreze secretul. Cu toate acestea, câteva informații despre modurile noi de joc au fost date presei. În primul, Harvester, jucătorii trebuie să culeagă o căpățână de la o anumită locație din centrul hărții, apoi să o ducă la un mare pietroi din interiorul bazei inamice pentru a puncta. Dat fiind haotismul ce se va insta-

la în mijlocul hărții, acolo unde apar căpățânile, se pare că un element foarte important va fi coordonarea echipei.

În cel de-al doilea, Obelisk, fiecare bază va conține câte un obelisk de piatră. Treaba fiecărei echipe va fi să intre în baza inamică și să distrugă Obeliskul, câștigând astfel puncte. Interesant este că pentru a-l distruge se pare că va fi nevoie de ceva putere de foc...

Restul uprade-urilor se referă la noi skin-uri male/female, fiecare cu un set unic de figuri (în sensul de cap) ce pot fi schimbate, plus trei arme noi, printre care și un nailgun, și un powerup numit Doubler ce va dubla puterea armelor atât timp cât stai în viață, și nu în ultimul rând o rescriere a codului boților.

Acestea sunt doar câteva din bunătățile pe care id ni le pregătește cu acest pachet, deci probabil că versiunea finală va fi foarte apetisantă din mai toate punctele de vedere. Și doar așa, ca să vă fie așteptarea și mai dureroasă, admirați screenshot-urile.



## Pe scurt

### ■ Experiența 3D

Se pare că MindArk au de gând să revoluționeze piața aplicațiilor Internet prin lansarea unui programei ce va transforma 2D-ul întâlnit în mod curent într-o experiență 3D de cea mai înaltă calitate. Proiectul lor curent, Proiect Entropia, se adresează gamerilor pasionați de online-uri, însă soft-ul folosit pentru crearea acestui univers virtual va fi folosit pentru a acoperi o cerere a pieței Internet pentru acest gen de software în valoare de aproximativ 2.500 de milioane de dolari (într-adevar 2.500.000.000.000 !!!) În plus, în universul Entropia se vor folosi bani din lumea reală, adică chiar bani adevărați...  
**Detalii: [www.mindark.com](http://www.mindark.com)**

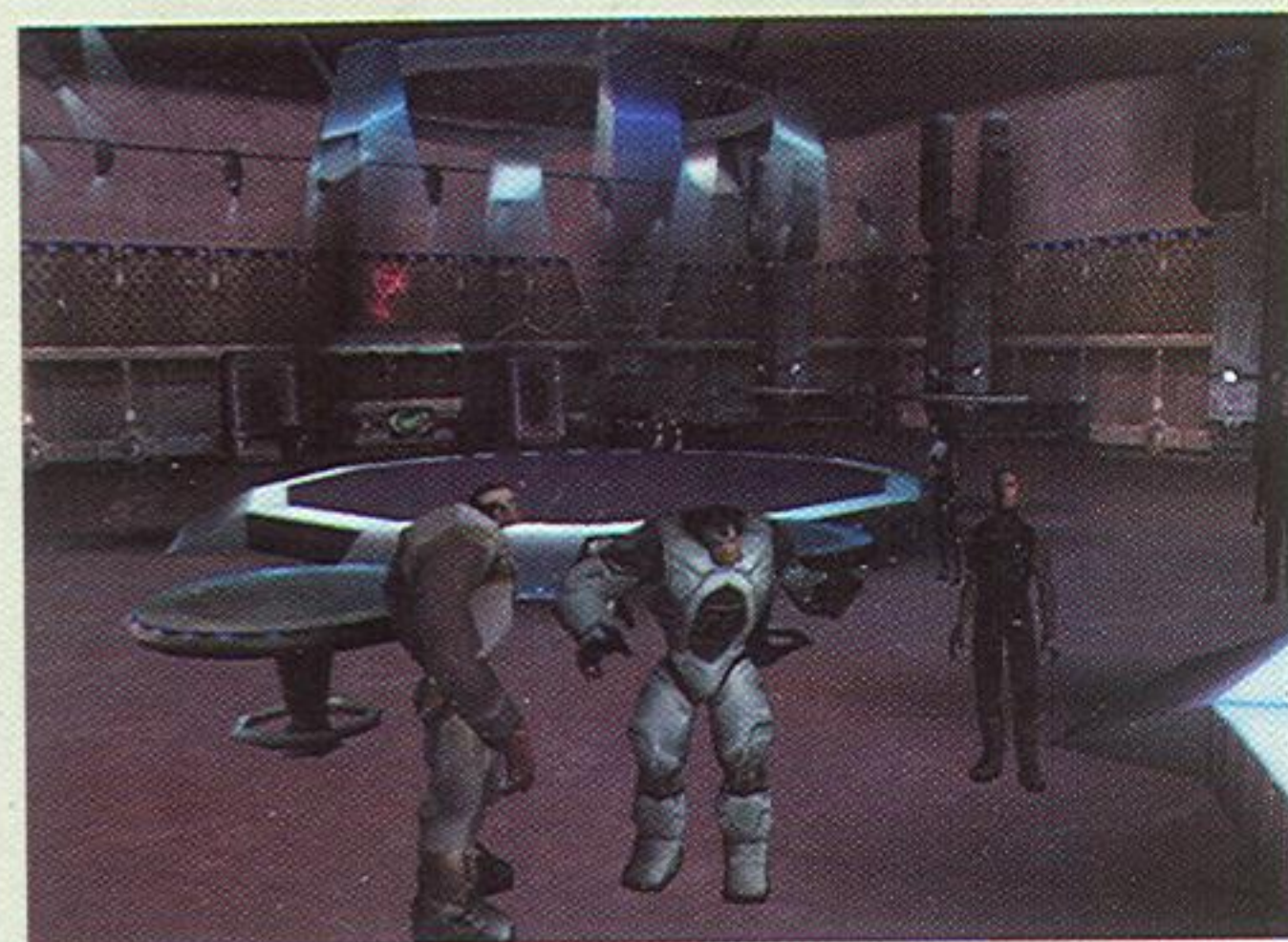
### ■ Rase noi la AC

Asheron's Call a primit un mic upgrade prin introducerea a trei noi rase, questuri în plus, și diferite alte opțiuni ce în mod sigur vă vor face viața mai ușoară. De asemenea o serie de buguri au fost reparate.  
**Detalii: [www.rpgplanet.com/asheroncall](http://www.rpgplanet.com/asheroncall)**

### ■ Alții joacă pe bani

Pe 28 septembrie 2000 va începe la Dallas concursul Frag4, cu Q3 Teamplay Tournament având câștiguri în valoare de 25.000 \$, iar cel de Q3 All-Female Tournament de 5.000 \$. Se vor putea înscrie 64 de echipe din toată lumea. Concursul se va încheia pe data de 1 octombrie 2000.  
**Detalii: [www.frag4.com](http://www.frag4.com)**

## Beta Testing



### Anarchy Online

Beta-ul s-a deschis pe 16 august 2000 și va cuprinde patru faze. În prima fază 100 de testerii au lucrat, iar pe 24 august a început cea de-a doua fază, alți 500 de testerii fiind acceptați. Pe măsură ce testul progresează, din ce în ce mai mulți testerii vor fi admiși, ajungându-se ca la faza finală numărul să se ridice la câteva mii. Amănunte despre joc găsiți în acest număr și se pare că produsul final va fi cel puțin deosebit de online-urile actuale.  
**Detalii: [Anarchy-online.com](http://Anarchy-online.com)**



### Arcanum: Of Steamworks and Magik Obscura

Combinăția de RPG și univers steampunk (device-uri tehnologice și diferite magii și vrăjitorii cândva la începutul secolului 19) se pare că formează o rețetă de succes, Arcanum fiind de departe unul dintre cele mai așteptate jocuri la ora actuală. Pentru a nu intra în competiție însă cu Baldur's Gate 2, ce va ieși de Crăciun, data de lansare a fost amânată pentru februarie. Faza de beta testing va începe în septembrie sau octombrie, iar testerii acceptați vor avea acces la 19 dintre lumile Arcanum. Aerul Fallout-ian nu este doar o părere, lucru de înțeles altminteri, căci este vorba de aceeași oameni.  
**Detalii: [Sierrastudios.com/games/arcanum](http://Sierrastudios.com/games/arcanum)**

# Plan update



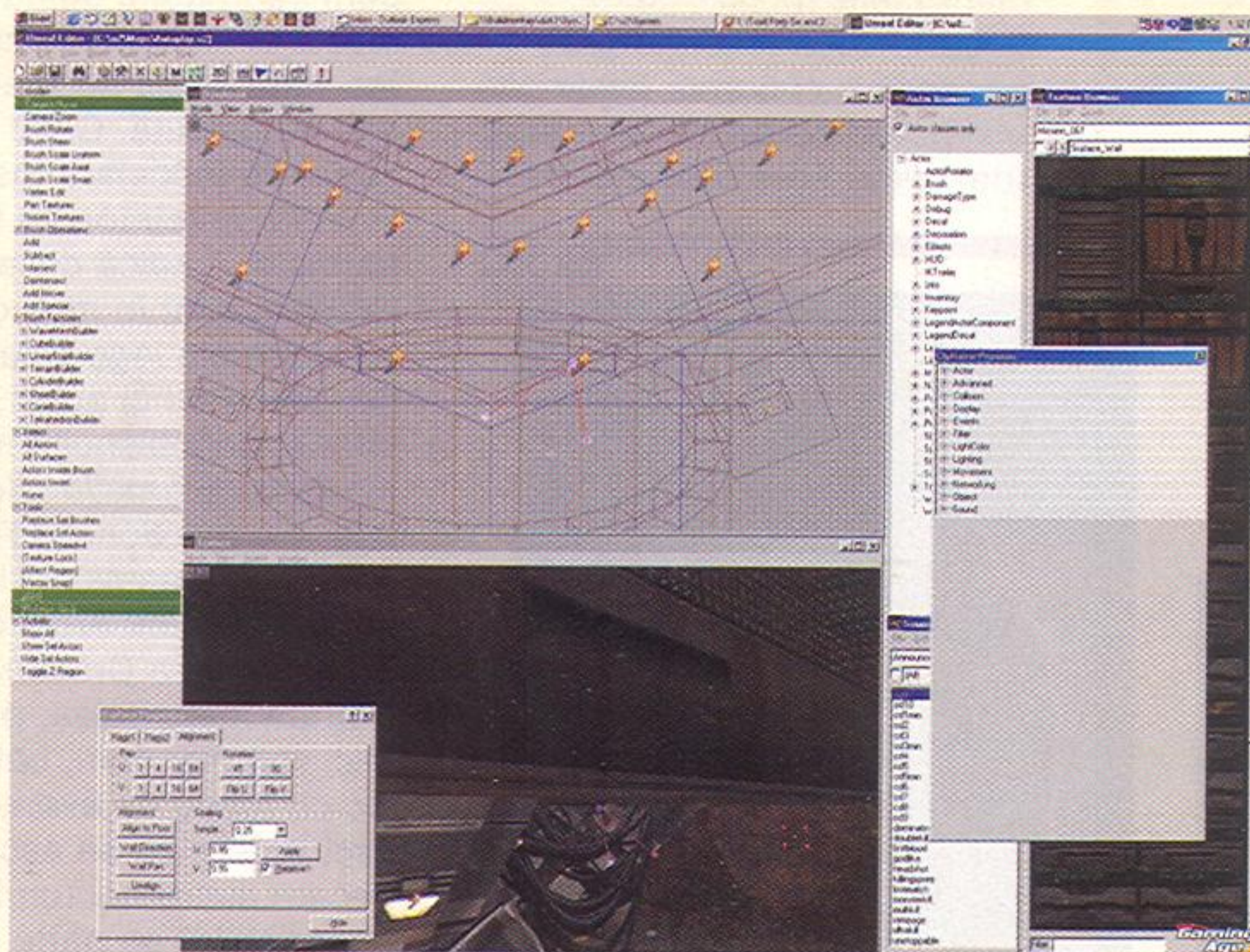
**Nume:** Henrik Jonsson  
**Firma:** Ion Storm  
**Pozitie:** Programator  
**Proiect:** Anachronox

Dezvoltarea lui Anachronox ("uh NAH kruh nox"), un 3D 3rd person RPG (SF), bazat pe engine-ul de Quake 2 și similar Chronotrigger-ului, continuă. Ion Storm a amenințat cu adevărate minuni în ce privește această producție a lor, așa că toată lumea este cu ochii pe ei. În joc controlezi până la 3 personaje simultan și le conduci într-o călătorie de proporții epice, explorând galaxia și alte 3 dimensiuni. Un număr imens de monștri, NPC-uri și locuri de vizitat vor fi disponibile, iar producătorii spun că este imposibil să le vezi pe toate "la o singură trecere". Data lansării: "când va fi gata".



**Nume:** Ben Smedsted  
**Firma:** Bioware  
**Pozitie:** Producător  
**Proiect:** Baldur's Gate II

Anunțat de ceva timp, Baldur's Gate II se apropie acum vertiginos de data lansării fiind în stadiul de gold. Rezoluții mai mari, kit-uri de personaje (un soi de subclase cu diverse avantaje și dezavantaje echilibrate maestuos), quest-uri mai inteligente, poveste captivantă și locații cu adevărat fantastice (se pare că de data asta artiștii le-au fost chiar inspirați) de vizitat sunt ceea ce ne promite Bioware pentru această continuare. Până una alta, există și o versiune jucabilă (din păcate inaccesibilă publicului larg) a BG II-ului, iar cei care au încercat-o păreau destul de entuziasmați.



**Nume:** Joby Otero  
**Firma:** Shiny Entertainment  
**Pozitie:** Designer  
**Proiect:** Sacrifice

Strategia în timp real de la Shiny Entertainment este din ce în ce mai aproape de data lansării. După ce a câștigat premiul de Best Game at ECTS și critica pozitivă a nenumăraților redactori, ea, strategia, intră acum în stadiul Beta, selecțiile având loc între 1 și 10 septembrie.

În Sacrifice, jucătorul este un magician care luptă cu alți patru, pe un teren supervizat de 5 zei (câte unul de căciulă). Anihilarea oponentilor se face fie prin summon-are a unor creaturi care sunt trimise apoi în linia întâi, fie prin utilizarea vrăjilor (50 la număr) prevăzute în acest scop. Suflete neajutorate, grafică 3D, mult sânge și efecte uimitoare sunt promise pentru acest RTS.



**Nume:** James Parkman  
**Firma:** Legend  
**Pozitie:** Senior Level Designer  
**Proiect:** Unreal 2

Lucrul la Unreal 2 continuă cu același elan. Noi specii de extraterestri cât și nivele cu design specific respectivelor vor apărea în această continuare, atât de așteptată printre fanii FPS-urilor. Spre uimirea publicului, nu Epic vor fi cei care vor face Unreal 2, ci Legend, o firmă cunoscută mai mult pentru RPG-urile și Adventure-ile sale decât pentru first person shoot-ere. Infogrames, cel mai probabil, o va face pe distribuitorul.



# Thandor

Tip joc: RTS - Aparitie: Decembrie 2000 - Redactor: Cristian Soare



**S**incer să fiu n-am auzit în viața mea de Planet4, firma producătoare a Thandor-ului, ceea ce nu înseamnă neapărat un lucru rău. Jocurile făcute de diferiți independenți au succes, iar unele reușesc să depășească pragul acela senzorial de uite-l pe acolo, și chiar să ne capteze atenția. Datele preliminare se anunțau interesante (strategie 3D, Earth 2150 killer) astfel încât cu beta-ul în mână am purces la un lung drum plin de peripeții, periculos, însă atent la frumusețile peisajului... (continuarea în pag. 154).

### Scurtissimo...

...Thandor nu se complică în mod inutil. Story-ul prezintă

### "Cu larghețe le-am putea numi funcționale ... prin prisma aceleiași largheți am putea numi Arcul de Triumf "Piatra Crăcănată"

acel farmec aparte al lucrurilor create de mințile mai încete: rasa extraterestră în șorturi galbene (Golrath) atacă oamenii ce urmăreau liniștiți cum se scurgea viața pe programul 2, aceștia din urmă hodoronc-tronc lasă deoparte diferențele sociale (sărac / bogat), fizice (slab țâr/gras pepene) și culturale (viața satului/paradisul urban) se unesc (devenind Ares, sau mai pe

scurt Alliance of Avars) și cu un chiot se aruncă în luptă. Bineînțeles câștigă, însă problemele de abia acum încep... Corupția se pare că nu există numai în România și în StarWars, ci chiar și aici, lângă tine, lângă mine, și lucrul cel mai ciudat, chiar și pe monitoarele dvs, astfel că Alliance of Avars se destramă și luptele încep. Însă, doar acolo, la marginea codrului, o mică facțiune mai crede în idealurile pierdute și astfel pornește la luptă...

### Young Stupid Male looking for...

Thandor dă din coate cu dinții încleștați în încercarea sa deșartă de a fi mai bun, mai frumos decât Earth 2150, însă pe când acesta reprezintă

în mod clar următorul pas logic după Warzone 2100, aducând senzațiile vizuale și gameplay-ul pe noi culmi, Thandor nu reușește decât să se emuleze într-o clonă de valoare incertă.

Engine-ul este bun, permițând toată gama de efecte și șmecherii care ne fac viața lângă acceleratoare atât de plăcută. Când vine vorba de modelare însă, situația se reîntoarce la starea normală, - adică dezastru. Clădirile sunt în mod clar inspirate din lego-visele erotice ale vreunui autist. Cu o larghețe neobișnuită le-am putea numi funcționale (căci iată, ele funcționează), însă prin prisma aceleiași largheți am putea numi Arcul de Triumf "Piatra Crăcănată". Pătrate majoritatea, gri, mai mici sau mai mari, bătându-și joc cu tupeu de eventualul simț artistic ce se ascunde în fiecare dintre noi (un fel de "inner child" pe parte artis-

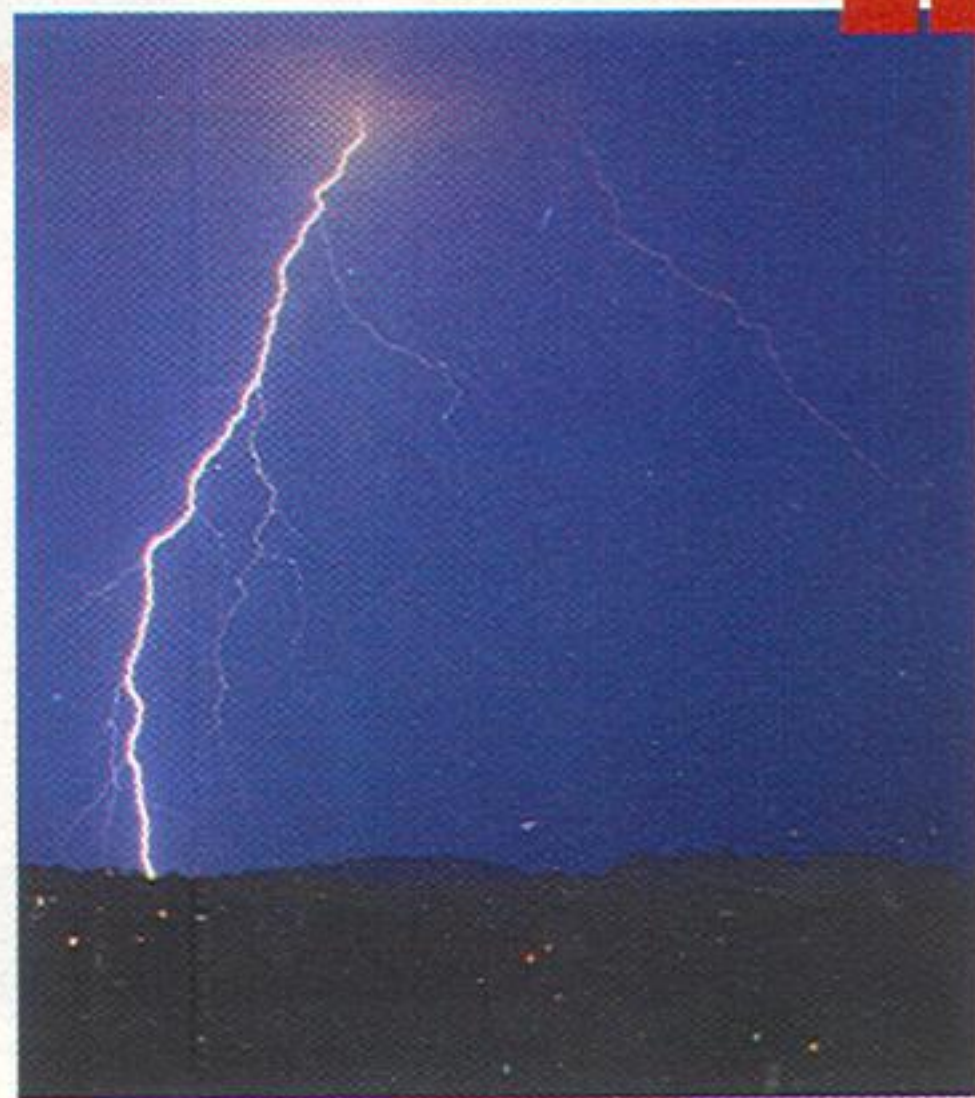
tică). Și funcționale, să nu uit. Unitățile sunt ele 65, însă bazate pe nu mai mult de 10-12 design-uri ce la rândul lor sunt hai să spun, cel puțin neobișnuite, căci gândiți-vă și voi: în niște timpuri în care omenirea a cucerit toată galaxia, în care sunt atacați de o rasă extraterestră din altă galaxie, păi bine fraților da' tot cu TAB-uri ne batem? Singurele unități ce într-adevăr merită văzute sunt cele hover și pășitorii. Gingaș, într-adevăr.

Ca în orice RTS cu caș la gură cât de cât, unitățile se grupează pe baza vechii rețete folosite și de bunica la făcutul cozonacului: CTRL+1/9. Știți și voi, că ați mai mâncat cozonac. Lipsesc totuși ordinele mai complexe, o gradare a agresivității sau posibilitatea de a trasa waypoint-uri. Minus important, ținând seama că Dark Reign le avea pe toate acestea de acum 2 ani...

O altă problemă ar fi faptul că totul arată la fel: clădirile tale sunt la fel ca ale dușmanului, unitățile tale se regăsesc și în partea cealaltă, poți juca doar cu o singură parte, misiuni sunt puține (totuși, interesant este că pe Thandor.com vor fi publicate spre savurare din când în când misiuni pentru a fi downloadate de oricine își permite acces net). Între lucrurile bune notăm și camera, prin intermediul căreia putem beneficia de ce fel de view ne dorește sufletul-pereche, putând-o fixa pentru a urmări acțiunea top-down / bird's eye view (adică: 1. camera este suuuuus. 2. camera privește în jos. 3. tu privești prin ea. Pastilele anti-amețeală nu sunt incluse în preț), sau la orice alt nivel dintre acel sus de adineaori și punctul minim al elevației, care nu este chiar la nivelul

## Despre Tunete...

...în alt număr, acum numai câteva poze de fulgere, așa ca să vă deschidă apetitul. În plus, o informație top secret: fulgerele pornesc din nori și ajung pe pământ. Câteodată.





- ① \*Grup statuar cu automate de răcoitoare pe Câmpiile Elizee.
- ② \*Pentru a vedea și dvs câmpul de luptă din acest punct recomandăm excelenta combinație de fasole expirată și rachete trase de pășitori în TAB-ul primit de la cooperativă.
- ③ \*Primul pas al rețetei susamintite: după ce ați mâncat fasolea, atacați strigând Uriiaaa!. Din grămada de pășitori se extrag câteva rachete și o zeamă verde .....
- ④ \*"Dragă Măriuca, eu nu știu despre tine, da' aici la pi front comandantii e nebuni! Dupe ce că n-avem înghetată ne-au mai și agățat niște bare verzi de urechi..."

solului, însă pe la aproximativ 21.43 m. În rest mișcarea ei urmărește mișcările mouseului (lucru neașteptat), bineînțeles ținând apăsată în același timp o combinație de butoane (left, right button) ușor de prins și reținut. Zoom-ul este decent fără a excela. Pentru acei dintre dvs. care vor să se facă geologi, terenul este 3D, nu prea variat din păcate, hărțile fiind de obicei un fel de văi multiple despărțite de semete culmi de munte, stropite din când în când cu o aromă, două de deal. Economisții vor trebui și ei să economisească în draci, resursele fiind destul de greu de găsit (două dintre ele: xenite-un fel de cristale, tritium-un alt fel de cristale, fiind din genul ce crește pe

câmp și le recoltezi, a treia resursă fiind energia pe care o cultivi singur în sera proprietate personală). Line-of-sight-ul este prezent pe toate planurile, unitățile cățarate mai sus trăgând mai departe, copacii împiedicând țintirea TAB-ului invadator (nu că ar fi o problema stresantă, căzând la datorie foarte artistic, în urletele disperate ale ecologiștilor). Totuși, în procesul creației nici un animal nu a fost rănit sau omorât.

#### Spre final...

...nimeni nu trage nici o concluzie, ci doar voi face câteva predicții pornind de la ce am văzut și jucat. Thandor nu va fi în nici un caz un Earth 2150 killer, lipsindu-i noutățile

aduse de acesta, story-ul puternic, gameplay-ul deosebit, research-tree-ul plin de surprize neplăcute pentru adversari, faptul că aveai trei facțiuni din care să alegi, și o seamă de detalii de game design cum ar fi împărțitul ecranului în trei sau lupta subterană. De asemenea, mi se pare perimat sistemul acesta de joc în care la începutul fiecărei misiuni o iei de la început cu construcția de clădiri, unități și research-uri. Devine repetitiv și plictisitor. Să vedem varianta finală totuși.

## Detalii

#### Producator:

Planet4  
[www.planet4.com](http://www.planet4.com)

#### Distribuitor:

Best Computers  
Bd. Elisabeta 25  
Tel: (01) 314.76.98

#### Aprecieri:

- + - Pășitorii și unitățile hover(arată bine)
- Camera
- Story
- Gameplay "out of date"
- Restul

#### Linkuri recomandate:

[www.thandor.com](http://www.thandor.com)

Hostile Intent este orientat declarat spre realism "fără limite", acest lucru fiind vizibil în modelarea armelor, în modul de joc și în scenariile abordate.

# Hostile Intent

Tip joc: FPS - Apariție: Decembrie 2000 - Redactor: Dan Dimitrescu



**S**uccesul incredibil al Counter-Strike-ului nu poate fi contestat de nimeni, acest mod gratuit depășind în popularitate anumite jocuri realizate de firme cu pretenții. Cheia reușitei în acest caz pare să fie balansul bine potrivit între acțiune și realism, exact pe gustul publicului larg, pentru că jocuri cu o tematică asemănătoare au mai existat (vezi excelentul Rogue Spear) fără să stârnească un asemenea fenomen pe net.

#### Cine îi va lua coroana?

Industria mod-urilor se află în expansiune puternică, profitând de apariția unor motoare grafice mai noi (Quake 3, Unreal Tournament), deci există ceva candidați. Foarte multe idei interesante se află în lucru acum, o parte fiind prezentate de noi într-unul din

numerele anterioare. Totuși, pentru mine cred că revelația anului va fi Hostile Intent, un mod care folosește încă "anticul" Half Life.

#### Cine sunt ostilii...

Deși la prima vedere este un mod nou, Hostile Intent își are rădăcinile în Sherman Project, cel anunțat ca sigur de noi pentru 1 ianuarie 2000. Acea clonă avansată de Rainbow Six a fost însă abandonată aproape total de echipa sa, așa că un grup de fani (clanul ERT) s-au decis să preia ștafeta și să ducă totul la final. Contrar așteptărilor, mod-ul a câștigat enorm în calitate, iar evoluția sa actuală mă face să sper că în două luni vom avea o alternativă mult mai realistă pentru CS.

purtată și viteza la care este efectuată. Salturile și alergarea sunt mari consumatoare de stamina, aceasta scurgându-se repede până la nivelul minim. Odată ajuns acolo, acuratețea tirului se duce dracului, astfel că nu vor mai exista sniperi săltăreți ca în CS. Pentru a te reface trebuie să stai nemișcat, eventual ghemuit sau pe burtă, deci modul ideal de deplasare va fi compus din înaintări rapide dar scurte până la primul loc mai adăpostit, urmate de acoperirea coechipierilor care se apropie din spate, combinată cu reîncărcarea bateriilor. Al doilea factor ce trebuie luat în seamă este moralul. Mai ușor de interpretat, el afectează în principal acuratețea tirului, și este direct

#### Stamina este o măsură a "capacității de luptă" instantanee, și este afectată de orice acțiune a jucătorului

Hostile Intent este orientat declarat spre realism "fără limite", acest lucru fiind vizibil în modelarea armelor, în modul de joc și în scenariile abordate. Avem tot două echipe (denumite momentan NATO și Tango), dar cuvântul "echipă" capătă cu adevărat sens aici. Practic jucătorii sunt forțați să lucreze în grup și să folosească tactici reale, lucru care se întâmplă mai rar în CS. Este vorba, evident, de obiectivul misiunii, dar și despre cele două elemente distincte ale HI: moralul și stamina. Stamina este o măsură a "capacității de luptă" instantanee și este afectată de orice acțiune a jucătorului. Deplasarea duce la scăderea ei proporțională cu greutatea

influențat de modul în care merg lucrurile pe câmpul de luptă. Atunci când jumătate din echipa ta a dat colțul, sau când ești complet izolat (exceptând cazul lunetiștilor) de ei, moralul scade. La fel, dacă te aflii sub tirul inamic (fără a fi lovit însă - în HI unu-două gloanțe bine plasate sunt aproape întotdeauna fatale), vei fi penalizat la acest capitol. Cum se pare că în HI vom purta o cantitate rezonabilă de muniție la noi, tirul de acoperire va avea cu adevărat sens.

Un aspect foarte interesant ce ar putea fi deopotrivă o bilă albă sau neagră pentru mod îl reprezintă diferențierile dintre cele două tabere. Ca să dau un exemplu, forțele NATO





vor avea acuratețe mai bună a tirului atunci când moralul este la vârf, în timp ce teroriștii vor fi superiori când acesta este scăzut.

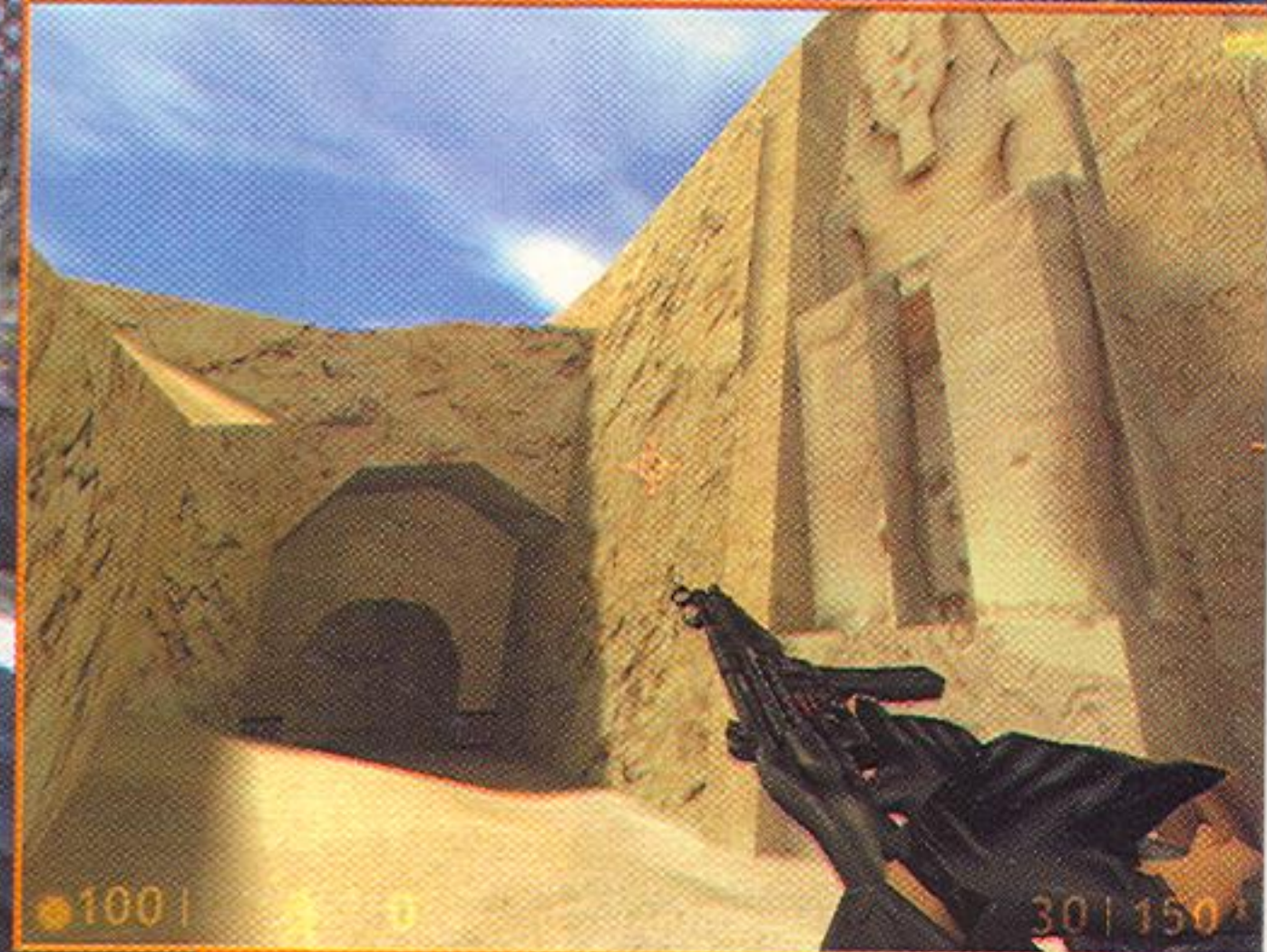
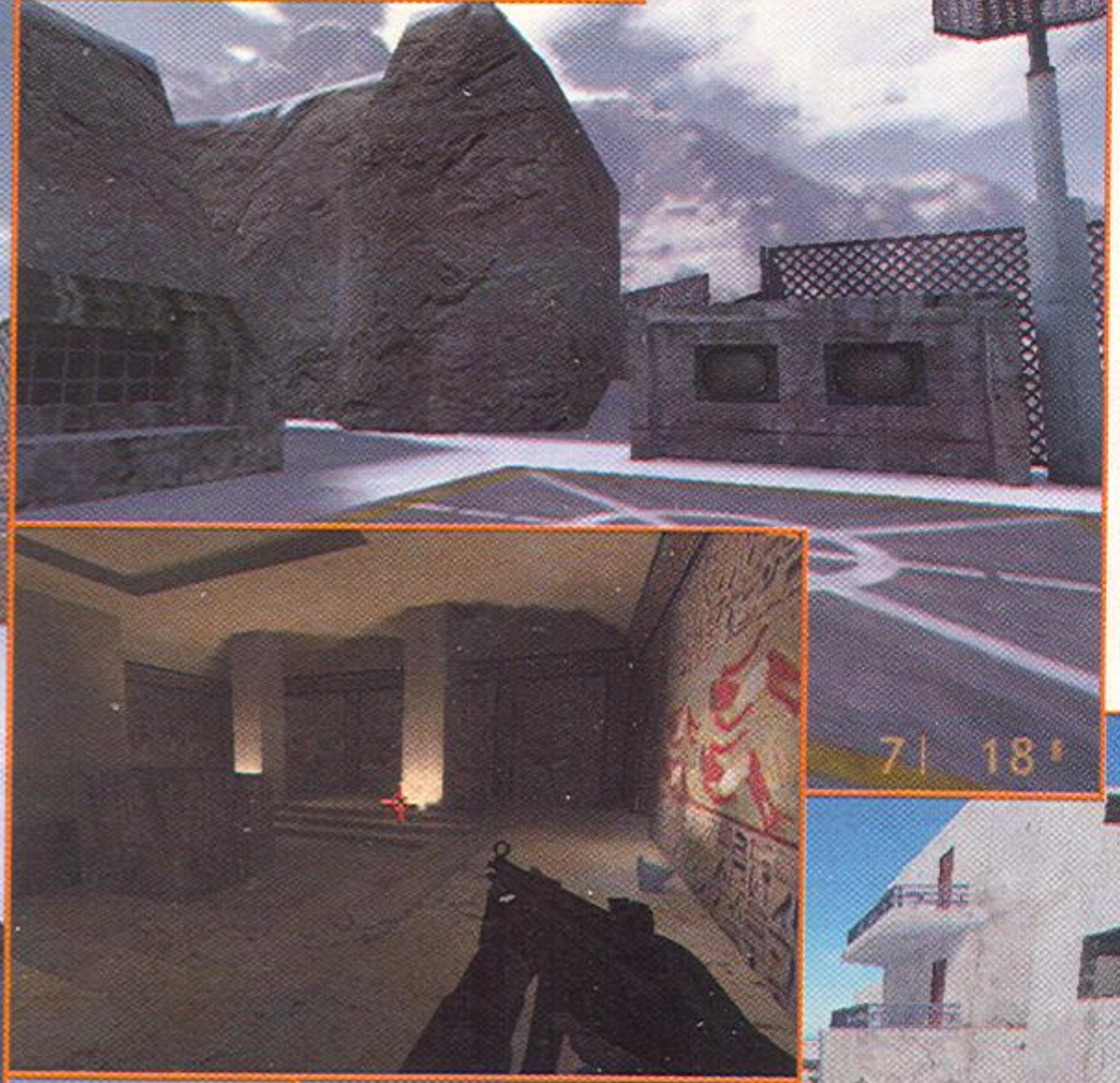
#### Cu ce se joacă ostilii?

Într-un mod de tipul teroriști vs. anti-tero, unul din cele mai importante lucruri îl reprezintă armele și echipamentele folosite de cele două echipe. HI adoptă modelul R6, fiecare jucător alegându-și după bunul plac costumația și nivelul armurii, o armă principală, un pistol/revolver, și două tipuri de echipamente (grenade). Lipsa unui sistem financiar (a la CS) ar putea crea suspiciunea că toți jucătorii își vor alege cea mai bună armă, dar așa ceva nu există în HI. O pușcă de asalt M16 este superioară într-adevăr unui pistol mitralieră MP5 în privința acurateții primului foc și a puterii, dar este mult mai grea și consumă mai multă stamină în timpul tirului. Sigur, viața reală nu este balansată, și echipa se orientează mai degrabă după aceasta, dar personal subscriu la ideea că totul va funcționa bine și fără dezechilibre fatale. Pentru a se elimina situațiile în care o echipă păzește mult prea ușor o anumită intrare (vezi hărțile cs\_siege sau cs\_assault), vor exista camere de luat vederi/oglinzi portabile, asemănătoare celor din SWAT 3, ce îți permit examinarea situației de "după colț". Odată descoperită o ambuscadă, se pot folosi gaze lacrimogene sau otrăvitoare (tipul lor depinde de echipa ce le folosește), care scad stamină și/sau sănătatea celor care le

inhalează. Asaltul ce urmează este mult mai ușor, dar măștile de gaze ce intră în dotarea oamenilor pot alcătui la rândul lor o surpriză neplăcută.

#### Misiune reușită

Până la lansarea mod-ului (pe care îl veți putea găsi și pe CD-ul revistei noastre), rămâne să ne delectăm cu porția obișnuită de Counter-Strike. Dacă vreți un pronostic, cred că HI va surclasa CS din punct de vedere calitativ, dar nu îl va atinge pe acesta ca număr de fani. La urma urmei, nu există comparație între vânzările Quake și cele ale Rainbow Six.



## Detalii

#### Producator:

ERT

#### Distribuitor:

N/A

Hostile Intent va fi un mod gratuit și va putea fi luat de pe Internet

#### Aprecieri:

- Sistemul de organizare al jocului - moral/stamina
- Lipsa sistemului financiar.
- Tot engine-ul Half Life

#### Linkuri recomandate:

N/A

Pentru că Windows Millenium nu are un scenariu prea original, Microsoft a dat mâna cu FASA ca să scoată împreună următoarea generație de sisteme de operare.

# Mechwarrior 4: Vengeance

Tip joc: Simulator - Aparitie: Noiembrie 2000 - Redactor: Alexandru Adam



**C**onform anelor Battletech (universul procreat de FASA Interactive acum mai bine de 16 veri), peste o mie de ani umanitatea se va strămuta în spațiu, populând Galaxia, propovăduind genocidul, animând planetele cu vânzoleli războinice fratricide și împrôscând în toate direcțiile cu sânge nevinovat. La tot acest haos contribuie obida celor 5 Mari Case, responsabile cu organizarea în teritoriu a populației, care se află într-un permanent antagonism politic. Această ficțiune amintind de propria noastră istorie (este pe alocuri inspirată din revoluția rusească de

decât oricare alt joc din serie, valorificându-se potențialul universului FASA într-o poveste mai elaborată. Personajul principal va trebui să-și elibereze de asupritori (personajele secundare) planeta natală, răzbunând în același timp și moartea tatălui său, de meserie duce. Campania va răspunde dinamic la tresăriri de imaginație ale jucătorului (deciziile acestuia determinând deznodământul celor aproximativ 30 de misiuni) iar personajele urmează să capete normă întreagă, devenind și ele parte integrantă din scenariu. Astfel, wingman-ul care se prăbușea strategic cu uzina ambulantă

din câte am observat, mai degrabă de evoluția tehnicii de calcul (coreene) decât de creativitate. Peisajele urmează să se mai împlinească astfel cu niscai obiecte utile hiperexcitării vizuale a piloților rătăciți la volanul câte unui monstru de metal: mașini străine, clădiri casante (putem chiar spera la orașe, cătune, resedinte de județ, municipii), oameni nevinovați care-și văd liniștiți de cumpărături pe câmpul de luptă. În rest se oferă pachetul standard de opțiuni grafice (adus evident la stadiul actual de dezvoltare al plăcilor grafice): misiuni de noapte, de zi, cu ceață, ninsoare, bogate în precipitații, burniță, ceață și ninsoare, polei, noapte și precipitații, ceață și burniță, zi și noapte, ninsoare și polei, nea, omăt.

## Inamicii vor lua decizii in timpul luptelor în funcție de personalitate sau moral...

la 1917 sau războaiele napoleoniene) cu o pregnantă aromă feudală (mechwarrior-ii au un statut privilegiat în societate, ca și cavalerii evului mediu) se emulează la perfecție într-un univers plauzibil, riguros construit.

Următorul simulator de clădiri cu zece etaje prevăzute cu reactor în ghiozdan și destul armament cât să năucească 72 de republici africane urmează să-și facă apariția în iarnă, emanat în eter de Microsoft. Mechwarrior IV promite să-și facă mendelele cu moștenirea Battletech mai abilit și cu încrâncenare

în prăpastiile din peisaj la fiecare început de luptă va trebui să întrețină conversații elevate în timpul misiunilor, contribuind la elaborarea intrigii jocului. Briefing-urile dintre misiuni urmează a fi extirpate, evoluția scenariului fiind de această dată consemnată de filme făcute cu engine-ul grafic sau renderizate (se lucrează pe brânci la filmări cu o grămadă de actori foarte cunoscuți de părinții lor și de vreo doi vecini de scară).

Grafic, simfonia de culori a ultimei realizări din seria Mechwarrior pare îmbunătățită cu câteva noi partituri, ce țin,

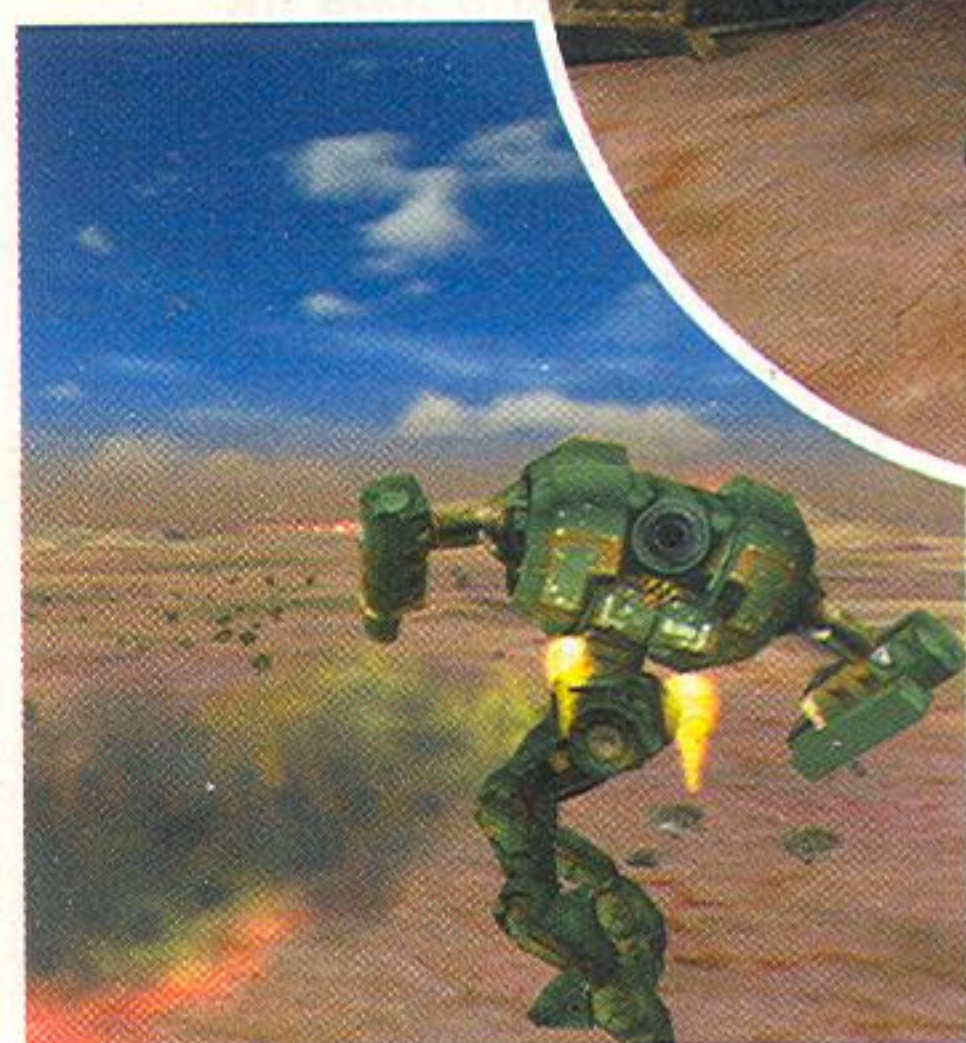
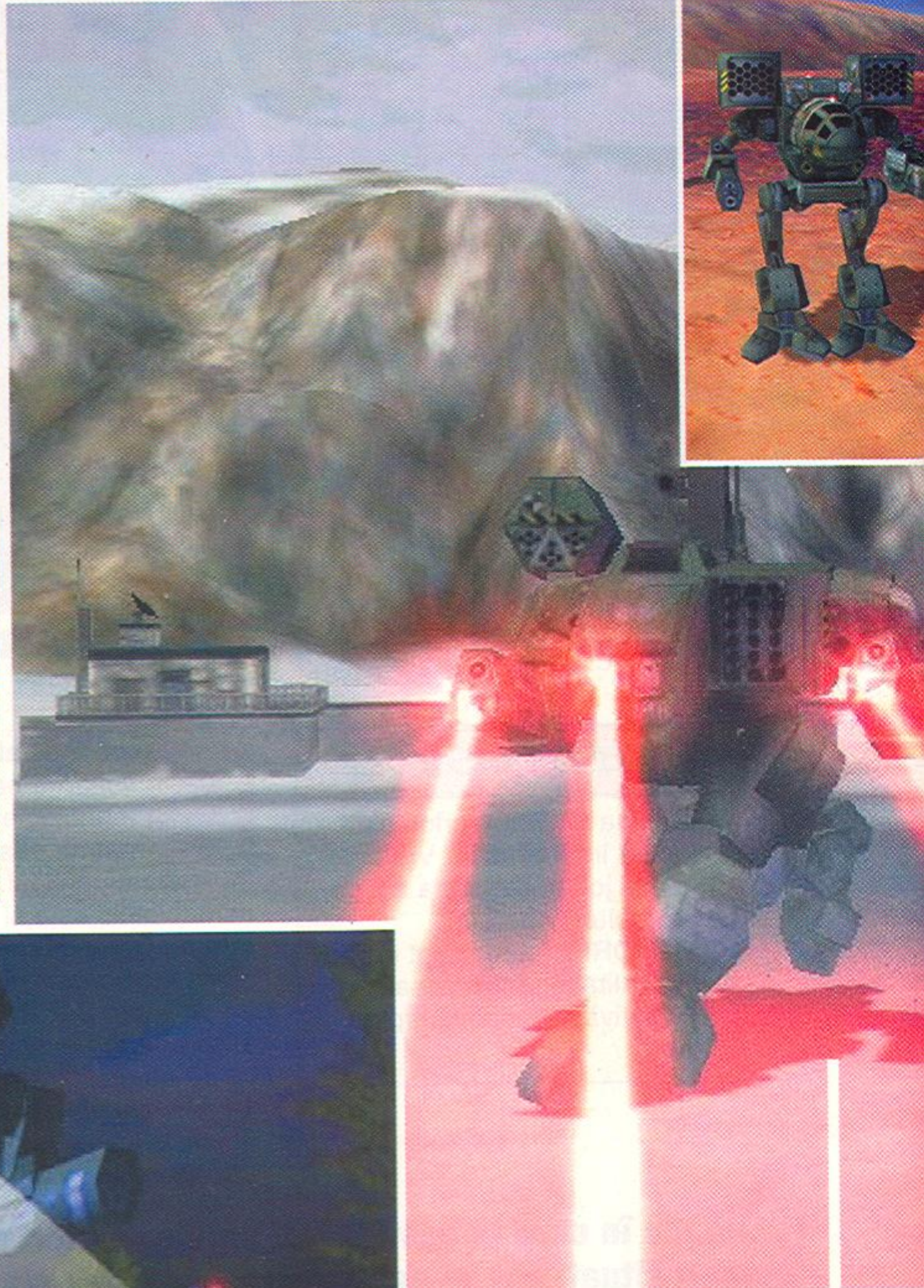
Jucabilitatea va fi, fără îndoială, factorul esențial care va atrage și menține publicul dependent de Mechwarrior IV. În primul rând tot ce ține de interfață urmează a fi optimizat la sânge: zoom mai nervos, ordine cu toptanul pentru wingman-ii din dotare... Jucătorii mai nenorocoși la dioptrii (care nu nimeresc din prima) vor beneficia de înlesnitoarea apariție a punctelor pentru salvat chiar în timpul misiunilor (atrag atenția celor de la Microsoft că o astfel de zonă și-ar pierde oarecum utilitatea dacă este poziționată în mijlocul bazei inamice sau pe altă planetă). În frumoasa datină Battletech, conform căreia pregătirea luptei este la fel de importantă ca și confruntarea propriu-zisă, în jocul de față se va putea customiza

## Apropos...

În paralel se lucrează și la MechCommander 2, jocul unde megalomanii care nu se mulțumesc să conducă un pășitor de 100 de tone, pot să comande câte o duzină (concomitent) din perspectivă izometrică, în timp real și cu suport aerian.







Încărcătura propriului mech. Se preconizează drastică micșorarea a numărului armelor cu efecte similare (o adăuție nouă este piesa de artilerie Long Tom) iar lotul de pășitori se va îmbogăți cu 7 modele noi (în total vor fi 21), nepublicate anterior în vreo documentație Battletech. Se pare totuși că ciocnirile armate nu sunt sortite schimbării întrucât jump-jet-urile vor rămâne dacă nu indispensabile, măcar excesiv utilizate. Va fi în continuare posibil țintitul individual al ciosvârtelor mech-ului din mijlocul colimatorului iar amputarea brațelor și picioarelor acestuia va fi similară cu cea din Mechwarrior3. Al-ul interlocutorilor adversi la ideologie pare (dacă e să dăm crezare zvonurilor) cel puțin predispus la Premiul Nobel.

Inamicii vor lua decizii în timpul luptelor în funcție de personalitate sau moral, ferindu-se de rachete cu ajutorul jump-jet-urilor, fugind, ciocnindu-se de copaci și clădiri în mod realist, ascunzându-se în canale, sărind din viteza tramvaiului, cerând politicos hârtie...

Faptul că până acum drepturile de publicare Mechwarrior s-au tot perindat prin tumultuasa lume a producătorilor de jocuri poate fi văzut ca o mișcare nefericită din partea celor de la FASA Interactive. Din punctul lor de vedere (cel financiar) fără doar și poate că satisfacțiile profesionale au fost pe măsura efortului... Paradoxal, și pe noi, jucătorii, acest vagabondaj (Activision - Microprose - Microsoft) ne-a avantajat, fiecare nouă echipă de alchi-

## Detalii





### Producator:

Microsoft  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

### Distribuitor:

Microsoft Romania  
[www.microsoft.com/romania](http://www.microsoft.com/romania)

### Aprecieri:

-  - Plăceri vizuale
-  - Poveste sonoră
-  - Plaiuri de luptă încărcate
-  - Apare abia în iarnă

### Linkuri recomandate:

[www.microsoft.com/games/mechwarrior4/](http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4/)

miști străduindu-se din răspuțeri să amelioreze greșelile precedentei.



(c) Funcom, www.funcom.com

### Apropos...

Ultima Online Worlds este și ea în producție. Vreo zece jocuri din seria single-rpg-ului și încă un MMORPG stau drept garant al calității pentru această inițiativă. Lăudabilă, spunem noi.

**F**ără îndoială că dezvoltarea nano-tehnologiei a însemnat un pas important în istoria umanității. La fel de neîndoielnic este și faptul că fără ea Omni-Tek nu ar fi ajuns niciodată hypercorporația cu peste 282 miliarde angajați care este acum. Asta ca să nu mai menționez cele 10 milioane de sisteme solare deținute, desigur.

În aceste condiții nu este

în urmă.

Este anul 29,475 A.D. și evenimentele încep să se precipite. Poate că unora li se pare amuzant să fie aproape sclavi unei hypercorporații a cărei origini, fondatori sau conducători sunt necunoscuți, dar rebelii planetei Rubi-ka sunt cu siguranță de altă părere. Împărțiți în clanuri cu metode și mentalități diferite, dar având toți același ultim scop, ei reprezintă acum o

bine, căci alegerea ar putea însemna... dar cred că înțelegi și singur.

\*\*\*

Anarchy Online este un MMORPG. În traducere liberă din ugandeză, asta înseamnă Massively Multiplayer Online Role-playing Game, adică un joc în care te bestializezi online, alături de alte câteva sute de mii de turbați situați cât se poate de răspândit pe glob. În timpul experienței tale de mmorpg-ist vei avea deci de rezolvat quest-uri, ucis dușmani, folosit tehnologii inovatoare, încheiat pacte, făcut afaceri și trădat colegi de breaslă (opțional). Aduă la asta faptul că, fiind un joc multiplayer only, toate aceste lucruri se vor întâmpla în cadrul unei societăți compuse din oameni cât se poate de vii, nu NPC-uri fade, și probabil că bănuiești deja de ce are atâta succes ideea respectivă.

Crearea propriului personaj în AO, una din principalele plăceri a oricărui rpg-ist ce se respectă, este promisă a fi extrem de complexă. Ai de ales astfel între 4 rase, 12 profesii, 40 de de skill-uri mai mult sau mai puțin spectaculoase și alte câteva zeci de specializări (eventual pentru

forță ce și-ar putea impune în sfârșit punctul de vedere, dacă nu prin diplomație atunci măcar prin arme. Undeva la mijloc se află locuitorii pașnici, care nu au neapărat preferințe oficiale, iar pe la margini free-lancer-ii, toți cei care s-au

scurs aici în speranța vreunui câștig de orice fel.

Tu, tinere, tocmai ai sosit pe această planetă, și este momentul să te hotărăști de partea cui ești. Gândește-te

fiecare armă în parte). Toate acestea sunt completate de vreo 250 de portrete, nenumărate skin-uri sau voci și un look total personalizabil (de la culoarea pielii până la

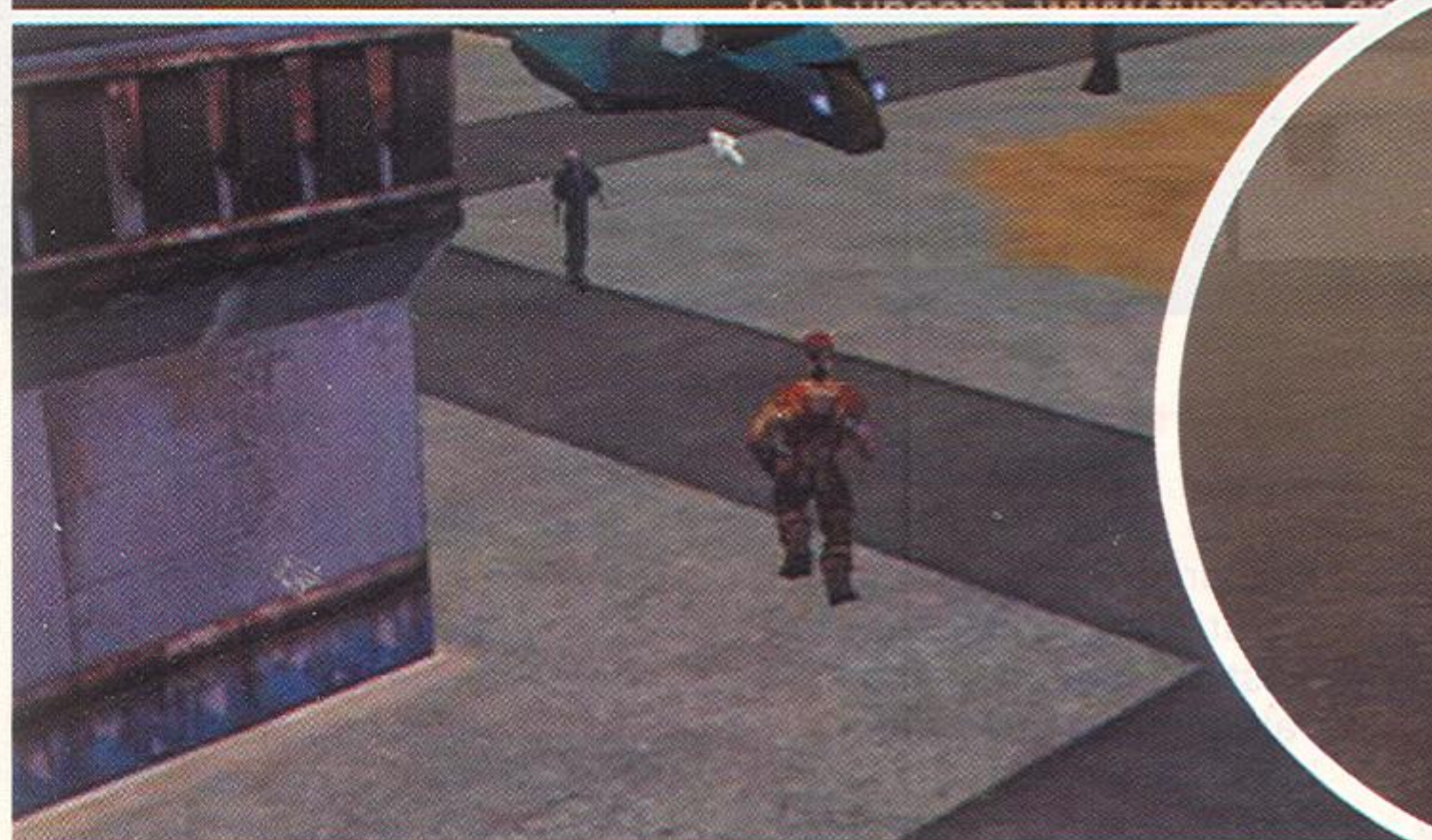
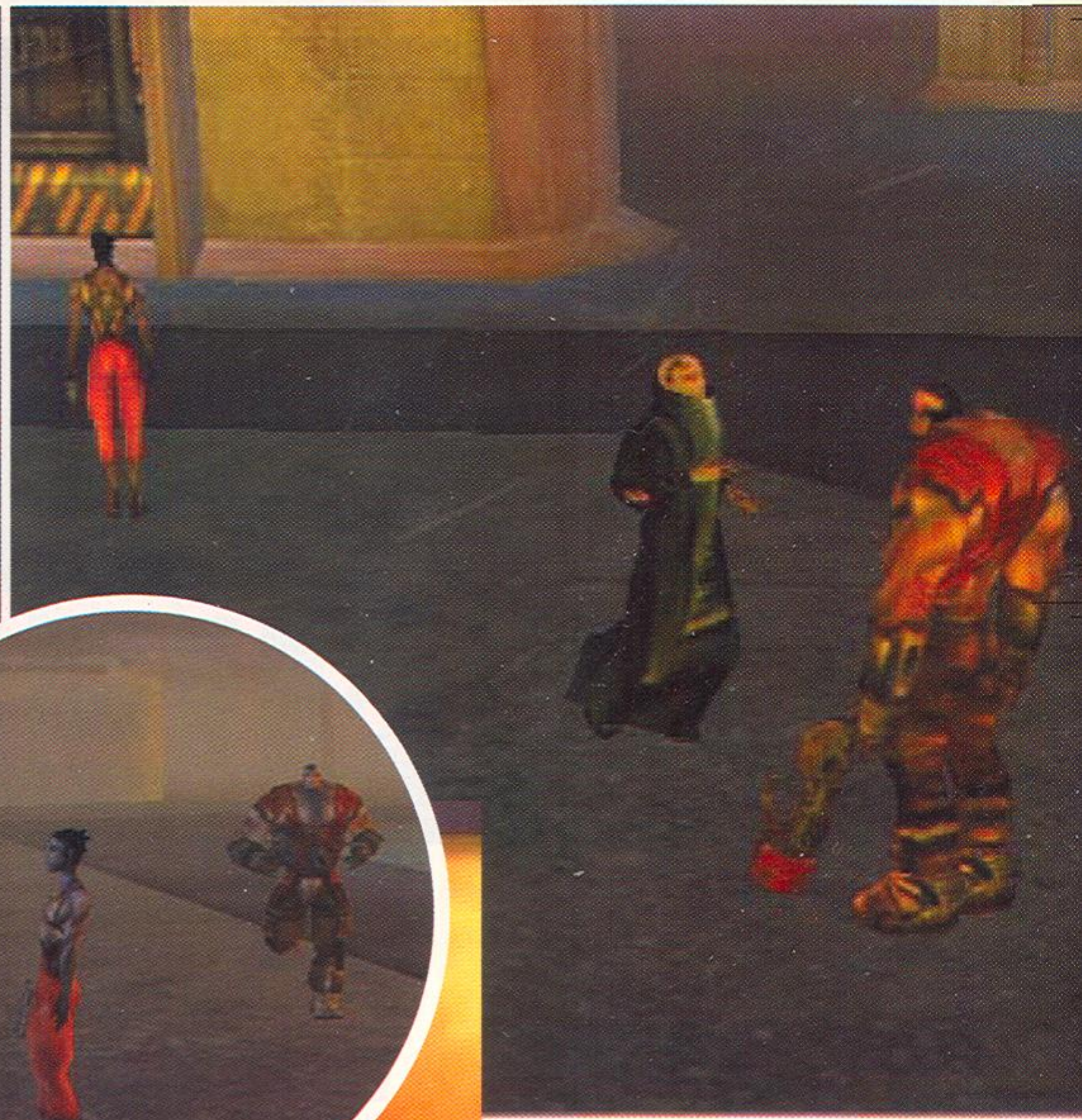
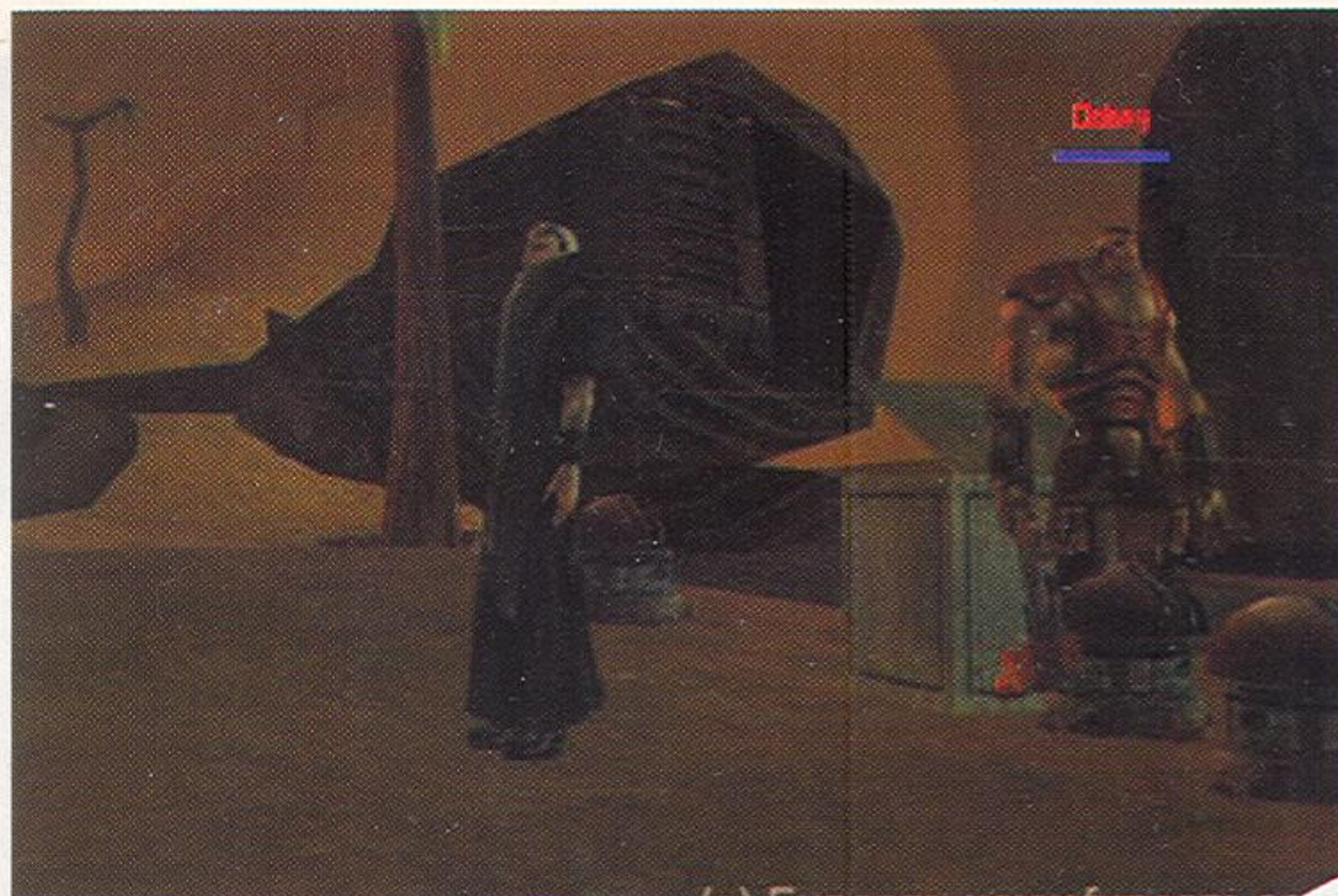
**...un joc în care te bestializezi online, alături de alte câteva sute de mii de turbați situați cât se poate de răspândit pe glob.**

# Anarchy Online

Tip joc: MMORPG - Apariție: Cândva - Redactor: Traian Bostan

deloc de mirare că cei aflați la conducerea ei au făcut tot posibilul (și vă asigur că acest tot a însemnat destul de mult) pentru a obține drepturile asupra lumii Rubi-ka, singura sursă de Notum (o substanță care stă la baza nano-tehnologiei) de prin zonă. Astfel, o planetă mică, roșie, plină de furtuni dubioase și situată la capătul galaxiei s-a trezit brusc drept cel mai important loc din universul cunoscut, transformându-se peste noapte dintr-o lume nelocuită într-o imensă mină de extragere. Toate acestea se întâmplau acum câteva milenii





roșeața unghiilor) așa încât în final jocul să-ți permită plâsmuirea eroului celor mai intime vise proprii.

Încă de la început se impune o alegere a taberei. Cei sadici și opresivi vor prefera rank-urile Omni-Tek-ului în timp ce domniile cu viziuni mărețe se vor înscrie cu siguranță într-unul dintre clanuri. Interesant este că jocul îți permite orice grad de implicare - poți alege să rămâi pentru totdeauna un total anonim care își vede de treabă prin Rubi-ka și mai asasinează din când în când câte un jucător mai neobrăzat, sau, dimpotrivă, poți avansa rapid pe scara ierarhică a hypercorporației ori prelua conducerea vreunui clan renumit (asta dacă nu preferi cumva să fondezi unul propriu), influențând astfel în mod direct storyline-ul jocului. Va exista un personal dedicat în cadrul firmei FunCom, care va avea grijă să integreze acțiunile mai importante și participanții mai activi în poveste, totul petrecându-se pe o perioadă de 4 ani (ca la Hollywood), cu sezoane și tot tacâmul, iar producătorii ne asigură că nu le este cunoscut încă deznodământul, acesta fiind hotărât numai de victoriile pe care le va repurta una sau

alta dintre părți. O problemă majoră a oricărui MMORPG a fost dintotdeauna Player Killing-ul (PK). Este infinit mai ușor să câștigi experiență, bani și item-uri ucigând vreun confrate mai firav de nivel decât să-ți înmoui sabia în sângele cald al monștrilor A.I.-ici care, pe lângă faptul că sunt mulți și feroce, nici nu poartă cine știe ce comori la ei. Diversi producători au luptat în mod diferit cu această dificultate, având mai mult sau mai puțin succes, iar cei de la FunCom și-au încercat și ei norocul. Metoda lor, destul de interesantă, s-ar putea dovedi chiar fiabilă în cadrul jocului, dar, desigur, rămâne ca istoria să ne demonstreze asta. Pe scurt - orașele sunt inundate de un "calming gas" care nu permite lupte în interior. Mai departe de lumea civilizată aceste lupte devin însă brusc posibile (ba chiar inevitabile), dar un jucător nesigur pe sine le poate evita lejer stând numai prin locuri populate și circulând doar regulamentar, prin medii de transport autorizate (și taxate), inundate și ele de mai sus-menționatul gaz. După cum spuneam, ideea este cu siguranță interesantă, nu ne rămâne decât să vedem dacă



implementarea ei va fi la fel de bună.

Între timp, pe net a apărut o adevărată mișcare pro-anarchy: s-au format zeci de clanuri cu pagini web și/sau domenii proprii, membri, doctrine și metode deja declarate, toate în așteptarea jocului care ar trebui să apară cam spre sfârșitul anului (beta test 2-ului se desfășoară "as we speak"). Engine-

## Detalii

### Producator:

Funcom  
[www.funcom.com](http://www.funcom.com)

### Distribuitor:

N/A  
Încă nu a fost ales un distribuitor pentru versiunea finală a jocului

### Aprecieri:

- + -Integrarea acțiunilor în poveste
- Număr imens de clanuri
- - Nu se știe încă

### Linkuri recomandate:

[www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com)

ul va ști de culori pe 32 biți, real time 3D și suport pentru acceleratoare grafice, așa încât, se pare, membrii clanurilor de care vorbeam nu vor trebui să-și forțeze prea mult imaginația pentru a vedea peisaje mirifice. Una peste alta, screenshoturile arată bine, speranțele sunt mari, și nu ne rămâne decât să vă promitem că de cum vom afla ceva, vă vom spune și vouă. Cred...



Tip joc: Sim - Apariție: Decembrie 2000 - Redactor: Dan Dimitrescu

**D**atorită tehnicii de vârf purtate la bord și a modului lor cu totul special de operare, submarinele reprezintă un subiect foarte interesant pentru pasionații navelor de luptă și nu numai. Desigur, aici a contribuit și faptul că în timpul războiului rece și o dată cu intrarea lor în era nucleară (în privința armamentului și a propulsiei) submarinele au devenit una din armele cele mai importante în balansul de putere mondial. Totuși, adevărata istorie a acestor mașinării nu s-a făcut în anii recentți, ci în cel de-al doilea război mondial. Iar dacă vorbesc despre al doilea război mondial, mă refer în special la acțiunile flotei de submarine germane din Atlantic. Intensitatea bătăliilor purtate atunci nu poate fi înțeleasă ușor de noi, cei care nu am luat parte la ele, iar simplele cifre ale pierderilor nu sunt suficiente pentru a o reda.

Dar nu e totul pierdut! Jucând Silent Hunter II vom vedea cu ochii noștri cam cum se petreceau lucrurile (din punct de vedere tehnic), pentru că preluăm rolul comandantului unuia dintre U-Boot-urile menționate mai sus.

#### Sus periscopul

În opinia mea, un simulator nu se poate numi astfel și nu își are rostul dacă nu poate oferi, la cerere, un grad înalt de realism. Notați, am zis "la cerere", pentru că întotdeauna trebuie să existe opțiuni

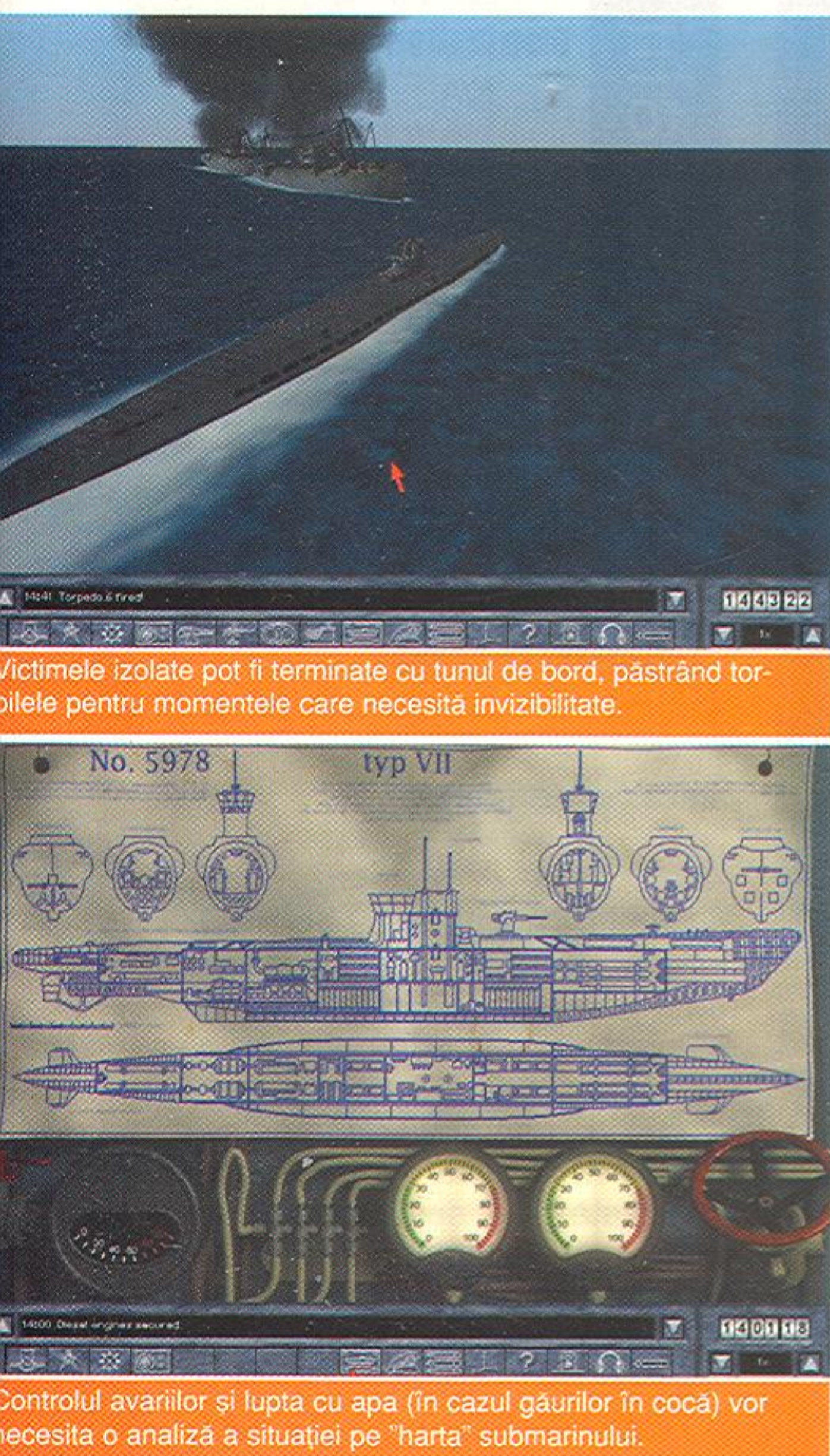
menite să ușureze munca jucătorilor începători. În SH2 lucrurile stau chiar așa, existând moduri de joc adecvate pentru toată lumea. Interiorul submarinului nu numai că arată foarte bine, dar în plus conține toate instrumentele relevante pentru îndeplinirea sarcinilor de la bord. Un comandant fără tendințe de micro-manager sau care de abia învață toate dedesubturile monstrului poate însă să se limiteze la datul ordinelor, acestea fiind puse în aplicare de "echipaj". Ca să dau un exemplu, atacurile cu torpile necesită câțiva pași destul de complicați: se măsoară prin periscop

Realismul nu stă doar în numărul mare de comenzi ce-i pot fi date navei, ci vine din toate elementele jocului. Ca și în războiul real, detectarea țintelor va fi o problemă destul de dificilă, mai ales că trebuie să iei în calcul și cât de vizibil ești tu în fața unor spectatori nepoftiți. Vei lucra mult în fața hărții cu "dacă" și "probabil", ascultând în același timp de băieții de la Sonar, între două ieșiri la cota periscopică. Observarea vizuală juca un rol foarte important în acea vreme, făcută fie prin periscop, fie prin binoclu, direct de pe punte. Aici ne întoarcem însă la aspectul grafic al lui SH2, destul de

**Vei lucra mult în fața hărții cu "dacă" și "probabil", ascultând în același timp de băieții de la Sonar.**

înălțimea aparentă a catargului navei vizate, se obține o a doua înălțime, reală de data asta, din carnetul cu siluetele navelor; comparând cele două înălțimi (Thales?) se obține distanța până la țintă; mai departe se continuă în același stil, setând adâncimea și viteza cu care merg torpilele, răspândirea salvei. Se observă deci atenția pentru detalii și realismul simulării, însă rețineți că la nevoie totul poate fi făcut de calculator. Jucătorul trebuie oricum să se ocupe de partea tactică a angajamentelor, așa încât chiar și pentru cei mai hardcore simulatoriști ar putea veni momente când se adună prea multe job-uri.

bun în opinia mea. Pe puntea navei totul devine 3D (dar mișcarea nu este liberă), iar armele instalate acolo pot fi controlate direct. Nu trebuie să uităm că torpilele de la bord sunt mai mult decât finite, ceea ce te îndeamnă să ataci cu tunul obiectivele slab apărate. De asemenea, țintele terestre sau aeriene sunt prin definiție rezervate artileriei de bord. Că un submarin nu este făcut pentru a lupta cu avioane, și nu ar trebui să se expună unor asemenea riscuri, e cu totul altă poveste. Pentru a se reproduce mai bine trăirile marinarilor adevărați (rău de mare?), Ultimation a apelat la minunile tehnologiei de azi, în speță la



Victimele izolate pot fi terminate cu tunul de bord, păstrând torpilele pentru momentele care necesită invizibilitate.

Controlul avariilor și lupta cu apa (în cazul găurilor în cocă) vor necesita o analiză a situației pe "harta" submarinului.

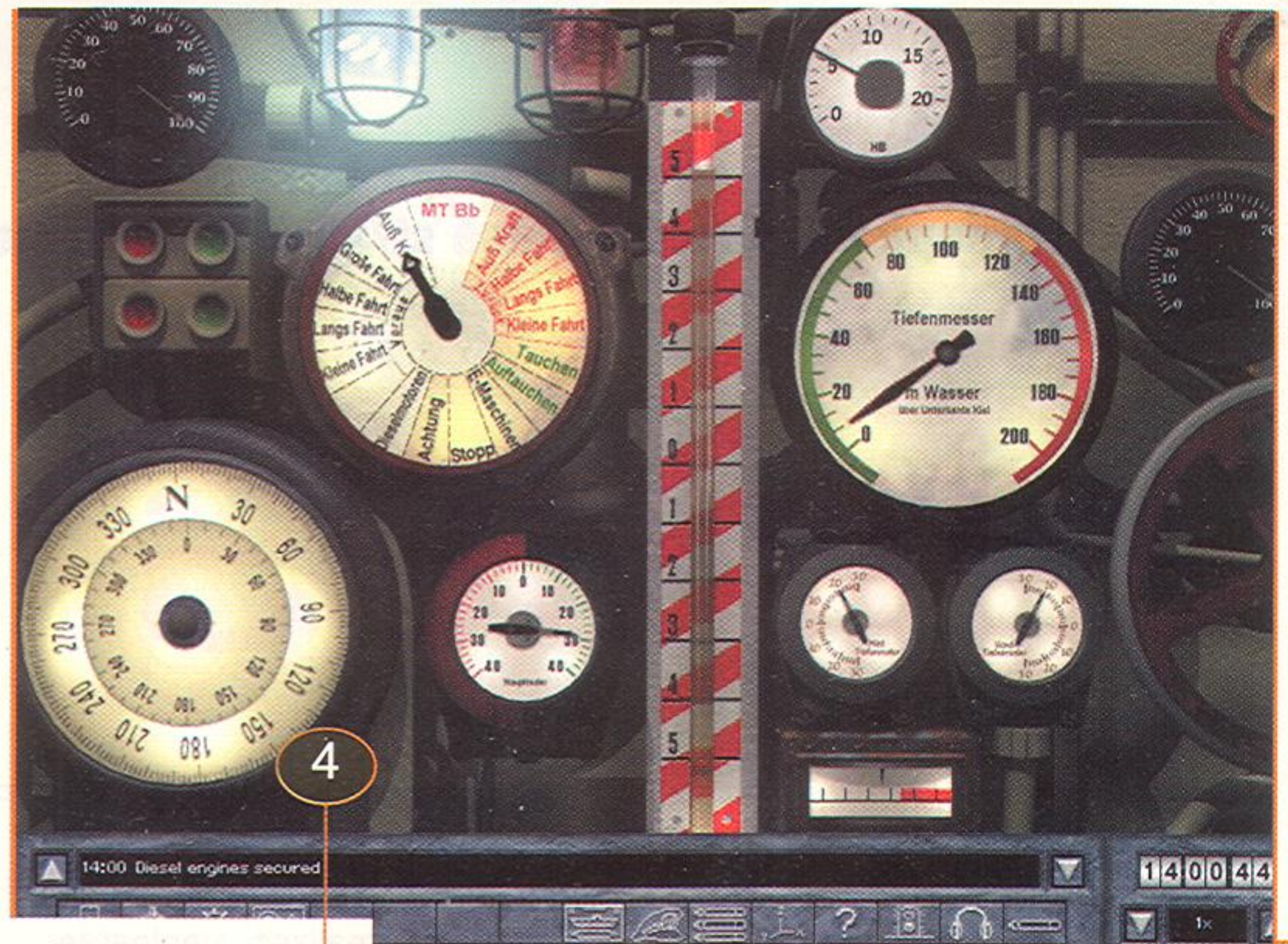
Bump Mapping. Cine are un G400 sau altă placă video capabilă cu adevărat de așa ceva, ar trebui să vadă oceanul cu alți ochi, datorită reprezentării realiste a valurilor. Peste ape se plimbă nori, efecte meteorologice, soarele și luna, oferind spectrul complet de ambianțe maritime. Se mai adaugă și câteva nave în flăcări, cu avarii reprezentate grafic foarte bine, ceva efecte speciale pentru explozii submarine și gata rețeta.

### Jos periscopul

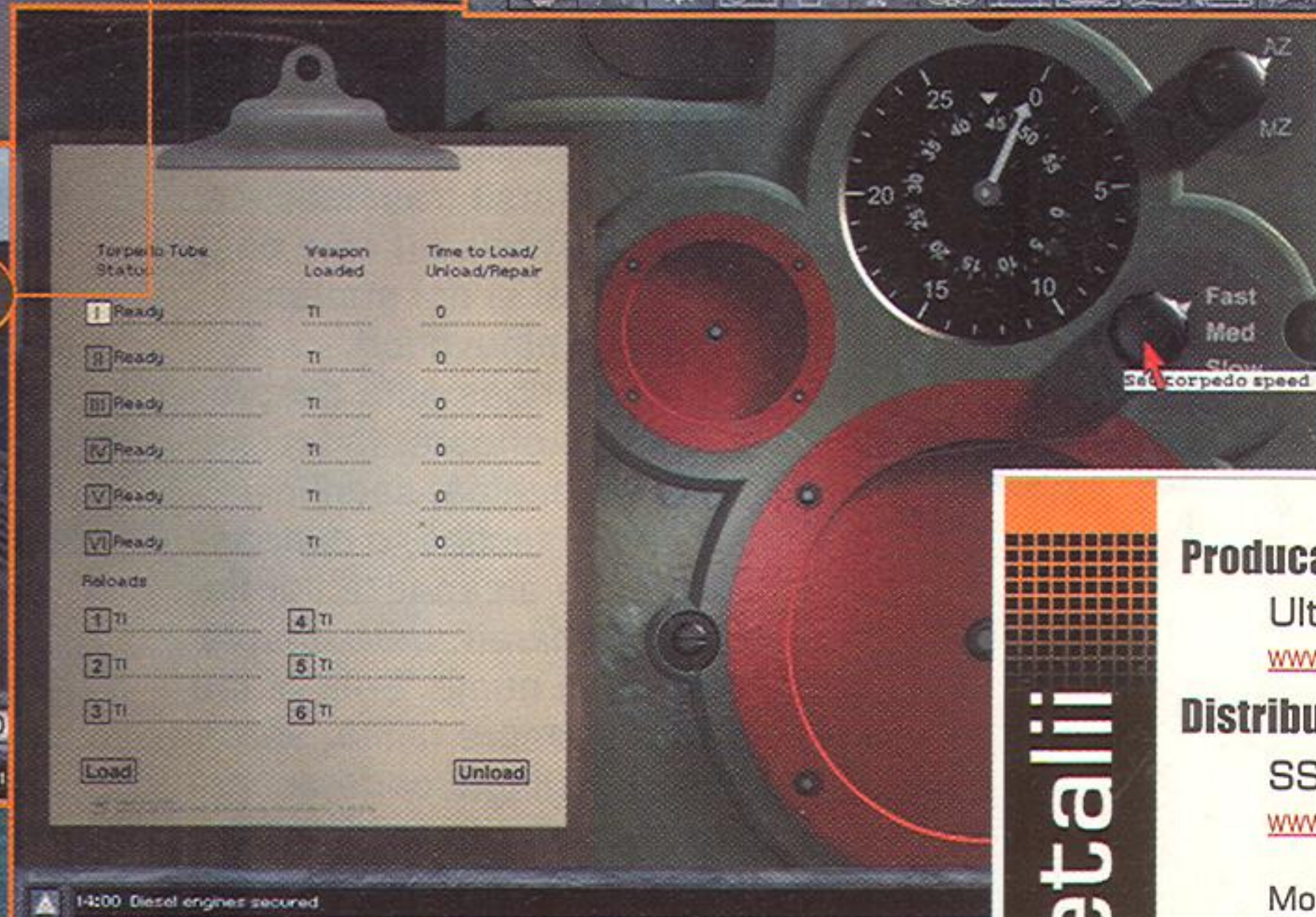
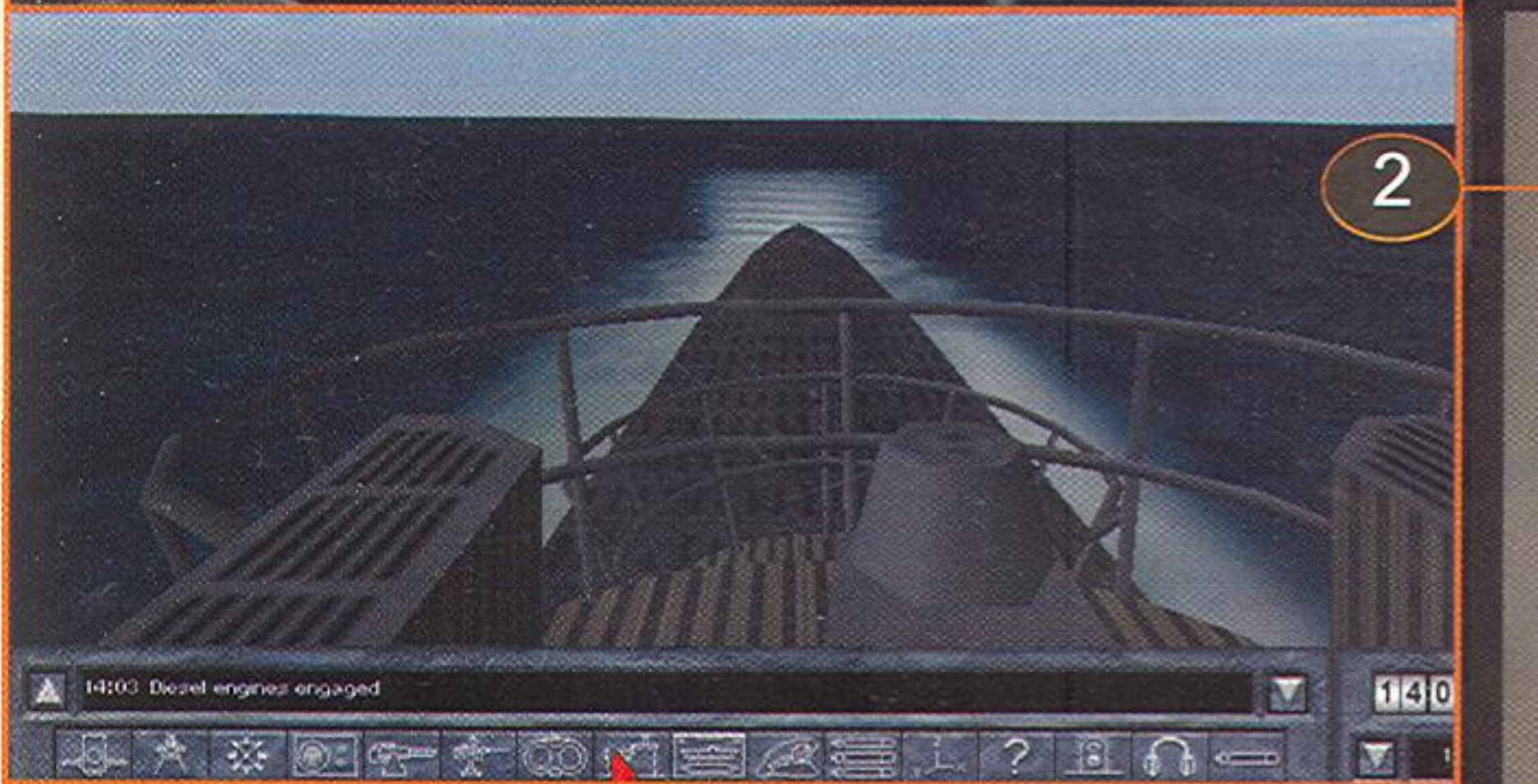
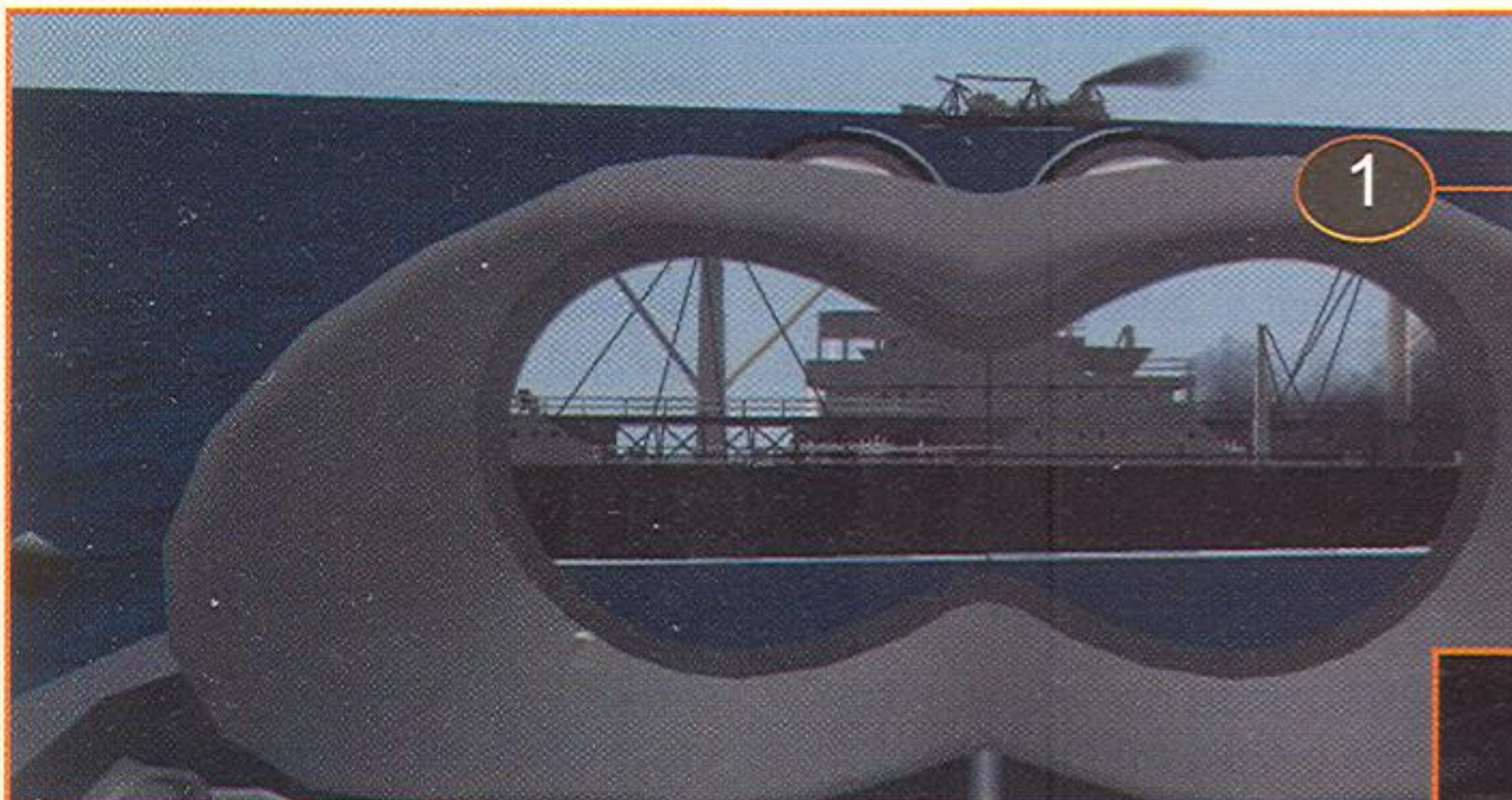
Atunci când judecăm potențialul lui Silent Hunter 2, este bine să privim imaginea de ansamblu și istoria dezvoltării lui. Inițial jocul se afla în lucru la Aeon, studioul responsabil cu primul SH. Mai apoi, Mattel au decis să-l mute la Ultimatum, unde în paralel se lucra la perechea

sa interconectabilă: Destroyer Command. O dată cu lansarea acestuia din urmă, ar trebui să ne putem juca în rețea de-a comandantii de submarine/distrugătoare atât în Atlantic cât și în Pacific.

În ceea ce privește îndoielile legate de calitatea jocului datorate eliminării producătorilor inițiali, nu cred că își au rostul. Ultimatum îi au în spate pe cei de la SSI, o firmă cu foarte mare experiență în domeniu. Încă un fapt de menționat ar fi că tot ei lucrează și la Harpoon 4, ceea ce ar trebui să ne dea o idee despre complexitatea proiectelor pe care sunt în stare să le ducă la îndeplinire. Cred deci că șansele ca SH2 să nu ajungă pe piață sau să fie un fiasco sunt nule, și ar cam fi timpul să se umple acest gol din piața simulatoarelor.



1. Masacru la suprafață. la începutul războiului.
2. Deși vulnerabile, submarineele au nevoie de perioade de marș la suprafață, pentru încărcarea bateriilor.
3. Modul de lucru "nu chiar atât de realist".
4. Visul oricărui mecanic în devenire.



**Produsor:**  
Ultimatum  
[www.ultimatum.com](http://www.ultimatum.com)

**Distribuitor:**  
SSI  
[www.ssi.com](http://www.ssi.com)

Monosit  
01-330.23.75  
[monosit@com.pcnnet.ro](mailto:monosit@com.pcnnet.ro)

**Aprecieri:**

- + - Foarte complex
- Multe opțiuni și acțiuni de desfășurat
- Nu se știe încă

**Linkuri recomandate:**  
[www.silenthunterii.com](http://www.silenthunterii.com)

...broboanele de sudoare îmi intră în ochi în timp ce alerg înspre bază. Greutatea steagului aproape mă doboară, însă strâng din dinți...nu mai e mult...

# Tribes 2

Tip joc: RTS - Apariție: Noiembrie 2000 - Redactor: Cristian Soare

**E**ste destul de greu să realizezi amploarea unui fenomen atunci când tot ceea ce percepi din el sunt frânturi și imagini relativ neclare. Situația devine mult mai complicată și fără șanse reale de reabilitare în momentul în care vorbim de un fenomen al cărui mediu natural (dacă se poate vorbi în acești termeni) este Internetul și al cărui singur mod de manifestare este jocul multiplayer de echipă. Puținii entuziaști ce au încercat totuși să guste puțin din savoarea rețetei de fenomen sus-amintite punând la cale un meci cu misteriosul vecin de la etajul 5, sau cu doi, trei prieteni mai mult sau mai puțin entuziaști într-o bombă de sală de calculatoare, au descoperit, într-un sfârșit traumatic, că Tribes nu este despre ei și doi prieteni binevoitori.

Tribes este despre clanuri, onoare, fanatici, spirit de echipă, sacrificiu, strategie, tactică, o cunoaștere bună a capacităților fiecărui camarad. Este despre acel ceva numit "heat of the battle", despre faimă, adrenalina și feelingul ce te acaparează total... Și ca dovadă comunitatea Tribes este de departe cea mai activă dintre cele concentrate în jurul unui joc online. Meciurile importante sunt comentate live radio-like prin Tribes Shoutcast Network (tsn.tribalwar.com - găsiți și o arhivă pe acolo dacă vă interesează meciurile mai vechi...). Există un campionat mondial, centrat nu pe clanuri dar pe națiuni. Există mod-uri făcute de jucători dedicați. Există o ligă europeană și una americană.

Toate acestea reprezintă însă o slabă imagine a ceea ce se întâmplă de fapt. Pentru a înțelege pe deplin trebuie să fii parte din toată această nebunie, și cum la Sierra acolo ei se gândesc și la cei mai de prin lumea a treia, e uite că o să aveți și domniile voastre șansa să vă integrați dacă nu în Comunitatea Europeană, cel puțin în cea din Tribes 2...

Având deja în spate experiența din Tribes, Dynamix s-a concentrat în special asupra dezvoltării și adăugării de noi componente atât în ceea ce privește gameplay-ul, cât și

vehiculului respectiv o reușită. Singurele care nu necesită decât prezența unui singur om, care conduce și trage, sunt Shriekul și Leopardul, pentru restul ori creându-se posturi specifice (șofer, trăgător, aruncător de bombe, omul cu telefonul, Ecaterina Teodorescu) ori necesitând câțiva luptători care să o protejeze (este vorba de Jericho). Detalii mai multe puteți afla din căsuța parcată pe aici pe undeva.

Armele au fost îmbunătățite (cele care aveau nevoie), păstrate la fel (cele care nu aveau nevoie) sau

**Mîncător de bandwidth, trăgător înspre ruină, provocator de ochi injectați, Tribes se întoarce. Furios.**

pentru partea de "tribes community build", prin introducerea unui browser în joc, browser ce va permite accesul la newsgroupuri, forumuri, știri, e-mail, permițând de asemenea utilizarea de instant messages. Meniurile vor fi de o simplitate extremă, Dynamix dorind să introducă jucătorul cât mai repede în miezul fierbintei acțiuni, fără ca acesta să piardă prea multă vreme prin meniuri fără sfârșit. Odată ajuns înăuntru, el va putea să intre într-unul din clanurile deja existente, sau să creeze unul nou, toate acestea nefiind mai departe de un click.

Gameplay-ul a fost îmbunătățit și el, prin introducerea a trei noi arme, mai multe vehicule plus o mică grămăjoară de chichițe tehnice, bune de folosit sau de aruncat în inamic. Accentul pus pe tactica și strategia folosirii diferitelor vehicule a fost mult mărit, fiind necesară acum o coordonare mult mai mare a diferiților colegi de echipă pentru a face utilizarea

introduse unele noi (unde era nevoie). Interesantă este, de pildă, multitudinea de grenade și grenadele folosibile: o "concussion grenade" care întepenește inamicul, "flash grenade" care îl orbește sau introducerea așa ziselor "camera grenade", ce fac astfel posibilă luarea camerelor de luat vederile și plantarea lor în punctele strategice, fără a mai irosi un slot din și-așa-parcă-niciodată-de-ajuns-de-încăpător-ul-backpack..

Grafic totul este înfricoșător de frumos, după cum bine puteți să vă dați seama din screenshot-uri. Nivelul de detaliu este extraordinar, orizontul este într-adevăr un orizont (scăpându-ne astfel de ceața omniprezentă din Tribes), plus toată gama de efecte colorate, luminoase, pline de o frumusețe interioară. Hărțile se vor întinde acum până pe Câmpiile Eternei Vânători și chiar o idee mai departe, fiind aproape fără de sfârșit. O plăcută adădire este și introducerea fronturilor de vreme



## Arme

### Blaster



Arma cea mai simplă, extrage energie din pack-ul propriu, având astfel muniție infinită. Faptul că are o rată mare de foc și un range destul de sănătos este echilibrat de damage-ul destul de mic. Nu este afectat de apă, viteză, distanță, damage-ul rămânând la fel.

### Chain Gun



Zvârle cu niște foarte rapide mici săgetuțe ce se împrăștie în spirit conic la ieșire, trecând pe Plaiul

Eternei Vânători orice nesăbuit ce s-a apropiat prea mult. Totuși, la distanță mare își pierde din efect, devenind relativ inutilizabilă.

### Plasma Rifle



Scuipă cu bile de plasmă super-încălzite ce explodează la contact, capabilă astfel să te scape de următor dintr-o singură lovitură. Uzabilă atât la distanță mică cât și la una mai medie, poate fi folosită cu un succes ce depinde de talentul fiecăruia, atât în interioare cât și la exterior, printre flori, fete și băieți. Și ca să vă fie pe plac mai are și splash damage.

### Laser Rifle



Cunoscută în mediile mafioate și sub abominabilul nume de "Longrifle" este o armă magică în mâna unui sniper stăpân pe sine. La fel ca și Blasterul se hrănește cu energia armurii, lăsându-i pe cei loviți stafidiți și deshidratați. Are un range de neam prost, adică bate până pe monitorul colegului de clasă și lovește aproape fără delay. Totuși puterea loviturii depinde de nivelul de energie al armurii proprietate personală, așa deci dacă e folosită înainte ca nivelul energiei să crească la loc își pierde din putere. De folosit când energia este la maxim pentru o mai mare putere. Poate fi folosită numai dacă porți armură Light și un Energy Pack.

### Spinfusor



Sau domnu Stormhammer, trage cu cd-uri explozive atât de departe încât nici cu ochii, nici cu monitorul colegului nu le mai vezi. Rata de foc și viteza discului sunt medii între armele Tribale, însă este una dintre armele de bază. În plus, are splash damage și face cartofi.

### Grenade Launcher



Aruncă grenade mult mai departe decât pot fi ele aruncate cu mâna de către luptătorii patriei, iar datorită faptului că durează o secundă sau două ca să se armeze pot fi aruncate folosind diferitele șmecherii învățate în clasele de geometrie. Odată armată, explodează la contact. Splash Damage.

### Shock Lance

Foarte puternică, însă necesită o mână foarte sigură, iar ținta trebuie să fie aproape. Trimite un șoc electric foarte puternic în inamic, însă trebuie lovit exact în spate unde scutul este mai slab. Dacă nu este lovit acel punct precis, damage-ul provocat scade drastic...În combinație cu Cloack Pack-ul este ideală pentru cei ce se strecoară atenți, invizibili, tăcuți asupra unui inamic neștiutor...

### Electron Flux Gun (ELF)

Este o armă de distanță mică, ce atacă și ea energia din armura inamicului, făcând inutilizabile armele energetice, echipamentul ce la fel, are nevoie de energia respectivă și în plus aproape imobilizează ținta. Atenție, nu ia multă sănătate. Folosită în general pentru a slăbi o apărare sau pentru a încetini un inamic ce fuge (eventual cu steagul în spate).

### Targeting Laser

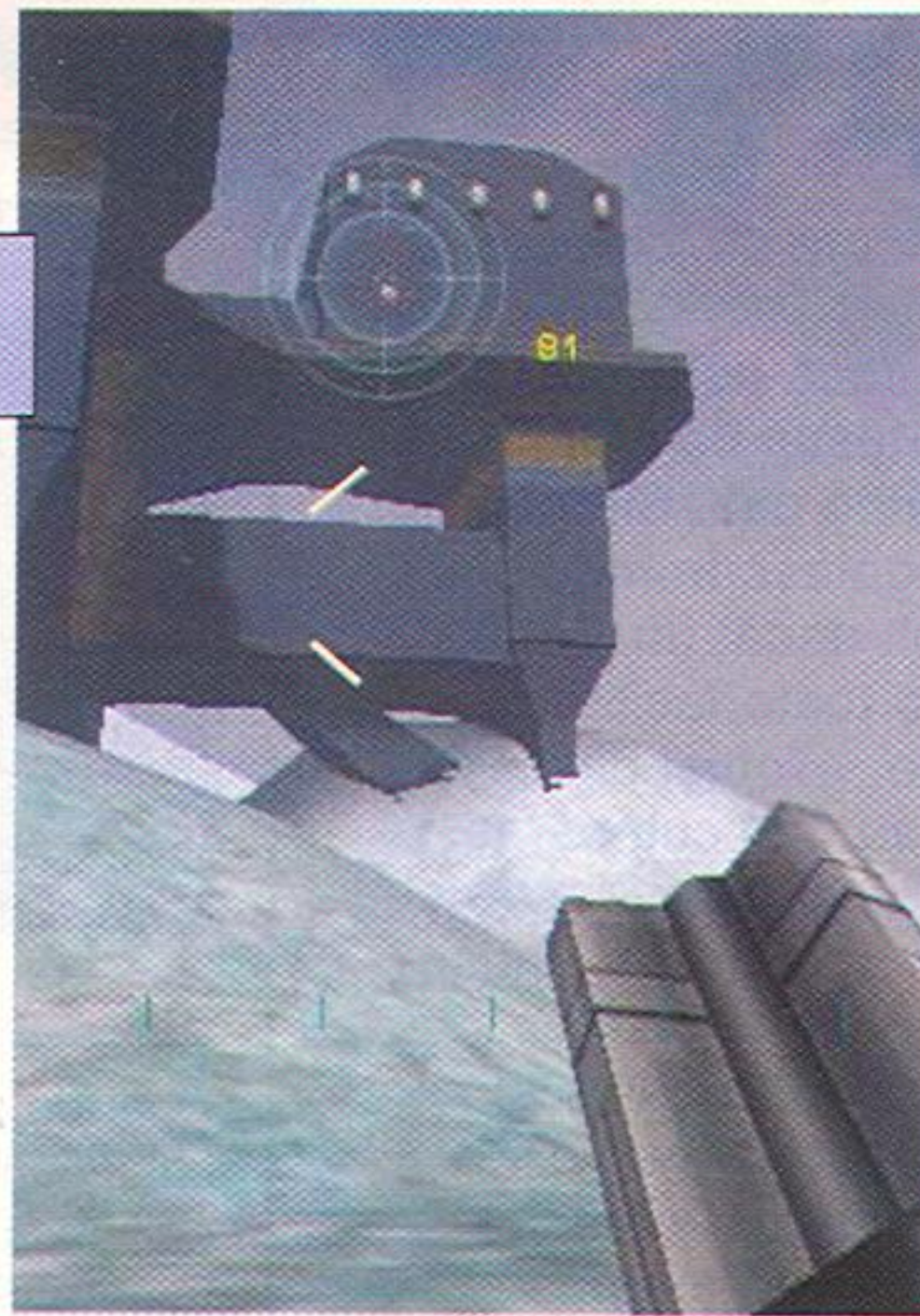
Nu face damage el însuși însă este o componentă esențială a firului epic dacă vrei un spectacol cu mulți morți. Folosită pentru a scrie pe spatele inamicului "Kick me!", deschizând astfel apetitul colegului cărător de Mortar. Se folosește de energia proprietate personală, deci se va opri când se termină și energia.

### Hand Grenade

Evident o șmecherie explozivă pe care trebuie să o arunci în direcția inamicului...se armează în una, două secunde, explodând imediat după aceea, indiferent dacă lovește sau nu ceva. Splash Damage.

### Mortar

Cea mai puternică dintre armele Tribes, aruncând cu încărcături explozive la mare distanță. Din cauza greutății mari, poate fi cărată doar de un luptător ce poartă Heavy Armor, și este mai bună în combinație cu Targeting Laser-ul, la fel ca și Grenade Launcher-ul.



## Moduri Multiplayer

### Single Player Campaign

Mai multe misiuni atent construite pentru antrenamentul celor veniți noi (Newbloods). Importante pentru familiarizarea cu jocul și pentru a îl transforma într-o experiență plăcută.

### Capture The Flag

Două echipe, două baze, două steaguri. Apără-ți steagul iar în același timp șutește-l pe cel al inamicului și adu-l la tine în bază, pentru a puncta. Echipa cu cele mai multe steaguri capturate câștigă.

### Capture And Hold

Este vorba de control al diferitelor locații (un turn de exemplu) și menținere a controlului pentru o perioadă oarecare de timp, câștigând astfel puncte. Echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

### Siege

O echipă apără un obiectiv în timp ce cealaltă îl atacă. În momentul în care echipa care atacă reușește să cucerească obiectivul, se schimbă echipele și se ia de la început.

### Deathmatch

Știi și voi...nu are aceeași savoare ca și celelalte.

### Flag Hunters

Probabil cel mai intens mod de joc...În funcție de misiune luptătorii ori încearcă să îi elimine pe toți ceilalți luptători și să ia astfel steagurile sau se grupează în două echipe ce încearcă să ia steagurile echipei adverse. Undeva pe hartă există un "Nexus" unde luptătorii depun steagurile câștigate luând puncte în schimb.



▶ activă, astfel dacă până acum exista o hartă în care ploua tot timpul sau una în care ninge, acum vom avea hărți în care vremea se va schimba și doar imaginați-vă ce feeling poate să aibă o asemenea transformare, de la începutul cu soare, luminos, la o treptată întunecare a cerului și ploaie... Cu atât mai mult cu cât Dynamix și screenshot-urile ne spun/arată că aceste efecte vor fi tot atât de spectaculoase ca și cele reale. Toate acestea combinate cu ustensilele idiotproof de editare a hărților și crearea de noi moduri îi vor asigura cu siguranță o longevitate de invidiat, plus

multe ore plăcute de joc pentru cei interesați.

Concluzii încă nu avem, dat fiind că beta-testul de abia a început. În orice caz, Sierra & Dynamix pregătesc în mod clar ceva mai mult decât un simplu joc, date fiind toate facilitățile ce vor fi inserate... Totuși din câte știu încă nu au fost cumpărați de Microsoft deci nu avem de ce ne teme. Una peste alta, șansele de a crea cel mai bun joc team-based sunt prezente și se măresc cu fiecare zi ce ne apropie mai mult de release-date-ul din această toamnă.



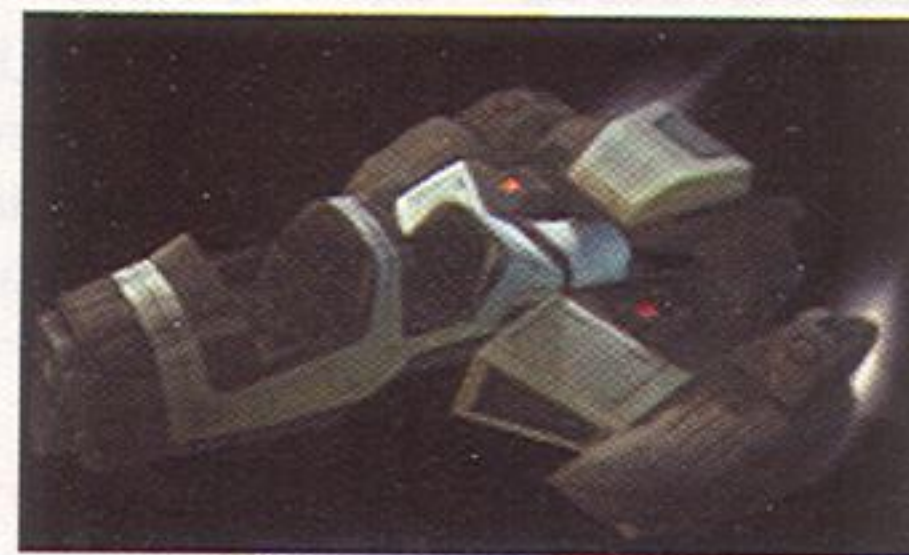
## Moduri Multiplayer

### TURBOGRAVURI



#### Shrike Fighter

Doar de o persoană, dotat cu două chaingunuri. Ușor de manevrat, agil, însă dotat cu o armură foarte ușoară. Foarte bun pentru a transforma în resturi fumegânde alte Shrike-uri, este un element cheie pentru o bună apărare sau un recon rapid.



#### Thundersword Bomber

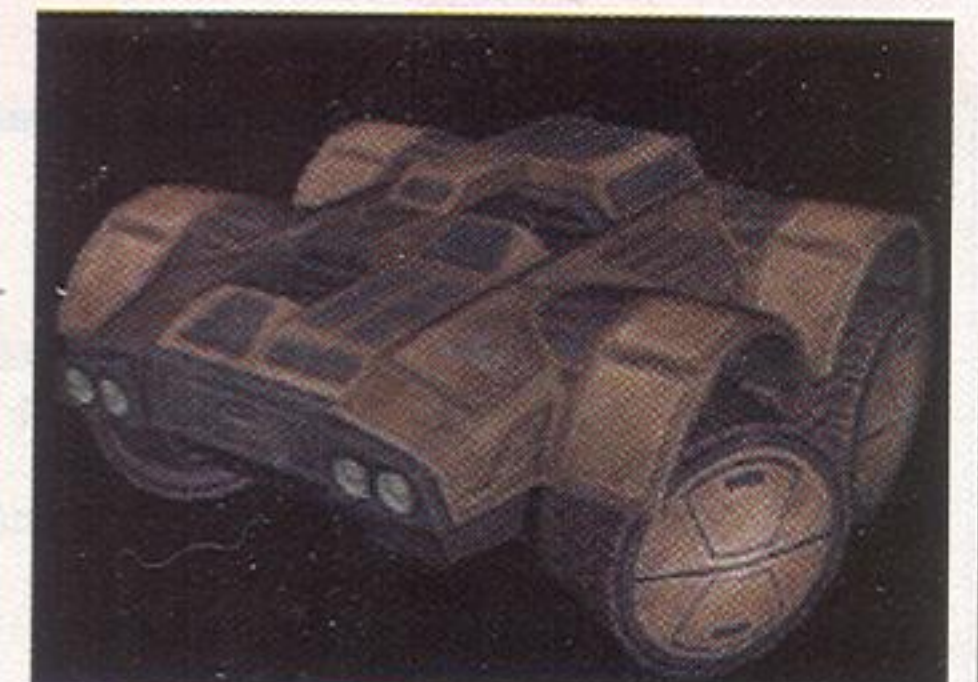
Un pilot, un trăgător și un aruncător de bombe, ce necesită să își coordoneze eforturile pentru a uza de cele 40 de bombe din dotare. Are o armură mult mai puternică decât Shrike-ul, însă este mai încet și mai puțin manevrabil. Dotat de asemenea și cu o turetă ventrală pe care aruncătorul de bombe o poate folosi când nu aruncă bombe (evident).



#### Havoc Heavy Transport

Încet dar bazat în armură, Havoc-ul nu are arme sau alte abilități în afară de capacitatea mare de transport. Necesită un pilot și un Tailgunner. Poate să care patru luptători în același timp, ceea ce pare puțin, însă doar închipuiți-vă patru indivizi în Heavy Armor, puși pe distracție, cu enorma putere de foc pe care o au la dispoziție, plus capacitatea acestora de a trage în orice direcție, atunci când sunt transportați.

### VEHICULE DE TEREN



#### Leopard Ground Scout

Rapid, bun pe orice fel de teren, fără arme sau armură puternică, însă suficient de rapid și agil încât să fie mai mult decât perfect pentru recunoaștere. Bucuria celor care în adâncul inimii lor sunt scouti.

#### Beowulf Assault Vehicle

Vehiculul de bază în lupta prin câmpiile mănoase din Tribes, are o turetă puternică plus armură serioasă. Are nevoie de un șofer și un trăgător. Tureta poate trage cu plasma sau cu mortar, în funcție de preferințele echipajului.

#### Jericho-Class Mobile Point Base

Necesită doar un șofer, nu are arme, se mișcă relativ greu. Totuși armura este foarte mare, și poate căra un Inventory Station plin de bunătăți plus un Sensor Jammer. Foarte important, căci permite stabilirea unor puncte înaintate de atac foarte rapid. Necesită o echipă bine înarmată pentru a fi protejat.

## Detalii

#### Producator:

Sierra

[www.sierra.com](http://www.sierra.com)

#### Distribuitor:

Havas

[www.havas.com](http://www.havas.com)

Monosit

01-330.23.75

[monosit@com.pnet.ro](mailto:monosit@com.pnet.ro)

#### Aprecieri:



- Gameplay
- Grafică
- Feeling

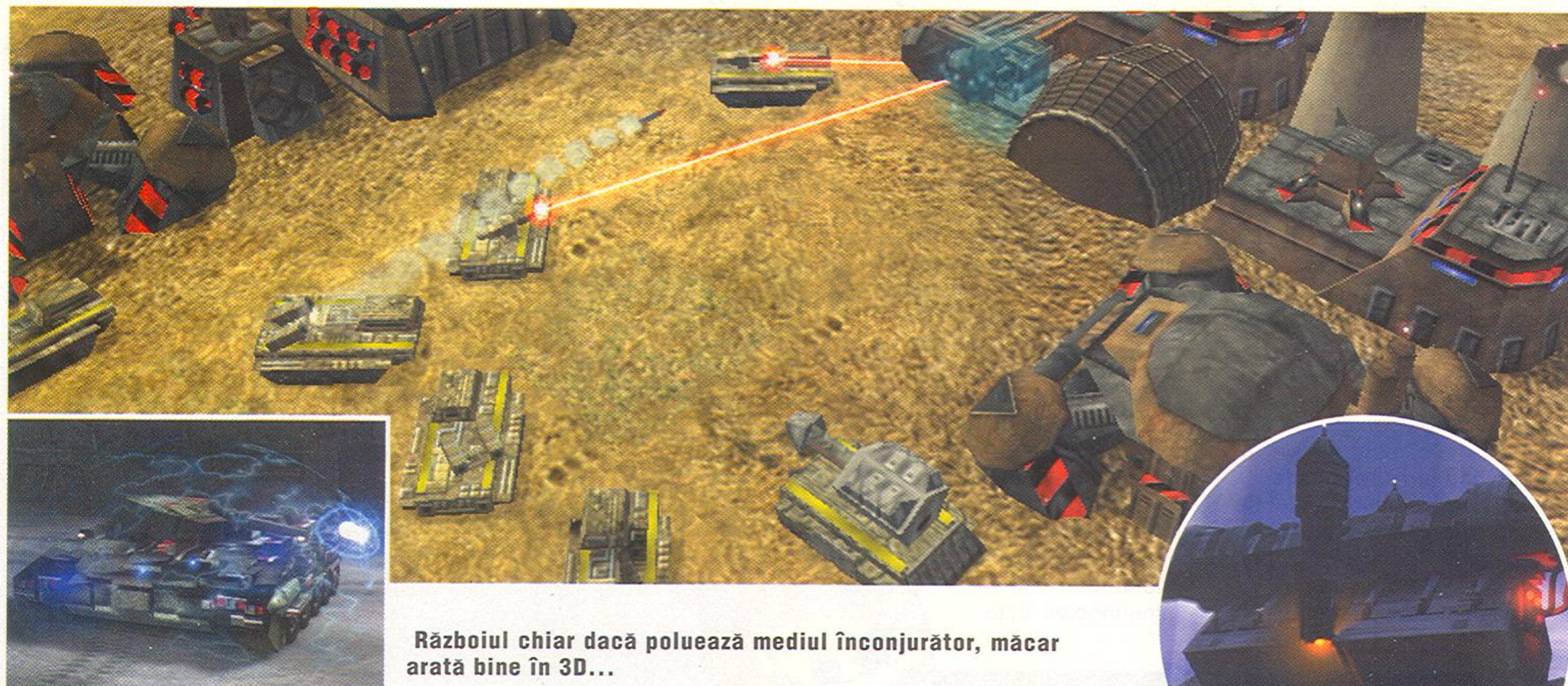


- Nu sunt. Până acum.

#### Linkuri recomandate:

[www.tribes2.com](http://www.tribes2.com)





Războiul chiar dacă poluează mediul înconjurător, măcar arată bine în 3D...

# Earth 2150

Tip joc: RTS - Apariție: A aparut - Redactor: Alexandru Adam

Când m-am pomenit la ușă cu porumbelul călător care ciripea cu mândrie în ochi și accent german în gură vestea trezirii din morți a unui joc uitat dinainte de a se naște - continuarea ratatului Earth 2140 - nu am mai ridicat interesat din sprâncene, nu am mai zâmbit tâmp, dar optimist, bulbucându-mi ochii - l-am făcut ciorbă pur și simplu, sătul de dezamăgiri... Am descoperit apoi că Topware și-a respectat cuvântul dat (probabil în urma unei insurecții orchestrate în firmă de beta-testeri, că altfel nu se explică) și a scos pe piață o bijuterie de joc...

Povestea din rts-ul Earth 2150 este una tristă, sângeroasă și plină de patetism ecologic... Se făcea că cele 2 mari împărății (United Civilized States - un fel de americani, dar mai mulți și Eurasian Dynasty - o mulțime de chinezi secondati de ceva sovietici și europeni subjugati) de pe Pământ au purces a se război amarnic... Osteneala nu i-a cuprins

decât prea târziu, după ce crime atroce au fost înfăptuite și Pământul a fost destabilizat de pe orbita strămoșească, ghinionul îndreptându-l spre Soare... O dată cu necesitatea evacuării cât mai rapide a planetei, a mai apărut în scenă o forță beligerantă - Lunar Corporation, ce-și construia viitorul luminos în orașe spațiale. Armatele celor trei împărății au fost astfel împinse într-un nou război, pentru resurse, la finalul căruia, numai una dintre ele va putea să-și ia tălpășița din sistemul solar...

Jocul propune trei campanii însumând vreo 80 de misiuni plăcut aseasonate cu filme scurte, concise, prezentate sub formă de buletine de știri (se tratează subiecte de interes larg precum vremea, înmulțirea la celenterate, salturile tehnologice, dar bruște, situația de pe frontul de vest, ultima noapte de război). Single-player-ul are o fluiditate aparte dată de situația inedită în care se pornește de la bun început cu o bază echipată cu toate cele trebuincioase sub-

zistenței. Acesta este punctul de plecare al misiunilor ce urmează a fi efectuate, existând posibilitatea de a opta pentru ordinea abordării lor, în funcție de priorități... Odată descins pe traseul de luptă, jucătorul poate lucra în paralel cu baza mamă, aducând de acolo ajutoare, merinde sau chiar bani către zona de conflict... La sfârșitul fiecărei deplasări în teritoriu, toate unitățile pot fi evacuate pentru a fi ulterior refolosite la alte atacuri sau la săpatul spațiilor verzi. Scopul final al jocului fiind acumularea resurselor (există niște cote ce trebuie respectate de-a lungul campaniilor) jucătorul este forțat la compromisuri, banii neajungând niciodată pentru toate cheltuielile necesare modernizării armatei și îndeplinirii planului cincinal. Diferențele dintre forțele combatante încep de la tehnologiile cu care îndoliază mamele adversarilor și merg până la metodele de construire a clădirilor sau de colecționare a resurselor... În ordinea absolvirii liceului: LC benefici-



ază de cea mai avansată tehnologie cu unități antigravitaționale și abilitatea de a controla clima sau de a construi clădirile în siguranță, pe orbită; UCS, care nu prea strălucesc în vreun domeniu, au roboți pe două sau mai multe picioare și o grămadă de upgrade-uri pentru unitățile colectoare (pe la sfârșitul jocului, acestea încep să zboare) și, în final, repetenții - ED făcând încă uz de atavicele tancuri, elicoptere și arme atomice.

Sistemul de construcție a unităților (fie că sunt navale, aeriene sau terestre) umple sufletul gingaș al jucătorului de bucuria diversității, deoarece nu există unități "de-a gata" ci doar posibilitatea de a înșuruba cu abnegație și devotament arma-

mentul pe diferite șasiuri... Pe măsură ce campania se complică, același lucru se întâmplă și cu opțiunile de asamblare, ajungând până la surpriza plăcută de a avea montate pe același tanc (hover, vapor, elicopter, bombardier, robot) mai multe tipuri de arme (regula fiind valabilă și pentru clădiri care au uneori câte patru asemenea slot-uri)...

Hărțile pot fi împânzite de jucător cu tranșee, poduri, ziduri sau chiar tunele, singura limită fiind gradul de imaginație al fiecăruia. Alternativa de a lupta și sub pământ, introdusă prin apariția tunelor, oferă practic un plan paralel de joc... mai subteran, propice mineriadelor. Este



După ce în campanie m-am lămurit de inestimabila mea valoare ca strateg, colegul meu Cowboy a binevoit să-mi scoată figurile din cap într-un meci amical de multiplayer.



Nici o nuntă nu este completă fără bateria strămoșească de aruncătoare de rachete...



Ziam was eliminated  
**Victory**  
 OK

vorba de o a doua hartă a nivelului, semănând cu un labirint, care se poate folosi pentru frustrarea inamicului începător sau ocolirea obstacolelor naturale (râuri, ramuri, pepiniere de brazi, băltoace, câmpuri minate)... Pe lângă o interfață ușor de customizat, sunt puse la dispoziția publicului și câteva încântătoare opțiuni strategice... În primul rând împărțirea trupelor pe plutoane (fiecare cu propria siglă) presupune organizarea unităților în formațiuni de luptă oarecum independente coordonate de câte un comandant. O altă opțiune, denumită sugestiv "record", permite unei unități (sau pluton) îndeplinirea fără crâcnire a mai multor ordine consecutive (fugi două sute de metri NV, distruge un bunker, fă stânga, sări în spatele unui pensionar, sperie-l). În final, posibilitatea de a secționa ecranul în trei folosește la vizionarea simultană a mai multor unghere fierbinți de pe hartă, dând și randament la scroll.

De regulă, cu cât grafica unui joc este mai sugestivă, cu atât admiratorul cu mouse înfipt în mână și dinții scrâșniți se simte mai inspirat la genocid, mai însuflețit la cotropire... În Earth 2150 acest lucru este făcut cu clasă, folosindu-se un motor grafic capabil (camera este controlată cu mouse-ul, la liber și destul de intuitiv, cucerirea resurselor Terrei fiind astfel mai ușor de urmărit și

de distrugere în masă. Serbarea se desfășoară apoteotic pentru că, în clipa în care ostilitățile se dezlănțuie și încep să zboară obuze, rachete sau încărcături de plasmă în toate direcțiile, numai o parte își ating scopul, restul planând agale și perfid înspre alte meleaguri, dezrădăcinând arbori sau săpând cratere în gazon. Cu opțiunea de zoom, jucătorul curios își poate satisface apoi aviditatea morbidă pentru detaliu, observând de la doi pași unități care își recalibrează migălos turelele, arme cu recul vârtos sau porțile uzinelor deschizându-se cu mândrie patriotică, pentru a scoate la iveală noi generații de tancuri cu intenții suspecte. Sunetul este aceeași experiență repetitivă oferită de alte RTS-uri: un concert de răspunsuri îndatoritoare din partea subordonaților și mesaje panice ("baza arde, pietrele rămân") ciripite pe un fundal animat de partiturile bombardamentelor și smiorcăiala mitralierelor... Muzica aproape simfonică (până intră chitările UCS) se schimbă în funcție de momentul în care se petrece acțiunea (zi sau noapte) sau de numărul detonărilor de pe ecran (când începe lupta se cam schimbă și ritmul, pentru revigorare). În multiplayer victimele pot fi perpelite în jocuri de "dezvoltare" sau deja clasicul "capture the flag"... Există pentru nerăbdători și vreo două

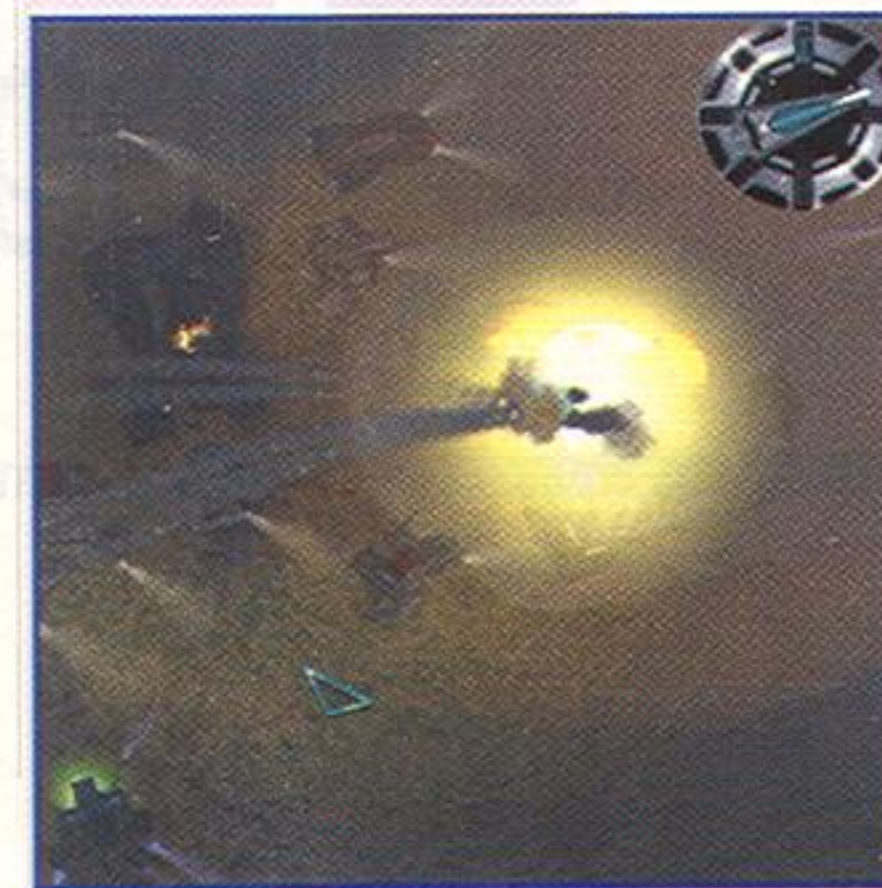
### Plasma arată cel mai bine noaptea, după ploaie...

apreciat îndeaproape) și o atenție la detaliu aproape bolnăvicioasă...

Terenul este agitat, cu relief neregulat, podișuri nisipoase, tundre înzăpezite, câmpii roditoare numai bune de pârjolit și retras ulterior în munți, livezi de cocotieri. Copacii destul de prost inspirați încât să crească în zona de conflict își dau duhul destul de dramatic în focul luptei, lăsând în urmă cioturi triste, iar apa, sursa vieții în existența cotidiană, obstacol în calea gloriei în jocuri, se vâlurește și ea molcom în majoritatea nivelelor, cu vegetația de rigoare împresurând-o matern.

În ce privește bălăile, acestea constituie atracția seriei animând peisajul câmpenesc cu efectele nocive, dar vios colorate, ale puzderiei de arme

variante de "leapșa pe podișuri mănoase și prundiș" în care computerul pune la dispoziție banii (sau chiar unitățile), iar alergătorii se preocupă numai de aspectele pragmatice ale problemei cum ar fi scociorătul printre oasele inamice... Chiar dacă am în vedere faptul că s-a achitat până și de promisiunile altor producători, mai dezamăgitori fără puțin unguent, asta nu înseamnă că firma germană nu a dat și ceva rateuri în Earth 2150... În primul rând AI-ul cochetează prea tare cu mediocritatea... Dacă în misiunile din campanii, puternic scriptate, nu se observă acest lucru (nu supărător în orice caz), în skirmish lumea va fi năpădită de o puternică senzație de deja-vu: care are cele mai multe și mai vânoase tancuri, ăla primește jumătate



din împărăție și pe fata monarhului de soție... Ordinorul pur și simplu nu este capabil de mișcări mai subtile decât aglomerarea exagerată de unități în jurul bazei dușmane. Scenariul seamănă prea mult a pretext (și este notorie necesitatea unei motivări reale a jucătorului după exemple ca Half Life sau chiar Starcraft); apare senzația că războiul putea fi foarte bine dus și pentru 4 cutii de bere plină de caracter sau pentru independența Botswanei... Lipsa unor personaje propriu zise care să interacționeze cu scenariul se simte tot la fel de tăios (există ce-i drept niște simulacre, și ocazional câte un hacker pe nume Neo va atenta la integritatea "rețelei" de control, cointeresând la fursecuri inamice o mare parte a contingentului militar al gamerului)... Îmbinând plăcutul cu utilul, am executat acum două luni porumbelul acela mesager, făcând un ceai vânătoresc cu el; neavând vreo vină, acesta totuși s-a conformat fără crâcnire tratamentului inuman administrat de mine cu atâta impolitețe recomandându-mi chiar diferite rețete de preparare în schimbul promisiunii că, totuși, voi încerca jocul atunci când acesta va apărea... Vă dați seama de remușcările ce îmi săgetează neîntrerupt inima de fiecare dată când mai termin o misiune și întrezăresc parcă în meniul cu scoruri o față

cunoscută cu cioc și pene cum îmi face cu ochiul complice...

## Detalii

### Producator:

Topware  
[www.topware.com](http://www.topware.com)

### Distribuitor:

Best Computers  
Bd. Elisabeta 25  
Tel: (01) 314.76.98

### Aprecieri:

- + - grafica fericită
- e cu tunele
- trei armate total diferite la efect
- Scenariul cam subțire

### Cerinte:

Procesor: PII 233  
Video: min 4MB  
RAM: 32/64 RAM  
Hard: 450 MB

### Linkuri recomandate:

[www.earth2150.com](http://www.earth2150.com)

### Impresii finale:

- Earth 2150 oferă jucătorului cu cel puțin 33% mai mult calciu decât concurența în ce privește varietatea gameplay-ului..

**Verdict: 8.7**

În viitorul sumbru al umanității, din canalizări se revarsă Apocalipsa...

# Shattered Greevay

## The Forgotten Pavement

Tip joc: Simulator/RPG - Aparitie: A aparut - Redactor: Alexandru Adam



### Apropos...

Motorul grafic al acestui joc urmează a fi vândut firmei suedeze LeZiamme Pyrotehnics pentru jocul lor aflat în pregătire de doi ani, Thrives 2: End Cyclopedia.

**F**irme obscure producătoare de jocuri s-au mai pomenit în istorie, rareori însă acestea au ajuns să capteze atenția publicului din prima tentativă la fel de ușor ca Rabid Cowboy. Faptul că un joc cel puțin straniu din punct de vedere al conceptului a ajuns atât de brusc și de neașteptat în lumina reflectoarelor, bucurându-se de vânzări fenomenale pe

### Privitorul va rămâne înmărmurit de atenția la detaliu investită în aceasta capodoperă...

mapamond fără ajutorul vreunei campanii publicitare majore, poate părea surprinzător. Compania australiană a declarat că nici unul din viitoarele sale produse nu va beneficia de strategii de marketing mult diferite. În singurul interviu luat până la ora actuală producătorilor, aceștia asigurau opinia publică de disprețul sincer nutrit pentru "procesul insidios de acută abrutizare a minții umane, numit reclamă". Astfel,

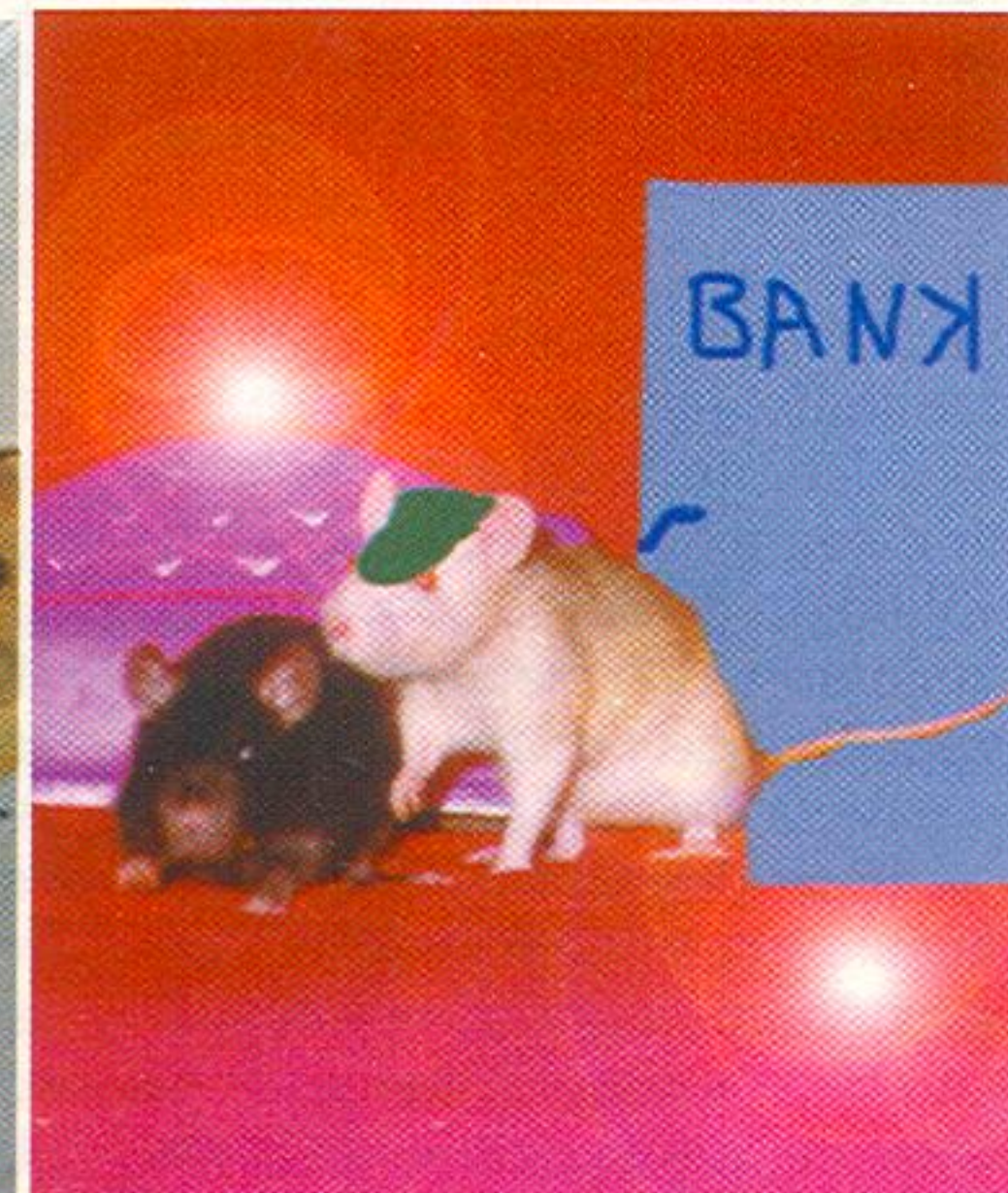
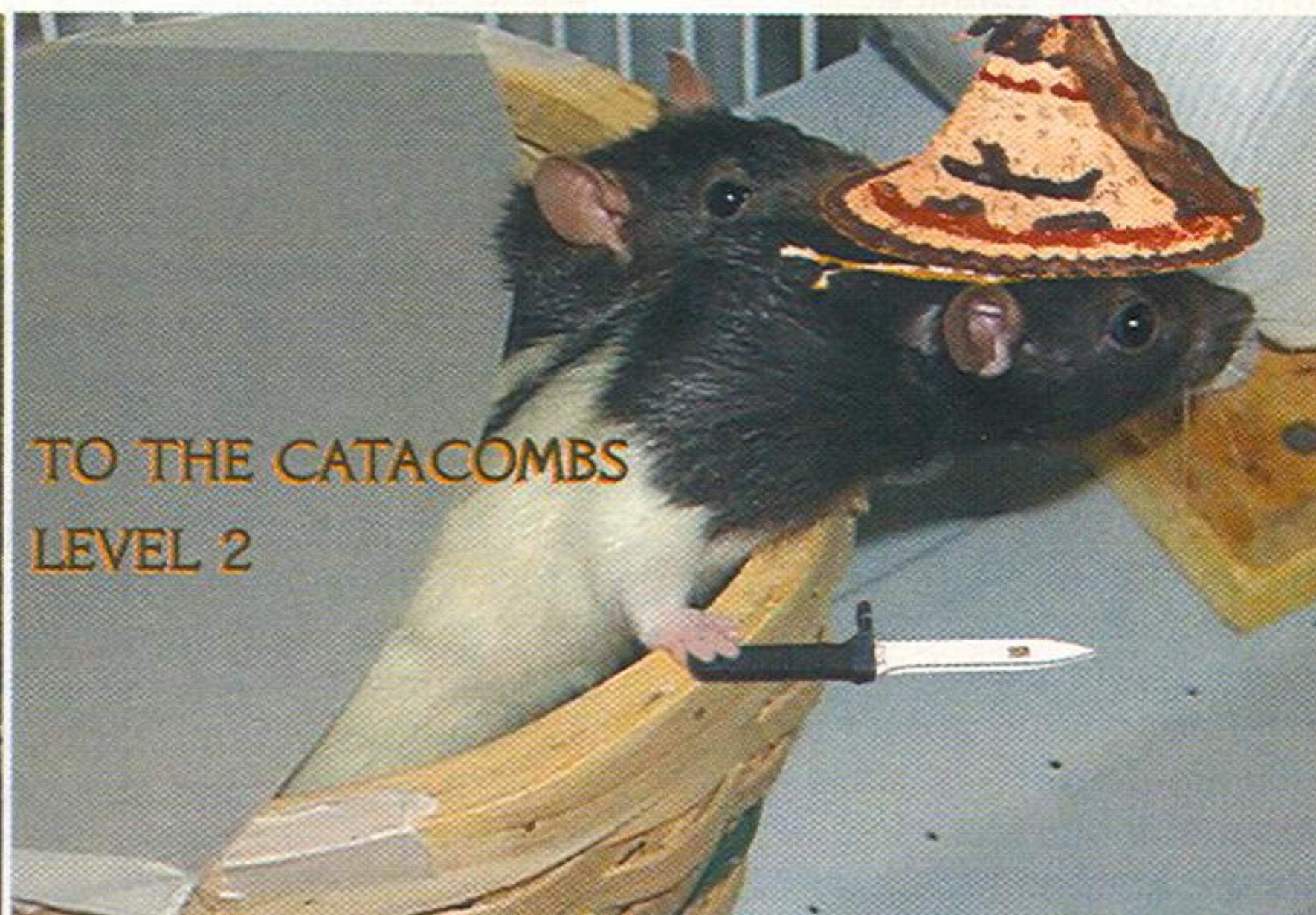
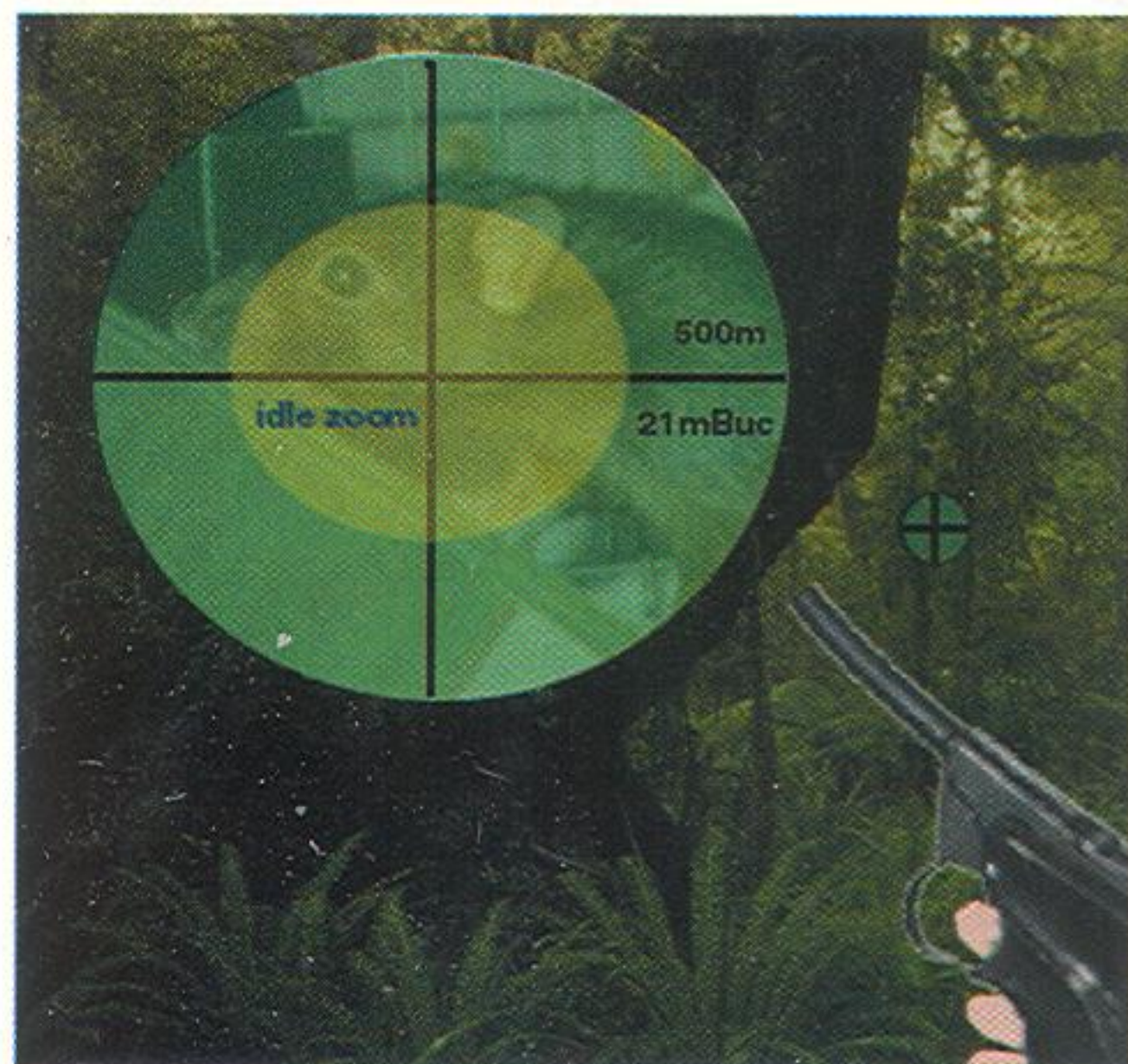
următorul proiect al firmei se desfășoară acum în cel mai mare secret pe o insulă părăsită din arhipelagul Muraga (folosită în urma cu douăzeci de ani pentru experimente nucleare, în prezent plantație de curmali) și va fi vândut personal de programatori, din camioane, într-un turneu mondial (contactul cu orizontul de așteptare al publicului evitând intermediarii). Dacă luăm în calcul calitatea de

netăgăduit a primei apariții, precum și atenția acordată jucătorilor (fără să mai amintim curmalele excelente incluse în pachetul promoțional destinat presei de specialitate - iată încă o mutare inedită și neprevăzută), se observă că această firmă este decisă să rămână în lumina reflectoarelor multă vreme de acum încolo.

Încercând o categorisire cât mai plauzibilă pentru Shattered Greevay, aş spune că avem în

față un simulator de șobolani cu elemente rpg. În plus, în stadiile mai avansate ale jocului, se face bine simțită o pregnantă tentă de strategie în timp real. Acțiunea baleiază pe lupta pentru supraviețuire a unor clanuri de rozătoare din cartierele marginase ale New York-ului de peste 200 de ani, subjugate, la fel ca toate animalele din regiune, de un diabolic mamifer cu puteri supranaturale, pe nume Greevay. Caracterizat printr-o cruzime dăunătoare, prădătorul respectiv domnește prin teroare peste supuși, înecându-le în sânge actele de nesupunere și impunându-și cu bestialitate punctul de vedere. Originea lui Greevay este inițial necunoscută privitorului, care urmează să descătușeze din întunericul canalizării oribila poveste a acestei pândalnice creaturi.

Cerințele de sistem pentru a rula jocul într-o rezoluție decentă sunt obscen de mari, însă, odată satisfăcute, privitorul va rămâne înmărmurit de atenția la detaliu investită în această





capodoperă. S-au modelat străzi până la ultimul chiștoc aruncat la marginea unei borduri prăfuite lângă cotorul de măr care se odihnește la rândul lui pe o grămăjoară de cioburi. O cutie goală de bere stă strivită alături, la nici doi pași de o baltă de ulei în mijlocul căreia zac o păpușă șchioapă fără un ochi și o cărămidă spartă. Un mesaj scris cu ruj pe un petec de hârtie mototolită ce pare ruptă dintr-o reclamă de pantofi portughezi flutură molcom în vânt, legat cu o sfoară de cărămidă... Motorul grafic se bazează pe scalarea inteligentă a poligoanelor în funcție de niște algoritmi complicați care umplu cele 6 cd-uri ale jocului. De-a lungul aventurilor ce vor culmina cu detronarea întunecatului Greevay, jucătorul își va perinda privirea prin nenumărate fabuloase locații: Labirintul Subpământean, Întunecat, Igrasios și Cauzator de Chinuri Reumatice, Biblioteca Ocultă a Reactorului Nuclear (populată de Tehnicienii Preoți Vorace) sau Pădurea Cleptomaniilor Canibali (unde pericolul pândeste din desișuri).

Unicitatea acestui joc nu constă în grafică sau scenariu ci în jucabilitatea rafinată (care amintește uneori de explorarea tăcută din Thief), varietatea quest-urilor și sistemul robust de dezvoltare a personajului. Există posibilitatea de a întemeia chiar familii de șobolani în joc... Puii inerenti căsniciei pot fi apoi antrenați și, în funcție de skill-urile fiecăruia, educați în folosirea uneia dintre cele opt clase de armament. Cu destulă charisma, vecinii șobolani de palier (subteran) pot fi convinși să își înroleze odraslele în partida jucătorului. Când nici charisma nu mai ajunge, răcanii pot fi cumpărați în schimbul oglinzilor



sau apei de foc de la părinții mai tuciuiri, jocul căpătând astfel și o aromă de strategie economică. Dând dovadă de o versatilitate ieșită din comun, există și opțiunea de a importa arme din alte jocuri (cu preponderență din managerele de fotbal). Printre armele proprii jocului se numără: Bumbacul Schinguiitor, Seringa Ruginită cu Scursori, Verdele de Paris, Amortizorul Drastic (cu care se poate sparge capul adversarului dintr-o singură lovitură), Aruncătorul de Decese, Bombele cu Napalm și Fitul Otrăvit, Arcul cu Săgeți Frigorifice, Spada cu Mâner.

Inamicii, de o vastă diversitate, evoluează independent de cursul jocului, perfecționându-se treptat în artele vânătorii de șobolani. În ordinea dificultății am întâlnit de-a lungul celor 10 capitole: Cerșetori Volatili, Vipere de Gunoși, Poștași Amatori Praștiași, Țântari Ahtiați, Apicultori cu Secreții (mutanți care bântuie la marginea orașului în zonele cu deversări chimice), Vrăbiuțe Veninoase, Cotoi Abominabili de Deșert, Mavrocordați Zburători de Noapte (diabolici la vedere și cu glas

pițigaiat), Dulăi Arcași Vitregiți de Radiații (meșteri ai durerii), Pensionari Macri, Gândaci Didactici (artizani ai torturii), Hamsteri Vampiri cu Mantie, Copii Razgâiați Genetic (condiționați să ucidă de temuta vrăjitoare Marianne Ruleah)... Pentru stamina mai viguroasă și viață mai multă, un șobolan poate oricând devora cadavrele rămase în urma vreunei confruntări, jocul devenind astfel o utilă unealtă în educarea noilor generații pe problema reciclării și pastratului curățeniei la locul de muncă.

Se propun publicului mai multe moduri de joc: multiplayer, single și free-roaming. Acesta din urmă este de fapt un ghid turistic al canalelor din New York (inclusiv stațiile de metrou dezafectate) care oferă posibilitatea jucătorului de a studia arhitectura și traseele subpământene ale fabulosului oraș fără cicăleala monștrilor. Implementat cu gândul la țările exportatoare de emigranți ilegali, modul free-roaming va fi dezvoltat pe viitor cu add-on-uri prezentând și subteranele altor localități. Multiplayer-ul are suport pentru 80 de jucători pe

net precum și vaste posibilități de manifestare pe lângă clasicul deathmatch: Burn the Puppies, Homeless Devoration Frenzy, King of the Dumpster, Steal the Rotten Cadavre, Capture the Starving Child, Impaled Birds Don't Cry.

Urmând să apară localizat și în România, cu un server dedicat exclusiv Europei de Est și la preț balcanic, Shattered Greevay va lua comunitatea gamerilor din regiune pe nepregătite începând cu luna viitoare când este programată lansarea.

## Detalii

### Producator:

Rabid Cowboy

[www.geocities.com/~zoo/freelolitas/rabid/positive/cowboy.html](http://www.geocities.com/~zoo/freelolitas/rabid/positive/cowboy.html)

### Distribuitor:

Rabid Cowboy  
Tours

Platforma IMGB, in fiecare  
vineri la 16.30

### Aprecieri:

- + - Al genial
- scenariul pe alocuri ecologic
- grafica fenomenală
- necesită calculator furat de la NASA pentru a rula.

### Cerinte:

Procesor: P666  
Video: GeForce 3  
RAM: 666 RAM  
Hard: 6 GB

### Linkuri recomandate:

[www.greevay-the-game.mil](http://www.greevay-the-game.mil)

### Impresii finale:

- Se recomandă iubitorilor de animale tinere.

**Verdict: 9.5**



Un RTS cu lupte de gherila si sectii de politie, sau invers.

# Dark Reign 2

Tip joc: RTS - Aparitie: A aparut - Redactor: Alexandru Adam

**O**dată cu compromițătorul Battlezone 2, Activision a instaurat tradiția reprobabilă de a stoarce continuări nefericite din foste mari succese...

Cine a jucat primul Dark Reign va observa că angrenajul epic pe care se baza acțiunea acestuia a fost dureros simplificat în continuarea de față, fiind vorba de un prequel. Pentru că decalajul de timp dintre ostilitățile celor două jocuri este de câteva sute de ani, galaxia care inițial decora fundalul unui război monumental a intrat la apă, acțiunea limitându-se de data aceasta la o singură planetă (și aia destul de păduchioasă). Din opresivul Imperiu care umbrea viitorul umanității de secole nu a rămas decât un soi de miliție anemică iar nenorocoșii rebeli din Freedom Guard, condiționați genetic să nu depășească vârsta

de 25 de ani, au involuat într-o mână de aurolici bronzăți la radiații. În Dark Reign 2, viitorul poluat al umanității a constrâns populația Terrei să opteze între a deveni ori bogată și baricadată în domuri (orașe protejate contra

smog-ului, ultravioletelor, meningitei, inflației) ori electorat nespălat ce populează suburbiile jocului.

Cum domurile erau de fapt niște mari parbrize trase peste aglom-



erările urbane, iar tucii (în acte porecliți "sprawlers") din periferie le tot spalau cu forța, poliția (sau, mai pe scurt, "Jovian Detention Authority") a trecut la fapte, călcând cu tan-cul toți neaveniții care nu prezentau autorizație pentru gălețile sau cârpele slinoase din dotare. Cum "sprawlers" (denumirea de "rrom" se pare că se va degrada progresiv, odată cu societatea) nu aveau de gând să lase intersecțiile dintre orașe în pace, războiul între cele două facțiuni feroce dar dârze a izbucnit, furnizând astfel pretextul apariției Dark

clar că cea mai aprig disputată îmbunătățire este ciuntirea constantă a singleplayer-ului. După doi ani de așteptare iată ca Dark Reign 2 și-a umilit nemilos concurența, oferind publicului două stânjenitoare campanii a numai zece misiuni fiecare. Hotărârea de a folosi motorul grafic al jocului pentru "motivarea" privitorului cu filme soporifice între misiuni, va aliena și mai mult pe încapățânații care au pretenția să-și încerce puterile cu Al-ul. De obicei oribila plictiseală care pune stăpânire pe privi-torul nevinovat este produsă

vreo două bețișoare pot să reprezinte concomitent și în prim plan un moșneag stând pe vine într-un fotoliu, o motociclistă vorbind sau un conducător de oști îngrijorat de prețurile la carburanți. Există și posibilitatea de a elimina tipul asta de frustrări, încingând procesorul numai cu meciuri skirmish, fără filme, povești sau ciripit de păsări (lăudabil este comportamentul reglabil al ordinatului în luptă, cu două poziții: defensiv politicos sau ofensiv la nervi).

În industria filmului există ideea preconcepută cum că toți extraterestrii sunt verzi, au nările pe frunte, ochii holbați de cauciuc și caută să impreg-neze cu sevă tot felul de actrițe blonde cu glas percutant. Nici industria jocurilor nu-i străină de asemenea grave erori conceptuale, cum ar fi, de pildă, cea conform căreia în viitorul îndepărtat, tancurile vor arăta ca niște gumari topiți (cu sau fără țevă, în funcție de gradul de civilizație). Dark Reign 2 se încadrează în această categorie de jocuri cu observația că, în cazul de față, și clădirile suferă de aceeași incurabilă boală (în definitiv poate fi vorba de camuflaj). Infanteria beneficiază de o soartă mai puțin tristă pentru că texturile suave, formele uneori umanoide și animația fluidă au fost de data asta mai fericit combinate.

Camera se comportă ordonat, fără ieșiri furioase, dar presupune uzul tastaturii mai mult decât de obicei. Blânda mângâiere a marginilor ecranului cu vârful cursor-ului mișcă imaginea în stilul clasic (dreapta, stânga, sus, jos); ținând apăsată tasta "f" (de la Fantomas sau free-look, nu mai țin minte bine) și mișcând viguros de mouse, camera se învârtă în jurul axei. Cu celelalte F-uri (de la 1 la 6) se stabilește înălțimea față de glie și gradul de apropiere de bocancii soldaților. Interfața a fost asiduu mediatizată în toate direcțiile, producătorii împânzind netul cu zvonuri de-a dreptul îngrijorătoare privind gradul de eficiență inumană cu care jucătorul își va controla trupele. Piesa de rezistență este squad-manager-ul, o dungă poziționată lângă marginea de jos a ecranului, care

## Camera se comportă ordonat dar presupune uzul tastaturii mai mult decât de obicei...

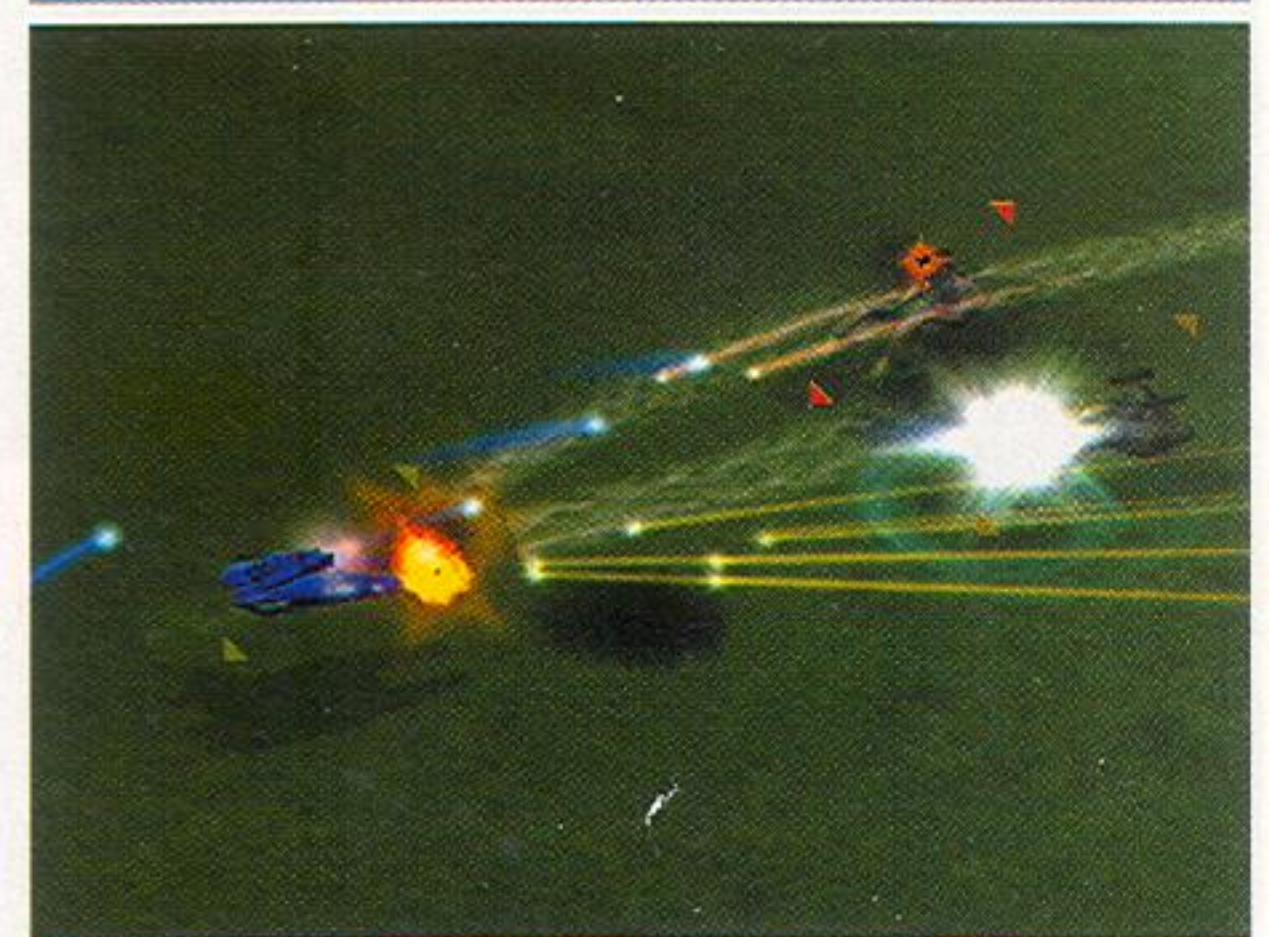
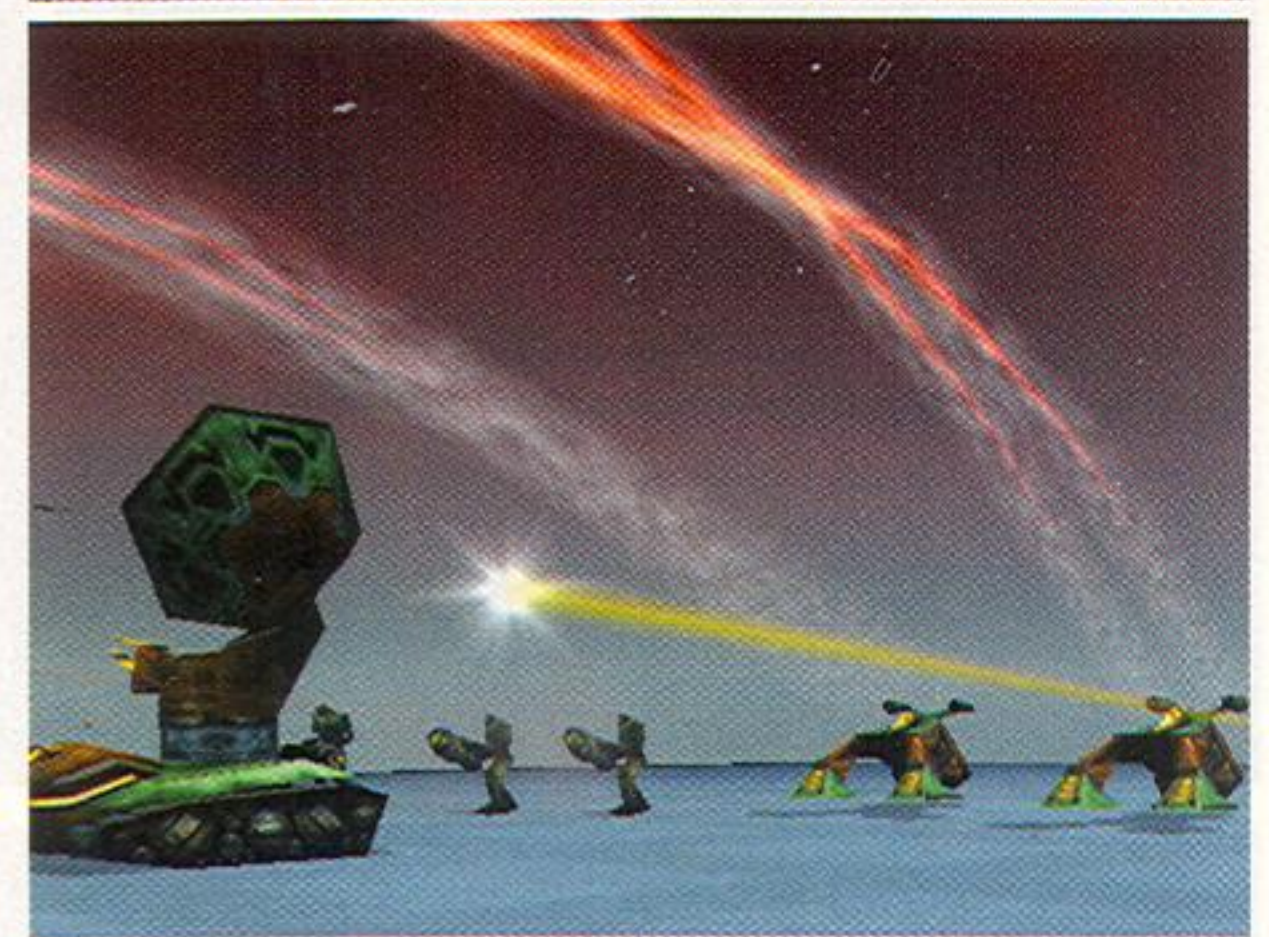
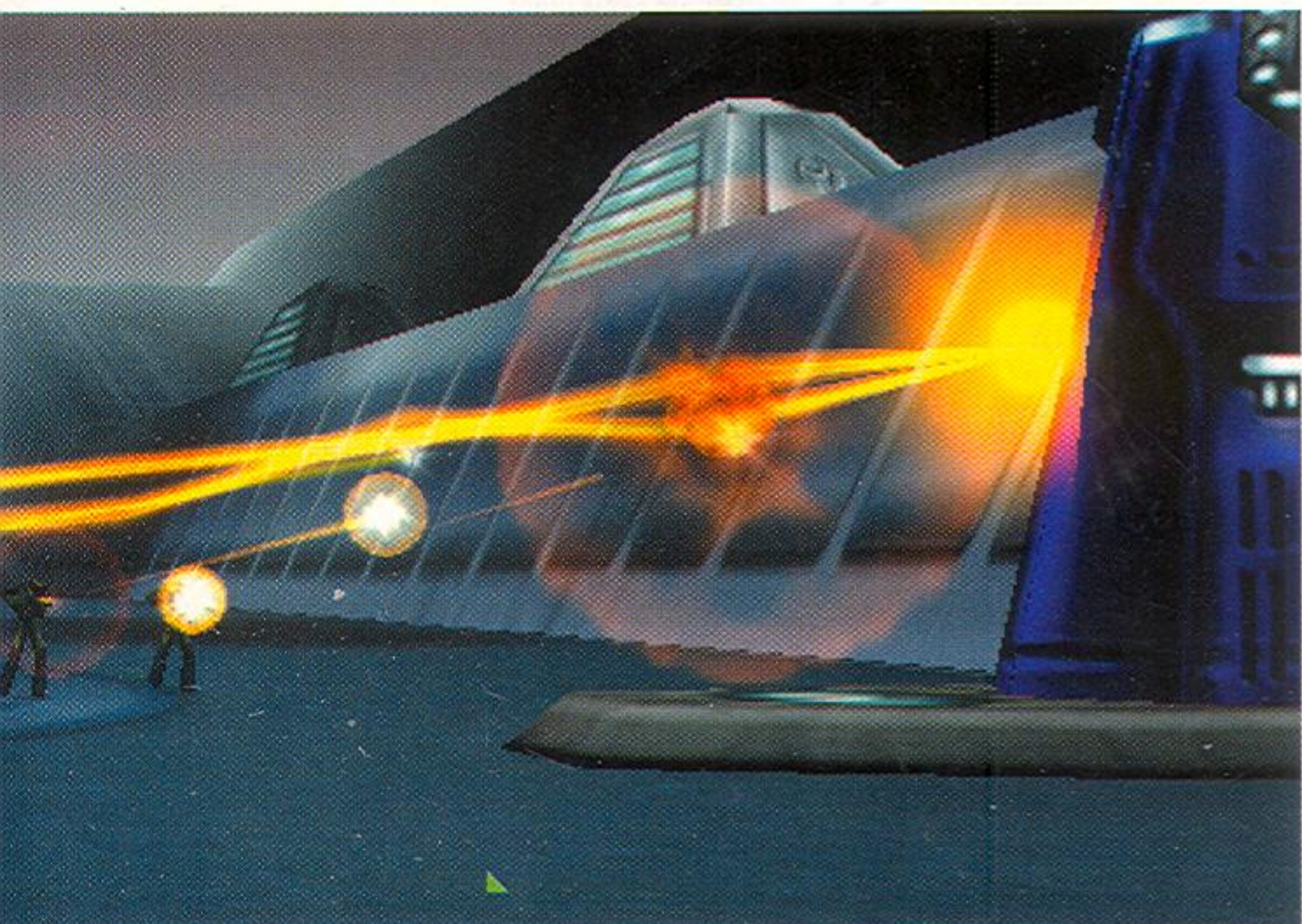
Reign 2.

Observând evoluția strategiilor 3D care tot bombardează piața, în ciuda nenumăratelor inovații cu care fiecare producător se laudă pe îndelete, se poate distinge destul de

de clipuri documentare în care diferiți trupeți se plimbă de colo până colo cu un aer preocupat. În cele mai nefericite cazuri însă, este vorba de niște producții cinematografice de excepție care arată cum o combinație de trei poligoane și



Ioane, du-te pe flanc... Irinel și cu Stejara baricadați-vă în alimentarea din spate! Grigore pas alergător după merdenele... Eu vreau cu ciuperci! Miramar armează grenadele...



raportează starea de sănătate a trupelor grupate pe plutoane. Din păcate numai teoretic un astfel de instrument pare de neprețuit, pentru că în realitate nu sunt reprezentate grafic decât primele cinci grupe (din cele zece posibile) și numai cu câte opt unități fiecare. În plus, orice pluton se deplasează în șir indian pe

câmpul de luptă (inițial, Dark Reign 2 era un simulator de excursii turistice la abator) iar dacă din purul ghinion apare și vreun inamic rătăcit pe traseu, atunci chiar nu mai are nimeni timp să consulte squad-manager-ul. Celelalte calități ale interfeței au cam fost importate din primul joc: waypoint-urile care se înfig în teren

dintr-un meniu propriu sau setările de comportament ale unităților (acum, modernizate cu porecle adecvate: warrior, terminator, defender, scout).

Nici în materie de gameplay, jocul nu este substanțial îmbogățit... S-a adăugat un sistem de abilități speciale pentru fiecare din părțile combatante: mojos pentru sprawlers și air strikes pentru JDA. Dacă în cazul milițienilor loviturile aeriene par o alegere sănătoasă pentru condimentarea luptelor, nu se poate spune același lucru și despre mojo-urile rebelilor. În esență este vorba de un sistem infantil de "magii" cu efect temporar care pot fi folosite împotriva dușmanului pentru a-l orbi sau dezorienta. Cea mai puternică dintre acestea se numește Baron Samedi și presupune apariția pe câmpul de luptă a unui uriaș aproape invincibil care lovește "devastator" forțele inamice (cam ca Magicianul și ale sale emisiuni supranaturale). Jocul abundă și de alte tactici destabilizatoare, subtile în concept și/sau mortale la efect: spioni, unități invizibile, jamer-e de radar, teleportoare, câmpuri de mine (deștepte, care se atașează cu înfrigurare de țintă sau cu cronometru). În rest, jocul se comportă ca orice altă capodoperă de gen: se construiesc centre educaționale pentru tineretul proletar, se educă elevii în spiritul luptei de clasă și gherilă, după care se porcede la înfăptuit glorioase fapte de arme. Unele unități din Dark Reign-ul inițial au supraviețuit, fiind portate și în varianta de față (cunoscătorii o să recunoască Sky Fortress-ul, artileria cu rază lungă de expectorare sau infanteria zburătoare). Pentru optimizarea multiplayer-ului s-a renunțat de asemenea și la una din cele două resurse originale (în speță apa), rămânând în scenă (acum în cu totul altă prezentare, mai roșie) numai Taelon-ul.

Efectele pirotehnice șochează plăcut privitorul, compensând cu succes, în combinație cu muzica atmosferică toate celelalte nesăbuite ale producătorilor. Fiecare câmp de luptă își etalează propria cromatică și luminozitate, cu perversiunile estetice de

rigoare (ploaie, ceață, ninsoare). Peisajele înzăpezite, cu circulația blocată de nămeți, strălucesc într-un alb-albastru strident dar pașnic, în contrast cu suburbiile prăfuite, măcinate de revolte și șomaj. Aici, mitingurile de tancuri sunt organizate în apusuri ruginii, sub un cer proaspăt poluat, printre tonete părăsire de înghețată și dărâmături igrasioase. Pentru ca trăirile emoționale să fie complete, s-a implementat în joc și relativ populara alternanță noapte/zi care îmbogățește subtil, dar treptat, paleta deja vastă de culori post-apocaliptice.

Jocul de față întrunește toate caracteristicile apreciate la ora actuală de departamentele de marketing din lume: grafică bună, muzică la modă, campanii ridicol de scurte, poveste cretină, multiplayer pe net, atmosferă rarefiată, interfață revoluționară... Cumulate, toate aceste trăsături sugerează intenția reprobabilă a producătorilor de a largi mai degrabă bugetul personal decât orizonturile gamerilor.



Dragă mamă, la examenul de ieri am avut calificative peste medie așa că am primit de la domnul segent un tun și mai mare, o conservă de fasole în plus la rație și un breloc cu Magicianul.



Hai Lăbuș, șezi... Fă-o pentru tata! Nu mai latra potaie, șezi fiți-ar maidanu' al dra... Na că iar trebuie să fac injecții în burta...

## Detalii

### Producator:

Pandemic Studios  
[www.pandemicstudios.com](http://www.pandemicstudios.com)

### Distribuitor:

Monosit  
01-330.23.75

### Ofertant

Best Computers  
01-314.76.98

### Aprecieri:

- + Grafica liniștitoare și cristalină
- Muzica tinerească
- Poveste deformată
- Unități asemănătoare
- Pathfinding ucigător de nervi

### Cerinte:

Procesor: PII 233  
Video: Direct3D  
RAM: 32/64 RAM  
Hard: 425 MB

### Linkuri recomandate:

[www.pandemicstudios.com/dr2/index.htm](http://www.pandemicstudios.com/dr2/index.htm)

### Impresii finale:

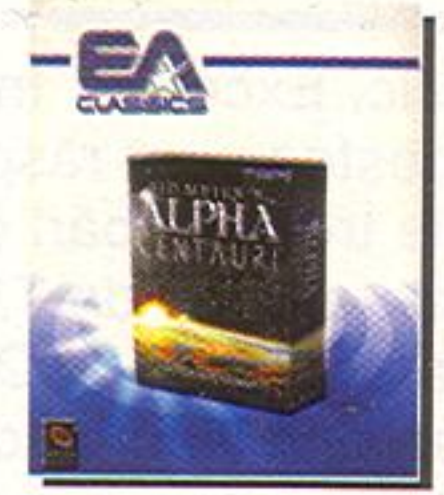
- Apăsarea Imperiului din primul Dark Reign a dispărut, și odată cu ea, tot farmecul jocului.

**Verdict: 7.0**



# Buget redus

## Sid Meier's Alpha Centauri



### Cerinte

Procesor: P133 Memorie: 16 MB Hard: 60 Mb

Discutam mai înainte cu Sasha apropos de mania asta a lui Meier de a-și vedea numele pe diferite cutii frumos colorate, și de dreptul său de a monopoliza prin aceasta ceea ce de fapt reprezintă o muncă de echipă. Probabil motivul se regăsește în

aspectul oarecum hidos al susnumitului designer și într-o încercare fără șanse de izbândă a acestuia de a-și adăuga un aer de intelectual de marcă. Totuși, Meier a reușit de-a lungul vremii să ne aducă pe monitoare diferite jocuri ce au primit imediat titlul de "Clasic" și este suficient să ne gândim la Civilization-uri pentru a înțelege asta.

Alpha Centauri se înscrie în aceeași linie epică, purtând de această dată omenirea într-o încercare departe de a fi futilă de colonizare a unei alte planete decât cea care ne-a dat naștere. Story-ul este frumos, fără a avea ceva adâncime deosebită, căci tu faci de fapt istoria. Complexitatea fără de seamăn a jocului asigură multe ore de gameplay, iar faptul

că totul este diferit în funcție de facțiunea pe care o alegi adaugă și mai multă savoare. Grafic nu excelează, însă totul este curat și destul de detaliat. Meniurile în special sunt sobre, fără briz-brizuri în plus. Feelingul de simulator de șef este foarte prezent, prin multitudinea de detalii ce necesită atenția jucătorului. Un plus puternic la acest pachet este ceea ce conține cutia, și anume, un strategy guide de multe zeci de pagini și un poster cât jumătate de camion cu research-tree-ul.

În mod clar Alpha Centauri se menține încă în top, făcând față cu succes la jocuri gen Caesar III sau Civilization: Call To Power.

### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98  
Preț: 12.9\$

Verdict:

8.8

### Planuri pentru autostrada de căruțe SC67

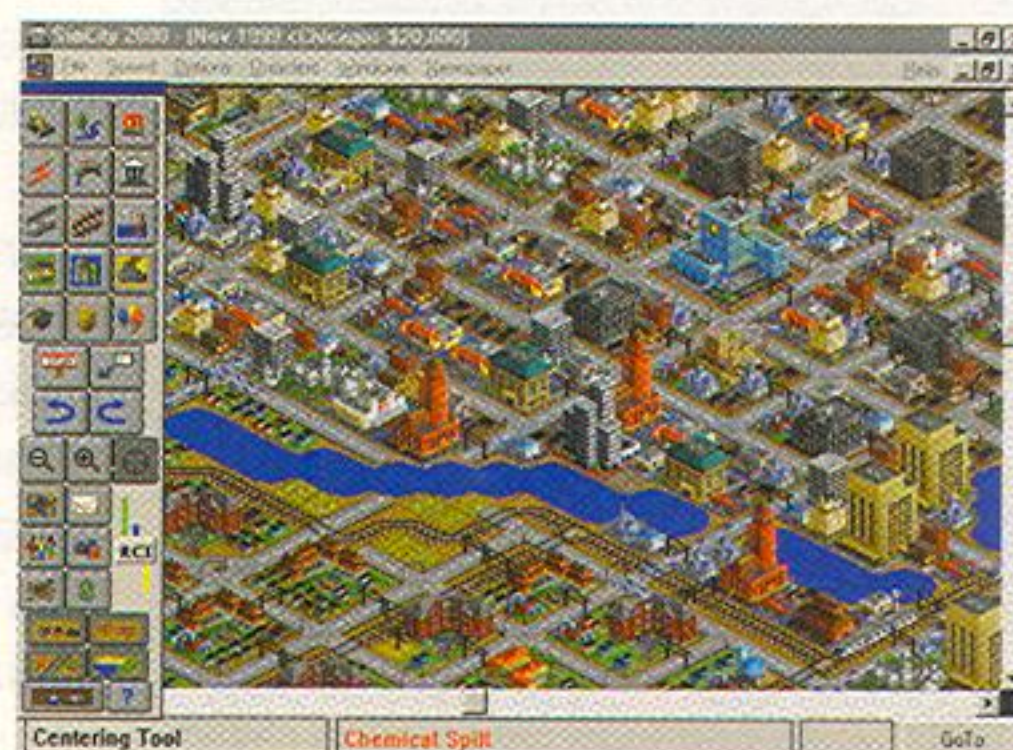
## Sim City 2000

### Cerinte

Procesor: 486DX2 Memorie: 8 MB Hard: 20 Mb

Acolo, printre noi, alunecând ușor la adăpostul umbrelor, fără a ieși în evidență însă prezenți întotdeauna, sunt acei oameni din a căror cutie craniană dacă ați deschide-o ar ieși planuri urbanistice complexe, grafice de emigrare a populației, rata medie a dezastrelor din categoria "Furtuni, Cutremure, Oznuuri", fișe de cetățeni cu nume ciudate, locuitori ai unor orașe cu nume la fel de neobișnuite (Chitilisburg, Dămăroaia-City), schițe de clădiri cum nu s-a mai văzut, planuri de metrou, tramvai sau pentru autostrada de căruțe SC67 și multe alte lucruri care l-ar face pe Băsescu și în general pe bunii noștri edili să se

înverzească de furia roșie. Doar pentru maniaci, SimCity 3000 e altceva.



### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 15.3\$

Verdict:

7.0

### Lipește trei sau patru bile de aceeași culoare împreună

## Puzzle Bobble

### Cerinte

Procesor: P133 Memorie: 16 MB Hard: 60 Mb

Fără nici cea mai mică glumă, acesta este unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată. Ideea: excelentă - lipește trei sau patru bile de aceeași culoare împreună, ele explodează, iar tu aduni puncte. Grafica - curată, simplă, intuitivă și colorată. Gameplay - bun, distractiv, ușor de înțeles. Controale - atât de puține încât trebuie să fii idiot ca să nu le înțelegi și să nu le poți folosi la maximă capacitate. Al-bun, fără a excela. Multiplayer - split-screen, LAN, IPX. Sunet - muzică plăcută, enervantă în limitele bunului simț, restul sunetelor ușor repetitive, dar puțină decență! Câte tipuri de sunete credeți că pot să scoată

două bile când se lipeșc una de alta? Cerințe - minime. Preț - puțin mai mult decât va fi o pâine peste șase luni.



### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 7\$

Verdict:

8.1

Nu s-a făcut vinovat de încercarea clonării unei rețete

## Total Annihilation

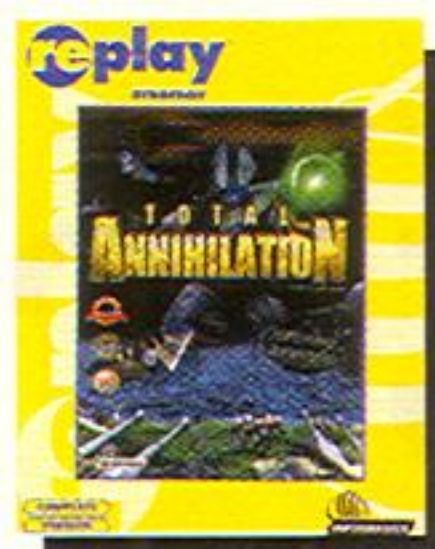
### Cerinte

Procesor: P100 Memorie: 16 MB Hard: 40 Mb

**C**lasic. Excelent. Inventiv. Acestea sunt răspunsurile la primele trei întrebări care vă vin în minte apropo de TA. Primul joc, care, alături de Dark Reign, nu s-a făcut vinovat de încercarea clonării unei rețete de



succes (C&C) în materie de jocuri RTS. Pentru prima oară în istorie Cavedog proudly presents teren complet 3d, line-of-sight, un numar aproape ridicol de mare de unități, strategie în adevăratul sens al cuvântului, libertate de alegere a direcției dezvoltării armamentului din dotare (furci, cuțite, topoare), și, foarte important, apare Commander-ul care ești tu, jucătorul. Ca să vă dau o idee despre ce a însemnat TA-ul pentru industria jocurilor, pentru gameri și pentru fanaticii RTS-ului, vă spun că una dintre cele mai puternice comunități de pe



net este cea TA, și asta la mai mult de 3 ani de la lansarea lui.



### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 7\$

Verdict:

8.9

O treabă care pare mult mai bună pe hârtie

## Actua Golf 2

### Cerinte

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: 90 Mb

**L**a cât s-au chinuit oamenii aceștia să implementeze un model fizic cât de cât real, cu vânt care modifică traiectoria mingei, cu teren 3d, copaci, păsările, nisip, iarbă, oameni, găuri și stegulețe, apă, soare pe cer, cameră liberă și o grămadă de alte șmecherii deosebite pentru acel an 1997

când a apărut, mai bine ne puneau în mână un sniper decât o bătă de golf și ne trimiteau la vânat iepuri teroriști... totuși ei au dorit să scoată un simulator de joc de golf și să facă o treabă care însă pare mult mai bună pe hârtie când scriu despre ea, decât este în realitate.



### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 7\$

Verdict:

6.5

La un preț derizoriu clasicul carnagiu automobilistic

## Carmageddon

### Cerinte

Procesor: P752 Memorie: 32 MB Hard: 20 Mb

**C**armageddon nu a strălucit prin originalitate...doar facem asta de când Traian Vuia a lovit prima pasăre în zbor, sfârtecând-o cu jind, ca apoi să se prăbușească în făcări peste mulțimea ce urla, obținând pentru prima oară în istorie Cunning Stunt Bonus... Pachetul aici de față aduce la un preț derizoriu clasicul carnagiu automobilistic cu eternul sânge roșu stropitor, pietoni nepregătiți pentru trecerea în Land of the Dead, mașini infer-

nale (fără Indy, totuși), cele 36 de curse cunoscute, pe Max Damage (eternul dependent de corticosteroizi și adrenalină), bucuriile 3dfx (ediția de față are implementat suport pentru Glide), plus un gameplay, un control al mașinii și un feeling în general mai bune decât în continuarea sa (Carma2, evident). De cumpărat și dat la copii sub 7 ani pentru o educație civică în adevăratul spirit al democrației.



### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 7\$

Verdict:

8.9

## Dungeon Keeper & Magic Carpet 2



### Cerinte

Procesor: P200 Memorie: 16 MB Hard: 80 Mb

**D**ouă simulatoare: unul de diavol și altul de covoraș zburător într-o singură cutie. Două jocuri ce la vremea lor au făcut ravagii prin mai toată lumea extaziind privitorii oboșiți să tot joace Solitaire în speranța că vor cuceri Paradisul. Raportată la jocurile asemănătoare existente astăzi pe piață, singurul capitol la care cele două nu rezistă este grafica, depășită, echilibrând situația însă prin implementarea excelentă a tuturor celorlalte elemente constitutive ale unui joc, chiar cu mai multă atenție și dăruire, ținând seama că au fost



făcute în perioada în care jocurile nu ajunseseră o industrie de zeci și sute de milioane de dolari. Vă așteaptă un număr enorm de vrăji, monștri dubioși, cut-scenes presărate cu scenete umoristice pentru părinți, multe nivele de jucat, și surprinzător, chiar vocea reală a diavolului, în premieră. De asemenea am fost asigurați privind covorașul că se comportă ca orice covoraș zburător autentic, de tip casnic, cum are fiecare mamă grijulie față de copii săi, învățăcei în ale vrăjitoriei. Muzica atmosferică de formă rotundă diaplacee, induce epilepsie cutanată acută spiritelor mai slabe de înger. O adevărată plăcere demnă de o reclamă la bere. Dacă vi s-a întâmplat vreodată să vă prindă mama dvs. cu pentagrama desenată pe covor cu sângele pisicii vecinilor, sau în timp ce încercați să levitați pe covorașul din baie, această cutie este răspunsul la toate întrebările dvs. Mai puțin la aia. Și la aia.

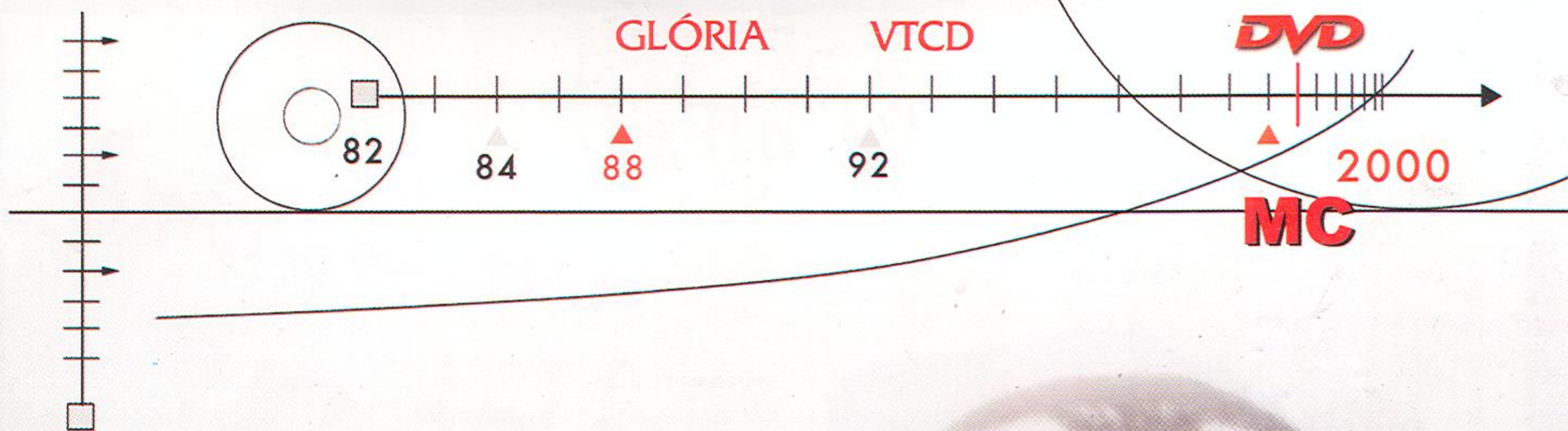
### Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 16.2\$

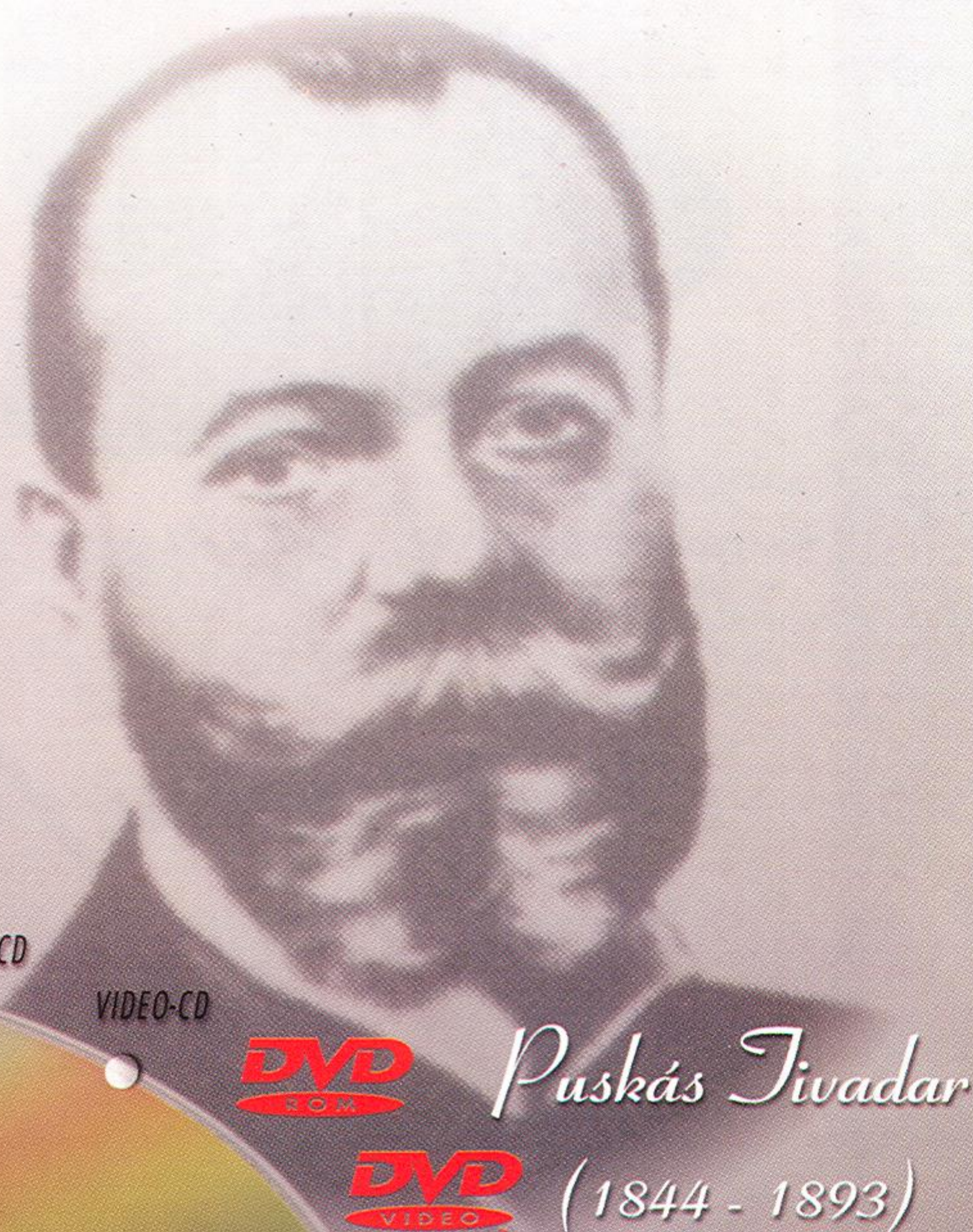
Verdict:

8.1



*Let's save their spirt!*

*... through MC, CD, DVD  
made by VIDEOTON!*



V T C D

Absolventi si specialisti in IT & C

veniti la primul  
**Job Shop**



V -- ati hotarit sa plecati in "State" sau Canada?

Daca NU

Daca DA



Expotek va ofera solutia

Bafta!



Job -- uri la standarde occidentale  
in mari firme de IT ce opereaza in Romania.



Veniti la primul Job Shop specializat din domeniul IT & C!  
Veniti la Cerf Banat 2000!  
Intre 11-14 octombrie la Facultatea de Automatica si Calculatoare din Timisoara.  
Expotek SRL, str. Alexandru Constantinescu nr. 34, sector 1,  
Bucuresti, tel: 224.37.33, 224.36.77, fax: 224.22.46,  
E-mail: florinad@expotek.ro, office@expotek.ro, web: www.cerf.ro.