

XtremPC

D a v a i c e a s , d a v a i v a l i u t a

CHOOSE YOUR SIDE
ALLIED SOVIET

8 demo-uri
12 utilitare
14 aplicatii +



decembrie 2000 XPC-16
100 pagini - 37.800 lei

Calculatorul,
cel mai bun
dusman
al omului

- Drive-uri online
- Test Scanere
- Plăci de bază KT133
- Bodypaint
- Sudden Strike

AI FOST BARIAT CUMINTE?

RED ALERT 2

INCEARCA LATURA
PLACUTA A RAZBOIULUI.



Încă o mai poți prinde.
Acum e la pagina 29.
Grăbește-te.
E cea mai rapidă din lume.

Sisteme
 Plăci de bază
 Procesoare
 Cooler-e
 Hard-disk-uri
 Unități floppy
 CD-ROM-uri
 CD-Writer-e
 DVD-ROM-uri
 Zip-uri
 Memorii
 Plăci video
 Plăci de captură
 TV Tuner-e
 Camere video
 Aparate foto digitale
 Fax-modem-uri
 Plăci de rețea
 HUB-uri
 Controller-e
 Plăci de sunet
 Radio tuner-e
 Boxe
 Căști
 Microfoane
 Monitoare
 Tastaturi
 Tablete grafice
 Mouse
 Joystick-uri
 Volane
 Carcase surse
 Software
 Jocuri
 Scanner-e
 Imprimante
 Copiatoare
 CD-uri
 Mufe

**Nici nu-ți imaginezi
 câte îți putem
 oferi!**

3demon
 3DFX
 A4Tech
 Abit
 Acer
 Acorn
 Adaptec
 Addonics
 Adi
 Adobe
 AMD
 Aoc
 Aopen
 Appolo
 Arowana
 Asus
 AVI
 Azza
 BTC
 Canon
 Chaintech
 Chicony
 Conner
 Corel
 Creative Labs
 Creative Labs
 Delta
 Dexxa
 Dynamic Sound
 Epox
 Epson
 Fic
 Fujitsu
 GeCad
 Genius
 Gigabyte
 Guillemot
 HIS
 Hitachi
 Hewlett Packard
 Hyundai
 IBM
 Iiyama
 Initio
 Intel
 Iomega
 Jazz
 Joyrider
 Kama
 KFI
 Leadtek
 Lg
 Liebert
 Logitech
 Lucky Tech
 Lucky Star
 Mag
 Matrox
 Memorex
 Micronet
 Microsoft
 Microstar
 Minolta
 Mitsumi
 Mustek
 Nec
 NetWare
 Neutral
 Olympus
 Panasonic
 Pc Partner
 Philips
 Pioneer
 Plextor
 Plustek
 PowerColor
 ProLink
 Quantum
 QuickShot
 RedFox
 Samsung
 Seagate
 Sanko
 Soltek
 Sony
 Surecom
 Targa
 Teac
 Terratec
 Toshiba
 TRENDnet
 Turtle Beach
 Umax
 Upguards Pro
 Us Robotics
 Via
 Wacom
 Xerox
 Xwave



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 01-545.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
 computers

DESPRE BÂTE ȘI BILE ȘI INTERACȚIUNEA DINTRE ELE

Una dintre cele mai simple activități pe care o poți desfășura ca individ (privit din punct de vedere masculin pentru a-mi susține exemplul) este să te lovești singur singurel cu o bătă mare de lemn, preferabil una de baseball pentru a putea crea și o imagine vizuală acestui exemplu, fix în zona cunoscută în mod popular drept "între picioare". Problema cea mai gravă nu este atât să aplici lovitura însă, lucru de altfel obișnuit pentru multe persoane care nu știu mereu cum să abordeze o situație complicată, ci să o aplici atunci când ai respectiva bătă în mână pentru a marca o lovitură de succes. Mai precis, să îți dai una atunci când ai oportunitatea maximă să câștigi. Anul care în puțin timp va trece ne-a dat niște exemple excelente de "iată ce poți face cu două mâini dibace... când le orientezi în direcția greșită".

Unul dintre cei mai mari auto lovituri din 2001 cu bătă între picioare (numărând volumul loviturilor în milioane de dolari) este cunoscuta 3dfx, firma care a

scos produse bune în vremuri greșite. Motivul principal pentru care 3dfx a eșuat lamentabil în acest an a fost neînțelegerea a ce se petrecea acolo, pe piață. Lumea striga "vrem 32 de biți" ... 3dfx "luați plăci rapide" ... lumea striga "vrem plăci rapide" ... 3dfx "luați FSAA" și uite așa s-a ajuns că marele Voodoo 5 6000 a fost direcționat chiar acum direct spre coșul de ratări.

Un corespondent 3dfx în lumea plăcilor de sunet a fost în 2000 firma Aural, care dispunând de cea mai bună placă de sunet pentru jocuri a avut o strategie de marketing atât de bună încât a ajuns direct în faliment fiind cumpărată de concurrentul direct, Creative.

Divizia de strategii de marketing își găsește corespondent și pe piața de la noi unde Microsoft, într-un moment în care licențele de Windows se vând precum Ferrari-urile s-a despărțit de principalul distribuitor de pe piață, Omnilogic BGS, din motive ce țin de vechile dispute tipice subiectului și de o ceață prin

care bântuie dezordonat cuvintele "De ce îi și pe ei, Linux, Novell... vindeți... vrem numai pe noi".

Software-ul pare a fi un subiect mult discutat, lucru dovedit internațional în 2000 și de John Romero, care având de ales între Chippendales și Daikatana a ales să se dedice celui de-al doilea proiect, lucru bun pentru stripperii americani care altfel probabil ar fi luat aceleași note de 4 și 5 în toată presa internațională precum a făcut-o proiectul sabiei nebanatice a lui Romero după "numai" câțiva ani de muncă.

Anul care tocmai se încheie ne-a oferit și multe alte exemple pe care nu le mai enumăr acum de firme sau persoane care realmente s-au auto decapitat fără nici o jenă. Pentru ca noi și voi să nu fim ca ei, întreaga redacție vă urează un Crăciun Fericit și un La Mulți Ani cât se poate de sincer. Și călduros...dar aici deja nu mai ține de noi.

Camil Perian



Camelia Perianne

Pasiuni extrașcolare:
Îmi place cel puțin o dată pe zi să fiu mirată.
Filmul favorit:
Aventurile lui Hercule
Misoginul în țara lalelelor ucigașe.
Actorul masculin favorit:
Camil Perian



Adrianna Dorobăț

Pasiuni extrașcolare:
Creșterea iepurilor de casă, alpinism urban, sculptura în gheață.
Filmul favorit:
Un tramvai numit dorință.
Actorul masculin favorit:
Adrian Dorobăț



Mariusa Neacșale

Pasiuni extrașcolare:
Paintball dar cu găleți pline cu apă în loc de bile.
Filmul favorit:
Cursa nebună: goana după ciorapi lichizi (este SF).
Actorul masculin favorit:
Marius Neacșale



Daniela Red

Pasiuni extrașcolare:
Gătesc foarte des: sandvișuri, supă de pachet.
Filmul favorit:
Codename Michael:
Robotron comes back to hunt the mad dog.
Actorul masculin favorit:
Daniel Roșu



Remusa Gradinos

Pasiuni extrașcolare:
Adun frunze și colecționez fire de iarbă.
Filmul favorit:
Goană și cenușă într-o lume plină de ură (partea a 2-a).
Actorul masculin favorit:
Remus Grandin



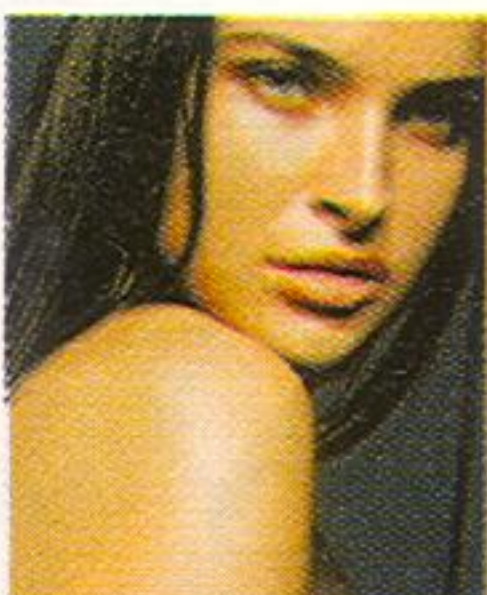
Dana Dimitrescu

Pasiuni extrașcolare:
Mă alerg cu băieții prin parc și mă împiedic des.
Filmul favorit:
Misiune posibilă 3: Fă-mă să mă simt dorită.
Actorul masculin favorit:
Dan Dimitrescu



Alexandra Adame

Pasiuni extrașcolare:
Nimfomania, șahul, geodezia și subminarea capitalismului.
Filmul favorit:
Iancu Jianu: The Resurrection
Actorul masculin favorit:
Alexandru Adam



Cristiana Sun

Pasiuni extrașcolare:
Privesc în gol mult timp, încercând să pătrund în esența prelucrării plastice.
Filmul favorit:
Secretul Raței Ucigașe
Actorul masculin favorit:
Cristian Soare



Dragoș Inoane

Pasiuni extrașcolare:
Am un clasor foarte mare unde colecționez tot felul de porcăriuțe.
Filmul favorit:
Liniste și pace: războiul urlă printre noi.
Actorul masculin favorit:
Dragoș Inoane



Traiène Bostaéne

Pasiuni extrașcolare:
Colecționez metode de a fi zgâriată grație motanului Alexandrei: în somn, din zbor, pe sub masă...
Filmul favorit:
Staffi: The Return.
Actorul masculin favorit:
Traian Bostan



Model: Adriana Socol
Fotograf: Radu Vioreanu
Coperta: Skin Media

Redactor șef: Camil Perian
Redactori hardware:

Daniel Roșu
Marius Neacșale

Redactori jocuri:

Dan Dimitrescu
Cristian Soare
Alexandru Adam
Dragoș Inoane
Traian Bostan

Redactori software:

Adrian Dorobăț
Remus Gradin

Redactor internet:

Adrian Dorobăț

Tehnoredactare:

Nicoleta Toma

Grafică:

Cristian Vasile

Marketing și publicitate:

Eugen Gălățeanu

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

ISSN: 1582-2818

E-mail:

Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
JocuriInBox: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

Tipar:

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.

Toate materialele prezente în revistă sunt proprietatea editurii. Reproducerea sub orice formă a orice din revistă, cântarea la concerte a articolelor, fabricarea de sacoșe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea câtelului maidanez de la colțul străzii cu derivate din numele redactorilor, crearea de noi stiluri de a înjura conținând expresia "xtrem" gen: ești xtrem de idiot și oricare altele sunt absolut interzise și vor fi pedepsite conform legilor în vigoare, atât cele legale cât și cele ale bunului simț. Vă vom prinde, oriunde v-ați afla.



Cuprins

Internet

Știri Internet	6
Xplorer	8
Black Mail	10
Calculatorul: cel mai bun dușman al omului	12
Posibilități de stocare on-line	16
Interviu	18

Hardware

20	Știri Hardware
22	Hard Mail
24	Prezentări / Apariții
30	Test plăci de sunet
34	Test plăci de bază
44	Test scanere

Software

Știri Software	52
Soft Mail	53
Prezentări	55
Prezentări Body Paint 3D	56
Grafică Rhinoceros 3D	58
Conexiuni Galerii Xtreme	59
Efecte speciale	61

Jocuri

Știri	62
Reportaj	64
Chemare la beta	66
Plan Update	67
Multiplayer&Online	68
Editorial	70
Screen Shot	71

Avanpremiere

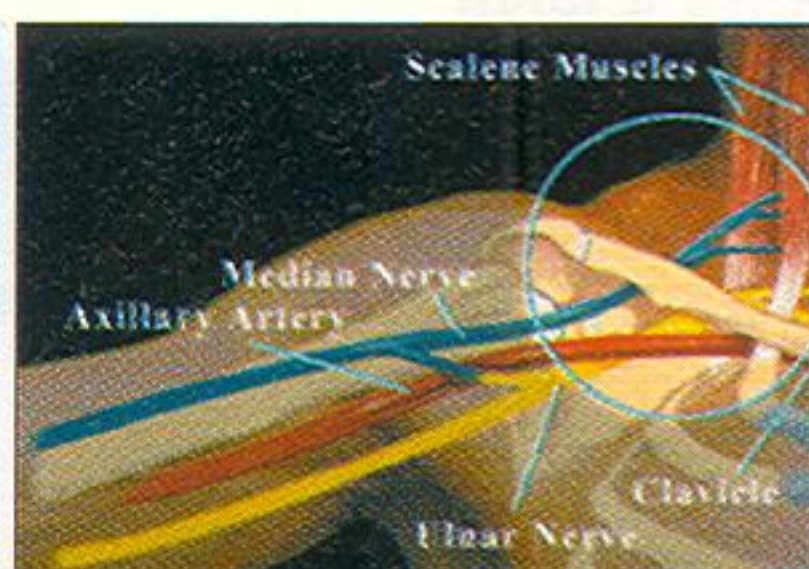
Cossacks: European Wars	72
-------------------------------	----

Prezentări

Sudden Strike	74
Pacific Warriors	77
Dino Crisis	78
Road Wars	80
Search&Rescue	83
Rune	84
FIFA 2001	86
Superbike	88
Red Alert	90
Universul Battletech	94
Buget redus	96



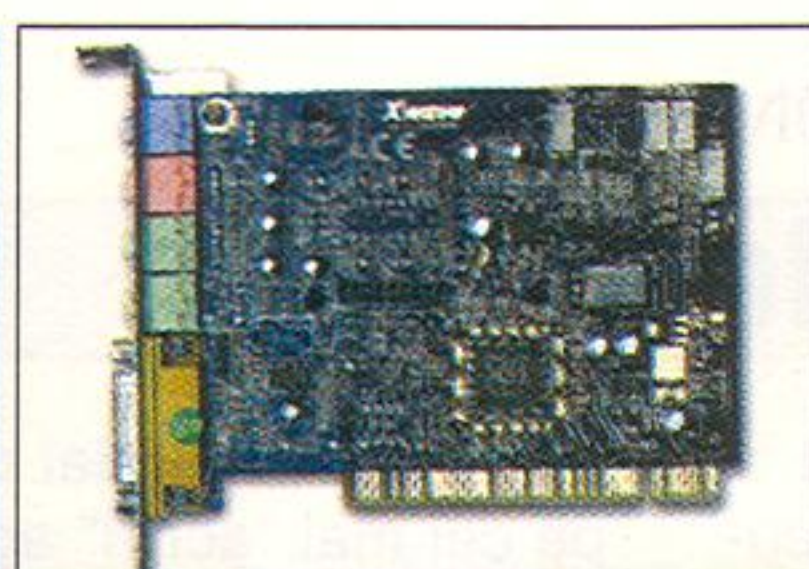
10 Black Mail



12 Conexiuni



16 Stocare on-line



30 Test plăci de sunet



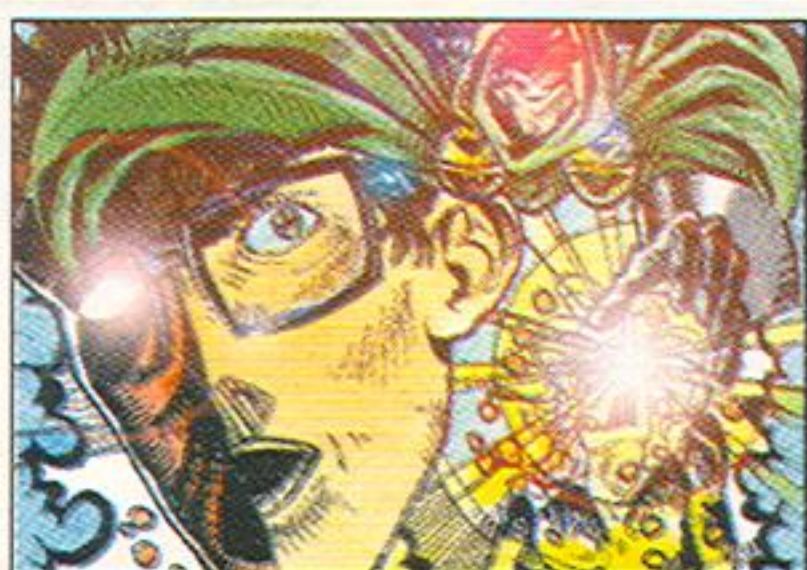
44 Test scanere



55 Print Artist



56 Body Paint



59 Galerii Xtreme



64 Dracula DEMO Party



74 Sudden Strike



internet

CARNIVORE ÎN UMBRĂ

FBI-ul pândeste pe Internet

De departamentul de Justiție din Statele Unite a declarat că sistemul de supraveghere online Carnivore creat de FBI, un modul de scanare rapidă al traficului online și al e-mail-urilor pentru a intercepta mesajele suspectilor, nu încalcă dreptul la intimitate al cetățenilor. Problema fusese declanșată de temerile unui grup de presiune pentru respectarea dreptului la intimitate, care afirmă că sistemul Carnivore filtrează și stochează fluxul de mesaje online din Statele Unite. Însă un studiu realizat de Institutul Tehnologic din Illinois a demon-

strat imposibilitatea lui Carnivore de a exagera în procesul de colectare a datelor, el fiind orientat către anumite cuvinte cheie și nu încalcă dreptul la intimitate al cetățenilor obișnuiți, neputând fi considerat anticonstituțional.



ANCHETATORII ACȚIONEAZĂ

Fără limbaj de cartier

După un control inopinat efectuat pe 160 de calculatoare ale CIA, un grup de anchetatori americani au ajuns la o concluzie cel puțin surprinzătoare: angajații, fie că erau agenți de teren sau șefi în administrație, se distrau conversând pe Internet, cel mai la modă subiect fiind bancurile obscene sau rasiste. Deranjați de această atitudine, ancheta-

torii i-au suspendat din funcție pe cei mai "activi" agenți.



Pe scurt

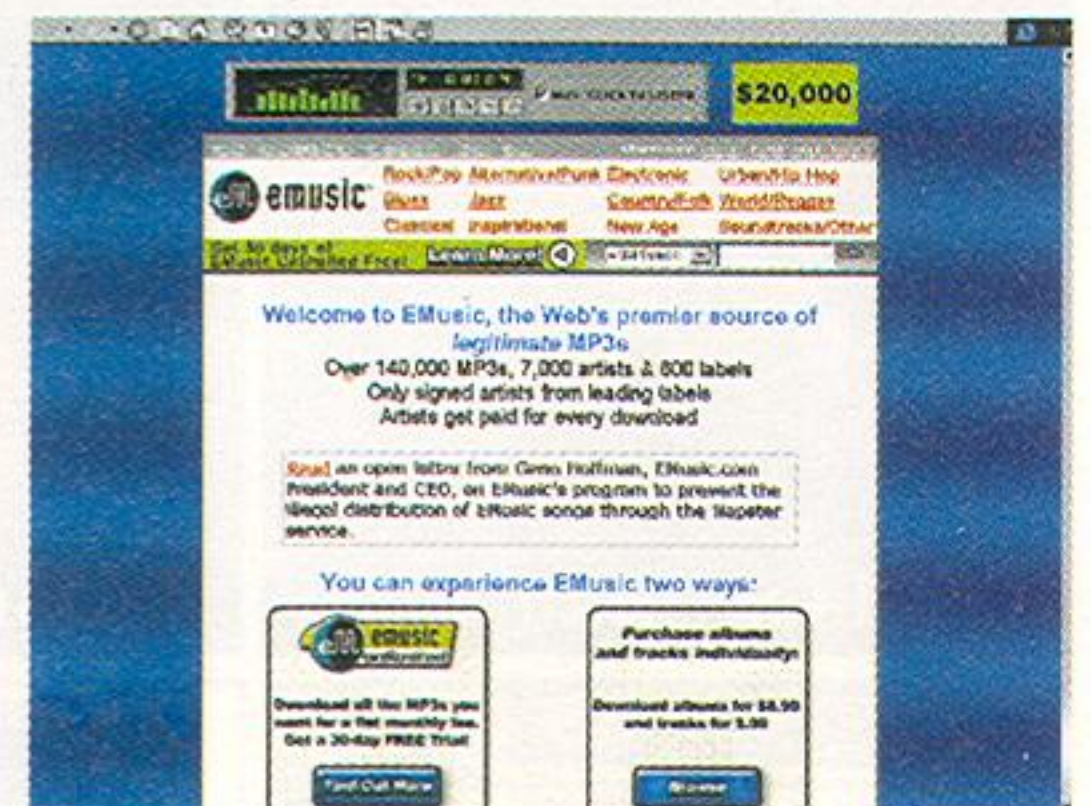
■ Mai ușor de înțeles
Genie, o firmă de comunicații mobile și online, afirmă că ar fi pus la punct primul dicționar dedicat mesageriei de pe telefoanele mobile. "The SMS Dictionary" (sau SMS DXNRE pe scurt) cuprinde toate abrevierile folosite de tânăra generație pentru a-și prescurta mesajele. Gama acestora se întinde de la RUOK - Are you OK? pînă la I'LL B L8 - I'll be late. Compania încearcă să îndulcească o proaspătă scumpire a tarifelor, oferind acest ghid în mod gratuit pe site-ul www.genie.co.uk

■ Primele arestări de hackeri în Japonia
Poliția japoneză a făcut pentru prima oară arestări într-un caz de hacking. Cei trei suspecți au făcut rost în mod ilegal de login-uri și password-uri și au intrat cu ajutorul lor pe site-uri aparținând unei universități și unei asociații turistice. Poliția a fost anunțată prin intermediul unui e-mail anonim. Suspecții vor fi amendați cu o sumă usturătoare sau, în funcție de severitatea judecătorului, vor petrece o lună în închisoare.

LUPTA CONTINUĂ

Emusic atacă și ei Napster

Compania distribuitoră de muzică online Emusic a decis să folosească tehnologie de ultimă oră pentru a verifica dacă melodiile asupra cărora Emusic are copyright sunt obiectul traficului de utilizatorii Napster-ului. Printre artiștii pe care Emusic vrea să îi protejeze se numără și Green Day și Louis Armstrong. Pentru a sesiza traficul cu melodiile lor, Emusic se va folosi de "detectarea amprentei acustice" și o dată ce va descoperi o infracțiune, îi vor trimite respectivului utilizator de Napster un instant message prin care îl vor avertiza să înceteze că dacă nu... Napster-ul are în momentul actual 38 de milioane de utilizatori



cărora s-ar putea să nu le pese însă de "amprenta acustică" a melodiilor pe care le download-ează cu ajutorul acestui program.

DE VORBĂ CU DUȘMANUL

Microsoft conversează cu hackerii

Purtătorii de cuvânt ai companiei Microsoft au declarat că avocații firmei au discutat neoficial cu un hacker olandez care le-a "spart" un server. Respectivul este student, are 19 ani, este cunoscut sub numele de



Dimitri și s-a infiltrat în rețeaua de backup a companiei, a lăsat mesajul "Hack the world" și a plecat fără să strice nimic. Această intruziune este însă o nimica toată față de cea de la începutul lunii trecute când un hacker a avut acces timp de 12 zile la codul-sursă al noii platforme de operare Windows cunoscută sub numele de Whistler.

DIN CAUZA PROCESELOR

Alanis Morissette își vinde acțiunile la MP3.com

Cântăreața Alanis Morissette a vândut peste 190.000 de acțiuni ale firmei MP3.com în ultimele 3 luni și mai are de gând să vândă încă 70.000. Ea a cumpărat peste 300.000 de acțiuni ale firmei online ca parte a unui contract prin care MP3.com îi sponsoriza turul din vara acestui an. Dar se pare că odată ce MP3.com a fost nevoit să plătească sume de ordinul milioanele de dolari în procese legate de dreptul de autor, valoarea acțiunilor a început să scadă drastic și Alanis Morissette a preferat să se dispenseze de ele. Ultimul preț era de 7,31\$ pe acțiune.



Pe scurt

Cărămizi cu renume

Postul de televiziune NBC vinde 150 de cărămizi din casa în care și-a petrecut John Lennon copilăria la începutul anilor 1950. Acestea pot fi vizionate și achiziționate pe site-ul NBC, ele fiind procurate de o echipă de filmare care a realizat un documentar despre viața artistului.

Relicve pe Internet

La www.apps.ro s-au licitat de către Regia Autonomă a Patrimoniului de Stat cadourile primite de soții Ceaușescu. În cadrul ei au fost expuse spre vânzare 151 de obiecte, de la pantofi, poșete, pălării și costume, până la tablouri și cristaluri. Până acum s-au vândut în total peste 4.000 de obiecte din "moștenirea" lăsată de familia Ceaușescu, ceea ce înseamnă 9,3 miliarde de lei pentru buget. Printre exponate s-a numărat și un automobil Renault 25, cu prețul de pornire de aproximativ 114 milioane de lei, ultima mașină rămasă nevândută a lui Ceaușescu.

Pornografie de buzunar

O firmă din Statele Unite specializată în site-urile dedicate adulților, PK Entertainment, a afirmat recent că a pus la punct un site de unde utilizatorii pot transfera materiale cu caracter pornografic pe dispozitive din familia Palm. Serviciul este gratuit, organizatorii folosind reclame pentru a-și amortiza cheltuielile. S-au înregistrat însă o mulțime de plângeri privind caracterul acestui site, ceea ce a determinat AvantGo.com, o companie care înlesnește transmiterea informației de pe Internet pe Palm Pilot, să nu listeze și site-ul PK Entertainment.

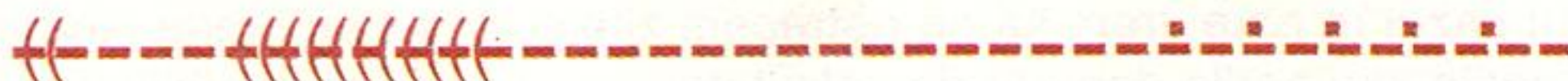
CUTREMURE PE SUB APĂ

Submarinu' de la cablu

Conexiunile intercontinentale de Internet dintre Australia, Europa și Asia au fost întrerupte parțial din cauza deteriorării cablului suboceanic SEA-ME-WE-3.

Factorii responsabili au declarat că problema s-ar putea datora unui cutremur submarin care ar fi putut

declanșa căderea unei stînci și secționarea cablului. Un submarin a fost trimis să cerceteze care sunt cauzele problemei. Principalul distribuitor de Internet din Australia a declarat că practic doar transmisiunile vocale sunt afectate și traficul se îngreunează doar la orele de vîrf.



DUPĂ FRENCH KISS ȘI FRENCH FRIES

Acum au ceva cu pornografia

Un grup de programatori francezi afirmă că au reușit să pună la punct un program care va permite companiilor să blocheze vizionarea imaginilor pornografice de către angajații lor. Ei lucrează pentru o unitate specială de poliție din Paris destinată neutralizării cercurilor de pedofili și pretend că programul lor poate face deosebire între un top model în bikini și o scenă hardcore. Software-ul recunoaște imaginile și le ierarhizează pe o scală de la 1 la 100, administratorii de rețea putînd să își seteze propriile standarde despre ce poate fi privit și ce nu. Până acum însă

programele de filtrare bazate pe recunoașterea imaginilor nu au fost foarte eficiente, deoarece se bazau pe detectarea pielii umane, care include un spectru destul de larg de culori. Din același motiv programul francezilor nu recunoaște 2% din imaginile cu caracter pornografic.



S-AU FORMAT CONSILII

Special pentru știri

Greii industriei mass-media (Reuters, France Presse, BusinessWire, Press Association, Screaming Media, UPI) au anunțat că vor adopta un nou limbaj de programare care va structura zecile de grafice și fotografii și milioanele de cuvinte folosite zilnic pe Internet de agențiile de presă și site-urile de știri. Consiliul de telecomunicații al Presei Internaționale a declarat că NewsML, un standard bazat pe XML (eXtensible Markup Language), a fost tes-

tat și este gata să fie dat în folosință. El este special conceput pentru transmiterea de conținuturi electronice și structurarea știrilor multimedia și va simplifica totodată transferul acestora către computere și telefoane mobile. Elementul de bază al noului limbaj va fi un "NewsItem", iar în momentul compilării, acesta va fi capabil să sesizeze diferența dintre titlu și corpul articolului, dintre un text în limba franceză și unul în engleză, dintre diverse formate ale unei fotografii.

Xplorer

Serile bucureșteanului

Propunerea de luna aceasta ne vine de la bucureșteanul Stelian Nichita, care ne sugerează să vizităm pagina www.sapteseri.ro, unde putem găsi informații utile pentru cazul în care vrem să ne petrecem zilele, nopțile sau seriile departe de calculator. Rudă electronică a revistei Șapte Seri împărțită gratuit prin facultăți, cinematografe și baruri, www.sapteseri.ro conține practic aceleași informații: programul cinematograferelor și teatrelor, ce concerte sau seri tematice se mai petrec prin baruri și cluburi, informații despre restaurante, expoziții etc. E posibil să citiți chiar și programul TV. Din păcate, în momentul vizitării, site-ul nu era tocmai terminat, unele pagini fiind încă în lucru. Cu toate acestea layout-ul este bine realizat, utilitatea site-ului evi-

dentă, iar viitorul promițător. Există chiar și o secțiune de mică publicitate care cu puțin efort se poate transforma în forum. Din păcate loginul este obligatoriu... Ar fi putut să se gîndească că nu toți au răbdarea sau chiar posibilitatea de a se înscrie și a aștepta ca parola să le vină prin e-mail.

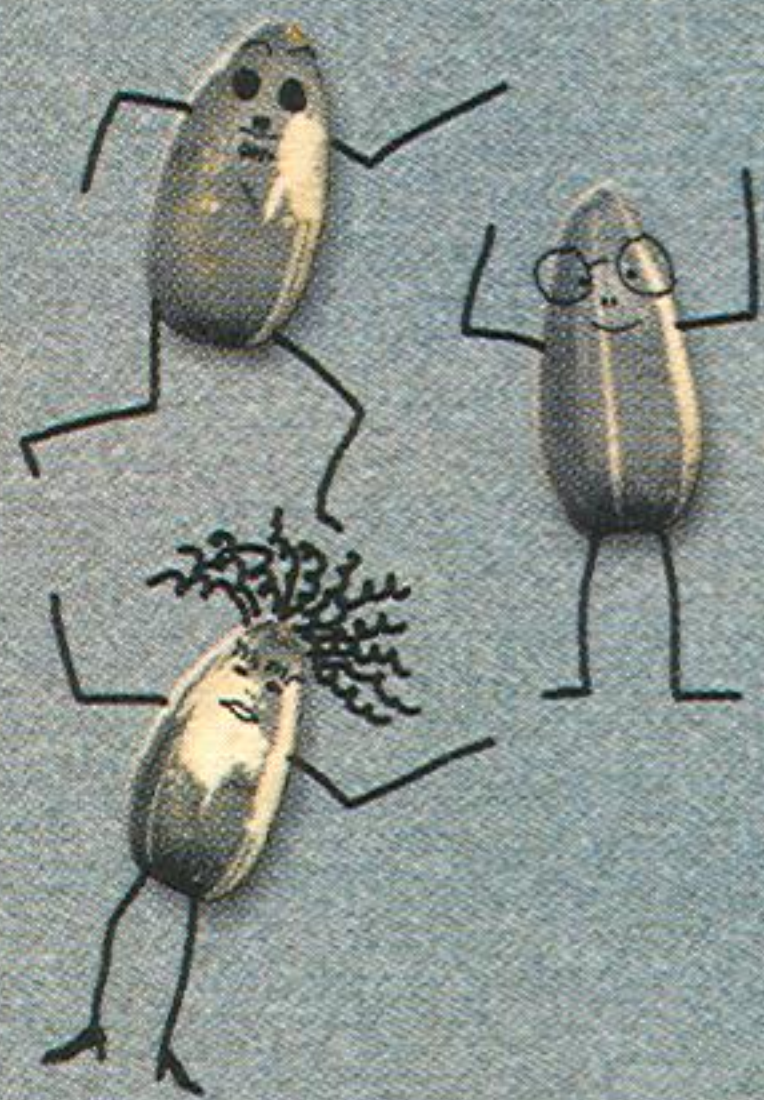


Link'o'pedia

Pentru pasionații de CounterStrike și nu numai, la adresele pe care vi le sugerez luna aceasta veți găsi "the real deal": imagini ale versiunilor din realitate ale armelor folosite în joc, informații detaliate despre ele, precum și prețuri care să vă taie elanul.

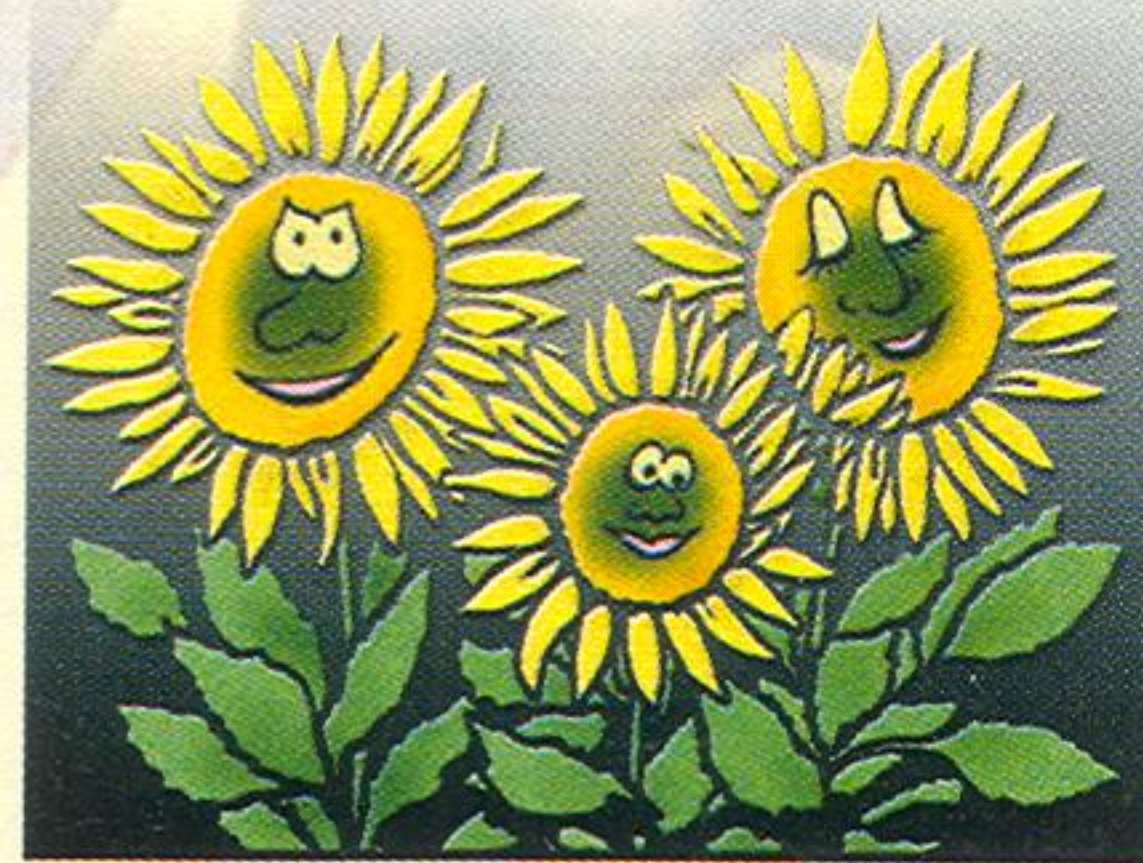
<http://www.uws.com>
<http://www.hkpro.com/contents>
<http://www.accuracyinternational.com>
<http://www.armalite.com>
<http://www.sniper-store.com>
<http://www.recguns.com>
<http://www.glock.com>
<http://www.sigarms.com>
<http://www.colt.com>
<http://www.remtek.com/arms>

www.jobinfo.ro



N-ati gasit un
mediu roditor?

jobinfo.ro
face asta
pentru
dumneavoastra.



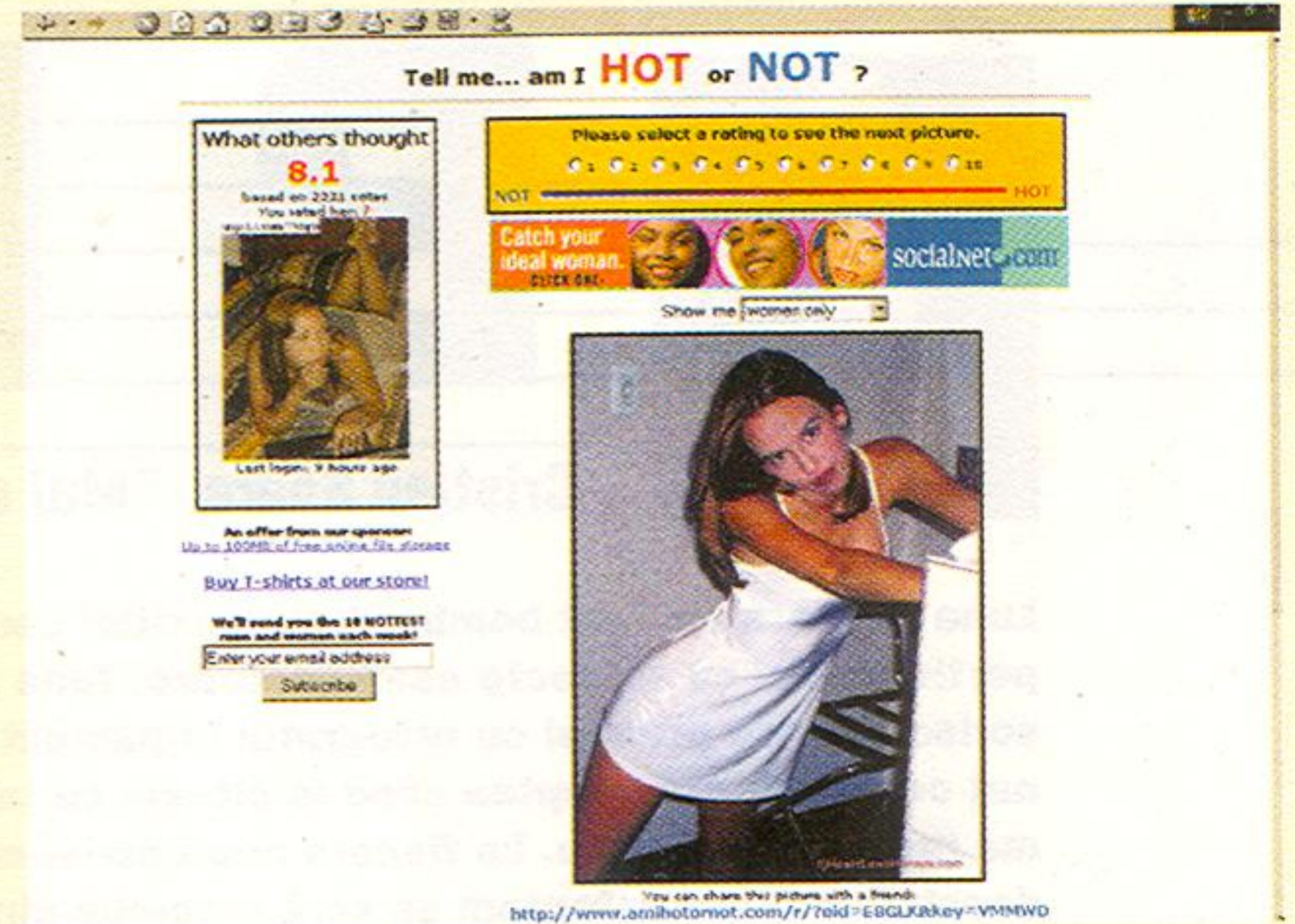
Va gaseste posibili
angajati daca sunteti
firma...

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



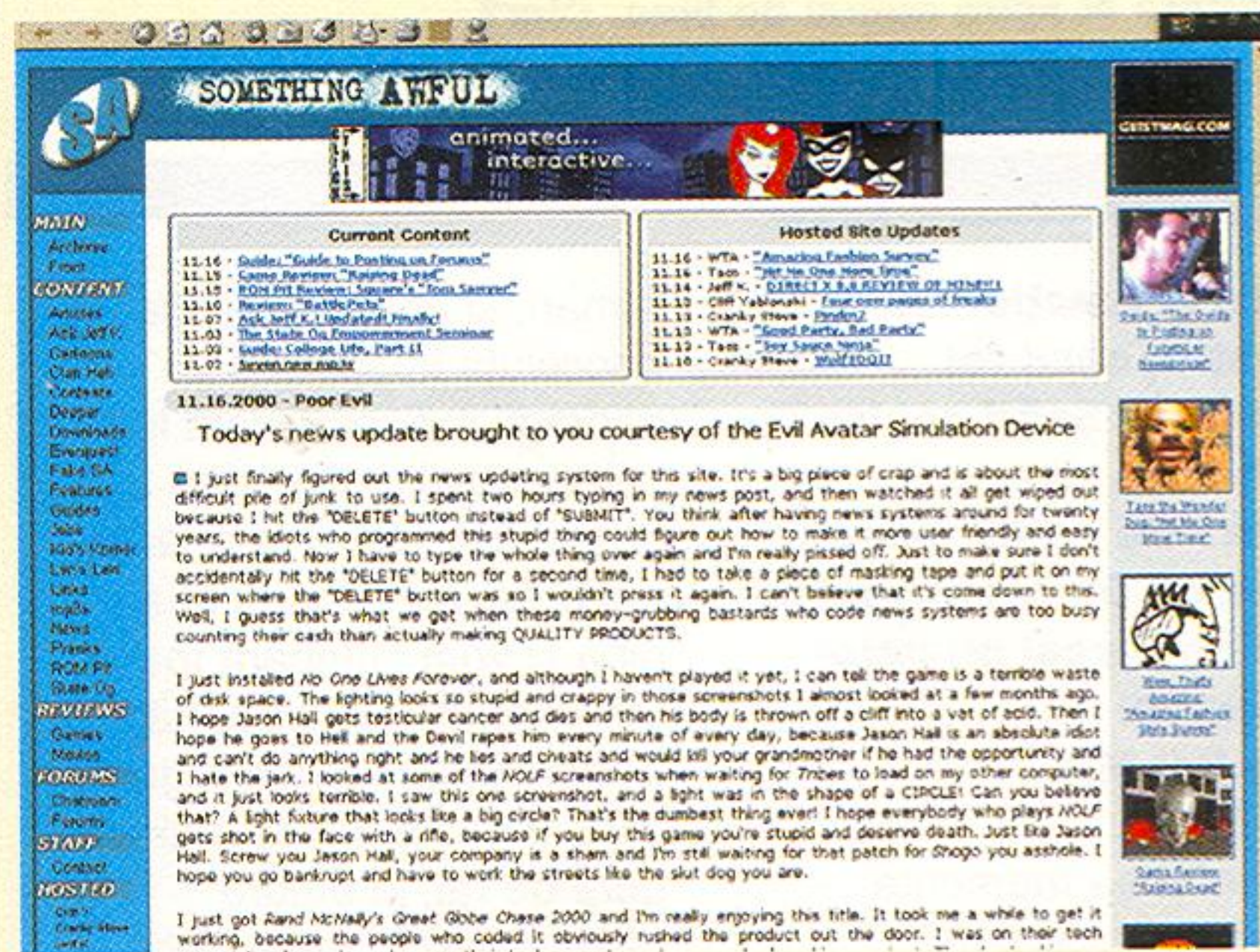
Cum distracția se poate transforma în hobby
<http://www.amihotornot.com>

Premisele de la care pleacă site-ul "Am I hot... or not?" sunt simple: atât bărbații, cât și femeile țin să aibă o părere obiectivă despre cât de bine arată, iar pe de altă parte, bărbații cel puțin, și probabil și femeile, simt nevoia să ierarhizeze reprezentanții sexului opus dându-le note. Site-ul nu face decât să combine cele două activități, dând naștere unei soluții pentru pierderea timpului de două ori patologică: este contagioasă și creează dependență. Tot ce trebuie să faci pentru a vedea următoarea poză este să acorzi o notă. Point&click, așa putea spune. Un 2 de la obraz pentru o brunetă à la tanti Maria, un 7 suav pentru o blondă excelentă... de la gît în jos, un 10 din toată inima pentru o roșcată care ar trebui să fie manechin, un 5 neobrăzat pentru o tipă cu atribute materne bine dezvoltate, dar care s-a fotografiat cu prietenul, un 1 binemeritat pentru Miss Piggy Colesterol care mai are puțin și se reversă din poză, din nou 10 pentru... Ei, vedeți voi la cine mă refer...



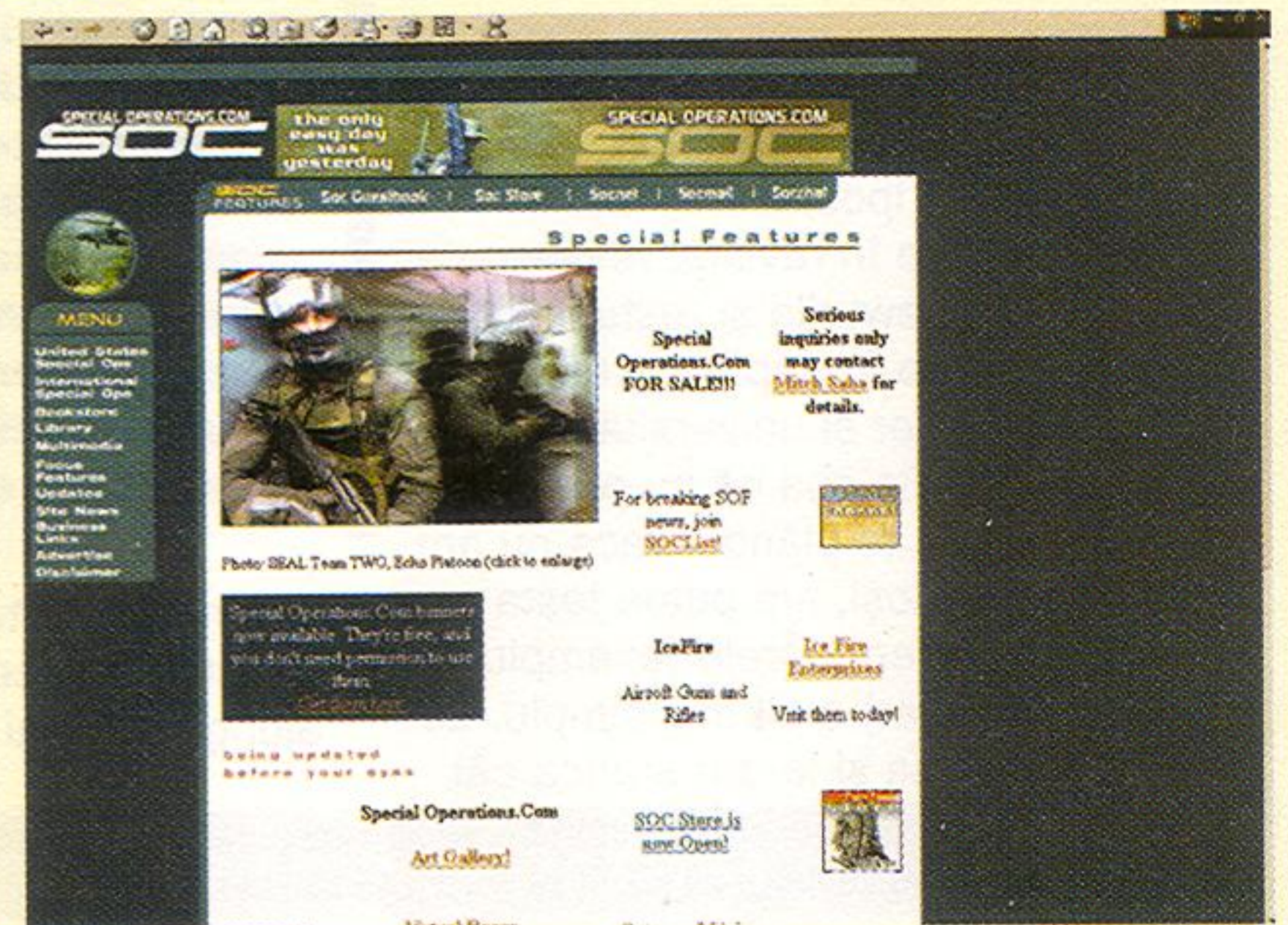
Ceva oribil... și amuzant totodată
<http://www.somethingawful.com>

Pentru cei care își mai aduc aminte orele de română din liceu (dacă nu cumva le trăiesc din plin), pe undeva pe la Tudor Arghezi se vorbea de estetica urîtului. Nu știu de ce, dar site-ul Something Awful mi-a adus aminte de înțelesul acestei sintagme, pe care la momentul respectiv l-am reținut mai de voie, mai de nevoie. S.A. parodiază cu neobrăzare tot ce poate fi mai inestetic, mai stupid și mai iritant pe web, reușind să își amuze vizitatorii. Cronicile sarcastice ale lui Cliff Yablonski sunt absolut delicioase, iar joculețele inventate de el sunt hilare în ciuda/datorită graficii execrabile. Jeff K., acolitul său credincios, schilodește fără milă gramatica limbii engleze în interviuri reale sau imaginare, transformînd orice încercare de lectură într-un adevărat calvar și ne delectează cu imagini desenate în Paint. Cei doi dau cu tifla celor începători în ale Internetului, paginile lor avînd un aspect voit naiv și neglijen și iau în răspăr problemele "arzătoare" ce pun pe jar rețeaua rețelilor.



De-a hoții și vardistii, varianta real life
<http://www.specialoperations.com>

După săptămîni de jucat CounterStrike (la unii mai repede, la alții mai tîrziu), începe să te rîciie o curiozitate: cum e, domne, să fii antiterorist sau terorist? Răspunsul poate fi găsit pe site-ul Special Operations. Aici găsiți descrieri ale principalelor unități de antiterorism, din Statele Unite sau Internaționale, precum și informații despre principalele grupări teroriste. Dacă vrei să știi ceva despre SAS (Special Air Service), SWAT, SEAL sau Delta Force aici este bine să cauți. Și tot aici puteți afla de existența unor forțe militare implicate în lupta antiteroristă de care poate nu ați mai auzit pînă acum, cum ar fi Batalionul 1 Para-Commando din Bangladesh sau Grupul de Intervenții Speciale din Latvia. Din păcate România este menționată, fără însă a avea o pagină dedicată, ceea ce înseamnă că fie celor de la noi nu le pasă de imaginea în străinătate, fie DIAS-ul nu este atât de performant pe cît se laudă că este.



Desene animate nu doar pentru copii
<http://www.wildbrain.com>

Pomenit pînă și în New York Times, acest site este gazda unor serii de desene animate Flash originale și amuzante. Iar ce este cel mai important, download-ul este gratuit. Puteți urmări aventurile Anitei Bomba, o spărgătoare de bănci de-a dreptul... explozivă, sau ale lui Joe Paradise, o combinație între James Bond și Philip Marlowe, un detectiv particular cu atitudine. Un alt erou original este Frank Tripper, un individ absolut comun, cu o slujbă banală și fără viață personală, care însă reușește fără prea mare dificultate să pună probleme personajului negativ, The Evil Ambassador. Micile clipuri animate în Flash nu sunt nici pe departe destinate doar copiilor, iar cei ce apreciază (sau vor aprecia) umorul de tip Something Awful se vor amuza cu certitudine și la vederea acestor parodii. Dacă vrei să stai la curent cu aventurile eroului/eroinei preferat/preferate, nici o problemă; puneți-le celor de la WildBrain la dispoziție adresa de mail și le veți primi prin poșta electronică.





Black

Cristian Soare "Mai departe vom lupta cu penelul de găscă în mână"

Luna aceasta am fost bombardat cu critici care de care mai pertinente și cu subiecte asemănătoare. Tone și tone de scrisori scrise prost și cu ortografia la pământ mi-au luminat cearceafurile noaptea când le citeam cu lanterna să nu mă prindă omu' negru. La fiecare nouă scrisoare pe care o deschideam, mă așteptam să sară o bombă dinăuntru și să țipe la mine: Ești mort! Nu s-a întâmplat și ca dovadă rubrica, eu, revista, articolele etc., etc. încă există. Din păcate,

amarnica și greuceneasca treabă a selectării și scormonirii cât mai adânci pentru a le scoate la lumina publicului aproape m-a golit de energie. Așa încât, dragi concetățeni, tovarăși, prieteni, neobosiți critici, cumpărători și vânzători de merdenele, controlori și alții, luna următoare vreau să văd scrisori ce încep cu Dragă XtremPC și sunt scrise cu punctulețe și spun numai de bine. Clar?

Nu avem doage?

Scuzați-mi limbajul, însă vă lipsește o doagă? Ce, nu mai aveți ce face cu paginile de le umpleți cu prostii de genul mIRC și Pensyon Wars? Vă credeam revistă serioasă, iar voi o dați cu mucii prin mazăre mai abitir decât concurența. Faceți un tratament cu vitamine și reveniți-vă.

Ionel Buzdugan, Ploiești

Definiția de revistă serioasă zic că se aplică din plin și în toate ipostazele. Testele făcute în revistă, reviewurile, previewurile și restul sunt făcute în deplinătatea facultăților și universităților mintale așa că nu prea ai de ce să te plângi. Dacă nu am fi serioși, am putea testa acceleratoarele (exemplu arbitrar) mult mai simplu. Le-am lua și le-am arunca cât

Ghidul e-lover-ului din XPC15 a primit laude, dar și multe critici... Se pare că unii s-au simțit cu musca pe căciulă.



Scrisoarea

Fasciștilor! Mincinoșilor! Eu, ca membru al viitorului guvern, știu că voi veți muri printre primii pe altarul Șefului Cel Mare. Și știți de ce? Pentru că faceți reclamă ascunsă la Poșta Română! Păi da, domnilor, nu aveți voi patru (4!) rubrici ce se ocupă cu această problemă? Păi da nu le aveți tot timpul pline? Păi da ce, eu nu știu că Poșta Română este formată din elemente dușmane și potrivnice poporului român? Au nu ei aduc veștile proaste? Au nu ei aduc facturile și amenzile? Au nu ei au sedii

curate și funcționari nesimțiți, când tot poporul, și Șeful nostru în fruntea lui, moare de foame? De sete? De rău de mare? De capra vecinului și de porcul primarului? Au, au ba? Șeful Cel Mic

În asemenea momente groaznice, colectivul redacțional al XPC ar dori să facă un anunț: "Noi, cei pe care îi știți, refuzăm să credem că avem ceva de-a face cu capra vecinului. Cum însă nimeni nu ne crede, ne vedem nevoiți să recurgem la veșnica mișcare de du-te/vino a poporului

român, și anume bejenia. Cu bocceluța în spinare și nădragii suflecați, vom lua calea munților. Ne vom otrăvi fântânile și vom arde pășunile, vom înjura în surdină și vom cumpăra toate merdenelele de pe piață. Acolo în munți, vom îngropa XPC-ul la un cot de plai pe-o gură de rai, la umbra pășunilor și în iarba-naltă a brazilor, și vom pune de-o revistă subversivă și patriotică: Ioana. Mai departe vom lupta cu penelul de găscă în mână împotriva celor ce ne blestemă și ne minciunesc. Apoi, mai departe, nu știm ce vom face. Vom vedea noi."

putem noi de tare în orice direcție, iar acela ce ar ajunge cel mai departe ăla

ar fi cel mai bun. O chestie simplă și pe înțelesul tuturor, ce să mai zic că ne-ar scăpa și de toată vorbăria aia cu termeni specifici. În rest, încercăm să impunem revistei o direcție deosebită de concurență, însă pentru cei ce au probleme cu adaptarea la lucruri noi și diferite le recomand cu căldură să se aboneze la Universul Copiilor. Ei nu o să te ia prin surprindere niciodată. Sau cel puțin așa cred eu. Cât despre irosirea paginilor, aberezi. Nimic nu se irosește, întotdeauna ce avem aia băgăm. Deci, nu am scos niciodată ceva ca să băgăm în loc jocul inventat. Asta ca să poți dormi

liniștiți, cu ursulețul în brațe.

Te urăsc!

Domnule Cristian Soare, te urăsc. Din adâncul sufletului meu și cu toată dedicația de care sunt capabil. Eu nu cred că o persoană atât de rea ca tine a mai mers vreodată pe acest pământ, ce să mai spun de scris la o revistă. De ce îți bați joc de cititori? De ce le iei în derâdere problemele? Ți-au făcut ceva? Eu îți doresc să îți cadă monitorul pe picioare și să ți se strice tastatura când ție lumea mai dragă. Să se topească cd-urile în drive și să ai bad-uri pe diskete.

M a i l

Să ți se rupă cablul de alimentare și să îți moară acceleratorul la intrare în joc. Du-te și mori!
Grep, e-mail

Domnule Grep, e-mail, sentimentele mele concordă și se înlanțuie perfect cu ale tale. Eu îți urez să ți se umezească buzele, să îți curgă lacrimile și să simți sudori pe urmele tale. Să privești în ceață și să vezi lumină, să te uiți la picioare și să vezi o șină. Apoi să te calce trenul. Să îmi scrii cu taste umede și vraiste, buze strânse tare într-un rictus clar. Să nu ai parte de articole de jocuri ci numai de papetărie. Să te uiți la cer și să vezi o gaură, să te uiți în jos și să vezi o mare. Să mă vezi că mor, dar numai la televizor, într-un film cu clasici, fără Inodor Botswana. Și apoi să-mi scrii. Na belea, ce de lucruri rele...

Un alt cap în gură
Folosindu-mi dreptul la replică aș dori și eu să dau un "cap în gură" criticilor înveterați ai xpc-ului și mai ales celor ce s-au trezit de când cu schimbarea de personal și imagine. Nu sunt un cititor fidel al publicațiilor de gen de la noi, însă întâmplător, prin intermediul și bunăvoința colegilor mei de birou, lună de lună citesc atât XPC, cât și ***** și *****. În mod clar, XPC-ul reușește să evolueze cât de cât de la număr la număr, nu întotdeauna atât de mult sau de bine pe cât am vrea, însă clar există o intenție pe acolo prin bunkerele redacției. Nu știu ce aveți voi în interiorul căpșoarelor voastre, însă eu am râs atât la Greevay cât și la Pensyon Wars, iar prin articolul de mIRC băieții aia doi au reușit



Pensyon Wars arată evident în opinia lui Alex Duduman că nu avem despre ce scrie și inventăm jocuri pentru a umple paginile. Bravo Dudu! Ne-ai prins.

să ofere echivalentul ironic al unei palme destul de usturătoare pe obrazul celor ce vorbesc cu degetele. Mie nu îmi pare a fi o irosire a spațiului, mai ales când oferă destule motive să râzi. Și hai gata că încep să sun la *****FanLetter. La vedere.

ps. Pentru a echilibra balanța promit să revin luna viitoare cu critici sau să trimit o scrisoare de bune auguri și la *****. Mă mai gândesc...
Adrian Ghidoveanu, e-mail

Cu toate că nu sunt adeptul scrisorilor patriotice, sau cel puțin al publicării lor, iacăta că am făcut-o și pe asta. Și ca să nu credeți că este o perversitate a spiritului mușcător ce încearcă să își înfigă dosul în scaunul miștoului artistic, singura motivație reală a acestei întâmplări este faptul că se potrivește perfect cu ce scrisori am primit luna asta. Și nu, nu a câștigat nici un premiu pentru asta.

Iar tu, Lula dragă?
Tot Lula vă scrie. Văd că de

la ultima mea scrisoare unele lucruri s-au schimbat în mai bine, altele au rămas la fel. De exemplu eu sunt puțin nedumerit: voi de fapt cui faceți concurență: ***** sau Academia Cațavencu?
"Lula", e-mail

Problema cu concurența este că nu este concurență. Sau mai bine spus nu există o concurență reală între revistele de gen de la noi din moment ce sunt doar trei, sau mai bine spus două și una tradusă cu tot cu greșeli din străvechea și atât de politically corectă limbă germanică. În același timp, cititorii sunt suficienți încât fiecare să își vândă ediția fără să se încălece prea mult. Așa încât noi, într-o încercare disperată de a crea concurență, încercăm să acaparăm și o parte din cititorii Academiei și mai nou pe cei ce citesc PLAlcuBOI. Poate, astfel, valoarea articolelor va fi forțată să o ia în susul scării de măsurare a bunătăților jurnalistice, și, cine știe, poate respectivele publicații o să bage și ele două trei articole de jocuri, într-o

mişcare futilă de război. Da' nu vă faceți probleme... Dacă nu reușim așa există întotdeauna străvechea nitroglicerina. Pe de altă parte, draga mea Lula, și eu sunt puțin nedumerită. Tu de ce ești nedumerit?

Cine nu pricepe...

Vă rog din suflet, nu vă mai bateți joc de cititori!

Ultimele două numere au fost cel puțin spus jalnice. Shattered Greevay și Pensyon Wars arată că nu sunteți în stare să scrieți despre ceva bun și trebuie să inventați tot soiul de ciudățenii. NU, refuz să mai dau banii pe așa ceva.

Aștept o revistă respectabilă și nu una bună de folosit pe post de hârtie igienică. Asta am avut de spus. Howgh!!!
Alex Duduman, e-mail

Diferența dintre a scrie despre ceva ce își lăfăie toate elementele pe ecran, într-o abilă paradă, și a scrie despre ceva ce este doar în mintea ta este echivalentă cu diferența, sau mai degrabă ușurimea construirii unui castel de nisip pe o plajă plină cu găletușe și lopățele, și încercarea de a construi același castel pe un trotuar oarecare de pe Magheru. Deci, nu cred că cele două producții made in xpc sunt făcute din plictiseală sau pentru că nu "puteam" noi să scriem de ceva serios. Și cu pericolul de a mă repeta, nici nu am scos ceva din revistă pentru a băga cele două articole. Cât despre valențele de hârtie inginerică a revistei, te las pe tine, un specialist al tronurilor de peste tot, să izbești cu pertinenta-ți părere lanțul de tras apa.

Calculatorul, cel mai bun dușman al omului

Tip articol: Conexiuni - Redactor: Adrian Dorobăț

Avertisment:

Citirea acestui articol poate dăuna relației cu calculatorul personal.



Calculatorul, această minunată invenție a secolului XX, ne mănâncă zilele atât la propriu cât și la figurat, fără milă și fără remușcări. Nu numai când se dovedește mai rapid, mai eficient sau (arareori) mai bun strateg în jocuri, ceea ce generează adesea bruscarea aparent nemotivată a tastaturii și o trecere în revistă a celor mai cunoscute injurii. Nu numai când clachează fără drept de apel, oferind amare surprize albastre, fum, zgomote sau tăceri suspecte. Ci tot timpul cât este utilizat.

Pur și simplu folosirea îndelungată a calculatorului nu duce la nimic bun. Decît cel mult la o pierdere mai mult sau mai puțin plăcută a timpului. Mai în glumă, mai în serios, acest articol se dorește a fi un avertisment: pe termen lung, calculatorul nu este user-friendly indiferent de sistemul de operare instalat. Numeroși specialiști au căzut de acord că și în cazul calculatorului abuzul dăunează, atât fizic, cât și psihic. În cele ce urmează veți vedea câteva dintre problemele pe care ar trebui să le ocoliți dacă nu vreți să regretați mai târziu.

Cu mîna înțepenită pe mouse

Unele dintre cele mai importante probleme generate de calculator sunt disfuncțiile membrelor superioare grupate de americani sub denumirea de RSI (Repetitive Strain/Stress Injury).

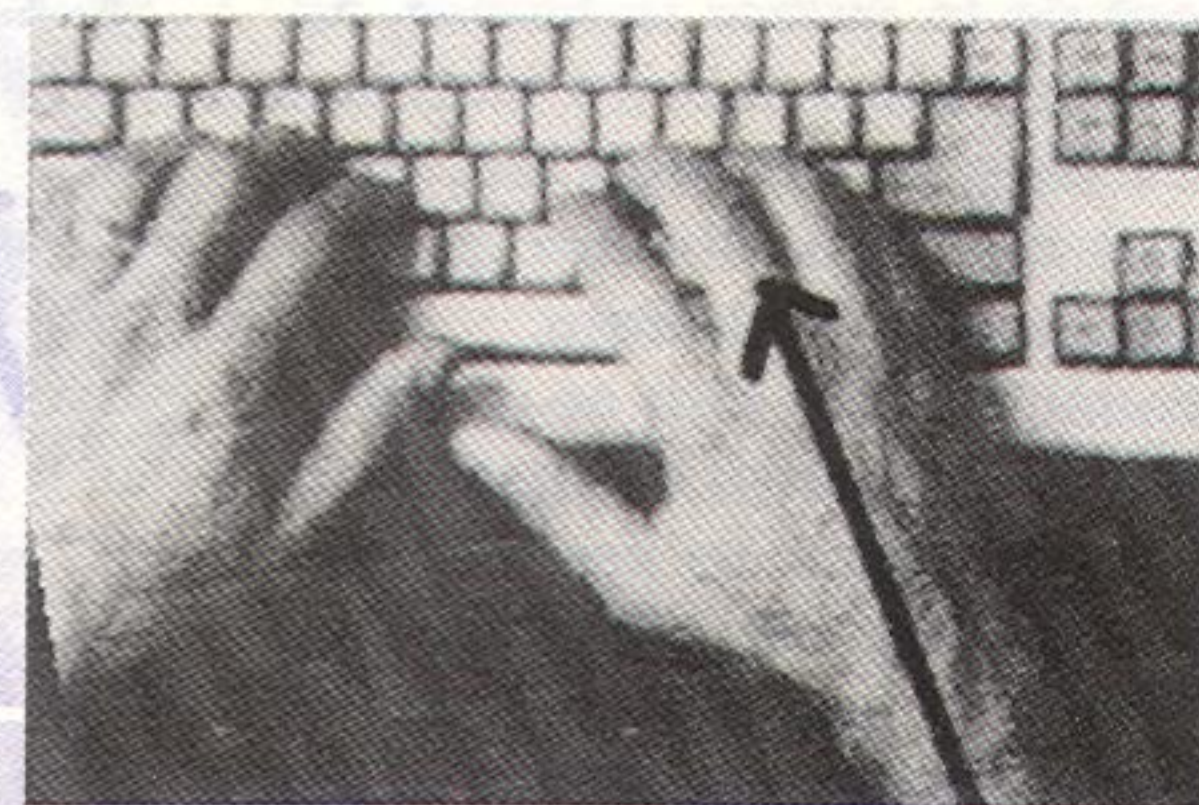
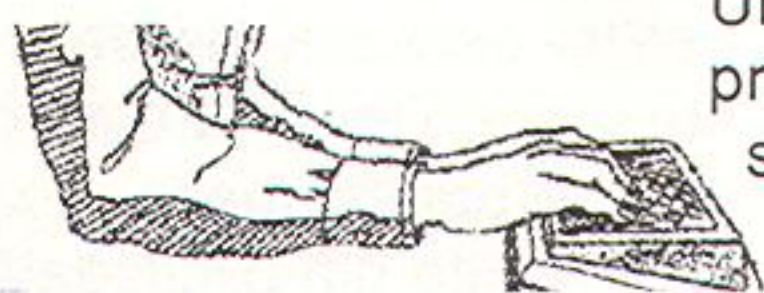
Practic toți cei care lucrează cu calculatorul sunt amenințați de aceste probleme în cazul utilizării îndelungate a mouse-ului sau a tastaturii. RSI-ul nu este cu toate acestea o "boală" nouă și nici datorată exclusiv calculatorului: în 1713, într-o lucrare cunoscută în domeniu, doctorul venețian Bernadino Ramazzini observa că mișcările repetitive ale mîinii produc "maladii" în rîndul contabililor și copiștilor, iar în 1840, documentele consemnează o epidemie de "crampe musculare" ce făcea ravagii în rîndul birourăției londoneze. Termenul modern de RSI a fost adoptat însă în 1970, în Australia, odată cu introducerea terminalelor de calculator la locul de muncă. Cele mai comune forme ale RSI sunt sindromul tunelului carpian și leziunile tendoanelor. Sindromul tunelului carpian este cauzat de comprimarea și iritarea nervului median de oasele încheieturii. Desele mișcări ale mîinii irită nervul iar menținerea mîinii într-o poziție neprielnică pentru o lungă perioadă de timp îl poate comprima suprimînd temporar transmiterea impulsurilor nervoase. În timp, această situație poate conduce la formarea în acea zonă a unei fibroze, o masă de țesut tare și inflexibilă, care are drept efecte secundare dureri constante în încheietură, amorțeală și înțepături în degete și în cele din urmă pierderea parțială sau

totală a mobilității mîinii.

Leziunile tendoanelor sunt și ele de două feluri: tendonita și tenosinovita. Tendonita este rezultatul încordării repetate a tendoanelor mîinii; încordarea produce inflamație, fibrele tendoanelor încep să se separe și se pot uneori chiar și rupe, lăsînd în urmă fragmente ce produc o mai mare iritație și durere. Cea mai comună formă a tendonitei este cea sub-acută care are drept simptome o durere surdă în zona încheieturii și antebrațului și care devine din ce în ce mai dureroasă pe măsură ce activitatea care a produs-o se repetă. Tenosinovita este o inflamație a învelișului tendoanelor, care intervine când activitatea de încordare a tendoanelor este mai puțin iritantă și intermitentă, însă teaca tendonului are probleme în a ține tendonul lubrifiat. Drept rezultat, se îngroașă, se inflamează și cauzează durere. Ambele tipuri de leziuni ale tendoanelor sunt însoțite de durere în degetele de la mîna iar pe măsură ce boala progresează de dureri în dosul palmei și în monturile degetelor, precum și de o senzație de arsură în antebraț.

Mouse-ul, acest instrument atât de util pentru mulți, este cauza celor mai multe dintre aceste probleme, în condițiile în care nu este utilizat cum trebuie putînd cauza disfuncții la nivelul articulației cotului, umărului sau chiar la nivelul zonei cervicale.

Chiar și mîna stîngă (în cazul



Sfaturi de bun-simț pentru a nu avea probleme mai târziu

- Poziționați-vă mouse-ul în dreptul tastaturii. Dacă aveți tray pentru tastatură și nu are loc și pentru mouse, mai bine nu folosiți tray-ul.
- Când utilizați mouse-ul, pentru propriul vostru bine, încercați să nu îl maltratați. Țineți mâna pe el lejer, menținând încheietura dreaptă.
- Aveți grijă să nu vă sprijiniți cotul mâinii stângi (sau drepte, dacă sunteți stângaci) pe birou sau pe brațul scaunului.
- Nu țineți mâna pe mouse dacă nu aveți nevoie de el în momentul respectiv.
- În timp ce așteptați să se încarce o pagină de web, țineți-vă mâinile relaxat de o parte și de alta a corpului.
- Luați pauze frecvente din fața calculatorului și plimbați-vă prin cameră și întindeți-vă pentru a îndepărta încordarea din mușchi și tendoane.

În care folosiți dreapta în jocuri sau pentru a naviga pe Internet) nu este scutită de neazuri. Websurferii au obiceiul nesănătos de a-și sprijini cotul mâinii stângi pe birou sau pe brațul scaunului în timp ce așteaptă ca un site să se încarce (eu cel puțin m-am surprins de nenumărate ori în această poziție). Ei bine, medicii afirmă că această acțiune creează o presiune nedorită asupra nervului ulnar, cel responsabil pentru sensibilitatea antebrățului și mâinii. V-ați lovit vreodată la cot de un colț dușmănos și v-a venit să vă blestemați zilele? Aduceți-vă aminte senzația... Comprimarea repetată a nervului ulnar în modul pe care vi l-am pomenit poate face ca în timp brațul să se resimtă și să vă treziți fulgerați de puseuri asemănătoare de durere în timpul nopții sau chiar și în timpul zilei.

Suma persoanelor afectate de deficiențe ale membrilor superioare din cauza calculatorului crește cu 20% de la an la an, în 1999 jumătate de milion de indivizi fiind depistați ca suferind de una dintre formele de RSI. Specialiștii consideră că are potențial pentru a deveni boala industrială cea mai comună a secolului XXI.

Cu ochii în monitor

Nu cred că sunt puțini aceia care dorind neapărat să achiziționeze un calculator, au considerat că scapă mai ieftin dacă își cumpără un monitor de 14". În acest fel nu au reușit decât să facă o economie mai mult sau mai puțin apreciabilă în detrimen-

mul sănătății lor. Dimensiunile mici ale tubului, tehnologia învechită, ratele de refresh suportate sunt câteva dintre motivele pentru care își vor blestema zilele mai târziu.

Dar indiferent de dimensiunile monitorului și indiferent de ergonomia sa, orele petrecute în fața monitorului își vor spune inevitabil cuvântul. Ochii străbătuți de vinișoare roșii și frecventele dureri de cap sunt marca utilizatorilor împătimiti ai calculatoarelor. Deși nu există dovezi clare că orele petrecute cu ochii în monitor pot produce pagube ireversibile ochiului uman, numeroși doctori avertizează că strălucirea display-ului poate duce în timp la scăderea acuității vizuale și la pierderea parțială sau totală a vederii nocturne. De asemenea fixarea privirii pe ecranul calculatorului poate duce la o încetinire semnificativă a ritmului cu care pleoapele clipească, ceea ce se transpune în uscarea globilor oculari și scăderea rezistenței la infecții oculare.

Nu trebuie să uităm nici de epilepsia fotosenzitivă, o boală de care mulți dintre noi s-ar putea să suferim și nici să nu știm și care este declanșată de lumină intermitentă sau anumite modele licărind pe ecranul calculatorului. Crizele de epilepsie fotosenzitivă datorate jocurilor video au fost sesizate începând cu 1981 și au intrat pregnant în atenția opiniei publice la începutul lui 1999 cu ocazia lansării pe ecran a filmului de desene animate japoneze Pokemon (Pocket Monster) unde o scenă în care se succedau rapid lumini laser roșii și albastre a băgat în spital șase băieți și o fetiță, cu vârste cuprinse între 9 și 16 ani. Un grup de cercetători francezi a experimentat acum un an pe un grup de persoane susceptibile de epilepsie fotosenzitivă folosind clipuri video de două minute din trei jocuri în vogă. O cincime din grupul de test a avut o criză epileptică, declanșată fie de o scenă în care se succedau pe diagonală linii albe și negre, fie de o scenă cu dealuri înzăpezite de un alb orbitor.

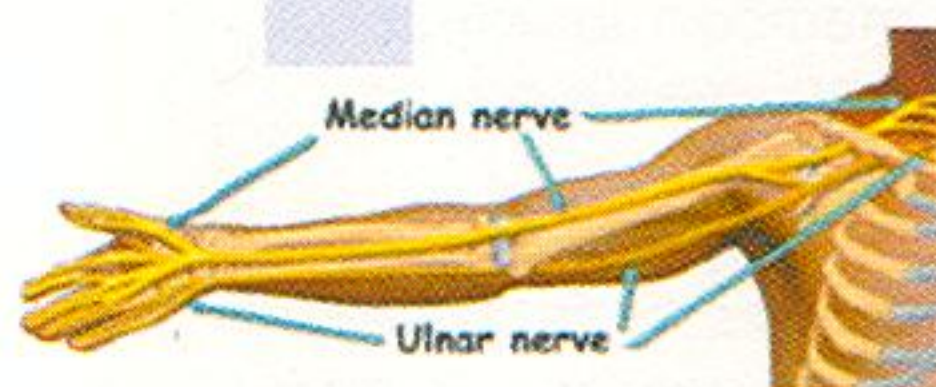
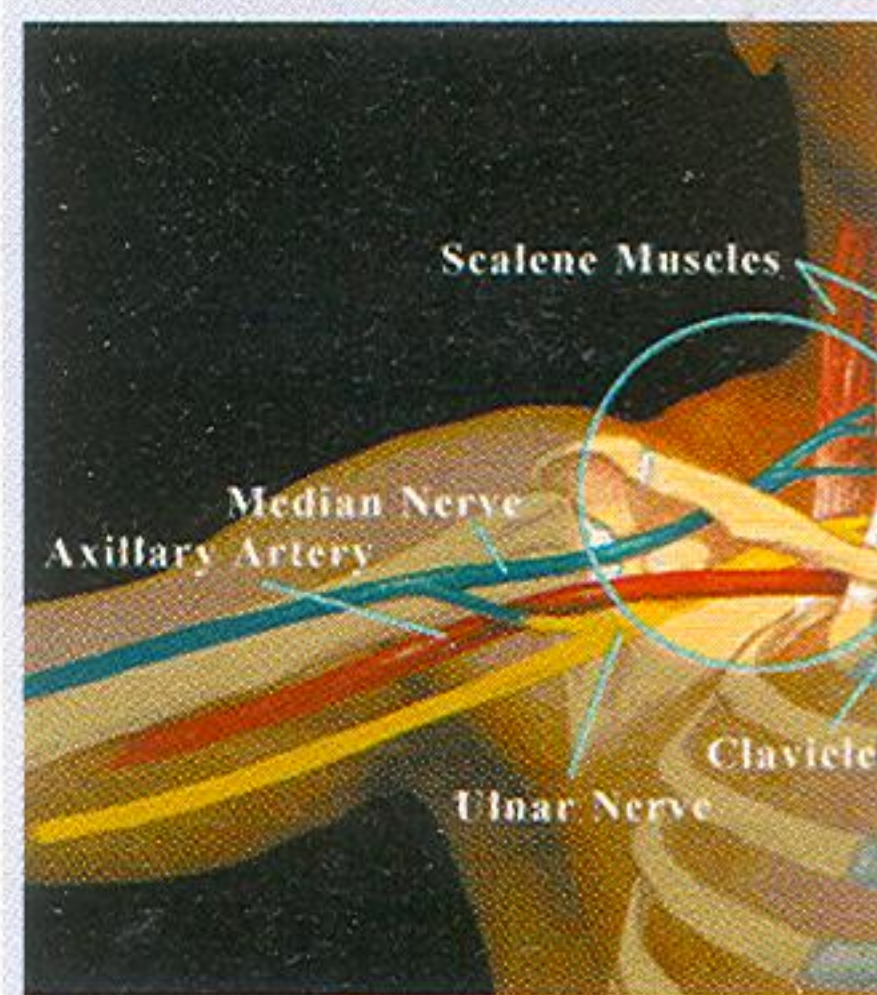
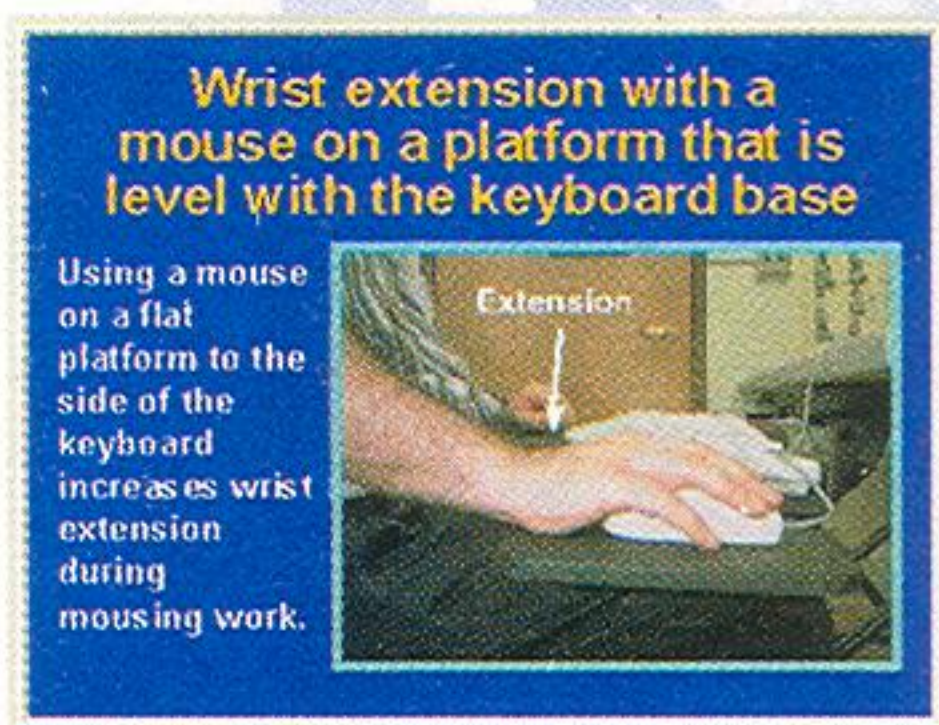
O altă afecțiune potențială este alergiile produse de electricitatea statică. În fiecare secundă milioane de particule submicron-

ice încărcate pozitiv sunt azvîrlite către noi de către curentul electromagnetic ce este creat ca un efect secundar de tubul catodic al monitorului. Din păcate pentru noi, fața, ochii și sistemul nostru bronhial sunt încărcate negativ, ceea ce înseamnă că vrînd nevrînd atragem toate aceste particule pe față și în plămîni. Pe monitorul vostru se adună praful? Un experiment folosind o placă de cupru (ce simula utilizatorul), plasată la 30 de cm în fața unui monitor, a demonstrat că aceeași cantitate de praf care se adună pe monitor se adună și pe placă. Iar în acest praf pe care îl înghițim zilnic în fața calculatorului sunt sute de mii de acarieni (dermatophagoides pteronissinus), păianjeni microscopici care sunt cauza principală a multor alergii de acest tip. Dacă strănutăți, aveți ochii roșii și vă ustură gîtul fără să fiți răciți, acesta s-ar putea să fie motivul...

Și de parcă toate acestea nu ar fi de ajuns, o dispută subterană din lumea științifică, puțin documentată, avertizează și asupra altui pericol: intoxicația cu cupru. Nivelul de radiații electromagnetice (chiar socotit pentru un monitor low-radiation) este un factor care încurajează retenția de cupru în organism. Iar de cînd s-a renunțat la țevile galvanizate (ce "îmbogăteau" apa de la robinet cu zinc) în favoarea celor lipite cu cupru se poate spune că doar cei care beau apă minerală nu îngurgitează zilnic câteva miligrame de cupru. Intoxicația cu cupru poate avea ca rezultat anemie, stări de rău generale, epistaxis (sîngerare nazală), iar în plan psihic depresii și chiar schizofrenie. 400-500 mg de cupru în sînge e un lucru cu care nu e de glumit, iar o cantitate de 3,5 g de cupru este mortală.

Cu fundul pe scaun

Corpul uman nu este conceput pentru a sta într-o poziție sedentară pentru perioade lungi de





timp. De aceea statul pe scaun în fața calculatorului ore întregi nu poate fi altfel decât dăunător. Toată structura musculoscheletală a spatelui poate fi afectată parțial sau în totalitate, durerile în zona coloanei, umerilor și gâtului fiind doar începutul, ele cronicizându-se în timp.

Nu mă faceți să îmi aduc aminte de creșterea în dimensiuni a burții, îngroșarea arterelor, riscul de atac cerebral crescut, care sunt cu toate efecte secundare ale statului îndelungat pe scaun, indiferent cât de ergonomic ar fi el.

Mens sana in corpore sano?

Tot mai mulți medici avertizează că Internetul și jocurile pe calculator pot crea dependență. Centrul pentru Dependența de Internet (Center for On-Line Addiction-C.O.L.A.) din Statele Unite împarte activitatea Internetului în patru ramuri principale, care, în ordinea numărului de "victime", sunt următoarele:

Dependența cyber-sexuală: indivizii adună și fac schimb de imagini pornografice și/sau sunt implicați în jocuri role-playing on-line cu tentă sexuală și chat rooms pentru adulți;

Dependența cyber-relațională: persoanele care suferă de acest tip

de adicție se implică exagerat de mult în relațiile virtuale, ajungând în unele cazuri până la un așa-zis adulter, iar prietenii din camerele de chat devin rapid mai importanți decât cei reali sau decât membrii apropiați ai familiei;

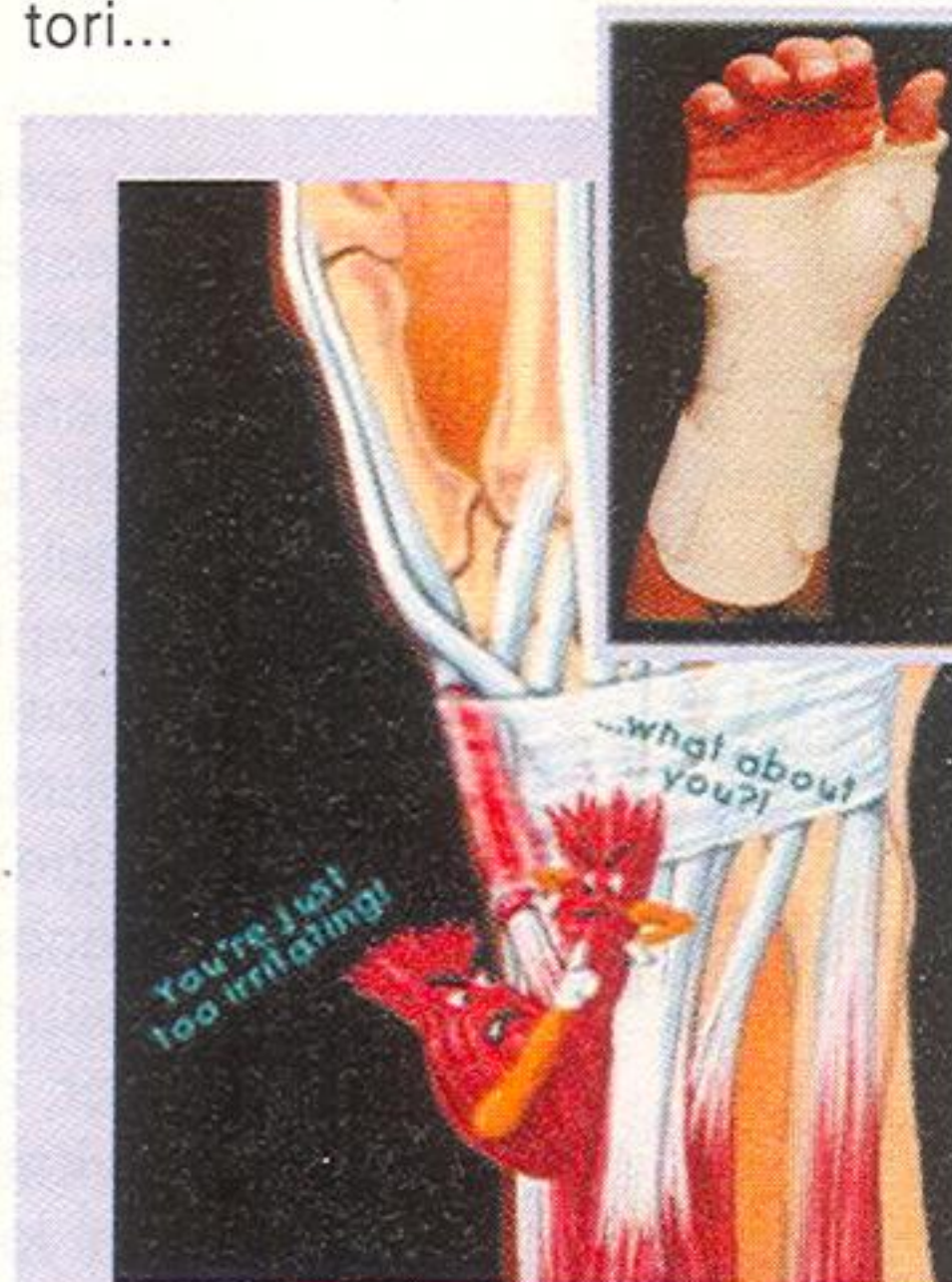
Dependența de jocurile online: aici sunt incluse mai multe probleme, incluzând jocurile multiplayer, cazinourile virtuale, cumpărăturile on-line, schimbul de acțiuni. Având în vedere situația din România, cred că doar prima variantă se aplică.

Supraîncărcarea informațională: Cantitățile imense de informație disponibile pe Internet au creat un nou tip de comportament compulsiv privind adunarea și organizarea de informații din bazele de date de pe web, activitatea fiind voluntară și fără legătură cu slujba persoanei respective.

Dependența de jocurile non-interactive: Nu ține chiar de Internet, însă ei au inclus-o la secțiunea de adicție a calculatorului în general. Chiar dacă vă vine sau nu să credeți, dependența de Minesweeper și Solitaire a făcut ca mulți să își piardă slujba. Iar pentru cei care nu au o slujbă legată de domeniul jocurilor, există numeroase jocuri care pot crea dependență...

Concluzie

Nu zic că vă veți confrunta cu toate problemele de care v-am vorbit, însă din moment ce citiți această revistă, am convingerea că petreceți cel puțin 5-6 ore pe zi în fața calculatorului. Ceea ce e deja mult. Și cu cât e mai lung timpul petrecut în fața calculatorului cu atât crește probabilitatea ca una dintre aceste probleme să își facă apariția. Mai lăsați jocurile și Internetul pentru o vreme și mai ieșiți pe-afară, mai jucați un baschet, mai plimbați-vă cu prietena, schiați, beți o bere, eu știu, ceva ce vă place să faceți. Apoi întorceți-vă la calculator că rămânem fără cititori...



Cât sunteți de dependenți de Internet?

Răspundeți la următoarele întrebări, gradându-vă răspunsurile după următoarea scală de valori. (În răspunsurile voastre țineți cont de timpul petrecut on-line fără legătură cu serviciul, dacă sunteți angajați).

- 1 - foarte rar
- 2 - ocazional
- 3 - frecvent
- 4 - destul de des
- 5 - întotdeauna

1. Cât de des descoperi că ai stat pe Internet mai mult decât intenționai?
2. Cât de des neglijezi treburile casei pentru a petrece mai mult timp on-line?
3. Cât de des preferi distracția pe Internet petrecerii timpului cu prietena/prietenul?
4. Cât de des îți faci noi prieteni/prietene pe Internet?
5. Cât de des se plîng membrii familiei/prietenii apropiați de

- timpul pe care îl pierdeți pe Internet?
6. Cât de des vă sunt afectate notele de la școală/munca din cauza timpului petrecut on-line?
7. Cât de des vă verificați e-mail-ul înainte de a face altceva?
8. Cât de des vă este afectată productivitatea la locul de muncă/școală de timpul petrecut pe Internet?
9. Cât de des deveniți defensiv și secretos când cineva vă întreabă ce faceți când stați pe Internet?
10. Cât de des vă refugiați din fața unor probleme curente căutând alinare pe Internet?
11. Cât de des vă surprindeți așteptând cu nerăbdare momentul în care veți naviga din nou pe Internet?
12. Cât de des vă gândiți că viața fără Internet ar fi anostă și lipsită de bucurii?

13. Cât de des vă răstiți la cineva atunci când vă deranjează de pe Internet?
14. Cât de des vă pierdeți nopțile din cauza log-in-urilor târzii?
15. Cât de des vă gândiți cum ar fi să fiți online în timp ce sunteți offline?
16. Cât de des vă spuneți "încă două-trei minute" atunci când sunteți conectați la Internet?
17. Cât de des încerci să reduci perioada de timp pe care o petreci pe Internet și nu reușești?
18. Cât de des încerci să ascunzi față de cineva cât de mult timp petreci online?
19. Cât de des alegi să petreci mai mult timp online în loc să ieși în oraș cu prietenii?
20. Cât de des te simți deprimat și nervos când nu ești conectat la Internet, stare de lucruri ce dispăre atunci când te conectezi?

Dacă ai între:

- 20 și 49 puncte: Ești un utilizator obișnuit de Internet. S-ar putea să exagerezi cu timpul petrecut online uneori, însă încă mai ai control asupra nevoii tale de Internet.
- 50 și 79 puncte: Experimentezi ocazional probleme datorate abuzului de Internet. Ar trebui să meditezi la impactul acestui mediu asupra vieții tale.
- 80-100 puncte: Dependența de Internet este o realitate în cazul tău. Este o problemă serioasă și ar trebui să te gîndești la ce probleme îți cauzează în mod direct abuzul de Internet.
- peste 100 puncte: Nu mai ai scăpare. Vizitează <http://netaddiction.com>, poate te pot ajuta ei.



E ULTIMA SANSA!!! CASTIGA ATHLON-UL

TE ABONEZI SI CASTIGI UN ATHLON 800 MHZ.

CU 450.000 LEI SI 12 REVISTE

SI DREPTUL DE A PARTICIPA LA MAREA

TOMBOLA DIN 25 DECEMBRIE 2000.



Posibilități de stocare online

Tip articol: Tutorial - Redactori: Alexandru Adam & Cristian Soare

O dată intrați în era Internetului, multe dintre vechiurile obiceiuri se schimbă încetul cu încetul. Dacă ofertele de servicii Internet din țara noastră s-ar ridica la nivelul celor din "țările dezvoltate" - sper că sunteți de acord că măcar în acest context această formulă nu sună atât de perimat - probabil că nimeni nu s-ar mai obosi să umble de colo pînă colo cu fișiere pe dischete (obișnuite, de 1.44, pentru că cele Zip nu sunt atât de răspîndite) și tot la fel de probabil rubrica de Galerii Xtreme a revistei noastre nu ar mai fi generat un maldăr de floppy disk-uri care, o dată copiate imaginile de pe ele, nu mai folosesc nimănui. În America, și nu numai, hard disk-urile virtuale sau drive-urile online cum mai sunt numite suplinesc nevoia unui suport de memorie deplasabil, mobil, oferind protecția datelor și accesarea 24 de ore din 24, 7 zile din săptămîna. În acest spațiu se pot depozita imagini, filme, muzică (mai ales mp3-uri), fișiere de backup și multe altele. Oferta de spațiu de stocare online capătă proporții și este tot mai diversificată. Acest lucru se datorează faptului că furnizorii de spațiu se autosubvenționează prin reclame, ei fiind plătiți pentru trafic: cu cît mai multe persoane le vizitează site-ul și transferă fișiere, cu atît mai mulți bani pentru provideri. Nu este de mirare așadar că mulți dintre aceștia acceptă ca distribuitorii de warez să își plaseze fișierele pe site-ul lor, făcîndu-se că habar nu au de existența lor pînă cînd sunt atenționați de BSA sau altă instituție de protecție a copyrightului, deoarece știu că sutele de surferi care transferă mp3-uri, filme sau jocuri-pirat le saltă spectaculos profiturile. Dar asta este altă poveste...

În continuare vă prezentăm cele mai importante site-uri de acest gen, fiecare cu povestea, avantajele și dezavantajele sale. Aruncați dischetele alea depășite...

www.idrive.com

Cel mai cunoscut drive online și cel mai utilizat totodată, ceea ce se traduce într-o viteză de transfer a fișierelor infernal de mică. Practic poți să îmbătrînești pînă transferi un fișier de 10-15 Mb, chiar dacă download-ul sau upload-ul se face prin cablu. Pînă la un moment dat, I-drive era locul în care căuta mp3-uri motorul de căutare Scour, activabil de la www.scour.com. Acest lucru a fost valabil o bună perioadă de timp, pînă cînd un organism de control mass-media american a decis că acțiunea transforma I-drive-ul într-un soi de Napster mai anapoda și le-a interzis să mai dea acces la fișierele celor de pe I-drive, fie că erau shared sau nu.

I-drive oferă un spațiu de stocare de 50 Mb plus posibilitatea de a salva oricîte fișiere de pe Internet prin intermediul soft-ului proprietar Filo. Administratorii au lucrat la partea de acordare a dreptului de

guest și cea de folder sharing, astfel încît acum nu se mai poate accesa un alt folder shared pe I-drive decît prin adăugarea proprietarului în catalogul cu prieteni, o modalitate mai anevoioasă decît cea dinainte. Ca și la celelalte



drive-uri online, și aici găsim posibilitatea de a uploada și downloada fișiere direct de pe desktop, prin drag&drop sau de a salva programe de pe site-urile partenere cu Idrive (avault.com, de exemplu) prin intermediul programului Sideload.

www.freedrive.com

Al doilea în lista celor mai utilizate drive-uri online, Freedrive oferă tot un spațiu de stocare de 50 Mb, dar are o viteză de transfer ceva mai bună decît cea obținută pe I-drive. Activarea transferului se face într-o fereastră pop-up separată, iar dacă în loc să dați left-click pe "Download Now" dați click dreapta și alegeți "Copy Shortcut", veți putea să îi dați paste fișierului ca un nou job pentru download managerul preferat. Vi se oferă și posibilitatea să vă expandați dimensiunile spațiului de stocare, dar contra cost.

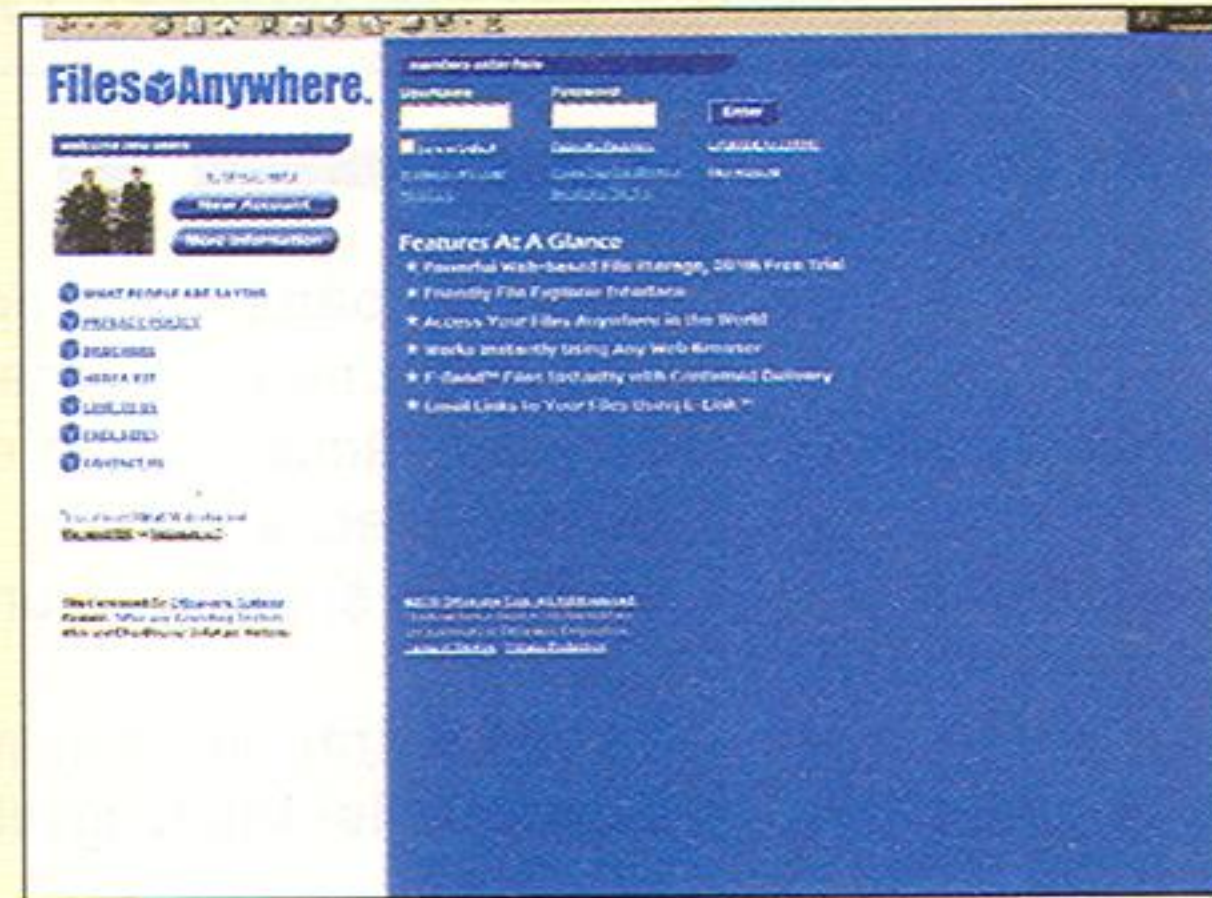
Există și opțiunea de a stabili shortcut-uri către folderurile altor utilizatori, însă odată setate, acestea nu mai pot fi șterse. Freedrive vă pune la dispoziție și trei programe mititele care ar trebui să vă

fie de ajutor: este vorba de Surf&Save, disponibil și pe site, și ca fereastră "plutitoare" în care puteți să drag&drop fișiere interesante de pe web, FD Desktop, care vă dă posibilitatea să faceți același lucru, însă cu fișiere de pe propriul calculator și FD Wireless, pentru dispozitivele PDA. Tehnologia Novell face ca FreeDrive să fie ușor de utilizat și stabil.



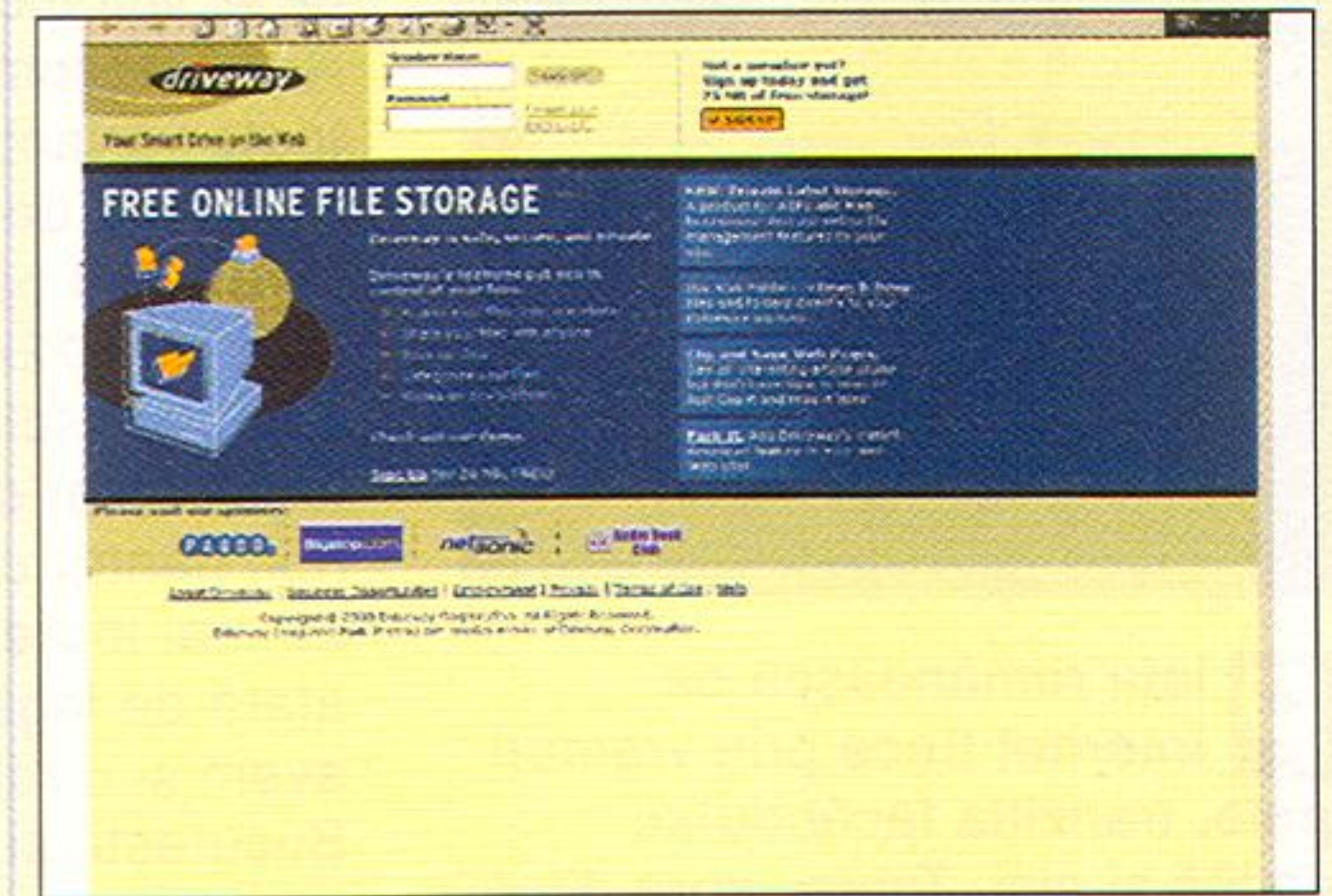
www.filesanywhere.com

Oferă 50 Mb de spațiu, dar doar cu titlu de încercare, adică poți să vezi cam cum funcționează sistemul timp de 30 de zile, după care, dacă îți convine, poți să alegi o variantă plătită în funcție de dimensiuni. Simplul fapt că trebuie să plătești pentru acest serviciu când alții ți-l oferă în mod absolut gratuit face ca acest furnizor de spațiu să primească o bilă neagră. Cu cifra 8 pe ea. Game Over.



www.driveway.com

Oferă 25 mb de spațiu. Avantajul principal constă în faptul că transferul fișierelor se poate face și cu ajutorul unor managere de download, lucru care în cazul unor drive-uri online ca I-drive sau Freediskspace nu este posibil. În plus, poate și pentru că este mai puțin utilizat, accesarea sa este cea mai rapidă dintre toate drive-urile online testate.



www.xdrive.com

Nou venitul X-drive a intrat pe piață folosind o strategie agresivă de marketing, cu bannere pe mai toate site-urile importante și oferind posibilitatea de salvare pe un X-drive în majoritatea locurilor unde se face download masiv. Din păcate, oferta lor spune că ți se oferă 100 Mb, ceea ce ar fi însemnat dublul spațiului de pe Freedrive și I-drive, dar de fapt oferta ascunde unele chichițe. Practic, la înscriere primești 25 de Mb, la care se mai adaugă câte 5 Mb dacă ești de acord să primești prin e-mail o ofertă de publicitate de la firma nu-știu-care sau informații cu privire la produsul nu-știu-cum, ca să nu mai vorbim de 10 Mb pentru fiecare prieten pe care îl convingi să se înscrie. Viteza este rezonabilă, site-ul beneficiind de majoritatea avantajelor pe care le oferă și ceilalți ofertanți de pe această piață, web folderele accesabile de pe

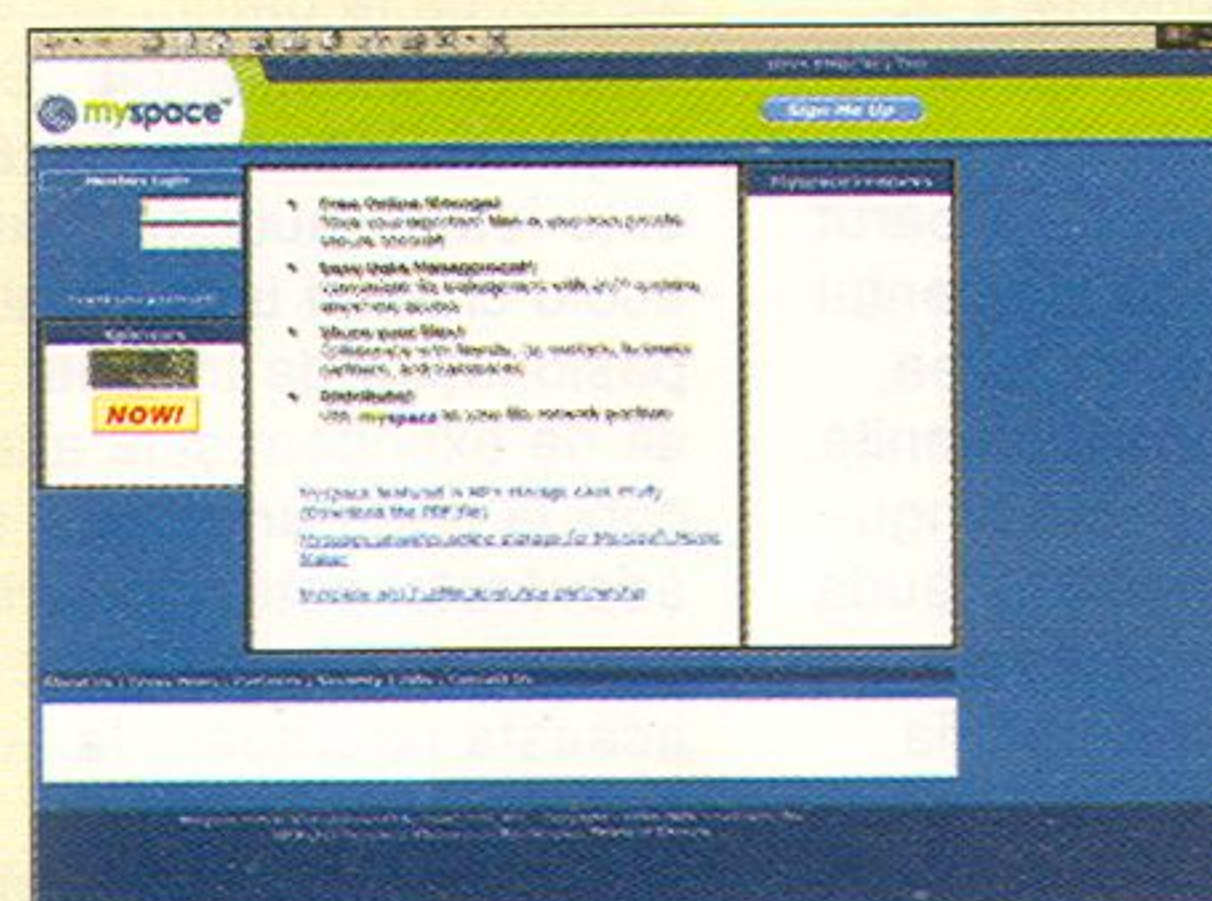
desktop fiind una dintre ele. Dacă marele spațiu de 100 Mb nu ar fi destul de greu de obținut în practică, X-drive ar fi unul dintre liderii clasamentului în acest domeniu. Dar se pare că este vorba mai mult de o momeală pentru a-și atrage mai mulți clienți. Ca și oferta de a transfera demo-uri de pe Avault sau VoodooExtreme.... Cît de multe demo-uri au sub 25 Mb?



www.freediskspace.com

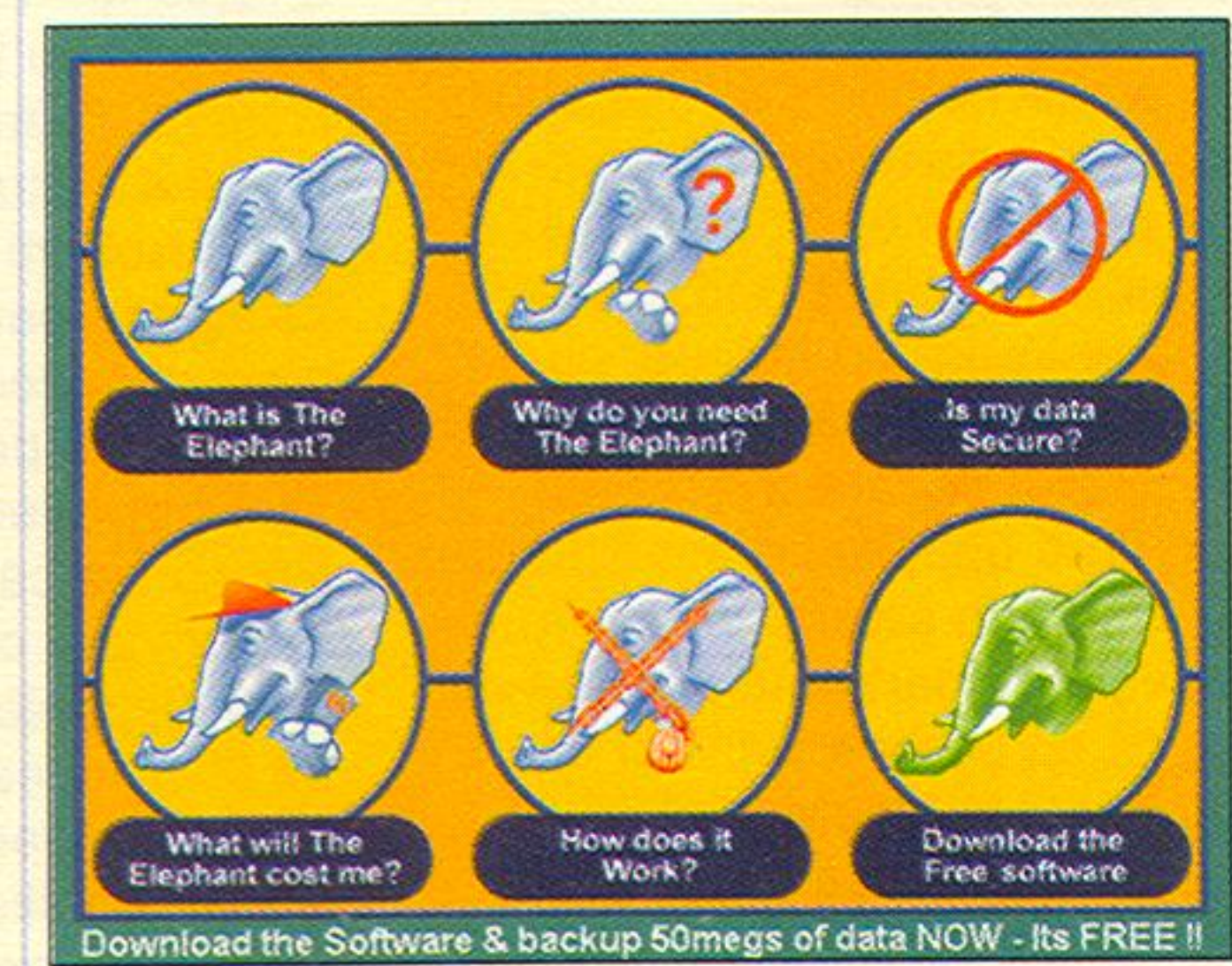
Freediskspace are una dintre cele mai generoase oferte de spațiu - 300 Mb, însă există o chichiță ca să folosesc o traducere aproximativă pentru englezescul "there is a catch". Practic administratorii MySpace vă pun la dispoziție doar 25 Mb, iar pentru a mări acest spațiu la 300 Mb trebuie să răspundeți la un sondaj și să vă declarați de acord ca ei să vă trimită oferte publicitare de la sponsori pe e-mail. Viteza este medie spre foarte înceată, în funcție de momentul zilei în care încercați să faceți transferul, dar este clar că rapiditatea proceselor nu este unul dintre punctele forte ale site-ului.

Există pe Net diferite metode de a folosi download managere pentru a transfera fișiere de pe Myspace și este păcat că nu au găsit o metodă proprie de download.



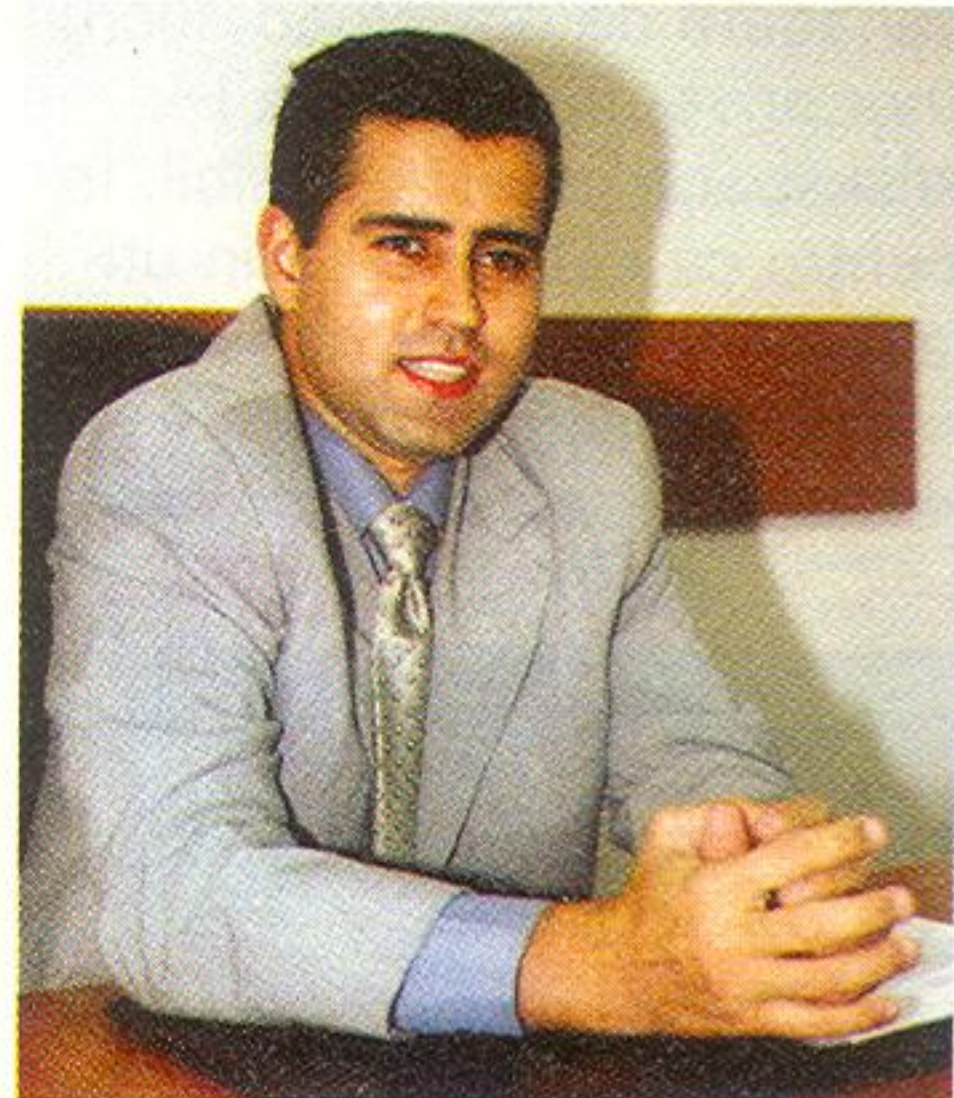
www.elephant365.co.uk

Bazându-se pe principiul că elefantul nu uită niciodată, organizatorii acestui site oferă 50 Mb de spațiu pentru backup, motto-ul firmei fiind că "fișierele sunt mai în siguranță la ei decât la tine". În ceea ce privește siguranța, promisiunile se pare că sunt împlinite, deoarece au numeroase măsuri de securitate, și conform broșurii electronice de prezentare se pare că nici măcar propriii lor administratori de sistem nu știu ce conțin fișierele pe care un client le stochează pe serverul lor, deoarece sunt comprimate și codate cu o cheie diferită de la utilizator. Din păcate acest lucru se transpune într-o viteză destul de mică de upload și download. Pentru a folosi serviciul trebuie transferat un program de aproximativ 5 Mb care poate automatiza procesul de backup și care asigură securitatea transferului de date.



Legislația actuală ne "faultează" și am dori să sensibilizăm poziția principalelor instituții ale statului referitoare la această problemă

Tip articol: Interviu - Redactor: Cristian



Piața românească de Internet trece prin vremuri grele, tranziția făcându-se simțită și aici. Totuși, spre diferență de alte sectoare ale societății românești, lucrurile se mișcă într-o direcție bună, cu oameni și firme interesate și dedicate, ce investesc bani și timp în dezvoltarea unei infrastructuri absolut necesare. De asemenea, interesul din ce în ce mai mare al populației pentru un mediu ce câștigă din ce în ce mai mult teren în viața noastră socială, este de bun augur, asigurând aportul de utilizatori absolut necesar acestei dezvoltări. Încercând să vă oferim o oarecare radiografie a situației și a eforturilor providerilor, am discutat cu domnul Remus Truica, director al TotalNet, unul dintre providerii tineri de Internet.

Pentru început, ne puteți spune ce este TotalNet? Ce doriți dumneavoastră să faceți pe piața românească?

TotalNet este o societate pe acțiuni, care a fost înființată anul trecut, și și-a propus să aducă servicii de cea mai bună calitate în domeniul Internet. Din acest motiv a optat pentru o legătură prin fibră optică direct în New-York. Am început cu 2Mb, am urcat până la 4, în momentul de față avem 8Mb prin fibră optică și o conexiune de 2Mb prin satelit. Vrem să dezvoltăm foarte mult partea de bandă cu Statele Unite și cu Europa. Am încercat să adaptăm prețurile să fie tot timpul sub media pieței, și clienții ne felicită pentru această

alegere.

Cum este legătura client-TotalNet? Ce servicii oferiți?

Există mai multe variante de conectare a clienților. Începând de la linii închiriate RomTelecom, care le avem în toate variantele posibile începând de la liniile asincrone de 33.600 până la linii chiar mari de 512k, până la liniile comutate (dial-up). Avem clienți legați chiar cu fluxuri de 2Mb cu noi, pentru un exchange local de mai mare viteză. Însă în afară de legătura RomTelecom avem și o rețea radio prin București, și încă una prin cablu TV prin operatorii de CATV.

Ce echipamente utilizați?

Serverele sunt din familia Pentium II, atât single cât și dual processor, rulând SO Linux Suse 6.1 sau Windows NT Server 4.0, routerule sunt Cisco 3640 și 7000, iar pentru dial-up avem o soluție 3Com, adică un acces-server modular 3Com TotalControl. Pentru acces la rețeaua publică avem o legătură de 12 perechi de fibră optică între TotalNet și RomTelecom, la ora actuală numai o pereche fiind folosită.

"Încurajăm lumea să intre pe Internet, și luați ca exemplu serverul de Unreal, la care conectarea se face gratuit, fără nici un fel de taxe din partea noastră."

Care este relația dvs. cu Teleglobe? Ce este Teleglobe de fapt?

Teleglobe este unul dintre cei mai mari provideri mondiali și au o rețea foarte bine pusă la punct. Ei au făcut niște oferte în România pentru conectare la Internet alături de alți operatori mari. Noi am optat pentru Teleglobe pentru că ni s-a părut o soluție excelentă în momentul în care am pornit, și calitatea este într-adevăr nemaipomenită. Pot spune că este poate singurul provider care se poate lăuda cu o disponibilitate de peste 99,95%, ceea ce în România este rar. Avem delay-uri fantastice, 120 milisecunde până la orice site important din Statele

Unite, iar până în Europa de 180-200. Legătura satelit pe care am făcut-o acum este cu Europa, deci există un exchange și pentru Europa.

Vă concentrați acum numai asupra Bucureștiului sau la nivel național?

În momentul de față ne orientăm asupra Bucureștiului, pe care îl deservim în condiții excelente, și am deschis reprezentanțe în trei orașe: Constanța, Brașov și Ploiești, cu care avem fluxuri digitale de 3Mb și unde de asemenea am pus echipamente de ultimă generație.

Am văzut că acordați o atenție destul de mare tinerilor. Ați făcut un server de Unreal Tournament...

Cum să nu, este la începutul liștei de servicii pe care vrem să le oferim. Încurajăm lumea să intre pe Internet, și luați ca exemplu serverul de Unreal, la care conectarea se face gratuit, fără nici un fel de taxe din partea noastră. Vrem să dezvoltăm acest tip de servicii, iar în viitorul apropiat oferta noastră se va lărgi. Avem de asemenea o serie de proiecte cu Internet Cafe-urile, care sunt foarte la modă acum, și încercăm să le ajutăm, știind că trec prin

momente grele din punct de vedere al costurilor pe care le au, legat atât de Internet, cât și de echipamentele necesare. Apoi mai avem o serie de proiecte de sponsorizare cu câteva licee din București, în sensul că le oferim acces Internet. De exemplu, Colegiul Național Gheorghe Lazăr ce este foarte mulțumit, existând acolo chiar și un club al pasionaților de Internet. Vrem să ne extindem și la alte licee, căci la urma-urmei aici este adevăratul potențial. Vrem să dezvoltăm cât mai mult partea aceasta referitoare la tineri.

Cum vedeți viitorul apropiat? Ce schimbări anticipați că vor fi?

De curând s-a înființat asociația Internet Service Providerilor din care facem parte, suntem membri în Consiliul Director. În momentul de față asociația este formată din 12 provideri, însă dezvoltarea este nelimitată, deci oricine, chiar și o persoană fizică interesată, poate deveni membru. Când va fi gata totul veți primi înștiințare oficială însă pot spune că planurile de viitor atât ale asociației, cât și ale noastre sunt ambițioase. Sunt foarte multe lucruri de făcut, și că lumea s-a hotărât să se întâlnească, faptul că am reușit să stăm toți la aceeași masă și să discutăm despre ceea ce ne doare și ceea ce poate fi făcut mai departe este un semn foarte bun. Totuși legislația actuală ne "faultează", și am dori să sensibilizăm poziția principalelor instituții ale statului referitoare la această problemă.

Oricum, important este că lucrurile în acest domeniu au început să se miște și mă bucur că am putut să participăm și noi la acest fenomen.

Și care sunt planurile de viitor ale TotalNet-ului? Cum facilitați creșterea numărului de utilizatori?

Planurile de viitor se îndreaptă în două direcții. Prima direcție se referă la aducerea unei capacități cât mai mari în România iar cea de-a doua la dezvoltarea în țară. Sperăm ca primăvara lui 2001 să ne apuce cu reprezentanțe deschise în cel puțin 12 orașe. Costurile sunt foarte mari, însă avem încredere în ceea ce va însemna mișcarea Internet. Cât despre utilizatori există două tipuri, cei prin linie telefonică și cei "industriali", aceștia din urmă având nevoie de o lățime de bandă destul de mare. În momentul de față cu clienții mari stăm foarte bine și încercăm să dezvoltăm și partea de dial-up, oferind o serie de facilități, ce vor deschide în mod cert piața. În rest ne dorim cât mai multe lucruri bune și în mod clar vom reuși să le rezolvăm pe cele ce ne stau în putere. Sperăm să se rezolve și restul.



ALBA

un prieten pentru viitorul tău!

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

hardware

INTEL MAI SCADE...

Reduceri de preț

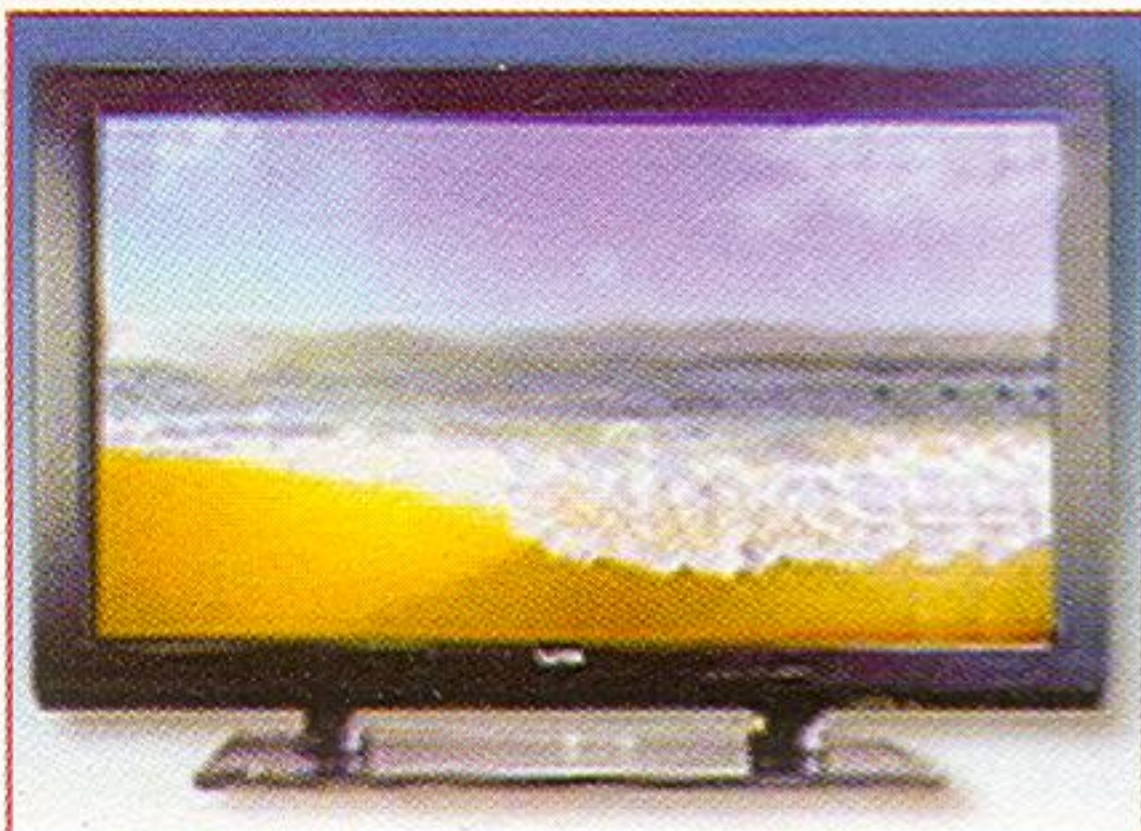
Pe data de 10 decembrie, Intel a redus prețurile pentru toată gama de procesoare pe care la produce: P4, PIII și Celeron. Firma urmărește posibilitatea de a obține sisteme performante la un preț mai mic de 2000\$. Prețurile au scăzut cu 9% pentru procesoarele P4 la 1.5GHz, 19% pentru P4 1.4G Hz, 10% PIII 750 MHz și 6% pentru procesoarele PIII la 733, 700, 667 MHz și Celeron la 766 MHz.

Detalii: www.intel.com

MONITOR SAMPO

Display de plasmă

Sampo America a lansat pe piață primul monitor cu plasmă care folosește interfața DVI (Digital Video Interface) - PME42V3. Interfața DVI îi va permite monitorului de 42" să se conecteze la orice calculator fără nevoia unui convertor analog. Ecranul plat al monitorului PME42V3 poate fi privit în orice unghi până la 80% fără ca imaginea



să apară distorsionată ca la monitoarele TFT normale. Imaginile vor fi mult mai clare și datorită unei rate a contrastului de 580 la 1, cea mai mare care există până acum pe un monitor cu plasmă.

Detalii: www.sampotech.com

DE LA SUMA

MP3 Player portabil

Neon este un player de mp3-uri portabil și foarte fiabil pentru că funcționează doar pe baza unui chip de memorie și a decodului mp3. Neon dispune de o memorie de 64Mb care se poate mări prin adăugarea unei cartele Smart Media de 16, 32 sau 64Mb. Comunicarea dintre player și computer se face prin intermediul unui cablu USB și cu ajutorul căruia melodiile sunt transferate în aproximativ 90s pentru cei 64Mb. Numele

melodiei, formației și timpul sunt afișate pe un ecran cu cristale lichide cu 3 rânduri de câte maxim 30 caractere. Neon funcționează cu 2 baterii tip AAA și are doar 89g.

Detalii: www.suma.co.kr



NVIDIA SCOATE UN NOU CHIPSET

NVIDIA NV20

Conform unor documente secrete Nvidia plănuiește introducerea unui procesor grafic de aproximativ 7 ori mai rapid decât GeForce2Ultra. Acesta se va numi NV20 și va fi doar de aproximativ 2 ori mai rapid ca GeForce2 la prelucrarea imaginilor simple, cu un număr mic de poligoane dar diferența va crește în aplicațiile care necesită multe poligoane, adâncime mare a culorilor, geometrie complexă. În ceea ce privește performanțele pentru rularea cu FSAA on, se va produce o creștere de 300% a vitezei față de modelul N15. Creșterea performanței se datorează unui design mai bun care va permite un transfer mult mai mare de date între procesor și memoria care va

funcționa la o frecvență de 500MHz. Imaginile produse de placă vor fi mai realiste prin folosirea efectelor pixel shading, gradual fogging, per-pixel bump mapping. Sporul de viteză nu se va obține doar din puterea de calcul a procesorului și viteza memoriei, ci se va obține în special datorită colaborării dintre Nvidia și Microsoft pentru realizarea DirectX 8.0 ale cărui noi funcții vor fi folosite din plin de noua placă. Nvidia a adus îmbunătățiri la capitolele programabile vertex shaders, programabile pixel shaders și rect/tri-patch pentru suprafețe. Se bănuiește că o creștere a vitezei de 7 ori se referă doar la jocurile făcute special pentru X-Box.

Detalii: www.zdnet.com

Pe scurt

Amd&Maxdata

AMD a anunțat că MAX-DATA, al treilea mare producător de sisteme din Germania, va folosi procesoarele Duron și Athlon pentru calculatoarele care vor fi vândute către întreprinderi și birouri. Maxdata oferă calculatoare pentru aproximativ 500 de mari companii. Calculatoarele vor fi disponibile începând din ianuarie și vor include atât sisteme performante pentru utilizarea în rețele cât și calculatoare pentru birouri și uz personal.

DDR in X-Box

Microsoft și Micron Technology au semnat un contract cu valabilitate de 6 ani prin care Micron va furniza memoria DDR SDRAM care va fi folosită în consola X-box. Cei 64Mb pe care îi va avea consola vor fi alcătuiți din 2 bancuri de câte 32Mb de DDR SDRAM la 200MHz cu care procesorul va putea comunica la 6.4Gb/s.

Memorie dataram

Dataram Corporation a anunțat începerea livrării de module de memorie DDR SDRAM. Acestea sunt disponibile în format unbuffered și registered cu capacități de 128Mb și 256Mb. Modulele de capacitate mai mare 512Mb și 1Gb vor fi disponibile la începutul anului 2001.

SE POATE ȘI LA CASE FOARTE MARI

RAMBUS AMENINȚĂ INTEL

Într-o conferință de presă ținută de curând, șeful executiv care se ocupă de implementarea memoriei RAMBUS pentru procesoarele Intel, l-a amenințat pe patronul Intel Craig Barret, că ar putea avea probleme dacă chipul cu suport pentru memoria DDR

produs de Intel pentru noile procesoare Pentium 4 va folosi vreun brevet RAMBUS. Conform contractului dintre cele două firme, Intel nu are dreptul să folosească în producerea chipului nici un fel de interfață pentru memorie dacă aceasta a fost inventată de RAMBUS.

CONTROLLER DIN FILME SF

THE CLAW

Ferraro Design a conceput un controller care poate înlocui tastatura în timpul jocurilor FPS. După cum se laudă firma producătoare, controllerul The Claw ar trebui să transforme instant orice jucător mediocru de Quake într-un adevărat campion. Dispozitivul ingenios este conceput ergonomic pentru mâna stângă și are 9 butoane programabile pentru a simula tastele folosite în mod normal la jocuri. Se conectează la calculator prin intermediul portului PS/2 cu un adaptor care permite și conectarea în paralel pentru tastatură, funcționează pe

de atenționare auditivă pentru confirmarea programării tastelor. Controllerul este conceput pentru mâna stângă pentru a putea fi folosit împreună cu mouse-ul la mișcarea în jocurile 3D Shooter. Cele 9 taste sunt dispuse astfel: 4 pentru degetul mare, 2 pentru arătător și câte unul pentru celelalte degete și fiecare i se poate atribui de la una până la cinci taste echivalente pe tastatură apăsată consecutiv. Programarea se face foarte ușor cu ajutorul a două switch-uri. Unul este folosit pentru intrarea în modul programare când se atribuie fiecărui buton



orice sistem de operare și nu necesită drivere sau alt program de instalare pentru că sistemul de control este încorporat. The Claw dispune de un procesor la 20MHz, memorie Ram și Eprom și un dispozitiv

de pe controler una sau o combinație de maxim 5 taste iar celălalt este pentru trecerea de la o configurație la alta dintre cele două pe care le poate memora The Claw.

Detalii: www.claw.au

Pe scurt

Plăci de rețea de la 3Com

3Com Corporation a anunțat producerea primei plăci de rețea dual port. Prin această placă utilizatorul poate folosi un singur slot PCI pentru a avea acces la două rețele și este recomandat pentru zonele unde este nevoie de un transfer de date foarte mare cum ar fi comerțul electronic, servere de Internet sau video steaming.

Plăci Soyo contrafăcute

Soyo Computer Inc. și-a anunțat distribuitorii că au apărut plăci de bază false în Statele Unite, Canada și America de Sud. Compania a mai anunțat că va da în judecată orice firmă sau persoană care produce sau vinde produse Soyo false. Plăcile false au fost descoperite când la serviciul de service al unor distribuitori au venit persoane cu plăci care aveau numere seriale necunoscute. Până acum au fost detectate plăci de bază false modelele SY-6VBA133, SY-5EHM și SY-5SSM.

IBM Flat Display

IBM va începe producerea monitoarelor cu cea mai bună imagine de până acum: de 12 ori mai clară decât cea de pe monitoare normale și de 4.5 ori mai clară decât HDTV. Acesta va fi destinat domeniilor unde este nevoie de o imagine cu o rezoluție mare adică medicină, prognoză meteo, design grafic. Primele modele vor fi livrate către laboratoarele Departamentului de energie ASCI și vor fi folosite pe cel mai puternic calculator de la ora actuală IBM ASCI White pentru simularea 3D a efectului de îmbătrânire al armelor nucleare. Caracteristicile acestui monitor sunt posibilitatea de a afișa 200 de milioane de pixeli pe un ecran de 22 inch, cu o calitate fotografică a imaginii.

MICROSOFT PLUSEAZĂ

X-BOX

Microsoft încearcă să cucerească piața consolelor prin X-Box. Aceasta a fost prezentată la expoziția Comdex și dacă totul va merge după plan, Xbox ar trebui să depășească cu mult toate produsele echivalente, inclusiv PlayStation2 de la Sony. Principalele atuuri ale consolei vor fi suportul pentru DirectX 8.0 care va permite producătorilor de jocuri să le transporte pe X-Box fără eforturi prea mari și puterea mare de calcul pe care o va avea. Procesorul care va fi folosit este



Intel Pentium III la 733 MHz (un lucru inedit pentru lumea consolelor). El va avea alt design dar în general va fi același procesor cu suport pentru instrucțiunile SSE (streaming SIMD extensions) care există și în calculatoarele PC. Acest lucru va fi un mare dezavantaj față de procesoarele specializate folosite în celelalte console, dar ar trebui să fie compensat de viteza mare la care va funcționa (733MHz față de 405 MHz pentru IBM-ul din GameCube și 295 MHz pentru cel din Playstation 2. Și apariția hard diskului de 8 Gb este un lucru nou. El va fi produs de Seagate și va fi folosit pentru salvări la jocuri, download de demouri, adăugare de patchuri la jocuri. DVD-ul 5x va oferi producătorilor de jocuri un spațiu de 4 Gb în care vor putea să-și etaleze talentul și posibilitatea vizionării filmelor. X-Box va mai dispune și de 64 Mb memorie, procesor audio special conceput și o placă de rețea care îi va permite conectarea la Internet. Cel mai intrigant lucru care există în consolă este folosirea unei plăci video de la Nvidia care se pare că va sări câteva generații tehnologice și va avea o capacitate de procesare imensă rezultat natural al colaborării dintre Nvidia și Microsoft la conceperea DirectX 8.0. Dacă lansarea oficială pe piață se va face la timp adică în toamna 2001, singura consolă care va putea concura cu X-Box va fi GameCube de la Nintendo.

Detalii: www.x-box.com

HARD

MAIL



Daniel Roșu:

"Dacă ai posibilitatea, cumpără-ți un modem care nu este winmodem".

O BASCĂ DE BANI

David Mihai:

"Bueno! Aș avea o întrebare mititică la voi, sper să-mi răspundeți! Merită pe un PIII la 500MHz cu CD-Rom de 48x, 32SDRAM Hard Disk de 4.5 Gb și plăcuță grafică de 8 Mega. La 770\$."

Bueno!? Dacă sistemul de care ai amintit nu are monitor nou de 19" cu tub Sony Trinitron calculatorul nu face banii. Dacă prețul sistemului este fără TVA ar trebui să-ți cumperi un calculator cu procesor Mendocino 700MHz, 128Mb memorie SDRAM, HDD 15Gb, placă de bază de firmă și placă video GeForce cu 32Mb (și celelalte: monitor 15", modem, sb, boxe, cd-rom...)

ZECI DE PROGRAME

Mihai, București:

"... 1 Ce se poate întâmpla dacă mi-am instalat în PC foarte multe programe și programele mici, de ordinul zecilor, în special de pe CD-uri din reviste de acest gen?"

2. Problema e cu CD-ul Xtrem PC nr.14. După ce introduc CD-ul și dispăre reclama cu plăcile Leadtek, mi se afișează următoarea eroare: "Acces Violation at Adress BFF713997 in module KERNEL32.DLL. Read of adress 0000F57". Menționez că pot citi CD-ul în Explorer dar nu dacă îl lansez cu autorun. Eu m-am cam jucat cu driver-ul de la placa video (am instalat, șters sau dezinstalat driver-ul de la altă placă ATI)."

1. Dacă instalezi prea multe programe pe calculator se

întâmplă exact ce ți s-a întâmplat și ție, adică calculatorul o ia razna și începe să dea erori.

2. Probabil calculatorul tău deja a devenit alergic la micile programe pe care le tot instalezi și a început să dea acele erori. Singurul lucru care mai rămâne de făcut acum este să instalezi Windows din nou sau, dacă vrei să prelungi agonia, instalează bine driverele de placă video. Încearcă să dezinstalezi programele după ce nu mai ai nevoie de ele.

UPDATE LA BIOS

Ștefan Paraschiv:

"Vreau să vă întreb și eu ceva (dar să îmi răspundeți și mie în mail nu în revistă) cum se face update la bios că am un update de pe net și nu știu ce să fac cu el"

De unde ai luat update-ul pentru bios ar trebui să găsești și programul cu care să-l scrii. Acesta diferă de la un bios la altul. Dacă ai Award o să ai nevoie de programul AWD-FIRMWARE care trebuie lansat în modul dos fără să mai existe și alte programe rezidente în memorie (himem.exe, emm86.exe sau alt program). Oricum odată cu programul de scriere al biosului vin și instrucțiuni de folosire a lui și metode de recuperare în caz de eroare (se poate întâmpla și să nu-ți mai pornească calculatorul dacă instalezi o versiune greșită de bios sau dacă se întâmplă ceva în timpul procesului de scriere).

PLACĂ DE SUNET CU FRÎNĂ

Adrian Bogdan, Bacău:

"...Am un PIII 550, main-board Epox Bx3, Voodoo3

2000, 128 mega Ram, SB Live Value, modem 56k (software) «made on the Ship» chipset Conexant. Problema mea hard este:

a. Placa de sunet Sound Blaster Live Value îmi frânează foarte tare sistemul, anumite jocuri îmi merg sacadat, secvențial, acțiunea jocului se derulează cu pauze. Am încercat toate driverele posibile, la tot hardul, aceeași situație. Vă rog răspuns. Nu înțeleg ce se întâmplă, placa, în restul aplicațiilor, mergând "Stas".
b. Modemul pe care vi l-am prezentat mai sus, pe lângă faptul că mănâncă o căruță de resurse, e un adevărat chin când vreau să intru online. Când se cuplează la viteză mai mare de 33,6k după un timp nedeterminat (2-10 minute) mă scoate offline. Cine-i vinovat, modemul sau linia mea analogică. Ce să fac să schimb modemul cu unul de firmă care nu-i winmodem? Ți-aș m-ar da afară așa frecvent? Am încercat în com să-i reduc viteza la 33600, am setat viteza cea mai mică, însă la conectare tot cu viteze de peste 33600 se cuplează. De ce?"

Este greu de crezut că placa de sunet blochează calculatorul pentru că este practic una din cele mai bune plăci care există. Încearcă să vezi cum merge sistemul fără ea și dacă într-adevăr calculatorul merge bine instalează ultima versiune de Liveware de la Creative și ai grijă la setările pe care le faci în jocuri pentru partea audio. Dacă nici așa nu rezolvă problema probabil placa e defectă și trebuie schimbată. În privința

modemului este greu de zis care este cauza. Problema poate fi ori de la linia analogică ori de la drivere. Winmodemurile au fost produse în așa fel încât să meargă doar în Windows. Lor le lipsește modulul UART (Universal Asynchronous Receiver Transmitter) și procesorul integrat, ele bazându-se pe procesorul calculatorului pentru prelucrarea datelor, acesta fiind și motivul pentru care "mănâncă" atâtea resurse. Dacă ai posibilitatea cumpără-ți un modem care nu este winmodem pentru că el va consuma mai puține resurse și va putea fi instalat și în alte sisteme de operare decât win9x dacă vei avea vreodată nevoie. Dacă nu, încearcă să reduci viteza la care se conectează modemul adăugând la extra settings linia +MS=V90,,,21600,33600 care ar trebui să seteze viteza de conectare în intervalul 21600-33600.

NU PUTEM ACOPERI TOT

Enache Mircea:

"Cum, din păcate, testele dvs. nu acoperă toată gama de plăci de bază și chipset-uri ale momentului (ar fi imposibil să testați toate plăcile existente și, poate, nici nu merită, dar firme consacrate precum Intel, AMD, Gigabyte sau Asus lipsesc constant din teste/topuri, poate din cauza prețului, dar eu sunt sigur că nici un MB «Lucky Star» nu poate concura cu un MB Intel) vă rog să îmi spuneți care ar fi, după dvs. top-ul producătorilor în funcție de doar 2 criterii: calitate și performanță (dintre care calitatea primează).

TESTE PENTRU CITITORI

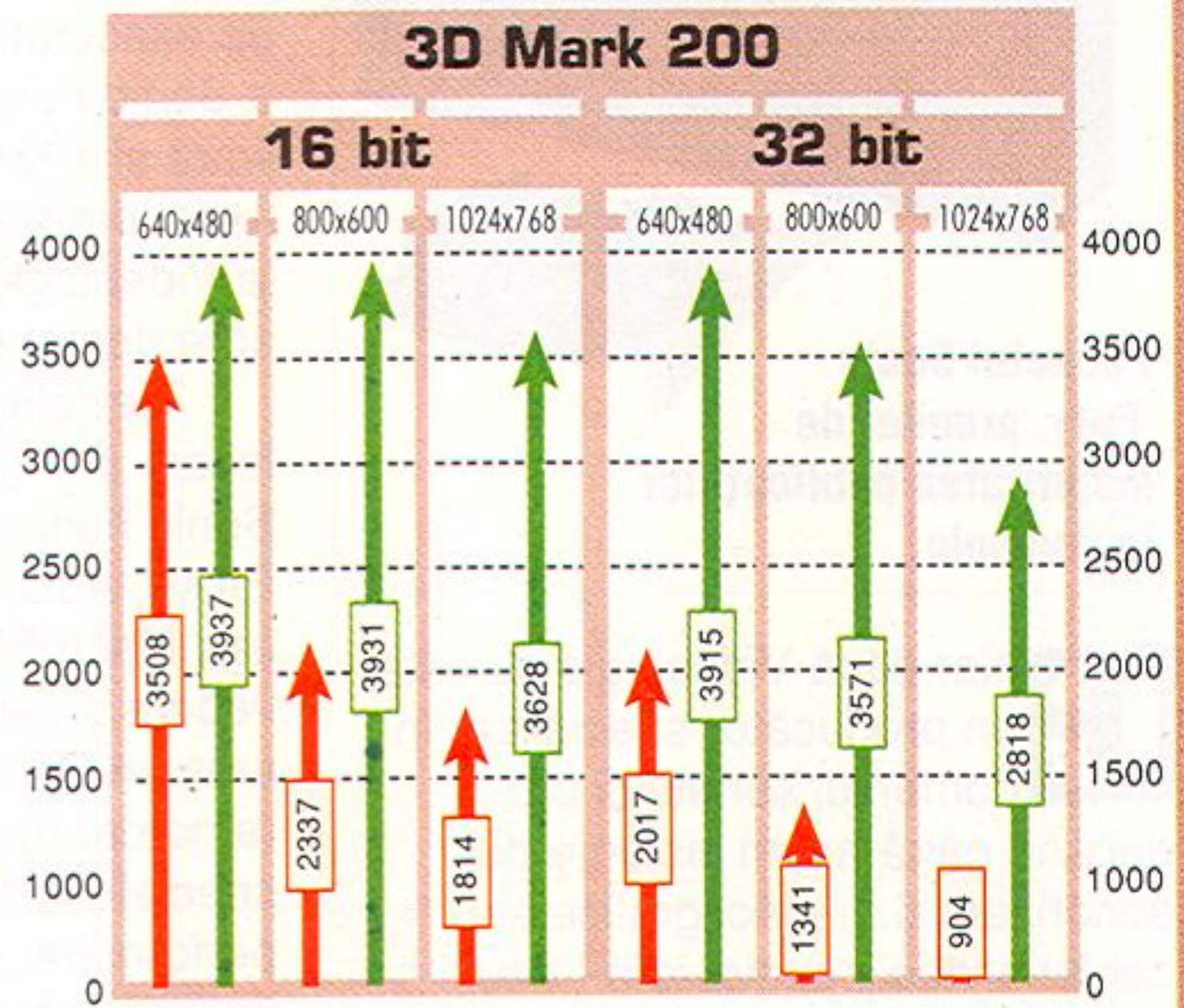
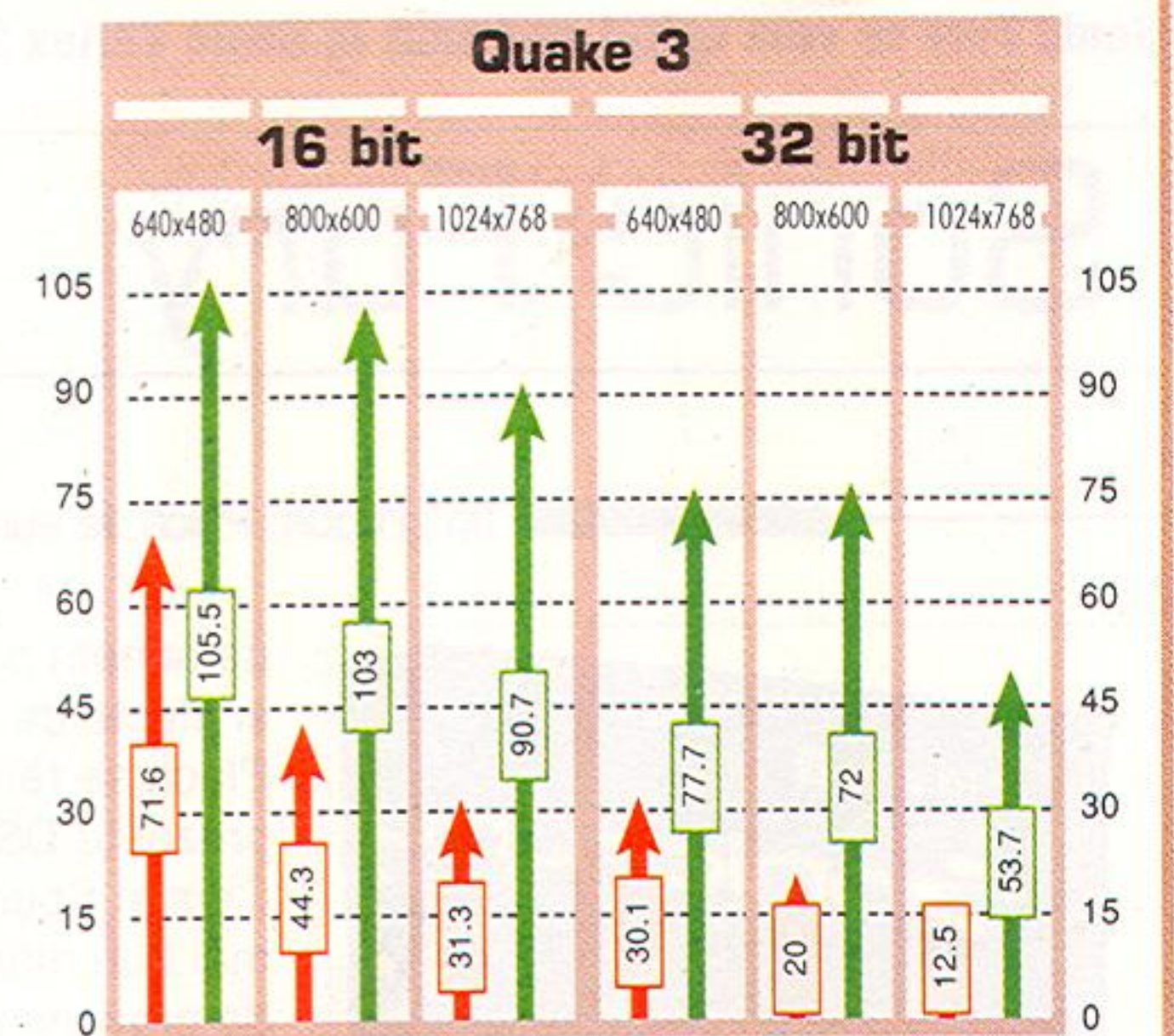
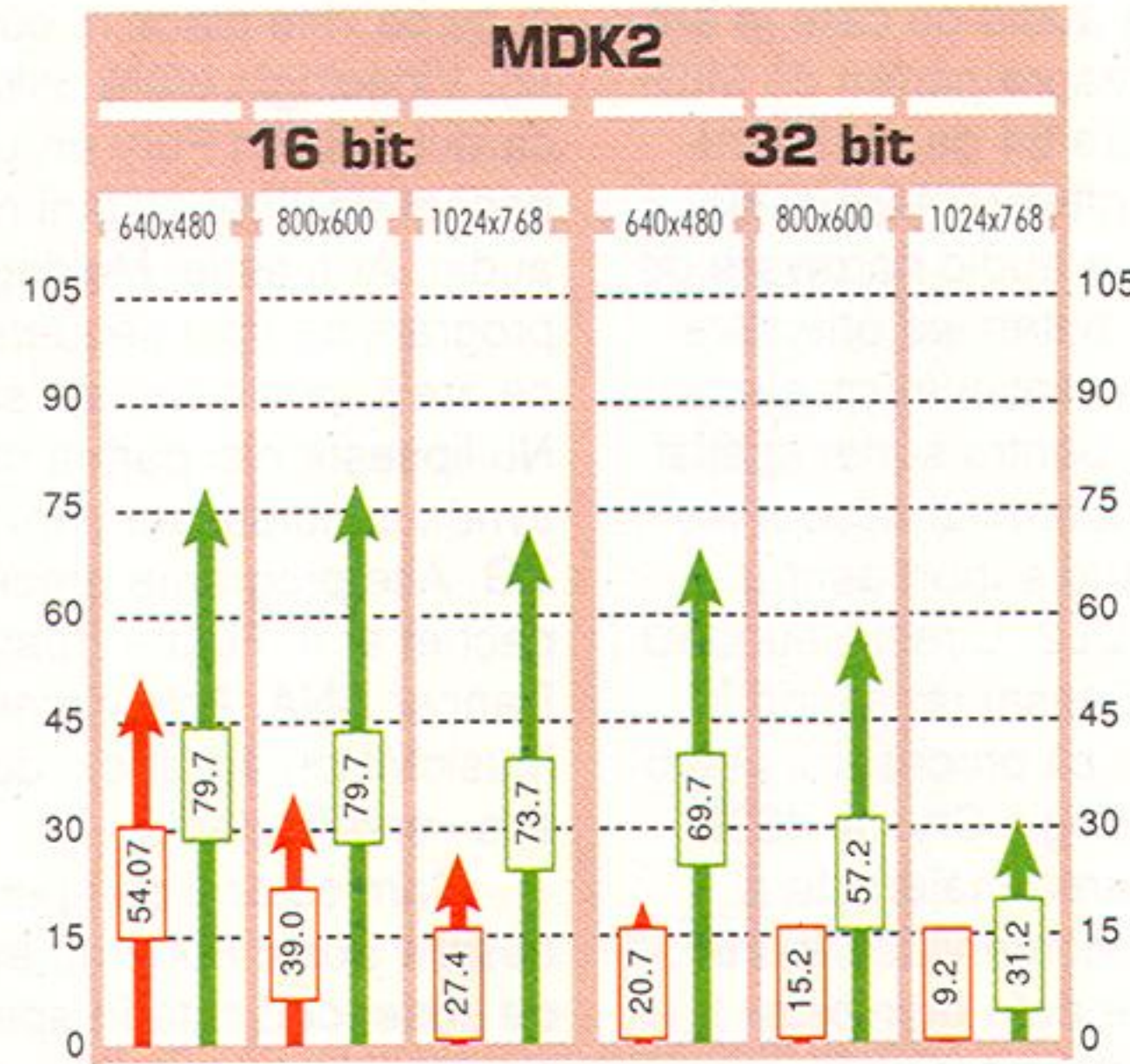
PROCESOR SAU PLACĂ VIDEO?

Vaciu Claudiu:

"...eu vreau să-mi cumpăr un PC și mă interesează ce ar fi mai bine să fac. Am pentru CPU și GPU aproximativ 400\$. Ce-mi recomandați să iau: un PIII la 700 și Vanta 16Mb sau Celeron 600 și GeForce II MX. Asta e întrebarea mea."

Ca să nu ne dăm așa cu presupusul și ca să avem niște rezultate concrete am făcut un test pentru a vedea exact care sistem merge mai bine. Placa de bază a fost ASUS Bx model P3B-F, memorie 128Mb SDRAM Infineon PC100, procesoare Pentium III Coppermine 700MHz, Celeron 600MHz iar plăcile video Asus Vanta 16Mb și Leadtek GeForce2MX. Este evident că sistemul cu procesor Celeron și placa MX (bandă verde) merge mult mai bine decât cel cu Coppermine și Vanta (bandă roșie) în aplicațiile grafice (performanță dublă sau chiar triplă în rezoluții mai mari) și este și mai ieftin cu aproximativ 20\$. Diferența de viteză pe care ar avea-o calculatorul în aplicații care nu

necesită o placă video performantă este foarte mică și se poate reduce și mai mult prin overclockingul procesorului Celeron. Pentru test am folosit Q3 Arena (setări HQ cu modificarea rezoluției, game options on, și setările Normal cu texturi pe 16bit și game options off - no sky, no mark on walls, siple items), 3Dmark2000 (overall performance) și MDK2 (texturi pe 16 biti calitate minimă, bilinear filtering și texturi pe 32 biti calitate maximă, trilinear



Personal am avut experiențe nefericite cu plăci de bază Aristo, Abit sau Lucky Star care deși, poate, în topuri prezintă un raport preț/performanță bun în practică sunt un coșmar - de exemplu programele de grafică 3D se închideau de la sine pe astfel de plăci sau, mai rău, se blocau, până am trecut la un Gigabyte care, nici cu timpii de acces/refresh a memoriei setați la minim nu are probleme de stabilitate.

M-am hotărât în ceea ce privește placa grafică (Matrox Millenium G400) și HDD-ul (IBM, în final a ajuns și pe la noi așa ceva) dar alegerea plăcii de bază încă nu mă lasă să dorm noaptea. Arătați-mi că și în România se pot cumpăra lucruri de calitate înainte ca să emigrez din cauza RomTelecom-ului.

În numărul acesta ai de ales între cele 10 modele de plăci testate în care apar și modelele amintite de tine iar în

numărul următor o să existe un test pentru plăci de bază cu chipset i815.

DVD CU SAU FĂRĂ DECODOR Goby:

"... am CD-ROM Delta 44x (interfață ATAPI). Se pot viziona DVD-uri pe el cu vreun decodor DVD? Dacă da, ce îmi recomandați?
- este chiar atât de slabă placa de bază Acorp 5Ali61?
- îmi puteți recomanda vreun accelerator grafic care să meargă pe ea? (de 16Mb)
- se mișcă Red Alert 2 și Shogun Total War pe o S3/8Mb?
- ce îmi recomandați între un sound blaster Aureal Vortex Yamaha și Creative 128?"

Chiar dacă CD-ROM-ul tău este Delta 44x el nu poate să citească dvd-uri (nici o unitate CD-ROM nu poate). Pentru ca să poți viziona filme îți trebuie o unitate DVD-ROM. Acestea costă în jur de 100\$, dar ele pot citi și CD-uri. Placa de bază nu este neapărat slabă

dar este cam depășită. Drept placă video poți să-ți cumperi o Riva TNT Vanta sau orice alt model cu 16Mb. Drept placă de sunet cumpără-ți Creative 128 pentru că model Aureal Vortex Yamaha nu există și oricum Aureal Inc. a dat faliment și a fost cumpărat de Creative Technology Ltd.

DESPRE MATROX

Horațiu Lepădatu, București:

"...Am achiziționat de curând o placă video Matrox G400 de 32Ram single-head. Problemele au apărut chiar de la instalare driverelor nefiind acceptate de Windows-ul pe care îl dețin (Windows ME). Am apelat la Internet pentru a descărca ultimele drivere valabile, acestea fiind versiunea 604 și datând din 21-08-00, până la urmă am reușit să instalez placa (aparent) fără probleme. Adevăratele necazuri apar în momentul în care o «forțez» cu aplicații grafice - 3Dmax, sau jocuri - în special acestea - și mai

ales cele care utilizează OpenGL: Quake3 (reueșc să obțin câteva secunde după care se blochează), Unreal (hardware rendering); imaginea este, ce-i drept, superbă, dar..... la ce bun?! Ce-mi recomandați, să schimb Windows-ul, îmi va ajuta acest lucru? Se pot «împăca» W ME cu W 98 dacă pe acesta din urmă îl instalez pe altă partiție? Sau există drivere ce suportă OpenGL și dacă există unde le pot găsi?..."

Drivere de Windows ME versiunea 6.10.013 pentru G400 găsești chiar la Matrox pe pagină la adresa <http://www.matrox.com/mga/support/drivers/latest/home.htm>. Dacă tot nu merge probabil e de la driverul de AGP care vine pe CD-ul plăcii de bază. Deși se poate, nu are sens să instalezi două versiuni de Windows.

Sonic Fury se vrea astfel ca urmaș al Sonic Vortex 2, o placă mai puțin utilizată în lumea muzicii pe computer dar acceptată în special la capitolul jocuri.

Sonic Fury

Tip produs: Placă de sunet - Redactor: Remus Gradin



Pachetul Sonic Fury, premiat de majoritatea publicațiilor în domeniu.

de sunete pentru wavetable, având și efecte de sunet pentru jocuri. Placa se remarcă în special prin prezența DSP-ului Cirrus Logic Crystal SoundFusion care oferă un mai bun management al task-urilor de proveniență audio pe care le are de executat. Despre partea de MIDI a Sonic Fury, are 64 de voci hardware și 1024 software, fapt ce dă astfel produselor audio hardware de la Videologic o puternică orientare spre domeniul creației muzicale.

Tehnologia pentru sunet spațial își are și ea o puternică acoperire, Sonic Fury având suport pentru EAX2, A3D, I3DL2, Direct Sound3D sau MacroFX Sensaura, având în vedere și faptul că procesorul audio este un Cirrus Logic Crystal 4630, remarcat de marea majoritate a specialiștilor în domeniu ca foarte performant. Alte date tehnice ar fi cele despre performanțele înregistrării, și anume o rată de eșantionare de 48000Hz și o rezoluție de 16biți.

Un lucru interesant îl constituie un jack (VersaJack) situat pe spatele cardului, jack a cărui funcție poate fi controlată din Control Panel, acesta fiind: digital output, line output, sau second stereo line-in. Nota primită de soundcard-ul Sonic Fury în majoritatea

reviewurilor de specialitate a fost substanțial spărită de prezența conversiei analog-digital pe 18biți pe de o parte, precum și de conversia inversă digital-analog pe 20 de biți la playback. Cum mai nou contează și cu ce vine placa în cutie (bundle-ul), Videologic oferă utilizatorilor cardului Sonic Fury un puternic pachet destinat editării muzicale și audio. Ar fi astfel Making Waves un program de tipul sequencer MIDI, ce are și posibilități de eșantionare. Nu lipsește nici partea de soft synth, concretizată prin Yamaha XG. Alte programe prezente în pachet ar fi: Future Beat 3D, Dancer DNA, Acid Xpress sau MusicMatch Jukebox, dar și multe alte versiuni demo.

Cam ce ar fi de spus la final despre Sonic Fury: nu este o placă de sunet dedicată în special muzicienilor ci acoperă și preferințele gamer-ilor, dar pe de altă parte are o largă aplicabilitate la decodarea audio multichannel pentru DVD (cei de la Videologic recomandând chiar sistemele audio 5.1 produse de ei alături de Sound Fury... deh compatibilitate internă), un cuvânt greu de spus avându-l și software-ul atașat la pachet. Placa de sunet Sonic Fury de la Videologic a fost



Sonic Vortex 2...de la care s-a ajuns la Sonic Fury.



Sistemul 5.1 de la Videologic promovată alături de Sonic Fury.

premiată de foarte multe publicații de specialitate din străinătate, fiind pusă pe picior de egalitate cu SB Live Platinum în ceea ce privește performanța.

Detalii

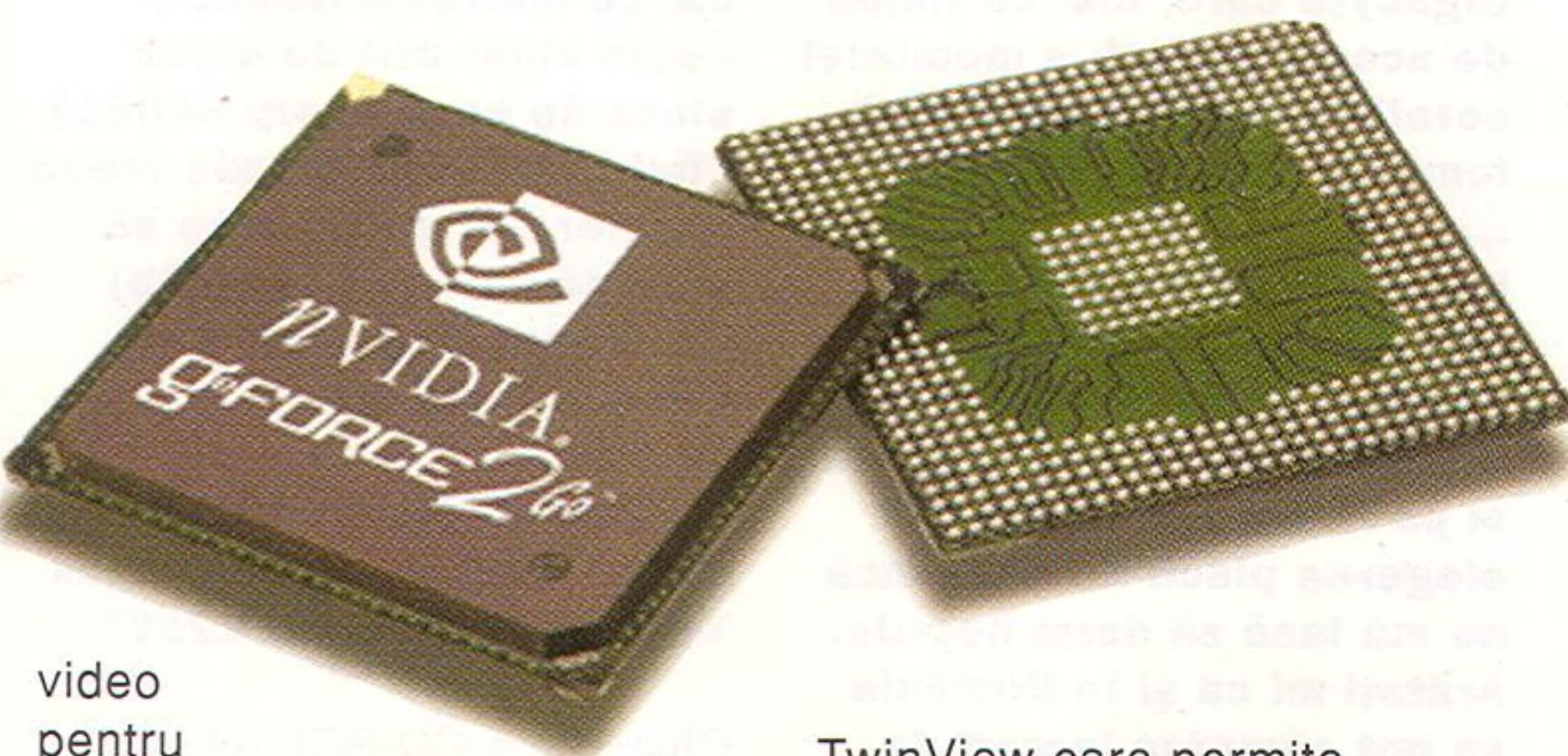
Producator	Videologic
Web	www.videologic.com
Apariție	A apărut

GeForce2 Go

Tip produs: Chipset grafic - Redactor: Daniel Roșu

Nvidia a lansat chip-ul GeForce2 Go destinat notebook-urilor. Deși caracteristicile nu sunt impresionante față de GeForce2 GTS și GeForce Ultra, chipul este cel mai rapid conceput pentru laptop-uri până acum și consumă energie mult mai puțină decât acestea. Noul procesor grafic bazat pe tehnologia GeForce2 este realizat în tehnologia 0.18microni și funcționează la o viteză de 143MHz iar memoria este la 166MHz. Poate procesa 17.2

milioane poligoane pe secundă, 286 milioane pixeli/s și transferul de date poate atinge 2.6Gb/s. Placa ce va încorpora chipset-ul GeForce 2 Go dispune de HD Video procesor, DVD decoder, suportă memorie de la 8 la 32Mb și este compatibilă AGP 4x Fast Writes. Valorile sunt mai mici decât ale oricărei plăci cu procesor GeForce2 de pe piața sistemelor desktop dar depășește cu mult Ati Rage 128, cea mai bună placă



video pentru notebook-uri până în momentul de față. Consumul de energie este de 0.8w în regim normal de funcționare și poate ajunge până la 2.4w când placa este foarte solicitată. Placa dispune și de tehnologia

TwinView care permite afișarea imaginilor pe două monitoare sau pe un monitor și televizor.

Detalii

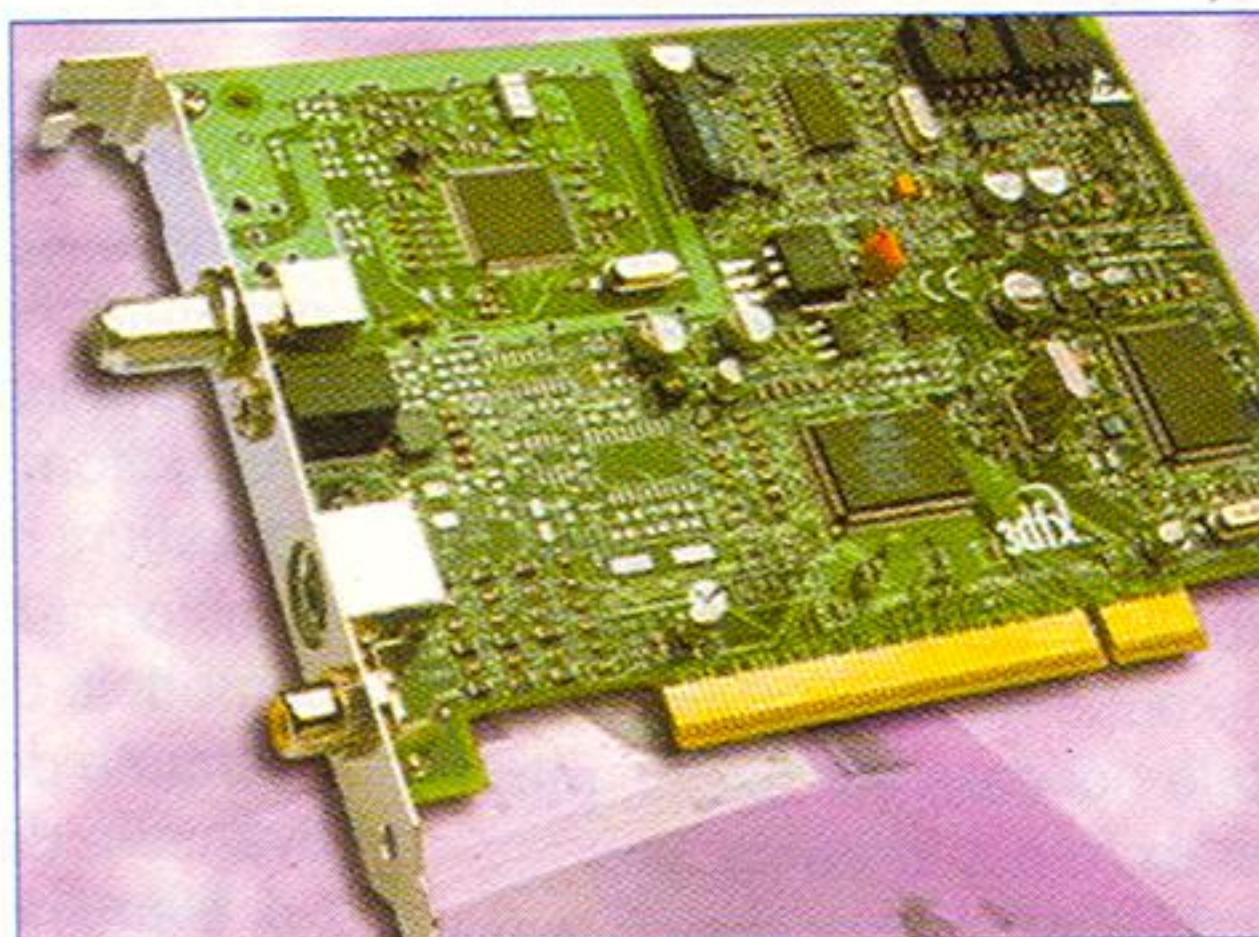
Producator	NVIDIA
Web	www.nvidia.com
Apariție	2001

VoodooTV 200PCI

Tip produs: TV Tuner - Redactor: Daniel Roșu

Voodoo TV 200 este a doua încercare de tuner TV și radio (doar FM) de la 3dfx. Voodoo TV 200 folosește MicroTune2032, primul tuner integrat într-un chip care este izolat față de restul plăcii și nu conține nici o componentă analogică. Față de tunerele anterioare, prin folosirea unui chip în loc de tradiționala cutie de metal, se poate obține o calitate mai bună a imaginii și se reduce efectul interferențelor de la celelalte plăci din calculator. Placa funcționează pe standardele PAL, SECAM, NTSC, deci va putea fi folosită și în Europa.

La intrare poate primi semnale de tipul composite video (de la video sau cameră digitală), RF modulated de la cablu sau antenă TV și S-video. Captura video se poate face în format AVI sau MPEG 1 iar captura audio în format MP3. Alte funcții includ posibilitatea afișării imaginii oriunde pe ecran și în ferestre de orice dimensiune, freeze frame, zoom, still capture, channel surfing.



Detalii

Producator	3dfx
Web	www.3dfx.com
Apariție	A apărut

Radeon VE

Tip produs: Placă video - Redactor: Daniel Roșu

Cu ocazia Comdex, ATI a prezentat și placa Radeon VE care are la bază procesorul Radeon și în plus are suport pentru două monitoare. Fiecare ecran poate avea o rezoluție de până la 1600x1200 și refresh independent. Radeon VE are 3 ieșiri: una VGA, una DVI și una TV, dar doar două din ele sunt independente, adaptor DVI to VGA pentru conectarea a două monitoare CRT. Pentru softul necesar plăcii dual head ATI a făcut contract cu compania Applain, un lider în domeniu, și

speră ca softul HydraVision să nu aibă aceleași probleme ca și cel folosit de Matrox sau Nvidia. Softul va avea anumite facilități care nu mai există până acum la nici o placă concurentă: posibilitatea deschiderii unei pagini noi de Internet pe al doilea monitor, maximizarea aplicațiilor pe două ecrane și selectarea unui ecran preferat pentru deschiderea aplicațiilor video. Radeon VE va dispune doar de un singur render pipeline și nu va avea motorul Charisma de care dispune Radeon. Radeon VE dispune de

single pixel pipeline și poate atinge un fill rate de 550 Mtexels/s (jumătate din cel al Radeon) dar oricum puțin mai bun decât cel al unei plăci GeForce2MX care are doar 480Mtexels/s. Cum concepția plăcii presupune ca memoria să lucreze sincron cu procesorul, Radeon VE va folosi memorie DDR cu un bus pe 64 biți la o frecvență de 183MHz.

Detalii

Producator	ATI
Web	www.ati.com
Apariție	2001

Cyrix & Samuel

Tip produs: Procesor - Redactor: Daniel Roșu

Pentru procesoarele din familia Cyrix urmarea va fi procesorul Samuel II cu 128k L1 și suport pentru instrucțiuni 3Dnow și MMX. Principala îmbunătățire va fi producția cu tehnologie de 0.15microni și existența cache ului L2 de 64k dar creșterea performanțelor nu va fi în

măsură să aducă procesorul în competiția cu Athlon și P4. Procesorul va funcționa pe plăcile cu Socket370 și va avea un preț mai mic de 50\$. Samuel II va fi disponibil în ianuarie și VIA speră să atingă 1GHz până la jumătatea anului viitor, odată cu trecerea la arhitectura pe

0.13 microni. Cu aceste procesoare VIA urmărește scăderea prețurilor PC urilor și preluarea segmentului de piață care încă cumpără K6-x.

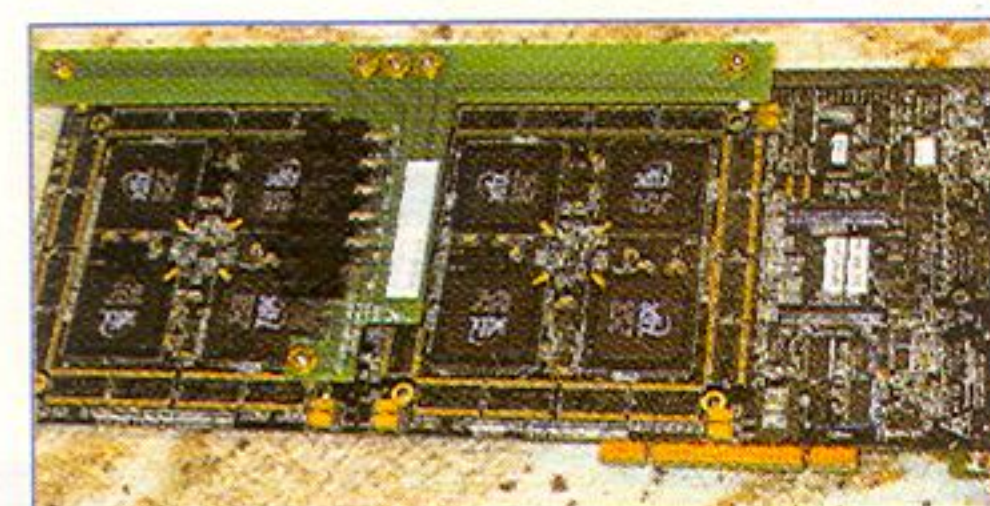
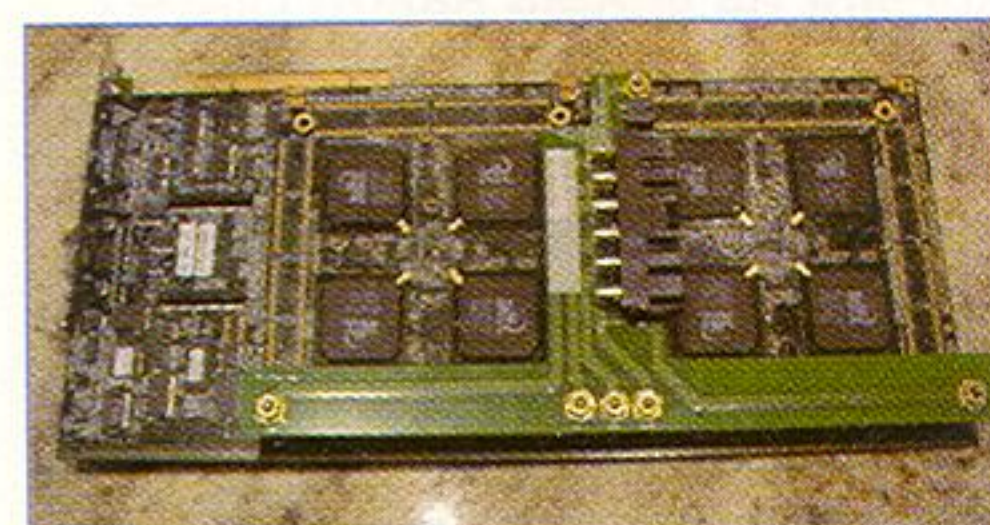
Detalii

Producator	VIA
Web	www.viatech.com
Apariție	Ianuarie 2001

3dfx renunță la Voodoo5 6000

Tip produs: Placă video
Redactor: Daniel Roșu

3dfx a anunțat că a vândut licența pentru tehnologia 4way Scanline Ineterleave, pe care se baza placa video Voodoo5 6000 AGP, firmei Quantum 3D care o va folosi în producerea unor sisteme pentru simulare și antrenament. Cu folosirea tehnologiei 4way SLI se obține în Q3 o viteză mai mare cu aproxima-



tiv 43% față de plăcile echivalente de la alți producători și acum, din păcate, va fi disponibilă doar de la Quantum 3D. Performanțele care se pot obține cu noua tehnologie au fost demonstrate la Comdex 2000 Las Vegas în fața unui grup select de clienți. Placa a fost singura care a reușit să treacă de bariera de 60fps în Q3 cu FSAA enabled pentru o rezoluție de 1600x1200 32biti. Cu părere de rău pentru fanii 3dfx 4way SLI va fi disponibilă doar pentru piața simulațiilor. Poza este a plăcii Quantum 8132, care va fi folosită în sistemele Alchemy (un preț aproximativ 15000\$) și care dispune de 8 procesoare, 256Mb memorie video și poate realiza FSAA 8x.

Detalii

Producator	Quantum
Web	www.quantum3d.com
Apariție	A apărut

DirectX 8.0

Tip produs: API - Redactor: Daniel Roșu

O dată cu lansarea versiunii DirectX 8.0, Microsoft aduce îmbunătățiri la toate componentele din care acesta este alcătuit. DirectX Audio 8.0 asigură o nouă arhitectură pentru muzică și efecte sonore. Deși încă se mai folosesc numele de DirectSound și DirectMusic, între ele nu mai există o distincție clară. Noua arhitectură tratează sintetizatorul DirectMusic ca principalul producător de sunete pentru DirectX Audio. Acest sintetizator DLS2 va crea toate sunetele, mixajele și apoi va trimite rezultatul către bufferele DirectSound pentru procesarea ulterioară cu aplicarea efectelor 3D pentru fiecare sunet. Sintetizatorul poate de asemenea să mixeze voci multiple înainte de procesarea finală cu o reducere a utilizării procesorului și a necesităților hardware 3D.

DirectX Graphics va aduce ca noutate integrarea DirectDraw în Direct3D fapt ce va duce la o reducere drastică a timpului necesar pentru inițializarea grafică a aplicațiilor, o alocare mai bună a datelor și o reducere a spațiului de memorie necesar. Printre efectele noi care vor exista: paralel vertex input streams, programable vertex processing, general environment mapping, matrix palette skinning, morphing/tweening animation, procedural geometry, user-defined animation, programable pixel procesing care va permite per-pixel environment mapping, per-pixel lightning. Cu MultiSampleRendering se vor putea realiza efectele: Full-scene antialiasing, depth of field și motion blur. Cu ajutorul Sprite Points vor apărea sisteme de rendering pentru particule foarte performante. Alte efecte includ posi-

bilitatea texturării foarte simple pentru geometrii foarte complexe, rage-atenuation în în per pixel lightning, efecte atmosferice volumetrice. Limbajul vertex shader permite folosirea a 128 de instrucțiuni și 128 de variabile registru care sunt vectori cu 4 valori fiecare. Cu instrucțiuni ca adunare, scădere, înmulțire, reciprocitate, min, max, exponent, logaritm, lumină, distanță, dot production, mad, lerp se pot face operațiuni complexe cum ar fi: transformări geometrice de bază și modele de lumină, modele avansate de lumină, funcții avansate de bump mapping, vertex blending și morping, transformarea și generarea texturilor. Limbajul pixel shaders permite cel puțin 12 instrucțiuni și 16 regiști fiecare un vector cu 4 valori. Suplimentar DirectX 8 oferă suport pentru mai multe culori permițând obținerea unei calități mai mari decât clasicul 32bit.

Noutățile la DirectXInput includ o interfață care va permite configurarea rapidă a tuturor componentelor și suportul pentru aplicații internaționale prin care se localizează o anumită tastă

indiferent de limba în care este instalată tastatura.

DirectPlay va deveni IDirectPlay 8 și va fi o variantă total îmbunătățită prin simplitate, performanță și scalabilitate și va marca apariția DirectPlay Voice care va fi susținută de o serie de algoritmi de compresie/decompresie, folosirea porturilor complementare din Windows2000 pentru a mări numărul potențial de clienți care pot exista pe un anumit server, o nouă schemă de adresare bazată pe URL-uri care va fi mai intuitivă și va permite lansarea jocurilor direct de pe paginile Web.

Noutățile DirectShow includ un singur program pentru streaming audio și video, documentație integrată, Dynamic Graph Building, Dynamic Format Change, Direct Show Editing Services și suport îmbunătățit pentru DVD.

Microsoft speră o creștere a performanțelor de aproape 2 ori față de cele actuale în momentul în care vor apărea plăci video care să suporte hardware toate efectele DirectX 8.0 adică pe la începutul anului 2001.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2

Rușii invadează America
Tehnologia de control al minții face ravagii
Arsenalul nuclear este inutilizabil
Bătălie pe mare, pe străzi, pe zăpadă
Unitățile capătă experiență cu fiecare victorie
8 moduri de a juca multiplayer
cutie și manual în limba română

25,5 USD
2 CD-uri

EA
ELECTRONIC ARTS™

Westwood
STUDIO

furnizorul tău de jocuri

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
distribution

AMD avansează cu pași mari

Redactor: Daniel Roșu

Încă de la lansarea procesorului Athon, AMD a avut vânzări-record, deținând acum 24% din piața de procesoare din SUA și 38% din piața americană cu o vânzare de 1,5 milioane procesoare Duron numai în ultimele 4 luni. În timp ce Intel se confruntă cu probleme pentru a putea satisface cererea de procesoare PIII și Mendocino, fabrica din Dresda a companiei AMD lucrează doar la jumătate din capacitate. Singura problemă pe care o are acum AMD este lipsa unei game mai variate de plăci de bază care să suporte procesoarele Duron acestea limitându-se acum la plăcile bazate pe chipsetul KT133.

Procesorul care va urma după Athlon se va numi Palomino și va porni de la o



frecvență de 1333MHz cu suport pentru bus 266MHz. Deși se bazează pe același sistem de producție pe 0.18 micrometri, va dispune și de îmbunătățiri la cache-ul L2 care va comunica cu procesorul pe un bus de 256 biți (față de 64 biți acum) și la nivelul

pipeline care va fi mai adânc și va permite frecvențe mai mari. Prototipuri vor fi produse începând de luna viitoare iar la vânzare va apărea în primul sfert al anului 2001, împreună cu o variantă pentru calculatoarele mobile. Urmașul Duron va fi

Morgan care va avea aceleași caracteristici cu Palomino cu deosebirea că va dispune de o cantitate mai mică de cache L2 și va funcționa în principal cu memorie PC133 deși se preconizează trecerea către memorie DDR și pentru acest procesor. El va fi disponibil cam pe la jumătatea anului 2001. Toate procesoarele din generația 7 vor fi concepute pentru plăcile cu Socket 462 și, astfel, dacă placa va dispune de posibilitatea de reglare a tensiunii, nu va mai fi nevoie decât de un eventual upgrade de BIOS pentru recunoașterea noilor procesoare.

Detalii

Producator	AMD
Web	www.amd.com
Apariție	2000

3dfx și Ati se pregătesc pentru 2001

Tip produs: Plăci video - Redactor: Daniel Roșu

Piața plăcilor video a ultimilor 2 ani a fost în mod evident dominată de compania Nvidia. Din fericire lucrurile par să meargă spre o schimbare în următorul an când companii ca ATI sau 3dfx vor avea un cuvânt greu de spus.

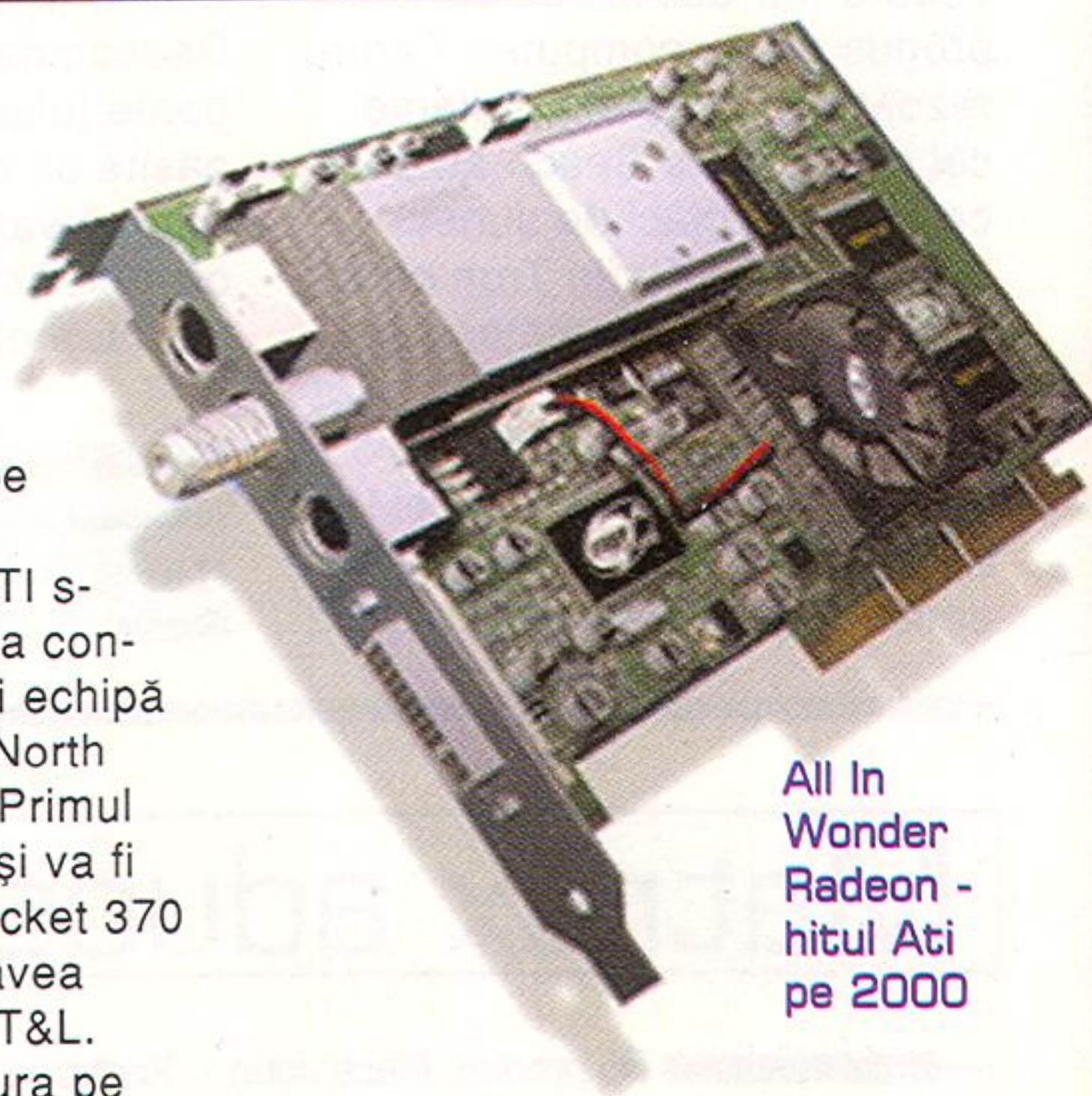
3dfx, compania care acum câțiva ani era regele necontestat al pieței de plăci video 3D, se luptă din greu să rămână în pas cu tehnologia. Compania este mult mai rezervată decât anul trecut în ceea ce privește anunțarea de noi produse cum ar fi placa Rampage la care lucrează acum, pentru că anul acesta toate plăcile 3Dfx au fost livrate cu întârziere. Odată cu schimbarea conducerii companiei, s-a trecut la o altă strategie de dezvoltare. Astfel se va lucra mai puțin la tehnologii revoluționare cum ar fi FSAA sau T-Buffer, și compania se va axa pe produse care sunt relativ ieftine și sunt căutate pe piață. La FSAA nu se va renunța de tot și o variantă îmbunătățită va exista pe placa

Rampage care teoretic ar trebui să apară pe piață la începutul anului viitor. Din păcate concepția plăcii a început înainte ca 3dfx să cumpere tehnologia Gigapixel și aceasta nu a mai putut fi încorporată în placă. Singura speranță pentru 3dfx este că placa Rampage să fie apropiată ca performanță cu plăcile de generație următoare DX8 de la ATI și cu NV20 de la Nvidia pentru ca apoi produsul cu tehnologie Gigapixel să aibă o șansă să concureze cu alte plăci. În ceea ce privește viitorul apropiat 3dfx vinde chipuri pentru ca alți producători să înceapă să realizeze plăci în locul lor.

ATI a reușit să se impună în ultima vreme cu ajutorul plăcii Radeon și a reușit să ajungă din urmă compania Nvidia. Pentru a nu face aceeași greșală pe care au făcut-o 3dfx cu Voodoo5 6000, ATI a renunțat deocamdată la planul de a produce plăci Radeon MAXX (o placă cu două procesoare Radeon) dar va încerca totuși

să mai aducă ceva îmbunătățiri la tehnologia MAXX, și dacă prețul va fi rezonabil s-ar putea totuși ca proiectul să fie lansat pe piață.

Cu achiziția ArtX, ATI s-a implicat și în producția consolelor și acum aceeași echipă lucrează la un chipset North Bridge cu placă video. Primul produs va fi S1-370TL și va fi produs pentru Slot1 Socket 370 și va fi primul care va avea implementat hardware T&L. Chipul va avea o legătură pe 128biti cu memoria sistemului iar ca performanță video S1-370TL va avea un fill rate de 330Mpixels/s și probabil 330Mtexels/s iar motorul T&L îl va ajuta să proceseze 12.5 milioane de poligoane/s. Pentru partea normală pentru un North Bridge va suporta frecvențe FSB de la 66 la 133MHz și aceleași frecvențe și pentru memorie.



All In Wonder
Radeon -
hitul Ati
pe 2000

Sonic Link pe Tron

Tip produs: Placă sunet - Redactor: Daniel Roșu

După lansarea plăcii de sunet Santa Cruz, compania Turtle Beach încearcă să-și extindă gama de plăci audio. În general, doar cei care locuiesc în apartamente mici se pot

fie prin jack, fie prin mufă de tip RCA. Sonic Link dispune și de o telecomandă cu care se poate controla volumul și se pot selecta melodii sau edita playlisturi. Aceasta este compatibilă și cu aparate gen TV, VCR, DVD player și semnalul transmis este tot la 2.4GHz deci se poate modifica volumul și prin pereți tot pe o rază de aproximativ 33 m.

Pentru cei mai pretențioși, Turtle Beach produce Audio Tron, un sistem mai performant care se conectează la calculator prin intermediul unui cablu telefonic sau un cablu



bucura într-adevăr de sunetul produs de un computer. Pentru rezolvarea acestei probleme cei de la Turtle Beach au conceput două plăci de sunet: Sonic Link și Audio Tron care folosesc un transmițător de 2.4GHz pentru a putea asculta mp3-uri oriunde în casă pe o rază de aproximativ 33m și un receiver RF pentru captarea undelor. Boxele se pot conecta

ethernet și care poate decoda mp3-urile găsite pe hard disk. Audio Tron poate decoda toate tipurile de fișiere audio de la wav la mp3 la orice bit rate. Deocamdată Audio Tron nu poate folosi decât mp3-urile găsite pe calculator dar va urma o variantă care va putea decoda fișiere audio direct de pe Internet.

Detalii	
Producator	Turtle Beach
Web	www.turtlebeach.com
Apariție	A apărut

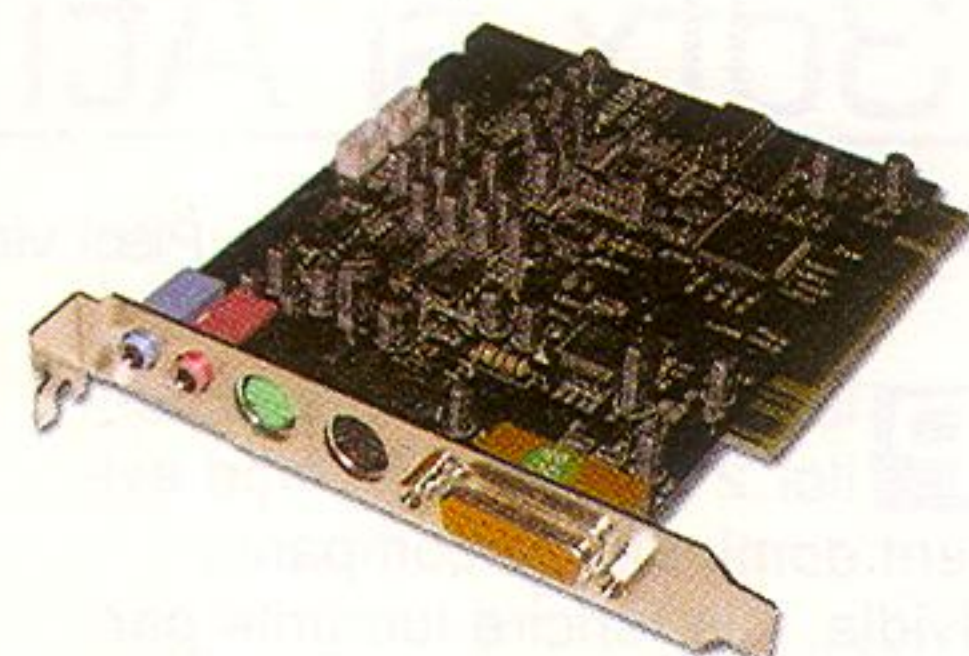
Acoustic Edge

Tip produs: Placă sunet - Redactor: Daniel Roșu



Profitând de experiența acumulată în domeniul audio, Philips încearcă să se lanseze pe piața plăcilor de sunet cu 3 plăci dintre care Acoustic Edge care este cea mai performantă. Deși există numeroase firme producătoare de plăci de sunet, majoritatea nu folosesc o tehnologie 3D proprie ci folosesc ori Sensaura ori cea proprietară Creative Labs, EAX. Acoustic Edge folosește QSound, o tehnologie destul de veche dar mai puțin cunoscută și care oferă algoritmi destul de buni pentru poziționarea 3D a sunetului. Placa suportă toate API-urile existente: A3D 1.0, EAX 1.0, 2.0, I3DS2 și cu ajutorul QSound se numără printre puținele care redă sunetul pe un sistem 5.1. Aplicațiile cu care este livrată placa sunt foarte variate și cuprind Sonic Foundy's Siren Xpress, ACID, Yamaha S-YXG50 Soft synth, Audio Pix de la QSound pentru

mixarea fișierelor audio și video, PowerDVD 3.0. Ieșirea pentru 5 boxe se poate folosi pe un sistem clasic cu sateliți mici și un subwoofer pentru redarea frecvențelor joase (în general cele sub 100-200Hz) sau pe un sistem care folosește niște boxe mai mari care redau toată gama de frecvențe. Cu ajutorul DSP-ului Thunderbird Avenger și al algoritmilor QSound, Acoustic Edge se descurcă foarte bine cu ambele tipuri de sisteme de sunet model 5.1.



Detalii	
Producator	Philips
Web	www.philips.com
Apariție	2001

Matrox aduce noi opțiuni

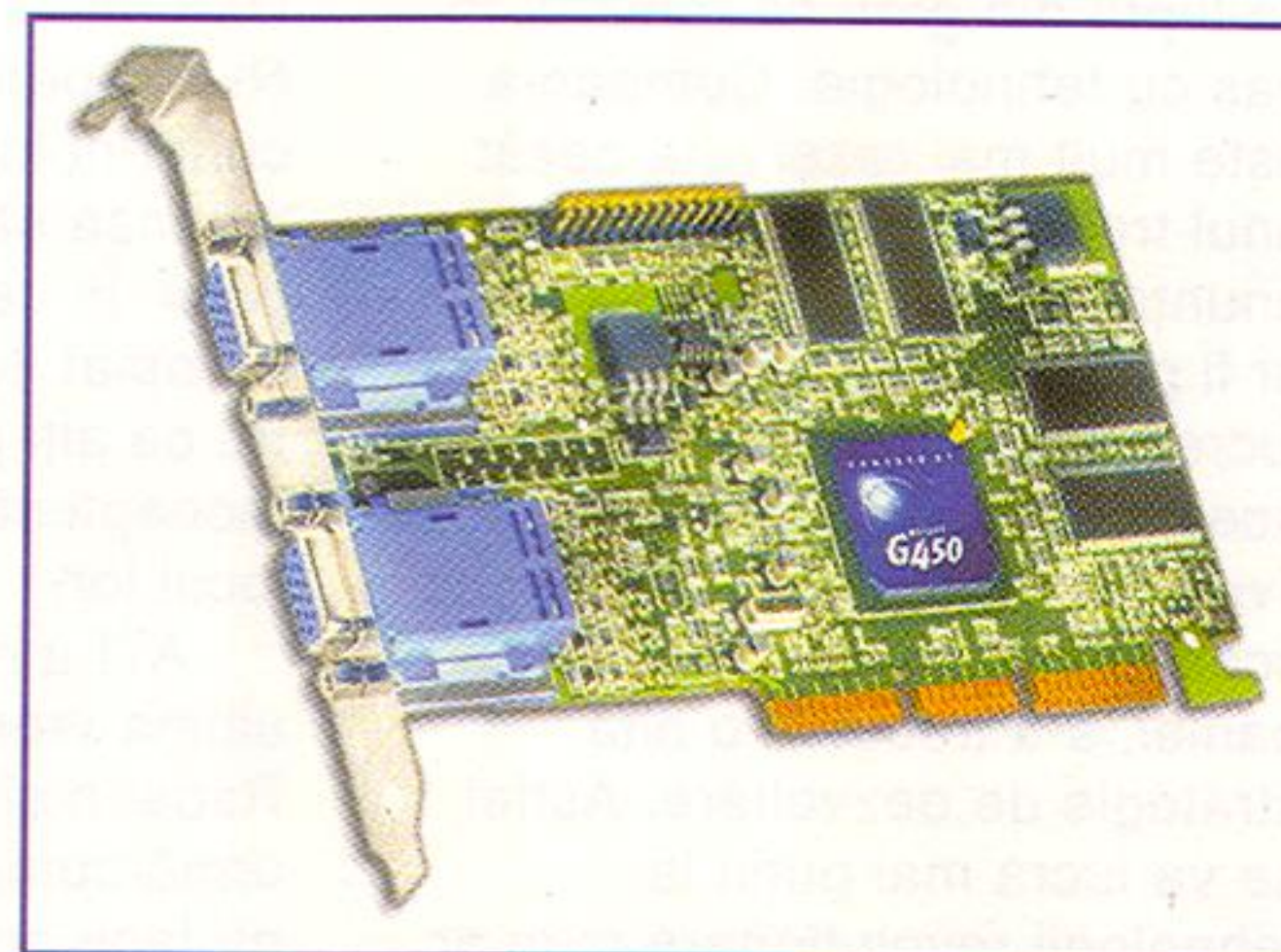
Tip produs: Placă video - Redactor: Daniel Roșu

Ca și alte mari firme producătoare de plăci video 3D, Matrox s-a retras puțin de pe scena plăcilor performante necesare în special jocurilor, ducându-se pe o piață mai liniștită, cea a marilor companii, bazându-se pe succesul pe care îl au plăcile dual-head. Marvel 450eTV este versiunea all in one pentru placa G450. Placa dispune de un

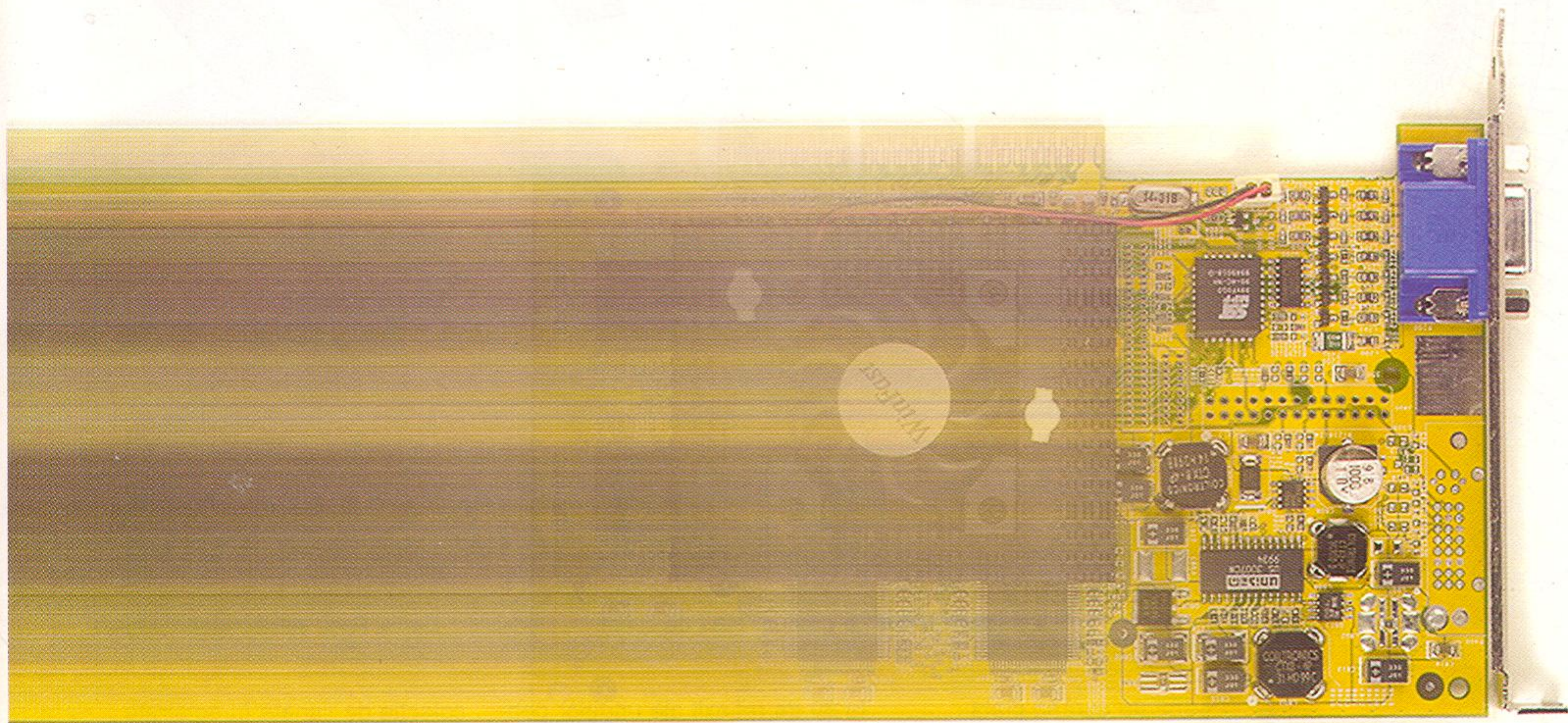
Tv tuner cu niște caracteristici noi și poate face captură video prin intermediul intrării S-Video, dar spre deosebire de Marvel G400, codarea nu se mai face hardware, ci se face prin intermediul unui soft special.

G200 MMS nu este o placă foarte performantă, dar este totuși destul de interesantă. Seria MMS

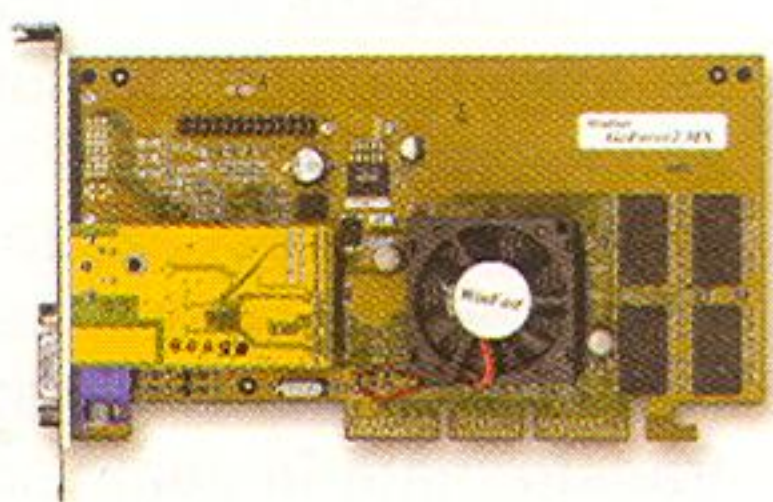
(Multi Monitor Series) constă în niște plăci video care conțin patru chipuri G200 și care pot afișa imaginea pe 4 monitoare sau 4 DVI flat panel simultan. Un calculator poate dispune de 4 plăci G200MMS și astfel imaginea poate fi dispusă pe 16 monitoare.



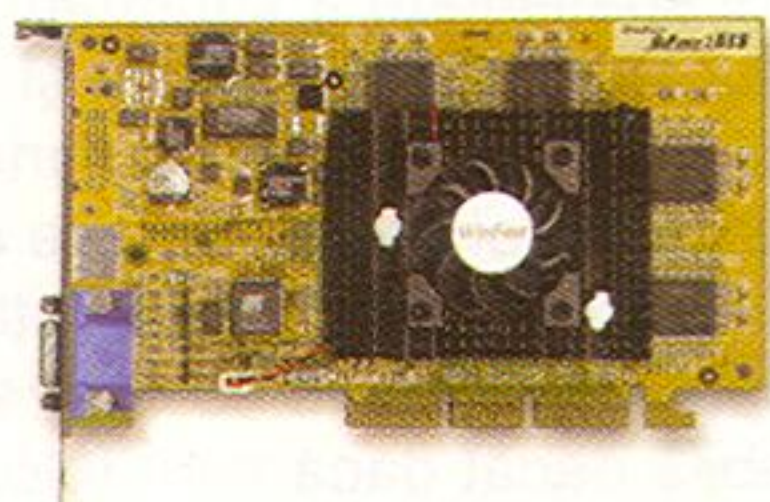
Detalii	
Producator	Matrox
Web	www.matrox.com
Apariție	2001



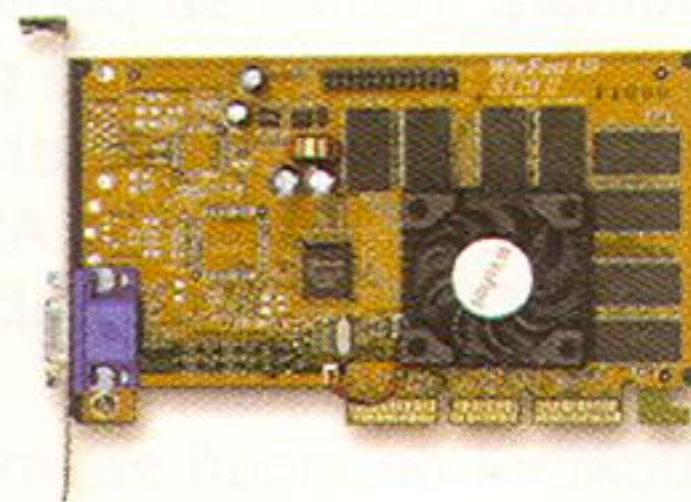
Leadtek. Placi video exagerat de rapide.



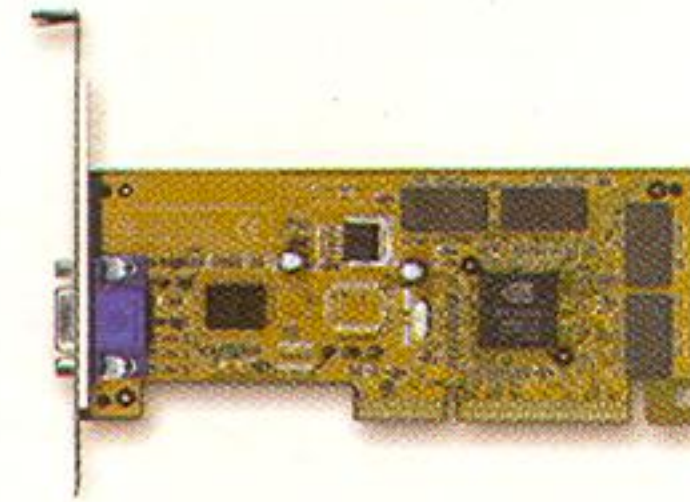
GeForce 2 MX
32 MB SDRAM
3.8 /sec bandwidth
20 milioane triunghiuri/sec
compresie texturi DirectX si S3



GeForce 2 GTS
32 MB DDRAM
cooler cu 220% mai mare
decat cel standard
25 milioane triunghiuri/sec
5.3 GB/sec bandwidth



TNT 2 PRO
16/32 MB
> 85 fps-uri in Quake 3
0.22 microni
super overclocking



Vanta
8 MB
250 MHz RAMDAC
suport hardware DVD

DISTRIBUTOR:

Skin Media
Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01)-231.28.66/231.50.97
E-mail: contact@leadtek.ro

RESELLERI:

Bucuresti: Best Computers - (01)-314.76.98
Omnitech Trading - (01)-242.13.18
C&C Computers - (01)-322.90.80
Deck Computer - (01)-221.74.00
Galati: Nexial Research - 036.319.120

Sibiu: Summit - 069.217.600
Suceava: Ley Impex - 030.520.560
Ploiesti: Monza Impex - 044.110.014
Iasi: Computer House - 032.217.800

DIGITAL

Plăci de sunet

Tip produs: Plăci de sunet - Redactor: Daniel Roșu

Până de curând piața plăcilor de sunet era dominată de plăci care foloseau unul din chipurile produse fie de Aureal fie de Creative. Odată cu falimentul firmei Aureal3D și cumpărarea ei de către Creative Technologies, firme cum ar fi Yamaha, ESS, Philips, încearcă să se impună cu chip-uri proprii.

Pentru a putea fi competitive, plăcile de sunet produse la ora actuală trebuie să poată da senzația de spațialitate în producerea sunetului și ar trebui să suporte DirectSound 3D, A3D sau EAX. Dispariția Aureal3D totuși nu a împiedicat producătorii de jocuri să implementeze în continuare API-ul A3D care a devenit un standard la fel de puternic ca EAX de la Creative. A3D fusese dezvoltat împreună cu NASA pentru a putea fi folosit la simulatoarele de zbor și era cel mai avansat mod de a oferi spațialitate sunetului. Folosind tehnologia Wave Tracing, versiunea A3D 2.0 folosea informațiile despre configurația unei camere care erau transmise de procesor către placa de sunet și calcula până

la 60 de reflexii ale undelor pentru a putea genera efectul reverb final. Standardul EAX a urmat o abordare mai ușoară a problemei, folosind pentru realizarea senzației de 3D efecte predefinite pentru anumite modele de încăperi sau medii, deci reflexia undelor nu este calculată exact ca la A3D ci se oferă doar rezultatul final calculat pentru un model asemănător. Teoretic senzația de spațialitate a sunetului ar trebui să poată fi obținută și la căști dar la plăcile de sunet testate de noi ea se apropie de 0. Trecerea sunetului din față în spate sau invers nu este sesizabilă decât dacă sunt folosite toate cele 4 boxe care se pot conecta la fiecare dintre plăci, cu excepția Sound Blaster Live.

Pentru partea de MIDI (Musical Instrument Digital Interface) majoritatea producătorilor sunt de părere că implementarea soft a wavetable-ului oferă o mai mare flexibilitate. Utilizatorii pot să-și încarce mostrele favorite sau cele standard oferite de companii cum ar fi Yamaha sau Korg. Wavetable-ul reprezintă o

colecție de sunete înregistrate care sunt mixate și controlate pentru a obține un rezultat final de calitate fără a necesita o cantitate mare de date ca în cazul fișierelor de tip WAV. Mufa SPDIF (Sony/Philips Digital Interchange Format) out care există pe unele modele de plăci de sunet din cele testate permite conectarea plăcii de sunet la o stație Dolby Digital sau la un Minidisc. Prin intermediul acestui tip de conectare se asigură claritatea sunetului și eliminarea zgomotului care ar putea apărea din cauza interferențelor. Până la apariția acestei interfețe semnalele digitale erau transformate în semnale analogice în interiorul dispozitivului unde apăreau (plăci de sunet, cd-rom, DVD) și apoi transmise către alte dispozitive de înregistrare sau amplificare. Acum datele sunt transmise la distanță în formă digitală și apoi sunt decodate și transformate în semnalele analogice.

Pentru testarea plăcilor de sunet am folosit programul AudioBenchmark 99.

Addonics YMF 744

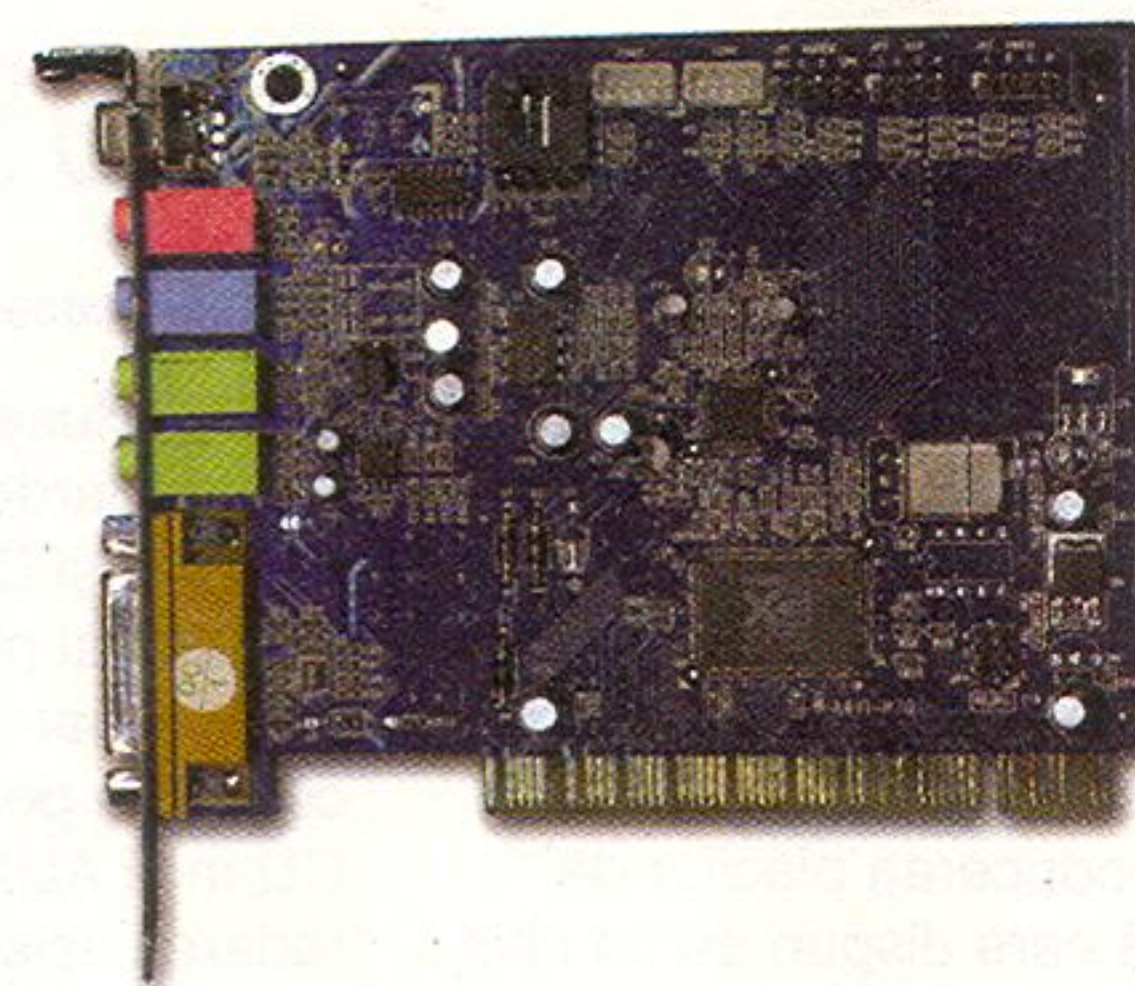
În prealabil: Senzația de spațialitate a sunetului oferită în căști este egală cu zero

Placa de sunet Addonics Sound Vision 1500 s-a situat pe ultimul loc în top. Acesta utilizează un chip Yamaha YMF744. Ca și la alte componente "made in China" și Sound Vision 1500 are tot felul de conectori și mufe pentru a se prezenta cât mai bine la o primă inspecție vizuală. Ea dispune pe lângă mufele normale de Line in și MIC de încă 6 conectori pentru diferite tipuri de componente (3 mufe pentru CD in,

AUX in, Video in și modem). Placa dispune și de un conector pentru SPDIF out pentru a nu pierde nimic din calitatea (teoretică) a sunetului în momentul conectării sale la un Dolby Digital Receiver.

Este compatibilă cu sistemele de sunet EAX și Direct Sound3D. Lucrurile se schimbă radical însă când se începe testarea plăcii. SV1500 nu dispune de 32 de voci cum au celelalte plăci testate ci doar de 18

voci pentru DirectSound și 8 voci pentru DirectSound 3D. Utilizarea procesorului este excesivă și la acest capitol Addonics Sound Vision 1500 situându-se pe penultimul loc. Senzația de spațialitate a sunetului oferită în căști este egală cu zero iar la testul cu sticla spartă nu am avut ocazia să auzim decât primele sunete pentru că după aceea placa de sunet a rămas mută, probabil speriat de spargerea sticlei.



Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	21.9\$

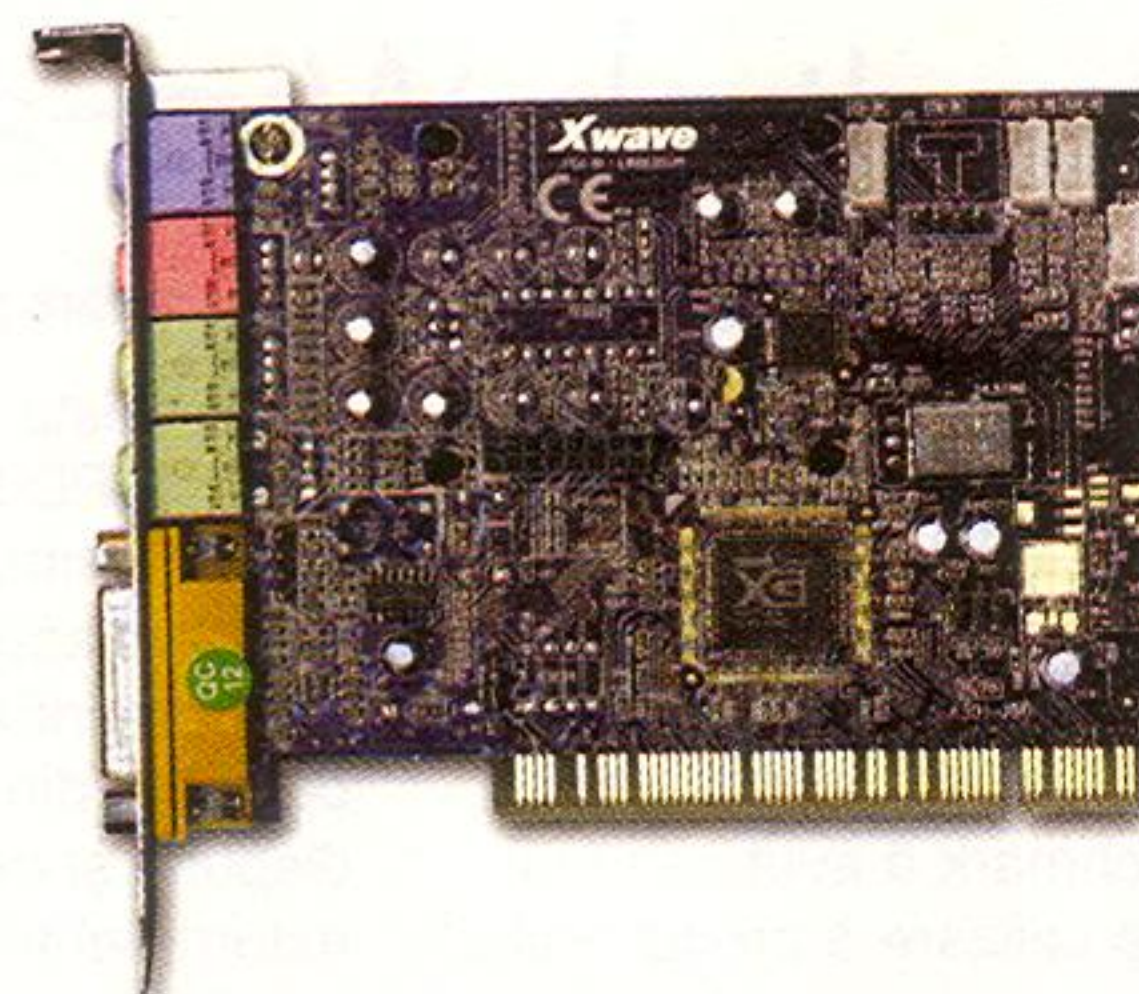
XWave 6000 YMF 754

În prealabil: Folosește sintetizatorul XG cu 64 de voci hardware și maxim 512 voci software

Placa Xwave 6000-Pro s-a situat pe locul 5 în topul general și pe locul 2 la utilizarea procesorului în timpul rulării aplicațiilor. Chipsetul cu care funcționează este Yamaha YMF754. Pe placă există conectori pentru intrări Cd, Tad, Aux, Video și un conector pentru un eventual upgrade. Prin adăugarea daughterboard-ului Sephonix QS7785, folosind sistemul Qsurround, placa poate utiliza un sistem de sunet cu 5

boxe și subwoofer cu o putere de 2 watti pe canal și în plus mai obține conectori pentru ieșire SPDIF, intrare și ieșire MIDI. Pentru fișierele MIDI XWave 6000 folosește sintetizatorul XG cu 64 de voci hardware și maxim 512 voci software sau poate folosi programul Yamaha XG Studio care este livrat și cu placa de sunet XWave 6000. Noul chip produs de Yamaha YMF754 este foarte bun în ceea ce privește utilizarea

redușă a procesorului în timpul rulării aplicațiilor. În testul Audio Benchmark placa s-a situat pe locul 2, după Creative Live dar din păcate a avut mult de pierdut la generarea efectelor 3D. XWave 6000 suportă Direct Sound și Sensaura dar senzațiile de spațialitate ale sunetului sunt foarte reduse. Softul livrat cu placa conține Yamaha XG Studio și Yamaha XG Soft Synthesizer.



Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	14\$

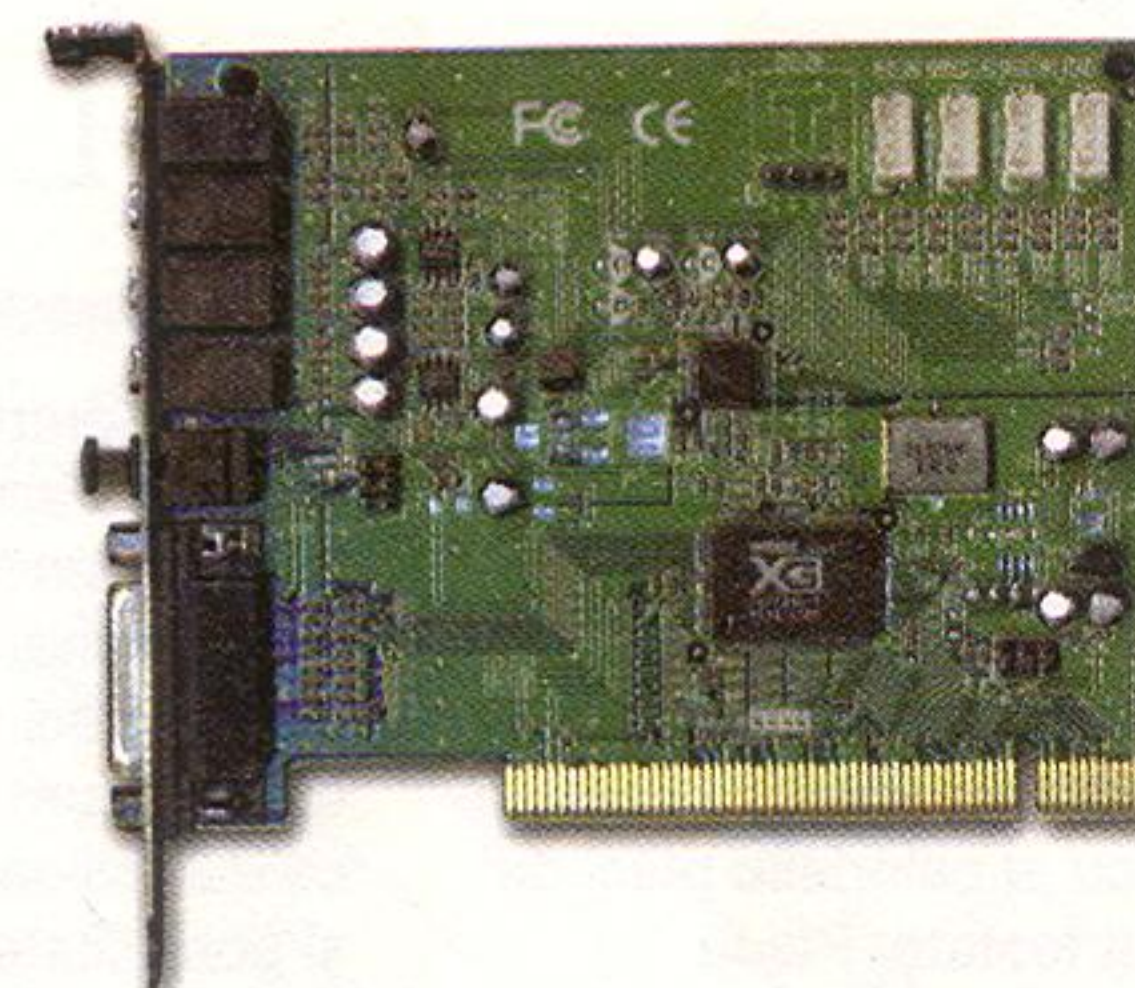
Guillemot Fortissimo

În prealabil: La poziționarea 3D a sunetului placa s-a descurcat bine

Guillemot Fortissimo a ocupat locul 2 în top. La baza plăcii se află chipul YMF744 care oferă algoritmi HRTF Sensaura ca și Diamond Monster MX400 dar la un preț mai redus. Deși la utilizarea procesorului a ieșit după Xwave 6000 datorită modelului mai vechi al chipului, totuși Fortissimo oferea pe lângă ieșirile pentru 4 boxe și o ieșire SPDIF în varianta optică pentru conectarea la un receiver Dolby Digital/DTS sau la un

recorder minidisc fără pierderea calității sunetului. Pentru generarea sunetului Fortissimo folosește un decodor digital-analog pe 18 biți. Pentru fișiere MIDI placa folosește Yamaha XG Synthesizer încorporat și care are o memorie de 2Mb pentru wavetable-ul hardware sau poate folosi programul Yamaha XG Studio care este livrat în pachet. În ceea ce privește sunetul 3D placa suportă Direct Sound, A3D1.0, EAX 1.0 și

Sensaura. În testul Audio Benchmark la partea cu poziționarea 3D a sunetului placa s-a descurcat bine și am reușit de fiecare dată să sesizăm direcția de deplasare a trenului sau sensul mișcării elicopterului. Fortissimo este bine echipat și cu soft, pe lângă cd-ul normal cu drivere, fiind livrat și cu programele Acid DJ de la Sound Foundry, Power DVD, Yamaha XG Station.



Detalii

Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	34\$

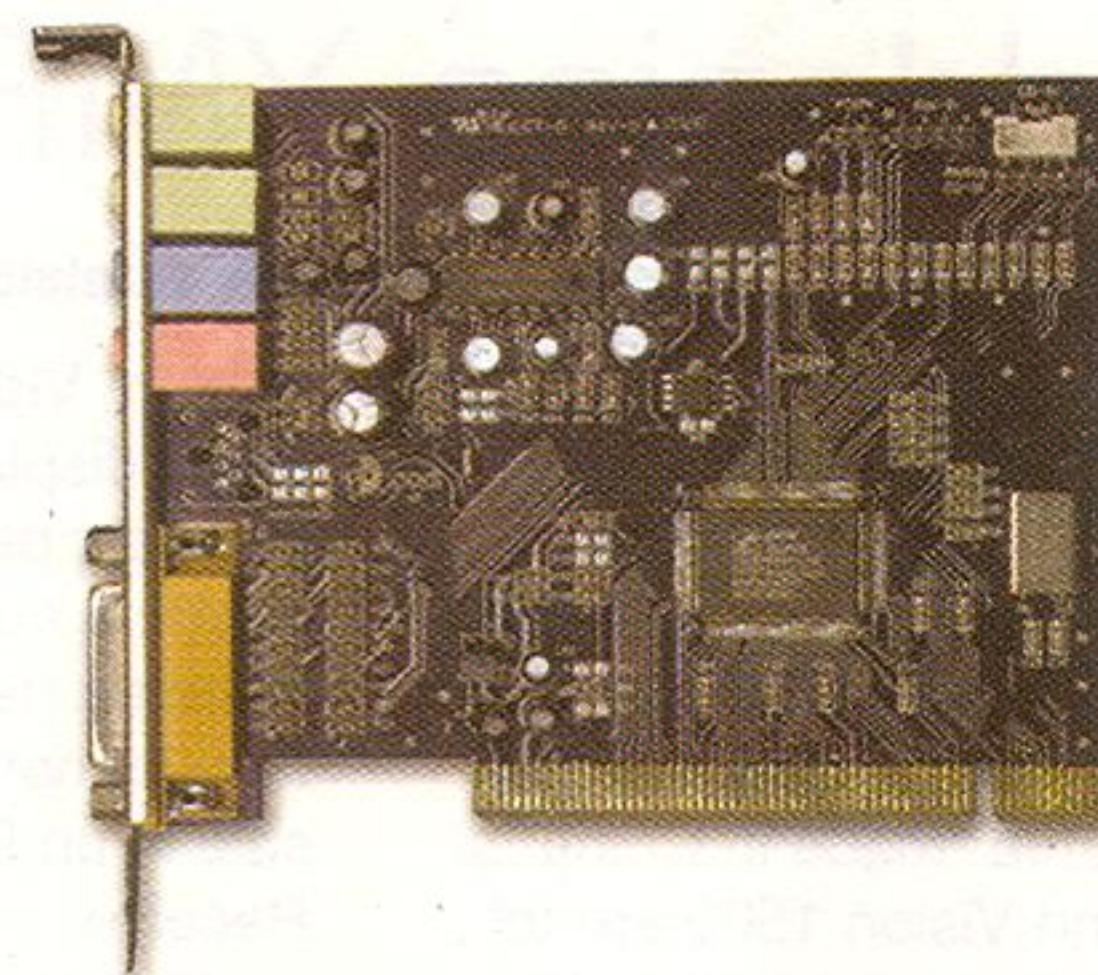
Guillemot MUSE

În prealabil: Lipsa unui număr mai mare de conectori pentru intrări: 2 CD-in și AUX-in

Guillemot Muse s-a situat pe locul 4 în top. Chipul de pe placă este CMI8738 produs de C-Media Electronics, un procesor de sunet foarte folosit și la producerea plăcilor de bază care dispun de un chip de sunet integrat și care care oferă sistemul de sunet C3DX 3D ce reprezintă varianta proprie C-Media pentru accelerarea 3D a sunetului (echivalentă cu A3D de Aureal și EAX de la Creative). Guillemot Maxi

Sound Muse este compatibil cu standardele EAX 1.0, A3D 1.0 și Direct Sound. Un neajuns al plăcii este lipsa unui număr mai mare de conectori pentru intrări: 2 CD-in și AUX-in. Pentru redarea fișierelor MIDI placa poate folosi standardul FM synthesis sau softul Yamaha XGStudio care este livrat împreună cu placa de sunet. Ca neajunsuri placa nu dispune de un reglaj pentru bas sau înalte, nu are intrare sau ieșire SPDIF deși chipsetul

suportă aceste facilități, și utilizarea mare a procesorului în aplicații (placa s-a situat pe ultimul loc la testul Audio Benchmark). Ca și cealaltă placă de la Guillemot și Muse este livrată cu programele Siren Jukebox Xpress (player pentru redarea fișierelor MP3, WMA, WAV), Acid Xpress pentru compunerea și editarea de melodii, Kool Karaoke Lite, Earjam IMP1.0.



Detalii

Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	23.5\$

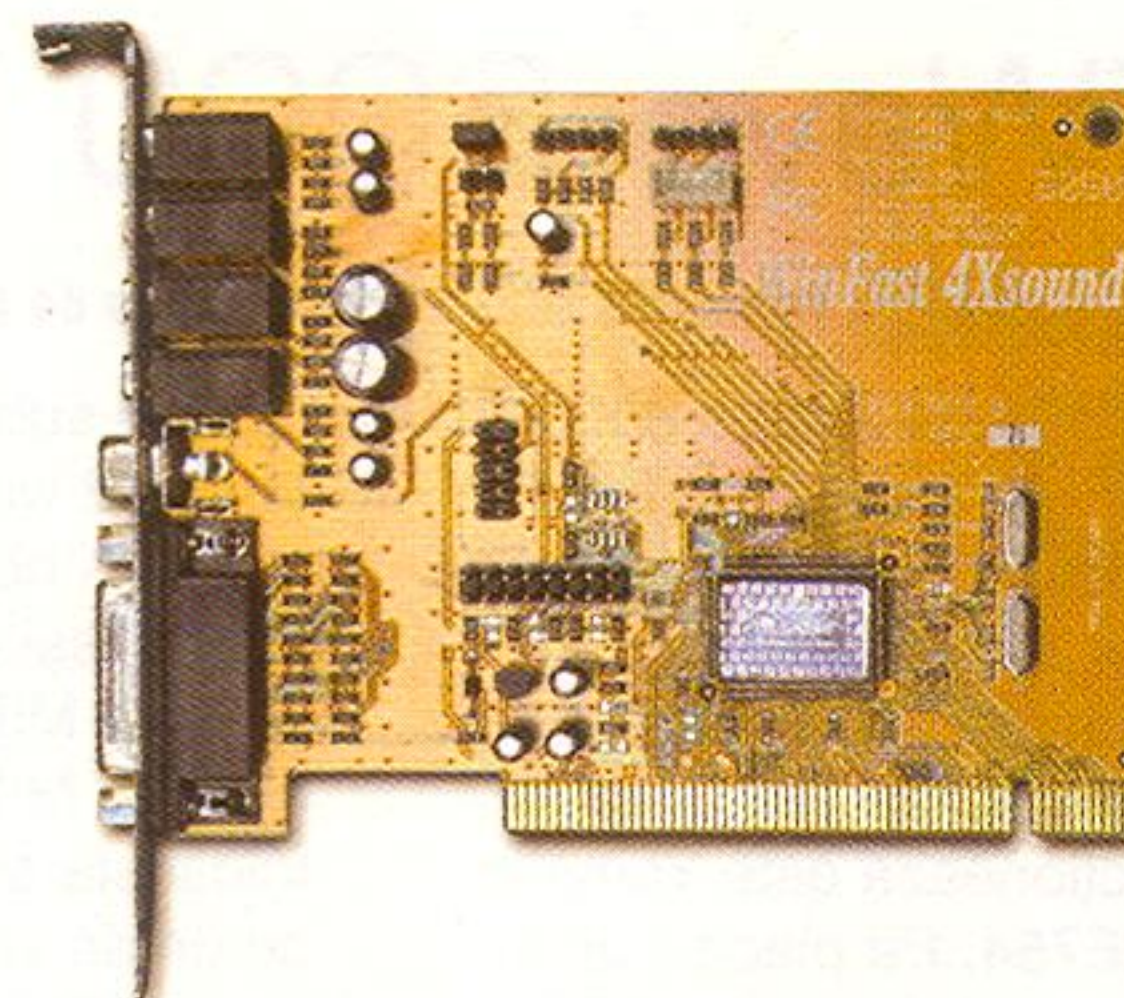
Leadtek WinFast 4X

În prealabil: Este echipată cu 3 mufe de intrare pentru AUX și 2 pentru CD, 2 ieșiri pentru 4 boxe

Leadtek WinFast 4xSound a ocupat locul 3 în top. Placa s-a situat înaintea plăcii Muse care la majoritatea testelor din Audio Benchmark a avut cea mai mare utilizare a procesorului. Placa este echipată cu 3 mufe de intrare pentru AUX și 2 pentru CD, 2 ieșiri pentru 4 boxe. Placa dispune și de o mufă SPDIF out în varianta cablu coaxial care îi permite conectarea la o stație Dolby Digital iar pe

placă există și un conector pentru SPDIF out varianta optică pentru conectarea la MiniDisc sau alt dispozitiv care are intrare pentru așa ceva dar din păcate placa nu dispune și de un conector extern pentru a o putea folosi. Placa de sunet 4xSound folosește chipul CMI8738 produs de C-Media care poate realiza funcții HRTF la fel ca și chipurile produse de Aureal sau Creative. Placa suportă Direct Sound 3D, Aureal 3D

și C3DX. Softul cu care este livrat WinFast 4X este mult mai sărac decât al celorlalte plăci din test. Fișierele MIDI nu pot fi ascultate decât în varianta FM Synthesizer pentru că placa nu dispune de programul Yamaha XGSoftSynthesizer cu care au fost livrate toate celelalte plăci de sunet cu chipset YMF sau CMI8738.



Detalii

Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	23.9\$

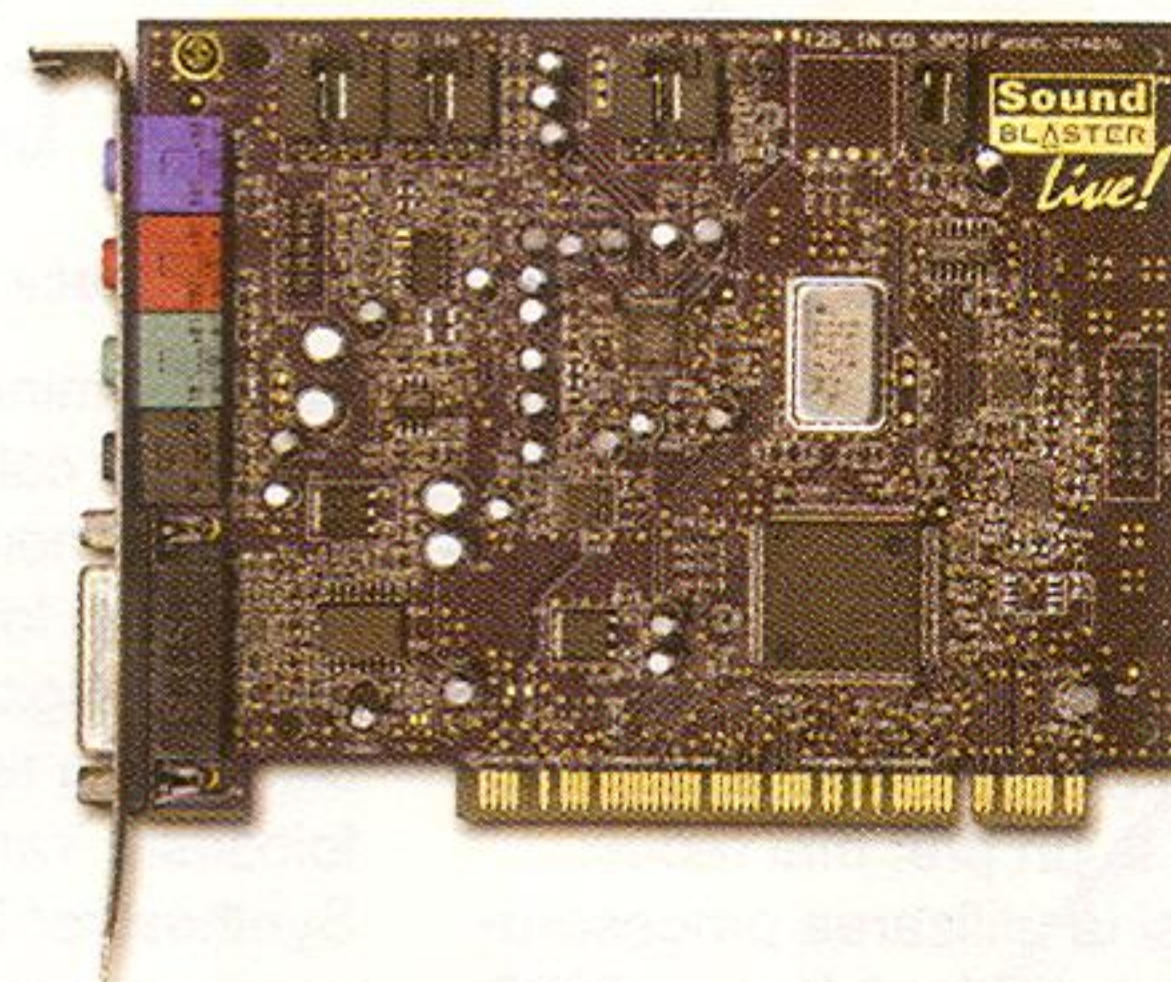
Creative SB Live Value

În prealabil: Pentru fișierele MIDI placa folosește același procesor EMU10K1 cu 64 de voci hardware

Creative Sound Blaster Live s-a situat pe primul loc în top, lucru care era totuși de așteptat deoarece și prețul este destul de mare comparativ cu al celorlalte plăci de sunet testate. Placa folosește procesorul EMU10K1 produs de EMU System, recunoscut pentru calitățile sale în ceea ce privește calitatea sunetului. Aceasta rezultă din procesarea pe 32biti la 48kHz și cu 8 puncte de interpolare a

tuturor semnalelor fapt care duce la o aproximare mai bună a undei. EMU10K1 este cel mai bun procesor pentru plăci de sunet care există acum pe piață și cu cele 2 milioane de tranzistori și posibilitatea de a efectua 1000 milioane operații/secundă, procesorul calculatorului este eliberat de orice calcule, lucru demonstrat și de testul Audio Benchmark. Sound blasterul dispune de 4 intrări TAD, CD, AUX, SPDIF și ieșire pentru 4

boxe și SPDIF out. Și softul plăcii este diferit de cel cu care sunt livrate celelalte plăci prin gama mult mai variată de programe și prin aplicațiile de monitorizare prin care se pot seta configurații EAX pentru fiecare program care necesită sunet. Pentru fișierele MIDI placa folosește același procesor EMU10K1 cu 64 de voci hardware și până la 32Mb RAM din memoria sistemului.



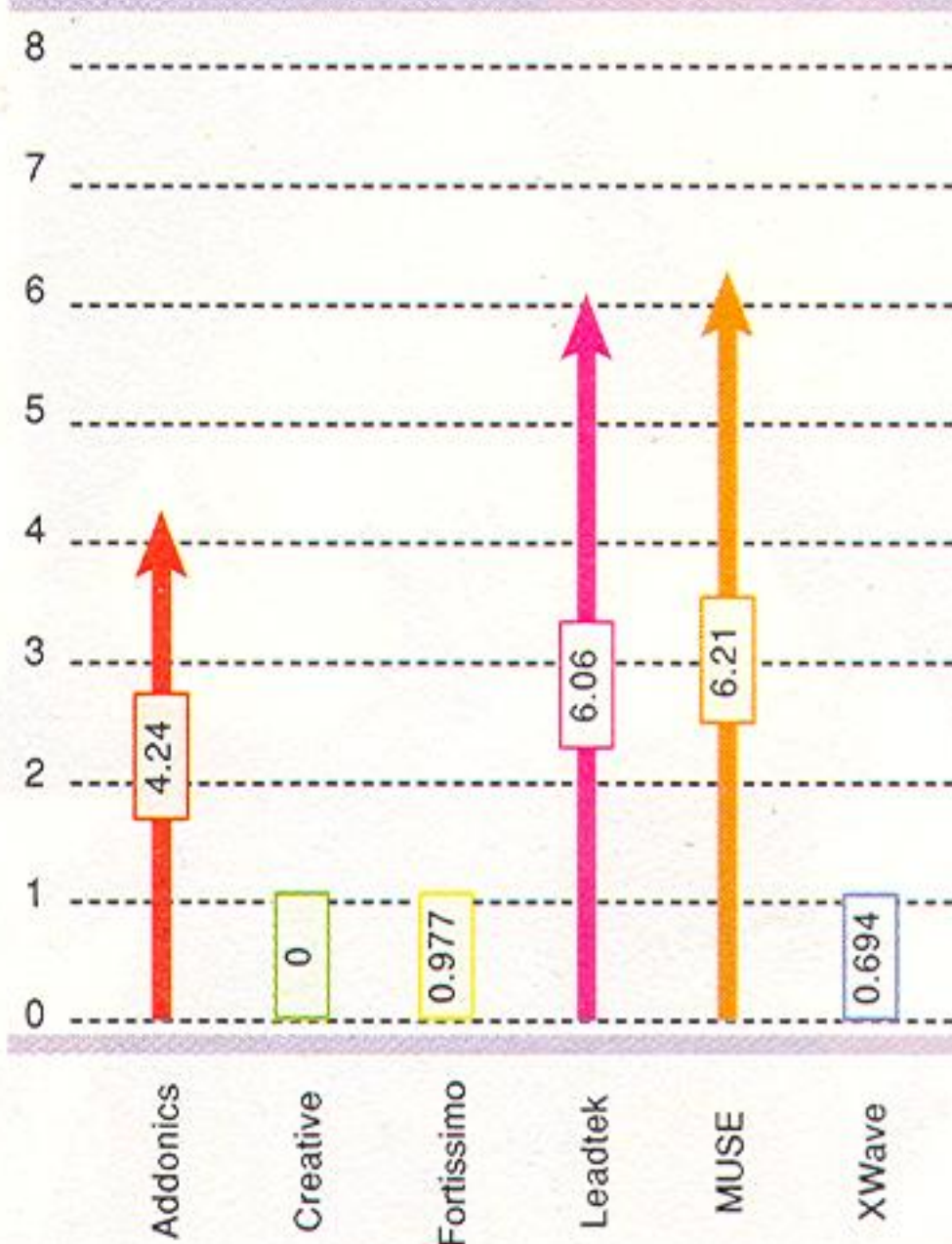
Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Pret	49.9\$

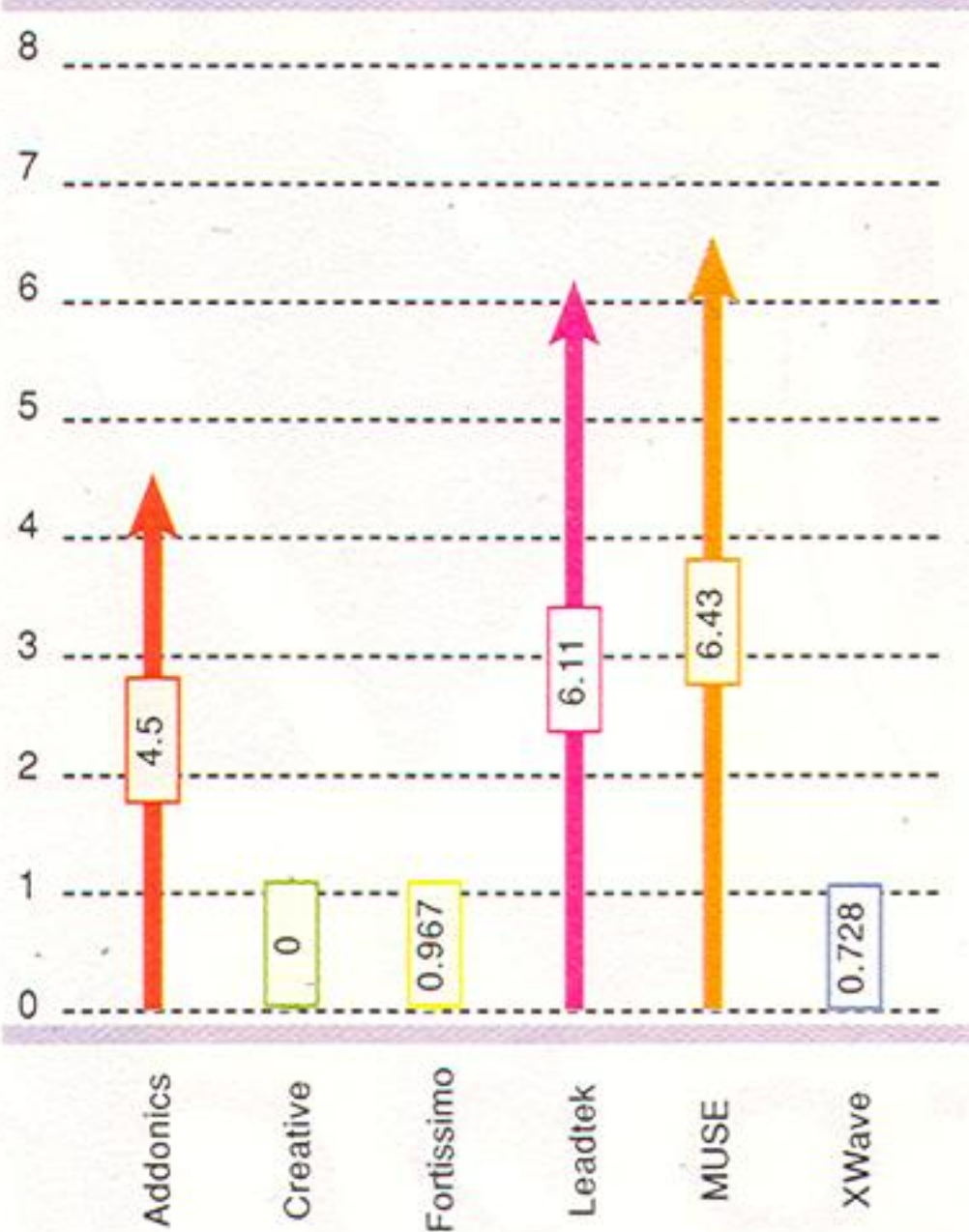
GRAFIC UTILIZARE PROCESOR

Valorile mai mici reprezintă performanțe mai bune.

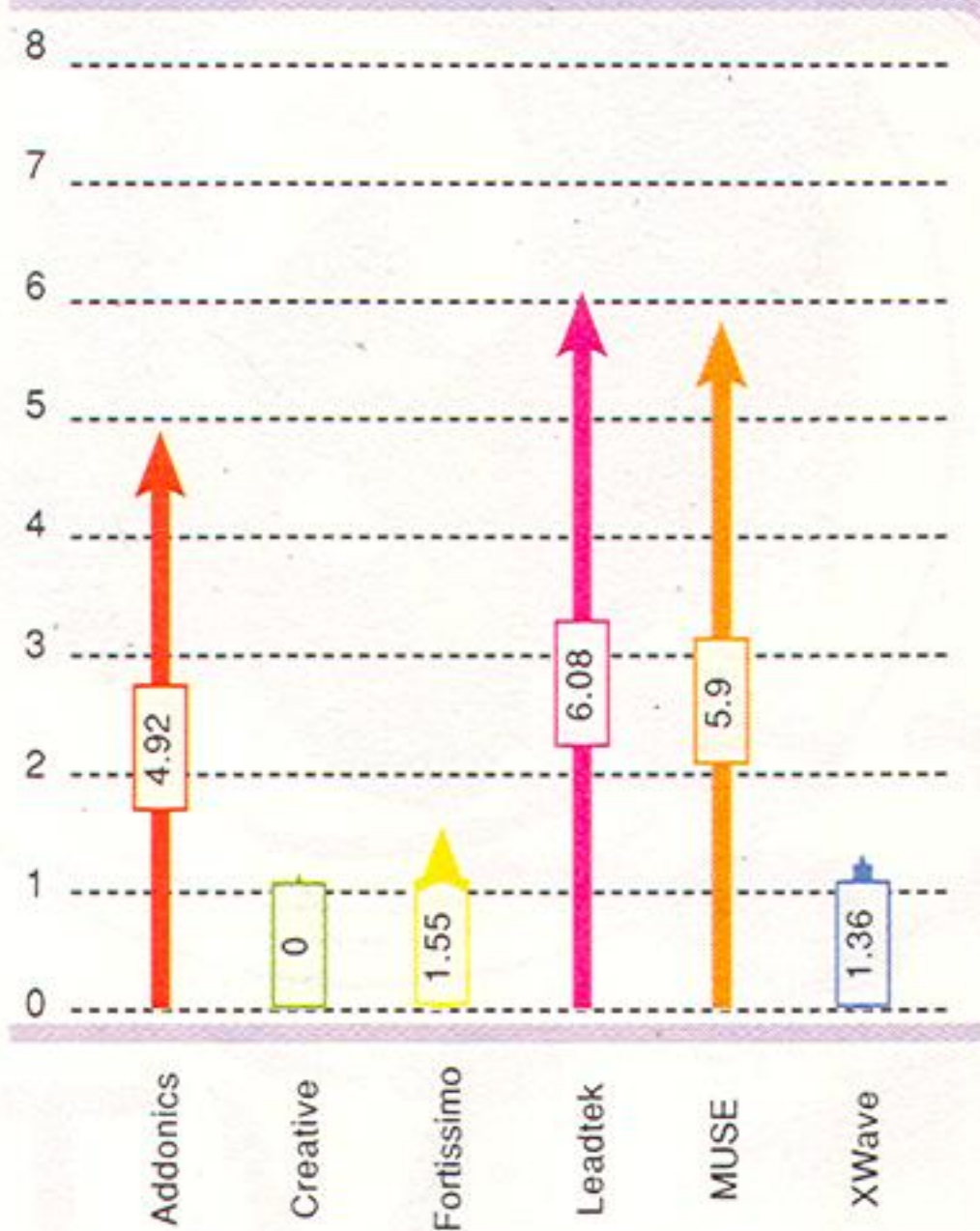
22 kHz, 8 bit, Static: Voice 16



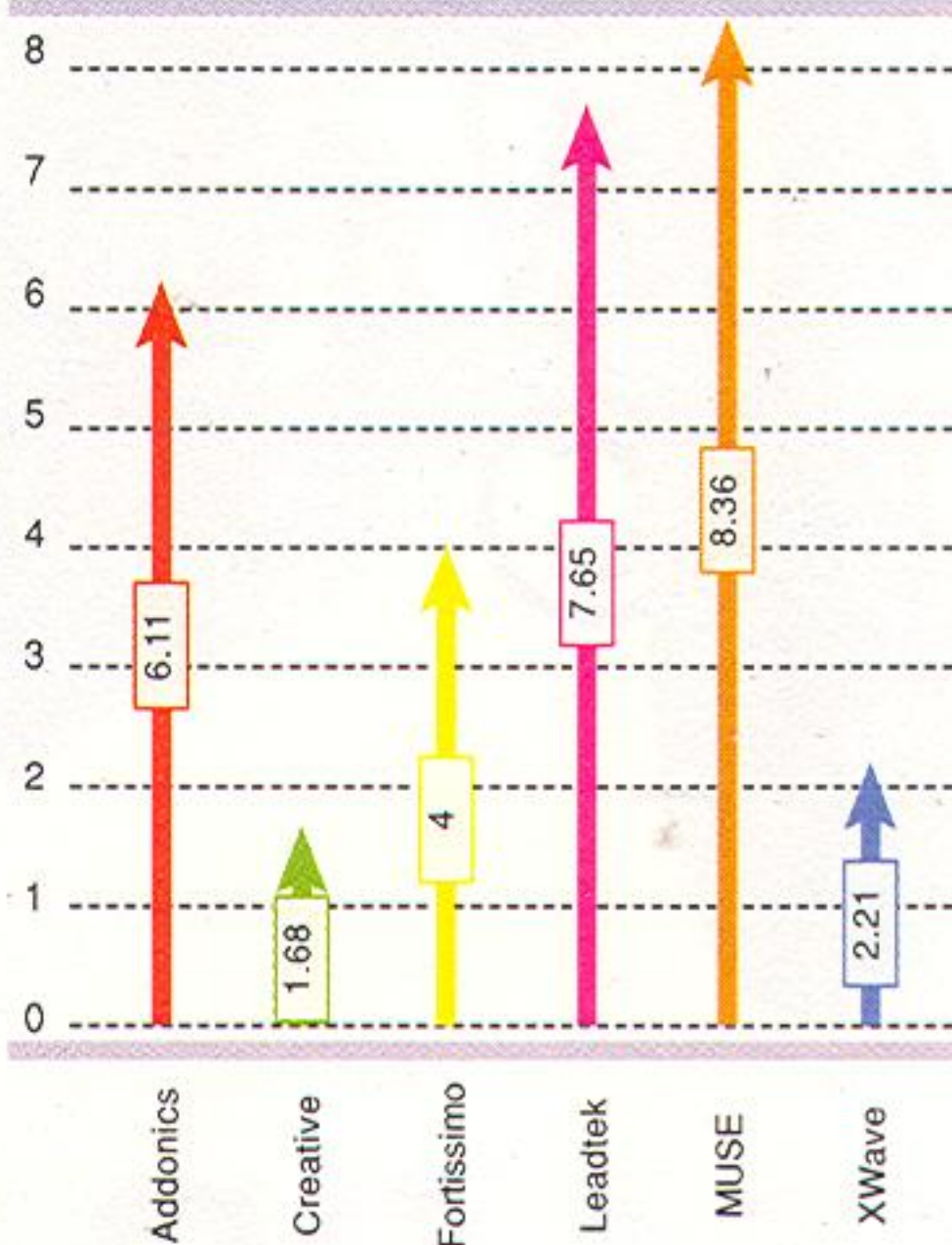
22 kHz, 8bit, Streaming: Voice 16



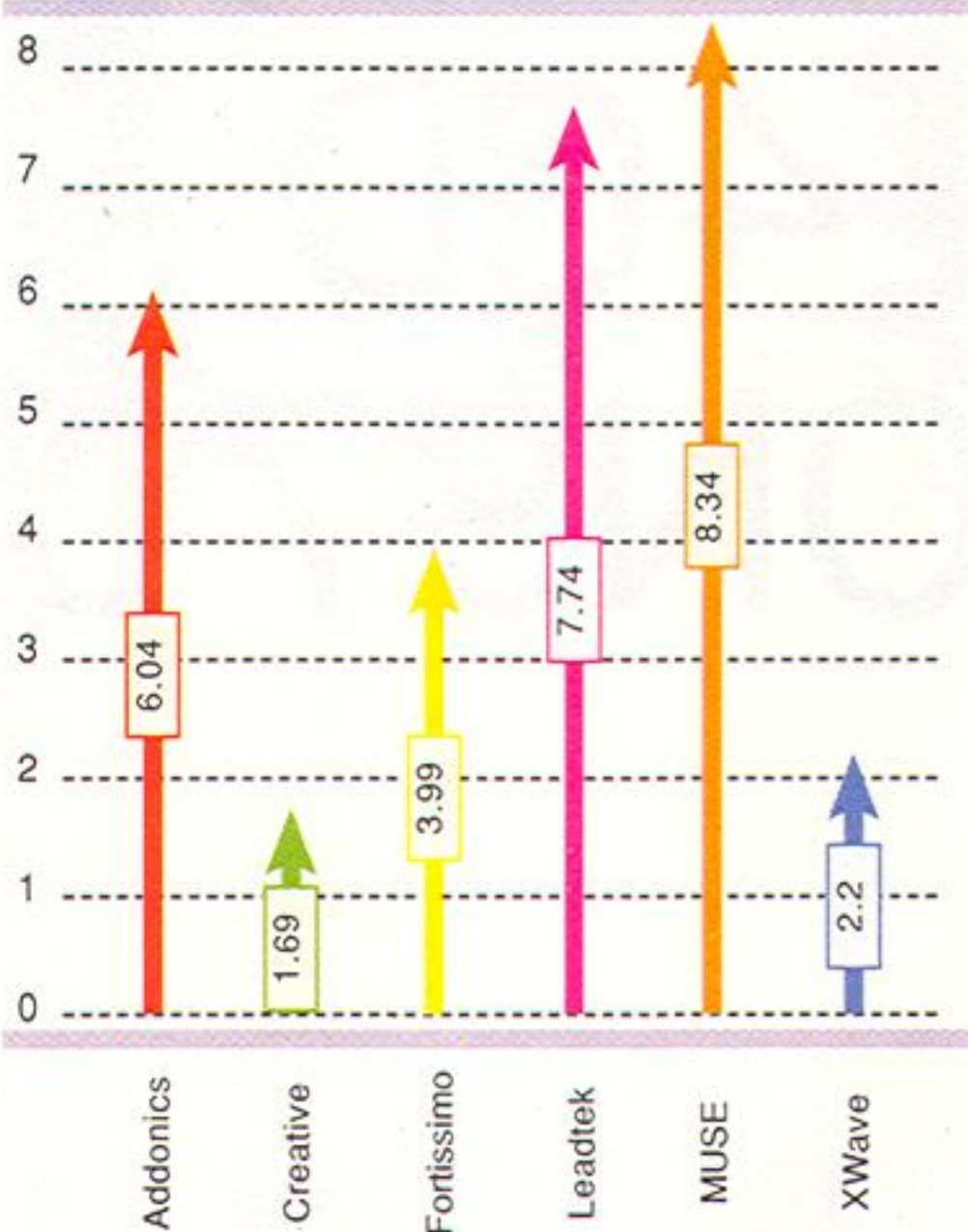
44.1 kHz, 16bit, Streaming: Voice 16



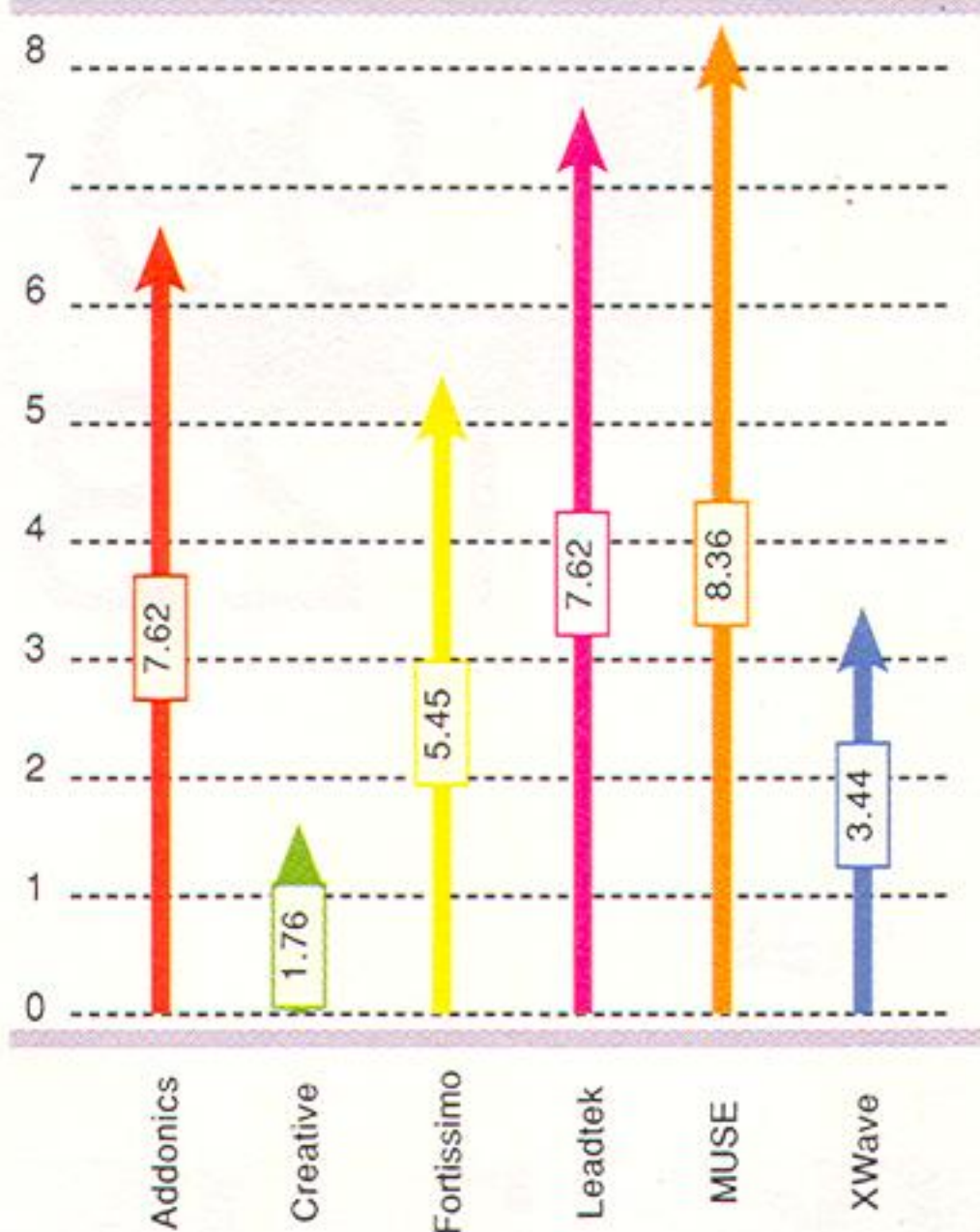
22 kHz, 8bit, Static: Voice 16



22 kHz, 8bit, Streaming: Voice 16



44.1 kHz, 16bit, Streaming: Voice 16



- 1 Creative**
Cea mai bună placă dar intră totuși la altă categorie de preț
- 2 Fortissimo**
O placă bună cu foarte multe programe și conectori.
- 3 Leadtek**
Folosește toate capacitățile CMI8738, dotări bune.
- 4 MUSE**
Multe utilitare dar tot CMI8738 și performanțe un pic mai scăzute.
- 5 XWave**
Păcat de implementarea slabă a procesorului YMF754
- 6 Addonics**
O soluție ieftină cu procesor YMF744, dar caracteristici slabe.

	Addonics	Fortissimo	MUSE	Creative Live	Leadtek WinFast	XWave
Chipset	YMF 744	YMF 744	CMI8738	EMU10K1	CMI 8738	YMF 754
Hard Voices DirectSound	18	26	32	32	32	18
Hard Voices DirectSound3D	8	32	32	32	32	8
Intrări CD	3	1	2	1	2	1
AUX	DA	DA	DA	DA	DA	DA
TAD	DA	DA	NU	DA	NU	DA
SPDIF OUT	DA	Da optic	NU	DA	DA optic	Opțional
SPDIF IN	NU	NU	NU	DA	NU	NU
EAX/A3D/DirectSound 3D	1.0 / Nu / Da	1.0 / 1.0 / Da	1.0 / 1.0 / Da	2.0 / 2.0 / Da	Nu / 1.0 / Da	1.0 / 1.0 / Da
Preț	21.9\$	34\$	23.5\$	49.9\$	23.9\$	14\$
Ofertant	Best Computers	Best Computers	Best Computers	Flamingo	Best Computers	Best Computers



VT82C686A
9914CD TAIWAN
12BON9701 © ®

have been possible and contribute something to the advancement
could not let arguments about priority becloud their joy over
common endeavor"



VT82C686A
9914CD TAIWAN
12BON9701 © ®

Plăci de bază KT133

Tip produs: Plăci de bază Duron/Thunderbird - Redactor: Daniel Roșu

"KT133 are integrate toate funcțiile de monitorizare hardware și dispune de toate facilitățile ACPI (Advanced Configuration and Power Interface)"

Fanii AMD au avut destul de mult de așteptat până când să apară un chipset care să ofere performanțele maxime pe care le poate atinge un procesor Athlon. Până de curând singurele plăci care suportau procesoarele AMD erau cele cu chipset 750/Irongate dar ele nu ofereau un transfer mare de date între AGP și memorie. În fine VIA a produs chipsetul KX133 care are opțiuni cum ar fi AGP 4x și un bus al memoriei care poate ajunge până la 133mhz. KX133 este destinat plăcilor cu procesoare pe Slot A iar pentru procesoarele Thunderbird și Duron, pe data de 5 iulie 2000 a fost lansat chipset-ul KT133. Acesta constă în două chipuri: North Bridge VT8363 și South Bridge VT82 C686A. Principalele caracteristici pentru

KT133 sunt: suport FSB 2x100MHz, AGP 4x, PCI 2.2, ATA 33/66, AC 97 audio și HSP modem. O caracteristică interesantă a chipset-ului KT133 este posibilitatea de a utiliza 4 porturi USB dar dintre plăcile testate doar Abit și Asus ofereau un conector extern suplimentar pentru încă două. KT133 are integrate și toate funcțiile de monitorizare hardware și dispune de toate facilitățile ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) care reduce consumul de energie pentru toate componentele calculatorului și reduce timpul de boot-are.

Chipul North Bridge se ocupă de comunicarea dintre procesor, memorie și AGP. În specificațiile oficiale de la VIA viteza maximă a frecvenței bus-ului este de 100MHz, dar, în

practică viteza FSB poate fi mult mai mare fapt arătat și de implementările chipului în plăcile testate. Chipul acceptă și frecvențe diferite pentru procesor și memorie: la un FSB 100 MHz memoria (model SDRAM sau VDRAM) poate fi setată să funcționeze la 133 MHz pentru mărirea performanțelor.

Chipul South Bridge se ocupă de partea de I/O a plăcii de bază de fapt, comunicarea cu porturile seriale, paralel, USB, tastatură, cu sloturile ISA, controller-ul HDD și FDD. Modelul VT82C686A care a apărut pe toate plăcile testate este

folosit și de alte modele de plăci de bază cum ar fi cele cu Apollo Pro 133 pentru procesoare PIII și Celeron dar nu oferă suport pentru ATA100. VIA a lansat totuși de curând chipul VT82C686A care suportă și ATA100.

Majoritatea plăcilor testate aveau slot AMR (Audio Modem Riser) care este pentru o placă care ar trebui să conțină un chip codec audio sau un circuit pentru modem. Deocamdată nu prea există o firmă care să vândă așa ceva și acest slot este total nefolositor. Și interfața IRDA, care permite comunicarea cu alte periferice prin intermediul

Chipset Southbridge



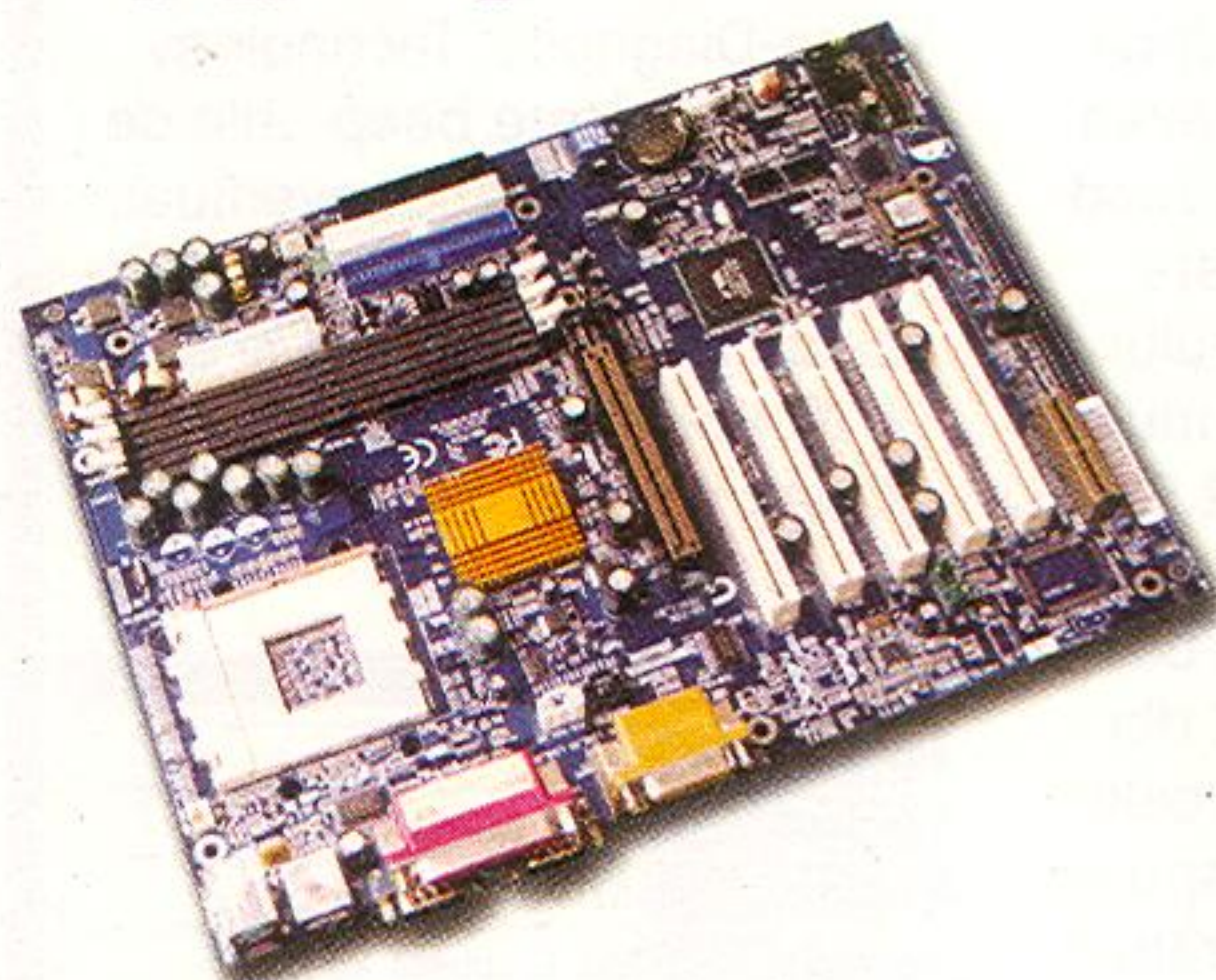
unui port infraroșu, apare pe toate plăcile dar nici una nu are conector extern pentru acest port. În ceea ce privește partea de sunet a plăcilor de bază unii producători au optat pentru

Chipset Northbridge



variante mai ieftină cu un simplu decodor audio iar alții au folosit un chip specializat care oferea și alte facilități cum ar fi 4 boxe sau efecte 3D.

Gigabyte GA-7ZX



În prealabil: Unicat a fost și mecanismul de reținere pentru placa video AGP și biosul Dual

Gigabyte a optat la concepția plăcii pentru un model ATX cu 1 slot AGP, 5 sloturi PCI și un slot AMR. Designul plăcii este destul de bine realizat cu alimentarea aproape de margine și cu destul loc în jurul procesorului. Singurul lucru care încurcă sunt sloturile de memorie care sunt prea aproape de placa video AGP și care trebuie scoasă pentru a mai putea introduce un nou DIMM. Deosebit față de celelalte

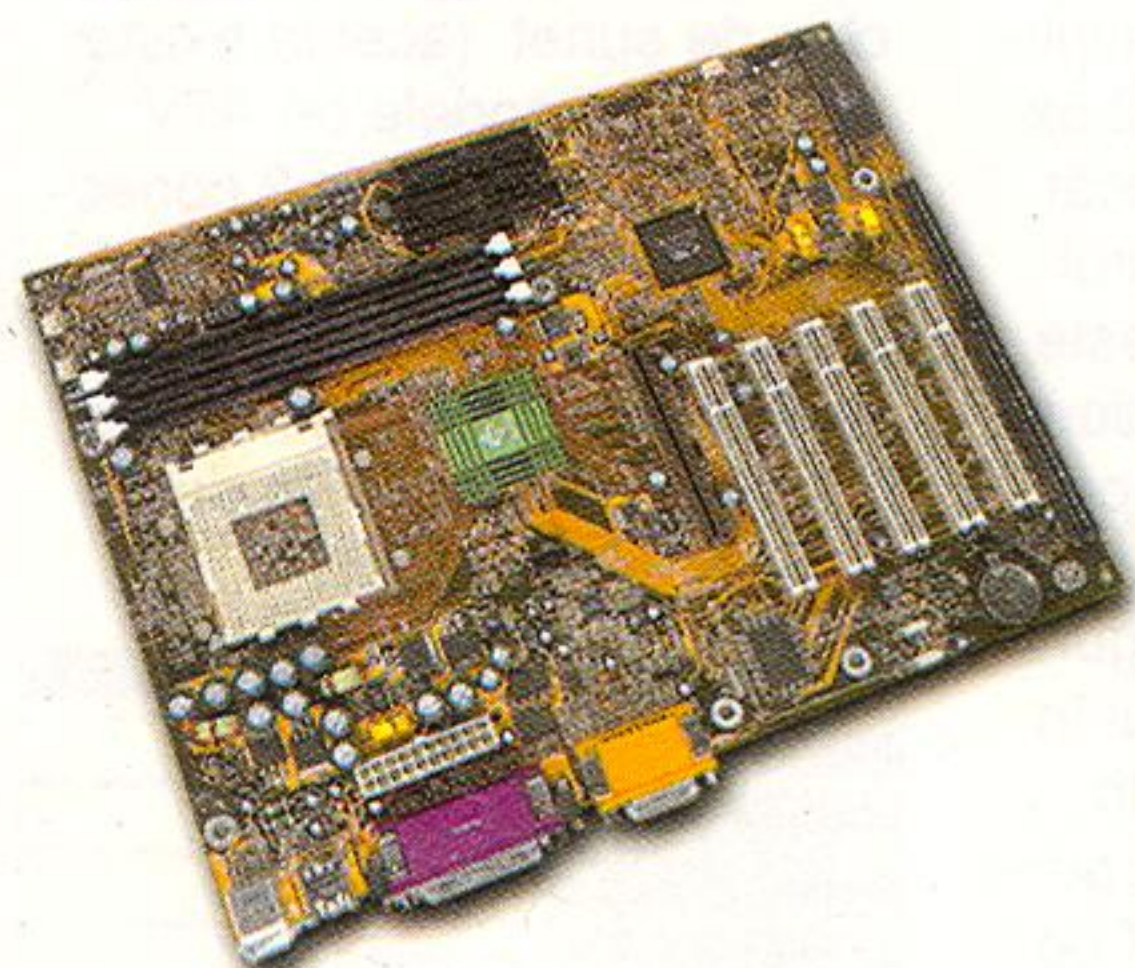
plăci este sound blaster-ul integrat, Creative CT5880 și care dispune de conectori pentru CD in și AUX in. Unicat printre plăcile testate a fost și mecanismul de reținere pentru placa video AGP și biosul Dual, caracteristic de acum la majoritatea plăcilor produse de Gigabyte și care te pot scăpa de probleme pe care le poți avea din cauza unui virus. Foarte bun este și sistemul de monitorizare al temperaturii, al vitezei cool-

erelor și al tensiunii de pe placă ce reduce viteza procesorului sau chiar oprește calculatorul în cazul unei defecțiuni. Modelul testat de noi dispunea de chipul W230H care permitea selectarea mai multor frecvențe pentru FSB.

Detalii

Distribuitoar	Caro Group
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Elisabeta 51, București
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	135\$

Soyo SY-K7VTA



În prealabil: Soyo a înlocuit beep-urile de eroare cu Voice Doctor care atenționează vocal utilizatorul.

Dispune de slot AGP4x, 5 sloturi PCI și un slot ISA și are implementat și sunet. Design-ul cam lasă de dorit pentru că alimentarea este pusă între niște condensatori și COM-uri și cablul trece peste procesor și memorie. Frecvența busului se setează din bios și are valori între 100 și 120 MHz. Multiplicatorul, ca și la Asus, nu se poate modifica decât cu ajutorul dip switch-ului de pe placă și poate fi setat de la 5x până la 12.5x. Tot din Bios se

poate modifica și tensiunea pentru procesor cu pași de 0.025v. Și Soyo a înlocuit beep-urile de eroare POST cu sistemul Voice Doctor prin care utilizatorul este atenționat vocal de o eventuală eroare la procesor, memorie, placă video, HDD, FDD sau tastatură. Placa dispune și de FOC (Fan Off Control), care protejează procesorul de supraîncălzire în cazul în care coolerul nu mai funcționează. Pentru sunet, Soyo folosește chipul Sigmatel STAC9721T

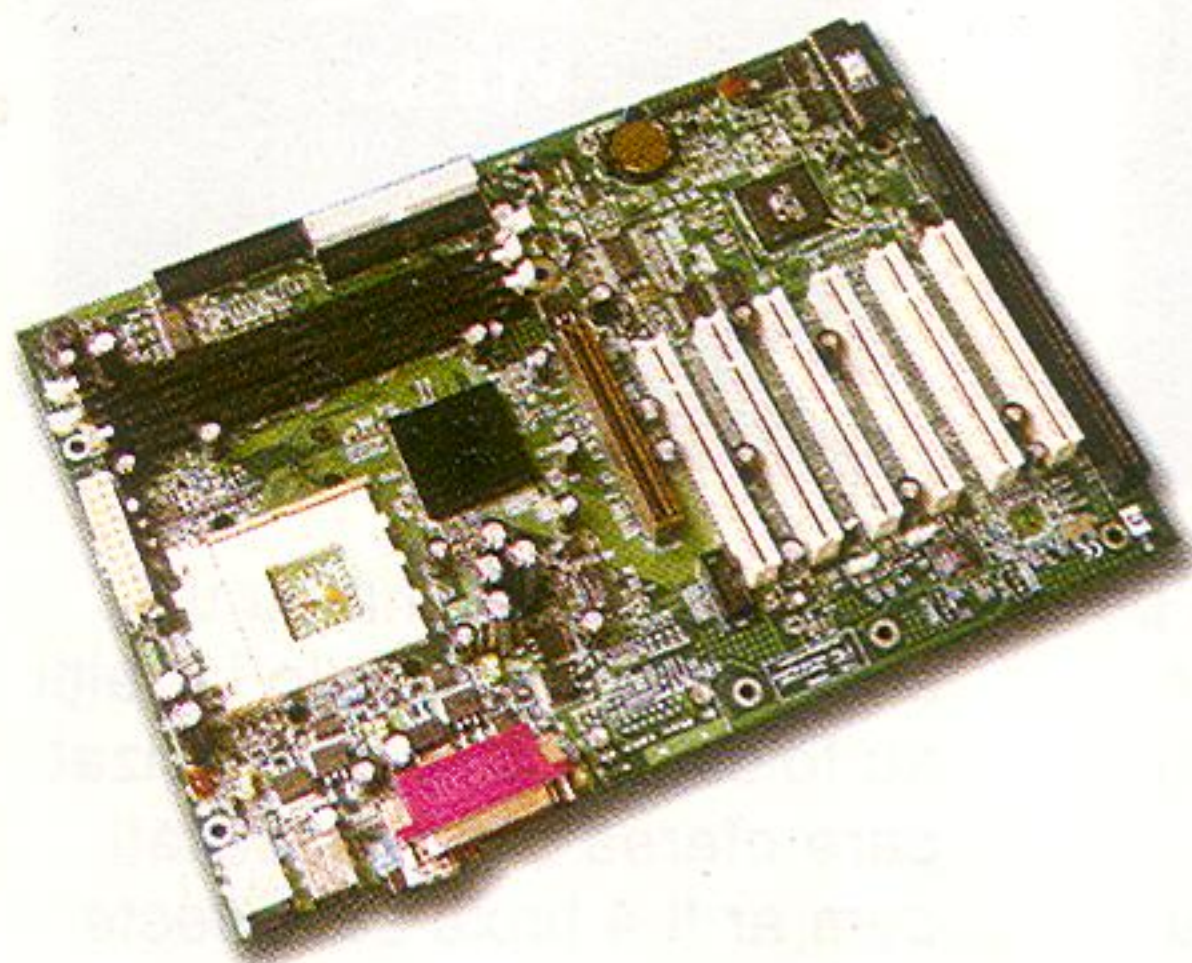
AC 97 COD care oferă doar strictul necesar unei plăci de sunet. Placa este livrată și cu un CD suplimentar care conține Norton Ghost, Norton Anti-Virus și Norton Virtual-Drive.

Detalii

Distribuitoar	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Pret	124\$

Tyan Trinity KT S2309

În prealabil: Nu are jumperi pentru setat frecvența bus-ului sau multiplicatorului.



Producătorii au optat pentru varianta cu 1 slot AGP, 6 sloturi PCI și 1 slot ISA, așezate pe o placă destul de mare ca dimensiuni. COM2 nu îl veți putea găsi acolo unde este normal la o placă ATX ci trebuie montat cu un conector chiar între AGP și primul PCI. Modelul nu dispunea nici de chip de sunet integrat. Un alt lucru care atrage atenția sunt cei 4 condensatori imenși de lângă procesor care ar tre-

bui să ajute la mărirea stabilității în funcționarea plăcii. Placa nu poate fi folosită nici la overclocking pentru că nu se poate seta nimic. Nu are nici jumperi pentru setat frecvența bus-ului sau multiplicatorului și acest lucru nu se poate face nici cu ajutorul meniului din bios. Placa nu are nici conectorii externi pentru a putea folosi cele 2 porturi USB suplimentare. Poate gestiona 1.5Gb memorie SDRAM care poate fi mon-

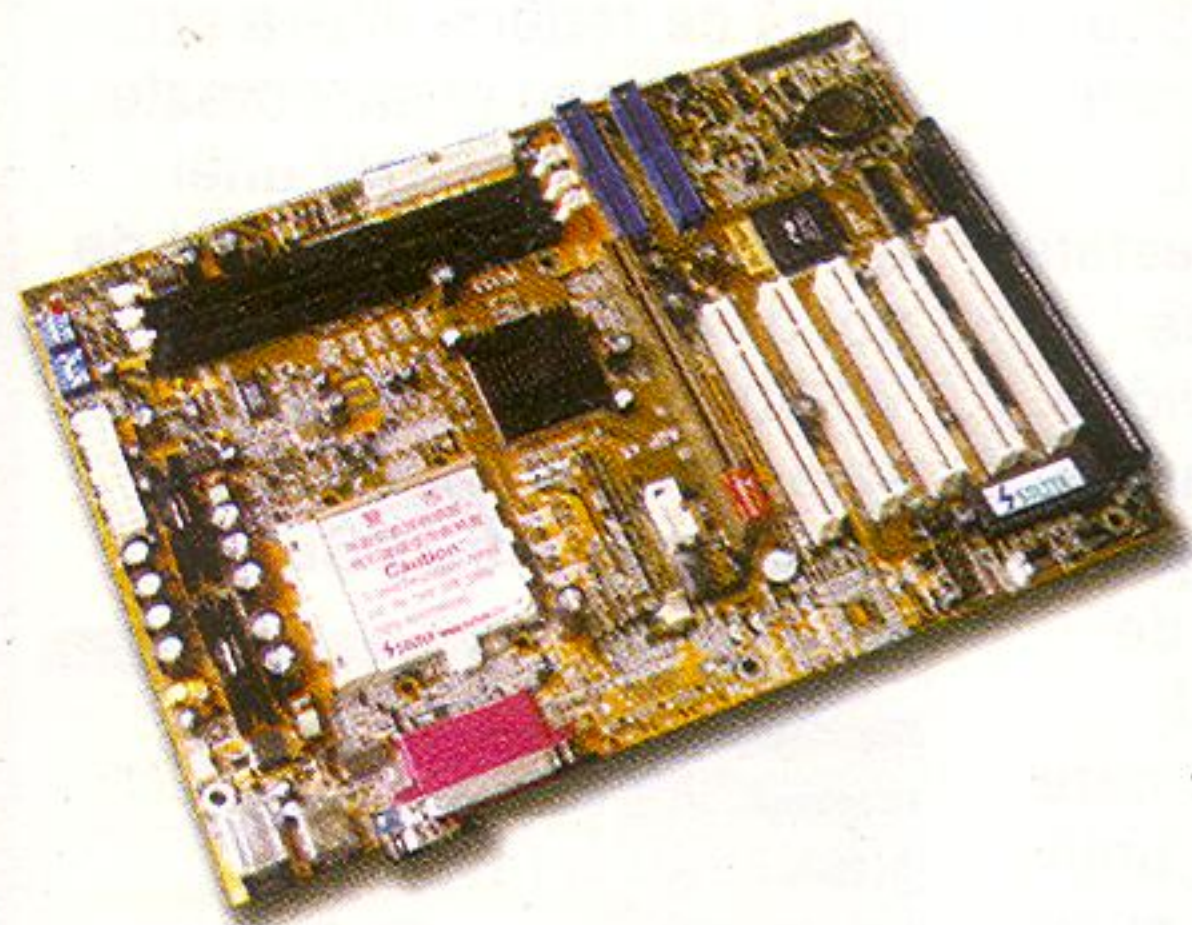
tată pe cele 3 socluri care există pe placă. Placa dispune de senzor pentru monitorizarea temperaturii procesorului și urmărește și tensiunile dar pe CD-ul cu drivere nu are nici un program pentru a putea folosi aceste informații.

Detalii

Distribuitor	Sistec
Ofertant	Sistec
Telefon	(01) 320 11 47
Adresa	Calea Călărași 224
Web	www.sistec.ro
Pret	120\$

Soltek SL-5KV-X

În prealabil: Dispune de un senzor de temperatură care poate fi atașat la orice parte din calculator.



Aobținut rezultatele cele mai bune în teste. Designul plăcii cam lasă de dorit: procesorul și coolerul se scot greu din cauza unor condensatori și slotul AGP are în prelungire de o parte bancurile de memorie și de cealaltă conectorii IDE. Placa nu are nici COM2 lipit pe placă, ci acesta vine separat și trebuie conectat cu un cablu de placa de bază. Modelul testat de noi era diferit de placa originală produsă de Soltek pentru că îi

lipseau niște condensatori, nu avea conectorul pentru încă două porturi USB și nu avea nici placă de sunet deși modelul original are și această opțiune. Frecvența bus-ului (de la 100 la 150MHz), multiplicatorul (de la 5x la 12.5x) și tensiunea se pot seta de pe placă prin intermediul a două dip switch-uri sau direct din bios. Ca plusuri față de celelalte plăci, SL-5KV-X dispune de un senzor de temperatură suplimentar care poate fi atașat la orice parte mai caldă

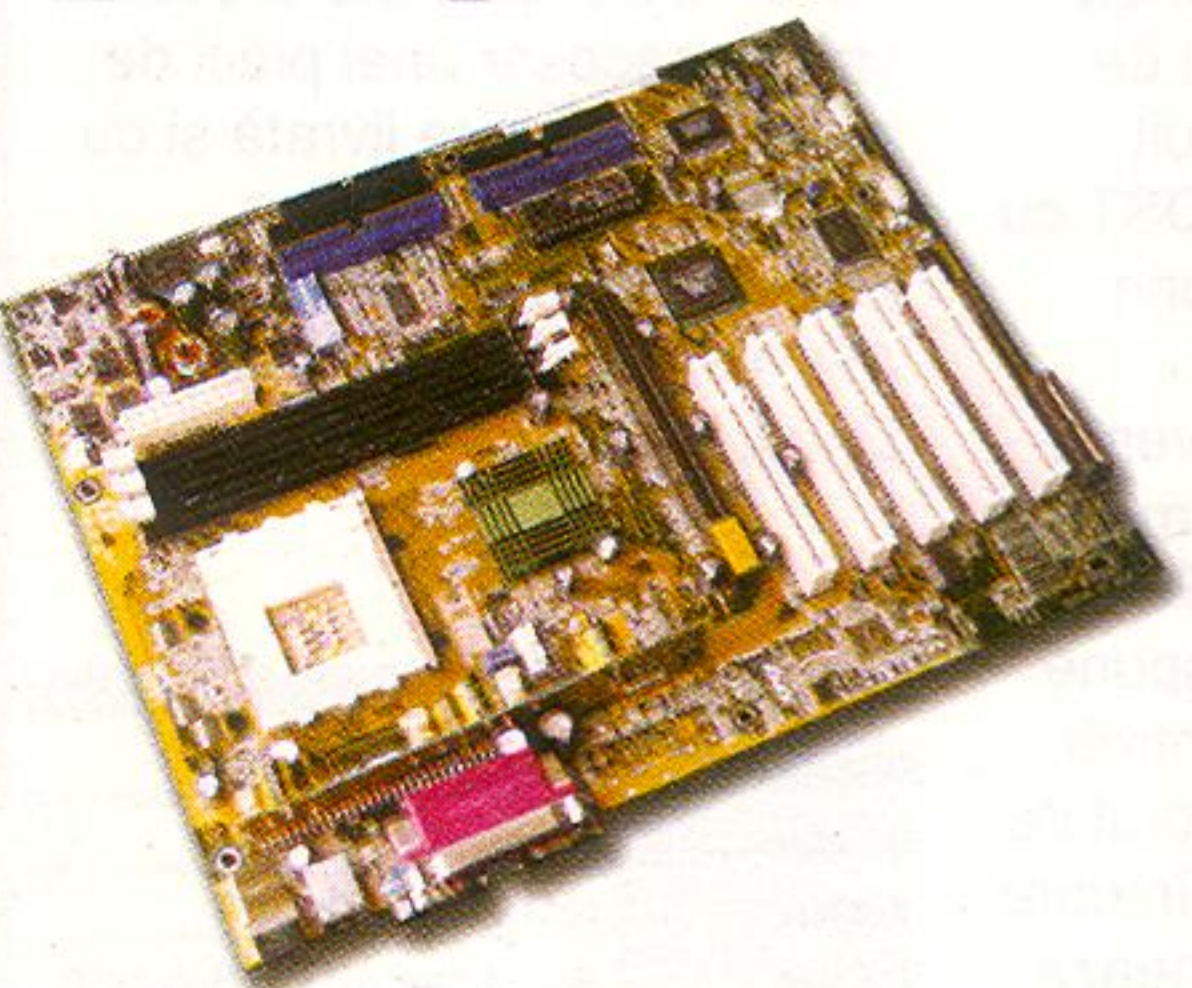
din calculator și de Soltek Voice-Diagnosis Technology care înlocuiește beep-urile de eroare care se aud, eventual, după bootare, cu o voce robotizată. Tot un plus este și softul: Norton Antivirus, Norton Ghost, Winfax.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	79\$

Asus A7V

În prealabil: Foarte bună pentru overclocking cu reglaje din bios sau de pe placă prin dip switch-uri.



A7V continuă seria plăcilor performante produse de ASUS. Placa a ieșit pe locul 2 tot datorită facilităților pe care le oferă față de concurențe. Ca și Abit, dispune de un controller suplimentar pentru ATA100: Promise PDC20265 dar acesta nu suportă funcțiile de RAID. Placa este foarte bună pentru overclocking cu reglaje din bios sau de pe placă prin dip switch-uri, pentru tensiune (de la 1.35 la 1.85v prin pași de 0.05v),

frecvența FSB (se poate seta de la 90 la 145MHz), multiplicator (de la 5x până la 12.5x care nu se poate seta decât de pe placă). Zona din jurul slotului pentru procesor este liberă prin montarea condensatorilor și celorlalte componente mari, pe o plăcuță verticală lipită pe placă și asigură o bună circulație a aerului în zona procesorului și North Bridge. Chipul AU9254 îi permite utilizarea în total a 7 porturi USB și placa este livrată cu un conector separat pen-

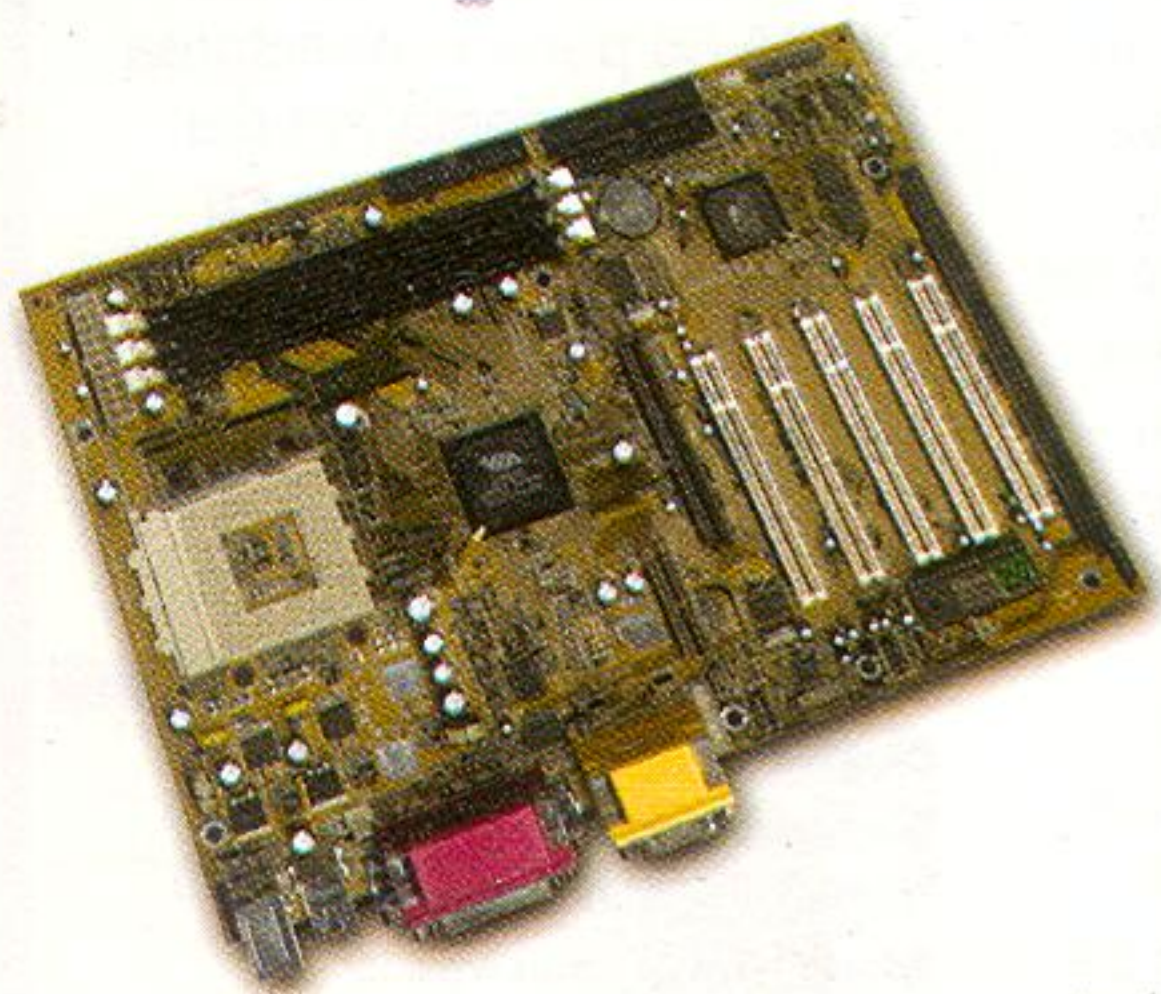
tru încă 3 USB-uri, nu are chip de sunet (acesta există pe primele modele de A7V care nu aveau decât 2 conectori IDE). Monitorizarea hardware este realizată prin chipul AS99127F care poate urmări 3 temperaturi, 3 viteze de coolere și 6 tensiuni.

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221 73 43
Adresa	Știrbei Vodă 172
Web	www.acorp.ro
Pret	190\$

Ultra Computer Via KT133

În prealabil: Designul exprimă atenția pentru detalii și ordine a poporului chinez.



Locul 10 a fost ocupat de "placa fără nume". Singurele lucruri concrete care se pot spune despre ea sunt că avea sigur chipset Via KT133, funcționa cu procesoare Athlon Thunderbird și Duron și că a fost făcută pe undeva prin marea țară a Chinei. Placa era echipată complet: 1 slot AGP, 5 sloturi PCI, 1 slot ISA și un slot AMR. Placa avea chiar și chip de sunet încorporat cu tot cu intrările necesare 4 mufe pentru CD in și 1 pen-

tru AUX in. Designul exprimă atenția pentru detalii și ordine a poporului chinez: alimentarea este pe marginea plăcii, condensatoarele sunt rare și așezate simetric (procesorul este încadrat foarte frumos de două condensatoare mari spre mijloc și 2 mai mici, simetric, spre margine). Singura placă ce ar putea concura cu imaginea aerisită pe care o degajă "placa fără nume" este cea de la PC Partner despre care am putea jura că este exact la fel. La

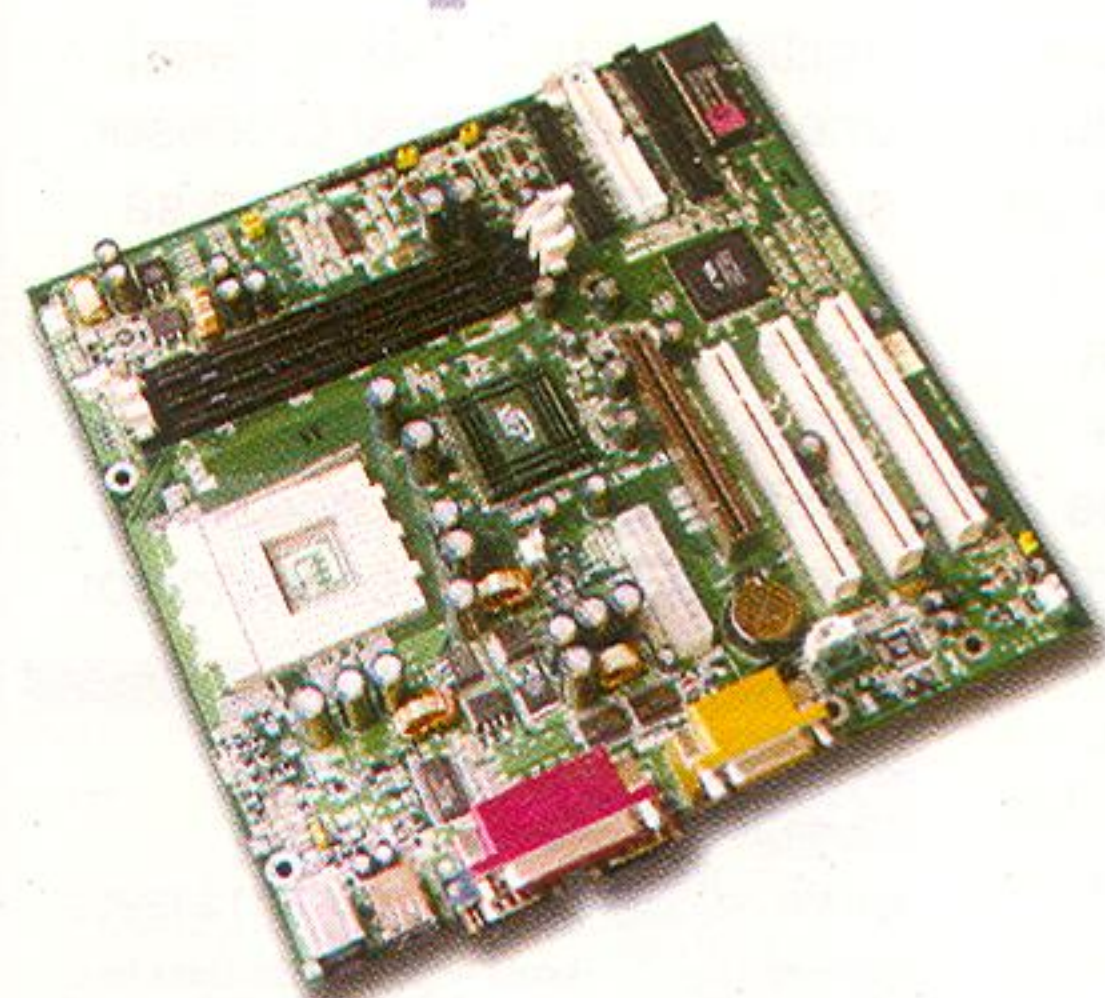
partea cu softul chinezii au stat mai prost. În unitatea CD-ROM de pe calculatorul de teste din redacție, CD-ul cu drivere nu a putut fi citit. Am reușit totuși să vedem că nu are inclus pachetul VIA 4in1 de care are nevoie orice placă cu chipset VIA KT133.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Pret	92\$

Epox 8KTM

În prealabil: Placa are totuși chip de sunet încorporat și acesta dispune și de intrările CD in și AUX in.



Deși o firmă cunoscută, în testul pe care l-am făcut, placa de la Epox a avut anumite dezavantaje. În primul rând formatul plăcii era micro ATX și de aceea, pentru extensii nu avea decât 1 slot AGP și 3 sloturi PCI. Un alt lucru care a fost destul de urât din partea plăcii este că se bloca random când am folosit procesorul Athlon Thunderbird. Cu multe reglări de prin bios am reușit totuși să rulăm testele de Q3, dar testul de

3Dmark200 dura prea mult și la un moment dat calculatorul tot se bloca. Placa are senzor de temperatură pentru procesor și sigur încălzirea excesivă nu a fost problema în testele cu Thunderbird. Nici pentru overclocking placa nu este bună pentru că deși frecvența bus-ului poate fi setată de la 100MHz până la 133MHz, tensiunea de funcționare a procesorului este detectată automat și nu poate fi schimbată și oricum probabil placa devine mult

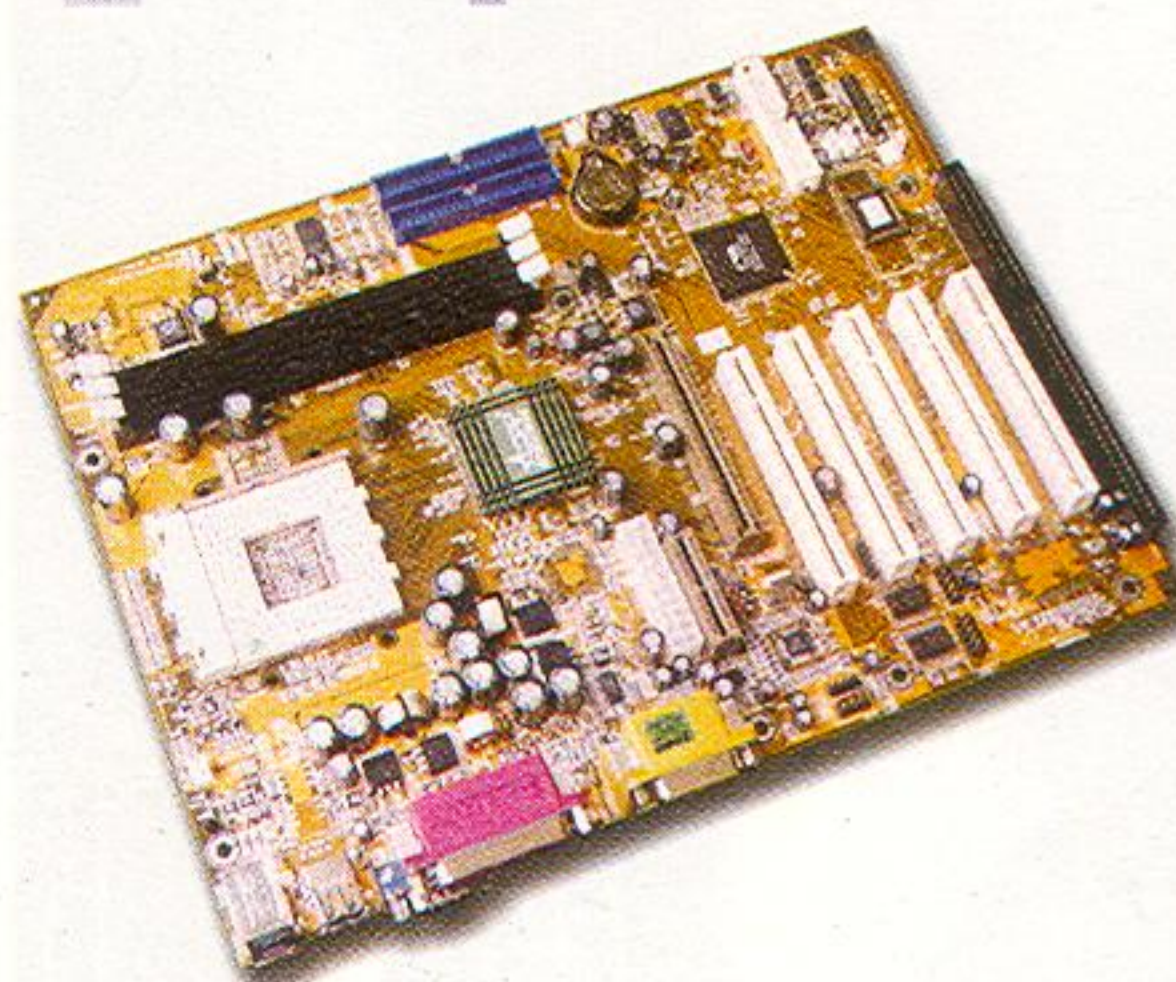
prea instabilă. Placa are chip de sunet încorporat și acesta dispune și de intrările CD in și AUX in pe care nu le mai avea decât placa Gigabyte. La adresa <http://www.epox-usa.com/html/english/support/motherboard/bios/8ktm.htm> sunt 5 patch-uri pentru bios.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	117\$

Acorp 7KTA

În prealabil: Designul plăcii a lăsat de dorit, cu o alimentare chiar în mijlocul ei.



Acorp 7KTA a ocupat locul 6 în topul general. Placa a fost una din singurele testate care a avut toate tipurile de sloturi cu 1 slot AGP, 5 sloturi PCI, 1 slot ISA și 1 slot AMR. Totuși, designul plăcii a lăsat de dorit, cu o alimentare chiar în mijlocul ei și ale cărei cabluri se încurcă cu celelalte din carcasă și cu lipsa COM2 care nu este lipit pe placă și care trebuie conectat separat. Pentru overclocking placa dispune de niște jumperi cu aju-

torul cărora se poate modifica FSB-ul cu valori începând de la 100MHz și până la 133MHz, dar nu se poate modifica tensiunea pentru procesor aceasta fiind detectată automat de către placă. Posibilitatea de mărire a tensiunii este destul de importantă dacă se vrea overclockarea procesorului pentru că acesta funcționează în general mai stabil dacă se mărește puțin tensiunea la care este alimentat. Placa dispune de placă de sunet integrată și de

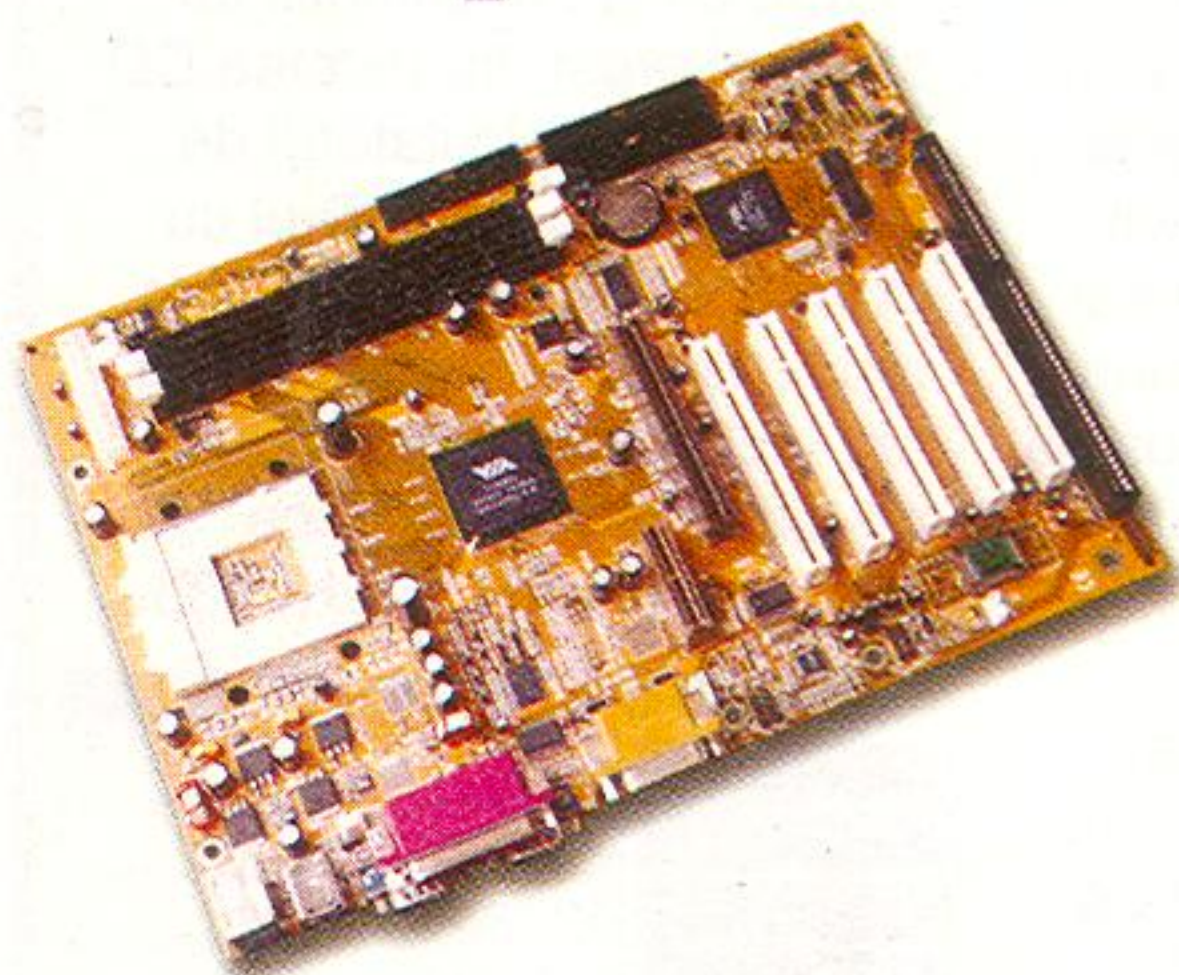
un senzor pentru monitorizarea temperaturii procesorului. Deși are posibilitatea să utilizeze 4 porturi USB nici placa Acorp nu dispune de conectorii suplimentari pentru a putea folosi acest lucru.

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221 73 43
Adresa	Știrbei Vodă 172
Web	www.acorp.ro
Pret	106\$

PC Partner K133ASA-911

În prealabil: PC Partner a conceput foarte bine placa, un design prin care se poate ajunge la orice componentă.



Placa PC Partner K133ASA-911 a ocupat locul 7 în topul general. Și ea, ca și placa Acorp dispune de toți conectorii pentru plăci de extensie: 1 AGP, 5 ISA, 1 PCI, 1 AMR. Deși este o firmă destul de necunoscută, PC Partner a conceput foarte bine placa, un design prin care se poate ajunge la orice componentă, alimentarea chiar pe marginea plăcii și asta fără să renunțe la vreun slot, COM, sau chip de sunet cum am

văzut la celelalte firme. Din păcate rezultatele la test nu au fost foarte spectaculoase, iar de overclocking nici nu poate fi vorba pentru că toate setările se fac din Bios fără posibilitatea de a modifica tensiunea procesorului iar frecvența bus-ului se poate seta de la 100MHz la 133MHz dar cu puține valori intermediare. Nici K133ASA-911 nu poate folosi cele 2 porturi USB suplimentare pentru că nu este livrată cu cablu pentru acestea. Placa nu este

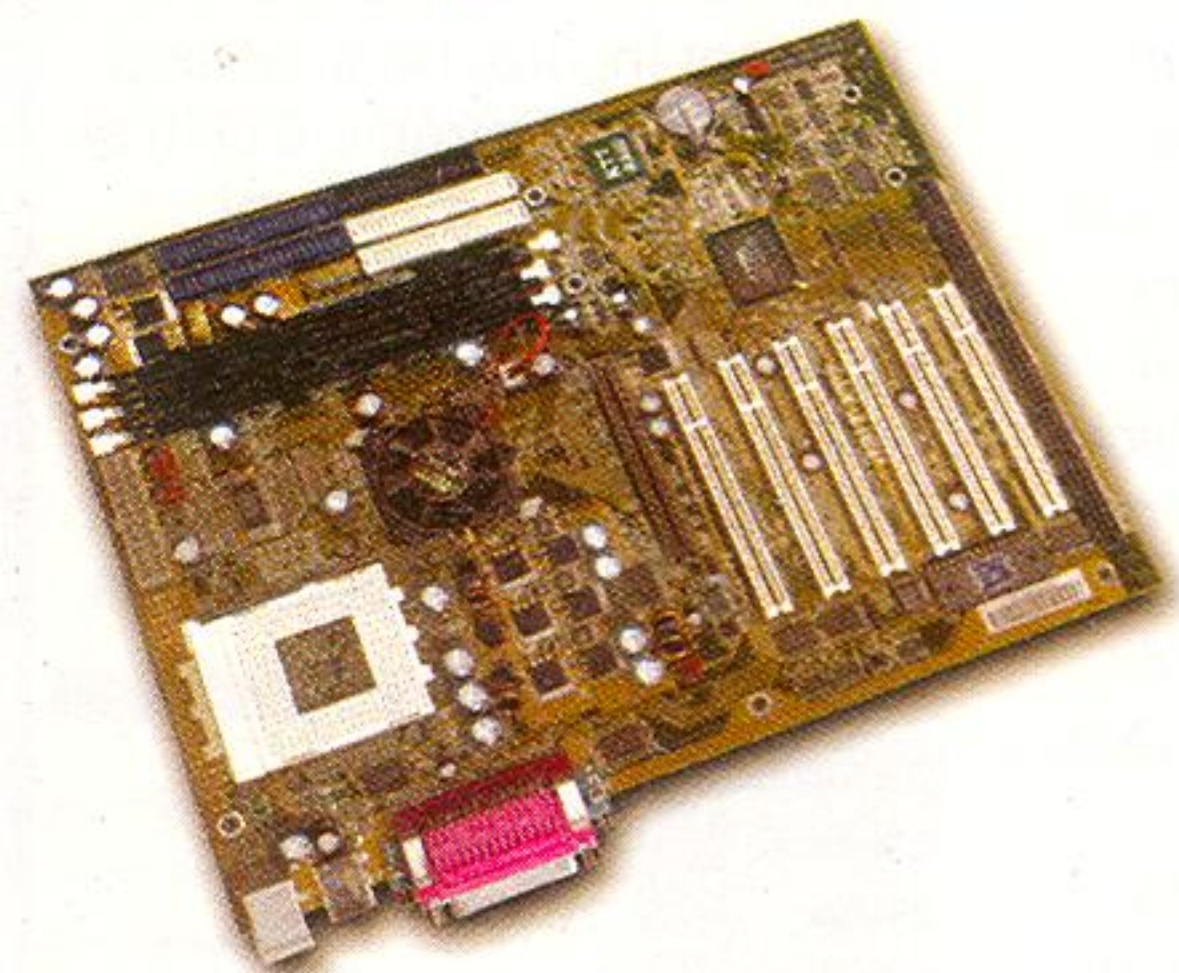
livrată nici cu cablu pentru UDMA 66 pentru conectarea HDD-ului și acesta trebuie cumpărat separat. Nici cu memoria nu stă prea bine, placa neputând gestiona decât maxim 768Mb de memorie SDRAM.

Detalii

Distribuitoare	Senorg
Ofertant	Senorg
Telefon	(01) 2331677
Adresa	Barajul Argeș 15
Web	www.senorg.ro
Preț	106\$

ABIT KT7 RAID

În prealabil: Are 4 conectori IDE: doi pentru HDD-uri ATA100 și doi pentru HDD de tipul ATA 33 și 66.



Aieșit pe primul loc la jocuri și puțin în urma plăcilor Soltek, Soyo și Asus la testul 3DMark2000. S-a renunțat complet la slotul AMR și s-a optat pentru 6 sloturi PCI și unul ISA, nu are chip de sunet încorporat, în schimb are un conector pentru încă 2 porturi USB. Integrat pe placă este și un controller HighPoint 370 cu suport pentru ATA100 și IDE RAID cu 3 moduri de funcționare. În modul striping se folosesc 2HDD-uri de pe care con-

trollerul citește și scrie date în paralel pentru creșterea performanțelor, modul mirroring în care se realizează un back up automat al tuturor fișierelor și un mod în care se combină cele două metode dar care necesită 4HDD-uri. Dispune de 4 conectori IDE: doi care pot folosi HDD-uri ATA100 și doi pe care se pot conecta HDD de tipul ATA 33 și 66. Un alt lucru de admirat la placa ABIT este meniul SoftMenuIII din bios prin care s-a renunțat complet la jumperi și cu aju-

torul căruia se poate regla multiplicatorul, FSB-ul, tensiunea de pe placă și procesor și alte câteva lucruri care să ducă la mărirea stabilității în funcționare. Răcirea se face foarte bine prin coolerul de pe NorthBridge și prin așezarea eficientă a tuturor conectorilor.

Detalii

Distribuitoare	Senorg / Omnittech
Ofertant	Senorg / Omnittech
Telefon	(01) 2331677 / (01) 2122931
Adresa	Barajul Argeș 15 / Bd. Lacul Tei 67
Web	www.senorg.ro / N/E
Preț	165\$

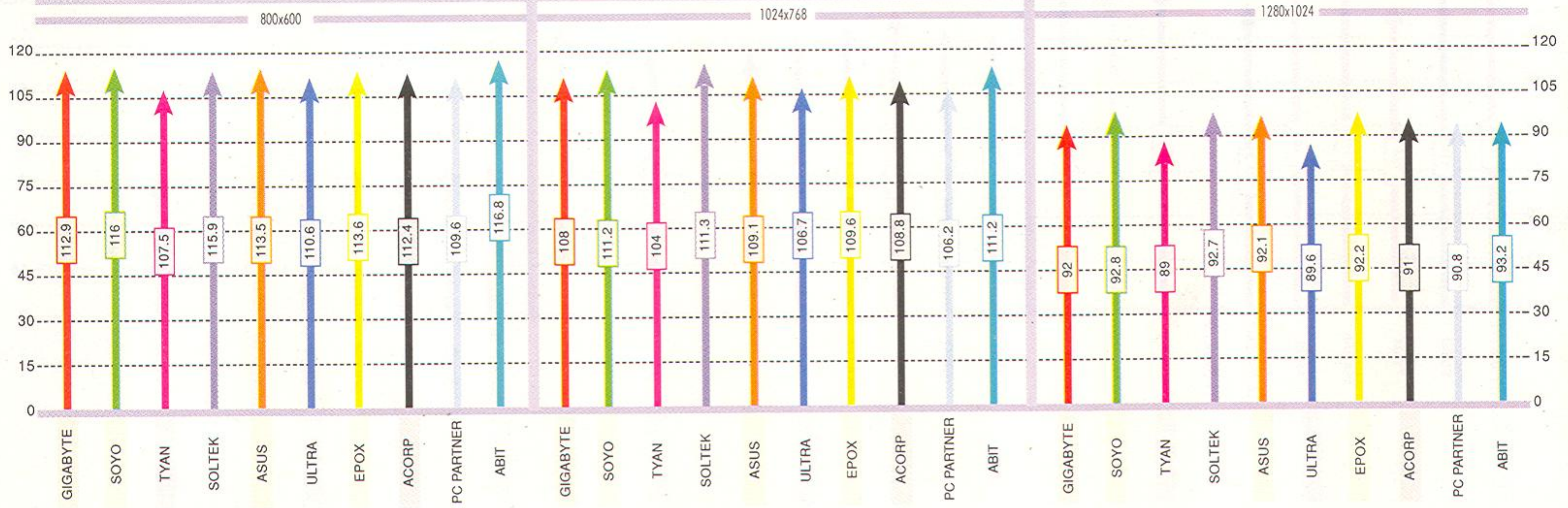
WWW.DIESIME.GO.RO

WWW.DIESIME.GO.RO

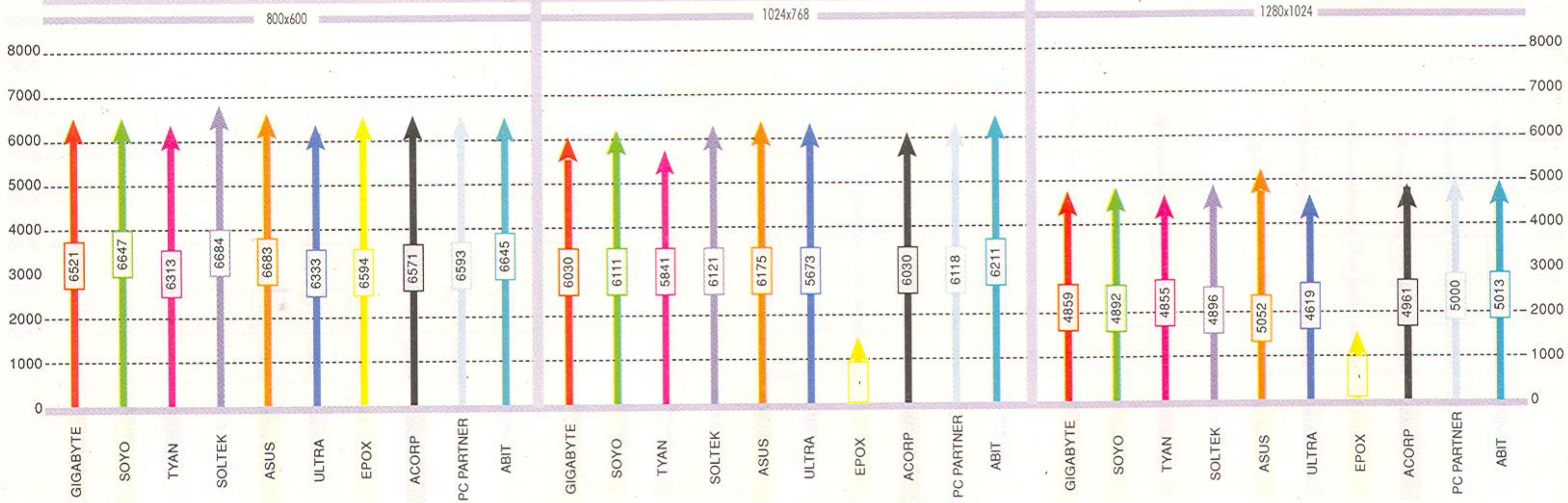
SHOCKwave METAL

THUNDERBIRD

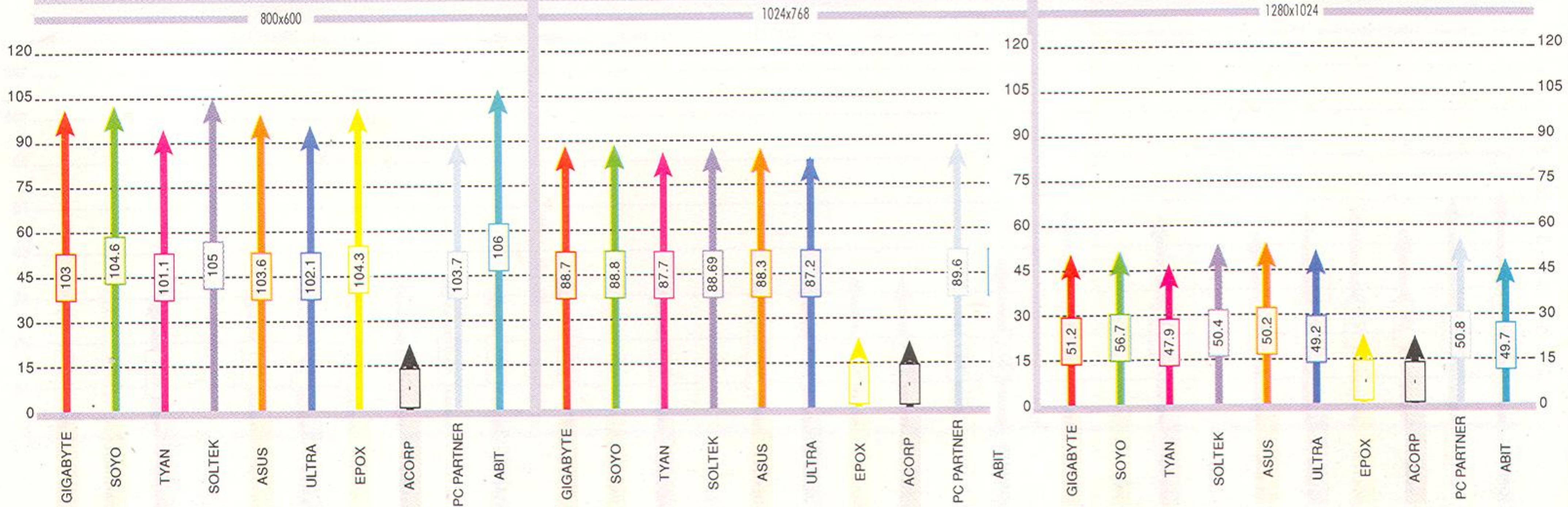
Quake 3 16 bit



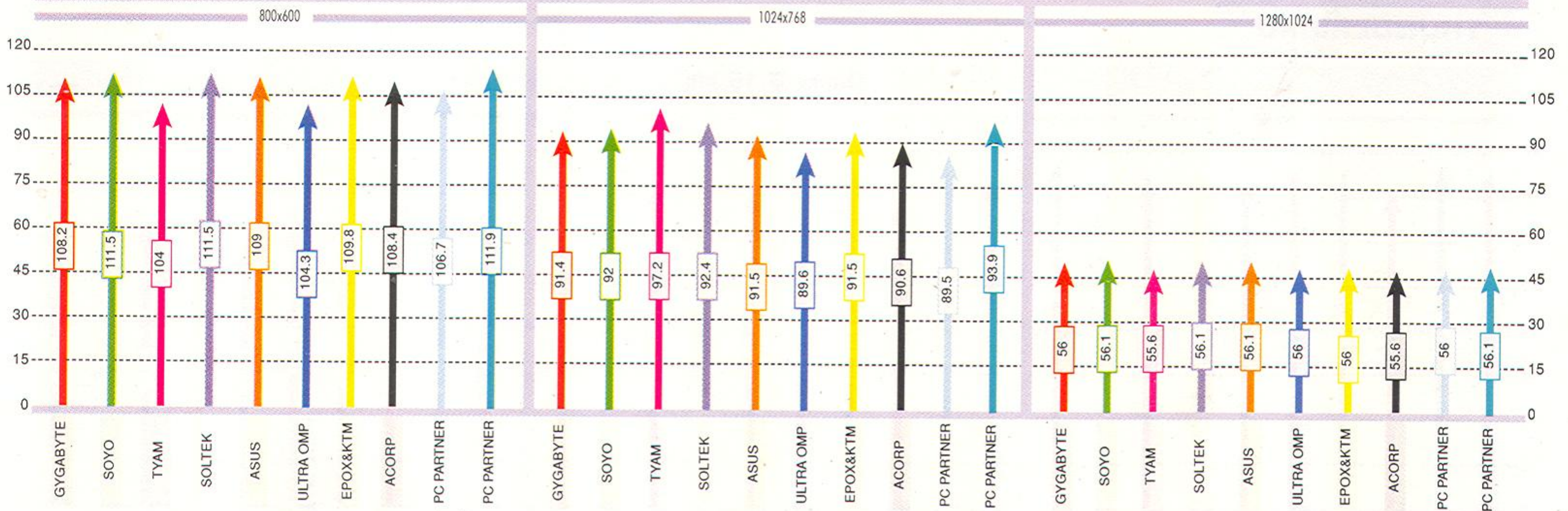
3D Mark200 16 bit



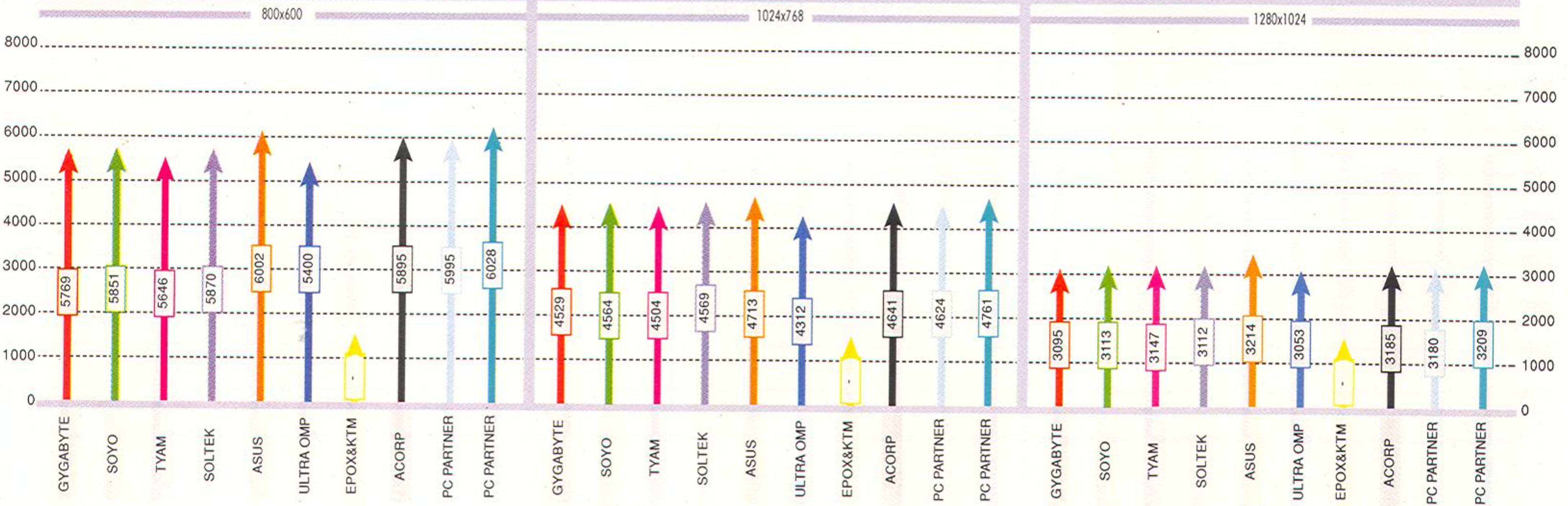
MDK2 16 bit



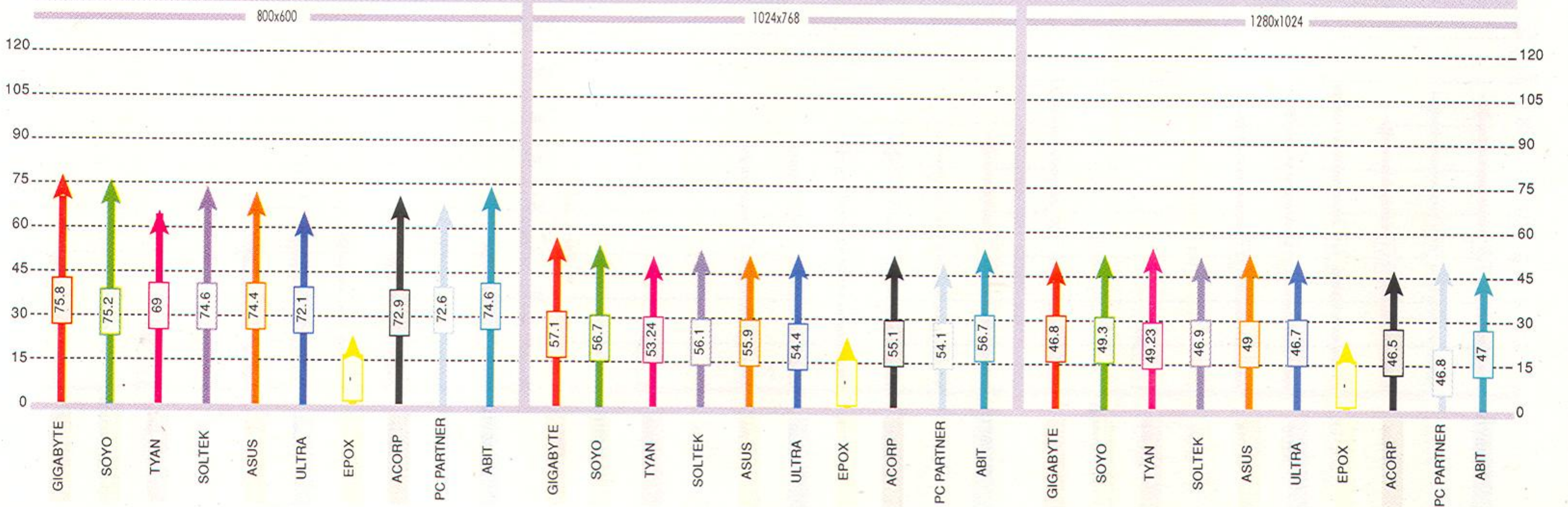
Quake 3 32 bit



3D Mark200 32 bit

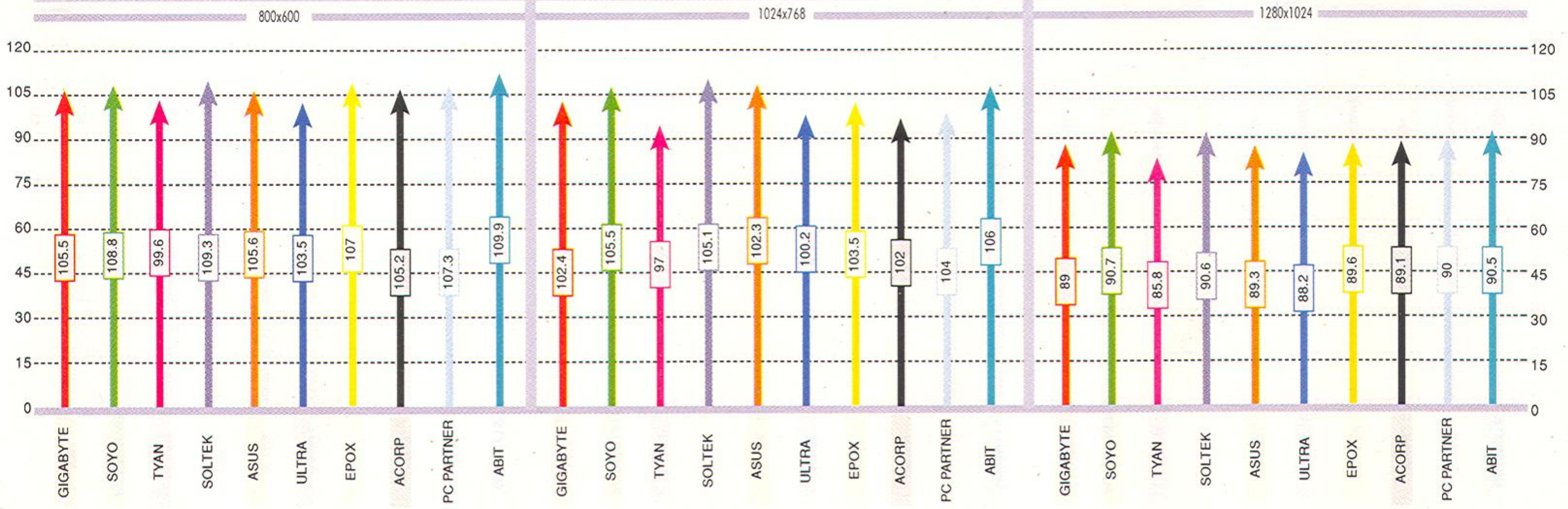


MDK2 32 bit

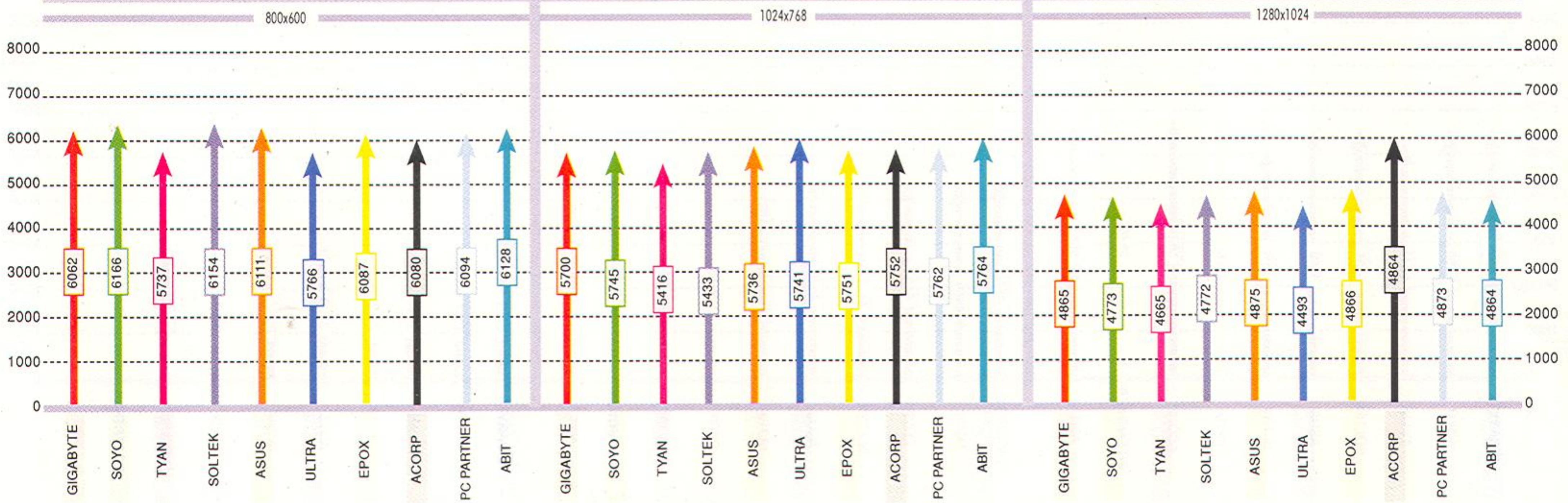


DURON

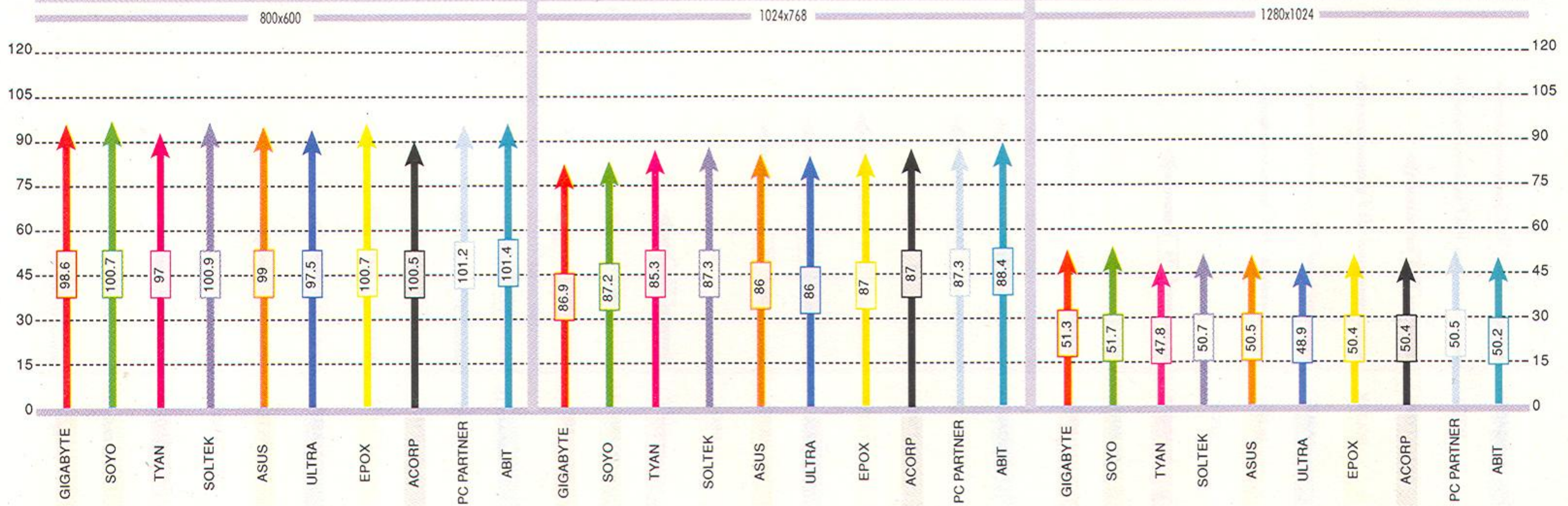
Quake 3 16 bit



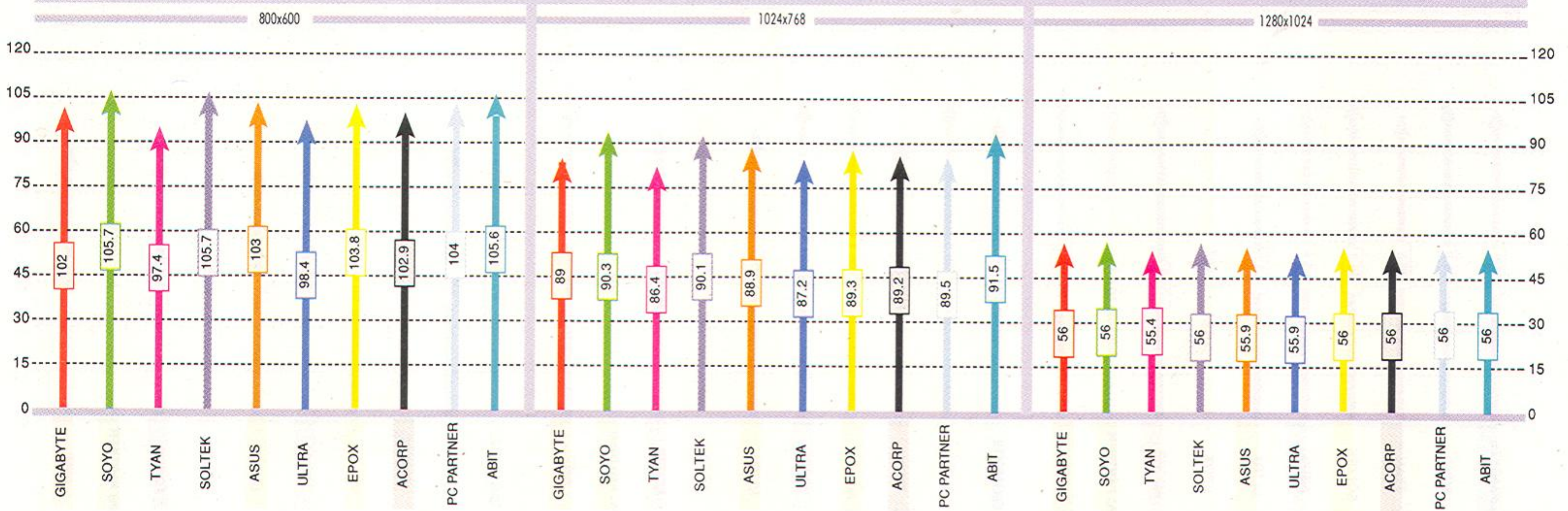
3D Mark200 16 bit



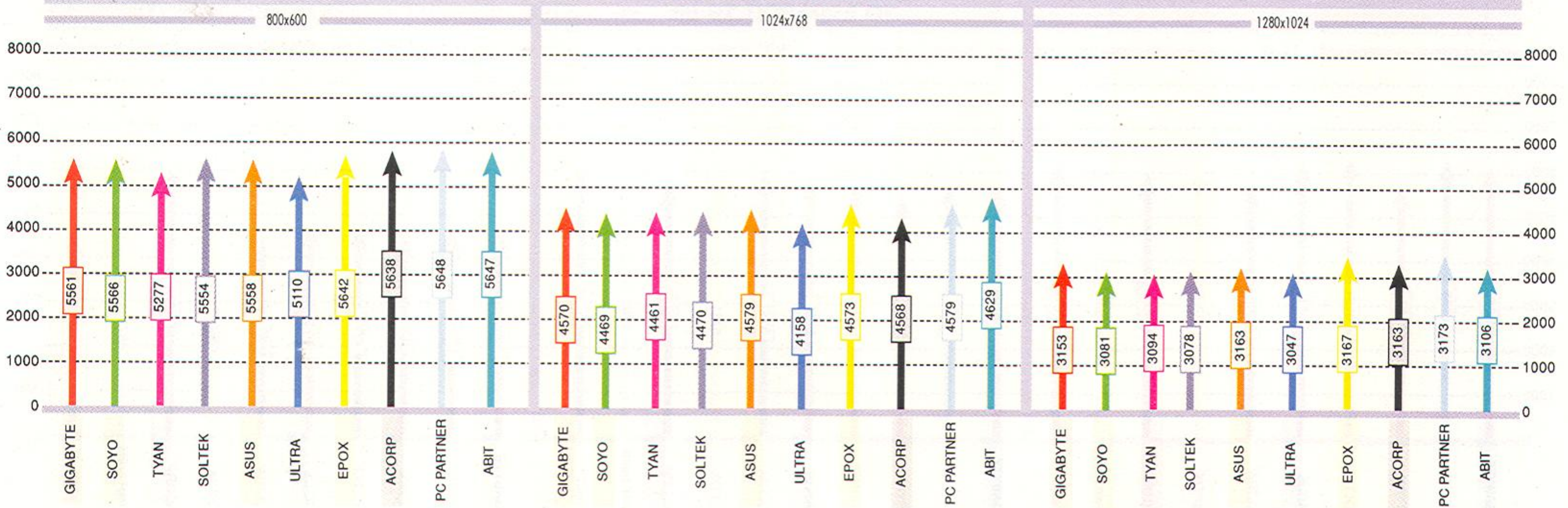
MDK2 16 bit



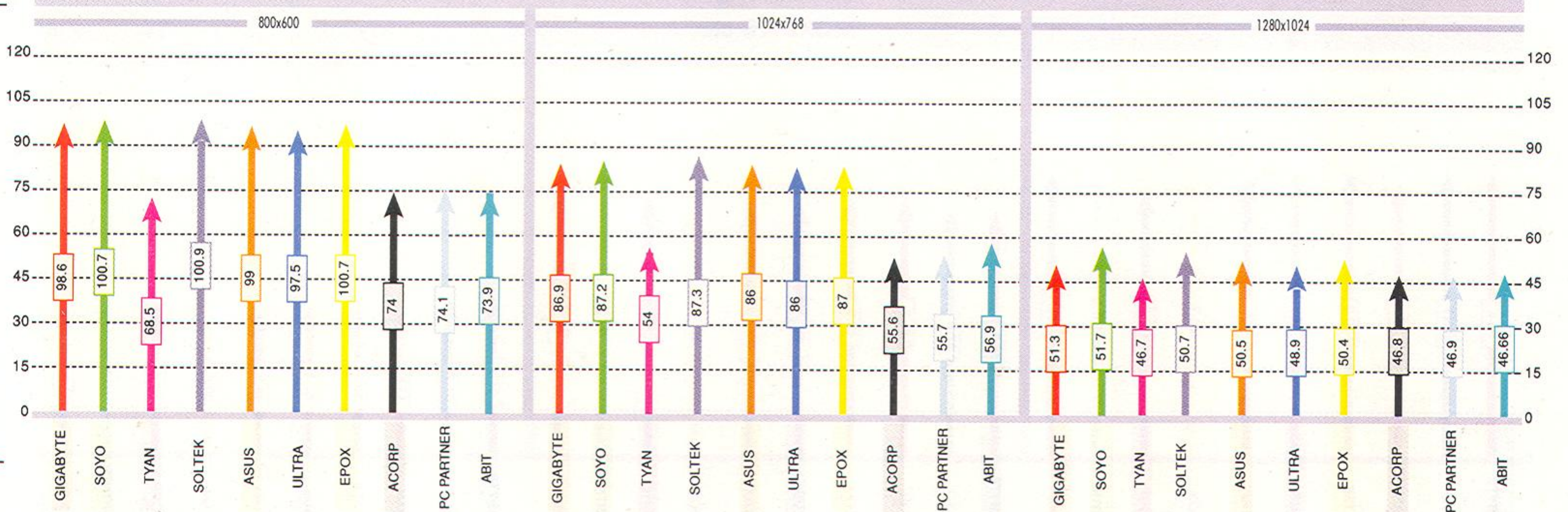
Quake 3 32 bit



3D Mark200 32 bit



MDK2 32 bit



	ABIT KT7 RAID	ASUS A7V	Soltek SL-5KV-X	Soyo SY-K7VTA	Gigabyte GA 7ZX	Acorp 7KTA	EpoX 8KTM	PC Partner K133ASA-911	Tyan KT S2090	Ultra KT133
Producător	ABIT	ASUS	SOLTEK	SOYO	GIGABYTE	ACORP	EPOX	PC Partner	TYAN	CHINA
Sloturi ISA/PCI/AGP	1/6/1	0/5/1	1/5/1	1/5/1	0/5/1	1/5/1	0/3/1	1/5/1	1/5/1	1/5/1
AMR	nu	da	nu	nu	da	da	nu	da	nu	da
Conectori HDD	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2
Moduri IDE	33/66/100	33/66/100	33/66	33/66	33/66	33/66	33/66	33/66	33/66	33/66
USB	4	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Model	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	MicroATX	ATX	ATX	ATX
Memorie maximă	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	-	768 Mb	768 Mb	1.5 Gb	1.5 Gb
Sunet	nu	nu	da	da	da	da	da	da	nu	da
Preț	165\$	190\$	97\$	124\$	135\$	106\$	117\$	106.15\$	120\$	92\$

Concluzie

Pentru toate testele, pe lângă plăcile de bază KT133 am mai folosit: HDD IBM 15Gb DJNA UDMA 66, 128Mb memorie Infineon PC100 8ns, procesor Athlon Thunderbird 700MHz, procesor Duron 700MHz, placă video Nvidia GeForce2 GTS. La testare am folosit cam aceeași configurație a biosului și la plăcile care aveau chip de sunet acesta a fost dezactivat. Drivele folosite au fost cele de pe CD-ul fiecărei plăci (adică VIA 4 in1 versiunea 2.22 sau 2.23) iar pentru placa video drivele Detonator versiunea 3.35. Testele au fost Q3, 3DMark2000 cu overall performanțe și MDK2 16 și 32biti. La Q3 am testat cu game options on (mark on walls, sky,) cu setările normal (16bit) și HQ în rezoluțiile 800x600, 1024x768 și 1280x1024. Topul a fost alcătuit după performanțele pe care le-au

obținut plăcile în teste și după caracteristicile pe care le aveau. Primele clasate în top ofereau o mulțime de posibilități de configurare: modificarea FSB din MHz în MHz, modificarea tensiunii pentru procesor (acest lucru, deși pare cam periculos, ajută foarte mult procesorul pentru atingerea unor frecvențe cât mai mari când este overclock-at), modificarea multiplicatorului, o mulțime de setări pentru găsirea celei mai bune configurații pentru un anumit sistem etc. Spre finalul topului opțiunile pe care le ofereau plăcile au fost din ce în ce mai puține ajungând la 0 în cazul plăcii Tyan. Plăcile de sunet integrate există tot doar pentru plăcile care au obținut performanțe mai slabe probabil pentru a le face mai atrăgătoare pentru cumpărători.

TOP PLĂCI DE BAZĂ CU CHIPSET VIA KT133

1

ABIT KT7 RAID

Principalele atuuri pe care le are sunt posibilitatea reglării FSB, multiplicator și voltaj pentru procesor, plus controlerul RAID.



2

ASUS A7V

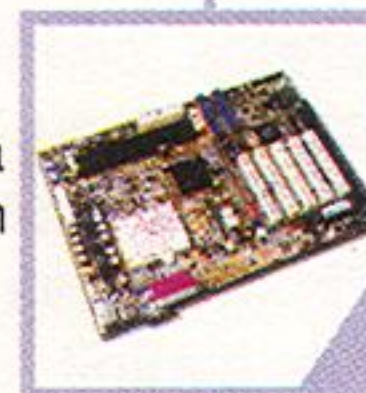
Este singura placă ce are posibilitatea de a mări FSB-ul din 1 în 1, plus controllerul pentru ATA 100.



3

Soltek SL-5KV-X

Rezultate impresionante la toate testele pe care le-am făcut și un preț foarte mic comparativ cu celelalte plăci.



4

Soyo SY-K7VTA

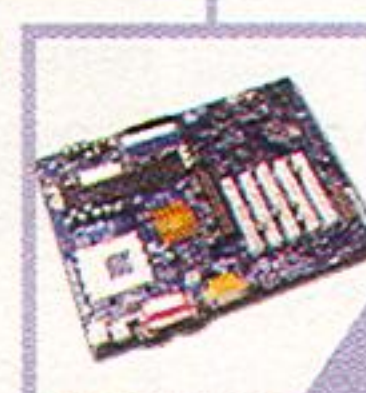
O placă destul de bună la teste, cu soft de calitate și o metodă nouă de atenționare pentru erorile din testul inițial.



5

Gigabyte GA 7ZX

O placă bună cu posibilități reale de overclocking și cu un design bine conceput.



6

Acorp 7 KTA

Performanțe medii în jocuri, senzor pentru monitorizarea temperaturii dar un design care lasă de dorit.



7

EpoX 8KTM

Una dintre puținele plăci pentru carcasa micro ATX. Din păcate are probleme cu BIOS-ul dar se pot remedia cu patch-uri.



8

PC Partner K133ASA-911

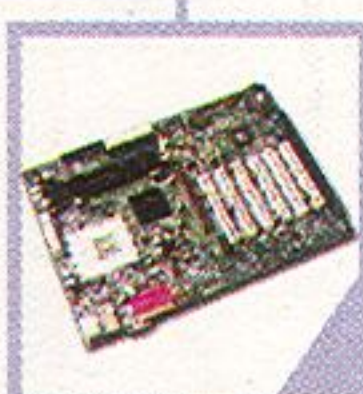
Placă destul de arătoasă cu un design care a putut să împace toate extensiile pe care le suportă KT133 dar puține FSB-uri.



9

Tyan KT S2309

O placă pentru cei care caută mai mult stabilitatea sistemului decât forțarea lui la limită.



10

Ultra Comp. KT133

Suntem aproape siguri că este placa PC Partner doar că acum se ascunde sub numele de Ultra.



PC Fax E-mail Scan PC Copy

Realitate digitală

Un dispozitiv care transforma lumina în 0 și 1.

Test de scanere

Tip produs: Scanere - Redactor: Daniel Roșu

Capacitatea calculatoarelor de a prelucra imagini este considerat acum un lucru foarte normal și de aceea scanerul sunt din ce în ce mai folosite. Ca o definiție a scanerului putem spune că este un dispozitiv de intrare, ca un mouse sau ca o tastatură, cu excepția că el are ca intrare imaginile. Acestea pot fi poze pentru prelucrare sau editare, scris de mână pentru introducerea lui în documente sau pagini de text care cu ajutorul unui soft adecvat se poate transforma în text care se poate edita. Cele mai întâlnite modele de scanere sunt: scanere de tip flatbed care pot scana atât documente sau poze cât și filme sau diapozitive transparente, scanere compacte pentru citirea documentelor, scanere pentru poze care preiau imaginile prin mișcarea pozei peste sursa de lumină, scanere pentru transparentă la care lumina trece prin imagine în loc să fie reflectată și scanere de mână.

Ca o definiție de bază, scanerul este un dispozitiv care transformă lumina (care vine de la imaginea care este scanată) în 0 și 1 adică în format digital. Toate scanerul funcționează pe principiul reflectării luminii care provine de la un neon puternic și captarea ei de către un senzor care citește valorile. Calitatea imaginii scanate este dată de calitatea componentelor folosite

în interiorul scanerului adică prisme, lentile și alte componente optice. Acestea ar trebui să fie confecționate din sticlă de bună calitate dar de multe ori, pentru a reduce costurile, se folosește plastic. Lumina reflectată sau transmisă prin imagine este preluată de un senzor și apoi transformată într-un curent proporțional cu intensitatea luminii. Această conversie analog-digitală este foarte sensibilă la interferențele care pot apărea în scaner și de aceea, un scaner de calitate va avea acest convertor izolat de celelalte componente electronice. Senzorul poate fi de tipul PMT (photomultiplier tube), CCD (charge-coupled device) - folosit de scanerul de birou și CIS (contact image sensor) - o tehnologie care reduce numărul componentelor necesare și reduce dimensiunea scanerului. Tehnologia PMT era folosită de către editurile de ziare pentru introducerea imaginilor în documente și constă într-un cilindru de sticlă pe care era așezată imaginea și care se rotea cu viteză mare în jurul unui senzor. Lumina detectată este împărțită în trei culori și trecută prin filtrele verde, roșu și albastru și apoi în tuburi fotomultiplicatoare unde lumina este convertită în semnale digitale. Prin folosirea acestui tip de scanere se reduce numărul erorilor apărute din cauza reflexiei sau focalizării

dar ele sunt destul de scumpe și de aceea sunt folosite în general decât în domeniul unde este nevoie de o mare calitate a imaginii.

CCD este tehnologia care a făcut ca scanerul să devină un lucru obișnuit pentru orice calculator. Un senzor normal are mii de elemente CCD așezate într-o linie dreaptă subțire. Scanerul trece lumina prin niște filtre și apoi o reflectă pe matricea CCD prin intermediul unor lentile și oglinzi. Acesta măsoară intensitatea luminii și o transformă într-un curent care este apoi convertit în valori discrete de către ADC (analog to digital converter).

CIS este o tehnologie mai nouă și care folosește LED-uri de culorile roșu, verde, albastru pentru a produce lumina albă și care înlocuiesc oglinzile și lentilele folosite de un scaner CCD cu un singur rând de senzori așezat foarte aproape de imagine. Ca urmare scanerul este mult mai mic și consumă mult mai puțină energie dar calitatea imaginii este mai slabă.

Tehnologia folosită la fabricarea senzorului nu este însă singurul lucru de care depinde calitatea imaginii. Aceasta mai depinde de rezoluția la care poate scana dispozitivul, adâncimea de culoare și dynamic range.

Rezoluția se referă la finețea detaliilor pe care o poate atinge un

scanner și este în mod normal de 600x600dpi. Pentru obținerea unei rezoluții optice de 600dpi, este nevoie de un element CCD pentru fiecare pixel deci la un scanner A4 este nevoie de aproximativ 5100 de elemente CCD așezate pe o matrice care reprezintă capul de scanare. Acesta este așezat pe o bară care se deplasează peste imagine cu o mișcare controlată de un motor pas cu pas. Numărul de elemente CCD determină rezoluția orizontală iar numărul opririlor pe parcursul unui inch determină rezoluția verticală. Deși cam asta ar fi definiția strictă a rezoluției, ea mai este determinată și de calitatea componentelor optice care există în scanner. Capul de scanare, deși poate să scaneze o imagine de 8.5", este în general mai mic (aproximativ 4") și de aceea lumina care ajunge la el trebuie să treacă printr-o serie de lentile ceea ce face ca un scanner care are o rezoluție mai mică dar cu lentile mai bune să producă o imagine mai clară decât un scanner cu rezoluție mare dar cu lentile proaste. Rezoluția poate fi mărită cu ajutorul interpolării, unde cu ajutorul controlului soft sau hard se pot ghici valorile intermediare între două puncte. Rezoluțiile la care se poate ajunge sunt 2400, 4800, 9600dpi sau chiar mai mari. O specificație care conține valori diferite pentru rezoluțiile orizontală și verticală implică obligatoriu folosirea interpolării. Astfel o rezoluție de 600x1200dpi se obține prin micșorarea pasului motorului care mișcă neonul și prin folosirea unui chip care generează valori pentru punctele care se află între cele citite efectiv de capul scannerului, pentru obținerea culorii ele făcând o medie a punctelor adiacente. Interpolarea soft mărește și mai mult rezoluția pe care o poate atinge scannerul. Aceasta se realizează cu ajutorul driverului cu care vine scannerul (TWAIN) dar problema e că nu se poate ghici tot timpul culoarea reală a unui punct și de aceea imaginile apar ca și cum nu ar fi focalizate ceea ce face ca o poză să arate cel mai bine când este scanată la rezolu-

ția optică.

Scanerele color au trei surse de lumină: roșu, verde, albastru. Unele capete de scanare conțin un singur tub fluorescent cu trei CCD-uri, iar altele folosesc trei tuburi separate pentru fiecare CCD. Primul tip produce toată imaginea printr-o singură trecere a lămpii (single pass) când poza este iluminată de o lumină care și schimbă foarte repede culoarea pe când ultimul tip necesită o trecere a lămpii de trei ori prin același loc. Scanerele single pass au probleme cu stabilitatea nivelului luminii care este oprită și pornită foarte repede iar cele three pass sunt prea încete. Single pass scanners folosesc ori o metodă prin care lumina este descompusă cu ajutorul unei prizme în cele trei culori de bază și apoi citită de un element CCD, ori folosesc o rază de lumină nedescompusă care este preluată de un CCD cu un anumit filtru. Deși din punct de vedere tehnic ultima metodă nu este atât de exactă, totuși nu există diferențe foarte mari în ceea ce privește calitate imaginii.

Adâncimea de culoare reprezintă cantitatea de informație pe care o preia un scanner de la un singur punct de pe imagine. Ea poate fi de 1bit pe punct ceea ce reprezintă o imagine alb negru sau poate fi de 4 sau 8 biți pentru o imagine color. Un scanner obișnuit are o adâncime a culorii de 24 biți (câte 8 biți pentru fiecare culoare primară) ceea ce produce o calitate destul de bună a imaginii scanate.

Dynamic range este relativ asemănătoare cu adâncimea de culoare și măsoară cât de mare este intervalul de nuanțe pe care le poate sesiza un scanner și depinde de calitatea unității ADC, de calitatea iluminării imaginii scanate, de filtrele folosite și de interferențele electromagnetice din interiorul scannerului. Ea se măsoară pe o scară de la 0.0 (alb perfect) la 4.0 (negru perfect). Cele mai multe scanere au dificultăți în distingerea diferențelor subtile la culorile foarte întunecate sau foarte luminoase și cu o valoare

pentru dynamic range de 2.4.

Rezoluția la care se scanează o imagine ar trebui în mod normal să depindă de scopul în care va fi folosită acea imagine. Pentru o imprimantă cu o rezoluție de 600 dpi și culori pe 24 biți este de ajuns o scanare la 40dpi, pentru o imprimantă cu jet este de ajuns să se scaneze cu o rezoluție la 1/3 din cea a imprimantei iar pentru afișarea imaginilor din paginile Web sau direct pe monitor este de ajuns în general o rezoluție de 72 dpi.

Modalitățile de scanare sunt Line Art cu cea mai mică dimensiune a fișierului unde fiecare punct este reprezentat prin alb sau negru și necesită doar un bit de memorie, Greyscale când pozele sunt memorate în format alb negru cu 255 de tonuri de gri și necesită 8biți pentru fiecare punct, True Color pentru imagini color când fiecare punct necesită de la 8 până la 16 biți pentru fiecare culoare de bază (24 până la 48biți în total pentru fiecare punct de pe imagine).

Important la o scanare este și formatul în care sunt salvate imaginile pentru că la o rezoluție mare dimensiunea fișierelor crește foarte mult. Formatul BMP ocupă cel mai mult spațiu pentru că imaginile true color sunt stocate fără comprimare sau cele cu 256 de culori folosesc o codare simplă RLE (run-length encoding). Formatul TIFF (Tagged image file format) este cel mai flexibil pentru că permite salvarea imaginilor fie în modul RGB pentru cele care vor fi afișate pe monitor, fie în mod CMYK pentru cele destinate imprimării. TIFF suportă și o codare de tipul LZW prin care se reduce mult dimensiunea unui fișier fără a pierde din calitatea imaginii. Formatul GIF (Compuserve graphics Interchange Format) salvează imaginile folosind un index pentru culori care este memorat la începutul fiecărui fișier cu o imagine. JPEG folosește diferiți algoritmi de comprimare pentru imaginile True Color dar această comprimare se face cu pierdere de informații chiar dacă se folosește comprimarea la cea mai bună calitate.

TWAIN reprezintă un standard pentru achiziția de imagini dezvoltată de Hewlett Packard, Kodak, Aldus, Logitech, Caere și care definește felul în care dispozitive cum ar fi scanerele și camerele digitale transferă datele către aplicațiile software. El permite acelor aplicații să lucreze cu scanerele fără să știe nimic despre el. Dacă un dispozitiv și o aplicație sunt TWAIN compliant cele două pot lucra împreună chiar dacă dispozitivul nu a fost livrat cu un soft specific pentru achiziția de date. Este posibil ca un calculator să dispună de mai multe TWAIN-uri și în acest caz aplicația software ar trebui să permită alegerea unuia dintre ele și după încheierea scanării acesta se va închide și imaginea va rămâne în aplicația principală.

Calibrarea unui scanner se efectuează pentru ca imaginea care va fi achiziționată să nu arate diferit de original când va fi afișată pe monitor sau tipărită la imprimantă.

OCR permite scanarea unui text și transformarea lui din format grafic în text care poate fi editat și modificat. Cercetarea OCR (Optical Character Recognition) a început din 1950 și s-a dezvoltat continuu ajungând acum să recunoască toate tipurile de fonturi, toate mărimile și chiar texte deteriorate. De la recunoașterea caracterelor prin compararea unor litere cu bitmap-uri stocate în memorie s-a trecut la recunoașterea caracterelor după anumite caracteristici universale cum ar fi modul în care sunt trasate și se unesc liniile din care este alcătuită o literă. Aceste metode generează erori dacă documentul este deteriorat sau dacă există pete pe foaia citită. Cea mai recentă metodă OCR se numește POWR (Predictive Optical Word Recognition) și se folosește împreună cu programe de gen spell checking pentru a recunoaște direct cuvinte într-un mod asemănător cu felul în care citește oamenii.



Mustek Express 1200UB

În prealabil: S-a evidențiat prin mărimea mică și design.

Un scanner care s-a evidențiat prin mărimea mică și design a fost Mustek 1200UB. Caracteristicile software sunt: posibilitatea de a scana în rezoluțiile optice 600x1200, interpolat soft 19200x1920, scanare True Color la 48bit, adâncime de culoare îmbunătățită soft cu ajutorul tehnologiei proprii BDIT (Bit Depth Increased Technology),

36bit optic, Grayscale cu 12bit și Lineart cu 1bit. Conectarea se realizează prin USB și tot pe aici este alimentat și scannerul, nemaifiind nevoie să fie alimentat separat, ca majoritatea celorlalte modele testate. Și la capitolul viteză de scanare Mustek 1200UB s-a descurcat bine, cu o calibrare de numai 4 s și cu o scanare în modul HQ de numai 56 s. Dimensiunile sunt

16.3/10.6/2.1" și greutatea de 2,3 kg. Scannerul dispune de o memorie de 32 k și poate scana o foaie de maxim. 8.5x11.7". Pentru editarea imaginilor, este livrat cu softul Ulead Photo EXpress SE, iar pentru calculatoarele iMac Color It! de la Micro Frontier. Poate îndeplini și funcția de recunoaștere a caracterelor cu ajutorul programului Text Bridge OCR.



Detalii

Distribuitor	BEST Computers
Ofertant	BEST Computers
Telefon	(01) 312 55 24
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	72\$

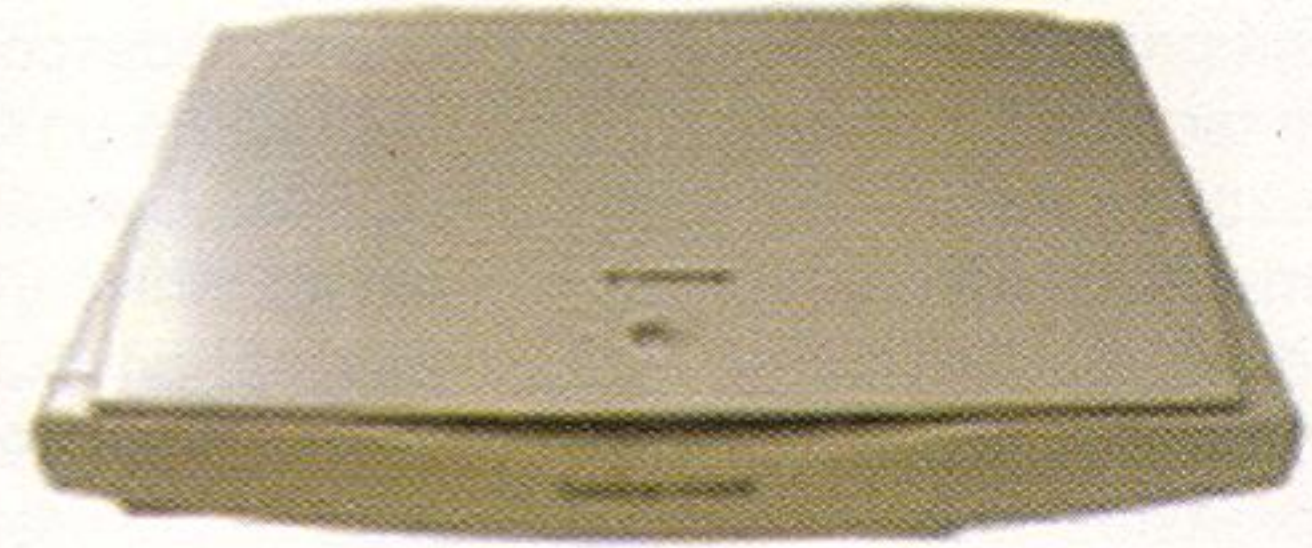
Canon N640P

În prealabil: Lumina pentru scanare este obținută cu ajutorul unor LED-uri RGB.

Cel mai mic dintre scanerurile testate a fost Canoscan N640P de la Canon. Dimensiunile sale sunt de doar 10.1/14.7/1.5" și are doar 1.5 kg, lucruri care îl fac ideal pentru un birou aglomerat sau cu lipsă de spațiu. Se conectează la calculator prin intermediul portului paralel. Caracteristicile tehnice sunt: scanare la rezoluția optică de 600x1200 dpi și o rezoluție de 9600x9600

dpi pentru modul cu interpolare software. Scanarea se face la 42 bit pentru modul True Color, 14 bit pentru Grayscale și 1bit pentru modul Line Art. Lumina folosită pentru scanare nu provine de la o lampă cold cathode ci este obținută cu ajutorul unor LED-uri RGB folosind tehnologia LIDE. Dispune de conector pentru imprimantă la care pot fi tipărite pozele cu ajutorul utilitarului

Canoscan copy. Canoscan N640P nu are adaptor pentru transparențe, dar la calitatea scanării pozei pe hârtie mată l-am situat pe locul 2. Softul inclus în prețul scanner-ului cuprinde programele CanoCraft CS-P 3.8, ScanGear Toolbox 2.2, ArcSoft PhotoStudio 2000 și Caere's OmniPage Pro 9.0 pentru OCR.



Detalii

Distribuitor	BEST Computers
Ofertant	BEST Computers
Telefon	(01) 312 55 24
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	105\$

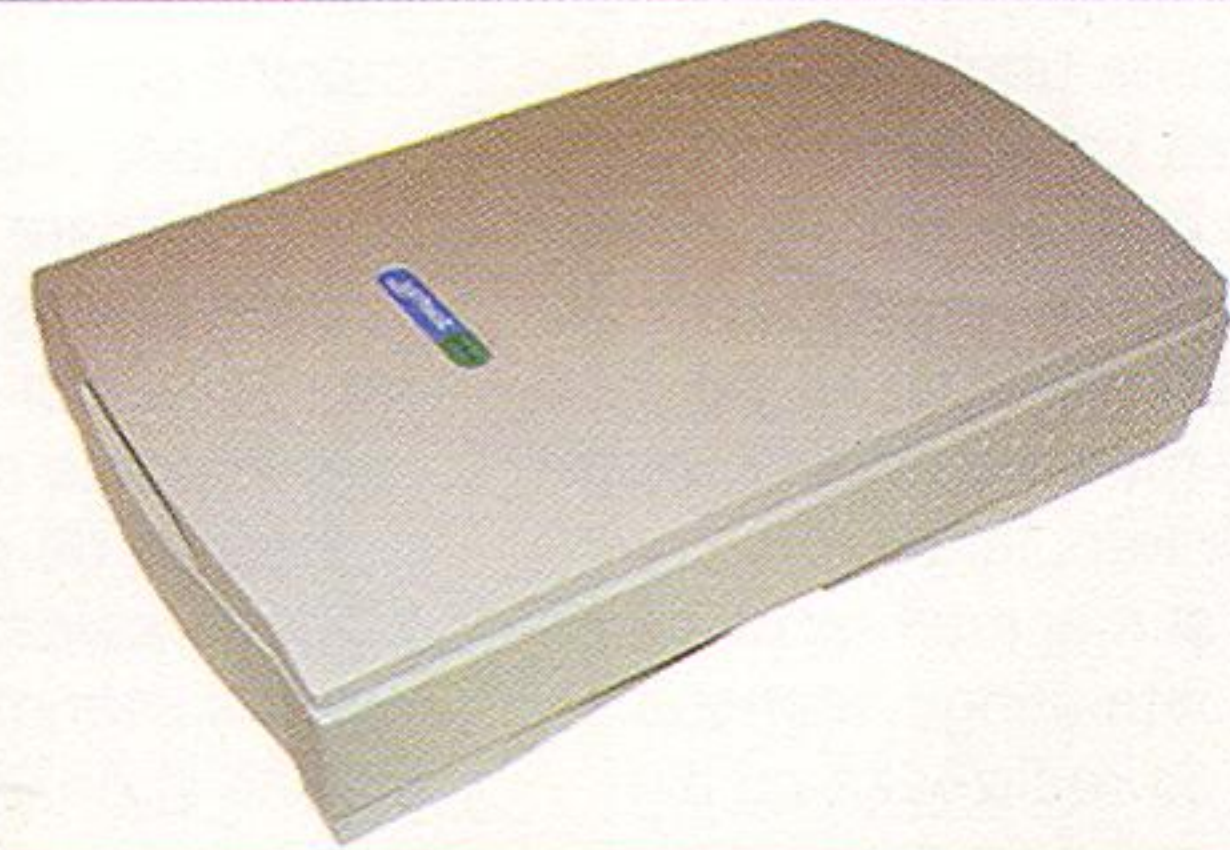
ACER 1240UT

În prealabil: Software-ul oferit este mai mult decât generos.

Si ACER vine cu o ofertă largă de modele de scanner-e împărțită în 4 segmente: Automatic, Enhanced, Semi Pro și Professional. Modelul 1240 UT (pe interfață USB) face parte din clasa Semi Pro și beneficiază de următoarele caracteristici: rezoluție optică de 1200x1200 dpi (19200x19200 dpi interpolat) cu mod de scanare pe 42 bit hard-

ware (48 bit enhanced) color și 12 bit hardware (16 bit enhanced) pentru tonuri de gri. Pentru scanarea negativelor sau a altor medii "speciale" este integrat un adaptor de transparență în capac, zona de scanare în acest caz restrângându-se cu 3" pe verticală și 4" pe orizontală. Oricum aceasta permite scanări mai mari decât un negativ de 35 de mm. Software-ul oferit este

mai mult decât generos: Kai Photo Soap 2, Photo Express 3, ABBYY FineReader Sprint, Presto! PageManager Deluxe, Adobe ActiveShare, MiraScan Driver - aplicații pentru editare foto, OCR și gestionarea documentelor. Viteza este destul de mică (140 de secunde la testul HQ), lucru care scade din atractivitate.



Detalii

Distribuitor	Tornado
Ofertant	Tornado
Telefon	(01) 312 75 07
Adresa	Str. Jiului 24
Web	www.tornado.ro
Pret	199\$

ACER 340

În prealabil: Este destul de mare, cu dimensiunile de 18/12/3"

În categoria scannerelor mai ieftine produse de Acer se înscriu modelele 340P și 340U. Acestea se pot conecta la calculator prin intermediul portului paralel (modelul 340P) sau prin intermediul portului USB (modelul 340U). Caracteristicile tehnice sunt destul de modeste, cu o rezoluție optică de doar 300x600 dpi, care poate ajunge la

9600x9600 dpi în modul interpolat software. Modulurile de scanare sunt True Color - cu o adâncime a culorii de 48 bit (software enhanced), Grayscale - cu adâncime de 12 bit și Lineart, pe 1 bit. Scannerul este destul de mare, cu dimensiunile de 18/12/3", greutatea de 4 kg și poate scana o pagină de maximum 8.5x11.7". Calitatea

pozelor scanate a fost bună și a obținut cel mai bun timp la scanare în modul HQ, cu doar 36". Softul care este livrat împreună cu scannerul cuprinde Ulead Photo Express pentru prelucrarea imaginilor, Abby FineReader 4.0 pentru recunoașterea caracterelor, Kai's Photo Soap 2 și utilitarul MiraScan Driver Copier.



Detalii

Distribuitor	PCSA
Ofertant	PCSA
Telefon	(01) 242 53 84
Adresa	Bd. Dimitrie Pompei 8
Web	N/A
Pret	N/A

ACER 3300 U

În prealabil: La capitolul soft livrat împreună cu el S2W3300 stă foarte bine

Acer S2W 3300U este un scanner foarte bun pentru cei care nu au prea mult spațiu pe birou pentru că acesta are doar 10.2/16.2/2.9" și o greutate de 2,1kg. Conectarea la calculator se face prin intermediul portului USB. Rezoluția la care poate scana este de 600x1200dpi optic și de 19200x19200 intepolare software iar modulurile sunt True Color la o

adâncime de culoare pe 36bit (48bit software enhanced), Grayscale pe 12bit (16bit software enhanced) și Lineart pe 1bit. Calibrarea de 7s și cele 56secunde în care a scanat poza HQ l-au situat la jumătatea clasamentului în ceea ce privește timpii de scanare. La capitolul soft livrat împreună cu el S2W3300 stă foarte bine prin programele: MiraScan Driver,

PhotoGenetics, Kai's photo Soap 2 (full version), Ulead iPhotoExpress 3, ABBYY FineReader Sprint 4.0, Presto PageManager Deluxe, Photosharing software (PhotoClub, Adobe ActiveShare, Ecircles), AltaVista Free Internet Access for Acer Customers, Copier Software, ScanButton Software.



Detalii

Distribuitor	PCSA
Ofertant	PCSA
Telefon	(01) 242 53 84
Adresa	Bd. Dimitrie Pompei 8
Web	N/A
Pret	N/A

Genius Color Page HR6

În prealabil: Este "greu", atât fizic (dimensiuni) cât și ca procedură de instalare

Oferța de scanere Genius este foarte bogată, cuprinzând mai multe modele variate, încercându-se astfel atingerea unei piețe cât mai largi. Primul dintre cele trei modele Genius testate de noi a fost ColorPage HR6 - varianta pe interfață paralelă. De la început se poate afirma că HR6 este un model "greu", atât din punct de vedere fizic (dimensiuni)

cât și din punct de vedere al procedurii de instalare software. Foarte interesantă este utilizarea unor butoane (în număr de 5) al căror rol este de a realiza operații curente (ce implică scanarea) în mod automat. În cazul de față cele 5 operații sunt: SCAN, COPY, FAX, OCR și EMAIL și se bazează pe aplicațiile "bundle" Adobe PhotoDeluxe, XEROX Textbridge OCR

și AdobeActiveShare. O altă facilități importantă este prezența unui adaptor de transparentă cu care se pot scana negative sau diapozitive de 35 mm. Specificațiile nu ies cu nimic în comun (600x1200 dpi optic, 19200x19200 dpi interpolat, culori pe 48 bit), însă timpul de scanare este destul de redus - aproximativ 1 minut în testul HQ, obținând locul 1.



Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Pret	93\$

Genius Color Page Vivid3

În prealabil: Vivid III se adresează în special utilizatorilor casnici.

Al doilea model Genius testat este tot o variantă pe interfață paralelă - ColorPage Vivid III. Acesta este fratele mai mic al modelului HR 6 de care îl desparte doar un adaptor de transparentă și 3 butoane (lipsă). Unul dintre cele 2 butoane îndeplinește automat operația SCAN iar cel de-al doilea poate fi programat pentru una din operațiile COPY, FAX,

OCR sau E-MAIL. În rest, asemănarea cu HR6 este totală - același bundle - Adobe PhotoDeluxe, XEROX Textbridge OCR și AdobeActiveShare, aceleași driver-e și aceleași specificații (600x1200 dpi optic, 19200x19200 dpi interpolat și 24/12/1 bit). În schimb se simt diferențe la viteză, Vivid III fiind mai încet (cu un timp de 107 secunde) cu aproape 30 % față de

HR6 la testul HQ - însă fără să fie pe ultimul loc. Toate aceste diferențe se reflectă și în preț, HR6 fiind cu 34 de dolari mai scump. Un model destul de modest, Vivid III se adresează în special utilizatorilor casnici ce folosesc un scanner în principal pentru a-și completa albumele cu fotografii sau pentru a-i trimite pozele copilului mătușii din Italia.



Detalii

Distributor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Pret	67\$

Genius Color Page HR7

În prealabil: Rezoluție optică de 1200x2400 dpi - cea mai mare din test.

Al treilea reprezentant al companiei taiwaneze Genius-Kye prezent în topul nostru, ColorPage HR7 se prezintă ca o soluție profesională (variante testată de noi folosește interfața USB). Asemănător din punct de vedere al design-ului cu celelalte modele, HR7 beneficiază de niște caracteristici "superioare": rezoluție optică de 1200x2400 dpi - cea mai

mare din test (se ajunge la 24000x24000 dpi prin interpolare) și posibilitatea de a lucra cu culori pe 42 de biți în mod hardware (prin CET se ajunge la cei 48 bit software specificați de celelalte modele). Este prezent totodată și adaptorul de transparentă de la HR6, model de la care mai împrumută și cele 5 butoane cu funcțiile respective. Software-ul pentru prelucrare foto

este și el mai avansat: Adobe Photoshop LE, celelalte componente "bundle" păstrându-se. Viteza nu este însă unul din atu-urile acestui model, testul HQ situându-l foarte aproape de modelul Vivid III (105 secunde). Caracteristicile generoase de scanare situează modelul HR7 înspre latura profesională, însă și cu un preț pe măsură.



Detalii

Distributor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Pret	139\$

HP 5300C

În prealabil: Totul se face automat: prescanarea, selectarea zonei ce trebuie scanată.

Scanjet 5300C de la Hewlett Packard e cel mai bine echipat scanner din toate cele testate, singurul care se putea conecta la calculator prin ambele metode: paralel sau USB. Are posibilitatea de a scana la o rezoluție 200x1200 dpi în modul optic și 9600x9600 dpi în modul software enhanced. Viteza de scanare nu este concludentă, dar pentru că soft-

ul avansat cu care este livrat făcea toate lucrurile pe care la toate celelalte modele trebuia să le setezi separat. Programul de scanare poate fi pornit foarte ușor folosind unul din cele 4 butoane de pe fața scannerului și imaginea este trimisă direct spre imprimantă, fișier, mail, fax. Totul se face automat: prescanarea, selectarea zonei ce trebuie scanată. Și cali-

brarea pe care o face 5300C a fost cea mai rapidă, cu aprox. 1,5 s. Singurele programe cu care este livrat scannerul sunt Adobe Photo Deluxe și HP Precision Scan care oricum efectuează toate operațiunile necesare: scanare, OCR. Un alt lucru interesant este instalarea unui driver special pentru mărirea transferului de date pe portul paralel.



Detalii

Distributor	BEST Computers
Ofertant	BEST Computers
Telefon	(01) 312 55 24
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	150\$

Plustek Optik 12000 T

În prealabil: Poate capta imagini și de pe diapozitive.

Plustek Optik Pro 12000T a fost unul dintre cele mai bune scanere dintre cele testate în ceea ce privește calitatea imaginilor. El dispune de o memorie de 512k și se conectează la calculator prin intermediul portului paralel. Caracteristicile sale sunt : 600x1200 dpi rezoluție optică, 9600x9600 dpi interpolare software și poate scana în modurile: True

Color cu o adâncime a culorii pe 36bit, Grayscale cu 12 bit și Lineart cu 1bit adâncime de culoare. Scannerul poate capta imagini și de pe diapozitive sau chiar de pe filme dezvoltate și cu imagine negativă prin intermediul unui adaptor pentru transparentă. Viteza de scanare este destul de mare cu 146s pentru poză la calitatea HQ. La scanare se lansează aplicația Action

Manager 32 care este destul de intuitivă și se poate lucra foarte ușor cu ea. Lucrurile rele care se pot spune despre acest scanner sunt lipsa unui conector suplimentar pentru imprimantă (portul paralel este ocupat de scanner) și timpul mare în care realiza încălzirea (la pornire era nevoie de un minut jumătate pentru încălzirea scannerului).



Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221 73 43
Adresa	Știrbei Vodă 172
Web	www.acorp.ro
Pret	88\$

Plustek Optik Pro UT12

În prealabil: Este unul din cele mai rapide scanere testate.

Mai performant decât modelul anterior este Plustek Optik Pro UT12. El dispune tot de o memorie de 512k dar se conectează la calculator prin intermediul portului USB. La caracteristici rezoluția optică rămâne tot de 600x1200dpi dar cea care se poate obține prin interpolare ajunge la 19200x19200dpi. La modurile de scanare caracteristicile sunt

asemănătoare cu 36bit adâncime de culoare pentru scanarea True Color (48bit software), 12bit Grayscale și 1bit pentru LineArt. Și Optik Pro UT12 dispune de un adaptor care îi permite să scaneze transparente. Îmbunătățirea este conectarea pe portul USB care permite utilizarea calculatorului și în timpul scanării, dimensiunile și greutatea mai mici. UT12 are și 4 butoane

care permit lansarea aplicațiilor de scanare direct de pe scanner. UT12 este unul din cele mai rapide scanere testate cu 45s pentru poza la calitate maximă și 26s pentru poza pe hârtie mată și o calibrare care dura doar 4s. Softul care era livrat cu scannerul conținea Microsoft Picture Publisher, Adobe Photo Deluxe 2.0 și Xerox Text Bridge pentru funcțiile OCR.



Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Pret	105\$

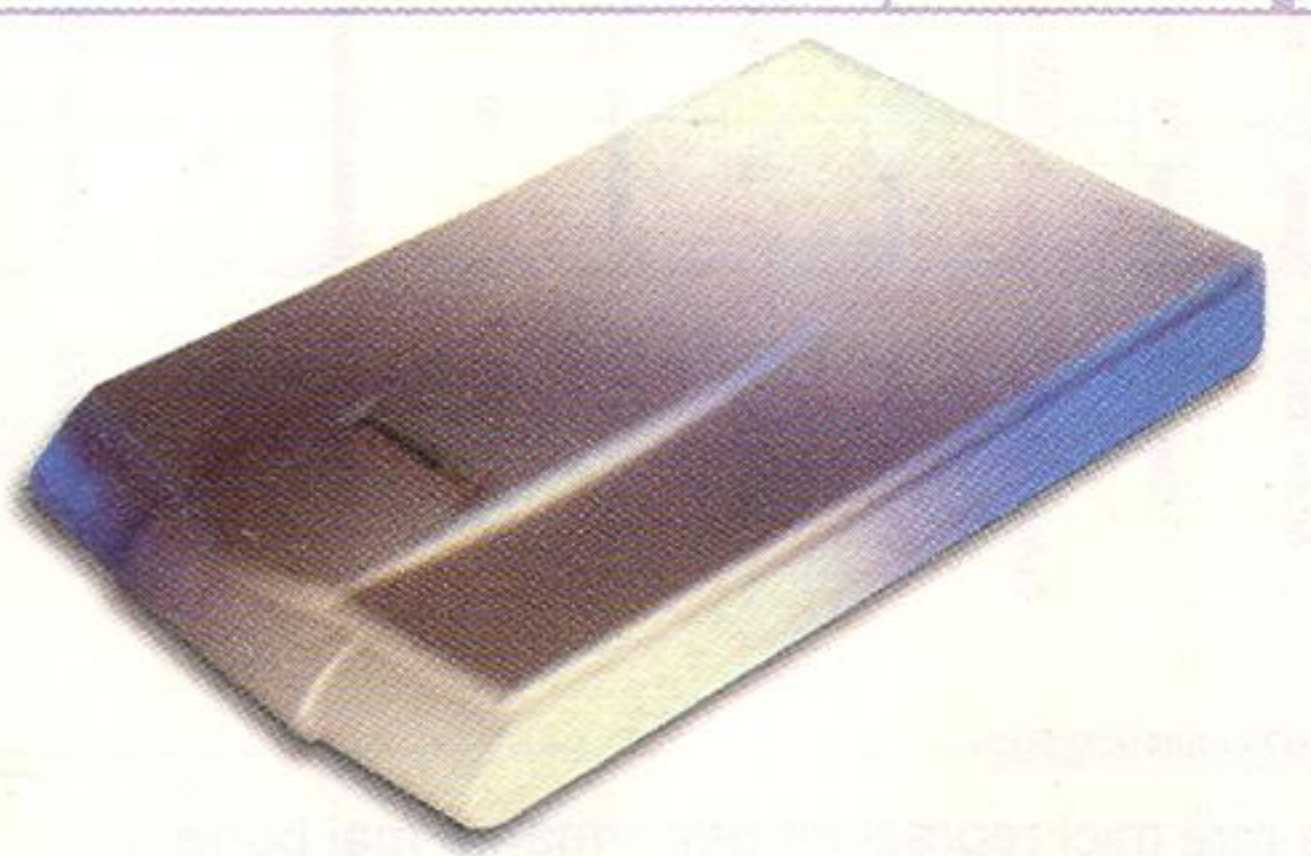
Guillemot Scan@Home 48

În prealabil: Entuziasmul se diminuează de-a lungul celor 35 de secunde de încălzire.

Până de curând, Hercules însemna doar plăci video performante. Prin achiziționarea de către concernul francez Guillemot, marca "Hercules" a început să apară și pe alte tipuri de produse. De exemplu un scanner - pe numele său complet Guillemot Hercules Scan@Home 48 USB. Numele elocvent arată segmentul de piață căruia îi este

destinat - SOHO, interfața pe care o folosește - USB și adâncimea de culoare - 48 bit. Fizic, se remarcă folosirea alimentării interfeței USB, lipsa unui alimentator concretizeazăându-se într-un design simpatic și înălțime redusă. Odată pus la treabă, entuziasmul se diminuează treptat de-a lungul celor 35 de secunde de încălzire și 27 de secunde de calibrare. Parametri legați de

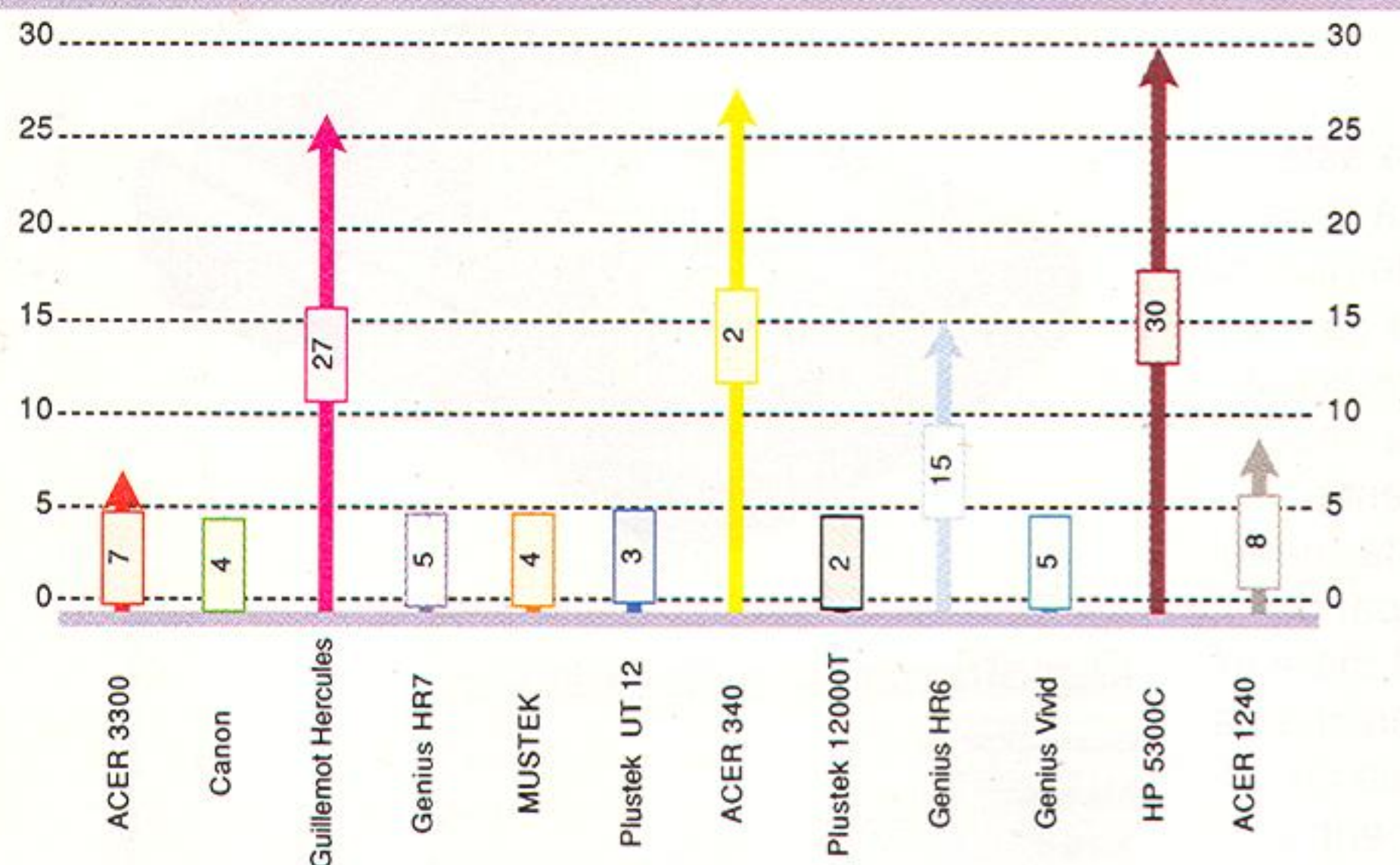
performanță - rezoluție (600x1200 dpi optic), adâncime culoare (48 bit) și viteză scanare (aprox. 2 min. test HQ) se încadrează în valorile normale pentru această clasă (însă limitat la 9600x9600 dpi interpolat). Dotările sunt și ele "standard": cablu interfață, manual și CD-Rom cu drivere și aplicațiile Soft Photo Express pentru prelucrare foto și Text Bridge pentru OCR.



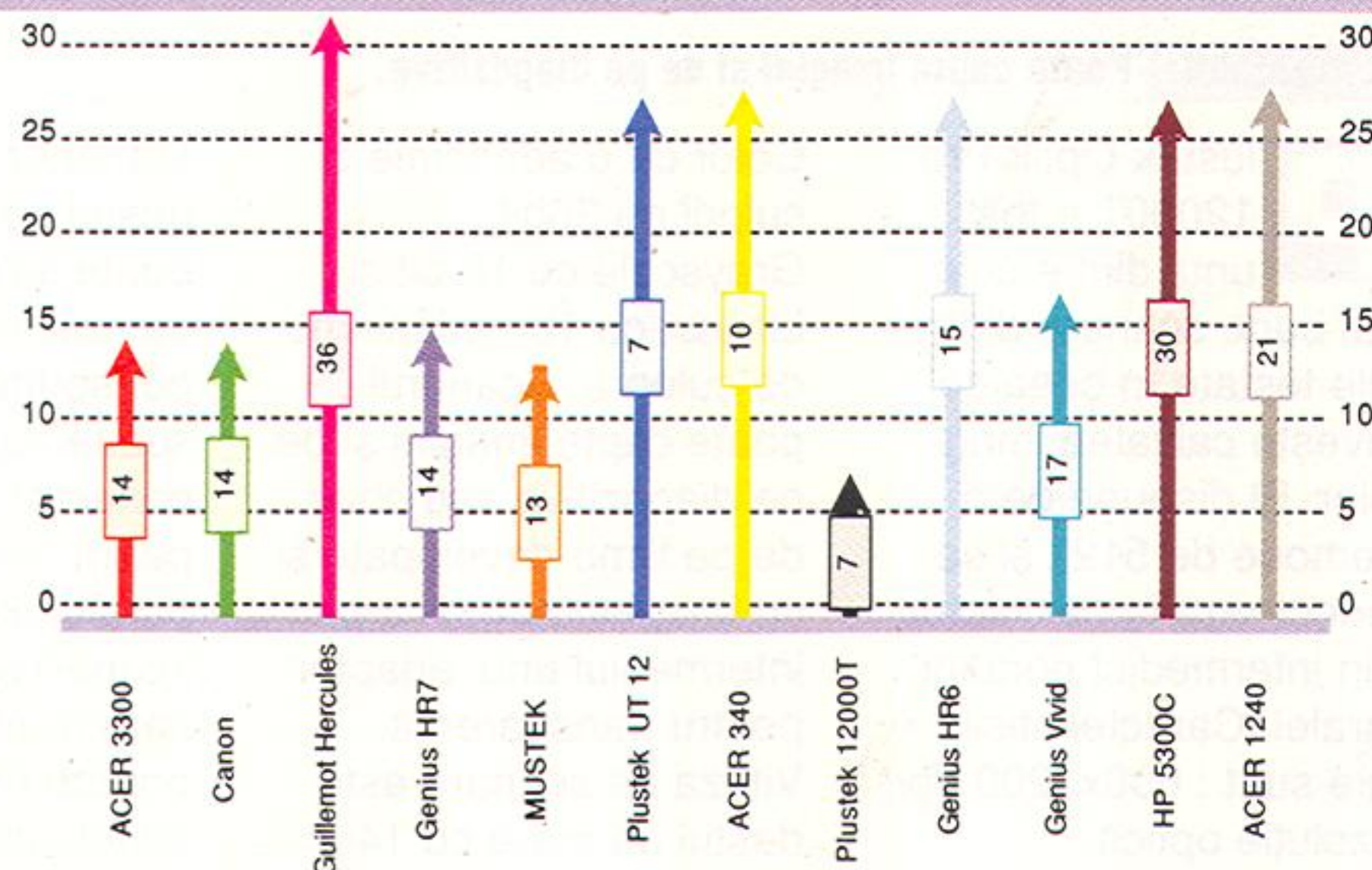
Detalii

Distribuitor	BEST Computers
Ofertant	BEST Computers
Telefon	(01) 312 55 24
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	73.5\$

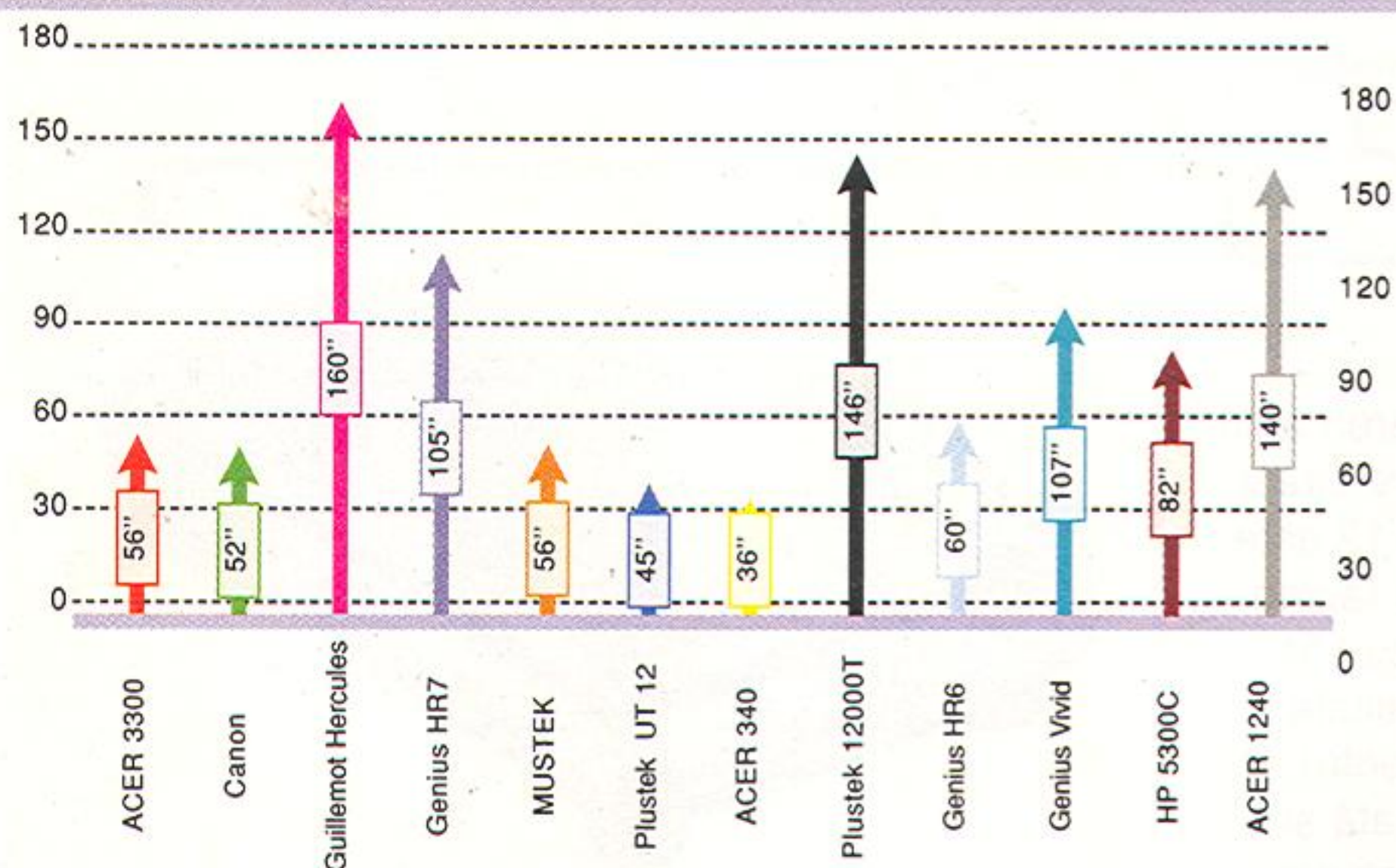
Calibrare



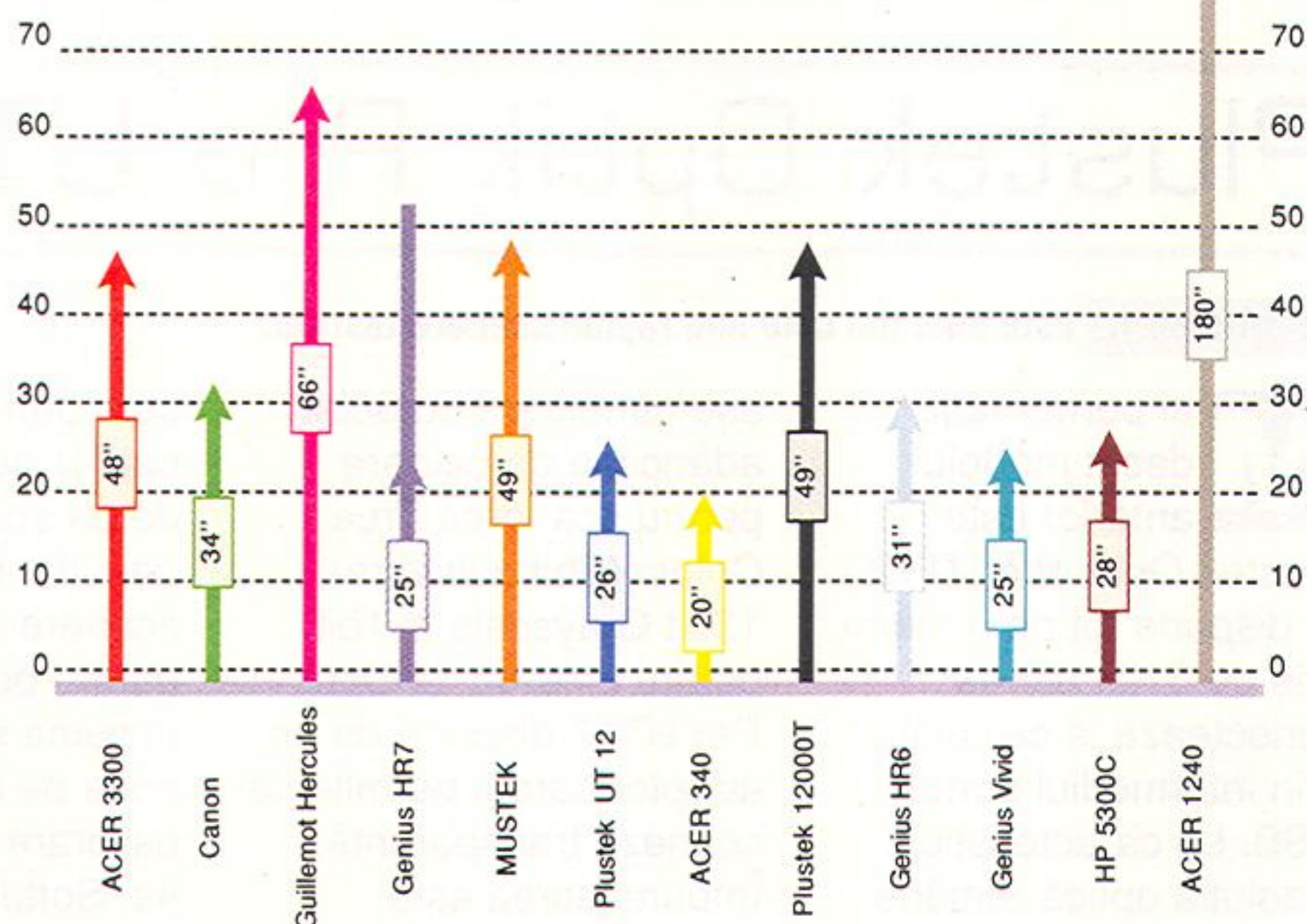
Timp Q



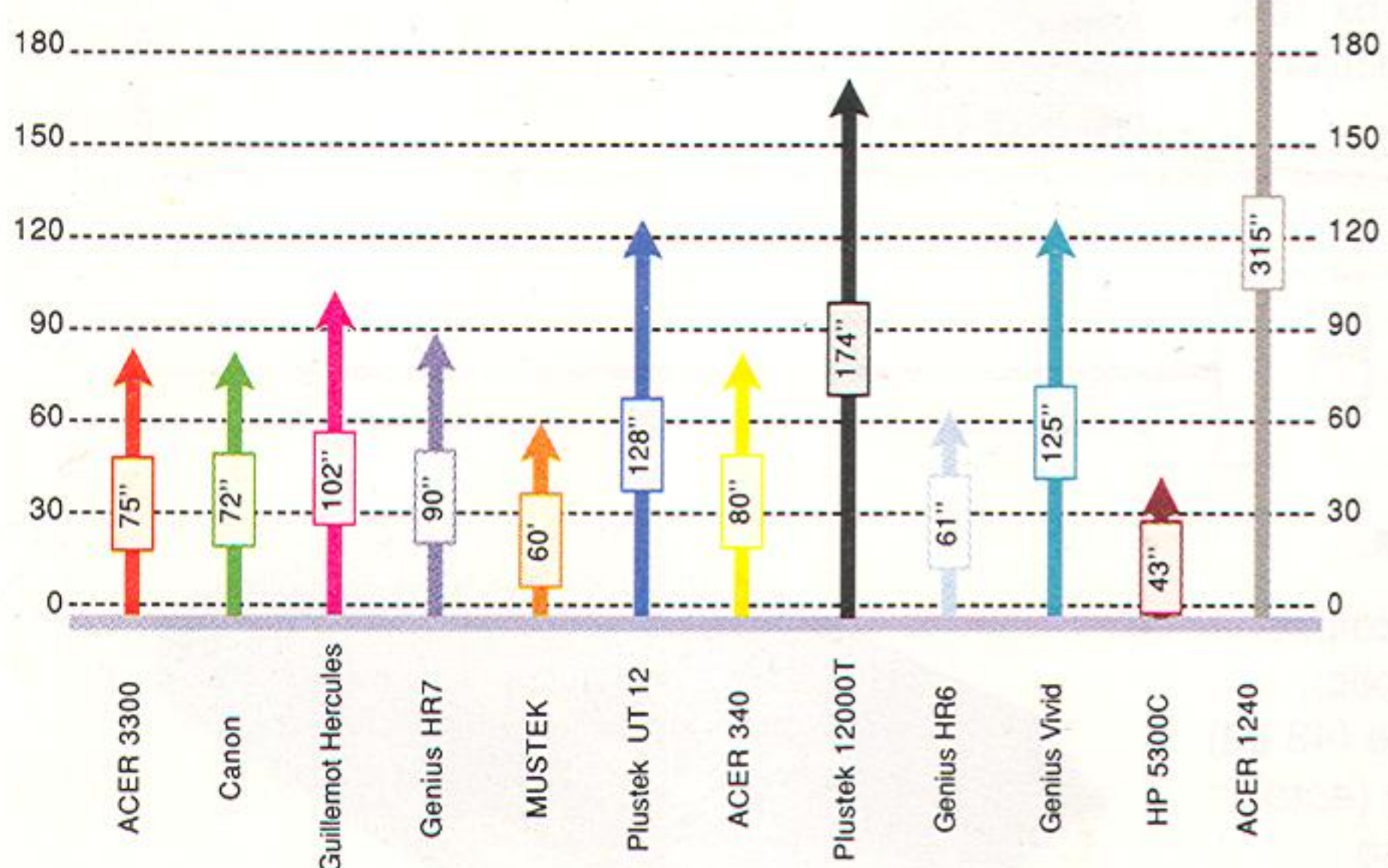
Timp HQ



Timp poză mată



Timp revistă A4



Valorile mai mici reprezintă performanțe mai bune.

Concluzie

Topul scanerelor este destul de subiectiv deoarece sunt mulți factori implicați în evaluarea lor: viteză, calitatea scanării, preț.

În privința vitezei și a prețului este destul de ușor de făcut o clasificare dar pentru calitatea imaginilor este foarte dificil. Oricum, la scanare am folosit pentru toate cele 12 scanere aceleași poze și doar setările default cu care pornea TWAIN-ul.

Din cauza aceasta unele poze au ieșit mai întunecate, altele prea luminoase și spălăcite. Nu am dorit să alterăm setările default pentru a nu favoriza un scanner sau altul. Tot din cele testate au fost interesante cele care nu aveau

nevoie de sursă de alimentare separată și se alimentau direct de pe USB. Între modelele pe USB și cele pe paralel sunt mai bune primele (pe USB) deoarece îți lasă libertatea să mai faci și altceva pe calculator în timp ce scanezi. Cele pe paralel, deși transferă mai repede fișierele mari, încetinesc calculatorul până la punctul în care nu mai poți mișca nici cursorul mouse-ului.

Adâncimea de 48bit pe care o promiteau scanerelor în modul True Color se obține prin metodă soft, iar rezoluțiile optice care nu au aceeași valoare pe ambele axe se obțin tot prin interpolare dar aceasta este făcută direct în interiorul scannerului.

	Canon N640P	Mustek 1200UB	HP 5300C	ACER 3300 U	Plustek 12000T	Hercules Home48	Genius HR6	ACER 340	ACER 1240	Genius HR 7	Genius Vivid III	Plustek UT 12
Rezoluție optică	600x1200	600x1200	1200x1200	600x1200	600x1200	600x1200	600x1200	300x600	1200x1200	1200x2400	600x1200	600x1200
Rezoluție hard	9600x9600	19200x19200	9600x9600	19200x19200	9600x9600	9600x9600	19200x19200	9600x9600	19200x19200	24000x24000	19200x19200	19200x19200
Adâncime culoare	42/4/1 bit	48/12/1	36/8/1	36/12/1	36/12/1	48/24/1	48/8/1	48/16/1	48/16/1	48/16/1	48/12/1	48/12/1
Scanează film	nu	nu	nu	nu	nu	nu	da	nu	da	da	nu	da
Conectare	paralel	USB	paralel+USB	USB	paralel	USB	paralel	paralel	USB	USB	paralel	USB
Greutate	1.5 kg	2.3 kg	8/16	2.1 kg	3.25 kg	2.4 kg	-	2.9 kg	3.23 kg	-	-	2.9 kg
Dimensiuni	10.1x14.7x1.5"	16.3/10.6x2.1	??/12/20/4	16.2/10.2/2.9	17.3/11.5/4.7	16.5/10.8/1.8	17.3/11.4/4	18/12/3	18/12/4	17.3/10.1/4	16/10.1/3.7	16/10.2/4.2
Preț	105\$	72\$	150\$	N/A	88\$	73.5\$	93\$	N/A	199\$	139\$	67\$	105\$

1 **Plustek UT12**

Conectare pe USB, viteză mare, transparențe, butoane pentru scanare rapidă.



2 **Genius HR7**

Caracteristici tehnice impresionante, calitate bună a imaginilor scanate, preț cam mare.



3 **HP 5300C**

Foarte bun cu 2 posibilități de conectare și programe foarte ușor de folosit.



4 **Genius HR6**

Varianta mai slabă a modelului HR7 dar totuși cu caracteristici foarte bune.



5 **Canon N640P**

Un scanner foarte mic și subțire bun pentru birouri fără prea mult spațiu.



6 **ACER 1240**

Un scanner foarte bun, cu mult prea scump pentru caracteristicile oferite.



7 **Plustek 12000T**

Caracteristici tehnice bune, preț destul de mic, calitate mare a imaginilor scanate.



8 **Genius Vivid3**

Cea mai ieftină variantă dintre cele trei modele de la Genius și cu caracteristici rezonabile pentru prețul său.



9 **Mustek 1200 UB**

Este foarte mic și nu necesită alimentare separată, design interesant.



10 **ACER 3300U**

Un scanner care este livrat cu foarte multe programe pentru prelucrarea imaginilor.



11 **Hercules Scan48**

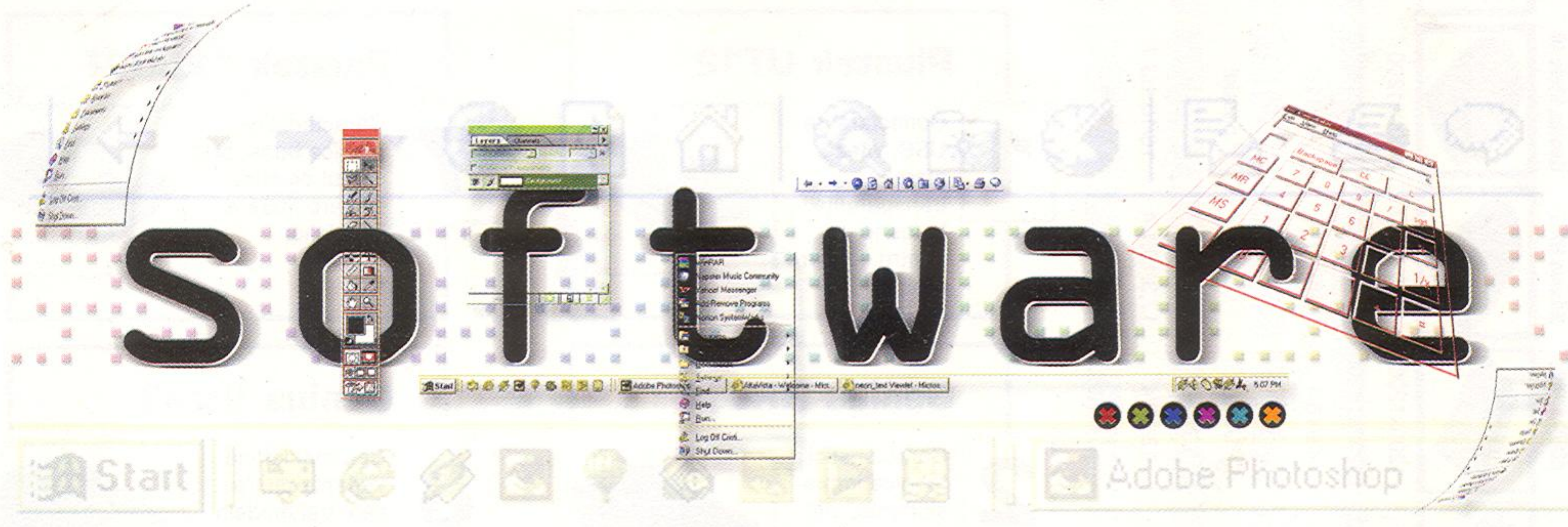
Nu necesită alimentare separată, este mic dar se calibreză foarte încet.



12 **ACER 340P**

Este mare și caracteristicile sunt cam slabe, scanarea făcându-se la 300 dpi, dar este și cel mai rapid testat.





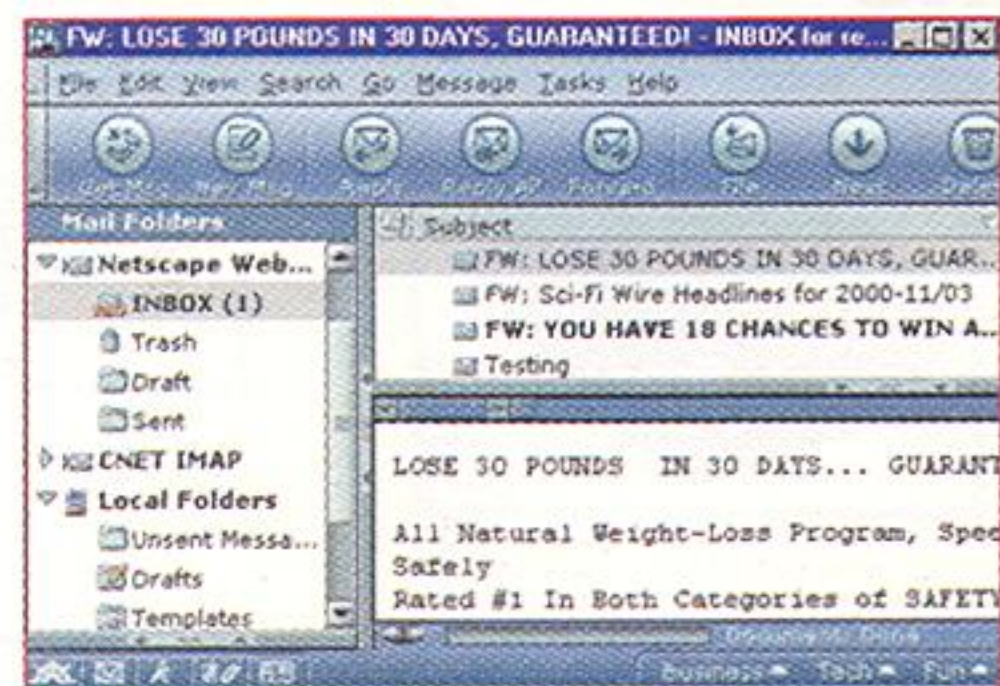
software

AJUNS LA VERSIUNEA 6

Netscape lovește din nou

Mult-așteptatul (de unii) Netscape Communicator 6 a apărut în sfârșit. După un salt olimpic peste versiunea 5 și după o serie de beta-uri care de care mai hulite, se pare că mulți se vor folosi în continuare de "antipaticul" Internet Explorer de la Microsoft, deoarece versiunea finală de la Netscape 6 are mai multe bug-uri decât feature-uri. Printre lucrurile pozitive se numără un client de e-mail performant și complex, care poate gestiona mai multe account-uri și chiar poate deschide o sesiune de instant messaging dacă expeditorul unui e-mail are Netscape Instant Messenger. Suportul pentru skin-uri este unul dintre eye-candy-urile utilizate în ultima vreme în tot mai multe domenii, browserul de la Netscape nefăcând nici el excepție: diverse teme pot fi downloadate din Theme Park-ul de la Netscape, browserul neavând preinstalate decât două - Modern, cel cu tentă albastruie

cunoscut din beta, și Classic, care aduce cu 4.x- sau pot fi construite cu ajutorul Theme Builder-ului. Un alt element de personalizare a interfeței este My Sidebar, o serie de minipagini web deschise în background, care vă țin la curent cu știrile, vremea sau cotele acțiunilor de la bursă. Mai merită menționate managerul performant pentru cookies, autocompletarea formularelor online, traducerea paginilor din limbi străine în engleză, precum și mult-lăudata de fani compatibilitate cu standardele Internetului (DHTML, Flash, VRML



etc.). Bilele negre sunt, după cum spuneam, destul de multe: timpi mari de încărcare a paginilor, crash-uri multe și neașteptate (stabilitatea este aproape zero sub NT 4.0 și execrabilă în Win 2k), probleme cu skin-urile, care uneori se aplică parțial sau deloc. Uneori paginile nu se derulează sau se derulează doar item-urile din cadrul lor. Dacă vreți să îl încercați, instalați-l, dar țineți IE aproape. Veți avea nevoie de el...

Detalii: www.netscape.com

PENTRU PASIONAȚII DE ARAHNIDE ȘI ARAHIDE

Mai ceva ca pe Animal Planet

Dacă vreți să creșteți o tarantulă, dați o raită pe la site-ul celor de la Virtual Creatures și downloadați programul. Instalați-l și acum aveți o nouă ocupație. Creat pe sistemul Tamagotchi și al peștelui MOPy al celor de la Hewlett Packard, acest program vă dă posibilitatea să creșteți o tarantulă (variante Chile Rose). Trebuie să o hrăniți cu lăcuste și greieri, să îi dați apă, să o mângâiați, să îi faceți curat în acvariu și alte astfel de activități interesante. În varianta comercială a pro-



gramului puteți să îi adăugați diverse plante și bolovani în acvariu și chiar să alegeți între două tipuri de tarantule sau un scorpion. Poate funcționa full screen sau într-o fereastră, cu o cameră follow-up pe tarantulă. Dacă nu aveți grijă de ea moare... ce păcat...

Detalii: www.virtualcreatures.com

VORBEȘTE CU CALCULATORUL

Doar nebunii vorbesc singuri

Dacă vă plictisiți și nu aveți cu cine sta de vorbă, puteți încerca să stați de vorbă cu calculatorul. Programul care face acest lucru posibil este Dobot, un utilitar cu un nume sinistru, dar destul de interesant, creat pe principiul mai vechiului Eliza, dar care spre deosebire de acesta este în stare să învețe. Mă rog, totul ține în final de programarea prin macro-uri, nu este vorba de inteligență artificială. După ce definiți o mulțime de scripturi, puteți să îl trimiteți prietenilor prin e-mail.

Pe scurt

Amintiri din copilărie

Poate pentru mulți această știre nu înseamnă mare lucru, însă pentru cineva care a jucat "Melcii" pe Spectrum, faptul că un binevoitor s-a apucat să programeze o variantă a acestuia pentru PC nu poate fi decât îmbucurător. Deși nu excelează printr-o grafică ultimul răcnet, ba chiar din contra, totuși cred că merită să vizitați

www.geocities.com/combat_snakes/download.html și să îl transferați. E un deliciu. Mai ales în multiplayer...

O bibliotecă virtuală pentru toți

Este de ajuns să instalați programul Classic Bookshelf (și să aveți legătură la Internet) și puteți accesa peste 200 de cărți clasice scrise de Dickens, Tolstoi, Dostoievski, surorile Bronte și mulți alți autori de renume. Puteți să setați diverși parametri pentru text și chiar să modificați textul romanelor, dacă reușiți să descoperiți vreo utilitate pentru acest lucru. Din păcate există readere de e-books mult mai bine puse la punct decât acesta.

Detalii: www.ebookreader.com

Imagini în ton cu muzica

Cu ajutorul lui Arkaos Visualizer puteți sincroniza animații realtime cu ritmul melodiilor mp3 ce se derulează în WinAmp. Motorul grafic Arkaos dispune de 60 de efecte real-time ce pot fi aplicate unui amestec de imagini statice, clip-uri video și animații flash.

Detalii: www.arkaos.com

FRACTAL ARTIST VĂ INTRODUC ÎN

Domeniile neexplorate ale artei

Dacă sunteți mai leneș din fire, dar aveți tendințe artistice, puteți încerca nou apărutul Fractal Artist, care vă dă posibilitatea să puneți la treabă elementele grafice ale teoriei haosului, fractalii. Practic puteți explora seturile de fractali Mandelbrot și Julia, puteți face zoom în iterațiile acestora și vă puteți alege un gradient care să le definească culoarea.

Detalii: www.fractalia.com



CU 79\$ AI

E-mail-uri în masă

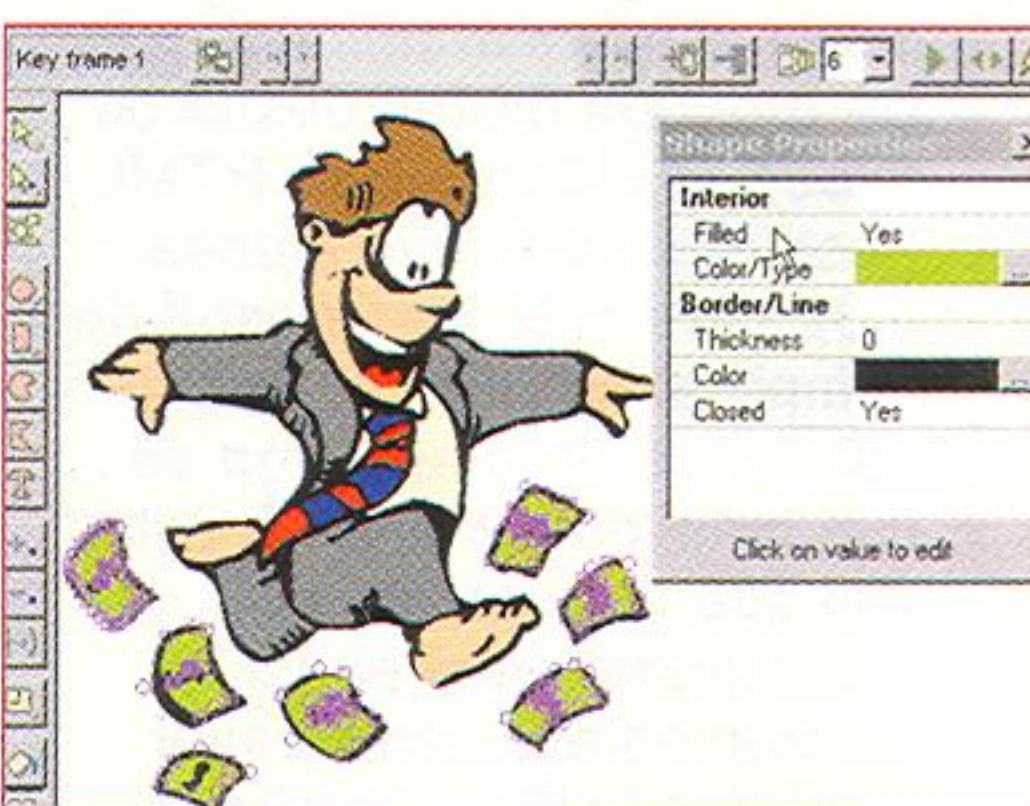
Cu Gammadyne Mailer puteți trimite foarte simplu mesaje multiple, dar personalizate și puteți verifica dacă mesajul a ajuns la destinație și a fost citit, cerând confirmări pentru această situație. Programul mai are printre opțiuni filtrarea mailurilor, ștergerea duplicatelor, liste de excludere, verificarea

adreselor. Versiunea shareware adaugă șiruri de minusuri sau ghilimele la începutul e-mailurilor. Puteți scăpa de acest "feature" în schimbul sumei de 79\$. Din păcate pentru el, Gammadyne Mailer este mai puțin dotat decât Eudora 5 Pro care mai este și gratuit.

Detalii: www.gammadyne.com

PAGINI WEB ÎMBUNĂTĂȚITE

Flash fără Flash



Kool Moves este un program de mici dimensiuni cu care puteți să creați filmulețe de tip Flash pentru paginile web. Nu are același număr de opțiuni ca fratele său mai mare, însă este mai ușor de folosit și are și o librărie cu numeroase clipart-uri și sample-uri de sunet și animații.

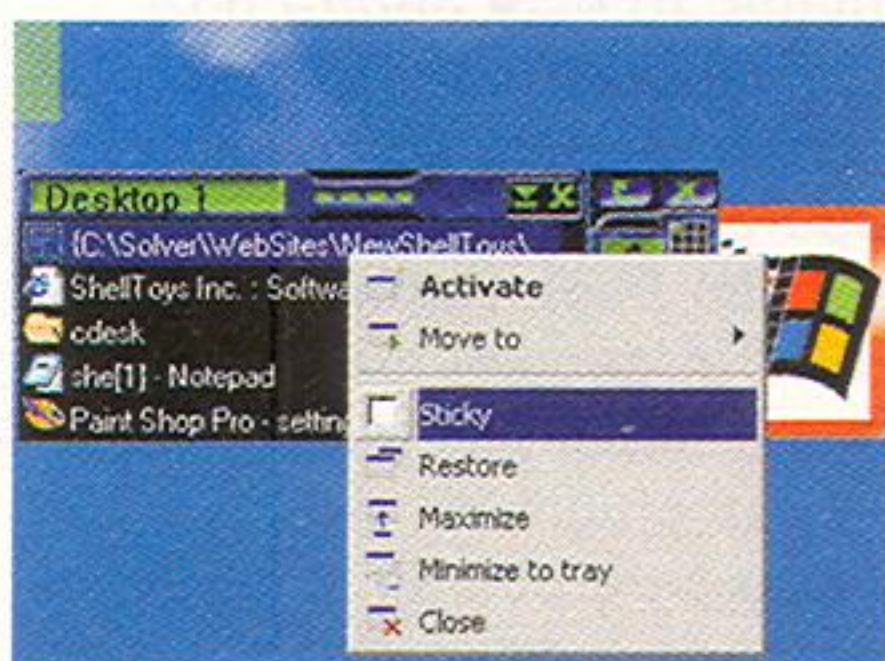
Detalii: www.koolmoves.com

DESKTOP-URI VIRTUALE

Pentru cei cu monitoare de 14"

Cool Desk este un manager de desktop-uri virtuale, care poate crea până la nouă desktop-uri, în fiecare existând posibilitatea să aveți deschise ferestre diferite. Programul are o interfață cu suport de skin-uri și permite trecerea dintr-un desktop în celălalt fie cu ajutorul mouse-ului, printr-un sistem de tab-uri, fie cu ajutorul unor shortcut-uri pentru tastatură. Fiecare desktop poate avea propriul wallpaper.

Țineți cont totuși că o astfel de aplicație este mare consumatoare de memorie.



Pe scurt

Înțelege-ți calculatorul

Ultima versiune a programului SiSoft Sandra - 7.6.49. Sandra - System ANalyzer, Diagnostic and Reporting Assistant - este în același timp și un utilitar de benchmark și un program de diagnostic și analiză a sistemului. Este actualizat frecvent și de aceea puteți fi siguri că este la curent cu cele mai noi componente hardware. Rapoartele pe care le creează pot fi salvate, printate sau trimise prin fax.

Detalii: www.sisoft.com

Puneți ordine în link-uri

Un program care m-a impresionat în mod deosebit a fost Powermarks de la Kylon Technologies. Dacă faceți parte din categoria de surferi care vizitează zeci de pagini diferite zilnic și acumulează sute de bookmark-uri, Powermark este programul de care aveți nevoie pentru a face ordine în haos. El permite importarea Favorites-urilor din Explorer, Netscape și Opera, editarea acestora, adăugarea de explicații și comentarii, crearea de macro-uri pentru deschiderea unui site doar prin intermediul apăsării unei taste și status checking pentru adresele salvate.

Detalii: www.kylon.com

Cunoștințe enciclopedice la degetul mic

iFinger este un plugin pentru Internet Explorer care vă oferă acces direct la baza de date Oxford World Encyclopedia, una dintre cele mai renumite după Encyclopedia Britannica. Folosirea enciclopediei este posibilă și când sunteți online și când sunteți offline. Tot ce trebuie să faceți este să selectați un cuvânt și să dați click dreapta pe el sau dublu click cu butonul stâng și un pop-up va apărea conținând toate informațiile disponibile privind acel termen.

Detalii: www.oxford.com

Cerule plin de stele

Dacă vă pasionează astronomia, Kagayaki III este varianta electronică a unei planisfere: cuprinde 230.000 de stele și 10.000 de nebuloase. Ideal dacă sunteți cu "capul în nori".

Detalii: www.download.com

VINO, VINO, MOȘ CRĂCIUN!

Cadouri periculoase de Crăciun

Pe lângă felicitările inofensive de Crăciun, unii utilizatori s-ar putea să primească și un virus nu foarte periculos, dar enervant, numit de specialiști Navidad. Virusul infectează doar sistemele cu Microsoft Windows, indiferent de versiune, și sosește ca reply ori de câte ori un utilizator trimite un mail către un calculator infectat. Reply-ul are un attachment numit Navidad.exe, care creează probleme odată deschis. Virusul creează probleme în special celor de limbă spaniolă (Navidad însemnând Crăciun în această limbă). În momentul în care attachmentul este deschis apare o fereastră cu un buton în care scrie "Never press this button". Dacă cineva este atât de necugetat încât să apese, apare un mesaj care spune: "Feliz Navidad. Unfortunately you have given in to temptation and will lose your computer". Virusul fiind creat însă pentru versiunea spaniolă de Windows, nu produce nici un efect dezagreabil dacă nu punem la socoteală blocarea constantă a Windows-ului.

DACĂ TE PLICTISEȘTI,

Condimentează-ți Internet Explorer-ul

Sau chiar și Netscape-ul. Cu Hotbar, navigarea este mai simplă în caz că nu ești un utilizator hardcore (și sintagma nu are nici o legătură cu pornografia). Dacă faci net-surfing din plăcere, atunci vei descoperi utilitatea unui taskbar care stă cuminte în partea de sus a Internet Explorer-ului, cu butoane configurabile, și suport de skin-uri și care ascunde un manager de bookmark-uri și o bibliotecă de link-uri bine pusă la punct, precum și un sistem de ținere la curent în ceea ce privește anumite site-uri a căror actualizare vă interesează în mod deosebit.

Detalii: www.hotbar.com

EMISIE DE LA DOMICILIU

Un radio online în zece pași

Sau chiar mai puțini, dacă folosiți Static, un program care vă ajută să vă găsiți și să vă organizați fișierele audio și/sau video de pe calculator și apoi să le transmiteți pe Internet. Nu este o variantă de Napster, zic ei... noi avem unele dubii în această privință. Poate fi folosit și ca Instant Messenger, dezavantajele sunt că nu funcționează prin firewall și nu este gratis.



Soft Mail

Adrian Dorobăț

"Nu a spus nimeni că în Millenium ecranele albastre au dispărut, ci doar că au devenit mult mai explicite."

UN "SFÎRȘIT" DE MILLENIUM CU PROBLEME

Mihnea Sebastian, Constanța, e-mail

...acum vreo săptămână mi-am instalat Windows Millenium și chiar mi-a plăcut cum mergea, dar vreau să vă spun că problema B.S.O.D-urilor nu a dispărut. Uneori, când îi dau Shutdown, calculatorul nu se închide și îmi afișează un ecran albastru cu eroarea System Halt: Windows Protection Error. Îmi pare rău că nu am putut să vă trimit și un screenshot, însă din motive obiective, acest lucru nu a fost posibil. Ați putea să-mi spuneți de ce face chestia asta?

Nu a spus nimeni că în Millenium ecranele albastre au dispărut, ci doar că au devenit mult mai explicite. Nu este și cazul acestuia, desigur... Se pare că de vină este modulul de hibernare din noua versiune de Windows care intră în acțiune când vrei și când nu vrei și care intră în conflict cu anumite tipuri de plăci ATX. Încearcă să dezactivezi opțiunea de hibernare din Control Panel, iar dacă ecranele albastre insistă, încearcă următoarele alternative: drivere noi pentru placa de bază, reinstalarea Windows Millenium-ului și (recommended) instalarea Win98 SE.

CUM SĂ ÎȚI VĂRI NASUL ÎN JOCURI

Stelian Nichita, București, snail-mail

Am văzut pe Internet niște filme făcute de niște tipi cu engine-ul de Half Life. Nu erau dintr-un joc anume, ci de sine stătătoare. Cum pot să fac și eu un film de genul ăsta? Și așa mai vrea să știu cu ce program pot să mod-elez niște caractere pentru

CounterStrike. Și pentru că tot vorbeam de CounterStrike, am auzit că există niște scripturi care țin loc de cheats, dacă serverul nu are opțiunea de cheats activată. Vreau să știu în ce se scriu și dacă trebuie să știi programare ca să le faci.

Filmele cu engine-ul de Half Life, ca de altfel și mod-urile pentru acest joc atât de popular în ultima vreme datorită CounterStrike-ului, se fac cu ajutorul editorului de Half Life, WorldCraft. Ultima versiune a acestuia este 2.1, disponibilă la <http://planethalflife.gamedesign.net>. Pentru mai multe informații, încearcă www.machinima.com. În ceea ce privește modelarea, poți încerca Rhinoceros 3D care este prezentat chiar în acest număr sau, și mai bine, Milk Shake 3D, un mic programel cu nume reprezentativ, care este shareware și relativ dedicat modelării de caractere pentru jocurile 3D, având mai multe opțiuni pentru reducerea numărului de poligoane. Însă ar trebui să știi că diferența între personajele din Half Life nu ține chiar de construcție, ci de texturi (skin-uri). Pentru detalii, vezi chiar homepage-ul CounterStrike-ului. Pentru scripturi nu trebuie să știi programare, ci doar ceva engleză. Ele se scriu în orice editor de text dorești și se salvează în directorul CounterStrike-ului într-un fișier .cfg care poate fi lansat din consolă. Dar deși sunt considerate cheat-uri, scripturile nu te ajută decât să faci crouch jump apăsând o singură tastă, să transformi crouch-ul într-o comandă toggle sau să îți cumperi tot ce ai nevoie tot dintr-o singură apăsare de tastă. Și așa putea

să îți dau și adrese de unde ai putea să îți downloadezi scripturi gata făcute, însă n-ai decât să le cauți singur.

NOU VENIȚII, UN PAS ÎN FAȚĂ

Radu Nicolae, Giurgiu, e-mail
Când scrieți un articol despre 3D Studio MAX 3.1? Sunt curios ce aduce nou[...]

Despre 3DS MAX R3 am scris deja un articol, în numărul 10 dacă îmi aduc eu bine aminte. Dacă ar fi să scriu câte un articol de fiecare dată când un program prezentat capătă un 0,1 în coadă așa avea material pentru încă 20 de numere de acum înainte. Un articol despre 3DS Max va mai apărea o dată cu versiunea 4.

AI CARTE, AI PARTE

Asterix, București, e-mail
Am luat de pe Internet niște cărți în format electronic și unele dintre ele au formate ciudate, gen .lit, .rb sau .prc. Cu ce program pot să le citesc? Și ar fi interesant de știut dacă există vreun program cu care citirea să nu fie atât de obositoare.

Amice, citești cam mult pentru vârsta ta. De asta ți-ai luat calculator? E adevărat că formatele de fișiere de care spui tu sunt ciudate, însă ele sunt destul de des întâlnite. Formatul .lit ține de programul Microsoft Reader, decent pentru un program de la Microsoft, însă care are același look clasic ca al programelor Microsoft. Formatul .rb este pentru programul RocketBook Reader iar cel .prc este pentru sistemele de operare de pe handheld-urile Palm Pilot. Pentru a le converti în documente .txt sau .doc poți folosi diverse convertoare sau plugin-uri pentru Word pe care poți să le iei de exemplu de la [\[ware.com/mw-helpm.htm\]\(http://www.memo-ware.com/mw-helpm.htm\). De citit ușor nu se citește decât pe dispozitive specializate care costă de te usucă. Sau, dacă îți dă mâna, poți să le printezi...](http://www.memo-</p>
</div>
<div data-bbox=)

COLȚUL ÎNCEPĂTORULUI

Emil Gheorghies, Iași, e-mail
Aș vrea să îmi fac o pagină de web, însă sunt începător în acest domeniu. Așa că am câteva întrebări: 1. Unde aș putea să găsesc tutoriale de programare HTML și JavaScript? 2. Ce program (preferabil gratuit) să folosesc? 3. Unde și cum pot să îmi plasez pagina online?

Pentru tutoriale HTML poți încerca www.informit.com, unde, de-a dreptul tautologic, sunt cărți întregi în format HTML despre HTML sau la www.htmlgoodies.com/www.net-pedia.com/wwwhtmltutor.com. Un program gratuit destul de folosit ar fi Cofee Cup HTML (tocmai a apărut versiunea 8.0), care este însă destul de complicat de utilizat. Pentru o editare de tip drag&drop sau mai bine zis WYSIWYG (what you see is what you get), aș recomanda folosirea lui Macromedia Dreamweaver (preferabil ultima versiune). Pagina se plasează online cu un client ftp de tip CuteFTP(www.cuteftp.com). Adrese ar fi www.home.ro (5 Mb gratuit) în România sau www.angelfire.com pe partea internațională.

Dacă aveți probleme cu ferestrele din Windows, nu știți să faceți animații în Paint sau vreți să aflați cum se dezinstalează DirectX, nu ezitați să ne scrieți la softmail@xtrempe.ro. Nu garantăm răspunsul și nu dăm banii înapoi. Prietenii știu de ce.

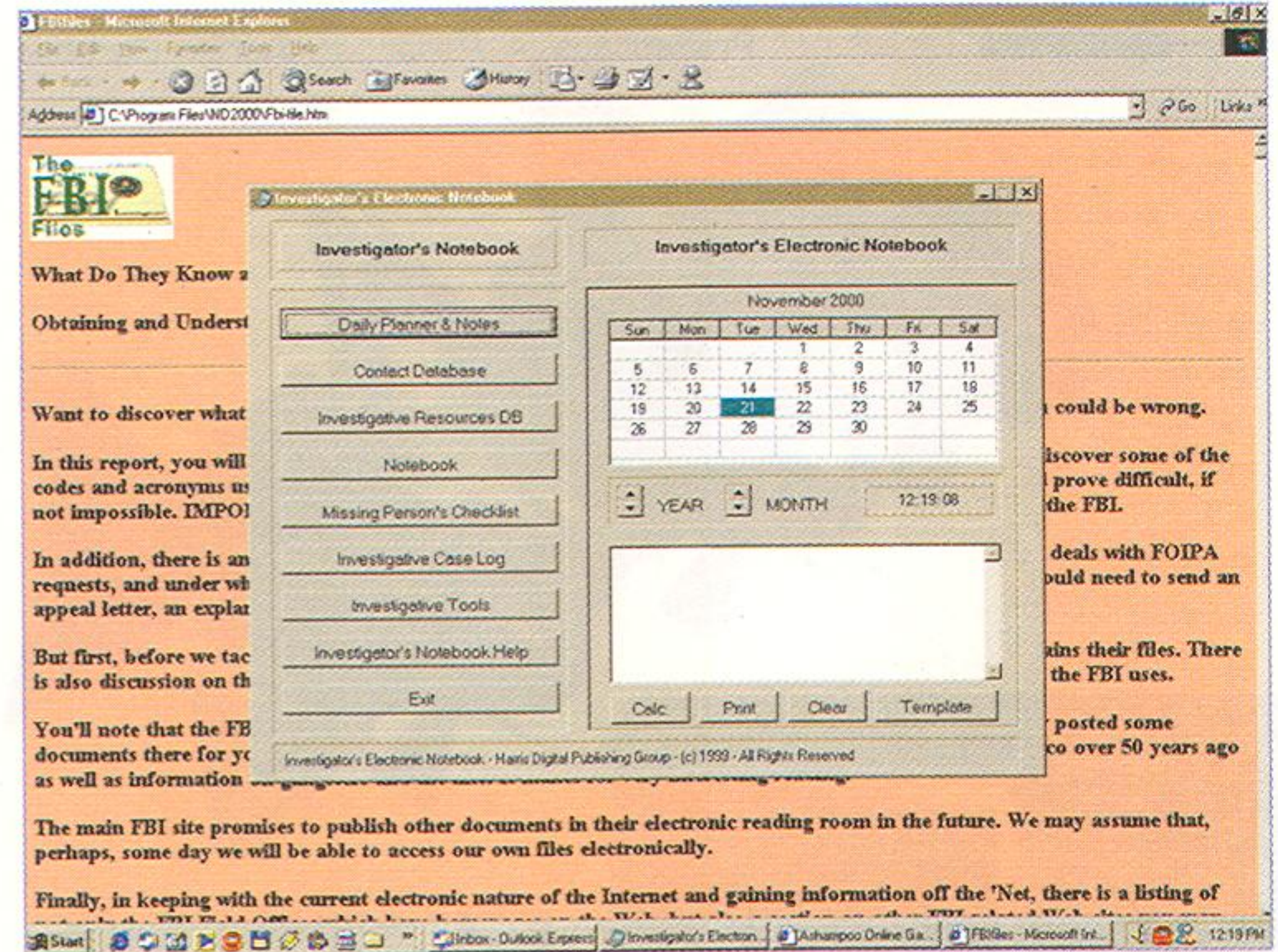
Primiți sfaturi despre cum să aflați adresele de e-mail ale prietenilor/prietenelor

Net Detective

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț

Dacă vă place să faceți pe detectiv, Net Detective este instrumentul perfect, cu condiția să aveți conexiune Internet. Nu că programul ar avea vreo legătură cu România, doamne ferește... Net Detective se aplică exclusiv în Statele Unite, Marea Britanie și încă alte câteva state care păstrează datele civile ale indivizilor online. Însă pentru caracteristicile care îl transformă în mult mai mult decât un motor de căutare, merită încercat chiar și de către români. Iată câteva dintre acestea: puteți cere să verificați dosare de la FBI (cu mențiunea că cererea altui dosar decât cel personal este o infraacțiune serioasă care se pedepsește usturător, iar cum marea majoritate dintre noi nu se pot lăuda cu dosare la FBI...), puteți afla adresele de e-mail ale prietenilor/prietenelor, puteți urmări activitatea acestora pentru a vedea ce site-uri de pe Internet

vizitează. De asemenea primiți sfaturi despre cum să aflați numerele de telefon "secrete" (din nou neaplicabil la noi), cum să aflați adresele de e-mail ale prietenilor/prietenelor, cum să le urmăriți activitatea online (ce site-uri vizitează pe Internet), cum să vă verificați dacă aveți microfoane în telefon, cum să dați telefoane ce nu pot fi urmărite, cum să vă ascundeți e-mail-ul încât să nu fie văzut de cel care primește mesajul de la voi și așa mai departe. Toate acestea sunt construite pe sistemul modular, putând fi activate după nevoie. La cumpărarea programului primiți ca bonus două utilitare: cel care vă pune în legătură cu FBI-ul, permițându-vă să vă căpătați dosarul, dacă aveți, și Crypto Vault, un program care criptează datele de pe hardisk, ferindu-le de ochii indiscreți.



Detalii	
Producător	www.netservices.net
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	99\$
Web	www.netdetective.com

Broșuri, calendare, postere, fețe de masă, invitații, etichete, cărți de vizită

Print Artist 8

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț



Pe lângă masivitatea cutiei, Print Artist de la Sierra Home impresionează prin numărul de CD-uri: zece bucăți. Dar acest lucru nu este atât de surprinzător având în vedere că programul nu este altceva decât o mare bibliotecă de clipart-uri. După cum se întâmplă în majoritatea cazurilor, aveți la dispoziție un browser pentru clipart-uri și un program de îmbinare al acestora în ansambluri plăcute ochiului și/sau utile, cu ajutorul căruia puteți obține după caz felicitări normale, felicitări animate pentru uzul online, broșuri, calendare, postere, fețe de masă, invitații, etichete, cărți de vizită și mai știu eu ce mai poate să vă treacă prin cap. Cele zece CD-uri cuprind aproape 200.000 de clipart-uri și fotografii, precum și 300 de fonturi și 8000 de layout-uri predefinite. Acestea ar trebui să vă ajungă pentru aproape orice proiect

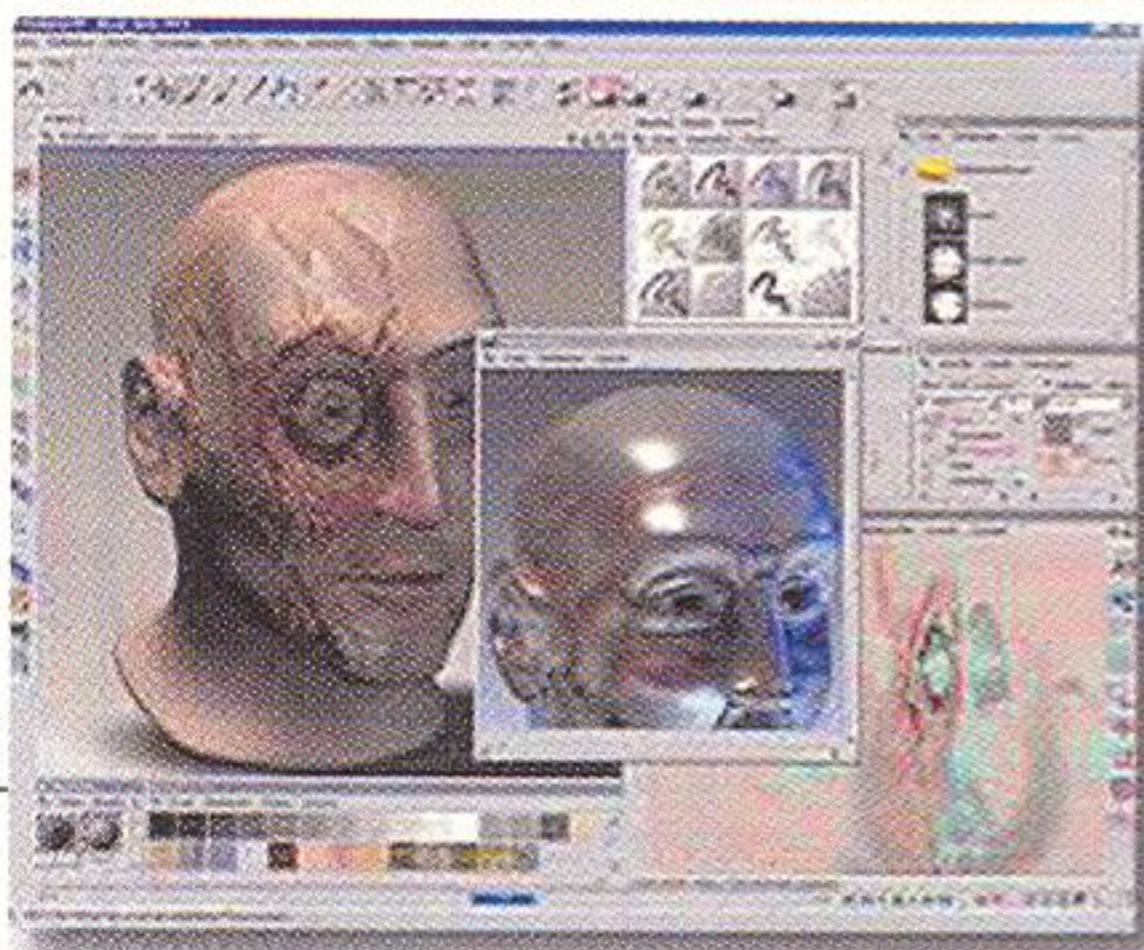
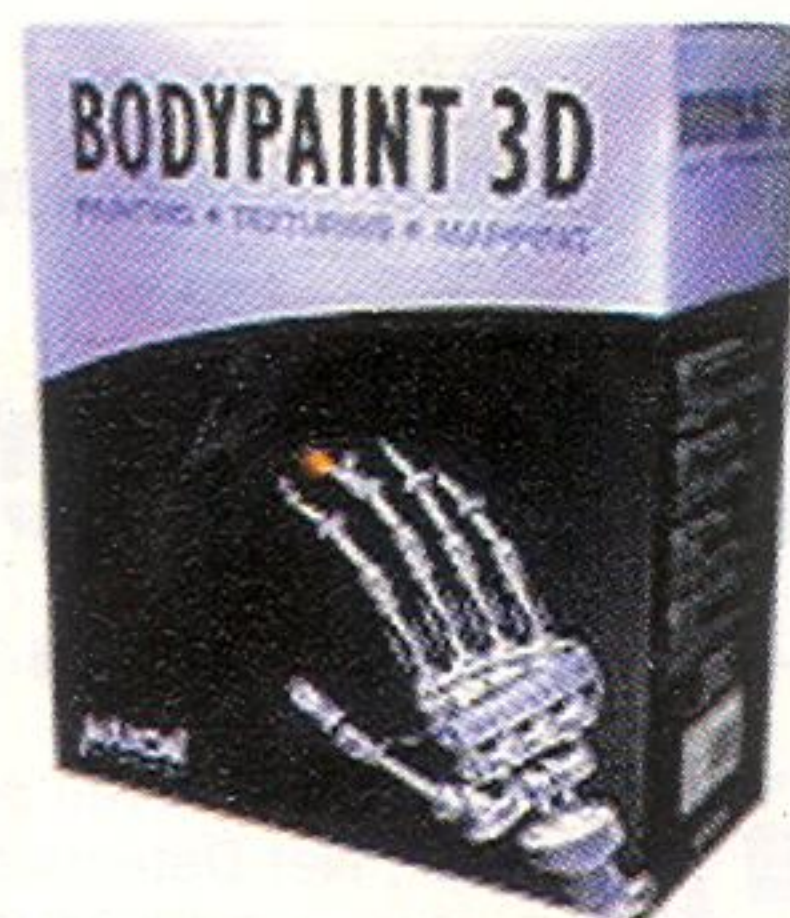
și pot fi regăsite cu ușurință într-un catalog tipărit supradimensionat care este de asemenea inclus în cutie. De asemenea puteți instala variante demonstrative pentru Web Artist, un program user friendly pentru crearea de pagini web și Photo Artist, cu care puteți retușa și înfrumuseța fotografiile. Print Artist își propune să fie foarte ușor de utilizat și de aceea nu trebuie să fiți expert în design pentru a-l folosi, dar cu toate acestea este simplu, nu simplist. Asta înseamnă că dacă aveți nevoie de unele opțiuni mai complexe nu va fi nevoie să apelați la Photoshop pentru că s-ar putea ca Print Artist să le aibă.

Detalii	
Producător	www.sierrahome.com
Distribuitor	Monosit
Telefon	01 330 23 75
Preț	40\$
Web	www.printartist.net

Dacă se pictează cu environmental reflection pe o bilă care face parte dintr-o scenă mai complexă, pe bilă se vor reflecta obiectele din jurul ei.

Body Paint 3D

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț



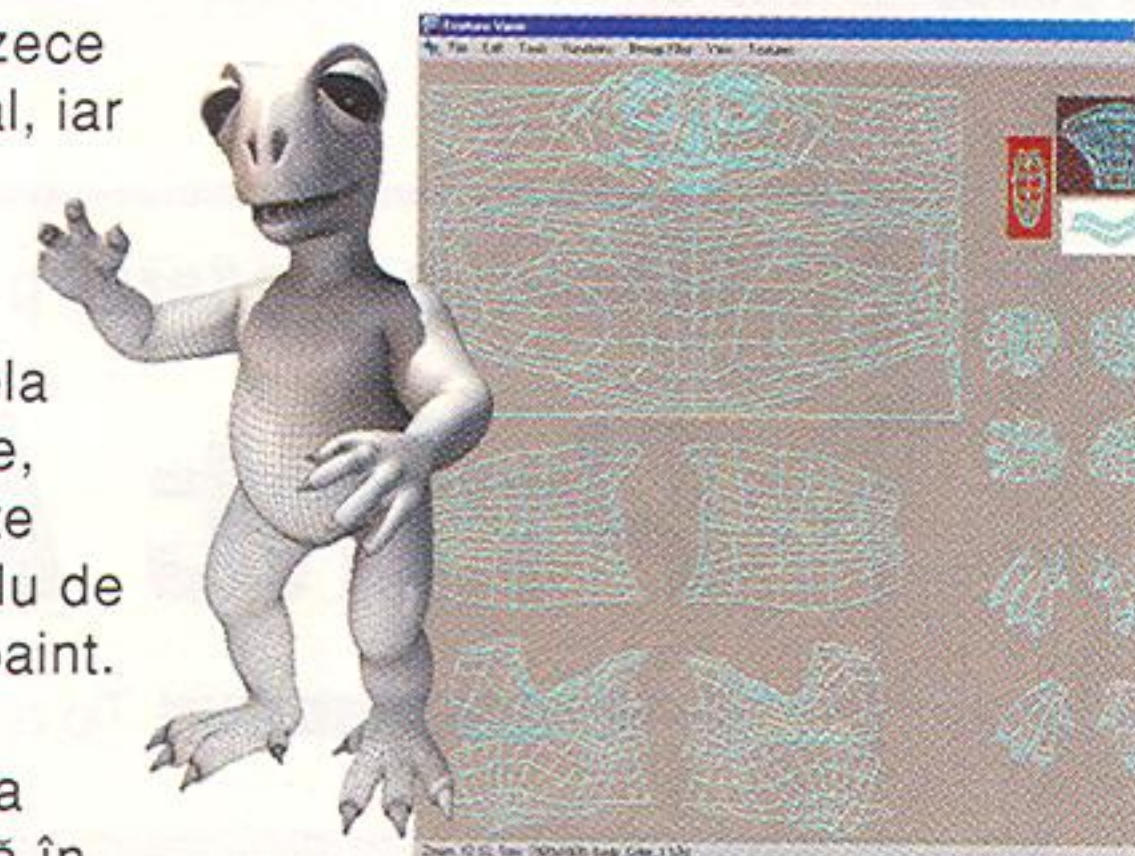
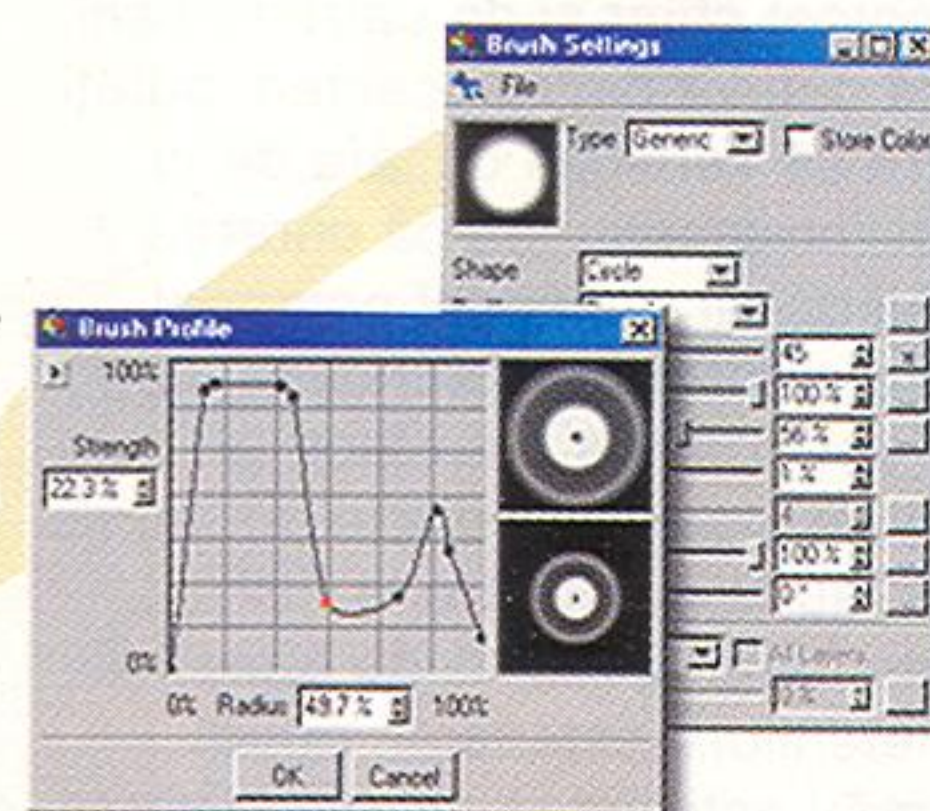
Firma germană Maxon a devenit cunoscută inițial realizând proiecte de design și randare pentru diverse firme în diverse programe. Nemulțumiți însă de cum lucrau acestea, Maxon s-a reprofilat în producător de software, lansând pe piață seria Cinema 4D în diferite variante: XL pentru profesioniști, GO pentru începătorii în ale graficii 3D, NET pentru așa-numitele "render farms", firme cu numeroase calculatoare performante care nu fac altceva decât să randeze proiecte complexe pentru alte companii, care au ideile, însă nu și resursele necesare pentru a le pune în practică. La scurt timp după ce Cinema 4D a ajuns la versiunea a șasea, iată că Maxon lansează un soi de add-on intitulat Bodypaint 3D, care are menirea de a simplifica semnificativ procesul de texturare a obiectelor 3D.

Prezentăm într-unul dintre numerele trecute Deep Paint 3D, de la Right Hemisphere. Ca și programul respectiv, Bodypaint 3D este un utilitar care permite texturarea real time a unui obiect 3D într-un mod asemănător cu pictarea unei sculpturi în realitate. Dar la o privire atentă, Bodypaint 3D promite mai mult decât Deep Paint 3D. În primul rând el este bazat pe aceeași arhitectură software folosită pentru Cinema 4D, ceea ce înseamnă mai puține probleme de stabilitate și o viteză de randare și calitate comparabilă cu cea a programului-mamă. Și merită menționat că Cinema 4D era



vestit pentru cerințele sale de sistem rezonabile... În al doilea rând, ușurința în utilizare este remarcabilă. O interfață intuitivă și o gamă foarte largă de preseturi simplifică enorm munca "artistului". De exemplu, presetul de rugină adaugă o tentă roșie pe canalul de culoare, roughness pe canalul de bumpmap și pe cel de diffuse, precum și dampening pe cel de strălucire, totul dintr-o singură trăsătură de penel. Ca să nu mai vorbim că tehnologia Raybrush patentată de Maxon permite pictarea real time în chiar scena randată. Asta însemnând că atunci când cineva pictează cu environmental reflection pe o bilă care face parte dintr-o scenă mai complexă, pe bilă se vor reflecta obiectele din jurul ei. Există zece canale pentru fiecare material, iar în fiecare canal se pot folosi mai multe layere. Formele predefinite vă vor scuti de munca obositoare de a modela fiecare detaliu: crăpături, cute, șuruburi, cicatrice, găuri, toate acestea sunt extrem de simplu de adăugat cu ajutorul lui Bodypaint. De asemenea, tehnologia MultiView permite examinarea obiectului pe care se pictează în trei tipuri de vederi diferite: 2D, care este proiecția texturii în plan, 3D shaded și 3D raytraced. Orice modificare adusă într-una din aceste vederi se va reflecta imediat și în aspectul celorlalte. În ceea ce privește numărul instrumentelor grafice Bodypaint 3D nu se deosebește prea mult de un program de grafică 2D top-of-the-line: se poate desena cu airbrush, cu cretă, cu acuarelele, cu vopsele în ulei, cu stiloul de calligrafie sau cu markerul și chiar cu un clone tool dintr-o altă imagine. Iar dacă adăugăm și sistematizarea pe layere, posibilitatea de aplicare de filtre și uneltele de selectare foarte asemănătoare cu cele din Photoshop, se poate ajunge la concluzia că este un program mai mult decât interesant, pe care interfața personalizabilă și interconectarea cu Cinema 4D îl pot face preferatul vostru cât ai zice

Bodypaint for Real Strippers... Este mai impresionant decât Deep Paint 3D, prezentat într-unul din numerele anterioare iar faptul că poate să conlucreze cu Cinema 4D nu poate fi decât un plus.



Detalii	Producător:	Maxon Computers www.maxxon.com							
	Distribuitor:	N/A							
	Aprecieri:	<ul style="list-style-type: none"> cerințe mici de sistem (orice calculator cu procesor peste 166 Mhz și 64 Mb de RAM) pictează real time în imaginea raytraced în afară de prețul piperat, nu prea există 							
	Detalii tehnice:	<table border="1"> <tr><td>Procesor:</td><td>Pentium 166+</td></tr> <tr><td>Video:</td><td>VGA</td></tr> <tr><td>Memorie:</td><td>64 RAM</td></tr> <tr><td>Hard disk:</td><td>240 Mb</td></tr> </table>	Procesor:	Pentium 166+	Video:	VGA	Memorie:	64 RAM	Hard disk:
Procesor:	Pentium 166+								
Video:	VGA								
Memorie:	64 RAM								
Hard disk:	240 Mb								

Verdict

9.1

BLAUPUNKT

T-Line

de la
219 DM*

VĂ OFERĂ NOUA GAMĂ DE RADIOCASETOFONE AUTO



Dublin C30



Boston C30



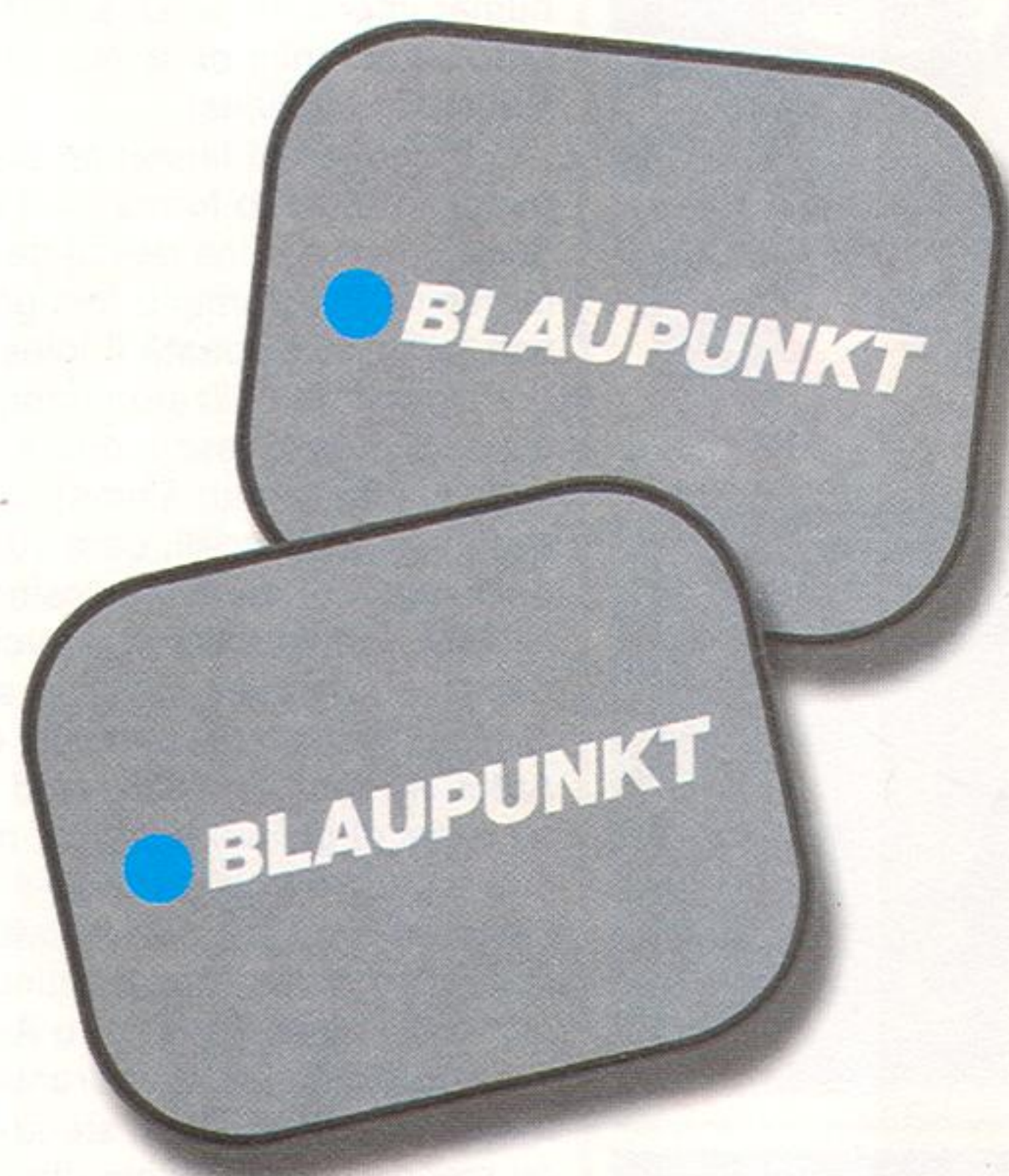
Kiel CD30



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.**



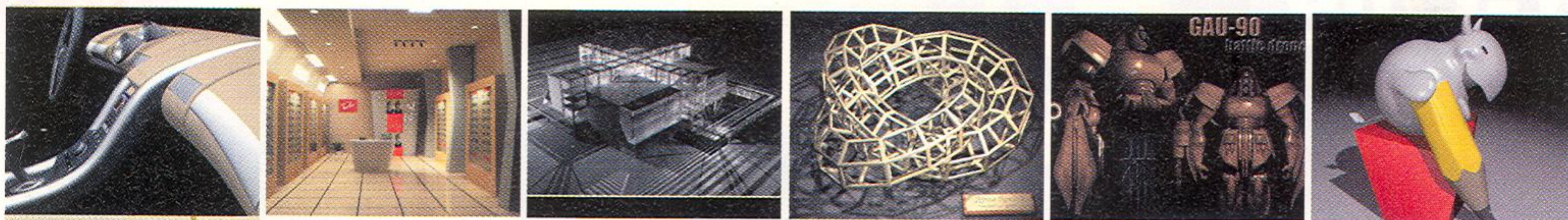
Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin  **OMNIASIG**
ASIGURĂRI AGRICOLE

 **BLAUPUNKT**
Sunet clar. Păcere pură.

*Fără TVA.

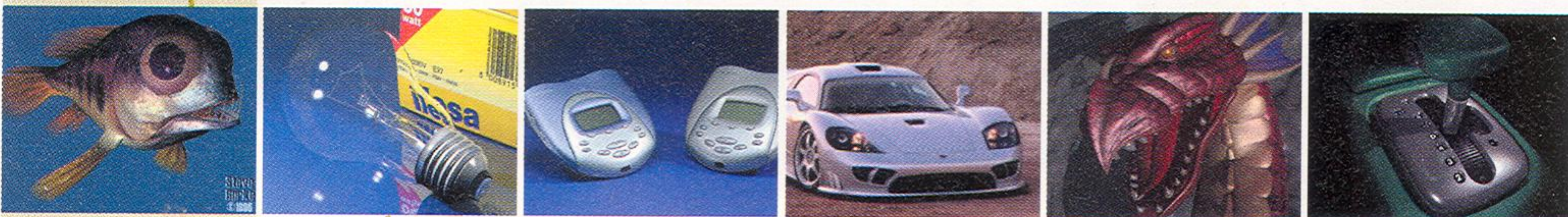
**În limita stocului disponibil.



Rhino 2.0 este în stadiul de beta și lista de îmbunătățiri este lungă cât o zi de post

Rhinoceros 3D

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț



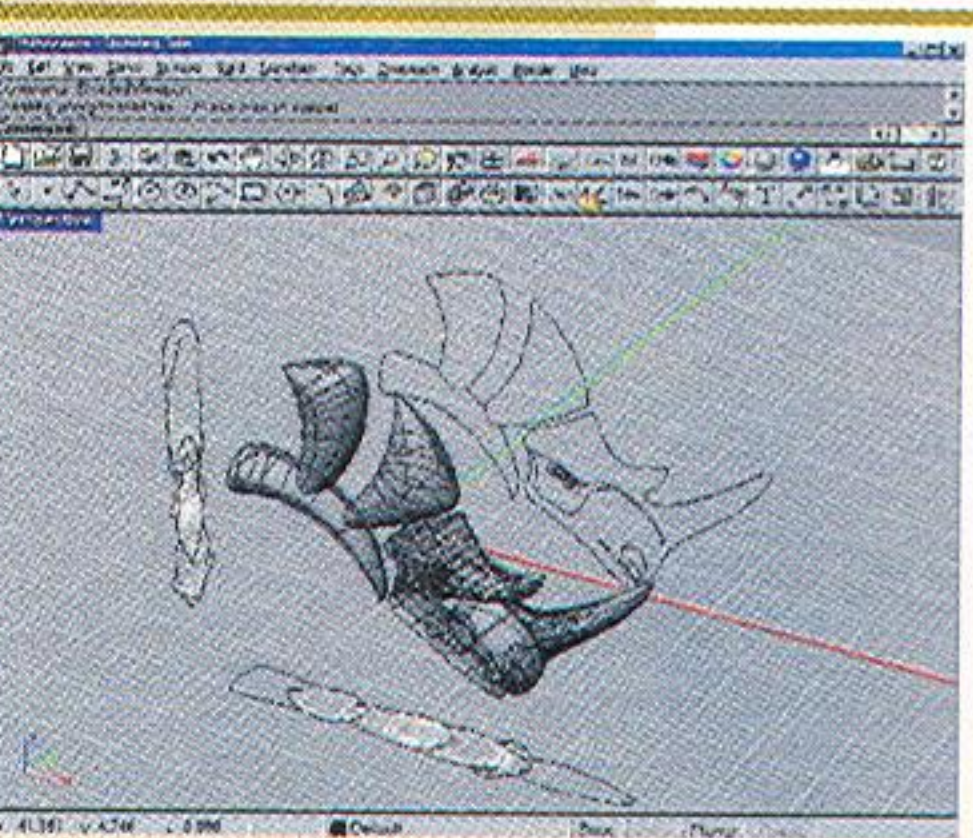
Nu foarte cunoscut de profani, "Rhino", cum i se spune afectuos, și-a făcut destul de repede un număr de fani fideli care îi laudă calitățile. Creat de o mână de oameni, dintre care se remarcă englezul Robert McNeel, Rhinoceros 3D este un program de modelare care se folosește din plin de avantajele curbelor NURBS. După cum am mai explicat când a venit vorba de ele, acestea reprezintă o modalitate eficientă de modelare precisă a formelor organice fără a implica un număr imens de poligoane (NURBS este un acronim de la Non Uniform Rational B-Splines).

Rhino a fost lansat pe piață în august 1996 sub forma unui beta gratuit care a prins destul de repede la public. Programul a fost gândit în așa fel încât să poată fi folosit de două tipuri de utilizatori: modelatorii 3D care construiesc modele pentru imagini statice sau animații și designerii industriali, care vor să își definească produsele folosind NURBS. Aceștia din urmă vor descoperi chiar că în Rhino se regăsesc multe din opțiunile din AutoCAD cum ar fi Coloured Layers, o fereastră Command Line, mai multe tipuri de object snap și posibilitatea de a repeta o comandă prin apăsarea tastei Space. Rhino este disponibil ca plugin pentru AutoCAD, însă nu există nici o diferență fundamentală între plugin și stand-alone, cu mențiunea că acesta din urmă merge ceva mai fluid din moment ce nu trebuie să interacționeze cu încălcitul AutoCAD.

Când au scris codul programului, cei de la McNeel & Associates au cumpărat licența pentru funcțiile geometrice și tehnologia NURBS de la o mică companie din Seattle numită Applied Geometry. La scurt

timp după aceea Applied Geometry a fost cumpărată de Alias Wavefront, care a preluat și respectivele tehnologii. Astfel se face că posibilitățile de modelare ale lui Rhino sunt comparabile cu cele din Maya, însă la o fracțiune din preț. O diferență fundamentală este că în Maya utilizatorul poate modifica un model după ce acesta a fost generat făcând schimbări asupra curbei de la care s-a pornit, în timp ce în Rhino trebuie să ștergeți modelul, să modificați curba și apoi să regenerați modelul. Pentru modelarea curbelor, Rhino are numeroase instrumente printre care se numără mai multe tipuri de fillet și blending, precum și surface lofting și operații booleene. Practic, procesul de modelare este compus din trei faze principale: mai întâi se desenează o curbă spline, în faza a doua aceasta este luată drept contur pentru generarea unei suprafețe NURBS, care poate fi modificată în faza a treia cu extrude sau loft pentru a obține forme complexe. Folosirea liniei de comandă permite introducerea dimensiunilor exacte ale obiectului ce urmează a fi creat, iar funcția Command History sprijină o documentare riguroasă a proiectului, listând comenzile utilizate cu toți parametrii acestora. Un alt feature important este eficiența și configurabilitatea interfeței: în primul rând, există un număr de butoane neutilizate cărora li se poate repartiza orice secvență de comenzi prin intermediul funcției Icon Editor (ceea ce aduce foarte mult cu definirea de macro-uri). În al doilea rând, mai mult de o treime din butoane au funcție duală: apăsarea cu butonul drept duce la un efect diferit de cel obținut prin apăsarea cu butonul stâng.

Programul suferă totuși din cauza a două deficiențe fundamentale: nu are nici o modalitate pentru realizarea de animații și partea de randare a scenei este atât de puțin dezvoltată încât poate fi considerată inexistentă. De altfel toate imaginile pe care le vedeți în această pagină au fost randate fie în Pov-Ray, fie în Lightwave, fie în alt program cu raytracing (și eventual iluminare globală) de calitate. Dar aceste dezavantaje vor fi corectate curând, deoarece Rhino 2.0 este în stadiul de beta și lista de îmbunătățiri este lungă cât o zi de post. Și tot în stadiul de beta se află și Flamingo, un raytracer high-end bazat pe tehnologia AccuRender care va fi folosit pentru randarea în condiții de calitate maximă a modelelor create cu Rhino.



Detalii

Producător:
McNeel&Associates
www.rhino3d.com

Distribuitor:
N/A

Aprecieri:

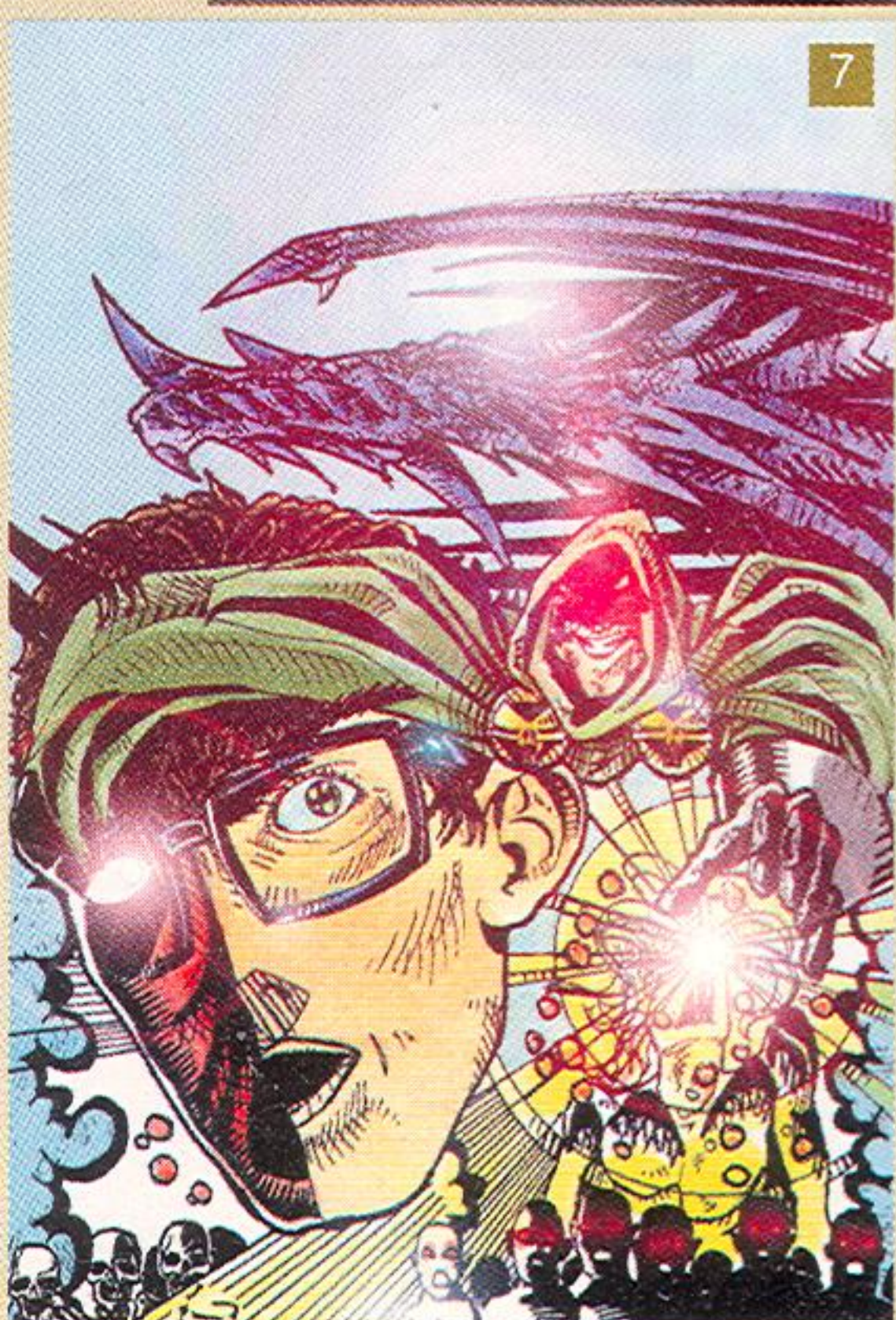
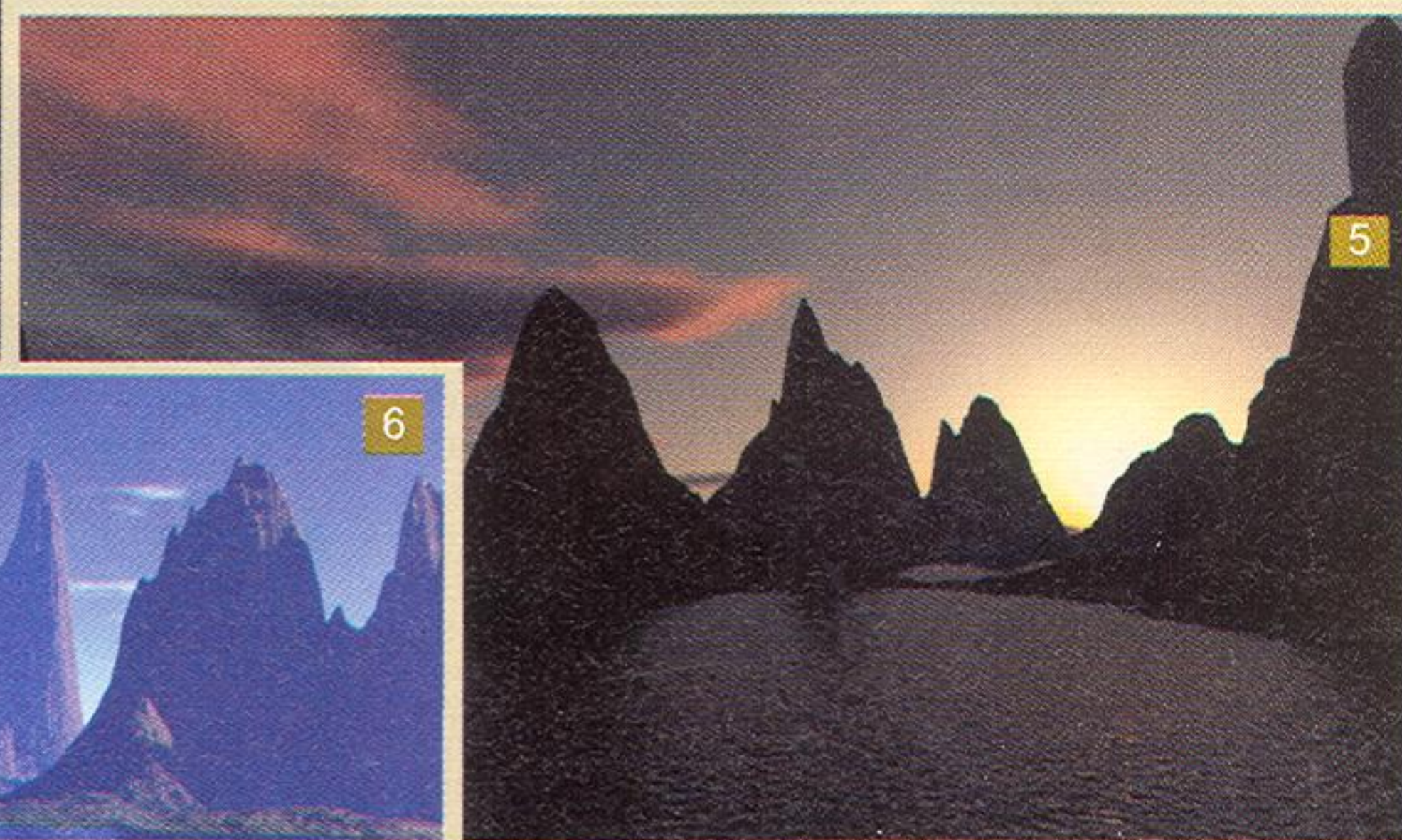
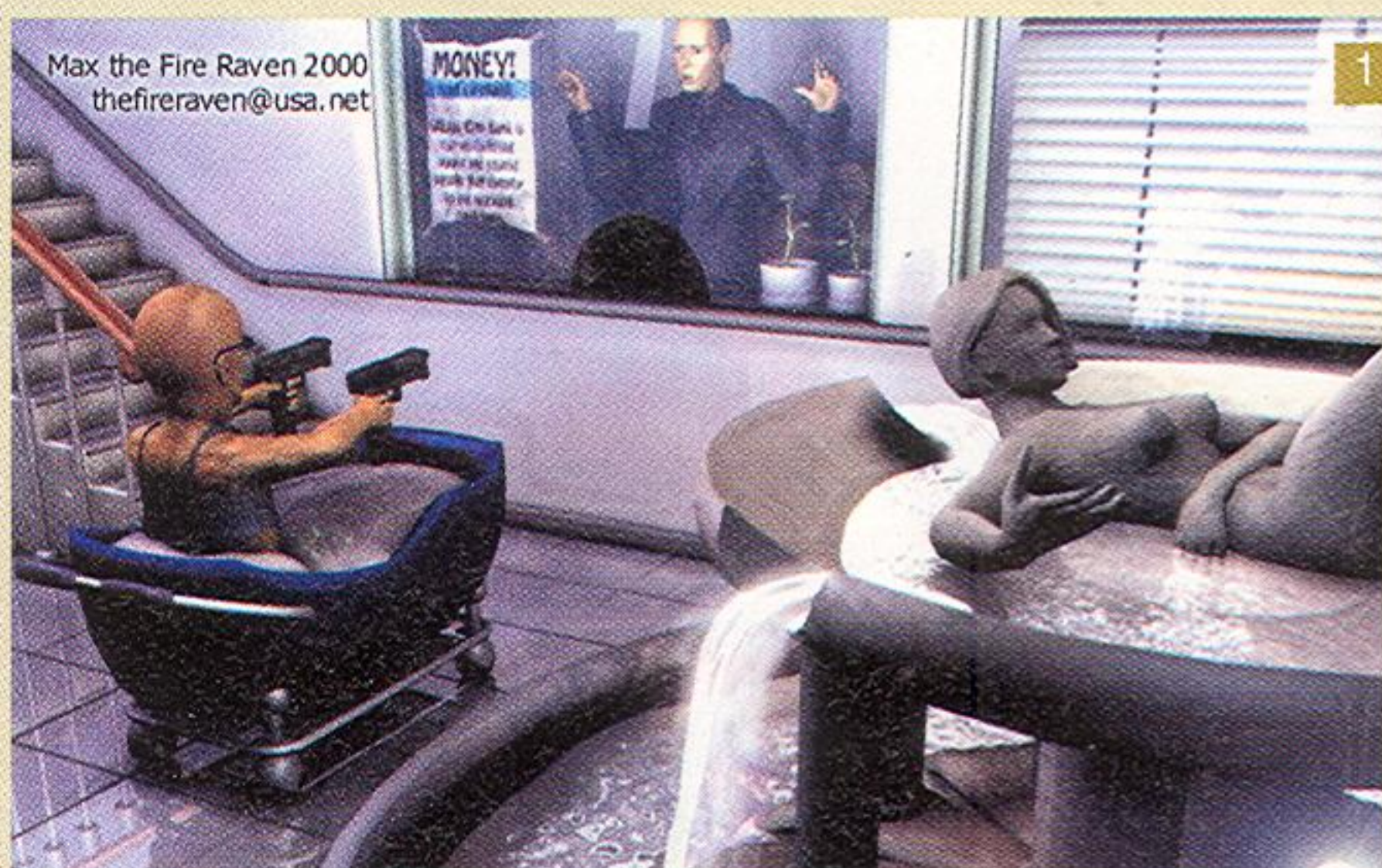
- ⊕ - unul dintre cele mai bune modelatoare NURBS
- aceleași funcții geometrice și tehnologie ca Maya
- ⊖ - nu are animație
- motor de randare de proastă calitate

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 166
Video:	Direct 3D
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	50-75 Mb

Verdict **9.3**

Galerii Xtreme

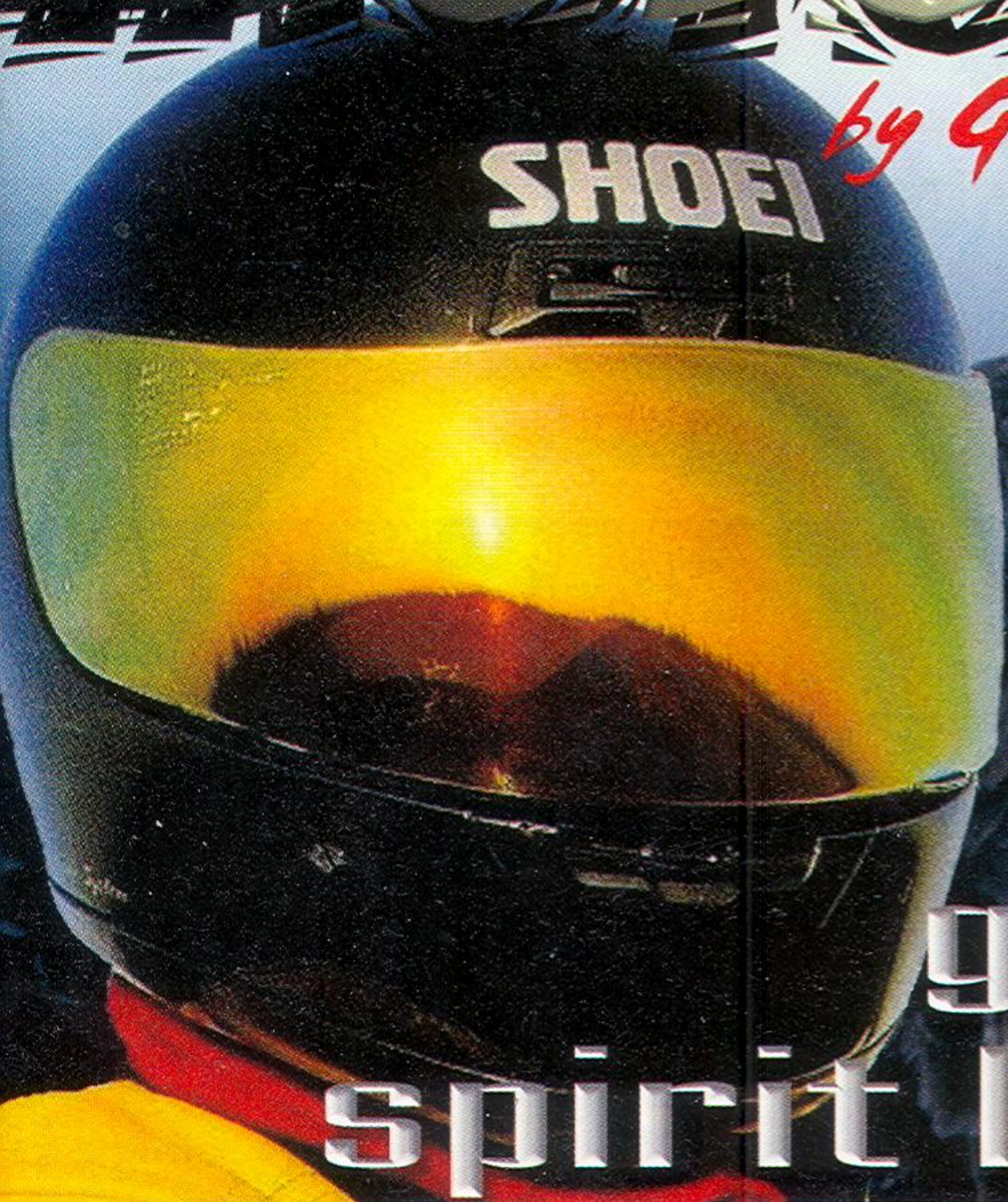


Ștefan Giurgiu (gsc_mtr@yahoo.com)	1,2,3
Silviu Badea (piece_Mkr@ziplip.com)	4
Alec Iliescu (alec@home.ro)	5, 6
Richard Halo (unknown@nowhere.net)	7, 8
Sergiu Octav Lupse (unknown@nowhere.net)	9

revista motociclistilor

MOTORS

by G-MOTORS



curaj
glorie
spirit liber



motors1.bizland.com



Acum puteti crea:

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

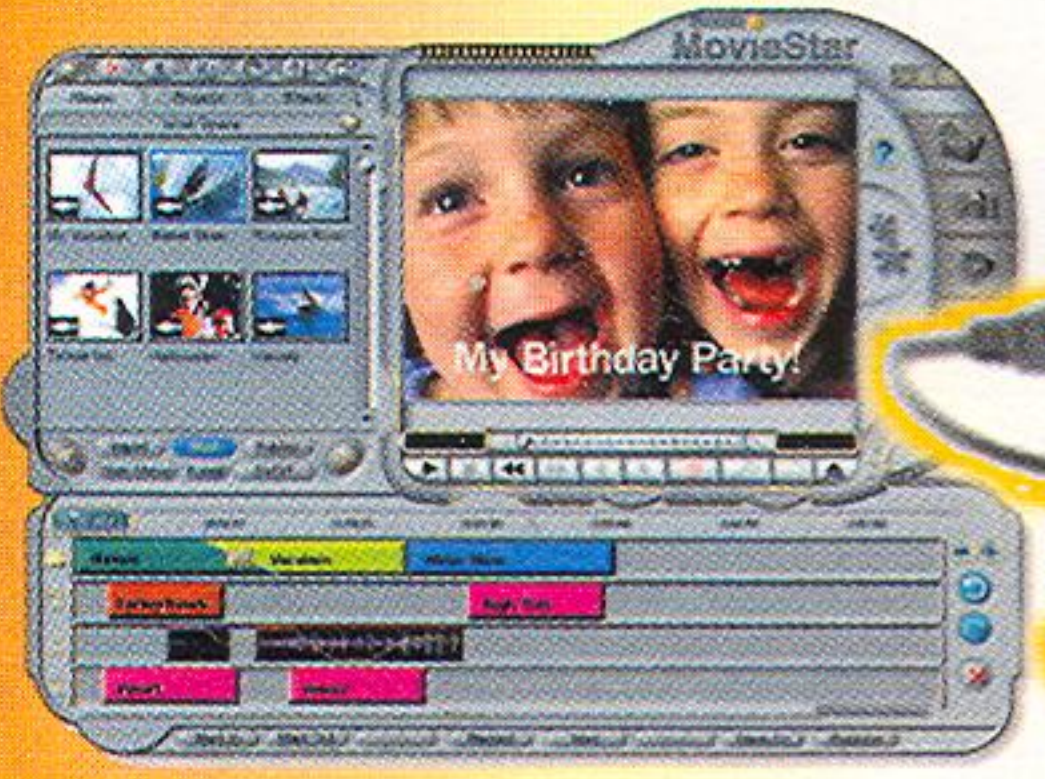
la preturi convenabile.



**Computers
for
digital video**



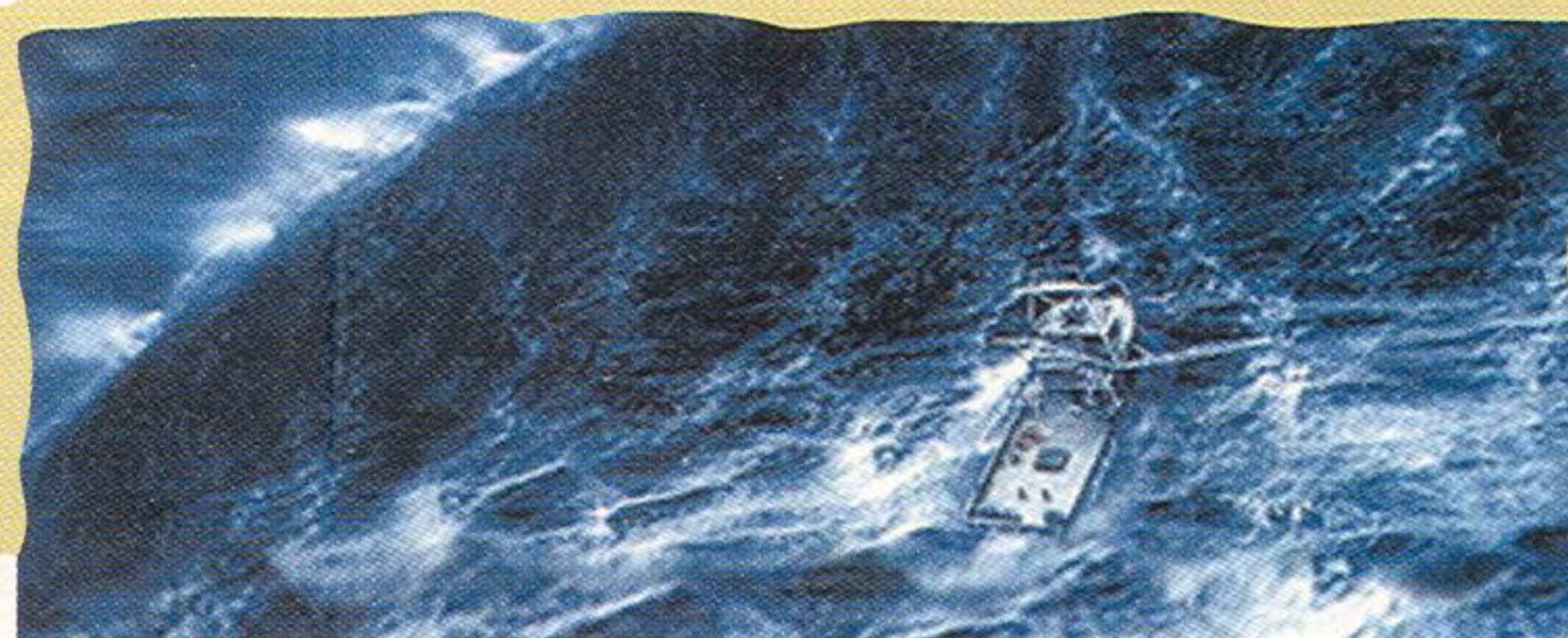
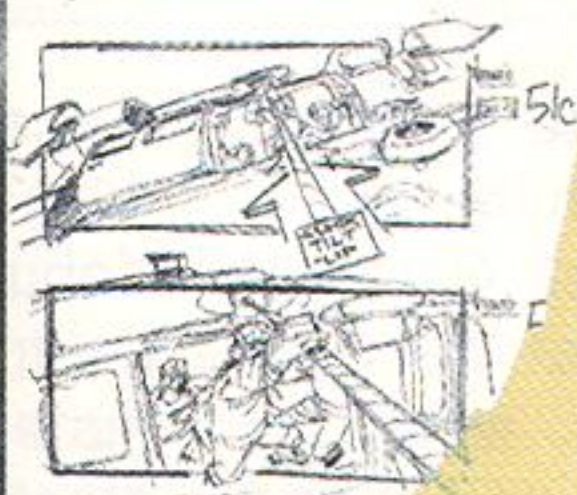
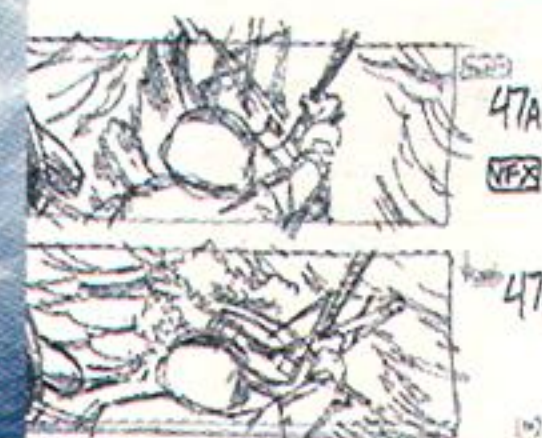
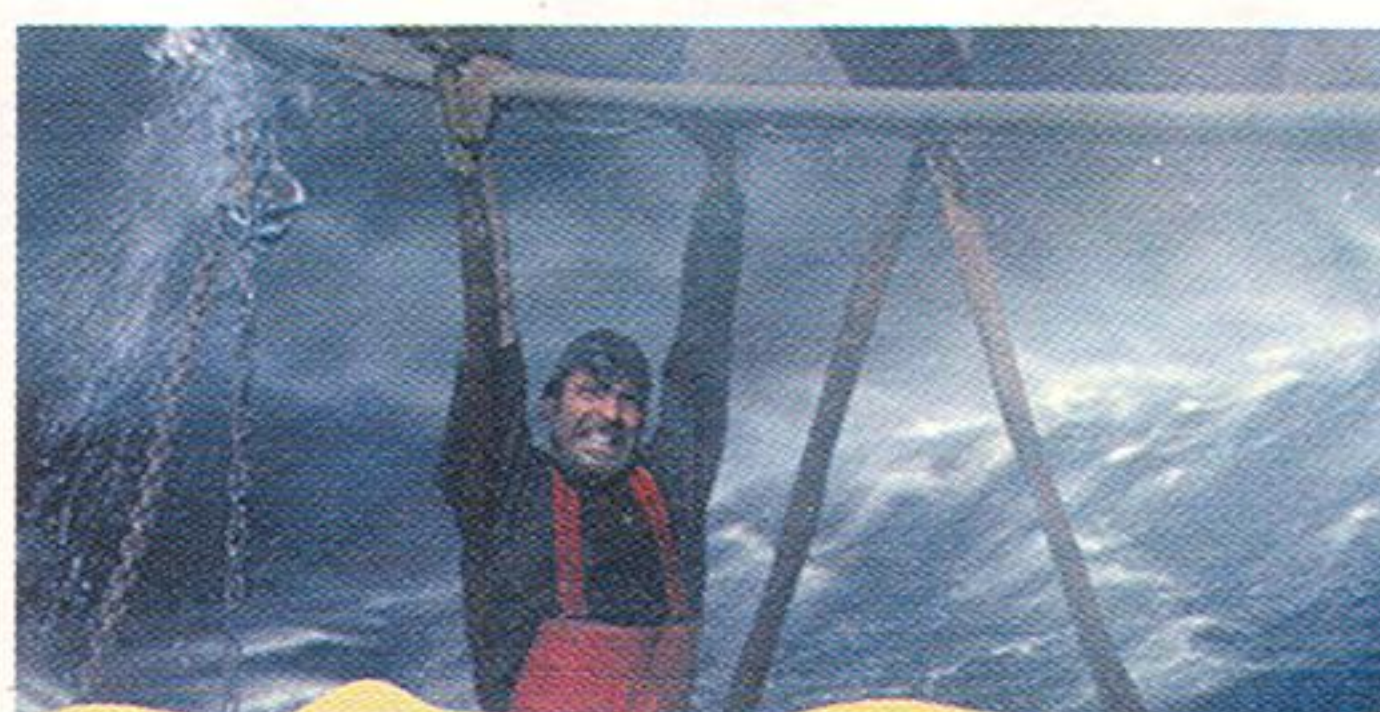
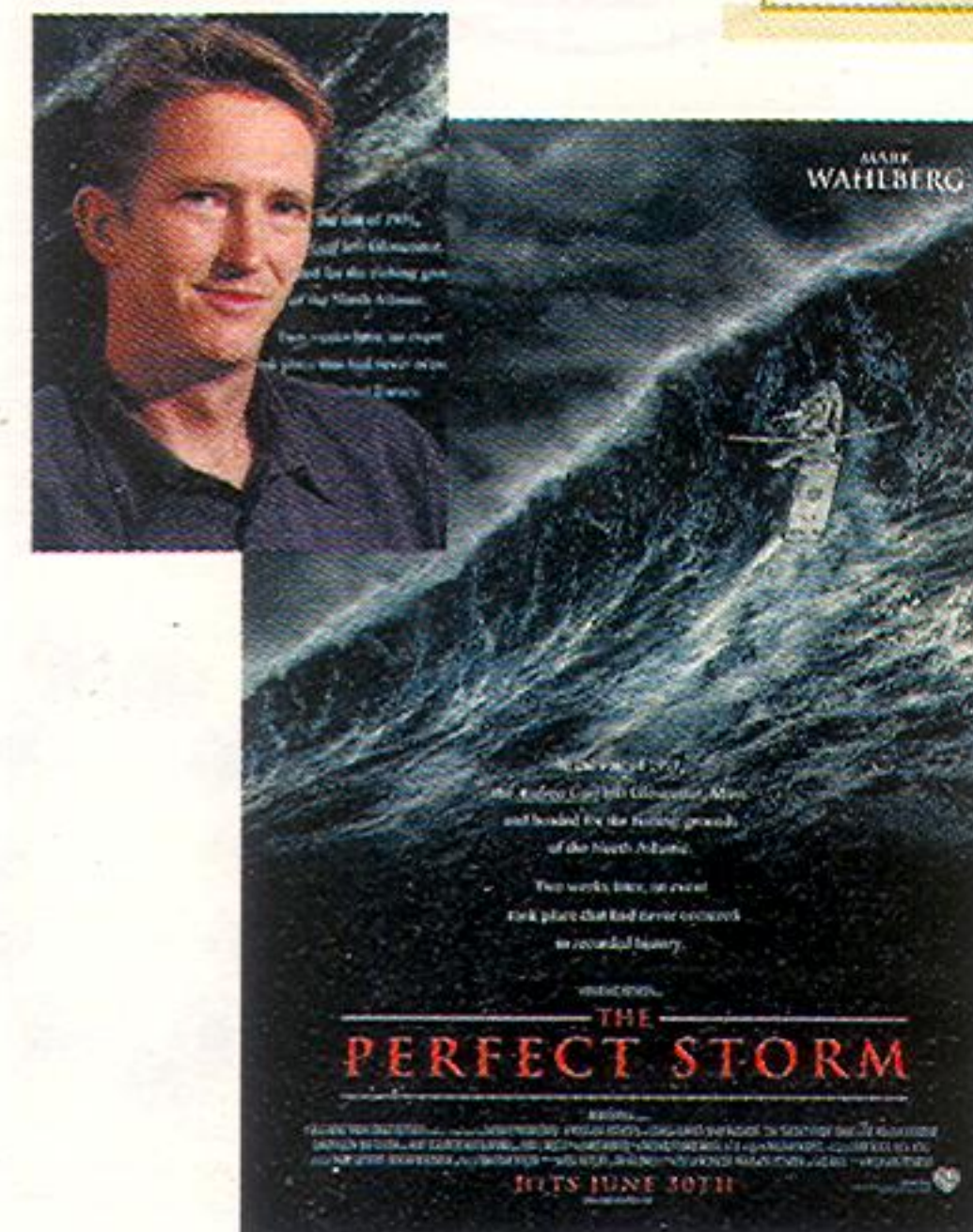
Monza Impex S.R.L.
tel. 044-110014
fax.044-193472
e-mail: monza@xnet.ro



Efectele speciale: (cel mai profitabil domeniu al multimedia)

O furtună... ca-n filme

Tip articol: Presentare - Redactor: Adrian Dorobăț



↑ In noiembrie 1991, chiar în după-amiaza zilei de Halloween, trei fronturi atmosferice vrăjmașe s-au ciocnit deasupra Oceanului Atlantic, dând naștere celei mai puternice furtuni văzută de om până atunci. Un pescador pe nume "Andrea Gail" este prins în mijlocul acestui maelstrom ucigaș iar viețile pescarilor aflați la bordul său atârna de un fir de păr. Povestea, reală de felul ei, a stat la baza cărții de succes a lui Sebastian Junger, "The Perfect Storm"- "Furtuna perfectă", care la rândul său a generat filmul de același nume și cu George Clooney în rolul principal. Filmul a rulat și pe ecranele noastre în momentul în care veți citi articolul încă va mai rula cine știe prin ce cinematograful de cartier.

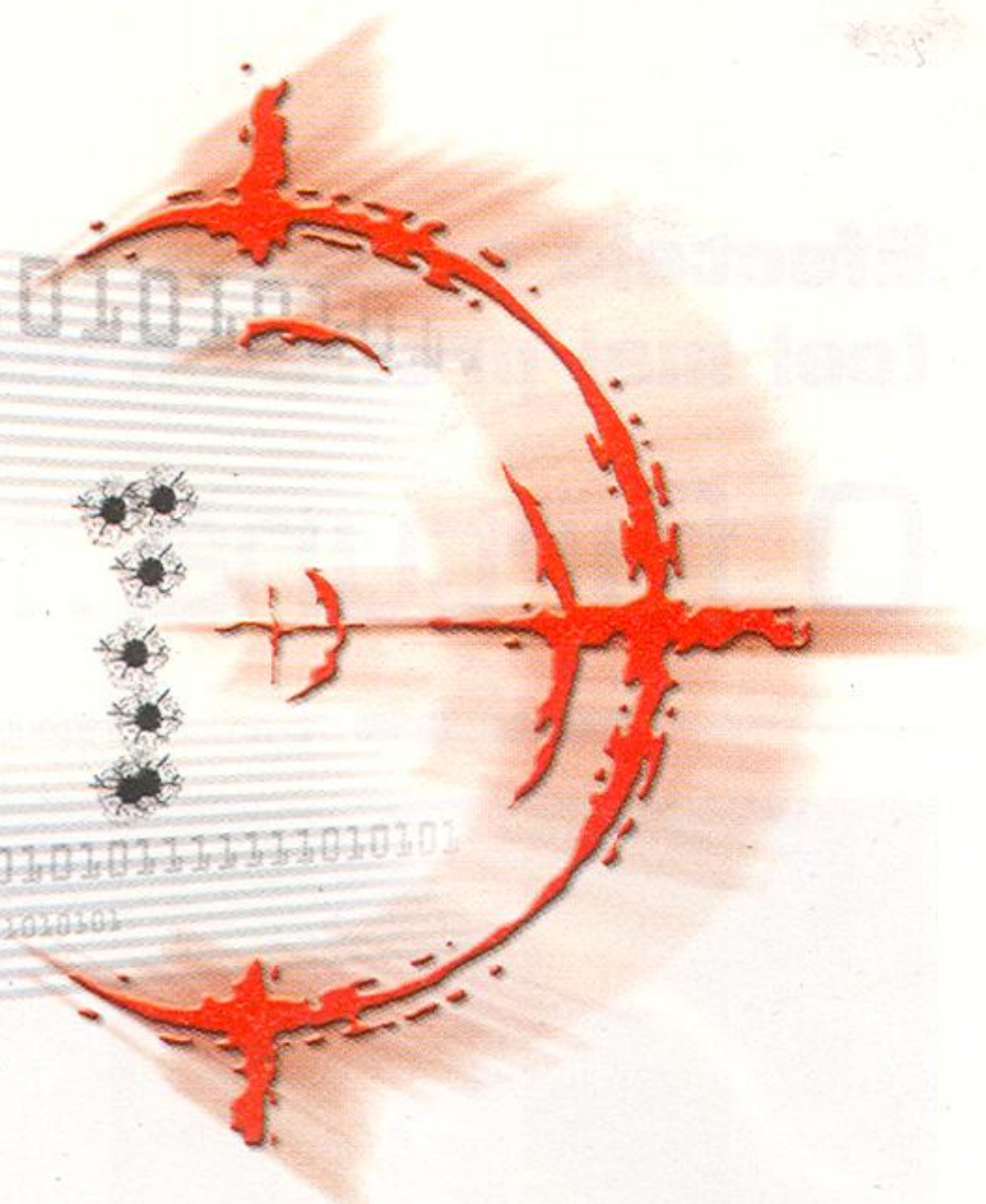
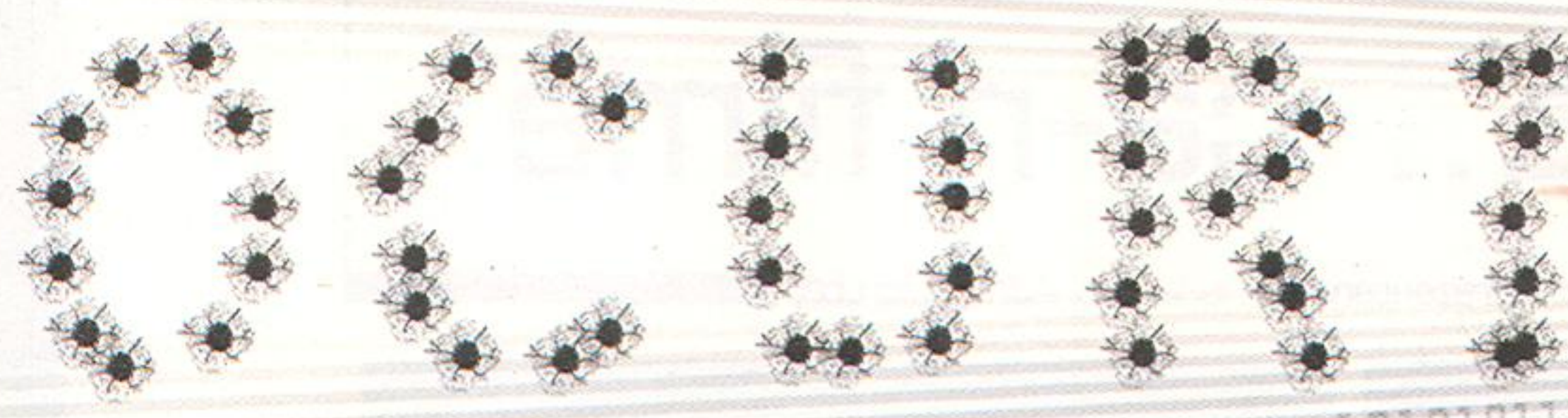
Pentru a putea recrea furtuna secolului în toată măreția ei, regizorul Wolfgang Petersen a apelat la cea mai căutată și probabil cea mai capabilă echipă producătoare de efecte speciale, Industrial Light&Magic. Responsabil pentru proiectul "The Perfect Storm" a fost ales veteranul Stefen Fangmeier, care a mai lucrat la filme cu greutate din-

tre care merită menționate Terminator II, Small Soldiers, Casper, Twister, Jurassic Park și Galaxy Quest. Stefen Fangmeier este un soi de guru al efectelor speciale, el fiind deprins să lucreze cu supercalculatoare gen Cray încă de pe la douăzeci și ceva de ani când făcea vizualizări științifice pe așa ceva. Mai apoi a programat Mental Ray, un mediu de randare pentru SoftImage, care apoi a fost portat și în 3DS Max, oferind un aport de calitate senzațional imaginii randate.

Echipa condusă de el a avut serios de muncă, pentru că neavând la îndemână o furtună și neputând să se avânte în cascadorii suloase, au trebuit să recreze furtuna, pescadorul "Andrea Gail", echipajul său, un alt vas și pasagerii săi precum și elicopterele pazei de coastă și echipajul acestora. Neavând experiență în lucrul cu machete, Fangmeier a decis să folosească doar imagini generate pe calculator, la fel cum a făcut și în cazul lui Twister. Singura problemă a fost că realizarea apei și valurilor fotorealiste pe calculator s-a dovedit mai complicată decât crearea unor tornade.

Chestiunea cea mai dificilă a fost recrearea spumei care plutea pe suprafața valurilor și care se împrăștia în vânt când se lovea de carena navei. După o perioadă de documentare în care specialiștii în efecte speciale au studiat vase de pescuit și furtuni, precum și interacțiunea dintre cele două, au putut să își dea seama ce se întâmplă cu navigarea în condiții meteorologice extreme. Pentru a detalia schimbările în intensitate ale furtunii, s-a trecut de la o dimensiune relativă a valurilor de 15 metri la una de 30 de metri, s-a adăugat textura de spumă pe valuri și s-a mărit opacitatea ceții pentru a sugera intensitatea vântului care o plimba de colo-colo. Înfașurarea amenințătoare a oceanului a fost amplificată cu ajutorul fulgerelor, și ele create pe calculator.

Valul principal, cel ce depășește 30 de metri, a necesitat numeroase calcule de dinamică a fluidelor pentru a se mișca realist, iar spuma, ceața și picăturile de apă spulberate de vânt s-au concretizat în milioane de particule distincte ce trebuiau animate.



ALT STAR TREK

DS9: The Fallen

Mania jocurilor Star Trek pare să nu slăbească, în ciuda timpului trecut, așa că foarte curând (un demo există deja) vom avea ocazia să testăm și să apreciem o nouă tentativă, de data asta situată în



zona Deep Space 9. Interesant însă, și cumva inovator pentru această (a câta deja) încercare, este posibilitatea de a-ți alege la început perspectiva din care să privești jocul, fie că e vorba de cea a lui Sisko, Worf sau Kira. Engine-ul de Unreal va sta la baza acestui action-adventure (deși Simon & Schuster Interactive a promis că vor exista nenumărate tehnologii proprii inserate, pentru a face totul mai arătos).

Detalii:
http://www.simonsays.com/thefallen_site/



Pe scurt

■ Noi jocuri pe degeaba
Site-ul Freeloader.com și-a mărit oferta de jocuri downloadabile în mod gratuit cu încă cinci titluri: Supercross Kings, GTA: London, Magic&Mayhem, Viva Football și Pro Pinball The Web. Tot ce trebuie să faceți pentru a le downloada este să vă înscrieți numele și adresa de e-mail în baza lor de date.
Detalii: www.freeloader.com

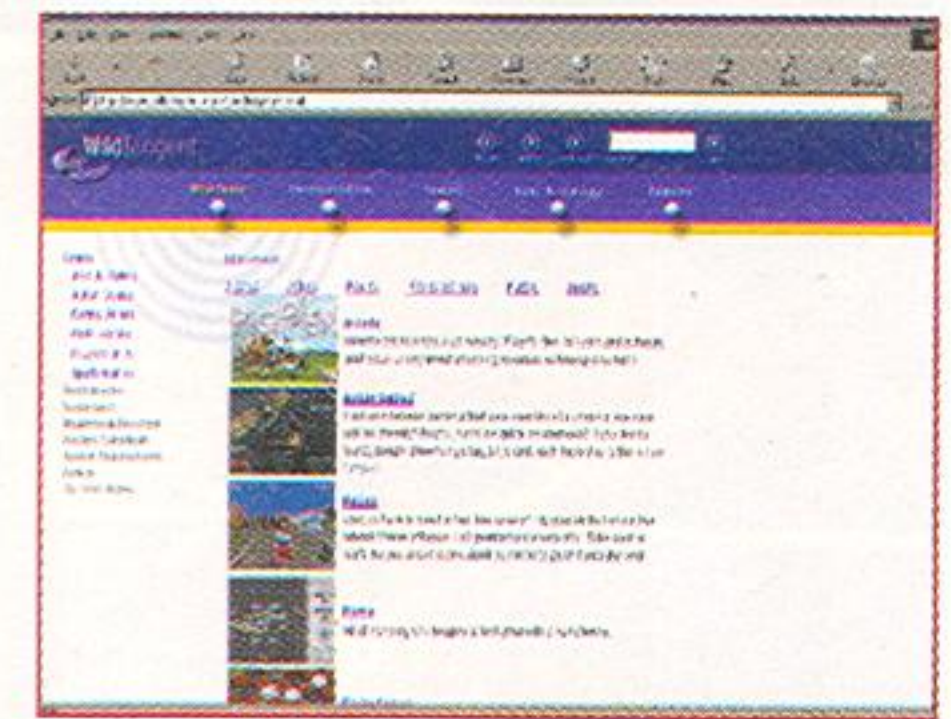
■ Votează pentru o continuare
Compania Gathering of Developers a decis să ia în seamă și opinia gamerilor, astfel încât pe pagina lor de web poate fi găsit un sondaj ale cărui rezultate ar trebui să decidă care joc dintre cele publicate de GOD merită să primească o continuare.
Detalii: www.godgames.com

■ RPG online de la LucasArts
LucasArts Entertainment a anunțat o serie de RPG-uri online ce vor fi grupate sub numele de Starwars Galaxies. Seria va fi produsă de Verant Interactive, cei responsabili și pentru Everquest. Rămâne de văzut cum se vor descurca cei de la Verant după plecarea lui Brian Hook, care după ce a trecut pe la 3dfx și id Software, a înscris și această companie pe lista celor părăsite.
Detalii:
www.starwarsgalaxies.com.

UN SPACE COMBAT, DAR NU ÎN BROWSER

Lupte în spațiu și RPG science fiction

Wild Tangent, o companie fondată de creatorul DirectX-ului, Alex Saint-John, și care se ocupă cu crearea de plugin-uri pentru WinAmp și jocuri ce pot fi jucate în browserul calculatorului, are acum planuri mai îndrăznețe: un space combat simulator, numit SabreWing și un RPG cu tentă science fiction. Responsabili de proiect pentru aceste două jocuri sunt Phil Shenk și Paul Steed, primul ex-programator la Blizzard și cu experiență în



lucrul la Diablo II și cel de-al doilea ex-programator la Wing Commander și Quake II. Echipă mică, dar capabilă....
Detalii: www.wildtangent.com

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Entuziasm de proporții gigantice

Shiny a decis să spulbere tensiunea fanilor și a anunțat în sfârșit că Giants a ajuns gold. Așteptat de mulți cu sufletul la gură, acest joc promite să fie un hibrid RTS/third person shooter, în care trei rase se înfruntă pentru controlul unei insule de pe un asteroid arid. Uriașul Kabuto are drept atuuri forța brută și o rezistență de invidiat și se hrănește cu Vimpi, sirenele din rasa Sea Reapers se pricepe la magie și controlează fenomenele naturii. Mai există două rase neimplicate direct în conflict, Vimpii, un soi de pui gigantiți tip Cernobîl, pe care i-am pomenit

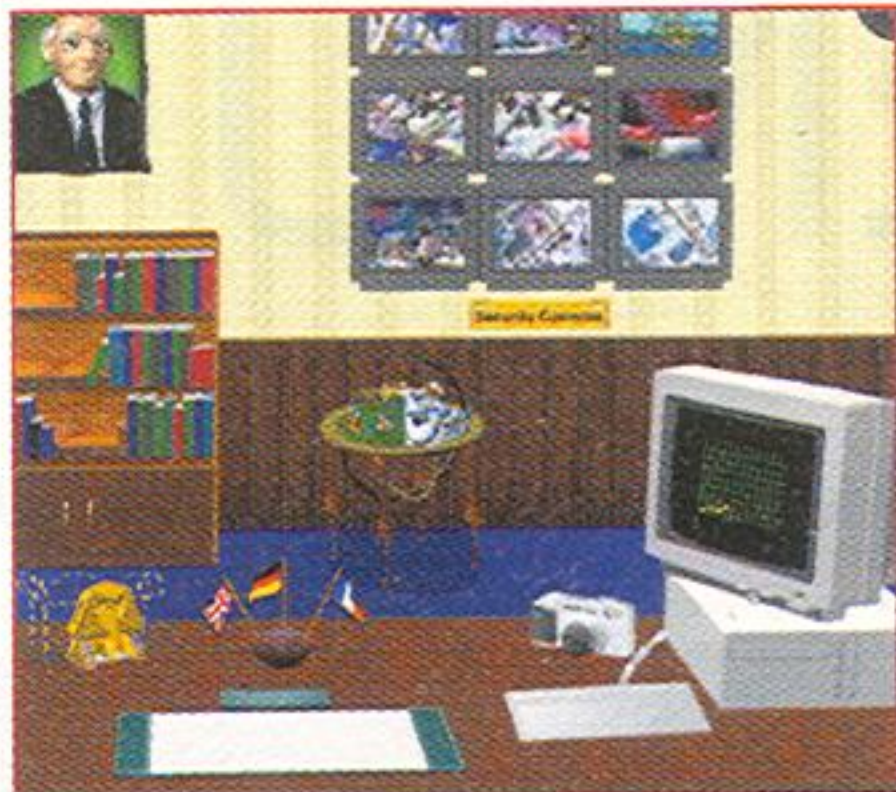
mai sus, și care servesc drept mijloc de alimentație pentru Kabuto și drept carne de tun pentru restul caracterelor înarmate din joc și Smarties, niște creaturi indigene care construiesc baze și inventează tot soiul de arme, capcane și vrăji în timpul liber. Pe care vi le oferă contra cost, desigur. Jocul a ajuns în magazine pe 7 decembrie la americani.



UN NOU THEME PARK DE LA EA

Theme Park Inc

Dacă Theme Park World a fost interesant dar nu a avut un succes enorm, Bullfrog speră să rezolve această problemă cu Theme Park Inc. Având de parcurs 5 nivele de management până să ajungi șeful șefilor vei avea de condus o serie de parcuri a căror tematici vor putea fi în număr de 3: Zone polare, Tărâmul invențiilor și Nopti Arabe.

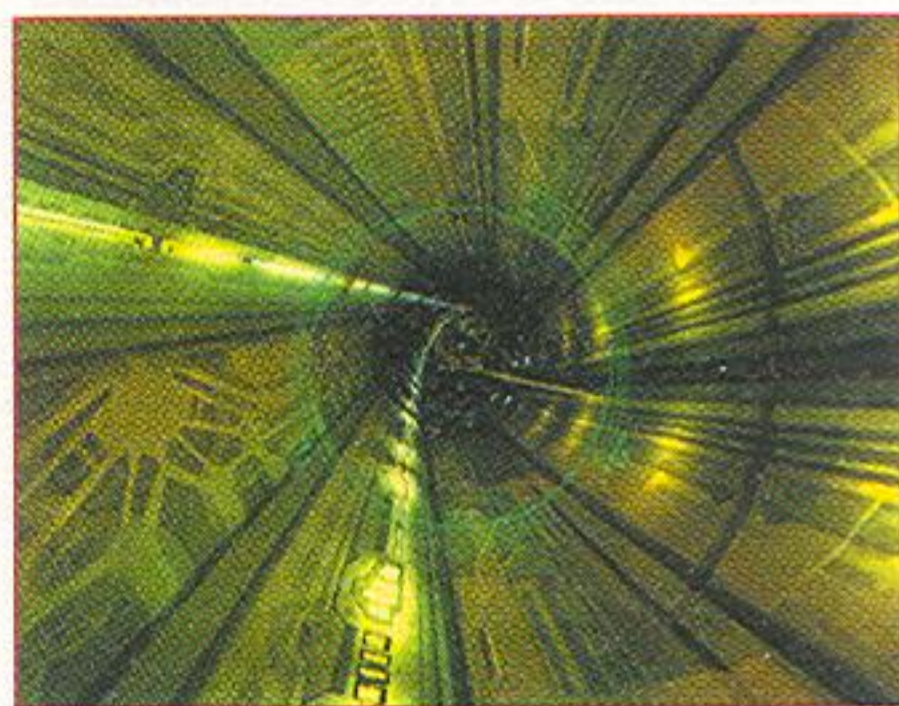


Detalii:
<http://www.themepark.ea.com/>

JOCURI DE CURSE...

Mai iute ca glonțul

O firmă necunoscută (încă), pe numele ei Grin, a reușit



să ne uimească cu imaginile din viitorul lor joc de curse intitulat Ballistics. Acesta se dorește un simulator de curse cu circuite și mașini xtreme din toate punctele de vedere în stilul WipeoutXL și cu o grafică de calibrul lui Quake III. Nici o companie nu s-a oferit încă să le publice jocul.

Detalii: <http://www.grin.se/ballistics/default.htm>

DOAR PIERZĂTOR

Jocul în care nu poți să câștigi

Un grup de designeri grupați sub numele de Worldbenders au dat publicității primele detalii asupra unui joc ce abordează stilul first person dintr-o perspectivă originală. Jocul va purta numele de "Deathrow" și va încerca să facă jucătorul să trăiască emoțiile condamnaților care își așteaptă execuția în închisoare. Producătorii promet că Deathrow va fi primul joc în

care va fi imposibil să câștigi și că va avea texturi realiste, animații 100% motion captured și un soundtrack cu melodii cântate de formații renumite. Cerințele de sistem sunt estimate la Pentium III 500 MHz, Geforce și 64 Mb RAM. Data de apariție? "When is perfect"...



Detalii: www.worldbenders.com

Pe scurt

Nominalizări înainte de Crăciun

Premiile Codie sunt oferite în fiecare an de Software&Information Industry Association pentru produse din domeniul IT, criteriile de evaluare fiind calitatea și volumul vânzărilor. Ceremonia de premiere va avea loc pe 13 decembrie. Ținuta este obligatorie. Nominalizările pentru categoriile de jocuri sunt următoarele:

Action, Adventure & Arcade

Mickey saves the day 3D Adventure - Disney Interactive

The Emperors New Groove - Disney Interactive

Crimson Skies - Microsoft Corporation

M&M's- The Lost Formula - Simon&Schuster Interactive

Nox - Westwood Studios

Best Sports Game

Links 2001 - Microsoft Corporation



PGA Championship Golf 2000 - Sierra Online

SimPlayer Baseball -

SimPlayer Sports

Best Strategy & Simulation Game

Combat Flight Simulator - Microsoft

Return of the Incredible Machine: Contraptions - Sierra Online

Ground Control - Sierra Studios

Homeworld: Cataclysm - Sierra Studios

Red Alert 2 - Westwood Studios

Detalii: <http://www.siia.net/events/awards/2001codies/default.html>

BIO-STIKE SAU...

De-a războiul biologic

Red Storm Entertainment plănuiește să publice în viitorul apropiat jocul Bio-Strike, o strategie în timp real care are drept temă războiul biologic. Jucătorul intră în rolul directorului unui laborator de cercetări biologice care a fost infectat cu un virus foarte periculos și trebuie să îi descopere pe cei vinovați folosind tehnici economice (cumpărarea altor companii și accesarea datelor acestora) și militare (atacuri ale agenților de securitate ai companiei). **Detalii:** www.redstorm.com



ONI IAR ÎN PRIM PLAN

Oni Tech Crimes Task Force

Nu știi câți dintre voi au auzit de Oni - un action/adventure (în care lupta folosind armele va alterna armonios cu cea în care îți pui la treabă pumnii și picioarele) cu aroma de anime promis de către Bungie Software. Pentru cei care știu despre ce e vorba totuși, iați că producătorii dezvăluie identitățile primelor personaje: Konoko, eroina (nu, nu am greșit) principală, expertă în tot ce are legătură cu bătaia și omorul, Shinatama, cel mai bun prieten (prietenă?) al ei, Muro (băiatul rău), Sniper, Ninja, Tanker, Elite Striker, Communication Striker și alții. Alte detalii apar cu regularitate pe website-ul firmei.

Detalii: www.bungie.com



Dracula DEMO Party

Tip: Reportaj - **Loc:** Cluj - **Redactori:** Cristian Soare & Alexandru Adam - **Fotograf:** Andreea Stan

Era deja noapte... Și ceață. Masa amorfă de umbre din exterior pe care în zadar ne străduiam să o pătrundem cu privirea, continua să rămână la fel de insondabilă și imobilă în ciuda vitezei cu care ne deplasam. În ciuda luminii farurilor, amputată de neant la nici doi metri de bara de protecție. Nici unul nu știa dacă teroarea ce ne paraliza gândurile provenea din amintirile proaspete ce ne vor lega pentru totdeauna de acel loc oribil sau de certitudinea că acestea nu erau decât începutul. Noi abia pornisem... "XPC după vizita la WC-ul unui popas anonim cu grătare de mici și alte cărnuri imposibil de diagnosticat".

Scena petrecerilor ordinare în țara noastră de baștină este destul de sterpă. Sau cel puțin așa am crezut noi, însă istoria zburciată a neamului nostru de specialiști în informatică și tehnologia ei, a hotărât să nu ne dea dreptate. Ideea din spatele unui party de acest gen este accesul cât mai mare, numărul de participanți enorm, și o întreagă atmosferă gameristică de excepție. Faptul că în România s-a încercat combinarea lan-partyului cu o mișcare de susținere a producătorilor de jocuri și joculețe pe genunchi în bucătărie, nu a fost de bun augur. Motivul este destul de clar: banii. Din moment ce nu avem o industrie clară de jocuri, cu firme bine închegate, echipe dedicate, jocuri pe piață și bani scoși din așa ceva, nici nu se poate vorbi de o piață a independenților entuziaști. Astfel încât numai și ideea de a organiza un Demo-Party devine desuetă, mai ales că organizatorii (sau măcar cei ce au sponsorizat party-ul) nu au făcut nici o încercare de a îi susține, în mod real, prin proiecte de finanțare, sau logistică.

Day One
Încă de la început ne-am



Cea mai reprezentativă poză pentru Lan Party-ul de la Cluj: calculatoare multe și diverse, oameni variați și...Dumnezeule...la ce se uită băieții aceștia de la primul calculator?

confruntat cu o problemă de natură organizatorică, ce aproape ne-a făcut să o lăsăm baltă. Întâlnirea respectivă deținea un asemenea grad de absconzitate și aer de lojă masonică bine ascunsă, încât nici măcar pe site-ul lor nu se spunea clar unde are loc. Talentele noastre detectivistice au fost puse la grea încercare, însă cu puțin aju-

tor de la o persoană săritoare (ce nu avea nici o legătură cu organizarea), am reușit să aflăm unde trebuie să mergem. Ajunși la locul faptei, prima impresie a fost bună, în sensul că nu ne-am luat cipilicile și șlapii și am luat-o la goană.

Plimbându-ne ochii circular prin sală, încercând să cuprindem cu privirea cele mai bine de o sută de com-

putere, nu am putut să ne abținem de la un oftat tresărit la gândul că simpla contemplare a unui peisaj cu densitate exotică de tehnică de calcul pe cap de locuitor pătrat este încă în România un eveniment istoric. Ce Cuza Vodă, ce Vlaicu călare pe un Boeing de garaj, puneți mâna și închipuiți-vă mai multe computere îngheșuite într-o singură sală decât în 8 licee de informatică la un loc. Bălcescu probabil ar spune: "În lăcașele dedicate cultului învățământului, asemenea privești ar trebui să fie cel puțin comune într-o țară care se laudă cu resurse umanoide superioare informatic pepinierelor educaționale din vest."

Șlapii i-am lăsat unui badigard internațional, antrenat pesemne în ciudata și eficienta artă a sictirului. A doua impresie a fost și ea bună, determinată de numărul destul de ridicat de participanți. Neașteptat de



Razvan Burdeanu, Pitești
XPC: De ce ai venit?
RB: Este a patra ediție și eram curios ce o să se întâmple anul acesta.

XPC: Cum ai aflat de eveniment?
RB: Direct de la sursă ca să spun așa...Sunt prieten cu organizatorii, astfel că am fost întotdeauna prezent aici, încă de la primele ediții.
XPC: Te-ai înscris la vreun concurs?
RB: La cele de jocuri, cu toate că nu prea aveau ce să caute aici...
XPC: Cum ți se pare ediția de anul acesta?

RB: În mod clar au dominat prea mult jocurile. De fapt a fost mai mult un Lan Party decât un Demo Party. Ideea de bază de la care s-a pornit, nu era organizarea de concursuri de jocuri, ci de a oferi ocazia diferitelor echipe independente de a-și pune în evidență creațiile. Totuși se pare că nu prea mai sunt mulți oameni interesați de așa ceva la ora actuală, și e păcat.

O frumoasă adunare prietenească unde oamenii doreau să își descopere sufletul și să fie care de care mai apropiați.



mare ținând seama de abilitățile de polițist francez de circulație ce trebuiau puse la muncă, pentru a afla coordonatele petrecerii. Oricum, agitație mare, învârtelă, muzică decibelică. Puțin pierduți în nebunia respectivă am reușit până la urmă să dăm de coordonatorul întregii adunări și să îl mitraliem cu o serie de întrebări cu și fără perdea, la care am obținut răspunsuri de tot felul, după cum puteți și domniile voastre să vă dați seama, dacă veți citi căsuța plantată pe aici pe undeva.

După ce ne-am îndeplinit atribuțiunile jurnalistice de intervievare, ne-am împărțit pe echipe și am început să cercetăm terenul. Viitorii specialiști ai țării, toți zâmbitori, toți blonzi, înalți și frumoși, stăteau frumos, în grupuri de unul, doi sau trei, și se holbau cu dedicație la multitudinea culorilor înscrise pe monitoare. Viitorii web designeri se documentau fără jenă și plini de patos pe diferite site-uri unde aflau dedesubturile ascunse ale "artei erotice,

adică sculptura"; despre metodele cele mai bune de a fotografia nuduri, în diferite poziții și rezoluții, de la 640 până la 800X600; despre riturile de împerechere la homo sapiens; nuanțele psihologice ale perversiunilor de tot genul și sexul; și alte tutoriale create de blocaje de server. Cei ce doreau să devină programatori erau imediat recunoscuți prin asiduitatea cu care studiau programarea iso-urilor în zip, rar și arj (despre aceștia din urmă unul dintre participanți a spus atât de frumos: "Melancolici...")

Totuși, cei mai mulți erau concentrați asupra jocurilor, sau cel puțin dădeau impresia. Poate ar fi reușit mai bine, dacă dispuneau de o logistică la nivel comparabil cu un cafe mediu. Din păcate, calculatoarele erau de toate felurile și națiile, configurațiile și aparențele. Unele mai puternice, altele mai slabe. Din păcate, majoritatea făceau parte din ultima categorie, astfel că oricâtă bunăvoință există, nu prea se rezolvă ceva. Merită

eveniment?

M: Din fluturașii publicitari împărțiți prin oraș.

XPC: Te-ai înscris la vreun concurs?

M: Nu nu mă interesează.

XPC: Ai venit cu cineva?

M: Am venit la niște colegi.

XPC: Te joci în general?

M: N-aș putea spune că în general, căci Diablo este singurul. Însă dacă asta se pune, da, mă joc.



Mihaela, Brașov

XPC: De ce ai venit aici?

M: Ca să stau și eu o oră pe internet, măcar.

XPC: Cum ai aflat de



XPC: Cine ești și ce faci tu aici?

AG: Mă numesc Alexandru Ganea, sunt student în anul trei la Calculatoare, Universitatea Tehnică din Cluj și aici sunt coordonatorul PcParty-ului.

XPC: Dacă tot am pus mâna pe un "cunoscător" am dori să aflăm ce este un DemoParty, în sensul de definiție a organizatorilor...

AG: Este un festival multimedia, sau cel puțin noi așa l-am gândit, deci, poate nițel mai mult decât un simplu DemoParty. Mai simplu spus, o intersectare între tehnica de calcul, adică PcParty-ul în sine, și artă, prin intermediul Academiei de Arte Vizuale din Cluj. Din păcate, partea cu arta a cam căzut iar expoziția de tehnică de calcul s-a manifestat sub formă de calculatoare pe care le folosim aici.

XPC: Cum a evoluat Party-ul, de la început și până acum?

AG: La nivel internațional ele au apărut cam de 10 ani, cele mai mari, Assembly și Gathering, având o medie de 5000 de participanți. Pentru noi, primul a fost la Costinești, apoi la Brașov, în același an, iar acum în 2000, l-am mutat în Cluj și sperăm să o ținem tot așa. Încercăm să generalizăm ideea de Dracula Party la nivelul a patru orașe: Cluj, Timișoara, București și Brașov.

XPC: Ce piedici au apărut pe drumul creării acestui Party?

AG: În primul rând neîncrederea firmelor în noi ca și organizație, astfel încât tocmai de la firmele ce ne așteptam să sprijine o asemenea mișcare am primit cel mai puțin. Bineînțeles, în ultimă instanță tot la

ei am apelat în momentele critice și tot de la ei am primit ajutor. Însă aici mai apar problemele neașteptate. Eu de pildă cu patru zile înainte de party eram relaxat că totul este aranjat și mai am și eu o zi de liniște, ca în ziua următoare să vină bebelele: întâi switchurile și huburile ce nu au mai apărut, cablul de rețea ce a trebuit cumpărat până la urmă, standurile ce trebuiau să înconjoare sala nu au apărut la ora la care trebuiau să apară, videoproiectorul care și el lipsea la apel, deci o grămadă de lucruri importante...Până la urmă totuși am reușit să punem totul pe roate și să îi dăm drumul.

XPC: Ca număr de participanți, cum estimezi că a fost această ediție?

AG: Mai mare decât mă așteptam eu sincer să fiu, având în momentul de față cam 150 de calculatoare aici. Avem posibilitatea să o mărim la 200 de calculatoare însă lipsa meselor, scaunelor și a spațiului în general, nu ne permite acest lucru.

XPC: Din câte am văzut s-a pierdut destul de mult din spiritul indie ai anilor anteriori. Cel puțin partea de demo-uri, programare nu prea a fost sub reflectoare. Ce se întâmplă?

AG: Nu chiar. Am încercat să surprindem mai multe lucruri, căci din păcate ideea de demoparty pur începe să moară. Sunt tot mai puțini cei ce își alocă timp, și vorbesc de luni de zile, pentru a finaliza un demo. Mult mai multă lume se axează pe web-design, pe grafică, pe jucat propriu-zis decât pe game-developing, acesta începând să se piardă ușor-ușor. Despre competiții, ele sunt împărțite în mod egal, cinci de jocuri și încă cinci pe partea de developing, acestea din urmă fiind mult mai substanțiale ca premii.

XPC: Deci cam peste șase luni ne vom întâlni din nou...

AG: Da. Și sperăm ca atunci să fie la un alt nivel. Vom încerca să obținem o sală mult mai mare și să mărim numărul de calculatoare cu cel puțin 25%. Deci, în iarna-primăvara lui 2001, probabil la Brașov, DraculaParty va avea o noua ediție.

XPC: Mulțumim.

AG: Și eu.

menționat că aici nu este deloc vina organizatorilor și nici măcar a participanților. Filozofia de "bring your own computer" s-a aplicat cu succes, însă din păcate o serie de probleme, majoritatea de ordin economic, au împiedicat aceste calculatoare să fie performante.

Un lucru absolut neașteptat pentru admiratorii ordinatorilor a fost prezența

(chiar dacă numai și frugală) a aparițiilor de sex diferit și opus, majoritatea crezând din cauza muzicii accentuate la volum că s-a organizat discoteca săptămânală în campus. Aflate în acea permanentă căutare a interlocutorilor definitivi dar italieni (de soiul celor care oferă verigheta), acestea scrutau pătrunzător zona pentru câteva trecătoare momente, destul cât să



David "Foaming Creature" Marius, Piatra-Neamț

XPC: Cum a fost drumul până în

Cluj ?

DM: Bun, fără surprize deosebite.

XPC: De ce ai venit aici?

DM: Să câștig concursul de Quake3.

XPC: Deci ești un periculos de care trebuie să ne ferim, nu ?

DM: Nu neapărat, doar la Quake3.

La UT și Counterstrike s-ar putea să fiți mai periculoși ca mine...

XPC: Și ce părere ai până acum de Party-ul de anul acesta ?

DM: Devine totul mult prea comercial. Prea multă agitație, prea puțini programatori, prea puține demo-uri...



Horia Lungulet, Alba-Iulia

XPC: Cum a fost drumul până aici ?

HL: Păi nu prea a fost, căci sunt

student aici.

XPC: Ce părere ai despre Party până acum ?

HL: Este prima ediție la care am venit și îmi place.

XPC: Și ție ți se pare că este mult prea orientat pe concursurile de jocuri, în detrimentul celor de programare sau grafică ?

HL: Păi fiecare poate să vină la ce vrea, este și programare, este și grafică, jocuri gramadă....

XPC: Momentan văd că joci table...

HL: Asta este vina calculatorului, căci nu ține mai mult...Însă când logistica îmi permite, shootere...Quake3, UT

inhaleze puțin din încordarea participanților, după care șarjau în jos pe scări, căutând ieșirea. Fluxul vizitatoarelor cu priviri vânătorești și echipament de lucru (cu tot cu voale de mireasă în poșetă) era continuu, alimentând senzația nesănătoasă că există totuși și femei amatoare de ordinate (biblioteca era pesemne înainte de Dracula Party un adevărat sălaș al iubirii, un cuib învolburat de simțăminte penetrante). Ce-i drept existau și unele reprezentante ale sexului arătos rătăcite în fața monitorilor care sigur nu erau interesate de perpetuarea speciei mai presus de orice.

Cântarea României

Se prea poate ca teoriile cu exodul de materie cenușie din România, traficul de carne vie, conturile lui Ceaușescu, Triunghiul Bermudeilor sunt cât se poate de plauzibile până la urmă. E lesne să ne imaginăm cum organizatorii se ocupă de fapt cu intermedierea exportului de hackeri aborigeni în țările capitaliste, astfel încât este lesne de înțeles de ce au fost așa de puțini participanți la concursurile clasice. Mult lăudații programatori, designeri și alți profesioniști s-au adevărit până la urmă a fi toți download-atori de tutoriale porno C++. Din păcate, căci astfel a fost negat însăși motivul existenței

acestei adunări. S-ar putea să mă hazardez, însă dacă ceva nu se schimbă, zilele demo party-urilor sunt relativ numărate.

În rest, momentele de abia așteptate au fost concursurile de jocuri: Quake 3, Starcraft, CounterStrike, NFS și Fifa 2000. Însă când spun așteptate, vă rog credeți-mă că nu era la figurativ. Primul concurs a început cu o întârziere de opt ore, și tind să cred că a fost o mârșavă strategie de marketing pentru a-i ține pe participanți în sală, căci altfel nu am cum să explic rostul anunțurilor făcute odată la 30 de minute: "concursul de ... începe în curând." Până la urmă s-au făcut și concursurile, mai șontâc, mai nu-știu-cum, însă s-au făcut. Programul perfect organizat al acestora ne-a împiedicat însă să ne infiltrăm între concurenți și să vă transmitem date clare de pe frontul de luptă.

Nu prea mai sunt concluzii de spus, ținând seama că deja le-am băgat în introducere și prin corpul articolului. Și de zis încă o dată nu credem să mai avem puterea, mai ales ținând seama că ne răcim gura de pomână. Prea puțini oameni interesați să susțină asemenea mișcare, prea puțini bani pentru a o face cum trebuie.

Chemare la ...beta...

Roboforge Liquid Edge Games

Oferind amatorilor de construcții robotice ocazia de a își pune la încercare talentul, Roboforge reprezintă în fapt o vastă arenă internațională în care amatorii de la punctul unu pot concura în gigantice lupte cu iz gladiatoristic, folosindu-se de creațiile proprii și personale. Roboții vor trebui construiți, educați, antrenați



și puși să lupte. Șansele îmi șoptesc că s-ar putea câștiga și bani din chestia asta. Fugiți cât aveți timp, căci faza 2 și 3 (combinată acum într-una singură, mai mare) va începe pe 4 decembrie. (<http://www.roboforge.net/frames.htm>)

Serious Sam CroTeam

Cu un nume idiot, însă o acțiune febrilă, Sam Nenea Seriosu' se dorește un "arcade-action shooter", ce se concentrează asupra distrugerii în masă, într-un ritm amețitor. Combinând cyberpunkul cu fantasy-ul, avem parte astfel de tot felul de tehnologii care de care mai interesante, combinate cu vrăji de aceeași factură și o



idee de puteri psihice pentru gust. Călătoria în șosetele lui Sam ne va purta prin tot felul de locații interesante, cum ar fi Egiptul antic și alte planete, într-o luptă cu băieții răi ai lui Mental. Beta-ul începe la sfârșitul lui noiembrie.

(<http://www.croteam.com/>)

Age of Darkness AoD

Un alt MMORPG 3D, ce își dorește să aducă pe noi culmi interacțiunea jucătorilor cu mediul în care se petrece acțiunea, transformându-l pe acesta în ceva în continuă dezvoltare și schimbare în funcție de acțiunile jucătorilor. Un backstory stabil, scenariu evolu-



tiv, multe-multe skilluri de dezvoltat, o grămăjoară de clase și rase și alte câteva elemente fac din AoD o opțiune demnă de luat în seamă.

(<http://www.ageofdarkness.net/index.htm>)

update

— ■ Articol: Plan Update - Redactor: Cristian Soare ■ —

Să vorbești în decembrie despre plan update-uri deține o oarecare nuanță de blasfemie. De ce? Pentru cei ce încă nu s-au prins, luna cadourilor este un fel de "sales bonanza" pentru casele producătoare. Febra ce cuprinde câteva miliarde dintre noi se reflectă în umplerea buzunarelor celor ce și le-au golit pentru a face un joc. Cu atât mai mult cu cât majoritatea își organizează astfel partea de development încât jocul să fie gata în preajma Crăciunului, bine împachetat, cu campania publicitară la zi, manual voluminos, ceduri câte trebuie și pânzele întinse pe direcția vântului ce adie cu nonșalanță înspre rafturile diferitelor magazine de specialitate. Pentru a ocoli momentul penibil al transformării .plan update-ului într-un tabloid de mică publicitate (cutare și cutare joc sunt gata, cumpărați-le!), luna aceasta ne vom ocupa nițel de partea de development, mai ales de cea de level design, backstory și scenariu, privită prin prisma celor ce au trecut deja de ea, sau care încă se zbat să o ducă la capăt.

Există o confuzie referitoare la level design, cum că în fapt nu ar reprezenta decât munca de construcție arhitectonică a unui nivel oarecare. Această imagine a fost creată, și oarecum pe bună dreptate, din cauza multiplelor FPS-uri ce ne-au asaltat retina în ultimii ani, unde fiecare nou nivel nu însemna decât o schimbare a mediului. Iar dacă combinați aceasta cu o oarecare lipsă de transparență a termenilor ce definesc o seamă din posturile dintr-o firmă ce se ocupă cu crearea unui joc, se ajunge la situația actuală, când majoritatea acestor termeni sunt folosiți aiurea, doar în virtutea efectului plăcut pe care îl au asupra ascultătorilor.

Munca Level Designerului este parțial reglementată de așa-numitul Design Doc ce este una dintre atribuțiile principale ale Game Designerului. Design Doc-ul poate părea ceva relativ insignifiant la o primă vedere, însă el este cel responsabil de reușita, pe termen lung, a unui joc. Un Design Doc

bine scris, clar, atent la detalii poate însemna diferența între un joc ce iese la timp și unul care tot întârzie din cauza refacerii cutărilor și cutărilor element pentru că nu se potrivește cu ideea de bază, din cauză că nu era suficient de bine explicat în doc-ul respectiv, astfel încât artistul a început să creeze de capul lui. Bineînțeles, acesta este un exemplu pur arbitrar însă înțelegi ce vreau să spun. Cât despre importanța Design Doc-ului va trebui să mă credeți deocamdată pe cuvânt, însă promit că luna viitoare voi trata acest subiect cât mai pe larg.

Revenind la level design, luăm ca exemplu munca depusă de Christopher Blohm la Mechwarrior 4, mai exact la cele două misiuni făcute cap-coadă de mâna sa. Treaba dumnealui nu s-a rezumat la crearea mediului, ci era mult mai de amploare, tot el fiind responsabil pentru condițiile (obiectivele) ce trebuiau îndeplinite pentru a trece mai departe, forțele inamice prezente, modul lor de mișcare pe hartă. Pasajele scrise, de vorbărie, tot dumnealui îi aparțin, nivelul de inteligență și modul de atac al inamicilor de asemenea. Tot dumnealui este răspunzător și pentru micile atenții aruncate înăuntru pentru a ajuta jucătorul, cum ar fi obiectivele multiple, transformând una dintre misiuni într-una deschisă, iar în cealaltă (un atac clasic al unei baze în modul "Reduta Grivița") mica atenție se manifestă sub forma unei turete ce poate fi capturată și folosită în interes personal.

Un exemplu de level design ajuns într-o mică fundătură găsim chiar la noi în grădină, mai exact la Zamolxe, rts-ul celor de la Impale Ent. Cu ajutorul domnului Andrei Fântână, PR Manager, aflăm și noi problemele ce le-au sărit în drum și mușcat de față, și cum au fost acestea rezolvate. Fiind un rts bazat pe asedii și tehnici de luptă complexe, a apărut o problemă referitoare la ziduri... Mai exact cum să faci (ținând seama de limitările impuse automat de engine-ul 2D folosit) să se vadă ambele părți ale zidului, pentru a avea acces la trupe și în același timp să ajungi ușor și la

trupele de pe creneluri. Rezolvarea a fost introducerea unui "feature" în game design-ul original, și anume posibilitatea rotirii hărții cu 180 de grade. Însă asta automat o însemnat îmbăcșirea sistemului de construcție și așa destul de întortocheat, apărând probleme de genul "ce ne facem dacă jucătorului îi vine să își construiască un zid de asta în colțul hărții". Și astfel că a fost nevoie să se refacă sistemul de construcție, ajungându-se în final la unul funcțional.

Apoi a apărut problema backstory-ului, și aici începe perioada neagră a domnului Sebastian A. Corn, unul dintre scriitorii români de SF în vizibilă ascensiune în ultimii ani, ce s-a ocupat de aces-

adevăr, realitatea pare să transforme această afirmație cu valoare pur teoretică într-un truism. Majoritatea scenariilor sunt un fel de telenovele interactive, cu dialoguri demne de Tom și Jerry, sau cu un voice acting perfect pentru Aventurile lui Bamse și a celor 20 de Mingiuțe Verzi, totul degenerând într-un fel de "Înger Sălbatic Cu Blaster". Și ca dovadă vie avem trupa de balet a fraților Roberts (cei din spatele seriei "Wing Commander", recunoscută pentru momentele cinematografice ce presărează acțiunea în cele mai interesante momente), ce au încercat o intersectare reală cu cea de-a șaptea artă, ieșind astfel Wing Commander The Movie. Și astfel am aflat de ce majoritatea



ta. Lipsa unor date clare despre daci a creat o serie de momente cu dureri de cap, migrene, urlete și țigări multe fumate. Într-adevăr, este destul de dificil să crezi un întreg univers funcțional, aplicabil jocului. Mech4 beneficiază de BattleTech-ul ce se află în viață și dezvoltare de aproape douăzeci de ani, un univers stabil, clar, complex, ce se dezvoltă de la an la an.

Însă pentru cei ce încă nu s-au prins, există o diferență intrinsecă între backstory și scenariul propriu-zis al jocului. Dacă primul dispune de o stabilitate, claritate și credibilitate clar creată prin însăși natura sa susținătoare a oricărui conflict susceptibil de a apărea în scenariul propriu-zis, scenariul în schimb este mult mai dispus la erori și o valoare scăzută. Și într-

scenariilor jocurilor nu depășesc nivelul atins de cele mai proaste proiecte de filme de televiziune. Filmul este prost la modul cel mai penibil, cu dialoguri insipide, intriga cumplită, montaj la pământ și o regie a imaginii de nivelul celei din Dr. Quinn. Din păcate, această situație se regăsește destul de frecvent în scenariistica jocurilor, și se pare că nu prea sunt șanse de reabilitare. Un Thief, un Myth, un Baldur's Gate sau un Independence-War sunt încă niște rara avis al naibii de greu de împușcat.

Pe cealaltă parte a baricadei, micile filmulețe din cadrul jocului sunt un fel de Richos e Famosos, numai că în loc de limuzine au interceptoare și carriere, trupa de balet a fraților Roberts.

Este clădit pe baza experienței adunate în secolele de când ne minunăm ochii cu Ultima Online, Everquest și Asheron's Call

Dark Ages of Camelot

Tip joc: RPG - Redactor: Cristian Soare



Nici nu am apucat eu bine să trâmbitez relocarea MMORPG-urilor în viitor, și a sărit un altul hotărât să mă taxeze. Vinovatul a fost pedepsit destul de repede să țină o pagină în gazetă, așa că l-am luat la puricat și am aflat o sumedenie de detalii și lucruri nemaivăzute și nemaiauzite.

În primul și în primul rând, Dark Ages of Camelot, cu toate că are un nume aproape stupid de lung, este clădit pe baza experienței adunate în secolele de când ne minunăm ochii cu Ultima Online, Everquest și Asheron's Call. Ca orice joc ce face o asemenea afirmație încă de la început, ne putem da seama de seriozitatea ce abundă pe acolo, prin birourile producătorilor. Partea de story este istorică până la un punct, mai departe intrând hotărâtă în mitologie. Regele Arthur de abia a murit, iar regatul Albionului este destul de dezorganizat, simțindu-se lipsa mâinii de fier a defunctului rege. Și lururile rele nu se opresc aici, căci tot acum celții din Hibernia și nordicii din Midgard s-au hotărât să cucerească regatul slăbit. Este momentul în care cele patru rase ale Albionului se unesc pentru a proteja Relicva Regatului, un puternic talisman magic.

Detalii Picante Publicitare

Dark Ages promite o combinație apetisantă de rase, clase și skilluri. La dispoziția domniilor voastre vor sta 12 rase, câte patru pentru fiecare regat, 24 de clase (și urmărind același algoritm înseamnă că sunt 8 de regat) și o mică grămăjoară foarte arătoasă de skilluri. Cu toate acestea, pentru a nu mă transforma în panou publicitar, am săpat nițel mai adânc și astfel am aflat că de fapt există patru idei

de rase principale, numărul acela formidabil fiind rezultanta diferențelor principale de regat. Astfel dacă luăm, să spunem, prima rasă din fiecare regat (briton, norseman, elf) aflăm că în fapt fac cam același lucru, au cam aceleași avantaje și dezavantaje numai că îi cheamă altcumva și evident arată deosebit. În ceea ce privește clasele, problema se repetă, deci există doar 8 clase. În orice caz, nu este

râu, căci deja există mai multe combinații decât în majoritatea restului MMORPG-urilor.

PvP

Partea deosebită vine din axarea jocului pe team PvP (player vs. player pe echipe). Pentru a nu forța transformarea acestuia în ceva haotic (à la Ultima Online) jucătorii nu vor putea lupta decât cu inamicii din celelalte două regate, și de abia

de la un anumit nivel de experiență. Însă fiecare clasă a fost creată având în minte PvP-ul de echipă, și din această cauză nu se va putea duce o luptă de succes de unul singur. Mai mult chiar, jucătorii vor primi tot felul de bonusuri și titluri pentru reușitele în domeniul apărării gliei lor de baștină, țării lor de glorie sau atacarea cu succes a gliei inamicilor.

Însă, pentru a nu alunga jucătorii mai tradiționali și pentru a exista posibilitatea creșterii în experiență suficient încât PvP-ul să devină distractiv, nenea producătorii s-au gândit ei mai abitir și au introdus un sistem de questuri în cadrul fiecărui regat, ce va satisface gusturile fiecărui jucător. Tot aici ei promet că fiecare quest va fi o experiență personală pentru fiecare jucător, terminându-se cu aglomerările de luptători în zonele în care un oarecare NPC trebuie să apară pentru a se obține cine știe ce element pentru a îndeplini questul.

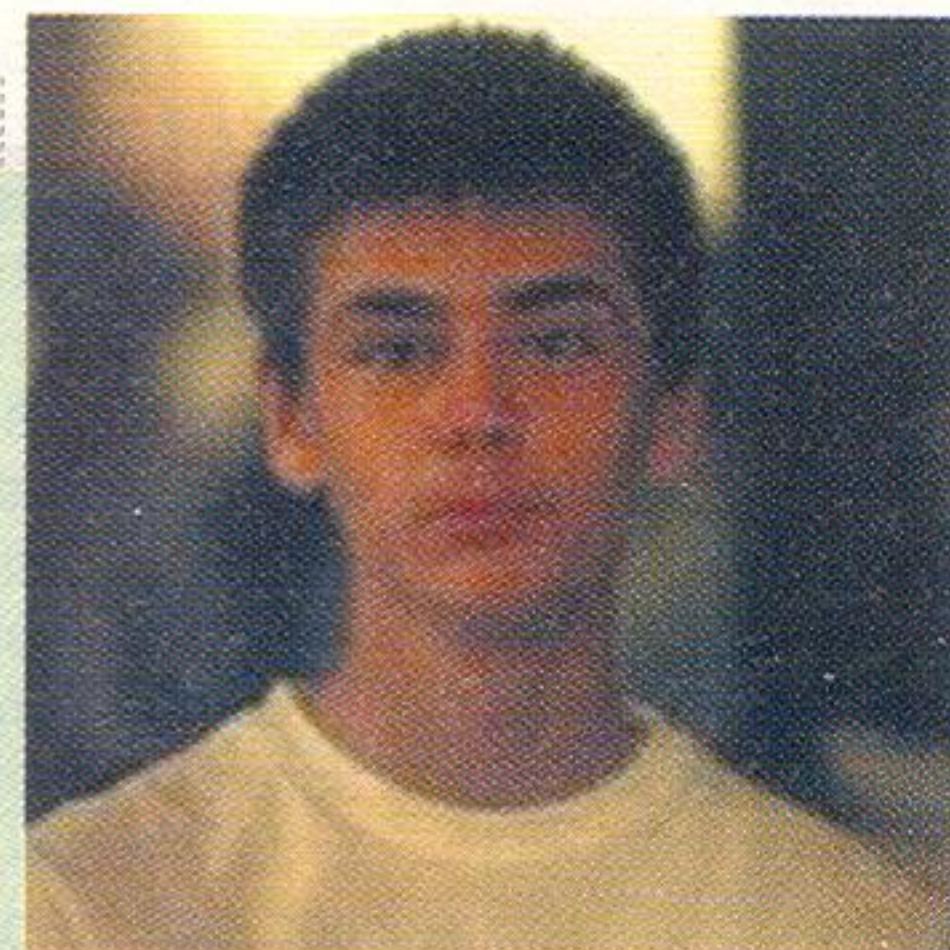
Momentan, Dark Ages este în beta testing și se pare că ne va lovi monitoarele cândva în vara lui 2001. Până atunci clățiți-vă ochii în screenshoturi, și gândiți-vă la ceea ce am spus. Vom reveni cu detalii de pe frontul de vest.



Jucam când aveam timp liber (4-5 ore pe zi)...

Dosar Venal: Unreal Tournament

Tip joc: Dosar - Redactor: Cristian Soare



Dintotdeauna am simțit o fascinație deosebită pentru Na'Pali Fruits, ceva aproape de un fetișism. După ce în Unreal mi-am satisfăcut dorința, în mod repetat chiar, bătăndu-mă în înghesuiele și lupte periculoase doar pentru a putea gusta încă o dată

din fructul zemos, am așteptat cu mâinile împreunate ieșirea lui Unreal Tournament la rampă.

O dezamăgire groaznică m-a cuprins în momentul în care am remarcat lipsa fructelor din lista atotcuprinzătoare a elementelor componente ale pachetului cu succes mare peste hotare și relativ mic în străvechea noastră țară de ostași. Totuși, printre noi există și oameni mai puțin interesați de ecologia verde și mai mult de eugenia elementelor umane necorespunzătoare pentru un multiplayer armonios.

Astăzi deschidem dosarul venal AB001, cu unul dintre acești vajnici sanitari ai spațiilor verzi virtuale. Bogdan, subiectul nostru din această lună poate fi găsit cu regularitate pe serverul de UT Totalnet (www.totalnet.ro) unde are prostul obicei de a câștiga aproape toate meciurile care se desfășoară. Pentru a afla secretul său, am încercat să îl îmbârligăm cu câteva vorbe bine ticluite.

Numele și Ocupația:

GoLD 2.0 {ROC} / Gamer Înraît

Numele și Ocupația în Lumea Reală™:

Bogdan, elev la Școala nr. 11.

Prima Întâlnire Cu Obiectul Obsesiei:

În decembrie 1999. Primele câteva zile au fost foarte fierbinți, căci nu m-am lăsat până nu l-am terminat. A urmat după aceea o perioadă de pauză, însă odată cu serverul de Unreal de la TotalNet obsesia s-a întors, mai flămândă ca niciodată, mâncându-mi din timpul liber. Nu pot spune că m-am născut cu arma în mână, așa că evoluția mea a urmat calea generală... mai slab la început, îmbunătățit pe parcurs (mai câștigam din când în când) până la progresul final (după circa o lună) când câștigam toate meciurile. De atunci tot încerc să perfecționez tactica și modul de a mă mișca.

Motivul Atracției:

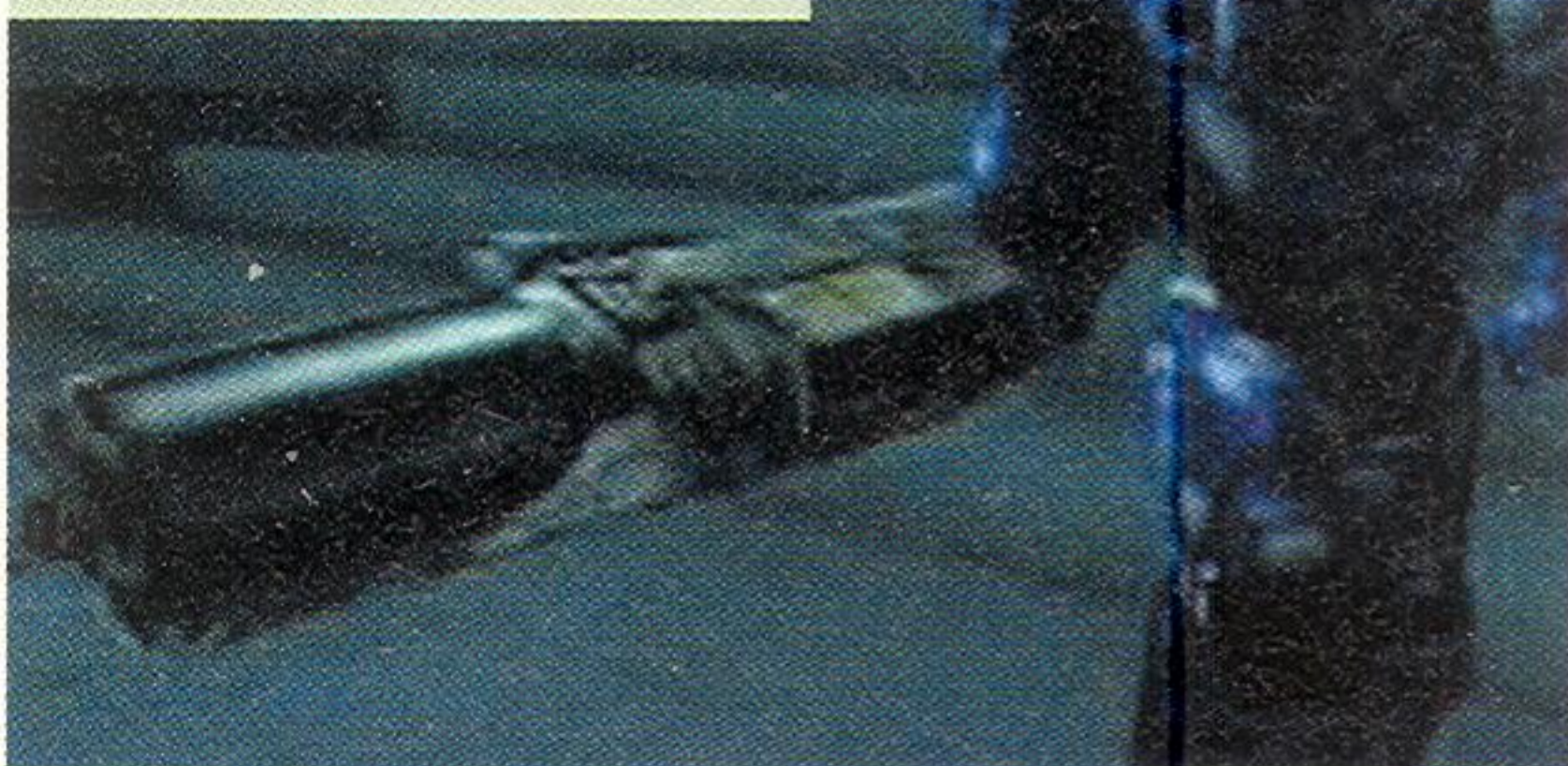
La câteva zile după ce am luat UT-ul mi-am dat seama că este superior Q3-ului și am început să mă concentrez asupra lui. Absolut toate elementele din UT sunt superioare celor din Q3, începând de la interfață până la grafică, arme și nivele. Iar dacă mai punem la socoteală și gradul ridicat de complexitate al acestuia (hărți mai mari, mai mult loc de mișcare, foc secundar la arme, invizibilitate, amplificator, translocator etc.), Q3-ul se pierde pe drum.

Relația Subiectului Cu Obiectul Obsesiei:

Jucam când aveam timp liber (4-5 ore pe zi) acum încerc să învăț un pic de Counterstrike dar nu prea am succes, m-am obișnuit prea mult cu Unrealul, CS e prea real. Treaba cu clanul (ROC, n.b.) a început când mă jucam cu un tip și a intrat peste noi unul din afară (Elveția parcă) și ne-a invitat la el în clan. Am zis "Hmm, what the heck.. De ce să nu aibă și românii un clan de UT că de Quake văd că sunt destule". Și așa a început totul. Am încercat să strâng cei mai buni jucători în clan și am ajuns acum la 14 membri (dintre care 6-7 activi). Din păcate nu ne-am luptat cu nici un alt clan din cauza conexiunii. Acum nu se prea mai joacă lumea UT (motivul e probabil CS), dar sper că o să revină febra odată cu lansarea lui "Unreal Tournament Game of the Year Edition" și să ne strângem într-o zi la TotalNet (care apropo ne-a ajutat foarte mult) și să încercăm să ne luptăm cu un clan din State sau Europa.

Logistică:

La sistem pot să mă consider unul dintre gamerii fericiți: K7 la 800, Ge-Force, 192 MB RAM, HDD 45GB, monitor 17", CD-ROM bunicel și o conexiune super bună (modem ADSL de 8MB la PCNET, Internet non-stop).



Adevărul despre poligoane

sau de ce se îmbolnăvește lumea de cancer



Alexandru Adam

"Tot mai putine jocuri captează atenția telespectatorilor, iar acele titluri care reușesc performanța de a umple cu fani câte un forum pe net, le și spulberă acestora orice urmă de interes odată ce apar pe piață."

Mi se pare fascinantă loialitatea anumitor gameri nutrită pentru câte o capodoperă demult uitată dar deosebit de populară la vremea ei. M-a pus deunăzi pe gânduri chiar neobosita noastră muză Minel care, trecând printr-o perioadă de "greutăți și strâmtorări absolut trecătoare", s-a instalat frumos cu tot cu geamantane și două vase Zepter în redacție, oferindu-mi astfel ocazia de a-i studia datinile și apucăturile de obsedat cu strategiile. Îmi amintesc acea fatidică seară când, cu pardesiul tras peste maieu, mă pregăteam ca orice om normal să mă împleticesc spre casă și, ridicând ochii de pe monitor pentru prima oară în 12 ore, mi-am surprins tânărul coleg jucând Warcraft 2 pe net. La întrebarea mea buimacă și îndreptățită care îi punea la îndoială integritatea facultăților mintale precum și igiena genealogică având în vedere că există modalități mult mai moderne și poligonale de a prinde mucegai pe scaun în fața ordinatului, acesta mi-a răspuns inocent: "La asta mă încep cel mai bine... Te fac una mică?"

Adevărul înspăimântător e că tot mai putine jocuri captează atenția telespectatorilor, iar acele titluri care reușesc performanța de a umple cu fani câte un forum pe net, le și spulberă acestora orice urmă de interes odată ce apar pe piață. Tot mai multe firme se căznesc să se impresioneze reciproc experimentând neconținut noi formule sau combinații "revoluționare" și abătând asupra publicului un potop de nereușite (o creșă de copii diformi cu amigdalele lipite pe frunte și salivă ruginie tușită surd pe bărbie este un experiment oarecum nereușit, nu?).

Pentru că frustrările de acest gen se țin lanț ne trezim cum, cu precizie științifică și la intervale fixe, ne întoarcem la origini: unii se îngroapă în UFO, alții mai iau vreo două misiuni cu Nod-ul în C&C, un Battlezone razant, un carnagiu de proporții epice în Total Annihilation pe echipe, își mai înecă amarul cu puțin Dark Reign sau reiau în vizor romanul istoric Myth... De Starcraft, jocul cu engine reciclat din mai bătrânul său confrate Warcraft 2, este de prisos să mai spun ceva, aceste două jocuri fiind în continuare folosite ca matriță absolută de producători din toată lumea cu handicap la imaginație pentru fabricarea unui flux continuu de scurgeri pe hașdoiul week-end-ului. Adevărul e că de cativa ani buni nici un rts n-a mai atras atenția publicului larg, în orice caz nu la scară planetară, unele jocuri de gen (nu mai departe decât Earth 2150) întrunind chiar majoritatea condițiilor pentru a însufleți la glande jucătorii indiferent de naționalitate, religie, gradul de apropiere de vreun sex sau înclinații politice.

O problemă ridicată de rasa asta noua de rts-uri, cele 3D (în care se înscrie cu brio și Earth 2150), este dezorientarea pe care o provoacă privitorului luptele într-un peisaj rotativ. Problema aceasta se ivește cel mai pregnant în multiplayer când fiecare secundă trebuie prețuită ca o virgină studentă la Academia de Studii Economice din București (reclamă) și nu poate fi irosită încercând să ne dăm seama unde anume suntem înfipti cu camera pe hartă. Până acum s-au întrevăzut două metode distincte de a rectifica această problemă (cea cu mișcările camerei nu cu virgina): s-a decelerat ritmul jocului (ceea ce a crescut interesul pentru rts-uri bătrânilor și înapoițiilor mental) sau s-a optimizat în fel și chip controlul camerei în așa fel încât (în formele sale cele mai moderne) nu mai e nevoie decât de vreo trei tresăriri de mouse, cu butonul din dreapta ținut apăsat și acționatul de câteva taste... Astfel, dintr-un număr similar de mișcări și într-un timp egal, apuci în Dark Reign 2 să îți centrezi imaginea pe bază iar în Starcraft îți umilești adversarul

cu un rush de marini.

Evident că încă mai există rts-uri 2D însă este vorba fie de producători prea săraci ca să-și permită engine polygonal fie de alde Westwood care își copiază propria rețetă pe curat odată la câțiva ani. Din fericire câteodată se mai strecoară pe sub preșul corporațiilor care decartază cu pumnul banii pe teighea de sar chitanțele cu comenzi de jocuri în sus și excepții precum Age of Kings (lecțiile de istorie au devenit mai puțin fade; acum poți să vezi cu ochii tăi cum teutonii ardeau sate, omorau țărani și propovăduiau creștinismul în Evul Mediu) sau Mechcommander.

Neplăcut este că firmele producătoare de jocuri sunt însă mult prea ocupate cu multiplicatul exponențial al numărului de poligoane de la un titlu la altul, resursele neajungând după aceea și pentru implementarea unei campanii dinamice sau a unui AI care chiar să-și merite l-ul din coadă. Cerințele de sistem nu cresc pentru că avem pe micul nostru ecran cu tastatură un rts unde să ne războim pe șase câmpuri de luptă concomitent, nici pentru ca să comandăm 3000 de trupeți fiecare cu un nume, biografie și copii acasă sau pentru un AI care oricum nu se poate dezlipi de emisiunile Magicianului... Pentru toate astea ajung întotdeauna 10k de RAM.

Cred că Sudden Strike este suflul cel mai nou în domeniu, făcând mișcarea onorabilă de a utiliza un engine grafic fără conotații revoluționare (ba chiar dimpotrivă) care poate însă recrea bătălii din al doilea Război Mondial la scară reală. Sincer sunt foarte curios cum ar fi arătat Red Alert 2 combinat cu engine-ul ăsta așa vechi cum pare el: cu sute de tesla-trooperi invadând Parisul, luptând din casă în casă și vascularizând asfaltul pentru fiecare metru cucerit, tancuri în sfârșit mai mici decât o uzină, desolatori deratizând hectare de pădure etc. În plus, gândiți-vă cum ar fi după o bătălie care a durat 5 zile (cu tot cu save-uri și load-uri) să puteți păstra filmul luptei (cam ca în Myth) și să admirați apoi carnagiul fluent, fără poticniri, cu o găletușă de popcorn în brațe.

"Sudden Strike este suflul cel mai nou în domeniu, făcând mișcarea onorabilă de a utiliza un engine grafic fără conotații revoluționare."

Din păcate, atâta timp cât designerii de jocuri o să fie subordonați departamentelor de marketing, binecuvântările rts de calitate le vom primi și în continuare fie numai din greșeală, fie de la biserici independente. Nu este un secret pentru nimeni ce se întâmplă în aceste departamente, sau pepiniere ale lui Satan, cum doriți, unde ființe semiinteligente lucrează sârguincios zi și noapte la "implementarea" în procesul de producție a studiilor de piață. Aceste studii ajung de obicei în locuințele experților de marketing, unde aceștia le colorează sau le supun unor ritualuri păgâne, în baie. Dacă încă nu știți, ei sunt cei care ne-au poreclit "consumatori", în viziunea lor obscenă, noi fiind asemănați cu o turmă de vite amnezice înfometate de "software de divertisment". Poate că, până la urmă, profețiile sunt corecte și sfârșitul lumii se apropie pentru că firmele cărora până de curând le lipseau departamentele, corpul expediționar sau gazetele de perete, firmele care făceau jocuri numai pentru noi, gamerii, sunt din ce în ce mai rare.



1. **Giants:** Iată că jocul a ajuns în sfârșit gold și după o petrecere ca în povești producătorii s-au decis să mai potolească nerăbdarea publicului cu o nouă serie de screenshot-uri.

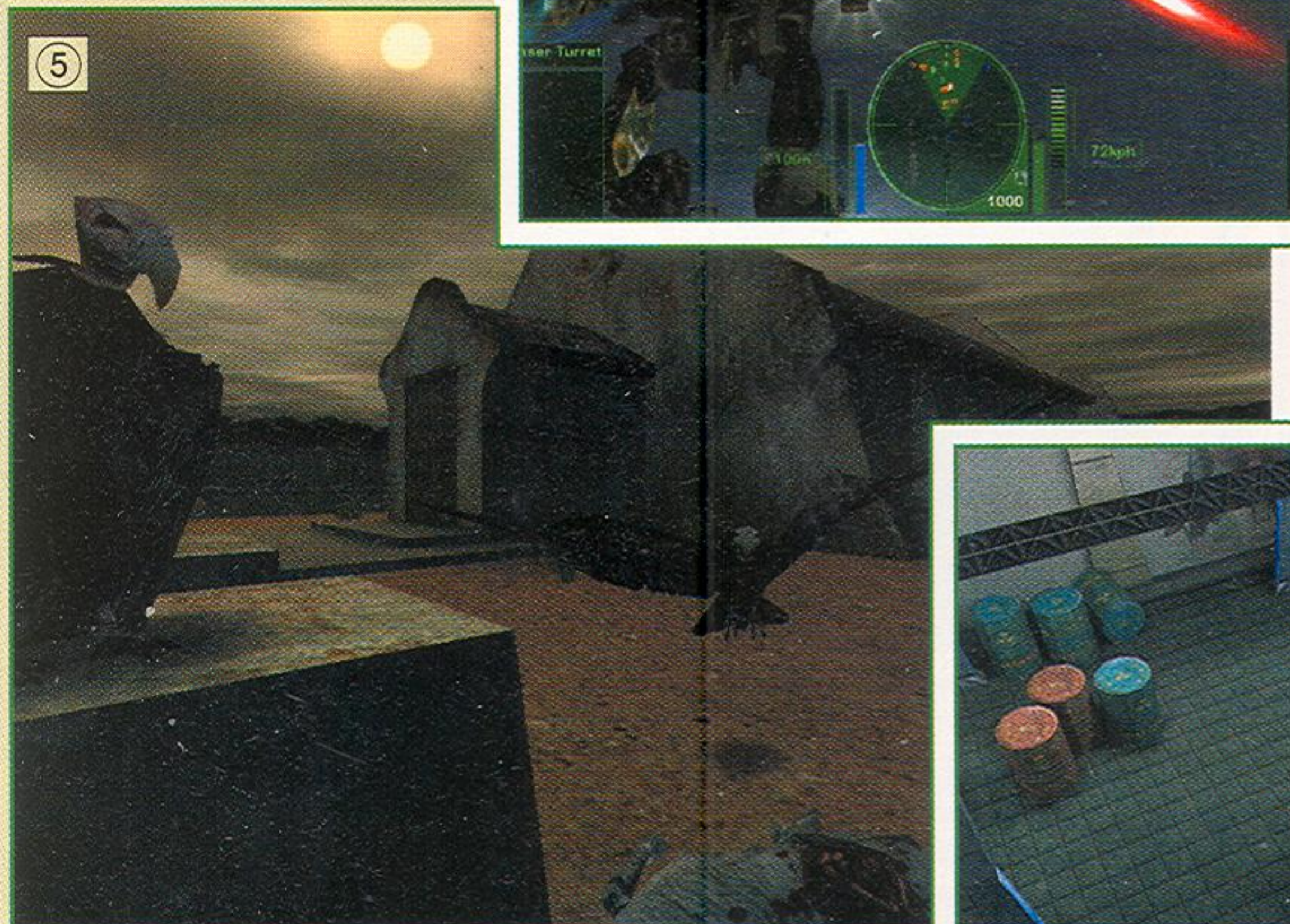
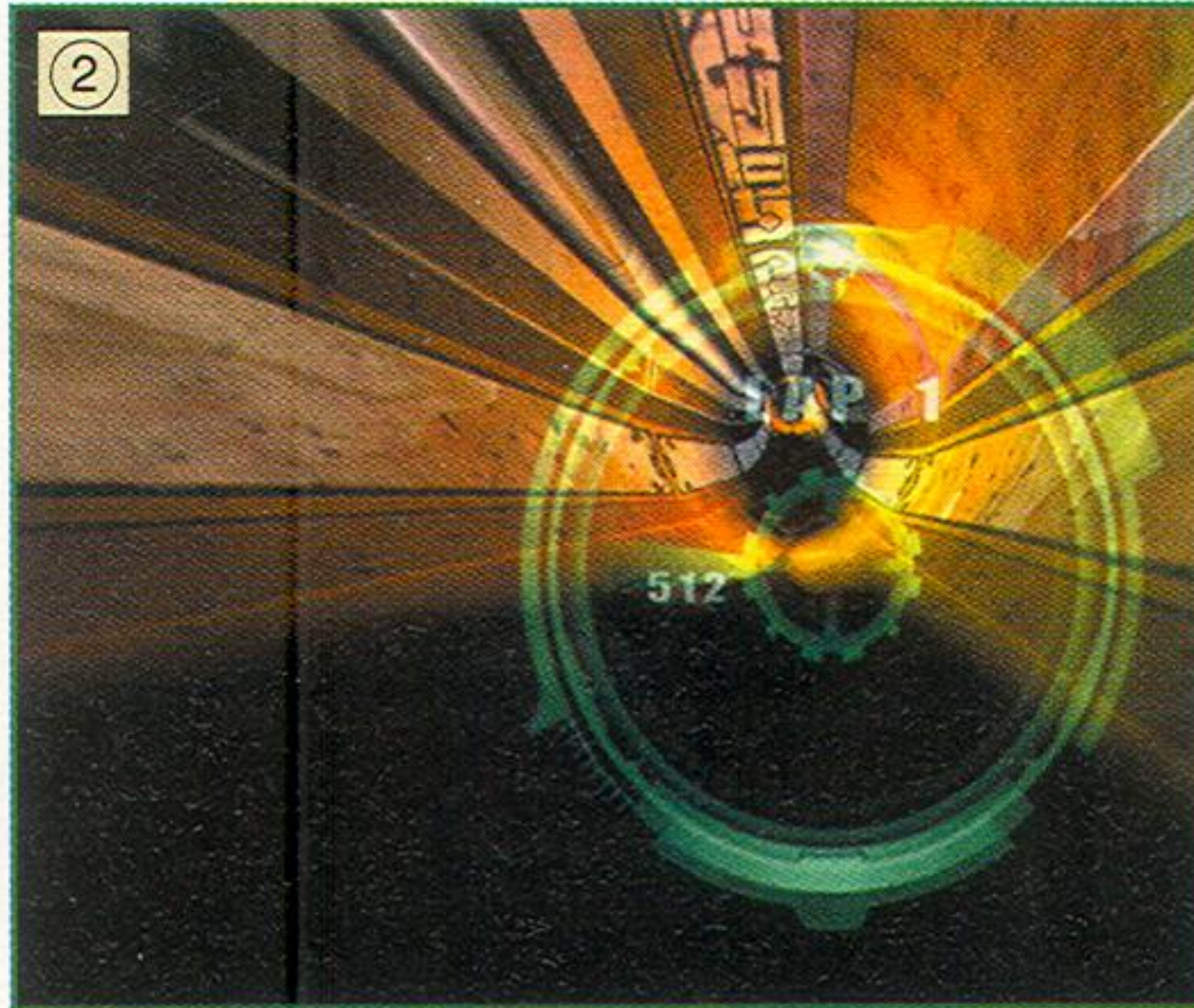
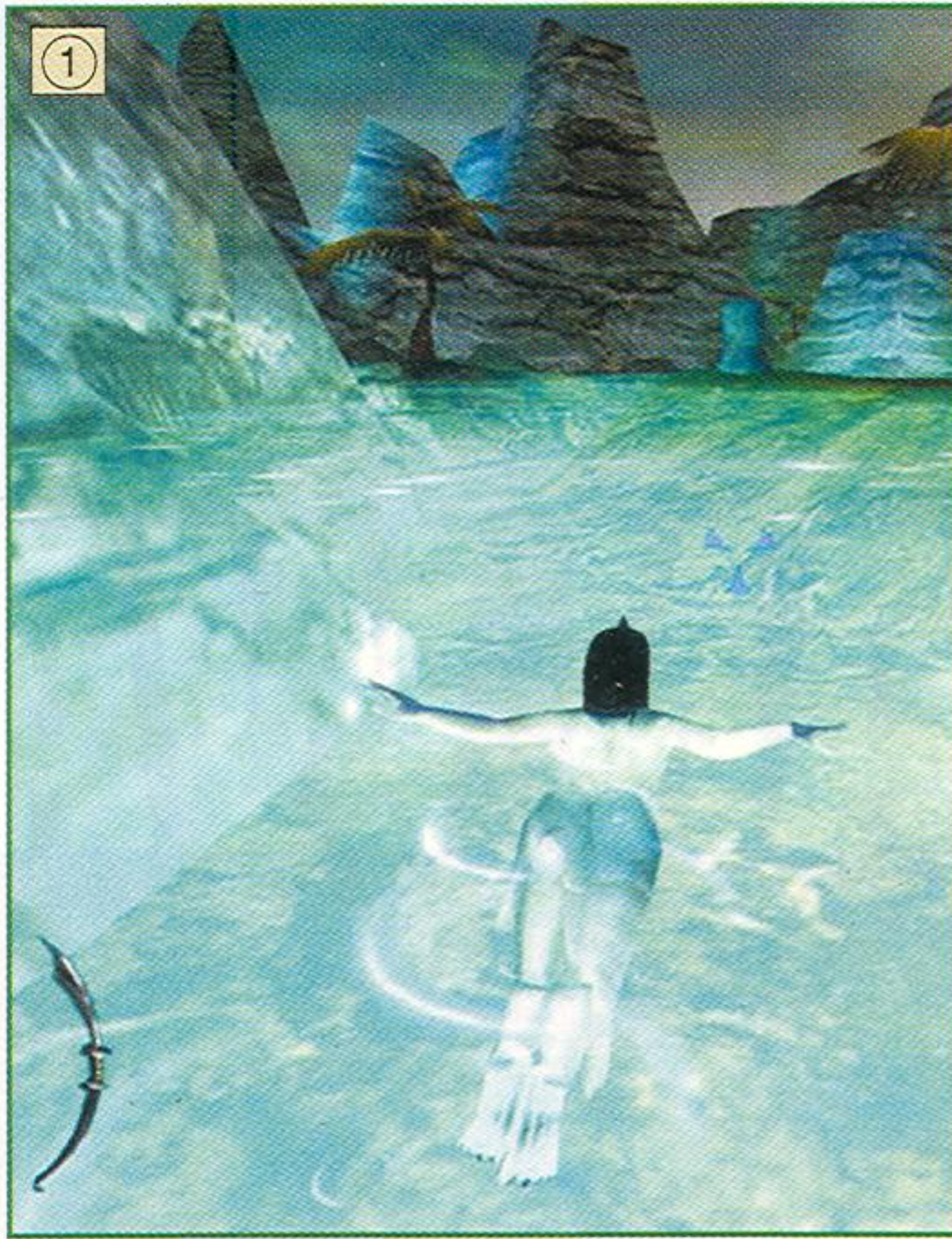
2. **Ballistics:** Un joc de curse xtrem, cu o grafică ce nu face compromisuri în fața vitezei, astfel că aveți nevoie de un sistem performant pentru a-l rula.

3. **Blademasters:** Un rpg old-fashion de la Ronin Games cu o grafică ce nu e de loc depășită în care talentul în mînuirea sabiei trebuie să fie completat de cunoașterea magiei pentru a ajunge un desăvîrșit Blademaster.

4. **Mechwarrior 4:** Fanii ar trebui să fie încîntați. Jocul folosește din plin ultimele dezvoltări în domeniul graficii și arată uluitor de bine.

5. **Duke Nukem Forever:** Încă un joc care a depășit orice deadline imaginabil, însă tot nu este gata. Noi deja ne-am săturat de așteptat.

6. **Paradise Cracked:** Un tactical combat game, turn based, de la Buka Entertainment. Cam puține jocuri bune în domeniul ăsta, așa că merită așteptat.



COSSACKS: EUROPEAN WARS

Tip joc: RTS - Redactor: Dan Dimitrescu

Dacă în numerele trecute remarcam invazia de jocuri de calitate din țările est-europene, iată că a venit timpul să mă mir la fel de tare de ceea ce vine din Germania. Știu că acolo există antecedente, dacă ar fi să ne gândim numai la Blue Byte, dar în ultima vreme această țară a devenit parcă centrul producției de jocuri de strategie. Câteva exemple strălucite și ultra-cunoscute deja ar fi Earth 2150 și Sudden Strike, dar lucrurile nu se opresc aici. Tot de la CDV, casa care a produs SS, ne vine acum Cossacks, un alt proiect interesant și original. Asemănător într-o anumită măsură cu Age Of Empires dar având ca subiect exclusiv Europa secolelor XVI-XVIII, Cossacks duce ideile cunoscute ale genului pe noi culmi ale complexității. Evident, jocul poate fi abordat din multe perspective, în cazul de față fiind vorba de 16 țări ce au luat parte la războaiele importante ale vremii. Mulți dintre noi vor fi fericiți să știe că pot conduce bătălii dintre turci, austro-ungari și alte popoare binevoitoare față de țările române în acea perioadă. Fiecare dintre țările respective are propriile unități și tehnologii, conforme (într-o anumită măsură) cu realitatea istorică, iar clădirile, deși identice ca funcție de la una la alta, poartă stilul arhitectural adec



vat.

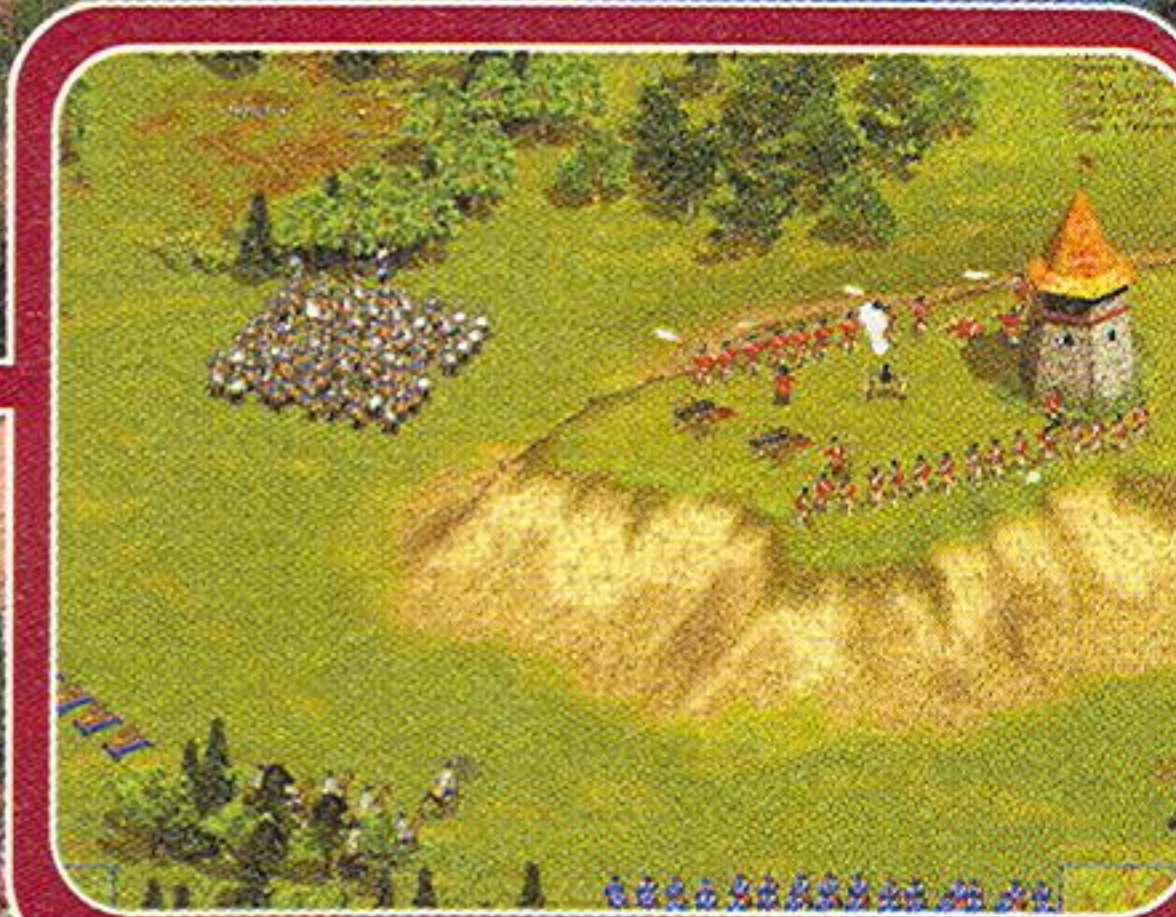
Există însă, cum e și normal, o bază comună a tehnologiilor și unităților militare. Partea a doua a numelui jocului, European Wars, nu trebuie să pară lipsită de importanță. Cossacks se ocupă aproape numai de latura războinică a istoriei, elementele de diplomatie lipsind cu desăvârșire. În acest joc nu există pace și prosperitate, dar



asta nu este neapărat o problemă, conducerea războiului fiind destul de solicitantă.

Economia europeană

Orice armată are o economie



în spate, iar Cossacks ne arată asta. Multe dintre misiuni vor necesita construirea unui "oraș" propriu, acumularea unei baze materiale solide și alcătuirea unei armate suficient de puternice pentru a nimici adversarul. Sigur, toate acestea contrazic oarecum realismul voit al jocului, dar în acest mod jucătorul este liber să-și creeze armata după cum dorește. Vor exista și situații în care va trebui să se



descurce doar cu ceea ce îi pune la îndemână scenariul, deci jocul poate satisface mai multe gusturi.

În CER, resursele naturale colectabile sunt: lemn, piatră, aur, fier, cărbune și hrană. Fiecare unitate consumă mâncare și aur pe parcursul existenței sale, o armată mult prea mare putând ruina ușor economia țării.

În cazul în care unul din jucători se vede lipsit de o anumită resursă vitală (fie ea și aurul), el poate apela la piața de mărfuri "internțională". Aceasta face legătura între toți cei ce se află în joc, deci cu puțin noroc ar putea cumpăra de la adversari ceea ce îi lipsește. Piața poate fi utilă și pentru manevre economice subtile, prin faptul că prețul produselor este proportional cu cantitatea prezentă pe piață. Un jucător a cărui economie depinde de aceste tranzacții se poate trezi cu prețuri scăzute la ceea ce vinde, rămânând cu pușculița goală. Mai departe se poate ajunge la revolte ale soldaților neplătiți, trupe rămase fără muniție (fier și cărbune) pe câmpul de luptă șamd.

Tehnologia europeană

Ca și Sudden Strike, Cossacks se laudă cu un număr mare de unități aflate pe hartă simultan. Mai precis, limita superioară este 8000. Eu unul, atunci când aud așa ceva, nu pot să nu mă gândesc că jocul respectiv nu permite un control foarte bun asupra acestora, iar înfruntările armate sunt haotice și nerealiste. Dar nu așa stau lucrurile aici. Jocul inteligent aduce cu sine multe avantaje,

iar tacticile de tipul "mare de unități" pot fi învinse cu ușurință. Terenul tridimensional, combinat cu elemente de balistică, face cucerirea înălțimilor extrem de importantă. Tunurile aflate în vârful unui deal bat mai departe și sunt apărate împotriva focurilor trase de la baza acestuia, dacă nu este vorba de mortiere. Asaltarea lor cu infanteriști este dificilă, deplasarea acestora în sus pe pantă fiind destul de înceată. Letalitatea armelor de foc este foarte ridicată, chiar și armate aflate în apropierea limitei maxime de unități putând fi măcelărite relativ repede de un baraj de artilerie. De aceea, manevrele rapide din mai multe direcții sunt vitale. În timpul acestora, controlul formațiilor de infanterie se face simplu dacă le adaugi acestora un ofițer și un toboșar. Masa de oameni se transformă într-o unitate de luptă care ascultă ordinele și în plus are și moralul crescut, cel puțin până când capul ofițerului este zburat de o ghiulea.

Bătăliile sunt cu adevărat intense, mai ales când ai de-a face cu un adversar uman. Calculatorul lasă de dorit ca inteligență, dar te poate pune cu botul pe labe destul de repede dacă nu ești atent. Acoperind un segment istoric destul de puțin exploatat, și anume acela în care se întâlnesc săbiile cu primele arme de foc, Cossacks oferă multiple posibilități de abordare, fiind, cred, interesant pentru toți cei care iubesc strategia dar vor altceva decât Shogun Total War.

Detalii

Producător:

CDV Software
<http://www.cdv.de>

Distribuitor:

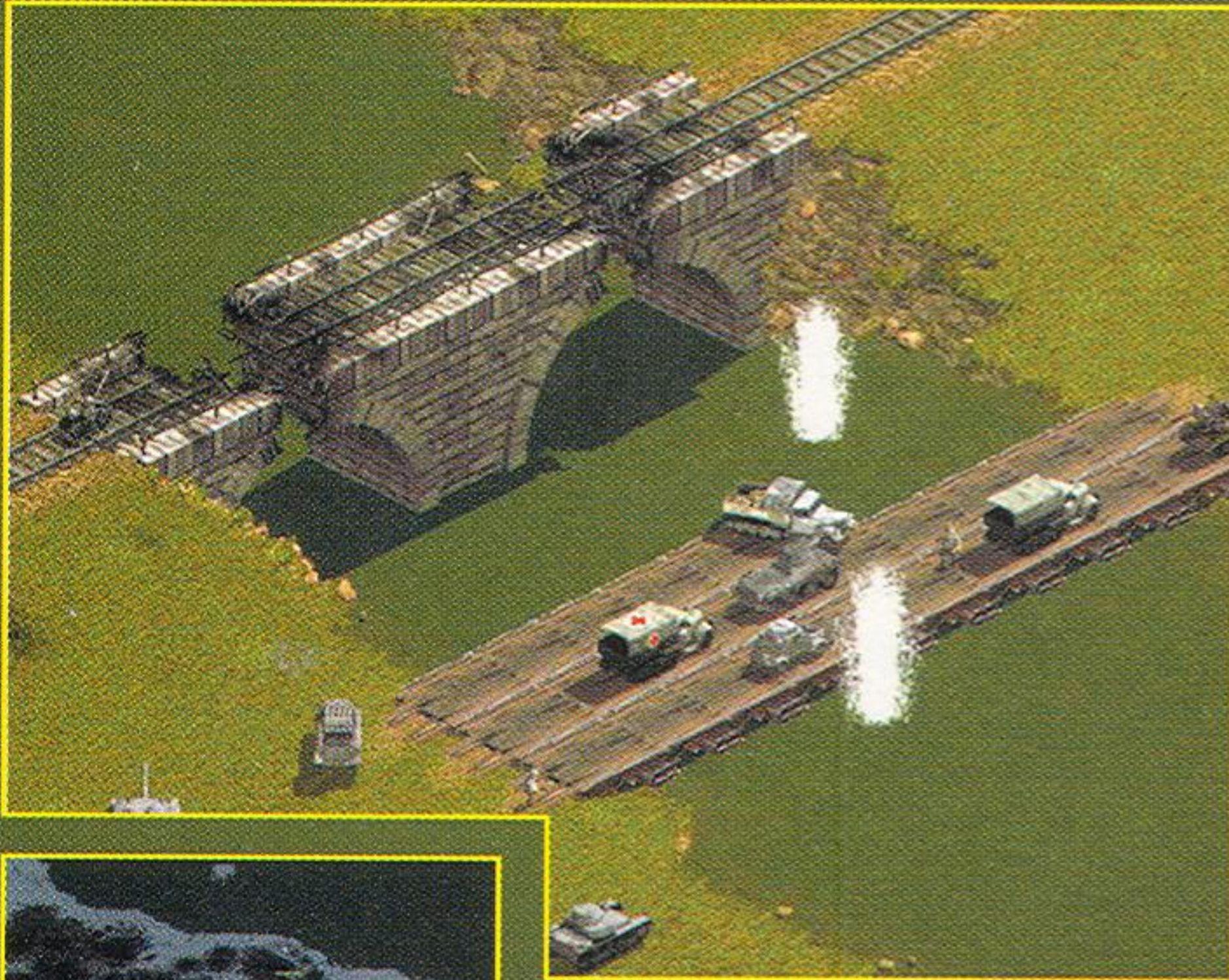
N/A

Opinii:

- + - număr mare de unități
- tactică reală
- ține permanent ocupat jucătorul
- poate ține prea ocupat jucătorul

SUDDEN STRIKE

Tip joc: RTS - Redactor: Dan Dimitrescu



dintre unitățile reprezentate în joc au fost modificate față de realitate, pentru a balansa mai bine taberele implicate. Sigur, în momentul în care pierzi zeci de trupe încercând să distrugi câteva tancuri Stalin, nu se poate să nu te întrebi cât de bine au reușit atingerea acestui balans. În multiplayer însă, asemenea întrebări își găsesc repede răspunsul, pentru că vezi pe fața "rusului" că, în ciuda aparențelor, nici el nu o duce mai bine.

Trebuie notat că, datorită gradului înalt de modificabilitate al jocului (prin editarea fișierelor de stat-uri), se poate trece destul de ușor de la "realism adaptat" la realism "extrem". Probabil că există fani care lucrează deja la așa ceva, deci totul este doar o chestiune de timp și răbdare.

O problemă majoră, în special pentru jucătorii mai puțin pasionați de tehnica militară a

Jucătorul poate fie să abordeze una din misiunile predefinite, fie să înceapă o campanie cu una din cele trei părți implicate: Aliații vestici (anglo-americanii plus ocazionali luptători de rezistență francezi), Rușii și Germanii. Campaniile sunt liniare, și, mai mult, nu îți dau o senzație prea bună de continuitate de la o misiune la alta. Cu totul altfel stau lucrurile în Close Combat, unde chiar ai sentimentul că participi la un război mai mare decât harta din fața ta. Acolo fiecare element al misiunii are importanță pentru campanie, și, lucru realist, o misiune se poate termina și cu un rezultat indecis. Ce-i drept, unele hărți ale SS ar putea fi comparate cu o întreagă campanie din CC, iar cele două jocuri sunt diferite. Cu toate acestea, cred că pentru SS2 ar trebui încercată o implicare mai mare a jucătorului în războiul de ansamblu.

În ceea ce privește structura misiunilor, cred că există părți bune și părți rele. În prima categorie intră faptul că poți să abordezi harta cum cum vrei tu, eventual construind poduri cu geniștii și picând în spatele inamicului. În cea de-a doua, intră folosirea excesivă a script-urilor, menite să facă jocul mai spectaculos. Acestea au într-adevăr valoarea lor, dar atunci când te chinui,

Deși revoluționar în anumite privințe, SS este neplăcut de convențional în organizarea jocului.

epocii respective, o constituie lipsa unei documentații asupra unităților folosite în joc. Sunt incluse modele multiple ale acelorași tancuri, și este greu să îți dai seama cam prin ce se diferențiază ele ca performanțe reale.

Ordine & Organizare

Deși revoluționar în anumite privințe, SS este neplăcut de convențional în organizarea jocului.

vreme de cinci minute (ca în misiunea Shaving Private Bryan), să-ți găsești soldații proprii printre ceilalți o mie care arată la fel dar sunt controlați de calculator, parcă nu mai e bine.

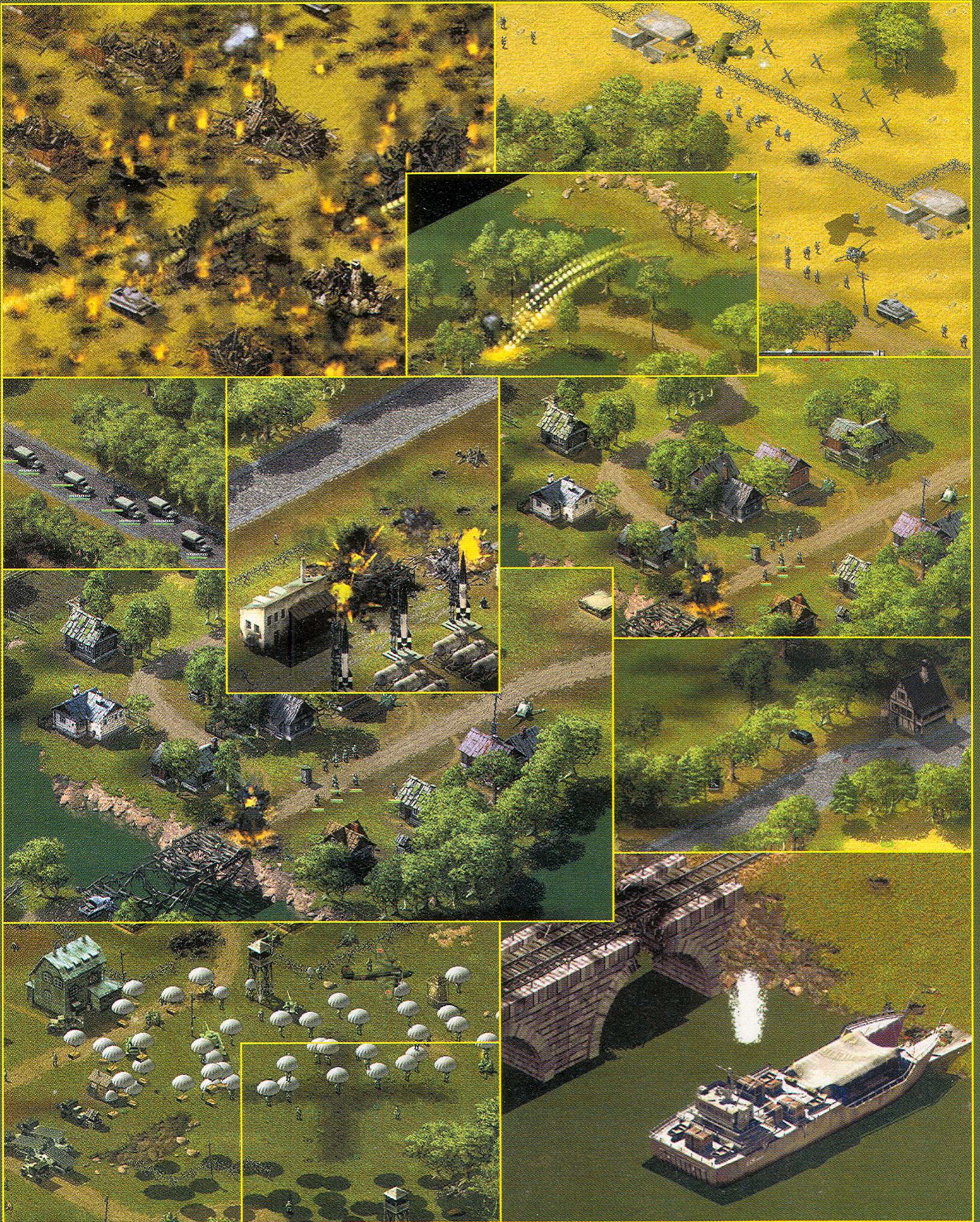
Măcel la scară largă

Chiar dacă nu se compară cu corespondentele lor reale (unde este cazul) bătăliile din Sudden Strike te impresionează prin scara la care se desfășoară

Așteptat cu nerăbdare de către mulți dintre cititorii noștri (și nu numai), Sudden Strike este, în ciuda titlului pe care îl poartă, una din loviturile previzibile ale anului. Cei care au jucat demo-ul probabil subscriu la acest punct de vedere, chiar dacă au văzut atunci doar un crâmpei din ceea ce este cu adevărat jocul. Desigur, au existat multe probleme în acel demo, dar în mare parte ele au fost rezolvate. Jocul este excelent, chiar dacă nu impecabil, și, mai ales, vine să umple un gol în genul jocurilor de strategie.

Când vă apucați să jucați Sudden Strike, țineți minte că scopul realizatorilor săi a fost să creeze un gameplay de excepție, sacrificând uneori realismul pentru asta. Caracteristicile unora





acțiunea. Hărțile sunt foarte mari, dar suprafața aceasta nu este, de regulă, pusă acolo fără nici un scop. În multe din misiuni, vei lupta literalmente pentru fiecare palmă de pământ, sacrificând generații întregi în acest proces. În apărare, calculatorul acționează inteligent, regrupându-și forțele când rămân izolate și organizând contra-atacuri locale de efect. Se baricadează în orașe, ascunzând lunetisti și mai ales echipe anti-tanc în case, în

ordinele necesare, dar după un timp (o hartă ține ore întregi) devine de-a dreptul stresant. Unitățile proprii ar trebui să se descurce mai bine singure, asalturile în forță - fără pauze - fiind practic imposibil de realizat fără pierderi majore. Sigur, când te aperi lucrurile stau altfel, pentru că nu te izbești de pathfinding-ul idiot sau de lipsa inițiativei. În plus, perspectiva abordată de joc îți face infanteriștii aproape nevăzuți prin păduri, ceea ce îți îngreunează și mai tare

capturată de la inamic) în poziție pentru a sprijini linia frontului șamd. Neglijează unul din aceste aspecte (și multe altele) și unitățile tale cu experiență vor dispărea instantaneu. Fii atent, și vor trăi să acumuleze chiar mai multă.

Deși rapiditatea cu care zboară proiectilele dintr-o parte în alta îl poate face să

pară o clonă de C&C, SS este cu totul altceva, iar succesul său imediat pe piața internațională o confirmă. Deja este aproape gata un prim add-on pentru joc, dar gândul meu este mai degrabă la sequel. Direcția e bună, să vedem dacă ține motorul.

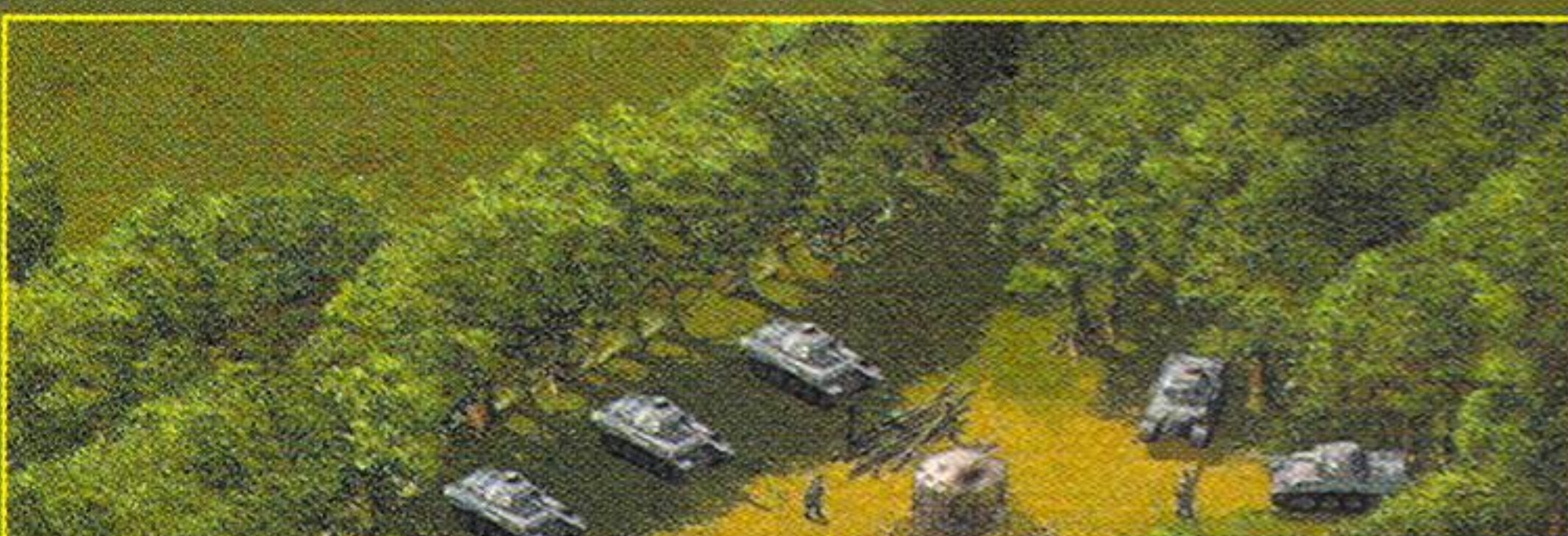
În multe din misiuni, vei lupta literalmente pentru fiecare palmă de pământ, sacrificând generații întregi în acest proces

timp ce tancurile sale stau nevăzute în așteptare. E lesne de înțeles că, până la "eliberare", localitatea respectivă va fi devastată de artileriile (și eventual aviația) ambelor părți.

Din păcate, scara mare la care se poartă angajamentele aduce de la sine un control mai slab asupra trupelor. Este greu, în momentul în care ai câteva sute de unități angajate în luptă, în trei locuri diferite, să dai comenzile corecte pentru a rezolva situația impecabil. Cei plini de răbdare vor activa pauza, dând apoi

sarcinile.

În rest, jocul suferă de excelență. Sigur, rata pierderilor este mult prea mare, cred, chiar și pentru cele mai sângeroase bătălii din WW2. Dar mecanismele interne ale jocului sunt corecte. Trebuie să ai permanent în minte situația muniției trupelor și poziția camioanelor de aprovizionare/reparații (acestea mi se par foarte interesant modelate), să folosești observatori pentru a suplimenta vederea slabă a blindatelor, să îți aduci artileria (proprie sau



Detalii

Producător:

CDV Software
<http://www.cdv.de>

Distribuitor:

N/A

Aprecieri:

- ✦ - grafică foarte detaliată
- funcționează realist
- nu te lasă până nu-l lași
- continuitatea campaniei
- ✶ - bazat un pic prea mult pe script-uri
- multiplayer limitat.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 200
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	200 Mb

Verdict

8.5

PACIFIC WARRIORS

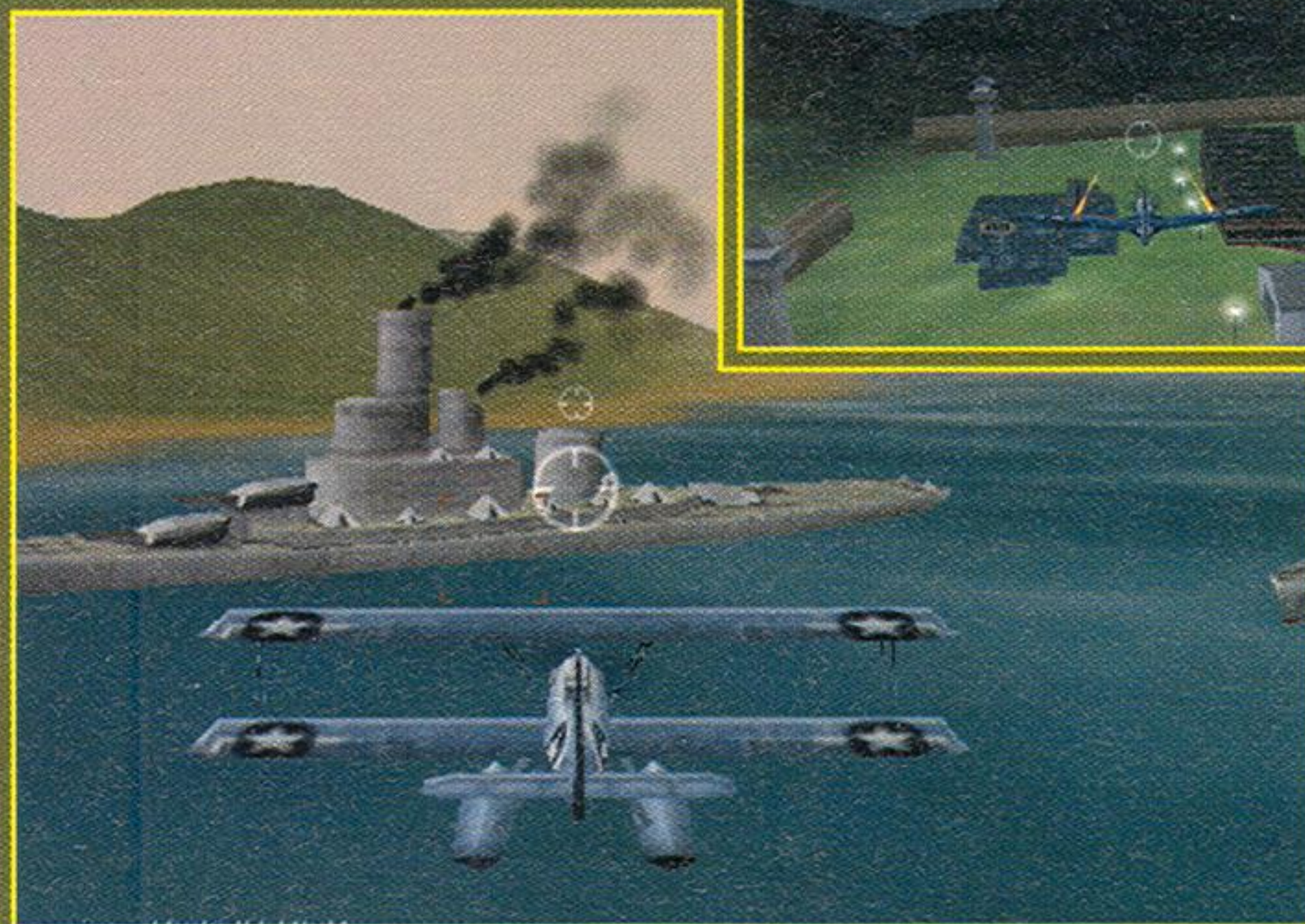
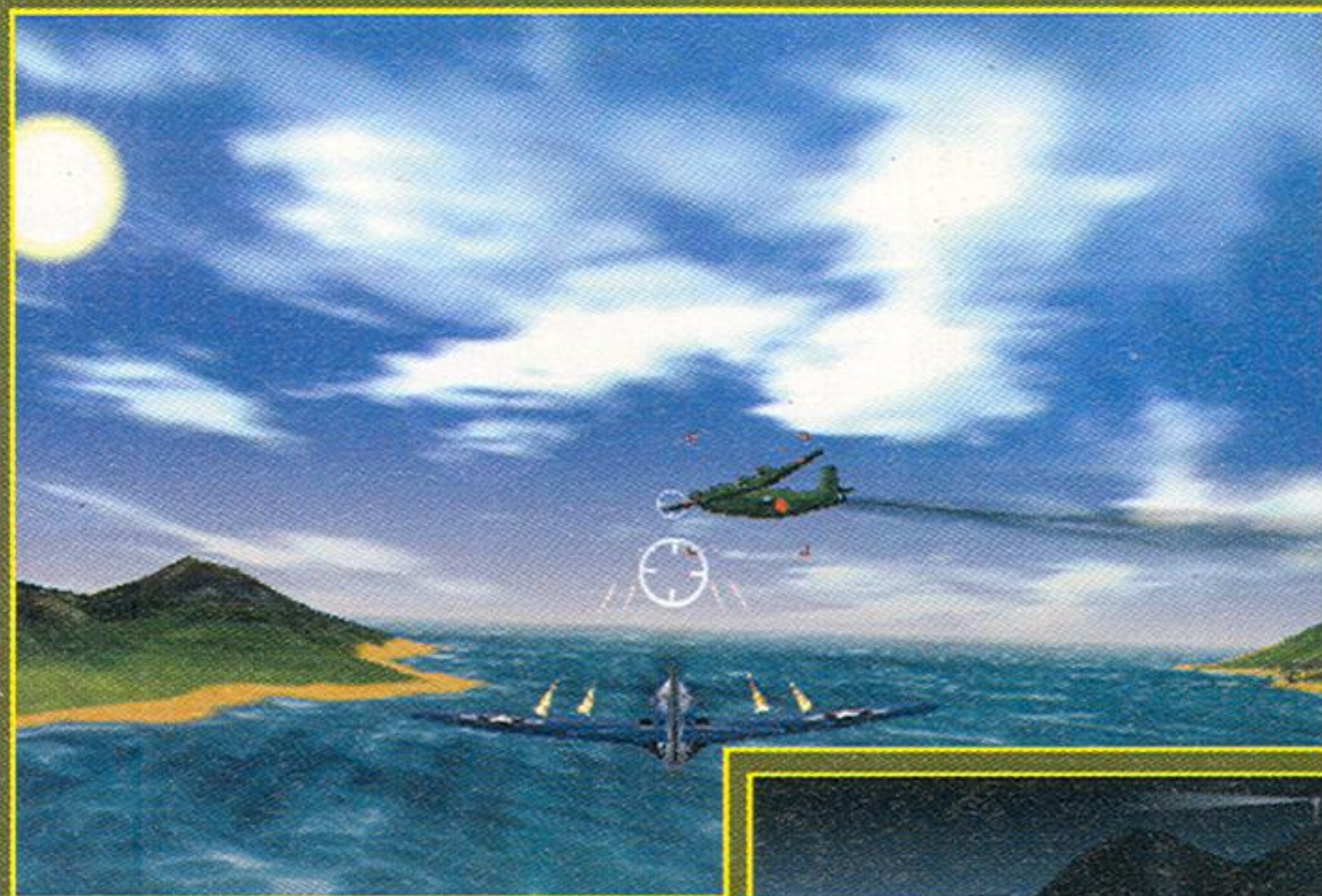
Tip joc: Sim zbor/acțiune - Redactor: Dan Dimitrescu

Desi jocurile simple, de tip arcade, își au locul chiar și în mintea celor mai "gânditori" dintre noi, nu înseamnă că trebuie să apreciem orice rebut care ajunge pe piață. Ori jocul de față, numai așa se poate numi... Ce avem aici? O încercare de transpunere a celebrului 1942 în spațiul 3D, deci un joc de acțiune având ca personaje principale avioanele.

Tu, în calitate de pilot al singurului avion de vânătoare american din Pacific, trebuie să îndeplinești tot soiul de misiuni care de care mai fanteziste. Jocul nu are aproape nici o tangență cu realitatea, subiectele misiunilor vizând, spre exemplu, avioanele invizibile (la propriu) ale japonezilor. Totul este neconvingător în scenariu, dar ținând seama cu ce fel de joc avem de-a face, voi trece peste asta. Copiii probabil că îl vor aprecia.

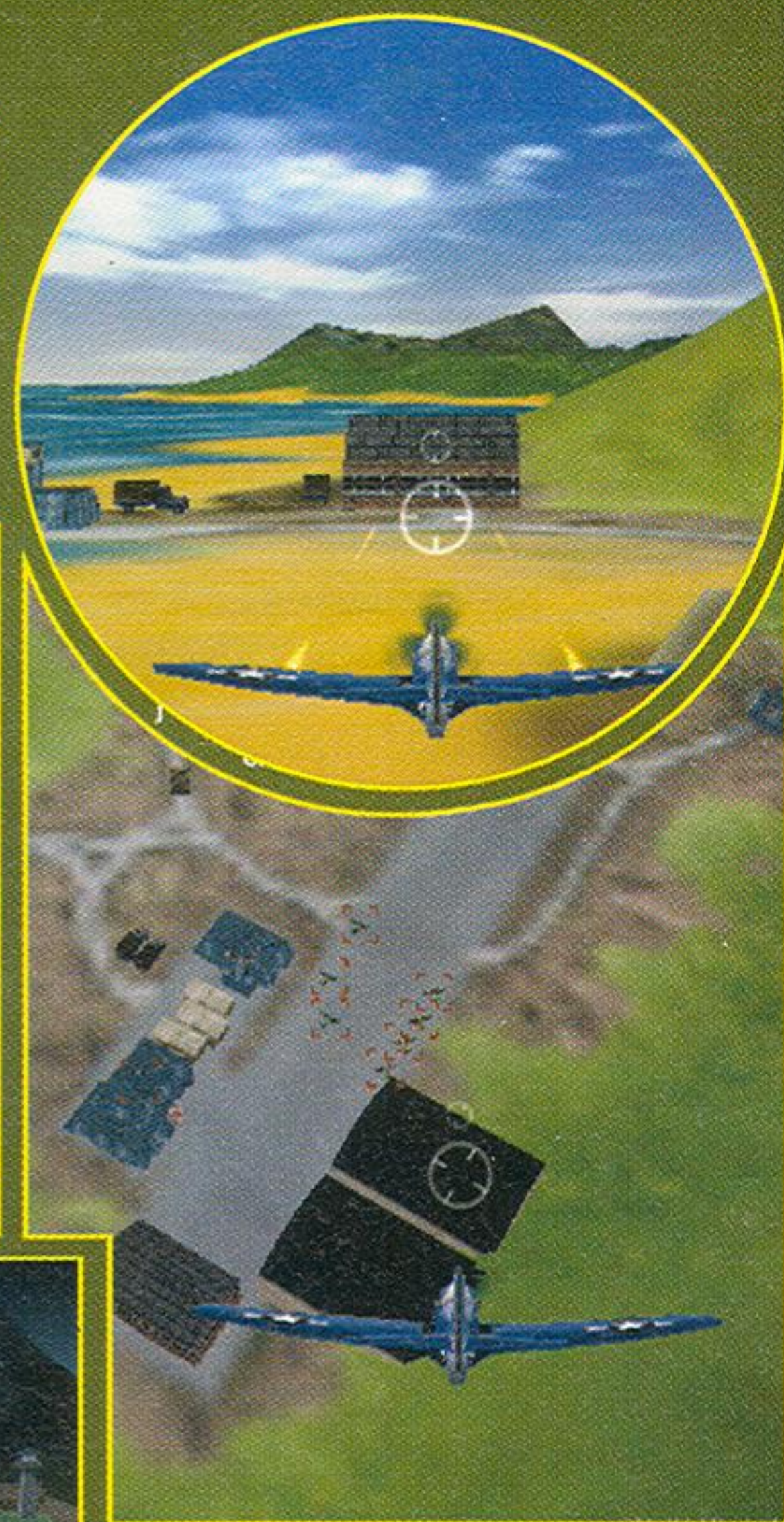
Structura jocului este destul de simplă și previzibilă. Ai de parcurs (în ordine strictă) cinci misiuni, fiecare dintre ele fiind alcătuită din cam tot atâtea nivele. Acestea, la rândul lor, cuprind mai multe faze. În mare, cu toată schimbarea scenariului (ziua devine noapte, cerul senin lasă loc ceții), cam toate nivelele sunt la fel, presupunând distrugerea câtorva avioane și a unor structuri la sol, plus câteva nave de suprafață. Mai mult, inamicii acționează exact la fel. Chiar și reflectoarele folosite de antiaeriană nu au decât rol de "eye candy", cu toate că se zvonea că ar fi cu adevărat funcționale. La finalul fiecărei misiuni vei avea de înfruntat nelipsitul boss, cum ar fi un portavion împănăt cu apărare antiaeriană sau un submarin ce lansează rachete.

Un arcade 3D de calitate nu poate reuși fără o grafică de nota zece, menită să ia ochii



celui care îl joacă. Jocuri ca Incoming au realizat din plin asta, dar cei care au făcut Pacific Warriors nu par să fie de acord cu mine. Există multe simulatoare de zbor serioase care arată mult mai bine, deși ele trebuie să păstreze puterea procesorului și pentru modelul fizic și AI. Deși jocul permite schimbarea perspectivei din

care este privit avionul tău, un om cu capul pe umeri va opta pentru camera default, plasată un pic în spatele acestuia. Este la mintea cocoșului deci că modelul avionului trebuie să fie foarte detaliat, animat și texturat. Departe de cei de la Interactive Vision un asemenea gând. Măcar suprafețele de comandă ar fi putut fi mobile, dar nici acest lucru nu a fost implementat. De altfel, tot grafica pe de-a-ntregul este slabă, singurele efecte mai interesante fiind fileurile de aer de la capetele aripilor și lens-flare-urile produse de soare. Pentru a pune capac jocului, AI-ul avioanelor inamice este extrem de prost. Sigur, nici 1942 nu strălucea la acest



siv pentru misiuni kamikaze. Și mai grav, ei confundă primul deal întâlnit cu ținta, deci este de ajuns să zbori la viteză și altitudine mică în jurul unei insule pentru a scăpa de cele 10 avioane care te urmăreau. Folosirea oricărei tactici duce la scăderea apetitului jocului, astfel încât dacă vrei să îl apreciați trebuie să vă aruncați orbește în luptă, trăind (pe cât o permite jocul) totul la limită.

Detalii

Producător:

Interactive Vision
www.lavision.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- + - duce o lipsă acută de lucruri pozitive care să poată fi remarcate
- grafică
- AI-ul inamic
- varietatea scăzută a jocului

Detalii tehnice:

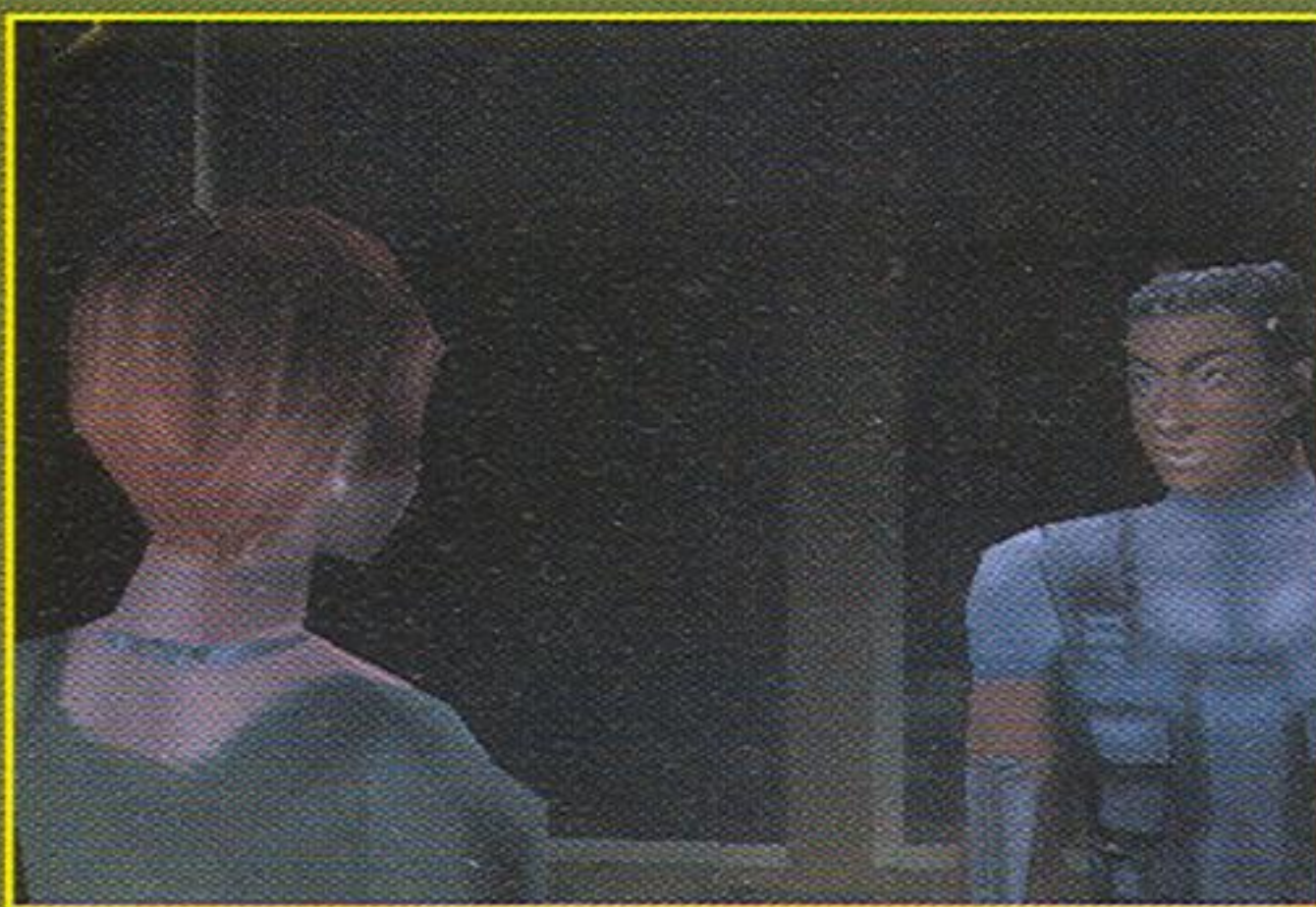
Procesor:	P200 (P2-300)
Video:	3D 4 Mb (16 Mb)
Memorie:	32 Mb (64 Mb)
Hard disk:	75 Mb

Verdict

5.0



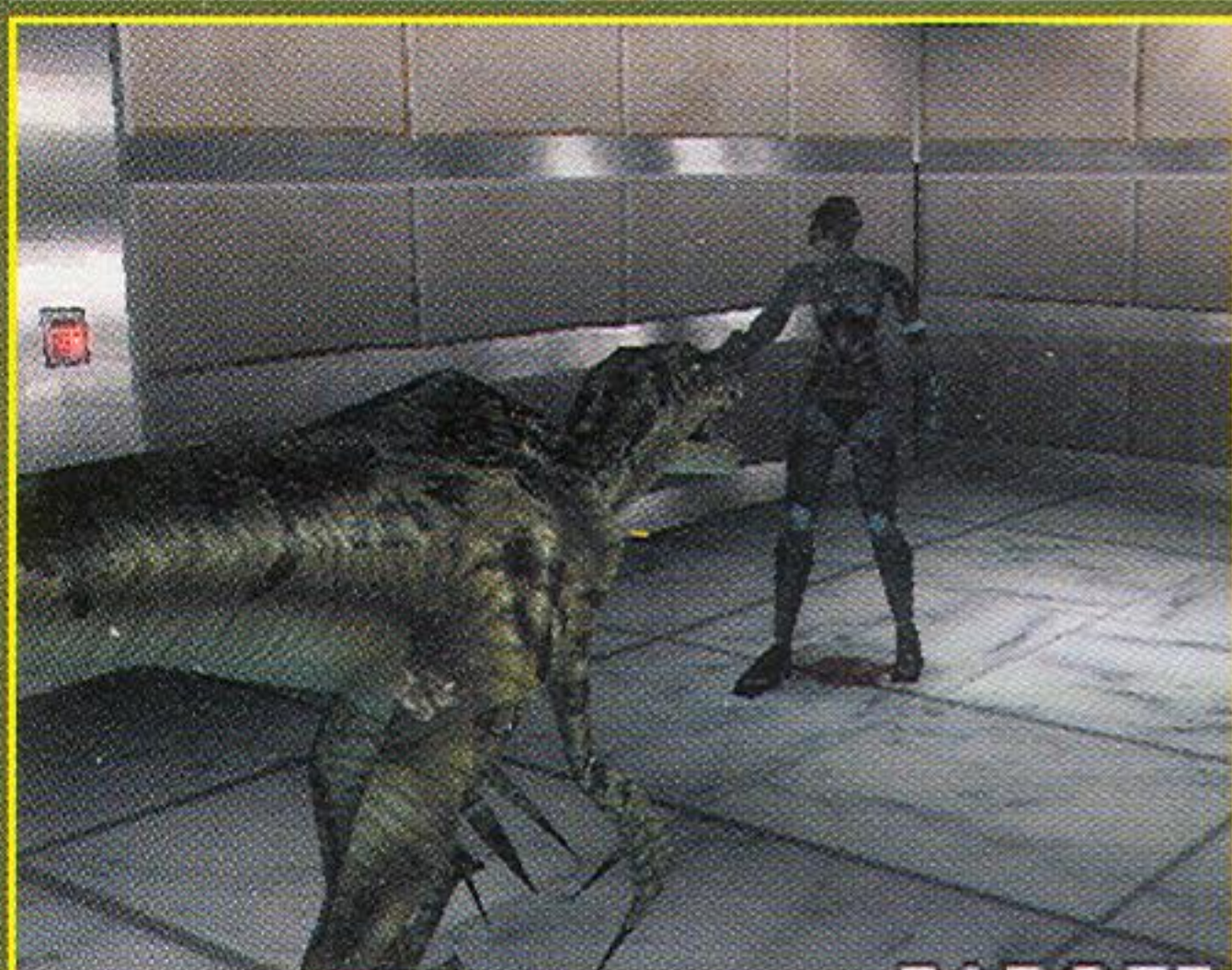
"...și acolo am dat de doi velociraptori. Am dansat un rock... După cum vedeți, nici o pată."



"Uită-te mai de aproape, dacă nu crezi. Impecabil de curată și nici nu folosesc un detergent scump."



"Complex infestat de dinozauri, vreme agitată, părul rămâne strălucitor..."



DINO CRISIS

Tip joc: Action - Redactor: Alexandru Adam



F iințe iresponsabile ca Shinji Mikami s-au mai întâlnit, rareori însă au mai dat aceste semne de umanitate. Făcându-se vinovat de unele din cele mai atmosferice jocuri (cu rată mai mare la infarcturi pe cap de locuitor chiar și decât Aliens vs Predator), criminalul japonez și ale sale atrocități au făcut istorie încurajând în paralel și industria farmaceutică. Om tenace din fire, printre 3 jocuri (Resident Evil) cu zombie înfometate de cultură generală (îndeobște de cea înmagazinată în creierul omului), acesta a mai strecurat abil și unul cu velociraptori pasionați de chirurgie.

Acțiunea jocului de față se petrece pe o insulă izolată de civilizație unde este trimisă o grupă de tineri sportivi, organizați, sănătoși, cu cagule și

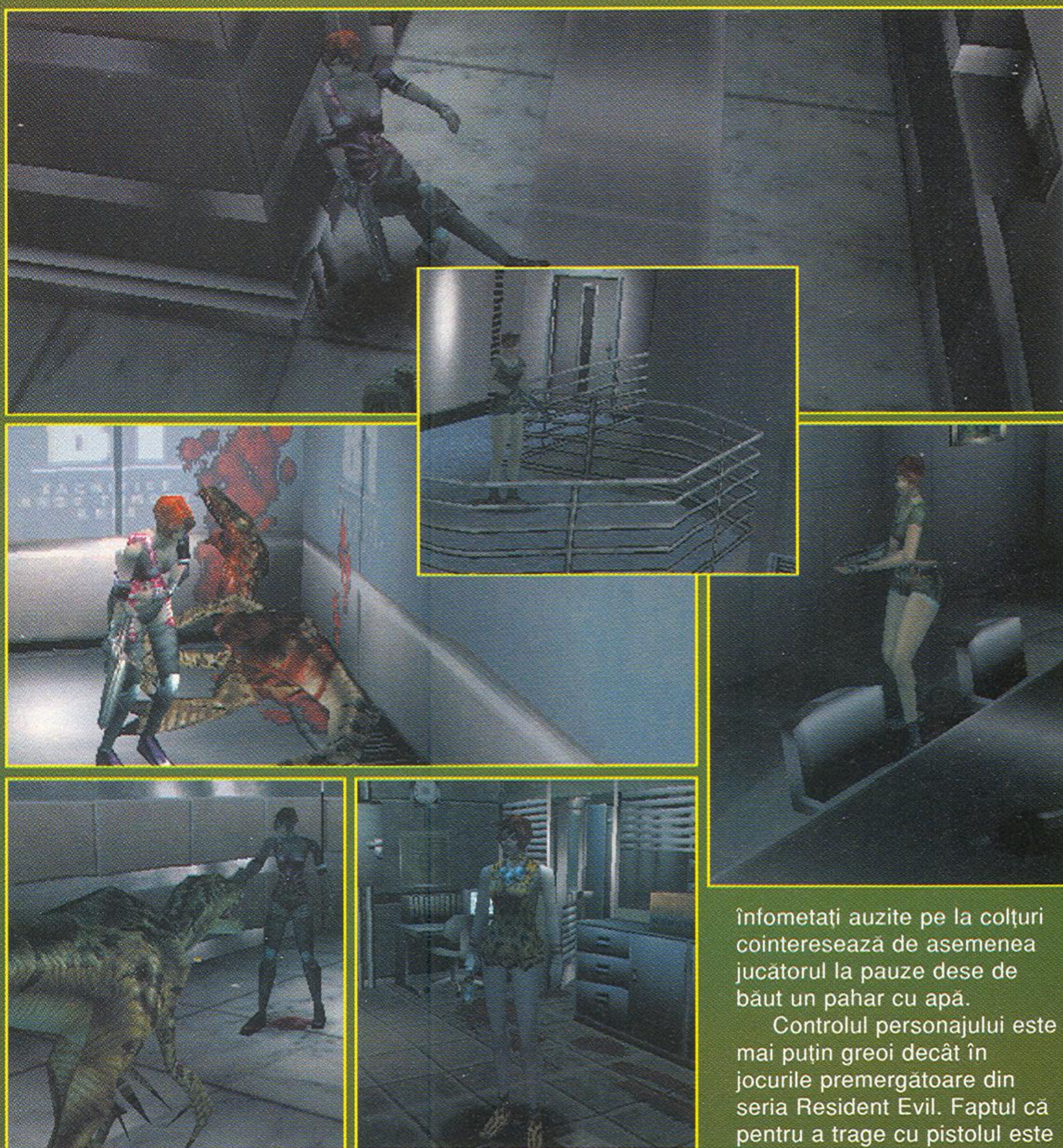
armament automat în ghiozdane să recupereze pe un anumit Dr. Kirk. Acesta își ducea viața de sihastru, departe de umanitate, într-un modest complex de cercetare care conținea în afară de restaurante, cinematografe, expoziții de artă, scări, camere cu scaune, birouri, săli de pocher, multe culoare, intrări

Pe o insulă izolată de civilizație este trimisă o grupă de tineri sportivi, cu cagule, să recupereze pe un anume Dr. Kirk.

secrete, camere pentru depozitarea slăninei sau medikiturilor și uzine electrice, cam toate facilitățile necesare subsistenței celor câteva zeci de acoliți. La începutul jocului nu prea e clar cu ce se îndeletniceau oamenii de știință din regiune, însă, pe parcurs, devine clar că nu muncile câmpului le umpleau acestora

zilele pe insulă. Evident că toată operațiunea se încurcă în mrejele unui scenariu horror în care velociraptori, tiranozauri și alte reptile de mult dispărute au dat lovitura de stat pe insulă legalizând în același timp devorarea populației cercetătoare. Ființe caracterizate prin cruzime, acestea în plus se dovedesc a fi și nes-

pus de dezordonate manifestând de asemenea și o sfidătoare lipsă de respect pentru munca omului: eprubete sparte, zugrăveli stricate de pete de sânge, pereți zgâriați, cadavre lăsate de izbeliște să păteze covoare, birouri sfârțecate cu bestialitate etc. Rolul principal îl are plâpânda Regina (femeia de sex feminin



din echipa de salvare) care trebuie manevrată de jucător în căutarea profesorului și a celorlalți membri ai echipei al căror rol în joc este să dispară subit în primele 3 minute.

Dino Crisis respectă rețeta bătrânească de constipare a miocardului jucătorului utilizând (și chiar optimizând pe alocuri) ingredientele specifice firmei producătoare (Capcom). În primul rând decorurile nu mai sunt cgi-uri, în titlul de față grafică convertindu-se în favoarea mai neortodoxelor poligoane. Folosindu-se din plin de această reformă, engine-ul jocului permite timpi de încărcare mai mici între locații și agitări mai viguroase ale unghiurilor de filmare. Schimbatul perspectivei

camerei cu dramatism cinematografic care creea cadrul propice imersiunii gamerului în atmosfera jocului este acum mult mai veridic și fluid implementat. Astfel, după două secunde de jogging pe o pasarelă, urmărite de peste umărul Reginei, imaginea curge în jos, spre baza unei scări lângă care pâlpaie intermitent un buton mare și roșu (în treacăt fie spus, puzzle-urile jocului nu sunt dintre cele mai inventive). Genul asta de pivotari vizuale sunt randate pe loc, păstrând timpul acțiunii și tresăririle jucătorului la un nivel constant. Viorile care se mai fac simțite din când în când pe fundal combinate cu niscai nechezături sau furnăieli tipice dinozaurilor

înfometate auzite pe la colțuri cointerează de asemenea jucătorul la pauze dese de băut un pahar cu apă.

Controlul personajului este mai puțin greoi decât în jocurile premergătoare din seria Resident Evil. Faptul că pentru a trage cu pistolul este nevoie de o combinație de taste (activarea armei ținând apăsat un buton și folosirea acesteia - altul) poate părea periculos mai ales că reptilele din jocul de față sunt mai rapide la reflexe decât un zombie care poate mai era și senil înainte să moară. Ideea e că acum se poate merge de colo-colo cu arma deja activată, existând în plus și o tastă care întoarce eroina 180 de grade stânga împrejur. Odată înțeles conceptul conform căruia Regina poate să îi arate instantaneu dosul unui velociraptor, indignându-l, jucătorului îi va fi mult mai ușor să treacă peste scurtele momente cataleptice când mai sare câte un iepure de 500 kg cu solzi de după colț. Personajul este mai veridic

modelat, domnișoara schiopătând atunci când e ușor rănită sau chiar pierzând sânge și clătându-se realist în cazurile mai grave de vătămări corporale (dacă tușea și puțină spumă roșiatică scuișând apoi cu obidă pe dușumea era exact ca în viață).

Obiectele din inventar se pot combina pentru obținerea de noi și diverse rezultate. Spre exemplu muniția paralizantă pentru shotgun se poate îmbunătăți amestecându-o cu o sticlă de anesthetic care îi va amplifica astfel efectul de împăienjenire a vederii țintei. Mai găsești o sticlă, mai amplifici odată... Pentru stimularea imaginației se puteau implementa și combinații mai puțin verosimile: gloanțele îmbinate cu un medikit să rezulte în niște supozitoare explozibile contra T-Rex sau un calendar pe 1999 cu Magicianul și o telecomandă să producă un detector de bomboane gumate moi.

Pentru o portare de PlayStation, Dino Crisis arată și se comportă onorabil. Comparat însă cu un FAKK2 sau alde MDK2 și Messiah, jocul de față abia dacă scoate capul din mediocritate, noroc cu atmosfera apăsătoare ce poartă amprenta abominabilului Mikami și sinistrei sale echipe de la Capcom.

Detalii

Producător:

Capcom
www.capcom.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

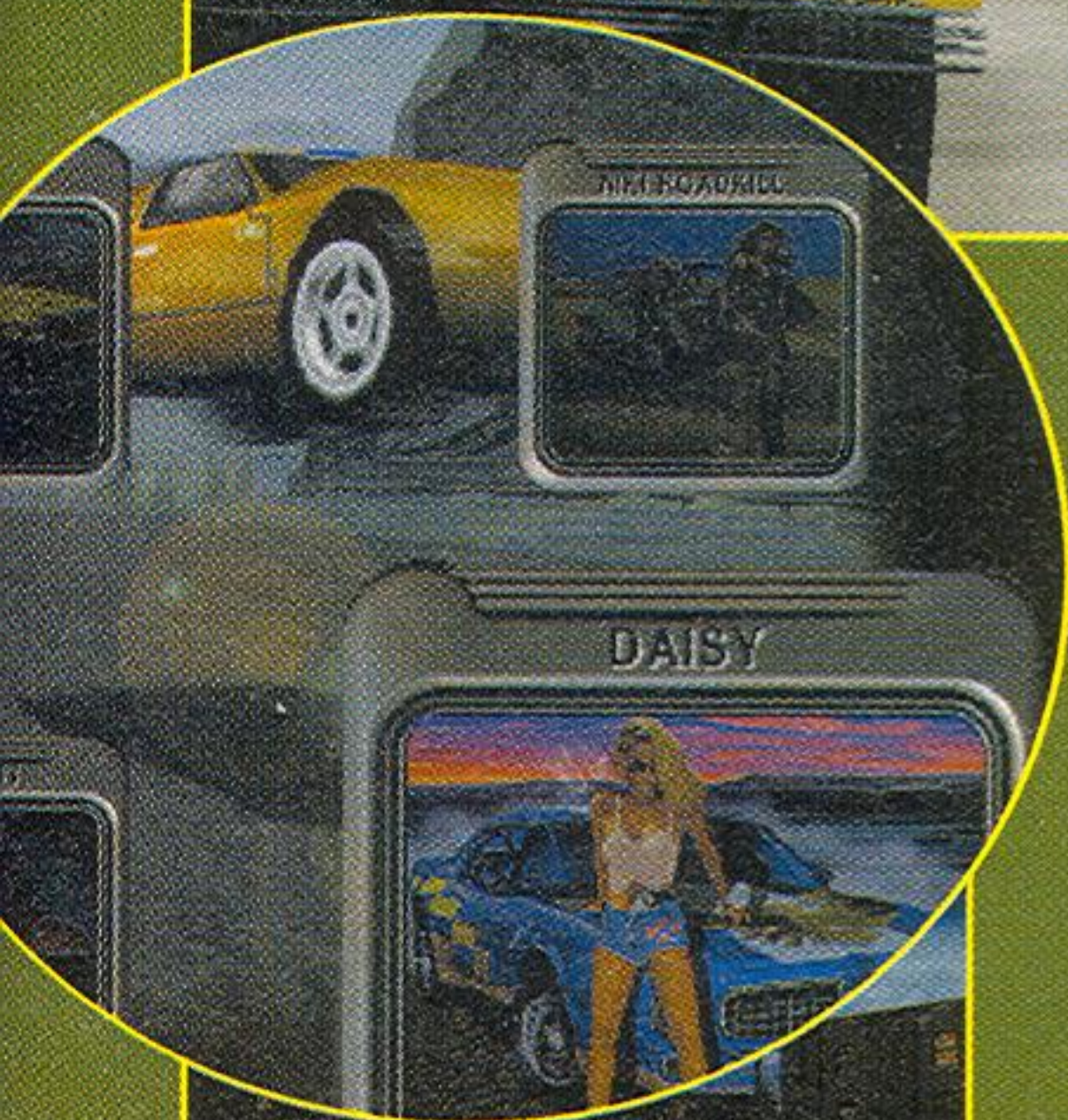
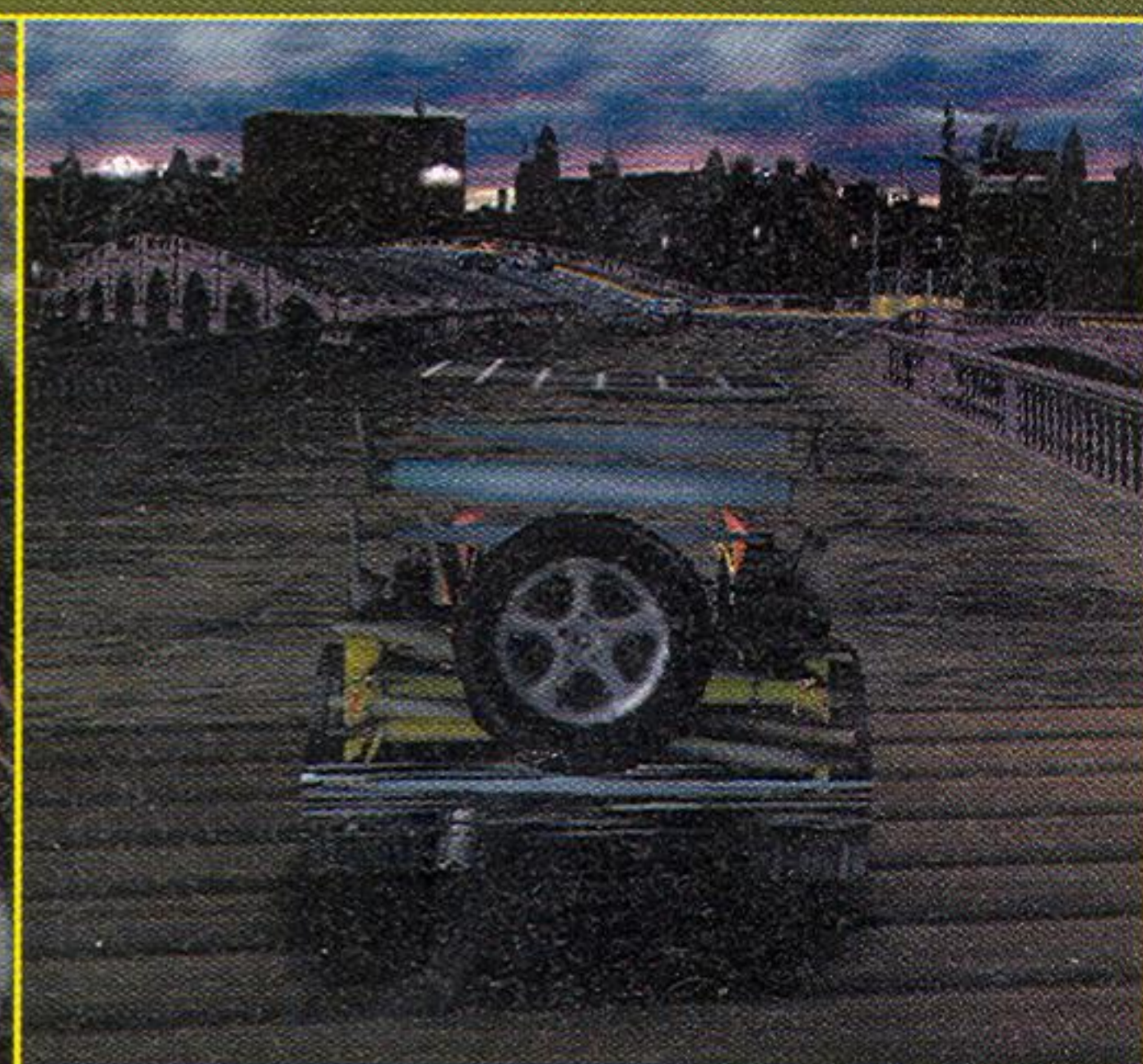
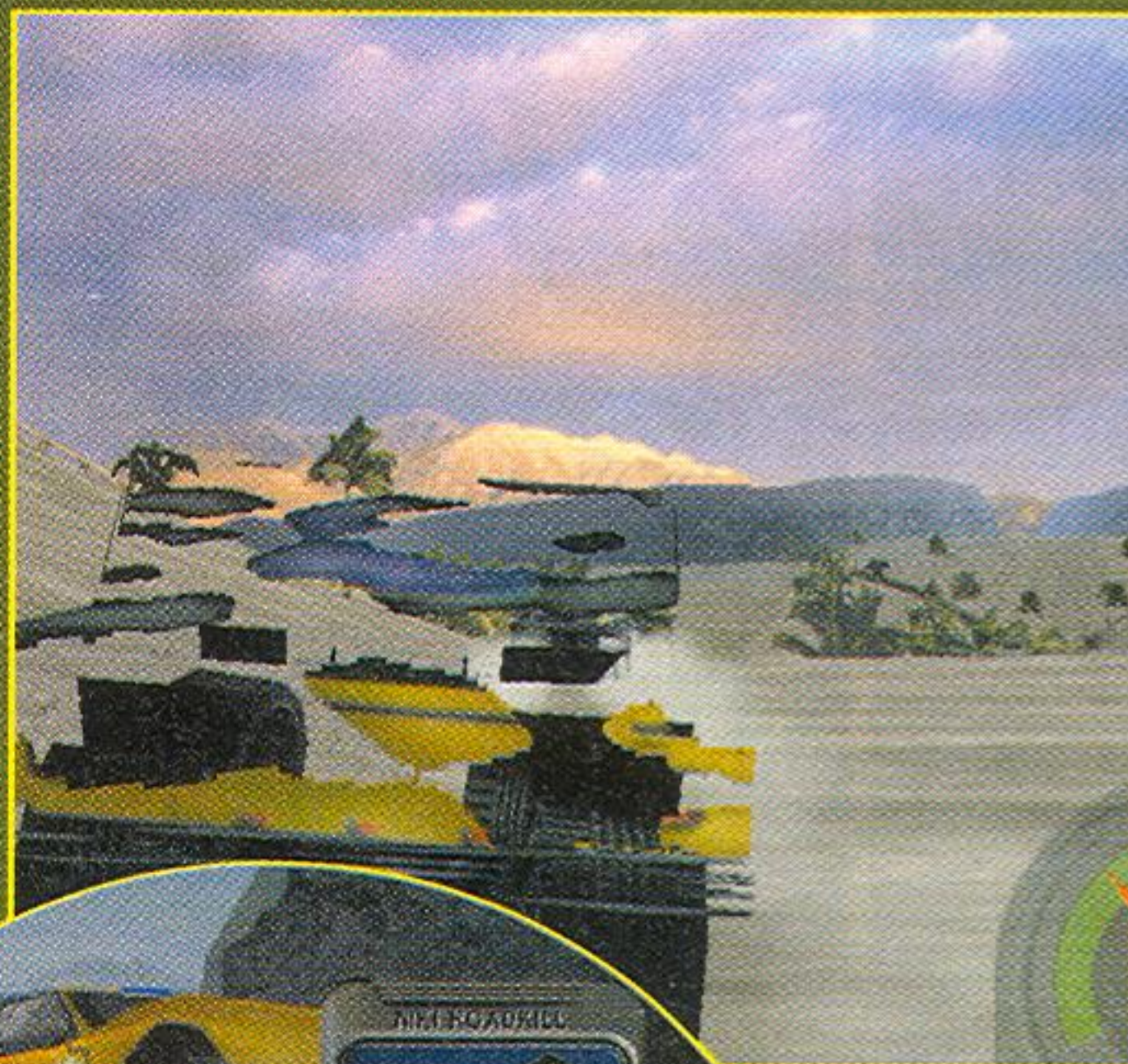
- + - atmosferă veridică pe șira spinării.
- unghiurile schimbătoare ale camerei.
- controlul a la Resident Evil
- timpii de încărcare dintre diversele scene din joc (pardon, dintre toate scenele din joc).

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 200 (PII 450)
Video:	min. 4Mb (16MB)
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	1 Mb

Verdict

7.5



ROAD WARS

Tip joc: Curse mașini - Redactor: Alexandru Adam

Toată lumea simte uneori nevoia să plonjeze cu toată ființa într-un viitor crud și incert, unde cursele de mașini se termină cu risipă de vieți omenești și muniție de tanc. Această neseacă tânjeală persistă, ne umbrește puținele bucurii, ne distrage de la aprecierea liniștită a cotidianului, de la muncile câmpului sau învățat. Ne trezim, astfel, zgribuliți prin vreun cotlon ferit de ochi străini, visând la tânguital surd al motorului, la mirosul de cauciuc încins, la slalomul printre explozii, la poluarea mediului cu șrapnele, la eșapamentul amestecat cu scânteii... Ne amintim acea căldură plăcută care ne învăluie când creierul suprasolicitat își revendică doza de adrenalină, simțim cum începe să se estompeze treptat totul în afara

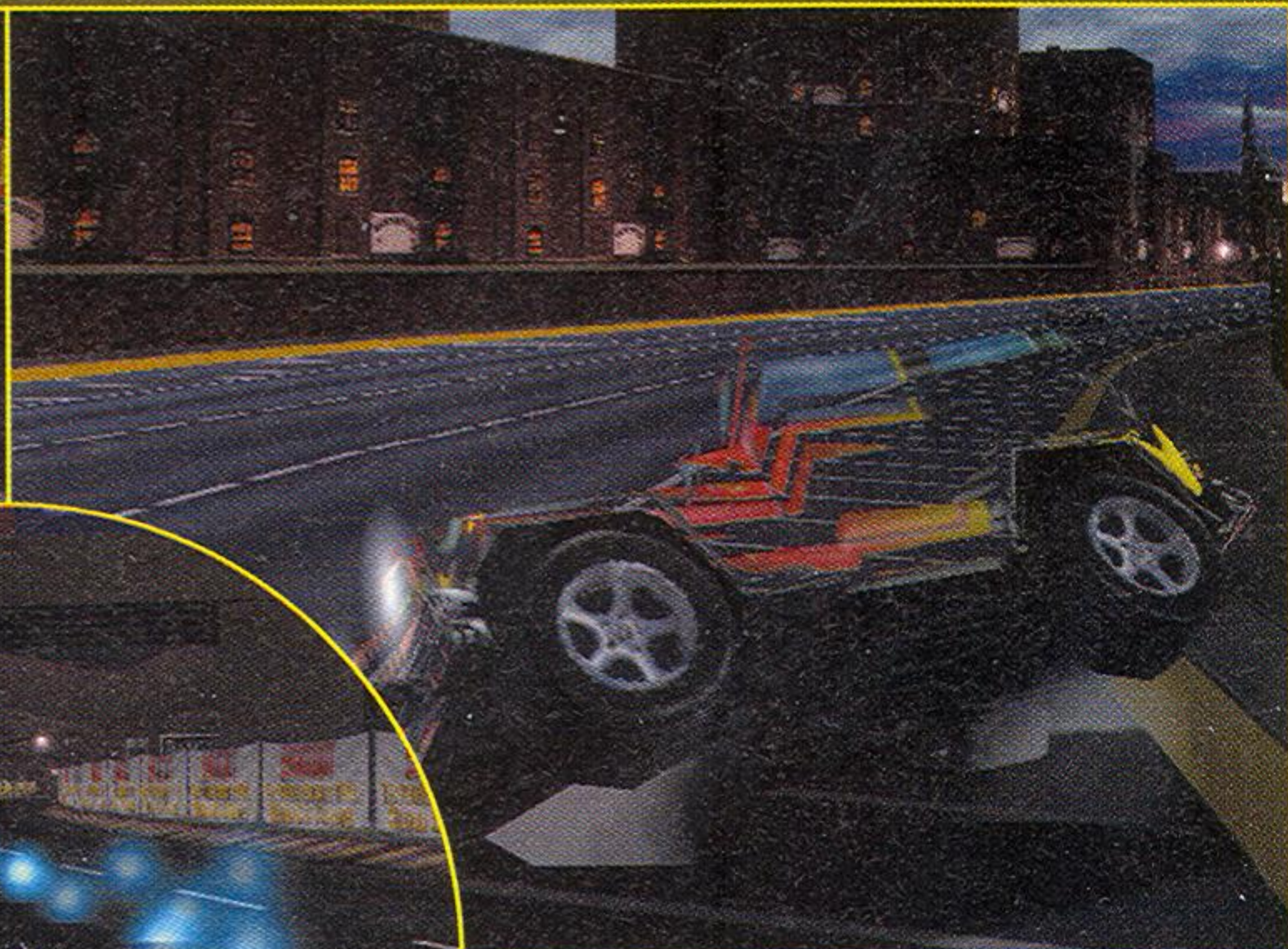
de șosea și mașină. Atunci când nu mai rămâne altceva decât bolidul înșurubat în asfalt, când contopirea cu mediul este perfectă, se instaurează în fine și calmul, rece, imperturbabil. Nimic nu ne mai atinge, pentru că fiecare milimetru de traseu face deja parte din noi, la fel cum mașina însăși ne-a devenit parte componentă... Până la finish, unde observăm că din cei 12 am rămas doar 3...

Road Wars este medicamentul perfect pentru aceste stări, la fel ca amputarea mâinilor care te lecuiește eficient de scris împrăștiat. Jocul ne oferă 12 mașini pilotate fiecare de câte o ființă umană importată parcă din filmele porno ale anilor '80, respectiv bărbați cu breton și păr lung pe ceafă, deghizați cu parpalace cu guler ridicat sau apariții incert feminine, cu figurile și creșetele vopsite fosforescente, îmbrăcăminte cea mai complexă constând din sutienul cu funcție dublă: bretele și suspensor. Există pe grila de start chiar și un negru musculos, de felul

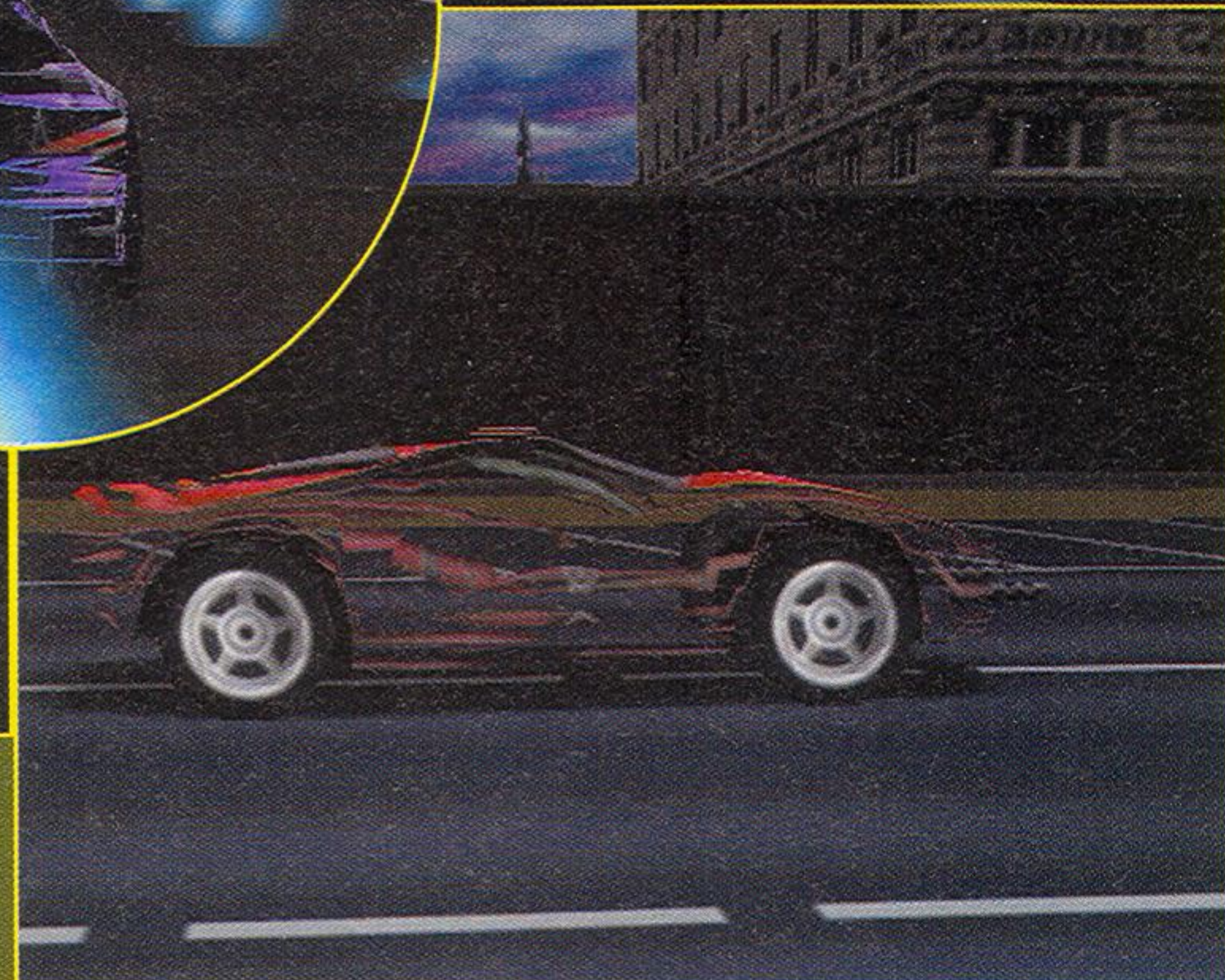
celor mascați care-și făceau apariția pe la jumătatea filmului ca să-și etaleze precari-tatea vocabularului și să pipăreze atmosfera peliculei apreciind prin palpare geometria tuturor orificiilor (inclusiv prizele) aflate pe rază de 20 de km în jurul platourilor de filmare. Jucătorul își poate alege după pofta inimii oricare din cele 12 vehicule, fiecare cu personajul și avantajele sale specifice. Cel mai greu mi-a fost să joc cu mașina prostituatei blonde care, pe lângă faptul că este doar sumar protejată, mai are și obiceiul de a se împlânta în toți stâlpii de pe marginea pistei, fiind prea ușoară (și rapidă ce-i drept).

Concurenții au la dispoziție diverse modalități de a-și cointeresa adversarii la viteze superioare, oferindu-le din când în când un bine-meritat bonus de accelerație cu ajutorul unui variat arsenal utilitar: mitraliere cu biluțe, tunuri cu bile mai mari, dar mai rare, brichete montate pe bara din față (spre exterior), lansatoare de fulgere albastre care țâraie strident și, minunile tehnologiei viitorului,





Se poate identifica și un element incipient strategic - implementarea "smoke screen-ului" - a cărui utilitate pot doar s-o presupun: erodarea apăsătorului strat de ozon de deasupra circuitului. Probabil că, folosit cum se cuvine, după circa șase luni de joc, șoferii urmează să contracteze cancer de piele, despre care se știe că provoacă orbirea.



rachetele cu fum în spate. Ideea revoluționară prin care Road Wars atrage atenția publicului este modul inedit de folosire a armamentului, producătorii optând mai curând pentru promovarea păcii, întrajutorarea și prietenia dintre semenii, decât pentru vrajba atât de accesibilă altor jocuri rudimentare. Astfel, o mașină inamică pe care o lovești cu obuze se va deplasa cu o viteză dublă pentru un timp (intervalul variind în funcție de calibrul proiectilelor), astfel că va urca în clasament un minim

traseu mai dificil prin zbor planat. Spre exemplu, aveți în spatele dumneavoastră Hummer-ul negrului, bară la bară, lăsați frumos o mina pe șosea și veți observa imediat cum acesta vă depășește în zbor lin și dispăre dincolo de orizont. Dacă printr-un miracol îl mai ajungeți din urmă, veți putea din nou da dovadă de spirit de sacrificiu înfigându-i două rachete în dos, prilej cu care îl veți pierde complet și iremediabil din câmpul vizual, impulsul fiind suficient să-l arunce împotriva voinței sale pe unul din

parbrizului. Ca să vă faceți o idee despre eficiența armamentului, pot să vă spun că n-am observat picior de insectă în proximitatea monopostului, în depărtare, ba chiar nici în cameră (chiar și vecinii din bloc mi-au confirmat fenomenul). Sâcâitoarele ființe s-au înspăimântat în așa hal încât nu s-au mai apropiat de zona de conflict nici măcar când a căzut rețeaua vreo jumate de oră, numai bine cât am mâncat un senșic ca să mă refac după cele două ore pierdute din viață cu Road Wars.

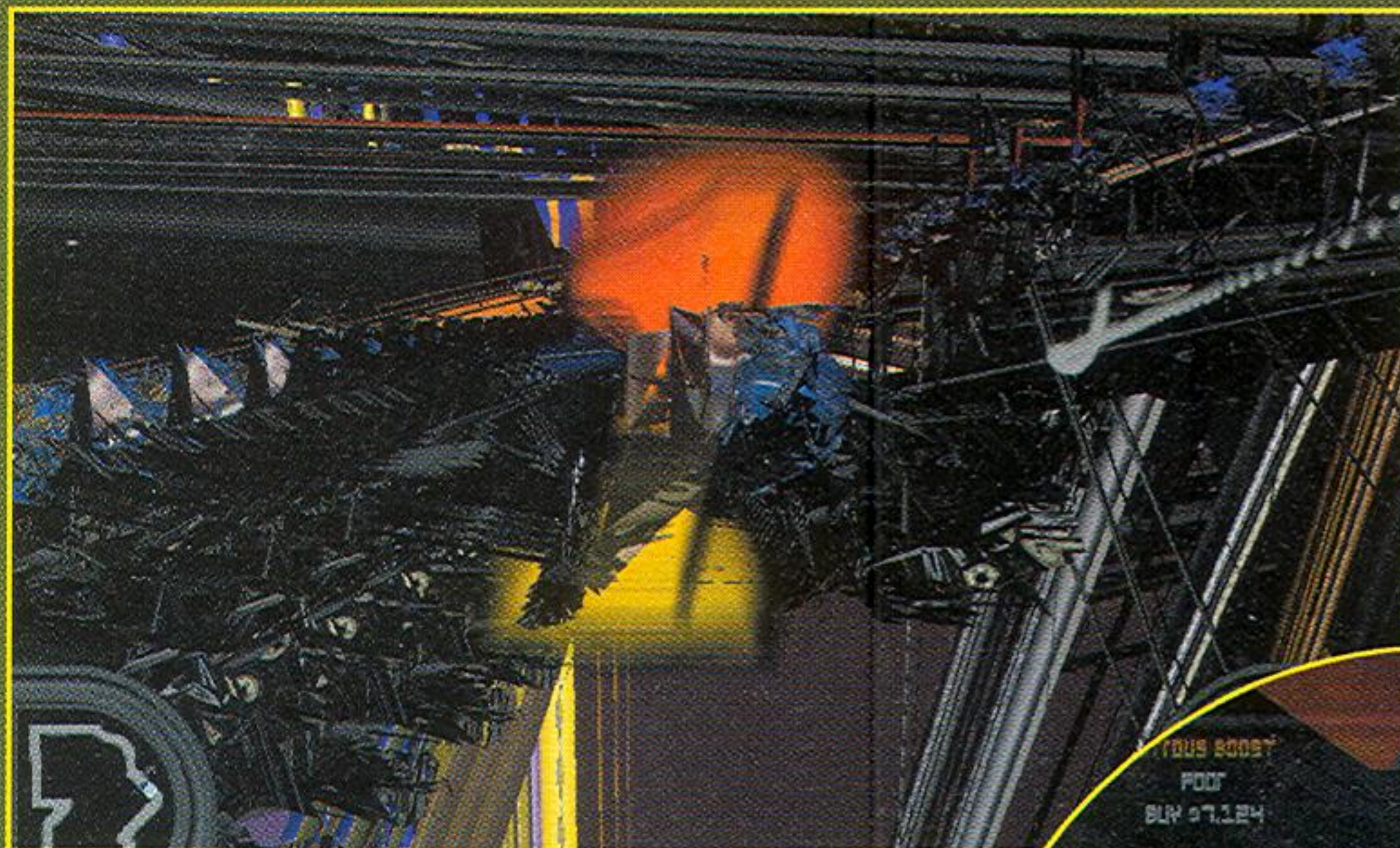
De altfel, la combătutul insectelor contribuie și niște tunuri navale, poziționate strategic la curbele cele mai sensibile ale traseelor, acestea întreținând curățenia

pesemne chiar și când concurenții sunt la culcare. În plus, atunci când rămâneți mai în urmă vă puteți asigura un loc civilizată în clasament lăsându-vă nimerit de proiectilele vreuniei din piesele de artilerie (lucru dificil, având în vedere că muștele au mai tot timpul prioritate). Sub aspect grafic, porțiunile de teren dintre start și finish, adică șoseaua și bitmapurile de pe margine, nu vor răscoli sufleteste pe nimeni din cei care s-au mai jucat cu mașini pe ordinator din 1987 încoace. Ce-i drept însă, cele 12 seturi de șosele se pot deosebi ușor: unul are tomberoane, altul niste copaci pe margine, unul e cu tomberoane și copaci, unul e galben (ori deșert, ori

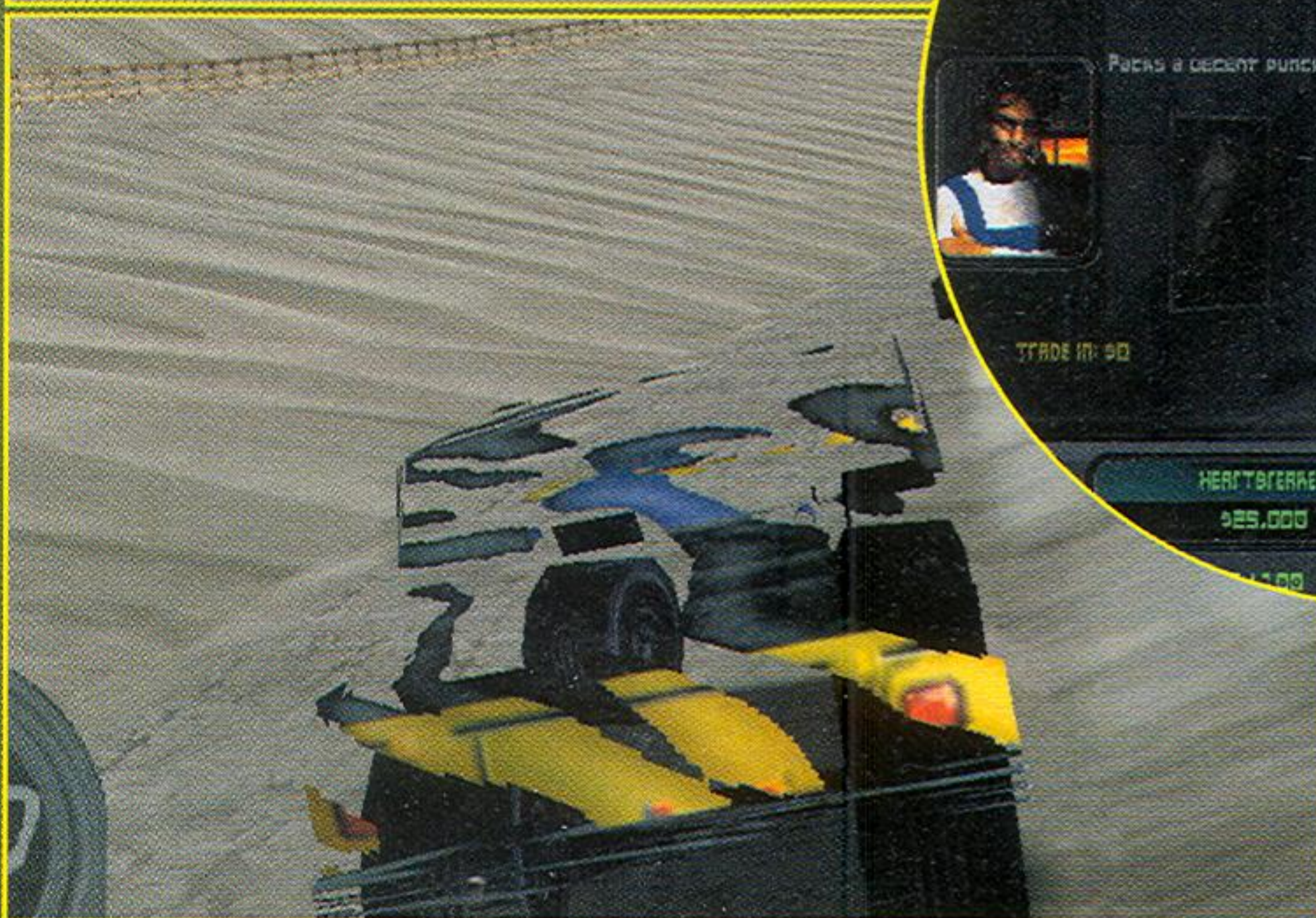
Ni se oferă 12 mașini pilotate fiecare de câte o ființă umană importată parcă din filmele porno ale anilor 80...

de șase locuri. O mină, căci există și așa ceva, este capabilă să catapulteze prin aer vehiculul vrăjmas cel puțin doi kilometri, de preferință în față, existând astfel posibilitatea de a evita porțiunile de

primele trei locuri. Toate aceste posibile upgrade-uri se dovedesc de asemenea utile în gonitul și uneori schingiuitul insectelor de pe traseu, ceea ce ajută la păstrarea vizibilității și igienei



După cum se poate observa din imaginile alăturate, grafica Road Wars cochetează uneori cu suprarealismul. Sau Minel mi-a strecurat iarăși ceva în citronadă.

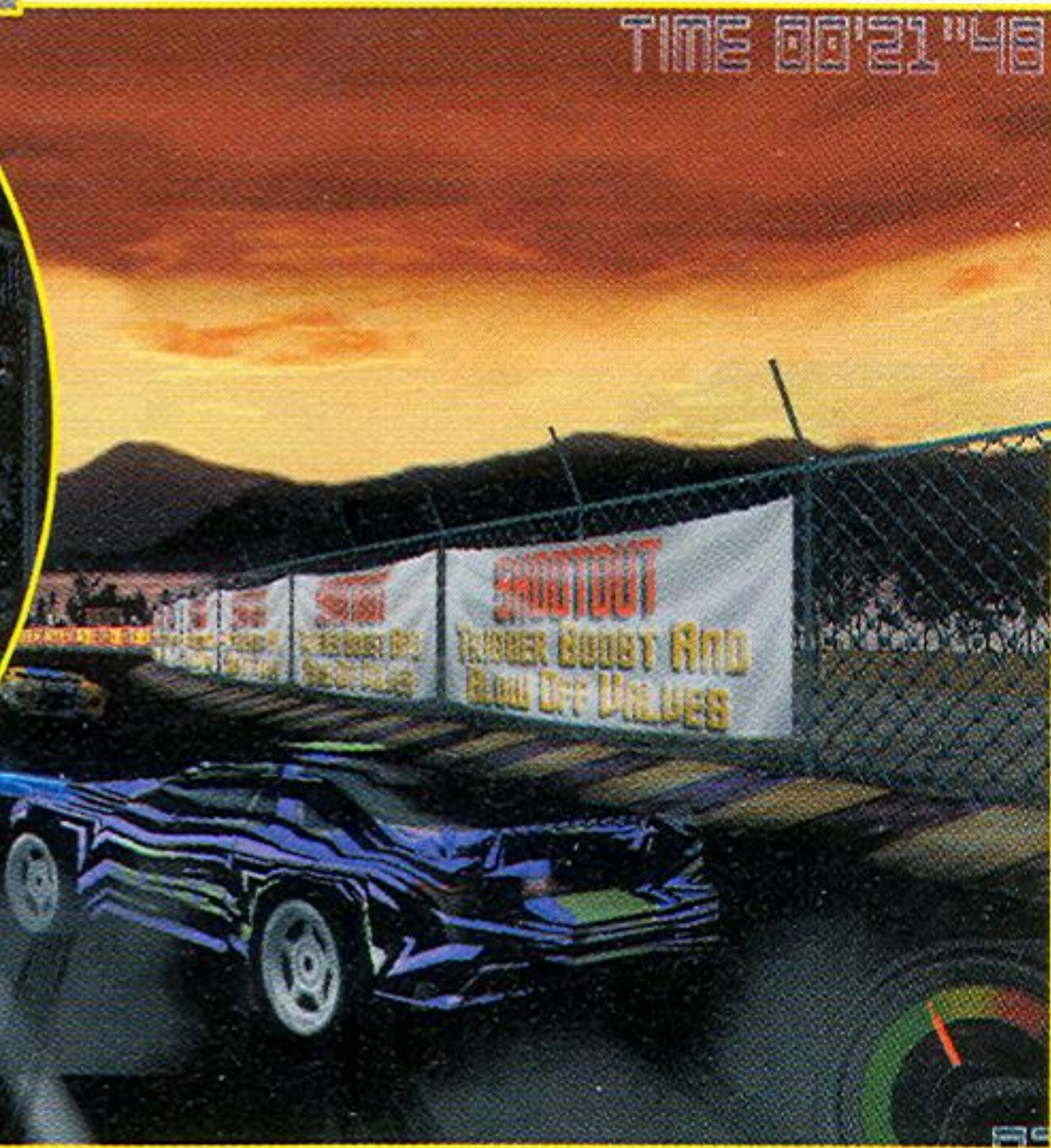
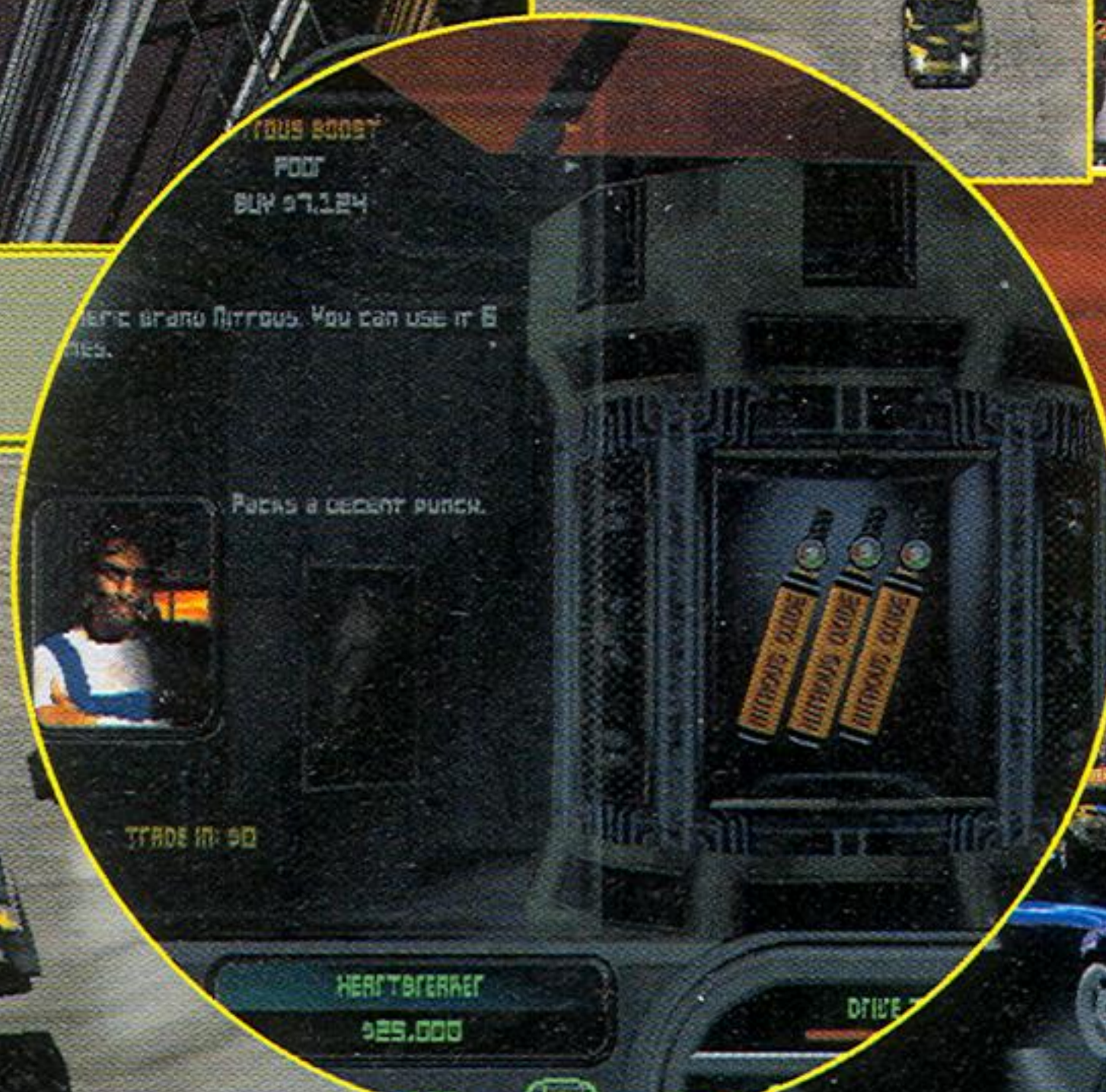


înghețată de lămâie), altul e cu tribune, unul e cu case cu ferestre, altul are case cu ferestre și tomberoane și, în sfârșit, cel mai greu are case fără ferestre...

Se presupune că mașinile trebuie modificate înainte de fiecare cursă, jucătorul urmând să manevreze o interfață înapoiată mintal în "garage", de unde poate să-și aleagă în funcție de cultura generală (și finanțe) armamentul, muniția, cauciucurile sau blindajul în așa fel încât să satisfacă necesitățile circuitului. Teoretic, cerințele traseelor variază, însă am constatat că mașina îmi explodează la fel de prompt indiferent de tipul cauciucurilor montate pe ea.

Menționez ca pe Athlon-ul cu Geforce 2 pe care am încercat jocul, mașinile nu se vedeau decât de departe. De

aproape, capota dispărea, în locul acesteia putându-se observa doar niște panglici îndoite, în schimb viu colorate, montate pe cele patru roți. Ceea ce ajută considerabil la dovedirea faptului că roțile se întorc totuși la curbe, modelul mașinii fiind deci pertinent modelat. De asemenea, în prim-plan, și sursele de lumină se comportă straniu, fiind redată în joc de un soi de balon transparent cu miez (unde miezul e sursa iar balonul - lumina), ca la fulgerele globulare sau la holbarea constipată a ochilor. Chiar dacă de departe jocul arată decent, acest gen de scăpări poate aliena gamerii înrâiți care ar încerca să ruleze Road Wars, mai ales că puțini sunt cei dispuși să stea la calculator cu tastatura (sau volanul) în față și monitorul în altă cameră. Unele



sacrificii sunt pur și simplu prea mari.

Din fericire, jocul nu prezintă nici urma de scenariu, după cum nu se înțelege nici măcar motivul pentru care actorii din filmele educaționale interzise minorilor din viitor li s-ar da pe mână mașini de curse, fiind pe deasupra îndemnați să se și întrecă printre piese de artilerie. Ar fi instructiv de aflat care este forța motrice ce i-ar împinge pe respectivi să se măcelărească reciproc pe traseu. Să fie vorba de un fel de pedeapsă, de un așezământ corecțional unde sunt trimiși cei care încalcă legile prohibitive emise de un guvern totalitar pentru limitarea pornografiei? Sau cei 12 actori rebegiti or fi singurii supraviețuitori ai unui cataclism planetar ce-au înnebunit de singurătate? Desigur, în eventualitatea în care nu vreun coșmar de-al Magicianului.

Adevărul e că asemenea senzații de acută dezorientare intestinală n-am mai experimentat decât în preajma televizorului centrat pe Andreea Marin, oferind o pereche de role și un breloc cu desfăcător de bere drept consolare unui biet bătrân căruia tocmai i-au decedat câinele și consoarta.

Detalii

Producator:
Swing
www.swing-games.de

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

Aprecieri:

- + - dacă nu mai scapi de musafiri, îi poți cointeresa la puțin Road Wars. În maxim 7 minute vei scăpa de ei.
- se poate să nu mai ai musafiri.
- vreodată.
- provoacă leziuni cerebrale.
- restul.

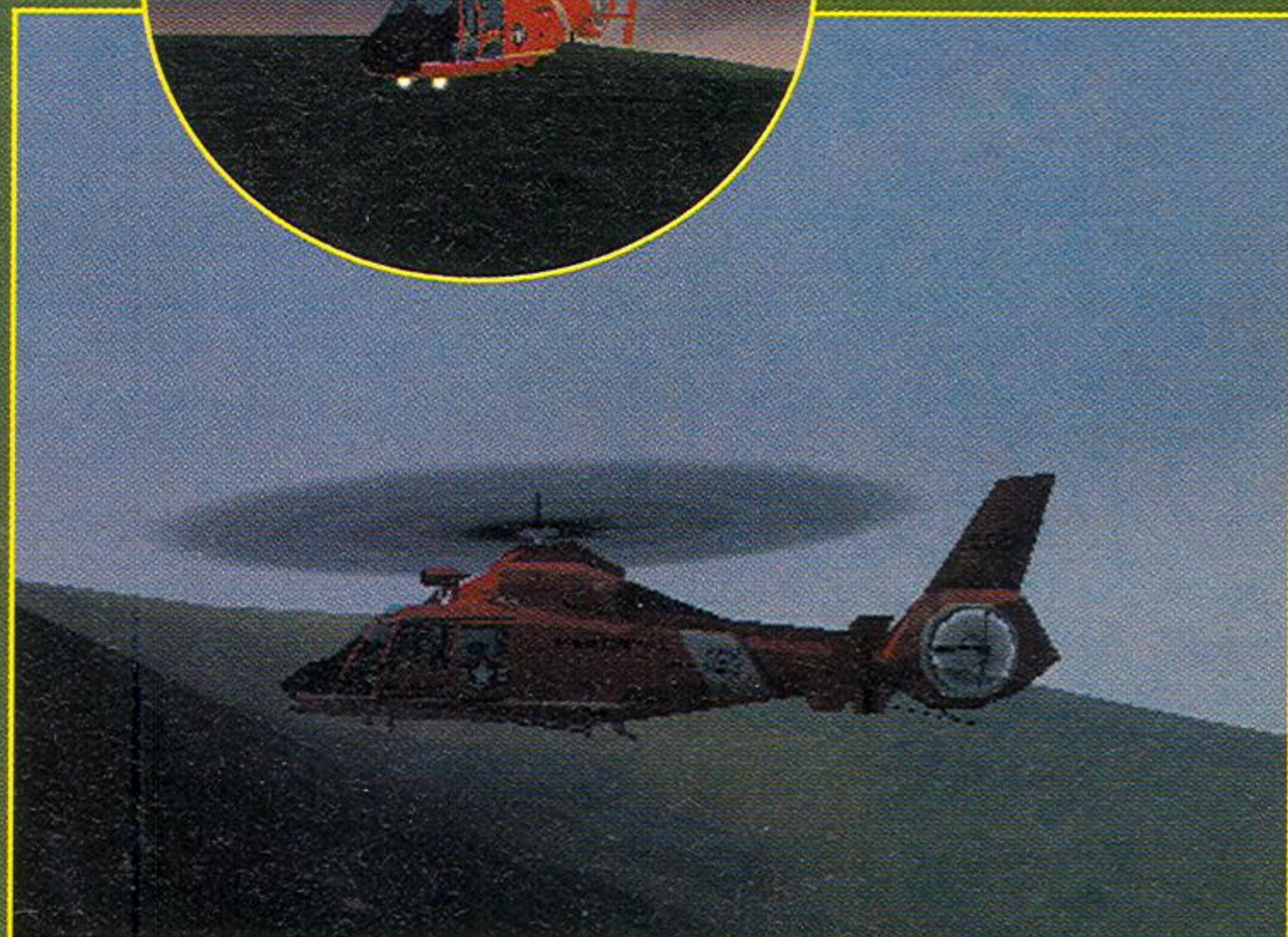
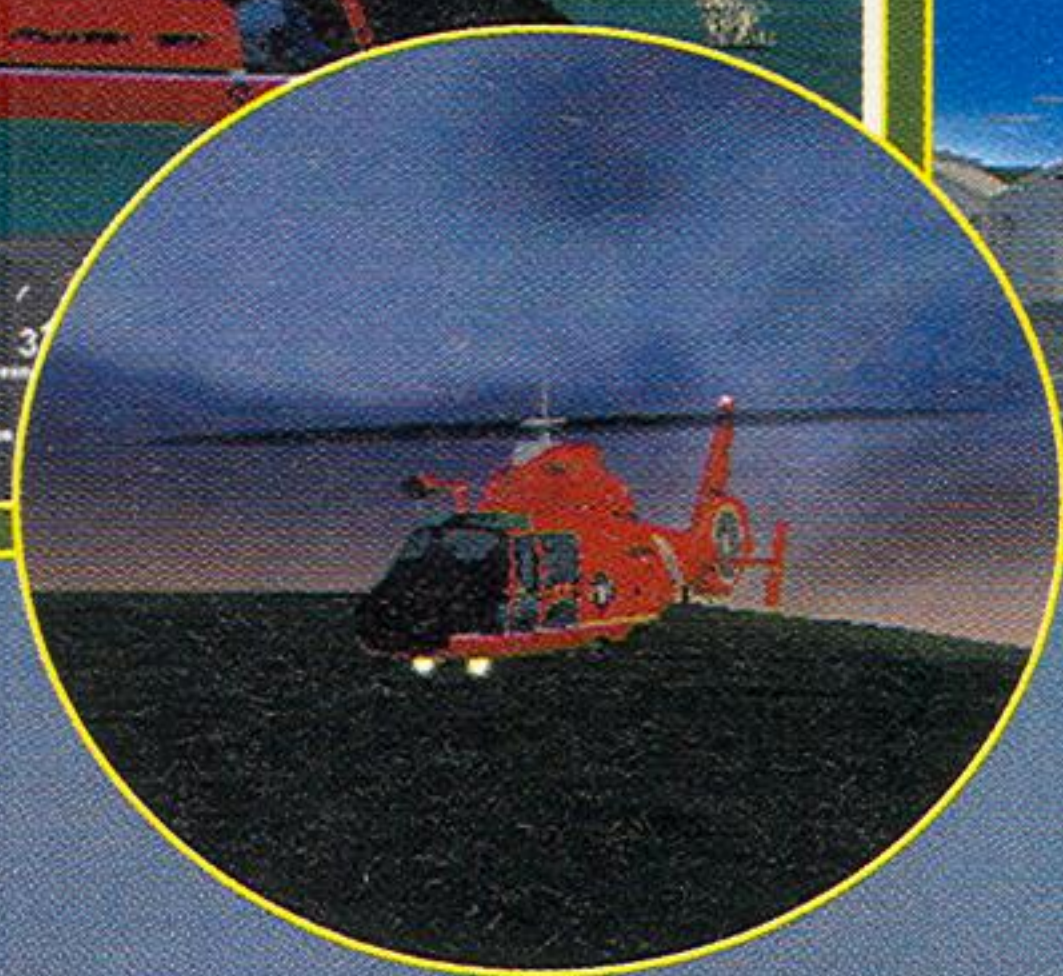
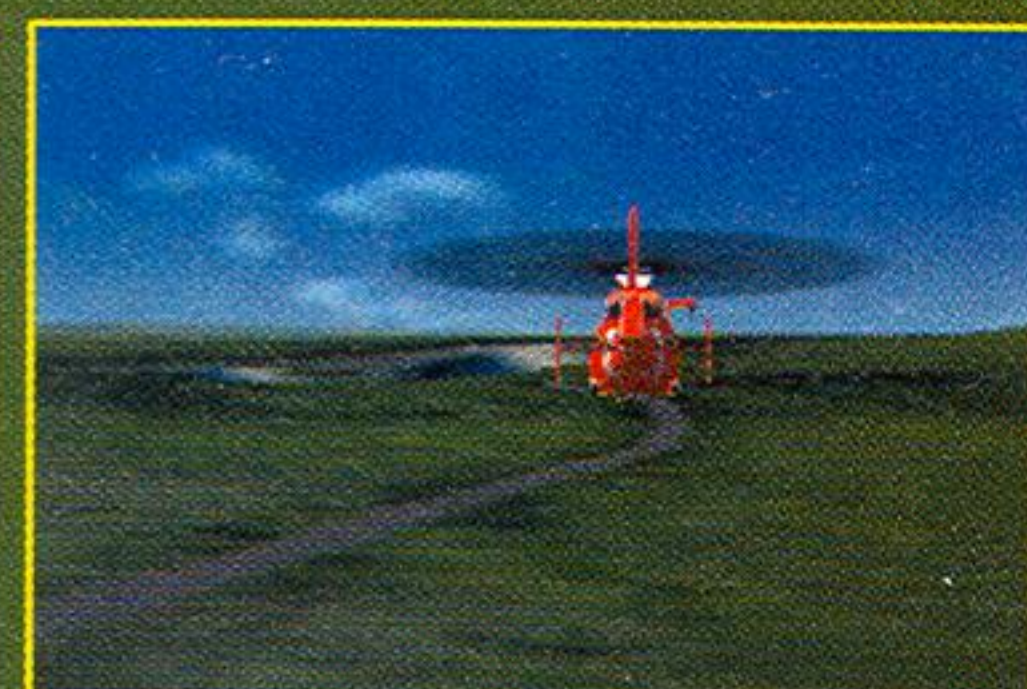
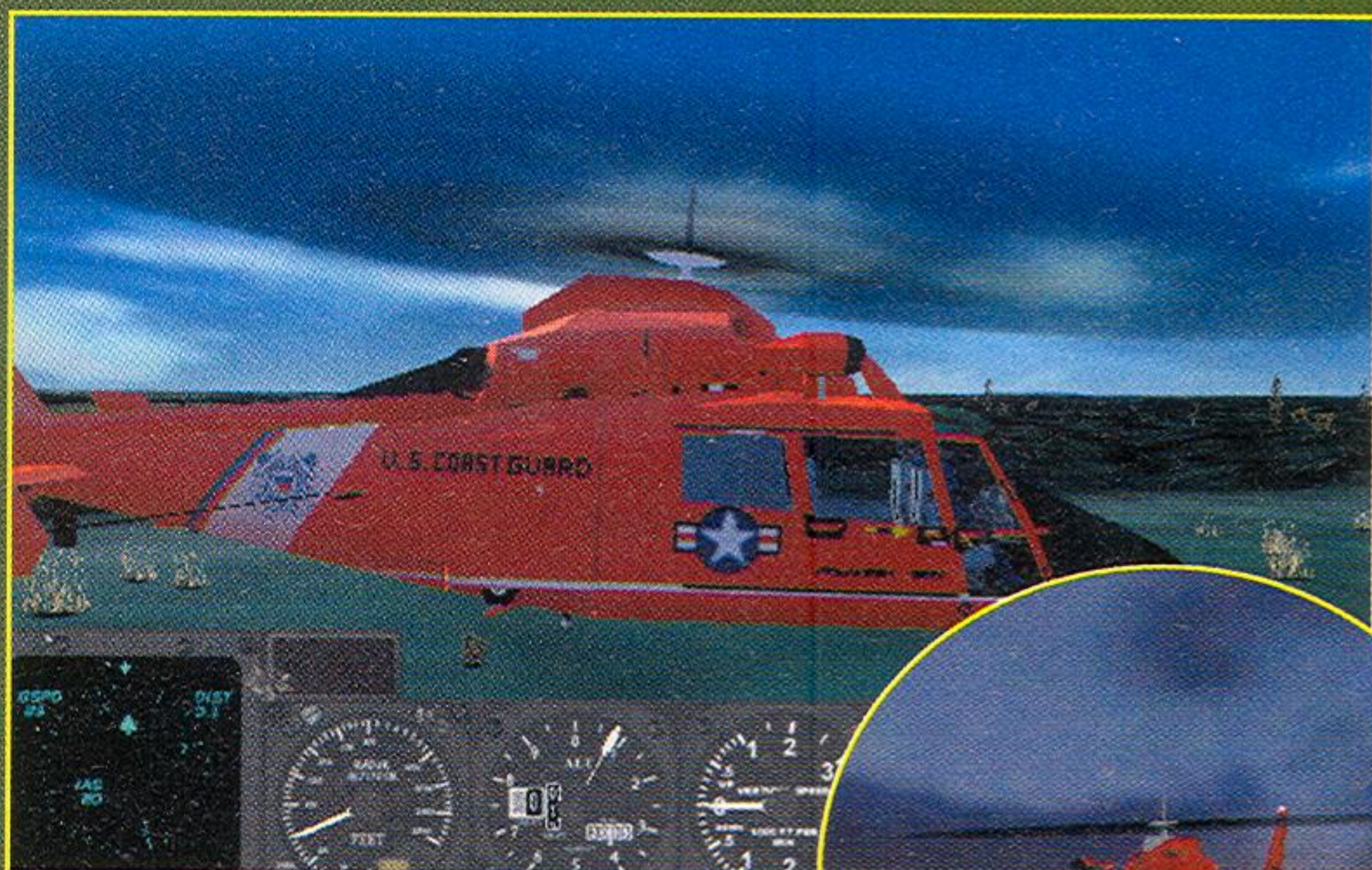
Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 200 (PII 300)
Video:	min. 4MB (16 Mb)
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	200 Mb

Verdict **4.5**

SEARCH & RESCUE 2

Tip joc: Action - Redactor: Traian Bostan



Din punct de vedere al realismului unui joc, există un soi de clasament neoficial al simulațiilor de zbor, destinat mai degrabă celor cu bucurii la avioane decât publicului larg (pe care îl interesează destul de puțin dacă motorul intră în "stall" într-adevăr la 15 secunde după un unghi de atac aiurea sau abia la 20). Conform acestui clasament, de exemplu, Eurofighter 2000 "rula" în momentul apariției și tot conform lui respectivul a fost detronat abia mult mai târziu de către ADF-ul aceleiași firme.

Search and Rescue 2 se vrea și el participant voios în această, hai să-i spunem, cursă. Faptul că n-am reușit să decolez timp de jumătate de oră, sau că după ce în sfârșit am reușit, următorul lucru pe care l-am făcut a fost să mă înfig cu succes în cel mai apropiat petec de pământ, terminând cu această ocazie promițătoarea carieră a pilotului tocmai creat sunt doar câteva exemple grăitoare venite în sprijinul afirmației mele.

În S&R2 tu ești pilotul unui elicopter care, în loc să tragă în toate părțile,

împărțind cu generozitate moarte și gloanțe așa cum i se și cuvine oricărei mașinării decente, se încapățânează să salveze în mod cât se poate de pașnic concetățenii aflați la ananghie. Ideea ar putea părea interesantă inițial: gândiți-vă numai la nenumăratele fapte de eroism ce pot fi săvârșite lejer din această postură, de la riscarea propriei vieți întru binele partidului și al fetitei zăpăcite și blocate la etajul 137, cu păpușa în mână și flăcările la ușă până la cursa contra timp pentru evacuarea

unor naufragiați sau transportarea vreunui VIP al cărui cap este dorit de către jumătate din forțele teroriste de pe glob. Cu toate acestea, produsul în forma sa finală și realitatea cruntă ar putea încânta probabil doar popoare trans-oceanice, mari amatoare de jocuri monopoly și golf pe calculator. De la decorul absolut schematic (asta sau orașele într-adevăr arată acum ca 4 cutii de chibrituri și câteva planșe colorate, în mijlocul unei mari câmpii), trecând prin timpii morți pe care îi ai în timp ce zbori

spre/de la zona accidentului, sau, mult mai grav, aceia pe care îi ai chiar acolo, în timp ce aștepți ca ceilalți membri ai echipei să-și facă treaba și culminând cu faptul că pur și simplu nu e cinstit ca un elicopter să cadă în halul în care a făcut-o atunci când am încercat să mă întorc puțin spre dreapta și m-am rasturnat complet peste cap, toate atrag inevitabil o concluzie atât de tristă încât aș merita probabil să fiu împușcat de către producători pentru ea. Unde mai pui că bordul arată prost și tutorialele lipsesc cu desăvârșire. Și când te gândești numai cât timp am pierdut că să găsesc switch-urile alea două care trebuie împinse de nșpe ori ca să pornească motorul... Mai bine jucam un tetris.

Detalii

Producător:

Swing
www.swing-games.de

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- + e cu elicoptere, și nici unul din noi n-a avut elicoptere când a fost la armată.
- este un joc despre tine care alergi de colo colo și salvezi oameni. Ce poate fi mai depriment?

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 166 (P 300)
Video:	Accelerare 3D
Memorie:	32/128 RAM
Hard disk:	315 Mb

Verdict

6.7



RUNE

Tip joc: Action/Adventure - Redactor: Cristian Soare

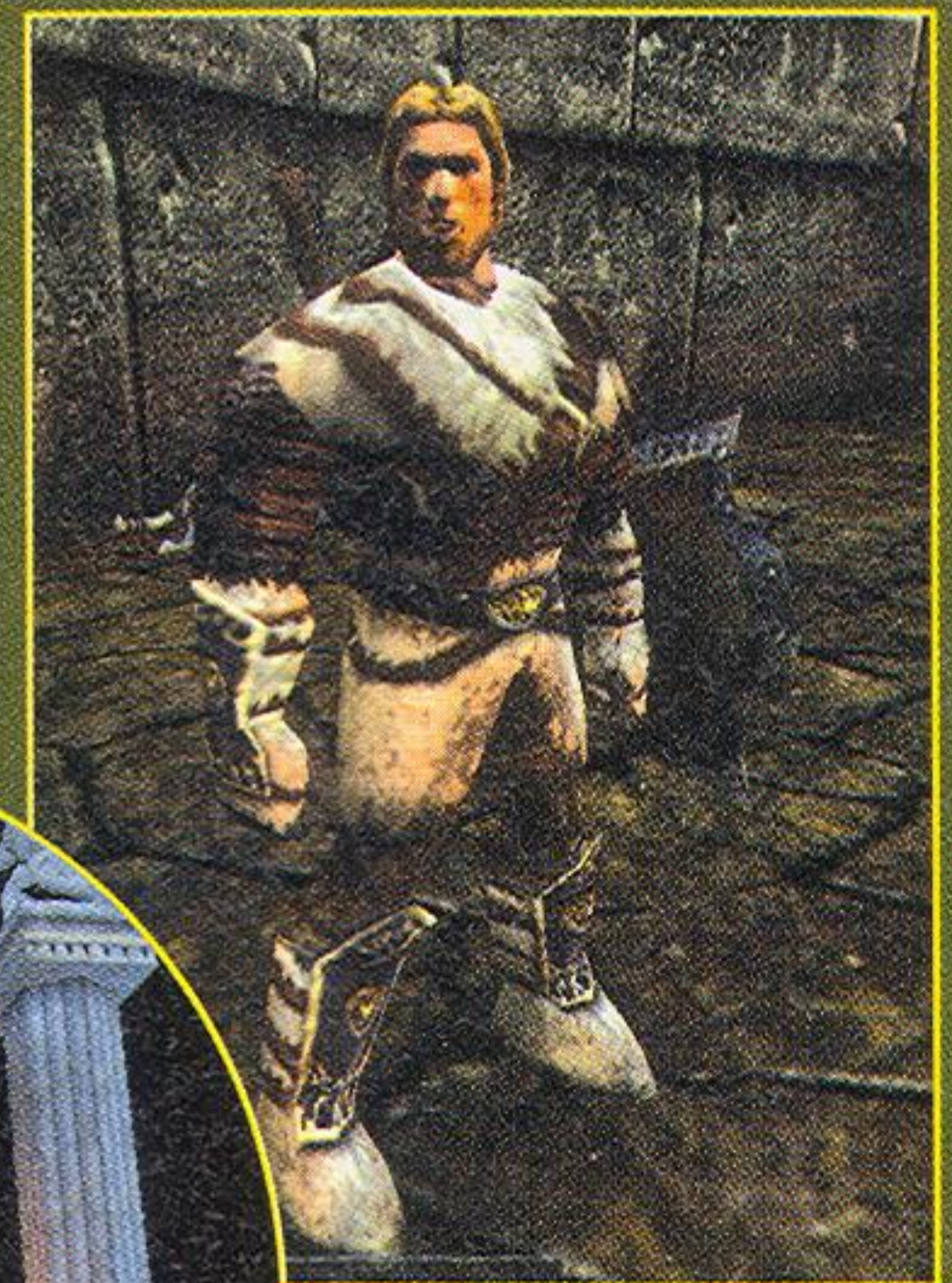
Rune este exact genul de joc ce creează cozi interminabile de gameri cu scaunele de pensionari așteptând nerabdători să se termine odată partea de developing, și care apoi trebuie să se ferească de lărmăle și roșiile aruncate de public pentru că nu a meritat așteptarea.

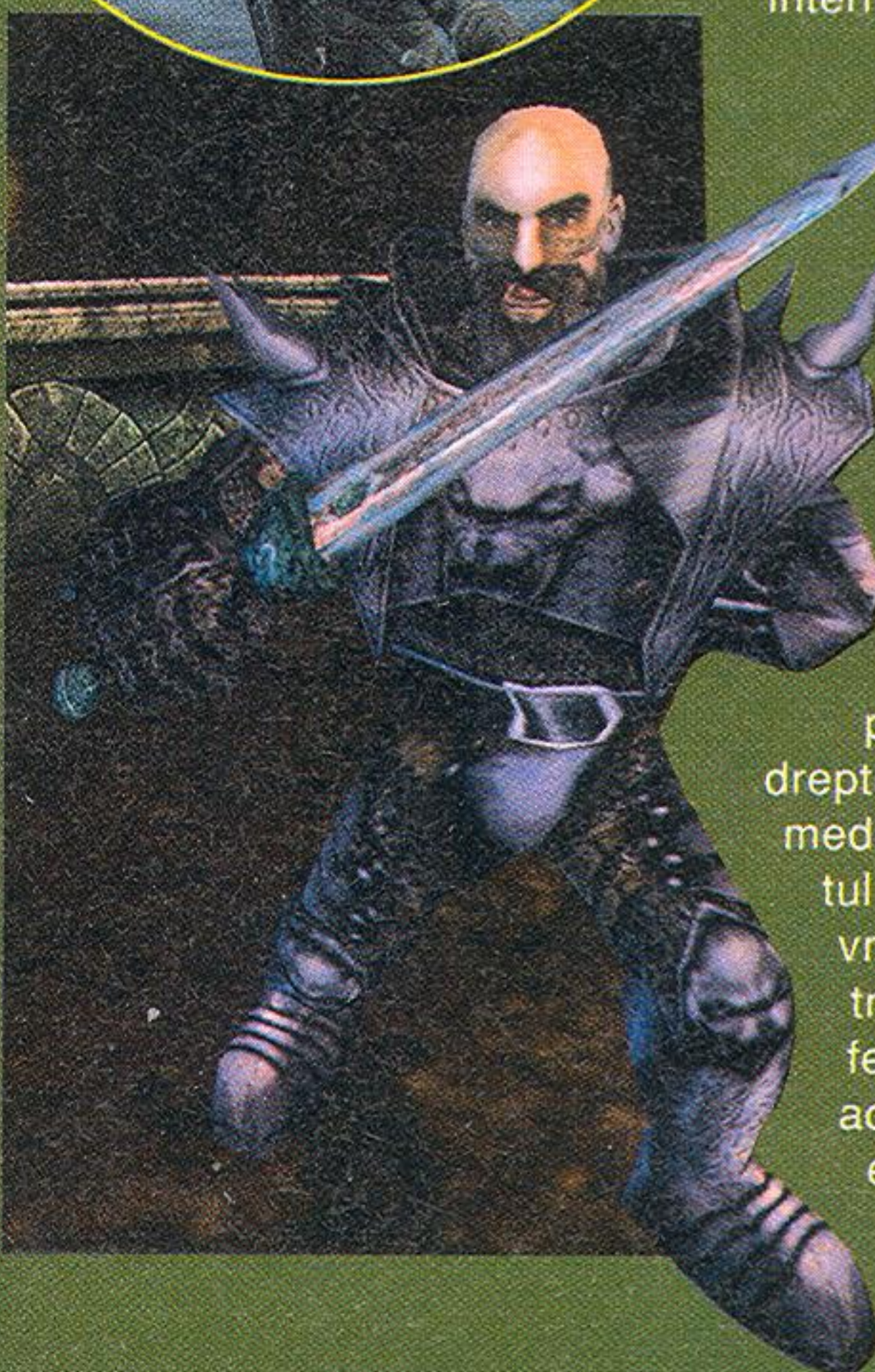
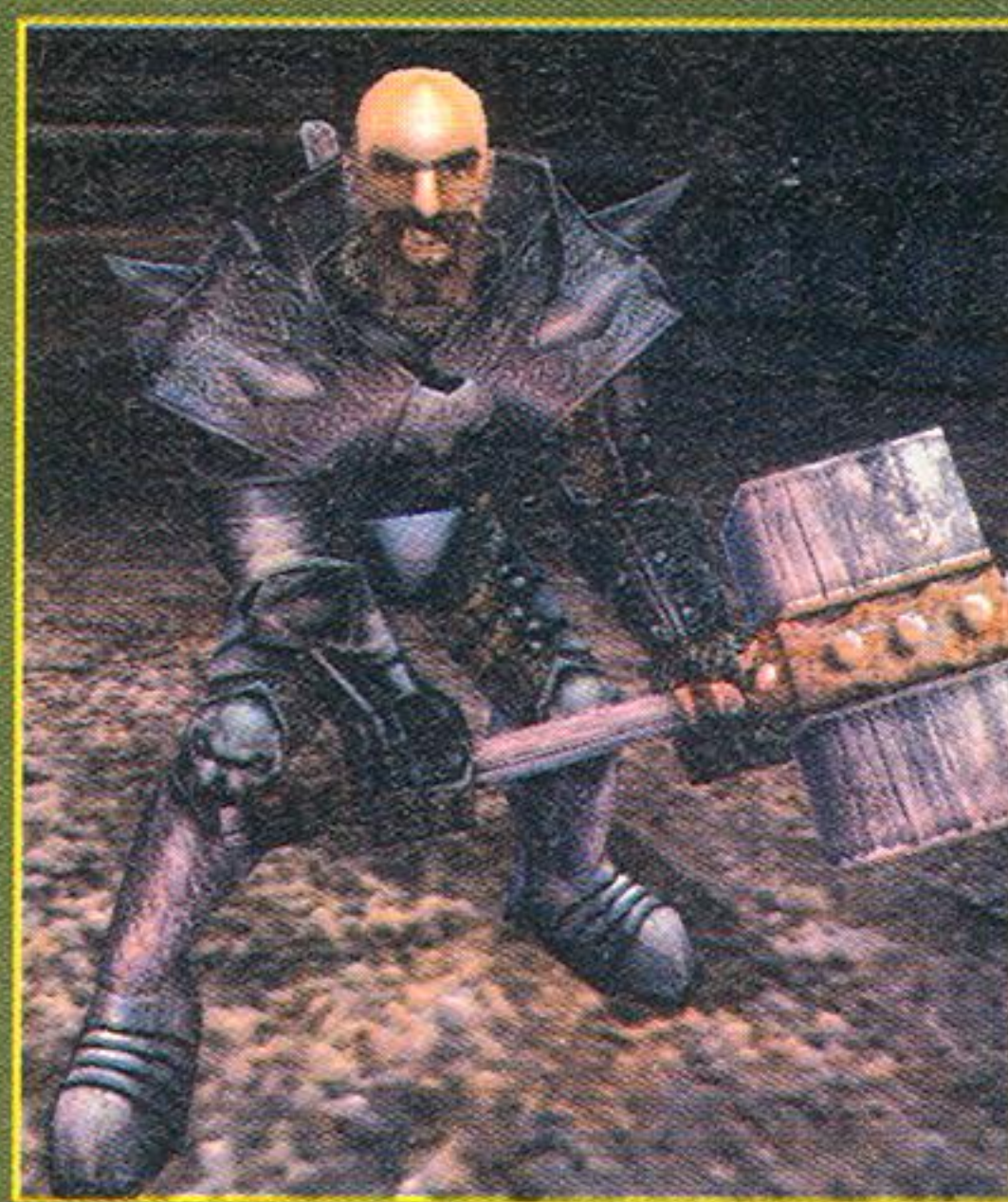
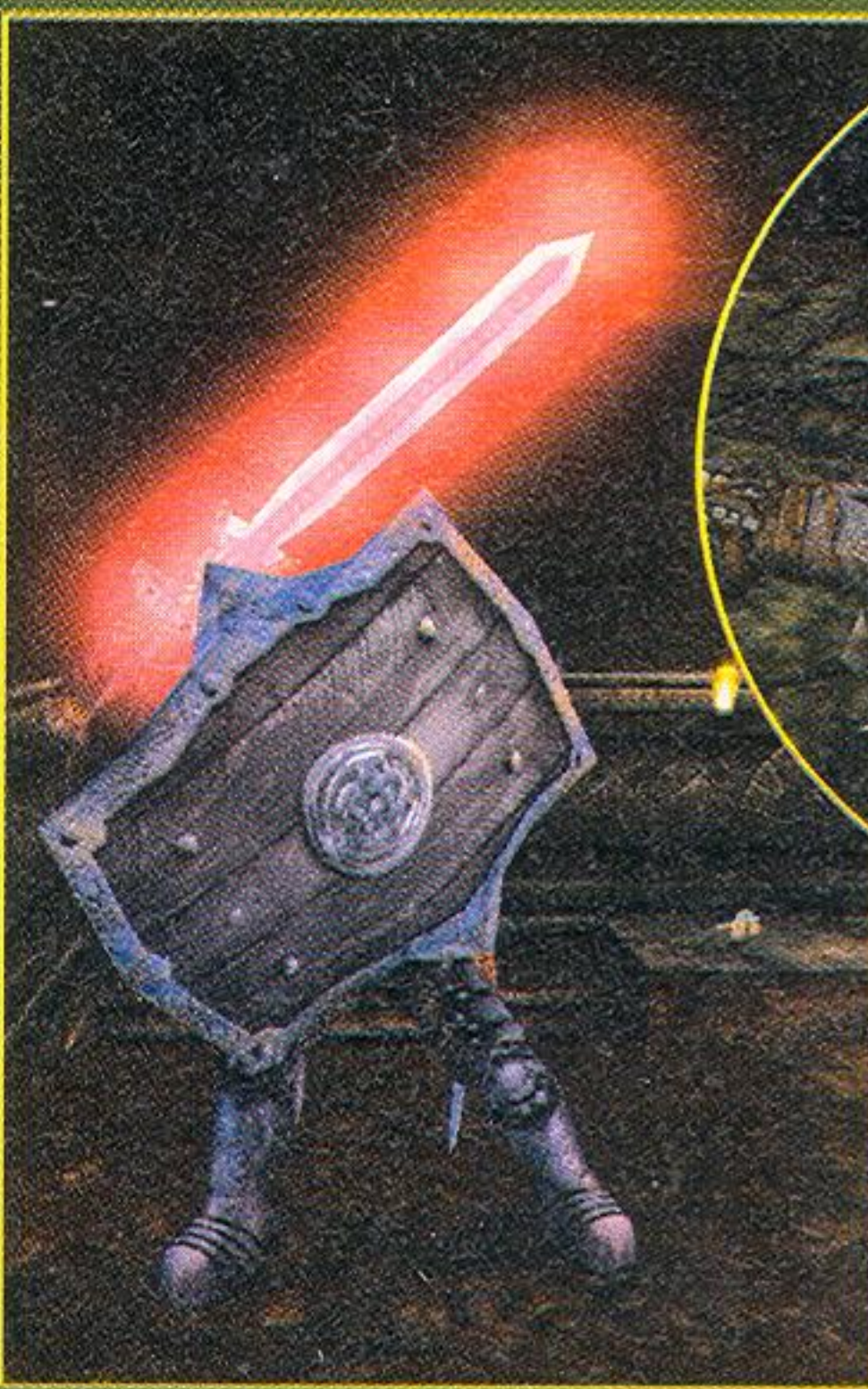
Elementele noi ale jocului nu motivează schimbarea de sex a domnișoarei Croft, căci în acel mare corp ragnaresc, partea feminină este trează și la datorie, după cum se vede și din stilul de joc: sări-fugi-ia-maneta-trage-maneta-deschide-ușa-omooară-monstrul-sau-vikingul. Singura schimbare notabilă este partea de melee combat, realizată excelent, ce ar putea motiva un eventual interes al privitorului. Dar să purcedem să despiciăm firul mai adânc...

O poveste de bunici
Studiul adânc al mitologiei nordice nu pare să fi dat rezultatele scontate, mai ales că, la urma urmei, cam tot ce se întâmplă în sfera fantasy are o mică rădăcină, crenguță sau

tulpină bine implantată în aceasta. Transpunându-ne în corpul demn de ceva Mr. Olympia al unui tânăr, dar plin de calitate, luptător viking, cunoscut în cercurile oculte ale satului în care a văzut lumina opaițului sub numele de Ragnar, ne este încredințată interesanta misiune de a salva lumea. Lucru nu peste poate de greu, căci dacă mă uit în agenda este cam a 564 oară când o fac. Totuși, dacă mă gândesc mai bine, este prima oară când o fac pentru vikingi. Lucru bun.

Începutul jocului ne duce într-un mic sătuleț nordic ce arată excelent, pomenindu-ne astfel cu o impresie gustoasă pe cerul gurii la gândul a ce va urma. Detalii peste detalii, culori bine alese, o atmosferă bine construită, apăsătoare, un sătuc perfect ce însă este al naibii de gol pentru o vară scandinavă. Două, trei persoane și atât. De fapt, aceasta este o problemă





a întregului joc, personajele fiind puține, în cea mai mare parte a timpului domnișorul Ragnar alergând de unul singur.

Revenind la poveste, ea evoluează prin momente cinematice făcute cu engine-ul jocului, nu extraordinar de bine realizate, ce însă își fac treaba, dar la urma-urmei, aceste elemente sunt relativ dispensabile în viziunea producătorilor, totul concentrându-se asupra luptei, săriturilor și trasului de manete, ca în orice action-game ce se respectă.

Controlori

Ragnar este manevrat prin intermediul perspectivei 3rd person, atât de familiară nouă din alte titluri de renume mondial, cum ar fi Tomb Raider sau Fakk 2. Camera este unul dintre elementele excelente ale acestui joc, mișcându-se indescriptibil de bine, fără momente de tandrețe în care să nu ne mai permită să ne exercităm drepturile vizuale, lin, prin intermediul mouse-ului. În momentul în care ne apropiem de vreun zid Ragnar devine translucid, oferindu-ne astfel posibilitatea de a vedea acțiunea basmică. Totul este vizibil, camera nu întepeneste în cele mai contorsionate și anormale poziții, nu se

mută pe monitorul colegului, reușindu-se astfel atingerea unei relative perfecțiuni destul de căutate în jocurile 3rd Person.

Grafic, totul este chiar frumos, lucru ușor de înțeles căci este vorba de engine-ul de Unreal, puternic modificat ca să se potrivească cerințelor producătorilor. Animația și diferitele detalii de îmbrăcăminte ale personajelor sunt excelent realizate, armele arată și se comportă mai mult decât mulțumitor. Fiecare armă are atacuri diferite, în combinație cu tastele de direcție, iar colectarea a suficient de multă RunePower adaugă un atac special. Se pot arunca la o distanță mică, cu un damage pe măsură, iar dacă ai făcut rost de un scut cu un simplu click de mouse îl ridici și te protejezi. Totuși, problema principală a sistemului de luptă din Rune este simplitatea sa. Pe single-player poți să omori aproape pe oricine, fără să te scremi prea mult sau fără a fi nevoit să ridici scutul vreodată. Bineînțeles, unii pot fi omorâți doar cu click-uri frenetice și strafe-uri, în timp ce pentru alții e mai bine să mai și alergi nițel în jurul lor. Există o anumită bucurie după o asemenea victorie, ce însă dispare undeva pe traseul următorilor 15-20 de adversari, fiecare nou oponent neînsemnând decât o nouă furtună de click-uri.

La gramadă

Cu un storyline liniar, fără adâncime și level, design ce nu prea depășește media, single-playerul dispăre repede din

sfera de interes a eventualilor interesați. Când vine vorba de multiplayer însă, meele combatul se dovedește a fi o dulceață excelentă. O idee simplă și bine realizată, nu fără greșeli, însă plăcută. Dar din nou, în stilul deja caracteristic, Rune dă cu mucii în baltă, căci nu vine cu cine știe ce parte multiplayer dezvoltată, având doar două moduri, Deathmatch și Teammatch, și câteva hărți, dintre care doar două sunt de calitate. Prezenta RuneEd-ului în pachetul cu care vine arată că Human Head își pun baza în nebunia fanilor, pentru o dezvoltare ulterioară a multiplayer-ului, și după câte am văzut, nu a fost o greșală din partea lor acest lucru, căci există o grămadă de moduri și hărți excelente pe drum.

La final, Rune este un joc mediocru ce posedă un potențial uriaș.

Detalii

Producător:

Human Head Studios
www.humanhead.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- + - grafică impresionantă
- animațiile
- multiplayer
- tot Lara Croft, săraca
- lipsa "armelor" apetisante ale domnișoarei susnumite...

Detalii tehnice:

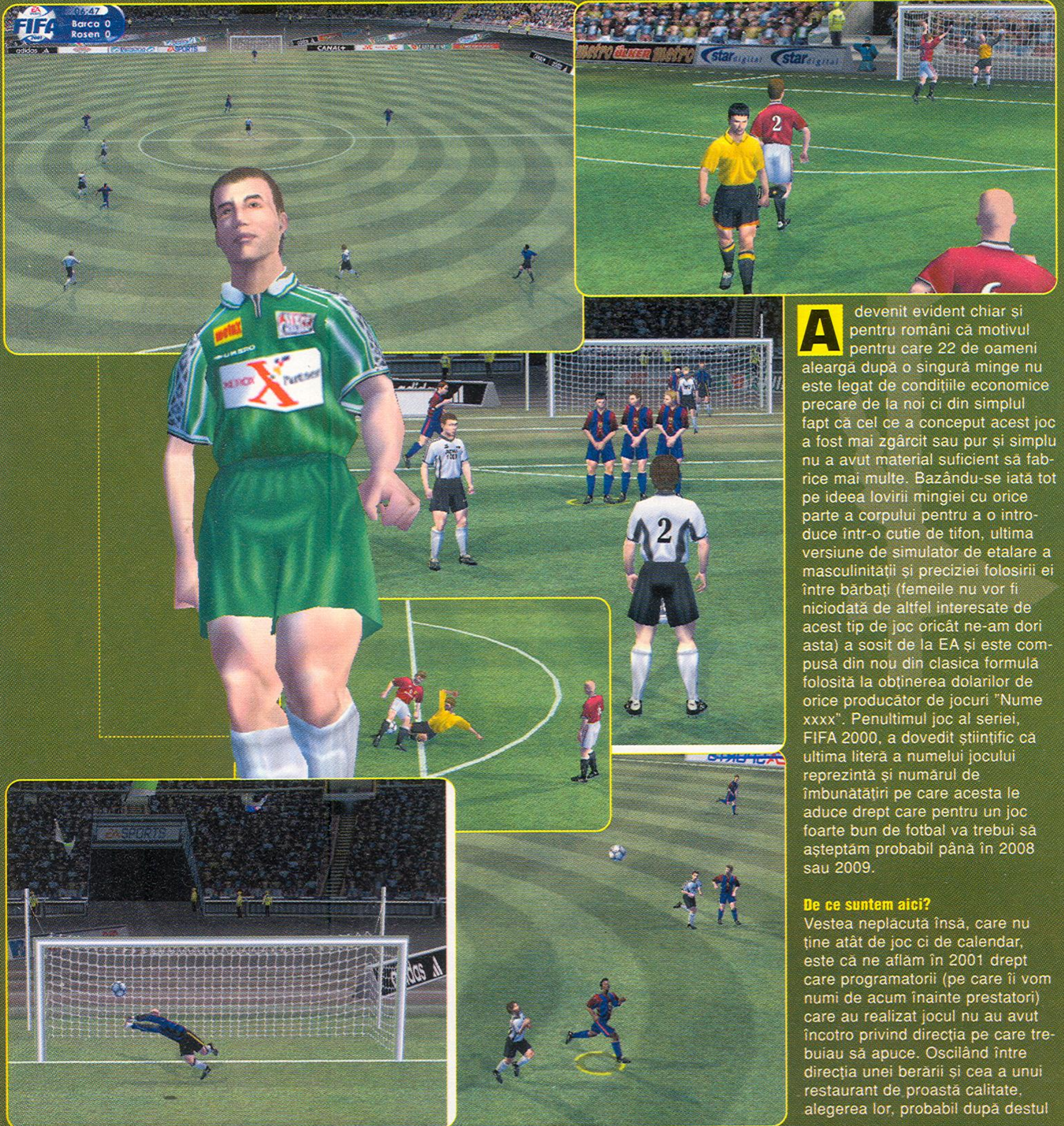
Procesor:	Pentium II 233
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	450 Mb

Verdict

7.0

FIFA 2001

Tip joc: Sport/Fotbal - Redactor: Camil Perian



A devenit evident chiar și pentru români că motivul pentru care 22 de oameni aleargă după o singură minge nu este legat de condițiile economice precare de la noi ci din simplul fapt că cel ce a conceput acest joc a fost mai zgârcit sau pur și simplu nu a avut material suficient să fabrice mai multe. Bazându-se iată tot pe ideea lovirii mingii cu orice parte a corpului pentru a o introduce într-o cutie de tifon, ultima versiune de simulator de etalare a masculinității și preciziei folosirii ei între bărbați (femeile nu vor fi niciodată de altfel interesate de acest tip de joc oricât ne-am dori asta) a sosit de la EA și este compusă din nou din clasică formulă folosită la obținerea dolarilor de orice producător de jocuri "Nume xxx". Penultimul joc al seriei, FIFA 2000, a dovedit științific că ultima literă a numelui jocului reprezintă și numărul de îmbunătățiri pe care acesta le aduce drept care pentru un joc foarte bun de fotbal va trebui să așteptăm probabil până în 2008 sau 2009.

De ce suntem aici?

Vestea neplăcută însă, care nu ține atât de joc ci de calendar, este că ne aflăm în 2001 drept care programatorii (pe care îi vom numi de acum înainte prestatori) care au realizat jocul nu au avut încotro privind direcția pe care trebuiau să apuce. Oscilând între direcția unei berării și cea a unui restaurant de proastă calitate, alegerea lor, probabil după destul

de multe discuții privind care îmbunătățire trebuia aplicată cu succes și care păstrată pentru FIFA 2002, s-a decis refacerea modului de tras la cutia de tifton prin introducerea unui sistem de gradare a intensității șutului (prin folosirea unei eprubete ce se poate umple cu clorofilă) și a posibilității ca mingea să lovească marginea cutiei sau să zboare aiurea și să omoare 2-3 spectatori în funcție de cât de incompetent este jucătorul care încearcă să arunce cu mingea în direcția păzitorului cutiei. Dacă în sine acesta este un lucru bun, sistemul suferă ca de obicei de ceva, și acel ceva se numește șutul din careu. Fiind acum atenți să nu prea mai poți înscrie gol cu pasa, prestatorii creează o situație neplăcută la situațiile de singur păzitor unde când tu stai ca eprubeta să se umple de clorofilă pentru a trage cât mai tare, păzitorul plonjează la picioarele tale. Oricât ai spera că vei da drumul la timp la butonul care ghidează eprubeta tot nu vei reuși, în general golurile marcându-se de cel mai aproape, de undeva din jurul prăpastiei de la 11 metri.

Și ceva modificări

Oricât ne-am dori sau nu, FIFA suferă an de an o serie de modificări (a nu fi confundate cu îmbunătățiri) unele aducând câte ceva în joc, care oscilează între bun, util, prost, aiurea, fără sens, super frumos, ciudat. Din seria acestor modificări care probabil la anul vor dispărea urmând a fi înlocuite de alte idei geniale avute de prestatori după petrecerea de Anul Nou, se numără mărirea terenului, lucru care e bun că nu mai ajungi din 2 driblinguri la poartă dar prost că jocul riscă să devină un fel de bambili-ci intelectual, adăugarea echipei Galatasaray, lucru bun că e prezentă în joc, dar rău că nu fig-

urează în nici o competiție din cele standard pe care le poți aborda și modificarea AI-ului, lucru bun deoarece dacă ești suficient de fraier poți să crezi că a fost îmbunătățit dar rău pentru că în cazul în care te duce mintea vei observa că diferența dintre nivelele de dificultate ale jocului constau în numărul de figuri artistice de dribling pe care calculatorul le execută și în nimic altceva.

Un joc pentru toată lumea

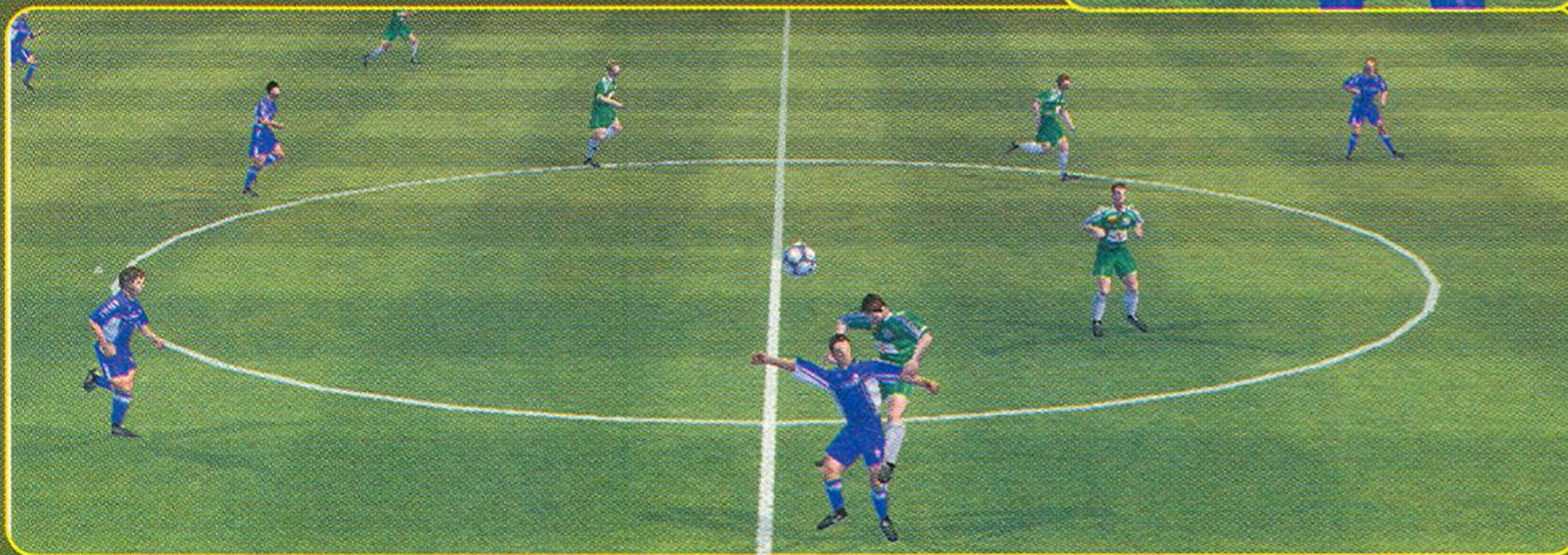
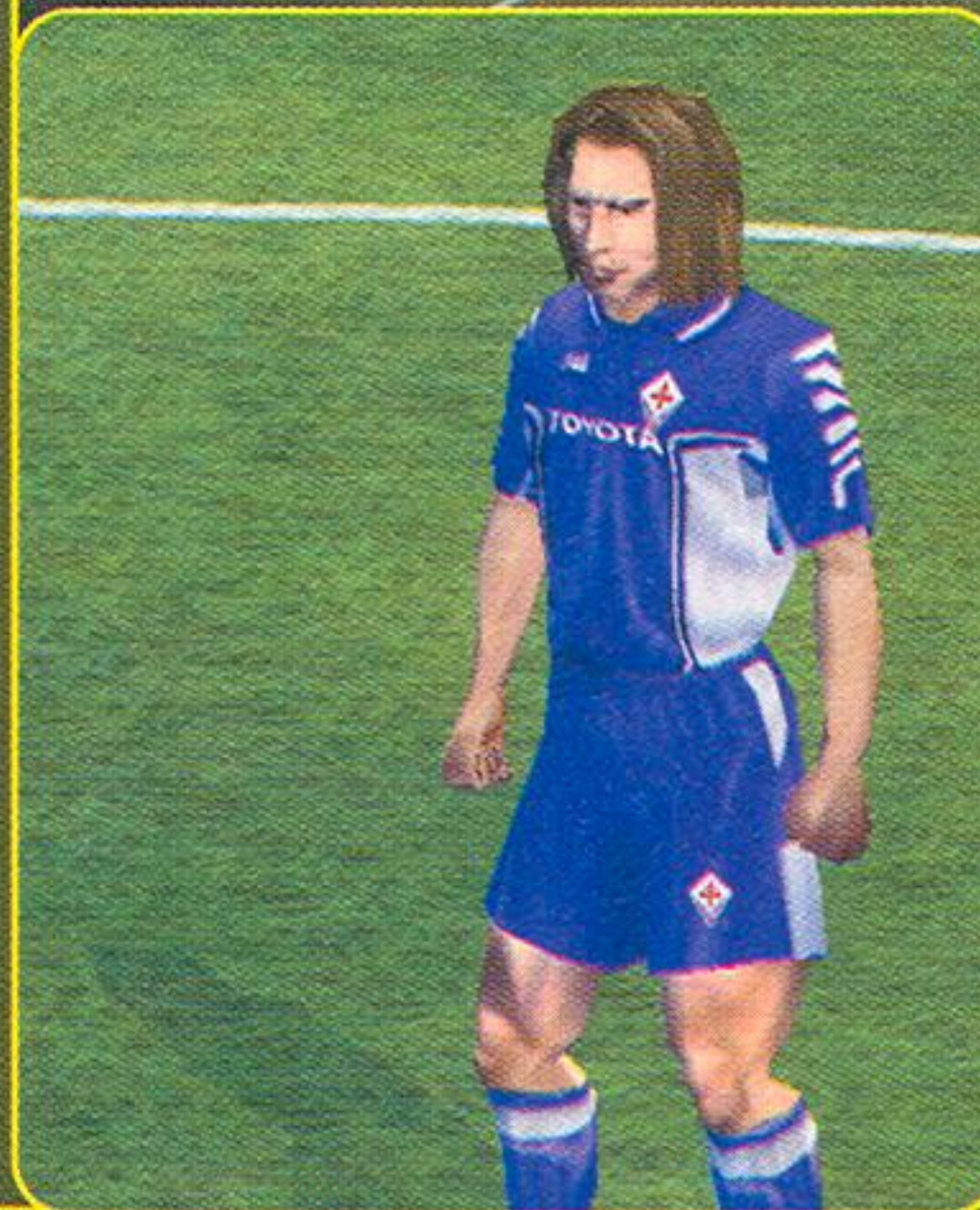
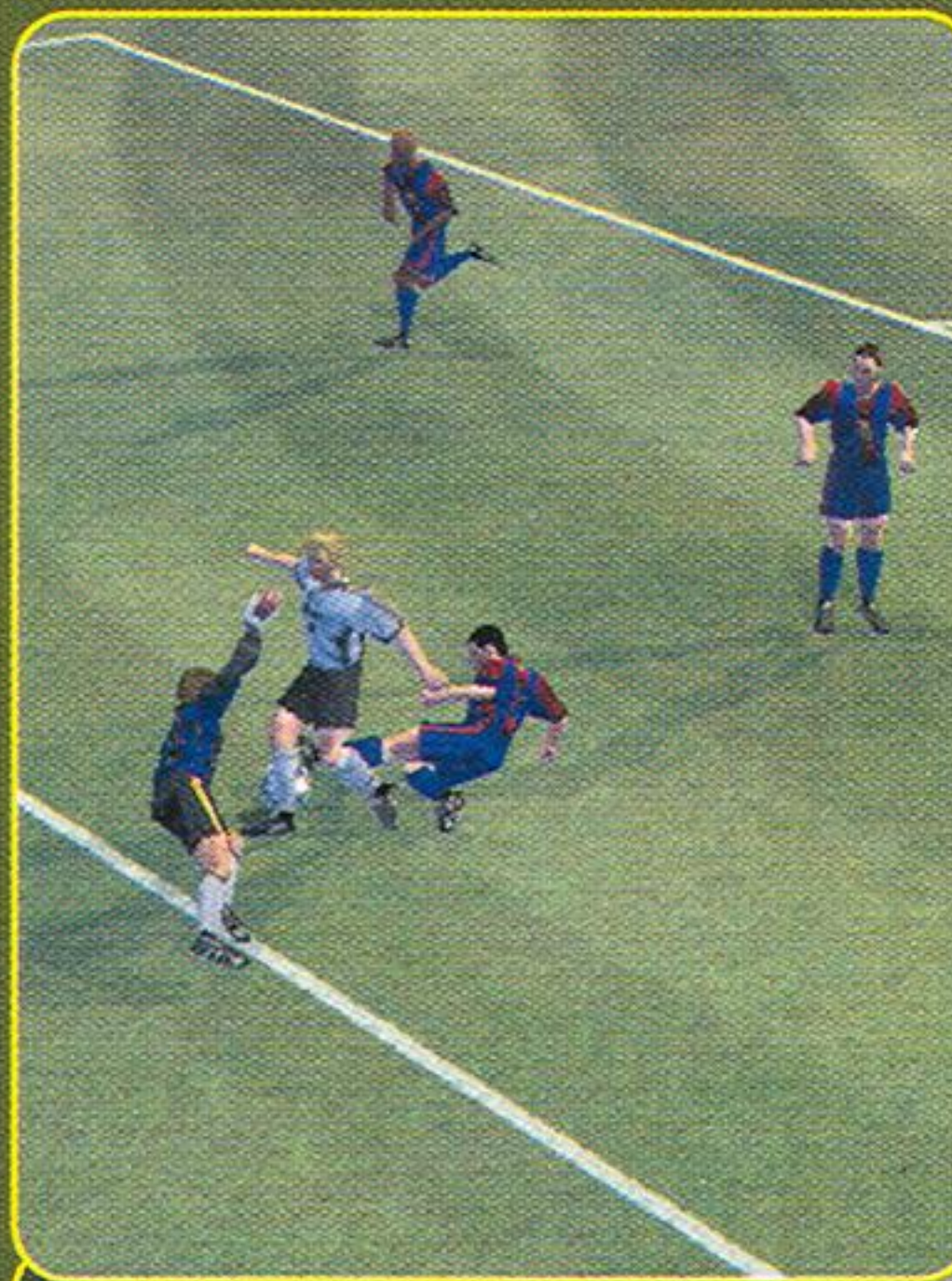
Cum nici un joc nu trebuie dedicat doar unui public pasionat, așa cum la simulatoarele de păsări metalice zburătoare există moduri arcade, așa și aici prestatorii au decis să permită în continuare jocului să fie dedicat celor care tocesc mult dar rețin puțin. Fazele de corner și fazele tipice din care se pot da oricâte goluri dorește frustrarea personală a jucătorului sunt cele 2 bonus-uri lăsate celor care nu reușesc să se încadreze foarte bine în schema oamenilor inteligenți.

La final cu bucurie

Lucrul cu adevărat ciudat pentru care introducerea într-un clasor cu surprize turbo ar fi însemnat o adevărată onoare este prezența băncilor de rezerve și a polițiștilor pe marginea terenului, nimic altceva decât grupuri de indivizi obosiți care se lamentează lasciv cu mișcări ritmice și repetitive, a căror utilitate este catalogată de prestatori drept o îmbunătățire pentru joc dar de subsemnatul drept încă o săptămână de justificare a sărătelelor și cico-ului consumate de echipa de prestatori în timpul realizării prezentei simulări.

Punând FIFA 2001 pe o scară valorică cu predecesorii săi îl apreciez mai reușit decât FIFA 2000 dar mai nereușit decât FIFA 99 (jocul statistic cu cele mai multe îmbunătățiri din serie din

cauza cifrei cu care se termină numele). Nepunându-l pe nici o scară valorică însă, se poate considera că avem în față un simulator de masculinitate bunicele, dar care putea avea și 20 de mega și să se numească în loc de joc patch.



Detalii

Producător:

Electronic Arts
www.ifa.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- + - sistemul de șut îmbunătățit
- joc un pic mai dinamic
- goluri din corner
- goluri din faze tipice

Detalii tehnice:

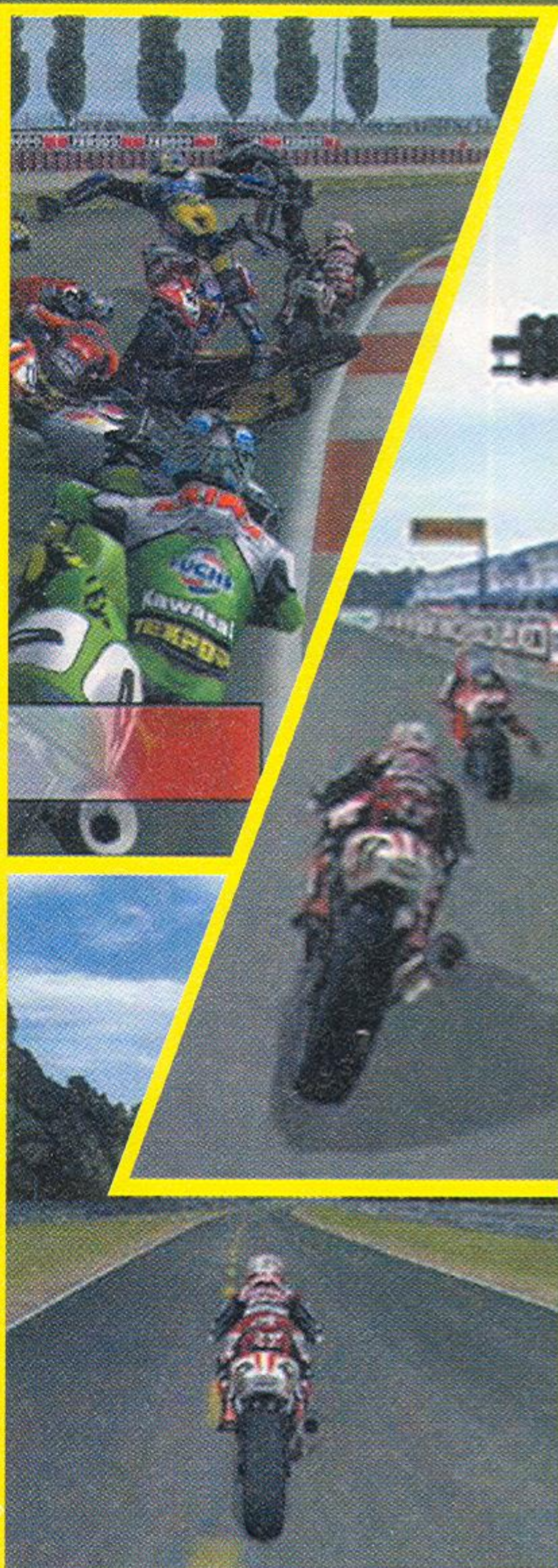
Procesor:	Pentium166
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	N/A

Verdict

8.0

SUPERBIKE 2001

Tip joc: Sport/Motociclism - Redactor: Cristian Soare



Viteza. Viteza este totul. Adrenalina susurând pe traiecte sinaptice, dendrite urlând nervoase unele la celelalte. Ulei picurând, urlet nervos de motor de abia ținut în frâu. O motocicletă, prin însăși natura ei, este un haiku. Cu atât mai ironic cu cât cele mai bune sunt făcute de japonezi. Să prinzi toată aceasta nebulie într-un joc este o adevărată provocare, iar să o prinzi în toată plenitudinea sa este o provocare nebună. Electronic Arts a ridicat mânușa, și s-a pus la treabă, decisă să aducă pe micile noastre ecrane cea mai bună "simulație" de tricicletă cu motor de reactor. Bineînțeles, competiția este mai veche și acest lucru se simte, căci...

Lucruri vechi...

SBK 2001 nu reprezintă decât un upgrade al ediției de anul trecut. Adaosurile se înscriu cu succes în categoriile "Apetisantă și Puternică", fiind vorba aici de VTR-ul 1000SP de la Honda și Bimota-ul SB8R cu motor Suzuki, "Cauciucuri Arzânde" sau "Bucăți Zburătoare de la Locul Accidentului" în ceea ce privește grafica, plus restul efectelor meteorologice ce se pare că devin nu numai o necesitate dar și o obligație. Iar asemenea bomboanei, sus de tot, pe ultimul etaj al tortului, tronează cele trei noi trasee ale anului: Oscherslebe din recea Germania, Imola din Italia și Valencia din însorita Spanie.

Cromdorită...

Atracția inițială totuși există și își face datoria. Singura diferență săritoare în ochi între relaxatul în fotoliu cu televizorul fixat pe Eurosport și aplecatul în scaun coordonat cu o mișcare frenetică a tastaturii sau joystickului în timp ce ieși un viraj este lipsa unui comentariu real. Câteva cuvinte aruncate la începutul cursei sau în momentele de ciocnire, în rest sunetul dulce al motorului. Totuși acest minus minor este contrabalansat de aspectul grafic impresionant. Modelele de motocicletă sunt realizate foarte bine, cu o multitudine de detalii, mișcarea piloților este la fel de convingător construită, cu o singură scăpare și anume neintroducerea stilurilor proprii de aplecare a fiecărui pilot, însă și aceasta este o scăpare minoră, deci nimic ce să strice din plăcerea cursei. În plus acum piloții cad mult mai realist, transformând aceste momente, oarecum indispensabile, într-un adevărat spectacol.

Controlul asupra motocicletei este realizat foarte bine, însă asta înseamnă până la o oră petrecută în încercarea de a te familiariza cu comenzile, stilul, mișcarea motocicletei. Momentele acestea vor fi foarte frustrante, căci în timp ce toți ceilalți concurenți merg de parcă au fost născuți pe tricicleta respectivă, tu vei reuși să ocolești cu succes carosabilul sau vei testa parapetele de frânare în cadrul campaniei "O motocicletă de curse pentru

fiecare". Însă odată ce aceste momente relativ penibile au fost depășite, SBK2001 va va umple monitoarele cu savoarea sa.

În rest se poate vedea o paradoxală combinație de detalii și lipsă de atenție la acestea. Circuitele sunt instantaneu recunoscute, modelate fiind în toată splendoarea și detaliul posibil, mai puțin cel de la Donington care a fost puțin retușat anul acesta, lucru ce nu apare și în joc. Mai este și problema spectatorilor, aproape inexistenți, sau în cel mai bun caz, foarte bine crescuți. Nu sar, nu tipă, se uită cu interes fiecare așezat pe locul său, mici creaturi bitmapate fără o atenție deosebită. Pe partea cealaltă compensația provine din dulcele susur al motoarelor ce reflectă cu fidelitate sunetul real.

Per total, cu toată savoarea eye-candy de care dispune, neatentia acordată unor detalii este cea care trage în jos SBK-ul. Dacă momentele cu domnișoarele agățate de umbreluțe au fost introduse de ce nu au fost aruncate înăuntru și momentele de după cursă, cu sărbătorirea? Plus sistemul de damage al motocicletei, aparenta nemurire a piloților și lipsa arbitrilor de cursă. Totuși, dacă aceste detalii sunt trecute cu vederea, SBK 2001 rămâne un joc bun, ce își face treaba suficient de bine și așa.

Detalii

Producător:

Electronic Arts
www.ea.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- ✦ - grafică bună
- feeling pe măsură
- sunetele motoarelor
- ✦ - durează ceva timp până te înveți cu motocicleta
- lipsă de atenție la detalii

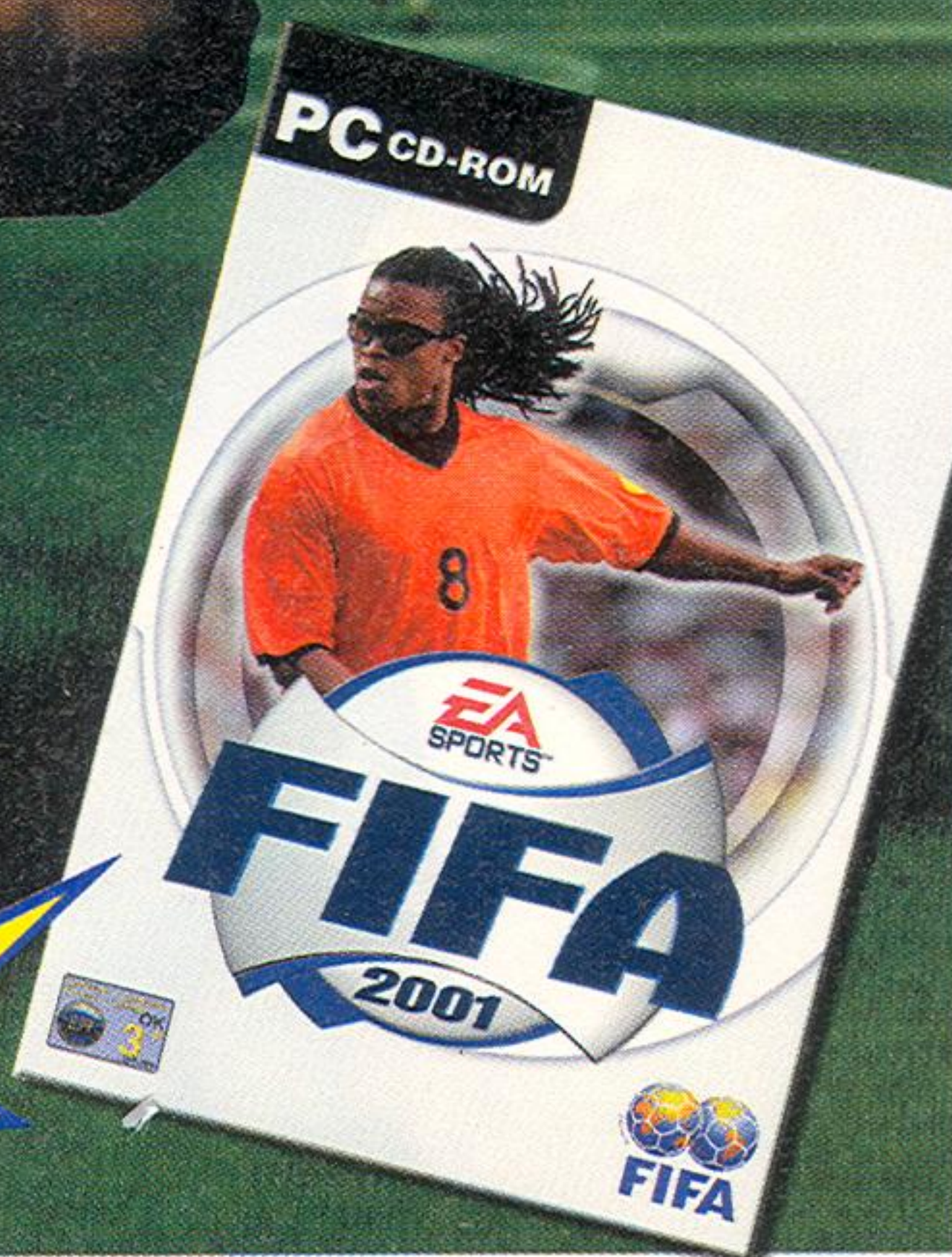
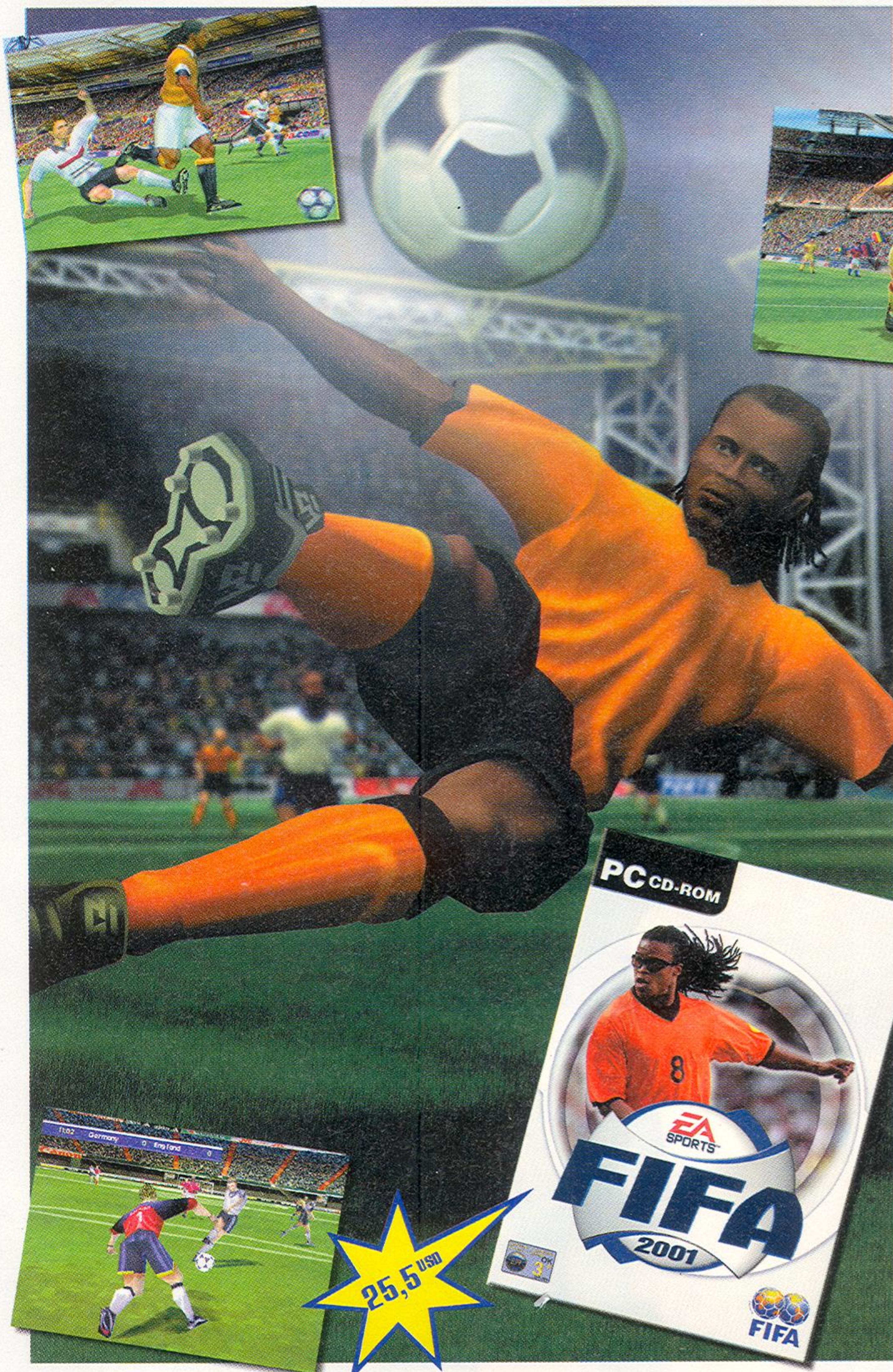
Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 233
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	N/A

Verdict

8.2

SPORTUL REGE DIN IMPERIUL JOCURILOR



TRĂIEȘTE VIAȚA DE PE STADION

- ✓ 16 campionate celebre, inclusiv Premier League și Primera Division
- ✓ Sezoane la rând te poți bucura de victorie sau te poți teme de descalificare
- ✓ Peste 50 de echipe internaționale, inclusiv România, Anglia, Franța, Turcia, Germania și Spania
- ✓ Jucători din toată lumea: Gershom, Kuka, Zagorakis și mulți alții te vor ajuta pe teren
- ✓ Pe marginea terenului se agită spectatori, antrenori și rezerve.
- ✓ Poți să joci meciuri amicale, campionate europene sau mondiale, poți juca într-una din primele 16 ligi europene sau organiza propria ligă
- ✓ Pase, șuturi, lovituri cu efect, loburi, voleuri, lovituri cu capul, deposedări prin alunecare, faulturi întregesc arsenalul pus la dispoziție pentru a câștiga
- ✓ Transferuri, jocul la ofsaid, jocul om la om și alte tactici îți vor mări eficacitatea

Joc aprobat și aflat sub licență FIFA

*cutie și manual în limba română

**EA
SPORTS™**

Software © 2000 Electronic Arts Inc. Toate drepturile sunt rezervate. EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci de comerț sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în Statele Unite și/sau în alte țări. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. Produs oficial cu licența FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™.

furnizorul tău de jocuri

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
distribution**

Contactați-ne pentru a obține lista jocurilor (peste 200 de titluri) Electronic Arts distribuite de Best Distribution și lista jocurilor parțial localizate în România



RED

Tip joc: RTS

Redactor: Alexandru Adam

C&C-ul ăla cu ruși, cronosphere, boșorogi de știință cu halat, telenovele între misiuni, trasee de luptă înzăpezite, cazemate cu orificiu, V2-uri falice și desanțiști cu parașute decoltate (marca Tania) a primit acum de la Westwood un doi în coadă. Până și un urangutan oligofren își va da seama că producătorii din Padurea de Vest au trebuit să motiveze cumva absurdă așteptare la care au supus publicul de când cu TS. Un asemenea miracol (să lucrezi timp de 5 ani la un program educativ cu tancuri ca să-l faci să arate ca unul vechi de 8) trebuia îndulcit puțin, publicul nefiind obișnuit cu fenomene inexplicabile de asemenea anvergură. Astfel a apărut jocul de față, care folosește o variantă reciclată și pe alocuri îmbunătățită a motorului grafic TS.

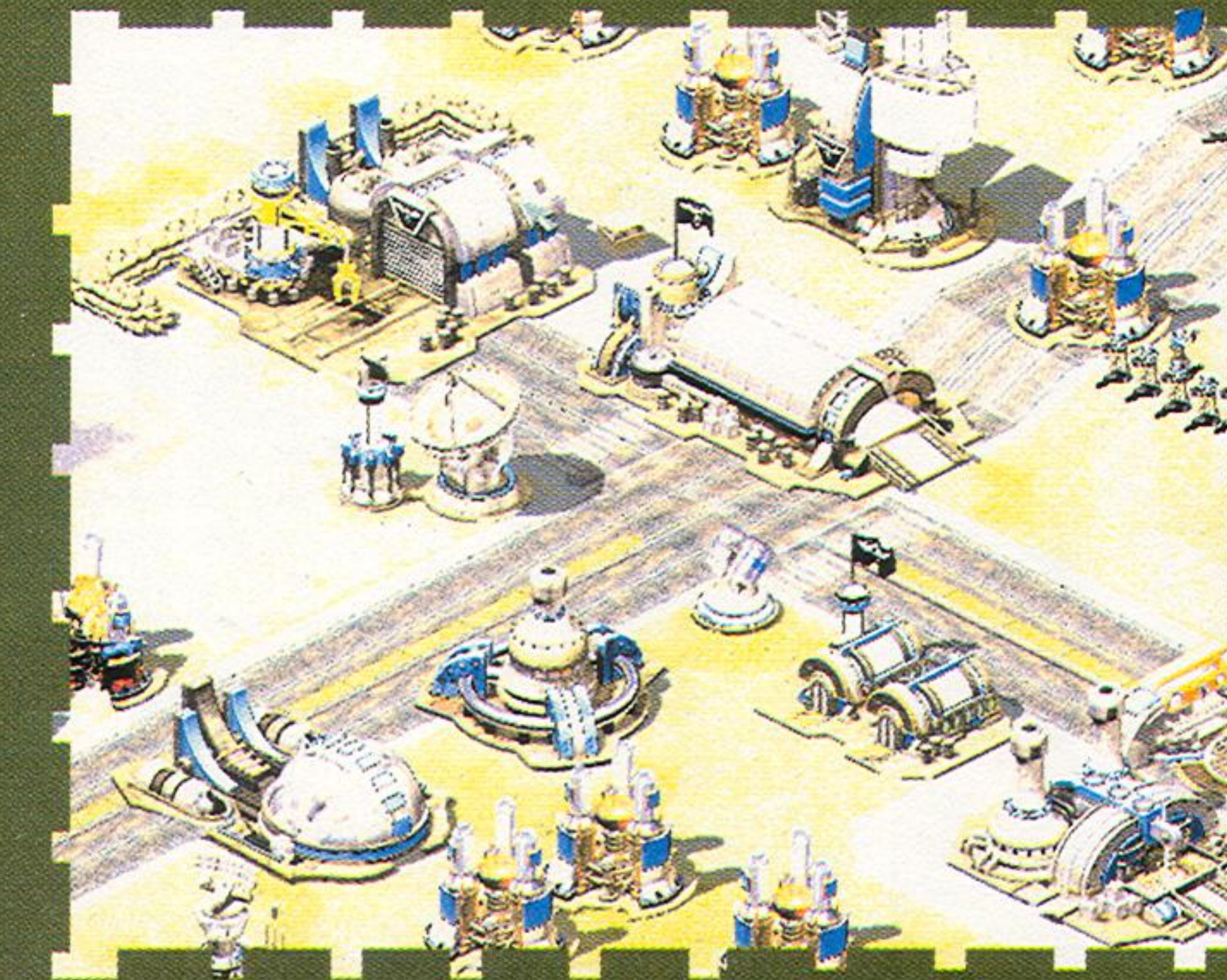
RA2 spune povestea tristă a unui popor dărz dar sovietic ținut la respect de națiunile conlocuitoare pe planetă. Devenit vasal al aliaților cei transatlantici, acest vajnic norod s-a văzut abuziv aruncat în nedemna situație de a nu mai putea brusca pe nimeni decât după obținerea a numeroase autorizații și ștampile. Fiind dușmani declarați ai birocrăției occidentale și adepți ai neatârării, urmașii lui Stalin au purces la invazia Statelor Unite pentru a-și revendica drepturile de superputere. Astfel, chipul slut al războiului s-a ițit perfid pentru încă o dată între cele două străvechi rânduieli aflate în cumpănă: democrația americană și alcoolemia rusească. Toate aceste cutremurătoare întâmplări se petrec în primele minute ale jocului (respectiv în timpul instalării, când o voce glăsuiește molcom, pe înțelesul tuturor, în timp ce programul se copiază și mai molcom pe hard). Mai departe o seamă de scurte intermezzo-uri video punctează victoriile jucătorului pe câmpul de luptă oferindu-i acestuia scurte momente de respiro în compania implanturilor Taniei, scobitorii din gura unui general deosebit de patriot și nătâng sau a lui Yuri (înlocuitorul lui Kane) telekineticul rus al cărui fetiș sunt sărmele (acesta umblă prin briefinguri cu șomoiage de lițe implantate în cap) care manipulează diabolic întregul stat major sovietic pentru atingerea propriilor sale scopuri (o lume populată de umanoizi cu plase de sifon pe creștet).

Fiind vorba de un rts, până și urangutanul oligofren își va da seama că jocul se rezumă la strâns resurse din pământ cu camionul, care vor fi mai apoi preschimbate în indemnizații pentru veterani la rafinărie. Acestea vor fi investite într-o mașină de război de proporții conținând tancuri, soldați, câini, mașini cu bețe pe capotă, vaporase, submarinase, lansatoare de obiecte alungite dar groase și roșii în vârf (rachete fără doar și poate), stații de transmisiuni, radare, fabrici, uzine, clase muncitoare, turele defensive... Chiar dacă se folosește motorul grafic al Tiberian Sun-ului, toate clădirile și unitățile sunt mult mai pline de detalii și mai sățios animate, aspectul general al jocului fiind

ALERT 2

Îmbogățit de tenta retro prezintă în filme. Proportțiile s-au schimbat de asemenea, toate unitățile fiind mult mai mari decât în TS, iar majorității armelor (în afară de câteva mai speciale) le-a fost scurtată raza de acțiune. Dacă se ia în considerare și ritmul mult optimizat cu care se pune mâna pe bani în RA2, și viteza considerabilă cu care se scuipează pe bandă rulantă unități din fabrici, jucătorul va înțelege de ce acum luptele sunt mult mai acerbe la vânzoleală.

RA2 diferă de TS și prin numărul de-a dreptul îngrijorător de unități prezente care, fără să cadă în patima repetiției, își arogă fiecare câte un rol bine definit în lanțul evolutiv al luptelor. Unele pot avea chiar mai multe utilizări, ca de pildă: destroyer-ul aliat știe să tragă cu tunul de-i sar capacele în același timp păstrând la pupa un bombardier pentru belit submarine; flak track-ul sovietic doboară avioane din mers dar poate transporta și câte 5 infanteriști, desolatorii trag cu jeturi verzi de kiwi în infanterie sau își pot deploy-a dozatorul pentru a iradia porțiuni de pământ etc. Evident că atunci când își încordează imaginația așa tare, designerii de la Westwood, mai ies pe interval și cu niscai invenții pe care publicul deja le cunoaște. Fiind vorba de niște oameni onești și muncitori care nu prea ies mult din casă nu o să-i suspectăm de plagiat pentru creații ca: mirage tanc care se transformă în copac când stă pe loc (Dark Reign avea scouts-i și sniper-i care tot în puieti se preschimbau); carrier-ul aliat care produce avioane de buzunar (un urangutan oligofren ar ofta melancolic amintindu-și de proto-ss); weather controlul care surprinde economia dusmană cu furtuni (Earth 2150 avea și el așa ceva acum un an); racheta nucleară (întâlnită deja la Teleenciclopedia). O să trecem peste aceste minore scăpări pentru că RA2 oferă și câteva opțiuni destul de originale în ce privește arsenalul de rezolvare a crizelor de comunicare dintre popoare: IFV vehicle - un camion care se



transformă în funcție de tipul de infanterie care îl penetrează (pușcașul o să îi monteze o turela cu mitraliera, inginerul o să-l facă service truck, dulgherul - motostivuitoare șamd); prism technology (raze care își îmbunătățesc efectul de prăjeală direct proporțional cu numărul de prisme din apropiere) administrată sub formă solidă, de turn defensiv sau efervescent înșurubată pe tanc; navy seals campioni la înot care lipesc leucoplast exploziv pe flota inamică; chronolegionarii care se teleportează instantaneu oriunde pe hartă; tesla trooper-i experți în prize (pot face overclocking la un tesla tower dacă sunt poziționați destul de aproape, accetându-i rata de foc, pofta de distrugere și raza de acțiune) etc. Fanii primului joc din serie vor aprecia și tratamentul cu steroizi administrat vechilor tehnologii (chronosphere, iron curtain) acestea fiind acum mult îmbunătățite prin faptul că nu se mai descarcă pe o singură unitate de pe traseu ci pe o întreagă zonă geografică.

Cele două forte combatante au fost oarecum echilibrate pentru multiplayer prin faptul că au fost scindate în mai multe țări (aliații fiind reprezentați pe teren de Franța, Germania, Coreea, America, iar sovieticii de Libia,



Rusia, Cuba și Iraq) fiecare dintre acestea primind în folosință câte un utilaj de luptă specific (francezii spre exemplu primesc Grand Cannon, germanii - Tank Destroyerul, rușii - Testa Tank-ul, românii - carnea expirată șamd). Tributari conceptului conform căruia forțele binelui înving întotdeauna, dar numai după 26 de runde (când deja urinează sânge) și desfigurări abominabile, designerii Westwood i-au răsfățat pe aliați oferindu-le niște ciurucuri de "speciale" numai bune de scrijelit mesaje deochiate pe scoarța copacilor. Cel mai frapant exemplu este Camionul cu Libieni (arma specifică, ați ghicit, Bulgariei) poate fi considerat una dintre cele mai periculoase unități din joc având efectul devastator al unei nucleare teleghidate (cu diferența că libienii sunt mult mai numeroși, ba chiar și mai ieftini). Orice urangutan oligofren își poate închipui cam ce final ar avea o altercație între libieni și englezi



Urangutani diverși

Trimite parașutiști împotriva submarinelor. Este enervat că aceștia uneori refuză să lupte preferând să joace pocher pe bomboane sugus.



Obligă piloții de avioane să-i urmărească emisiunea. Are pretenția de la aceștia să ia notițe și îi testează apoi cu întrebări-fulger despre "principalele probleme ale cuplului".



Utilizează tactici subversive și este un înveterat al războiului psihic. Își torturează prizonierii salutându-i cu amândouă mâinile ridicate deasupra capului și primele două degete răschirate în forma de V și le înregistrează apoi țipetele cu bestialitate. Casetele sunt ulterior comercializate cu eticheta: "formații de rock cu suflu nou pe scena țării".



A fugit de la grădina zoologică din Tușnad. Nu prezintă semne distinctive însă este ușor petică din cauza nimfomaniei. Dacă puteți da relații cu privire la pacient vă rugăm contactați-ne la: sexcunadine@fierbinte.ro.



(special: sniper - costă cât o încărcătură de musulmani nucleari) sau germani (tanc destroyer-urile au un blindaj suficient cât să le protejeze de atacuri cu portocale perisate). O altă scăpare de natură tehnică le asigură sovieticilor superioritatea navală: submarinele (mai puternice și rezistente decât în primul RA) pot fi distruse numai cu avioanele fragile de pe destroyer-ele aliate. Devine lesne de înțeles ce pot face o mână de submarine cu suportul antiaerian oferit de o flotă de Sea Scorpions (vapoare specializate în doborâtul vrăjmașilor aerourtați).

În plus, odată Battle Lab-ul con-

struit, se poate ajunge și la tehnologii dintre cele mai avansate precum delfinii sau calmarii care sunt net superioare în efect și rată de omucidere chiar și unui portavion. Chiar dacă delfinii contracarează mai mult decât onorabil acțiunea dăunătoare a submarinelor rusești, mie personal mi-a fost rușine să apelez la această soluție salvatoare nu de alta dar nu aș vrea să încurajez o asemenea găselniță. În ritmul acesta, în add-on, o să mă trezesc cum demolez baze întregi cu turma de guzganii telekinetici, un stol de berze cu napalm sau o legiune de arici veterani bionici cu plasmă.

Din păcate și Ai-ul a rămas la același stadiu de la Dune 2000

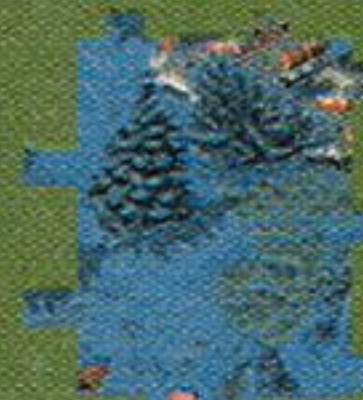
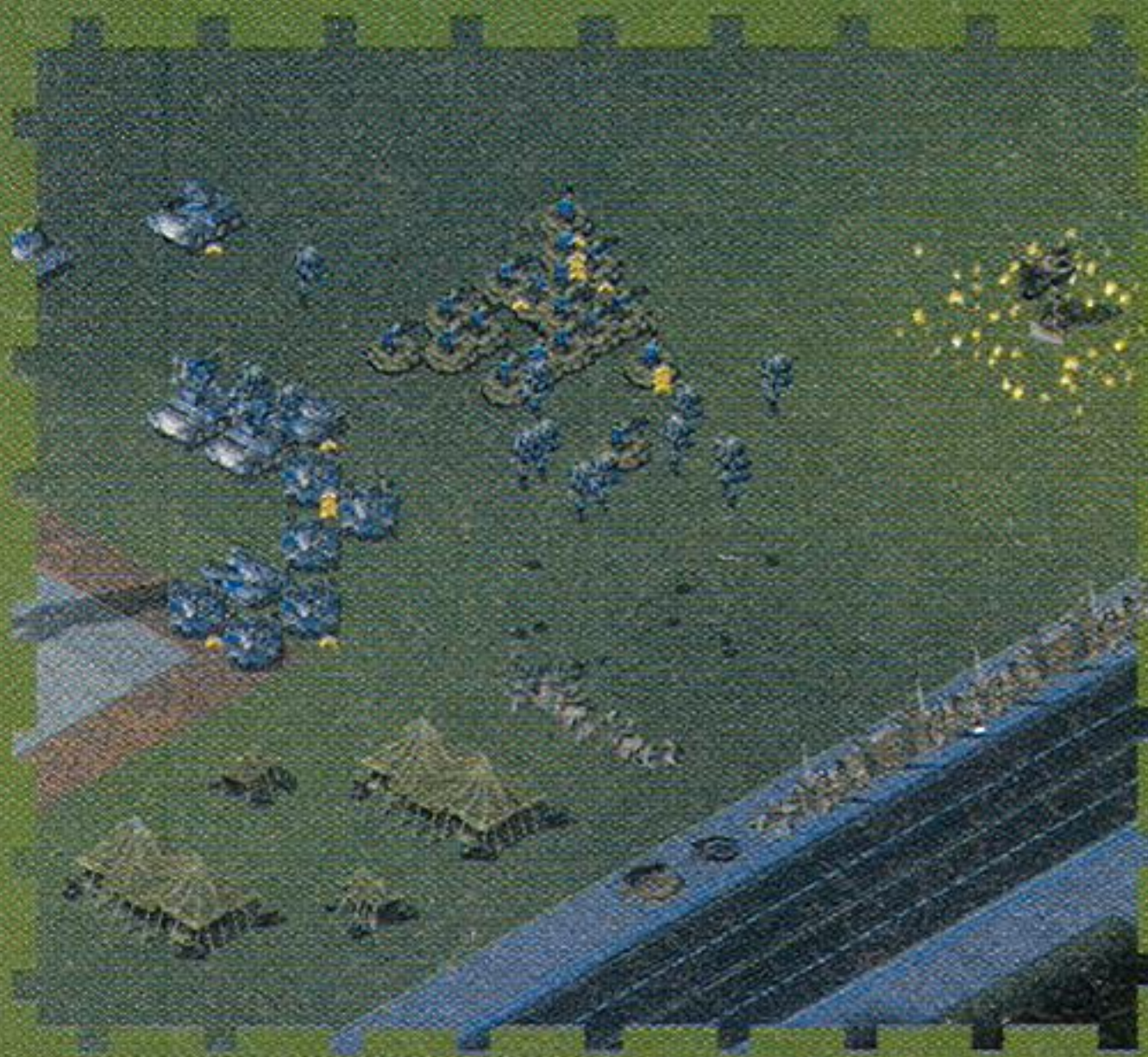
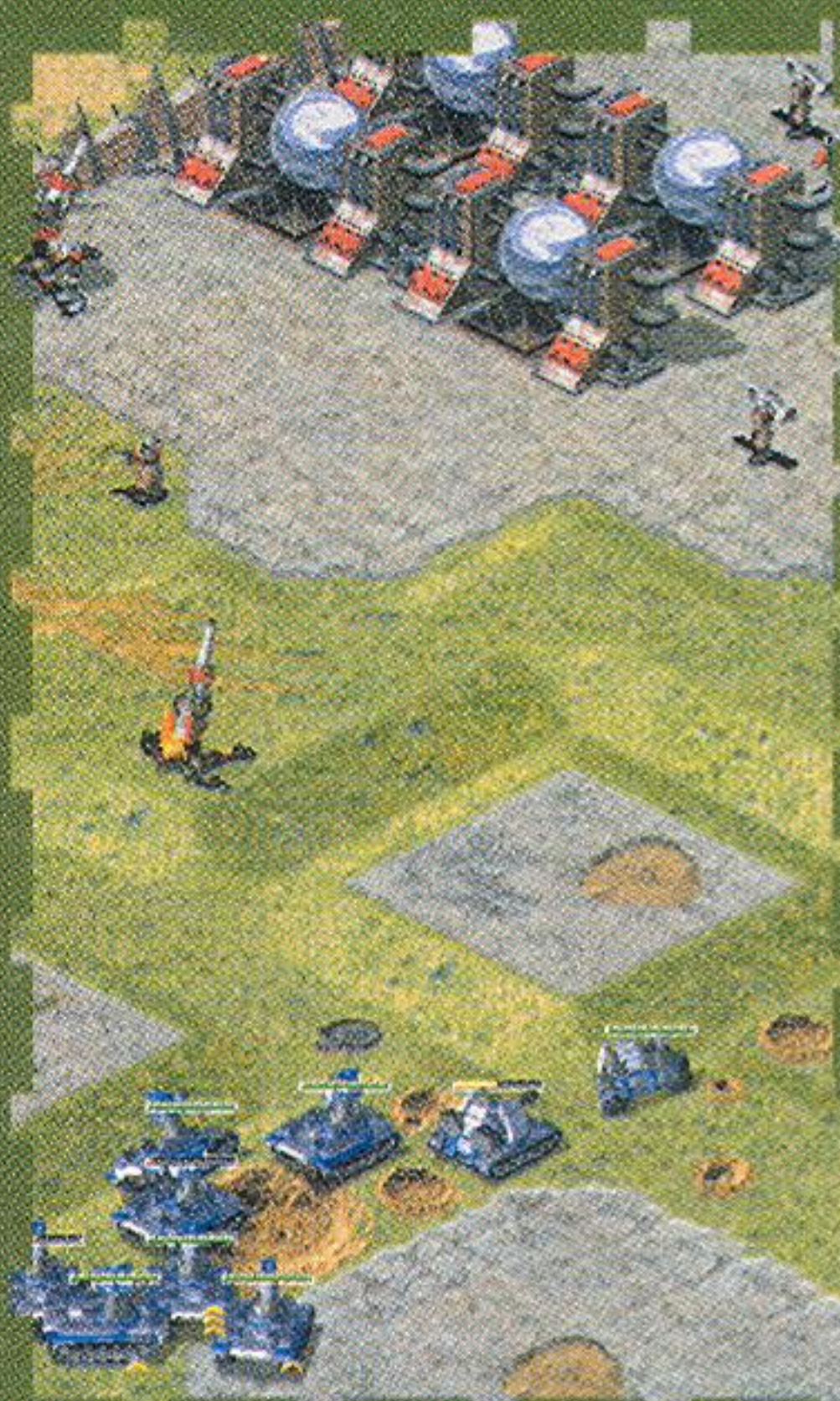
încoace și da cu nucleare ca urangutanul oligofren peste tot pe hartă, atacă în șir indian și încearcă rush-uri cu ingineri pe unde sunt mai multe turele. Problema pathfinding-ului defectuos al unităților colectoare de resurse s-a rezolvat parțial prin aceea că la aliați acestea se teleportează instantaneu înapoi la rafinărie iar la ruși avem de-a face cu cel mai blindat tanc din joc, înarmat cu o rășnita de infanterie (care arată ca o mitralieră dar cu efect înzecit) iar dacă acesta se întâmplă să se ratacească prin baza inamică în drum spre casă efectele devastatoare vor avea darul să forțeze jucătorul.

Bara de pe dreapta (aia pentru înfaptuit cu mouse-ul tancuri, tractoare și ferme de război) a suferit ceva modificări de la Tiberian Sun (joc ce își propusese să revoluționeze genul RTS și cu o interfață pe măsură) încoace. Astfel banderola cu pricina a mai căpatat un frățior orizontal în josul ecranului, cu comenzi de luptă (pe care oricum numai urangutanii oligofreni le folosesc în focul luptei, restul populației preferând să folosească short-cut-urile) precum: guard, waypoint control, scatter, select off-map (selectează toate unitățile de un tip de pe hartă) etc. De asemenea s-a hotărât ca pragul psihologic de 5 unități construite consecutiv poate fi depășit rezultând în roiuri de infan-

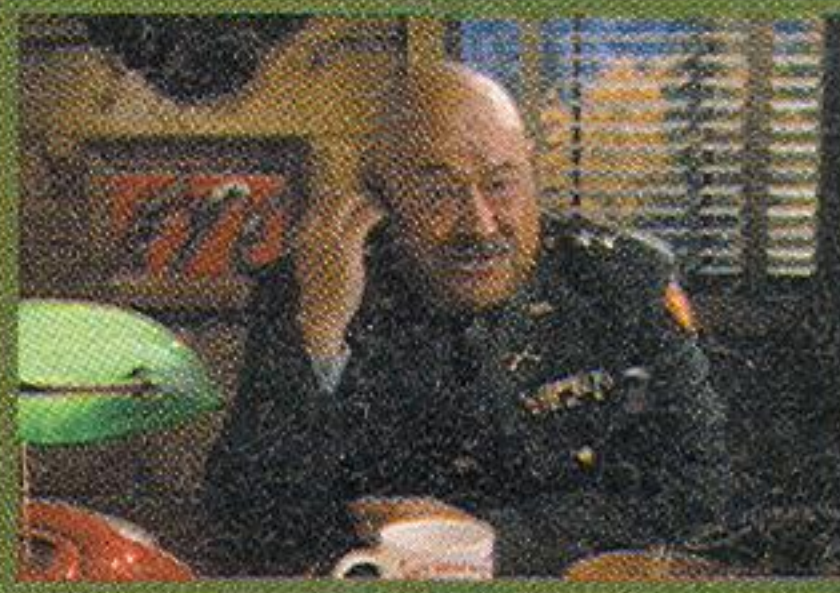
terie (sau blindate) ce pot fi ușor și din timp programate câte treizeci. O bucurie fără margini va cuprinde un urangutan oligofren la auzul vestii că se pot construi în paralel și câte două clădiri în Red Alert-ul din zilele noastre, structurile fiind împartite pe bara din interfață în funcție de aliniament politic: defensive conservatoare sau productive reformatoare. Baza poate fi în acest mod mai repede extinsă deoarece în paralel cu fiecare fabrică sau centrală electrică se poate construi un mic siloz nuclear (cât se poate de defensiv), o antiaeriană, un tun, bunker, toneta de înghețată otrăvită etc.

Ai-ul fermecat, care știe să atace numai în convoi, cu soldații aliniați doi câte doi, organizat și cu matricola îngrijit aliniată pe sfârcuri nu va împinge pe nimeni să reia jocul de la capăt mai ales că filmele (singura motivație care mi-a subjugat mintea destul cât să trec prin campanii) rămân întotdeauna aceleași. Dacă luăm în considerare și micul dezechilibru dintre forțele combatante (cu Libia care ia cireasa de pe tort cu tot cu frișcă, blat, farfurie, după care fuge în lume cu prințesa și câștigă și la loto) se va putea lesne presupune că nici multi-playerul nu își va adjudeca prea multe victime pe mapamond. Nici măcar printre fanaticii C&C, care probabil joacă Earth 2150.





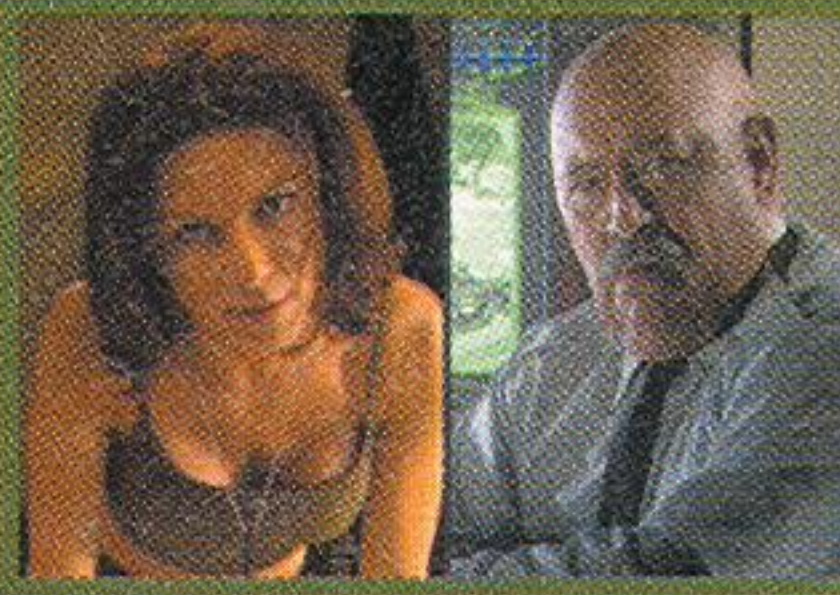
"Umariti cu atentie gesturile scabroase pe care invitatii emisiunii le fac in spatele prezentatorului. In curand, domnul cu parul alb urmeaza sa-si fopede vosmintele si sa se intinda languros pe masa. Ramaneti cu noi, urmeaza reclame."



Generalii americani isi manifesta de obicei patriotismul fanatic sugand ca disperatii, pe toate orificiile, din scobitori. In episodul de azi va prezentam urechea si cavitatea bucala.



Westwood ne prezinta pentru prima oara in istorie "EVA cu fata". Odata cu terminarea ultimei misiuni, jucatorul va avea ocazia sa vizioneze filmul de final (45 de minute) in care cele doua domnisoare se lupta pe viata si moarte dezbracate, in namol. Pe cuvânt.



Tanya in cele doua ipostaze: tanara si zglobie / batrana dar inteleapta.



"Yuri, fetisistule, in calitate de presedinte al Rusiei te atentionez pentru ultima oara: daca te mai prind odata ca strici bunatate de telefon de serviciu infigand lite din alea in receptor sa te dai mare la colegii tai telekineticii satanisti, te transfer la detasamentul ala de genisti, ala responsabil cu dominarea de poduri... Cum naiba i-a poreclit comandanta ala a lor, "Siurprizi, Siurprizi", parca... S-a inteles?"

Detalii

Producator:

Westwood
www.westwood.com

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- - grafica optimista.
- designul si numarul ridicat al unitatilor.
- filme la misto.
- - prea scurt.
- dezechilibru intre forte.
- Ai deplorabil.
- mult prea scurt.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 233
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	400 Mb

Verdict

8.6

UNIVERSUL BATTLETECH [2]

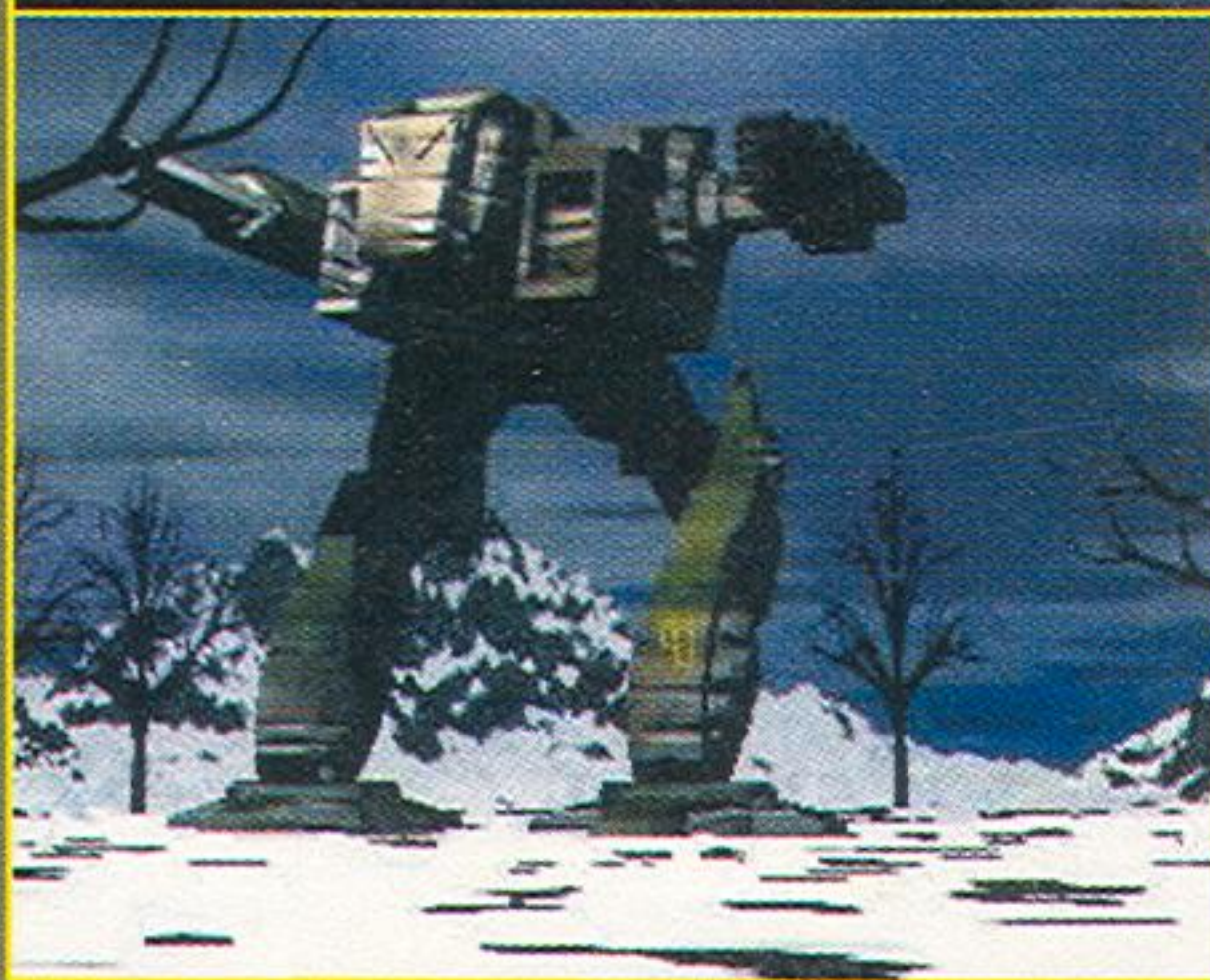
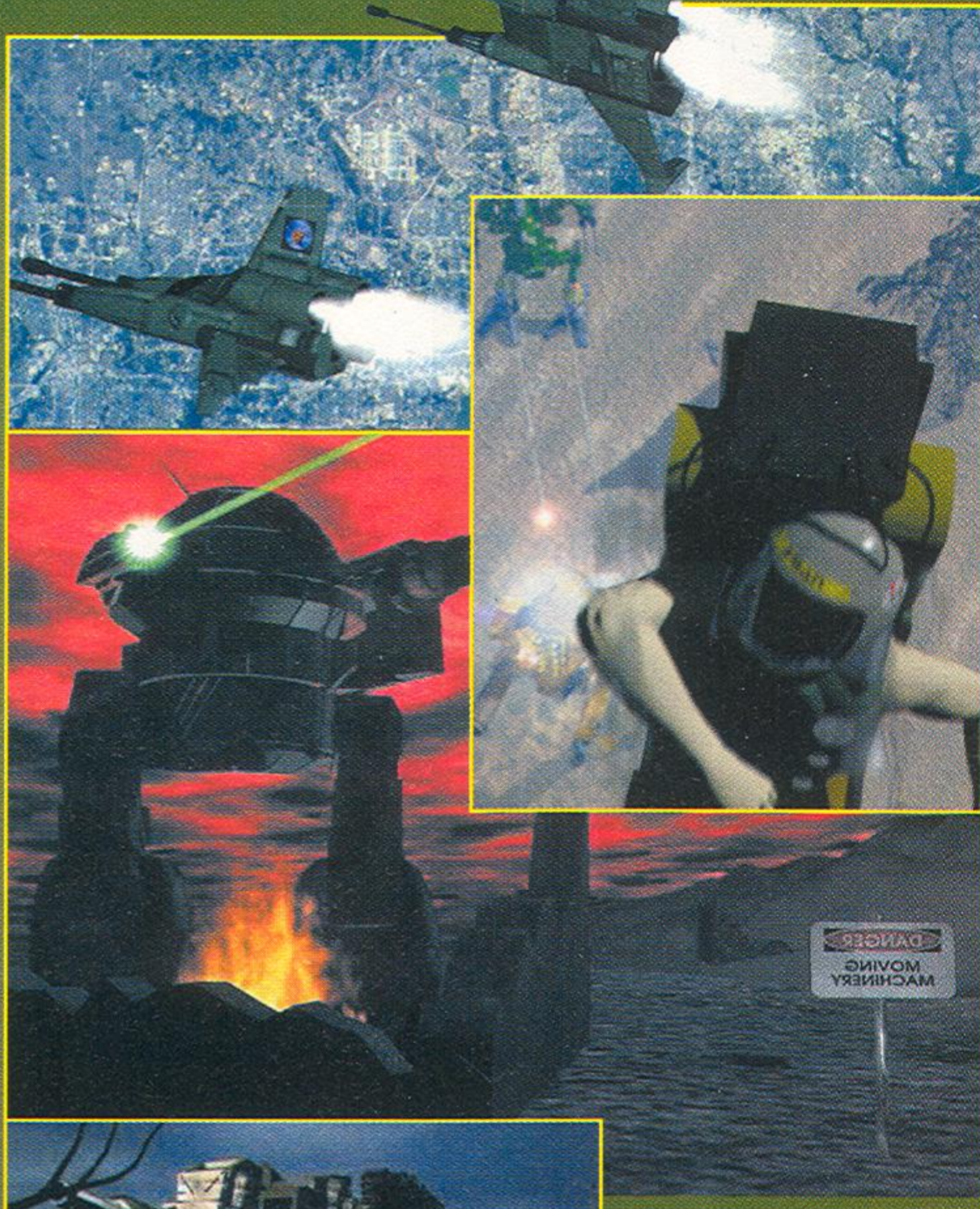
Univers: BattleTech - Redactor: Alexandru Adam

Dacă în numărul trecut publicul afla cum șomajul și campaniile electorale neetice dar sângeroase au împins luptătorii Ligii Stelare la exil, acum acestuia îi vor fi dezvăluite câteva informații utile despre urmașii acestora - Clanurile. Cititorii își aduc fără îndoială aminte cum populația de mechwarrior-i fugiți din Inner Sphere s-a instalat într-o zonă necartografiată a Galaxiei, departe de tumultul Marilor Case, departe de războaiele civile și emisiunile sângeroase de divertisment. După moartea liderului zonal al exilaților, fiul acestuia Nicholas Kerensky a preluat comanda și a purces la plămuirea unei noi societăți pentru poporul său. Astfel, nopțile nedormite cu penița în mână, închis în birou cu sudoarea pe frunte și cutii de pizza aruncate pe covor nu au întârziat să dea rezultate, Nicholas trezindu-se într-o dimineată cu o viziune în cap. Nu era o melodie tinerească ("goi, dansând în ploaie, ciocolata e a mea") ca înainte, nu era nici obsesia cu orgasmul simulat și prefăcut, era un vis cu o societate de războinici, organizată pe caste... Imaginat și făcut: Nicholas i-a luat frumos pe cei 800 de mechwarriori din subordine și i-a împărțit în 20 de Clanuri. Fiecare din acestea era egal în drepturi și populație, avea autonomie parlamentară și deținea un nume de creatură legendară: Blood Spirit, Burrock, Cloud Cobra, Fire Mandrill, Ghost Bear, Goliath Scorpion, Hell's Horses, Ice Hellion, Jade Falcon, Mongoose, Nova Cat, Diamond Shark, Smoke Jaguar, Snow Raven, Star Adder, Steel Viper, Widowmaker, Wolf și Wolverine (care au fost ulterior anihilați și denumiți The Unspoken Clan pentru o crimă abominabilă). Prima sarcină de partid a Clanurilor a fost să

recucerească lumile din exil (despre care cititorul știe de luna trecută că erau măcinate de războaie civile "împotriva oricărei logici"). A doua a fost să respecte cu sfințenie un program strict de eugenie care, prin modificări genetice, urma să îmbunătățească prestațiile militare ale Mechwarrior-ilor (numai cei mai buni dintre aceștia urmau să beneficieze de onoarea de a-și păstra genele laboratoarelor spre re folosire). Pentru un plus de culoare, Nicholas și-a botezat primii săi Luptători cu Nume de Sânge. Ulterior, soldații Clanurilor nu au mai avut parte de nume de familie, aceștia trebuind să-și câștige câte unul prin sudoarea frunții, în luptă. Justiția a evoluat de asemenea astfel încât majoritatea neînțelegerilor se rezolvau în dueli între Mechwarrior-i. După aproape trei secole, tranziția de la popor turist prin Galaxie la neam suprauman a fost completă, Clanurile devenind o forță militară respectabilă și superioară din punct de vedere tehnologic armatelor din Inner Sphere (au inventat un model mai robust de mech - Omnimech-ul - și arme mai arătoase la efect).

Marea Cruciadă

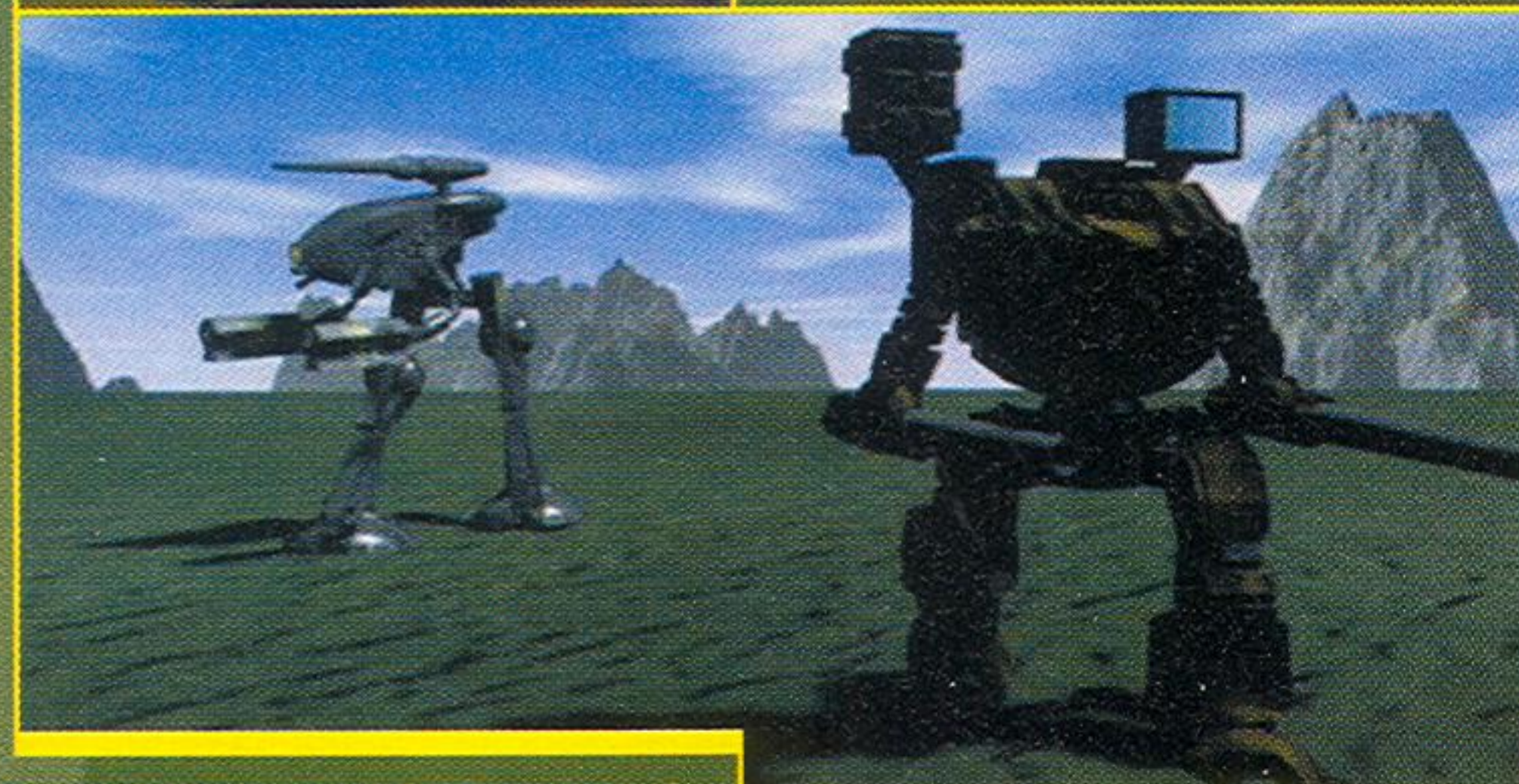
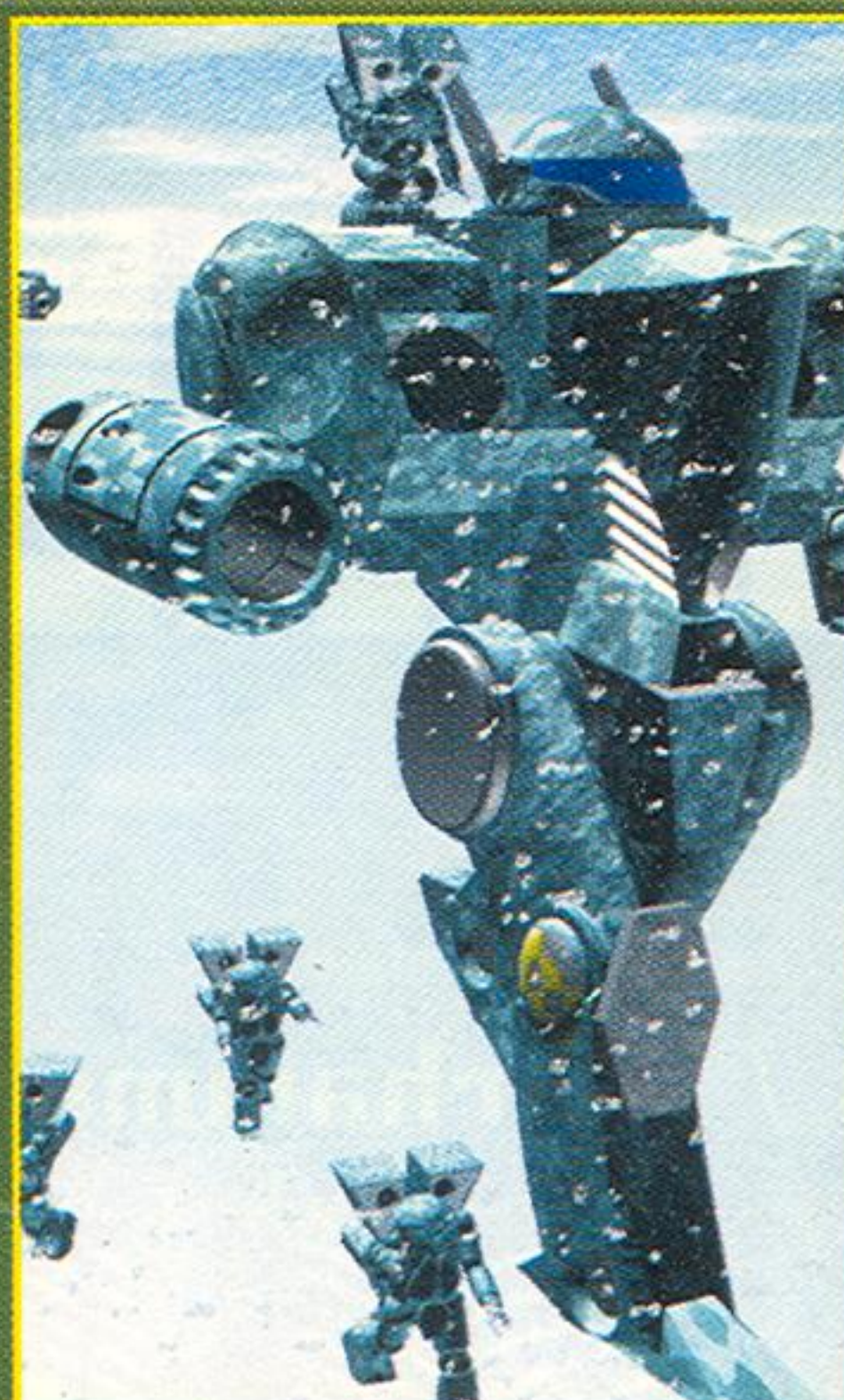
A început în momentul în care, după 300 de ani de inactivitate, Clanurile s-au hotărât să facă o vizită inopinată în Inner Sphere. Din nefericire, sămânța discordiei a început să producă boscheti și în sânul fostului



Ticuri oficiale

Merită menționat că în Battletech nu numai Clanurile au program de ordine internă condimentat și nici nu sunt singurii fosforescenți la tradiții, pentru că în Inner Sphere fiecare Mare Casă își educă diferit luptătorii. În plus, mercenarii, disperați prin Inner Sphere, ai căror soldați sunt cel puțin egali la randament personalului militar al Caselor arborează de asemenea un exotism fascinant în datini. Un exemplu interesant ar fi Northwind Highlanders ale căror obiceiuri provin din apucăturile vechilor regimente scoțiene de pe Pământ, dinaintea erei stelare. De asemenea, Eridani Light Horse (tot mercenari) care până la izbucnirea primului Război de Succesiune servea Draconis Combine a decis să își ia catrafusele atunci când hăturile Marii Case au fost preluate de psihoticul Jinjiro, vinovat de masacrul a 50 de milioane de civili nevino-

vați pe Kentares IV (pentru a răzbuna pare-se moartea tatălui său, ucis pe acea planetă). În 2799, de pe planeta Sendai a început evacuarea forțelor mercenarilor însă, guvernatorul corpului ceresc, furios pe dezerta trupelor fără preaviz le-a luat prizonieri familiile. Ulterior toți cei 2000 de ostateci au fost executați iar două unități Eridani Light Horse (al 8-lea Batalion de recunoaștere și al 50-lea Batalion cavalerie grea) au coborât pe planetă împotriva ordinelor. Bătălia care a urmat a durat o săptămână și s-a terminat în momentul în care toate trupele și reprezentanții oficiali ai Draconis Combine au fost măcelăriți. 50-ul a primit porecla "The Bloody Five Hundred" în urma incidentului iar tradiția s-a păstrat de atunci ca batalioanele să fie în permanență responsabile cu protejarea familiilor celor din Eridani Light Horse.



extremă urgență spre deosebire de Crusader-i (conduși de Jade Falcon) care își doreau să reunească fosta Ligă Stelară, de preferință cu forța. Până la urmă s-a căzut de acord că ar fi mai bine să se dea o fugă până în Inner Sphere de unde să negocieze mai din mijlocul evenimentelor viitoare implicare a Clanurilor în soarta umanității. Leo Showers din Clanul Smoke Jaguar a fost ales să medieze invazia însă pe la jumătatea drumului spre Terra acesta s-a văzut nevoit să moară atunci când nava sa de comandă a fost penetrată pasional de un fighter kamikaze. În ciuda succesului raportat pe câmpurile de luptă din Inner Sphere, Clanurile au trebuit să întrerupă momentan emisiunea, trezindu-se fără conducător. Când invazia a reînceput sub comanda lui Ulric Kerensky din Clan Wolf, prăpădiții din Inner Sphere erau deja pregătiți să riposteze cu mâna pe topoare, recoltele pârjolite, fântânile otrăvite și femeile în munți. Aceste tactici strămoșești nu prea au funcționat în fața clonaților care își impuseseră un stil propriu de luptă, axat pe fair-play, imunizat deci în fața faultărilor. În plus aceștia își aduseseră merindele de acasă așa că, din nou, nu au întâmpinat cine știe ce rezistență pe drumul lor spre planeta-mamă a

civilizației. Într-o pauză de cafea, cu invazia lăsată pe stand-by, Ulric Kerensky s-a întâlnit cu Anastasius Focht care pe lângă niște părinți cruzi la imaginație (ce copilărie o fi avut sârmanul cu asemenea nume...) mai era și director al Comstar. Aceștia au făcut un pariu pe care Clanurile, în virtutea onoarei de care se făcuseră vinovate în repetate rânduri, trebuiau să-l respecte: lupta pentru Terra urma să aibă loc pe planeta Tukayyid iar dacă pierdeau, invazia urma să fie amânată 15 ani. Nu contează ce se întâmplă în cazul unei victorii pentru că, oricum, Clanurile au pierdut. În mod rușinos chiar pentru că militarii antrenați de Comstar (supranumiți ComGuards) erau inferior echipați și neexperimentați. După această înfrângere, învingșii au început să-și roadă unghiile în expectativă iar guvernele din Inner Sphere au continuat să se războiască parcă și mai îndârjite. Deloc întâmplător Clanurile le-au urmat exemplul și au pornit de asemenea să se faulteze reciproc în războaie fratricide astfel încât forța de convingere și prestația lor militară au început să scadă vertiginos. În momentul în care Inner Sphere-ul și-a recăpătat bunul-simț și mințile, conducătorii diferitelor națiuni care o împânzeau au

căzut de acord asupra pericolului reprezentat de clonarea eugenizată. În acest mod a luat ființa Operation Bulldog (contraofensivă vinovată de destabilizarea completă a organizării interne și în teritoriul a Clanurilor) care a marcat începutul perioadei poreclită The Twilight of the Clans în universul Battletech mai recent. Fascinant în legătură cu munca personalului FASA este grija aproape bolnăvicioasă investită în cronologizarea unei istorii inexistente, în redarea

Rezumatul episoadelor anterioare

Comisarul Eremia găsește inelul doamnei Chiajna într-un scrin din locuința orbului. Desdemona îl surprinde pe Victor Manuel în cadă, acesta tresare și își taie din greșală venele. În urma unei curse de mașini prin New York, Michael află de la tatăl său că a fost înfiat. Bătrânul pescar își descoperă adevărata identitate, în public, și este arestat de chiar fratele său iar Xerxes își deschide atelierul de coafură. Acum, pentru ultima dată, toate cărțile sunt pe față.

exactă a fiecărui eveniment, a fiecărei încăierări indiferent cât de minoră... Battletech este mai mult decât o însiruire de întâmplări cruciale ca aspect, este o plasă de paianjen, se ramifică până în colțuri de-a dreptul obscure unde cititorul află de războaie civile, de eroi fără nume, de fapte de arme sau crime atroce, toate petrecute în cel mai pur anonim, fără vreo înrăurire asupra umanității. În ciuda aparentei lipse de importanță, relatările rămân detaliate, fiecare personaj își asumă un trecut iar victimele nevinovate continuă să-și dea viața cu aceeași stupoare ca și în centrul Galaxiei. Toate unitățile mil-

itare indiferent de apartenență sau culori politice au o istorie proprie și interacționează mai devreme sau mai târziu cu restul Universului paralel și viitor al FASA. Singura teamă care mi încearcă viscerele în momentul acesta este probabilitatea ca Microprose, odată ce a pierdut licența Battletech, să nu se reprofileze asemenea Activision. Nu de alta dar am auzit ca Star Trek-ul ăsta se lasă cam ușor... La toată lumea, pe capace de bere.

BUGET REDUS

Articol: Buget Redus - Redactor: Cristian Soare

Două universuri antagonice, însă oarecum complementare

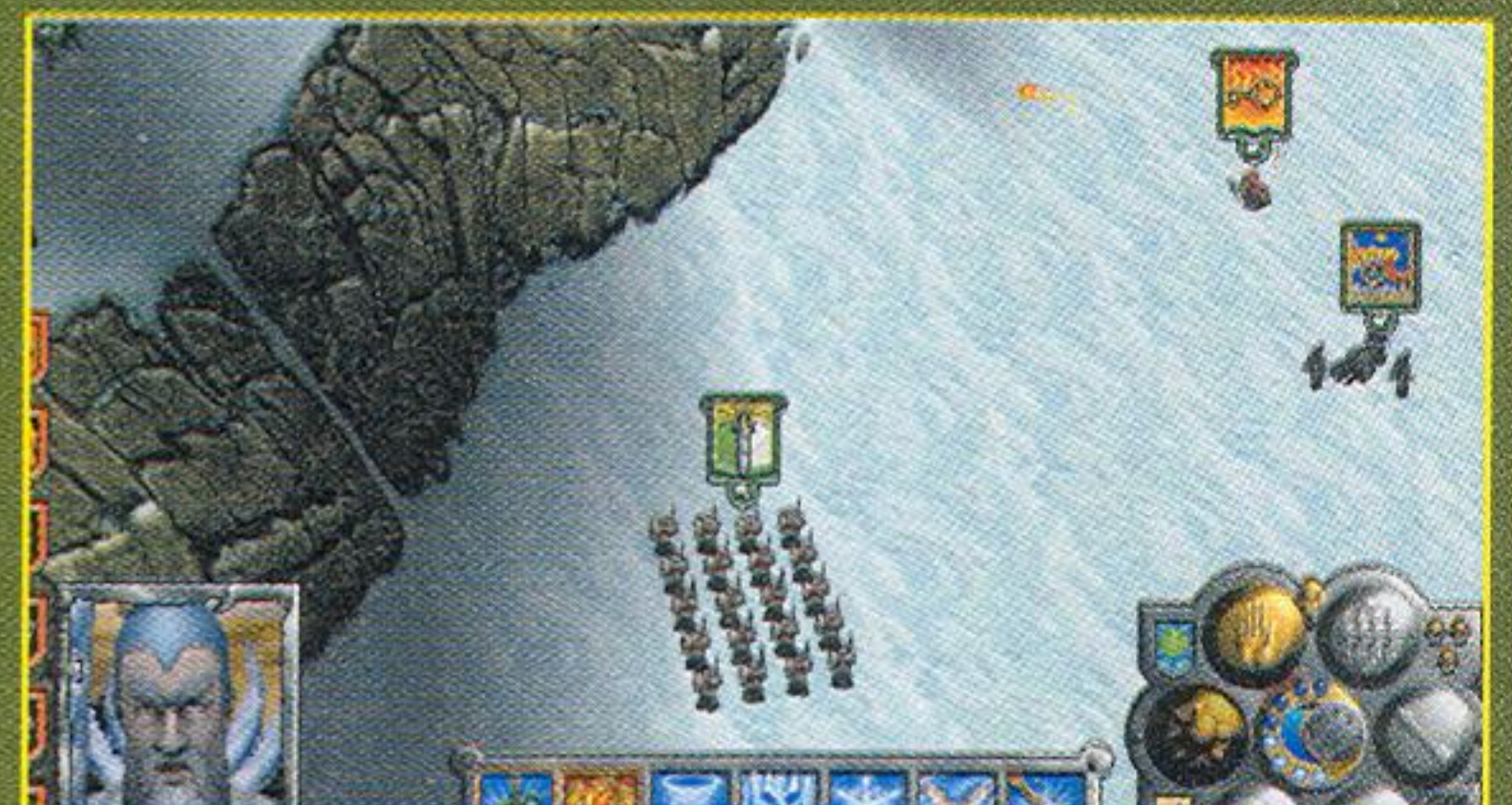
Syndicate Wars / Warhammer Dark Omen

Cerințe minime

Procesor: P166 Memorie: 16MB Hard: 90Mb

O combinație reușită acest pachet. Două universuri antagonice, însă oarecum complementare. Syndicate Wars este un cyberpunk în tradiționalul sens al cuvântului, cu câteva infuzii sănatoase de hard SF pur, în timp ce Warhammer aduce pe portativ un fantasy medieval.

Bullfrog nu și-a câștigat reputația făcând clone de Solitaire iar acest lucru se simte, și dacă binevoii să întoarceți câteva file din marea carte a istoriei și să vă amintiți ce pepinieră de designeri a reprezentat această firmă, veți începe să percepeți frânturi din crudul adevăr: SW este un must-have. Continuând povestea din primul Syndicate, te găsești în poziția de a controla o ceată de maxim patru boți prin diferite locații



urbane, încercând să menții valul gros de manipulare pus peste ochii cetățenilor de compania pentru care lucrezi (Eurocorp), amenințat de către mișcările rebele ale The Church Of The New Epoch. Pe această bază stabilă se desfășoară epopeea ta eroică, într-un squad based strategy de calitate și pentru toate vârstele.

Pe cealaltă parte ne vine Dark Omen de la Games Workshop,

oameni cu vechi ștate de serviciu în universul Warhammer, ei fiind responsabili și pentru partea de pen'n'paper a acestuia. Dark Omen este un RTT foarte bine realizat, neridicându-se totuși la nivelul unui Myth, însă apropiindu-se. Universul este structurat între limitele acceptabile, partea de gameplay nu prea lasă de dorit, fiind suficient de stufoasă încât să satisfacă toate gusturile.

Grafic, amândouă se prezintă iarăși foarte bine, dispunând de engine-uri ieșite din actualitate ce însă își fac treaba mai mult decât bine. Deci, amatori din toate țările, sunteți așteptați pe rafturi.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Pret: 16.2\$

Verdict:

8.5

A fost responsabil parțial de renașterea RPG-urilor

Diablo

Cerințe minime

Procesor: P60 Memorie: 8 MB Video: SVGA

Diablo a fost responsabil parțial de renașterea RPG-urilor, adăugând o cotă de acțiune sănătoasă, și nefolosind un set de reguli prestabilit cum ar fi AD&D. Cu partea de acțiune furibundă prezentă după fiecare colț, redirectionarea unei generații întregi de jucători obișnuiți cu împrăștiatul diferitelor creații demne de un bestiariu înspre o zonă mai RPG-

istică s-a făcut ușor, fără urlete sau scrâșnete din dinți. Considerat de multă lume a fi mai bun decât Diablo2, primul pornește la drum cu trei eroi (Warrior, Rogue și Sorceress), fiecare destul de diferit ca stil de luptă, cu multimea de item-uri atât de generoase ca salvare daruită feelingului general, o poveste bine încheată, momente cinematice frumoase, o oarece lipsă de varietate în ceea ce privește locațiile, și o scurtă vreme relativ apreciabilă. Grafic este destul de bun, fără a excela. Concluzionând, încă un clasic, încă un joc bun, încă o cutiuță pentru raft.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Pret: 17.3\$

Verdict:

8.7



Este unul dintre RTS-urile clasice

Warcraft: Tides Of Darkness

Cerințe minime

Procesor: P60 Memorie: 16 MB Hard: 80 Mb



Fără nici o îndoială Warcraft 2 este unul dintre RTS-urile clasice, un fel de părinte mai bătrân și cu mintea la cap decât toți copilașii clonați ce au apărut peste noapte și fratele mai mare al Starcraft-ului. Puține lucruri sunt de spus despre acest joculet ce a dat formă, alături de Dark Reign, Total Annihilation și C&C, genului RTS, construind o frumoasă statuie pe pedestalul ridicat cu greu de Dune2. Cele două părți aruncate

în luptă (oamenii ajutați de elfi, pitici și alte lighioane pe de-o parte și acei plini de răutate orci și ajutoarele lor scelerate, trollii și goblinii, de cealaltă parte) sunt construite foarte bine, atât ca feeling, stil de luptă, speech-uri și parte grafică. Story-ul este bun, reușind să se păstreze totuși în fundal, fără a ieși extraordinar de mult în evidență, dispunând de momente cinematice bine realizate pentru acele vremuri. Per total, Warcraft 2 intră și el în acea listă de must-have-uri, o cutiuță bună de pus în orice bibliotecă ce se respectă.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Pret: 14\$

Verdict:

8.6

Blade Runner

Cerințe minime

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: N/A

Ca un făcut, cyberpunkul ne urmărește în această ediție a gazetei. Întâi Syndicate Wars, iar acum un adventure bazat pe un film, ce la rândul lui a fost făcut pe baza unei cărți. Evident, filmul este excelentul Blade Runner a lui Ridley Scott, iar cartea este "Do androids dream of electric sheeps?" a lui Philip K. Dick, plasată și ea în aceeași ligă valorică ca și filmul.

Surprinzător Blade Runner a fost făcut de Westwood, acești Dolly ai industriei jocurilor, tatuca RTS-urilor și mamica însărcinată a lui Dune3, și ce este și mai surprinzător este faptul că au reușit, una peste alta, să creeze un adventure de excepție, foarte prezentabil grafic, cu momente cinematice foarte bine realizate, presărat cu multe surprize și dispunând de o întreaga pleiadă de caractere memorabile. Și să nu amintesc de rejucabilitatea fără precedent sau cele treisprezece finaluri diferite.

Story-ul este paralel cu cel din film, tu fiind un blade runner mai nou venit în unitate, ce investighezi o afacere murdară ale cărei ițe se încurcă în mod curent cu cea dusă de Deckard (eroul fil-



mului și al cărții). Cu toate că această chichiță poate părea un pas înapoi, ea nu este, reușind să ne introducă în universul Blade Runner poate mult mai mult decât ar fi reușit un eventual joc bazat pe povestea din film, când, oricum, am fi știut sfârșitul dinainte. Cum există obligativitatea atenționării domniilor voastre apropo de starea grafică a produsului, eu vă anunț că nu prea aveți de ce să vă faceți griji, Blade Runner rezistând cu ușurință produțiilor mai noi.

Punând palma peste palmă, farfurie peste chiuveță și rufe peste sârmă, trăgând linie și semnând, eu vă zic să lăsați revista din mână și să vă duceți să îl cumpărați, căci merită, iar cu un asemenea preț derizoriu este și păcat să îl pierdeți.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Pret: 14.2\$

Verdict:

8.9

Are momente ce aparțin mai mult de un adventure decât de un RPG

Return To Krondor

Cerințe minime

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: 50 Mb

Problema lui RTK este faptul că vine după Betrayal at Krondor, unul dintre cele mai populare RPG-uri. Fanii ce așteptau nerăbdători să pună



mâna pe Betrayal at Krondor 2 au fost foarte dezamăgiți, căci RTK schimbă direcția destul de drastic. Trecând peste elementele evidente de genul grafică bine implementată în contemporaneitate, noua direcție a șinei ne duce înspre un stil mult mai serios, matur în

sens pompos aproape, momente ce aparțin mai mult de un adventure decât de un RPG, un story liniar, o perspectivă 3rd person cu o camera lipsită de empatie, meniuri criminale, multe, puhoale, grămadă (de fapt este un joc în joc, pe de-o parte explorarea universului jocului, pe de altă parte a meniurilor). Pe partea bună este de menționat aportul lui Raymond E. Feist (creatorul universului în care au loc cele două jocuri) la partea de story, ce este bine construită, desfășurându-se treptat și reușind să implice jucătorul suficient de mult, și partea grafică, relativ bine realizată, fără prea multe detalii însă.

Detalii

Distribuitor: Monosit - 01/330 23 75

Pret: 12\$

Verdict:

7.9

Feelingul general de Umberto-Eco-se-întâlnește-cu-Agatha-Christie-la-o-cafea

Gabriel Knight 3

Cerinte minime

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: 50 Mb

Incă o dată intrăm în pantalonii lui Gabriel Knight, vajnic detectiv al întâmplărilor supranaturale, condimentate din când în când cu o plimbare în șosetele asistentei dum-



nealui, Grace Nakimura. Cei cu curiozități istorice își amintesc probabil că după cum primul GK a fost realizat cu desene 2D, iar al doilea s-a folosit de nebunia cu FMV-urile de pe la mijlocul anilor '90, cel de-al treilea vine, în virtutea tradiției mai mult sau mai puțin sănătoase, cu o schimbare de engine, având acum unul 3D, relativ bine realizat, cu o

seamă de opțiuni în privința camerei, suficiente încât să satisfacă doleanțele, însă nu prea pentru a face o treabă excelentă. Combinați aceasta cu voice-acting-ul foarte prost al lui Tim Curry (vocea supranaturalului detectiv) și încă o serie de minusuri apropo de partea de story, și aveți lista cu lucrurile care scârțâie. Pe partea pozitivă sunt elementele componente ale poveștii, documentarea ce frizează spitalul 9 apropo de Rennes-le-Chateau, feelingul general de Umberto-Eco-se-întâlnește-cu-Agatha-Christie-la-o-cafea, puzzle-urile bune, și modul în care aceeași recursivă poveste se desfășoară. Deci, GK3 este un joc bun, însă nu excelează.

Detalii

Distribuitor: Monosit - 01.330 23 75

Pret: 12\$

Verdict:

8.2

Acest pachet își face treaba și nu prea

5 Pack Volume One

Cerințe minime

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: 50 Mb



Acoperind o gamă largă de genuri, acest pachet își face treaba și nu prea. Pentru maniacii cu mașini avem

Network Q Rally, pentru cei cu direcția înspre mașini, sânge și vaci împrăștiate pe monitor avem Carmageddon, pentru cei cu spirit constructiv și de conquest este



Civilization, pentru cei mai mici în vârstă vine Earth Worm Jim, iar pentru cei cu impresii de piloți în cap acest pachet conține și F-16 Aggressor. Lunându-le pe rând, o să aflați că primul, cu toate că nu a auzit mai nimeni de el, este totuși un joc cu mașini destul de bunicel, fără să exagereze, depășit la capitolul grafică însă. Despre Carmageddon nu cred că mai sunt multe de spus, știți și voi. Civilization este primul din lunga serie, un joc excelent pe toate planurile. Mai puțin grafic, evident, având acum aproape aceeași vârstă ca și mine. Earth Worm Jim se califică în aceeași categorie cu produsele Jeco pe care scrie



"între 3 și 5 ani", nefiind un side-scroller extraordinar. Iar cu voia dvs., ultimul pe listă, F-16 Aggressor, rodul colaborării între un inginer de aeronave și un pilot cu experiență, ce reușește să ducă realismul pe noi culmi, însă cade repede în restul elementelor. Deci, după cum spune și nota, e bun și nu prea.

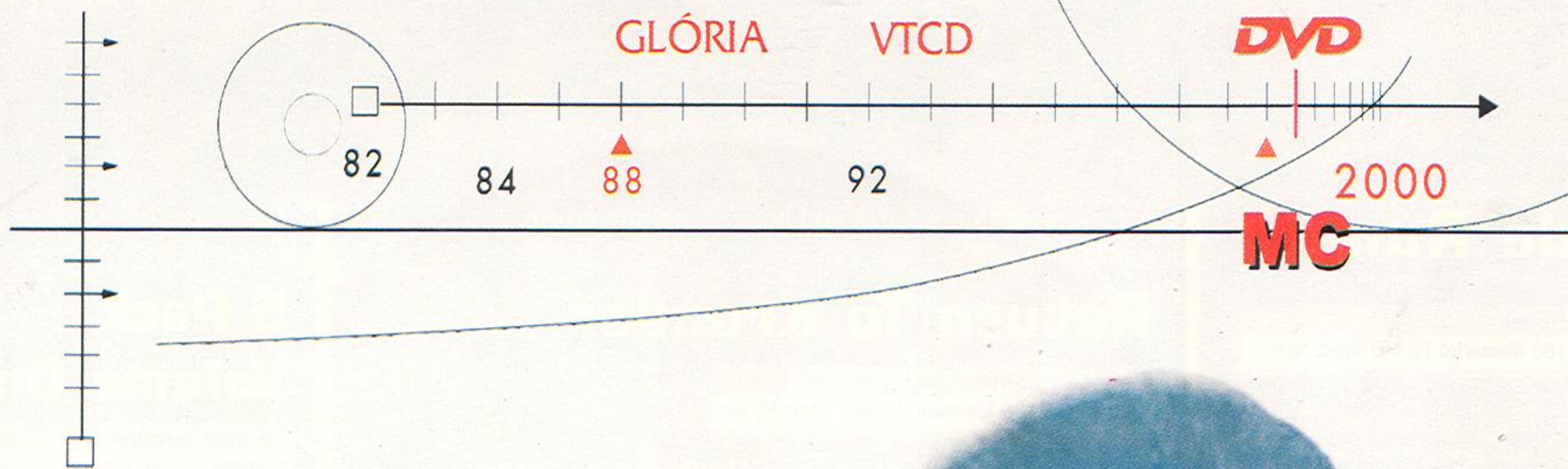
Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Pret: 27.4\$

Verdict:

7.9



Let's save their spirt!

*... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!*

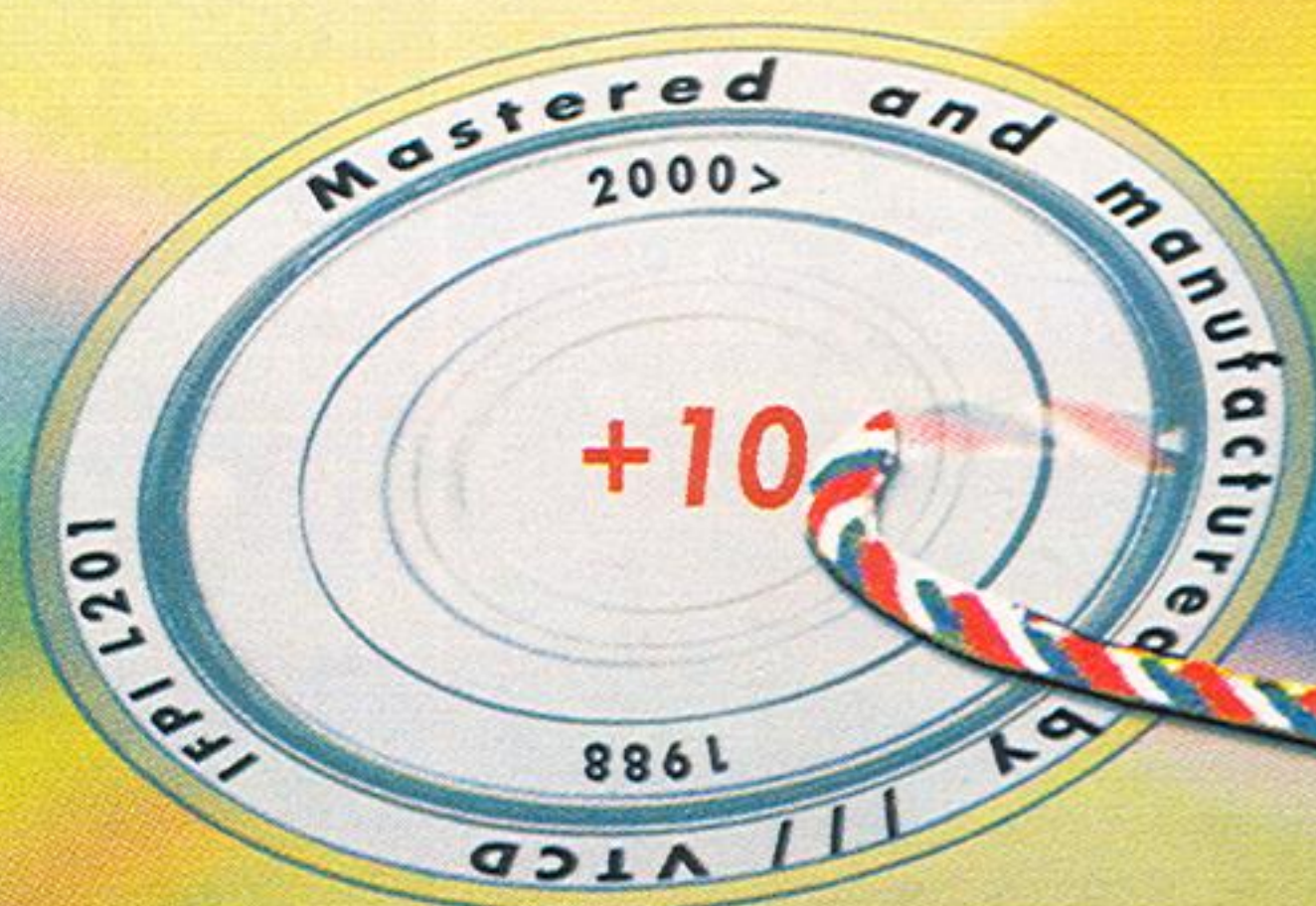
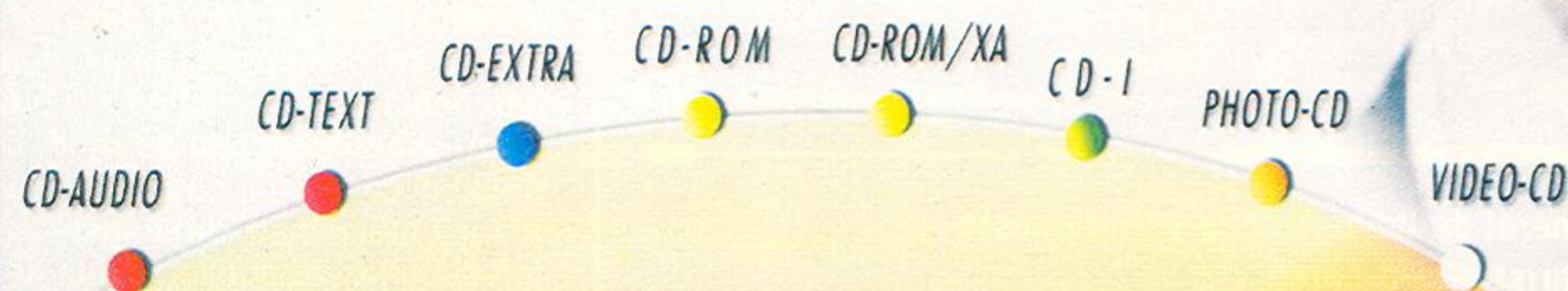


DVD
ROM

DVD
VIDEO

József Attila

(1905-1937)



Skinn

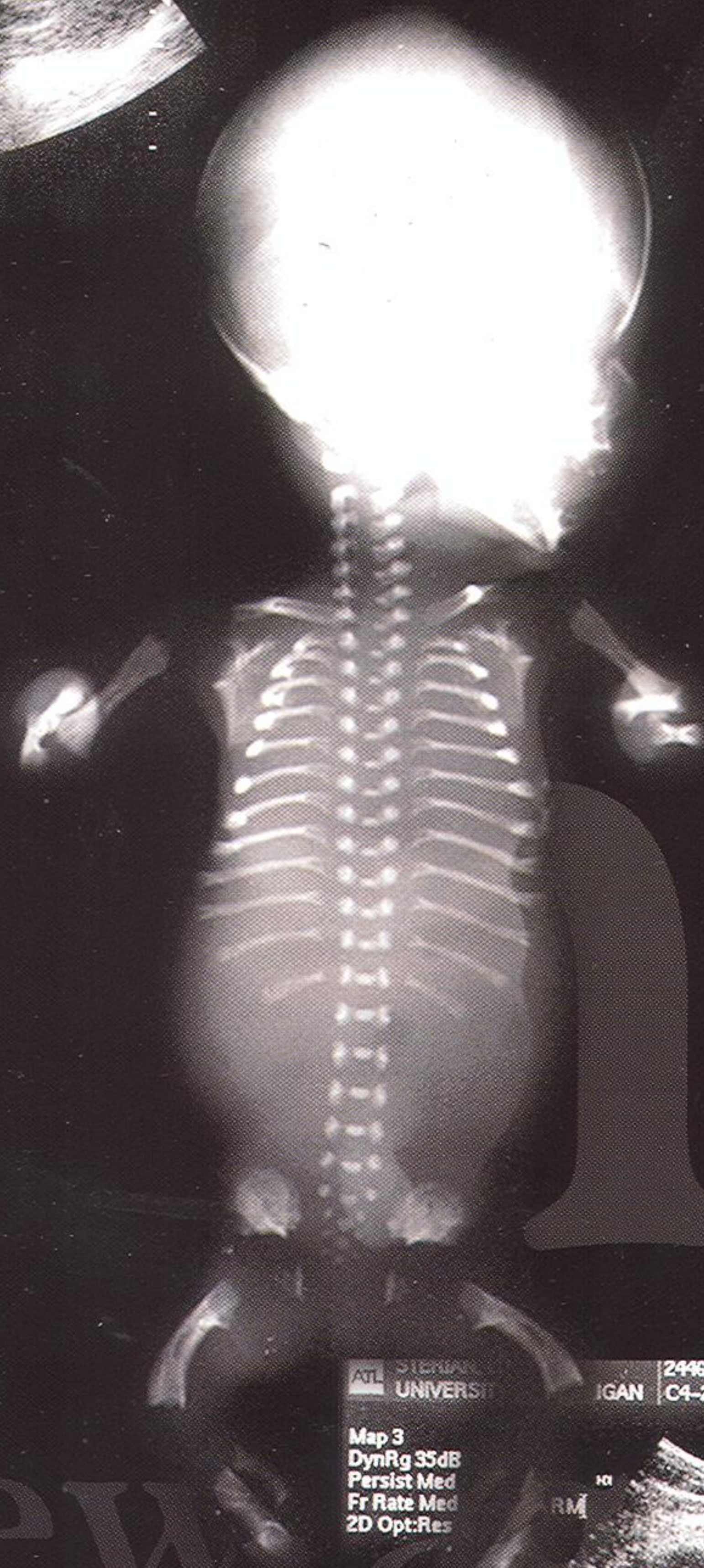
M e d i a

ATL Skin Media 24463035 CW 17 Sep 97 Tib 0.2 MI 0.9
C4-2 40R OB/General 2:14:17 pm Fr #59 19.7cm

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



graphic design



ATL STERNA UNIVERSTIGAN 24463035 Skin Media 02 Jul 97 Tib 0.2 MI 0.9
C4-2 40R OB/General 10:15:19 am Fr #56 12.4cm

Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res



A new agency brand is born...

contact@skin.ro



www.xtremPC.ro



"Consumul" excesiv de internet poate cauza dependenta. Pentru a o amplifica, **XtremPC** si-a lansat noul site: www.xtremPC.ro.
Contine principalele articole din cadrul revistei, stiri, demo-uri, drivere, teste hardware, sondaje, forum, download-uri si multe alte informatii.