

ExtremPC

multimedia & hardware

MEGATEST PLĂCI VIDEO

Chipseturile
NVIDIA
în prim plan

CELE MAI NOI JOCURI

Planescape: Torment
Soldier of Fortune
Battlezone 2
The Sims
Dark Reign 2
Black and White
Swat 3

MODELEAZĂ 3D

Plugin-uri 3D Studio Max

UN NOU HOTAR IN WEB DESIGN

Dreamweaver 3
Fireworks 3

TEST DE BOXE

Cursa între înalte și bași

PLĂCILE VIDEO

DE CALITATE

DAU

MAGIE

JOCURILOR TALE!



WinFast 3D S325

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



WinFast 3D S320II

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



WinFast 3D S320II ULTRA

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



WinFast GeForce256 SDR

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

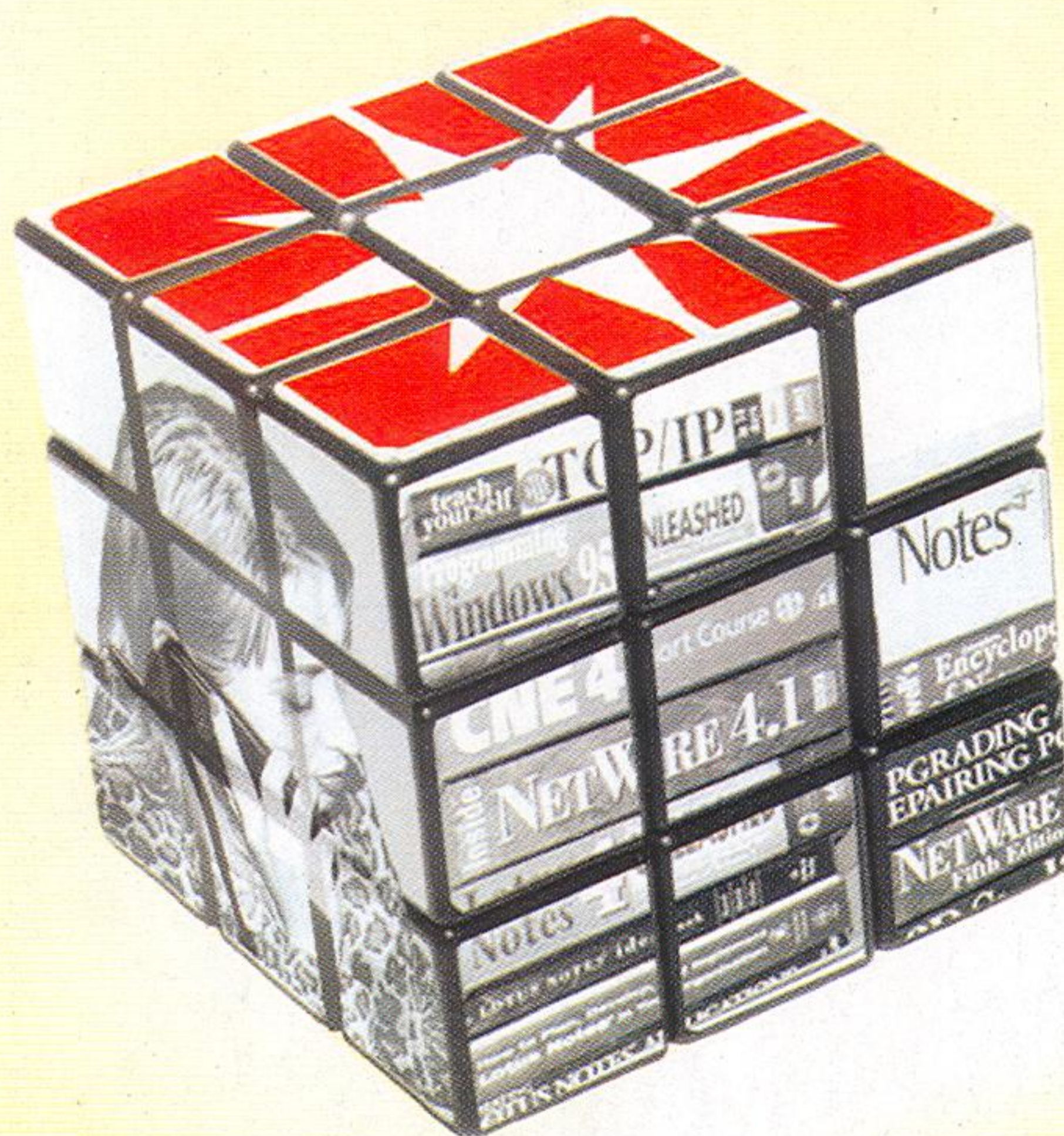


Romas Comercial s.r.l.
Str.Puskin nr.18, Bucuresti1
tel/fax: 01-231.28.66 ; 01-231.50.97
mobil: 094.552.607

comenzi en-gros
ROMAS
comercial

en-deta
best
computer

Combinatiile reușite sunt cele care dau rezultate

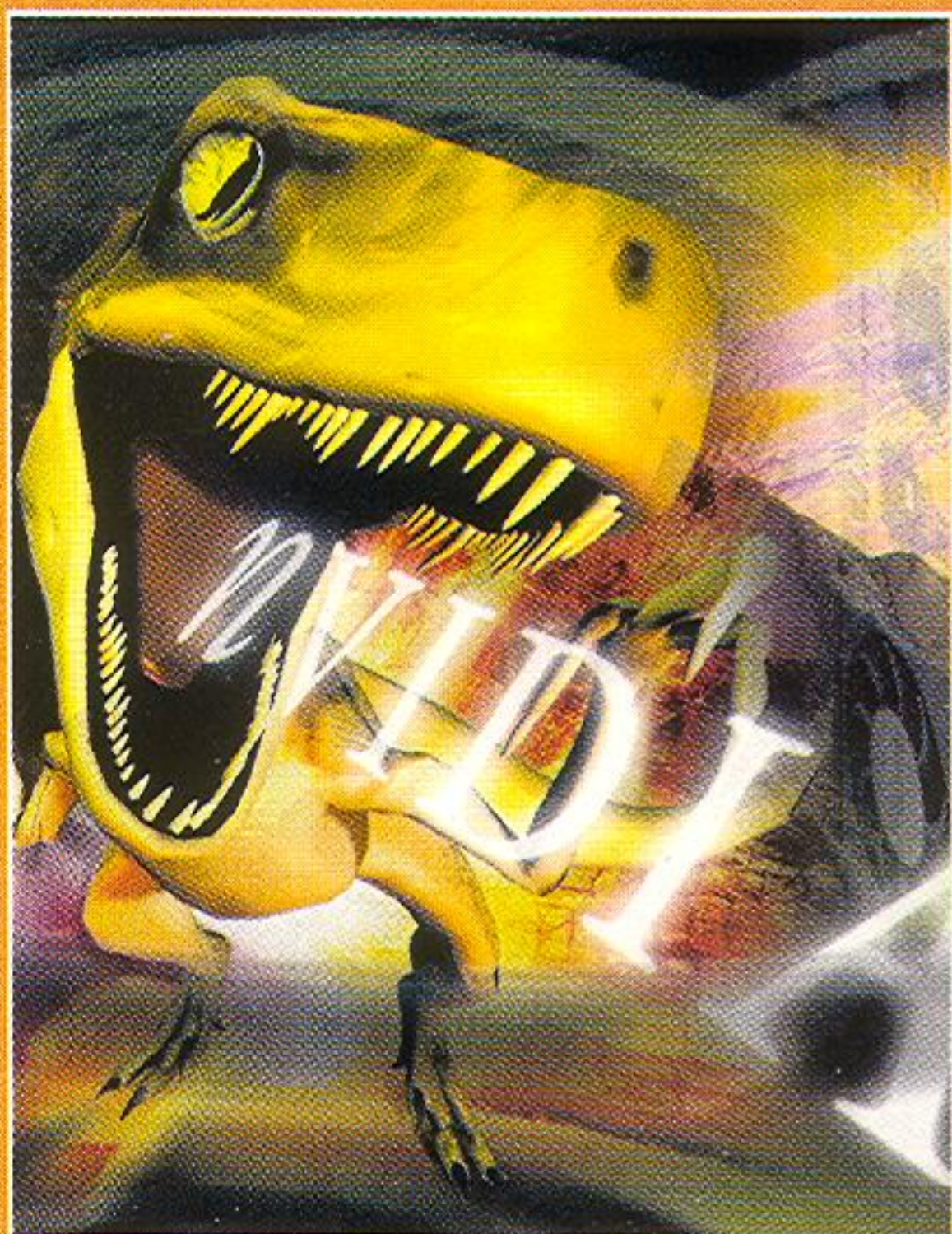


Agency One

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



COMTEK
INTERNATIONAL TEL.: +1.203.834.1122 FAX: +1.203.762.0773
E-MAIL: STEMPLE@COMTEKEXPO.COM WEB: WWW.COMTEKEXPO.COM
ROMÂNIA: TEL.: 01/231.1882, 01/230.6281 FAX: 01/230.1253
E-MAIL: OFFICE@COMTEKEXPO.RO WEB: WWW.COMTEKEXPO.RO



XtremPC Numărul 8
Design copertă: XtremDesign (Albastru Indigo)

Adresă: Puskin 18, București 1, România
e-mail: redactia@xtrempc.ro
Web: http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF	Camil Perian
ȘTIRI	Adrian Dorobăț
INTERNET	Cristi Radu
HARDWARE	Camil Perian / Sebastian Bob
MULTIMEDIA	Remus Grădin Adrian Dorobăț
JOCURI/DIVERSE	Dan Dimitrescu Dragos Inoan și ceilalți
CONSULTANT FINANCIAR	Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE	Sebastian Bob
MARKETING	231.28.66
PAGINĂ WEB	Softnet

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

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

CUPRINS

Xtrem Xplorer

Internet/Știri	6	.plan Update	15
Ultima Ascension	10	Acceleratoare de download	16
Forum Xtrem	12		

Multimedia

Fruity Loops Pro	18	Houdini 3	26
Wave Lab	19	Dreamwaver 3	27
Sonic Foundry ACID Pro	20	Fireworks3	28
ReBirth RB - 338	21	Galerii Xtreme	30
Plugin-uri 3D Studio Max	22		

Software

Corel Linux	32
-------------------	----

Hardware

Mega test - plăci video cu chipset NVIDIA (Vanta, TNT2, TNT2 Ultra, GeForce256).....	34	Guillemot Dual Analog Gamepad.....	47
Wingman Gamepad Extreme.....	46	Logitech Wingman Extreme Digital 3D.....	47
Ferrari Force Feedback Racing Wheel.....	46	Logitech Wingman Attack.....	47
		Test - Boxe.....	48

Prima impresie

Baldur's Gate 2	55	Dark Reign 2.....	58
Black & White.....	56	Vampire: The Masquerade Redemption.....	60

Avanpremiere

Soldier of Fortune.....	62	Allegiance.....	64
-------------------------	----	-----------------	----

Prezentari

SWAT3	66	Tomb Raider 4	74
Asheron's Call	68	Battlezone 2	76
F/A 18 E Super Hornet.....	70	The Sims	78
Planescape: Torment.....	72	Renegade Racers	81

Arma ta - viclenia, scopul - înfrângerea Hecubei

Nox este un RPG de la creatorii lui Tiberian Sun.

Jocul te poartă în ritm alert printr-un tărâm fantastic populat cu monștri, în care vei lua parte la lupte sălbatice și te vei descurca prin viclenie, capcane, tactici înșelătoare.

Poți juca, după pofta inimii, ca Warrior, Conjurer sau Wizard, fiecare având avantaje și dezavantaje.

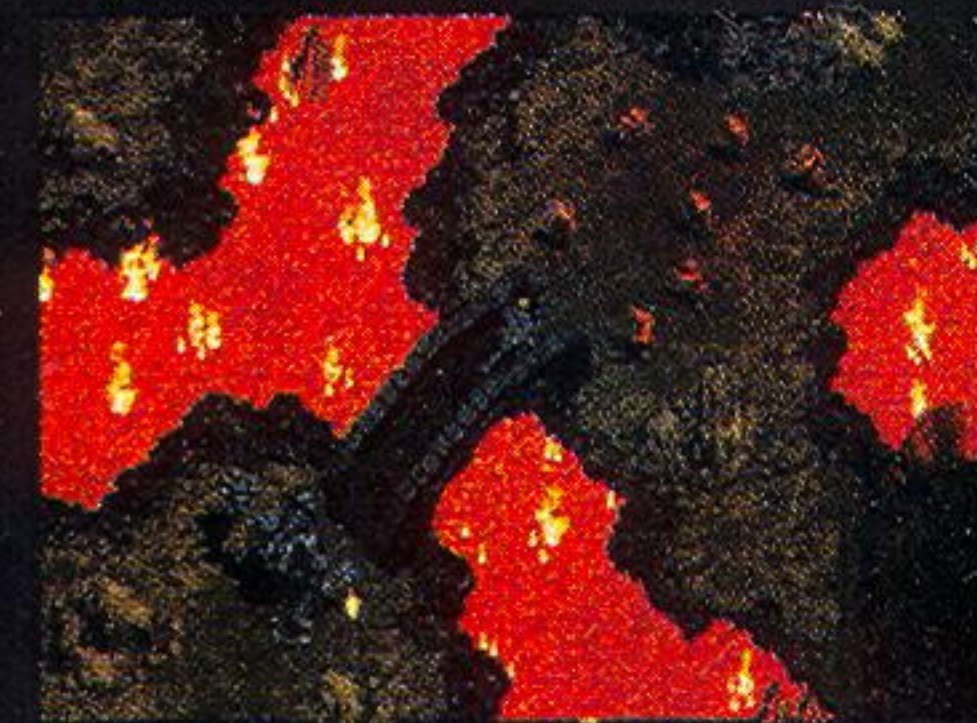
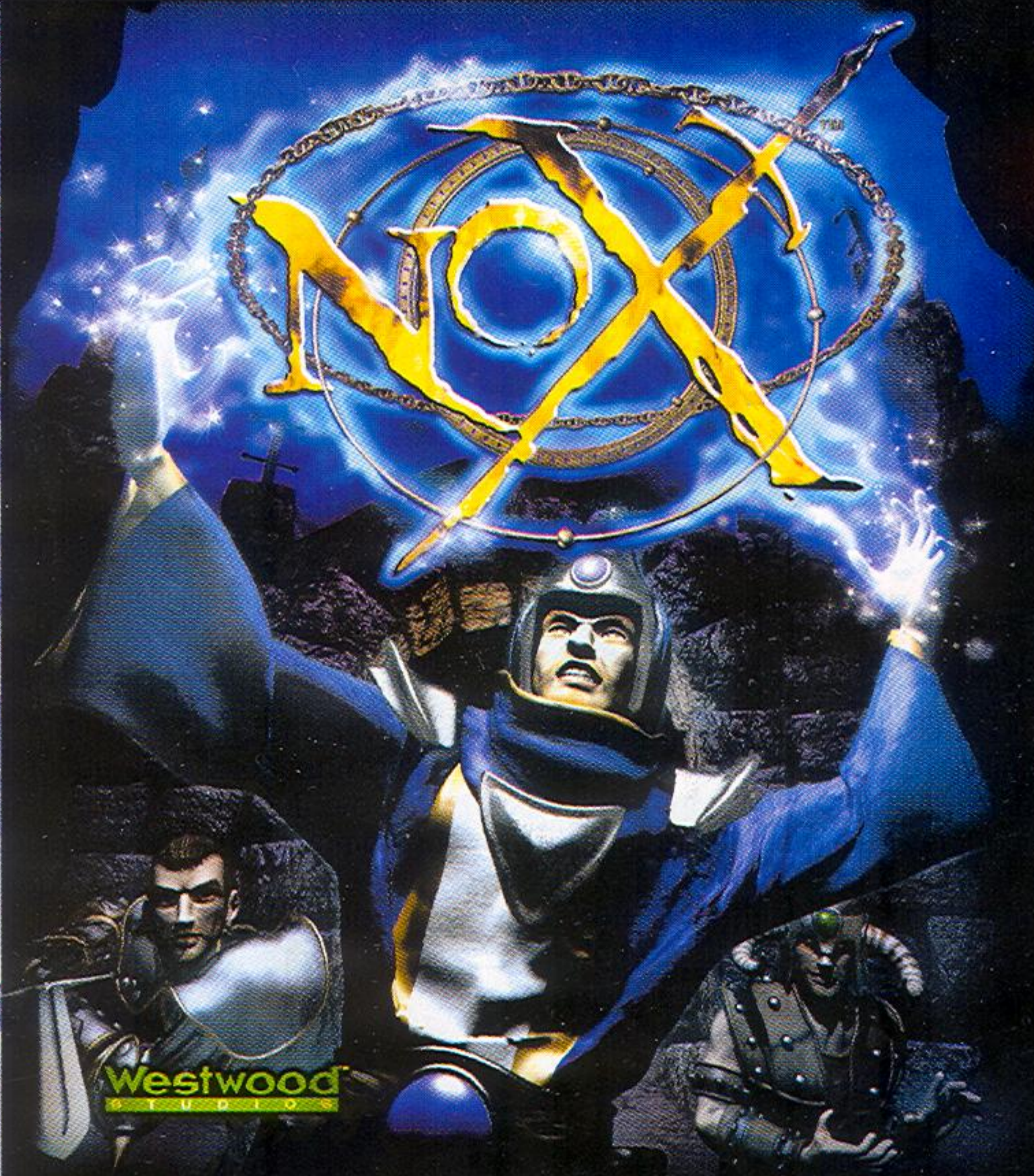
Ai la dispoziție peste 50 de arme și vrăji pentru a le da de furcă inamicilor.

Libertatea de mișcare în joc este destul de mare, putând să interacționezi cu o mulțime de obiecte. Poți, spre exemplu, să muți bolovani pentru a bloca o cale de acces, poți folosi apa din butoale la stinsul focului sau poți pregăti o cameră capcană cu păianjeni veninoși.

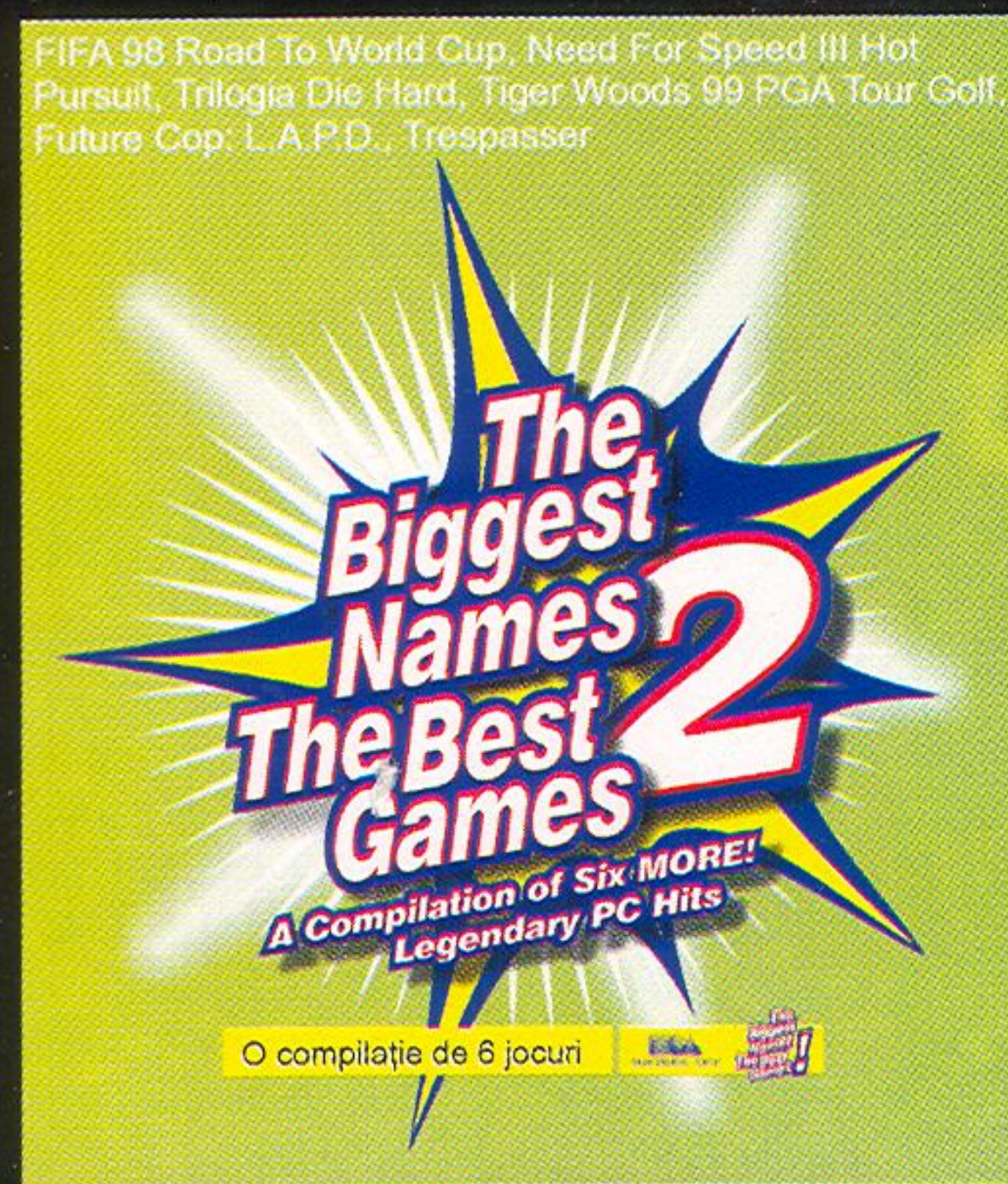
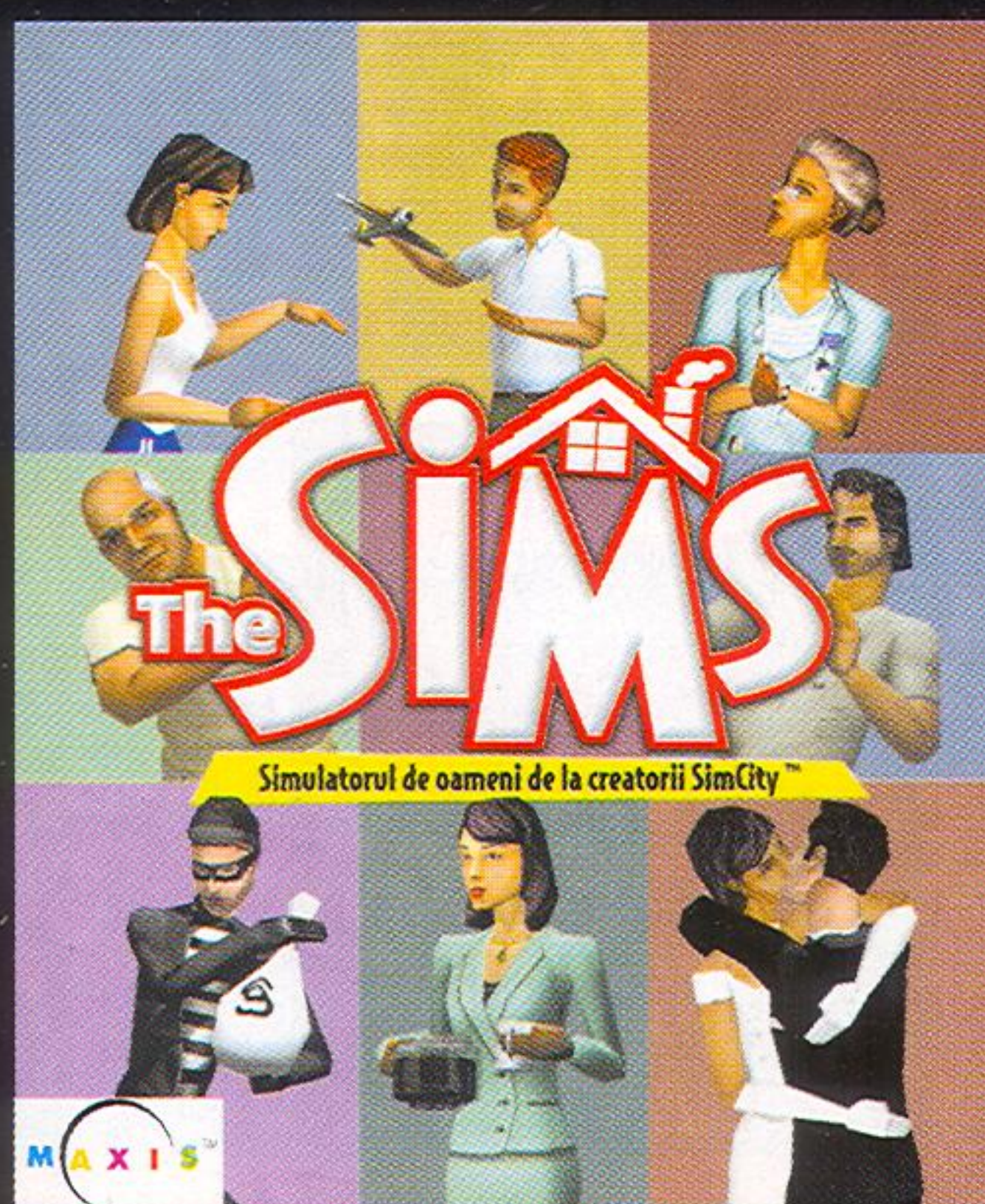
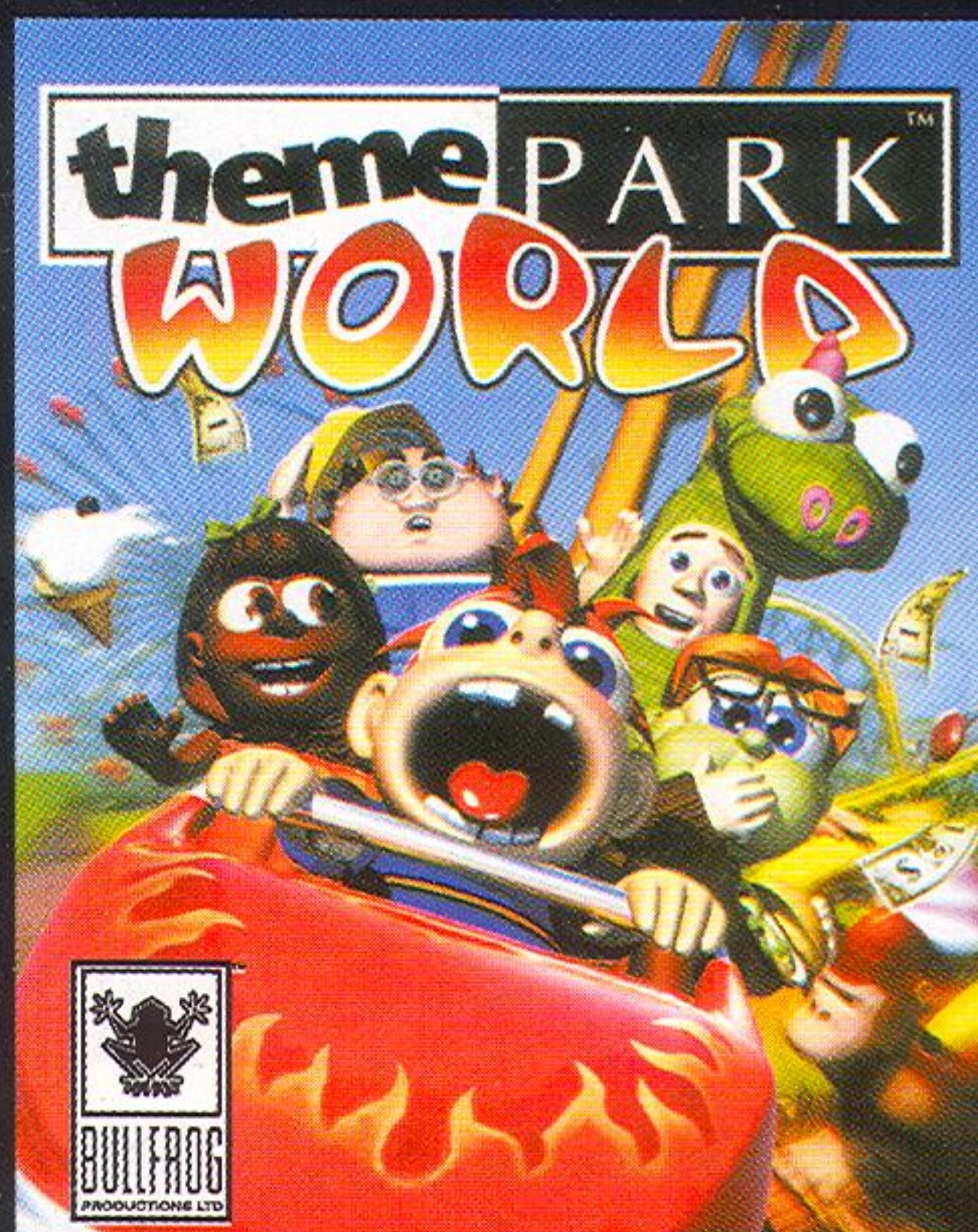
Poți juca multiplayer on-line în 4 moduri: deathmatch, capture the flag, king of the hill, scavenger hunt.

25,5 \$

prețul nu include TVA



Jocuri localizate în România



magazinul tău de calculatoare



Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro



CUPRINS:

- IBM vinde calculatoare cu 1\$ bucata
- Intel declară război VIA
- Diamond Viper II de la S3
- Dispute între NVIDIA și 3DFX
- Transmeta amenință supremația Intel
- Sistem de operare gratuit de la Be
- Write nou de la Plextor
- Televizor la purtător
- Viitorul telecomunicațiilor?
- Battlecom va fi absorbit în DirectX
- Tehnologie de compresie a imaginilor de 1000:1 de la AT&T
- Cine râde la urmă râde mai bine
- www.music.ro
- Free-PC nu mai dă calculatoare pe gratis
- Un mouse pentru gamerii profesioniști
- Un nou titlu de la Monolith aproape de finalizare

Un CD-Writer de la Plextor

Plextor, o companie care produce unele dintre cele mai bune drive-uri CD-ROM, a anunțat recent că își va îmbogăți oferta cu un CD Writer cu performanțe demne de luat în seamă. PlexWriter 12/4/32 are aceleași caracteristici cu vechea variantă 8/4/32, doar că poate să scrie la 12x, beneficiază de interfața SCSI și este livrat în variantă internă și externă. El este compatibil cu toate tipurile de CD-uri writable și rewritable de la ora actuală, precum și cu toate formatele, inclusiv Video CD, Photo CD și Audio CD.

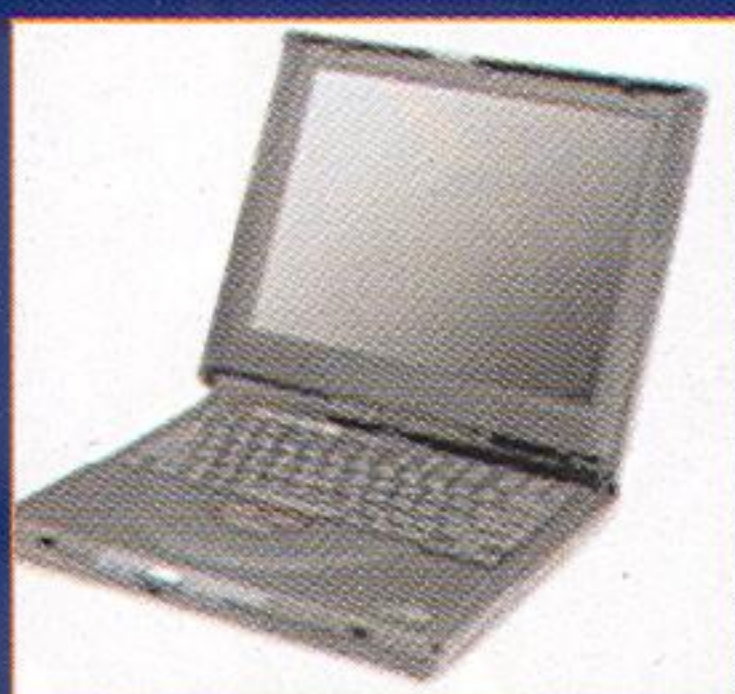


PlexWriter 12/4/32

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

INTERNET

IBM vinde calculatoare cu 1\$ bucata



Pentru scurt timp, pe site-ul IBM, mai multe modele ale seriei ThinkPad i 1400 au fost listate ca având prețul de numai un dolar. Numeroși vizitatori s-au grabit să profite de neașteptatul chilipir, comandând chiar și câte zece astfel de calculatoare, care, în mod normal, costă între 1300\$ și 2300\$. IBM a dat vina pe o eroare de programare a site-ului și a refuzat să onoreze comenzile. Nemulțumiți, cumpărătorii au declarat că vor acționa în instanță compania.

Conform spuselor purtătorului de cuvânt IBM, Tim Blair, compania va suporta taxele postale pentru expedierea calculatoarelor de 1\$, dar doar dacă cei care le-au comandat sunt dispuși să le rechiziționeze la prețul real. De erori de afișare a prețului au mai fost afectate de curând numeroase magazine online ca Ashford.com, Buy.com, Shopnow.com și Onsale.



Intel declară război VIA

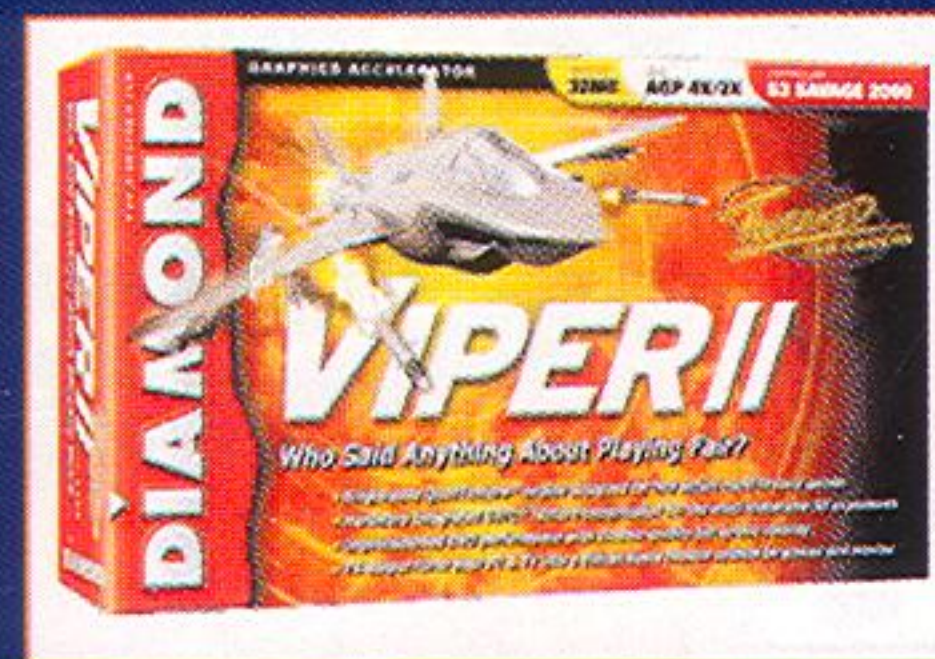


Via Apollo Pro133A

Intel a depus o plângere la Comisia Internațională de Comerț cerând să se interzică importurile de produse VIA în Statele Unite, în special plăcile de bază Apollo Pro, care sunt compatibile cu procesoarele Intel Celeron și Pentium Pro. Disputa dintre cele două companii datează din 1998 când Intel a făcut un târg cu VIA pentru licența privind busul P6, târg pe care Intel pretinde că VIA l-a încălcat în mai multe rânduri. Se pare că în cazul în care C.I.C. va da dreptate Intel, importul noului procesor VIA cu nume de cod Joshua, destinat pieței sistemelor low-end, va fi interzis de asemenea.

Diamond Viper II de la S3

Savage Daily News a anunțat apariția unei plăci Diamond Viper II-bazată pe chipset-ul Savage 2000+ al celor de la S3. Ea va fi dotată cu 64Mb de RAM (5ns) care vor lucra la viteza de 150MHz și un RAM-DAC de 400MHz. Placa va avea suport pentru AGP 4x și va fi compatibilă Direct3D și OpenGL. De asemenea va avea implementate compresia hardware a texturilor (S3TC) și transform&lighting hardware (S3TL); vor fi prezente ieșiri analogice și digitale.



Disputele actuale par a intra în anonimat.

În condițiile actuale în care fără oprire NVIDIA și 3DFX se cearta pentru ce este mai bun, Hardware Transform & Lighting sau Fill Rate, o companie europeană, continuă să inoveze pregătindu-se pentru lansarea primelor sale produse. Bitboys Oy din Finlanda, despre care ați mai putut citi în numerele noastre anterioare au lansat o nouă provocare actualilor giganti înainte de a-și lansa produsele cu câteva luni. Neafectați direct de concurența actuală care nu le grăbește în nici un fel partea de cercetare, Bitboys anunță ca o parte a proiectului lui Glaze3D o nouă tehnologie, Xtreme Bandwidth Architecture, ce promite a rezolva problemele de lărgime a căii de transfer existente la plăcile din ge-

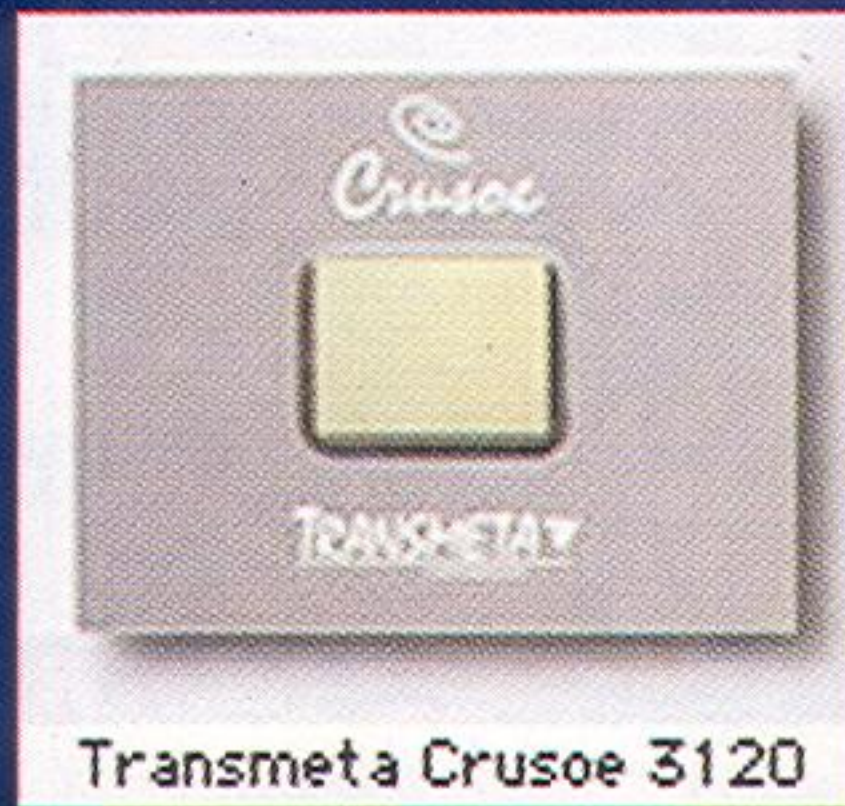


Glaze3D™

nerația actuală. Această arhitectură permite o cale de 2-3 ori mai largă decât cele actuale, urmînd a suporta pînă la 12 giga/secundă cu un singur procesor (placa Glaze 1200) și peste 20 de giga/secundă cu 2 procesoare (Glaze 1400). Memoria ce va fi folosită va fi edram Infineon, despre avantajele căreia ați mai putut citi în XtremPC, 9 mega memorie de mare viteză alături de memorie externă ce va permite un transfer mult mai rapid a cantității foarte mari de informație. În același timp Bitboys Oy au anunțat deschiderea unui nou sediu în Texas, Dallas, ce le va permite o mult mai ușoară coordonare a acțiunilor lor în vederea lansării plăcilor în viitorul apropiat.

Transmeta amenință supremația Intel

Supremația procesoarelor Intel pe piața laptop-urilor este amenințată de Transmeta, o firmă cvasinecunoscută care nu s-a remarcat prin nimic deosebit pînă acum dar de care ați putut citi și luna trecută. Aceasta a scos pe piață o gamă de procesoare ce poartă numele Crusoe care au drept avantaje prețul mic și consumul redus de energie. Un Crusoe 3120 va consuma un watt spre deosebire de 4-10W, cât consuma un Celeron. Procesoarele de la Transmeta vor rula același software precum cele Intel, folosind o rutină de "code morphing", care va converti instrucțiunile tipice Intel în instrucțiuni proprii. Cel mai rapid procesor Transmeta, Crusoe 5400, are un nivel secundar de cache și rulează la 667MHz, ceea ce, după spusele producătorilor, îl face echivalent cu un Pentium III la 500MHz.



Transmeta Crusoe 3120

Sistem de operare gratuit de la Be



Începînd cu noua versiune care va apărea în primul trimestru al acestui an, sistemul de operare BeOS va fi disponibil gratuit pentru oricine va dori să și-l instaleze pe calculator. BeOS este un sistem destul de puternic și stabil, orientat către grafica și aplicații multimedia. Cu toate acestea el nu a reușit să se afirme pe o piață dominată de produsele Microsoft, și compania Be a hotărât să urmeze

exemplul Linux-ului. "Ne vom focaliza atenția asupra software-ului pentru dispozitive handheld și gadget-uri pentru Internet, iar varianta desktop de la BeOS o vom folosi ca pe o carte de vizita care să ne facă reclamă în rândul consumatorilor.

Televizor la purtător

Sony Glasstron Personal LCD Monitor este încă unul din gadget-urile care ne arată cum poate revoluționa tehnologia un anumit domeniu, în acest caz televiziunea. Cu toate că are doar dimensiunile unei perechi de ochelari, producătorii spun că Glasstron poate afișa o imagine comparabilă cu cea de pe ecranul unui televizor cu diagonala de 52" aflat la o distanță de 2 metri. Cu ajutorul unui sistem de oglinzi imaginea de pe ecranul LCD este reflectată către fiecare ochi iar creierul uman combină cele două imagini într-una singură, după principiul binocularității. Impresia că vă aflați într-o sală de cinematograful este întărită de un sunet stereo de bună calitate astfel încît nu mai aveți nevoie decît de o pungă de popcorn ca iluzia să fie completă.



CONECTEAZĂ-TE LA INFINIT!

În timp ce
\$ crește,
noi am
ÎNGHETAT
prețurile
...în LEI

AVANTAJE:

- cont e-mail inclus
- spațiu web inclus
- instalare GRATUITĂ
- manual de utilizare, CD sau dischetă de instalare GRATUITE

NOU pe Internet!

Tel: (01)424.24.02

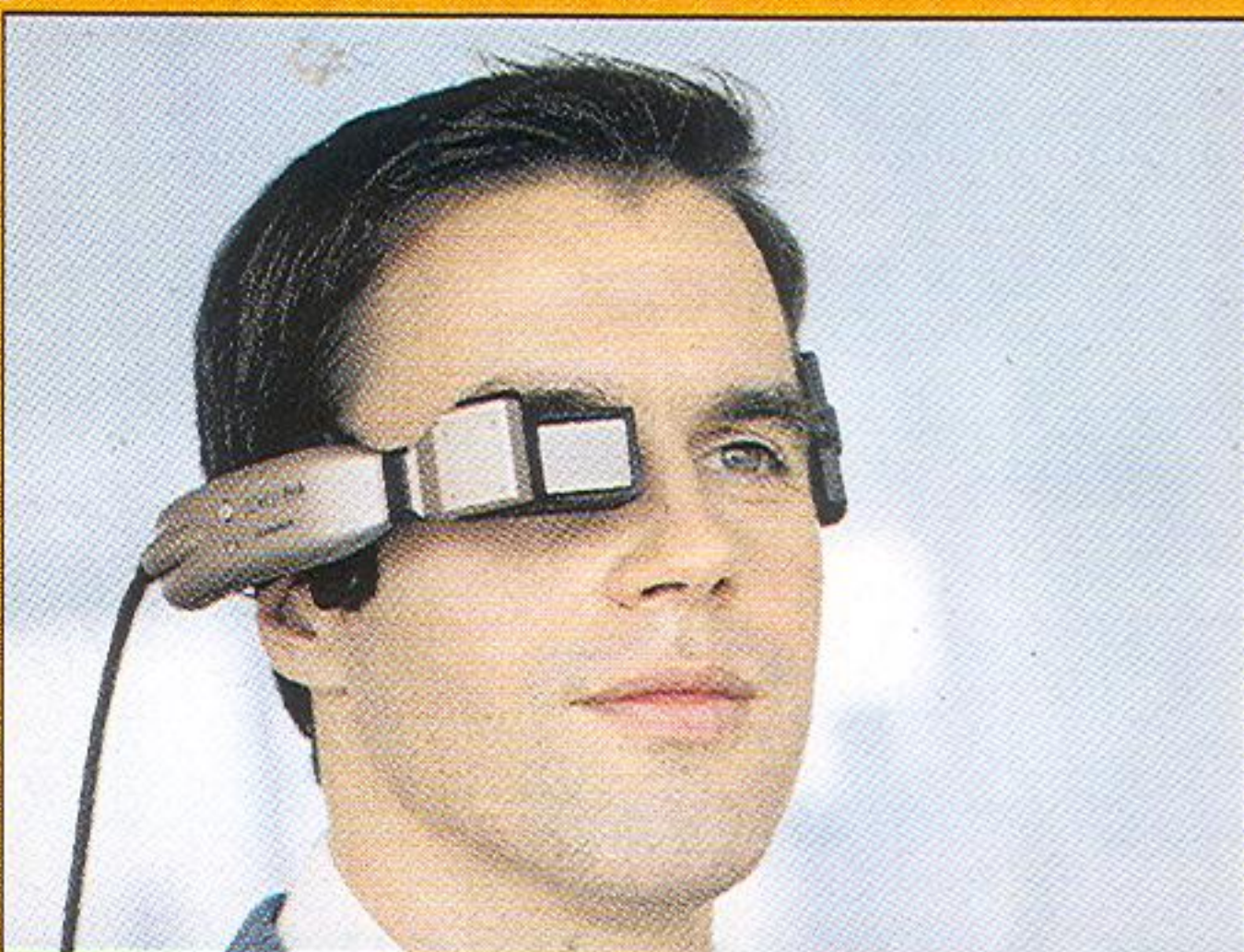
LINII DEDICATE PERSOANELOR FIZICE LA PREȚ PROMOTIONAL

THE NET ADVANTAGE
HAPPY LINE

www.happyline.ro

Viitorul telecomunicațiilor?

Dacă vrei să știi cum ar putea arăta viitorul telecomunicațiilor, aruncați o privire în poza de mai jos. Desprins parcă dintr-un film science-fiction, noul Eye Trek Monocular de la Olympus este un gadget foarte interesant, programat să apară pe piață la începutul anului viitor. Este vorba de un model de display care urmează să fie folosit pentru noul proiect la care lucrează în colaborare IBM și Olympus: Wearable PC. Destinat jurnaliștilor, comivoiajorilor și tuturor celor pe care meseria îi obligă să călătorească mult, Wearable PC va folosi Eye Trek Monocular ca alternativă la display-urile LCD tradiționale. El cântărește doar 100g și oferă o rezoluție maximă de 800x600. Imaginea poate fi comparată cu cea a unui monitor de 10" văzut de la o distanță de 50 de centimetri. Gama de aplicații la care poate fi folosit se întinde de la citirea e-mail-urilor și surfing Internet până la aplicații de birou gen Microsoft Office.

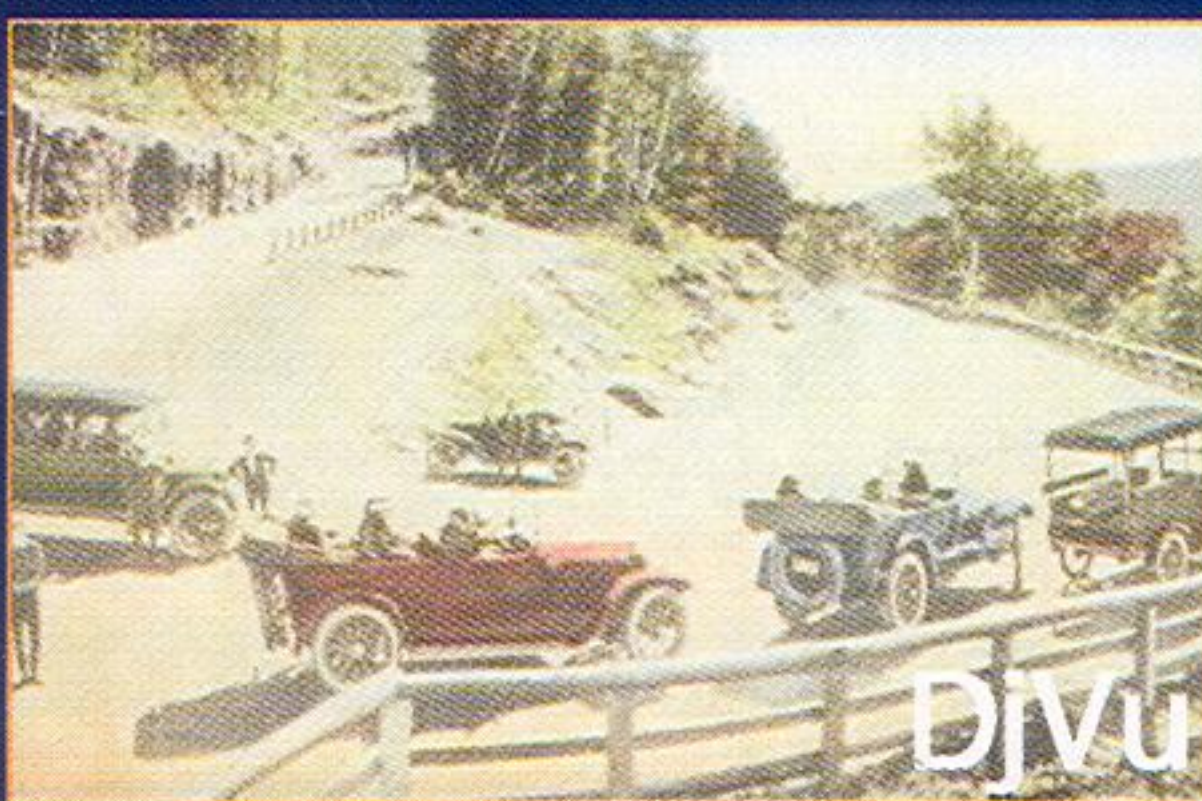


Battlecom va fi absorbit în DirectX

Următoarea versiune de DirectX va avea încorporată o tehnologie de comunicare real time prin voce, intitulată DirectPlay Voice, a anunțat Microsoft. Tehnologia va fi adaptată după aplicația Battlefield Communicator dezvoltată de firma ShadowFactor Software, o companie achiziționată în iunie 1999 de Microsoft. Noua tehnologie DirectPlay Voice va fi integrată în API-ul DirectPlay și va fi optimizată pentru jocurile multiplayer. Începând din 18 februarie, Microsoft va începe să distribuie gratuit Battlecom de pe site-ul ShadowFactor Software, care va rămâne deschis până la apariția noii versiuni de DirectX.



Tehnologie de compresie a imaginilor de 1000:1 de la AT&T



Laboratoarele AT&T se ocupă de ceva vreme cu dezvoltarea unei tehnologii de comprimare pentru documentele scanate numită DjVu și au anunțat recent apariția celei de-a treia versiuni pentru aceasta. Programul este distribuit gratuit sub forma unui utilitar de comprimare a imaginilor și un plugin pentru browser-ul Internet. Producătorii promit că algoritmul DjVu poate obține compresie maximă de 1000 la 1 și imagini de 5 pînă la 10 ori mai mici decât JPEG-ul, la aceeași calitate. Această tehnologie funcționează atât pe imagini alb-negru cât și pe cele color, indiferent dacă în componența documentului intră fotografii, text sau ambele. Există numeroase biblioteci și baze de date electronice de pe Internet care folosesc de mult această tehnologie pentru a comprima imaginile scanate și a le pune la dispoziția publicului. Noi l-am încercat și am fost uimiți de rezultatele obținute, și de aceea l-am pus și pe CD pentru a vă convinge.

Cine râde la urmă râde mai bine

Dacă viața vi se pare anostă, dacă vă plictisiți de moarte sau dacă pur și simplu nu aveți ce face, vizitați site-ul Video Clip Humour Online. Vă garantăm că veți râde copios. Autorii au adunat aici o mega colecție de videoclipuri amuzante care sunt fie filmate de amatori, fie secvențe scoase la montaj în televiziune, fie filmate cu camera ascunsă. Site-ul este destul de vizitat iar mulți dintre cei care se amuză vizionând secvențele au trimis la rândul lor unele noi. Calitatea filmelor nu este dintre cele mai bune, dar timpul de acces este rezonabil. Adresa exactă este www.videoclips.freemove.co.uk. Vizitați-o cu încredere.



WWW.MUSIC.RO



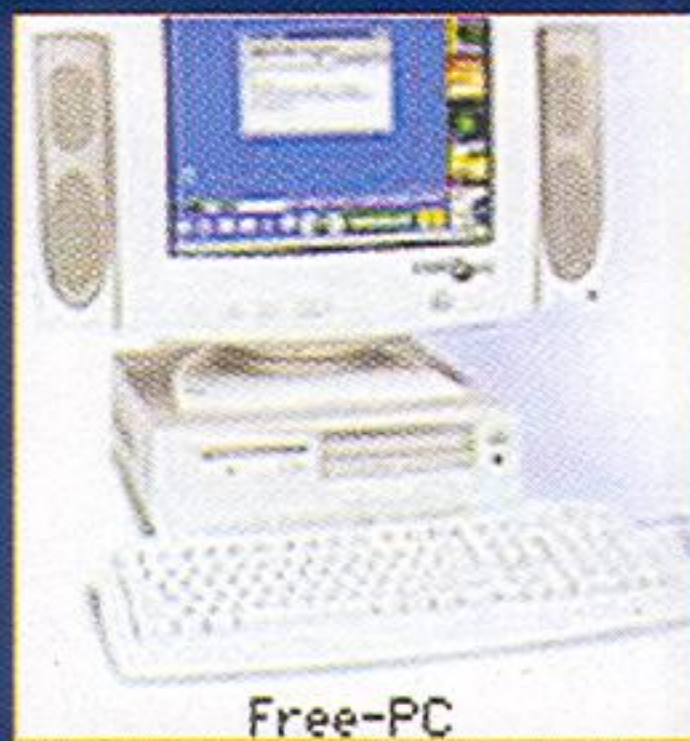
Este un site oficial de muzică românească, activ de pe data de 2 februarie 2000, cu scopul realizării contactelor între artiști, popularizare, informare corectă și cultura muzicală. Site-ul tratează toate stilurile muzicale (pop-rock-dance / underground / clasică / folclor), prezintă un catalog alfabetic al artiștilor (cu link-uri spre paginile lor), topuri, informații despre tehnica, tehnologie, prezentări soft-uri de muzică (unele din soft-urile prezentate în XTREMPCC vor putea fi găsite și aici dar mai detaliat). Tot pe acest site vor fi organizate concursuri de demo-uri, va

fi realizat și un sistem de votare pentru o alcătuire corespunzătoare a topurilor. Este posibil download-ul de MP3 (unele complete și la calitate maximă, altele doar de aproximativ 60 secunde în scop promoțional), imagini. Site-ul este susținut de FX - Internet și este realizat de Amalia Isac și Adrian Budrițan (ambii de la United Music Production).

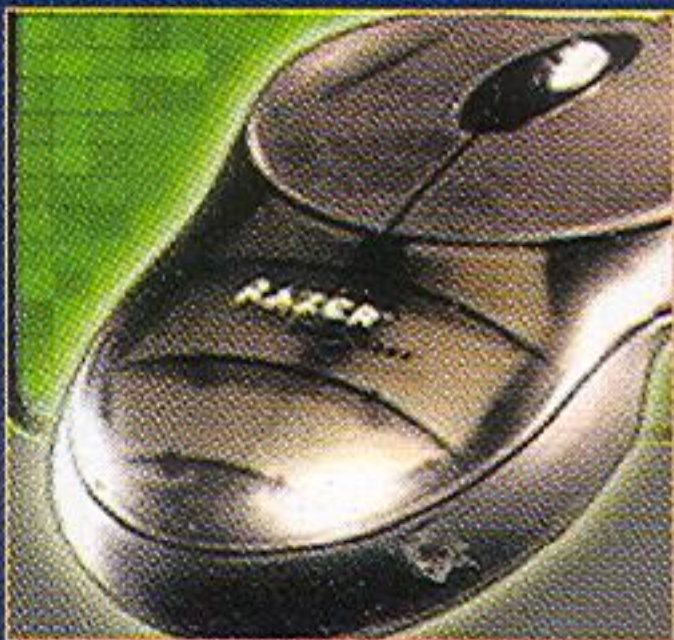
Free-PC nu mai dă calculatoare pe gratis

În februarie anul trecut, firma americană Free-PC a inițiat un plan comercial extrem de îndrăzneț: a început să distribuie gratis calculatoare (cu configurație de browsing Internet) celor care erau dispuși ca pe jumătate de ecran să le fie afișate non-stop reclame. Din momentul în care a intrat în acțiune oferta, site-ul firmei a fost asaltat de atâtea cereri încât

ajunsesse să se blocheze zilnic. Până în prezent Free-PC a distribuit peste 25.000 de calculatoare. Din păcate, odată cu achiziționarea firmei de către compania Emachines, afacerea a luat sfârșit. Din fericire (pentru cei care erau cetățeni americani și își comandaseră calculatoare) acestea le vor rămâne lor în mod necondiționat. Doar ca accesul Internet nu va mai fi asigurat, și odată cu încetarea acestuia vor dispărea și reclamele. Pe când oare așa ceva și la noi? Probabil când reclama va fi percepută ca singura posibilitate pentru succes.



Un mouse pentru gamerii profesioniști



Uneori când în rețea se înfruntă jucători cu potențial egal, un mouse mai bun poate însemna acel avantaj de care ai nevoie pentru a ieși pe primul loc. De aceea compania Kârna a conceput un mouse special pentru gameri, pentru aceia care joacă doar ca să câștige. Razer Boomslang este instrumentul ideal, cu caracteristici net superioare altor mouse-uri: encoder de 1000 și 2000 de DPI (față de 400-450 cât are un mouse obișnuit) și controller capabil de 6 milioane de instrucțiuni pe secundă. Mouse-ul se conectează pe PS/2 și pe portul USB. Prețul modelului de 1000 DPI este de 70\$, iar cel de 2000 DPI costa 100\$, ceea ce este totuși destul de piperat, dar numeroasele păreri favorabile de pe Internet ne îndeamnă să credem că își merită prețul.

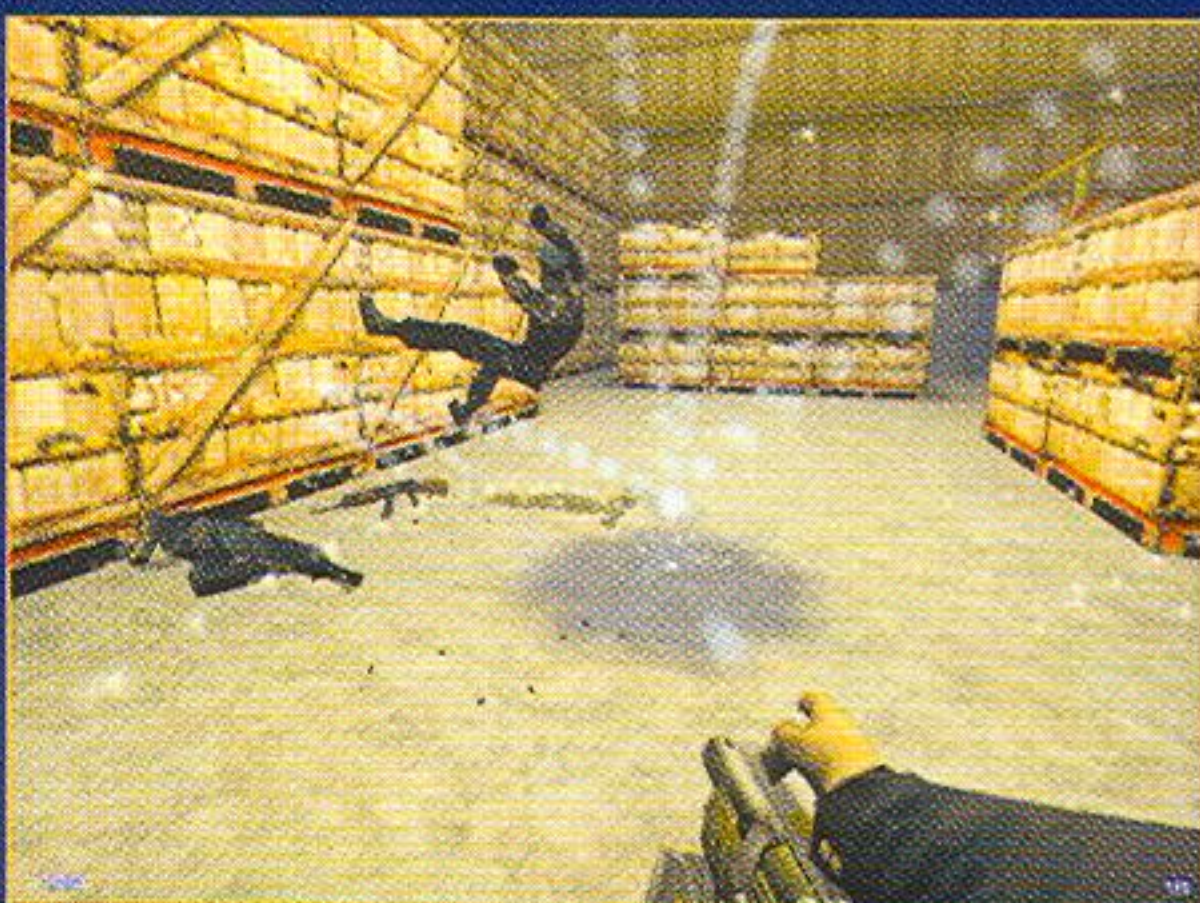
Un nou titlu de la Monolith, aproape de finalizare

Nimeni nu trăiește pentru totdeauna, ne spune **Monolith** prin intermediul ultimului său proiect de joc, care se apropie de finalizare. Cu numele de cod **No One Lives Forever**, jocul este o variație pe tema James Bond și se va încadra în genul first person shooter. Din imaginile pe care le-au publicat



se poate vedea că jocul arată foarte bine, dar acest lucru deja nu mai spune mare lucru în ceea ce privește calitatea finală. De distribu-

ția lui s-au arătat interesați cei de la **Fox Interactive** în ciuda unor zvonuri care spun că cei responsabili cu realizarea seriei James Bond nu ar fi de acord cu modul în care a fost abordat jocul.



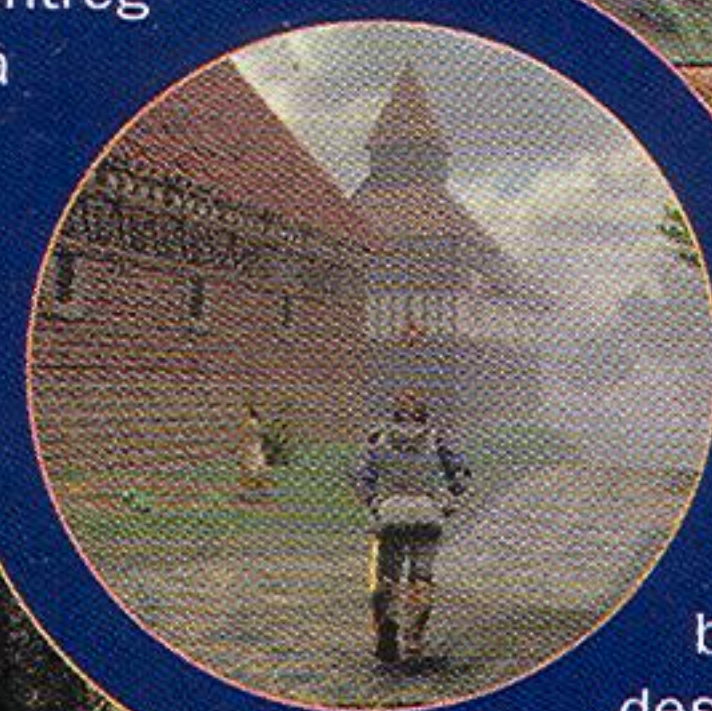
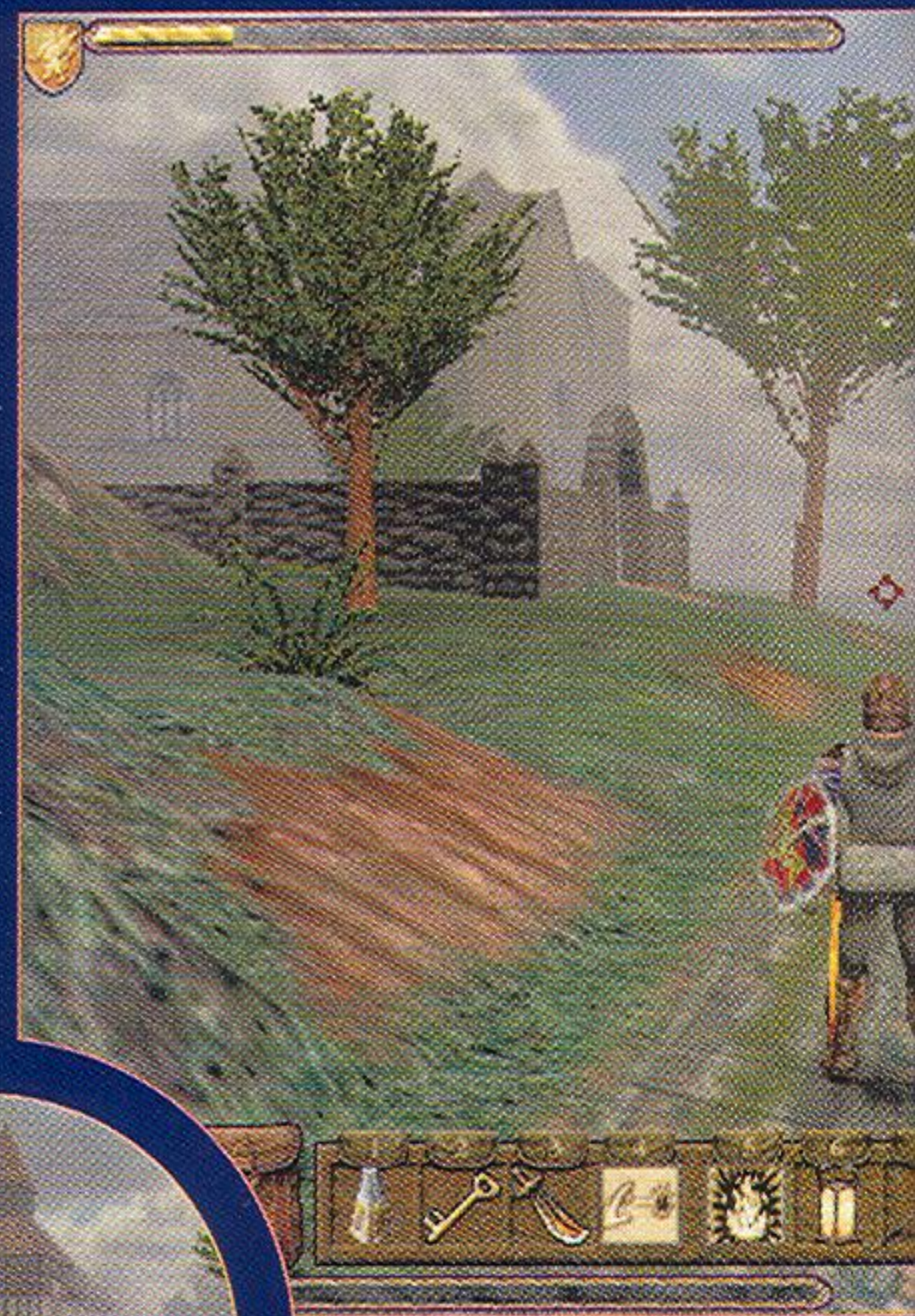
**Firma Kappa
va invita in luna
ianuarie la noul
SHOW-ROOM
de pe b-dul Regina Elisabeta
nr. 8 - 10
ACCES INTERNET GRATUIT!**

ULTIMA IX ASCENSION

Un soldat din garda castelului îmi spune că sunt așteptat în sala tronului de către rege, Lord British.



Tapiterii bogate decorează imensul hol de primire, iar sfeșnice puternice încălzesc încăperea într-o lumină blândă. Într-adevăr, blestemul raului care a cuprins Britannia pare să nu fi ajuns până aici. Un soldat din garda castelului îmi spune că sunt așteptat în sala tronului de către rege, Lord British. În drum zăresc camera de arme și sala de mese, locuri prin care îmi propun să merg cât mai curând cu putință. Lord British îmi lasă impresia unui om obosit, trecut prin multe și care simte că evenimentele au început să-l depășească. În mod ciudat, discuția despre cele 8 virtuți pervertite de către rau în întreg ținutul Britanniei nu mă impresionează prea mult. Omul acesta are însă într-adevăr



nu am destui bani pentru a-mi permite încă lecții de luptă. Iar banii pe care îi găsesc deși destul de ușor, în orice caz nu sunt mulți. Trebuie să plec în lume.

Britain, orașul compasiunii

Dupa o noapte petrecută în camera mea din castel, lumea nu



nevoie de mine, Britain, odata orașul compasiunii, este doar primul pas în misiunea pe care el se așteaptă să o termine și de data aceasta.

În primul rând nu vreau să mă grabesc. Voi studia împrejurimile cu atenție, fiindcă nu vreau să am surprize cât timp sunt descoperit, iar primul lucru pe care trebuie să-l fac este să găsesc o armă suficient de puternică și o armură. Imediat. Firesc, camera de arme este primul loc unde merg, nu înainte de a afla că am o cameră rezervată la etaj, unde pot să mă odihnesc ori de câte ori am nevoie.

Ca în orice castel, există și pasaje secrete. Am descoperit câteva fără prea multă greutate după ce am aflat de la capelan că



Subiect

Jurnal UA

Număr

2

Redactor

Cristi Radu

DETALII

Castelul în sine nu înspăimântă, așteptarea da. Fulgerele furtunii îmi arată calea către intrarea principală, nu zăresc decât spectre fugare, materializări efemere ale tufişurilor grădinii altădată strălucitoare. Nu am timp să mă gândesc la asta acum, imensa uşă de intrare a castelului se deschide, în mod ciudat fără nici un scârţâit lugubru și intru înăuntru.

Castelul

Frigul care parca îmi intrase în oase, dispare dintr-o dată.



mai pare atât de înfricoșătoare. Gradina castelului, deși lasată în paragină, mai atrage încă fluturii și insectele, iar masa de piatră are în continuare farmecul ei. În dreapta castelului descoperă un labirint din tufișuri înalte. Lumea Britanniei este la înălțimea legendei astfel încât aventura din interiorul labirintului trebuie să aibă o finalitate. Și într-adevar rasplata se va dovedi a fi foarte utilă în zilele ce vor urma.

Britain, orașul-cetate al ținutului este înconjurat de apă din trei părți și de munți inaccesibili în cea de-a patra parte. Cel puțin așa pare să-mi spună balaurul înaripat care nu mă lasă să apuc cararea spre munți. Nu-i nimic, îmi spun în timp ce alerg înnebunit spre castel, având încă în ceafa răsufarea mai mult decât caldă a paznicului acelor drumuri nebatute încă.

Înainte de a intra în orașul propriu-zis prin poarta de sud a castelului, fac o vizită primarului a cărui reședință luxuoasă se afla puțin mai jos. Fiica acestuia este bolnavă, n-am putut afla prea multe despre ceea ce se



întâmplă în oraș, însă ajutorul de primar, deși mă cunoștea de multă vreme, este în mod vădit pornit împotriva străinilor. Mai mult mă nedumesc însă atitudinea rasistă, împotriva săracilor, bolnavilor din oraș care ar trebui marginalizați, expulzați în orașe satelit ca Pawn, spre exemplu. Ciudat, într-adevar.

Britain e un oraș autonom. Casele cu magazine și grădinile lor își pot întreține familiile care le locuiesc. În plus muzeul, biserica, piața publică sunt atracții cotidiene pentru locuitorii săi. Hoinarind prin oraș îmi dau seama că lucrurile nu mai sunt așa cum erau odinioară. Toată lumea se ceartă, nimeni nu e mulțumit de cât câștigă, dar mai ales de cât pierde din cauza necazurilor altora. Deși lipsa compasiunii există în mod normal la oameni, aici parcă s-a depășit orice limită, iar cauzele par a nu fi tocmai naturale.

Lord British pomenise ceva de



aparitia unui misterios turn în zona de nord-est a orașului. Mai bine mă duc pe acolo să vad ce se întâmplă...

Peștera Disprețului

Nu am ieșit bine de sub precara protecție a orașului și am o întâlnire virtual periculoasă cu un hot-pirat. Se pare că există o întreagă bandă în zonă deoarece aceasta nu avea să fie singura întâlnire de acest fel...

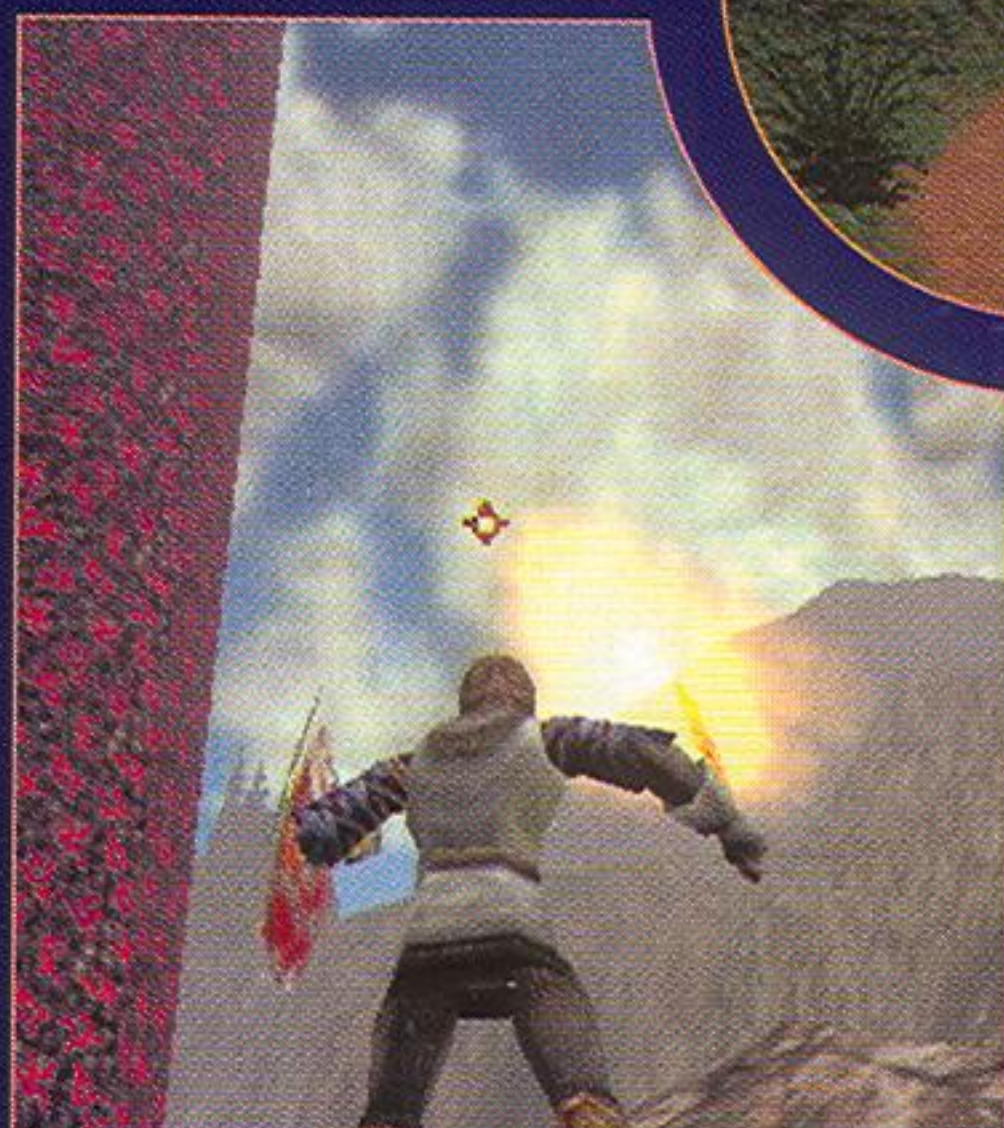
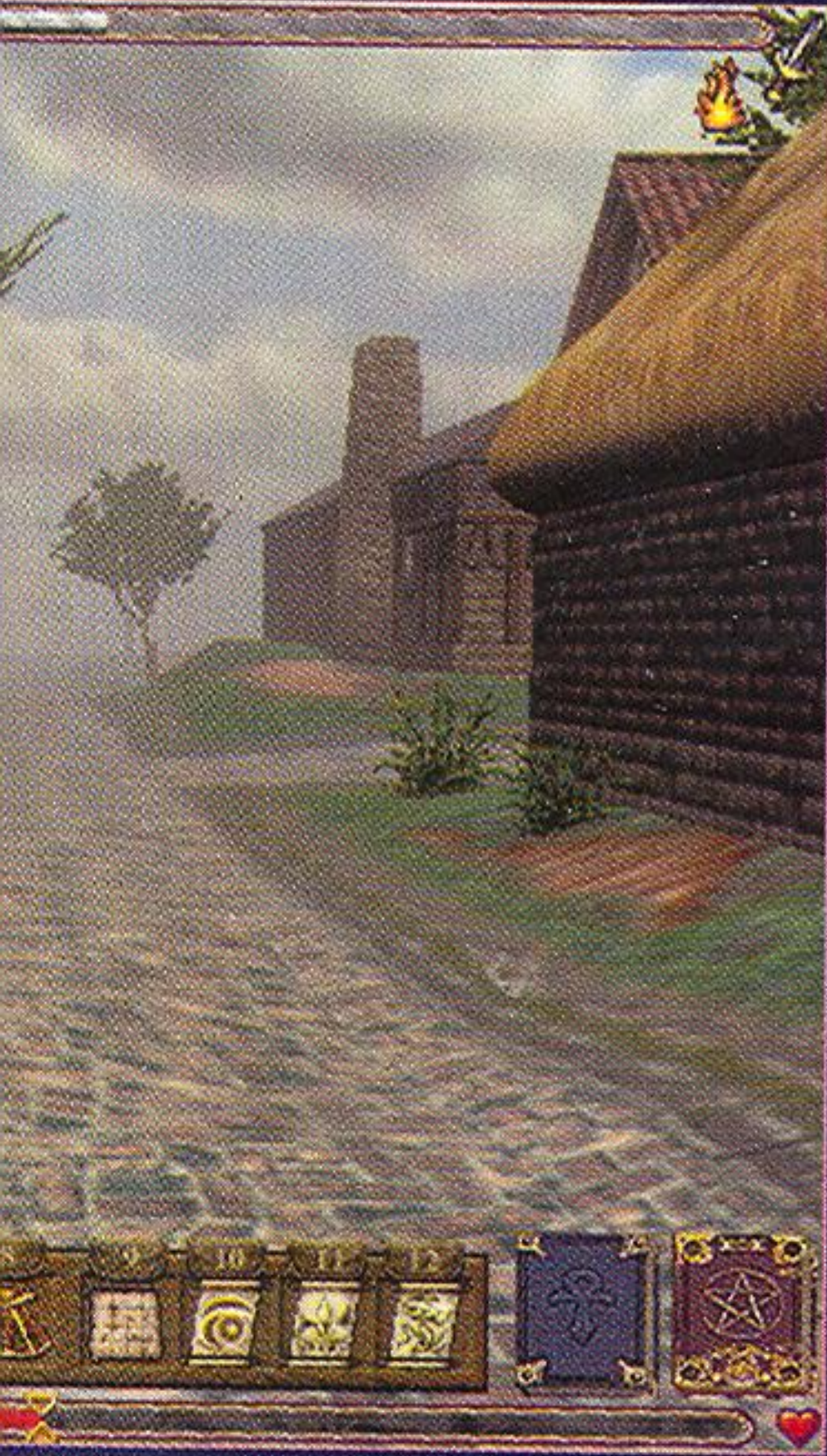
Cararea duce spre pădure însă înainte de a intra în ea am o conversație interesantă cu o fostă preoteasă. Altarul compasiunii, pe care îl avea în grijă, se pare că a fost lăsat în paragină de când cu apariția turnului, legătura dintre acesta și disprețul manifestat de oamenii din Britain, par să aibă o legătură din ce în ce mai evidentă. Sentimentele vor reveni la normal odată ce altarul va fi curățat printr-o incantație magică, cu ajutorul unui glyph (piatră-simbol magic) și un sigiliu.

Drumul își urmează cursul prin pădure, ocazie cu care adun câteva ierburi pentru a le folosi mai târziu într-o formulă magică. Printre copaci zăresc însă destul de repede o casă. Soția lui Yolo, vechiul prieten din aventurile trecute, locuiește aici așteptându-și barbatul care a dispărut în mod misterios.

După o scurtă bătăie cu un trol care păzea o răsucire de drumuri ajung în sfârșit lângă turnul misterios. Înălțimea lui este fenomenală, se pierde efectiv în nori, iar lava care-l înconjoară scoate un zgomot sinistru. Cercetez cu grijă locul, știind că mă pot aștepta la orice. Printre stâncile care împrejmuiesc locul, puțin mai sus, găsesc o intrare într-o peșteră, în mod clar creată de mâna omului.

În timp ce mă aflu din ce în ce mai mult în interiorul peșterii, lumina începe să dispară, iar zgomotul lumii devine din ce în ce mai estompat...

va urma



FORUM XTREM

O lună cum nu se poate mai surprinzătoare. Quake 3 a început să vorbească în limba noastră, plăcile Voodoo 3 merg în 32 de biți iar Internetul este din ce în ce mai puțin informat.

Homeless - E-mail

Salut! E prima dată când vă scriu, și nu pot să nu-mi arăt profunda admirație. Iar cel mai bestial e că nu ezitați să faceți mișto. Asta e un lucru bun, semn că scumpirile și viața ce se anunță din ce în ce mai grea nu ne-au afectat pe toți. Iată care sunt cele două probleme pentru care v-am scris. Una, că mi-am luat un modem Motorola sm 56, care ar trebui să meargă și la 56 și... care nu ar trebui să întrerupă conexiunea de 10 ori pe impuls (noaptea). Care poate să fie cauza? Posed un Pentium 166MMX, cu 32 ram, și am 17 ani, nu că ar avea vreo legătură, da', așa, ca fapt divers.

A doua problemă e că, având un sistem cam obosit, placa mea de bază încă "n-a auzit" de AGP, iar eu vreau să-mi iau o placă video din care "să scot fum" cu jocurile 3d. Ce-mi recomandați, având în vedere că nu poate să fie decât pe PCI și că n-am mai mult de 70 \$?

Bye!

Bye,
Ce e drept e și adevărat, însa mișto-ul poate însemna atât ignorarea greului dar și distrugerea creierului de către greul înconjurător. Ne bucurăm însa că ne credeți cu prima variantă.

Problema cu modem-ul poate fi ori de la linia telefonica, provider-ul de internet ori de la el, ca driveri sau ca hardware. Dacă ești absolut convins că nu este linia telefonica încearcă un software upgrade, dacă nici acela nu merge încearcă alt provider și dacă nu merge nici așa scapa de modem și ia-ți altul.

S-ar putea ca și vârsta să aibă legătură cu modem-ul dar, dacă ești sigur ca vârsta este a

Marianciuc Mihai - Zalău

Domnilor redactori,
Sunt de puțină vreme cititor al revistei dvs. care, din punctul meu de vedere, acoperă bine aria de probleme care și le propune să le acopere. Am a vă supune atenției două probleme. Prima este dacă acceptați a răspunde prin e-mail la diverse întrebări, probleme, ce derivă din revista dvs. sau au domeniul strict din aria pe care vă propuneți a o sluji, și prin ea pe cititori, și care astfel devin, ca să mă exprim așa, adepții revistei dvs.

A doua problemă este următoarea: mi-am instalat Quake 3 Arena de pe CD-ul atașat revistei editate de dvs., nr. 1(7)/2000. La pornire îmi afișează următorul mesaj:

```
...shutting down QGL
--- CL_Shutdown ---
RE_Shutdown( 1 )
```

```
GLW_StartOpenGL() - could
not load OpenGL subsystem
```

care îmi spune despre OpenGL că nu-l poate deschide. Întrucât sunt novice la capitoulul jocuri, vă rog respectuos a mă lămuri despre acest driver OpenGL, care este rolul său și cum și de unde îl pot instala

și nu a lui, nu ar trebui să fie vreo problemă.

Cu scosul fumului prin slotul PCI poți rezolva ușor înfigând în el o placă AGP. Dacă vrei însa un fum virtual ia-ți o placă de bază cu slot AGP sau ia bani pur și simplu pentru ca, cu 70\$ nu vei putea scoate fum serios cu ei decât dacă le dai foc. Cu acești bani poți lua cel mult o Vanta cu 8 sau 16 mega care numai fum nu scoate.

la. Precizez că platforma pe care lucrez este: Win 98, HDD 3.2 Gb, 64 MRam, DirectX 7, placă video 4Mb. Nu am instalat accelerator grafic. Încheli prin a vă mulțumi pentru atenție și aștept cu mult interes răspunsul dumneavoastră.

Domnule Marianciuc,
Acceptăm cu plăcere provocarea dumneavoastră la dialog și problemele pe care ni le supuneți atenției. Din păcate, prima problemă are un caracter indefinibil deoarece domeniul ai cărui umili slujitori sun-

tem ne obliga să folosim revista pentru a da curs întrebărilor primite la redacție fie ca sunt ele scrisori, e-mail-uri sau pietre cu foi lipite pe ele aruncate prin geam. Cea de a doua problemă și indirect al doilea puzzle supus tirului nostru de întrebări lămuritoare își găsește răspunsul în lipsa plăcii acceleratoare sau a unei plăci care să includă și accelerare 3D. Chiar Quake 3-ul ne-a lămurit de altfel cum se poate vedea și din partea de sus a imaginii. Cât despre calculator e mai repede o măsură decât o platformă.

Radu - E-mail

Vă mulțumesc că ați fost drăguți și mi-ați răspuns și cu puțin umor și că mi-ați publicat scrisoarea. Jocul original de 30\$ poate fi și unul de 25,5\$, ca FIFA 2000, Tiberian Sun, Theme Park, Homeworld? Am fost la site-ul vostru și ați spus să vă votăm și că sunteți pe locul 24 pe țară, puteți să-mi spuneți din câte și care sunt numele celorlalte (de curiozitate). De ce ați

fost atât de lipsiți de bun simț și ați pus scrisoarea aceluia băiat în WC? Dacă tot spuneți că vă interesează atât de mult fanii voștri, măcar răspundeți și voi la toate scrisorile și poate la cei care au probleme cu computerul le puteți răspunde mai serios, pentru că ei vă scriu nu numai pentru a primi un răspuns comic! Office 2000 a apărut din octombrie, oficial, în limba română, a fost chiar o inaugu-

rare festivă, așa că nu este deloc nou! Corel Draw 9 a apărut din vară, așa că nu este nici el de ultimă oră! De ce de fiecare dată prezentați unele jocuri de 2 ori? Dacă se poate, puteți să puneți un patch pentru Tiberian Sun pe CD-ul următor? Cui îi plac football managerele? Până la următorul e-mail, "toudle loue, canaliilor" (nici eu nu știu ce înseamnă)! Cu admirație...

Cu cea mai mare plăcere, uite, o publicăm încă o dată. Jocul pentru abonament nu poate fi decât cel menționat pe forma de abonament, doar acele jocuri sunt în promoția aceasta. Locul era 24 din cam 100 (www.top100.ro), aceasta adresa fiind și cea unde îi vei putea vedea și pe ceilalți participanți la top. Nu am fost lipsiți de bun simț referitor la scrisoare, ci pur și simplu a ajuns unde a solicitat, indirect ce e drept, expeditorul. Pentru a cita din memorie, ne-a spus să facem ce vrem cu scrisoarea lui pentru că nu îi pasa... și așa am făcut.

Din păcate momentul de prezentare al unor programe ca Office, Corel sau/și altele, nu depinde de noi, ci de când au dorit producătorii să ni le dea pentru prezentat. Nu am prezentat niciodată un joc de 2 ori, poate ne confundă cu alte reviste. Dacă te referi la faptul că am avut niște articole informative (gen prima impresie) înainte de prezentarea jocului, asta este alta mănăncare de pește și este normal să le avem pentru jocuri interesante. Chiar, ai observat că în aceste articole sunt informații diferite despre același joc? Cred că am avut un patch la Tiberian Sun pe CD-ul anterior și cum apar le punem. În redacție, football manager-urile sunt

agreate de Cristi și Camil, iar, în general, probabil de mulți alți oameni. Lous trodus los burittos!

Tranoiu Andrei

1. De ce spunei că Quake 3 nu merge pe Voodoo 3 pe 32 biti? Eu am un Voodoo 3 3000 și îl joc foarte bine pe 32 biti.
2. În numărul 7 al revistei, ați făcut teste cu niște plăci grafice pe Quake 3 Medium detail. Ce înseamnă medium detail?
3. Pe ce hartă și cu câți boți ați făcut testele?
4. Cu ce comandă ați aflat FPS-ul în Quake 3?
5. 3D Mark 2000, cum pot să-l fac să meargă pe 32 Mb de ram? Dacă se poate, cu ce program?
6. Eu am acasă următorul sistem: Celeron 466A(128 L2 cache), 32 Ram, Voodoo 3 3000 AGP 16 MB, Genius Sound Maker 64 (compatibilă A3D), monitor Philips 105MB, Hdd 4,3WD. Cum se face că, Quake 3 îmi prinde pe 1280*1024 cu absolut toate detaliile pe maxim inclusiv pe cele de sunet, 32 biti, maxim pe hărțile în spațiu 90 FPS? Vă mulțumesc dacă îmi răspundeți, cu condiția să nu-mi spunei aberații.

1. Placa Voodoo 3 nu suportă 32 biti. Așa a construit-o firma 3Dfx și oricât te-ai chinui nu vei obține pe ea 32 biti în orice joc și pe orice lume, chiar și în spațiu.
2. Medium detail a însemnat o eroare de exprimare din partea noastră, era vorba de NORMAL detail unde am setat fie 16,

fie 32 de biti pentru test.

3. Testul l-am făcut cu opțiunea demo din meniul principal.
4. FPS-ul se afla apăsând pe butonul ~ după ce am rulat demo-ul dînd în prealabil "timedemo 1" în consola.
5. Poți să-l faci să ruleze lansându-l. Programul care trebuie folosit este 3Dmark2000.exe. (evident).
6. Nu ne mira performanța, dacă e același calculator unde Voodoo 3 merge pe 32 de biti. Dar tot n-am înțeles ce e cu spațiul...

Pană Cristian - Botoșani

Stimată redacție,

Trec peste opiniile mele legate de revistă, deoarece m-a cam speriat tonul cu care s-a răspuns în numărul 7 la "Forum Xtrem". Încerc însă să vin cu vreo două idei (ne)bune.

Ce ziceți de o grupare a jocurilor și a articolelor pe domenii (spre exemplu, toate RTS-urile la un loc, toate sim-urile, programele de editare video, grafică, sunet, etc.) în cadrul revistei, bineînțeles dacă există mai multe într-un număr, în cadrul rubricilor consacrate (prima impresie, etc.)? Spun asta amintindu-mi de acel "Canal de sport" din PC Gaming care grupa jocurile legate de sport din cadrul unui număr.

Ce-ați zice de un test de mouse-uri? Există tot felul de ciudățenii pe piață ca formă și dispunere a butoanelor, cu bile deasupra, dedesubt, fără, etc. Legat de

Mike - Rm Vâlcea

'Neața oameni ai muncii!

1. Citez din nr. 16 PCGaming: "Nu vă îngrijorați dacă nu vi s-a răspuns. V-am citit scrisorile și multe dintre ele vor primi răspuns în XTREMPC. Uau, vă dați seama ce rubrică de scrisori vom avea acolo!!!". Nu sunt singurul de părere că rubrica de scrisori din acel nr. PCGaming e mult mai atractivă decât oricare alta din XtremPC.

2. Am un modem Volcano HCF V90 56K Speakerphone PCI, cu chipset Conexant. Pe o scară de la 1 la 10 pe ce treaptă l-ați clasa?

3. Revista e beton, dar cam aveți probleme cu data de lansare (mulți ar vrea o dată fixă, dacă nu vă supărați, nu de alta dar nimănui nu-i place să-și strice ochii căutând în fiecare zi,

timp de 8-9 zile, pe la toate tarabele).

P.S.: A trecut mult timp de când un CD de-al vostru m-a făcut să-mi tresară inima de bucurie, dar vă asigur că, de data aceasta, s-a întâmplat. Când mă gândesc câte din aplicațiile de pe CD7 au ajuns pe hard-ul meu, nu-mi vine să cred (sper că inițiativa cu videoclipul nu se oprește aici și veți continua cu alte plese de succes măcar ale formațiilor românești!).

Bună ziua, stimate pionier!

1. Ar fi fost bine și dacă ne spuneai cu ce era mai atractivă. Este drept, și noi încercăm să revitalizăm acest aspect și să îl ducem pe noi culmi ale culturii și civilizației, dar dacă omul e bolnav și tu îi spui "parcă erai mai bine înainte" îți dai seama că nu-l va ajuta cu nimic să se vin-

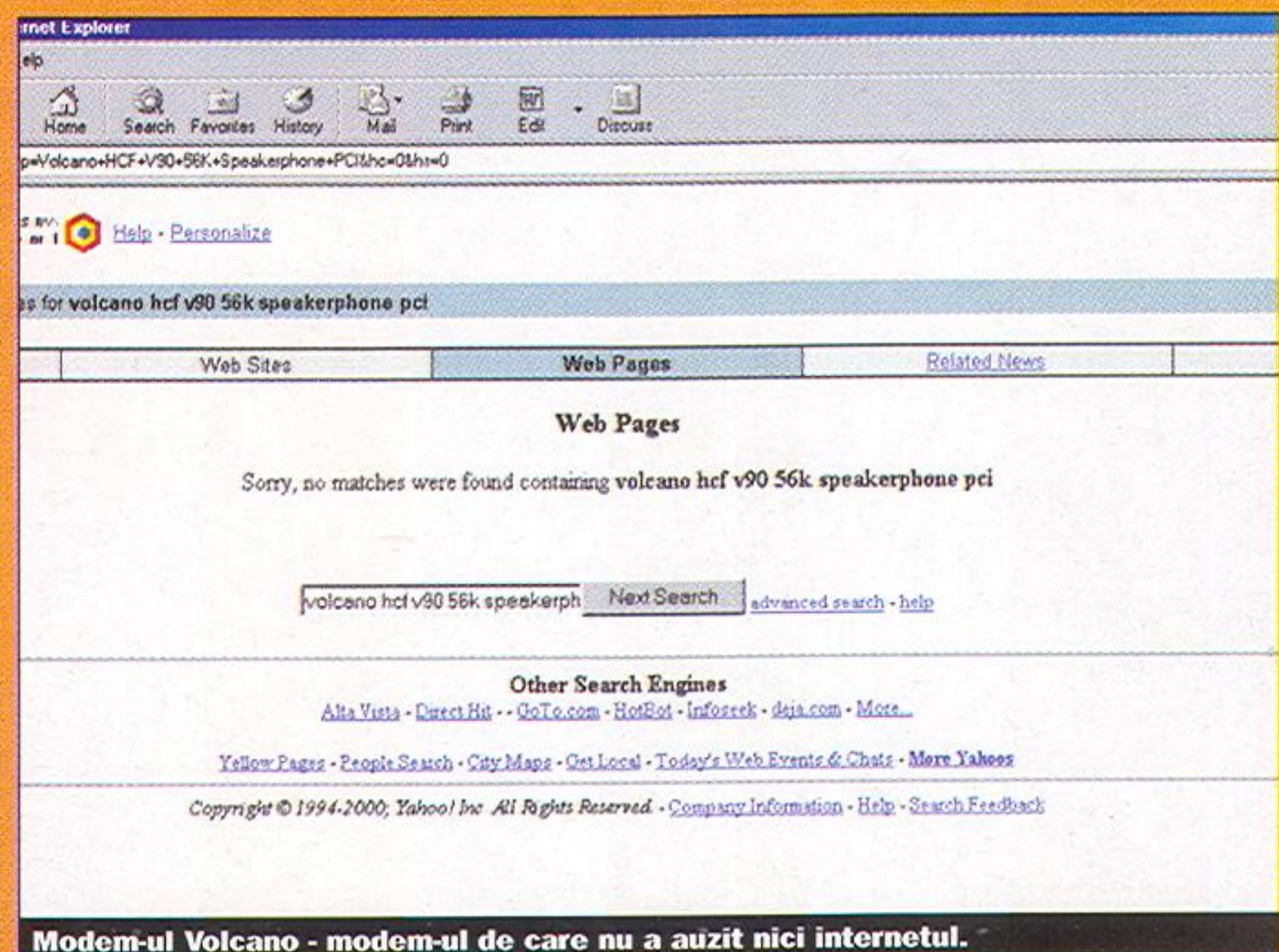
dece, nu?

2. Momentan îl clasăm pe balustradă pentru că nu am avut ocazia să-l testăm sau vedem, iar datele date sunt prea puține pentru a-i putea da un calificativ.

3. Probleme cu data de

lansare nu avem, am lansat revista acum 8 luni la dată fixă. Cu data de apariție lunară avem însă și lucrăm la această problemă pentru a o remedia (sau nu).

PS: Normal.



Modem-ul Volcano - modem-ul de care nu a auzit nici internetul.

teste, puteți să le faceți pe sisteme mai răspândite în țară și mai aproape de buzunarul nostru?

Mulumim pentru partea introductivă, facem tot posibilul să o luăm ca pe un compliment. Structurarea rubricii de jocuri pe genuri este o idee bună și una practică și în alte părți, însă formula actuală permite scoaterea mai puțin în evidență a faptului că într-un anumit număr lipsește un gen sau că altul predomină, ceea ce nu s-ar putea face într-o formulă structurată. Opțiunea însă există și o putem fructifica în orice moment.

Testul de mouse-uri...aha...deci tu erai baiatul care strica surpriza colegilor când urmau să primească ceva? Bine... ai reușit asta din nou. Și știi de ce? Pentru că asta pregăteam pentru numărul viitor...și pregătim în continuare.

Despre problema sistemului de test am scris și la testul de plăci video. Un sistem mai slab egalizează performanțele plăcilor și de aici rezultă imposibilitatea de a le departaja. Sistemul folosit are menirea de a arăta care placa este cu adevărat mai bună, un sistem mai slab egalizând plăcile ca performanță.

The Raven

Acum câteva zile, eu și câțiva prieteni am format o rețea IPX. Ne puteți recomanda niște joace care să meargă pe un P la 133 - un prieten își construiește vilă, și nu INVESTEȘTE în al lui computer.

Cu un Pentium la 133 cu rețea îți recomandăm să te duci direct la vilă și să dai o petrecere sau ceva. Pentru jucat, Starcraft-ul este însă o variantă, alături de Doom, Duke Nukem, Quake și cam orice joc ce a apărut cel mai devreme acum 3 ani.

Mihai Duca

Salut!

Există posibilitatea să includeți pe CD pe lângă poze făcute de cititori și muzică compusă de aceștia?

Quake III e binisor, dar parcă tot Unreal e cel mai bun, nu?

See you later, aligator!

Hello replicator,

Din pacate muzica, spre deosebire de poze, ocupă mult mai mult spațiu pe care momentan nu îl avem. Cum îl vom avea însă vom include pe CD-uri și mp3-uri făcute de cititori. Pozele vor rămâne totuși și în revista, urmând ca de la numărul următor să poată fi găsite și pe CD. Da, Unreal ni s-a parut și noua mai bună și din această cauză a luat și nota mai mare.

Hannibal Honeyball

Din preț nu mai scadeți deloc!

Cum pot să mi-o iau lunar?

Băgați-o săptămânal!

Alo? Spitalul Gheorghe Marinescu? Avem nevoie de o intervenție urgentă!...

Călugăru Andrei (Drobeta-Tr. Severin)

Salutare!

Nu cred că mai este nevoie să vă spun ce cred eu despre revistă, dar dacă chiar trebuie, atunci am să vă transmit felicitări pentru tot ce faceți voi. Să trecem la subiect și să vă adresez câteva întrebări:

1) Mă pasionează grafica pe calculator.

Văzând imaginile create de mine, vă rog să-mi spuneți dacă ar trebui să știu mai mult în privința graficii pe calculator (după opt luni de studiu, cam trei ore pe zi). În ziua de azi se câștigă ceva bani din grafica pe calculator.

2) Există în România cărți pentru învățarea programului 3D Studio Max la un nivel mai înalt? De unde le pot procura? Există vreo firmă în România care îi pregătește pe cei ce doresc să se specializeze în domeniul graficii pe calculator? Care?

3) Cam de la ce vârstă s-au apucat de învățat, în acest domeniu, experții, eu acum am 16 ani...

În final vă urez servicii ușor și o să aștept următorul număr al revistei. Paaaa!

Salutare,

Nici noi nu credem că mai era nevoie să ne spui, dar îți mulțumim pentru cuvintele adresate. Critica fațșă nu a îndreptat niciodată pe nimeni. Să trecem însă la subiect și să îți răspundem:

1) Omul cât trăiește învață deci crede-ne, mai ai cel puțin 70-80 de ani de învățat.

2) Sigur că există, trebuie să contactezi edituri ca TEORA și ALL de la care vei putea afla ceea ce te interesează.

3) O parte dintre ei au început să învețe încă înainte de a se naște! Cum ar veni, s-au născut învățați. Alții au făcut primele încercări cu creta, pe asfalt, pe la 4-5 ani. Dar nici la 16 nu e târziu. Dacă tragi tare, poți ajunge să câștigi acei bani de care vorbeai.

Paaaa!

Virlian Dumitru

Problema e că de pe fiecare CD din numerele (2,4,5,6,7) pe care le am câte un demo nu mi-a mers. De exemplu, pe ultimul număr demo-ul la Quake. Dacă doriți mai multe vă scriu cu alta ocazie.

Bine, scrie-ne cu o alta ocazie.

D din N&D farmecă și aduce fericire

Savu Adrian - Mizil

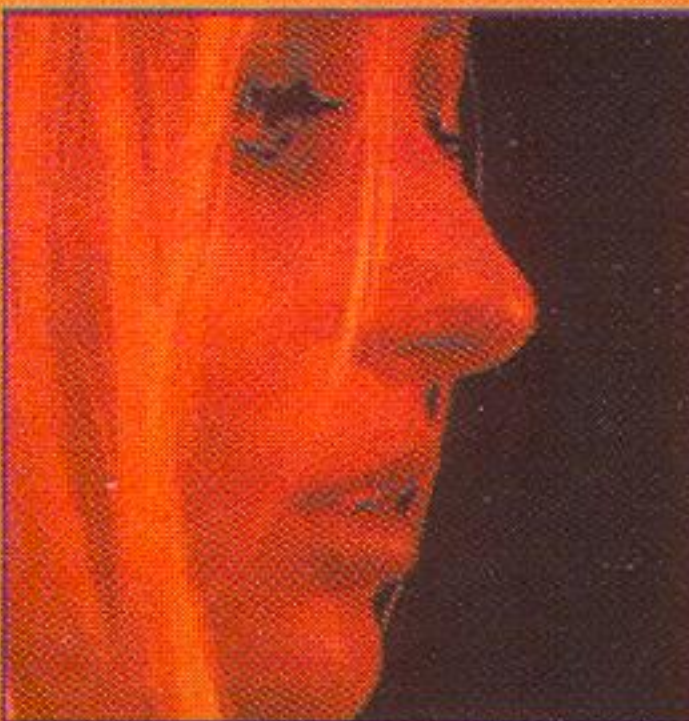
În numărul 7 ați dat pe CD-ul revistei la rubrica bonus videoclipul cu N&D "Vino la mine". Care este problema mea? V-aș ruga ca pe următorul număr al revistei să mai dați videoclipuri cu alte formații: Vița de vie-Basu și cu toba mare, Voltaj-Ban D. Ban, Taxi-Aici sunt banii dumneavoastră, La Familia-Tupeu de borfaș, Exotic-Sexi, Andre-Noapte de vis. Menționez că această

scrisoare am scris-o uitându-mă la videoclipul cu N&D, fermecat de frumusețea Dellei.

Din păcate, scrisoarea ta ne pune într-o mare dificultate. Cel mai greu este de altfel să-ți răspundem la întrebarea "Care este problema mea?". Nu știm exact care este problema ta, probabil răspunsul este chiar în finalul scrisorii unde ne spui că ești fer-



mecat. Probabil acest farmec este de vină și a generat scrisoarea și visele tale. Ne bucurăm că ți-a plăcut videoclipul, dar trebuie să deosebești fermecaturile de realitate. Iar realitatea este că nu putem pune toate aceste videoclip-uri.



Valeriu Ciontu

Vă scriu pentru a vă mulțumi pentru fericirea care mi-ați făcut-o punând pe CD un videoclip al formației mele preferate (mai mult fata).

Să trăiești și să-ți fie de bine. Vom mai pune și alte clipuri în viitor, cu formații cu fete. Și dacă nu cu fete, atunci punem clipuri cu formații și poze cu fete. Sau pur și simplu doar poze cu fete. Sau fete...

mobile*comm

mobile communication magazine

Revista de comunicații a mileniului III



Într-o lume în schimbare ...

- **Trebuie** să ai acces la cele mai proaspete informații în domeniul telefoniei mobile;
- **Trebuie** să afli cum evoluează lumea comunicațiilor fără fir;
- **Trebuie** să fi în contact cu cei mai importanți oameni din telecomunicații;
- **Trebuie** să știi ce îți rezervă viitorul.

Pentru toate acestea ai nevoie de cea mai bună revistă în domeniu 

denumirea noua a revistei **GSMag@zin**

Subiect

.plan Update

Redactor

Cristi Radu

.PLAN UPDATE

MDK2 folosește OpenGL-ul în exclusivitate care s-a dovedit încă odată foarte stabil și ușor de programat

.PLAN UPDATE**Nume:** Cristi Radu**Poziție:** În cumpănă

Diablo 2 a intrat de ceva vreme în ultima faza de beta-testing. Cine s-a înscris la pagina Diablo2 de pe site-ul Blizzard ar fi trebuit să primească o versiune CD specială care va funcționa 7 zile după o dată stabilită și anunțată oficial. Începând cu această dată, vor funcționa conturi speciale de test pe battle.net. Cei care nu au intrat pe lista celor 1000 de norocoși, pot să stea oarecum liniștiți deoarece după această fază va fi disponibilă o versiune client Diablo2 pe site-ul



Blizzard, care va testa încărcarea serverelor. În altă ordine de idei, a apărut Blizzard Insider, o publicație electronică a firmei, care va pune la curent cu ultimele



noutăți legate de jocurile în lucru și stadiul în care se afla.

.PLAN UPDATE**Nume:** Mike Dussault**Firma:** Valve Software**Poziție:** Programator principal**Proiect:** În curs de schimbare

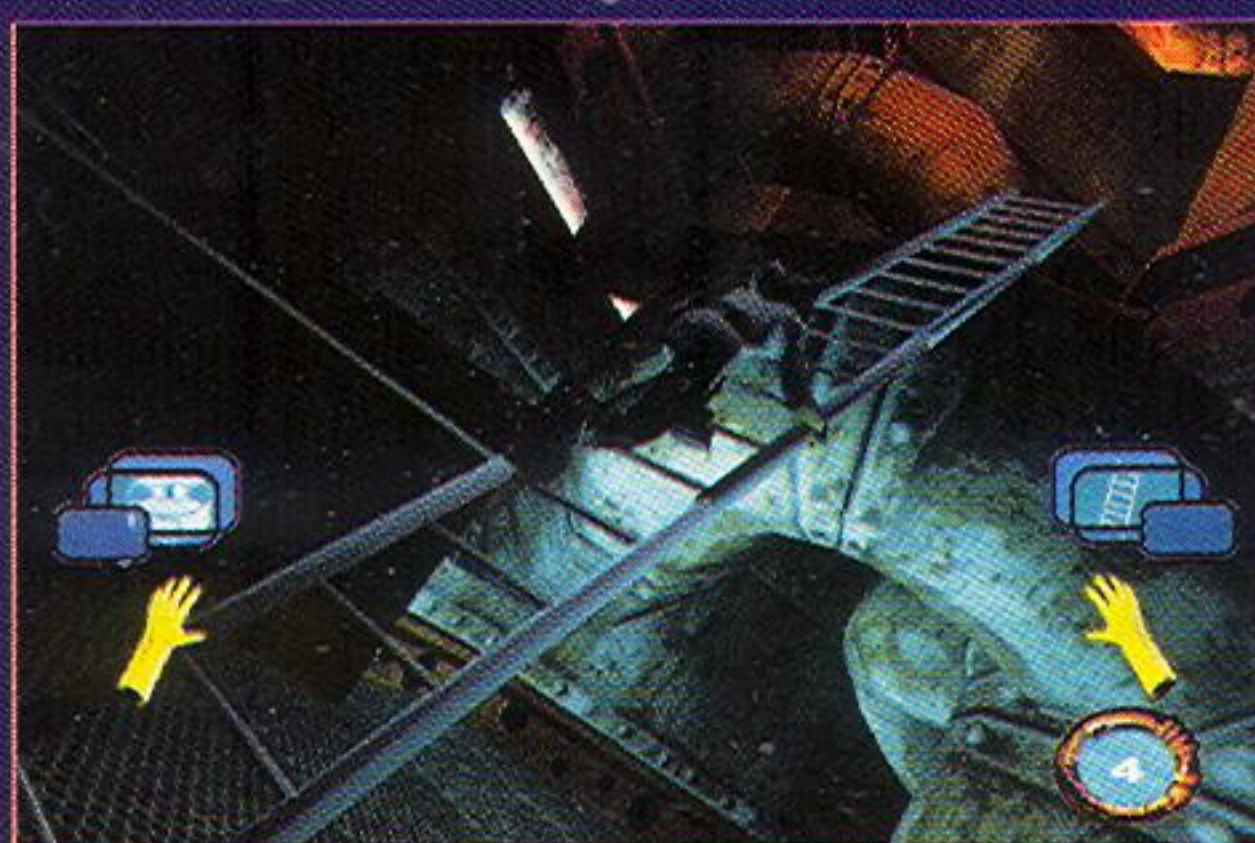
Intr-adevar Mike s-a mutat de la LithTech la Valve Software, cunoscuți mai ales din cauza Half-Life-ului și în curând al Team Fortress 2. Oferta a fost atât de tentantă (câteva sute de mii de dolari pe an) încât, cu parere de rău, Dussault și-a anunțat colegii că pleacă într-o săptămână. Din fericire, engine-ul LithTech 2 este aproape gata, în acest moment echipa de programatori facând ultimele retușuri. Dussault a anunțat pe toată lumea că programatorii de la LithTech sunt într-adevar o echipă foarte bună și că plecarea lui nu va avea un impact prea mare asupra finalizării versiunii 2 a motorului grafic.

PLAN UPDATE**Nume:** Greg Zeschuk**Firma:** Bioware**Poziție:** Programator principal**Proiect:** MDK2

MDK, al cărui nume vine de la inițialele celor 3 programatori de la început, a fost un joc cel puțin interesant. Cu mult înaintea timpului său, el beneficia de o tehnologie 3D a motorului grafic care acum ar fi fost considerată normală. În aceeași linie, MDK2 amenință să arate mai bine ca niciodată. Jocul se afla în etapa finală de adăugare a modulelor de salvare/încărcare a nivelelor și de setare a rezoluției video. În ritmul acesta probabil că va apărea înaintea Diablo 2, care înaintea cu greu prin faza de beta-testing.

MDK2 folosește OpenGL-ul în exclusivitate

care s-a dovedit încă o dată foarte stabil și ușor de programat. Pentru instalarea driverilor se va folosi GLSetup-ul ca și în cazul Quake 3 Arena, acesta fiind un produs separat realizat de o terță firmă, deci are toate motivele să fie de bună calitate. Versiunea de Dreamcast (noua consolă minune cu acces Internet) a apărut deja și se bucură de succes.

**.PLAN UPDATE****Nume:** Starr Long**Firma:** Origin Systems**Poziție:** Producător**Proiect:** Ultima Online 2

După Ultima 9, Origin se concentrează asupra noii generații a versiunii online a jocului.

În timp ce ultima versiune Ultima Online: Second Age rămâne prizoniera dimensiunii 2D, nu același lucru se poate spune despre Ultima Online 2. Ultima 9, care arată bine chiar și după standardele actuale se pare că nu va fi nici pe departe la fel de atractivă. Dezvoltarea jocului beneficiază de o interactivitate cu gamer-ii mai rar întâlnită. Pe site-ul oficial www.uo2.com se poartă discuții aprinse despre ce am dori să existe în joc, iar membrii ai echipei publică frecvent ultimele noutăți din domeniul lor, fie acesta al programării, graficii sau povestii jocului. În acest moment se știe sigur că UO2 nu va mai fi doar o lume medievală, vor exista zone preistorice, dar și zone mai moderne, în sensul Jules Verne și nu Isaac Asimov, după cum se exprima Long.

De ultima oră, site-ul Origin Ultima Ascension și-a închis oficial paginile forumului, întreaga resursă a personalului fiind îndreptată acum spre UO2.

ACCELERATOARE DE DOWNLOAD

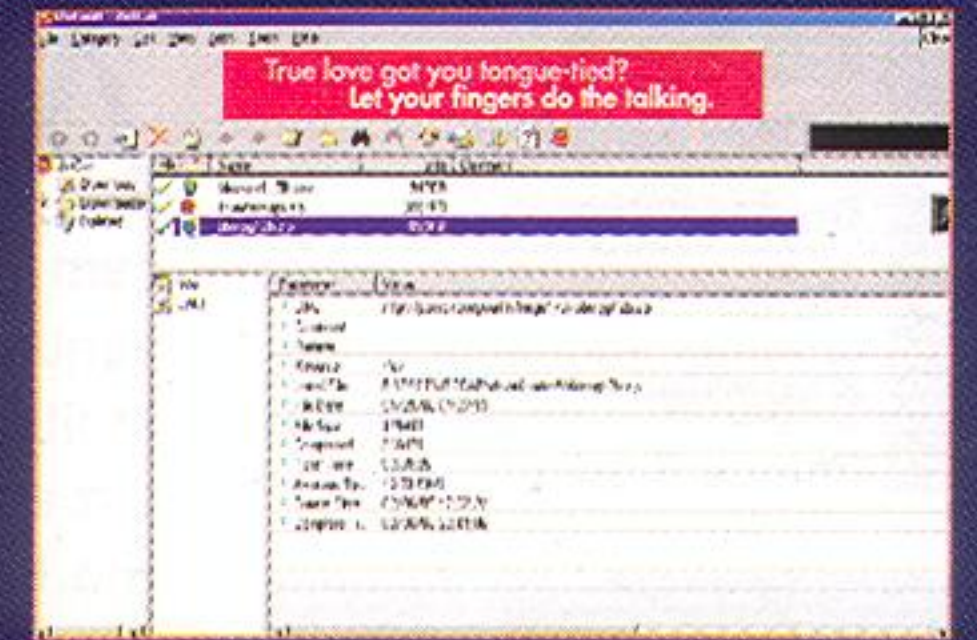
Deși ele sunt trei, doar două se pot lăuda cu adevărat cu numele de download accelerator.

JetCar v0.75

Jet Car este cel complet din cele trei managere de download testate. Programul folosește principiul care sta la baza reget-ului, lansînd mai multe thread-uri, fiecare descarcînd de la o anumita zona a fișierului (în mod normal 0%, 25%, 50% și 75%), download-ul mergînd uneori de patru ori mai repede deoarece foarte multe site-uri limiteaza viteza unui singur download.

Din nefericire acest gen de accelerare nu funcționeaza pe un modem, în cazul acestora limitarea fiind adesea peste viteza lor maxima. JetCar monitorizeaza click-urile din IE și Netscape, clipboard-ul sau alternativ ALT+click-urile. Detine suport pentru proxy-uri (http, ftp și socks5), hang-up la dial-up după terminare, un sistem de grafice destul de relevant,

schedule, sunete și posibilitatea de a verifica fișierul cu un antivirus extern. Programul este practic free, doar ca introduce bannere în partea de sus, așa cum se vede și în poza. Cei care doresc sa scape de ele nu au decât sa plateasca 15\$. Un alt lucru interesant este că, pentru fiecare download, se poate specifica daca sa utilizeze sau nu proxy și, daca da, care din ele. Jet Car are 800k și poate fi tras de la URL-ul alaturat sau de pe CD-ul nostru, la secțiunea Aplicatii/Internet.



JETCAR v0.75

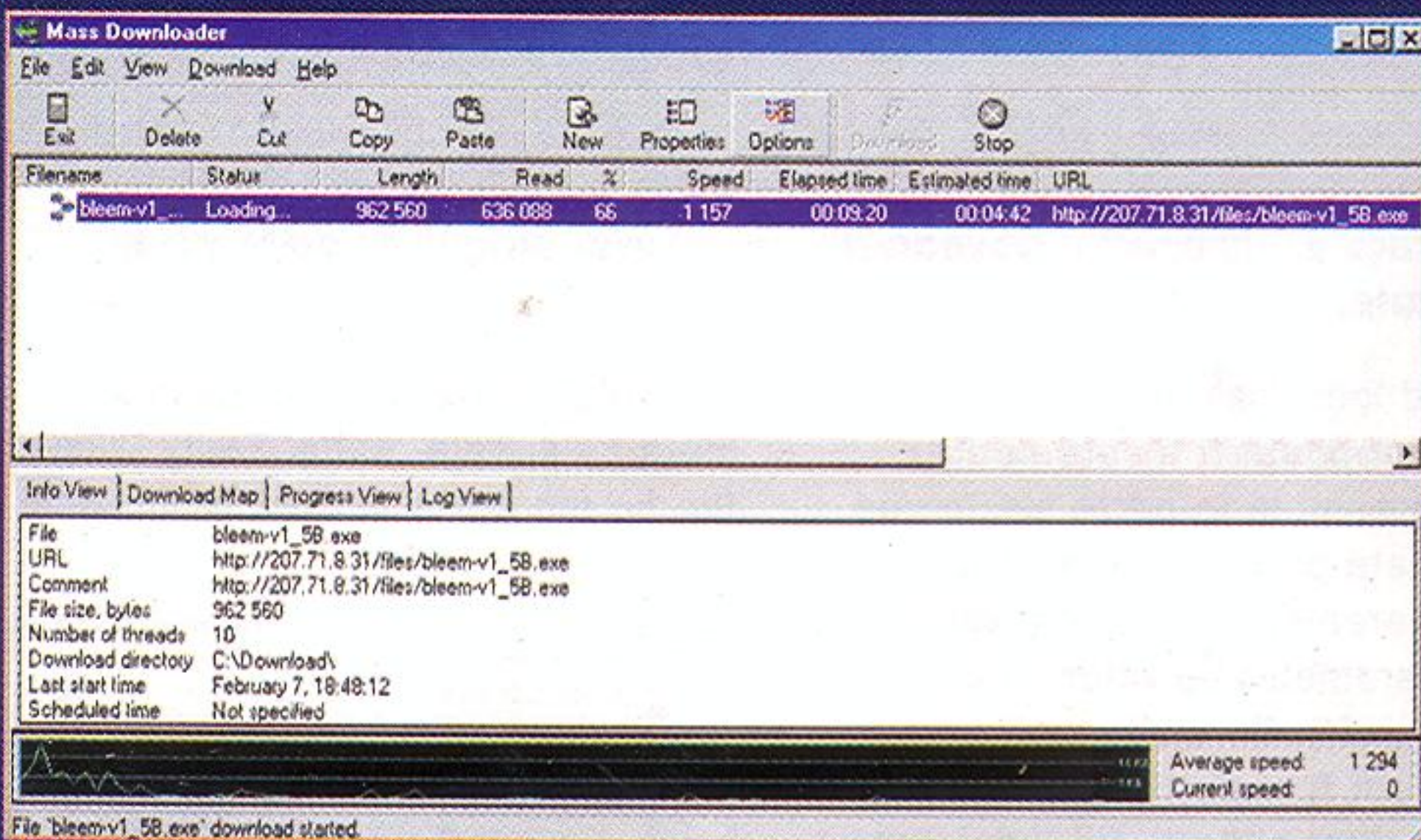
Pret: \$15
 Producător: Amaze Soft
 URL: www.amazesoft.com

CARACTERISTICI

- are multe optiuni și face grafice
- se mișca foarte bine



Mass Downloader v1.2.78



Ca și Jet Car, Mass Downloader utilizeaza principiul reget-ului, doar ca determina automat numarul de thread-uri de download. Mass Downloader are o interfață total diferita de a Jet Car-ului, fiind mai slab la capitolul informații despre fișierele trase și avînd mult mai puține opțiuni. Sistemul de grafice și informații este însă mult mai bine organizat. De asemenea, Mass Downloader este mult mai puțin configurabil la capitolul proxy și are anumite probleme cu acestea, mergînd

mult mai prost cu ele. La capitolul viteza de download uneori o duce mai bine decît Jet Car pus pe standard, datorita sistemului automatic de setare a numarului de thread-uri. Pentru un beta, MD-ul se comporta foarte bine.

MASS DOWNLOADER v1.2.78

Pret: Free (doar versiunea beta)
 Producător: MetaProducts Corp.
 URL: www.metaproducts.com

CARACTERISTICI

- pentru un beta se mișca bine
- nu are atît de multe opțiuni.



Download Accelerator v3.9.0.9

Download Accelerator a fost printre primele programe de acest gen și deși a ajuns la varianta 3 are totuși puține opțiuni dacă îl

comparam cu oricare din celelalte doua. În același timp viteza de descarcare este și ea cea mai scazuta, chiar dacă utilizeaza ca și Jet Car (pe default) patru fire de download. În rest nu exista un sistem de grafice sau statistici iar programul nu știe nici macar sa download-uiasca înca o data un fișier gata tras. Istoria fișierelor trase le conține doar pe cele introduse manual (lipsind cele prinse la

interceptarea click-urilor din browser). Suportul pentru proxy scârțâie și el, programul vazînd respectivul server ca neavînd reget, deși acesta are în mod sigur. Ceea ce îl deosebeste în mod pozitiv de alte programe de acest gen, este un sistem de căutare al mirror-urilor și un webcrawler, cu care pot fi cautate programe și MP3-uri. Poate varianta 4 va rezolva aceste probleme.

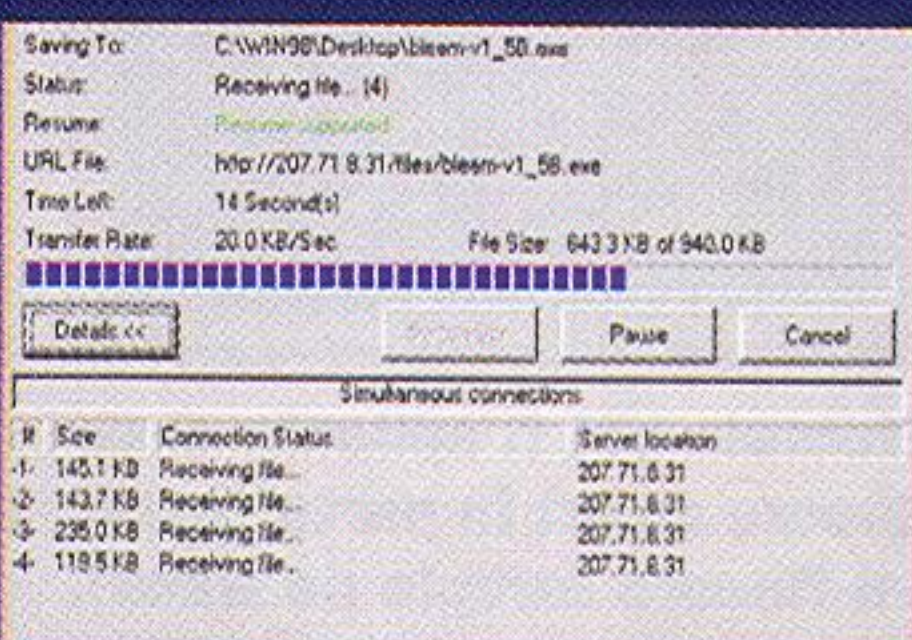


DOWNLOAD ACCEL v3.9.0.9

Pret: Free
 Producător: Speedbit
 URL: www.downloadaccelerator.com

CARACTERISTICI

- foarte puține opțiuni
- se mișca prea greu



FRUITY LOOPS PRO

Aplicarea efectelor poate fi făcută pentru fiecare sample în parte sau poate fi aplicată prin editare grafică (desenarea cu mouse-ul a variației unui parametru).

Tip program

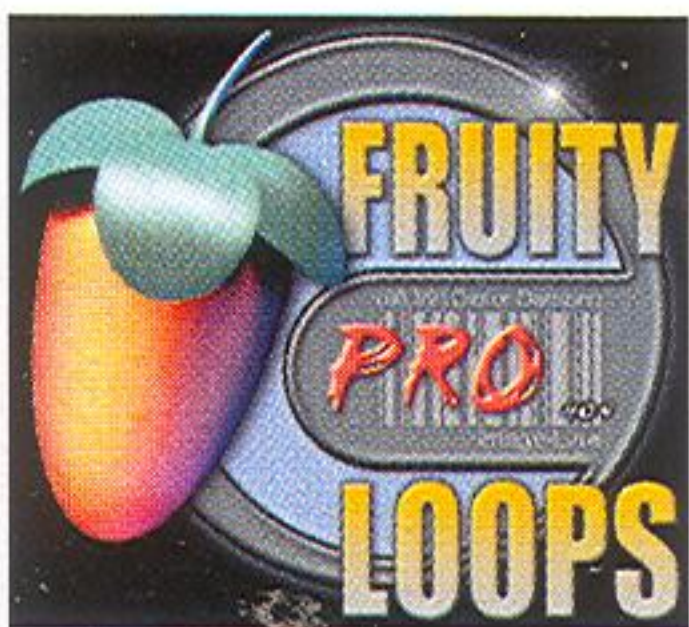
Editare sample-uri

Complexitate

Medie

Redactor

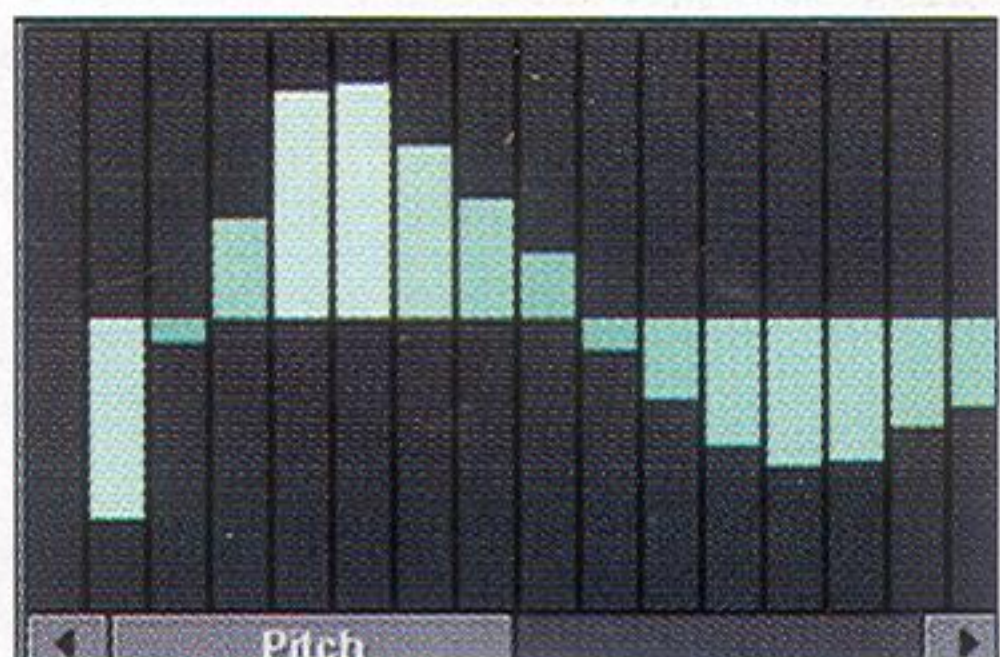
Remus Gradin



Adevărat este că în ultima vreme am prezentat mai multe wave editoare și ar cam fi cazul să prezentăm și alte genuri de programe. Atunci să fie Fruity Loops Pro. Este un program din aceeași categorie ca Pro DJ sau Hip Hop DJ, programe prezentate de altfel în numerele mai din urmă ale revistei noastre. Categoria aceasta de programe bazate pe o interfață preponderent intuitivă și o aranjare de sample-uri în funcție de inspirația și talentul fiecăruia, au început să capete o mare amploare atât în rândul începătorilor, cât și în rândul avansaților.

După cum am spus și mai sus, cheia acestui program este să aranjezi sample-uri pe un număr nelimitat de track-uri, însă, atenție: cu cât sunt mai multe track-uri utilizate, cu atât calculatorul va merge mai greu, datorită gradului mare de încărcare a procesorului. După părerea realizatorilor, Fruity Loops este recomandat a fi folosit în special în realizarea părților de percuție, datorită faptului că beneficiază de foarte multe seturi de tobe, însă este recomandat și în realizarea melodiilor datorită efectelor care pot fi aplicate sam-

Exemplu de efect grafic (trasarea graficului făcută cu mouse-ul).



FRUITY LOOPS PRO

Pret: 35,99\$

Producător: Image-Line

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- salvare în format .flp, wave, midi sau zip
- număr nelimitat de track-uri



ple-urilor. Problema sample-urilor este rezolvată parțial de achiziția unui CD special produs pentru Fruity Loops (care costă cam 35\$) sau pot fi utilizate altele în formate specifice, care poți să le ai din întâmplare pe hard sau poți să nu le ai din întâmplare pe hard și să fii nevoit să le crezi.

Salvarea poate fi făcută sub forma formatelor proprii .flp, dar și sub formate wave, midi sau zip



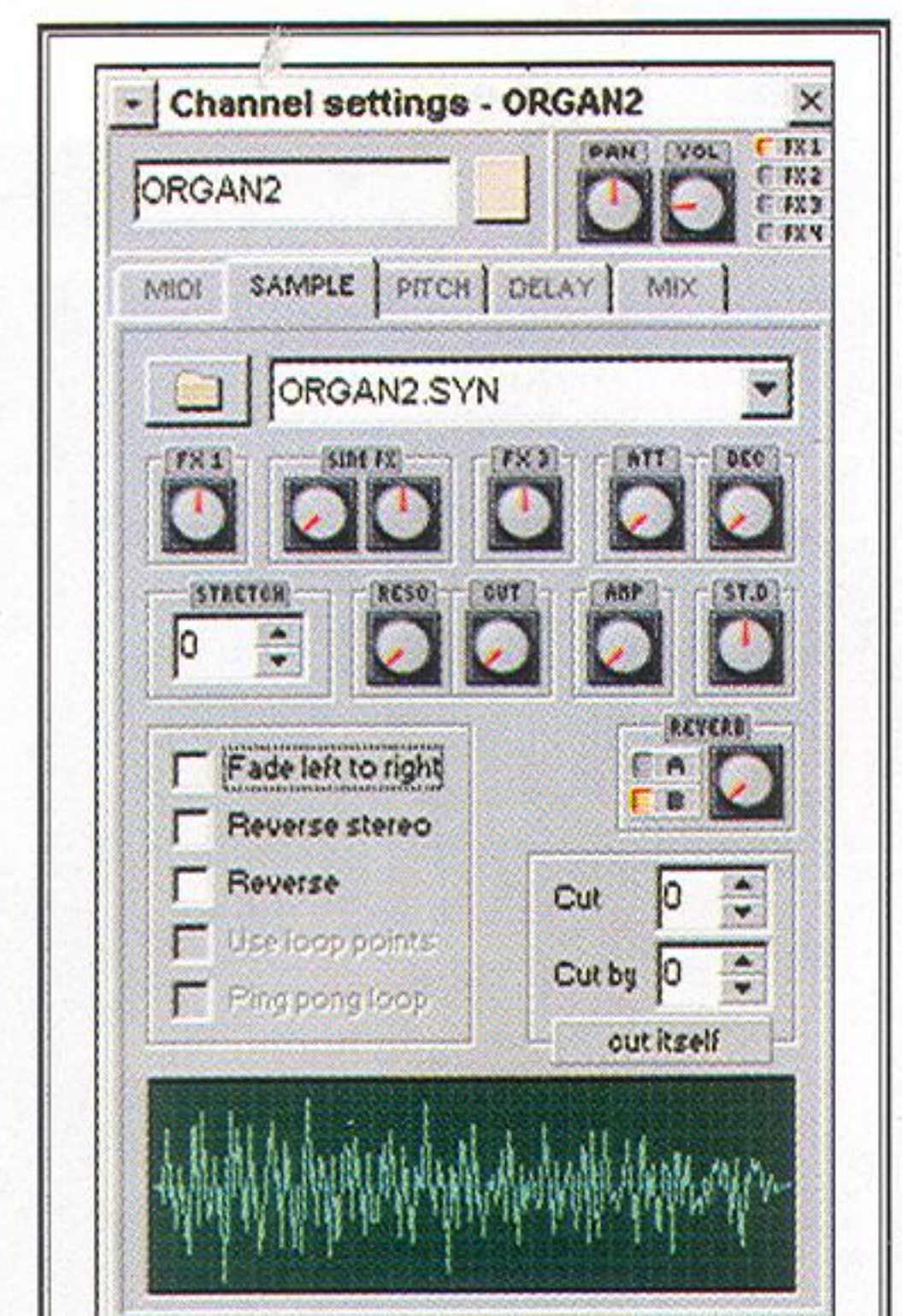
Interfața programului dovedește caracterul simplu în operare al acestuia.

(zipped loop file). Aplicarea efectelor poate fi făcută pentru fiecare sample în parte sau poate fi aplicată prin editare grafică (desenarea cu mouse-ul a variației unui parametru ca volum, pitch, pan, cutoff). De altfel, unii parametri pot fi reglați și prin intermediul unor slider. Un lucru destul de interesant îl constituie meniul Tools unde pot fi adăugate aplicațiile favorite (îți poți adăuga wave editorul favorit sau MIDI sequencer-ul, dar și unele aplicații de procesare).

Ca marea majoritate a programelor, Fruity Loops are mai multe versiuni destinate vânzării, cum ar fi BASIC, PRO sau TS404 cu prețuri ce variază între 35 și 99 \$.

Fără a exagera, voi caracteriza acest program ca pe unul care merită a fi încercat datorită ușurinței în utilizare, precum și datorită faptului că se poate obține un sound destul de interesant. Plecând de la un simplu sample, prin aplicarea de efecte, plugin-uri și schimbarea

pitch-ului se pot genera o gamă mare de sunete. Astfel Fruity Loops Pro nu are limite în ceea ce privește stilul muzicii create.



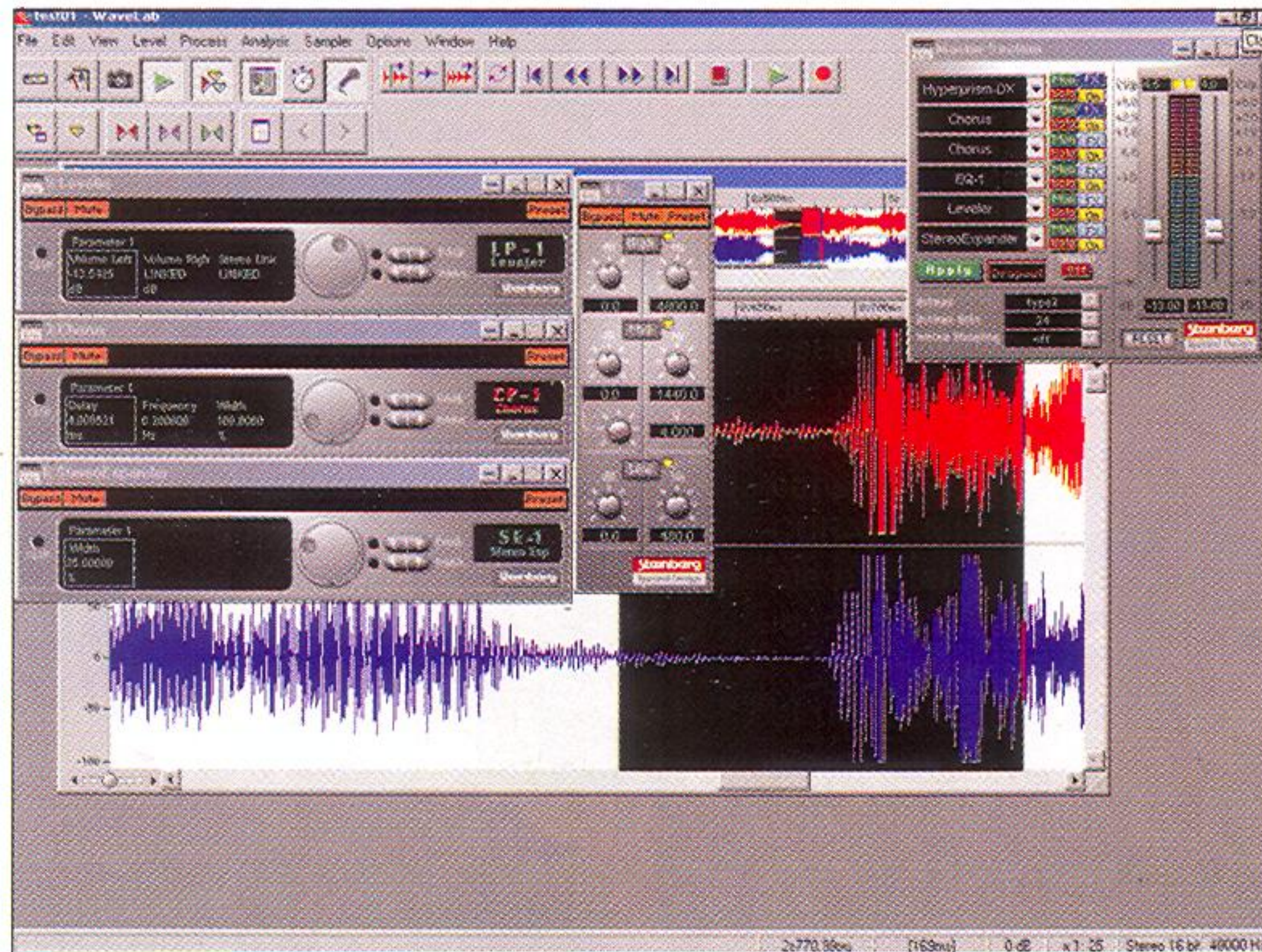
Efectele pot fi aplicate și pe fiecare sunet în parte (pentru fiecare sample de track).

WAVE LAB

Este asemănător cu Sound Forge doar din punctul de vedere al funcției globale, pentru că în rest este construit foarte aproape de CUBASE.

Este un program produs de Steinberg, firma care a realizat și seria de programe CUBASE, apreciate de foarte mulți utilizatori. Wave Lab este la origine un wave editor (însă mai avansat decât unul obișnuit), asemănător cu Sound Forge doar din punctul de vedere al funcției globale, pentru că în rest este construit foarte aproape de CUBASE (chiar casetele de dialog ale efectelor master au rămas identice cu cele din CUBASE).

Formatul principal, după cum și titlul programului o spune, este wave, putând opta la pornire pentru un format nou wave cu o rezoluție de 32 biți, rată de samplare maximă de 96000Hz și o sursă mono, stereo sau dual mono (specifică Wave Lab). Tot încă de la început poți începe lucrul și prin CD program, proiect sau database, salvarea fișierelor făcându-se în formate wave, aif, au, snd, paf, raw, pcm dar și codate MPEG Layer 3 (mai există și alte posibilități de codare - Microsoft ADPCM, Windows Media Audio V1, V2 sau IMA ADPCM) cu posibilități de conversie la alți parametri (rata de samplare de la



Vedere de ansamblu asupra interfeței programului.

11000Hz la 96000Hz, rezoluție de la 8 biți la 32 biți, însă pe multe plăci de sunet vor merge doar până la 16 biți, sursă mono, stereo).

Bineînțeles că un program care se respectă, Wave Lab beneficiază și de o puternică parte specifică analizei sunetului. Analiza în frecvență beneficiază de o reprezentare grafică tridimensională care poate fi vizualizată din mai multe viewpoint-uri, reprezentare care poate fi liniară sau logaritmică. Aplicațiile de tipul efectelor, filtrelor sunt prezente prin normalizare, schimbare de volum, fade-uri, dar și prin efecte master. În Master section sunt detectate toate plugin-urile DirectX

Analiza în frecvență a sunetului beneficiază de o reprezentare grafică tridimensională.

(pe care le văd și alte programe), VST (cele de la CUBASE: Fuzz Box, Neon, Grungelizer, Stereo echo, etc), dar și unele proprii: Vocoder, Reverb, Externalizer, Resampler, Eq1, aproape toate aceste efecte beneficiind deja de un număr însemnat de variante presetate, toate putând fi aplicate atât pe porțiuni selectate, cât și pe toată bucata înregistrată. De remarcat la aceste plugin-uri, pe lângă calitatea oferită din punctul de vedere al sunetului și un nivel ridicat al calității grafice. Deja știm că, azi, calculatorul are locul său bine știut în studiouri, astfel încât și programul Wave Lab are posibilitatea de a primi sau de a transmite semnal la sampler-uri (AKAI, Emu, Roland). Toate plugin-urile pe care le identifică, pot fi "culese" și din *plug-in manager* unde este permisă așezarea acestora în grupuri specifice utilizatorului. În concluzie, Wave Lab este un soft bun, mai ales prin prisma existenței unor plugin-uri adecvate.

Tip program

Editare wave

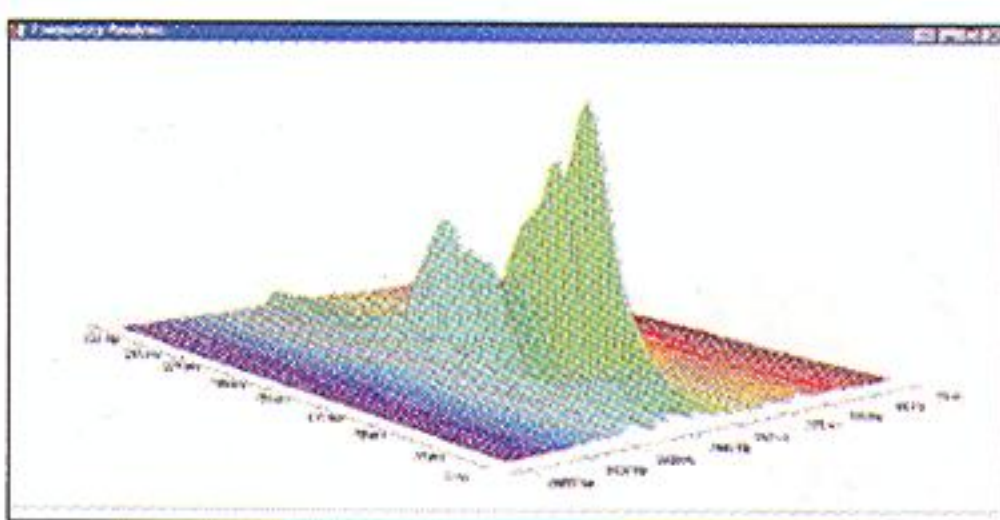
Complexitate

Ridicată

Redactor

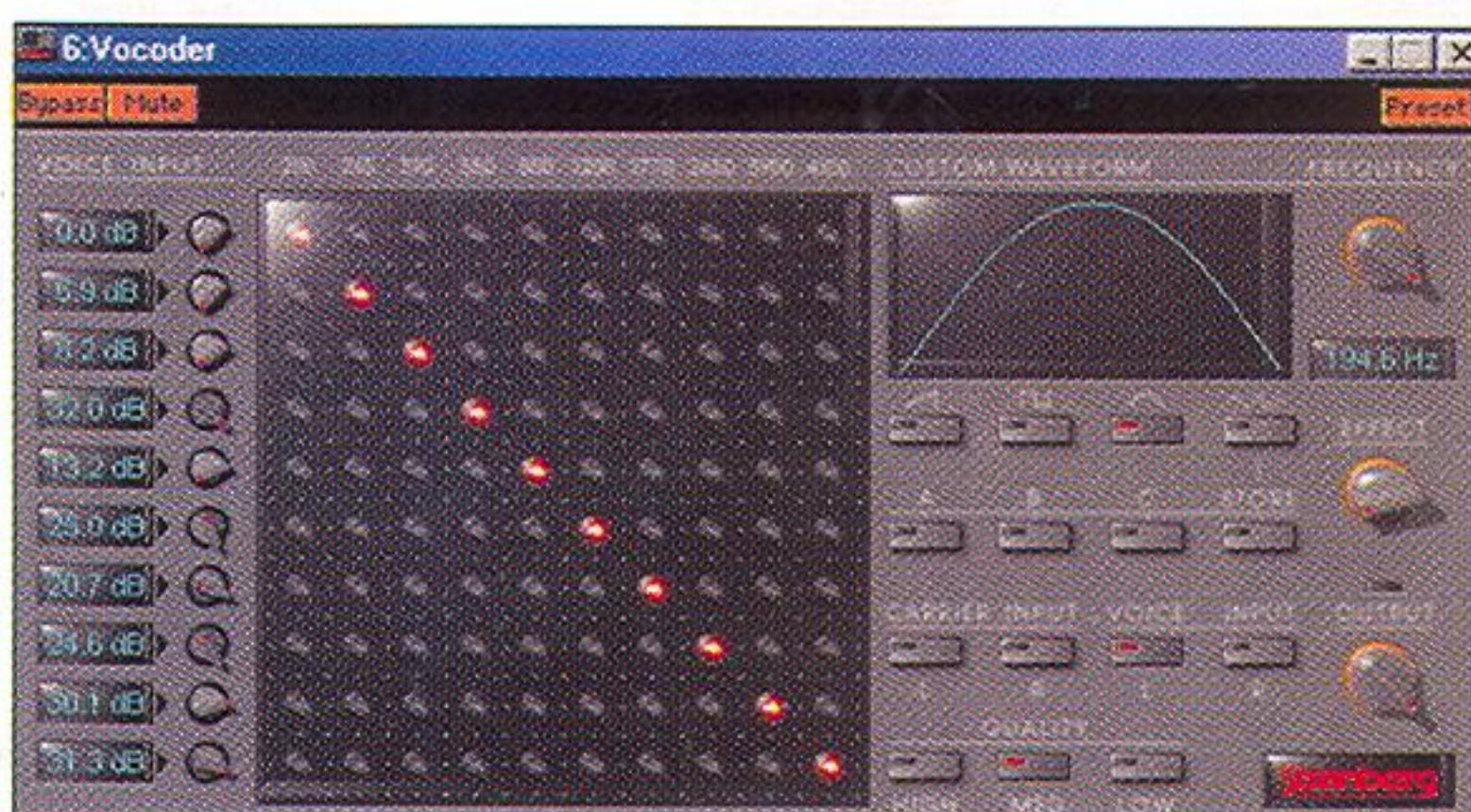
Remus Gradin

DETAII



Analiza în frecvență reprezentată grafic, tridimensional.

Vocoderul din Master Section, care este destul de bun.



WAVE LAB

Preț: N/A

Producător: Steinberg

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- rata de samplare de la 11.000 la 96.000 Hz
- salvează în wave, aif, au, snd, paf, raw

★★★★☆



SONIC FOUNDRY ACID PRO

Fișierele audio pot fi grupate și selectate ușor datorită gestionării acestora în genul explorer.

Tip program

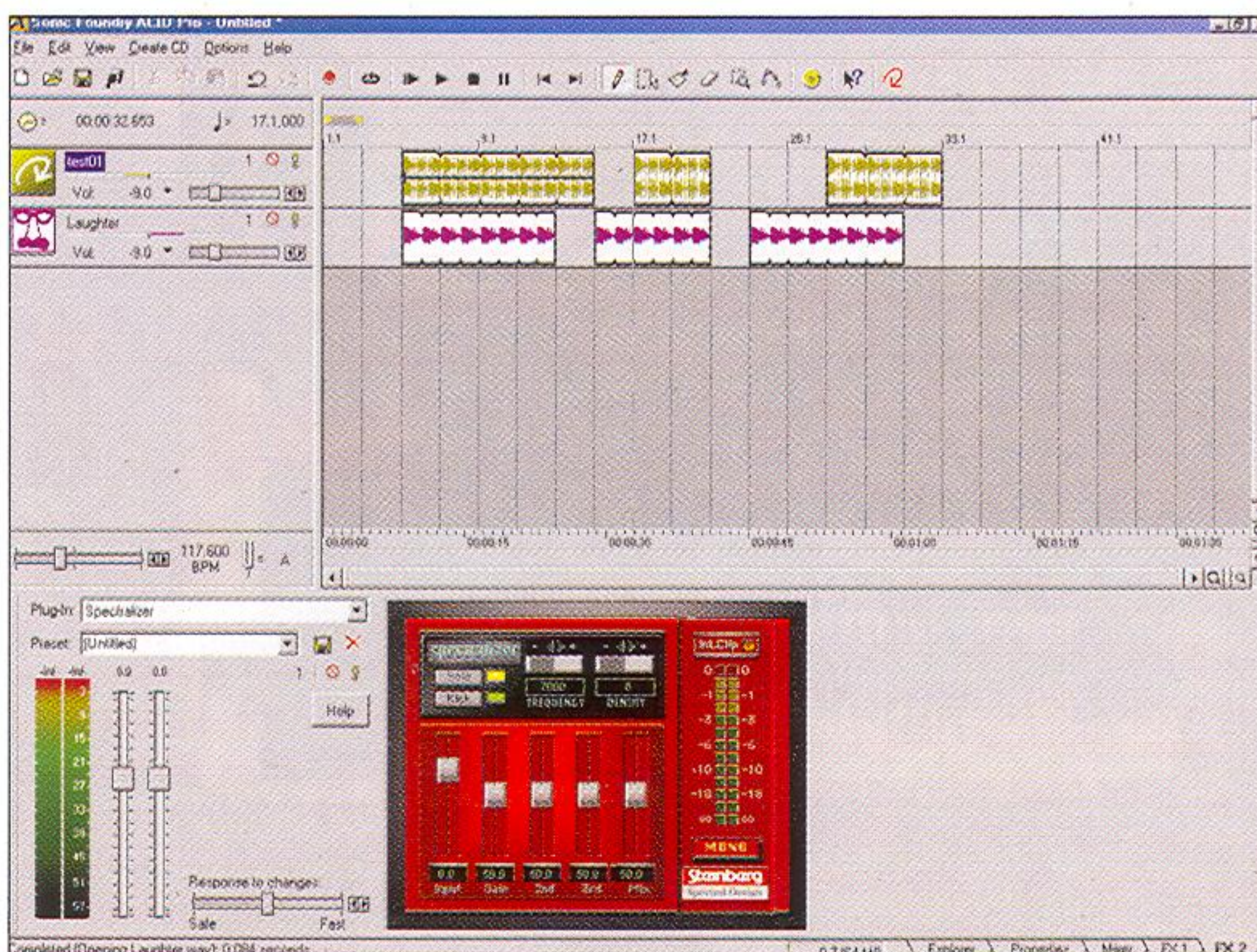
Editor de muzică

Complexitate

Medie

Redactor

Remus Gradin



Se vede clar că se poate lucra multitrack dar și plugin-ul DirectX

Este realizat de către Sonic Foundry, aceeași firmă care a produs și renumitul Sound Forge. Fără să o lungim prea mult, ACID Pro este un editor de muzică în care principalul lucru pe care îl faci ca să crezi ceva, este să aranjezi cu mouse-ul bucățile de wave-uri și nu numai (sunt admise și aif-uri) pe lungimea track-ului. Pe fiecare track merge introdusă o altă serie de sample-uri. Oricum, când un fișier este deschis, îi este atașat automat un track.

Performanțele tehnice ale sunetului editat cu ACID Pro,

ajung la o frecvență (rata de sample) de 48000Hz, (maxim pentru playback și înregistrarea ajunge la 96000Hz), rezoluție 24 de biți și sound stereo. Salvarea proiectelor se poate face și în formate Real Media, având în vedere faptul că propriile creații (pe care fiecare și le consideră cele mai bune) pot fi share-uite

Programul acceptă și sincronizarea MIDI cu alte softuri sau cu hardware.

cu ajutorul ACIDplanet.com.

Pentru a nu se limita doar la o banală aranjare, având în vedere că ACID Pro a ieșit din aceeași ogradă ca și Sound Forge, pot fi aplicate și plugin-uri DirectX (pe care pot să spun că le recunoaște foarte bine), modificări grafice ale unor parametrii direct cu mouse-ul (ceva asemănător cu programul Cool Edit), gamă largă a tempo-ului melodiei.

Programul acceptă și sincronizarea MIDI cu alte softuri sau cu hardware. Fișierele audio pot fi grupate și selectate ușor datorită gestionării acestora în genul explorer.

Punctele forte ale ACID Pro sunt interfața sa intuitivă, chiar și oportunitatea de a-l folosi ca multitrack la mixarea de fișiere audio, suportul pentru plugin-urile Direct X, numărul nelimitat de track-uri, utilizarea formatelor MPEG Layer 3, posibilitatea de a crea cam orice gen (fără a fi limitat pentru că domeniul de bpm oferit este destul de generos). Aceste lucruri îl fac destul de interesant și îl aduc în sfera de atractivitate a citatului "merită să-l încerci".

ACID PRO

Preț: N/A

Producător: Sonic Foundry

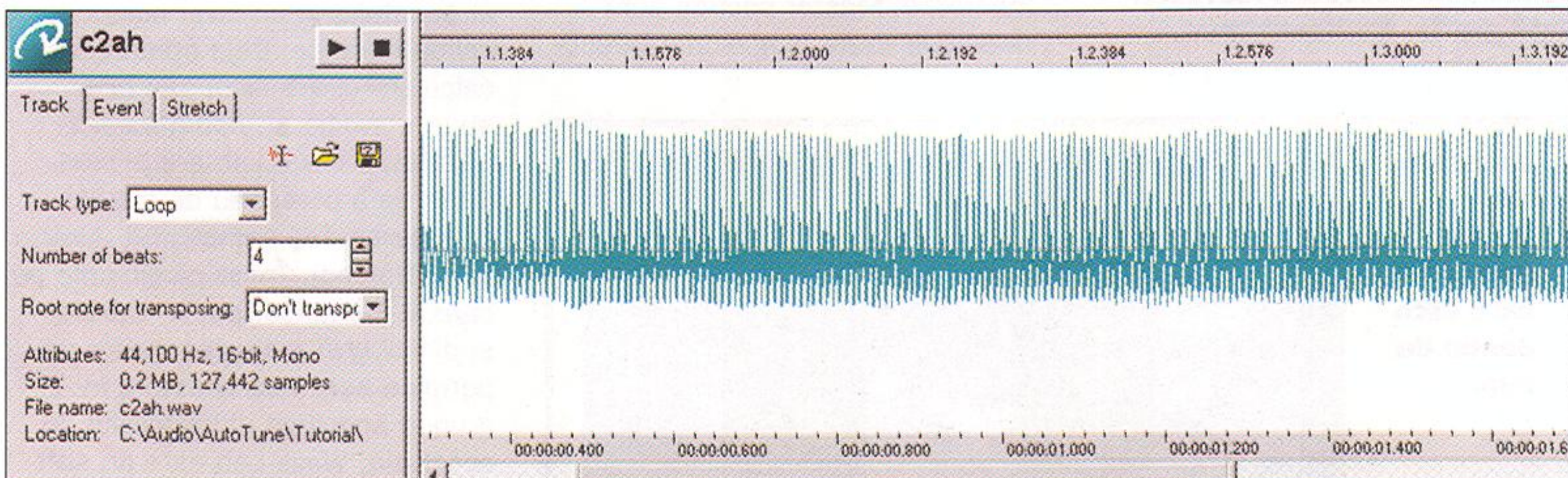
Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- sample 48.000 Hz
- înregistrare 96.000 Hz
- flexibil
- plugin-uri DirectX

★★★★☆



Proprietățile fiecărui fișier vor fi modificate de alt program (un wave editor), ACID Pro verificând prima dată dacă există Sound Forge.

REBIRTH RB-338



Având în vedere că are la origine același producător, ReBirth poate fi utilizat împreună cu Cubase VST.

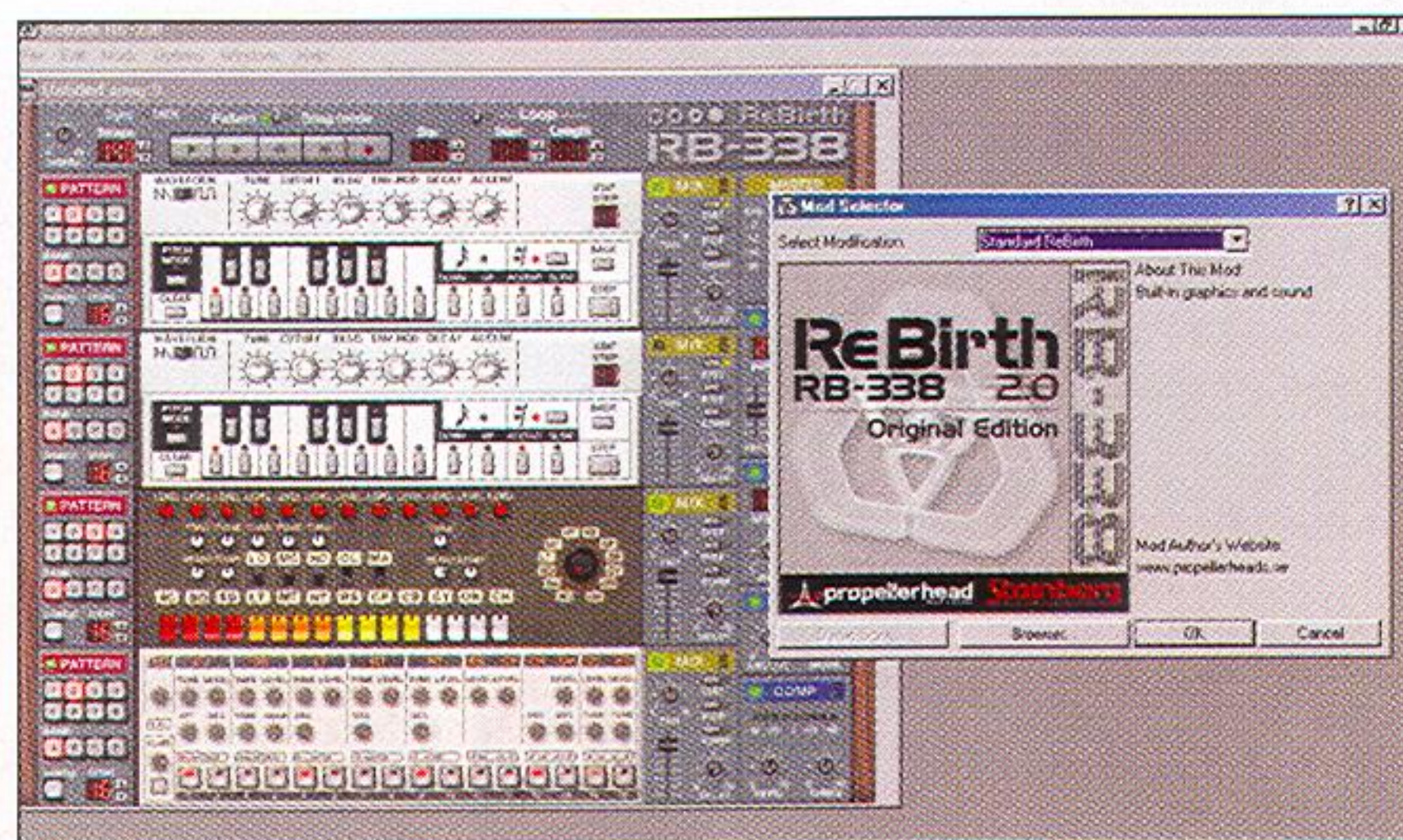
Este un program inspirat de celebrele produse ale firmei Roland (TB 303, TR 808, TR 909), care în variantele reale (hardware) costau de ordinul miilor de dolari, ele fiind oferite cumulat în ReBirth la aproape de zece ori mai ieftin. Această atitudine este din ce în ce mai speculată de producătorii de soft din domeniul muzical în sensul că instrumentele virtuale (vezi, de exemplu și Cakewalk unde, în numărul trecut, am arătat ca aplicație virtuală multitrack-ul VS 880) capătă o mai mare amploare decât cele reale.

Revenind la RB-338, este disponibil în versiunile PC și MAC, lucrează la o rată de samplare de 44,1kHz și un domeniu de

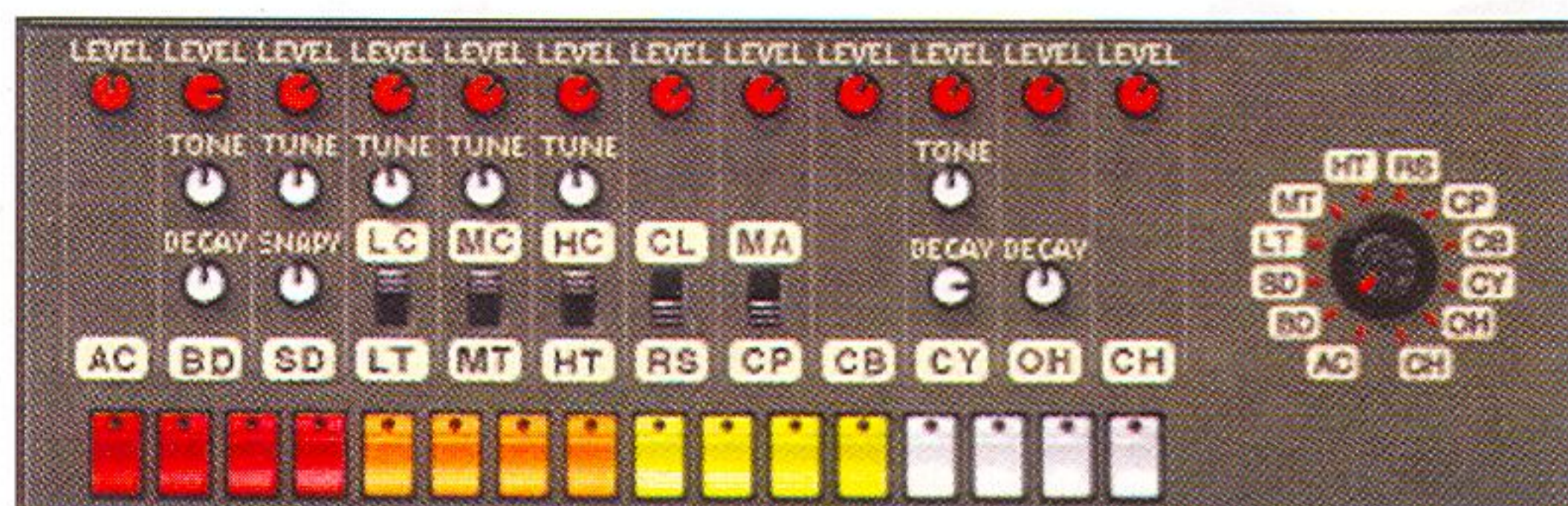
tempo-uri de la 20 bpm la 500 bpm.

Programul poate fi utilizat în două stări (moduri) diferite: song mode și pattern mode. Primul (mod) este folosit în special la înregistrări beneficiind și de controale automate, iar cel de-al doilea mod unde controalele sunt manuale este recomandat a fi folosit în secțiunea de creație. ReBirth folosește și partea de MIDI fie la sincronizarea cu alt echipament, fie pentru comandă în cazul unei eventuale prestații "live".

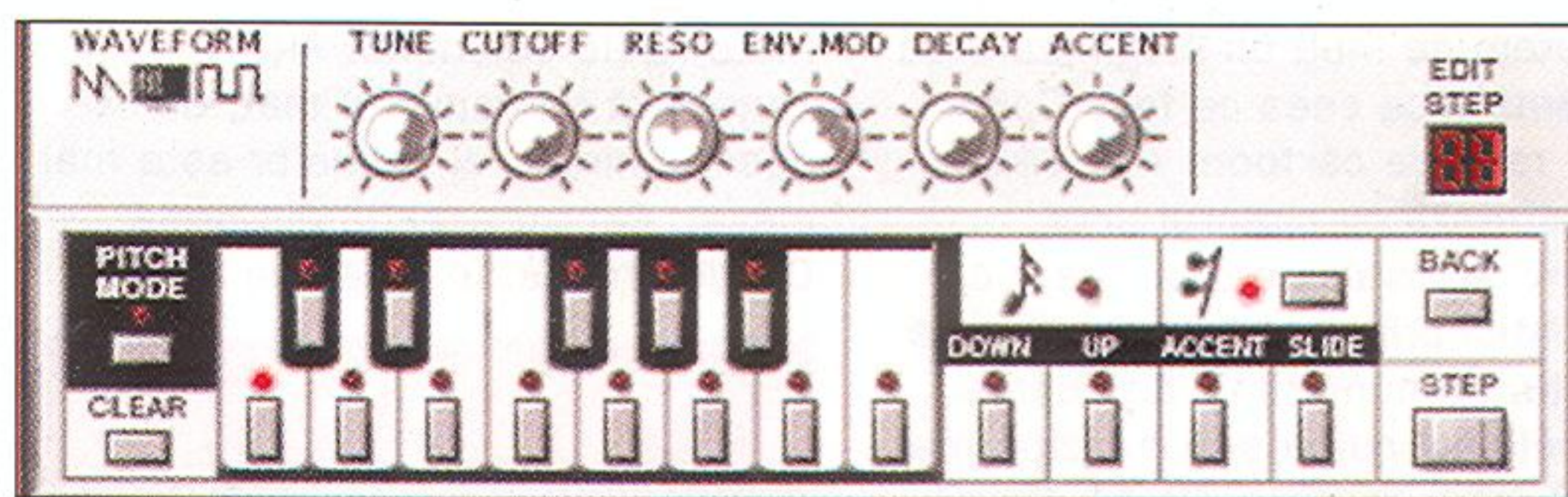
Fiecare din cele patru instrumente are spre utilizare 32 de modele grupate în patru bănci a câte opt a căror alegere poate fi făcută cu mouse-ul sau de la tas-



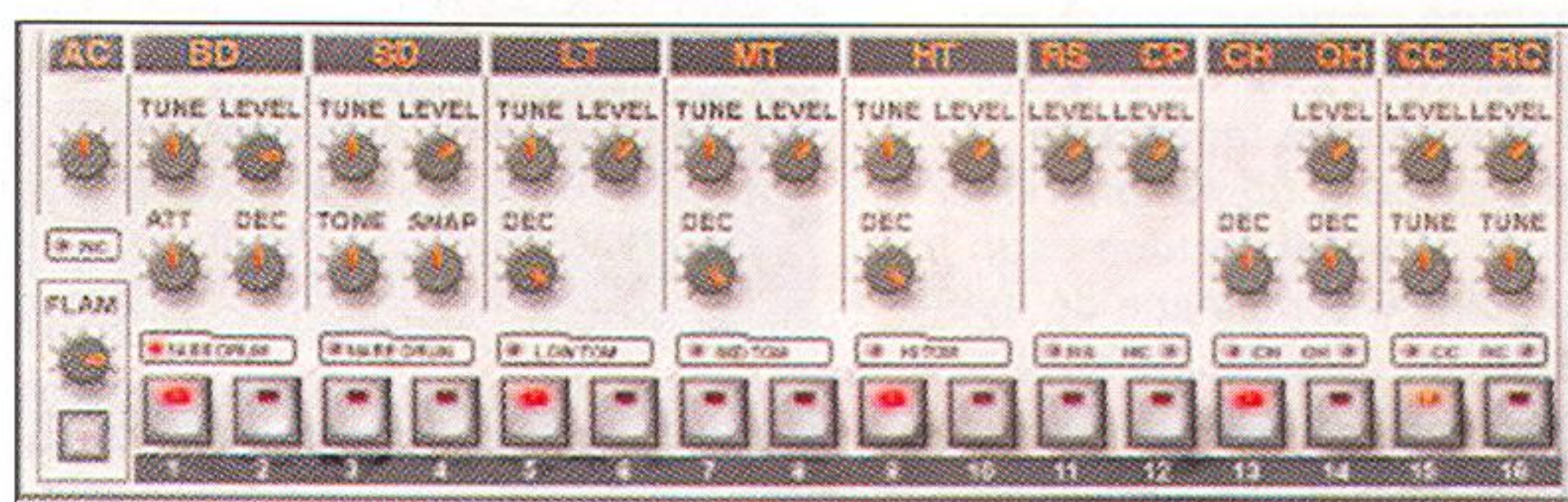
Cam așa arată ReBirth. Cu cât monitorul este mai mare, cu atât poți vedea mai bine semnificația butoanelor.



Aproximativ TR 808



Bass line-ul TB 303 în varianta virtuală, oferită de ReBirth



Aproximativ TR 909

tatură, dar și prin control MIDI, schimbare care se va vedea de la următoarea măsură (programul permite operații în timp real - adică în timp ce rulează melodia poți aplica efecte sau alte schimbări asupra ei). Efectele de mixare sunt concretizate în mixere, volum master, distorsion, PCF (pattern control filters), comp (compresor), delay. Alți parametri care pot fi reglați independent pentru fiecare instrument virtual în parte și se pot observa și în poze sunt: level (volumul sunetului), tune, decay (lungimea sunetului). Operatorul mai poate opta și la forma de interpolare a wave-ului: sawtooth și square. ReBirth are și alte opțiuni interesante printre care se află și utilizarea și crearea de mod-uri. Mod-urile sunt niște fișiere ce fac programul să arate altfel și ca grafică dar și ca sunet. Aceste aplicații pot fi gestionate prin intermediul unei ferestre de dialog (Mod selector), unele mod-uri fiind deja oferite cu programul, altele putând fi luate de pe Internet sau pot fi create chiar de utilizator. Având în vedere că are la origine același producător, ReBirth poate fi utilizat împreună cu Cubase VST. În final nu pot să zic decât că ReBirth este o soluție interesantă pentru un studio virtual fără prea multă cheltuială.

Tip program

Editare sample

Complexitate

Medie

Redactor

Remus Gradin

REBIRTH RB-338

Pret: N/A

Producător: Steinberg

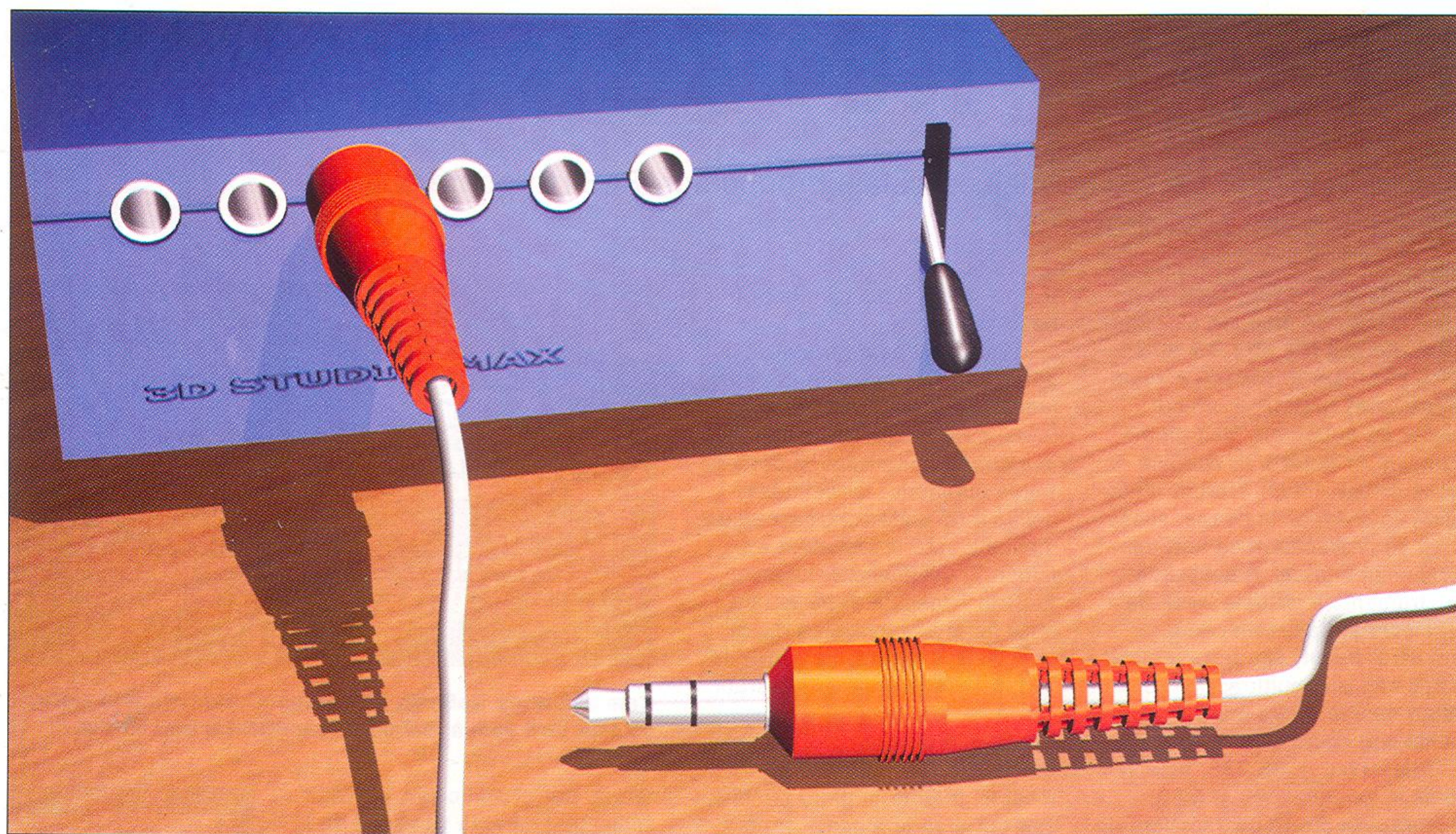
Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- instrumentație virtuală
- necesită un ecran mare sau o rez. de 800x600 pe un monitor de 14"
- sunete interesante

★★★★☆



PLUGIN-URI 3D STUDIO MAX

DETALII ARTICOL

Tip software: Plugin-uri

Complexitate: N/A

Redactor: Adrian Dorobât

Când am prezentat 3D Studio Max în numărul șase al revistei, am amintit de întreaga "familie" 3DSMax, compusă din zeci (chiar sute, la o numărătoare mai atentă) de plugin-uri care vin să completeze un produs și așa excelent. Programul celor de la Kinetix, putând fi utilizat atât de profesioniști, cât și de amatori, a deschis o piață al cărei potențial a fost imediat speculat de numeroase firme. Acestea s-au folosit de SDK-ul (Software Development Kit) oferit de Kinetix odată cu 3DSMax și de arhitectura deschisă a programului pentru a crea o serie de utilitare care nu fac altceva decât să ușureze munca utilizatorului, fie prin scurtarea procesului de creație pentru obiecte complexe, fie prin folosirea unui motor de randare mai rapid sau cu rezultate mai bune, fie profitând de un aspect mai puțin dezvoltat sau trecut cu vederea de producători.

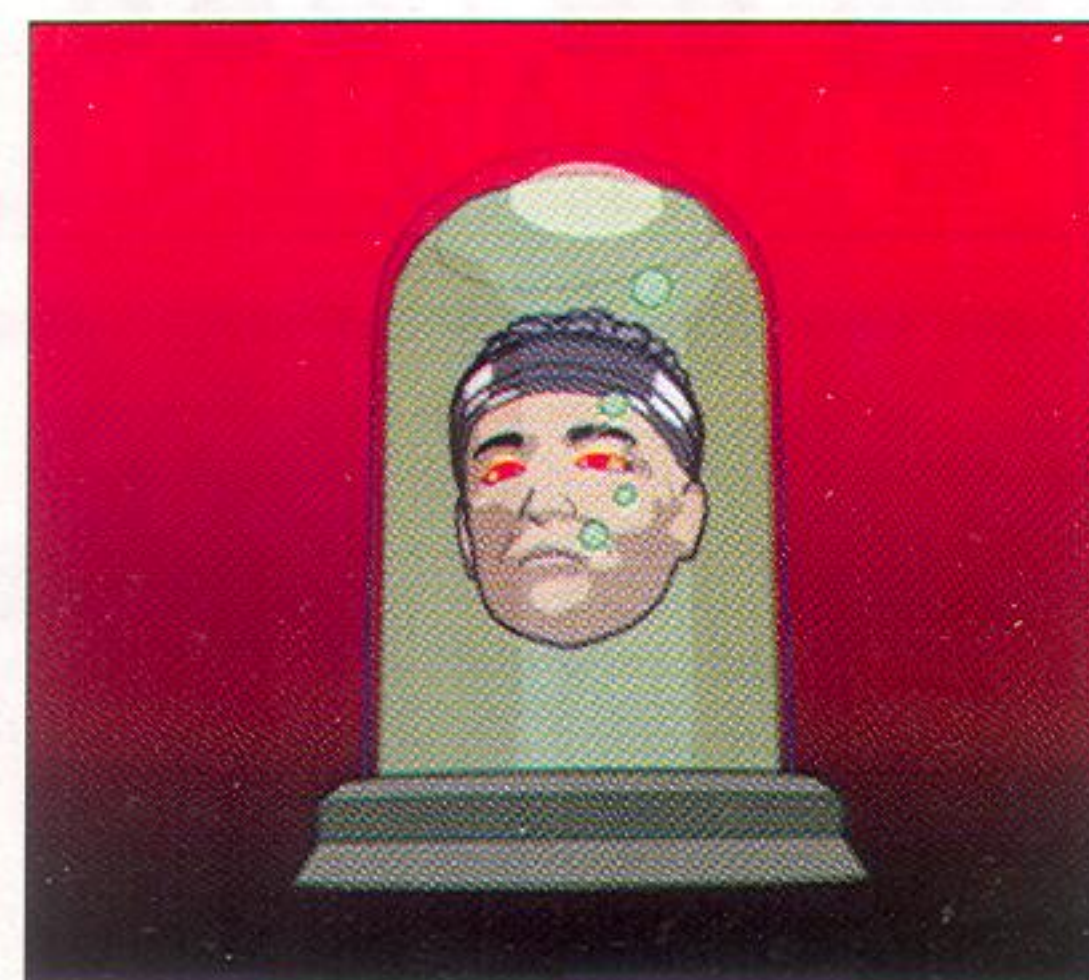
Afacerea în sine este destul de profitabilă, având în vedere că un plugin mai acătării costă între 30 și câteva sute de dolari. Printre producători se numără persoane particulare, pasionați de 3DSMax și programatori înrăiți, dar și firme cu renume ca Digimation, Sisyphus, Cebas Computer, Pixar sau REM Infografica.

THE INCREDIBLE COMIC SHOP

Este alegerea ideală pentru cei care consideră că aspectul mat, de desen animat, al scenelor este mai elevat.

Căutam de mult un plugin care să poată face ceea ce face Comic Shop: randare cartoon. Acest lucru se realizează cu ajutorul unor shadere speciale care au drept caracteristici principale o reflectivitate scăzută, un număr mic de nuanțe ale aceleiași culori și o tranziție mai bruscă între acestea. Comic Shop aduce de fapt trei tipuri noi de materiale: Ink & Paint, ceea ce înseamnă fill și contur, Cell Paint, care asigură umbrirea pentru modele și Cell Ink, care controlează modul în care este repartizată culoarea cernelii. Un material final pentru un personaj cartoon este compus dintr-o combinație de astfel de materiale, care fiecare au mai multe sub-caracteristici gen Light, Shade, Outer Ink, Inner Ink sau Hilite. Unii preferă aspectul lucios și realist al scenelor randate folosind

materialele obișnuite. Alții consideră că aspectul mat, de desen animat, al scenelor este mai elevat. Pentru aceștia din urmă Comic Shop este alegerea ideală.



DETALII

Producător: Digimation

Preț: 135\$

Verdict: ★★★★★

TREE DRUID

Se pot crea copaci virtuali sau un gazon virtual, setându-se dimensiunile crengilor, numărul de ramificații, respectiv numărul firelor de iarbă.

Acest plugin este un generator de copaci ce utilizează un algoritm progresiv pentru a crea structuri geometrice complexe, care, cu puțină răbdare și texturi bine alese, pot semăna destul de

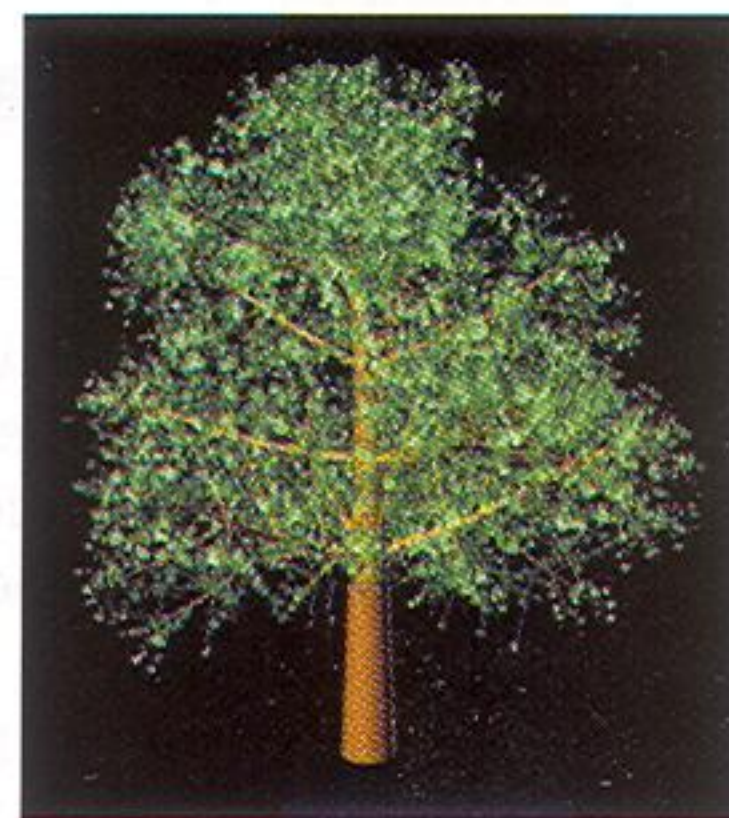


mult cu niște copaci. Utilitarul adaugă în meniul *Create Geometry* o nouă clasă de obiecte: *Druid trees*.

Aceștia se definesc prin intermediul unei forme care stabilește limitele de dezvoltare ale obiectului (bounding box). Apoi se pot seta dimensiunile crengilor, numărul de ramificații sau tipul și poziționarea frunzelor. Puteți să atașați copacului modificatori de tipul *gravity* sau *wind*, incluși în *Tree Druid*, care să afecteze căderea frunzelor sau să fluture crengile, toate acestea conform unor parametri configurabili. În plus, *Tree Druid* are inclus și un generator de iarbă, intitulat *Grass-o-matic*. Tot ceea ce trebuie să faceți pentru a crea un gazon virtual este să trasați un dreptunghi pe grila de ghidaj și apoi să setați dacă să fie risipită sau

în smocuri, numărul firelor de iarbă, înclinarea și restul caracteristicilor. Iarba poate fi și ea afectată de vânt și arată destul de bine animată.

Singura problemă a acestui plugin este că până și calcularea unui singur copac (foarte detaliat, ce-i drept) încetinește destul de mult calculatorul, încât lucrul cu mai mulți devine un adevărat chin, chiar și pe sisteme mai performante.



DETALII

Producător: Sysiphus

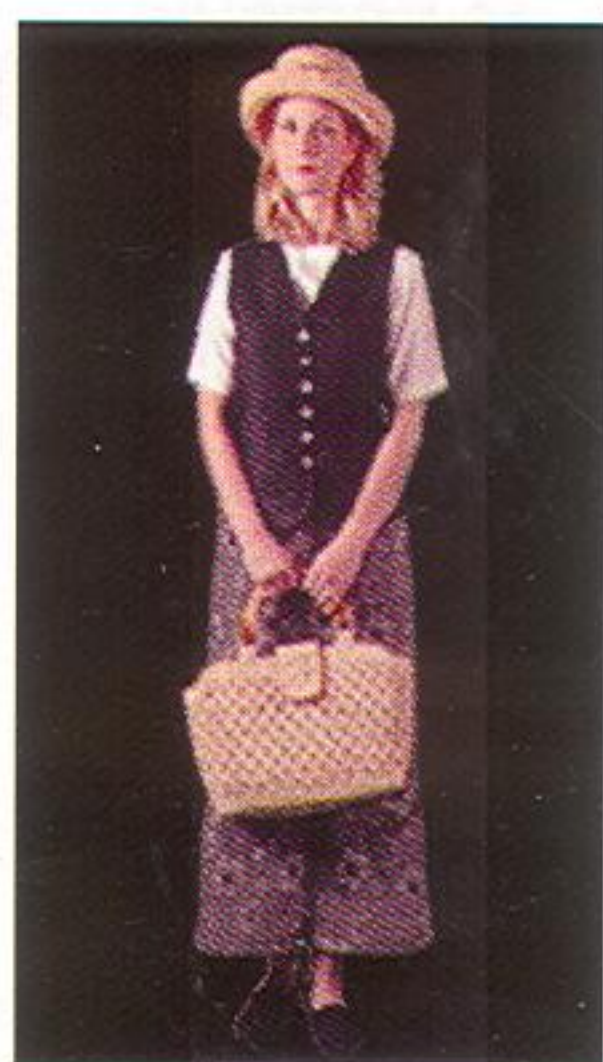
Preț: 215\$

Verdict: ★★★★★☆

REAL PERSON CREATOR

O alternativă pentru crearea de personaje, sacrificând calitatea în favoarea performanței.

Programul celor de la Archvision oferă o alternativă interesantă pentru crearea de personaje, sacrificând calitatea în favoarea performanței. *Real Person Creator* folosește mai multe imagini 2D ale aceleiași persoane, pe care le interpolează conform unui algoritm propriu pentru a crea iluzia că personajul este de fapt 3D. Acest lucru își are avantajele și dezavantajele sale. Ca avantaje avem numărul mic, aproape inexistent, de poligoane, ceea ce înseamnă că se pot crea grupuri numeroase de personaje care să ocupe foarte puțină memorie și care să se renderizeze rapid. Modelele au umbră realistă și pot fi de orice natură: propriile voastre fotografii, animale, copaci, case sau alte obiecte. La dezavantaje avem faptul că personajele sunt de fapt fotografii, ceea ce înseamnă că au expresii și poziții prestabilite, ce nu pot fi schimbate. Plugin-ul este însă foarte capabil și merită luat în seamă.



DETALII

Producător: Archvision

Preț: 275\$

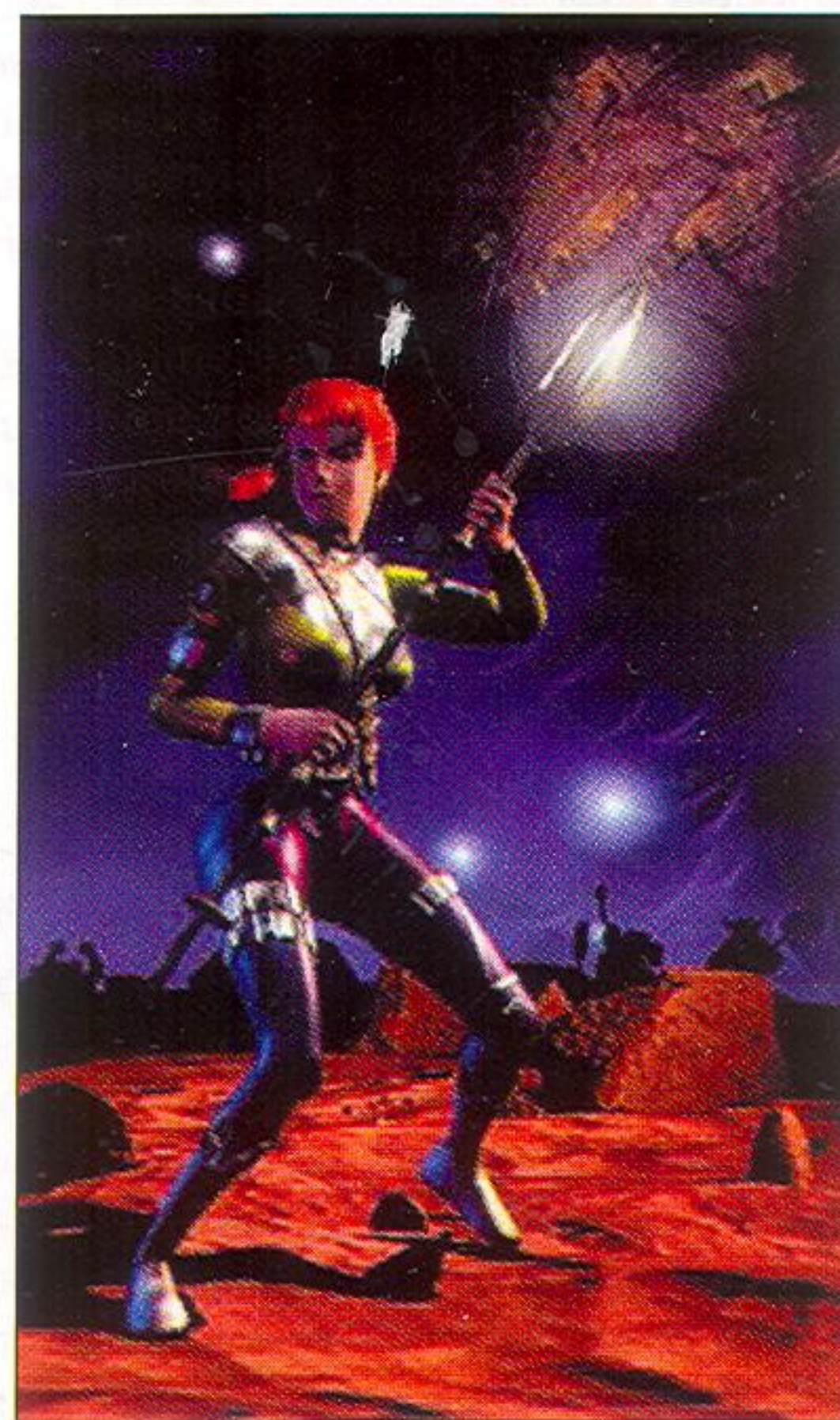
Verdict: ★★★★★☆

CHARACTER STUDIO

Începând cu versiunea R3, el este integrat în 3D Studio Max, ceea ce îi conferă un statut diferit de cel de până acum.

Acesta este tehnic un plugin 3D Studio Max, în sensul că nu funcționează stand alone, dar, începând cu versiunea R3, el este integrat în 3D Studio Max, ceea ce îi conferă un statut diferit de cel de până acum. *Character Studio* este compus din două module: *Biped* și *Physique*. Primul se constituie într-unul dintre cele mai cunoscute utilitare pentru animarea personajelor în mediul 3D, folosindu-se de un model primitiv de umanoid care trebuie introdus în interiorul caracterului modelat de voi și interconectat cu membrele acestuia. *Biped* are toate legăturile inverse kinematics făcute corect, astfel încât odată ce este conectat cu caracterul modelat, îl folosește pe acesta ca skin și îi imprimă mișcări realiste. Se pot configura dimensiunile membrelor, numărul articulațiilor, se poate preciza dacă personajul să aibă patru picioare în loc de două sau coadă iar mersul personajului poate fi controlat prin amplasarea unor urme de pași pe care acesta îi urmează. *Physique* este responsabil pentru imitarea modului în care se flexează mușchii în reali-

tate sau a modului în care se umflă cutia toracică atunci când personajul respiră.



DETALII

Producător: Kinetix

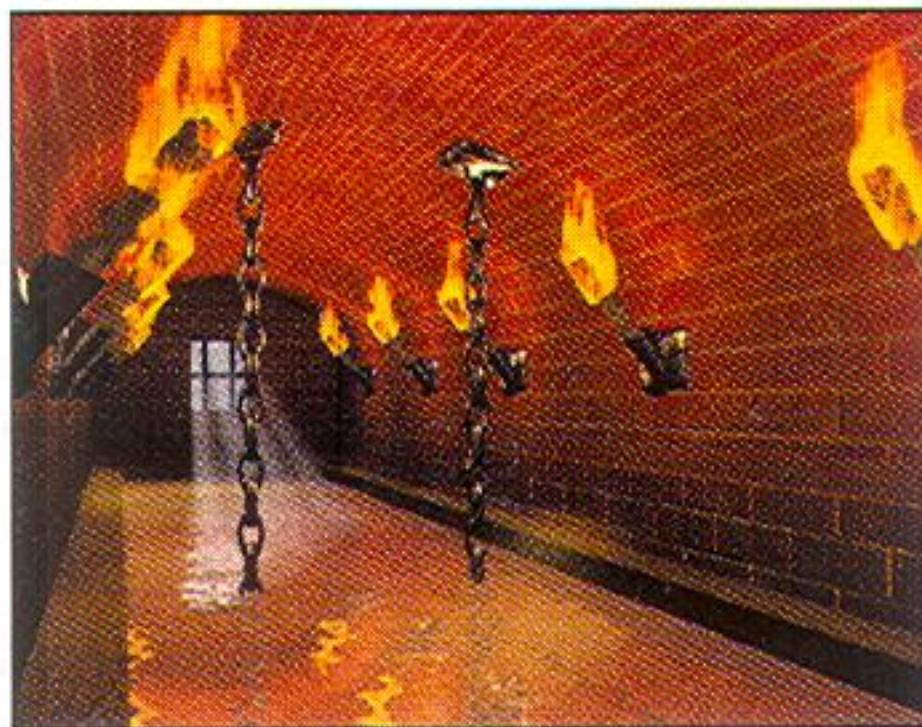
Preț: inclus în R3

Verdict: ★★★★★☆

PHOENIX - FIRE

Plugin-ul creează flăcări procedurale, care au un grad mult mai mare de configurabilitate.

Plugin-ul de la Digimation face un singur lucru, dar îl face excelent: este vorba de foc. Este de ajuns să selectați un obiect sau un sistem de particule ca emițător și Phoenix îl va îmbrăca într-un infern de foc volumetric. Plugin-ul creează flăcări procedurale, care au un grad mult mai mare de configurabilitate. Se pot folosi texturi ajutătoare pentru a determina locul unde va apărea focul și se pot folosi vectori sau helper-i pentru a controla direcția flăcărilor. Acestea au integrat un modul de dinamică astfel încât vor reacționa în mod natural la mișcările obiectului pe care sunt aplicate. Rezultatele finale sunt incredibile și cei care au văzut filmul "Stigmata" știu despre ce este vorba, însă prețul este foarte piperat.



DETALII

Producător: Digimation

Preț: 395\$

Verdict: ★★★★★

CHARACTER CREATOR

Este unul dintre cele mai interesante și utile plugin-uri pentru 3DS Max. Practic, este echivalentul Poser, dar nu este stand alone și este mai ușor de manevrat.



DETALII

Producător: FXRealms

Preț: 265\$

Verdict: ★★★★★

Character Creator este de departe unul dintre cele mai interesante și utile plugin-uri pentru 3DS Max. Practic el este echivalentul Poser, doar că nu este stand alone și este mult mai ușor de manevrat. Cu Character Creator aveți la dispoziție o bibliotecă de peste 500 de părți ale corpului predefinite, cu ajutorul cărora puteți crea prin combinare diverse personaje. Acestea pot fi pur și simplu umanoide sau pot avea diverse stiluri: fantasy, manga, horror sau science-fiction. Aveți posibilitatea să aplicați diverse transformări asupra membrilor, obținând unele radical diferite, pe care să le salvați apoi în bibliotecă. Vechile personaje pe care v-ați chinat să le modelați nu sunt nici ele pierdute, putând fi descompuse și exportate ca preset-uri. Plugin-ul celor de la FX Realms este unul dintre cele pe care trebuie neapărat să le aveți în colecția voastră.

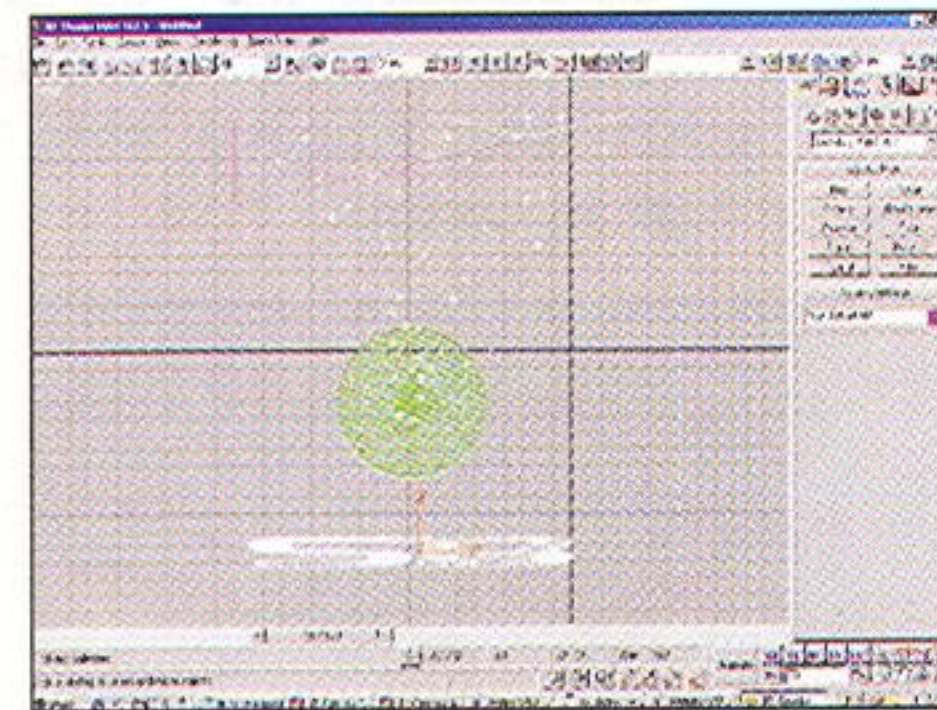
SAND BLASTER

Sand Blaster este, de asemenea, unul dintre puținele generatoare de particule care folosește conceptul de obiect-țintă.

Este un generator/manager de particule care pe lângă caracteristicile obișnuite are și câteva mai interesante. Printre acestea se numără faptul că orice obiect poate fi folosit ca emițător de particule și, totodată, orice obiect poate fi o particulă. Nu contează numărul de fețe al acestuia, nici dacă utilizează sau nu un

material, deși acest lucru ar putea fi de preferat, deoarece particulele Sand Blaster își pot însuși materialul emițătorului. Obiectul-țintă este reprezentat de către un element al scenei către care urmează să se îndrepte particulele; pot exista 999 de astfel de obiecte într-o scenă 3DSMax (dacă vă ține calcula-

torul). Dar ce este cu adevărat spectaculos este modul în care SB poate fi folosit pentru a simula descompunerea obiectului-emisător în particule sau compunerea obiectului-țintă din acestea. În domeniul său, Sand Blaster e, poate, cel mai bun. Nu-l ratați!



DETALII

Producător: Digimation

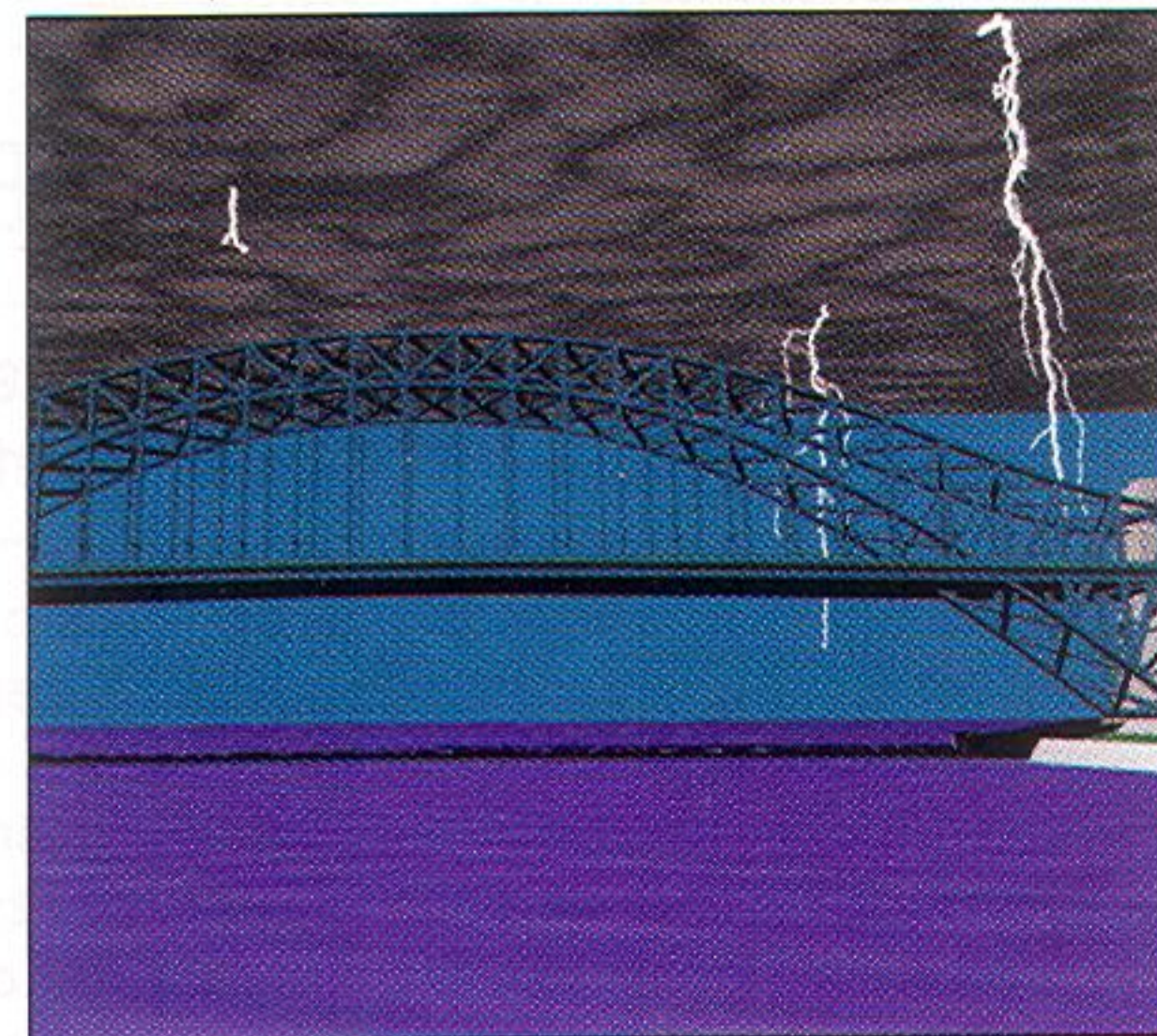
Preț: 200\$

Verdict: ★★★★★

THOR

Thor e indispensabil pentru animațiile bogate în efecte speciale.

Thor este în mitologia germană zeul furtunii iar plugin-ul care îi poartă numele creează fulgere. Modul de utilizare este simplu: fie se creează un obiect de tip bounding box care generează aleator fulgere în interiorul lui, pentru a simula un cer cu nori aducători de ploaie, fie se alege un obiect-emisător și un obiect-țintă iar Thor creează un arc electric, care în calitate de obiect este distinct și poartă numele de Mjolnir, numele ciocanului lui Thor. Se pot seta dimensiunile, numărul ramificațiilor și cantitatea de zgomot de pe o astfel de ramnificație (jagedness). Caracteristicile sunt animabile, astfel încât, cuplat cu un glow, Thor se poate dovedi indispensabil pentru animațiile bogate în efecte speciale.

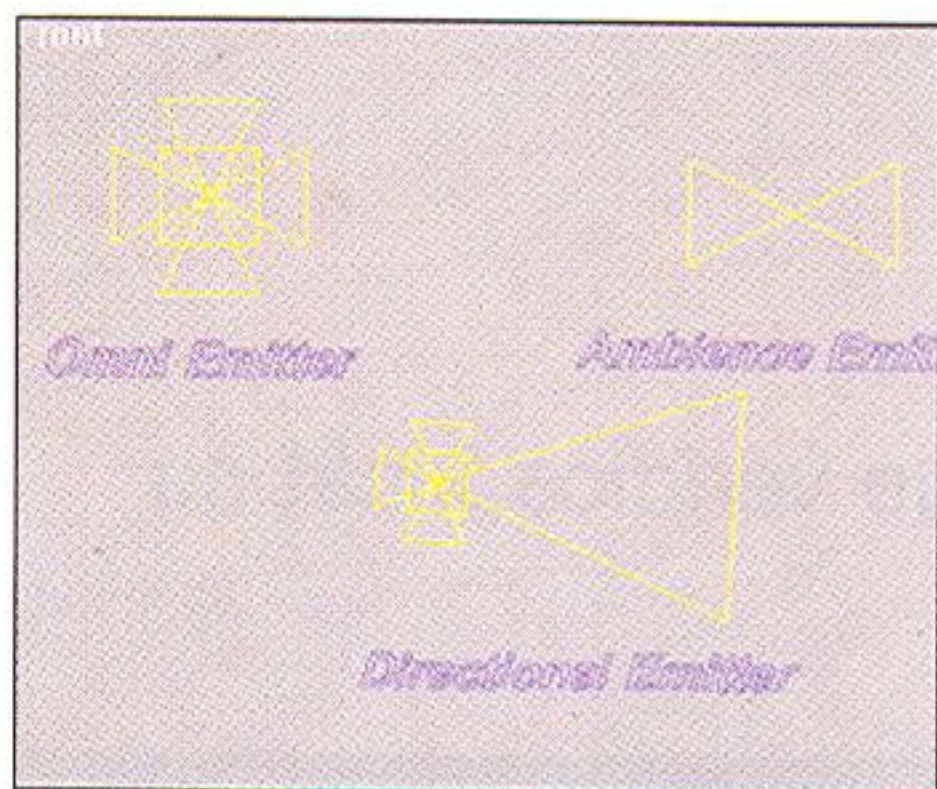


DETALII

Producător: Sysiph..s

Preț: 35\$

Verdict: ★★★★★



FOLEY STUDIO

Foley Studio este bazat pe emițători care pot interacționa cu obiectele din scenă.

Nici sunetul nu a fost uitat de către cei care produc plugin-uri pentru 3D Max. Iar Foley Studio este cel mai bun exemplu în acest domeniu. Producătorii au reușit să scoată pe piață un produs cu niște caracteristici interesante și originale: Foley Studio este bazat pe emițători, care pot interacționa cu

obiectele din scenă. Închipuiți-vă că puteți crea un emițător de sunet care să se declanșeze ori de câte ori piciorul unui caracter atinge podeaua sau de fiecare dată când o particulă ricoșează dintr-un obiect. Emițătorii pot fi de tip Omni, Directional, Particle și Ambience și li se pot aplica efecte de tip ecou, doppler sau

atenuare. Foley Studio vine cu o serie de canale pentru sunet, Foley Channels, care pot fi asemănate cu niște materiale audio și cu ajutorul cărora se pot asigna mai precis sunete obiectelor. Adăugați la asta o bibliotecă extinsă de sunete și efecte și veți obține companionul perfect pentru Max.

DETALII

Producător: Boomer Studio

Preț: 395\$

Verdict: ★★★★★

DARK TREE TEXTURES

Programul este distinct, însă legătura cu 3D Studio Max se realizează prin intermediul unui plugin care exportă și importă materialele.

Este unul dintre cele mai bune generatoare de texturi pe care le-am întâlnit. Programul are o structură ierarhică modulară, fiind bazat pe sloturi în care se plasează prin drag & drop diverse template-uri sau modificatori. Ierarhia este organizată în jurul

unei texturi de bază (root), căreia i se aplică diverse transformări prin conectarea cu sloturile în care se află modificatorii. Aceștia pot avea la rândul lor sub-modificatori, astfel încât se pot crea încrengături child-parent foarte complexe. DTT vine cu o bibliotecă impresion-

antă de texturi, atât bitmap-uri, cât și din cele procedurale, care toate pot fi folosite și ca efecte. Programul este distinct, însă legătura cu 3D Studio Max se realizează prin intermediul unui plugin care exportă și importă materialele.



DETALII

Producător: DarkTree

Preț: 235\$

Verdict: ★★★★★

SURFACE SUITE

Surface Suite este independent de rezoluția imaginii.

O parte importantă a succesului unei scene realizate în 3D Studio Max este texturarea. Și, nu de puține ori, se întâmplă ca un obiect mai complex să pună probleme în acest domeniu astfel încât ați fi avut nevoie de un program care să vă dea o mână de ajutor. Ei bine, programul de care aveți nevoie este Surface Suite. Printre caracteristicile plugin-ului realizat de Sven Technologies se numără: integrarea algoritmului AIST (Adaptive Image-based Surface Texture-mapping), care vă dă posibilitatea să întindeți și să manevrați în mod interactiv o textură pe suprafața unui obiect, în cadrul modulului Texturizer. De asemenea, Surface Suite este independent de rezoluția imaginii, de aceea texturile



vor arăta bine pe obiecte indiferent de dimensiuni. Mai multe texturi pot fi unite într-una singură pentru a crea imagini panoramice la 360 de grade sau pentru export continuu în timp real. Cu ajutorul unor puncte de control, texturile pot fi chiar animate.

DETALII

Producător: Sven Technologies

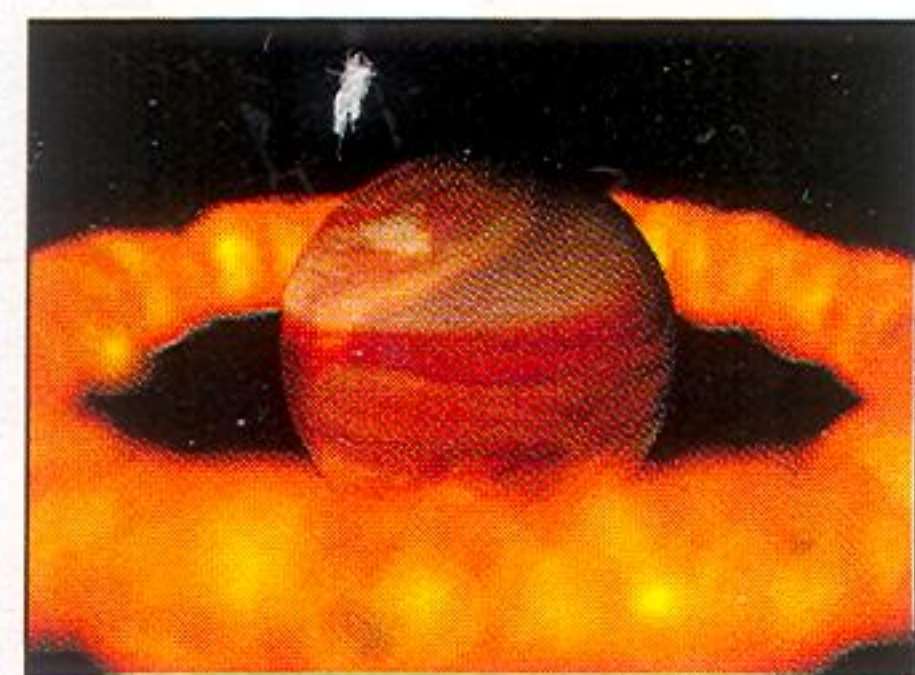
Preț: 165\$

Verdict: ★★★★★

CEBAS PYRO

Pyro poate fi folosit atât ca efect 2D în Video Post cât și efect atmosferic 3D

Pyro este un generator de efecte volumetrice, aici incluzând nori, fum, ceață și foc. Ceea ce îl face deosebit nu este atât calitatea efectelor în sine, care nu poate fi negată, ci rapiditatea cu care poate fi randată o scenă complexă care conține astfel de efecte. În principal acest lucru se datorează unei tehnologii dezvoltate de firma Cebas, Apperceptive 3D Shading Algorithm, care randează numai anumite zone ale imaginii, presupunându-se că golurile rămase sunt umplute subconștient de creierul uman. Ceea ce în mod paradoxal se și întâmplă, iar efectul final arată năucitor. Pyro poate fi folosit atât ca efect 2D în Video Post, cât și efect atmosferic 3D și vi-l recomand ca fiind excelent.



DETALII

Producător: Cebas

Preț: freeware

Verdict: ★★★★★

HOUDINI 3

În mâinile unui profesionist, poate produce iluzii atât de veridice încât cu greu vor putea fi deosebite de realitate.

Tip program

Modelare/animație 3D

Complexitate

Foarte ridicată

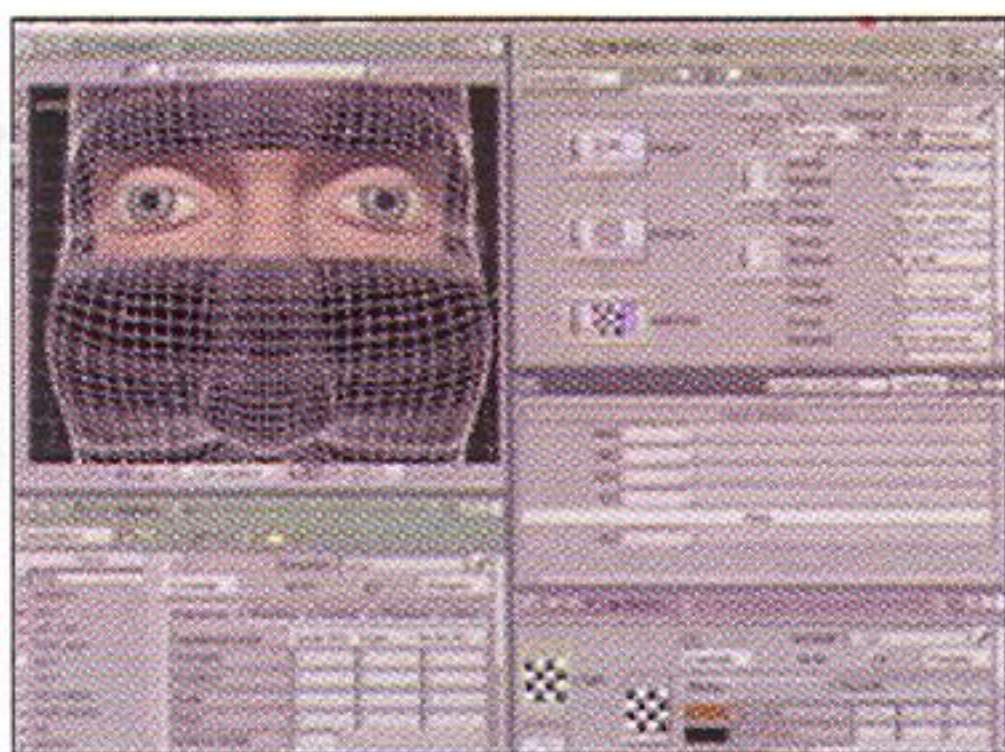
DETAII

Redactor

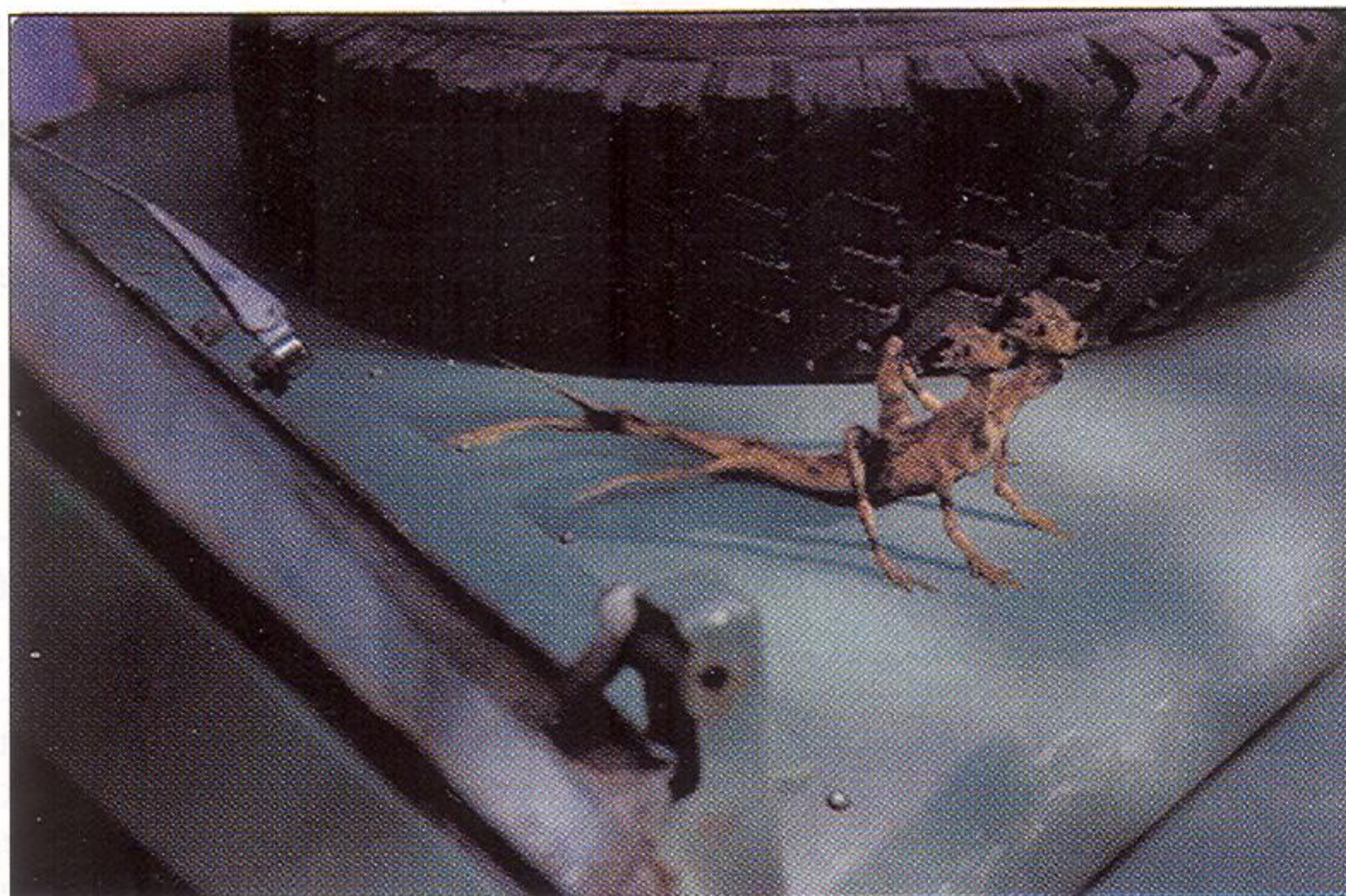
Adrian Dorobăț

Nici că se putea un nume mai potrivit decât Houdini pentru a descrie capacitățile acestui program: în mâinile unui profesionist, poate produce iluzii atât de veridice încât cu greu vor putea fi deosebite de realitate. Folosit în principal în industria cinematografică, Houdini a avut un rol important în succesul multor filme, fiind folosit la realizarea efectelor speciale din pelicule ca: Matrix, Godzilla, Armageddon, Star Trek Insurrection, General's Daughter și Fight Club. Multe firme de jocuri și-au creat scenele cinematice din acestea folosind Houdini și, un exemplu relevant ar fi mult-așteptatul (de unii) Final Fantasy VIII, de la Electronic Arts.

Ce face ca produsul celor de la Side Effects să fie mai deosebit de alte pachete 3D? În primul rând, animația este de factură procedurală, ceea ce înseamnă că este bazată pe procese, controlate de funcții. Acest lucru înseamnă că, modul în care un personaj pășește, poate fi realizat prin intermediul unei ecuații. Aceasta conferă programului mai multă flexibilitate,



Interfața este destul de încărcată chiar și în 1280x1024.



Scenă din filmul "eXistenZ" în care unul din personaje este o creatură creată pe computer cu ajutorul lui Houdini.

deoarece procesul poate fi modificat oricând, schimbând valorile variabilelor. Introducând un pic de hazard în ecuație, se poate obține un stadion întreg plin cu oameni, îmbrăcați diferit și care se comportă distinct unul față de celălalt. E clar că puțină matematică nu strică, chiar și dacă ești artist. Tot procedural este și sistemul de particule, până într-atît încît se poate modifica comportamentul unei particule individuale, pe baza unui eveniment, a unui segment de timp sau a unei ecuații. Se pot crea astfel stropi de apă, valuri, explozii și alte efecte speciale pline de realism. Cu opțiunea L-systems, se pot crea structuri ramificate care se dezvoltă după o anumită regulă și se pot plasa primitive geometrice pe acestea, în timp ce se dezvoltă. Aceasta o face utilă pentru constru-

irea de copaci artificiali, cu tot cu frunze. În plus, programul vă oferă posibilitatea de a folosi două motoare de randare: RenderMan și Mantra. Primul este produs de Pixar și nu este inclus în pachetul Houdini, dar este unul dintre cele mai bune în domeniu, având materiale extrem de realiste. Cel de-al doilea este de producție proprie, are o viteză remarcabilă și feature-uri ultimul tip: randare fotorealistică, depth shadows, efecte atmosferice, reflecții ray-traced, lens-flares personalizabile etc. Dacă mai socotim că Houdini are în dotare și numeroase tipuri de shading, printre care și unul cartoon, atunci obținem imaginea unui program ideal pentru cineva care vrea să arate lumii că are un cuvânt de spus în ceea ce privește grafica 3D.

Obrazul subțire cu cheltuială se ține

Lumi imaginare, personaje virtuale, animații și efecte speciale ieșite din comun, nimic nu este imposibil pentru Houdini. Bineînțeles că acest lucru presupune, pe lângă cunoștințele necesare pentru a-l utiliza la adevărata valoare, și un sistem performant: un monitor și o placă grafică capabile să afișeze imagini la o

rezoluție de 1280 x 1024 în 16 milioane de culori, la o rată de refresh rezonabilă, și cel puțin 128 Mb de RAM. Oricum este de remarcat că prețul nu e exagerat de mare în comparație cu avantajele și că Houdini este unul dintre puținele programe care au apărut și sub Linux, ceea ce sugerează o politică comercială mai puțin agresivă.

HOUDINI 3.0

Preț: 1700\$

Producător: Side Effects

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- animație procedurală high-end
- motor de randare rapid
- sistem de particule excelent



DREAMWEAVER 3

Noua versiune a programului Dreamweaver nu aduce decât o serie de îmbunătățiri minore, care nu justifică atașarea unui trei la sfârșitul numelui.

Tip program

Web design

Complexitate

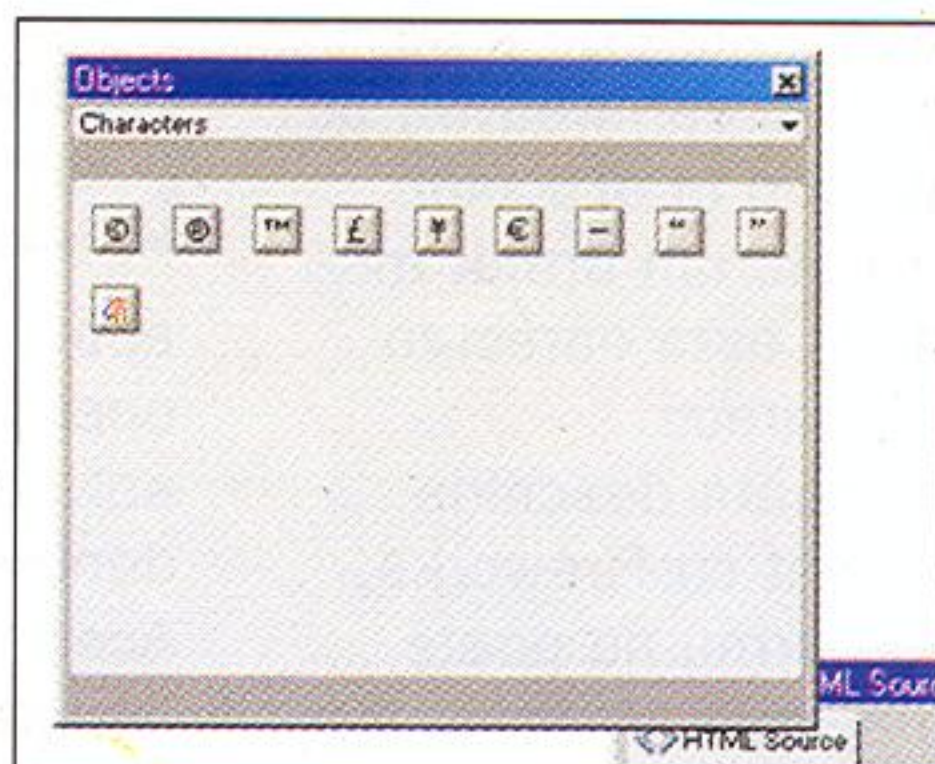
Medie

Redactor

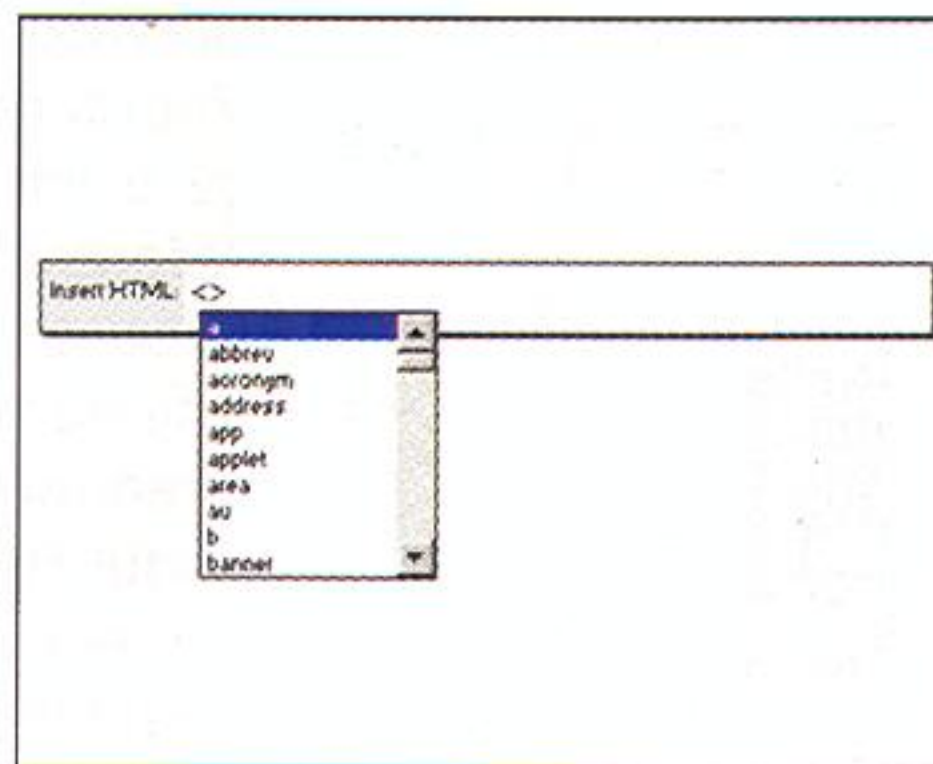
Adrian Dorobăț

Noi caracteristici in DW3

Programul vă dă posibilitatea să introduceți caractere speciale mult mai simplu decât pînă acum, importându-le din biblioteca de obiecte. Iar simboluri gen euro sau liră nu fac parte decât din seturile de fonturi mai noi.



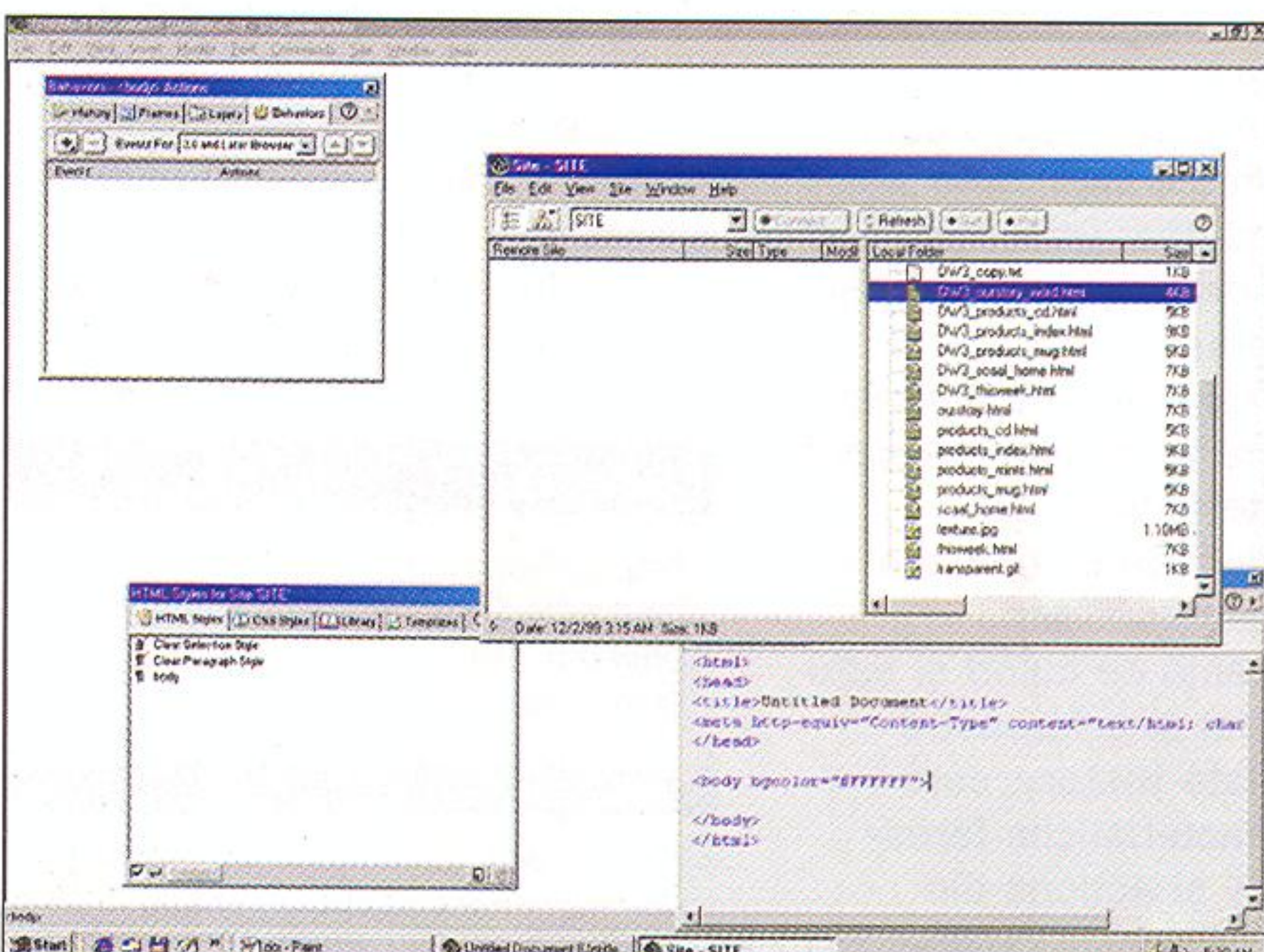
În noua versiune a fost implementat Quick Tag Editor-ul care permite ștergerea sau editarea elementelor din tag-ul unei pa-gini de web, fără să părăsiți fereastra de lucru.



Macromedia este una dintre companiile care și-au orientat foarte mult producția către web. Director, Flash, Shockwave, Fireworks și Dreamweaver sunt exemple elocvente care demonstrează preponderanța Internetului ca

mediu pentru produsele acestei firme. Din păcate noua versiune a programului Dreamweaver nu aduce decât o serie de îmbunătățiri minore, binevenite desigur, dar care nu justifică atașarea unui trei la sfârșitul numelui.

Dreamweaver poate importa direct codul HTML sau Java Script colateral generat de o operațiune de slicing în Fireworks.



Nu s-a petrecut nici o schimbare majoră; toate îmbunătățirile sunt la nivel de detaliu.

Noutăți în Dreamweaver 3

Dreamweaver se bucură la ora actuală de o destul de mare popularitate în rândul web-designerilor de peste tot în lume și a primit calificative bune în majoritatea revistelor de specialitate. Prezentăm acum câteva numere Dreamweaver 2 și subliniam atunci că este vorba de un program complet și bine pus la punct. De aceea era într-un fel de așteptat ca schimbările pe care i le-au adus producătorii să fie la nivel de detaliu și în mod sigur nu foarte spectaculoase. Mai întâi, s-au mărit numărul de acțiuni pe care le



DW3 este unul dintre cele mai bune managere de site-uri.

puteți întreprinde fără să părăsiți fereastra de design: se poate modifica tag-ul pentru selecția curentă și se pot aplica image maps direct în documentul deschis. Interacțiunea între produsele Macromedia a fost îmbunătățită și acum Dreamweaver poate importa direct codul HTML sau Java Script colateral generat de o operațiune de slicing în Fireworks. În plus, în biblioteca de obiecte predefinite au fost adăugate obiecte Flash, Shockwave 7 și Generator. Dreamweaver poate conlucra deasemenea cu Photoshop și Microsoft Office, ceea ce vă oferă de exemplu posibilitatea să importați și să editați cod HTML produs în oricare din versiunile de Word. Tot în fereastra de obiecte predefinite se pot găsi și o serie de caractere speciale care pot fi greu de accesat, cum ar fi semnele pentru monedele euro, yen și liră, precum și pentru simboluri gen copyright și trademark.

DREAMWEAVER 3

Preț: 229\$
 Producător: Macromedia
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- o strânsă legătură cu Fireworks;
- importă obiecte Flash, Shockwave și Generator;



FIREWORKS 3

Se asigură o mai mare accesibilitate: mai întâi tot mai strânsa legătură între programe și apoi gruparea tuturor utilităților colaterale dintr-un program în jurul unui spațiu central.

Tip program

Grafică vectorială/web

Complexitate

Mică

Redactor

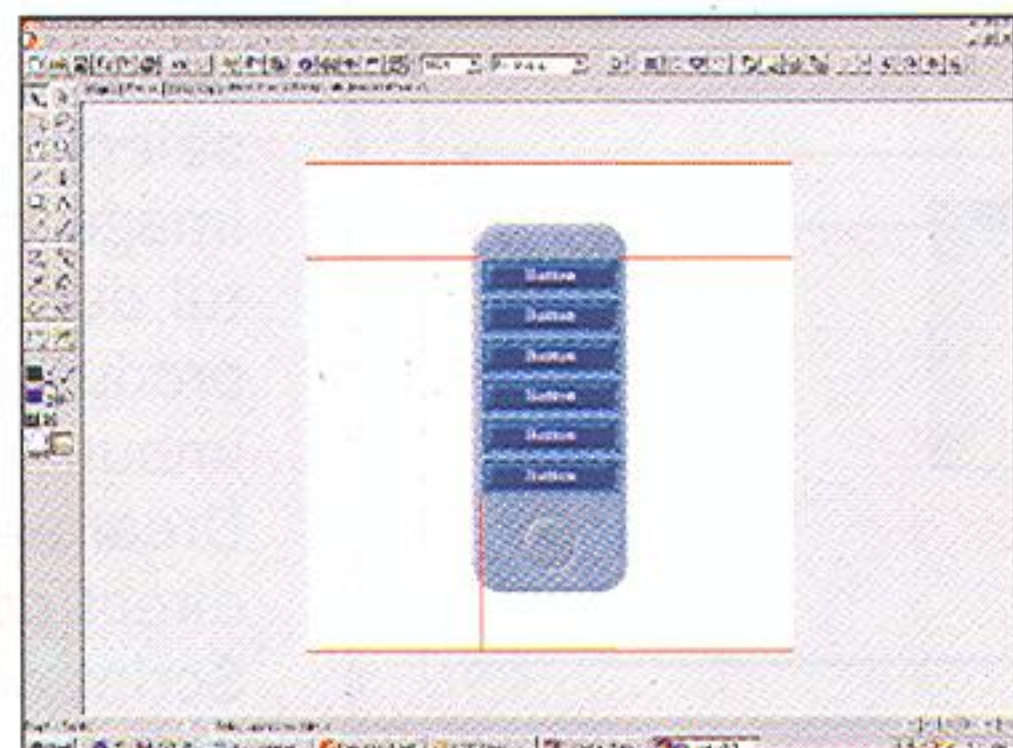
Adrian Dorobăț

Programul a apărut odată cu Dreamweaver 3 și cele două sunt chiar disponibile sub forma unui bundle, Dreamweaver 3 & Fireworks 3 Studio. Presupun că motivul principal este acela că Macromedia vrea să scoată în evidență interacțiunea dintre cele două programe. Schimbările din această versiune sunt mai numeroase decât cele din Dreamweaver, dar sunt tot la nivel de detaliu. Devine clară tendința de a cen-

traliza totul pentru a-i asigura utilizatorului o mai mare accesibilitate: mai întâi tot mai strânsa legătură între programe și apoi gruparea tuturor utilităților colaterale dintr-un program în jurul unui spațiu central, încât utilizatorul să nu fie nevoit să caute prin meniuri opțiunea de care are nevoie.

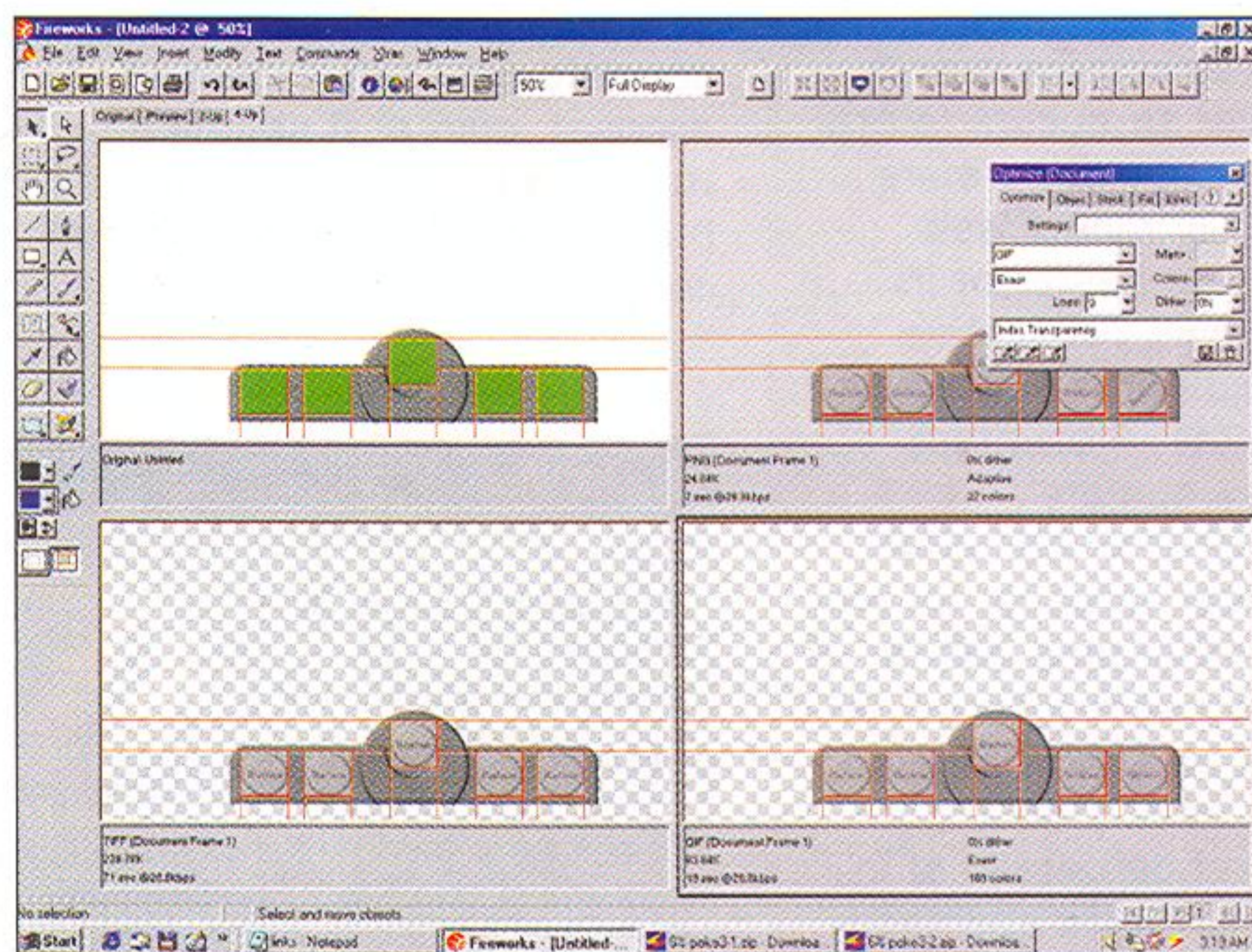
Ce aduce nou Fireworks 3?

În primul rând, Fireworks are prevăzută capacitatea de a se interconecta cu Dreamweaver, pe care am detaliat-o în articolul referitor la acesta din urmă. Însă această opțiune este oarecum unilaterală, deoarece Dreamweaver poate deschide codul HTML creat cu Fireworks, dar acesta din urmă nu poate deschide o pagină web compusă în Dreamweaver de exemplu. În al doilea rând, centralizarea de care vorbeam se manifestă prin atașarea modulului de preview



Se poate crea codul pentru NavBar direct în Fireworks.

Fireworks se descurcă onorabil cu fișierele de tip Photoshop, putând să aplice efecte la nivel de layer și poate folosi unele din filtrele caracteristice produsului de la Adobe ca Live Effects.



Fireworks permite preview pentru obiect în browser-ul intern și pentru compresia imaginii în patru ferestre separate.

Pentru cei care nu au citit prezentarea programului Fireworks 2 dintr-un număr anterior al revistei, Live Effects sunt o categorie de modificări predefinite (gen bevel, drop shadow, etc.) care pot fi combinate și aplicate foarte simplu, iar efectul lor este vizibil instantaneu, ele rămânând editabile chiar și după ce obiectul suferă alte transformări.

apoi se poate executa asupra lor operațiunea de Undo sau pot fi salvate individual ori în grup sub denumirea de Commands. Acestea pot fi apoi aplicate asupra unui alt element grafic sau imagini pentru a obține același efect.

Fireworks poate exporta obiecte Illustrator și Flash și are o bibliotecă de obiecte predefinite proprii (butoane, bare de navigare etc.). Pentru cei care nu au nici o experiență anterioară în Web design a fost inclus un editor de butoane care prin simplitatea lui face inutile programe gen Button Factory, Web Razor sau ButtonFly. Singura lui deficiență este că nu are incluse mai multe modele decât cele din biblioteca de obiecte. În plus, în această versiune a programului Fireworks este inclusă în mod gratuit o versiune light edition a plugin-ului Eye Candy al celor de la Alien Box.

optimizat al imaginii direct la fereastra de lucru, ceea ce înseamnă că puteți vedea cum arată imaginea comprimată JPG sau GIF dând doar un simplu clic pe tab-urile de deasupra imaginii, cu posibilitatea de preview în două sau patru ferestre distincte. Pe de altă parte, bitmap-urile pot fi și ele editate direct din Fireworks, în ceea ce privește parametrii gen contrast, strălucire, gamă de culori și saturație. A apărut și o fereastră nouă, intitulată History, care combină caracteristicile ferestrelor History și Actions din Photoshop, în sensul că ține minte acțiunile care au fost efectuate asupra unei imagini, iar

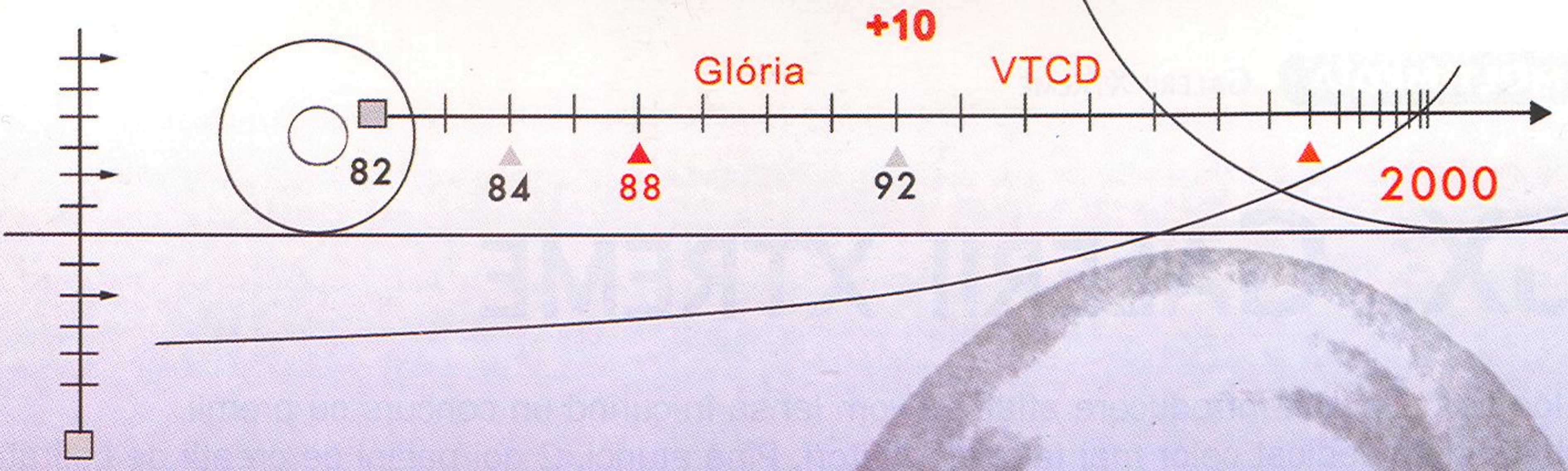
FIREWORKS 3

Preț: 199\$
 Producător: Macromedia
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

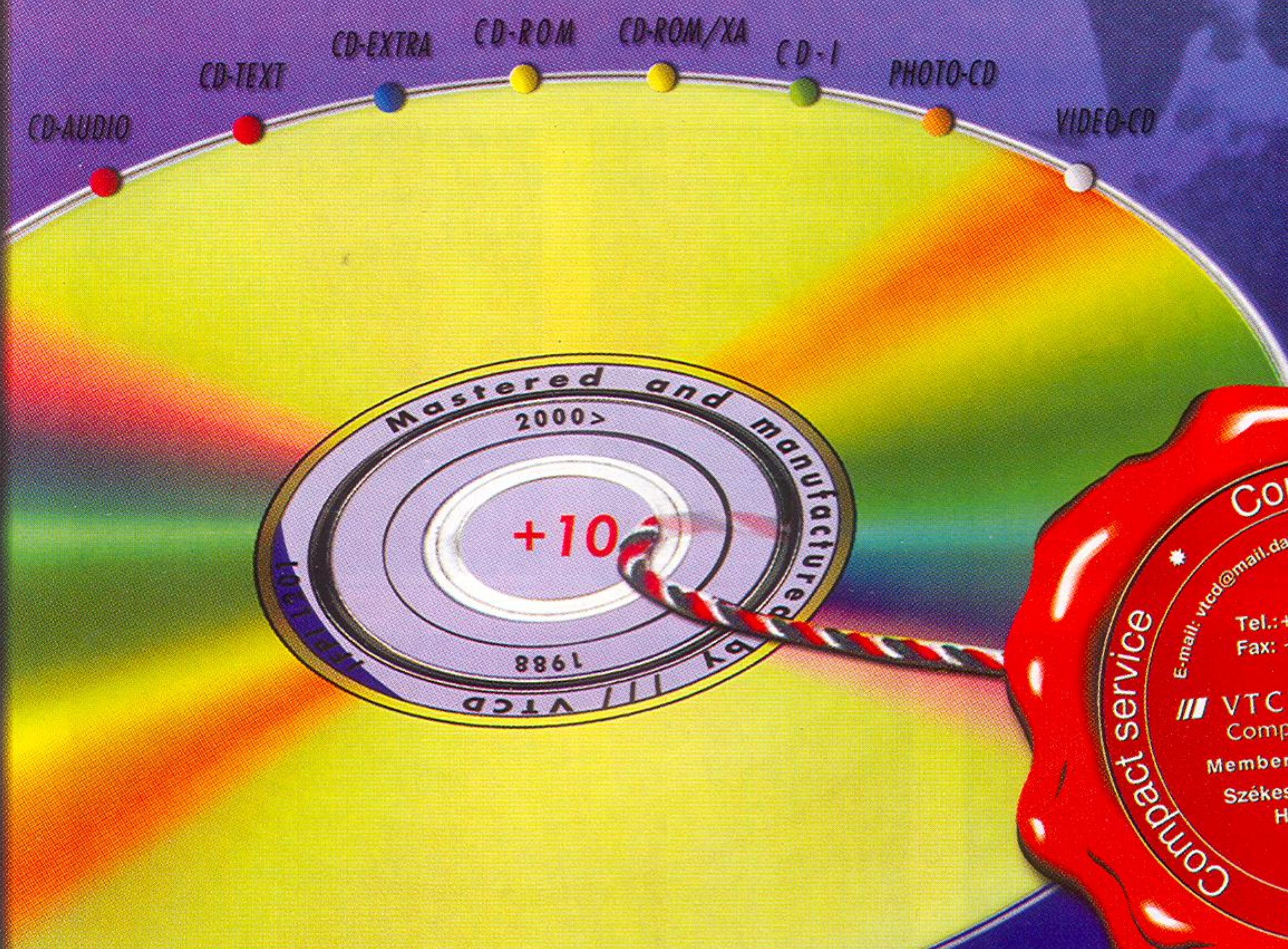
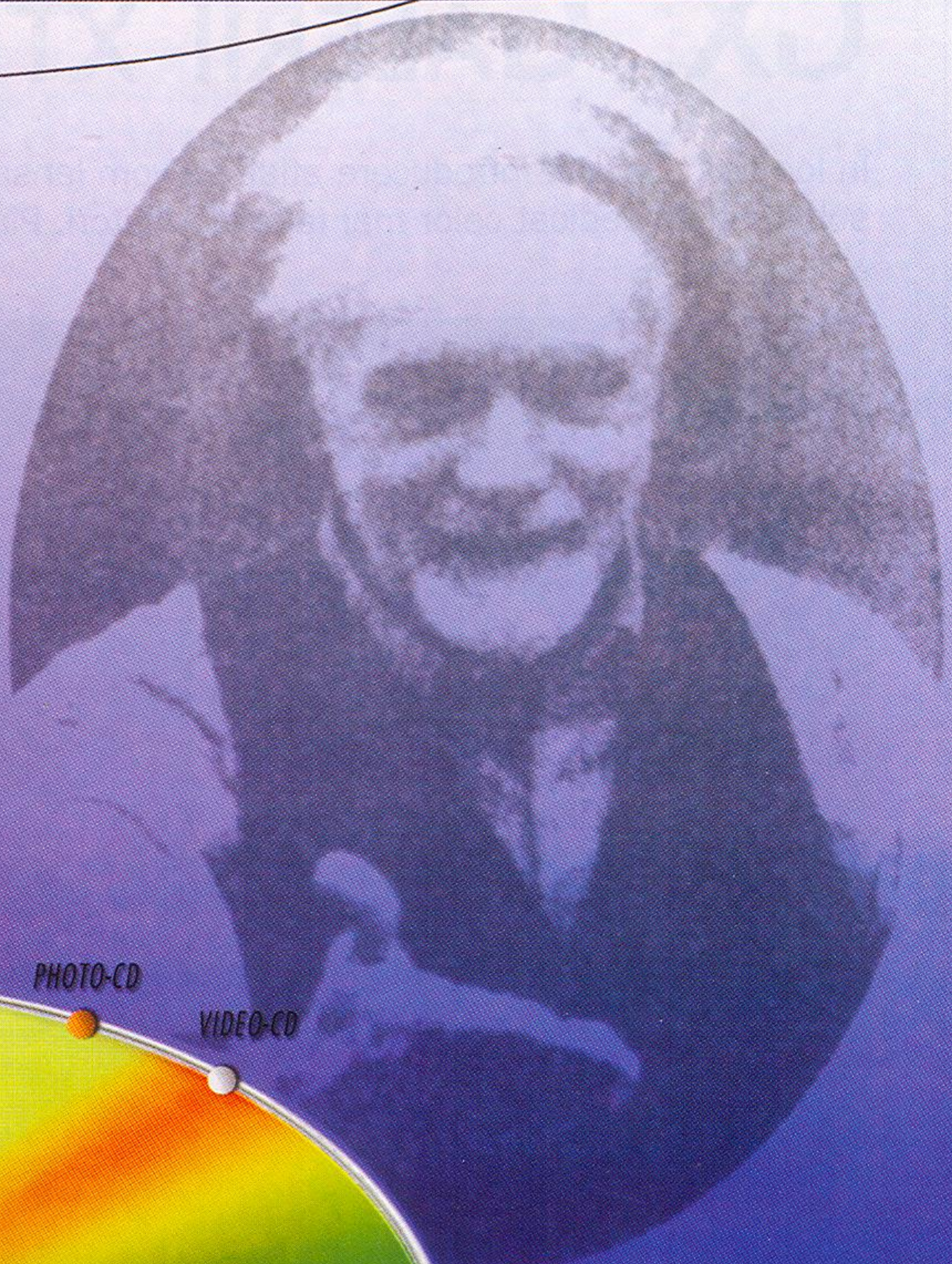
- are, în plus, un editor de butoane
- este conceput să conlucreze cu Dreamweaver 3
- accepta plugin-uri Photoshop





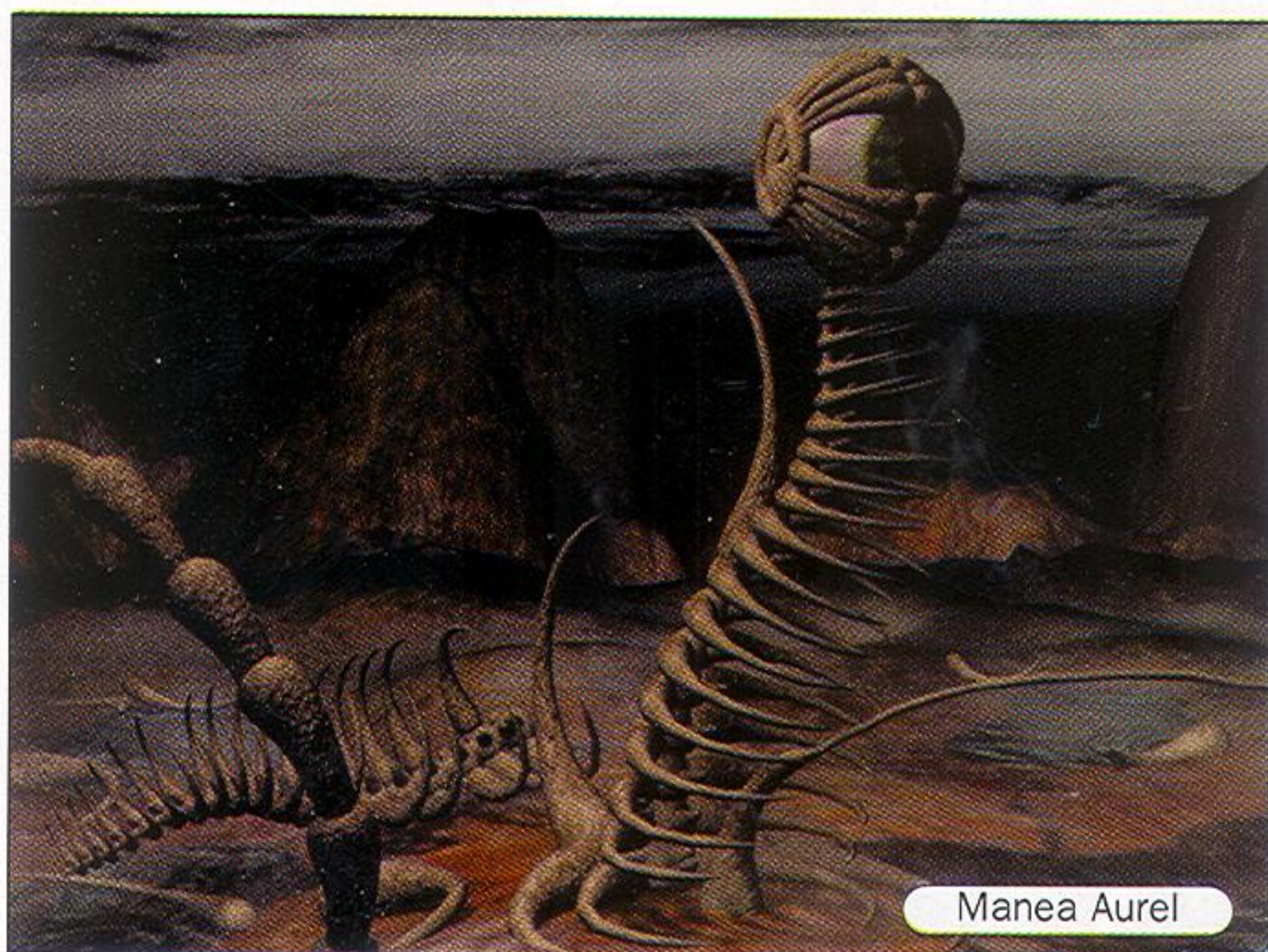
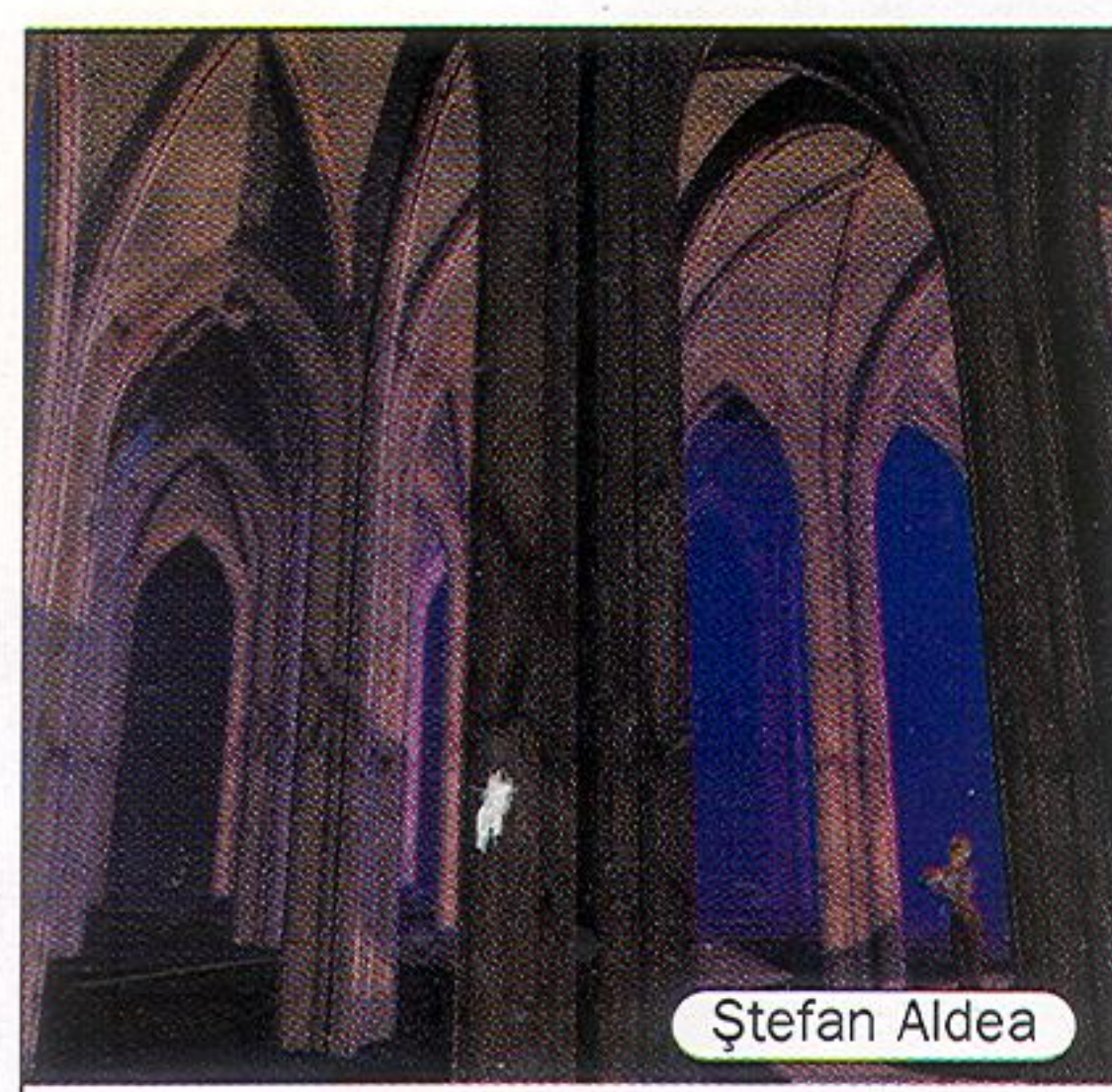
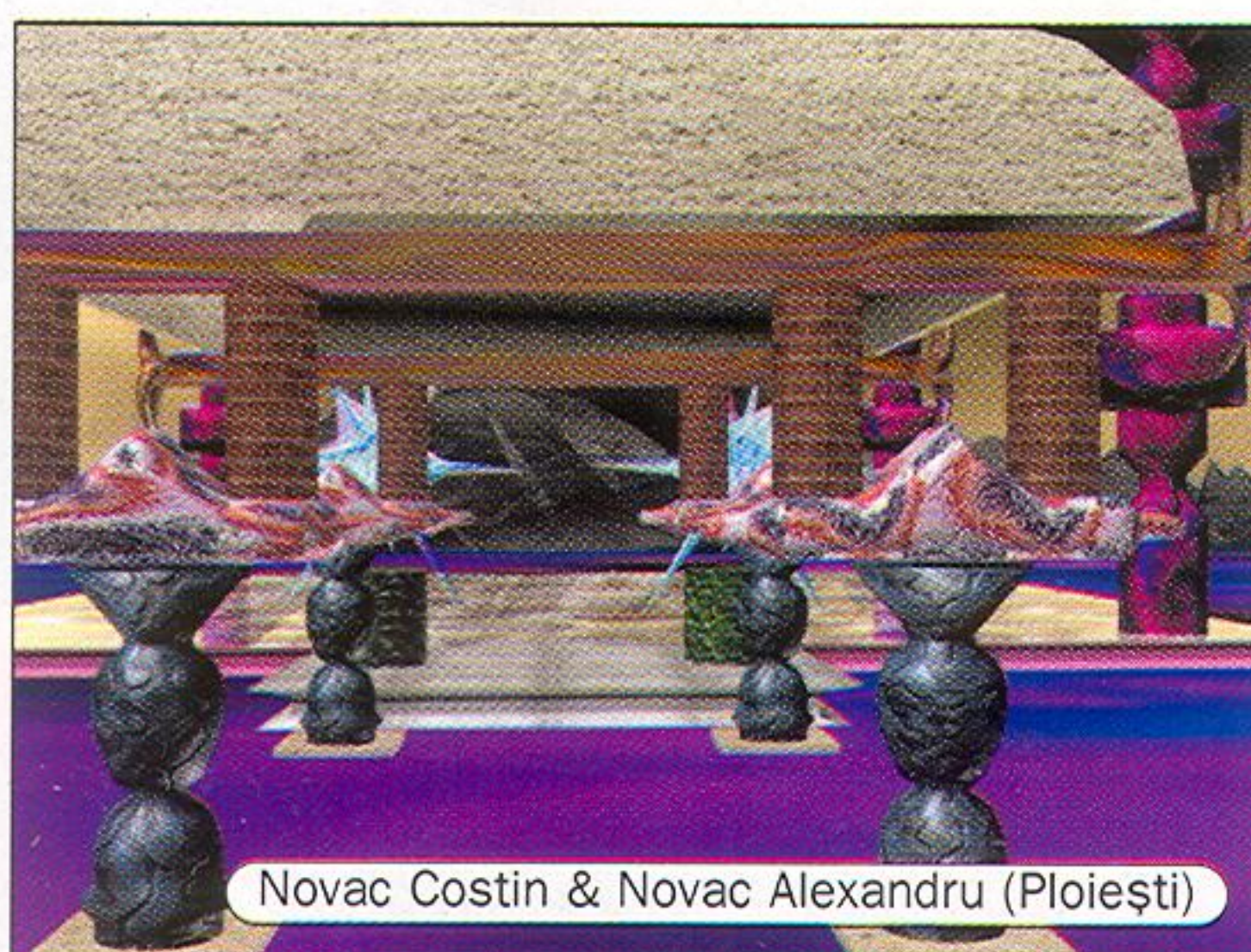
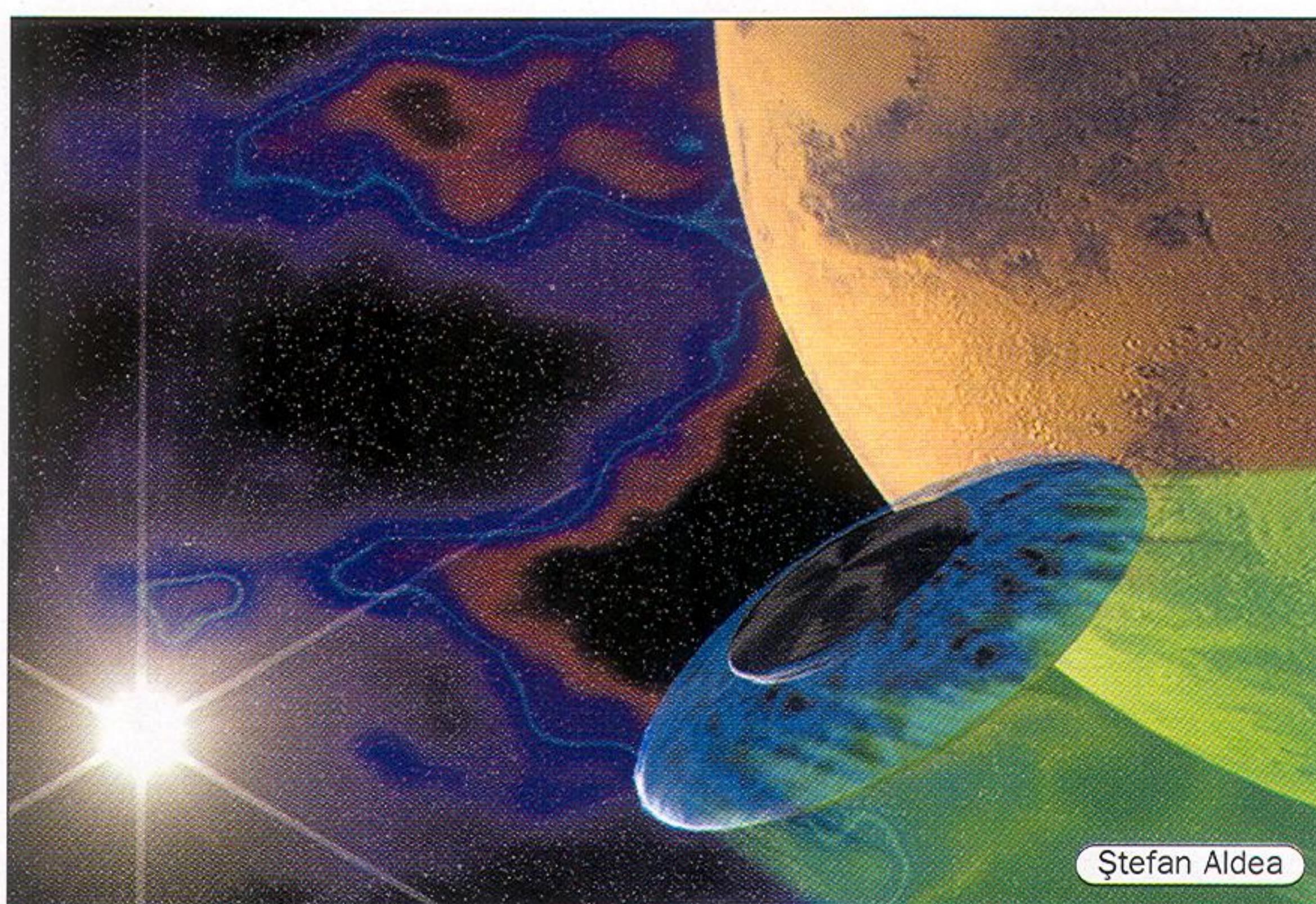
Let`s save their spirit !

*Kodály Zoltán
(1882-1967)*



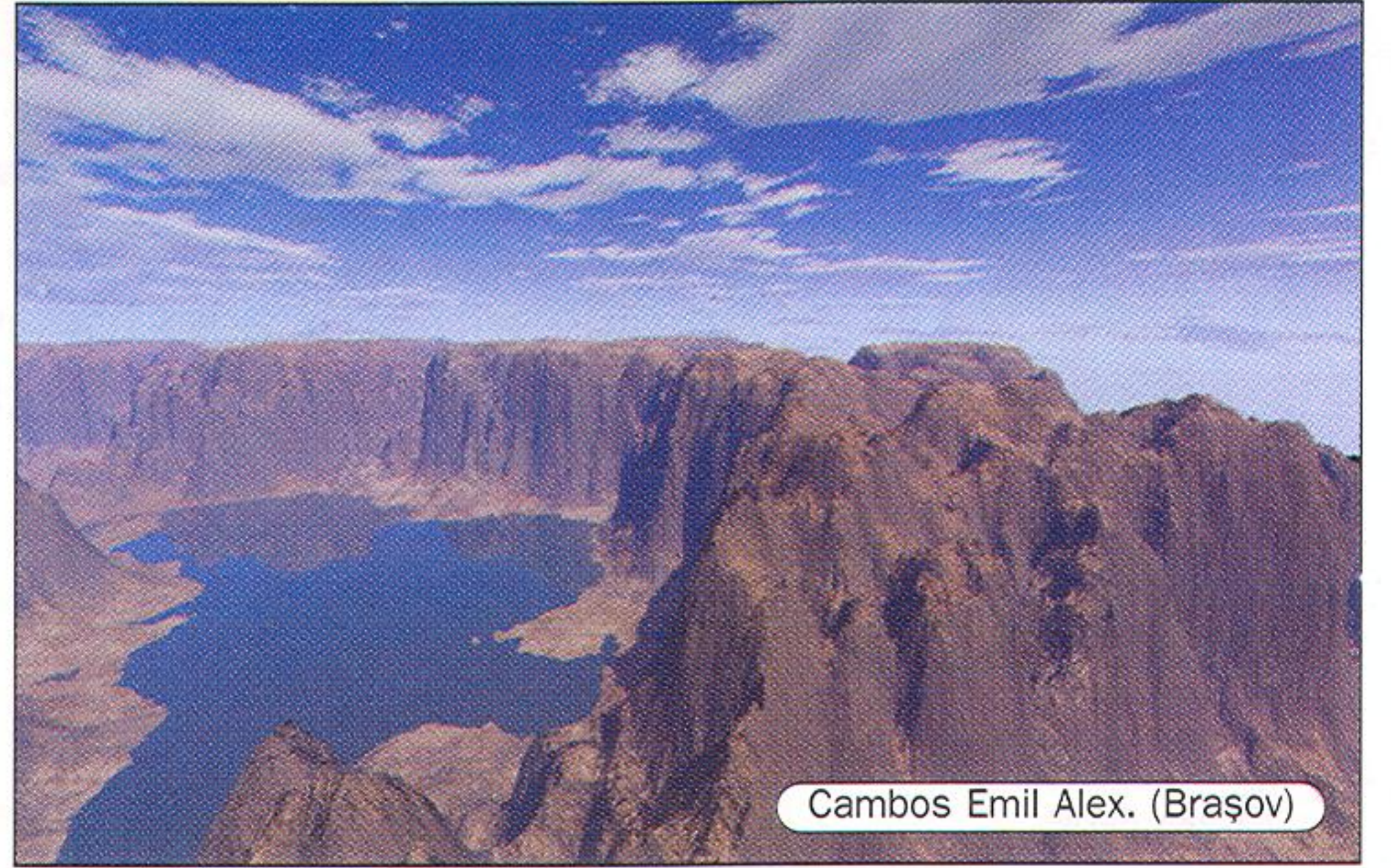
GX: GALERII XTREME

În loc de orice altă introducere aflați că vom lansa în curînd un concurs cu premii substanțiale dedicat celor mai talentați cititori. Pîna atunci, 2 noi pagini de creații de calitate.





Cambos Emil Alex. (Brasov)



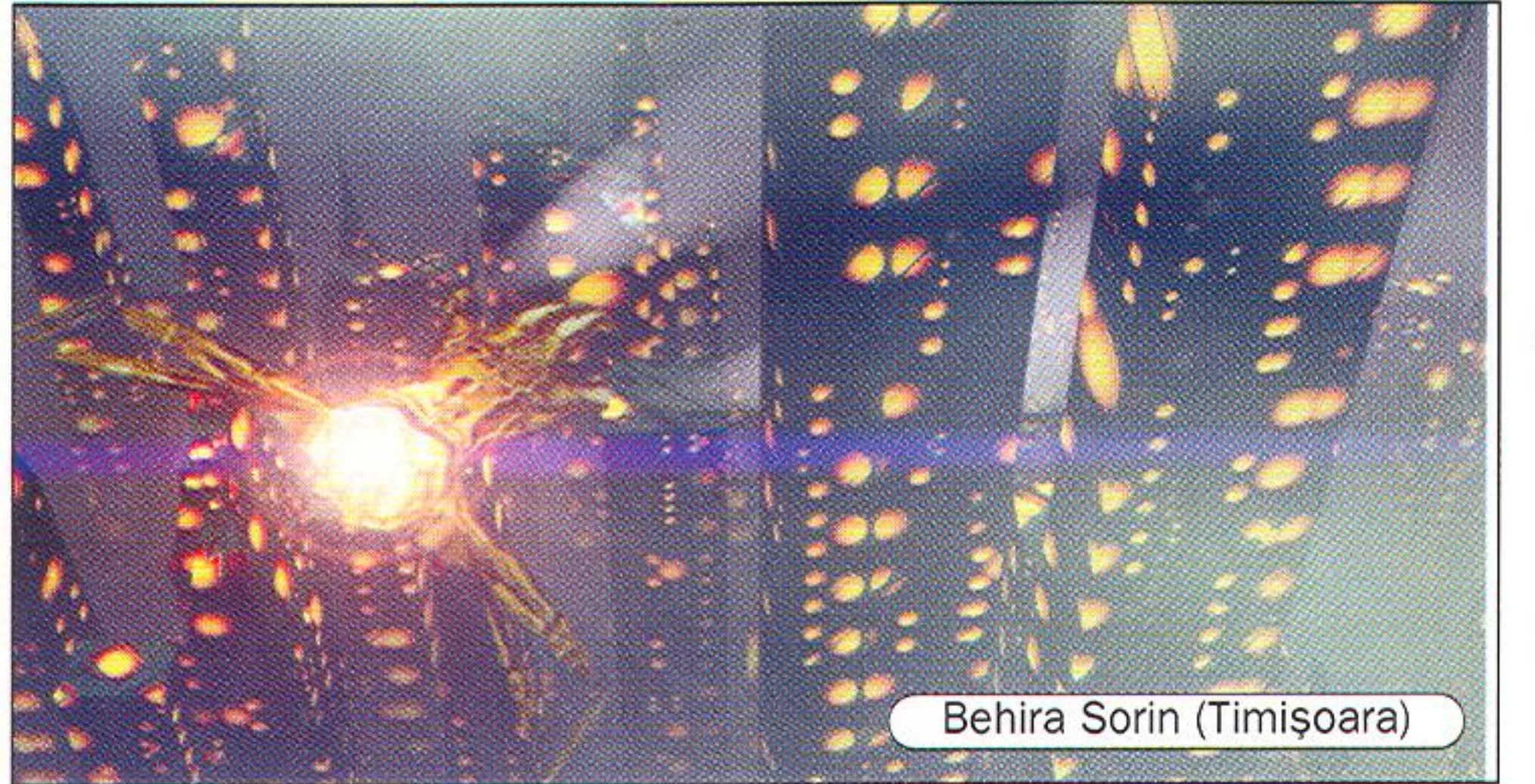
Cambos Emil Alex. (Braşov)



Ştefan Aldea



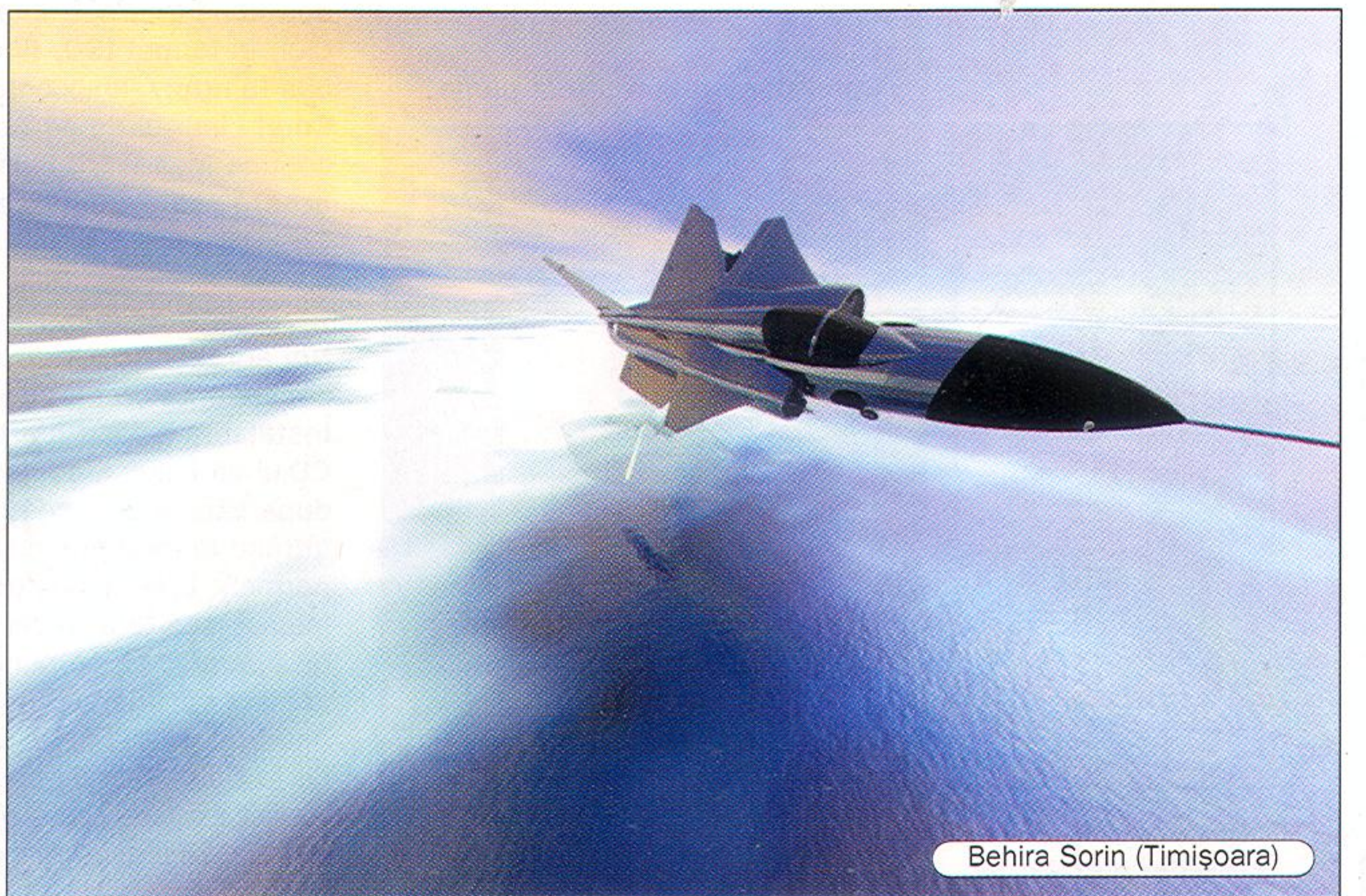
Behira Sorin (Timișoara)



Behira Sorin (Timișoara)



Behira Sorin (Timisoara)



Behira Sorin (Timișoara)

COREL LINUX

În ciuda tuturor acestor avantaje, Linux-ul este un sistem de operare dificil pentru utilizatorul obișnuit doar cu Windows.

Tip program

Sistem de operare

Complexitate

Medie

Redactor

Alex Bartic

Linux-ul este, la ora actuală, singurul sistem de operare care face cu adevărat concurență Windows-urilor, datorită fiabilității sale ridicate și filozofiei total diferite de cea a Microsoft. Există mai multe distribuții de Linux, lansate de diverse firme dar compatibile între ele și care, în general, pot fi trase de pe Internet gratis, existând însă și posibilitatea achiziționării lor contra unor sume mai mult sau mai puțin simbolice, care acoperă costurile CD-urilor, al manualelor și uneori al suportului tehnic limitat. Linux-ul este unul din puținele sisteme de operare Open Source, prin aceasta înțelegându-se că oricine poate să contribuie cu părți de cod iar lucrurile se mișcă foarte repede, bug-urile fiind rezolvate în timp record iar codul executabil având o viteză și o calitate deosebită.

În ciuda tuturor acestor avantaje, Linux-ul este un sistem de operare dificil pentru utilizatorul obișnuit doar cu Windows, iar marea majoritate a firmelor nu intenționau să-și porteze produsele sub el. Asta până la Corel.

Corel Linux

Corel Corporation a fost prima

firmă mare ca și-a portat un produs pe Linux, fiind vorba de WordPerfect. În încercarea de a sprijini acest sistem de operare și mai mult Corel a lansat de curând o distribuție proprie, numită chiar Corel Linux, bazată pe Debian, care va fi urmată peste câteva luni de Corel Office 2000.

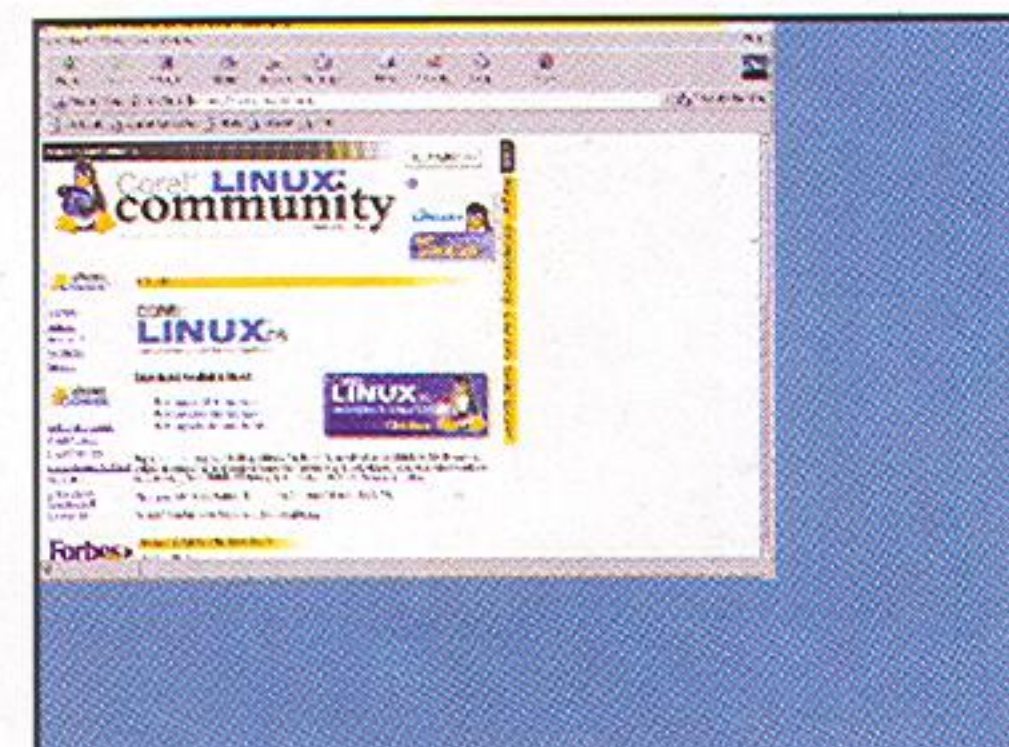
Principala deosebire între Corel Linux și alte distribuții este ușurința de utilizare, consola în mod text fiind înlocuită cu mult succes de o interfață KDE modificată, foarte asemănătoare cu mediul Windows.

Pachetul

Corel Linux poate fi procurat în două moduri. Primul este cel clasic, contra preț, pentru 59\$ fiind oferite manual tipărit, suport prin e-mail timp de 30 de zile, CD-uri cu sursele, Linux-ul, Word Perfect 8 (variantă restrânsă), Acrobat Reader și Netscape Communicator. Contra 89\$ se obțin în plus suport de 30 de zile prin e-mail și telefon, Word Perfect 8 complet, cu manual, 180 de fonturi și încă câteva programe mai puțin importante. A doua modalitate este prin download Internet, imaginea CD-ului, în format ISO, fiind disponibilă la <http://linux.corel.com>. Corel Linux-ul de pe net nu conține însă Word Perfect 8, deși acesta poate fi tras separat de la Corel.

Instalarea

Noi am utilizat pentru acest articol varianta de pe site-ul Corel. Instalarea începe foarte simplu, CD-ul cu Linux fiind bootabil, după câteva secunde installer-ul intrând în mod grafic (XWindows normal). Corel Linux poate să înlocuiască total vechiul sistemul de operare, să se pună pe aceeași partiție cu Windows 9x sau pe o alta, liberă. Distribuția de la Corel vine cu un așa numit Install Express, care practic instalează singur Linux-ul, luând



Pagina de web a Corel Linux-ului.

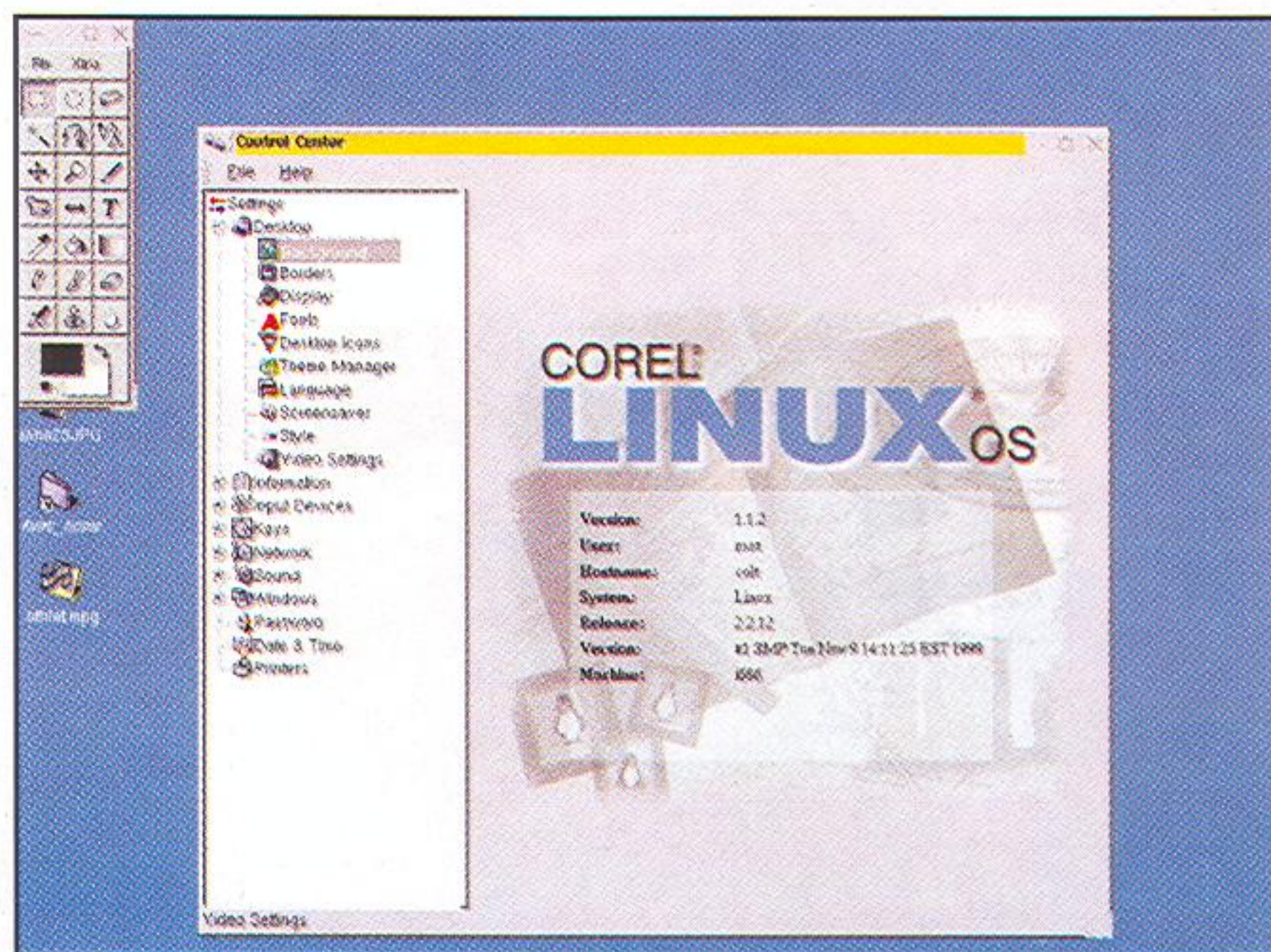


Java Script-ul și Java se înțeleg perfect cu Netscape Navigator.

marea majoritate a deciziilor pe cont propriu, lucru care ușurează viața utilizatorului nu tocmai familiarizat cu acest sistem de operare. Chiar și așa acesta are însă de ales la început modul de instalare fiind posibil Standard Desktop (ceva gen Windows 98 ca utilitate), Desktop Plus (adaugă diverse compilatoare și editoare, pentru cei care vor să programeze), Server (configurează server de ftp, www - Apache și mail - Sendmail) și Custom (utilizatorul selectează ce pachete vor fi puse). Install Express-ul este un lucru bun, dar și alte distribuții, cum este Red Hat 6.1 au facilități asemănătoare.

Interfața

Așa cum spuneam și mai sus, Corel Linux vine cu un KDE modificat în așa fel încât ajunge să semene foarte mult cu Windows-ul. Evident, există la bootare posibilitatea de a porni sistemul de operare în consolă (management mode), ca orice alt linux,



Din Control Center se pot face marea majoritate a setărilor sistemului.

Pro Corel Linux:

- + este Linux, un sistem cu adevărat pe 32 de biți, deci mai rapid ca Windows 9x și în orice caz mult mai stabil.
- + nu necesită repornirea la fiecare modificare a unor setări considerate sensibile în Windows.
- + costă puțin și mai ales poate fi obținut pe gratis, la fel ca și multe aplicații.
- + spre deosebire de alte Linux-uri este mult mai configurabil și mai ușor de utilizat.
- + este bine adaptat rolului de workstation, Corel File Manager-ul colaborând bine, prin Samba, cu stațiile Windows 9x/NT/2000.

Contra Corel Linux:

- nu este adecvat funcției de server, RedHat-ul fiind mult mai dotat în acest sens.
- este incompatibil cu sistemele de operare de la Microsoft.
- deși vine cu un număr mare de aplicații, care acoperă necesitățile utilizatorului obișnuit, totuși numărul acestora este restrâns față de cele Windows.
- nu are viewere (out of box) pentru MPEG, AVI și MOV-uri, deși acestea pot fi trase de pe Internet.
- clasicul shell a fost exagerat de bine ascuns.

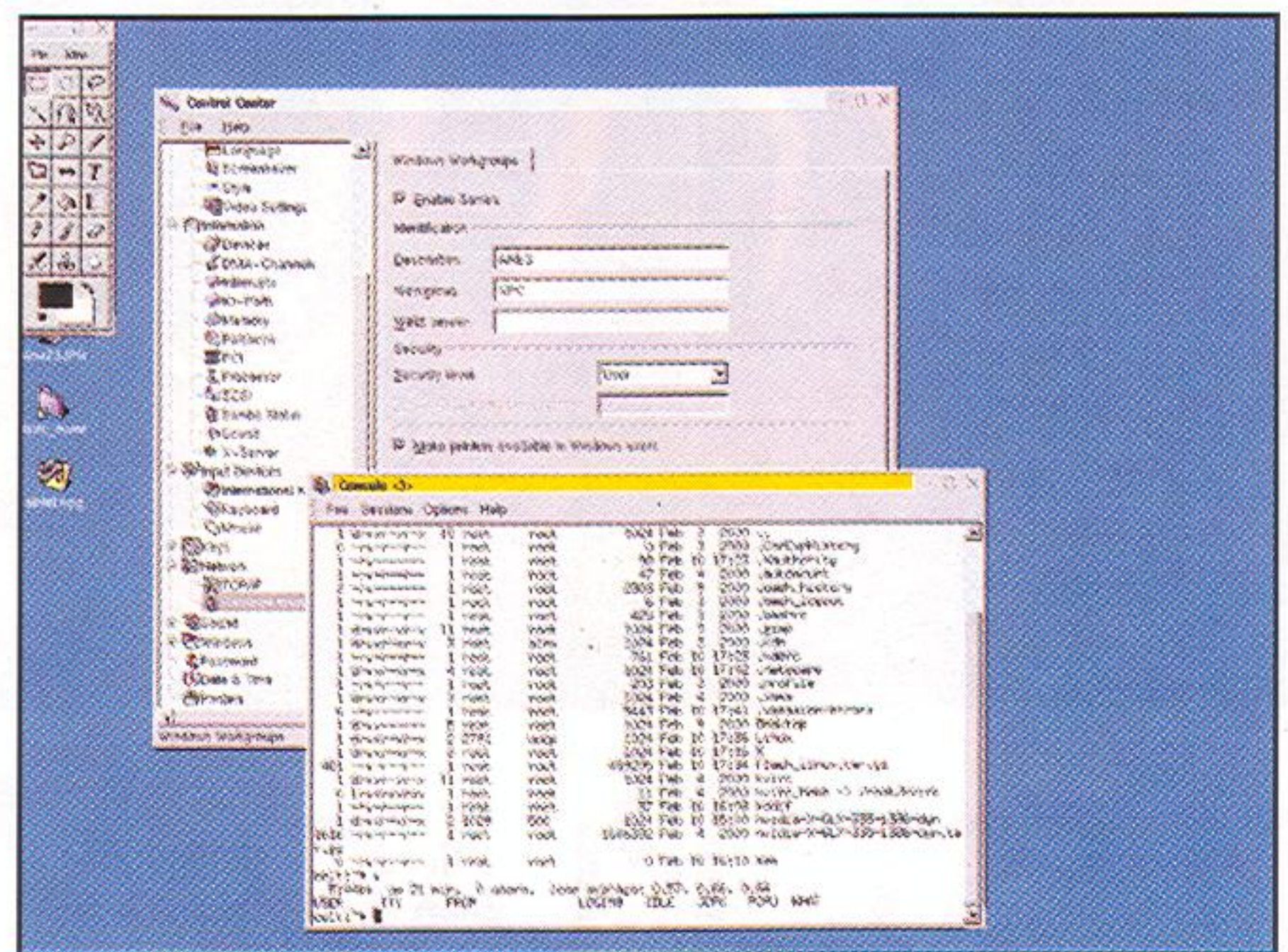
dar by default intră în funcțiune KDE-ul. Atunci când sistemul de operare este instalat ca Desktop sau Desktop Plus, marea majoritate a configurărilor se poate face cu ajutorul Control Center-ului KDE, care înlocuiește cu succes săpatul prin diversele multitudini de fișiere caracteristice Linux-ului. Astfel devine de-a dreptul banală configurarea plăcii de rețea (operațiune care în mod ciudat nu se face la instalare) sau al suportului Samba - Microsoft Network.

Programe

Corel Linux conține destul de multe aplicații, deși are și câteva lipsuri notabile. Există un editor/viewer de imagini - Gimp, PS Viewer (Postscript), Acrobat Reader, Media Player, Sound Mixer și XMMS (X Multimedia System), care citește și MP3-uri. La capitolul net se remarcă Chat

(client de IRC), Netscape Navigator, Dial-up (care se configurează foarte ușor) și News. Corel Linux mai vine și cu câteva utilitare pentru administrarea /monitorizarea sistemului, notabile fiind Process, Task și User Manager, la care se adaugă un Event Viewer asemănător cu cel din NT. File Manager e replica (sau copia) Corel-ului la Explorer-ul din Windows și este cu adevărat un manager de fișiere de calitate, probabil unul dintre cele mai bune de pe Linux, având integrat și suportul de Samba.

Gama programelor KDE este completată cu o duzină de jocuri pentru cei care duc dorul Minesweeper-ului. Corel Linux duce lipsa unor viewer-e de MPEG-uri (care pot fi deschise doar pentru editare cu Gimp), AVI-uri și MOV-uri. În ceea ce privește aplicațiile de shell, acestea depind destul de



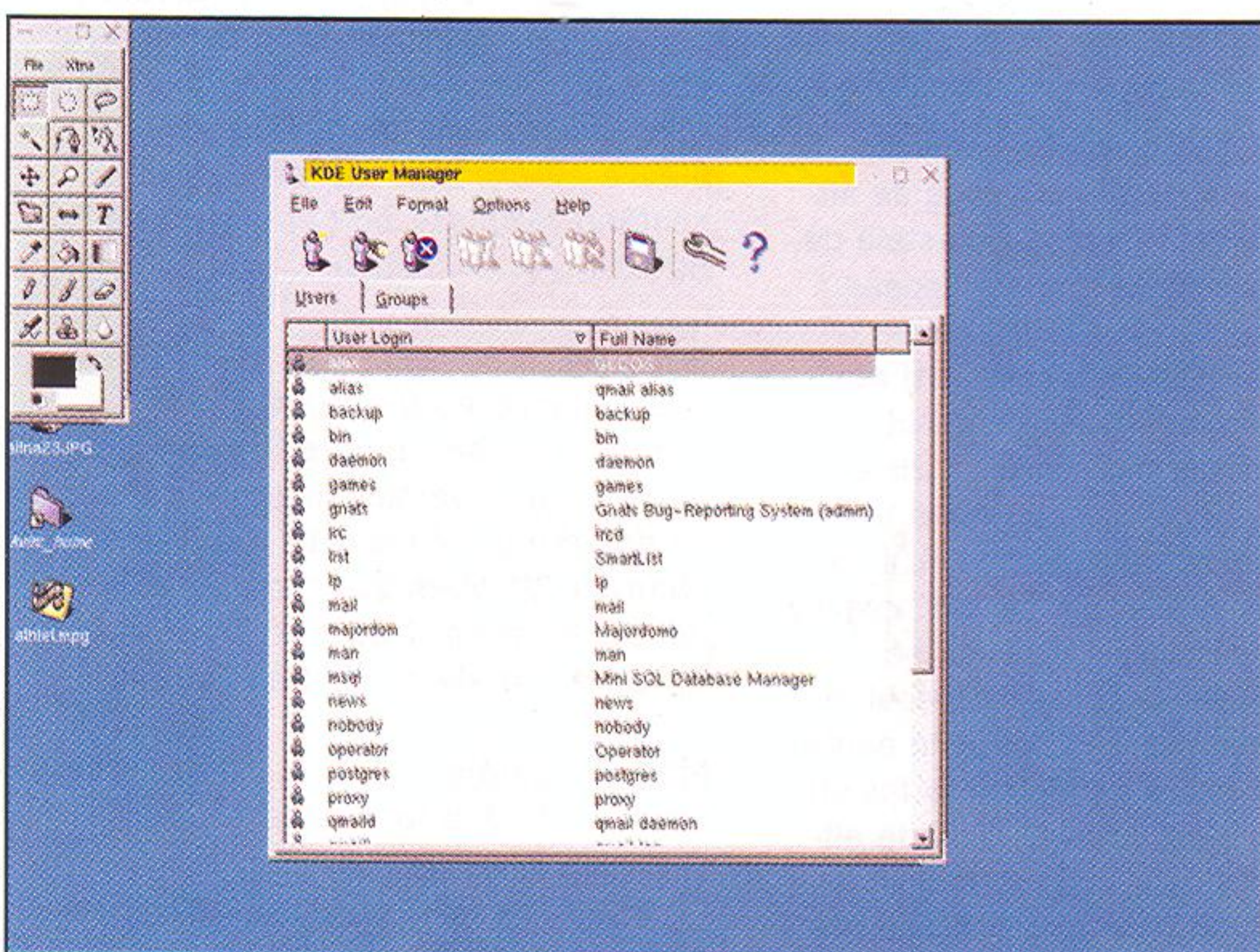
Setările pentru Samba (Microsoft Network) și un terminal obișnuit.

mult de instalarea aleasă. Este însă notabilă absența pine-ului, programul de mail pe care eu îl folosesc de ani de zile.

Viteză & Compatibilitate

Corel Linux are niște mici probleme, datorate în mod special KDE-ului, care manâncă destul de multe resurse comparabil cu alte managere. Pe de altă parte Corel Linux nu vede anumite componente hardware, de genul plăci de sunet (SB Live fiind un exemplu) și nu merge cu server de X accelerat pe plăcile NVIDIA (acesta fiind în beta oficial).

Corel Linux este primul pas în direcția "windowsizării" Linux-ului, în încercarea acestuia de a cuceri masele. Cine însă își dorește un server Linux adevărat ar face bine să recurgă la o distribuție ca Slackware sau RedHat, mult mai dotate în acest sens.



User Manager-ul din KDE asigură o administrare simplificată a utilizatorilor.

Preț: Gratis/59\$/89\$
 Producător: Corel
 Ofertant: Omnilogic
 Distribuitor: Omnilogic

CARACTERISTICI

- Interfață tip Windows.
- Instalare ușoară.
- Administrare simplificată.





TEST PLĂCI VIDEO 2D/3D CU CHIPSET DE LA

> 8 Mb



NVIDIA™

DETALII ARTICOL

Plăci testate: Cu chipset NVIDIA

Memorie: Între 8 - 32 Mb

Redactor: Camil Perian

În fiecare lună apar driveri noi, apar plăci noi. Condițiile de test de ieri nu mai sunt cele de azi și așa mai departe, un simplu driver aducând variații de peste 20% în performanță. Pentru a aduce o lumină cât mai bună asupra opțiunilor pe care un cumpărător le are am decis să testăm comparativ luna aceasta toate plăcile video cu chipset de la NVIDIA. De ce? Pentru că unele dintre ele sunt cele mai rapide de pe piață, altele

au cel mai bun raport calitate/preț de pe piață, altele cele mai multe dotări. Spre deosebire de 3DFx sau Matrox care așteaptă trecerea a încă 2-3 luni pentru a-și lansa noile produse NVIDIA ne propune o mulțime de chipset-uri pentru diferite buzunare, pretenții sau calculatoare. Cum NVIDIA sunt ultimele chipset-uri grafice viabile ce nu sunt încorporate pe plăci făcute de producătorul lor este evident că ele se prezintă în variante de la mai mulți producători, unele mai bune, altele mai slabe, de aici și necesitatea unui test comparativ care să evidențieze diferențele dintre

ele. Diferențele dintre producători se vor vedea de altfel cel mai bine în teste de overclocking unde modelul memoriei (SGRAM sau SDRAM), chipsetul mai nou sau mai vechi din punct de vedere tehnologic (0.25 sau 0.22 microni) și nu în ultimul rând construcția plăcii vor face diferența în "real gaming life", acolo unde oricine încearcă să ridice ceasul la procesor sau memorie pentru a obține de la 1 la 5 fps-uri în plus, acestea fiind de altfel (alături de testul high quality) cel mai relevant pentru definirea reală a unei plăci și a potențialului ei real.

Condiții de test:

Sistem de test:

K7-550

ASUS K7M Mb

128 Ram

Chiar dacă sistemul acesta este peste media calculatoarelor personale de la noi a fost folosit tocmai pentru a scoate în evidență diferențele dintre plăci, pe un Celeron la 400 toate plăcile cu excepția GeForce-ului scoțând rezultate aproape identice în 800x600 și 640x480.

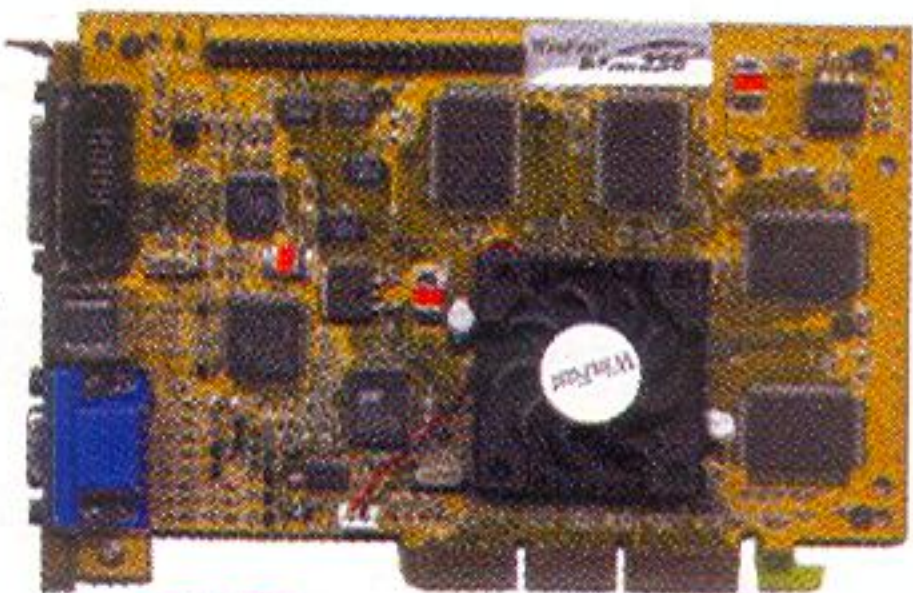
Software

Toate plăcile au fost testate cu Detonator 3.68 pe care îl puteți găsi și pe CD iar overclocking-ul s-a făcut cu programul Powerstrip. Testele s-au făcut cu 3D Mark 2000 cu setările double buffer și D3D Software sau Hardware (unde s-a putut) T&L.

Mod de testare

Fiecare placă a fost testată pe un Windows proaspăt instalat, fiecare fiind testată de 5 ori după care s-au eliminat valoarea cea mai mică și cea mai mare între restul făcându-se media.

LeadTek Winfast GeForce256 DDR



DDR-am-ul este cu siguranță cea mai bună alternativă. Să spui că DDR e mai bun ca SDR poți părea stupid, e ca și cum ai spune că Voodoo 3 e mai bun ca Voodoo 2. Prețul este cu destul de mult mai mare decât la versiunile SDR însă DDR urmează să aibă o longevitate mai mare. Testul nostru nu relevă mari diferențe în acest moment, 10 fps-uri la nivel de peste 60 oricum nu înseamnă ceva care

să justifice 50\$ în plus, însă este o placă ce va rezista puțin mai mult în timp. LeadTek-ul DDR a fost cea mai rapidă placă din test, bătând chiar și Annihilator-ul Pro. Ca și acesta suportă overclocking relativ bine și are TV-Out.

Incorporarea Transform & Lighting despre care am mai vorbit conferă plăcii o valoare deosebită.

Ce este însă mai bun la versiunea celor de la LeadTek este

bundle-ul software, mult mai reprezentativ și de calitate decât cel de la Creative.

Spre deosebire de celelalte plăci de la Nvidia, GeForce-ul are Ramdac-ul la 350 ceea ce înseamnă performanțe sporite și în 2D față de vechea generație TNT2 atât ca viteză cât și calitate. AGP-ul este 4X ce va avea mare importanță în viitorul apropiat. Pe ansamblu este cea mai bună placă din test.

WINFAST GEFORCE DDR

- Chipset: GeForce DDR
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 300
- Viteză procesor: 120
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: WinFast DVD, Colorific, 3Deep, Web3D, 3DF/X, VR Creator
- Extra - TV-Out

Preț: 290\$

Producător: LeadTek

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Romas

Viteză 3D: ★★★★★

Calitate Imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★★★★☆

Verdict: ★★★★★

Creative Annihilator PRO



Este din punct de vedere al cutiei și numelui cel mai aspectuos GeForce. Placa se comportă foarte bine fiind cu numai câteva FPS-uri în urma versiunii LeadTek indiferent dacă este vorba de calitate normală sau detalii mari. Pe ansamblu ea face parte din categoria plăcilor de valoare pe a căror cutie scrie GeForce DDR.

La ceea ce DDR-am-ul celor de la Creative rămâne însă în urmă este partea de dotări, atât hardware cât și software.

Capitolul dotări software este reprezentat doar de un soft de DVD și de jocul Evolve, joc destinat reliefării capacităților grafice ale GeForce-ului însă de felul lui un joc neinteresant. Hardware,

placa nu beneficiază de TV-Out, o lipsă destul de importantă.

Cu toate acestea însă GeForce DDR rămâne o placă de mare nivel și calitate ce încorporează Transform & Lighting și memorie DDR însă este a doua alegere din testul nostru pentru o astfel de placă în principal din cauza dotărilor mai reduse decât la competitori.

ANNIHILATOR PRO

- Chipset: GeForce DDR
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 300
- Viteză procesor: 120
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: DVD Soft, Evolve
- Extra - N/A

Preț: 299\$

Producător: Creative

Ofertant: Flamingo

Distribuitor: Flamingo

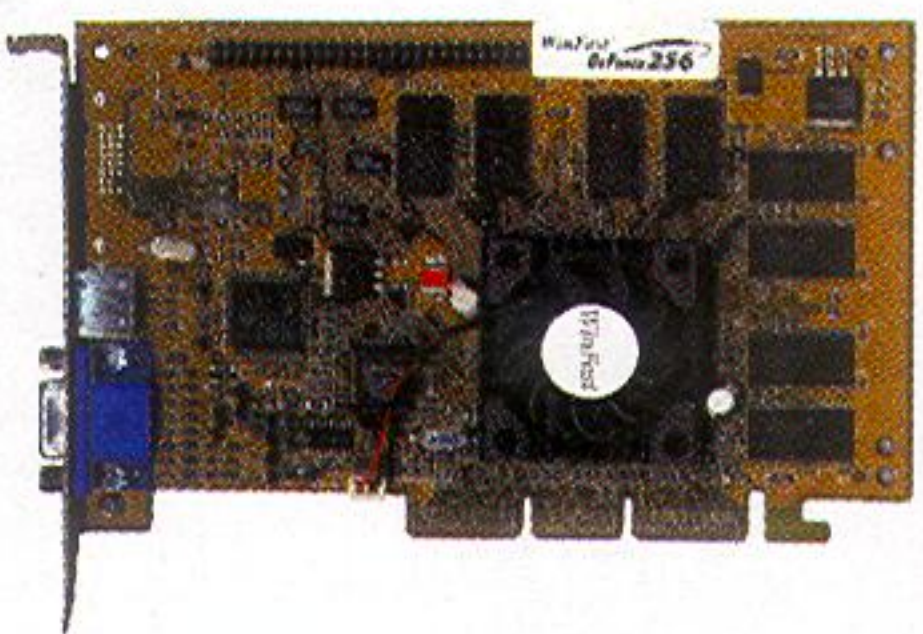
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate Imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★★★★☆

Verdict: ★★★★★

Leadtek WinFast GeForce256 SDR



Este singurul SDR pe care l-am avut în test. Cum am spus și mai sus SDR-ul reprezintă varianta mai ieftină a plăcii GeForce însă și cu performanțe puțin reduse. Diferența de performanță nu este vizibilă însă decât la rezoluții mari, în testul nostru ea ieșind în evidență în principal la afișarea imaginilor în 32 de biți unde nevoia de viteză pentru transmiterea unei cantități

semnificative de informație se simte. Diferența de viteză este însă la nivel de circa 60 de fps-uri în loc de 40 la rezoluții mari, singura rezoluție neabordabilă de versiunea SDR fiind doar cea de 1280x1024x32. Placa beneficiază de TV-Out și de un bundle foarte solid pe care îl puteți vedea în casuță.

Ca overclocking Winfast GeForce 256 SDR rezistă onorabil,

performanțele crescând în medie cu 7-8 fps-uri la rezoluții mari ceea ce înseamnă ceva. Ramdac-ul este tot la 350 deci partea 2D nu suferă nici o modificare față de versiunile DDR fiind la fel de performantă.

În concluzie, este evident că DDR-ul este o placă ce va ține mai mult timp dar și SDR-ul este o alegere bună dar pentru un timp mai scurt.

WINFAST GEFORCE SDR

- Chipset: GeForce 256
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 166
- Viteză procesor: 120
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: WinFast DVD, Colorific, 3Deep, Web3D, 3DF/X, VR Creator
- Extra: TV - Out

Preț: 245\$

Producător: LeadTek

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Romas

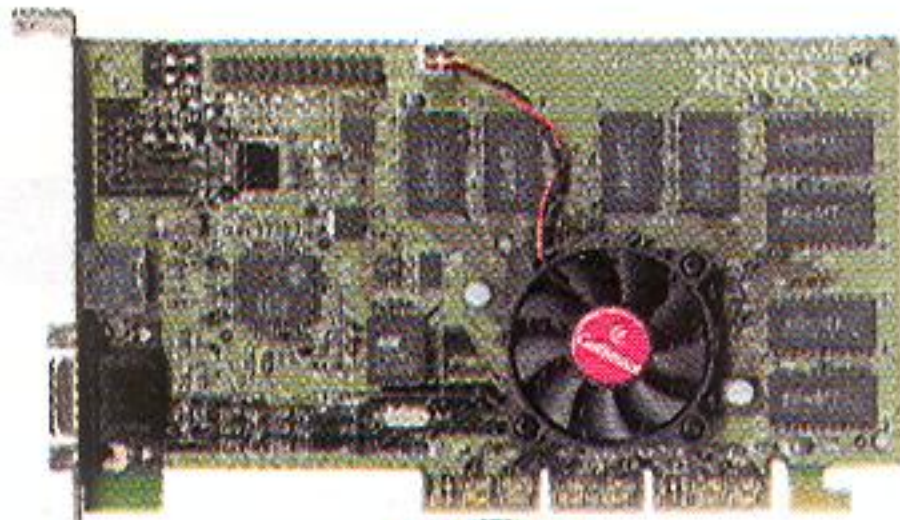
Viteză 3D: ★★★★★☆

Calitate Imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★★★★☆

Verdict: ★★★★★

Guillemot Xentor TNT 2 Ultra 32



Testat de noi și în urmă cu câteva luni, însă în alte condiții, Xentor 32 se dovedește în continuare una din cele mai performante plăci Ultra prezente pe piață. Viteza ei relativ superioară se datorează în primul rând depășirii specifi-

cațiilor recomandate de NVIDIA încă din fabrică, ceasul și procesorul având frecvențe mai ridicate de unde și diferența de performanță statistică, inestimabilă însă în timp real în aplicații și care poate fi atinsă și de celelalte plăci prin overclocking la domi-

ciliu. Performanțele 2D sunt comparabile cu ale WinFast S320II Ultra. Placa pe ansamblu este foarte bună pentru categoria ei. Raportul calitate preț este bun iar TV-Out-ul este un plus de care majoritatea Ultra-urilor beneficiază însă.

XENTOR 32

- Chipset: TNT2 Ultra
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 183
- Viteză procesor: 175
- AGP: 2X; 4X
- Bundle:
- Extra - TV Out

Preț: 169\$

Producător: Guillemot

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Ubisoft

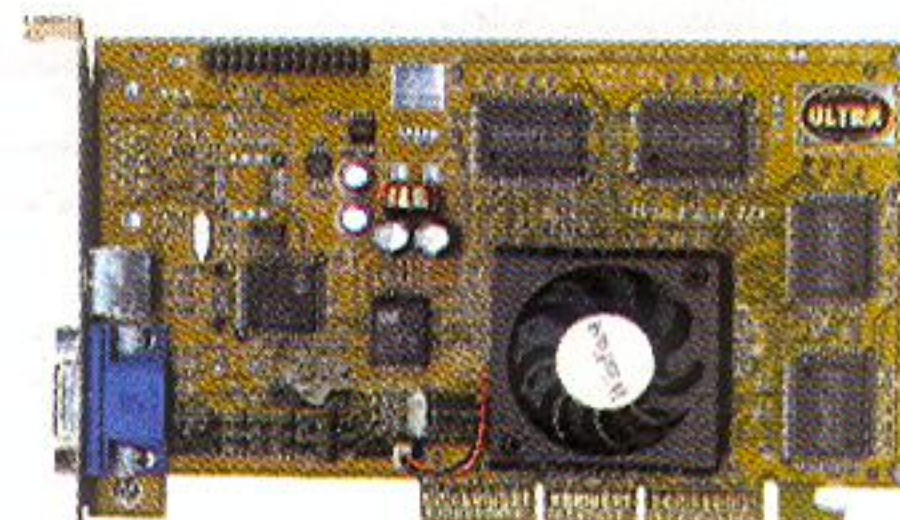
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★★★★

LeadTek WinFast S320II TNT2 Ultra 32



Ca și celelalte surate de la LeadTek, Ultra-ul are un potențial foarte bun de overclocking, iar viteza 3D ridicată are loc de îmbunătățiri sesizabile chiar și la domiciliu. Ca viteză este aproape identică cu Xentor 32-ul, dar puțin mai scăzută. Din

punct de vedere al calității imaginii și vitezei 2D placa se comportă bine în sensul în care calitativ este la standardul NVIDIA iar ca viteză echivalează cu Xentor 32-ul cu care este comparată în acest test. Raportul calitate preț este relativ supe-

rior Xentor 32-ului însă diferența mică de preț le face să fie opțiuni viabile pentru cel ce dorește un TNT 2 Ultra. Ca soluție ultra este recomandată depășind în testele noastre o firmă clasică cum este Diamond și al ei Viper V770 Ultra.

LEADTEK TNT2 ULTRA

- Chipset: TNT2 Ultra
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 183
- Viteză procesor: 150
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: N/A
- Extra - TV-Out

Preț: 157.8\$

Producător: LeadTek

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Romas

Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★★★★

Monștrii graficii 3D

la nVIDIA totul se măsoară în mega



GA-660 Plus Gigabyte

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

WinFast GeForce 256 Leadtek

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

Maxi Gamer Xentor 32 Guillemot

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

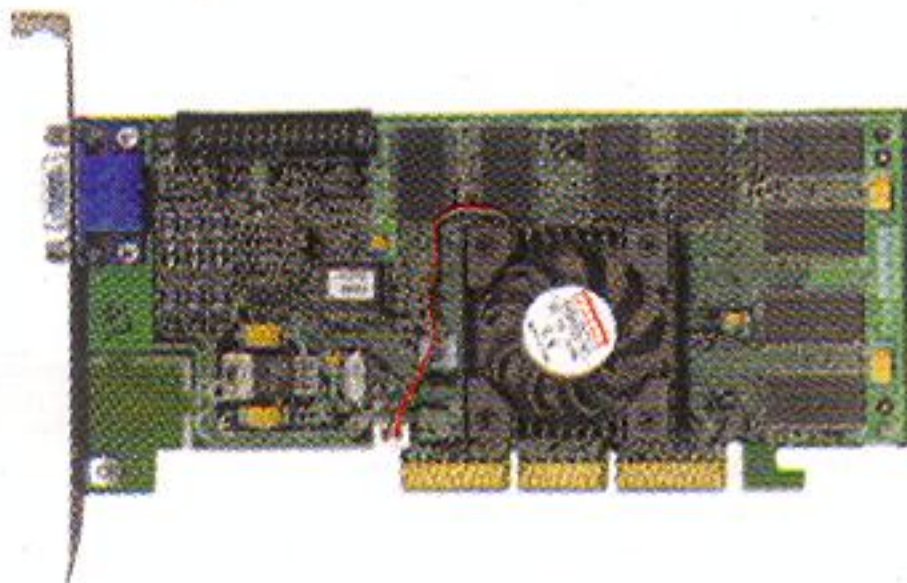
WinFast 3D S320 II Leadtek

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



magazinul tău de calculatoare

Diamond Viper V770 Ultra



Retestat după o bună bucată de timp, V770 nu mai este ce a fost odată, în sensul că nu mai bate celelalte plăci Ultra, fiind cu puțin peste, la egalitate sau sub ele. Diferențele însă, atât în plus cât și în minus sunt destul de mici atât în

2D cât și în 3D ceea ce o face o bună alegere în continuare, atenție însă dacă nu doriți TV-Out. Deși o opțiune foarte întâlnită aceasta nu este valabilă și pentru placa de la Diamond. În Quake 3 a rulat cu puțin sub celelalte TNT2-uri de fiecare dată iar în 3D

Mark 2000 le-a depășit numai la rezoluții mici și cu puțin. Overclocking-ul a mers însă bine, aici depășind toate celelalte Ultra-uri din test, fiind o placă bine realizată în acest sens. Lipsa TV-Out-ului pare opțiunea față de care va veți decide.

VIPER V770 ULTRA

- Chipset: TNT2 Ultra
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 183
- Viteză procesor: 150
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: N/A
- Extra: N/A

Preț: Aparține redacției.

Producător: Diamond

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

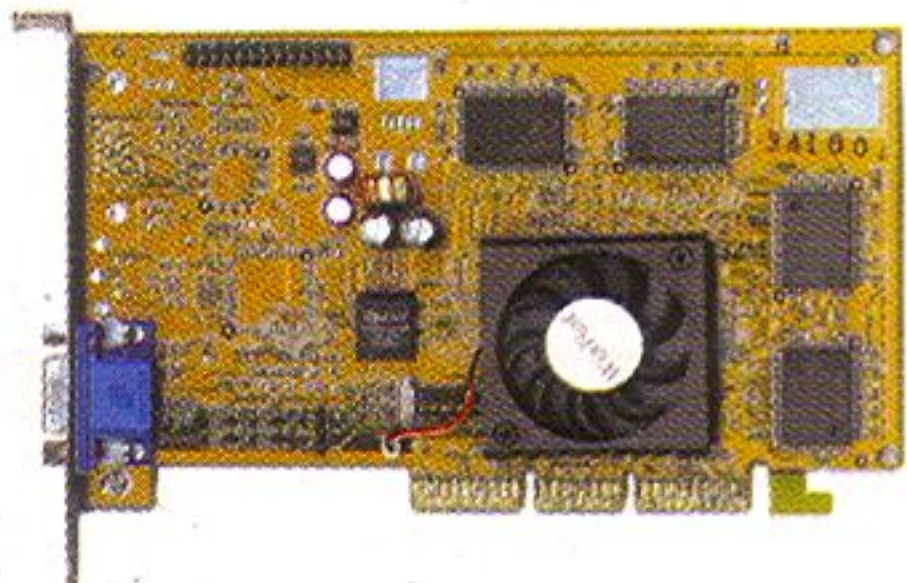
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★★★★

LeadTek WinFast S320II TNT2 Pro 32



WinFast S320II beneficiază de tehnologia 0.22 microni a noilor PRO de la NVIDIA. S320II TNT2 Pro 32 este cu foarte puțin mai lentă decât echivalentul Gigabyte (însă are posibilități mari de overclocking nefiind overclock-uită ca

aceasta din fabrică) și este mai ieftină cu 30\$ ceea ce o face mult mai preferabilă, raportul calitate/preț fiind superior celorlalte concurente. Calitatea imaginii este peste alte TNT2-uri datorită și unui chipset de filtrare pus pe ieșirea plăcii de

care alte TNT2-uri nu beneficiază. În cazul în care nu țineți morțiș să aveți NFS3 full S320II este o soluție mai bună, după cum puteți vedea și din tabel fiind placa optimă a testului, depășind în overclock- în chiar și unele Ultra.

WINFAST S320II 32

- Chipset: TNT2
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 150 Mhz
- Viteză procesor: 142 Mhz
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: N/A
- Extra: N/A

Preț: 129.7\$

Producător: LeadTek

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Romas

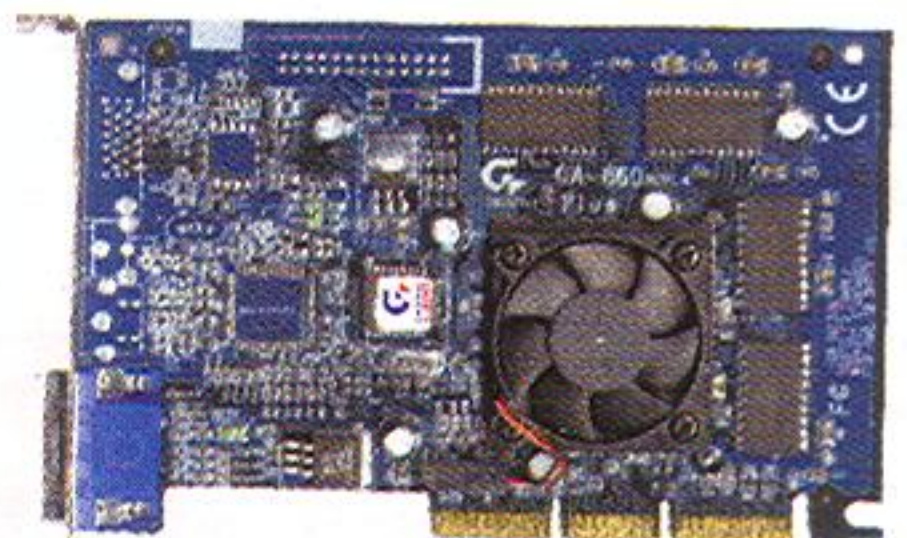
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★★★★

Gigabyte GA-660 Plus TNT2-A 32



Surprinzător nu performanțele sunt cele ce recomandă această placă deși sunt foarte bune fiind însă și potrivite pentru viteza chipset-ului ca și a memoriei. Placa este dotată cu un cooler și cu radiator ce mai permite încă un overclocking bun

pe lângă statisticile venite din fabrică. Deși mare pentru ceea ce oferă, prețul plăcii acoperă un bundle de 1 joc complet și 3 versiuni trial nu foarte noi totuși dar foarte originale, o persoană în căutare de jocuri putând alege această placă. Diferența ca

viteză față de alte TNT2-uri se vede la rezoluții mici sau la 32 de biți. Pe ansamblu este o placă bună ce depășește chiar și unele Ultra-uri dar ținând cont că le depășește și ca preț raportul calitate/preț este potrivit. Alături de S320II este prima.

GA-660 PLUS TNT2 A

- Chipset: TNT2
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 166
- Viteză procesor: 150
- AGP: 2X; 4X
- Bundle: NFS3 (full) /Populous/ SuperBike. Future Cop; VCD Player

Preț: 160.1\$

Producător: Gigabyte

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: N/A

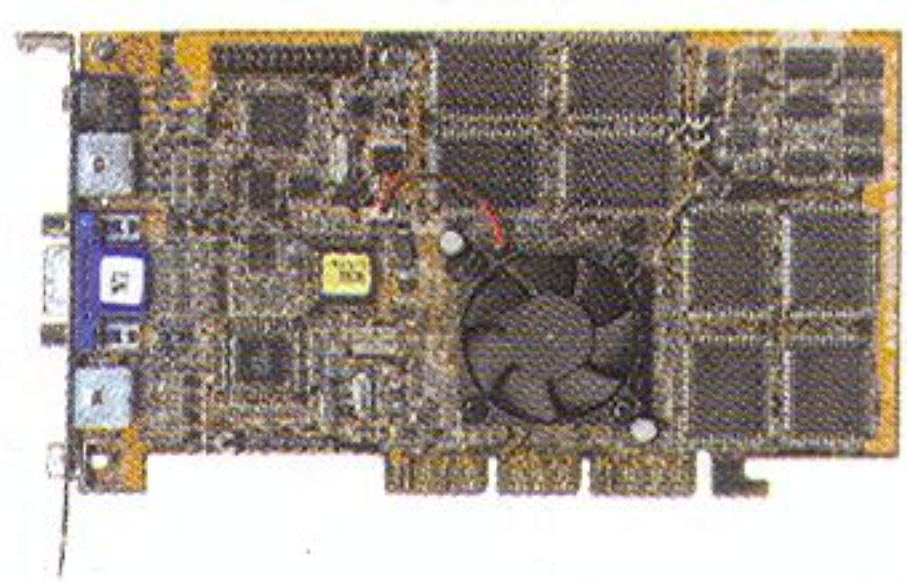
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★★★★

ASUS V3800 TVR TNT2 32



Asus vine la această categorie cu o placă destul de bună. Din punct de vedere al dotărilor placa este de excepție, având pe ea un conector svideo in, unul svideo out, un TV-out și o mufă pentru ochelarii 3D ce însoțesc placa. Este

vorba însă despre genul de ochelari care compun 2 imagini generate pe monitor ceea ce înseamnă dureri de ochi după 15 minute. Modelul de placă este bun pentru o astfel de dotare (mult mai bun decât Cougar VE) dar din păcate este cea mai învețată placă TNT

2 din test. Nefiind făcută în tehnologie 0.22 nu suportă prea mult overclocking iar valorile standard ca viteză se compară cu un TNT2 cu 16 sau un M64 bun. Prețul este destul de ridicat, singurul motiv să o luați este opțiunea de "video" ca la Cougar.

V3800 TVR TNT2 32

- Chipset: TNT2
- Memorie: 32
- Viteză memorie: 166
- Viteză procesor: 150
- AGP: 2X
- Bundle: Turok 2, XG2
- Extra: svideo in/out, TV-Out

Preț: 198\$

Producător: Gigabyte

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: N/A

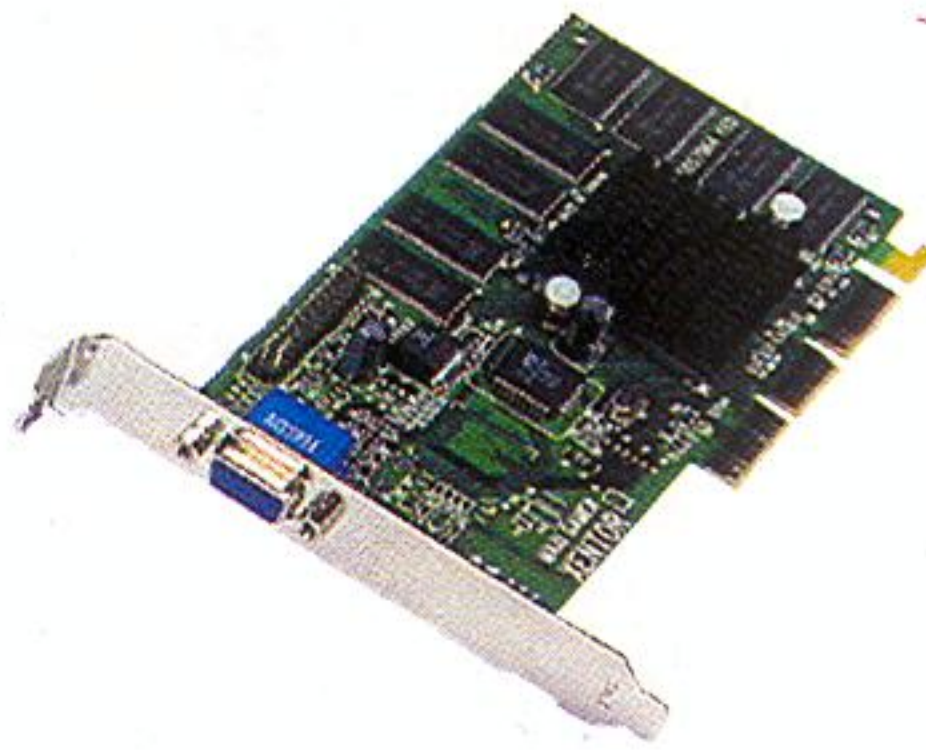
Viteză 3D: ★★★★★

Calitate imagine: ★★★★★

Opțiuni: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

Guillemot Xentor 16



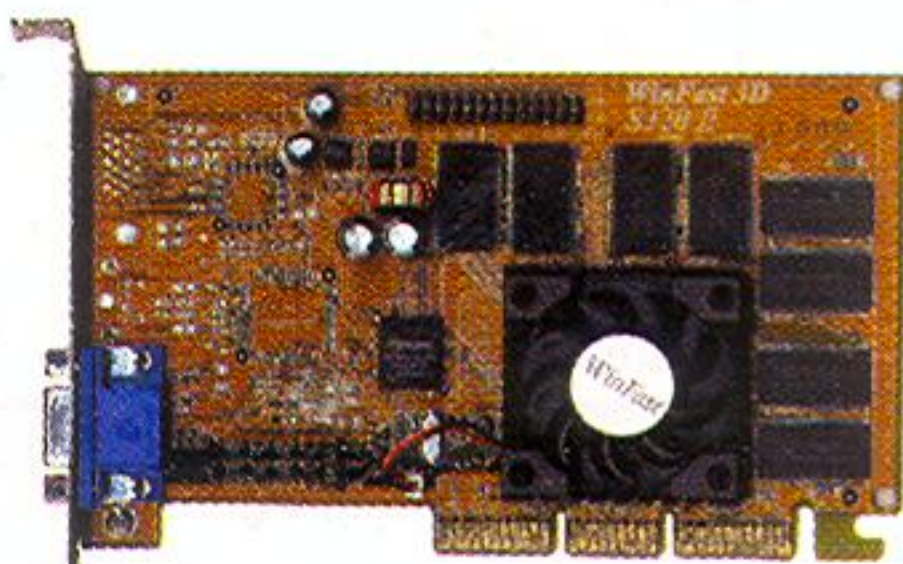
Guillemot Xentor 16 nu beneficiază de suportul AGP4x spre deosebire de celelalte TNT2-16-uri ceea ce în următoarele luni se va vedea odată cu apariția în număr mare a plăcilor de bază cu AGP 4X. Ca și la Xentor 32 apare și aici o viteză sporită din

fabrică a memoriei față de contracanditate ceea ce duce la performanțe bune în testul fără overclocking. În mod standard cu driverii folosiți și de noi le depășește pe celelalte TNT2-uri cu 16 însă cu puțin. Am avut câteva probleme cu ea la bootare în

sensul că a crăpat o dată sistemul până i-am pus driverii după care s-a comportat impecabil. Singurul dezavantaj îl constituie lipsa AGP-ului 4X ca și un potențial de overclocking mai scăzut decât la Chaintech TNT2 sau Leadtek TNT2 Pro.

XENTOR 16	
- Chipset:	TNT2
- Memorie:	16
- Viteză memorie:	166
- Viteză procesor:	150
- AGP:	2X
- Bundle:	Xing DVD Player
- Extra:	N/A
Preț:	112\$
Producător:	Guillemot
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	Ubisoft
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★★☆

LeadTek WinFast S320II TNT2 Pro 16



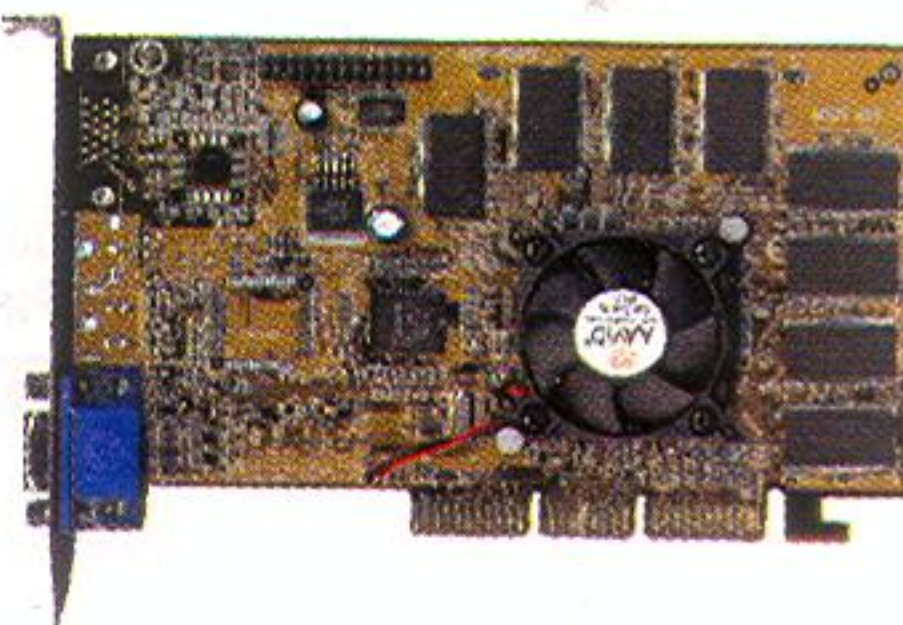
Este a doua placă TNT2 16 pe care am testat-o. Software-ul care însoțește placa este obișnuit însă are și un tool de overclocking. Instalarea a decurs fără probleme. Ce se observă încă din start este că placa funcționează default la o frecvență de ceas

mai ridicată față de specificațiile standard NVIDIA ceea ce duce la o creștere de viteză de circa 2-2,5% în Quake 3 ca și în 3D Mark, performanță însă insesizabilă în mod real în jocuri sau programe. Ceea ce este sesizabil este însă coolerul de pe placă

ceea ce permite în plus overclocking și astfel încă o sporire de performanță. Prețul de asemenea este cel mai scăzut pentru această categorie de plăci iar ca performanțe nu depășește în plus sau în minus celelalte TNT2-uri cu 16.

WINFAST S320II 16	
- Chipset:	TNT2
- Memorie:	16
- Viteză memorie:	150Mhz
- Viteză procesor:	142Mhz
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	N/A
- Extra:	Ventilator
Preț:	107.2\$
Producător:	LeadTek
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	Romas
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★★☆

Chaintech AGP-R140/41 TNT2 16



Chiar dacă nu are recomandarea unui nume consacrat modelul TNT2 - 16 de la Chaintech nu s-a comportat cu mult sub suratele sale, scăderile de performanță pentru categoria sa fiind mici și ieșind mai în evidență la rezoluțiile mai mari

și numai în 16 biți. Placa este însoțită de un CD cu driverii care nu i-am utilizat folosind același Detonator ca și pentru celelalte plăci din test: 3.68. Viteza memoriei și a procesorului sunt cele standard, (150, 125) producătorul respectând ad literam

specificațiile NVIDIA deci nimic spectaculos aici, placa fiind dotată doar cu răcitor deci fără speranțe de overclocking real. Raportînd la preț este și cu câțiva dolari mai scumpă decât celelalte candidate deci nu este chiar alegerea optimă pentru categoria sa.

AGP R140/41 TNT2	
- Chipset:	TNT2
- Memorie:	16
- Viteză memorie:	150
- Viteză procesor:	125
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	N/A
- Extra:	N/A
Preț:	114\$
Producător:	Chaintech
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	N/A
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★★☆

Guillemot Cougar Video Edition 32



Cougar-ul ne-a surprins cu o viteză mai bună cu puțin în 3D decât alte plăci cu M64 dar nu ieșită din comun. Viteza sporită este doar un bonus însă pe care placa îl oferă, principala sa menire spunând-o numele. Cougar Video Edition are pe lângă

ieșirea standard de monitor un Video in și Out. Evident, în aceste condiții conectarea televizorului, video-ului sau a unei camere video la calculator nu mai este decât o chestiune de voință. Dacă trebuie să luați un M64 și aveți bani

mai mulți îi puteți investi în Cougar VE însă, în acești bani, ați putea lua un TNT2 normal mai rapid la rezoluții mai mari. Decizia depinde de nevoia de "video". La overclocking placa nu a rezistat așa bine, fiind depășită de celelalte M64 testate.

COUGAR VE	
- Chipset:	TNT2 M64
- Memorie:	32
- Viteză memorie:	150 Mhz
- Viteză procesor:	125 Mhz
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	Ulead Video Studio SE
- Extra:	SVideo, Video In, Tv-Out
Preț:	152.1\$
Producător:	Guillemot
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	Ubisoft
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★★★☆
Verdict:	★★★★☆

WinFast® GEFORCE 256

Nothing will ever be the same again...

- First integrated GPU concept card, supporting the entire 3D pipeline by hardware: Transform, Lighting, Setup and Rendering.
- New Double Data Rate memory, the 256-bit rendering pipeline will sustain two times the data transfer at the same clock speed.
- Independent new QuadEngine™ technology delivers 15M triangles/sec, allowing applications to represent 3D with the highest complexity possible.
- First completely support Microsoft DirectX 7.0 and OpenGL 1.2, which features all texture compression under the new API.



Hardware specifications

NVIDIA Graphics Processing Unit "GeForce256"
With 32/64MB memory on board
Integrated 350 MHz RAMDAC
Support for AGP 4x support with Fast Writes
Support up to 8 hardware light
Digital Flat Panel (DVI 1.0) & TV output (Option)
Best quality HDTV video playback

 **Leadtek®**

We Make Dreams a Reality

www.leadtek.com.tw

Specifications subject to change without notice.

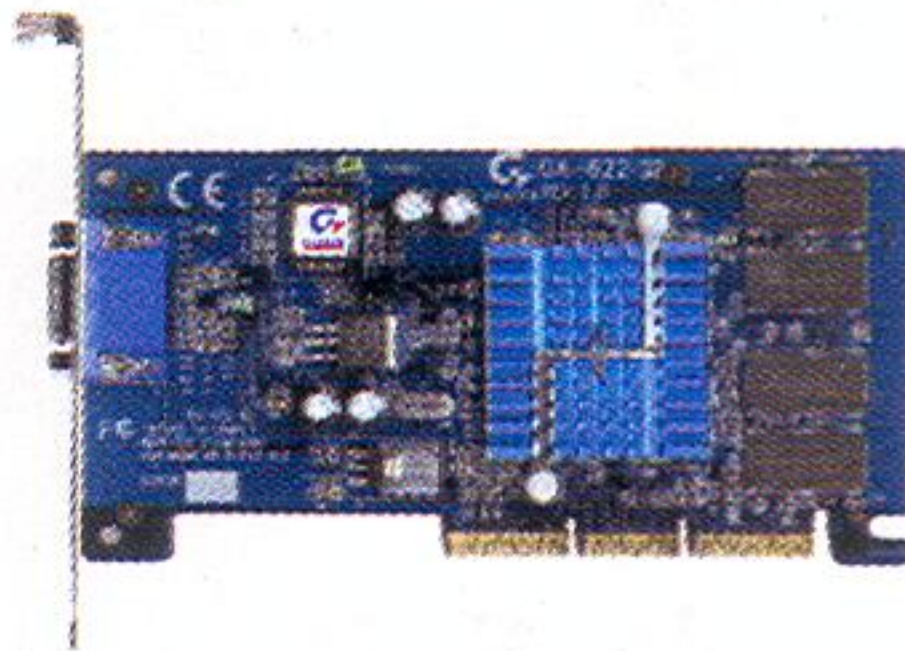
ROMAS
comercial

Adresa: Puskin 18, Sector 1

Tel: 01-231.28.66 / 01-231.50.97

E-mail: sales@romas.kappa.ro

Gigabyte GA-622 M64 32



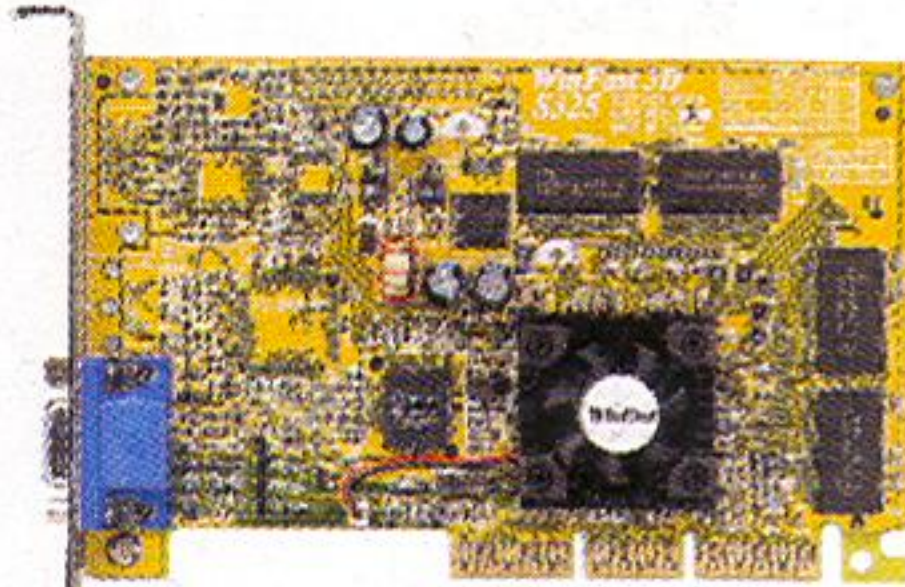
GA-622 este un M64 din partea de sus a clasamentului acestor plăci. Beneficiind de un sistem dublu de răcire (2 răcitoare) placa suportă overclocking-ul și ajunge la viteze bune. Ca și GA-660 și această placă beneficiază de un bundle for-

mat din NFS3 full ca și încă 3 versiuni de joc trial. Frecvența memoriei și a procesorului sunt cele implicite NVIDIA deci rezultatele din tabelul final ar putea fi mărite prin modificarea acestora cu programe dedicate. Chiar dacă nu lese în evidență prin

ceva special GA-622 este un M64 bun și cu un bundle deosebit de interesant însă, ca și în cazul precedent dacă nu alergați după bundle-uri în aceeași bani puteți lua un TNT2 - 16 pe care să-l și overclock-uiți ulterior. Raportul calitate preț este scăzut.

GIGABYTE GA-622	
- Chipset:	TNT2 M64
- Memorie:	32
- Viteză memorie:	150
- Viteză procesor:	125
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	NFS3 (full) /Populous/ SuperBike. Future Cop; VCD Player
Preț:	110.8\$
Producător:	Gigabyte
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	N/A
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★☆☆

Leadtek WinFast S325 M64 32



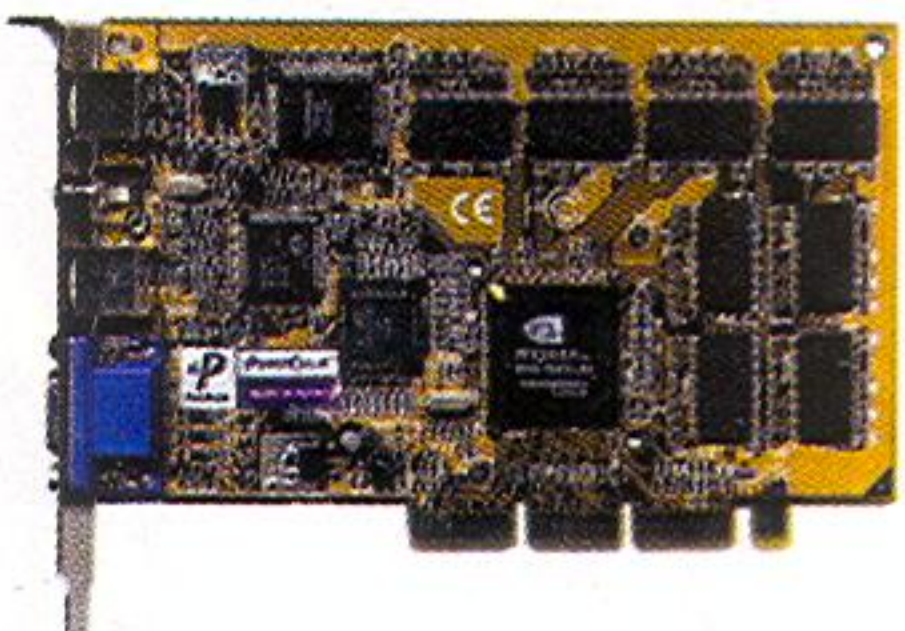
Dacă la alte M64 nu avem ce remarcă aflați că S325 de la Leadtek este un M64 cu cooler. Chiar dacă frecvența de start este 150/125 am reușit să o urcăm datorită cooler-ului pînă la 175/170 obținînd 81 fps-uri în Quake 3 640x480x16

și 46.6 în x32 ca și 54.3 fps-uri în 800x600x16 ca și 39 în 1024x768x16 ceea ce este cu adevărat incredibil pentru un M64 deoarece depășește în unele locuri chiar și TNT2-ul normal. Performanțele 32 bit nu sunt totuși ca la TNT2, un M64

bun în 32 biți neputînd face nici mama lui Hercule. În 2D placa s-a comportat bine, dar neputînd rivaliza cu TNT2-urile PRO. Raportul calitate preț este bun iar pentru jocuri este M64-ul recomandat. Dacă nu vreți opțiunile Cougar VE optați pentru ea.

S325 M64 - 32	
- Chipset:	TNT2 M64
- Memorie:	32
- Viteză memorie:	150
- Viteză procesor:	125
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	N/A
- Extra:	Ventilator
Preț:	101.5\$
Producător:	LeadTek
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	Romas
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★★☆

Power Color Sniper 2 M64 - 32



Caracteristicile de start ale lui Sniper 2 nu depășesc cu nimic alte plăci fiind de 140/125. Cu toate acestea se pare că motivul este slaba performanță cam la orice setare, ea neputînd ajunge alte M64 din urmă nici la overclocking sau la setări de

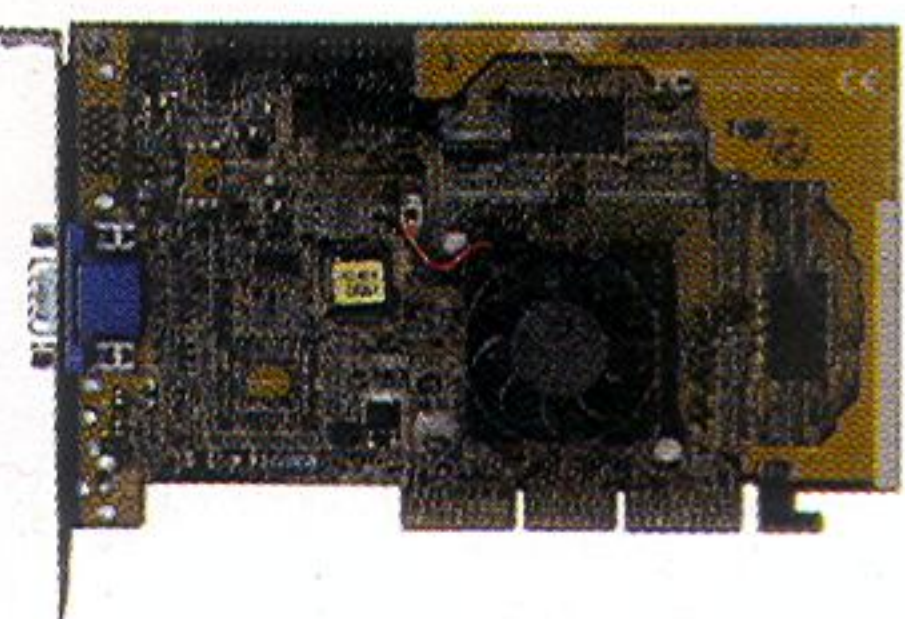
calitate maximă. În 2D s-a comportat mai slab însă caracteristicile standard cu Ramdac de 300 nu o situează la un nivel inferior. Există de vânzare și o versiune fără Tv-Out a acestei plăci, mai ieftină puțin, care nici ea nu justifică însă performanțele

destul de scăzute ale plăcii în principal în jocuri, mai ales că prețul ei este doar cu circa 5\$ mai scăzut ca al celorlalte plăci.

Potențialul de overclocking este și el mai redus din cauza lipsei cooler-ului. Pe ansamblu cel mai slab M64.

SNIPER 2 M64 - 32	
- Chipset:	TNT2 M64
- Memorie:	32
- Viteză memorie:	140 Mhz
- Viteză procesor:	125 Mhz
- AGP:	2X; 4X
- Bundle:	DVD Player
- Extra:	TV-Out
Preț:	95.5\$
Prod. cător:	Power Color
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	N/A
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★☆☆

ASUS V3800 Magic TNT2 M64 - 16



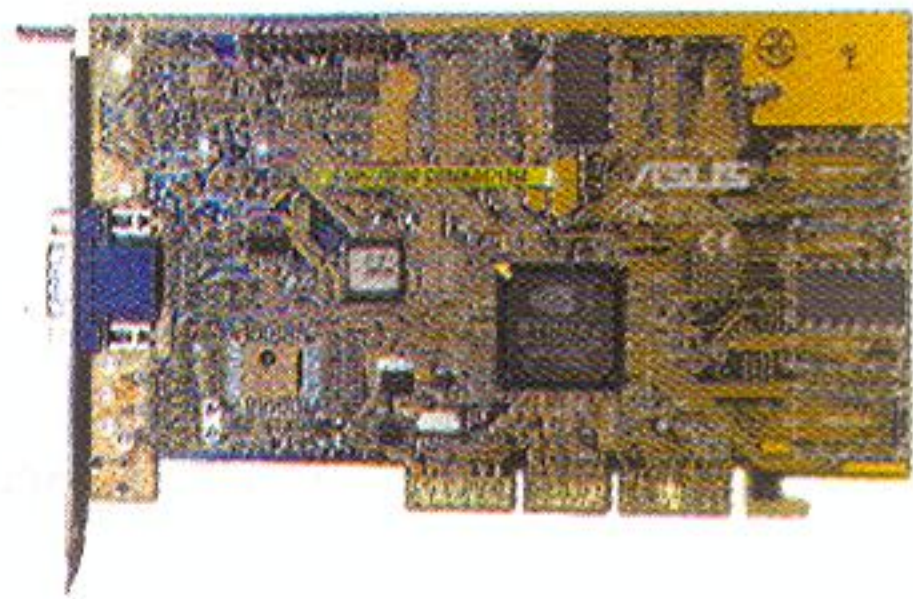
Ceea ce ulmește întîl este prețul, prea ridicat pentru o placă M64 cu 16Mb. În condiții de test ea este aproape la fel de folosibilă ca și o vanta, în speță numai în 640x480x16 și maxim în 800x600x16 pe calculatoare puternice. Celelalte M64

mai permit 640x480x32, aceasta însă nu. În condiții de overclocking performanțele cresc bine egalînd celelalte plăci însă spre deosebire de versiunile cu 32 nu este utilizabilă la detalii mari. Include ca bundle Turok 2 și XG2 însă prețul, ca și în

cazul Gigabyte nu justifică aceste bundle-uri de acum ani o groază de timp. M64 cu 16 este o alegere bună numai dacă o veți overclock-ui și dacă nu doriți detalii prea ridicate. ASUS M64 cu 16 Mb este destul de scump însă și e o alegere îndoielnică.

V3800 MAGIC M64	
- Chipset:	TNT2 M64
- Memorie:	16
- Viteză memorie:	150 Mhz
- Viteză procesor:	125 Mhz
- AGP:	2X
- Bundle:	Turok 2, XG2
- Extra:	N/A
Preț:	98\$
Producător:	ASUS
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	N/A
Viteză 3D:	★★★★☆
Calitate imagine:	★★★★☆
Opțiuni:	★★☆☆☆
Verdict:	★★★☆☆

ASUS V3800 Combat Vanta - 16



Dacă Vanta cu 16 este o combinație inutilă sau această placă este foarte slabă nu am reușit să mă lămuresc. Cert este că Vanta de la ASUS are o performanță slabă atât în jocuri cât și în 3D Mark 2000 fiind egalată sau depășită de ambele

Vanta cu 8. Prețul este imens pentru categoria sa ca să nu mai spun pentru performanțele pe care le are. Cel 16 mega sunt inutili, mai ales din cauză că ei folosesc la texturi și nu la viteză iar Vanta este oricum o placă ce nu se poate folosi decât

în detalii minime sau normale. Bundle-ul este deosebit de vechi deci nici măcar nu prezintă atractivitate. Nu are radiator sau ventilator dar suportă relativ bine overclocking-ul. Pe ansamblu este o alegere slabă ca raport calitate/preț.

ASUS V3800 COMBAT

- Chipset: TNT2 Vanta
- Memorie: 16
- Viteză memorie: 125
- Viteză procesor: 100
- AGP: 2X
- Bundle: Turok 2, XG2
- Extra N/A

Preț: 90\$

Producător: ASUS

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: N/A

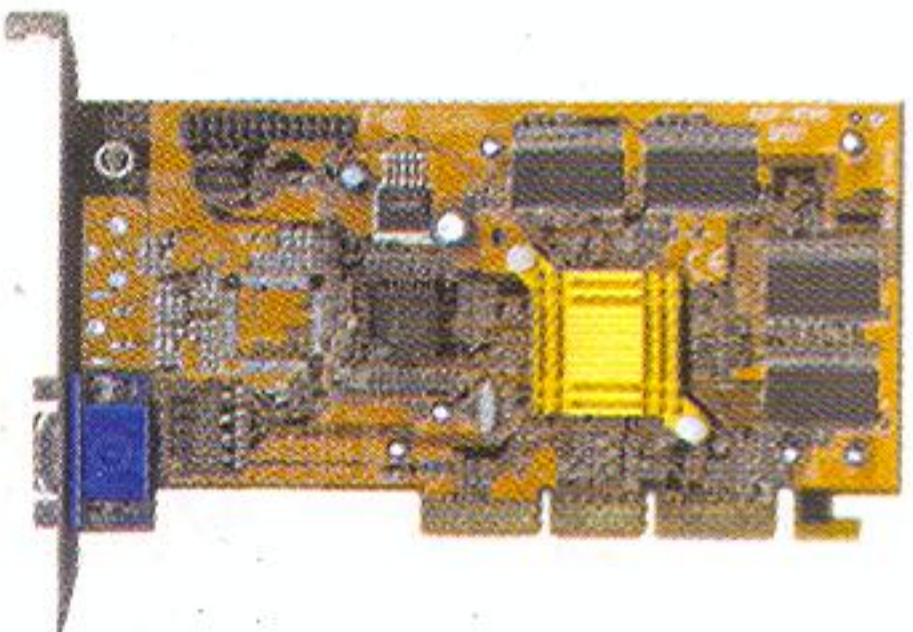
Viteză 3D: ★★☆☆☆

Calitate Imagine: ★★☆☆☆

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★☆☆☆

Acorp Vanta - 8



Vanta este o placă destul de slabă ca model iar versiunea Acorp este evident o placă limitată. Memoria foarte puțină face imposibilă rularea optimă a jocurilor în 32 de biți, singurele rezoluții la care poate fi folosită în mod real fiind 640x480x16 și

800x600x16 însă asta pe un calculator puternic, pe sistemul nostru de test K7-550 reușind să funcționeze însă este improbabil ca pe un sistem mai lent să meargă în mai mult de 640x480x16. Am fost surprins de cât de bine suportă overclocking-ul, ca și Vanta

Phoenix 2, performanțele în aceste condiții crescând considerabil. Este vizibil mai slabă decât cealaltă Vanta cu 8 testată, vine într-o pungă și cu un CD și chiar dacă e făcută de o firmă cunoscută nu e recomandată.

ACORP VANTA 8

- Chipset: TNT2 Vanta
- Memorie: 8
- Viteză memorie: 125 Mhz
- Viteză procesor: 100 Mhz
- AGP: 2X
- Bundle: N/A
- Extra - N/A

Preț: 56.5\$

Producător: Acorp

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: ICG

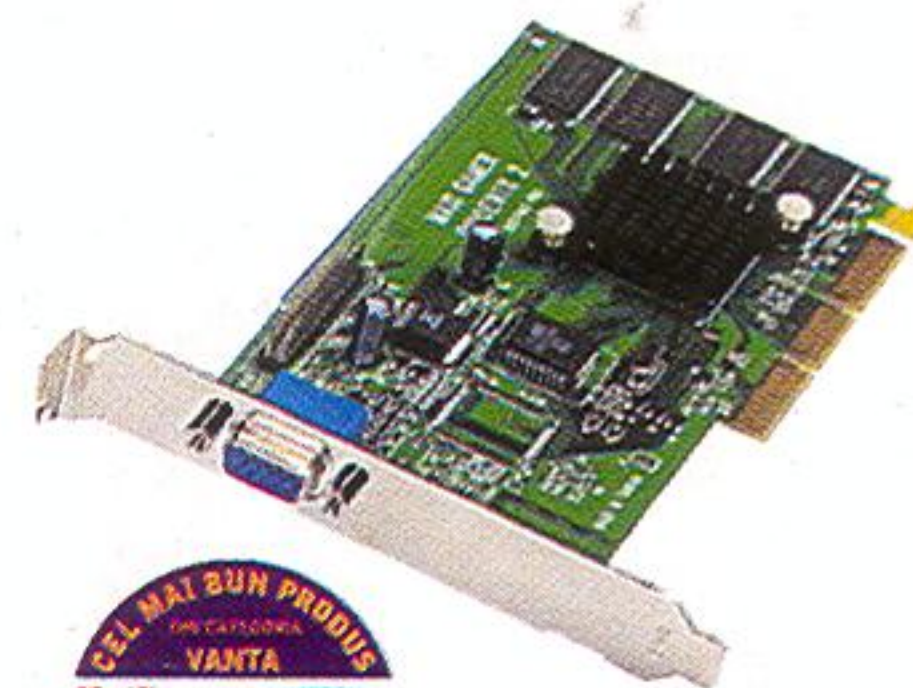
Viteză 3D: ★★☆☆☆

Calitate Imagine: ★★☆☆☆

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★☆☆☆

Guillemot Maxi Phoenix 2 - 8 Mb



Evident, tot o Vanta cu 8 mega, caracteristicile sunt asemănătoare însă se vede diferența producătorului. Oferta Guillemot este puțin mai bună chiar și decât Vanta Asus. Placa este versiune retail și de aici un pic mai scumpă, în concluzie

raportul calitate/preț se păstrează, oferta incluzând un manual destul de grosuț ca și un CD cu driveri. Ca și la Vanta Acorp AGP-ul este 2X ceea ce refuză posibilitatea unei viitoare creșteri de performanță odată cu upgrade-ul la o placă de bază care să

suporte AGP 4X. Calitatea imaginii este bună, toate plăcile NVIDIA având o calitate deosebită din acest punct de vedere spre deosebire de cele ale altor producători. Este tot o placă înceată deci nu vă așteptați la mai mult de 800x600x16.

GUILLEMOT PHOENIX 2

- Chipset: TNT2 Vanta
- Memorie: 8
- Viteză memorie: 143 Mhz
- Viteză procesor: 100 Mhz
- AGP: 2X
- Bundle: N/A
- Extra - N/A

Preț: 59.9\$

Producător: Guillemot

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Ubisoft

Viteză 3D: ★★☆☆☆

Calitate Imagine: ★★☆☆☆

Opțiuni: ★★☆☆☆

Verdict: ★★☆☆☆

Despre Overclocking

Chiar dacă este privită ca o operațiune situată cumva în "underground-ul" activităților legate de calculator, în domeniul plăcilor video overclocking-ul a devenit o operațiune naturală, încurajată chiar de producătorii acestora prin includerea de utilitare destinate acestui scop chiar în driverii plăcii.

În dorința de a-și scoate cât mai mult în evidență produsul,

din cauză că este bun sau din cauză că nu, unii producători obișnuiesc să-și mărească singuri frecvențele de funcționare ale plăcii în acest fel putând obține la o eventuală testare cu alte plăci de același gen performanțe superioare. În cazul altor plăci frecvența este mărită tocmai pentru ca placa să facă față măcar parțial concurenței și să nu se facă total de rîs. La fel de

bine frecvența poate fi mărită tocmai din cauză că placa este de o calitate deosebită și suportă aceste mărituri. În orice caz noi am procedat la fel pentru toate și pe lângă testul "din oficiu" cu frecvențele cu care plăcile vin am efectuat și un test comparativ paralel cu toate plăcile overclock-uite la maxim frecvența memoriei și chip-ului fiecareia fiind mărite pînă la

limita la care atât calitatea imaginii cât și durata jocului (mersul fără să se blocheze) s-au păstrat intacte. Chiar dacă testul clasic este mai normal, testul cu plăcile overclock-uite este mai aproape de adevăr, reflectînd mai bine puterea pe care fiecare placă o poate duce, frecvența la care poate lucra și în ultimă instanță fps-urile pe care le poate scoate în jocuri.

Testul de overclocking

Îl consider a fi testul relevant pentru puterea reală a unei plăci, indiferent de tip sau model, acest test fiind cel ce scoate în evidență calitatea memoriei, tipul ei (SGRAM sau SDRAM), tehnologia de fabricație a chipset-ului (0.22 sau 0.25 microni) și nu în ultimul rând calitatea tuturor componentelor folosite de producător. Este testul după care trebuie să vă orientați în alegerea plăcii.

Testul normal de Quake 3

Scoate mai mult în evidență modul în care plăcile au fost setate din fabrică, neținând cont de potențialul real pe care îl au deci nu poate fi considerat foarte relevant. L-am realizat pentru a vedea care sunt performanțele obținute dacă băgați pur și simplu placa în calculator fără a umbla la software, driveri, viteza memoriei sau a chipset-ului, folosind un driver standard ca Detonator-ul.

Testul high quality de Quake 3

Rolul acestui test este de a departaja modelele de plăci între ele și nu mai multe plăci de același tip.

Este evident că acolo unde apare trilinear filtering ca și texturi de calitate ridicată viteza memoriei ca și capacitatea ei alături de puterea plăcii les imediat în evidență, diferențele între anumite categorii de plăci devenind mult mai evidente.

Testul de 3D Mark 2000

Testează Direct3D-ul însă este un pic sub semnul întrebării. Recent pe internet au apărut dezbateri privind modul de setare al parametrilor ce poate influența testele de plăci video ca și de modul incorect în care 3D Mark 2000 testează plăcile GeForce. Recomandăm a fi privit cu circumspecție, diferențele foarte mici de valoare putând fi neglijate, cele mari fiind însă cât se poate de relevante.

TESTE & COMENTARII

Fiecare model de placă testat se încadrează într-un anumit tip. Iată mai jos o detaliere a performanțelor obținute de fiecare tip în parte

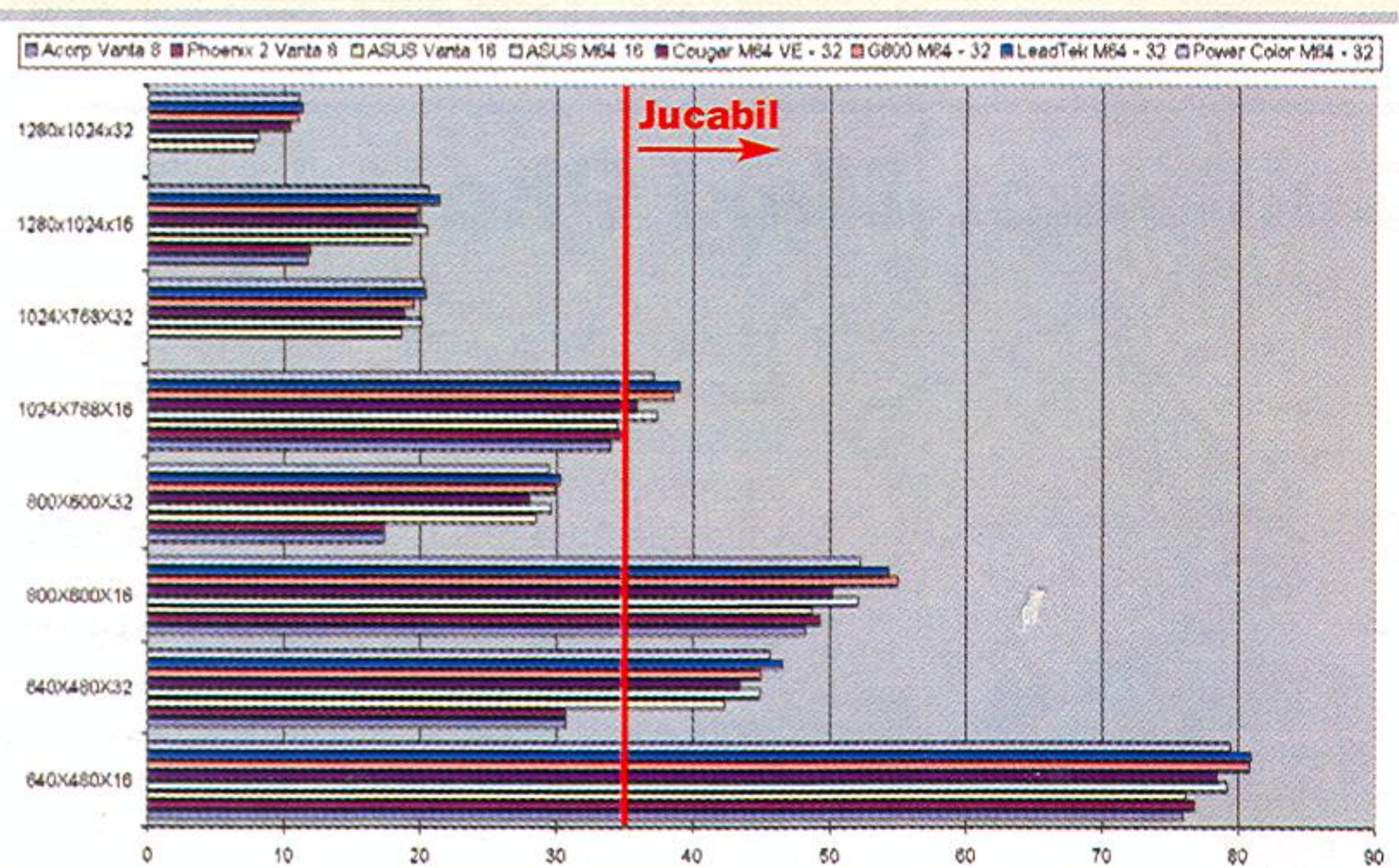
Modelele Vanta cu 8&16 Mb – M64 cu 32&16 Mb

Vanta cu 8 Mb

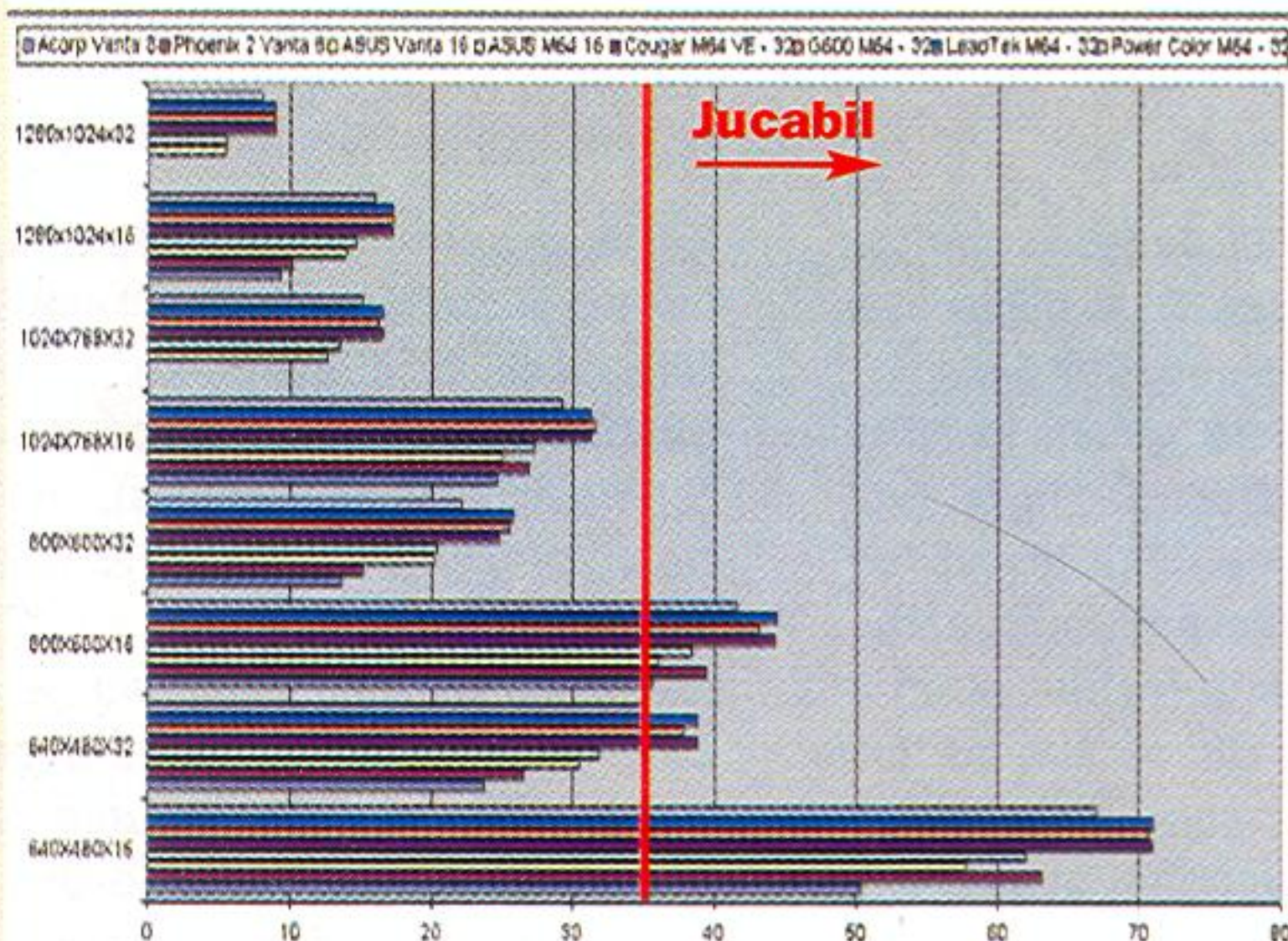
Este cel mai redus model ca performanță dar și cel mai leftin. Nu poate rula bine decât în **640x460x16** sau **800x600x16** dar această a doua rezoluție doar prin overclocking sau pe un sistem foarte puternic pe care dacă îl ai nu este de preferat să cumperi Vanta, în concluzie prima rezoluție menționată este singura utilizabilă pentru un sistem low end căreia placa îi este destinată

și prin low end mă refer la un sistem gen Pentium 266/32 Ram. Prețul este foarte scăzut iar performanțele de overclocking sunt destul de bune. Bus-ul plăcii este de 64, de aici rezultând posibilitățile reduse de transmitere a unor cantități mari de informație și posibilitatea de a o folosi numai la rezoluții mici. Memoria de numai 8 Mb nu permite utilizarea sa în jocuri la nivele calitative ridi-

Quake 3 Overclocking



Quake 3 Normal Settings



cate din cauza imposibilității afișării de prea multe texturi în timp util de unde rezultă masive scăderi de performanță. Ca raport calitate preț, în jur de 50-55\$ unde se află stă foarte bine, mai bine chiar ca alte plăci din test. Cel mai bun model din test a fost Phoenix 2.

Vanta cu 16 Mb

Din punct de vedere al

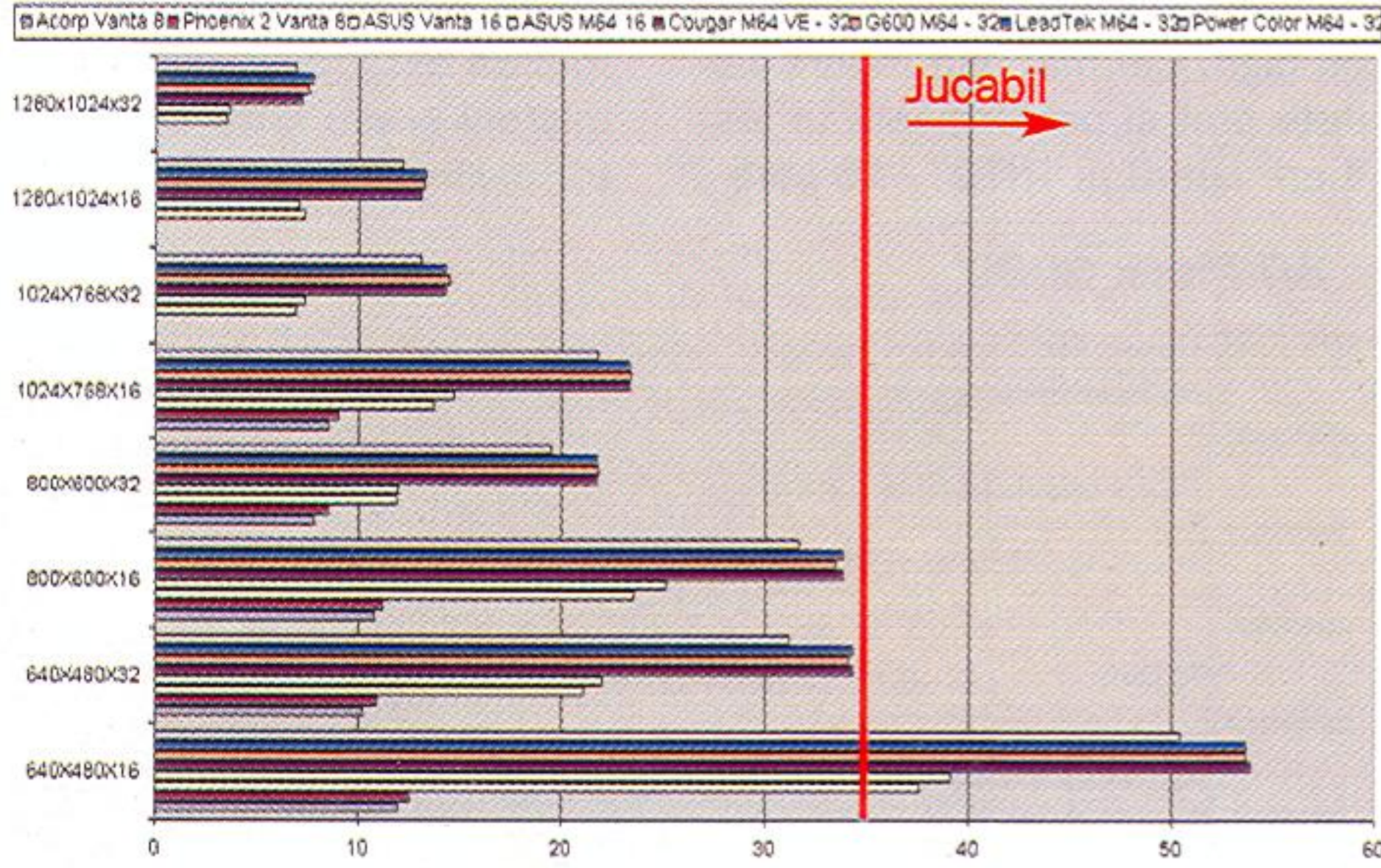
caracteristicilor este identică cu Vanta cu 8 însă ca performanțe se remarcă 2 diferențe. În primul rând este singurul model de Vanta utilizabil în 32 de biți, în speță rulează bine la rezoluțiile de **640x480x16**, **640x480x32** și **800x600x16**. În al doilea rând jocurile pot fi abordate și pe detalii mai ridicate,

însă în aceste condiții suportând bine doar **640x480x16**. Ca preț este în general bine balansat, modelul însă de la noi din test, cel ASUS, este mult prea scump pentru categoria sa deci în concluzie sunt de căutat alte modele Vanta cu 16.

M64 cu 32 Mb

Suportă clar, ceea ce se reflectă și în preț, mai multe rezoluții ca

Quake 3 High Quality - Trilinear Filtering



orice Vanta, ajungînd de multe ori prin overclocking la rezoluții mici să egaleze performanțele unor TNT-uri normale. În mod standard placa rulează bine în **640x480x16**, **640x480x32**, **800x600x16** prin overclocking pe un calculator puternic mergînd relativ bine și în **1024x768x16**.

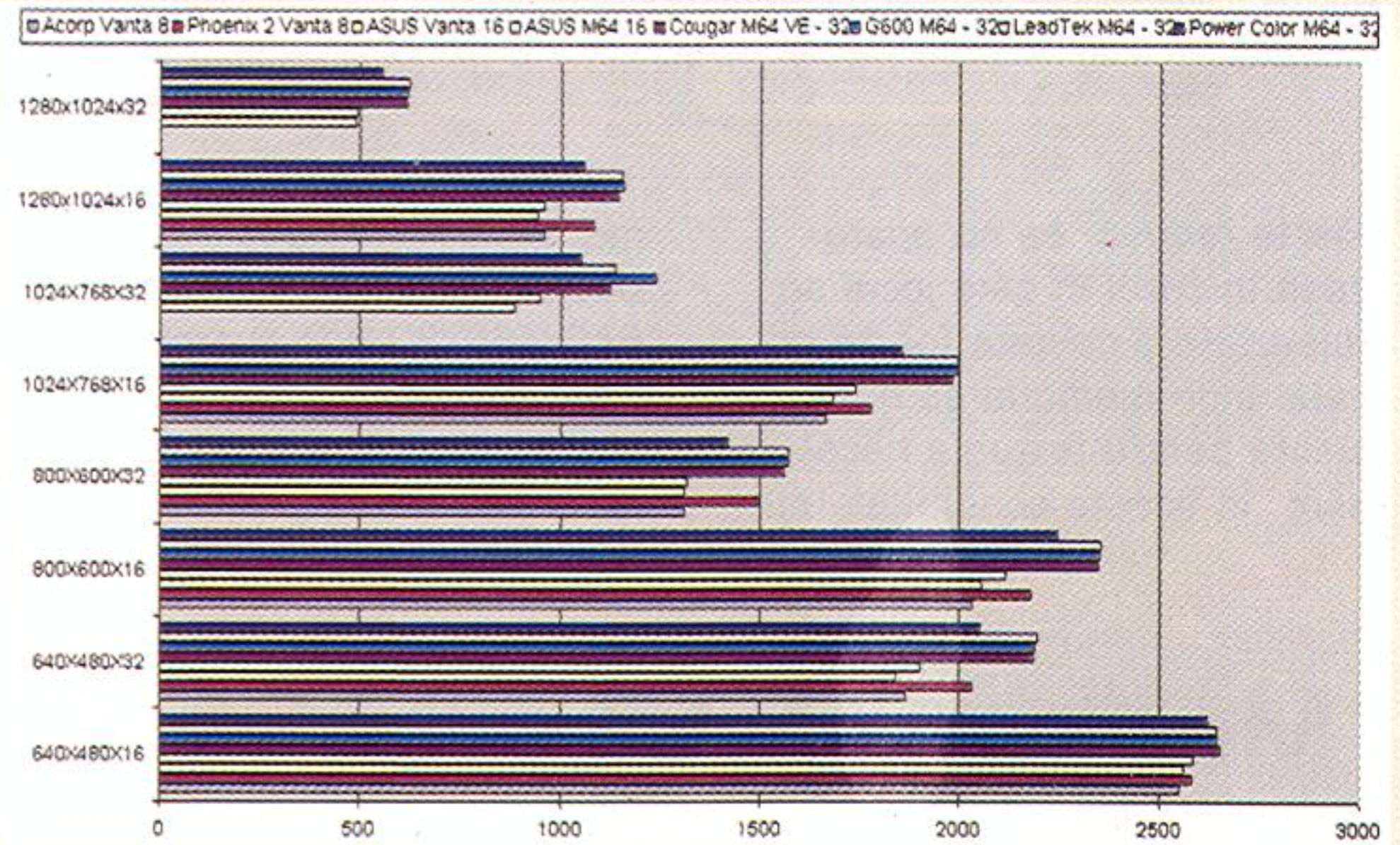
Dacă doriți detalii ridicate, modelul face față foarte bine în **640x480x16** și bine prin overclocking la **640x480x32** și **800x600x16**. Bus-ul plăcii este tot la 64 deci ca și la Vanta transferul datelor la rezoluții mari este limitat dar placa pe ansamblu este mai rapidă, dar și mai scumpă,

raportul calitate preț fiind puțin inferior Vantei dar calitatea mai ridicată. Foarte bune și recomandate pentru sisteme medii la care oricum un TNT2 Pro sau Ultra ar fi ținut mult prea mult în loc de procesor. Cele mai bune 2 modele sunt produsele M64 de la Leadtek și Gigabyte.

M64 cu 16 Mb

Valoarea acestor modele este redusă iar raportul calitate preț este prost. Ele se comportă la fel cu o Vanta cu 16, suportă aceleași rezoluții și merg în același mod deci diferența de preț este absolut o pierdere pentru cumpărător.

3D Mark 2000



Modelele TNT2 - 16&32Mb

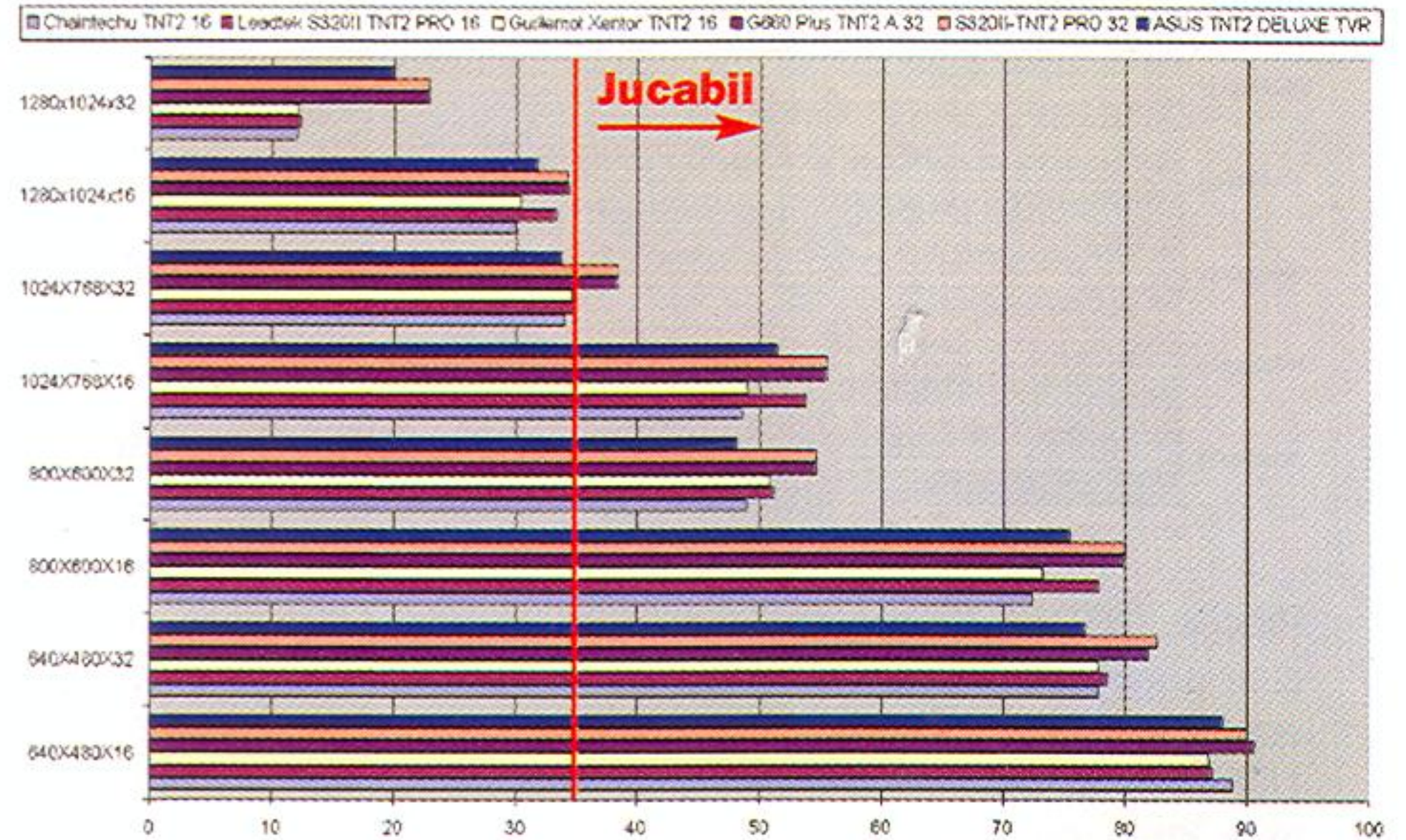
TNT2 cu 32 Mb

Avem de a face cu o categorie foarte interesantă de plăci, cele mai bine balansate calitate/preț per ansamblu. De multe ori aceste plăci depășesc pînă și TNT2 Ultra, multe au tehnologie mai nouă și sunt cu ceva dolari buni mai ieftine. Desigur, altele sunt scumpe ca GA660 Plus care își merită doar relativ prețul.

În orice caz, toate aceste

plăci suportă bine pe un sistem puternic rezoluțiile **640x480x16** și **x32**, **800x600x16** și **x32** ca și **1024x768x16** și chiar excelent prin overclocking. De asemenea la calitate foarte ridicată merg bine în **640x480x16** și **x32**, **800x600x16** și **x32** însă cu unele excepții cum este placa de la ASUS care nu prea rulează bine în **800x600x32**, ea avînd însă în schimb alte

Quake 3 Overclocking



facilități. Busul plăcii este la 128 din această cauză face față bine la rezoluții mai mari. Există 2 tipuri de tnt2-uri din punct de vedere tehnologic, cele vechi construite pe 0.25 microni și cele noi, pe 0.22 microni care suportă mult mai bine viteze mai mari obținute prin overclocking cum sunt în test LeadTek TNT2 Pro și Gigabyte GA660 Plus.

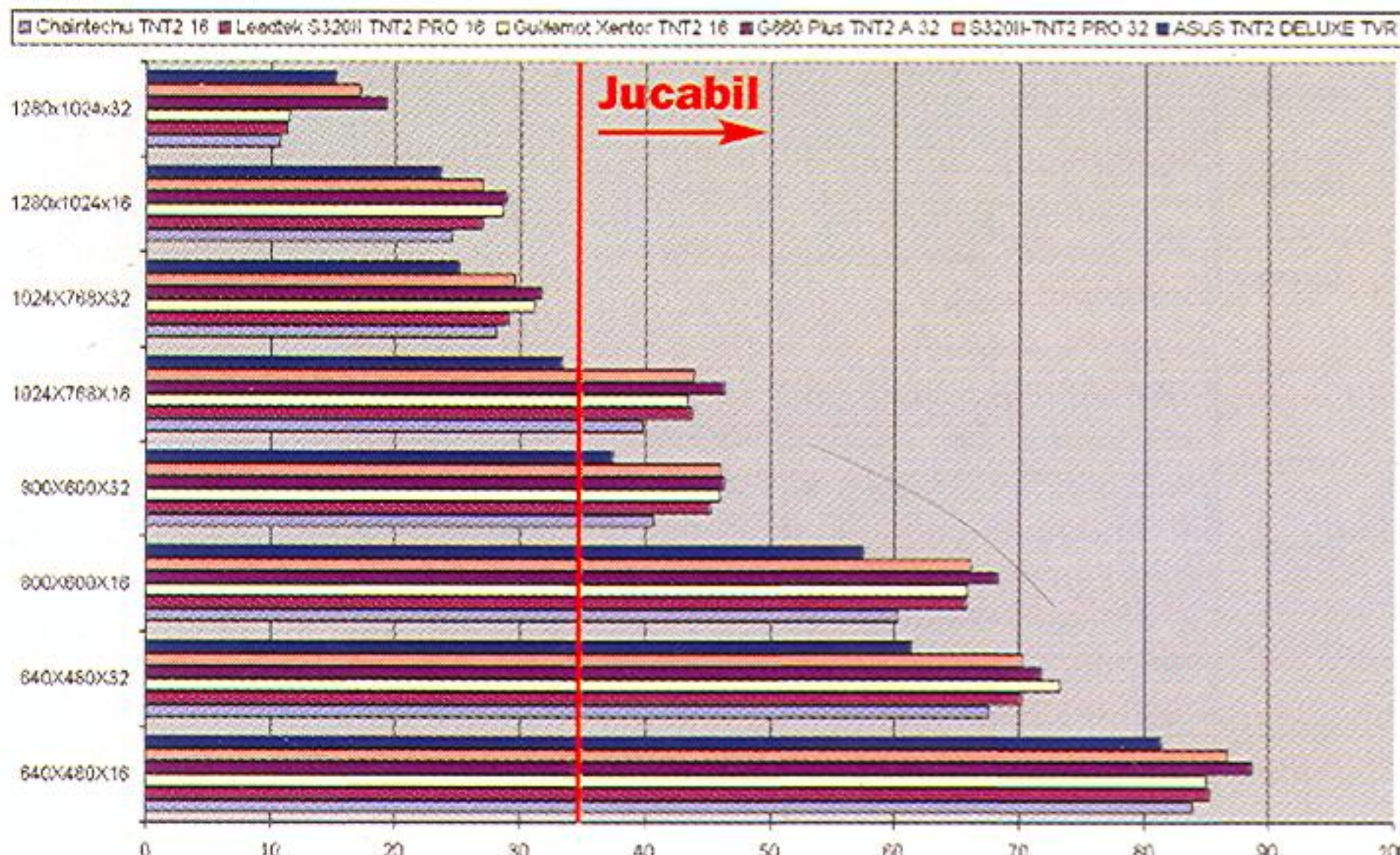
Cel mai încet din test a fost

la această categorie ASUS-ul dar totodată și cel cu cele mai multe dotări iar cel mai rapid Gigabyte-ul. Pe ansamblu cel mai echilibrat al categoriei este LeadTek Winfast TNT2 Pro, aproape la fel de rapid ca placa Gigabyte dar cu 30\$ mai ieftin ca aceasta.

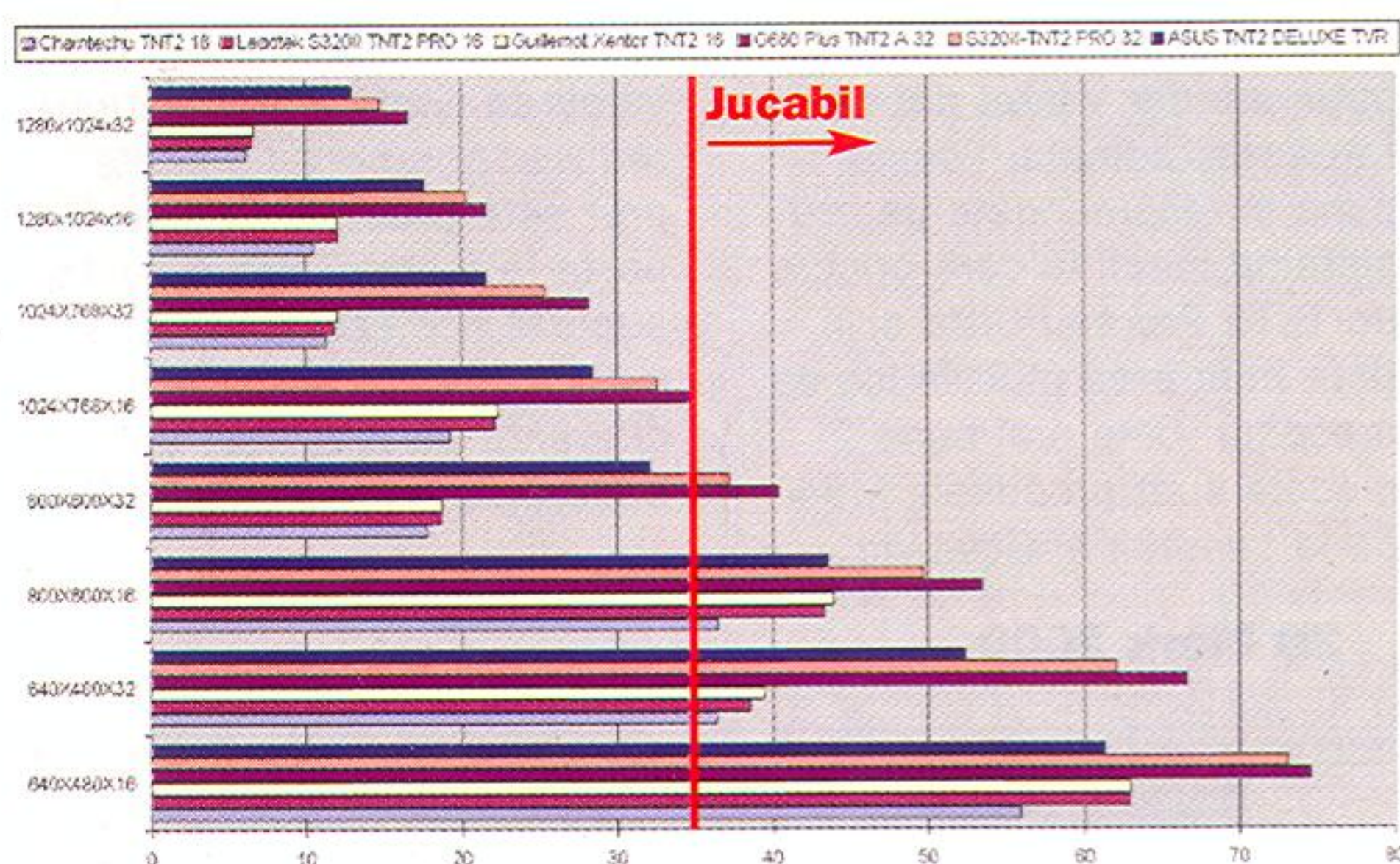
TNT2 cu 16 Mb

Diferența dintre aceste plăci și versiunile lor cu 32 Mb este

Quake 3 Normal Settings



Quake 3 High Quality - Trilinear Filtering



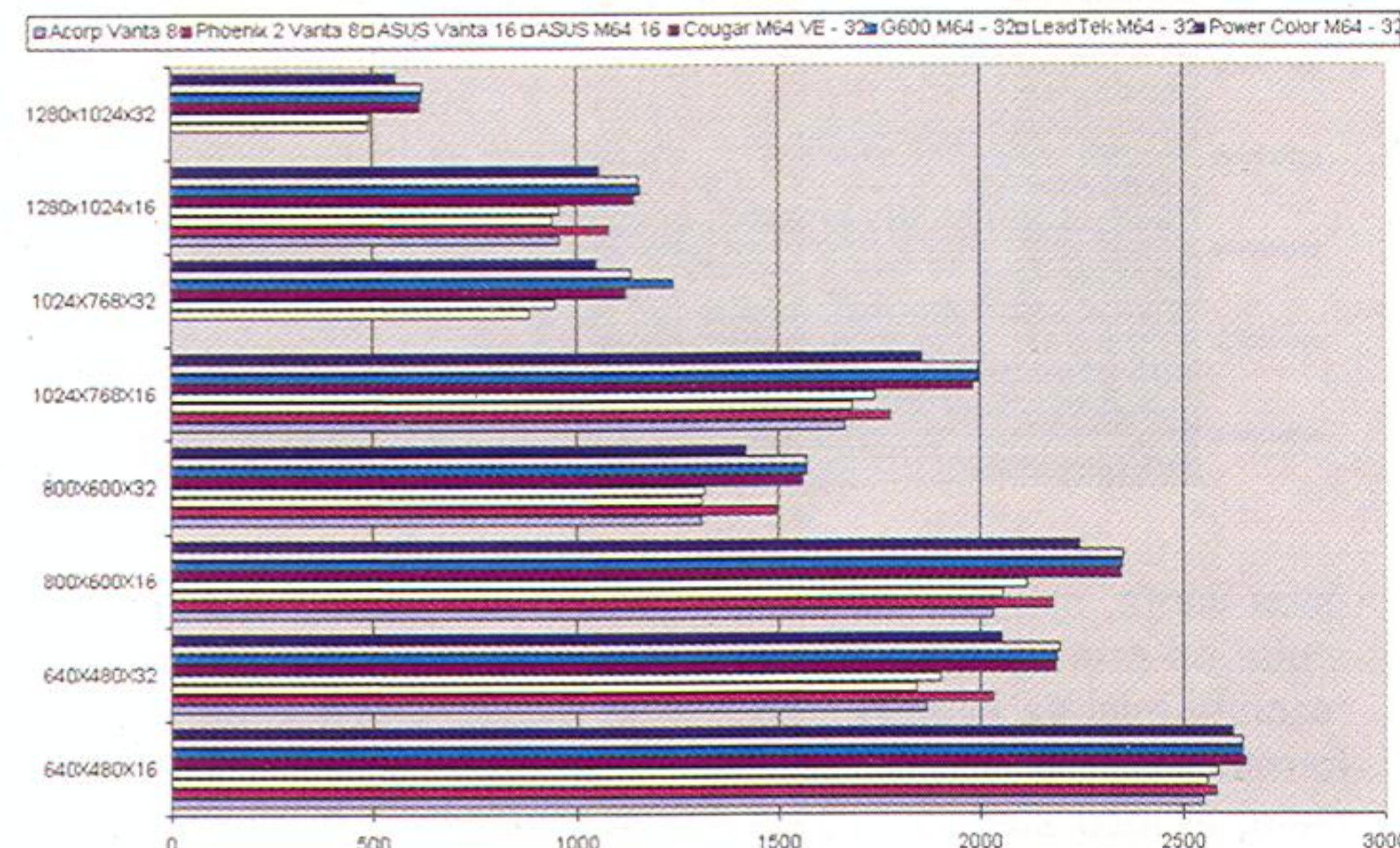
foarte redusă, ea nu apare decât în cazul în care jocul se rulează la o calitate foarte ridicată unde memoria este insuficientă pentru texturile necesare. În aceste condiții ele nu

mai sunt viabile decât în 640x480x16, 800x600x16 și 640x460x32 prin overclocking sau pe un calculator mai puternic. Sunt o opțiune bună iar raportul calitate preț este mai

bun decât la versiunea cu 32, repet, în cazul în care vă mulțumiți cu detaliile medii și nu high. Cel mai bun raport calitate preț și performanță în test îl are LeadTek TNT2 - 16 care

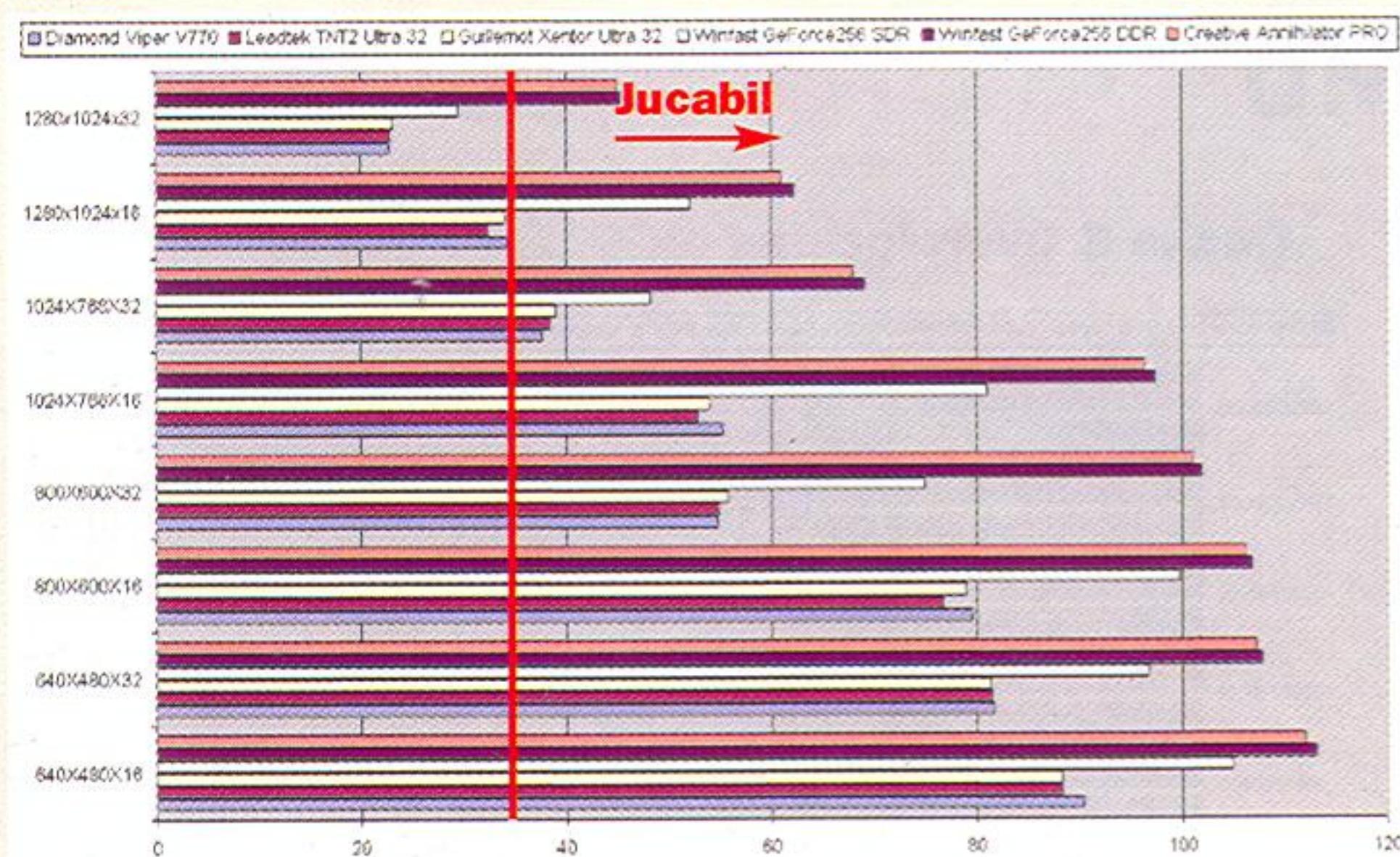
a depășit în afară de testarea standard Xentor-ul 16 ca și Chaintech-ul la toate capitolele. În plus este făcut în 0.22 micrometri și are filtru special pentru partea 2D.

3D Mark 2000



Modele TNT2 Ultra & GeForce 256 SDR / DDR

Quake 3 Overclocking



Plăcile TNT2 Ultra aparent par a te păcăli că sunt cam aceiași mîncare de pește cu TNT2 Pro 32. Adevărul este însă altul. Chiar dacă pe calculatoare foarte puternice la rezoluții mici sau prin overclocking performanțele dintre cele 2 modele se egalizează, diferența dintre ele se vede pe sisteme medii sau mai slabe. Pe acestea, versiunea Ultra iese mai mult în evidență și solicită mai puțin procesorul decât un simplu TNT2. În plus, chiar și pe sisteme puternice modelele Ultra încep de la 800x600x32 în sus să-și

arate adevărata față, începînd să depășească încet dar sigur orice alt model de TNT2. La calitate maximă modelul Ultra este folosibil bine chiar și în 1024x768x16, pe calitate normală ea fiind folosibilă și în 1024x768x32. Evident, mersul de exemplu bine al acestui model în 800x600x16 nu este același bine ca și la TNT2 fiind superior ca viteză acestuia pe calculatoare mai slabe și pe ansamblu pe orice tip de sistem. Este cu siguranță cel mai puternic model după GeForce și cel pentru care trebuie optat în cazul în care nu

aveți bani de GeForce. Prima noastră opțiune pentru această categorie este Xentor 32. Dacă nu îl găsiți, LeadTek TNT2 ultra ca și Diamond Viper V770 sunt opțiuni bune.

fps-uri la orice rezoluție. Atît pe normal cît și pe high quality scoate performanțe excelente în absolut orice rezoluție mai mică decât cea menționată.

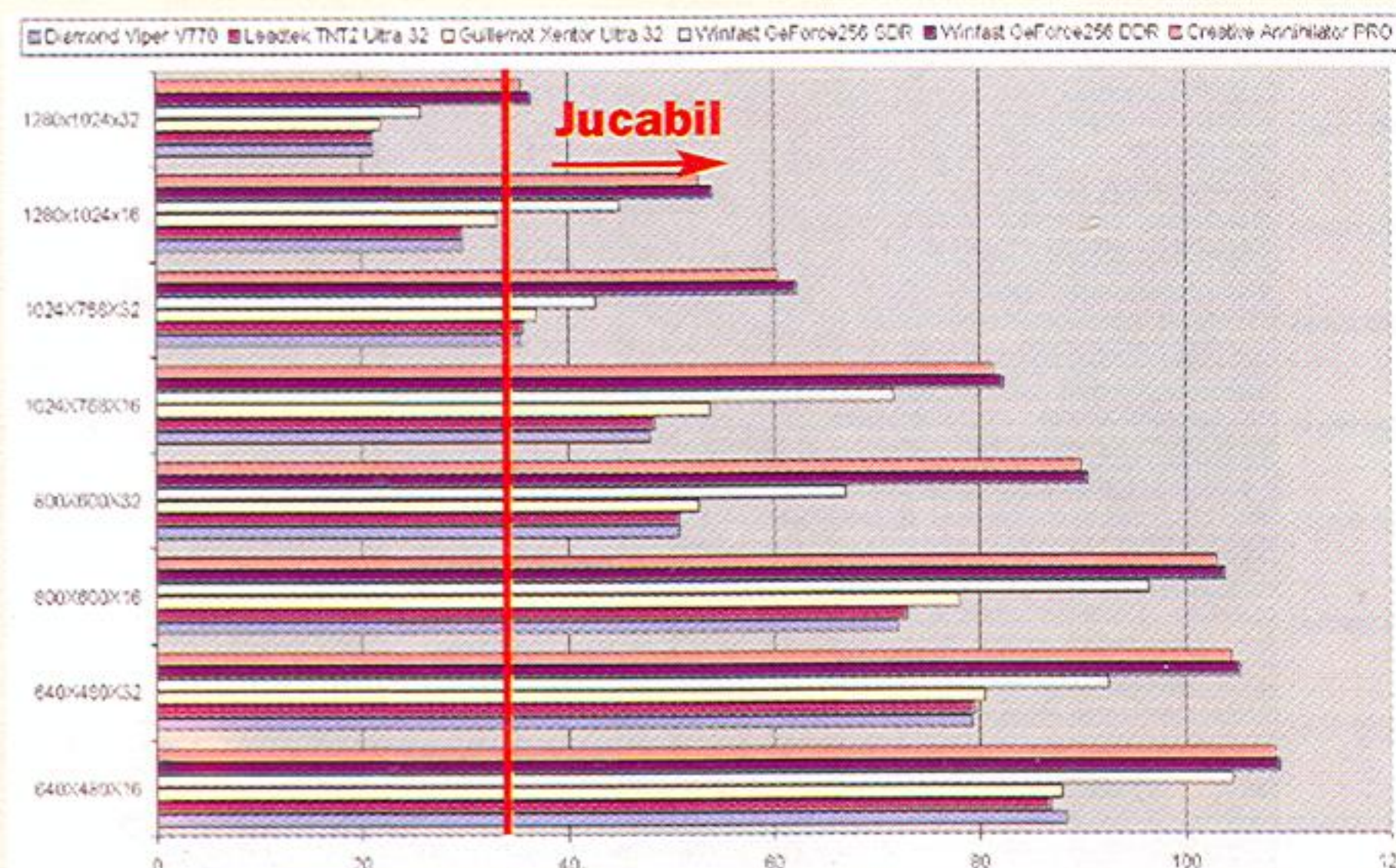
GeForce 256 32 Ram - SDR

Este vorba despre o categorie total distinctă de plăci, de nouă generație. Modelul include Transform & Lighting hardware, memorie SGRAM și are bus-ul la 256. Este a doua placă din test ca viteză. Merge excelent în toate rezoluțiile cu excepția 1280x1024x32 unde nu prea este folosibilă, avînd în general cam peste 50 de

GeForce 256 32 Ram - DDR

Cea mai rapidă placă din test și cea mai rapidă destinată home-user-ilor existentă acum. Include toate facilitățile de mai sus plus o memorie Double Data Ram ceea ce permite performanțe mult mai ridicate la rezoluții mari. În speță placa merge excepțional în absolut orice rezoluție am testat-o, rezoluție la care este

Quake 3 Normal Settings



măcar posibil ca cineva în România să se joace. Doar la calitate ultra maximă la 1280x1024x32 placa scoate sub 35 fps-uri însă este imposibil să vrei să te joci la acest

nivel dacă ai calculator sub Athlon la 800 Mhz. Este o placă de excepție însă și la un preț de excepție de aproape 300\$.

Puternicii la un loc

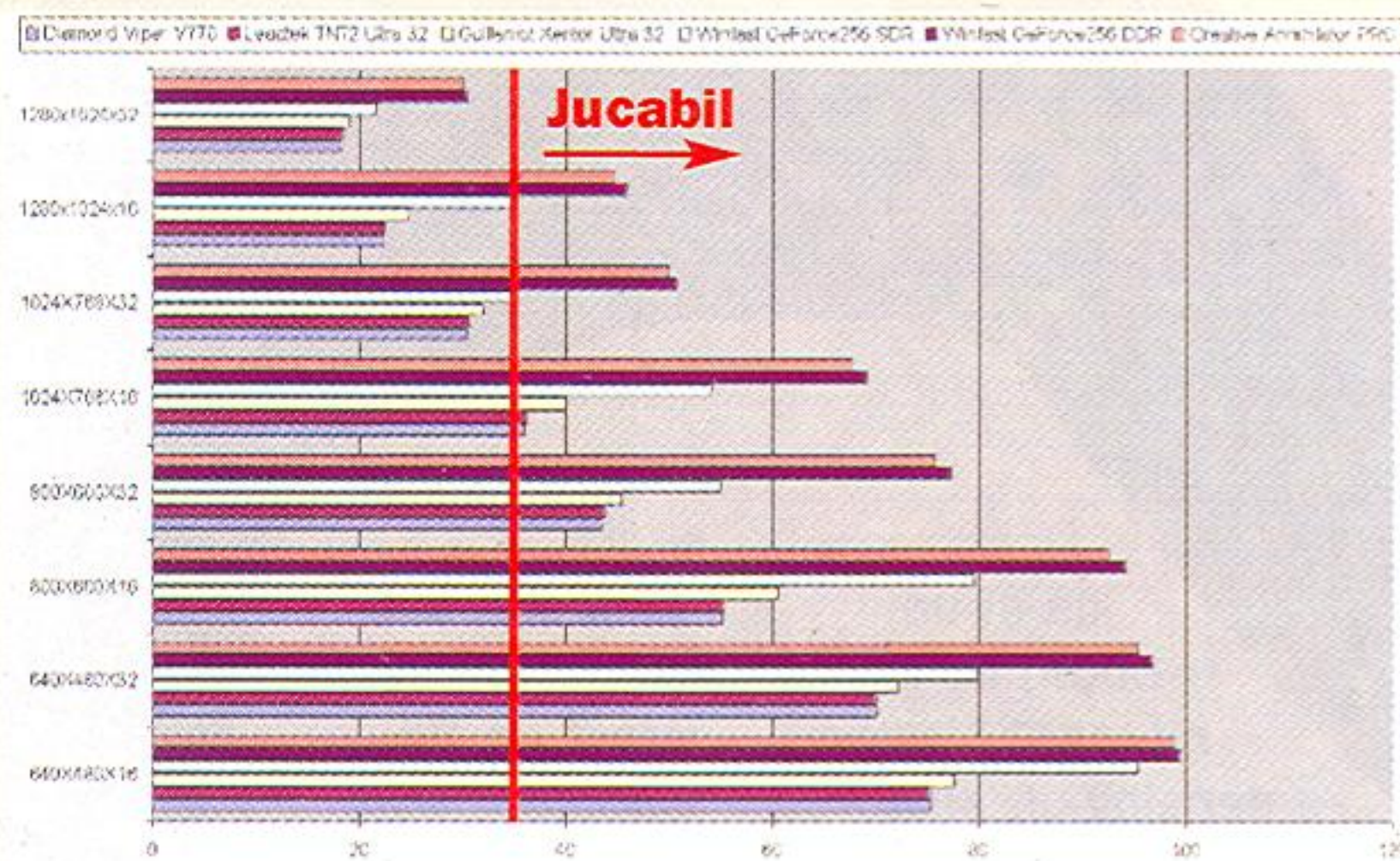
Am adunat din toate tabelele și am pus la un loc câștigătorii fiecărei categorii în parte. Am ales în concluzie Phoenix 2, LeadTek S325, LeadTek S320II, G660 Plus, Guillemot Xentor 32 și cele 2 WinFast-uri GeForce cu DDR și SDR pentru a vedea o comparație reală între toate categoriile de plăci.

Pentru realizarea graficului comparativ s-au folosit valorile obținute de plăci în Quake 3, detalii normale și overclocking. De ce overclocking? Pentru a se

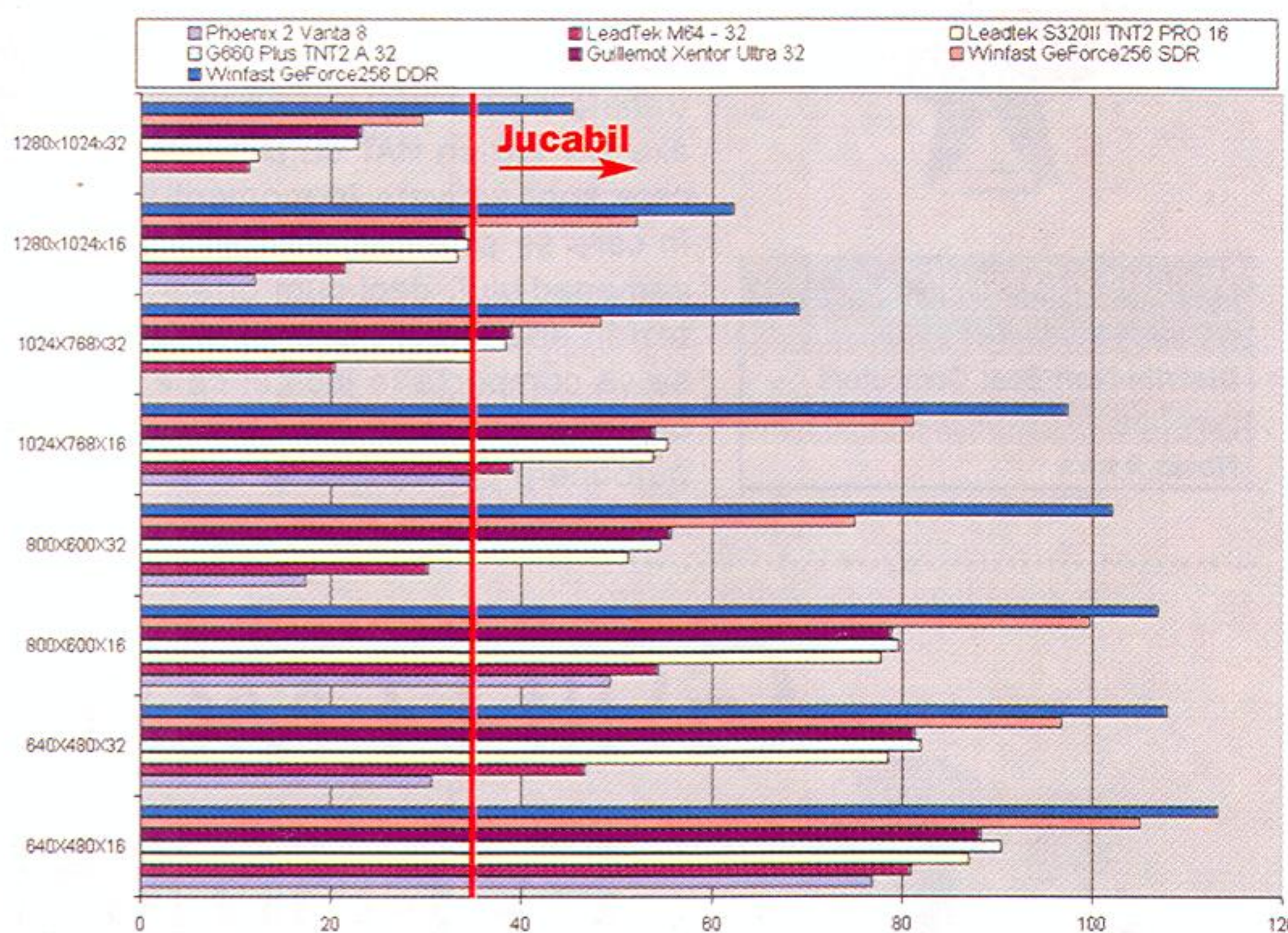
putea observa diferența reală, potențialul maxim comparat pe care fiecare placă îl poate dezvolta. Nu am utilizat setările high detail în acest grafic tocmai pentru a nu dezavantaja o placă cu mai puțină memorie și a scoate în față puterea reală a unui anumit chipset, ținând cont că există pe piață și plăci cu același chipset dar alte dotări.

Câștigătorul? Evident același, doar că acum este mai ușor de văzut ce înseamnă GeForce, TNT2 Ultra, TNT2 și așa mai departe.

Quake 3 High Quality - Trilinear Filtering



3D Mark 2000



Model	Producător	Chipset	Bus	Memorie	AGP	TV - Out	Sistem răcire	Verdict	Pret
WINFAST GEFORCE256 DDR	LEADTEK	GEFORCE256	256	32 Mb	2X, 4X	DA	VENTILATOR	★★★★★	290\$
ANNIHILATOR PRO	CREATIVE	GEFORCE256	256	32 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR	★★★★★	299\$
WINFAST GEFORCE256 SDR	LEADTEK	GEFORCE256	256	32 Mb	2X, 4X	DA	VENTILATOR	★★★★☆	245\$
XENTOR 32	GUILLEMOT	TNT2 ULTRA	128	32 Mb	2X, 4X	DA	VENTILATOR	★★★★☆	169\$
WINFAST S320II 2 ULTRA	LEADTEK	TNT2 ULTRA	128	32 Mb	2X, 4X	DA	VENTILATOR	★★★★☆	157.8\$
VIPER V770 ULTRA	DIAMOND	TNT2 ULTRA	128	32 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR	★★★★☆	N/A
WINFAST S320II	LEADTEK	TNT2	128	32 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR	★★★★☆	129.7\$
GA660 PLUS	GIGABYTE	TNT2	128	32 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR/RADIATOR	★★★★☆	160.1\$
V3800 TVR DELUXE	ASUS	TNT2	128	32 Mb	2X	DA	VENTILATOR	★★★★☆	198\$
XENTOR 16	GUILLEMOT	TNT2	128	16 Mb	2X	NU	RADIATOR	★★★★☆	112\$
WINFAST S320 II 16	LEADTEK	TNT2	128	16 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR	★★★★☆	107.2\$
AGP RI40/41 16	CHAINTECH	TNT2	128	16 Mb	2X, 4X	NU	RADIATOR	★★★★☆	114\$
COUGAR VIDEO EDITION	GUILLEMOT	TNT2 M64	64	32 Mb	2X, 4X	DA	RADIATOR	★★★★☆	152.1\$
GA-622	GIGABYTE	TNT2 M64	64	32 Mb	2X, 4X	NU	RADIATOR	★★★★☆	110.8\$
WINFAST S325	LEADTEK	TNT2 M64	64	32 Mb	2X, 4X	NU	VENTILATOR	★★★★☆	101.5\$
SNIPER 2 M64	POWER COLOR	TNT2 M64	64	32 Mb	2X, 4X	DA	RADIATOR	★★★★☆	95.5\$
V3800 MAGIC	ASUS	TNT2 M64	64	16 Mb	2X	NU	RADIATOR	★★★☆☆	98\$
V3800 COMBAT	ASUS	VANTA	64	16 Mb	2X	NU	NU ARE	★★★☆☆	90\$
VANTA AGP	ACORP	VANTA	64	8 Mb	2X	NU	RADIATOR	★★★☆☆	56.5\$
PHOENIX 2	GUILLEMOT	VANTA	64	8 Mb	2X	NU	RADIATOR	★★★☆☆	59.9\$

WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Extreme-ul de la Logitech este a doua opțiune pentru motion sensing reală apărută pe piață, după Microsoft Freestyle Pro.

DETALII TEHNICE:

Dotări: 10 butoane programabile; HAT cu 8 direcții; sistem Motion Sensing.
Opțiuni: Oprire/pornire a motion sensing-ului **Bundle:** 3 nivele Rogue Squadron



Conceptul de motion sensing nu este chiar nou în lumea controller-elor însă Wingman Extreme este unul din puținele device-uri ce-l încorporează. Motion Sensing se traduce prin transformarea sistemului de axe x/y într-un HAT cu 8 direcții care sunt activate în momentul în care se schimbă poziția gamepad-ului, deci cum orientezi în spațiu controller-ul la fel se va comporta în joc cel ce e controlat. Extreme are 10 butoane programabile și un hat



ca și un buton de pornit/oprit motion sensing-ului, singurul neajuns fiind lipsa throttle-ului. Gamepad-ul s-a comportat excelent în Rogue Squadron, F18, Fifa 2000 ca și în NFS: High Stakes, ținând locul atît joystick-ului, tastaturii sau volanului cu

deosebit succes. Cam în afară de 3d shootere este dedicat oricărui gen de joc. Deși poate puțin prea sensibil motion sensing-ului merită diferența de bani dacă doriți un gamepad extrem.

WINGMAN EXTREME
Redactor: Camil Perian
Distribuitor: Best Computers
Preț: 38\$
Notă: ★★★★★

GUILLEMOT - FERRARI FORCE FEEDBACK RACING WHEEL



Ferrari Force Feedback de la Guillemot promite încă de la început să fie un pretendent serios la primul loc în topul celor mai bune volane. Aspectul exterior lasă o impresie foarte bună, de lucru construit să țină mult timp. Volanul propriu-zis este

Forța motoarelor permite simularea oricărui efect într-un mod foarte convingător

DETALII TEHNICE:

Dotări: 2 Hat-uri cu 4 direcții, 27 funcții force feedback, 16 funcții programabile. **Opțiuni:** Sistem dublu de prindere

acoperit cu o suprafață cauciucată care oferă o foarte bună aderență, mai bună chiar decât cea de la Logitech Wingman Formula Force Feedback. 2 Hat-uri cu 4 direcții situate la îndemână pot fi configurate pentru privitul în afara mașinii, iar împreună cu celelalte două butoane amplasate pe partea frontală a volanului sunt suficiente pentru oricine.

Schimbătorul de viteze este dual, în funcție de preferințe, fie clasic, separat cu maneta situată în partea dreaptă fie ca în formula 1 cu 4 clapete situate sub volan ce

pot fi programate. Sistemul de prindere este dublu, pentru o mai bună stabilitate, cu ventuze și pîrghie mecanică. În jocuri nu au existat probleme de recunoaștere a volanului, iar comportamentul acestuia este exemplar. Forța motoarelor permite simularea oricărui efect într-un mod foarte convingător. După o utilizare mai îndelungată nu au existat semne de oboseală, căldura disipată situându-se în limitele normale. Guillemot Ferrari Force Feedback se încadrează fără îndoială în categoria "trebuie să-l am!".

FF RACING WHEEL
Redactor: Cristi Radu
Distribuitor: Ubisoft
Preț: ~130\$
Notă: ★★★★★

GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD

DETALII TEHNICE:

Dotări: 2 mini joystick-uri analog, 10 butoane programabile

Opțiuni: suprafață nichelată ce acoperă zonele sensibile

Joypad-ul se descurcă excelent datorită programabilității ridicate și bunei plasări a butoanelor.

Într-adevăr Guillemot pare pus pe fapte mari, game-pad-ul Dual Analog este unul dintre cele mai bune pe care le-am văzut. Priză foarte bună datorită suprafeței aderente, zonă de protecție din metal nichelat în regiunile susceptibile a se uza rapid, nu mai puțin de 10 butoane programabile. Cele 2 mini-joystick-uri transmit



mișcarea în format analog, fiecare caracteristică a acestora putând fi setată din software în cele mai mici amănunte (sensibilitate imediată sau la sfârșitul cursei, etc). În jocuri, joypad-ul se descurcă excelent datorită programabilității ridicate și bunei plasări a butoanelor.

DUAL ANALOG GAMEPAD

Redactor: Cristi Radu

Distribuitor: Ubisoft

Preț: N/A

Notă: ★★★★★

LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D

are posibilitatea de rotire a manșei ce poate ține loc de rudder

DETALII TEHNICE:

Dotări: 7 butoane programabile, hat 8 direcții

Extra: Manșă ce poate fi rotită, bază solidă.

Să reușești să aduni o serie de facilități pe același stick la un preț de sub 40\$ nu este foarte ușor dar Wingman Digital Extreme 3D dovedește că totuși este posibil. WDE3D are 7 butoane programabile (2 pe bază și câte 2 perechi pe manșă și unul liber) ca și un hat cu 8 direcții. Lângă butoanele de pe bază este și un throttle gradat. Baza este grea iar arcurile manșei rezistente, poate prea rezistente pentru gustul unora. Suferința joystick-ului vine de la faptul că are posibilitatea de rotire a manșei ce poate ține loc de

rudder, manșa fiind însă prea puțin rezistentă la rotire. Există din fericire și posibilitatea de a o bloca. În jocuri s-a comportat excelent iar la prețul lui e o bună alegere la facilitățile oferite.



EXTREME DIGITAL 3D

Redactor: Camil Perian

Distribuitor: Best Computers

Preț: 38.8\$

Notă: ★★★★★

FERRARI RACING WHEEL

DETALII TEHNICE:

Dotări: 2 Hat-uri cu 4 direcții, schimbător de viteze formula1, 6 butoane programabile. **Opțiuni:** sistem mecanic de prindere.

Racing Wheel-ul este fratele mai mic al Ferrari Force Feedback

Racing Wheel-ul este fratele mai mic al Ferrari Force Feedback. În afară de lipsa force-feedback-ului există câteva deosebiri semnificative însă. Prinderea se face doar cu sistemul mecanic, ceea ce este mai bine decât cu ventuze deoarece există altfel tendința de a mișca volanul cu totul la rotirea acestuia.

Lipsește schimbătorul de viteze clasic, din dreapta, însă există în con-



tinuare celorlalte 4 butoane-schimbătoare de sub volan, și în plus față de cele 2 hat-uri cu

4 direcții mai există 2 butoane. Aderența mai mică (nu există cauciuc) este singurul lucru în minus care poate reproșat acestui altfel foarte bun volan.

RACING WHEEL

Redactor: Cristi Radu

Distribuitor: Ubisoft

Preț: ~70\$

Notă: ★★★★★

LOGITECH WINGMAN ATTACK

DETALII TEHNICE:

Dotări: 4 butoane programabile, 1 throttle

Minus: Destinat numai dreptacilor

De preferat în cazul în care nu ai bani suficienți.



Este o versiune foarte light a Extreme 3D-ului cu care seamănă numai ca design, fiind identice baza, manșa ca și throttle-ul. Deși prețul este mic, se remarcă negativ lipsa hat-ului. Chiar dacă în jocuri se comportă bine, ca orice produs Logitech, rămâne o soluție ieftină de preferat în cazul în care nu ai bani pentru un joystick mai performant.

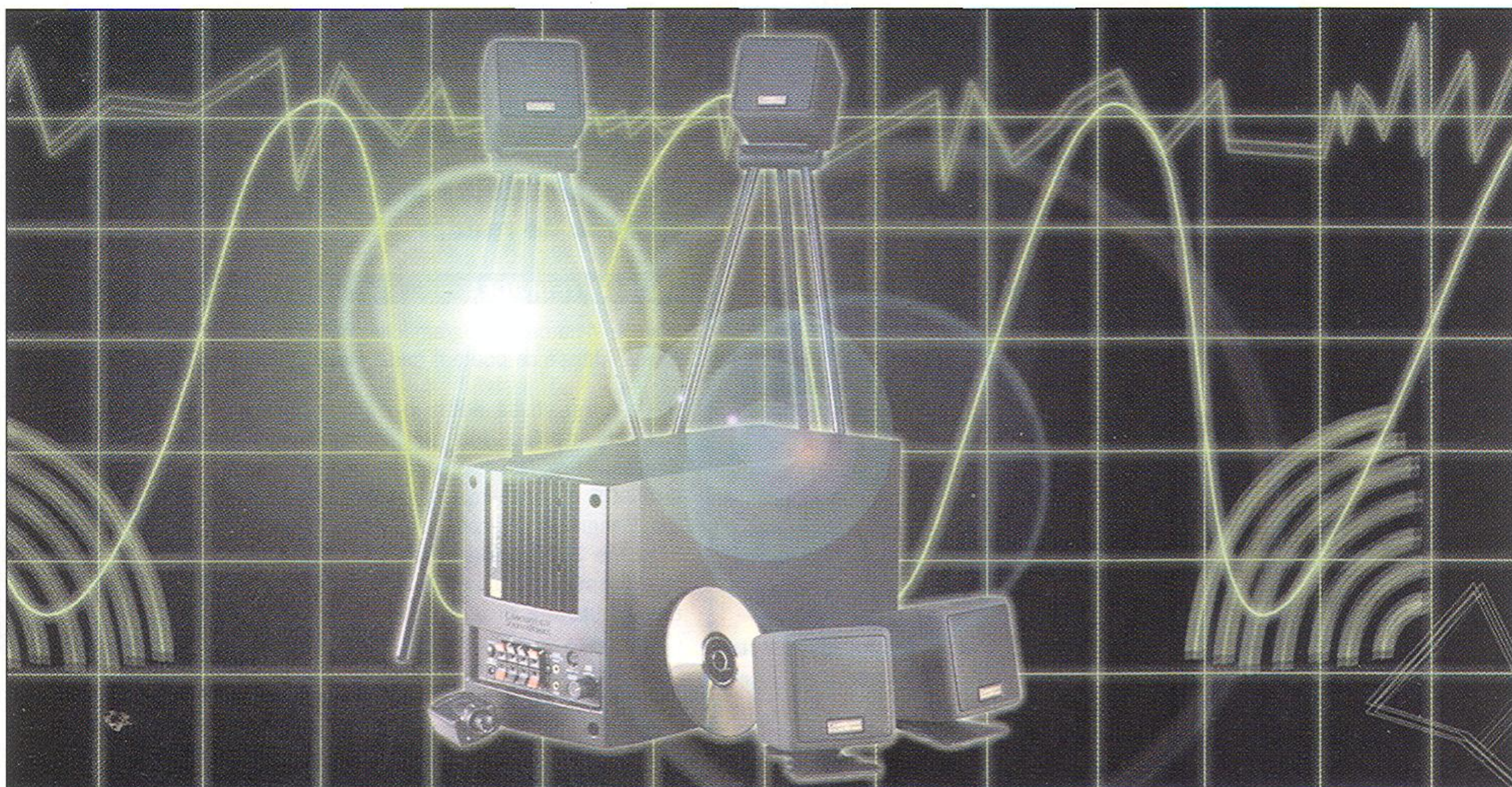
WINGMAN ATTACK

Redactor: Camil Perian

Distribuitor: Best Computers

Preț: 19.5\$

Notă: ★★★



TEST: SISTEME AUDIO CU SUBWOOFER SI SATELITI

DETALII ARTICOL

Tip produs: Boxe audio pentru PC

Complexitate: N/A

Redactor: Sebastian Bob

Pe zi ce trece, constatăm o tot mai puternică implicare a calculatoarelor personale în viața noastră de zi cu zi. Cum era și normal, nu putea fi trecut cu vederea un domeniu

atât de provocator cum este cel audio. De la plăci de sunet pe 16 biți și boxe pasive, s-a ajuns, în scurt timp, la plăci de sunet pe 64 biți și sisteme de boxe active, formate din incinte acustice separate, specializate în redarea anumitor frecvențe audio. Astfel de sisteme de boxe audio fac obiectul testului

nostru.

Voi începe cu o prezentare teoretică ce, cred eu, este necesară cititorului cu adevărat interesat în achiziționarea acestui tip de produse.

Pentru a obține o audiere de calitate, conform standardelor HI-FI, este necesar ca partea finală a lanțului audio, respectiv incintele acustice, să conțină mai multe difuzoare, specializate fiecare în redarea unui spectru de frecvență bine definit.

Separarea benzii de frecvență audio HI-FI (20 Hz - 20.000 Hz) în subbenzi și dirijarea acestora spre difuzoarele corespunzătoare, se fac, în majoritatea cazurilor, cu ajutorul rețelelor separatoare pasive. Ele sunt intercalate între ieșirea amplificatorului audio de putere și grupul de difuzoare. Acest aranjament este utilizat, în marea majoritate a cazurilor, pentru puteri de ieșire audio până la 50W (fig. 1).

Voi enumera câteva cerințe

ce trebuie îndeplinite de aceste filtre de separație:

- să nu introducă distorsiuni mari ale semnalului audio;
- frecvențele de tăiere trebuie să se regăsească în zona de maximă sensibilitate a urechii (în acest fel, pierderile de putere produse de erorile constructive nu sunt sesizate);
- să asigure o atenuare de circa 3dB în apropierea frecvenței de tăiere (altfel, pot să apară goluri în jurul frecvenței de tăiere; se spune despre caracteristica amplitudine-frecvență că este căzătoare);
- panta de tăiere să fie cât mai abruptă în jurul frecvenței de tăiere, pentru a se evita reproducerea, simultan de două difuzoare, a unui domeniu de frecvențe.

Mulțumesc pe această cale domnului Dan Pîrvu, directorul firmei Enter S.R.L., pentru sprijinul acordat în realizarea acestui test.

Fig. 1

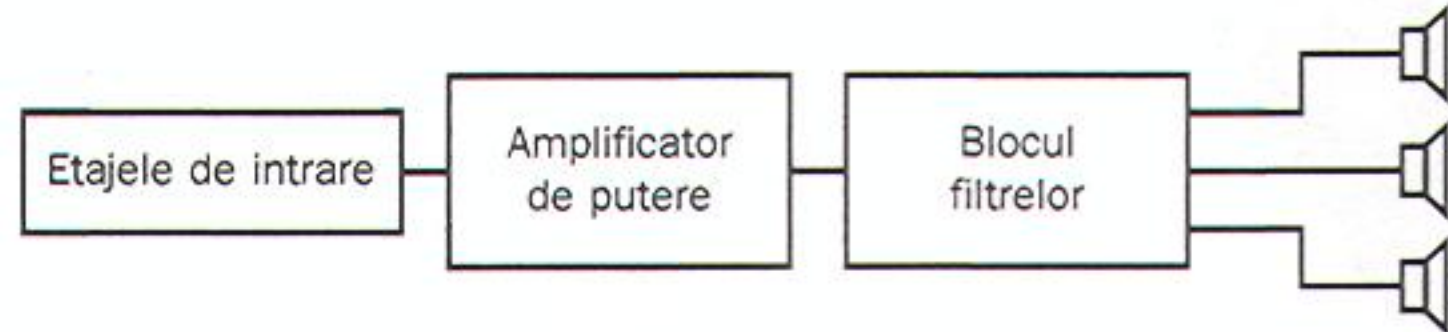
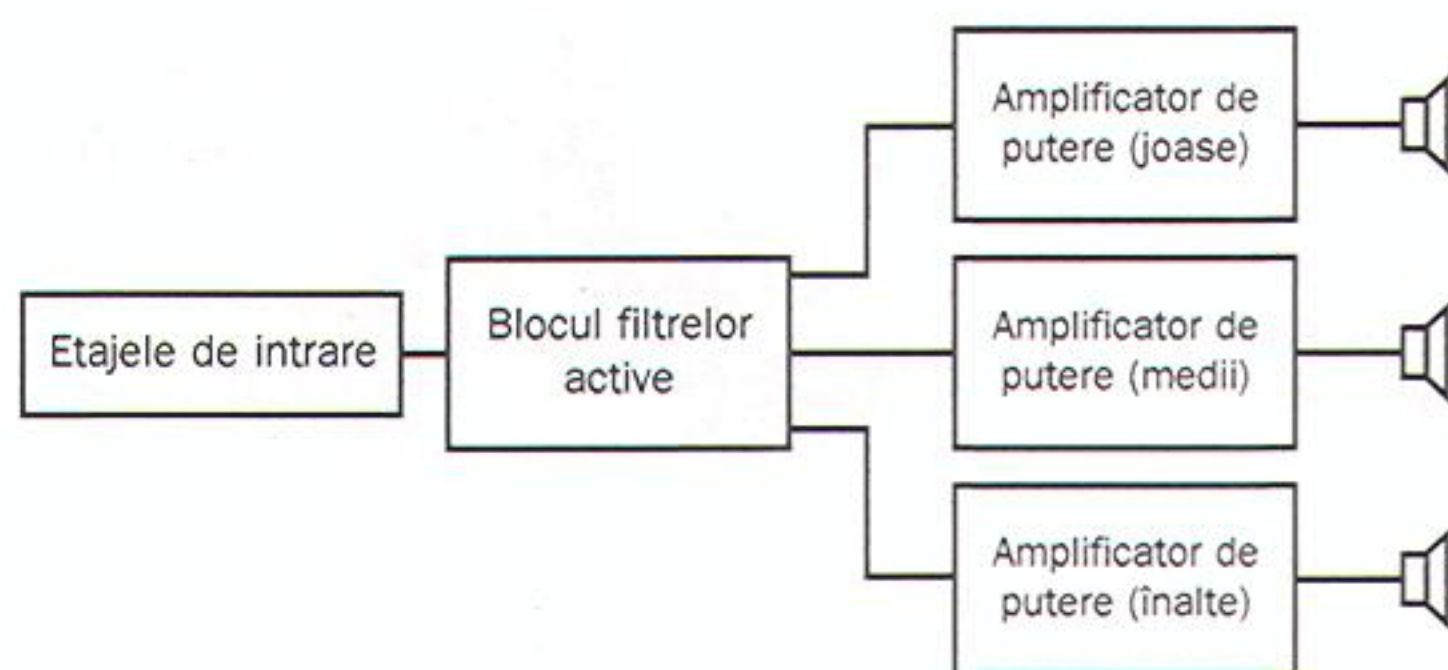
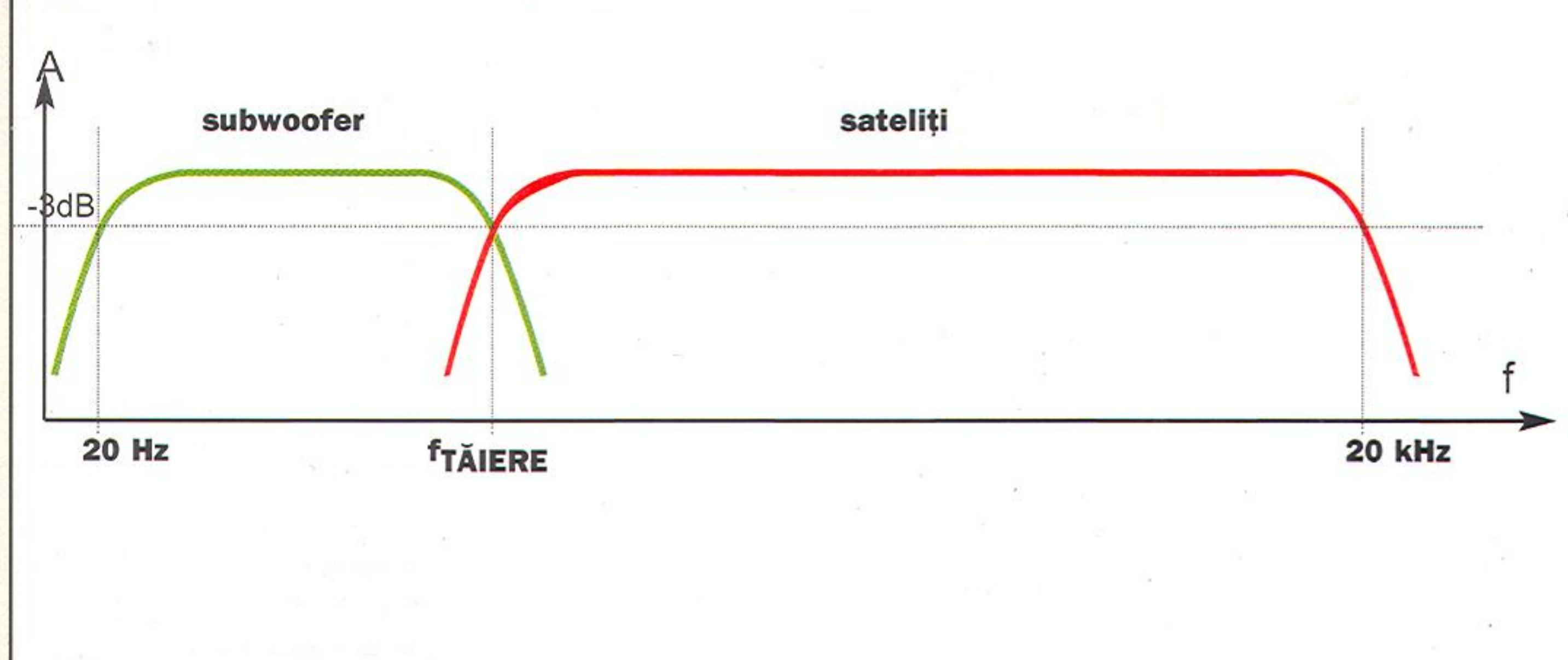


Fig. 2



Modalitățile de împărțire a benzii de frecvență audio în subbenzile ce urmează a fi aplicate difuzoarelor corespunzătoare: divizare finală (fig. 1), divizare inițială (fig. 2).

Fig. 3: Caracteristica (teoretică) amplitudine-frecvență.



Filtre pasive au un mare neajuns: consumă din puterea activă transmisă, datorită faptului că au totdeauna în componență rezistențe. De aceea, soluția optimă (în special la puteri mari) constă în separarea inițială a subbenzilor de frecvență audio și amplificarea lor separată, folosindu-se pentru fiecare câte un amplificator audio. Deși mai scumpă (este nevoie de două sau trei amplificatoare în loc de unul singur), această ultimă variantă oferă rezultate de excepție (fig. 2).

Cea mai utilizată soluție constructivă constă în împărțirea benzii de frecvență audio în două părți și redarea acestora folosind difuzoare corespunzătoare. Separarea se

face cu ajutorul a două filtre, unul de tip trece-jos și un altul trece-sus. Desigur, în afara benzii de trecere, atenuarea acestor filtre trebuie să fie cât mai mare.

Această variantă a separării benzii de frecvență audio în două subbenzi, este utilizată și în construcția incintelor acustice pentru PC (modelele cu subwoofer și sateliți). Pentru acestea, frecvența de tăiere a filtrelor separatoare se găsește între 150 - 300 Hz, iar caracteristica amplitudine-frecvență arată, teoretic, ca în figura 3.

În urma măsurătorilor efectuate, am remarcat încă o dată valabilitatea zicalei: Teoria ca teoria, dar practica ne omoară! Ingeniozitatea producătorilor a

găsit și aplicat însă cele mai bune soluții constructive, reușind (într-o măsură mai mare sau mai mică), să împace și capra și varza: obținerea unui raport optim calitate/preț.

Totuși, trebuie clarificat de la început faptul că, în nici o situație, boxe audio pentru PC nu pot egala performanțele unor incinte acustice să le spunem clasice, cum ar fi cele de la Sony, Technics, Yamaha etc., destinate audiției muzicale. Voi enumera doar trei cauze: volumul incintelor, materialul din care sunt confecționate incintele, numărul difuzoarelor de redare a frecvențelor joase (subwoofer). Dar, ce-i drept, nici nu sunt atât de scumpe.

În cadrul redacției, am testat opt astfel de sisteme, produse de firme recunoscute în domeniul multimedia: Creative, Teac, Yamaha, Genius, Guillemot. Sistemul folosit la testare a fost un Celeron 400MHz cu 64RAM, dotat cu o placă de sunet Creative SB Live!. De asemenea, am folosit un generator de semnal sinusoidal (20Hz-200kHz) și un osciloscop, pentru a determina caracteristica amplitudine-frecvență.

În cazul sistemelor cu patru sateliți, o pondere importantă în clasificarea finală a fost dată de rezultatele testării în jocuri (senzația de spațialitate a sunetului).

Dincolo de caracteristici măsurabile și de rezultatele obținute în jocuri, ceea ce a contat cel mai mult a fost comportarea "pe viu". Altfel spus, a contat "care se aude mai bine", gândindu-ne că, de fapt, asta este ceea ce îl interesează cel mai mult pe cititor.

Desigur, au mai fost și alte criterii de departajare (nivelul distorsiunilor, puterea maximă, ușurința în instalare, dotări auxiliare, preț etc.). Am încercat și cred că am reușit să realizăm o clasificare cât mai obiectivă, care sperăm să fie de folos tuturor celor interesați de acest subiect.

Creative FPS 2000 Digital



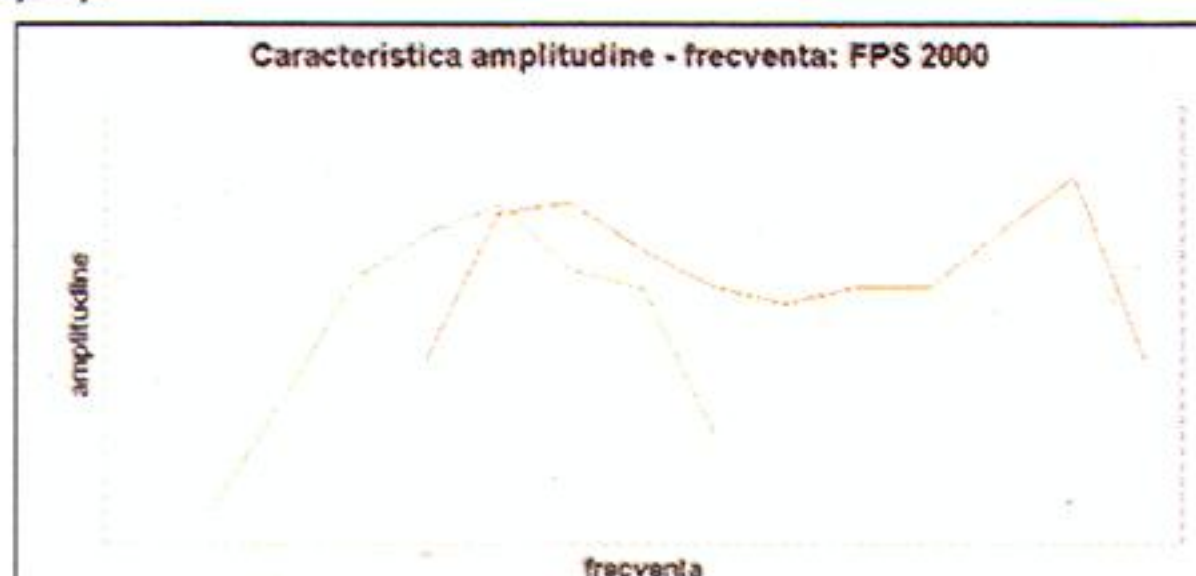
Este, fără îndoială, un produs de excepție al celor de la Creative. Din punct de vedere al audiției, s-a comportat cel mai bine (dacă ținem cont de faptul că nu am dorit să se audă în tot

Bucureștiul). M-a impresionat prin audiția clară, fără distorsiuni, prin "înălțele" cristaline și "forța" sunetului produs. Folosind un cablu digital pentru conexiunea CD-ROM - placă de sunet, am obținut cea mai bună calitate a sunetului dintre toate sistemele testate.

Am fost dezamăgit însă de comportarea boxelor la volum maxim, precum și de "fâșâitul" permanent produs de sateliți și care devine sesizabil la volum ridicat (inevitabil, având în vedere forma caracteristicii A-F). Amplificarea din jurul frecvenței de 20 kHz, cu scopul unei redări mai

bune a înălțelor, a dus, implicit, și la o amplificare a zgomotului aflat în această spectru de frecvență. Un alt minus este acela că nu acoperă spectrul de frecvență Hi-Fi (20 Hz - 20 kHz), limita inferioară fiind 50 Hz.

Putem spune că este un produs foarte bun și recomandăm celor care își permit și doresc o astfel de investiție, să-l achiziționeze neîntârziat.



FPS 2000 DIGITAL

- Putere audio subwoofer: 25W (10% distorsiuni)
- Putere audio sateliți: 7W/satelit (10% distorsiuni)
- impedanță: 4 ohms
- Sunet 3D foarte bun
- Balans front-rear la reglajul de volum
- Subwoofer-ul nu este ecranat magnetic
- Amplificări în zona de intersecție cu frecvența redată de subwoofer și în zona "înălțelor" (20kHz)

Preț: 259\$

Producător: Creative

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

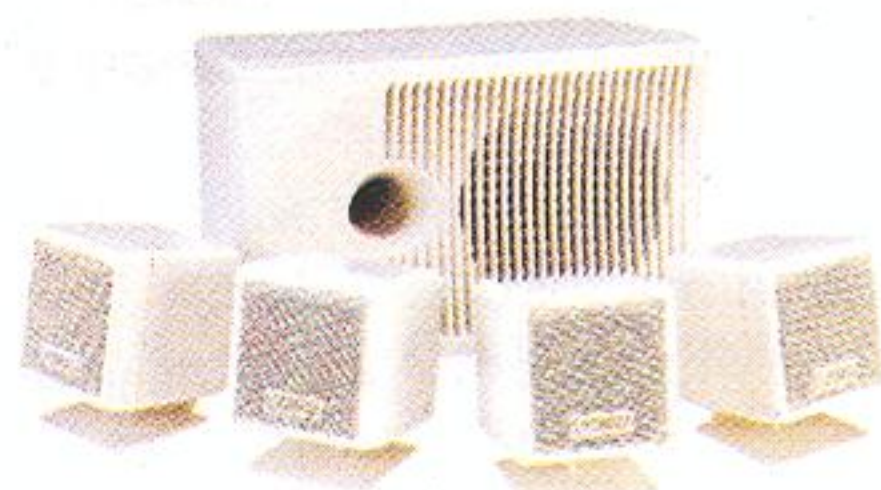
Număr sateliți: 4

Calitate sunet: ★★★★★

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.sblive.com

Creative FPS 1000



Fără să se ridice la nivelul "fratelui" său mai tânăr FPS 2000 Digital, FPS 1000 este totuși un produs care satisface pretențiile oricărui gamer sau meloman. Oferă un sunet 3D excelent și o audiție muzicală satisfăcătoare, având însă o comportare mai puțin bună la volum mare și la redarea

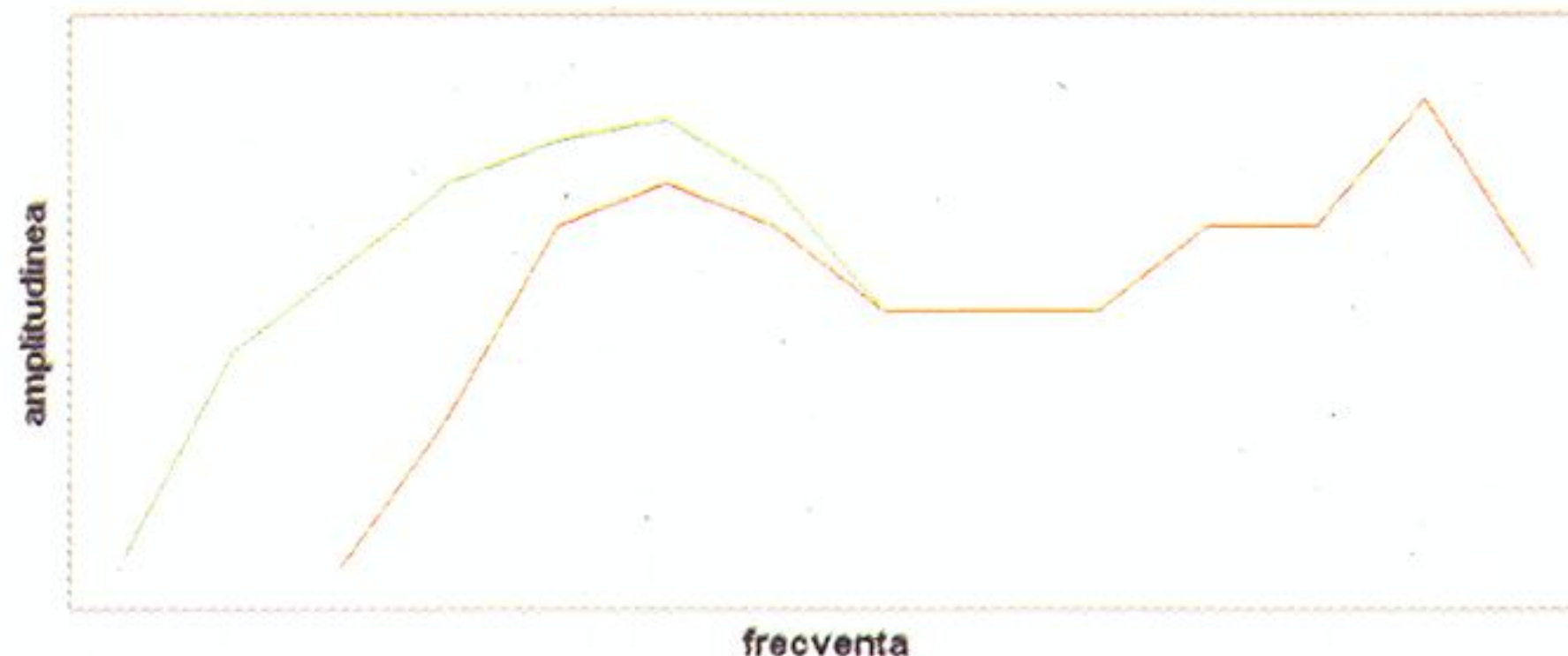
frecvențelor joase.

Am remarcat aceeași formă a caracteristicii amplitudine-frecvență, cu amplificări în zona frecvenței de 20kHz și în cea a intersecției cu spectrul redat

de subwoofer.

Dacă ținem cont și de prețul mult mai redus ca la FPS 2000, putem spune că este un produs care își merită banii.

Caracteristica amplitudine - frecvența: FPS 1000



CREATIVE FPS 1000

- Putere audio subwoofer: 10W, cu distorsiuni mai mici de 1% la 100Hz
- Putere audio sateliți: 3,5W, cu distorsiuni mai mici de 1% la 1kHz
- impedanță: 4 ohms
- Sunet 3D foarte bun
- Redă distorsionat sunetele cu frecvență mai mică de 50 Hz
- Caracteristică A-F specifică produselor Creative (amplificare în zona de 20kHz și în cea de intersecție cu frecvențele redade de subwoofer).

Preț: 105\$

Producător: Creative

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Număr sateliți: 4

Calitate sunet: ★★★★★

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.sblive.com

Guillemot Maxi Subwoofer 4.1

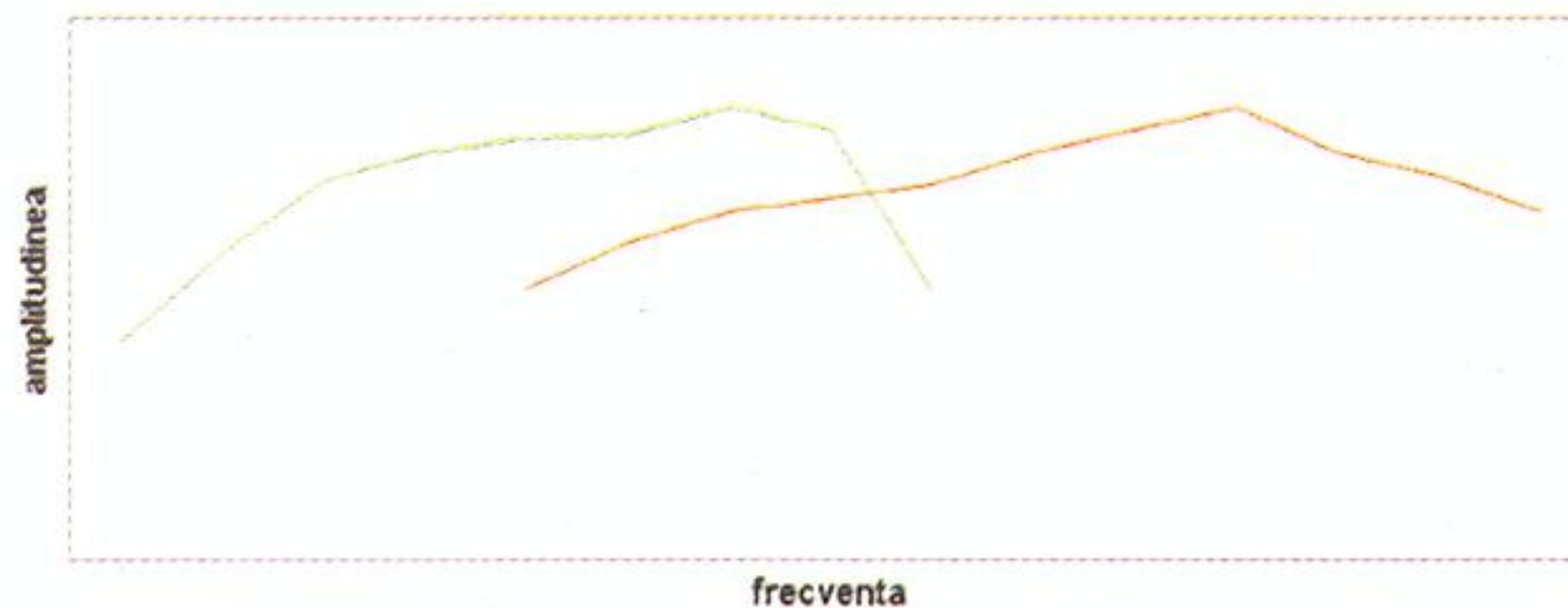


Ehee... Dacă n-ar fi fost FPS 2000, produsul celor de la Guillemot ar fi fost pe primul loc. Experiența lor în domeniul audio și-a spus cuvântul. La capitolul audiție muzicală, a fost lider de necontestat. A con-

tat profunzimea și "forța" sunetelor de frecvență joasă (normal, având în vedere sistemul bass-reflex și limita de 30Hz a benzii de frecvență) precum și posibilitatea (unică, pentru sistemele testate de

noi) de a atașa alte patru boxe active. S-a comportat bine la volum ridicat și în jocuri, oferind un sunet 3D de bună calitate. Caracteristica A-F are alura cea mai apropiată de cea teoretică.

Caracteristica amplitudine - frecvența: Guillemot Maxi 4.1



GUILLEMOT MAXI 4.1

- Putere audio: 40W
- Putere sateliți: 4W/satelit
- Banda de frecvență redată de subwoofer: 30-300 Hz
- sistem bass-reflex și incintă cu volum mare pentru subwoofer, realizată din lemn (sunt îndeplinite condițiile de bază pentru obținerea unui bass profund)
- banda de frecvență utilă (-3dB) cea mai apropiată de standardele Hi-Fi
- Cel mai bun raport calitate/preț

Preț: 141\$

Producător: Guillemot

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Best Computers

Număr sateliți: 4

Calitate sunet: ★★★★★

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.guillemot.com

Yamaha YST-MS28



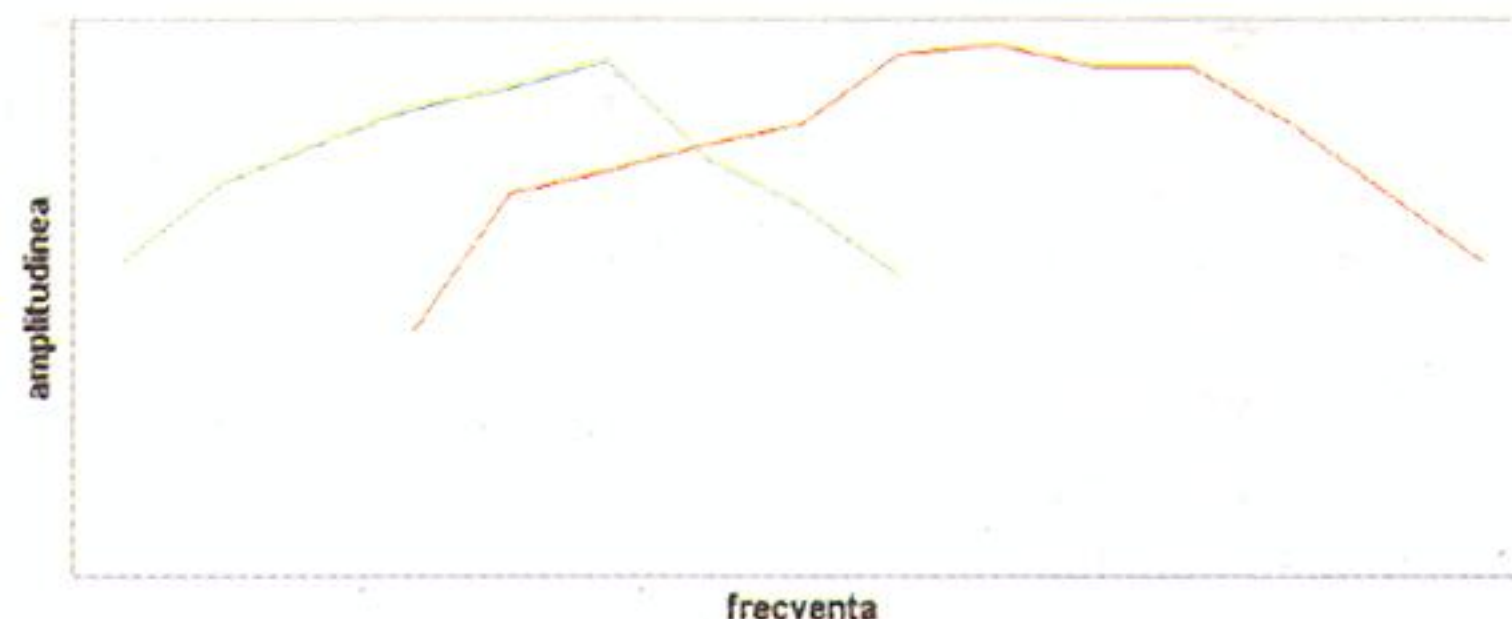
Fără îndoială, este cel mai bun sistem cu doi sateliți, dintre cele testate de noi. La fel ca și Guillemot-ul și Genius-ul, oferă o profunzime deosebită a sunetelor de joasă frecvență. Acoperă cel mai bine întreaga bandă Hi-Fi (20 Hz - 20

kHz), beneficiază de tehnologia bass-reflex și de o protecție magnetică pentru difuzoare.

Din păcate, nici aceste boxe nu au avut o comportare bună la volum maxim, distorsiunile apărute fiind supărătoare. Având doar doi sateliți, nu

poate oferi în jocuri ca un sistem cu 4 boxe. Calitatea sunetului (muzical), prețul nu tocmai ridicat și tehnologia celor de la Yamaha, fac din acest produs alegerea cea mai potrivită pentru cei care se mulțumesc cu un sistem cu doar doi sateliți.

Caracteristica amplitudine - frecvența: Yamaha MS28



YAMAHA YST-MS28

- Putere audio subwoofer: 15W (distorsiuni 10%)
- Putere audio sateliți: 5W/satelit (distorsiuni 10%)
- impedanță: 4 ohms
- boxe ecranate magnetic
- bass puternic datorită tehnologiei Yamaha Active Servo Technology (YST)
- butoane de power și de volum pe unul dintre sateliți (stânga).

Preț: 99\$

Producător: Yamaha

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Număr sateliți: 2

Calitate sunet: ★★★★★

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.yamaha.com

Genius March SW 4.1

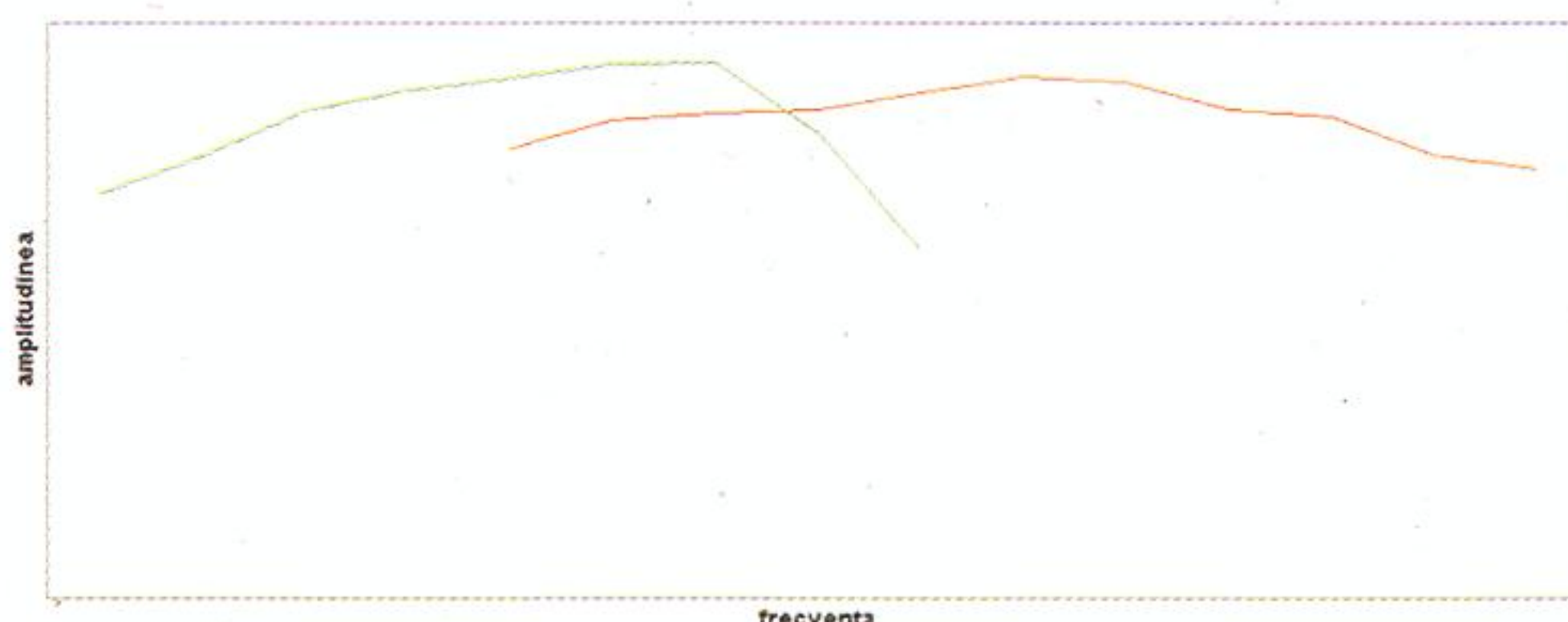


Produsul a avut o comportare neașteptat de bună, atât în jocuri cât și pe partea de muzică. Profunzimea basului îl apropie, calitativ vorbind, de sistemul Guillemot. Numai distorsiunile apărute la volum mare ne-au făcut să-l punem în urma Guillemot-ului, în rest

fiind cam pe aceeași poziție (are cam aceeași formă a caracteristicii amplitudine-frecvență, ceea ce denotă un produs performant).

Putem spune despre Genius SW 4.1 că este o alegere bună, la un preț mai mult decât rezonabil.

Caracteristica amplitudine - frecvența: Genius March SW 4.1



GENIUS MARCH SW 4.1

- boxe ecranate magnetic
- putere audio subwoofer: 20W
- putere audio sateliți: 5W/satelit
- acoperă foarte bine banda de frecvență audio, conform standardelor Hi-Fi (20Hz - 20kHz)
- comportare foarte bună în regim dinamic
- sunetele de frecvență joasă (bașii) au "forță" și sunt redată bine chiar și cele din capătul benzii Hi-Fi (20 Hz)

Preț: 79\$

Producător: Genius

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Număr sateliți: 4

Calitate sunet: ★★★★★

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.genius-kye.com

Creative CSW 100

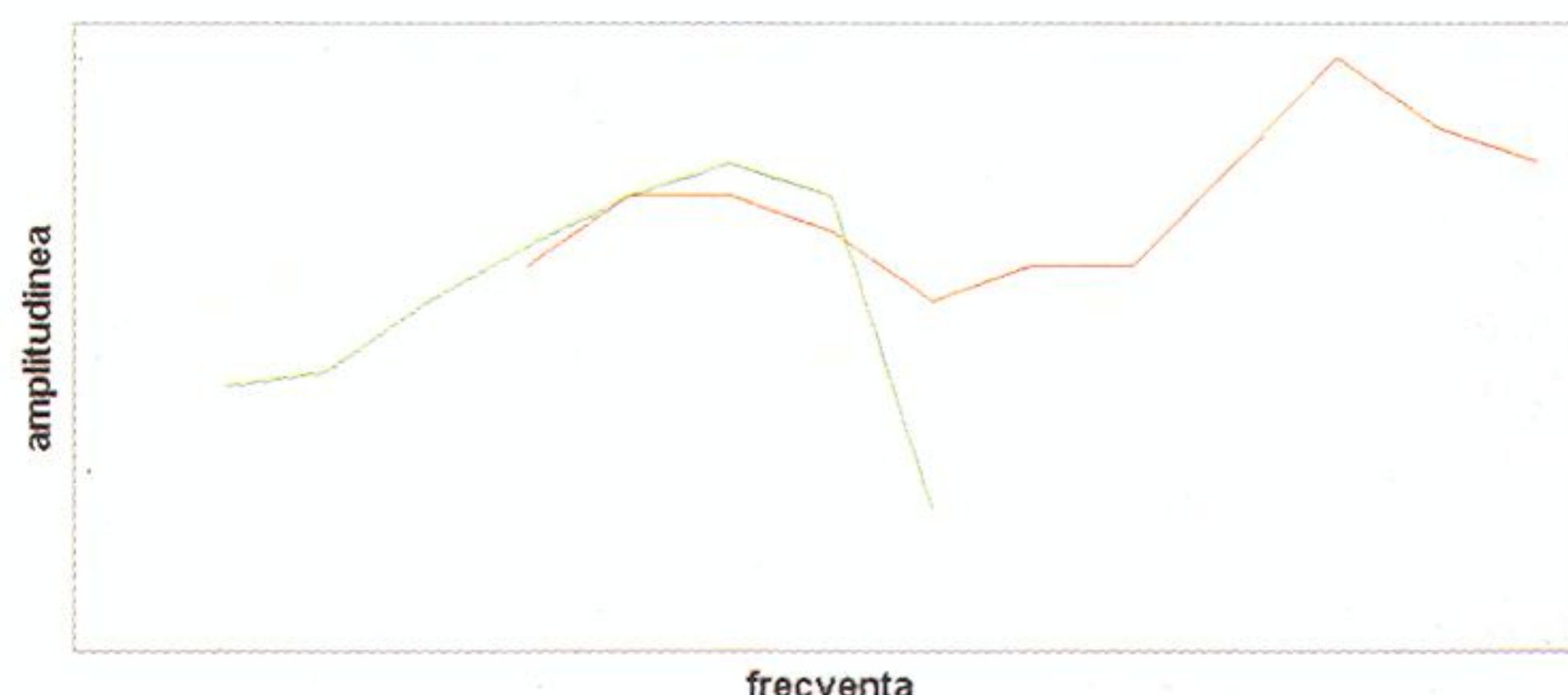


Cronologic vorbind, este cel mai "bătrân" produs Creative pe care l-am testat. Și cel mai ieftin dintre toate. Probabil de aceea a avut și comportarea cea mai puțin meritorie dintre toate sistemele testate. Dacă te mulțumești cu o poziționarea stânga-dreapta a sunetului în jocuri și nu ești

pretentios privitor la calitatea audiției muzicale (înaltele se aud excelent dar bașii...), CSW 100 poate fi o alegere relativ

bună însă nu cine știe ce. Repet: este neașteptat de ieftin dar și calitatea este apropiată de preț.

Caracteristica amplitudine - frecvența: CSW 100



CREATIVE CSW 100

- putere audio sateliți: 3,5W/satelit
- putere audio subwoofer: 10W
- impedanță: 4 ohm
- distorsiuni mai mici de 1% la 1kHz
- ecranare magnetică
- non-directional bass
- caracteristică A-F specifică produselor Creative (se reamarcă amplificarea deosebită din zona frecvenței de 20kHz)

Preț: 59\$

Producător: Creative

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Număr sateliți: 2

Calitate sunet: ★★☆☆☆

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.sblive.com

Creative CSW 200



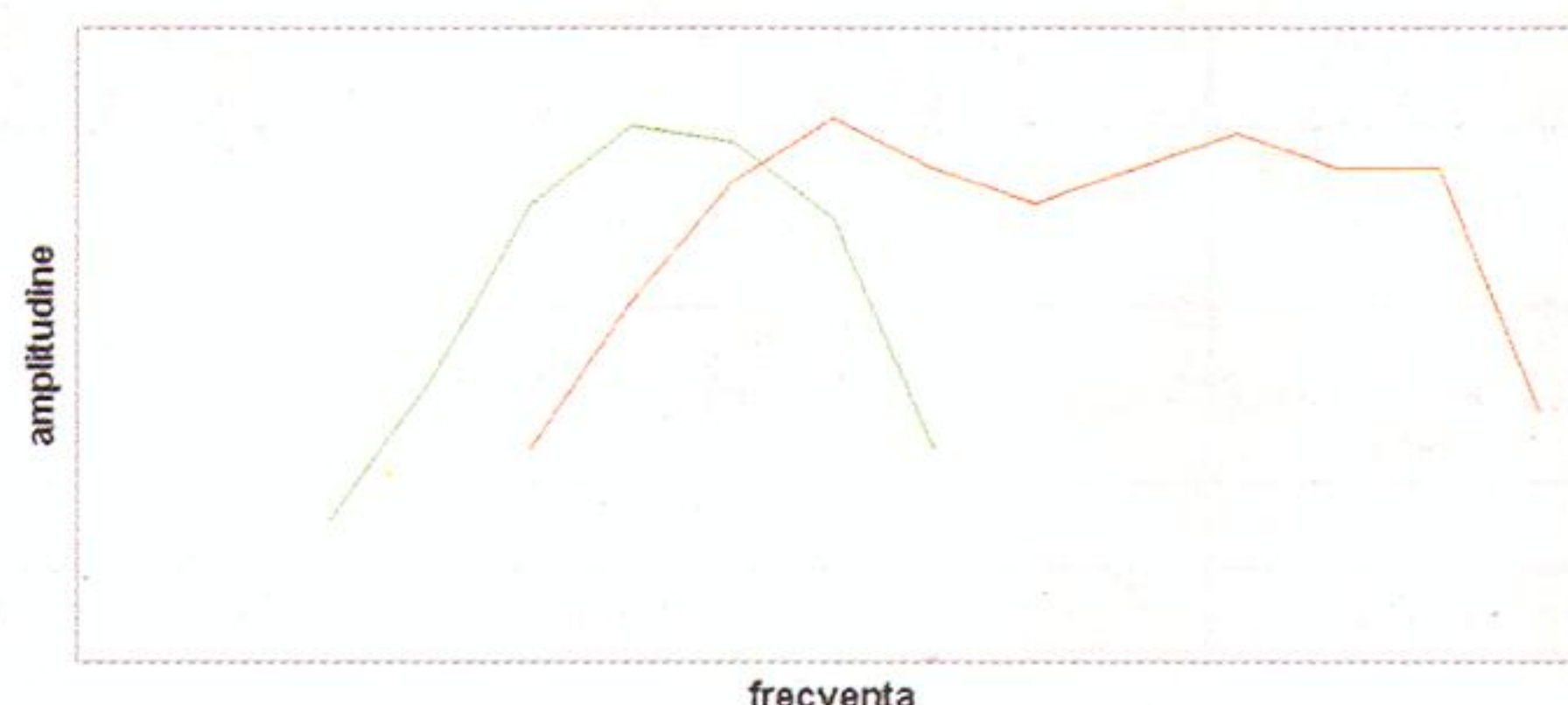
Se simt modificările apărute față de varianta CSW 100. De asemenea se remarcă aceeași formă a caracteristicii amplitudine-frecvență, specifică produselor Creative. Deci... înalte foarte bune, bași mai buni ca la CSW 100 și o com-

portare medie la volum mediu.

Un produs clar mai bun decât CSW100, dar cu aceleași "amendamente": în jocuri sunet de calitate medie, iar în muzică

nu prea se potrivește cu noțiunea de "Hi-Fi". Este și el un produs destul de vechi iar asta se observă în performanțele sale.

Caracteristica amplitudine - frecvența: CSW 200



CREATIVE CSW 200

- putere audio subwoofer: 10.3 W
- putere audio sateliți: 4,1 W/satelit
- distorsiuni mai mici de 1% la 1kHz
- impedanță: 3,2 ohms
- bași mai buni ca la CSW100 dar pe un spectru de frecvență mai restrâns
- caracteristică A-F a sateliților păstrează aceeași formă specifică produselor Creative

Preț: 119\$

Producător: Creative

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Număr sateliți: 2

Calitate sunet: ★★☆☆☆

Comportare în jocuri: ★★★★★

Link: www.sblive.com

Teac PowerMax 500/2



subwoofer și pentru amplificator), care oferă posibilitatea de a avea la îndemână toate butoanele de reglaj, am fost dezamăgit când am văzut cum arată caracteristica A-F. Prevestire rea. În jocuri, s-a comportat asemănător pro-

puselor Creative CSW100 și CSW200, dar la muzică a fost sub nivelul așteptărilor.

Recomandat numai celor care sunt fani Teac sau/și celor care doresc să-l folosească numai la jocuri.

TEAC POWERMAX 500/2

- putere audio subwoofer: 12,5 W
- putere audio sateliți: 5W/satelit
- modul amplificator complet separat de subwoofer
- bandă de frecvență (teoretică): 40Hz - 18kHz
- banda utilă de frecvență (-3dB) este mult mai redusă decât cea teoretică
- subwooferul redă frecvențele joase cuprinse într-o bandă foarte îngustă, după cum se observa din forma caracteristicii A-F

Preț: 65\$

Producător: Teac

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Best Computers

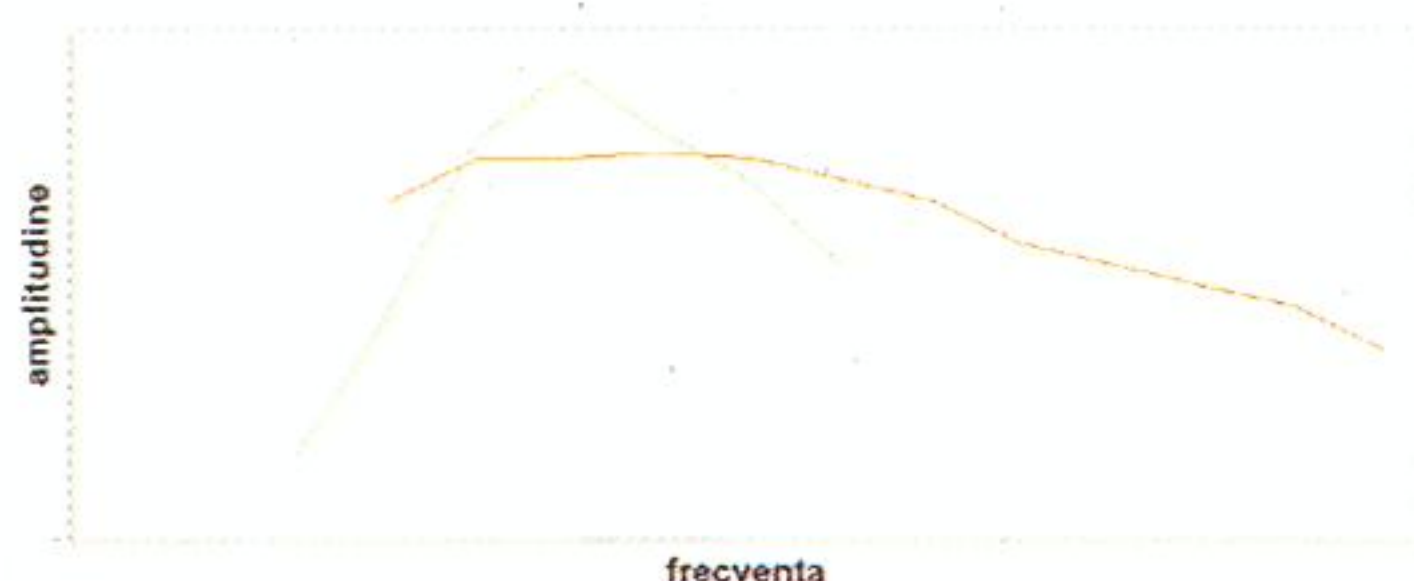
Număr sateliți: 2

Calitate sunet: ★★☆☆☆

Comportare în jocuri: ★★☆☆☆

Link: www.com

Caracteristica amplitudine - frecvența: Teac PowerMax 500/2



Pe cât de performante sunt unitățile CD-ROM Teac, pe atât de slab este sistemul de boxe testat de noi. După ce, inițial, am fost plăcut impresionat de ideea unui amplificator complet separat de difuzoare (carcase diferite pentru

Privind formele caracteristicilor amplitudine-frecvență și comparându-le pe fiecare cu forma caracteristicii teoretice, observăm că, în practică, treburile stau cu totul altfel decât în teorie.

Dacă ar fi să luăm în considerare standardele Hi-Fi, care prevăd ca

banda utilă de frecvență să acopere spectrul 20Hz - 20kHz, mare parte dintre produsele testate ar trebuie considerate necorespunzătoare. Nu trebuie să uităm însă categoria din care fac parte aceste produse și în cadrul căreia se comportă foarte bine. Faptul că unele dintre ele au o

comportare meritorie chiar și conform standardelor Hi-Fi, nu poate decât să aducă un cuvânt de laudă producătorilor (Guillemot, Yamaha, Genius).

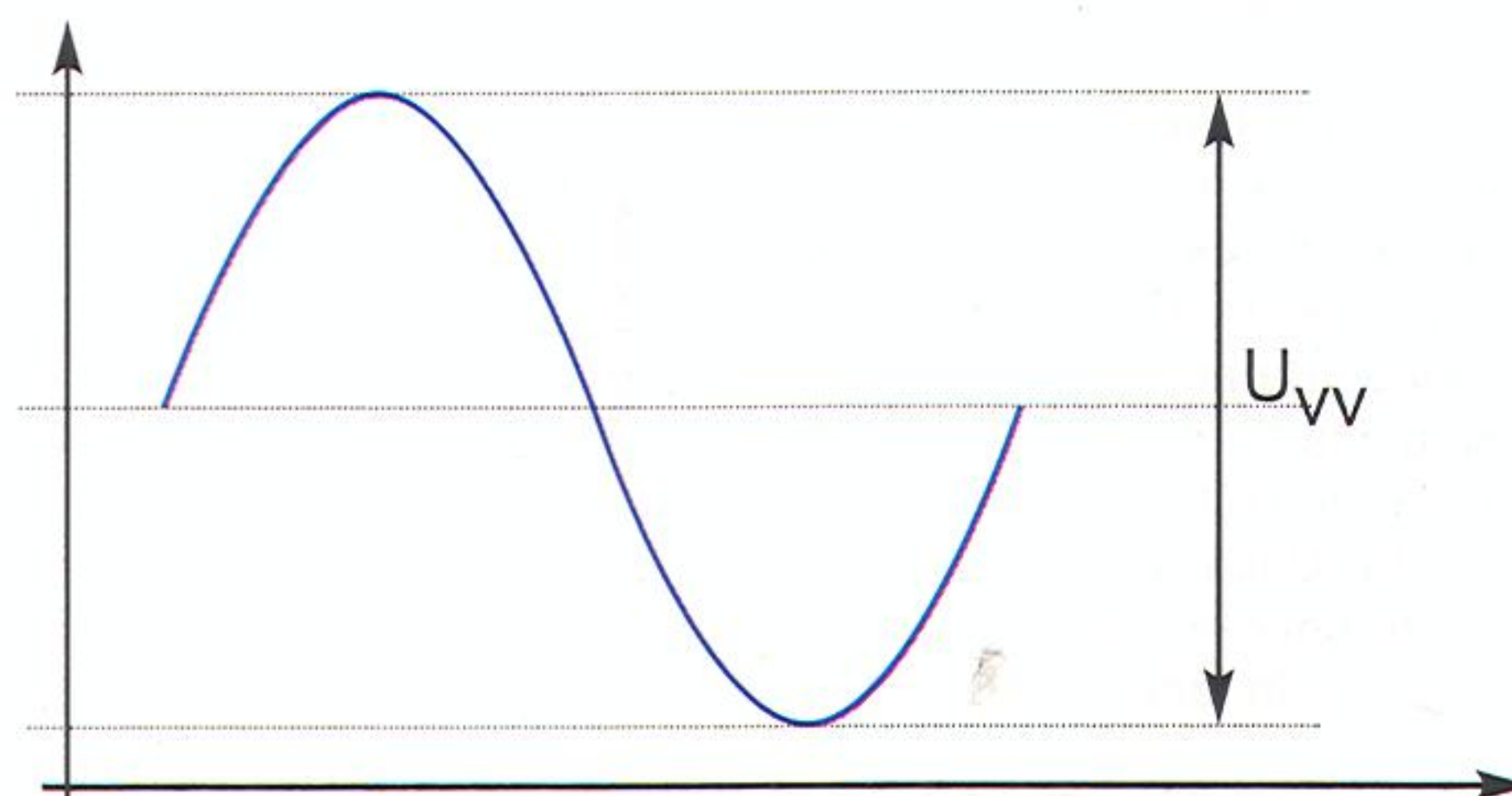
P.M.P.O. (Peak Maximum Power Out) reprezintă puterea care se obține la aplicarea unui impuls scurt la intrare, pentru un interval de timp foarte mic. Este o caracteristică mai puțin importantă, fiind specificată doar uneori de către producători.

RMS este puterea reală (puterea audio) și este dată de relația:

$$P_{utilă} = \frac{U_{ef}^2}{R}, \text{ unde}$$

$$U_{ef} = \frac{U_{VV}}{2,8}, \text{ iar}$$

R = impedanța



Caracteristici tehnice (tabel comparativ)

Produs	Creative FPS 2000	Creative FPS 1000	Guillemot Maxi 4.1	Genius SW 4.1	Yamaha YST-MS28	Creative CSW 200	Creative CSW 100	Teac
Număr sateliți	4	4	4	4	2	2	2	2
Putere audio subwoofer	25 W	10 W	20 W	20 W	15 W	10,3 W	10 W	12,5 W
Putere audio sateliți (W/satelit)	7 W	3,5 W	4 W	5 W	5 W	4,1 W	2 W	5 W
Răspuns în frecvență subwoofer	50 - 200 Hz	50 - 200 Hz	30 - 300 Hz	20 - 200 Hz	40 - 200 Hz	30 - 150 Hz	30 - 150 Hz	40 - 150 Hz
Răspuns în frecvență sateliți	200Hz - 20kHz	200Hz - 20kHz	300Hz - 20kHz	200Hz - 20kHz	200Hz - 20kHz	150Hz - 20kHz	150Hz - 20kHz	150Hz - 18kHz
Distorsiuni	< 10% la 25W	< 1% la 10W	< 2%	< 5%	< 1%	< 1% la 1kHz	< 1%	-
Impedanță	4 ohms	4 ohms	-	4 ohms	4 ohms	3 ohms	4 ohms	-
P.M.P.O. (subw./sat)	-	-	-	-	-	-	-	350W/75W



marchează locul
unde se află **GeForce-ul**.

Completează chestionarul și poți câștiga:

LeadTek

Caracteristici & dotări

- 32 Mb SGRAM
- Design QUAD ENGINE: Transform, Lighting, Setup, Rendering
- AGP 4X
- TV-Out
- Software bundle: WinFastDVD Colorific & 3Deep - E-Color WEB 3D, 3DF/X & Digital Video Producer - Asymetrix WIRL , VRCreator - Platinum VDOLive Video Player - VDOnet

Winfast GeForce256 SDR



Performanțe & Optimizări

- >100fps-uri în Quake 3 Normal Settings 16 bit
- >90 fps-uri în Quake 3 Normal Settings 32 bit
- >70 fps-uri Quake 3 1024x768x16
- Viteză memorie: 166 Mhz
- Viteză chipset: 120 Mhz
- Overclocking la 185/145 Mhz
- Optimizare DirectX7
- Suport OpenGL ICD



1) Cum vă numiți (nume și prenume)?

2) Adresa și telefonul.

3) Ce vârstă aveți?

- Sub 14 ani
- Între 14-18 ani
- Între 18-26 ani
- Între 26-35 ani
- Peste 35 ani

3) Ce ocupație aveți?

4) Ce calculator aveți?

Procesor _____
 Memorie _____
 Hard _____
 Monitor _____
 Sisteme de operare _____

5) Ce ziare citiți cu regularitate?

6) Ce emisiuni TV urmăriți cu regularitate (nelegate de calculatoare)?

7) Urmăriți emisiunile tv legate de calculatoare? Care?

8) În ce categorie se încadrează veniturile dumneavoastră lunare?

- Sub 1.500.000 lei
- Între 1.500.000 - 3.000.000 lei
- Între 3.000.000 - 5.500.000 lei
- Peste 5.500.000 lei

9) Aveți consolă? Dacă da, de care?

10) Aveți acces Internet? Dacă da, la ce provider?

11) Ce componente doriți să achiziționați în viitor?

- model*
- Hard disk _____
 - Placă video _____
 - Placă de sunet _____
 - Placă de bază _____
 - Procesor _____
 - Monitor _____
 - Memorie _____

- Modem _____
- Altceva _____

12) Calculatorul pentru dvs este hobby sau ocupație?

13) Unde folosiți cel mai mult calculatorul?

- La birou
- Acasă
- Ambele

14) Cât intenționați să investiți în hardware în viitorul apropiat?

- Mai puțin de 300.000 lei
- Între 300.000 - 750.000 lei
- Între 750.000 - 2.500.000 lei
- Între 2.500.000 - 6.000.000 lei
- Peste 6.000.000 lei

15) Cât intenționați să investiți în software în viitorul apropiat?

- Sub 300.000 lei
- Între 300.000 - 750.000 lei
- Între 750.000 - 2.500.000 lei
- Între 2.500.000 - 6.000.000 lei
- Peste 6.000.000 lei

16) Care sunt firmele de calculatoare de la care ați cumpărat până acum?

17) Care sunt primele 3 firme de calculatoare cele mai cunoscute de dvs?

18) Cum ați aflat de revistă?

19) Ce ați dori să mai vedeți în revistă, ca rubrici noi?

20) Câte persoane mai citesc exemplarul de revistă cumpărat de dumneavoastră?

21) Cât de ușor găsiți revista?

22) Cum apreciați rubricile din revistă (note între 1 - 5)? Cum doriți ca proporția lor să evolueze în revistă?

	Mai mult	Mai puțin	La fel
Internet - Știri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Știri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.plan Update	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Forum Xtrem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Multimedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programe sunet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programe grafică	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prezentări produse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tehnologii	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jocuri, în ansamblu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prima impresie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Avanpremiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prezentări	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23) Ce componente ați dori mai mult să fie prezentate în paginile revistei?

- hard-disk-uri
- plăci de bază
- plăci video
- plăci de sunet
- monitoare
- controllere (mouse, volan, joystick)
- modemuri
- camere foto digitale
- altceva _____

25) Ce alte publicații din domeniu mai citiți? Cum este XPC față de ele?

	Nivel calitativ					
	Grafică			Conținut		
	Superior	Egal	Inferior	Superior	Egal	Inferior
CHIP						
Level						
PC Report						
PC Magazine						
PC World						

27) Aveți încredere și vă ghidați după articolele din XtremPC? (da, ocazional, nu)

	da	ocazional	nu
Internet			
Multimedia			
Hardware			
Jocuri			

28) Cât de des citiți revista?

- Permanent (12 numere/an)
- Des (6 - 12 numere/an)
- Ocazional (mai puțin de 6 numere/an)

29) Vă este folositoare reclama din revistă?

- Da
- Nu

30) Cât timp vă ia, în medie, să citiți întreaga revistă?

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Fiecare parte a jocului, chiar și crearea unui personaj, este destul de complicată, dar pentru jucător asta înseamnă o libertate foarte mare.

Producător

Bioware

Distribuitor

Black Isle

Tip joc

RPG

Apariție

Toamna 2000

Redactor

Dan Dimitrescu

DETAII

Nimeni nu poate nega că în ultima vreme asistăm la o revigorare a genului Role Playing Game. O mare parte a acestei renașteri se datorează fără-ndoială celor de la Bioware și excelentului lor joc Baldur's Gate. Nu cred că e o surpriză faptul că Bioware și Black Isle, pe lângă Icewind Dale și Neverwinter Nights, ne pregătesc acum și continuarea lui BG - este vorba despre Shadows Of Amn. Acesta este însă un joc nou, nu doar un add-on cum a fost cazul lui Tales Of The Sword Coast.



Baldur primește o nouă poartă?

Pentru cei care aud prima dată despre BG se cere o lămurire. Este vorba despre o adaptare pe PC a universului Dungeons & Dragons (RPG-uri pe hârtie, cu zaruri, reguli complicate, distracție și amuzament, etc.) - Forgotten Realms. La prima vedere poate pare un joc tip Diablo, dar deosebirile sunt foarte mari. Diablo era un RPG arcade, orientat spre acțiune, care simplifică regulile jocului pentru a atinge o



audiență mai mare.

Baldur's Gate 2, ca și predecesorul lui,

urmează cu strictete (sau aproape) regulile din ediția a

doua a cărților AD&D. Asta înseamnă că fiecare parte a jocului, chiar și crearea unui personaj, este destul de complicată, dar pentru jucător asta înseamnă o libertate foarte mare, care este binevenită. Din păcate, RPG-urile pe hârtie nu pot fi găsite la noi în țară, dar jocurile pe PC de acest tip pot suplini în parte această lipsă.

Bioware au ținut foarte mult să elimine spațiile goale pe care trebuia să le parcurgă jucătorul între aventurile sale, și de aceea lumea creată aici este mult mai complicată și mai interesantă.

Multă vorbărie

Una din principalele îmbunătățiri ale jocului este legată de personajele care te însoțesc. Astfel, fiecare din cele 15 personaje care pot face parte din echipa ta are atâtea script-uri și dialoguri cât toți cei din primul Baldur's Gate la un loc. Fiecare dintre ele are o viață proprie, care îi poate reclama prezența departe de tine, și reacționează la evoluția acțiunii (inclusiv la faptele tale) în funcție de personalitatea sa. Fiecare membru al echipei va interacționa cu ceilalți, deci mare atenție la managementul ei.

Și oamenii normali (Non Player

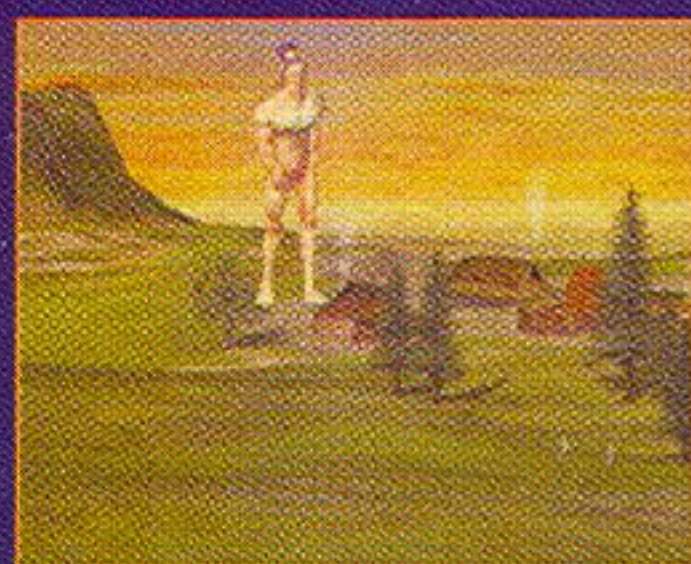
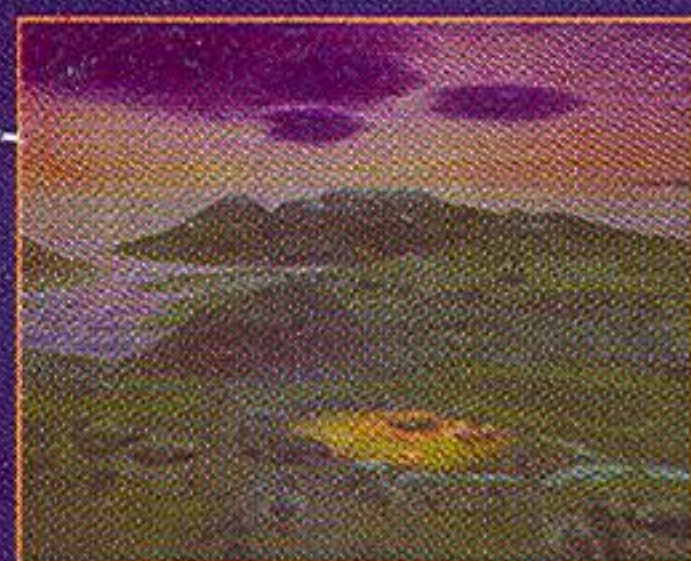
Characters) au capatat o varietate în comportament, iar reacțiile lor sunt dinamice acum. Astfel, discuțiile cu ei vor deveni mult mai importante și interesante.

În crearea personajelor (pot fi folosite și cele din jocurile anterioare ale seriei), lucrurile s-au schimbat un pic. Nivelele de pregătire în folosirea armelor au devenit mult mai specifice, aici fiind incluse: sabie pentru două mâini, arma și scut, două sabii, șamd. Cei care importati personaje din BG1, nu va temeți, va trebui doar să treceți printr-o scurtă redistribuire a punctelor.

În BG2 personajele pot avansa chiar până la nivelul 20, primind astfel privilegii speciale specifice claselor lor. Spre exemplu, un luptător va capata o mică fortareată și un fief, iar un Druid va deveni mai-marele pădurii locale. Acesta nu va fi numai un titlu de noblete, ci va veni cu anumite avantaje și obligații pentru posesorul lui. Ramâne să vedem cât de complicată va fi această latură a jocului.

Dar deschideți poarta !

Cu siguranță, mai este cale lungă până la apariția acestui joc, și mai sunt încă multe de spus despre el. Cum spațiul acestui articol se apropie de sfârșit, voi reveni cu mai multe detalii atunci când voi primi o versiune jucabilă.



BLACK & WHITE

Întotdeauna când înființezi o firmă vrei ca primul produs să fie cel mai bun din domeniul său.

Din când în când apare câte un joc care iese într-adevăr în evidență. Anul acesta se pare că Black & White va fi unul dintre ele, din cel puțin șase motive.

Primul motiv: Peter Molyneux

Se poate dovedi că un singur om poate decide succesul sau insuccesul unui joc. Sid Meier, John Carmack, Richard Garriot sunt doar câțiva care prin ceea ce au creat până acum dovedesc acest lucru. Iar Peter Molyneux face parte fără îndoială dintre ei. Molyneux a făcut întotdeauna jocuri de strategie bune, Populous, Dungeon Keeper, Magic Carpet, Syndicate sunt câteva din succesele sale pe când lucra la Bullfrog, compania care l-a promovat. După Dungeon Keeper 1 însă el a plecat din firmă, având suficiente resurse financiare și



prestigiu pentru a-și deschide propria firmă, Lionhead. Primul joc pe care îl va scoate Lionhead de la înființarea sa, acum 3 ani, se va numi Black and White.

Al doilea motiv: Primul joc

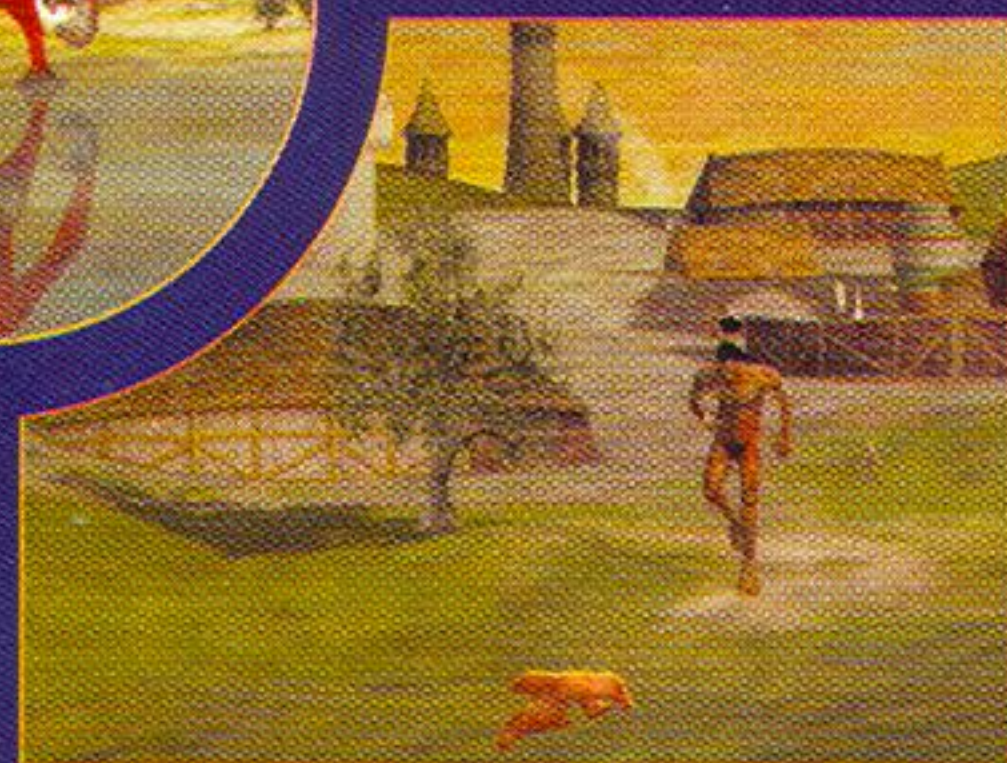
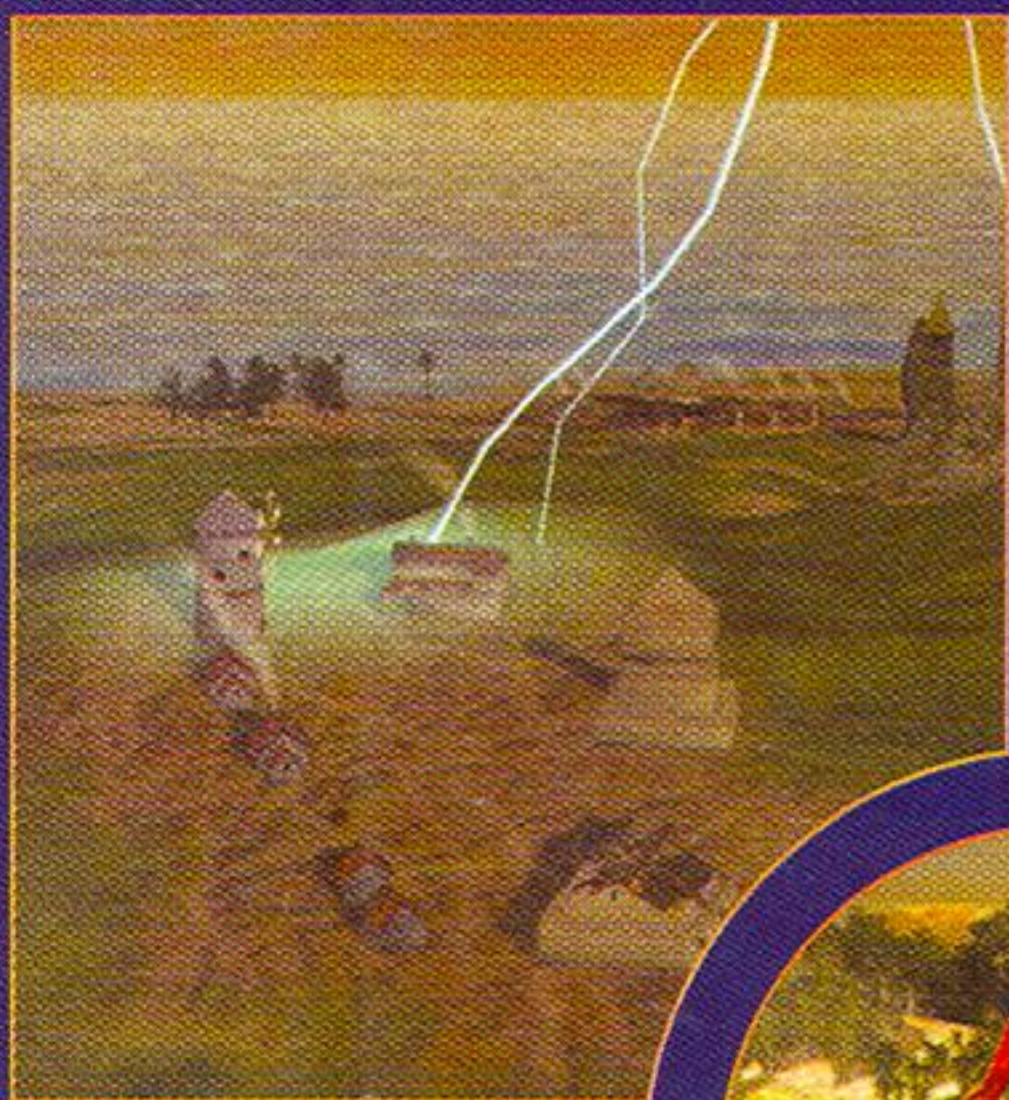
Întotdeauna când înființezi o firmă nouă vrei ca primul produs să fie

necunoscută, care nu are un nume de rezonanță pe care să se bazeze pentru succes, un joc mediocre poate însemna un început. Pentru un nume de rezonanță și pentru o firmă nouă, un joc mediocre e prea puțin.

Al treilea motiv: Ideea

Black & White este un joc de strategie, dar în același timp este un RPG. Va fi primul joc de acest gen care va apărea, al doilea fiind probabil Warcraft 3. Elementele RPG sunt foarte puternice (grație prezenței lui Steve Jackson în echipa Lionhead, unul dintre cei mai buni RPG-iști clasici, tot de la școala Bullfrog) în joc având rolul unui zeu ce are o serie de caracteristici cum ar fi mana (capacitatea de a face vrăji), numărul de adoratori, aliniamentul (rau, bun, neutru) etc. Profilul pe care îl vei avea depinde foarte mult de felul în care te porți cu șupuşii tăi, însă și de tipul acestora. Triburile, civilizațiile prezente în joc le imită pe cele prezente în istoria omenirii: triburi zulu, egipteni, chinezi, toți cu caracteristicile lor care influențează modul în care poți acționa.

Elementele de strategie intervin în momentul în care realizezi că nu ești singurul zeu din joc. Alții, mai puternici sau nu, încearcă să urce pe scara puterii supunând cât mai multe popoare prin forță sau re-



cel mai bun din domeniul său. Ideea jocului Black & White exista în capul lui Peter încă înainte de înființarea Lionhead, însă voia să o păstreze pentru el tocmai datorită potențialului ei. Pentru o firmă



Producător

Lionhead

Distribuitor

N/A

Tip joc

Strategie/RPG

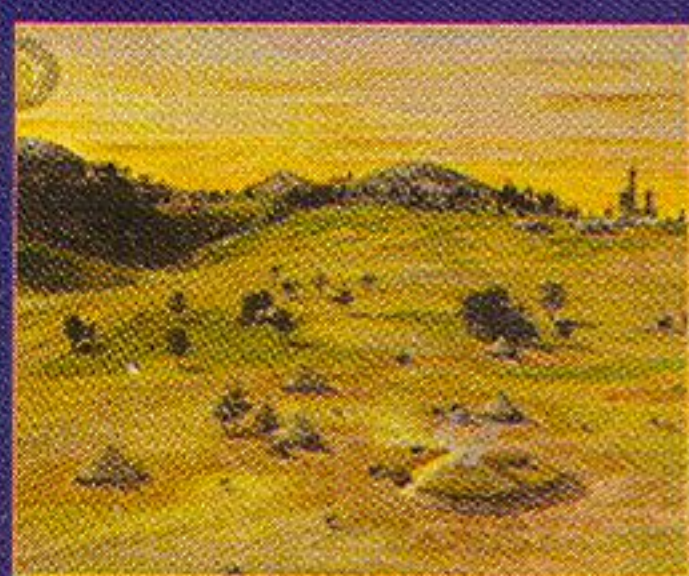
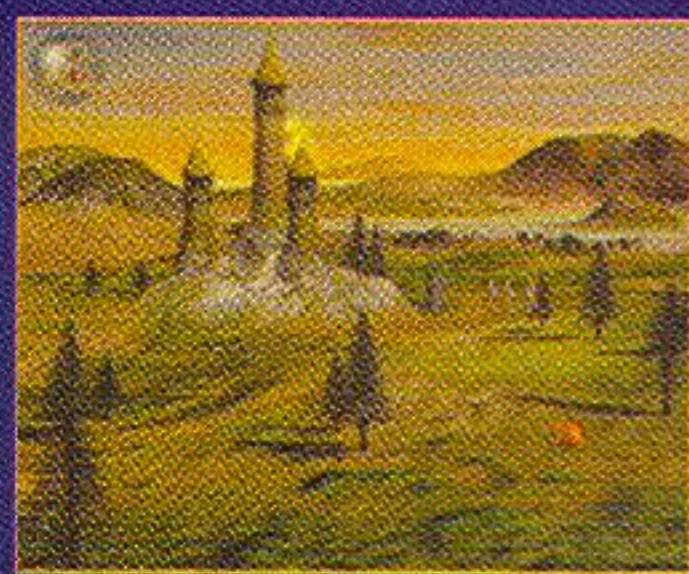
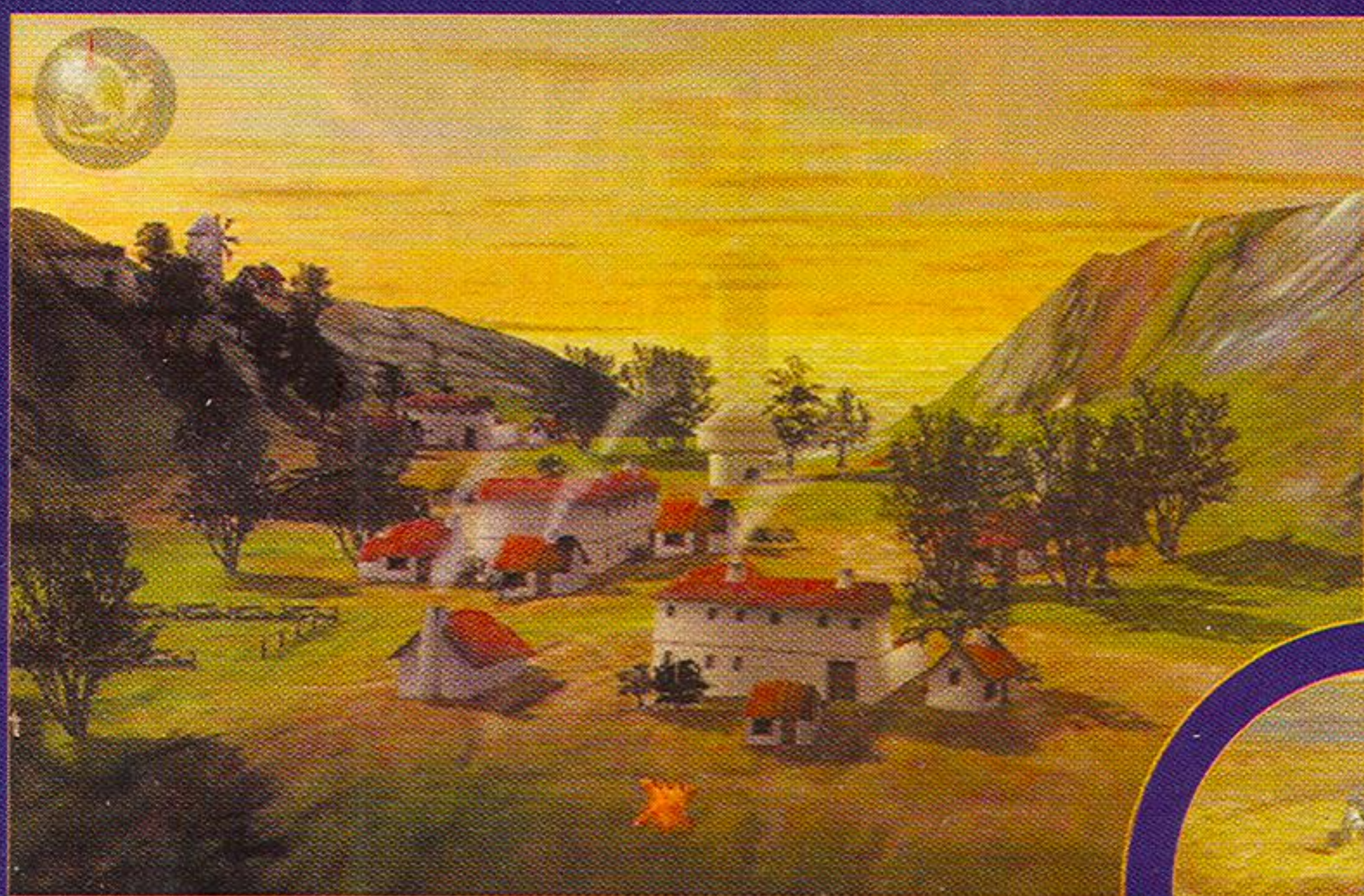
Apariție

Mijlocul 2000

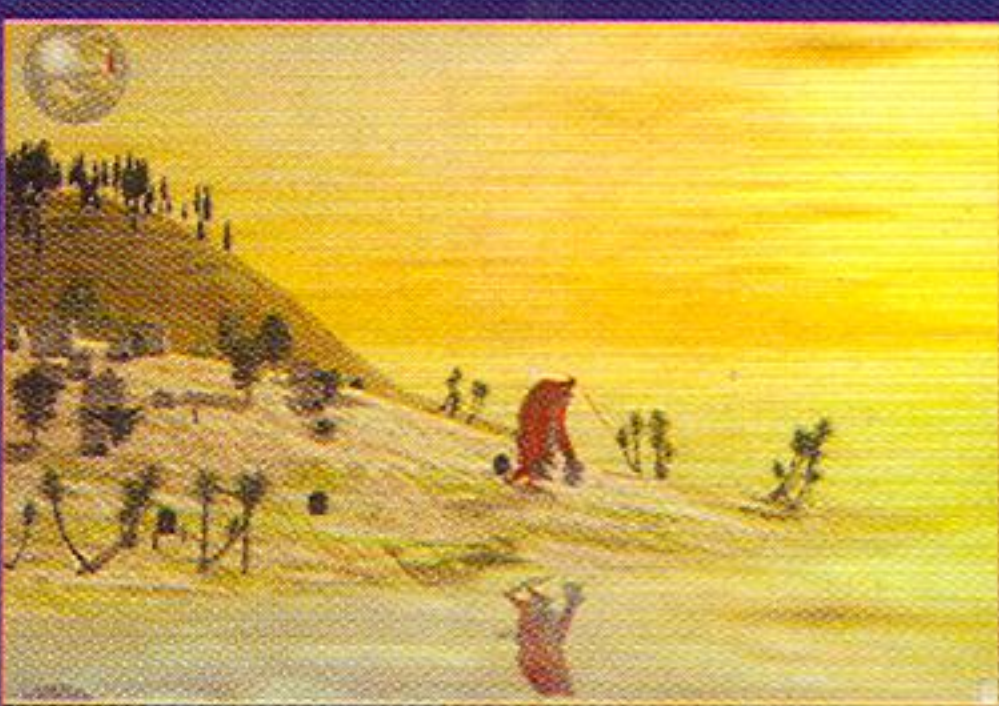
Redactor

Cristi Radu

DETALII



compense. A câștiga înseamnă să elimini influența celorlalți zei asupra popoarelor din joc, în același timp sporind-o pe a ta. Modalitățile de acțiune depind de strategia pe care o alegi. Zeul poate acționa asupra mediului aducând furtuni, pustiind prin incendii și inundații, modificând terenul. La nivel tactic, operațional fiecare zeu poate avea un reprezentant în lumea materială, numit Titan. Acesta poate fi orice ființă vie aleasă de către zeu, bineînțeles cu caracteristicile proprii. Titanul va crește în dimensiune și putere odată cu creșterea puterii zeului caruia îi este supus. Titanul va imita acțiunile zeului fie acestea rele, bune sau neutre, va face vrăji și va purta lupte în numele zeului. Până acum elementele de strategie



și RPG au mai fost îmbinate (Populous II, Dungeon Keeper), însă niciodată așa de bine.

Al patrulea motiv: Implementarea

Pentru Black & White, Peter Molyneux a angajat cei mai talentați artiști și programatori, iar acest lucru este evident din imaginile și filmele care au început să apară. Motorul grafic al jocului este foarte performant, beneficiind de ultimele noutăți în domeniu: T&L, bump-mapping, animație parametrică bazată pe schelete, detalii progresive (MRM). Artistii s-au chinat să creeze o lume credibilă din punctul de vedere al aspectului. Îmbinările între dealuri și munți sunt progresive, nu bruste, apa are valuri și creează reflexii și transparență.

Al-ul este foarte performant, bazându-se pe reacție și învățare deoarece creaturile (Titanii mai ales) trebuie să reacționeze la schimbările de mediu și la acțiunile jucătorului prin intermediul zeului.

Interfața a fost întotdeauna o problemă delicată și importantă într-un joc. În Black & White s-a renunțat aproape complet la interfața toate acțiunile desfășurându-se prin intermediul unei mâini virtuale și a mouse-ului. Cu ajutorul acestora poți controla creaturi, poți crea vrăji noi. Rămâne de văzut cât de ușor va fi de adoptat această metodă de control, însă sunt siguri că nu s-a trecut prea ușor peste interfața jocului.

Al cincilea motiv: Multiplayer

În afara de single player, Black & White are două moduri de joc în rețea: Black & White The Gathering

și Black & White World. În The Gathering poți să-ți iei Titanul din jocul single-player și să joci împreună cu prietenii, ca apoi să-ți reduci creatura modificată în jocul single-player. Având în vedere că universul jocului evoluează continuu



în mod diferit de la jucător la jucător, în principiu de fiecare dată experiența este alta.

Black & White World implică o lume on-line care se află în curs de modificare datorită acțiunilor jucătorilor, dar în care poți să intri și să ieși oricând. Singura limitare este numărul maxim de 8 jucători aflați în același timp într-o lume.

Al șaselea motiv: Suportul și flexibilitatea

Black & White este construit după ultimele modele în tehnologia jocurilor și beneficiază de suportul nemijlocit al lui Peter Molyneux pentru dezvoltările ulterioare. Structura jocului (DLL-uri) permite modificările ulterioare aduse de comunitatea jucătorilor având cunoștințe minime de C++. Molyneux intenționează să înființeze o ramură a Lionhead, numită Black & White Limited, care se va ocupa numai de adăugarea de noi elemente și add-on-uri lumii jocului. De asemenea sunt prevăzute o serie de portări ale jocului pe mai multe platforme grafice (inclusiv Linux), ceea ce va duce la crearea unei comunități de bază, stabile, ca în genul 3D-Shooter-elor. Puține jocuri se pot lăuda cu atâtea motive încă înainte de a apărea. Cu atât mai mult în momentul când jocul va fi pe rafturile magazinelor, va deveni sigur un hit dacă nimic nu este fundamental greșit...



DARK REIGN 2

Primul lucru care e diferit la Dark Reign 2 față de RTS-urile de pînă acum este grafica 3D.

Producător

Pandemic

Distribuitor

Activision/Best Computers

Tip joc

RTS

Apariție

Mijlocul 2000

Redactor

Cristi Radu

Adevarul este ca abia astept un nou joc de strategie care sa zguduie puțin poziția de top pe care Starcraft-ul o are deja de prea mult timp. Starcraft e un joc bun, chiar foarte bun, însă au trecut ani de când a apărut, plăcile 3D sunt în plin avânt, am intrat în anul 2000 și totuși jocul de strategie 3D al anului încă nu a apărut... s-ar putea însă ca Dark Reign 2 să fie acesta.

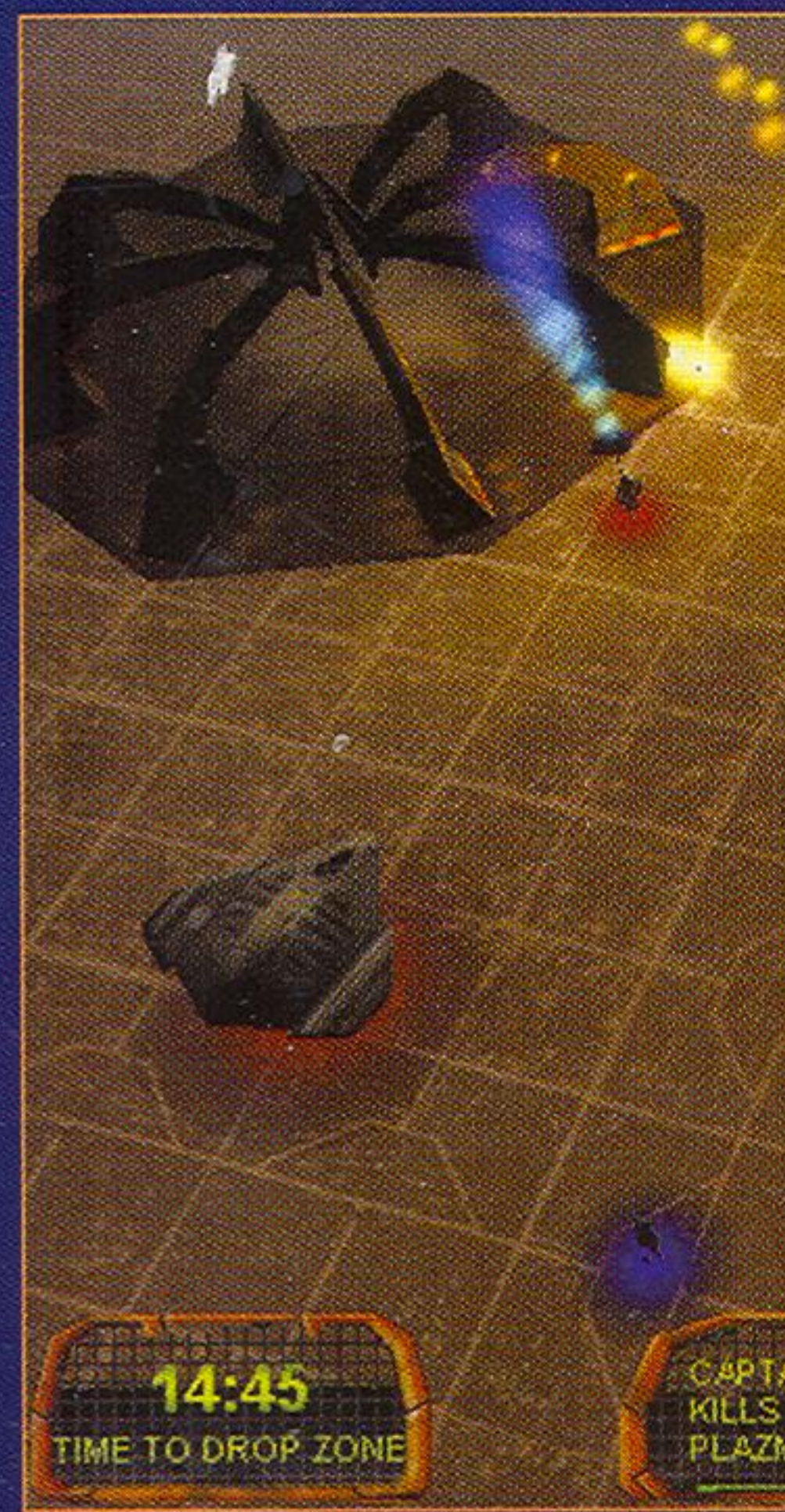
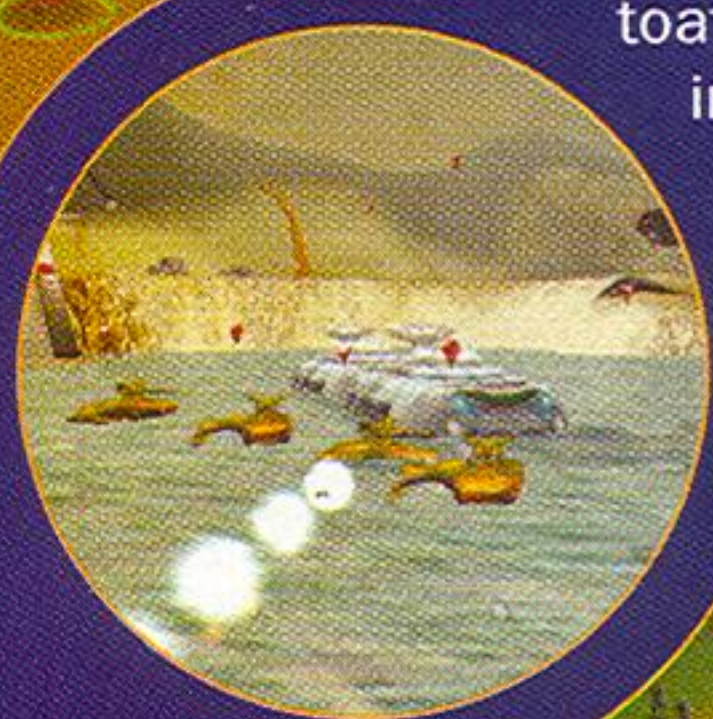
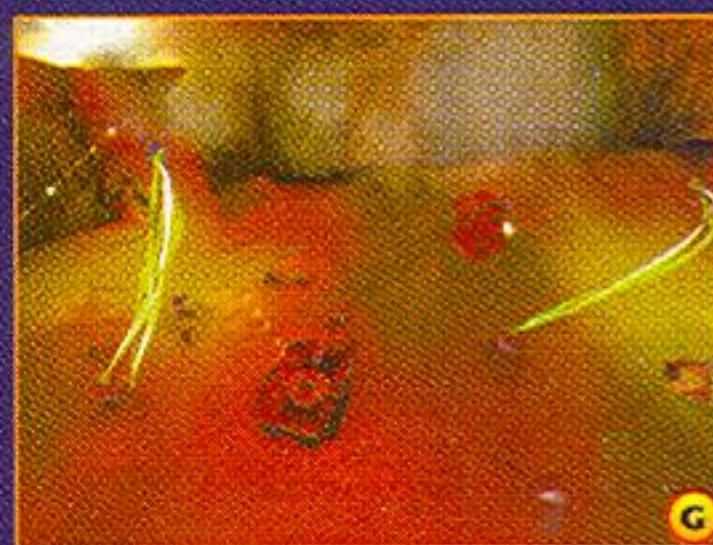
Premisele

Dark Reign, deși nu a făcut multa vîlvă la vremea lui a fost un joc deosebit. În principiu, în timp ce toată lumea juca Total Annihilation și Command & Conquer, acest joc avea pretenția de a fi cel puțin egalul oricăruia dintre ele și ceva mai mult decât atât. El avea ciclul noapte-zi în timp ce ceilalți nu aveau, el avea cea mai bună implementare a formațiilor și avea o grafica mai bună. Însa nimeni nu se dezlipea de cele 2 RTS-uri care apăruseră înainte... Dark Reign 2 încearcă să continue aceeași linie ca și predecesorul său, adică să ofere cea mai bună soluție pentru toate aspectele care influențează succesul unui joc de strategie.


Grafica

Bineînțeles primul lucru care e diferit la Dark Reign 2 față de RTS-urile de pînă acum este grafica 3D. Încercări de a intra pe domeniul 3D în jocurile de strategie s-au făcut, destul de firave însă, cele mai mari succese fiind Uprising și BattleZone, însă din păcate acestea au alunecat destul de periculos spre partea de acțiune neglijând strategia. Cea de-a treia dimensiune nu folosește doar la a privi luptele de la nivelul solu-lui, ci și pentru a beneficia din plin de denivelările terenului, vegetația sau condițiile meteorologice. Se pot crea ambuscade mult mai realist decât în alte RTS-uri, prin ocuparea pozițiilor înalte, sau se poate distruge peisajul în zonele susceptibile ca ar putea să ofere adăpost inamicului. Într-un joc de strategie, mai ales dacă e vorba de simularea unor lupte terestre, terenul are o importanță capitală, strategia depinzând întotdeauna de condițiile din teren. Grafica din Dark Reign 2 nu folosește doar pentru ca jocul să arate bine, ci efectiv oferă o nouă perspectivă.

Evident, la capitolul efecte speciale și arme, producătorii au



ca singura limită imaginația. Jocul va folosi din plin explozii spectaculoase și perdele de fum pentru sporirea elementului tactic al luptei. Tehnologii noi de vizualizare a terenului 3D sunt folosite (LOD dinamic sau MRM pentru menținerea unei rate de reîmprospătare a ecranului constante), precum și artificii ca bump-mapping-ul pentru simularea rugozității suprafețelor. Animația unităților reflectă starea lor fizică în fiecare clipă. O unitate mecanizată lovită scoate fum și se mișcă mai greu, în timp ce o unitate umană șchioapătă, îngreunând astfel înaintarea.



Unități

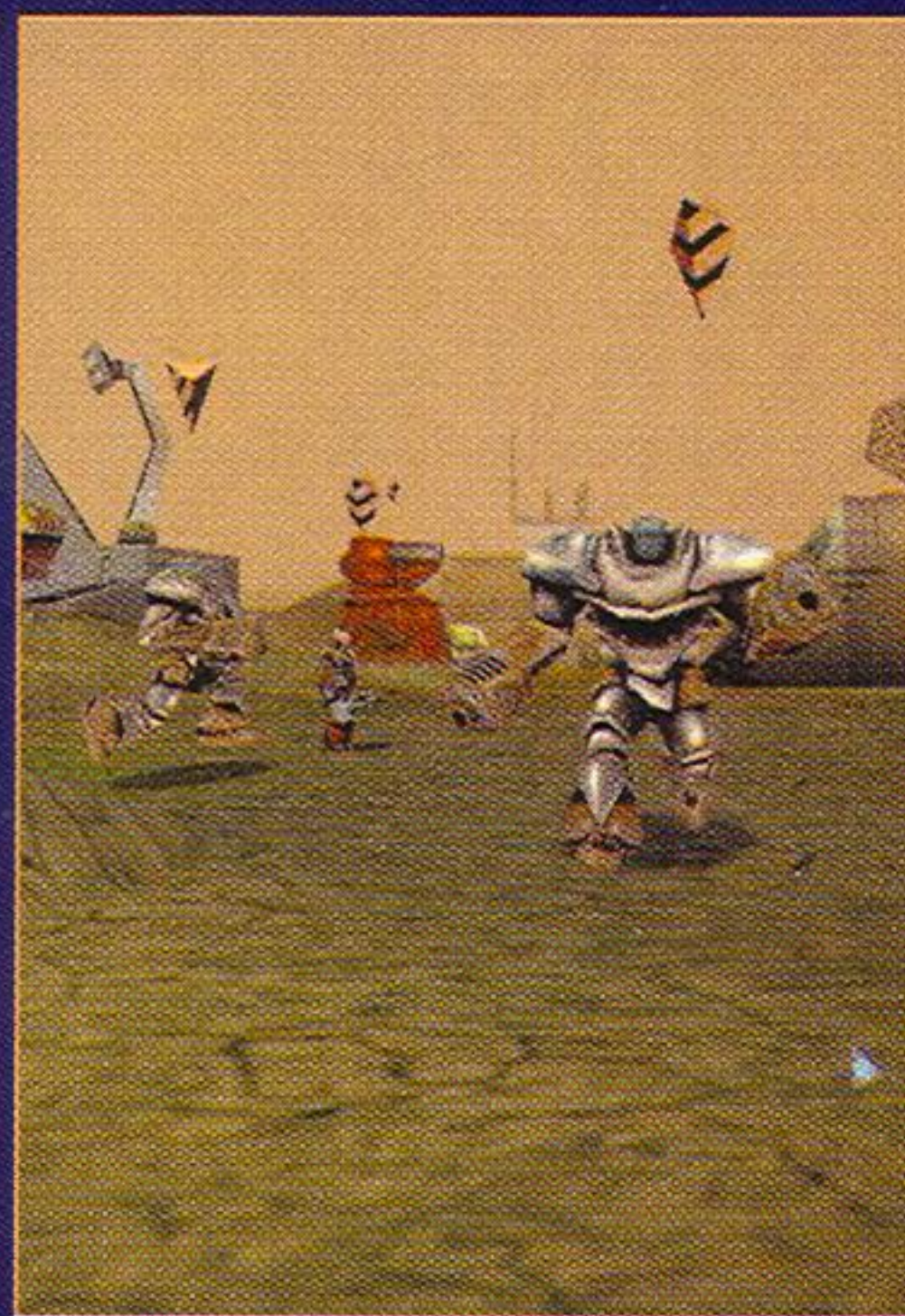
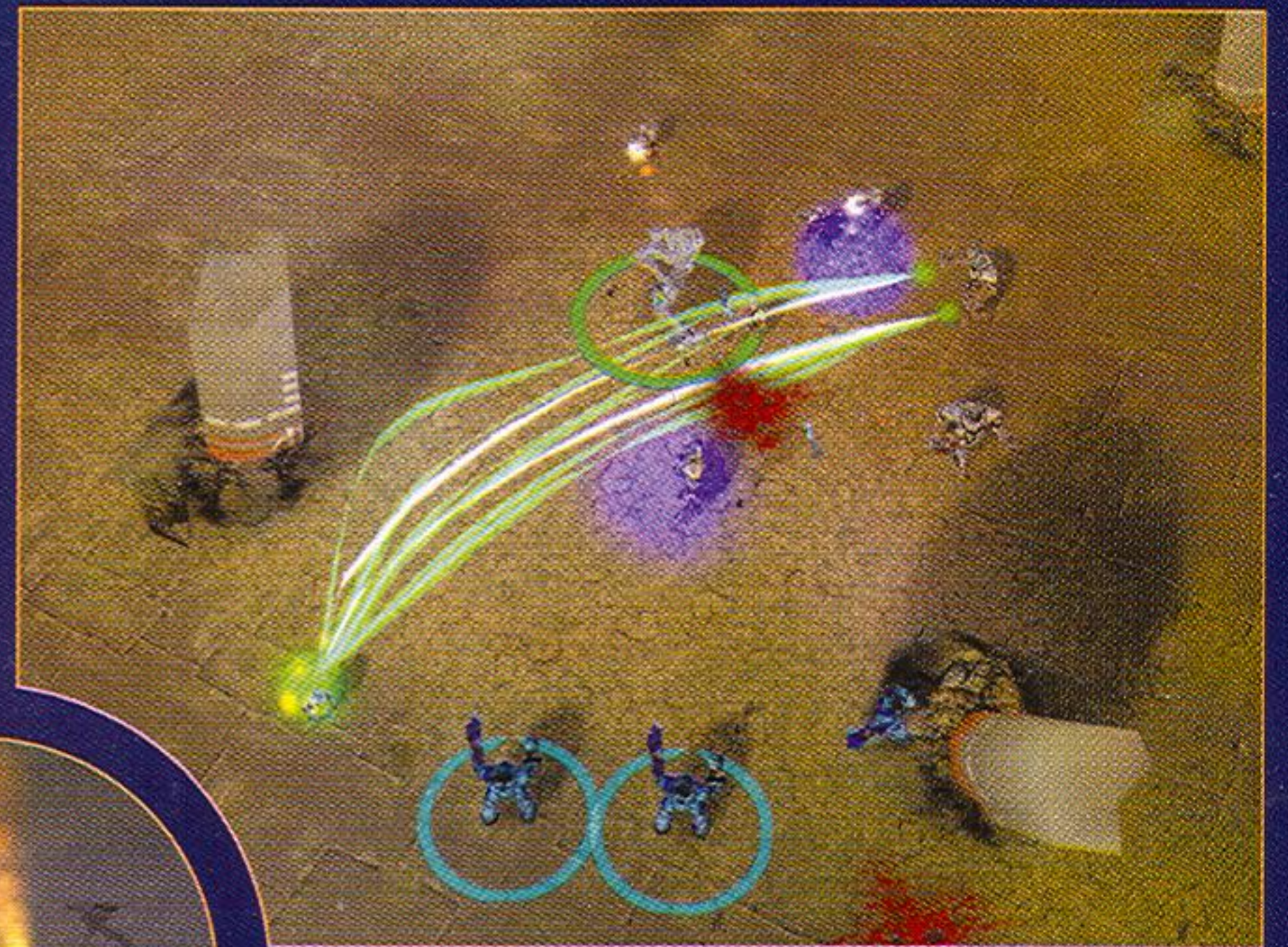
Dark Reign 2 pune la dispoziția jucătorului două categorii de unități de luptă, aparținând celor două fracțiuni care se războiesc, Jovian Defence Authority (JDA) și Sprawlers. Gama de alegere este foarte bogată din fericire (cu promisiunea de adăugare ulterioară) plecând de la unități simple, cum ar fi soldații și până la vehicule aeriene. Spre deosebire de alte RTS-uri, în DR2 se pune un mare accent pe lupta între soldați, la nivel terestru. Mașinile vor sprijini lupta acestora însă neexistând fabri-



ci pentru construcția lor (fiecare unitate este transportată într-o zonă specială de intrare) ele devin foarte prețioase, mai ales ca baza inamică (clădirile) nu pot fi distruse cu soldații. Există și unități cu abilități speciale, care nu luptă direct cum ar fi medicii care au abilitatea de a paraliza unități adverse și de a vindeca unitățile prietene. Tactici și strategii noi în domeniul jocurilor RTS vor apărea la orizont, mai ales că Pandemic au spus din start că sunt împotriva rush-urilor...

Interfața

Pandemic a implementat o interfață foarte adaptabilă, pentru a satisface stilul de joc al fiecăruia fără a sacrifica din utilitate. De fapt, interfața este unul din puținele module ale jocului care au suferit modificări până în ultima clipă. Ea poate face tot ceea ce am văzut până acum în RTS-urile normale. Grupări, degрупări de unități, waypoint-uri pentru patrulare și atac, ordine speciale pentru unități aparținând de grupuri diferite, etc. Imaginați-vă ceva în domeniul interfețelor RTS, iar Dark Reign 2 îl are. Sigur rămâne de văzut cum se împacă această complexitate cu ușurința de utilizare.



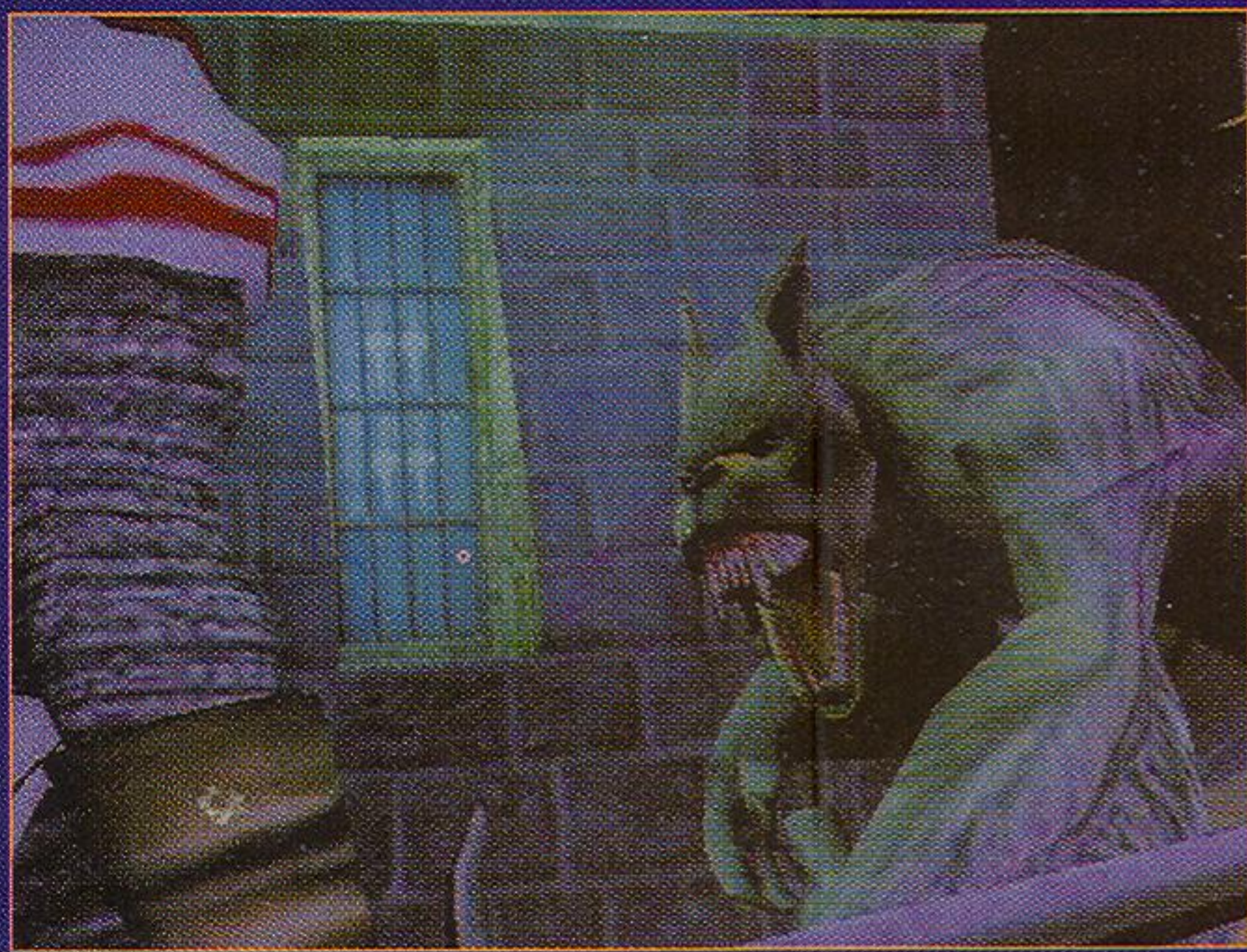
Când apare?

Jocul este aproape gata, luna martie fiind o bună candidată pentru data apariției. În momentul de față, Pandemic a început campania de promovare prin reclame, screenshots-uri și mici filme deci țineți aproape!



VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

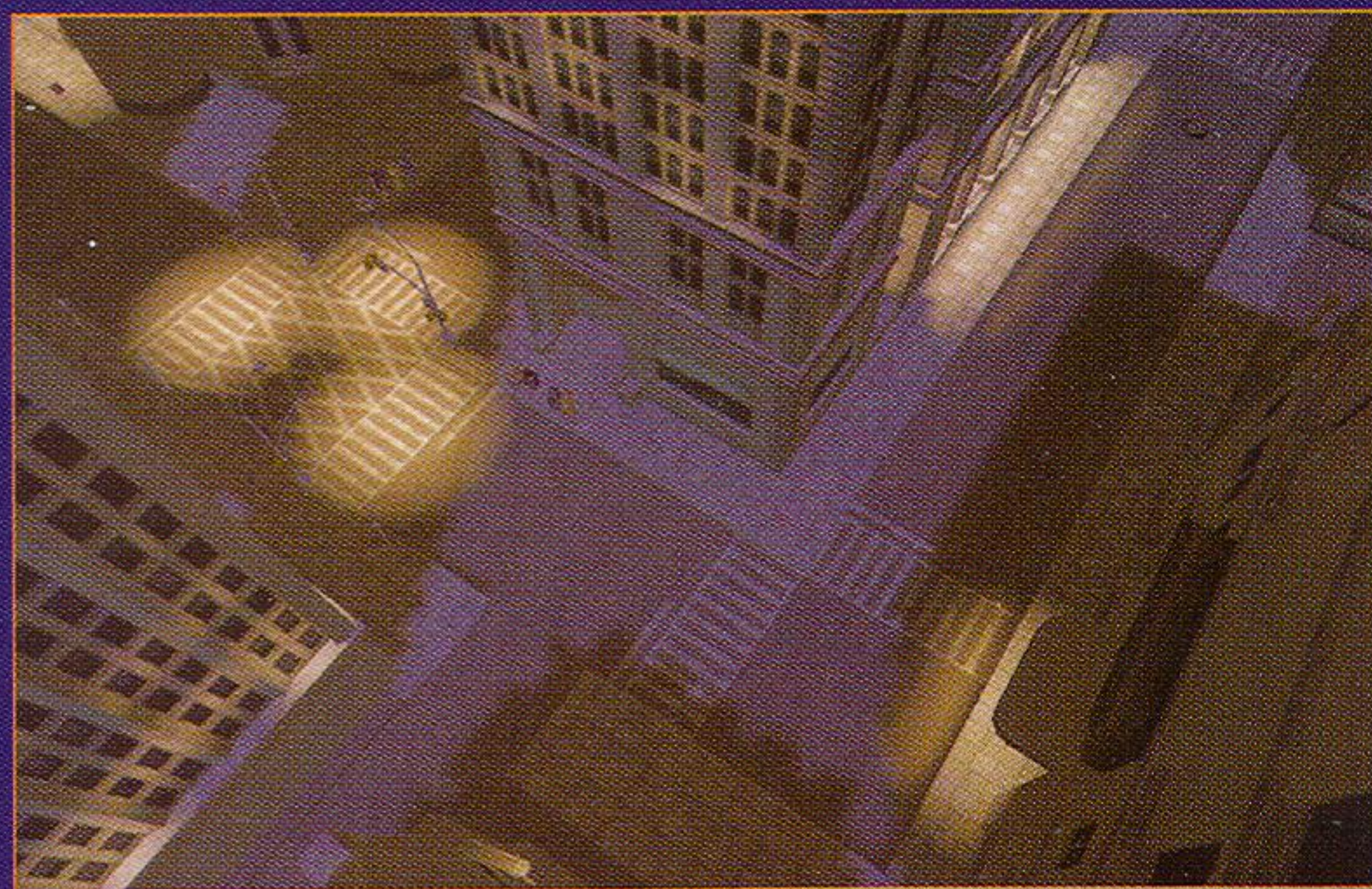
Utilizează o licență a universului pen & paper RPG cu același nume aparținând White Wolf Publishing.



pentru nivele, agenda unui vampir din VTM este total diferită, el având anumite puteri care necesită sânge uman. Problema este că în cazul în care suge prea des sânge își pierde și fărâma de umanitate rămasă, devenind o bestie dementă, moment în care jocul se termina.

Povestea din Redemption

În perioada medievală aventurile îl poartă pe Christof prin Praga și Viena, la vremea respectivă orașe încă urâte, pline de străduțe înguste, cimitire bântuite de monștrii și controlate de Inchiziție și vânători de vampiri. A doua parte a jocului are loc în secolul XX, în Londra și New York-ul zilelor noastre. Între timp



Producător

Black Isle

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

RPG - Adventure

Apariție

Noiembrie 2000

DETALII

Redactor

Alex Bartic

Succesele repute de Bioware cu Baldur's Gate și mai recent de Black Isle cu Planescape: Torment au determinat și alte firme să treacă la portarea pe PC a diverselor universuri AD&D sau concurențe ale acestora.

Vampire: The Masquerade - Redemption, în lucru la Nihilistic Software, utilizează o licență a universului pen & paper RPG cu același nume aparținând White Wolf Publishing. Deși comparabil ca succes cu multe AD&D-uri, VTM-ul are o structură diferită, fiind vorba de o lume plină de vampiri, împărțiți în clanuri și grupări. Dacă în AD&D obiectivul principal este acumularea de echipament și xp



anumite clanuri de vampiri au dispărut, cele mai multe au evoluat, iar Inchiziția și vânătorii se află într-un con de umbră, acționând sub acoperirea Societății lui Leopold. Străduțele înguste și cimitirele sunt înlocuite cu docuri, magazine și canalizări, iar FBI-ul își bagă și el nasul.

Pe lângă Christof jucătorul ajunge să controleze și alți membri ai party-ului, până la un maxim de patru. Fiecare vampir face parte dintr-un clan și are capacitățile sale, care îl fac deosebit. Fără a intra în detalii, clanurile sunt împărțite în două mari facțiuni: Camarilla și Sabbat. Primii sunt vampirii care respectă regulile (Masquerade) și trăiesc printre oameni în relativă bună pace, iar ceilalți nu văd în ființele umane decât pradă.

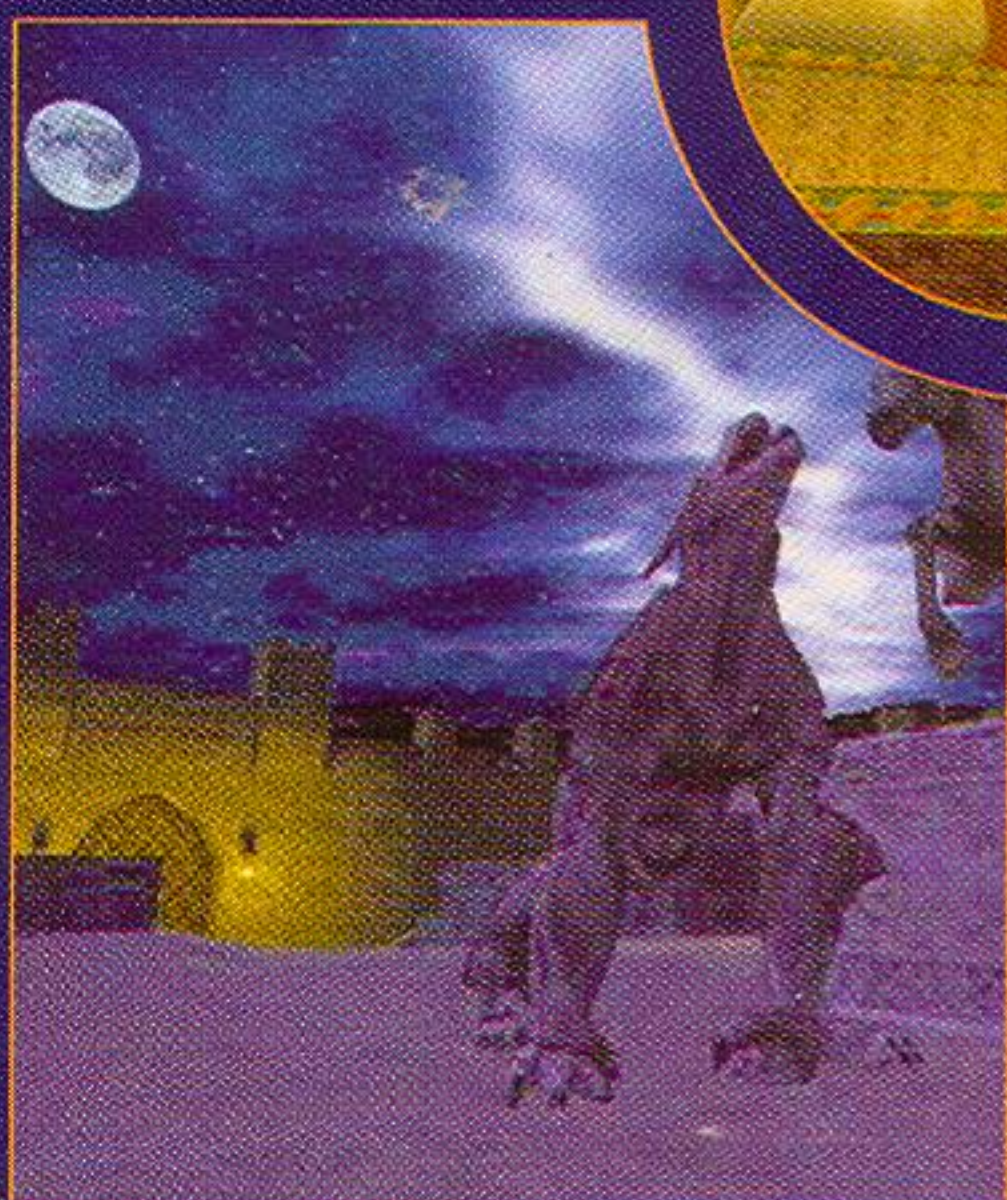
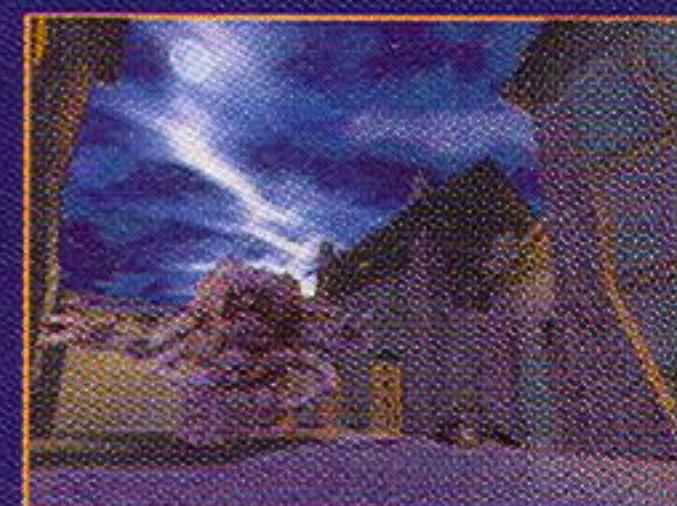
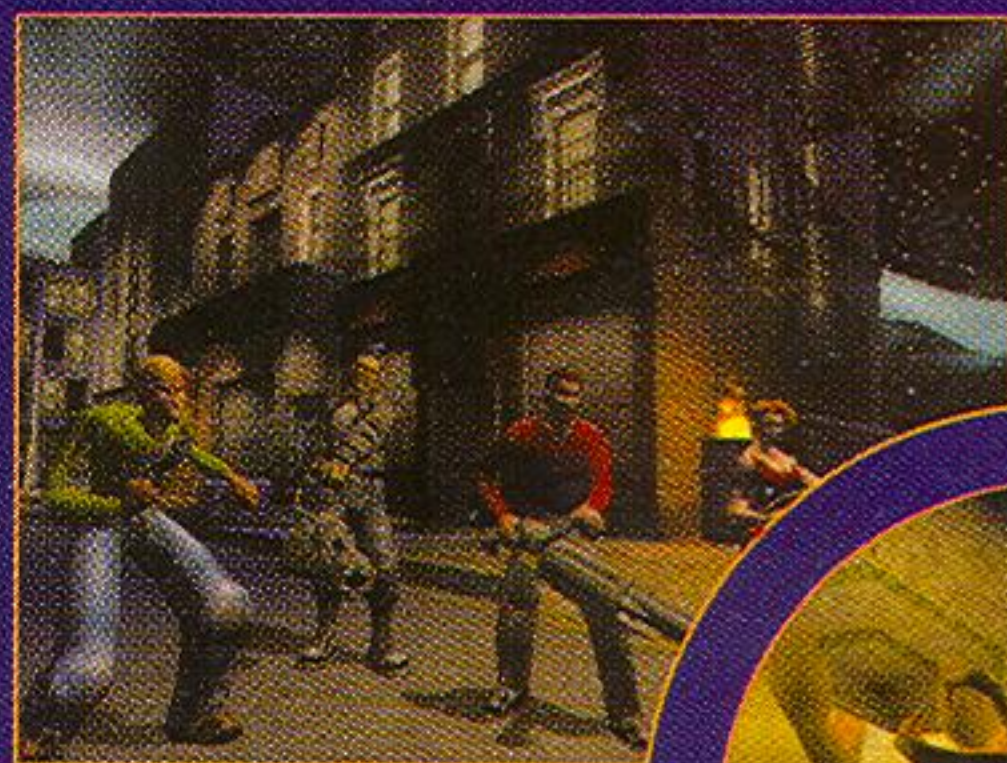
Clanurile sunt foarte diferite între ele, atât ca mentalitate și obiective, cât și ca disciplinele

începe cândva în secolul XII, când personajul principal, Christof, la vremea respectivă cruciat și vânător de vampiri, ajunge în mijlocul confruntărilor dintre două clanuri și sfârșește prin a fi transformat el însuși în vampir al grupării Brujah. Devenind tot ce urăse mai mult, o ființă pe care toată lumea o consideră demonică, Christof luptă pentru a-și construi o nouă identitate, pozitivă, bazată pe restul de umanitate de care se agăță cu toată puterea.



pe care le posedă. Astfel anumiți vampiri pot influența gândurile oamenilor, devin invizibili, rezistă la atacuri foarte puternice sau își transformă unghiile în ghiare.

Relațiile cu oamenii sunt de trei tipuri. Primul implică discuții, ca în orice RPG sau adventure, numai că acestea afectează puternic desfășurarea acțiunii și



rezoluție și 32 bpp. În plus Christof are circa 2000 de poligoane iar restul personajelor peste 1000, toți fiind dotați cu sistem de animație pe baza de schelet, cu până la 40 de oase. Redemption are o vedere 3rd person, dar spre deosebire de jocuri gen Tomb Raider camera poate fi rotită de către jucător, având însă și mișcare automată.

Vampire: The Masquerade - Redemption trebuie să apară cel târziu în mai și se anunță ca fiind unul din greii anului și un concurent serios pentru Diablo 2, chiar dacă nu face parte chiar din aceeași clasă.



sfârșitul, jocul având mai multe posibilități de încheiere. Al doilea tip de relații intervin atunci când vampirul are nevoie de sânge proaspăt, pe care îl ia de la donatori mai mult sau mai puțin benevoli. Ultimele sunt cele cu Inchiziția și vânătorii de vampiri, care preferă "dialogul" cu argumente forte, de genul sabie, cruce și apă sfințită.

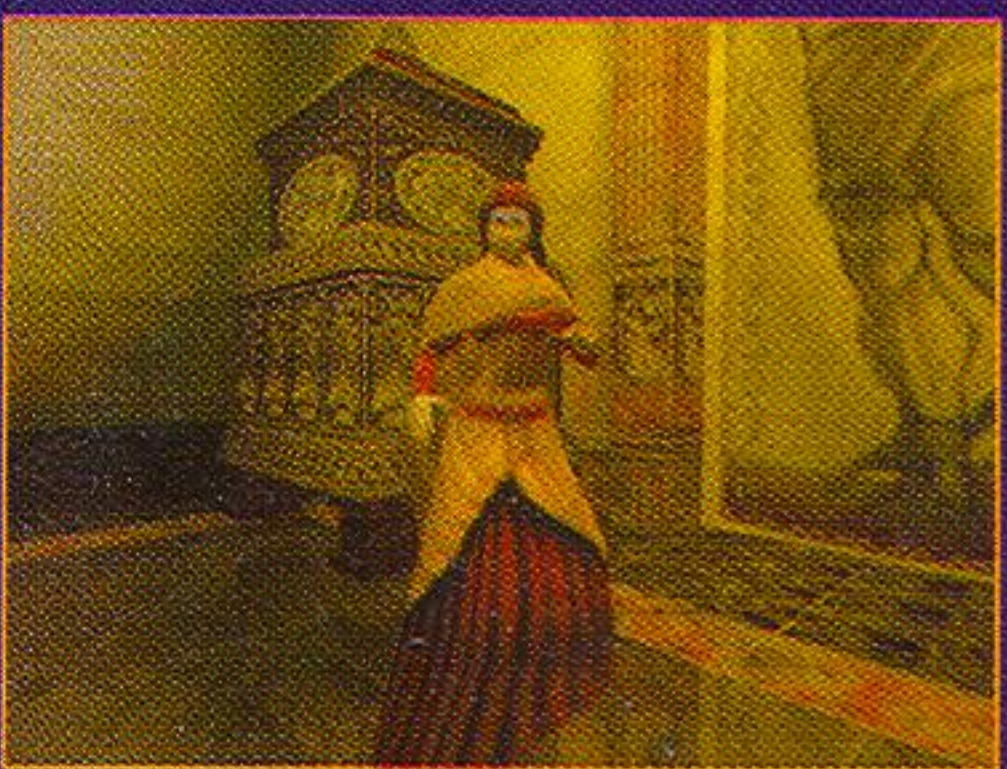
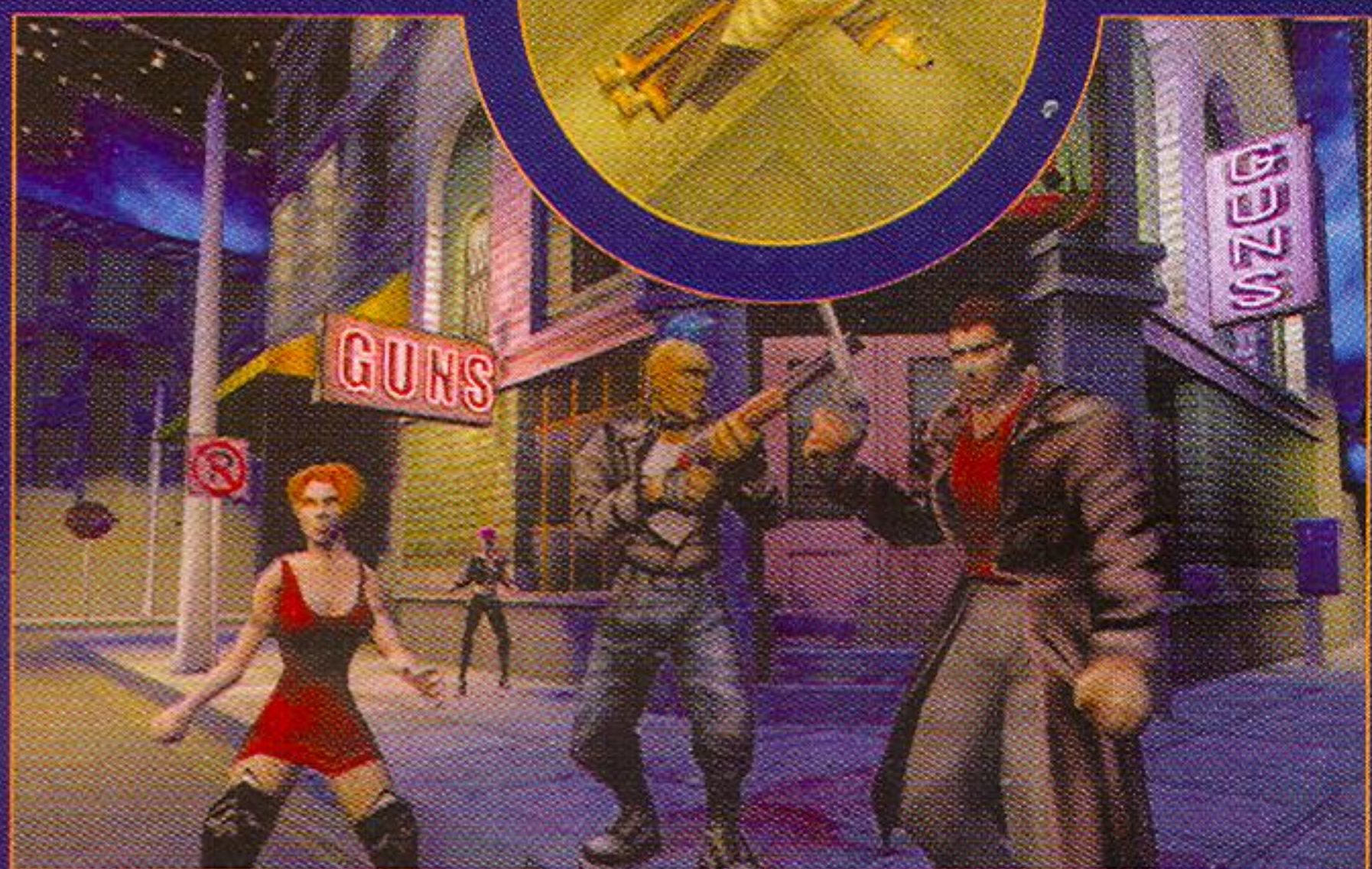
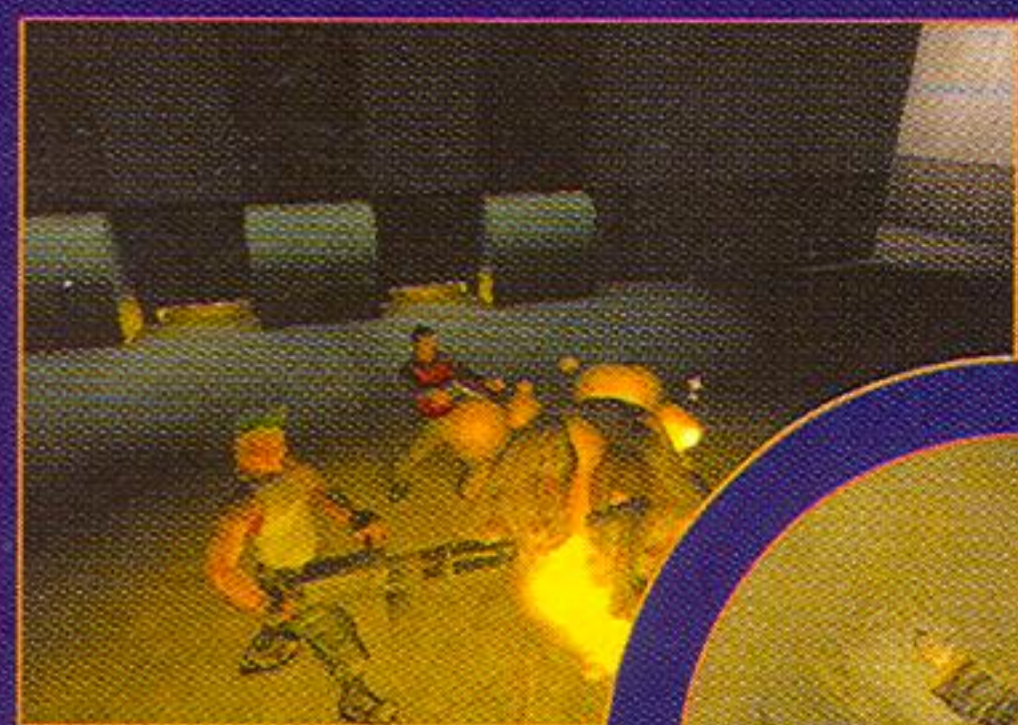
Se pare că în total jocul va avea 16 obiective principale, la care se adaugă o multime de quest-uri minore.

Spre deosebire de alte RPG-uri, care nu au deloc sau includ

un multiplayer foarte slab, Redemption vine cu idei bune. Astfel există câteva moduri de joc, printre cele mai interesante numărându-se Sabbat vs. Camarilla și Oameni vs. Vampiri. Redemption, ca și Neverwinter Nights are un mod numit story teller, în care un jucător face server-ul, construiește nivelele și supraveghează jocul, declanșând scripturi sau acționând în anumite momente.

Jocul are câte un set de obiecte pentru fiecare epocă. În perioada medievală sunt la modă armurile, scuturile și armele de luptă corp la corp, nelipsind însă nici arcurile. În secolul XX locul sabiilor este luat de puști, pistoale automate și aruncătoare de flăcări. La capitolul adversari intra vampiri din diverse clanuri, golemi, scheleți, zombies, vârcolaci, oameni, garguile și alte specii de monștri.

Jocul are la baza un engine grafic creat special de Nihilistic pentru Vampire, numit Nod. Suportând Direct3D și Glide, Nod pare să fie unul dintre cele mai spectaculoase engine-uri ale momentului, având umbre, lumini dinamice, texturi de înaltă



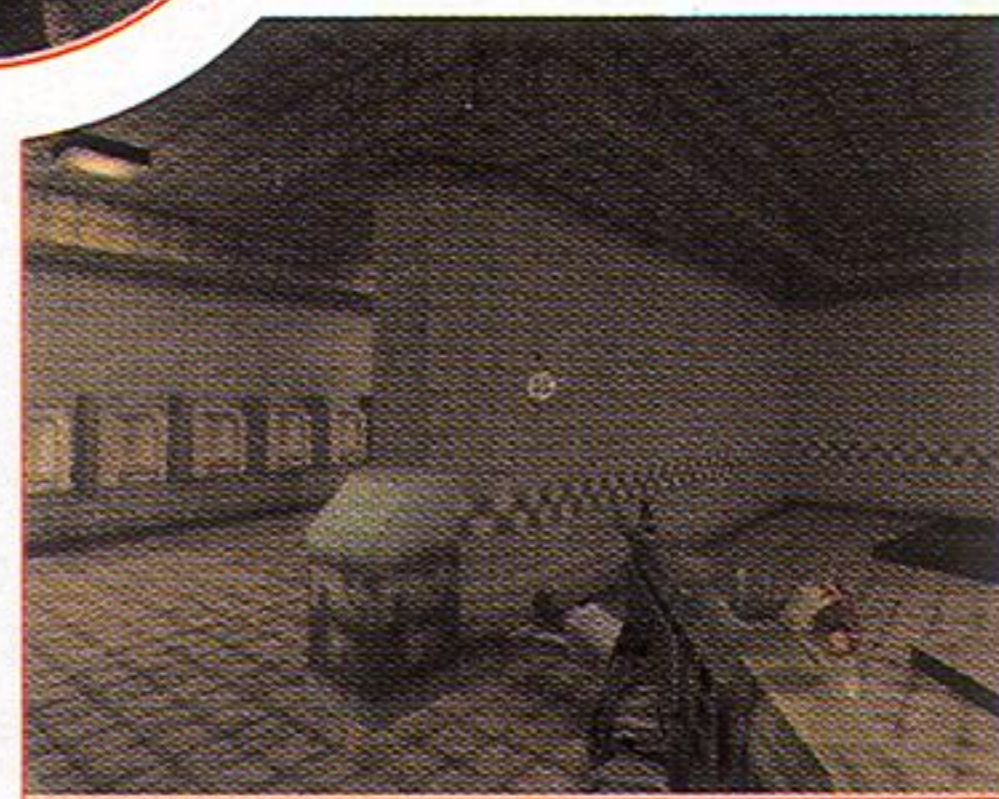
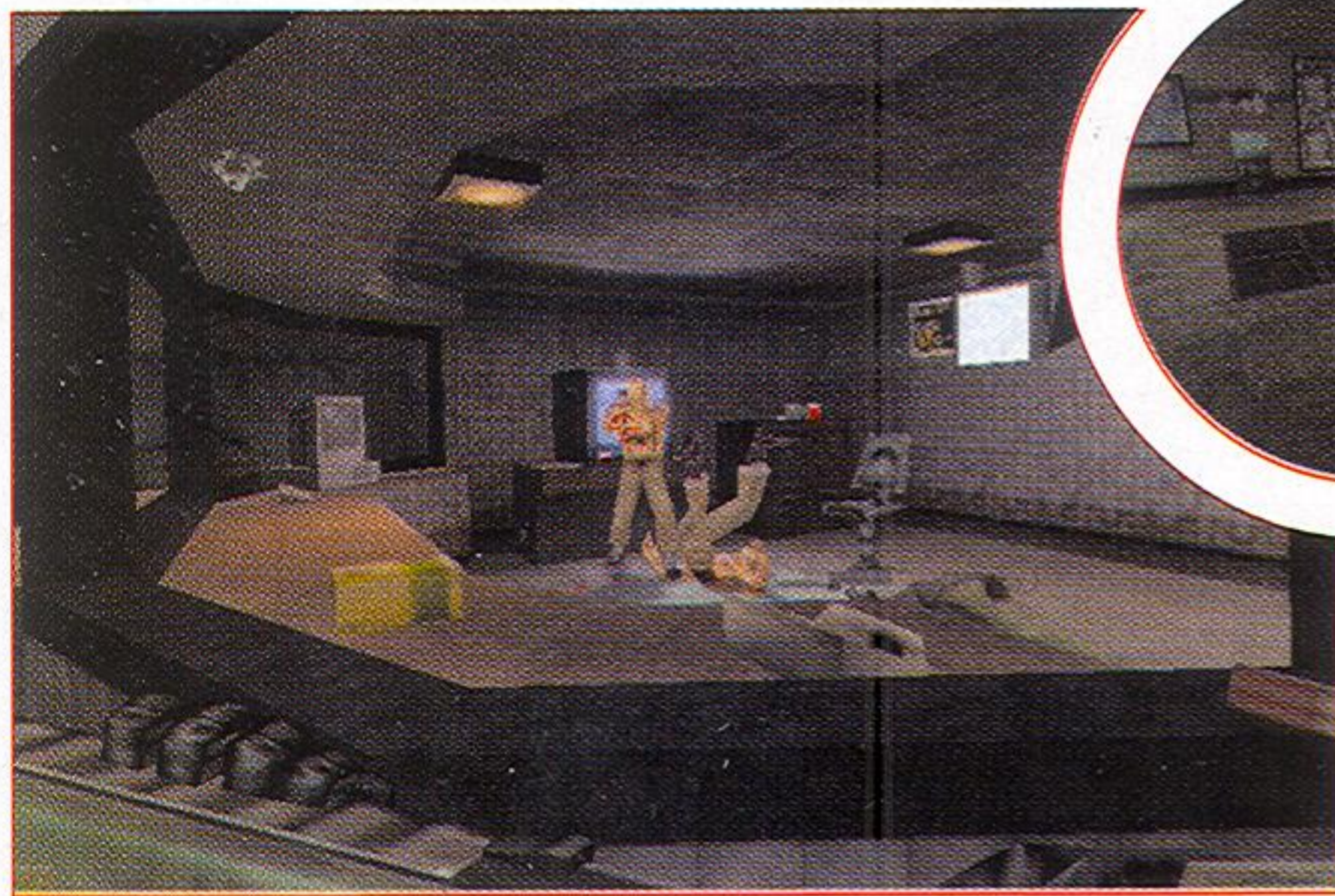
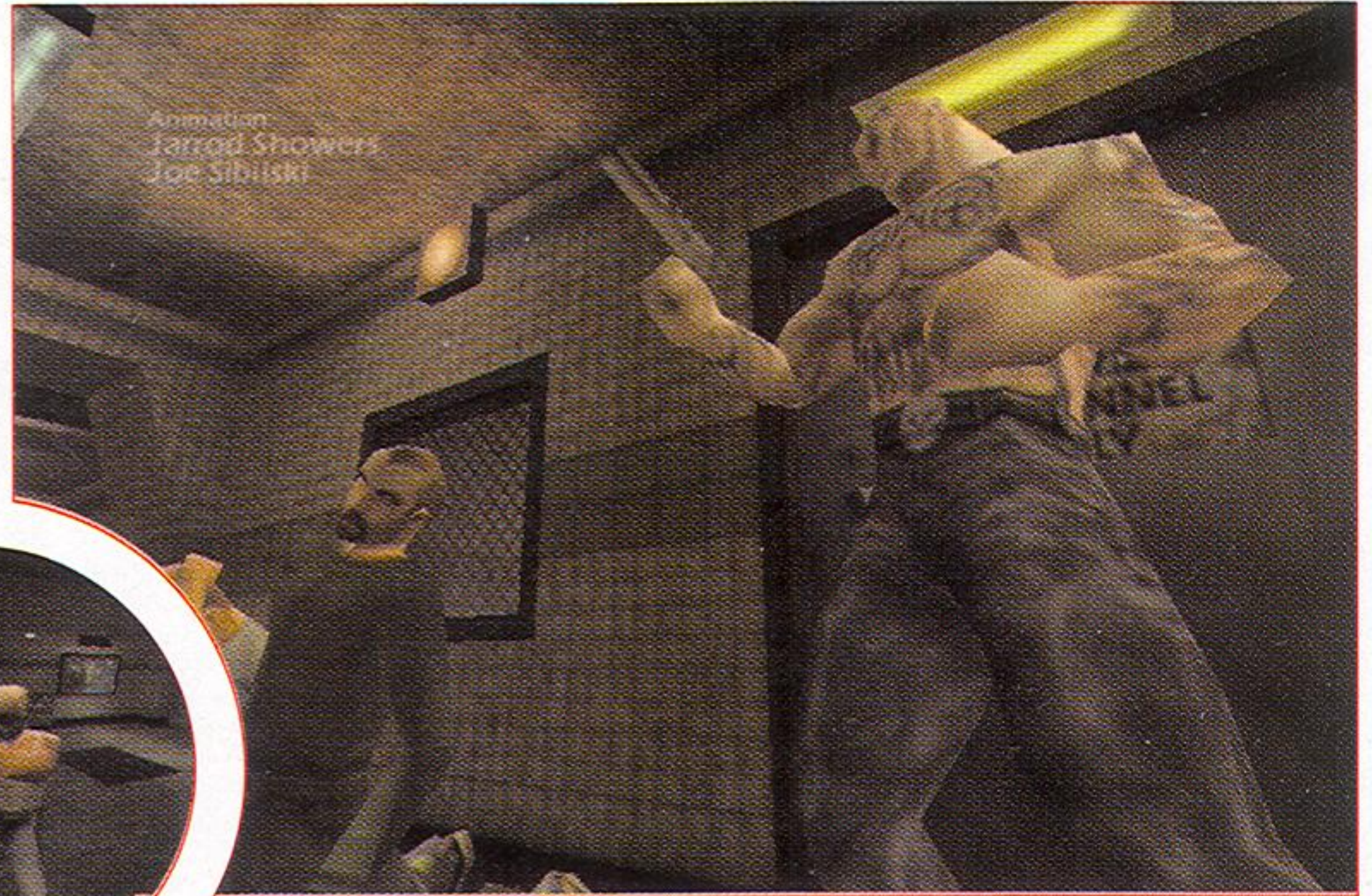
SOLDIER OF FORTUNE

Ca și în Duke Nukem, armele nu sunt totul, mai există și diverse ustensile care se pot dovedi mai mult decât utile.

Producător	Raven
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	3D Shooter
Apariție	Martie 2000
Redactor	Cristi Radu

DETALII

Dacă Quake, ca joc, a fost tot timpul în lumina reflectoarelor, fie criticat fie laudat, motorul grafic este una dintre cele mai solide bucăți de cod scrise vreodată. E vina lui Carmack, e vina OpenGL-ului, nu știu. Știu însă că nu am văzut încă Quake să crape sau să blocheze calculatorul, iar lucrul acesta nu a scăpat firmelor producătoare



de jocuri care au cumpărat licența de la Id Software. Astfel se face că, până acum, ne-am putut distra cu un Kingpin sau Heretic 2, iar acum Soldier of Fortune.

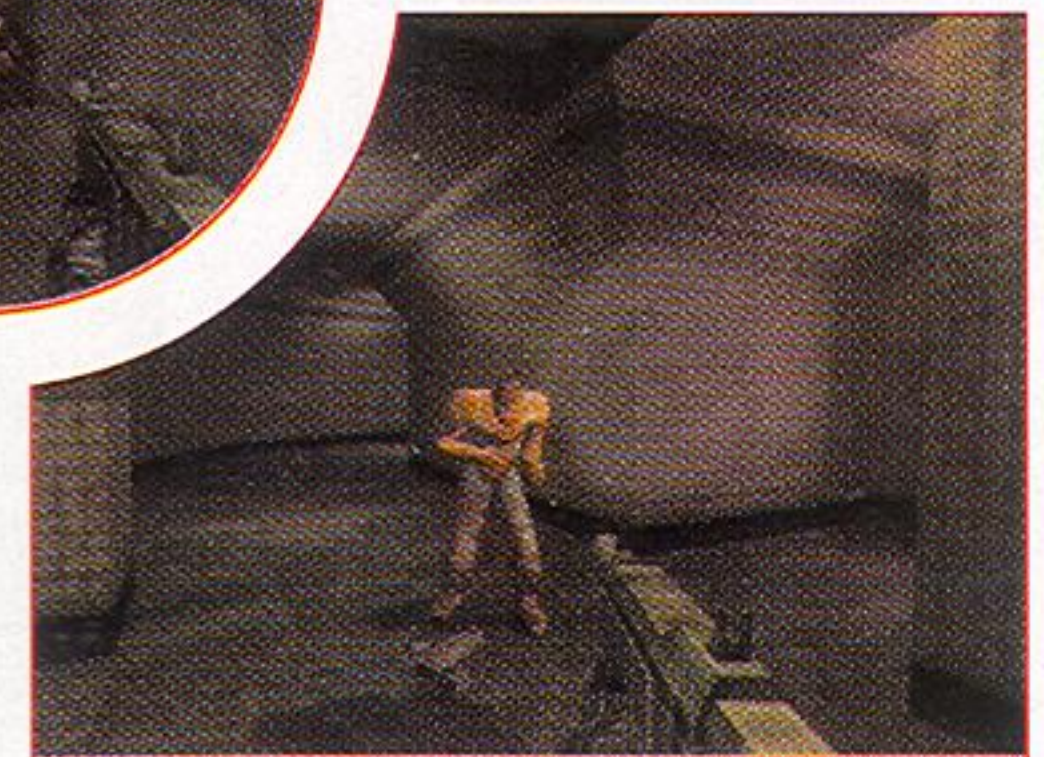
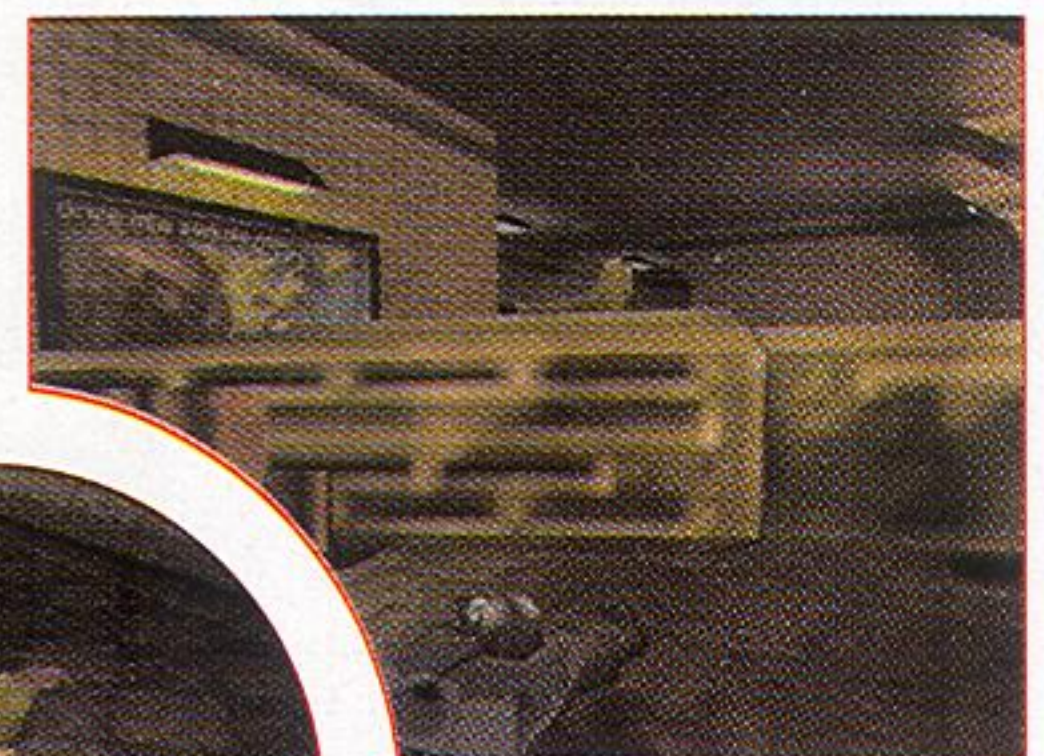
Grafică la nivel maxim

Raven revine după Heretic, cu un engine Quake modificat în așa măsură încât pare complet nou. Efectele speciale întâlnite în Unreal sunt prezente și aici. Sângele și găurile de la gloanțe rămân pe pereți, atenția la detalii este maximă, armele scot fum pe țevă, iar impactul gloanțelor produce și el fum. Interactivitatea cu obiectele din jur este mult mai puternică decât în alte jocuri de acest fel, seamănă foarte mult cu ce era Duke Nukem odată. Tot o opțiune interesantă, legată de aspectul grafic al jocului, este oferită de texturarea bilinear sau trilinear. Atunci când sunt selectate aceste moduri de afișare a imaginii, texturile par mult mai realiste, chiar dacă stai lipit de zid, acesta pare a avea crăpături și asperități, iar

suprafețele cromate reflectă lumina în funcție de poziția din care privești spre ele.

În afara modificărilor de ordin estetic, engine-ul SoF a mai adus și adăugări neîntâlnite încă până acum în alte jocuri, iar Ghoul este una dintre acestea. Ghoul este un modul adăugat, destinat mai ales controlului mult mai precis al caracterelor din joc. Iată câteva din lucrurile pe care le face modulul Ghoul în SoF: calculul loviturilor primite în funcție de locul precis pe corp unde are loc acesta,

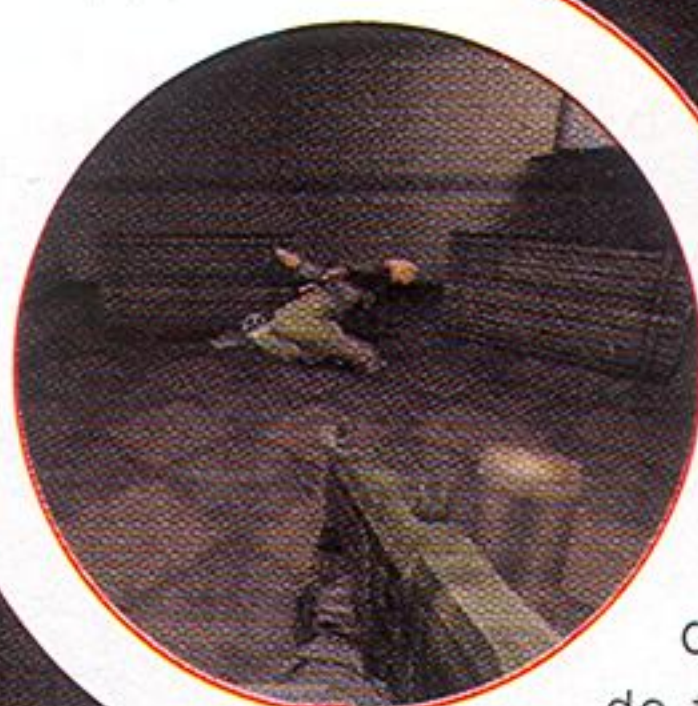
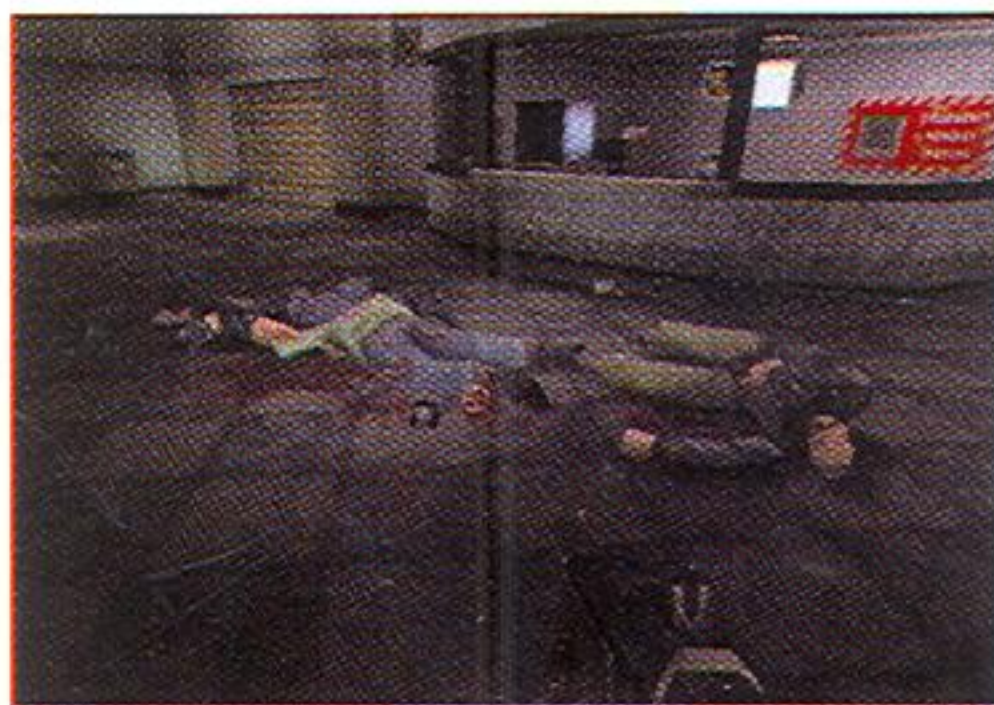
compresia animațiilor pentru ca jocul să poată rula bine și pe computere cu mai puțină memorie, controlul mișcării personajelor prin nivel (un aspect foarte important pentru creatorii bot-ilor), suport pentru mai multe tipuri de îmbrăcăminte și a vizualizării obiectelor sau armelor pe care personajul le poartă cu el, și multe altele. Până la SoF, multe dintre aceste opțiuni de control ale personajelor existau, însă erau dispartate, una la un joc, două la altul fără a exista un sistem bine gândit și pus la punct.





Stil

SoF are două moduri de joc, Action și Realistic. Stilul Action este cel pe care îl știm cu toții din seria Quake și Unreal, în care nu conta prea mult unde tragi și cât tragi, ci ce armă folosești. Tendința actuală însă (Team Fortress, CounterStrike, RainbowSix etc) este spre modelul realist de desfășurare a luptelor, în care contează foarte mult locul în care primești lovitura. Adică un singur glonț este suficient pentru a obține un frag, iar sistemul Ghoul se pretează perfect la o astfel de abordare. În plus, armele, cel puțin cele din demo, sunt foarte bine realizate, stricăciunile pe care le produc, inclusiv zgomotul, parând cele normale. Pistolul Desert Eagle, favoritul meu, are probabil cel mai bun sunet pe care l-am auzit la o armă, iar dezastrul pe care îl produce dacă se întâmplă să te afli în calea lui este semnificativ. Shotgun-ul

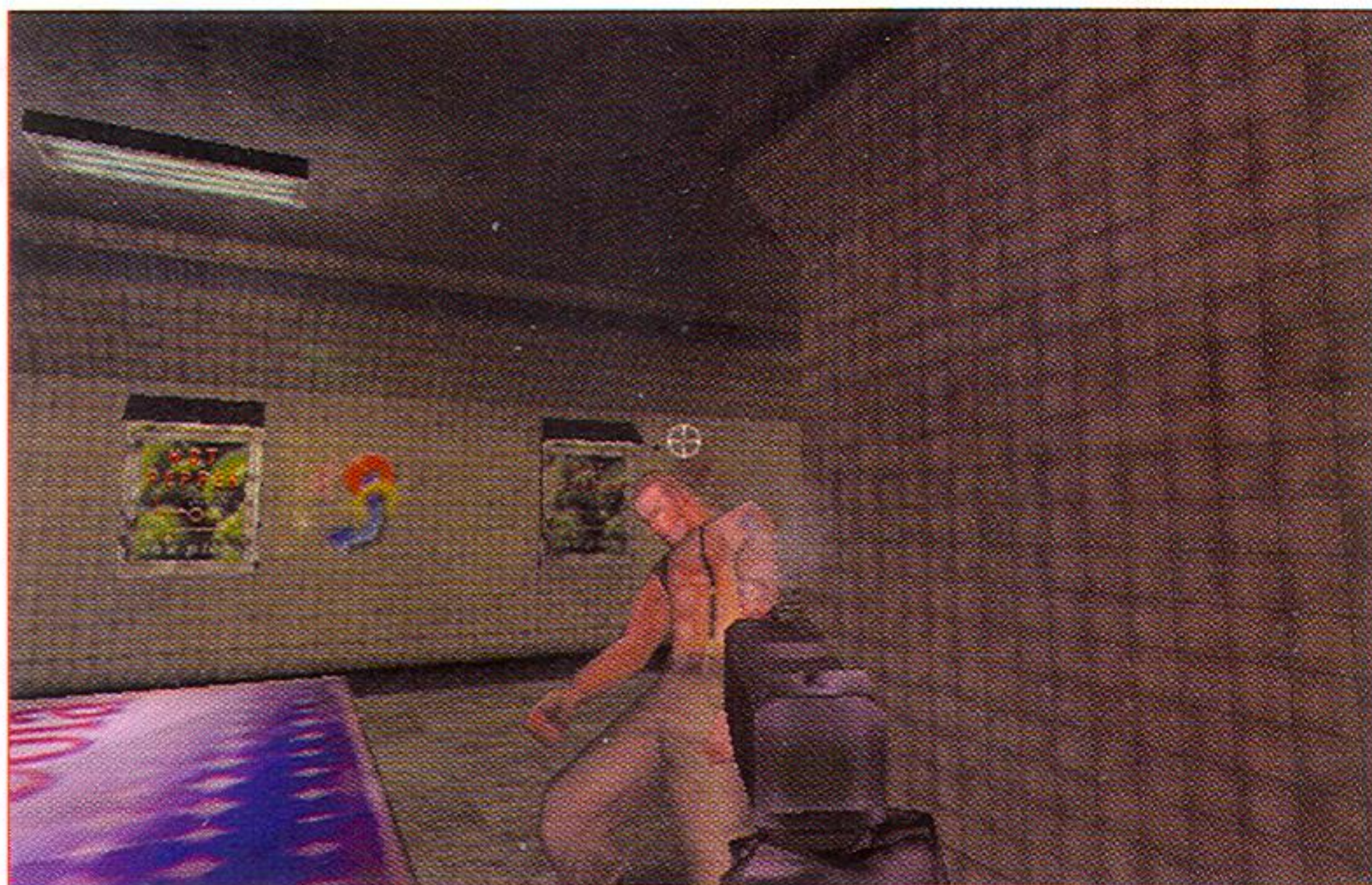


arată cam ciudat, probabil că Raven au vrut să fie mai originali, în orice caz aspectul destul de finuț nu se potrivește cu damage-ul pe care îl face arma de la distanță mică. Pușca cu lunetă funcționează foarte bine și pare a fi destul de realistă, în sfârșit sistemul de ochire la distanță (prin lunetă / zoom) lucrează fin, și nu în trepte ca în Action Quake sau CounterStrike.

Lansatorul de rachete e foarte puternic pentru modul de joc realist, de fapt Raven lansează o versiune de server SoF care limitează tipul armelor prezente în nivel tocmai datorită acestui fapt.

Ca și în DukeNukem, armele nu sunt totul, mai există și diverse ustensile care se pot dovedi mai mult decât utile. Veste anti-glonț de diverse tipuri, căști de protecție, grenade simple, grenade luminoase, C4 care poate fi lipit de pereți și explodează când simte mișcare în apropiere, un întreg arsenal care combinat cu nivelele vor duce la tactici diferite, ceea ce e bine pentru durata de viață a jocului.

Nivelul, poate primul element în decidera abordării unei tactici sau a alteia, este foarte bine realizat în SoF. Pe de-o parte are elemente după care te poți ascunde sau care îți oferă avantaje poziționale (cutii



sau containere) în același timp e destul de mare pentru a putea folosi pușca cu lunetă. Coridoare înguste pot deveni capcane perfecte pentru tacticile cu grenade, C4 sau shotgun.

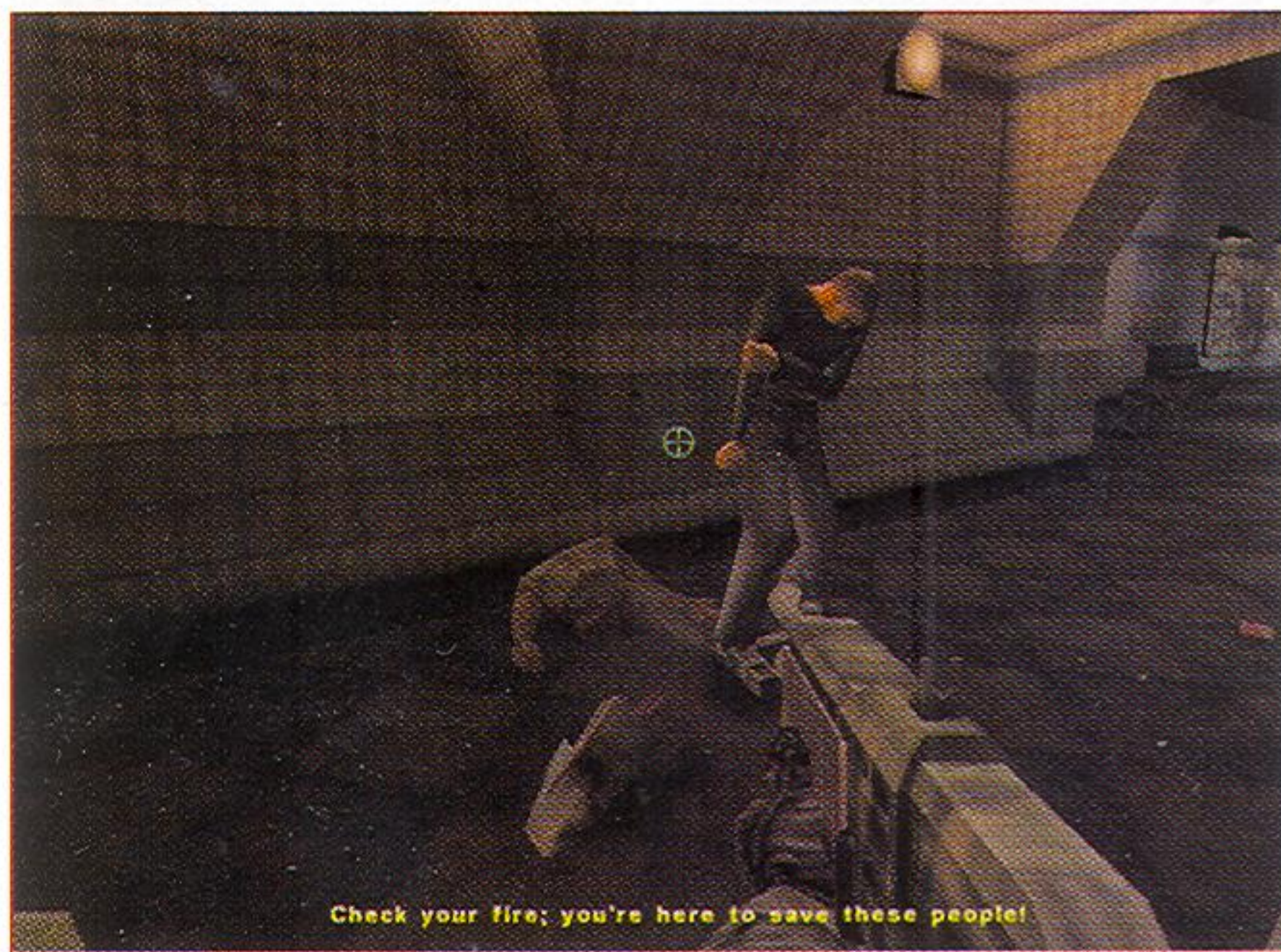
Inamicii

Beneficiind din plin de avantajele Ghoul, personajele din SoF se mișcă foarte ușor prin nivel, putându-te urmări cam oriunde. În plus, știu să ia în considerare terenul, ascunzându-se după cutii, sau privind după colț rămânând în același timp ascunse. Nu am reușit să-mi dau seama cum se descurcă cu grenadele sau C4-ul, iar acest lucru este important având în vedere că single-player-ul este antecamera multiplayer-ului, a jocului în rețea cu prietenii.

Sunet și imagine

Sunetele sunt adecvate scopului. Atât și nimic mai mult. Având în vedere că în mijlocul acțiunii nu prea are rost să ascuți muzică dacă vrei să auzi pașii inamicilor prin nivel, muzica nu mi se pare un lucru esențial decât pentru atmosferă în single-player. Introducerea unui senzor de zgomot în interfață este binevenită, mai ales că îți indică cât zgomot face personajul tău, care e mai important decât zgomotul pe care îl fac ceilalți pe care poți să-l auzi și singur, desigur.

În concluzie, Soldier of Fortune promite să fie un joc reușit, chiar dacă nu revoluționar, el va face bine tot ceea ce vrea să facă fiindcă îmbunătățește tot ceea ce a avut succes la alte jocuri de acest tip până acum. Destul de simplu și eficient zic eu.



ALLEGIANCE

Pentru un joc în stadiul de beta testing, Allegiance arată destul de bine, el putând fi rulat pe orice accelerator grafic.

DETALII	Producător
	Microsoft Research
	Distribuitor
	Microsoft
	Tip joc
	Simulator spațial
Apariție	
Martie 2000	
Redactor	
Dragoș Inoan	

Piata jocurilor online a câștigat din ce în ce mai mult teren în ultimii 3 ani. Totuși, datorită faptului că tehnologia nu permite jucătorilor din întreaga lume să joace cu un ping mic (circa 200) genul care domină rămâne RPG-ul.

Câteva firme s-au decis însă

univers complex, ci se concentrează mai mult pe partea de luptă.

Allegiance suportă mai multe moduri de joc: deathmatch (pe echipe sau FFA), Greed și Conquest, acesta din urmă fiind modul strategic al jocului.



rezolve această problemă. Partea de grafică legată de nave este momentan în lucru, navele existente în joc neexclind printr-un design senzational, dar cu câteva excepții arată chiar bine.

Sunetele joacă un rol important în Allegiance. Majoritatea acestora sunt mesaje vocale care pot fi transmise coechipierilor printr-un sistem foarte ușor de utilizat. Singura problemă la acestea este că vocea este de femeie (iar mie îmi vine greu să cred că mai mult de 5 % din jucătorii de Allegiance sunt femei).



Grafică, sunete, control

Pentru un joc în stadiul de beta testing, Allegiance arată destul de bine, el putând fi rulat pe orice accelerator grafic ce suportă D3D sau Glide.

Este cam sărac în efecte speciale, dar sper ca până la versiunea finală să se

să introducă în lumea jocurilor online și simulatoarele spațiale. Cele mai importante astfel de jocuri care vor apărea în viitorul apropiat (anul 2000) sunt Allegiance (Microsoft), Freelancer (Digital Anvil) și Terminus (Vicarious visions).

Ce este Allegiance

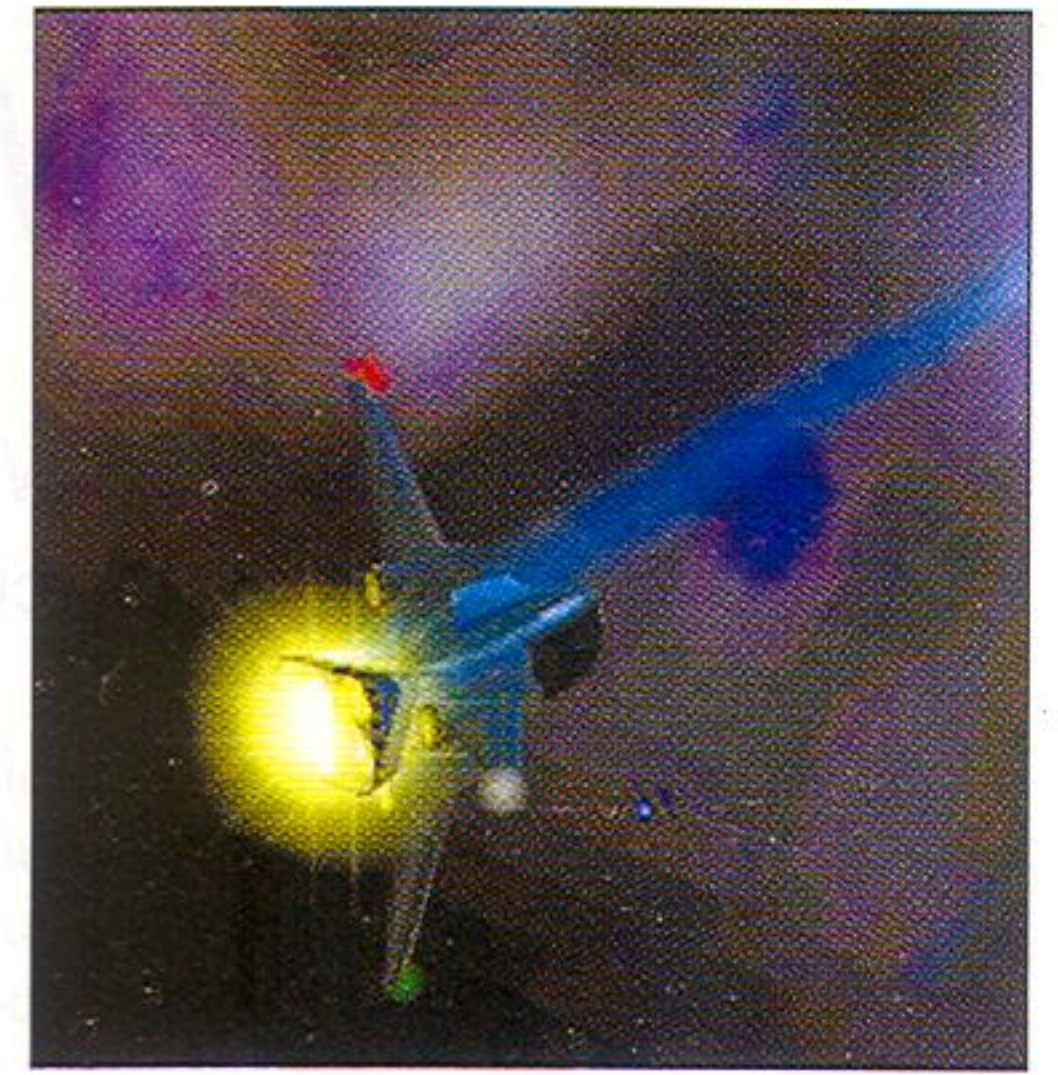
În vreme ce Freelancer și Terminus vor simula un univers persistent, cu mii de nave care își fac de cap, Allegiance este privit ca fratele lor mai mic. El nu încearcă să simuleze un





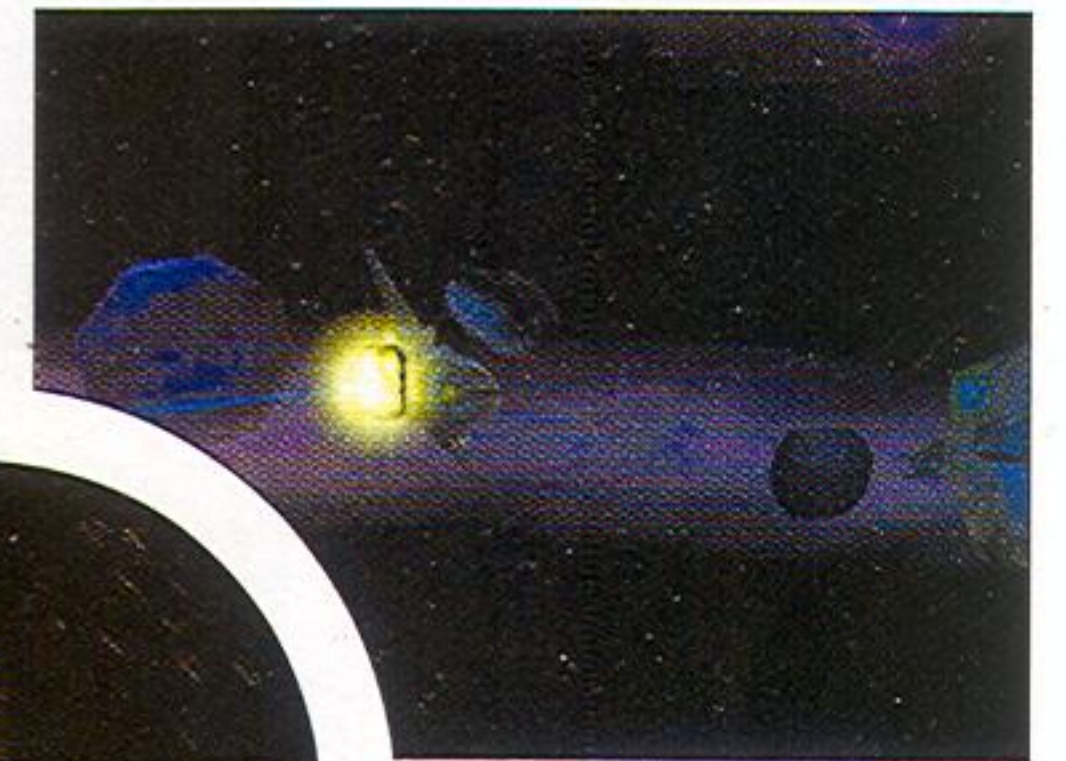
Allegiance. În acest mod există două tipuri de jucători: comandantul și piloții de rând.

Comandantul este ales la începutul jocului și poate da ordine celorlalți jucători din echipă. Evident, acceptarea ordinelor este la latitudinea fiecărui jucător. Comandantul mai poate construi baze, avanposturi și alte instalații spațiale. Tot el este cel care decide care dintre tehnologiile noi vor fi cercetate. Fiecare instalație spațială trebuie construită pe un anumit tip de



toare legate între ele de niște porți numite aleph-uri. Legăturile între sectoare devin vizibile pe măsură ce sunt descoperite, și nu mai devreme.

Piloții pot zbura pe o varietate de nave de la scouti (nave de cercetare rapide, folosite pentru descoperirea sectoarelor), inter-



Controlul în timpul jocului se poate face fie prin taste, fie prin joystick. Tastatura ajunge la un moment dat să dea rateuri când se aglomerează jocul, sărind din 20 în 20 pixeli, ceea ce face ochirea aproape imposibilă (cei care au jucat Privateer 1 cunosc problema). Controlul pe joystick însă este foarte bun și nu am descoperit încă probleme.

Cine se bate?

Cele 3 facțiuni combatante sunt Iron Coalition (armata terestră), Gigacorps (o giga-corporație de pe Marte) și Bios (niște oameni un pic nebuni).

Diferențele dintre cele 3 facțiuni sunt de design al navelor și de caracteristici, arborele de tehnologie rămânând însă același. Astfel, pentru a exemplifica, navele Bios sunt mai rapide, mai manevrabile, dar și mai fragile decât ale celorlalte corporații.

Conquest

Voi insista asupra modului de joc Conquest, deoarece acesta este modul de joc strategic din

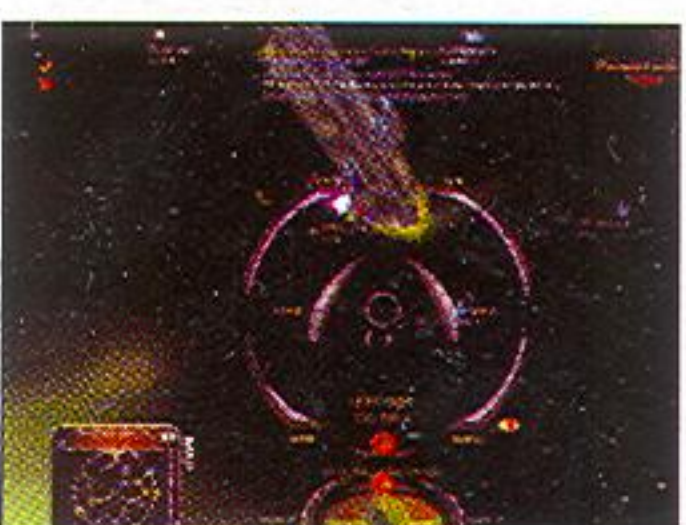
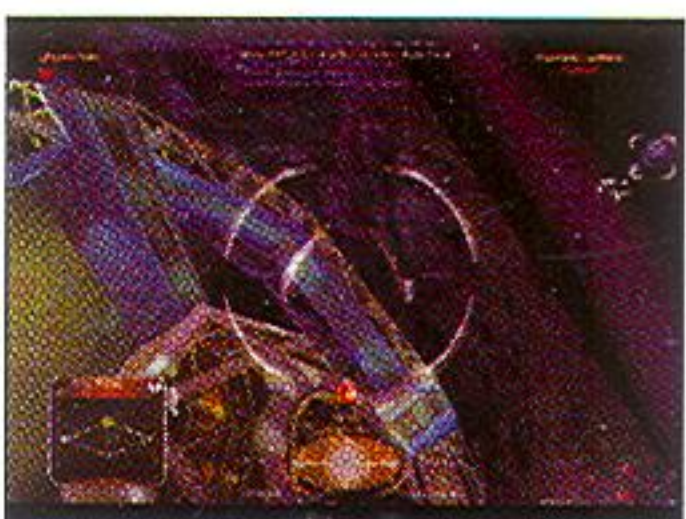
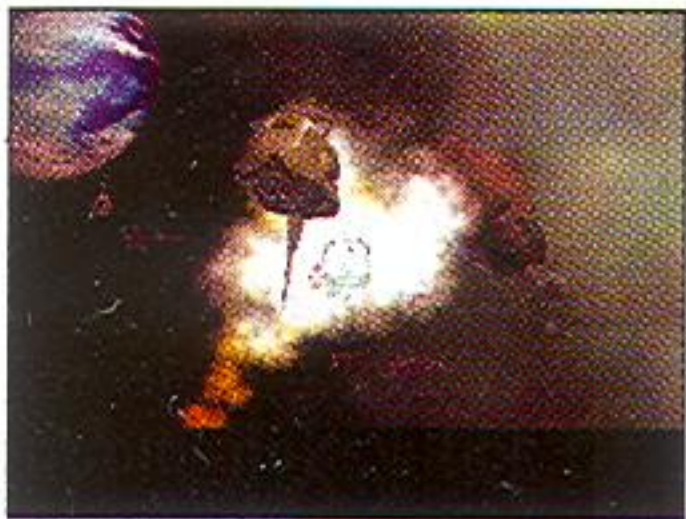
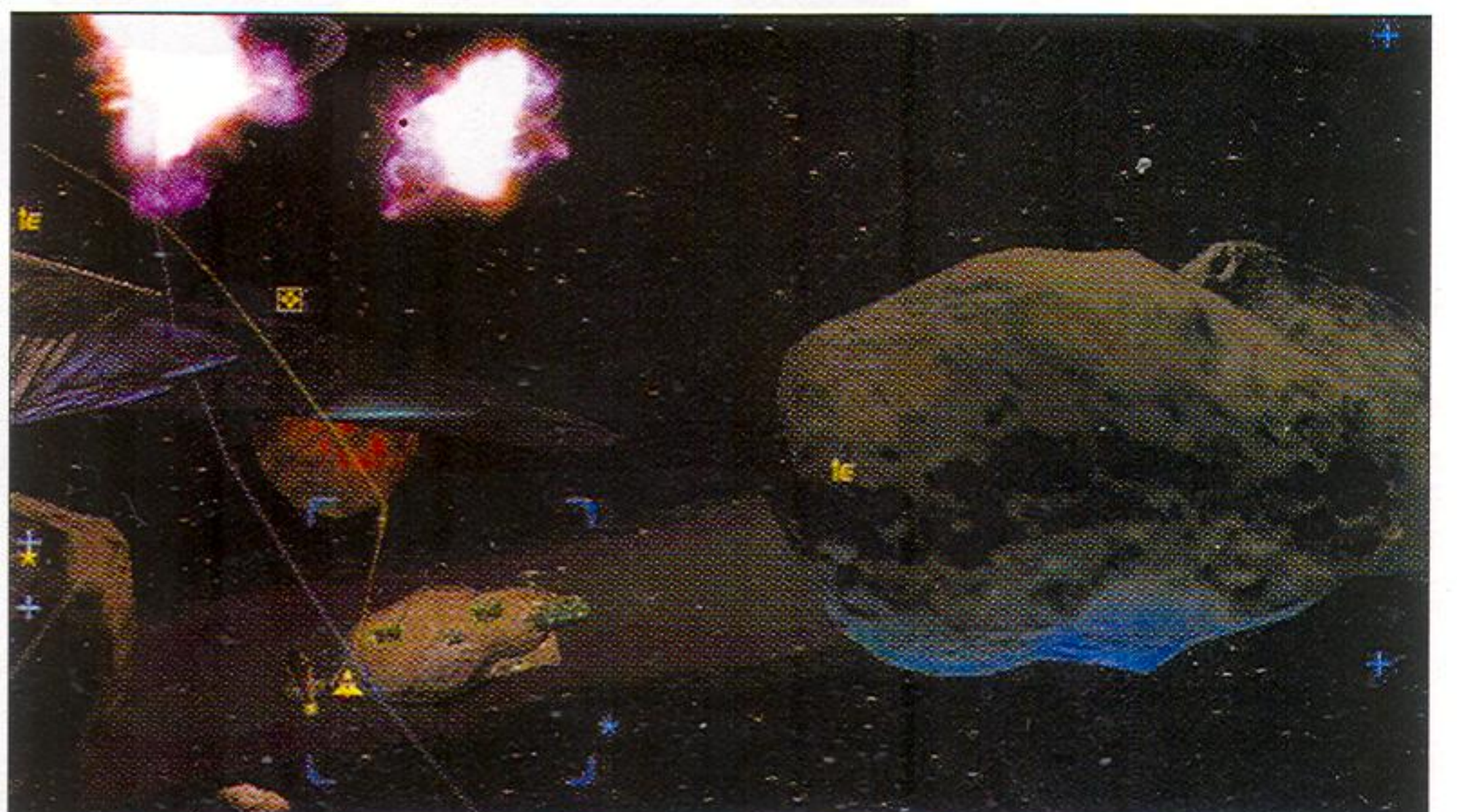


asteroid, iar cum acești asteroizi nu se găsesc toți într-un singur sector, harta trebuie explorată cât mai devreme.

Harta este împărțită în sec-

ceptoare, bombardiere sau chiar nave mari (fregate sau distrugătoare). Un pilot poate controla și turelele de pe anumite nave, dacă i se cere acest lucru.

Ideea jocului este foarte interesantă, încurajând jocul de echipă. Problemele existente deocamdată sunt tonele de bug-uri, care sunt eliminate, în schimb, pe zi ce trece. Vă vom ține la curent odată cu apariția versiunii finale a jocului.



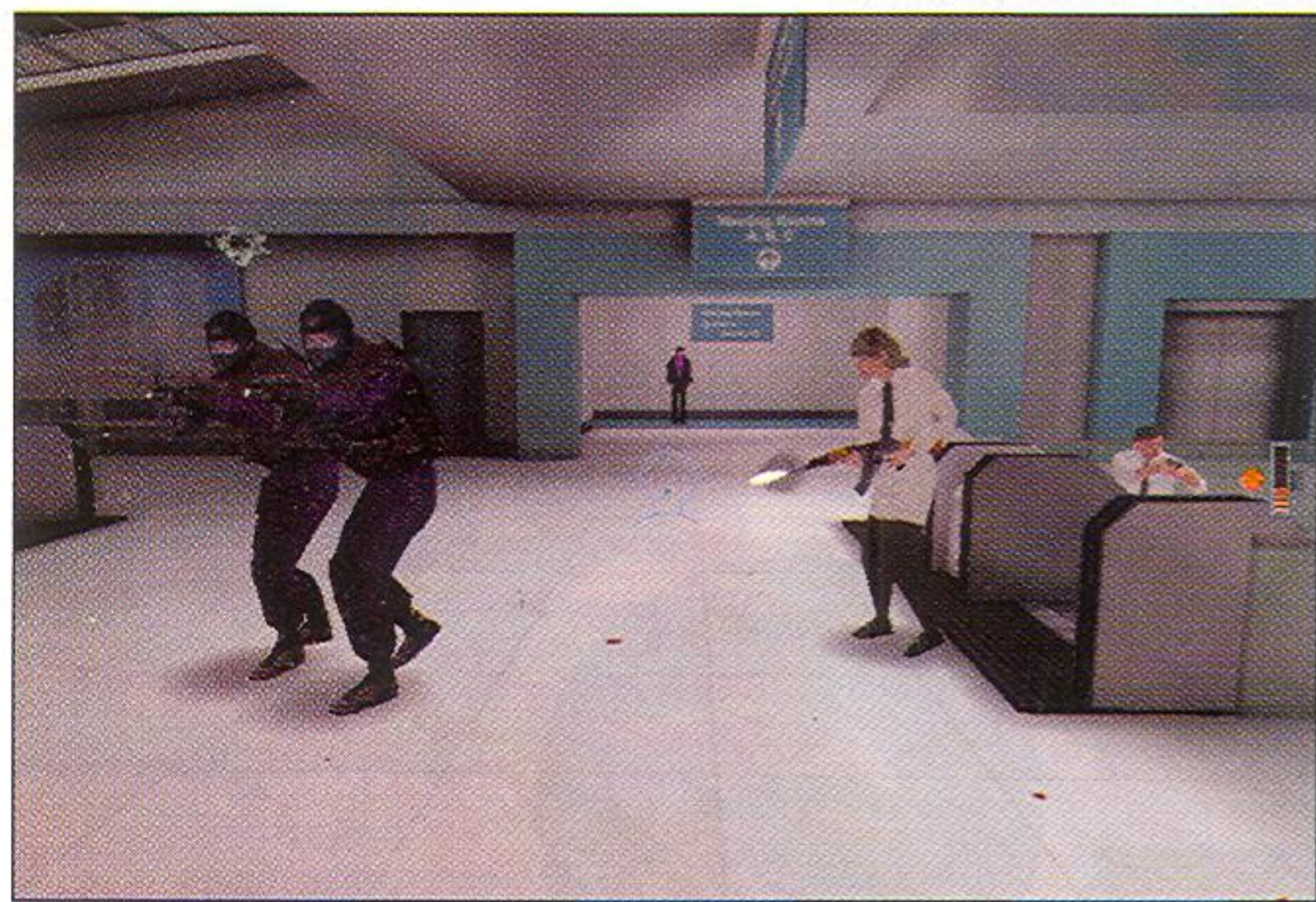
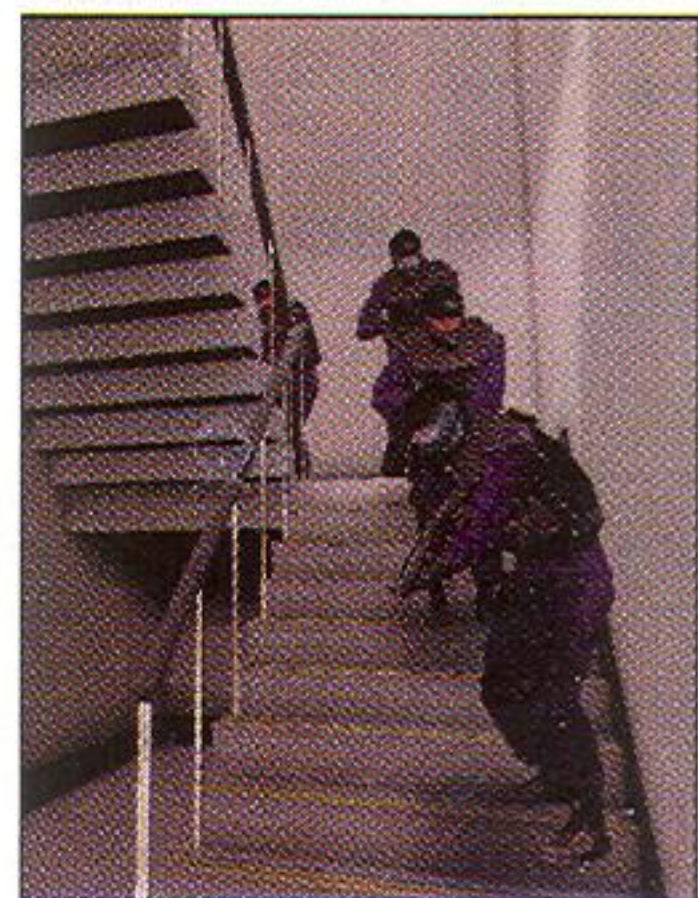
SWAT 3: CLOSE QUARTERS

În SWAT3 violența trebuie să fie ultima soluție și folosirea forței nu este apreciată decât dacă este neapărat necesară.

Anul acesta pare să fie un an bun în materie de jocuri, cu o mulțime de titluri așteptate cu nerăbdare de fani și altele care se străduie să capteze atenția publicului. Sierra s-a hotărât să ne facă o surpriză plăcută încă de la începutul primului trimestru și a scos pe piață SWAT 3: Close Quarters, un 3D shooter realist,

bitmap-uri și cu un gameplay anost.

Povestea este în linii mari aceeași: jucătorul întruchipează comandantul unei echipe SWAT (divizia de arme și tactici speciale a poliției) care are de înfruntat criminalitatea în creștere din Los Angeles-ul anilor 2005. Pentru aceasta aveți la dispoziție o echipă de patru oameni împărțită în două subgrupe de câte doi, codificate Red și Blue, și un număr (ce-i drept cam mic) de arme printre care se numără puștile semi-automate M4 și M5 de la Heckler&Koch, un shotgun Benneli M1 și un pistol Springfield Armory A1. La ele se adaugă diverse alte echipamente standard pentru trupele speciale cum ar fi explozibil, grenade lacrimogene, flash-bang și un briceag multifuncțional. O adăugire interesantă și neobișnuită este Opti Wand, un instrument optic asemănător unui pistol, cu care, deși nu se poate trage, se poate vedea după colț.

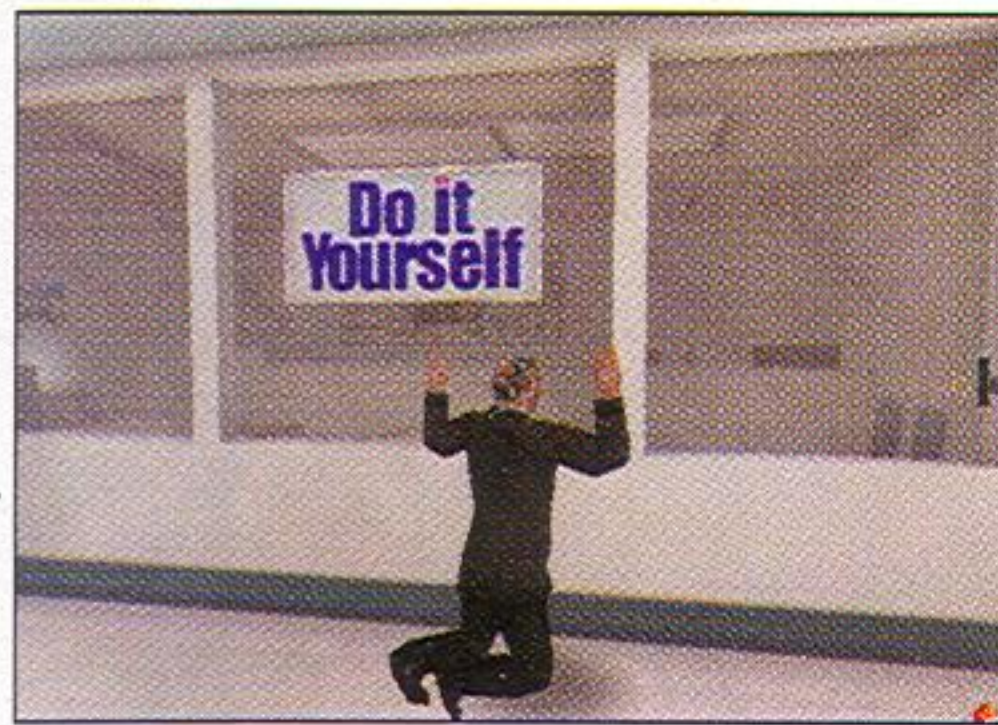
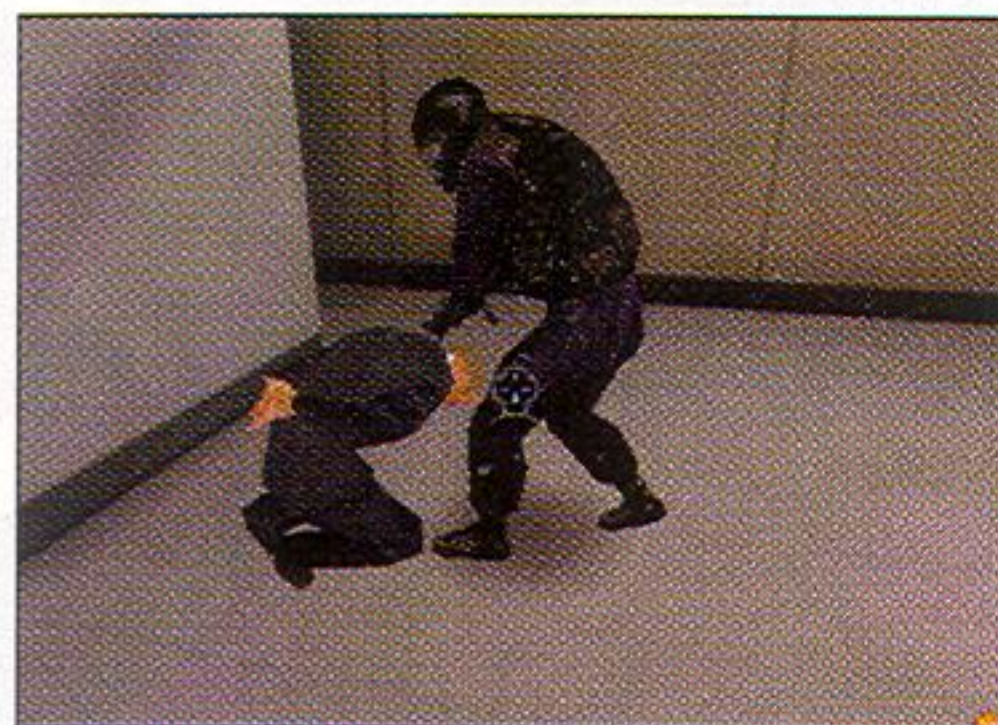
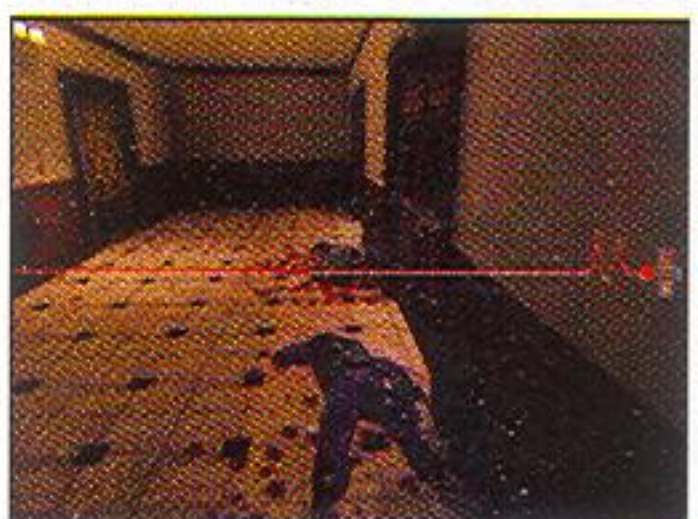


Producător	Sierra
Distribuitor	Havas Interactive
Tip joc	3D Shooter realist
Apariție	A apărut
Redactor	Adrian Dorobăț

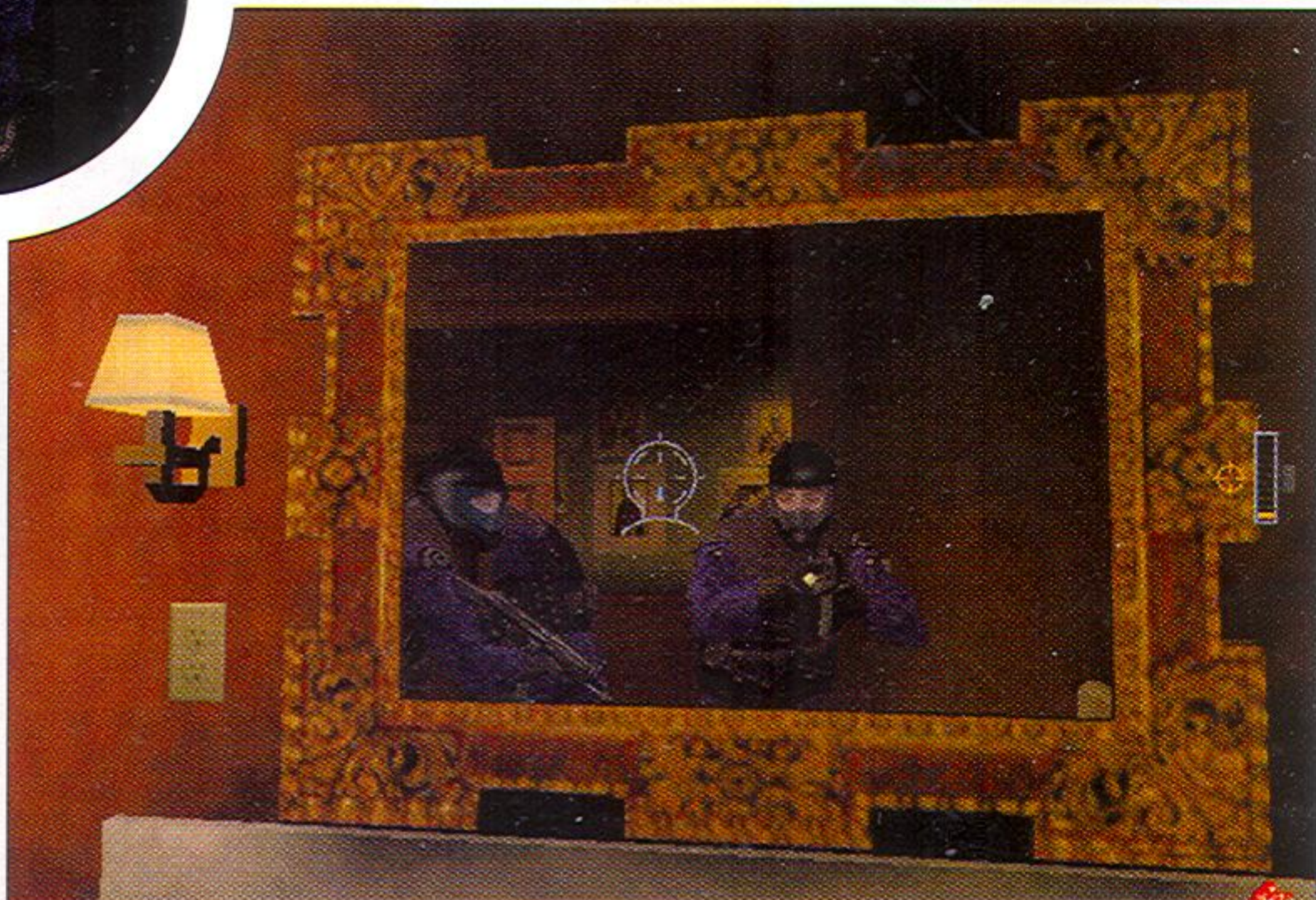
DETAII

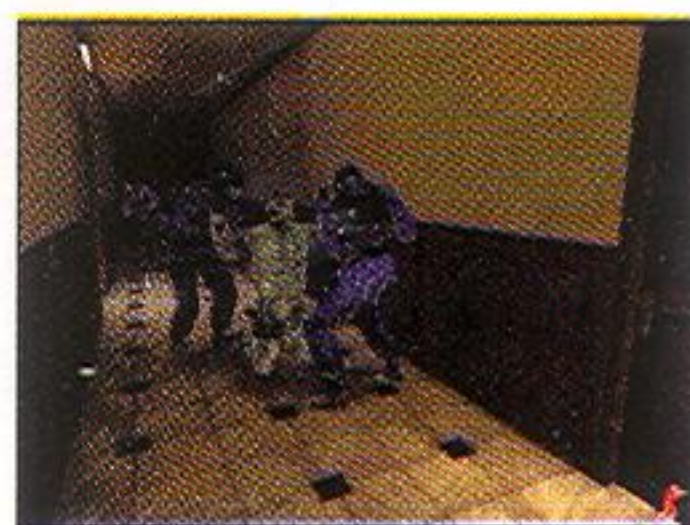


squad based. Trebuie spus încă de la început că în ceea ce privește grafica și jucabilitatea, acesta reprezintă un progres remarcabil față de precedentul SWAT, care nu și-a câștigat foarte mulți fani cu grafica sa 2D isometrică bazată pe

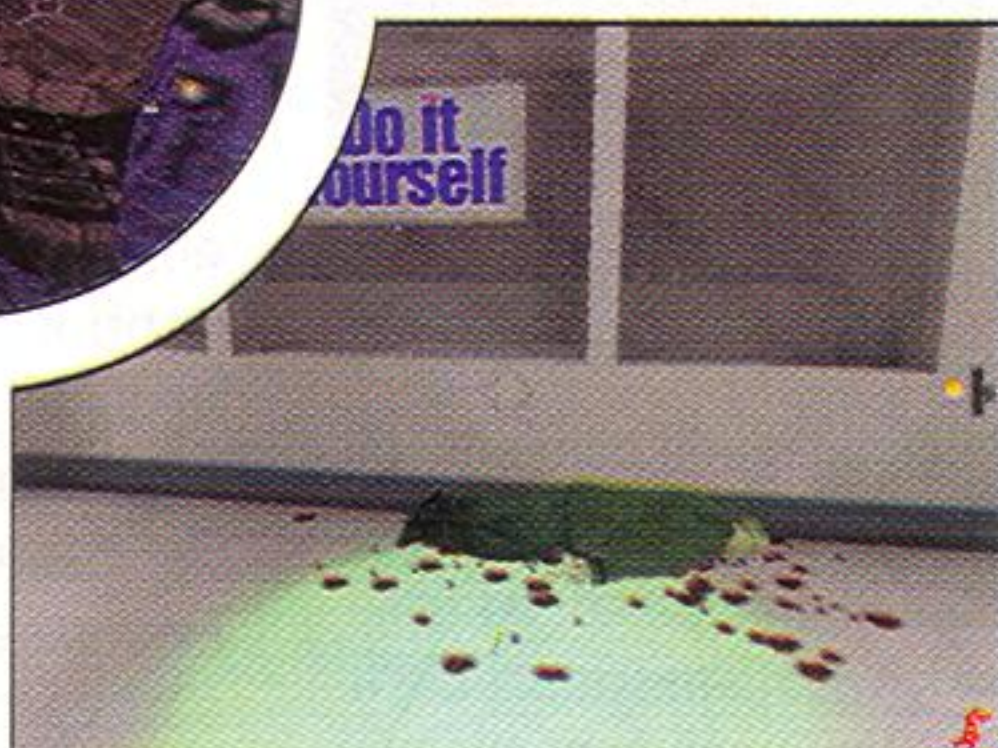
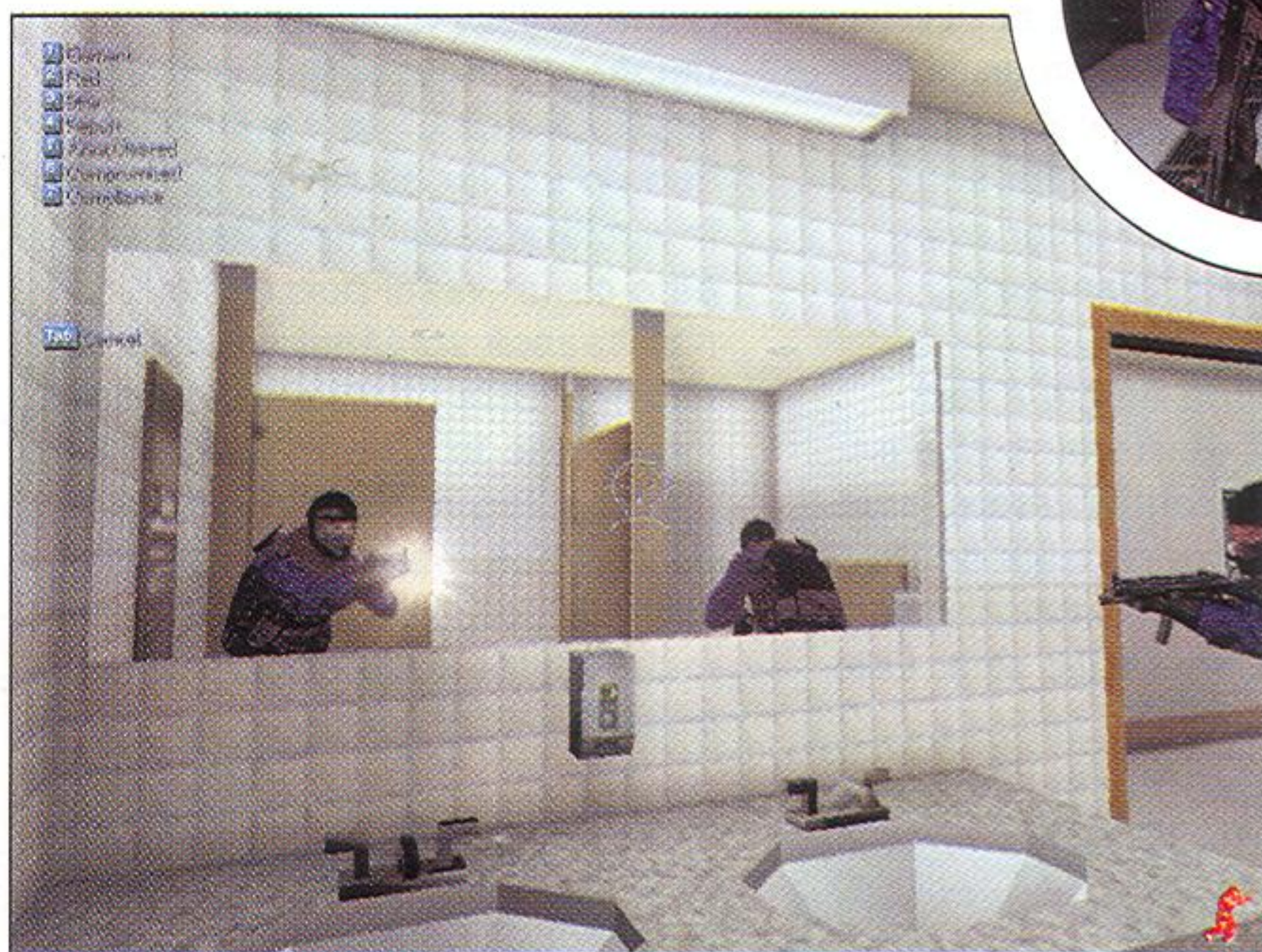
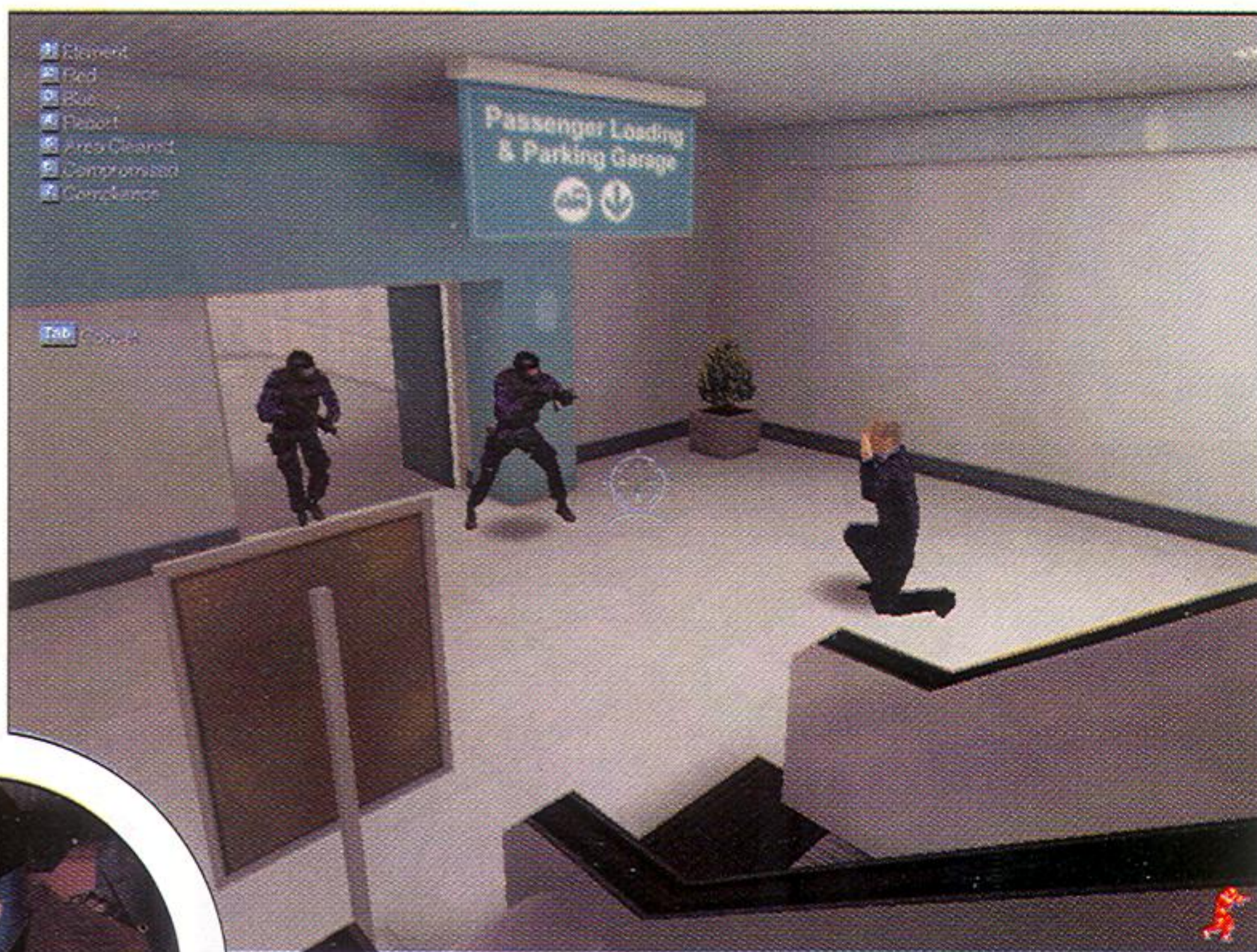


Misiunile sunt în număr de 18 și variază de la arestarea unor suspecți înarmați și periculoși baricadați în casa până la cele de salvare a unor ostatici sau cele de tip "bring order to chaos" unde scoaterea din acțiune a suspectilor este pe primul plan. Cu toate acestea fiți avertizați că acest joc nu este pentru cei dornici să împartă gloante în stînga și în dreapta: în SWAT3 violența trebuie să fie ultima soluție și folosirea forței nu este apreciată decât dacă este neapărat necesară. Asta înseamnă că va trebui să somați adversarii, iar dacă nu se predau să folosiți grenade lacrimogene, să le trageți





În mâini sau picioare sau să utilizați gloanțe fără efect mortal. Misiunile pot fi jucate separat sau una după alta pe sistemul de carieră. Un nivel este reprezentat de obicei de o clădire sau de un grup de clădiri, fără prea multe spații deschise, pentru că după cum îi spune și numele, SWAT3: Close Quarters este un joc de interior.

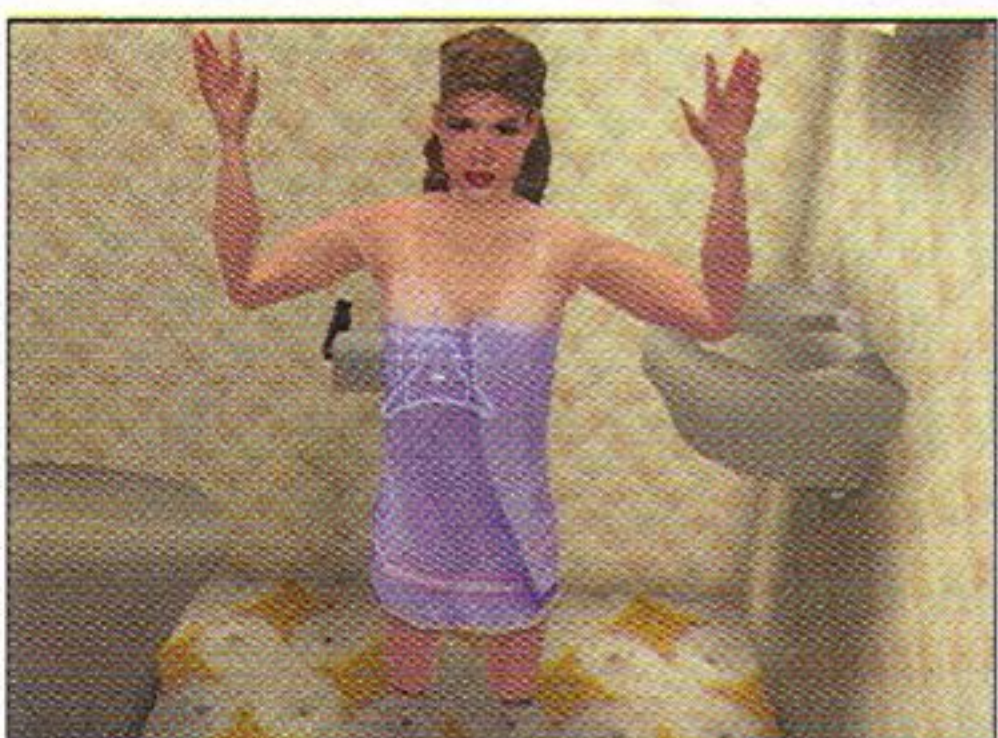


Toate nivelele reprezintă locații reale reconstruite virtual cu o acuratețe de care se pot bucura doar cei care știu cum arată și originalul. Înainte de fiecare misiune aveți parte de un briefing detaliat în care sunteți puși la curent cu situația și obiectivele. Lipsește însă acea parte de planificare ce făcea deliciul unora și îi stresa la culme pe alții în Rainbow Six, ceea ce înseamnă că în afară de puținele cazuri când aveți la îndemână planurile clădirii respective, trebuie să vă descurcați spontan la fața locului. Ceea ce nu e

foarte ușor pentru că jocul beneficiază de un AI foarte bun: teroriștii se plimbă prin nivel sau se ascund, mută ostatecii, astfel încât aceeași misiune trebuie abordată de fiecare dată în alt mod. Ostatecii sunt și ei caractere cu personalități distincte: se ascund, sar bucuroși în întâmpinarea salvatorilor sau se înfurie când li se pun cătușele, deși este în scopul propriei lor siguranțe. În schimb, soldații pe care îi aveți în subordine nu au foarte multă inițiativă atât timp cât nu le dați o comandă. Sistemul de comenzi este foarte simplu și odată ce v-ați obișnuit cu el veți vedea că coechipierii fac exact ce le spuneți și vă pot fi de un real ajutor. În plus, contează și cât de mult vă respectă aceștia, iar dacă dați ordine greșite sau puneți misiunea în pericol s-ar putea să vă treziți că vă corectează sau vă fac raporturi negative superiorilor.

Grafic, personajele arată foarte bine; modelele sunt texturate și animate detaliat: o tipă bronzată are urma sutienului pe piele, personajele clipeșc din ochi; toate aceste mici detalii semnificative contribuie la impresia generală de realism. Dar totuși acest realism nu este dus până la capăt, ceea ce poate deveni supărător la un moment dat și pot da ca exemplu modul în care ostatecii dispar în mod inexplicabil chiar și din fața teroriștilor atunci când trailerul chemat vine să îi evacueze, sau modul în care gloanțele, deși pot trece prin suprafețe subțiri cum ar fi paravanele, nu pot trece printr-un simplu geam care nu e programat să se spargă.

Voi încheia spunând că SWAT3 are două mari deficiențe: nu se poate juca de partea teroriștilor, cum era posibil în SWAT2 și lipsește partea de multiplayer. Această ultimă parte va dezamăgi probabil pe mulți, mai ales că jocul multiplayer ar fi putut fi excelent. Dar se pare că Sierra va remedia acest lucru cu un patch sau un add-on. Dar în afara acestor neajunsuri este clar că avem de-a face cu un joc excelent care, deși nu pune bazele unui nou gen, cel puțin ridică ștacheta pentru cele ce vor urma.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - AI de calitate - locații conforme cu realitatea - sistem de comenzi ușor de deprins	Procesor P233 MMX Video Direct 3D	SWAT3 [Bar chart] Rainbow Six [Bar chart] Hidden & D [Bar chart]	8.2 Destul de bun.
Minusuri - nu are multiplayer - prea puține misiuni	Memorie 32/64 RAM Hard 400 MB	Go2net 34 In timp [Bar chart] Link Recomandat http://www.swat3.com	



ASHERON'S CALL

Deoarece jocul nu are un scop anume, fiecare jucător își poate decide singur soarta.



de skill-uri (abilități). Acestea sunt: skilluri ofensive, defensive, magie și trade skills (meserii). Chiar dacă nu prezintă particularități deosebite este de remarcant posibilitatea combinării skill-urilor pentru a da naștere unora noi.

de ajuns să stai lângă el ca să auzi formula și să vezi gestul pe care îl face pentru a putea reconstitui rețeta. În plus, fiecare vrajă are un corespondent opus ce oferă o mare diversitate în joc.

Stăpâni și sclavi

Pentru a încuraja relațiile între jucători a fost creat în AC un sistem tip senior-vasal. Un senior poate avea mai mulți vasali direcți (până la 12), iar la rândul lor, fiecare dintre aceștia pot avea vasali. Numărul de vasali aflați sub un senior dă rangul acestuia în societate. Cel mai interesant este că un vasal poate să-și părăsească stăpânul când vrea, dacă nu este mulțumit de acesta. Într-o lume în care vasalul nu este player killer, ruperea de stăpân poate trece foarte ușor nepedepsită. Pe acest sistem s-au format multe ghilde cu obiective bine stabilite.

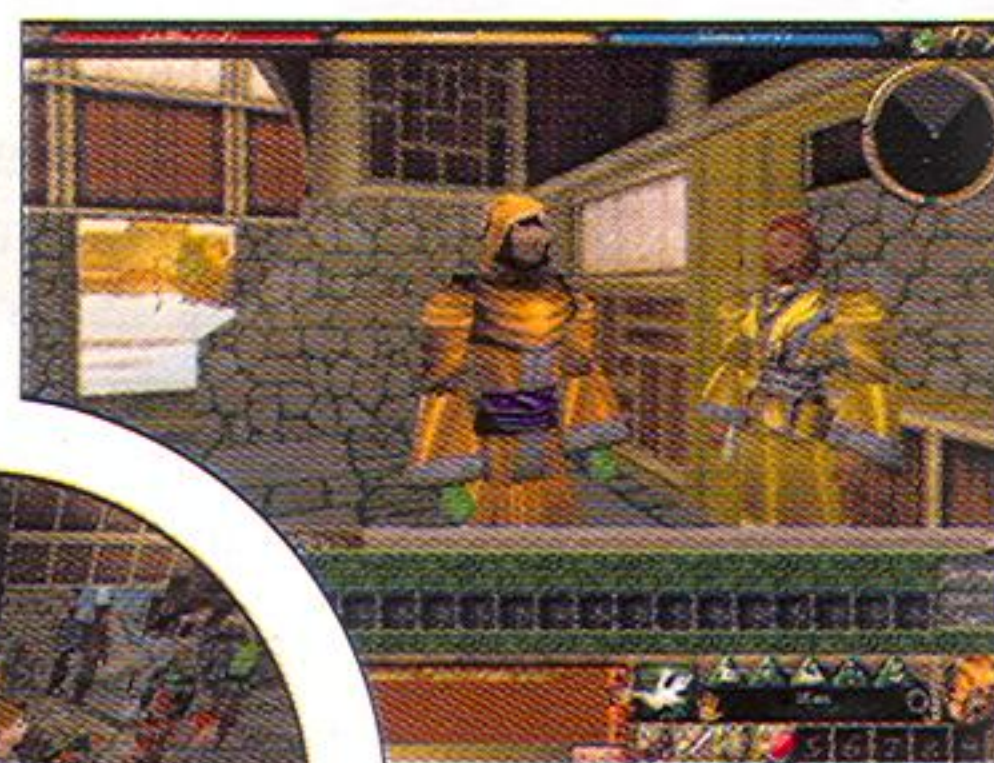
Magie

Într-un RPG magia ocupă un loc important iar Asheron Call cuprinde 4 astfel de școli, fiecare având la bază propriile ei obiective. Acestea pot varia de la vindecare la îmbunătățirea echipamentelor de luptă sau îmbunătățirea skill-urilor având fiecare propriile avantaje și dezavantaje.

Sistemul de magie a fost implementat foarte bine și are câteva particularități interesante. Prima ar fi că orice vrajă poate fi aflată de la un alt jucător, chiar dacă el nu vrea să ți-o zică. Este

Cum se joacă?

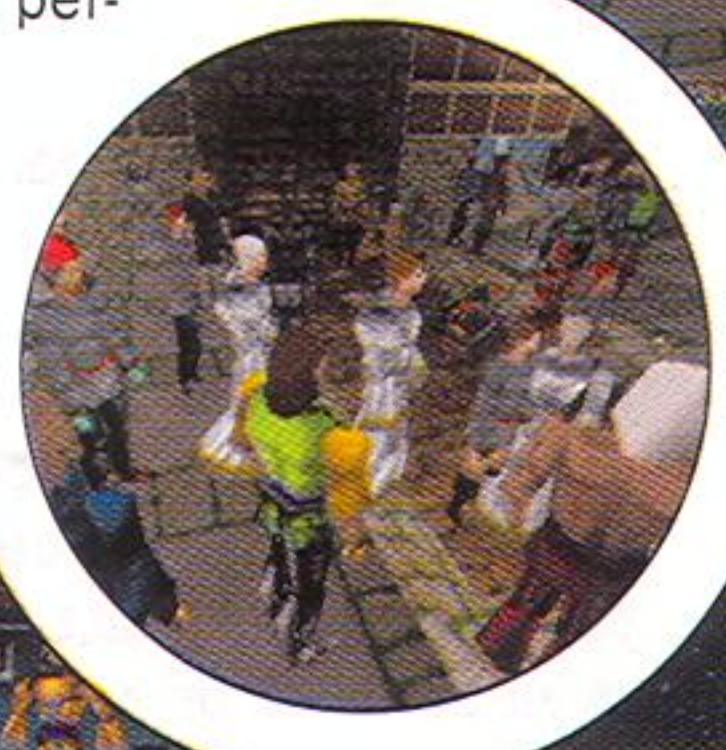
Jocul este privit implicit dintr-o perspectivă third-person, camera aflată inițial în spatele personajului putând fi mișcată după gust, ea rămânând în permanență centrată pe personaj. Există posibilitatea jocului 1st person, însă acesta nu este util decât în anu-



După câțiva ani în care am jucat tot felul de RPG-uri, MUD-uri și am privit cu invidie la poporul frate american care se juca de zor la Everquest și Ultima Online, am avut ocazia să joc Asheron's Call, prima oară ca beta tester, apoi, după apariția jocului pe piață, ca utilizator înregistrat.

Începutul...

Înainte de a intra în lumea Asheron's Call ca și în orice alt RPG trebuie să-ți creezi personajul dorit. Sistemul realizat de cei de la Turbine permite crearea unor person-



aje unice ca înfățișare și a fost prezentat de colegul meu Cristi în jurnalul de beta tester din numerele precedente. El accentuează caracterul modular al jocului și posibilitățile sale aproape infinite.

Abilități..

În Asheron's Call există 4 tipuri



DETALII	Producător
	Microsoft
	Distribuitor
	Microsoft
	Tip joc
	RPG
	Apariție
A apărut	
Redactor	
Dragoș Inoan	





ar fi să deschidă uși sau să se vindece în luptă, lucruri foarte bune.

Ceea ce face din Asheron's Call un joc de excepție însă este interacțiunea între oameni, multitudinea de locuri neexplorate încă și peisajele care efectiv te lasă fără răsuflare.

Tehnice..

Engine-ul grafic este foarte bun, și necesită cerințe de sistem de-a dreptul modeste pentru a rula. Jocul poate fi rulat atât în software cât și accelerat Direct3D. Grafica este peste medie, ajungând uneori la excelent. Personajelor sunt și ele bine animate folosindu-se animații pe schelet. Ceea ce AC are și este bine realizat (dpdv grafic) comparativ cu celelalte RPG-uri online este posibilitatea utilizării mai multor tipuri de armuri simul-



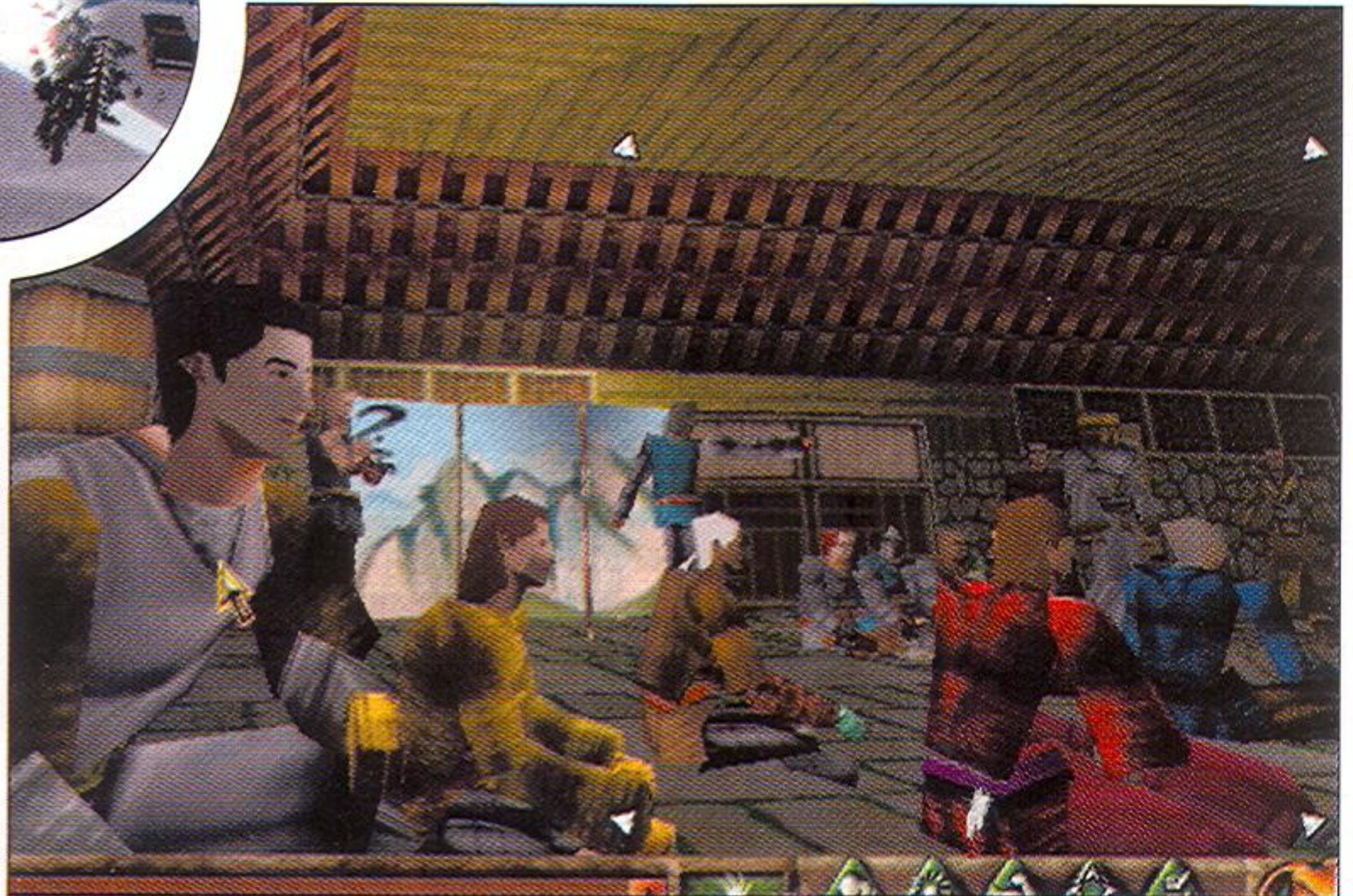
tan, iar acestea pot fi recunoscute foarte ușor cu ochiul liber. De exemplu îți poți da seama repede că un om poartă o platoșă de metal cu mâneci de zale și papuci de pînză. Alte efecte care dau o atmosferă aparte jocului sunt alternarea noapte-zi, efectele atmosferice (ploaie, ninsoare, fulgere) și niște detalii aparent ne semnificative ca fluturi care zboară din loc în loc, frunze care se rostogolesc, pescăruși pe malul mării, detalii minore dar de efect.



mite situații. Deoarece AC nu are un scop anume, fiecare jucător își poate decide singur soarta. Astfel unii pot să pîndească la respawnat monștri, unii pot să exploreze harta (și credeți-mă că au ce să vadă, sau își pot dedica existența ajutându-i pe nevoiași. Lupta este destul de simplă, ea dând posibilitatea jucătorului să lovească inamicul sus, la mijloc sau jos (de notat că fiecare monstru are punctul său vulnerabil) și să regleze puterea și viteza loviturii. În urma luptei se câștigă experiență, iar o parte din aceasta poate fi folosită pentru a crește skill-urile sau caracteristicile (acestea din urmă fiind cele mai importante).

Moartea în joc duce la pierderea a jumătate din bani și a unui număr de obiecte, cele mai scumpe de regulă. De asemenea se mai aplică o penalizare la skill-uri, viață, stamina și mana, care poate fi redusă prin luptă, câștigând experiență.

AI-ul monștrilor este destul de limitat ei neștiind să se ferească de lovituri și venind în linie dreaptă dacă te vad. Algoritmii de mișcare sunt și ei penibil realizați, monștrii blocându-se des în colțuri în timp ce-și urmăresc ținta. În ultima vreme totuși monștrii au mai învățat niște șmecherii, cum



Incheiere?

Ar mai fi multe lucruri de spus, dar numărul de pagini este limitat. Nu pot decât să recomand Asheron's Call-ul celor care și-l permit (atenție, înainte de a-l cumpăra asigurați-vă că aveți o carte de credit Visa, deoarece veți avea nevoie de ea). Este un RPG distractiv și care te ține multe zile în fața calculatorului.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Grafica și atenția către detalii - Sistem senior/vasal inovativ - Gameplay excelent	Procesor P166 / P300 Video soft - D3D	Asheron's Call Daggerfall Ultima Online	9.0 Foarte bun
Minusuri - AI stupid - Monștri prost realizați - Nu poți să-ți cumperi case	Memorie 32 - 128 Hard 160	Go2net 70 In timp Link Recomandat http://www.asheronscall.com	

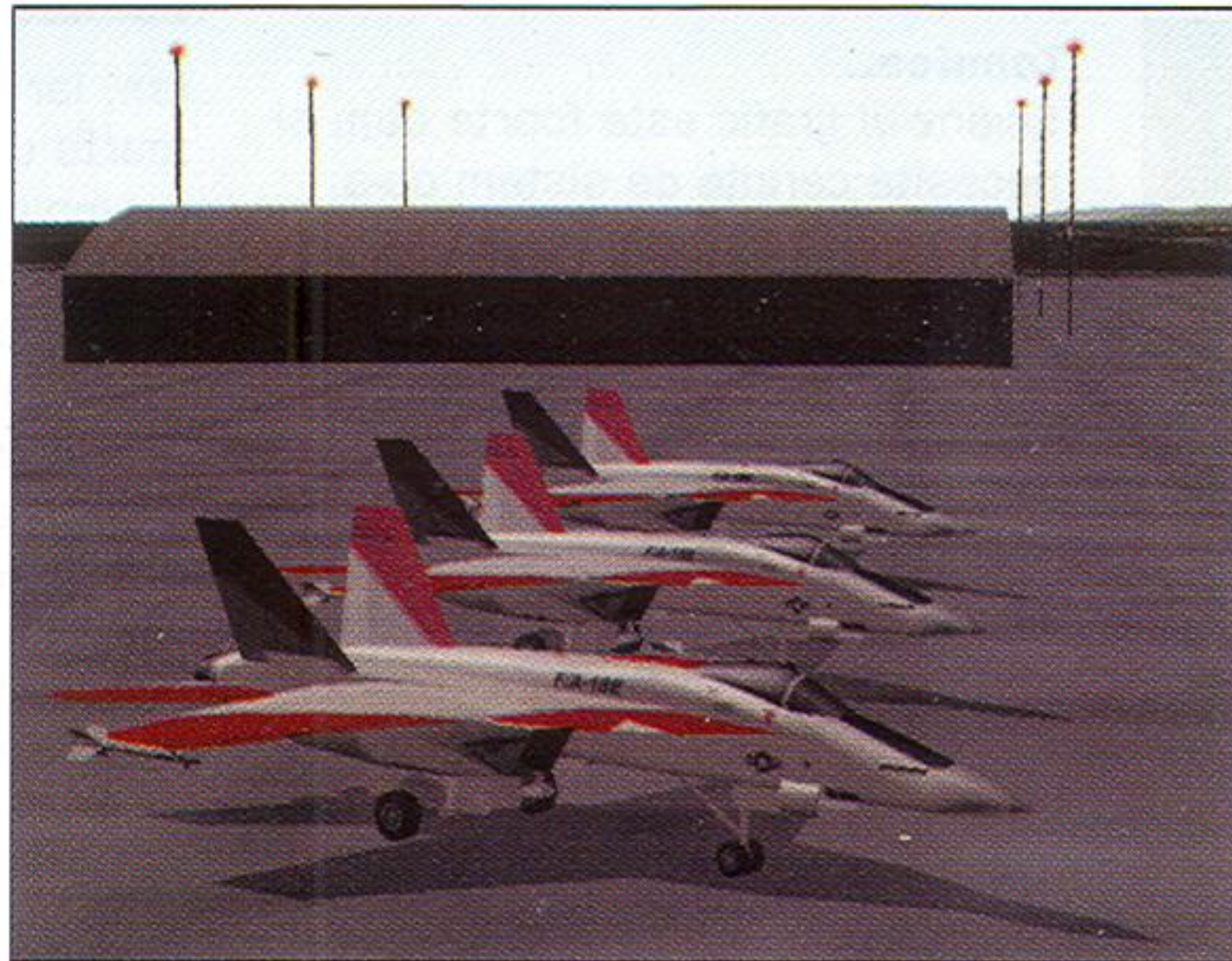


F/A 18E SUPER HORNET

F-18-le celor de la Digital Integration parcă a înghițit steroizi, accelerând foarte repede și posedând o manevrabilitate foarte bună.

Producător	Digital Integration
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	Simulator avioane
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

DETALII



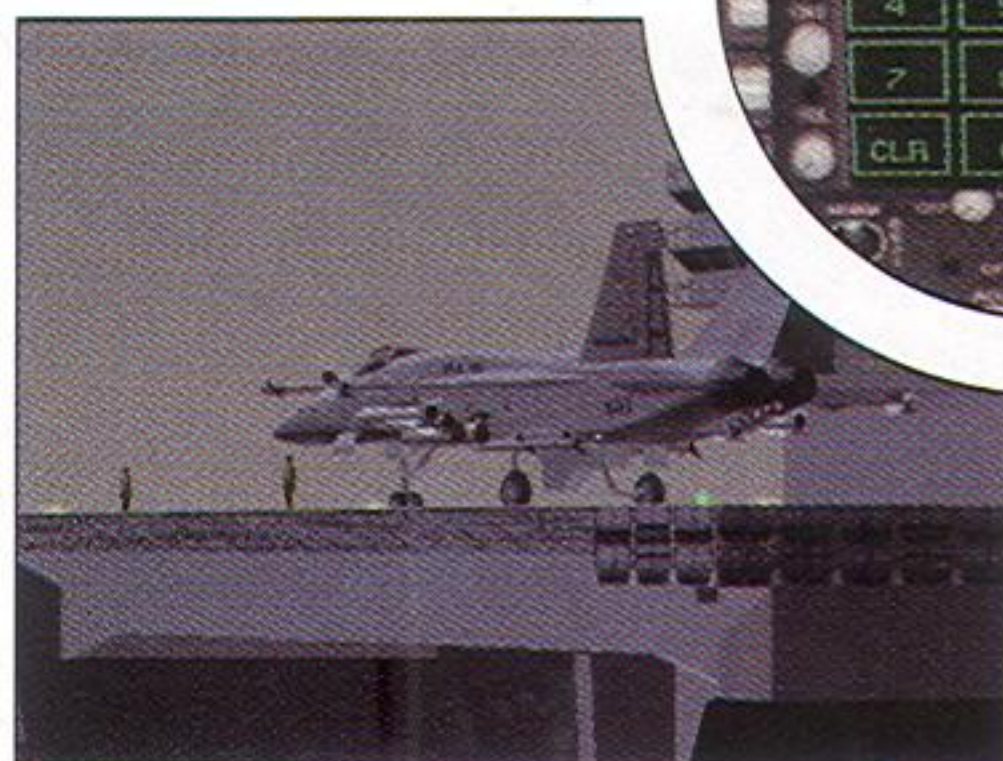
Nu știu pe ce lume trăiesc cei de la Digital Integration, dar cu siguranță nu par să fi asistat la evoluția recentă a pieței simulatoarelor. Își mai aduce cineva aminte de scandalul produs de lansarea lui F-22 Total Air War (Digital Image Design) la preț întreg, după ce fusese promis ca un add-on pentru F-22 Air Dominance Fighter? Deși inițial DI s-a lăudat că Super Hornet va avea o campanie complet dinamică și multe alte dotări fantastice, între timp s-a stabilit că jocul nu va cuprinde aceste lucruri. Pentru a le avea, va trebui să achiziționăm și varianta Gold a jocului,

Misiunile nu iau forma unor campanii adevărate, putând fi abordate după cheful jucătorului în absolut orice ordine. În acest mod jucătorul nu este restrâns de concepția realizatorilor, dar în același timp se pierde farmecul unei povești ce s-ar dezvălui treptat.

Nu există un editor de misiuni,

iar faptul că poți seta anumite elemente ale misiunilor ca fiind "random" este o slabă compensare. Din fericire numărul misiunilor predefinite nu este foarte mic.

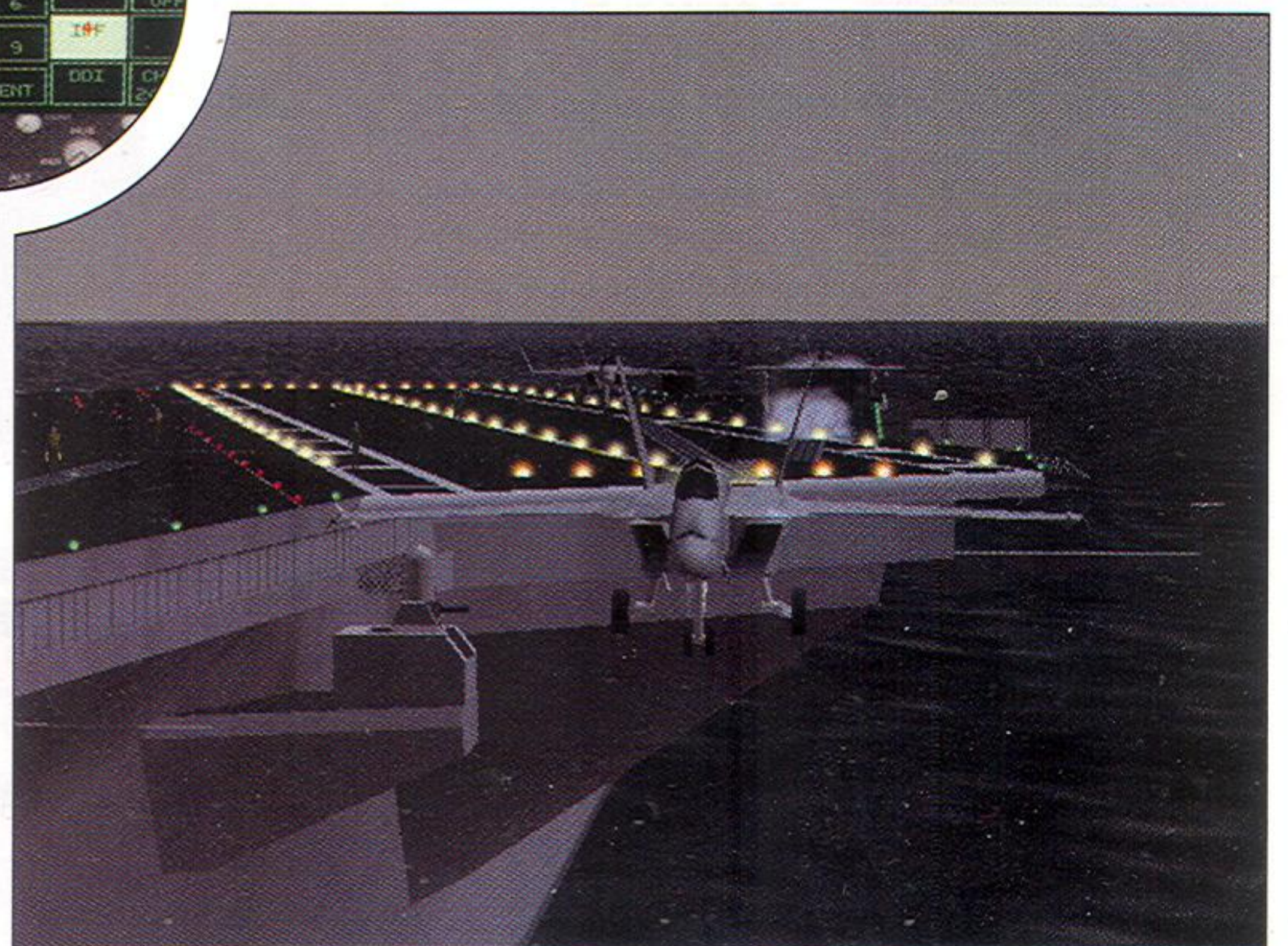
Un pilot începător se va descurca destul de greu în Super Hornet. În primul rând, lista tastelor (variantea tipărită) este prost organizată și cuprinde multe erori. În al doilea rând, misiunile de antrenament nu cuprind și o parte "ajutătoare", cum ar fi vocea unui instructor care să te îndrume în îndeplinirea ei. Combinate, aceste efecte pot îndepărta repede mulți amatori, dar nu sunt foarte siguri că ar pierde mare lucru - pentru că Super Hornet nu se compară cu

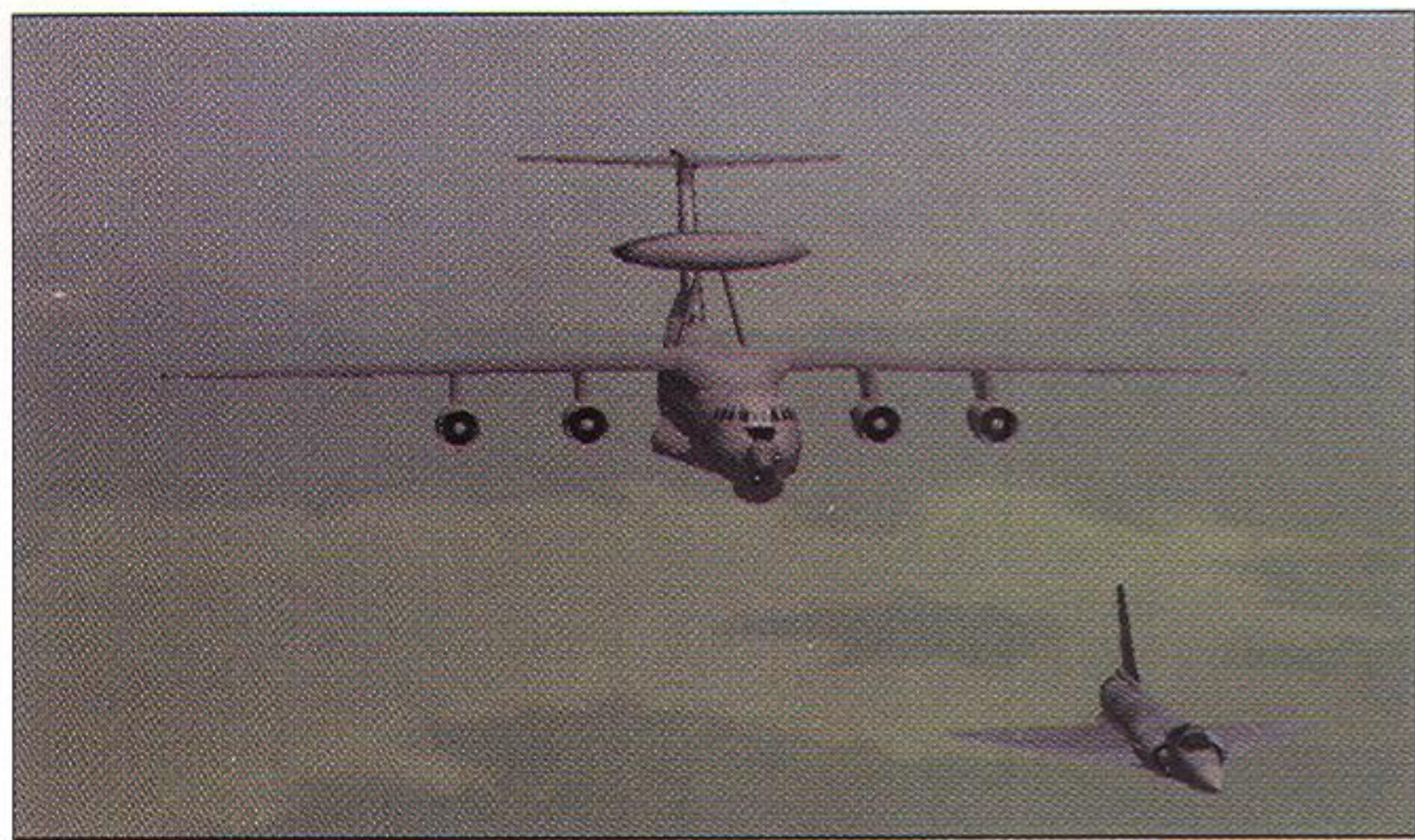


care cine știe ce formă finală și preț va lua.

Ce-i în mână nu-i minciună

Ce cuprinde varianta curentă a jocului? Nu foarte multe - în principiu o grămadă de misiuni, împărțite pe două teatre de operații (Marea Barents și Oceanul Indian).





modelate extrem de bine, în anumite părți mai bine decât în rivalul produs de Jane's. Aici ni se oferă o punte populată de un echipaj activ, care își îndeplinește sarcinile cu conștiinciozitate. Atmosfera creată este excelentă, și datorită detaliului grafic foarte bun la acest capitol. Pe de altă parte, simulatorul Jane's oferă o interacțiune mai complexă cu controlorii de zbor care te ghidează în timpul misiunii și în special la aterizare.

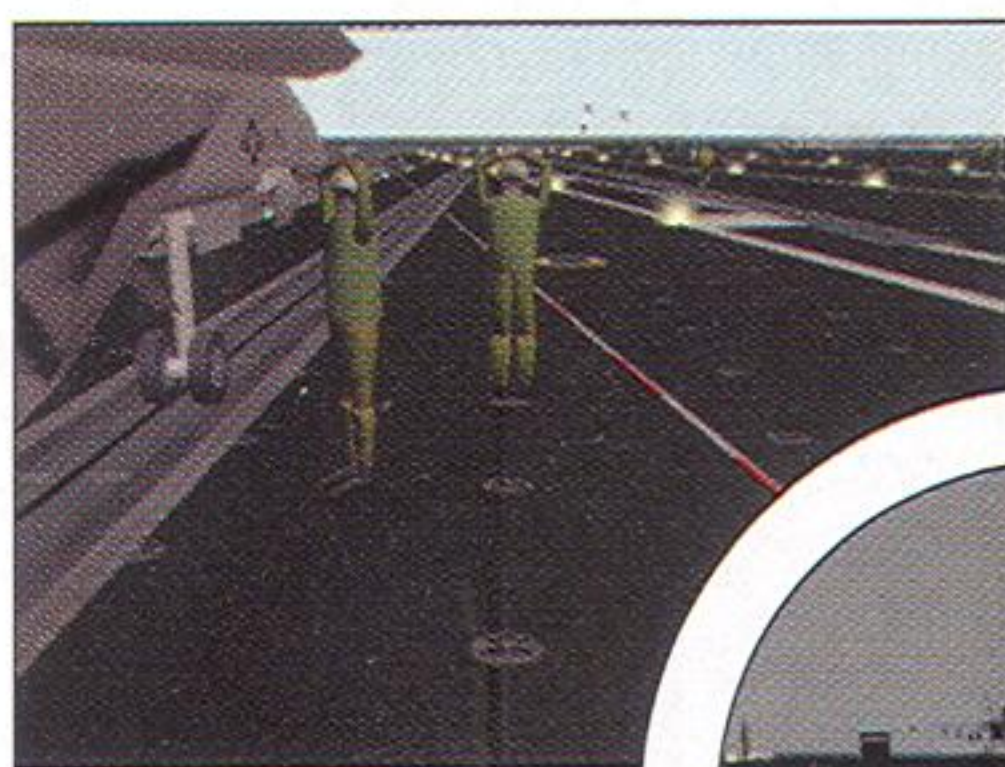
În mod ciudat (mai ales pentru

core" al jocului.

Ca și celelalte simulatoare de la DI de până acum, SH limitează interacțiunea pilotului cu restul entităților din lumea virtuală. Wingmen-ii sunt destul de independenți, iar inteligența artificială este parte ok, parte limitată. Toate acestea reduc din factorul de imersiune, creat atât de bine atunci când te aflii pe puntea portavionului.

În plus, anumite părți foarte importante ale operațiunilor aeriene au fost inexplicabil "uite". Realimentarea în zbor, oricât de dificilă ar fi, nu trebuie să lipsească dintr-un simulator care se respectă, dar iată că o face.

În SH, sunetul este destul de slab. Un aspect destul de interesant îl reprezintă vocea alter-ego-ului tău care comentează tot ce se întâmplă ("Gear Up", "I'm locked on" etc). Aceasta te ajută să-ți dai



alte sim-uri existente pe piață.

La bordul bestiei

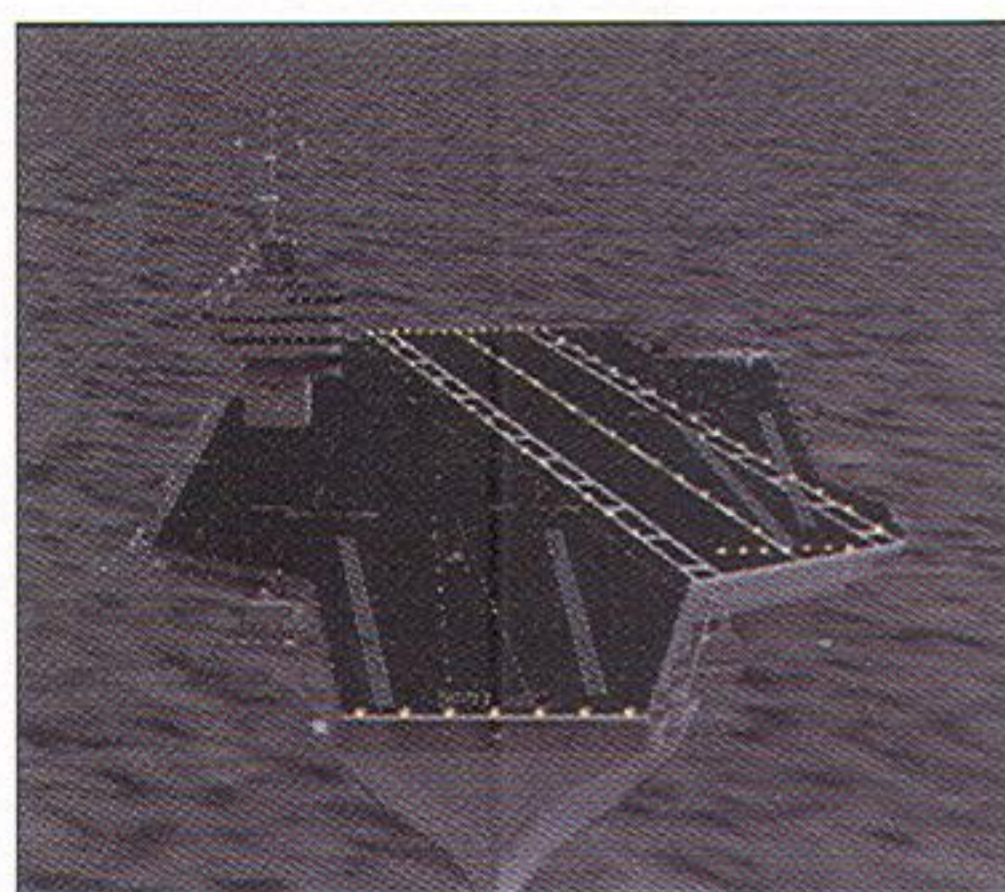
Totuși, să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului. Există anumite părți ale jocului excelent realizate. Spre exemplu, carlinga complet interactivă (cu ajutorul mouse-ului) este cea mai reușită și exhaustiv documentată de acest tip din orice simulator văzut de mine. Faptul că anumite părți ale avionicii au fost eliminate ține mai mult de considerente de securitate națională ale SUA. Cei care caută un asemenea nivel de detaliu îl vor găsi aici cu siguranță.

Operațiunile aeronavale sunt



un simulator folosit de US Navy) modelarea zborului nu este fără cusur, ba chiar din contră. F-18-le celor de la Digital Integration parcă a înghițit steroizi, accelerând foarte repede și posedând o manevrabilitate foarte bună chiar și când este complet încărcat. Potrivit comentariilor unor piloți reali și logicii personale, acestea sunt niște greșeli care scad din potențialul "hard-

seama exact ce se petrece în jur, dar mulți s-ar putea să fie stresați de comentariile permanente. Pe ansamblu, nu cred că jocul constituie o mare realizare, chiar dacă, repet, anumite părți sunt foarte bune. Nu este în nici un caz modelul de realism care se pretinde a fi. Va trebui să așteptăm versiunea Gold, care sper că nu mă va dezamăgi.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - portavionul - avionica	Procesor P233/P2-300 Video Direct 3D	Super Hornet Falcon 4 Flanker 2.0	7.0
Minusuri - grafica (exceptând avionul personal) - sunetul - lipsa campaniilor	Memorie 64MB/128MB Hard 300MB/400MB	Go2net 27 In timp Link Recomandat http://www.superhornet.com	

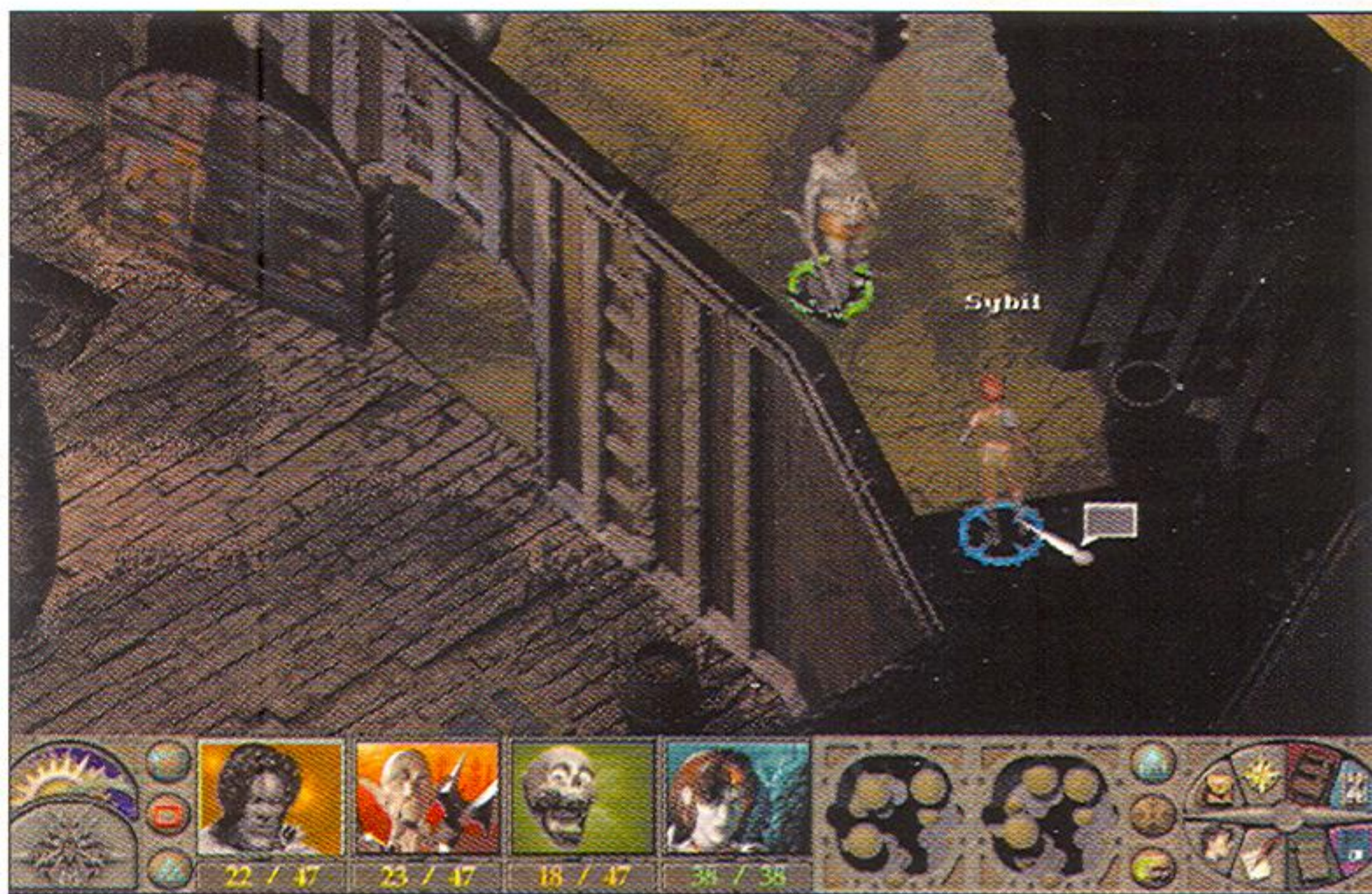


PLANESCAPE: TORMENT

Locul de desfășurare este un univers ciudat format dintr-un număr infinit de plane legate prin portaluri de Orașul Ușilor, un loc stăpânit de o misterioasă Lady of Pain.

Producător	Black Isle
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	RPG - Adventure
Apariție	Noiembrie 2000
Redactor	Alex Bartic

DETALII



Black Isle este una din puținele firme care a scos până acum un singur gen de jocuri - RPG-uri, nu foarte multe dar în mod cert excelente. Planescape: Torment, ultima lor producție, confirmă din plin cele scrise mai sus, chiar dacă stilul jocului este un pic mai nonconformist.

Torment are ca loc de desfășurare Planescape-ul, un univers ciudat format dintr-un număr infinit de plane legate prin portaluri de Sigil, sau Orașul Ușilor, un loc stăpânit de o misterioasă Lady of Pain. Spun ciudat deoarece, așa cum scrie și pe cutie, adesea un cuvânt valorează mai mult decât o

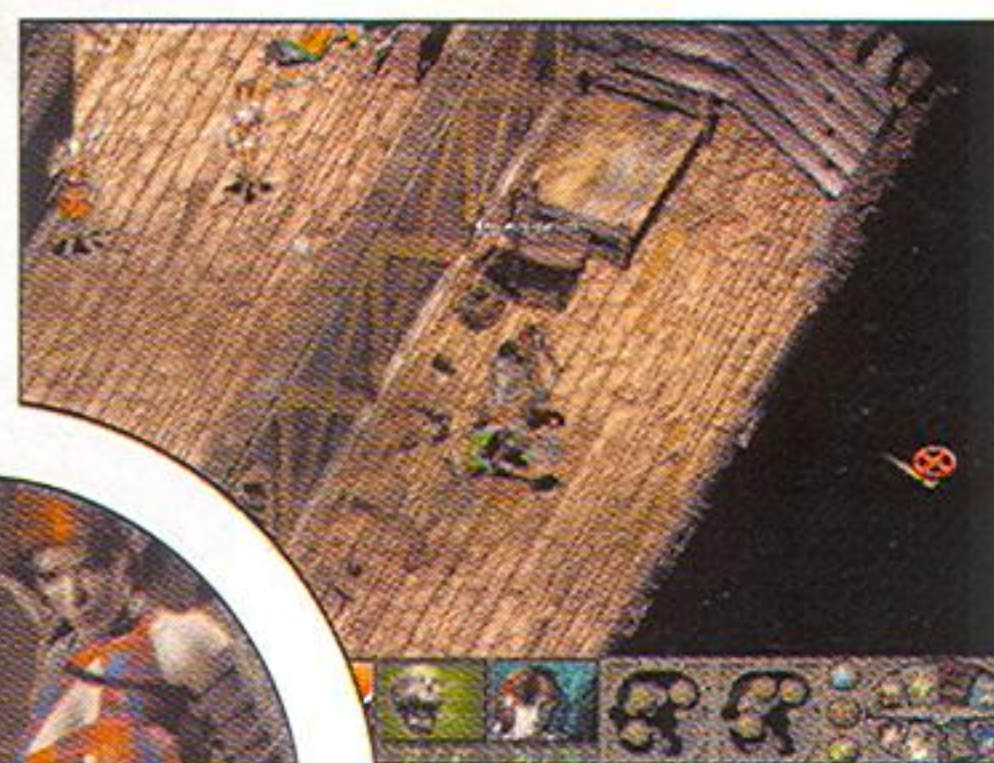
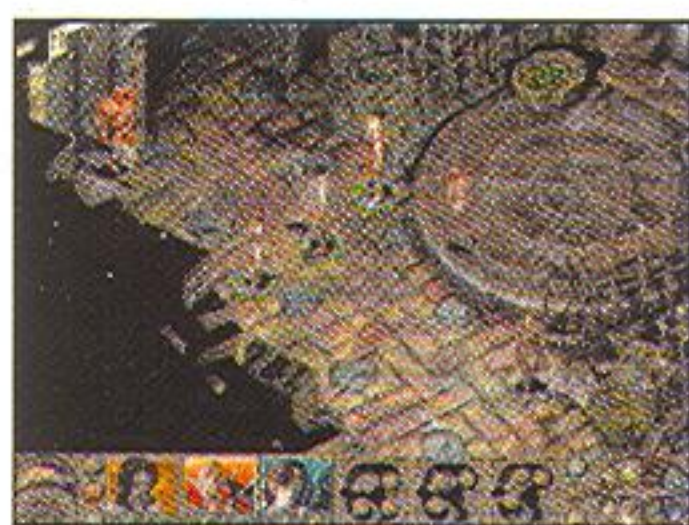
magie, fiind condamnată la o viață perpetuă pentru care moartea nu reprezintă decât o scurtă pauză în care își poate pierde memoria.

Torment începe la morga din Sigil odată cu trezirea lui Nameless One, lipsit de orice amintire legată de viața sa anterioară, dar avându-l pe post de

companion pe Morte, o hârcă vorbitoare care plutește în aer. De-a lungul jocului personajul principal începe să-și reamintească cine este cu adevărat numai pentru a realiza că lupta lui este lipsită de șanse deoarece de fiecare dată când este la un pas de adevăr își pierde din nou memoria, devenind o altă persoană, luând-o de la capăt, într-un mod care îmi reamintește de Ghola Duncan Idaho din Împăratul Dunei de Frank Herbert.

Ca și Baldur's Gate, Torment este un joc bazat pe regulile AD&D2 și utilizează același engine produs de Bioware și numit Infinity. Asta înseamnă că cele două jocuri au la bază foarte multe elemente comune, chiar dacă diferențele impuse de universul Planescape sunt numeroase.

În primul rând, Nameless One este un personaj mai ciudat, fiind simultan luptător, hoț și mag, deși nu este multiclass. Asta înseamnă că cele trei profesii pot fi schimbate cu ajutorul NPC-urilor iar la un moment dat nu pot fi utilizate decât însușirile oferite de una din ele. În al doilea rând, Nameless One nu învață nimic nou, ci își reamintește diverse lucruri din viețile anterioare. Specializările în diverse arme sunt realizate tot la diverse NPC-uri, cheltuind punctele obținute la creșterea nivelului.



lovitură de armă, iar moartea și creaturile ei sunt omniprezente.

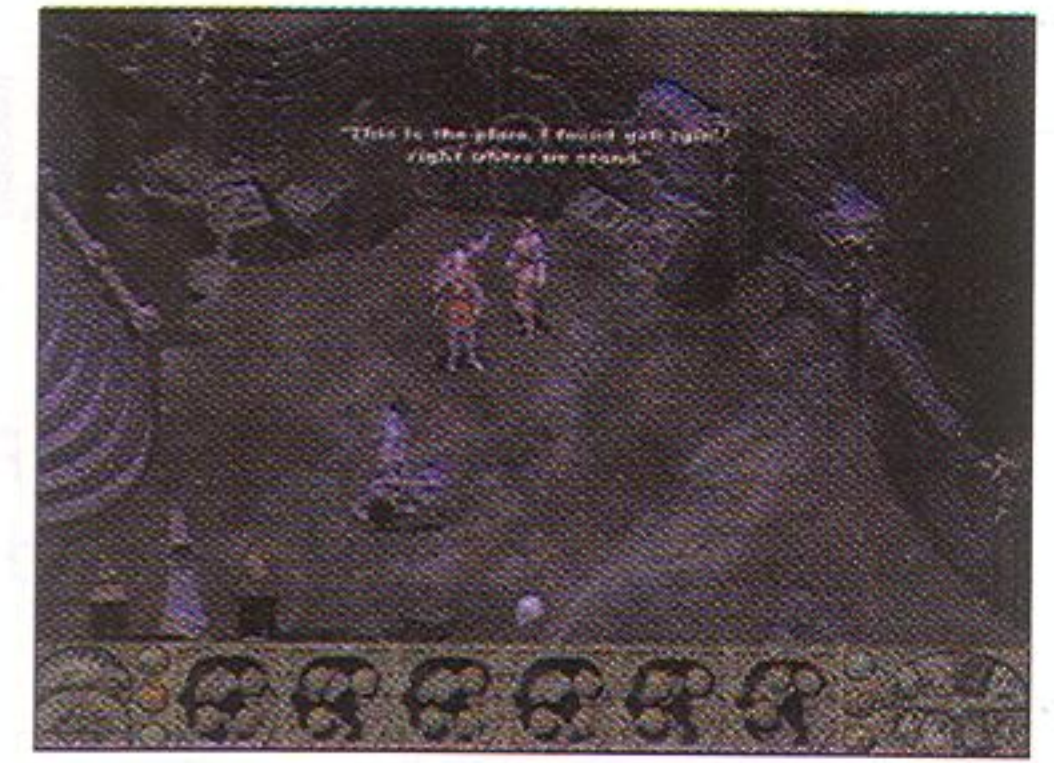
Personajul principal din Torment este cunoscut ca Nameless One, o ființă ciudată a cărei suflet a fost scos prin





din BG, fiind neaccelerate. Peisajele însă, în ciuda paletelor întunecate, în ton cu atmosfera jocului, sunt mult mai bine realizate, mai variate, iar fiecare zonă are mai multă acțiune în ea decât la BG. Arhitectura are anumite influențe gotice iar nuanțele sataniste abundă mai ales în catacombe, lucru normal dacă ne gândim că întregul joc se învârtă în jurul unor teme legate de moarte. Muzica contribuie și ea din plin, fiind formată din 35 de melodii nu foarte variate dar extrem de bine compuse și integrate, fără a fi câtuși de puțin obositoare.

AI-ul este probabil lucrul cel mai prost implementat din întregul joc, deoarece chiar dacă algoritmi de găsim a drumului funcționează, cei de atacare a adversarului au probleme, membrii party-ului rămânând adesea nemișcați în timp ce adversarii dau în ei. Alteori nu atacă nici dacă primesc comandă.



Ca și celelalte jocuri ale Black Isle, partea de scripturi are problemele ei. După aplicarea primului patch (beta) numărul acestora scade considerabil deși am avut cazuri în care un quest nu se rezolva decât după o reîncărcare.

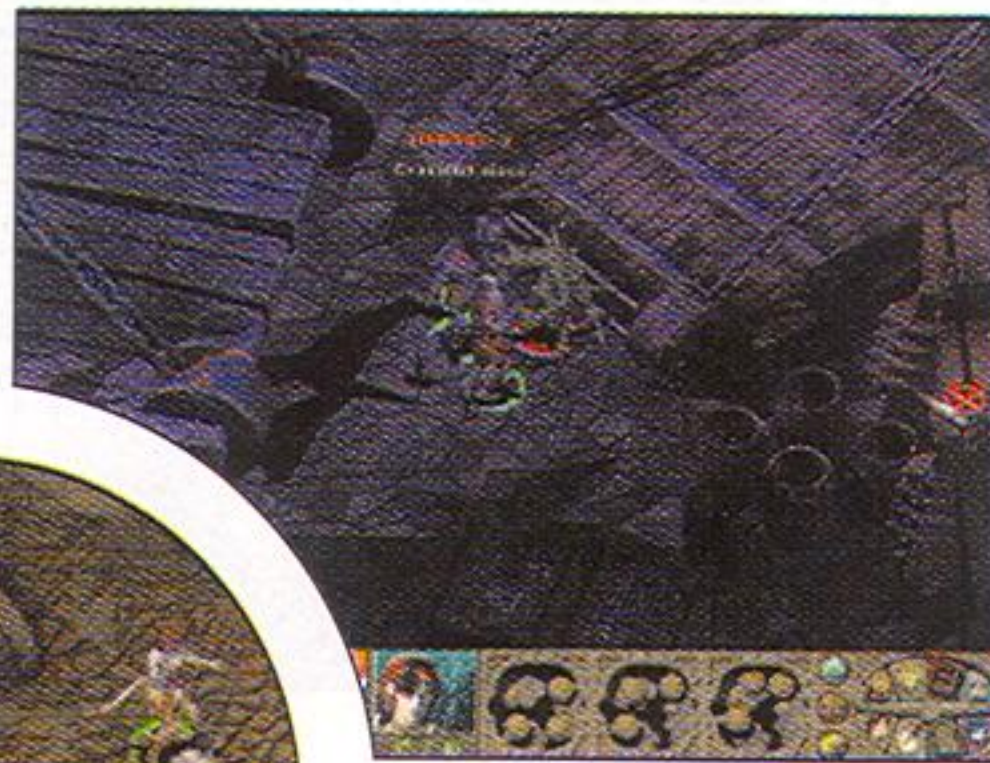
Torment nu are nici o încercare de multiplayer, producătorul încercând să realizeze o experiență single memorabilă, lucru pe care l-a reușit din plin. Universul ciudat, dialogurile excelent realizate și umorul adesea sinistru fac din Torment un joc vital pentru cultura oricărui RPG-ist care se respectă, chiar dacă partea de luptă este un pic marginalizată.

Însă cel mai important fapt este că personajul principal nu moare în sensul adevărat al cuvântului, ci se trezește după ceva vreme cu toată sănătatea regenerată, lucru care uneori îi aduce crâmpie de memorie sau îl ajută în diverse quest-uri.

Quest-urile, care sunt aproape 130, reprezintă partea cea mai importantă a jocului, cu adevărat aducătoare de experiență. Practic XP-ul realizat prin luptă nu reprezintă decât circa 35-40% din total, restul provenind din quest-urile primare sau secundare. Este evident că pentru a le obține și mai ales rezolva trebuie vorbit cu un număr mare de NPC-uri, fapt care necesită multă răbdare din partea jucătorului și charismă & inteligență ridicate la Nameless One.

Un alt element care modifică reacțiile NPC-urilor față de Nameless One este existența facțiunilor, 15 grupări în care poți să intri obținând aliați, dar și dușmani, deoarece acestea au adversarii lor. Aici devine foarte important aliniamentul personajului principal, fiecare facțiune având propria ei filozofie, care poate să nu se potrivească.

Așa cum spuneam și mai sus, Torment utilizează același engine ca și BG, cu anumite modificări. Black Isle a preferat să mărească dimensiunea personajelor, dar acestea nu au claritatea celor din Baldur's Gate, fiind lipsite de detalii (armurile lipsesc cu desăvârșire iar armele au o grafică restrânsă). Efectele vrăjilor aduc foarte mult cu cele



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - grafica și gameplay excelente - univers neobișnuit pentru un RPG	Procesor P200/P2-266 Video DirectX 6.1	Planescape: Torment Baldur's Gate Fallout 2	9.3 RPG-ul anului ?
Minusuri - nu are multiplayer - probleme la AI și anumite quest-uri.	Memorie 32/64 Mb Hard 650/2.5GB	Go2net 44 In timp Link Recomandat http://www.planescape-torment.com/	



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Tomb Raider: The Last Revelation este net superior celor două sequel-uri care l-au precedat, fiind dotat cu o poveste care are sens, un engine grafic îmbunătățit și ...



Dacă inițial Lara Croft a fost una dintre cele mai îndrăgite personaje ale jocurilor pe computer, după două sequel-uri și două Tomb Raider Gold o mare parte a publicului a devenit total dezinteresată de eventualele noi aventuri ale eroinei. Tomb Raider: The Last Revelation poate fi considerat cel de-al patrulea din serie

un artefact, fără a cunoaște consecințele. Urmează apoi o luptă contra-cronometru, în stil american, pentru salvarea lumii și reîncarcerarea lui Set. Chiar dacă la prima vedere povestea nu pare mare lucru, jocul este punctat cu filme pre-renderuite sau care utilizează



engine-ul jocului și care contribuie mult la dezvoltarea acesteia.

Spre deosebire de TR2 și 3, The Last Revelation este mult mai orientat către puzzle-uri, părțile cu împușcături fiind nu foarte rare dar în mod clar extrem de ușoare. Asta

Producător

Core Design

Distribuitor

Eidos

Tip joc

Action/Adventure

Apariție

Noiembrie 1999

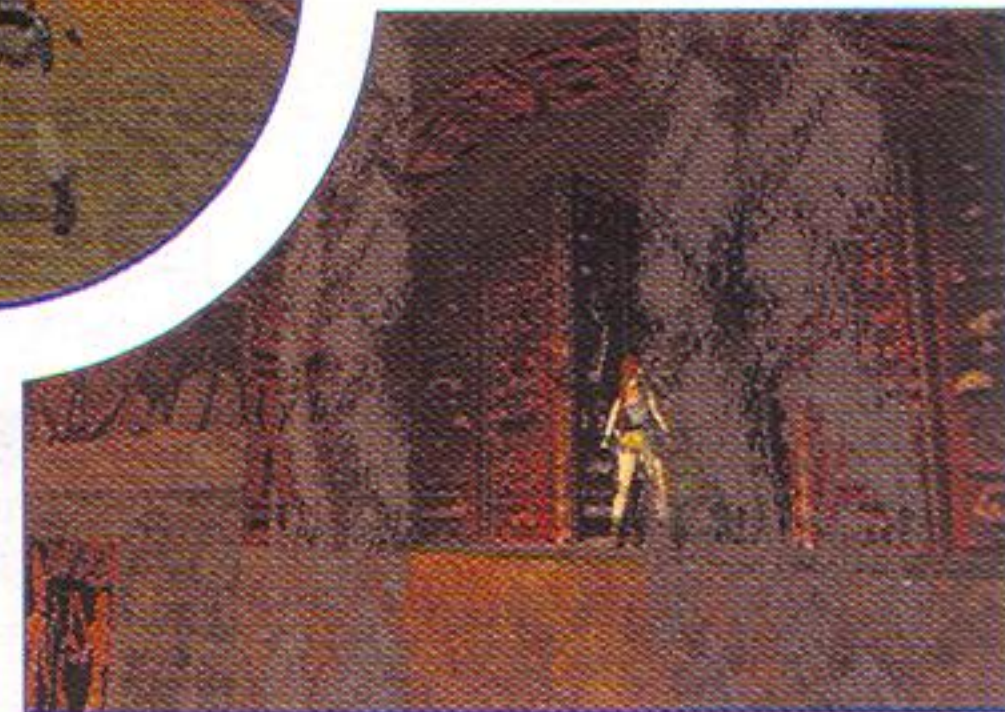
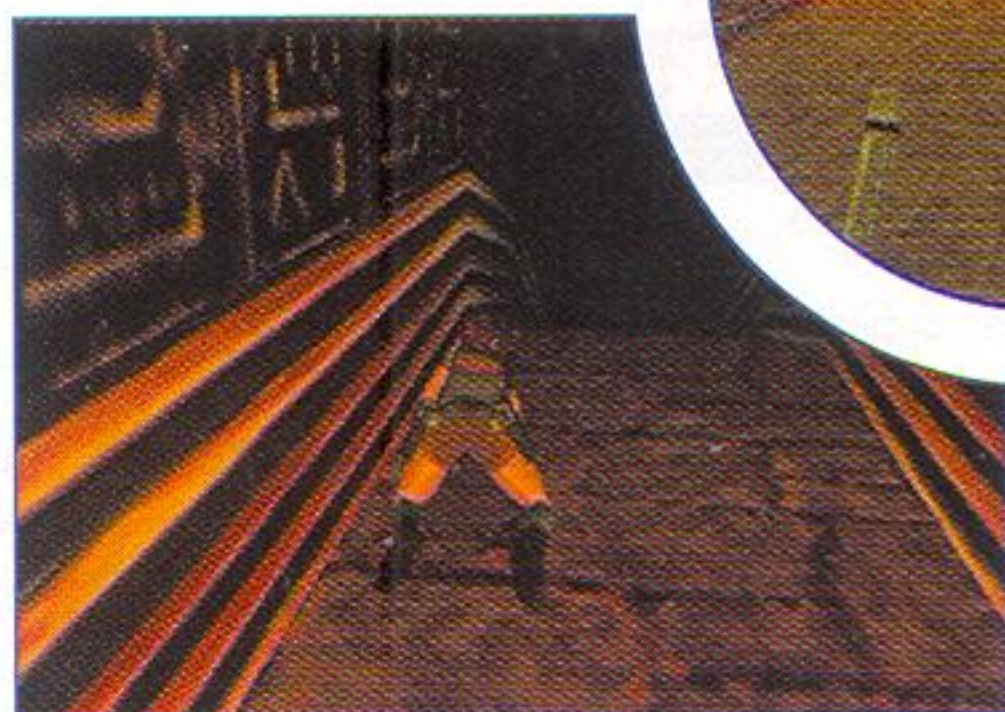
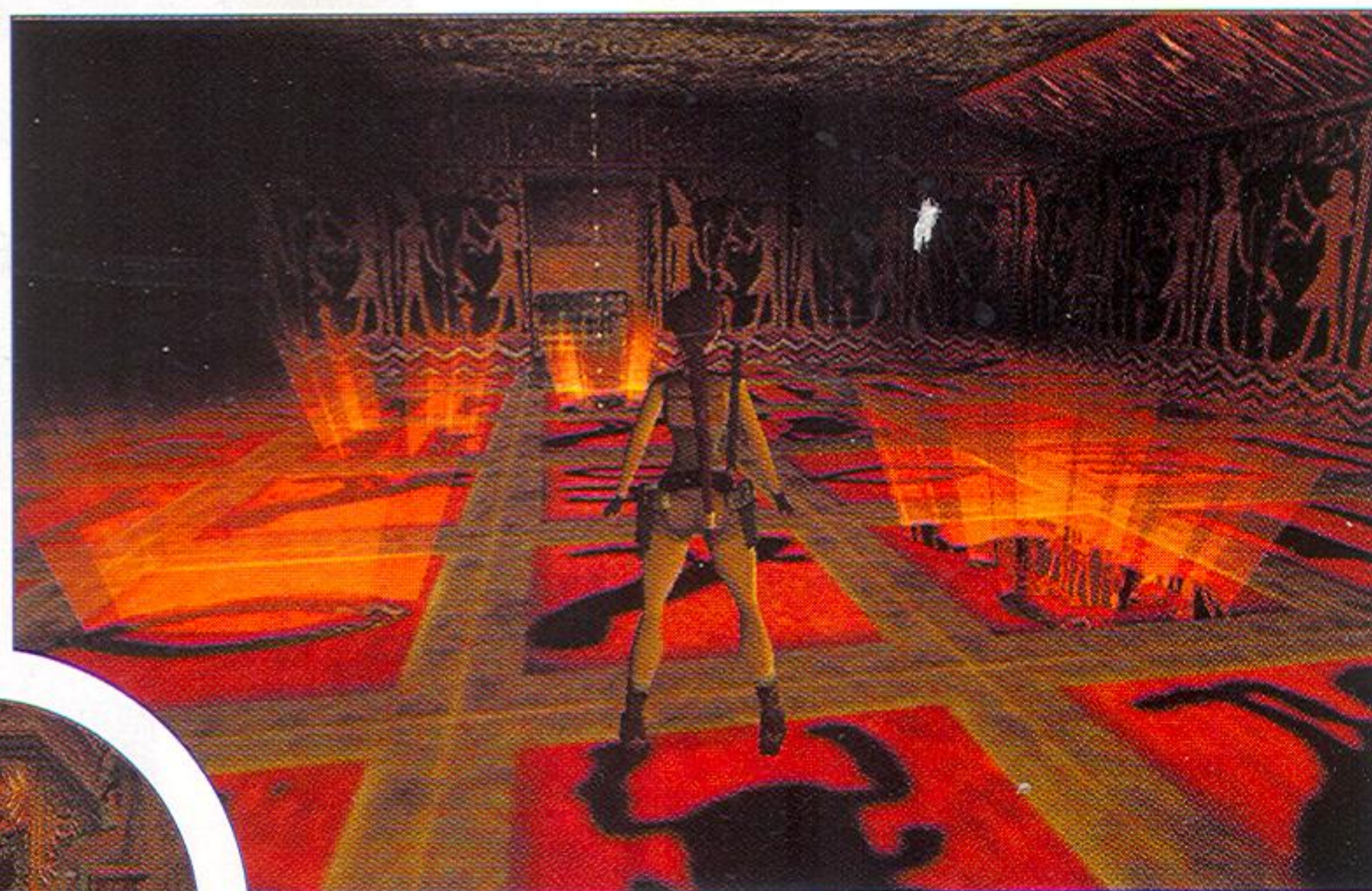
DETALII

Redactor

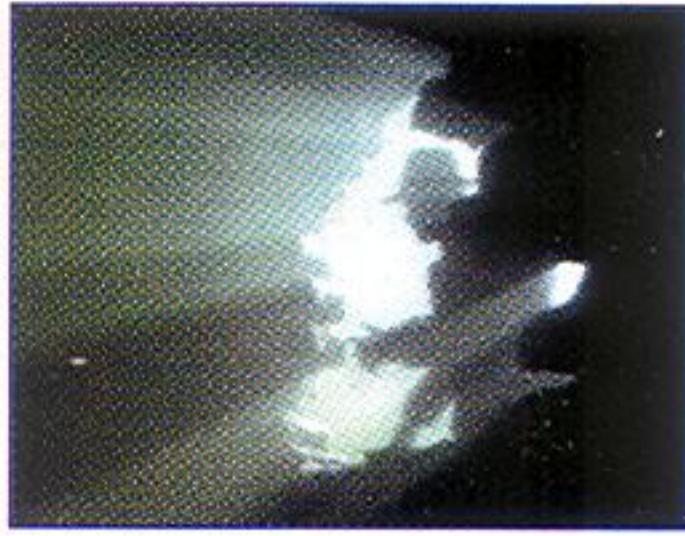
Alex Bartic

și de departe cel mai reușit dintre sequel-uri. Echipa de la Core a decis o reîntoarcere la origini, acțiunea desfășurându-se exclusiv în Egipt și fiind punctată cu puzzle-uri care amintesc de original.

Jocul are la început un nivel tutorial, în care Lara, aflată la o vârstă foarte fragedă, învață tainele meseriei de tomb raider-iță de la Werner Von Croy, la vremea respectivă mentorul ei. Câțiva ani mai târziu acesta revine ca adversar iar Lara reușește să îl elibereze pe Set, un zeu demonic, smulgând de pe cavoul său

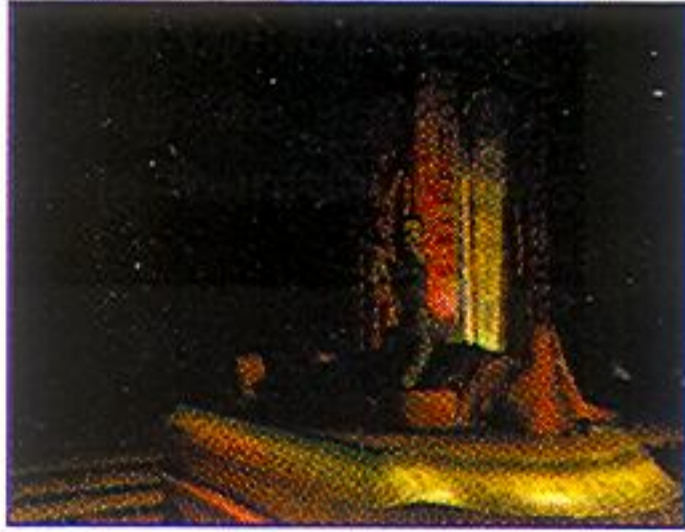


poate să pară o bilă albă, dar uneori puzzle-urile sunt extrem de dificile și tare neintuitive. Structura jocului a fost și ea schimbată, astfel încât permite revenirea în anumite nivele, lucru care le-a dat designerilor nefericita idee de a ascunde anumite obiecte atât de bine încât jocul devine frustrant.



Povestea o poartă pe Lara prin diverse zone, începând cu mormântul lui Set, trecând prin Alexandria și terminând cu clasicul Sfinx și Piramida lui Keops.

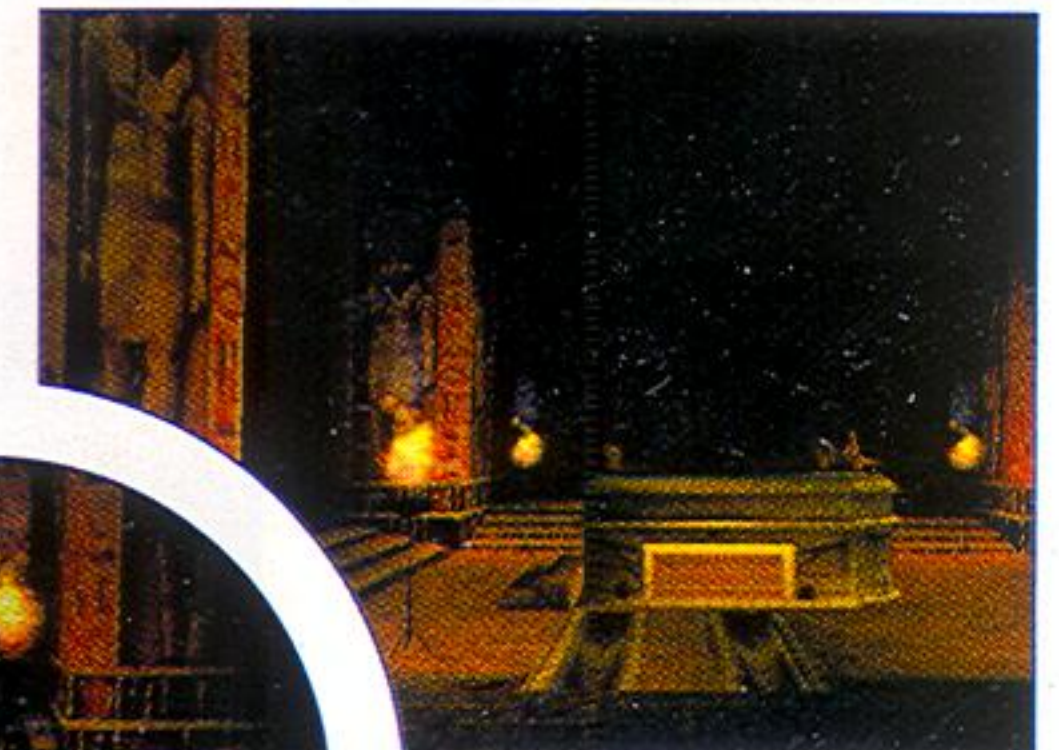
Inventarul Larei a suferit și el câteva modificări necesare noului sistem de quest-uri. Acum mai multe obiecte pot fi combinate în interiorul lui iar anumite arme au mai multe tipuri de muniție. Există



Machine, The Last Revelation oferă un control excelent, dirijarea Larei sau a jeep-ului și motocicletei în care aceasta mai călătorește fiind foarte simplă.

Tomb Raider: The Last Revelation este net superior celor două sequel-uri care l-au precedat, fiind dotat cu o poveste care are sens, un engine grafic îmbunătățit și având parcă un alt stil, mai întortocheat.

Totuși sunt un pic prea multe puzzle-uri în defavoarea luptei iar uneori jocul pare extrem de plictisitor, jucătorul fiind silit să revină în aceeași zonă pentru a rezolva un lucru rămas neterminat. Per total

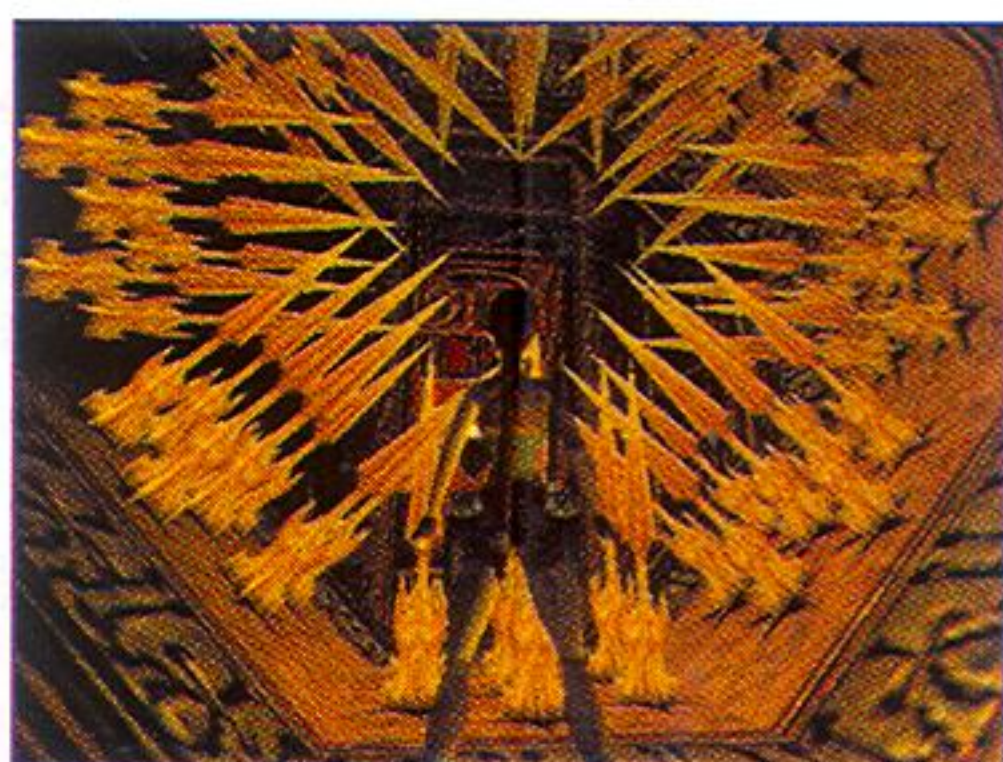
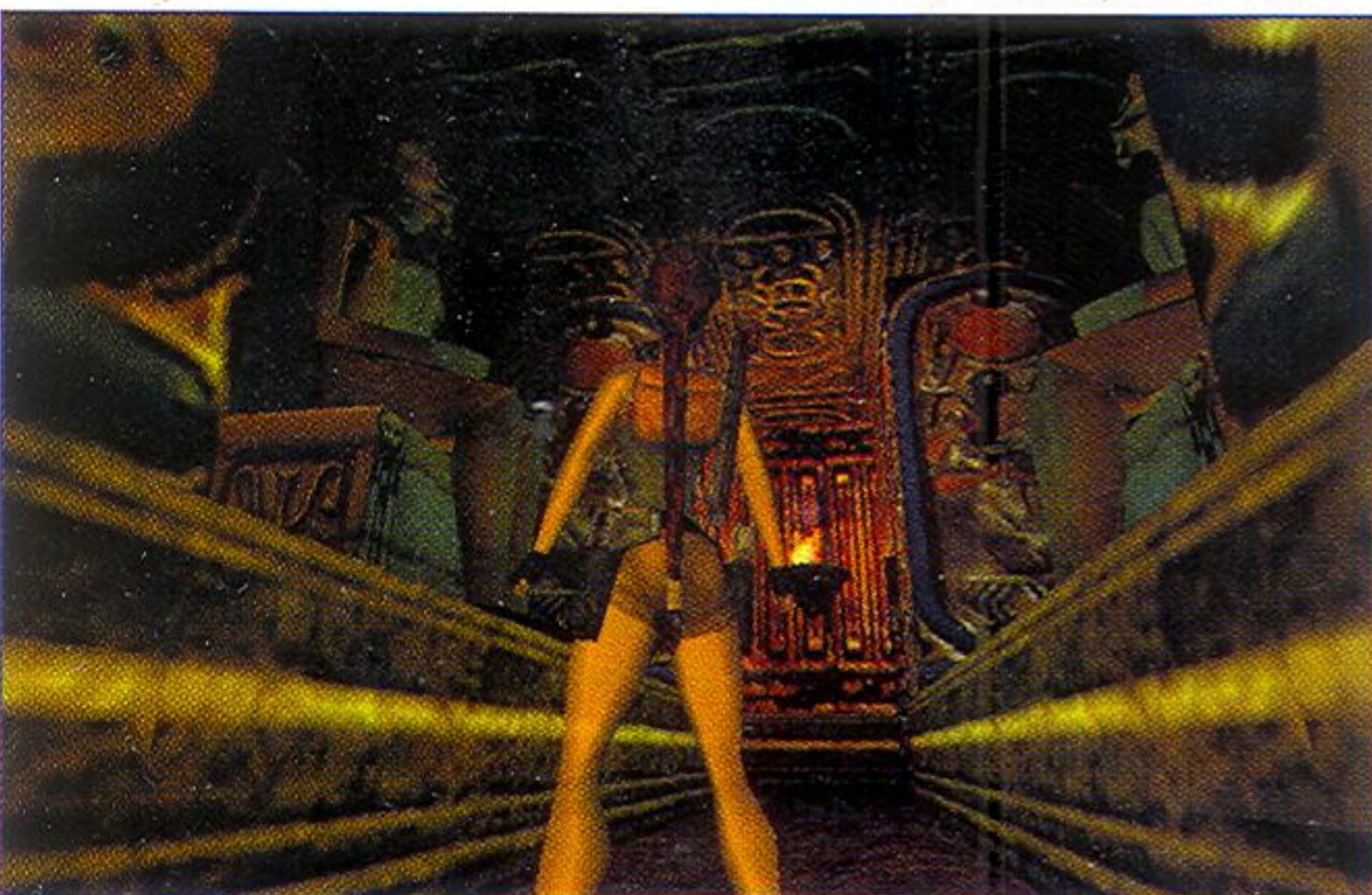


în continuare pistoalele, uzi-urile și shotgun-ul, noi fiind arbaleta, lansatorul de grenade, pistolul pe care se poate pune ochirea laser și binoclul.

Engine-ul grafic al jocului a fost și el dacă nu schimbat măcar îmbunătățit în mare măsură. Au fost rezolvate clasicele probleme cu clipping-ul, au fost introduse texturi noi, de o calitate mai bună iar numărul de poligoane a suferit o creștere sesizabilă. Lara beneficiază și ea de un skin realizat în așa fel încât nu se mai văd zone vide la încheieturi.

Binevenitele schimbări de la engine-ul grafic nu se remarcă însă și la cameră, rămasă la nivelul celei din variantele precedente. Aceasta face uneori probleme, fiind aproape imposibil să-ți dai seama unde este adversarul, mai ales dacă acesta se află în imediata vecinătate. Spre deosebire de Indiana Jones and The Infernal

ultimul Tomb Raider m-a surprins în mod plăcut, ric cându-se peste așteptările mele.



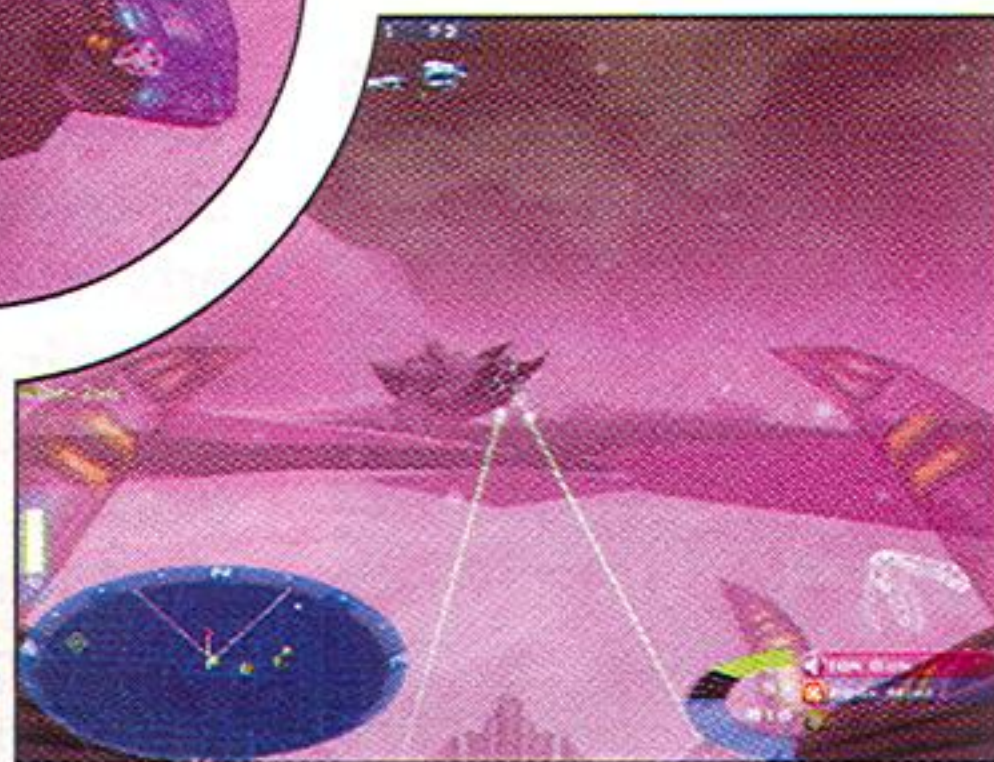
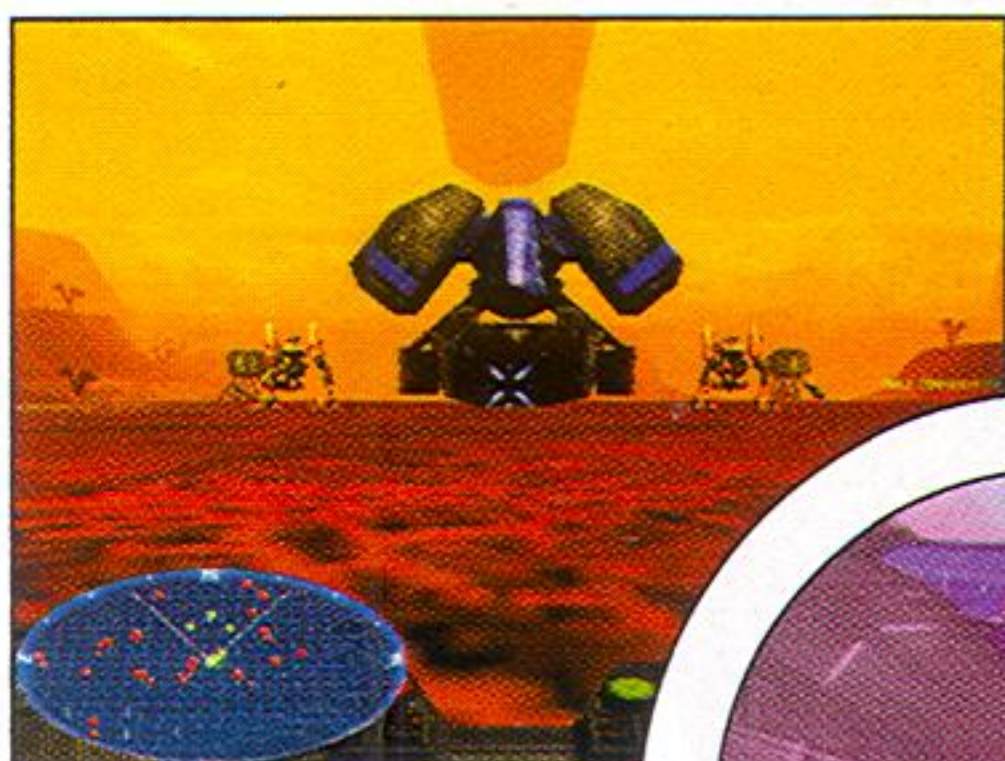
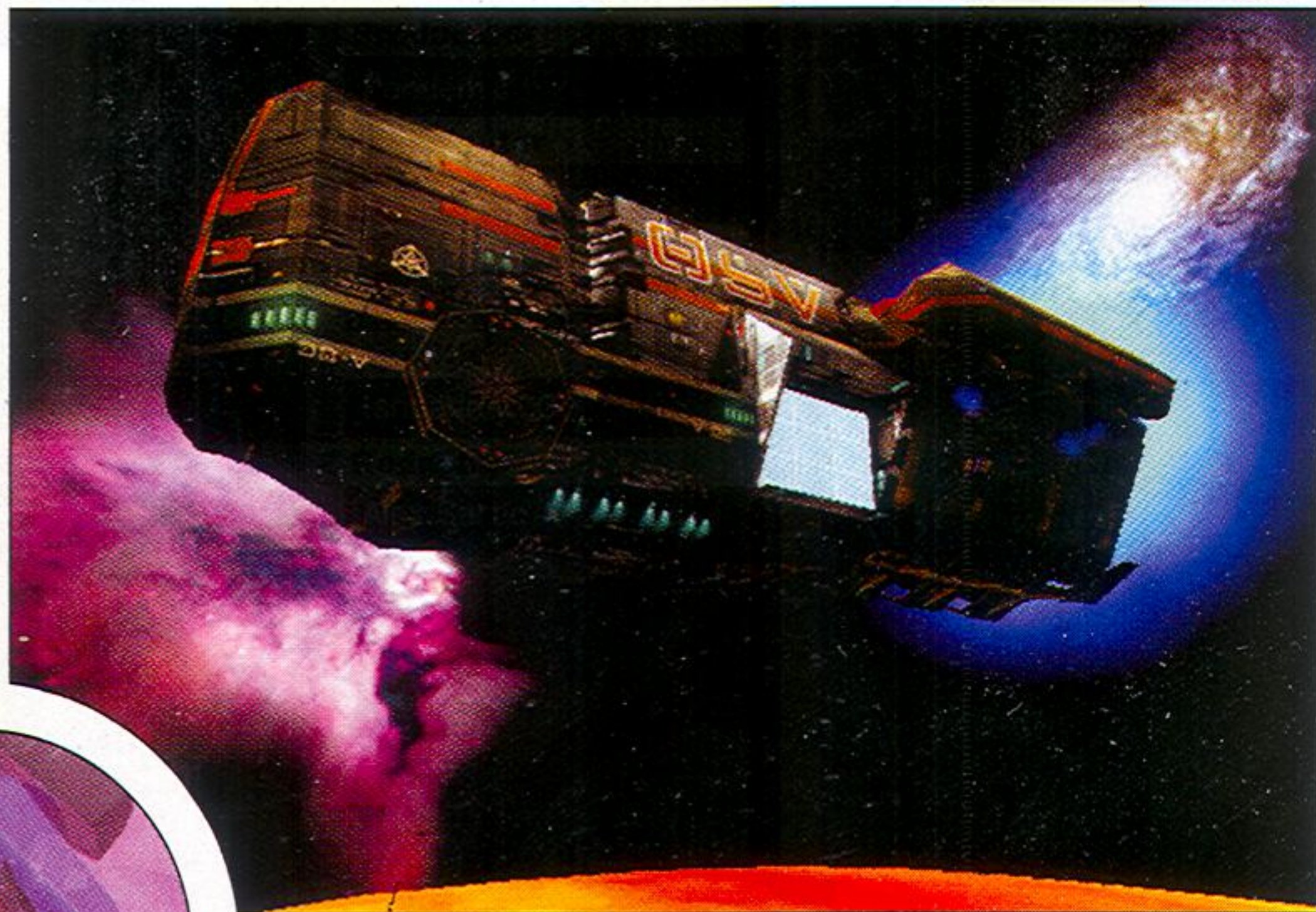
IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - Este totuși Tomb Raider - Grafică îmbunătățită - FMV-uri excelent realizate	Procesor P233/P266 Video DirectX 6.1	The Last Revelation Indiana Jones Tonic Trouble Go2net In timp	8.0 Acceptabil
Minusuri - Este iarăși un Tomb Raider. - Cameră stresantă. - Prea multe puzzle-uri și prea puțin intuitive.	Memorie 16/32MB Hard 2MB	59 Link Recomandat http://www.tombraider.com/trlr/trlr.html	

BATTLEZONE II

Battlezone este unul din paradoxurile industriei jocurilor, fiind foarte apreciat de către presa de specialitate și total ignorat de jucători

Producător	Pandemic
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	RTS - First person
Apariție	Ianuarie 2000
Redactor	Alex Bartic

Battlezone este unul din paradoxurile industriei jocurilor, fiind foarte apreciat de către presa de specialitate și total ignorat de jucători, vânzându-se sub 40.000 de exemplare. Era de așteptat ca după un asemenea insucces, Activision să renunțe la



dezvăluie pe parcurs. Unitățile ISDF-ului sunt variații pe aceeași temă ale celor din Battlezone, existând în continuare scout-ul, tancul, scavenger-ul și chiar walker-ul. Scionii au însă un aspect mult mai extraterestru, iar o parte din unitățile lor sunt ciudate și nu își găsesc un corespondent exact în cele ale oamenilor.

La capitolul gameplay s-au schimbat multe lucruri. Dacă în BZ1 economia jocului era bazată pe scrap - biometalul pe care îl obțineai d. strugând unități inamice sau curățând câmpuri limitate, acum există Scrap Pools, pe care Scavenger-ul se așează, generând o cantitate continuă de resurse. În același timp resursele obținute din scavenge - colectarea scrap-ului răspândit pe sol, nu mai necesită întoarcerea scavenger-ului la recycler, unitatea centrală a jocului și baza existenței fiecărei părți.

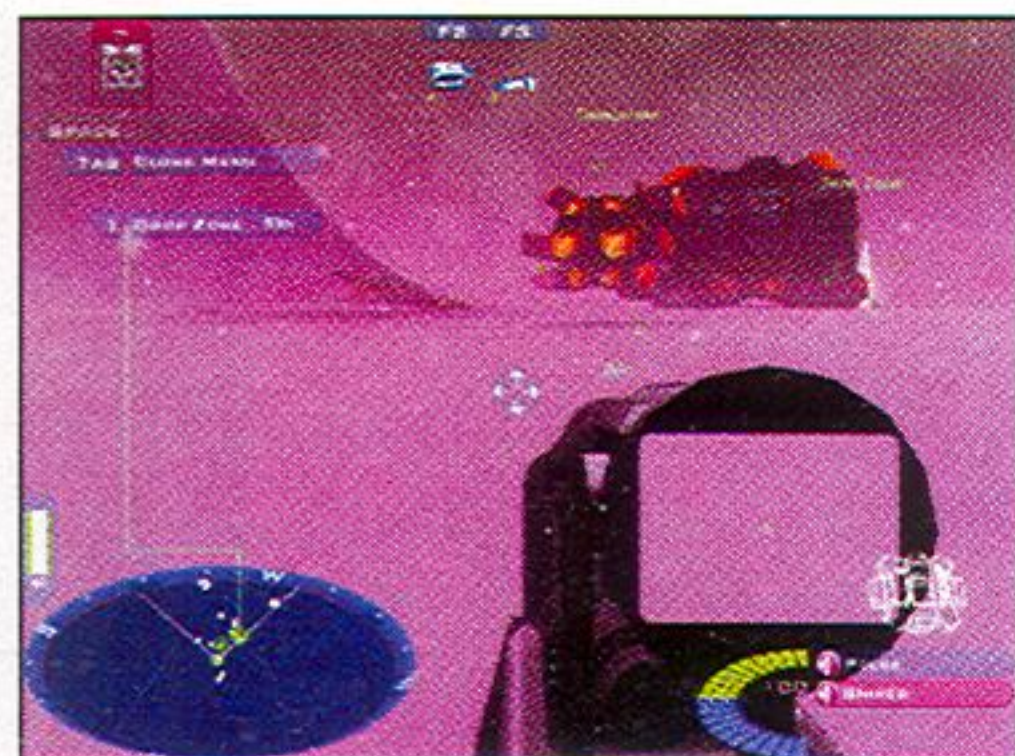
Nouă este și apa, care poate fi traversată doar de către unitățile

sonda Voyager 2 este distrusă la marginea sistemului solar, iar baza ISDF-ului de pe Pluto este atacată și scoasă din funcțiune de către forțe necunoscute. Povestea îl pune pe jucător în rolul unui locotenent din Flota I a ISDF-ului, care luptă împotriva Scionilor și a "pericolului" care amenință Pământul. După terminarea campaniei cu ISDF există un număr de misiuni cu Scionii în care este prezentat un punct de vedere alternativ asupra desfășurării evenimentelor, aparențele dovedindu-se înșelătoare. Misiunile sunt diverse și puternic scriptate, lucru care le face mai interesante, apărând însă posibilitatea ca prin evitarea unui trigger important scenariul să nu se mai încheie.

Așa cum reieșea și de mai sus, în joc sunt două rase: Oamenii sau ISDF - alianța forțelor terestre și Scionii, a căror poveste este un pic mai complicată și se

publicarea unui sequel, dar lucrurile nu au stat chiar așa, iar realizarea Battlezone 2 a fost încredințată firmei Pandemic Studios, care mai are în lucru și Dark Reign 2.

Acțiunea din BZ2 se petrece la câțiva ani după cea din original, într-un trecut alternativ, când



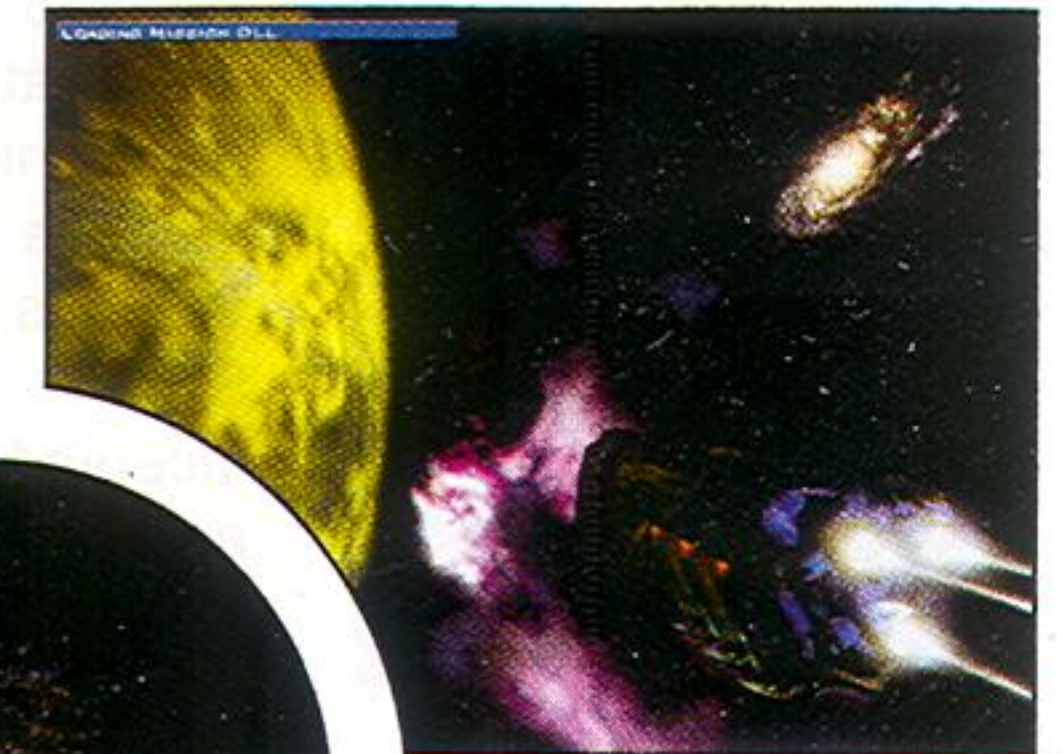


hover, restul (inclusiv oamenii) ducându-se la fund ca bolovanii. Armei cu lunetă i-a fost diminuată considerabil importanța prin introducerea unităților pe șenile care nu pot fi lăsate fără pilot și capturate. Jucătorul însă poate să înlocuiască arma normală cu un lansator de rachete și să aibă în dotare un jetpack cu ajutorul căruia ieșirea din situații-limită

Jocul are un Instant Action care permite două opțiuni, Pilot și Commander. În primul caz computerul controlează construcția, iar jucătorul pilotează nave și conduce lupta iar în al doilea toate aceste sarcini revin omului. Din nefericire AI-ul jocului are, în general, probleme. Acestea sunt atât de mișcare (Scavengere și Harvestere care nu găsesc drumul

În ceea ce privește partea de multiplayer există suport pentru LAN și GameSpy, acesta din urmă fiind integrat în joc. Battlezone 2 are deathmatch, strategy (RTS clasic), capture the flag, king on the hill și loot (în care obiectivul este jefuirea băncii adversarului, într-un oraș normal). Interesant este că în modul strategy pot să joace mai mulți oameni în aceeași echipă, controlând diverse aspecte ale jocului.

Engine-ul este o versiune îmbunătățită a celui din original, fiind dotat cu texturi pe 32 biți, multitexturing și bump mapping (nu ambiental). Peisajele sunt cu adevărat splendide iar unitățile



încetează să mai fie o problemă.

Echipamentul și armamentul de pe unitățile nou-produse poate fi customizat din interiorul clădirilor, în care acum se intră. Vechea vedere top-down din Battlezone poate fi obținută doar din interiorul unui buncăr, jocul transformându-se în ceva asemănător cu Total Annihilation, existând însă riscul încasării unui glonț în cap deoarece relay-bunker-ul are mai multe fante prin care intră proiectilele. O altă modificare importantă este posibilitatea combinării mai multor grupuri în unul singur, care să conțină până la cinci unități de același tip.



au o mișcare fluidă, fiind bine realizate. Există însă câteva probleme cu suportul pentru umbre realizate cu stencil buffer iar cu detaliile la maxim jocul are momente în care se mișcă prost chiar și pe un computer puternic.

Speech-urile din joc sunt vorbite și au o calitate foarte bună dar în materie de sunet 3D este suportat doar 3D-ul de la Aureal.

Battlezone 2 reușește să păstreze foarte multe din original aducând destule modificări nu tocmai inspirate și bine gândite. În mod special codul de rețea și imposibilitatea împușcării piloților de pe vehiculele șenilate ar putea fi modificate și îmbunătățite. În același timp introducerea scrap pool-urilor care oferă un flux constant de resurse face jocul mult mai accesibil decât a fost predecesorul său vreodată.

optim sau, și mai grav, se scufundă în apă), cât și de strategia adoptată, construcțiile fiind ori împrăștiate aiurea ori foarte prost amplasate.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - grafică excelentă - atmosferă imersivă	Procesor P200/P2-400 Video HW3D-DX7	Battlezone 2 Battlezone 1 Uprising 2	8.2 Nu ca primul.
Minusuri - anumite "îmbunătățiri" proaste - AI-ul suferă de multe probleme.	Memorie 64/128 Mb Hard 500	Go2net 25 In timp Link Recomandat http://www.battlezone2.com	



THE SIMS

În cazul în care pînă la urmă nu găsește un pat, se culcă pe jos, tot așa cum tot pe jos face dacă nu dă de un WC.

Producător	Maxis
Distribuitor	Best Computers - 25.5\$
Tip joc	Strategie
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic



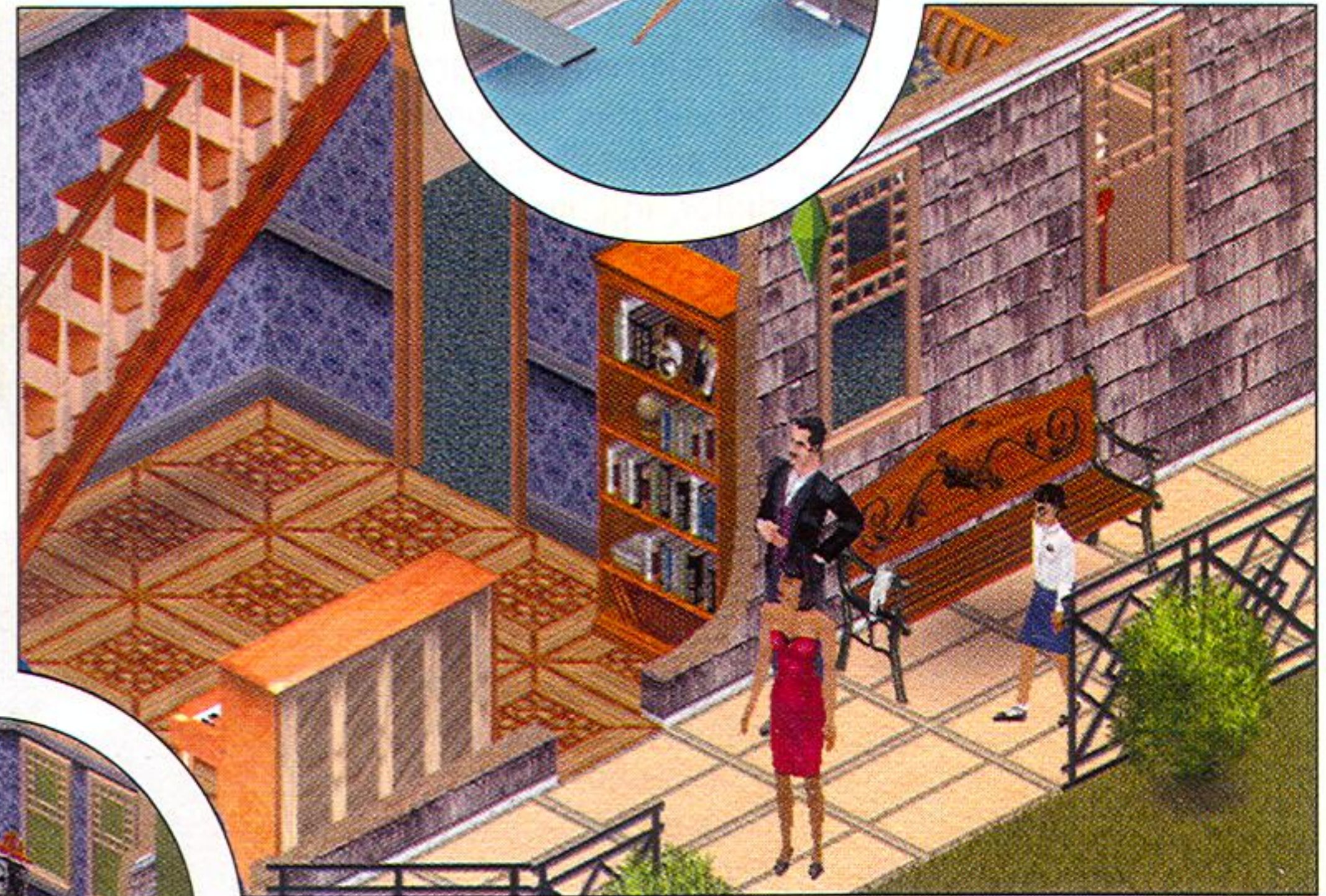
Rar se întîmplă ca un joc să coste relativ puțin. The Sims face parte însă din această categorie beneficiind de avantajele localizării parțiale.

Relațiile sociale și modul în care omul reacționează între semenii săi este unul dintre puținele subiecte care au scăpat pînă acum producătorilor de jocuri, în principal datorită faptului că sunt destul de greu de simulat și funcționează după reguli în a căror studiere abia se fac primii pași. Toate acestea nu l-au împiedicat pe Will Wright, producător la Maxis, subdivizie a Electronic Arts și firma responsabilă de succese ca SimFarm, SimAnts și în mod special SimCity să încerce imposibilul, începînd să lucreze la ceea ce acum se numește The Sims.

Este vorba despre o producție unică în felul ei, ea oferind jucătorului posibilitatea de a controla, pînă în cele mai mici și mai intime detalii modul de viață al locuitorilor unei case.

Jocul

La început jucătorul are la dispoziție o sumă limitată de bani și poate să-și creeze o familie, pe



mai diversificată. Practicînd o meserie mai multă vreme lucrurile pot să evolueze, lăsîndu-se cu mărirea de salariu sau chiar fani dacă slujba implică concerte sau show-uri. Evident, slujbele sunt de foarte multe tipuri, existînd militari, oameni de știință, gărzi de corp, barmani, dansatori exotici sau chiar hoți. E posibil ca o slujbă de noapte să fie mai bine plătită, dar în mod cert va afecta relațiile sociale datorită somnului din timpul zilei. Relațiile sociale se pot desfășura în cadrul locuitorilor casei (dacă sunt mai mulți) sau cu vecinii. Aceștia trec pe stradă și se pot opri pentru a discuta



care ulterior să o mute într-o casă pe care o achiziționează. Cu banii rămași trebuie să cumpere diverse obiecte utilitare ca echipament electronic și igienic, mobilă de cameră și de bucătărie în lipsa cărora viața sims-ilor este un coșmar.

Găsirea unei slujbe poate fi o activitate ușoară, necesitînd doar citirea ziarului, dar rezultatele nu sunt fenomenale. Cu ajutorul unui computer poți să cauți pe Internet, aici oferta fiind mult



cu sims-ii tăi. Dacă lucrurile decurg bine intră în casă, se cunosc, se distrează și pînă la urmă ajung prieteni sau chiar mai mult decît atît, caz în care





jucătorul de cheltuieli inutile, cum ar fi înlocuirea televizorului furat sau a cuptoarelor cu microunde și frigiderelor arse.

Alte obiecte foarte scumpe, ca piscina și masa de biliard au și ele efectele lor, contribuind din plin la strângerea relațiilor cu prietenii prin party-uri.

Tot ce am scris mai sus nu este decât o mică parte din ce se poate face în joc, acțiunile

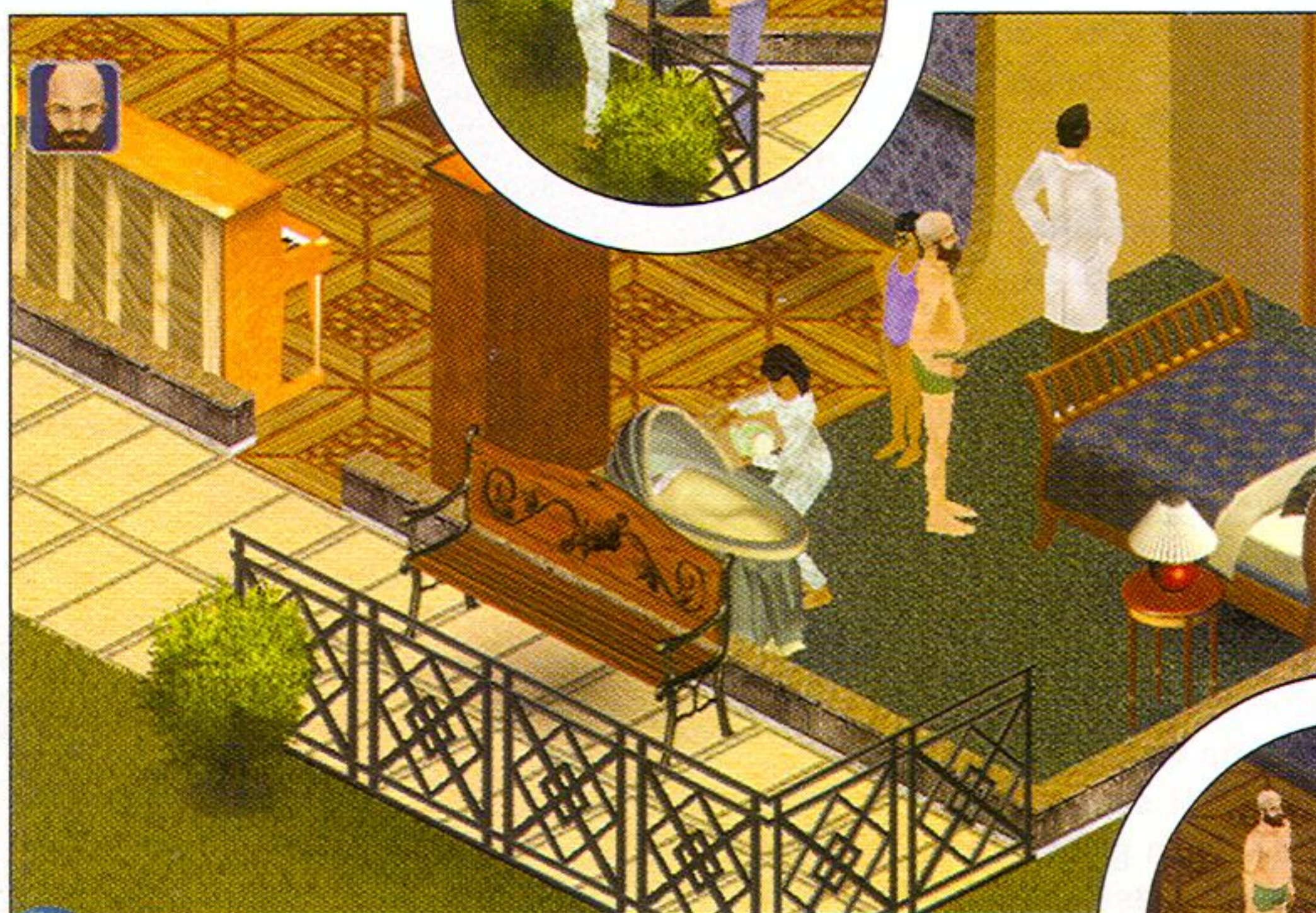
posibile implementate de cei de la Maxis fiind mult mai multe.

Chiar dacă

pare un pic haotic, The Sims are un set mare de reguli destul de intuitive, dar a căror aplicare poate să pună probleme. Pentru ca un sim să trăiască bine trebuie să i se asigure condiții asemănătoare cu cele ale unui om obișnuit, respectiv hrană, igienă, relații sociale și confort material. Dacă se poate fără slujbă, cu atât mai bine.

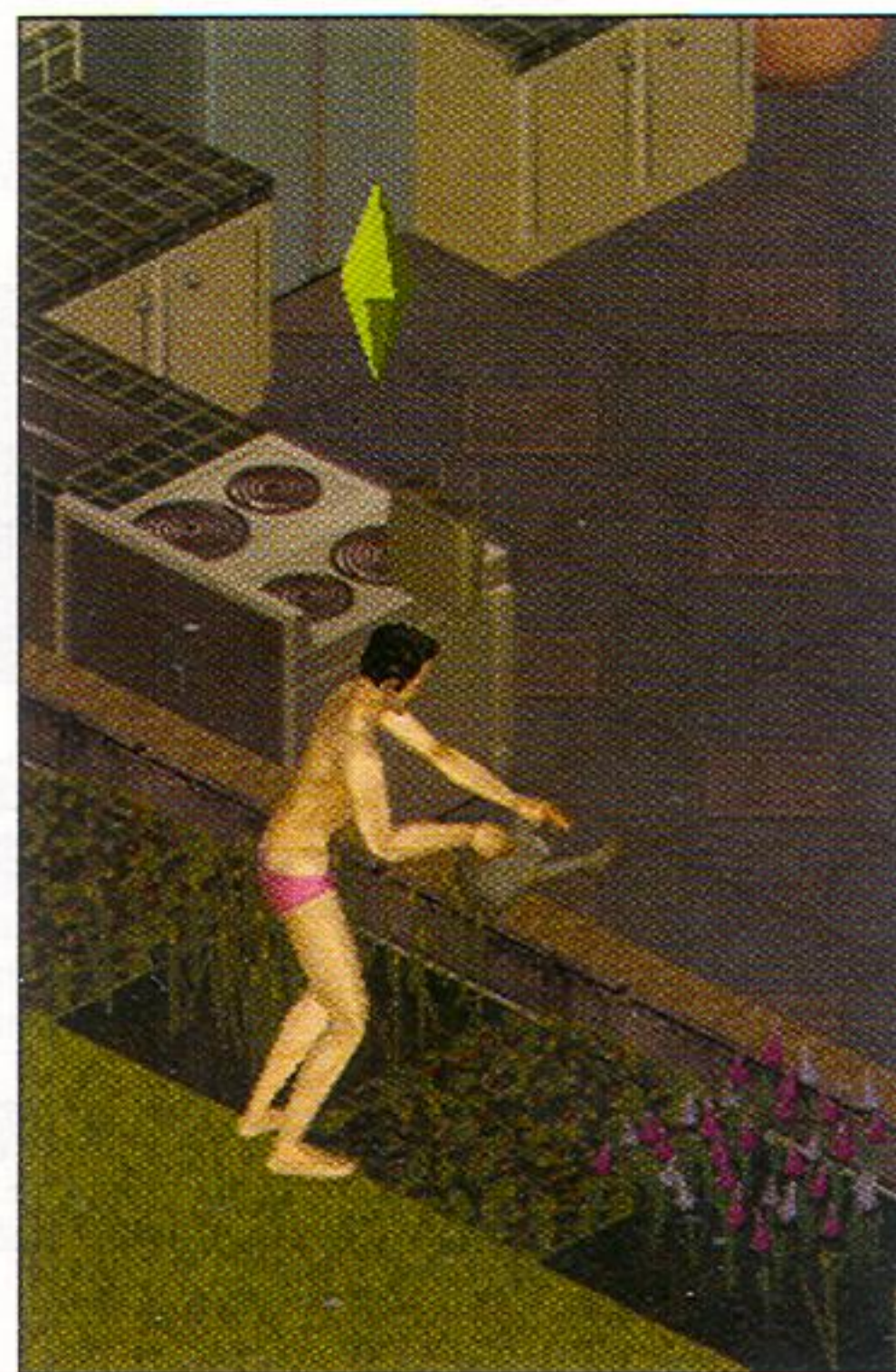
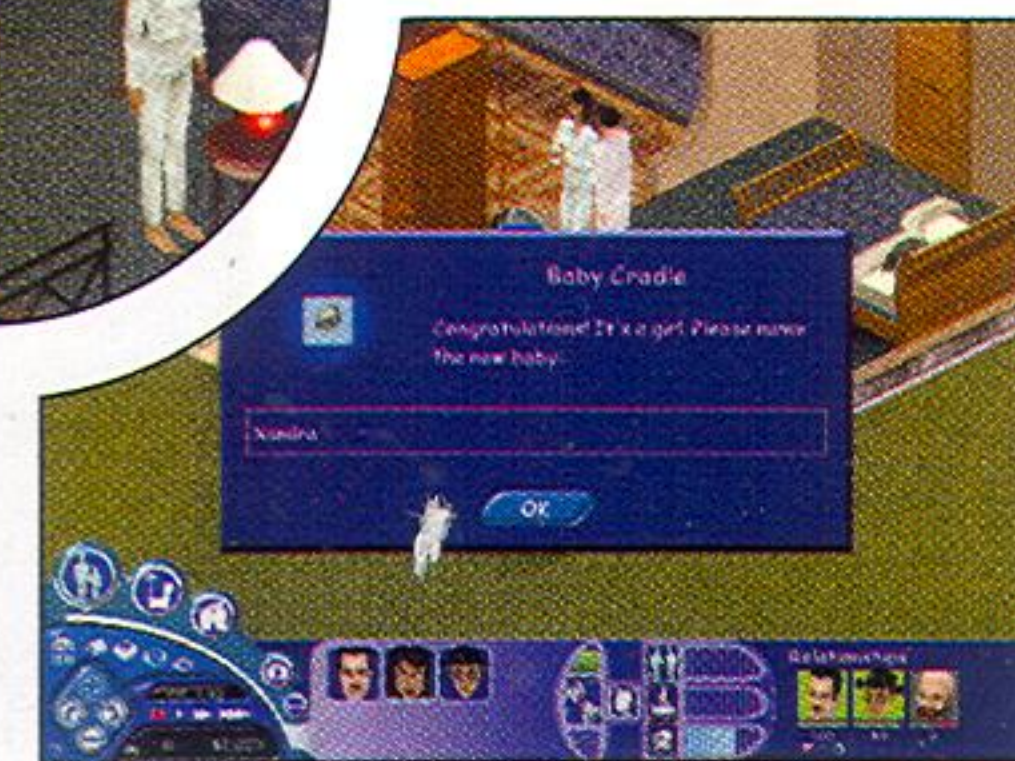
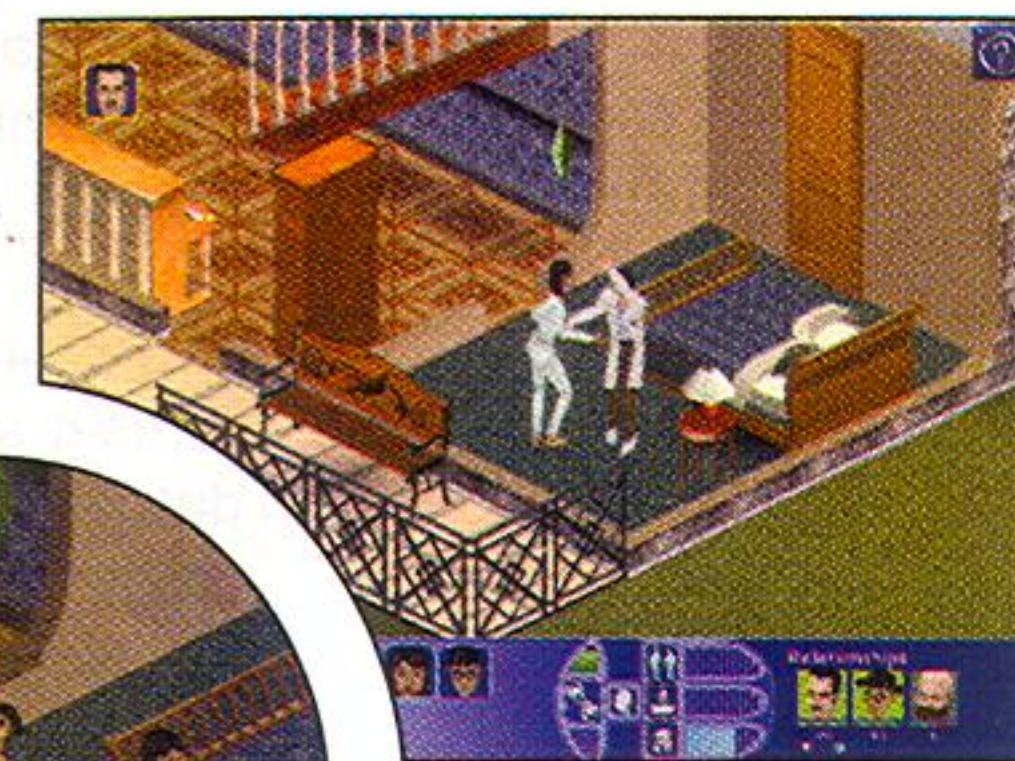
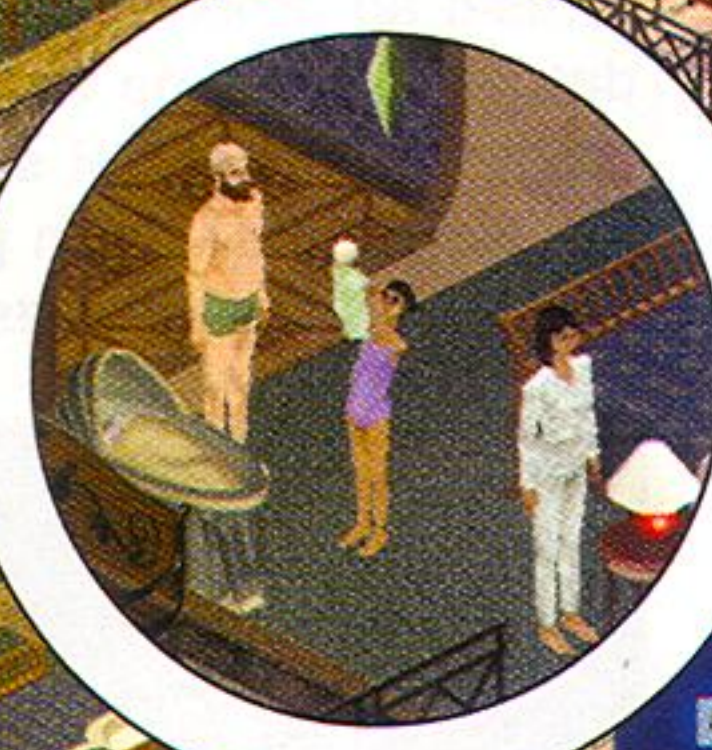
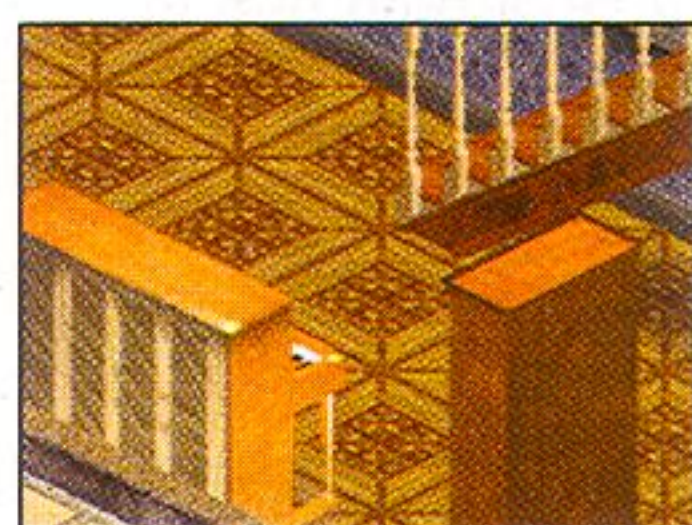
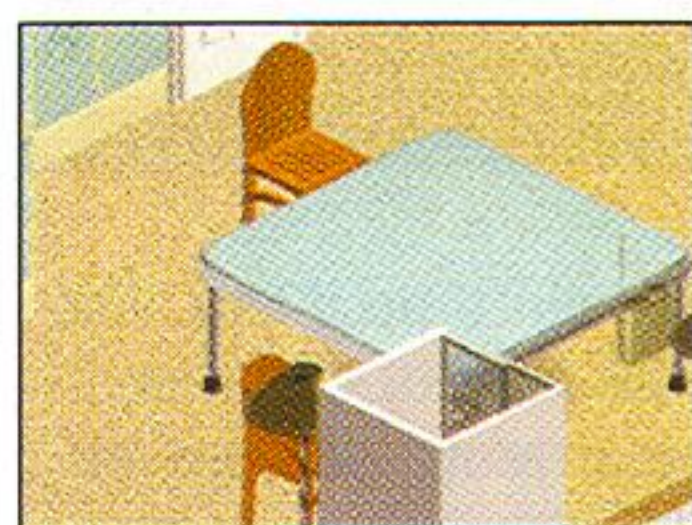
Inteligența artificială

Jucătorul, pe lângă construirea casei și cumpărarea bunurilor poate să le dea comenzi sims-ilor care locuiesc în casa controlată de el. Acestea sunt de genul "mergi acolo" și "fă ceva". În lipsa lor fiecare sim se ocupă cu ce îl taie capul, în funcție de statisticile sale, setate în editorul de familie la începutul jocului și foarte asemănătoare cu cele ale unui RPG.



respectivul (respectiva) se mută, intrând sub controlul tău.

Pe lângă nevoile sociale, sims-ii au și diverse necesități materiale. Astfel cu cât casa este mai frumoasă, mai mare și mai bine dotată cu mobilă și obiecte cu atât mai bine se simt. Banii obținuți din slujbă pot fi investiți în cumpărarea altei locuințe sau în extinderea celei curente, fiind posibilă adăugarea de camere și chiar a încă unui etaj. Confortul oferit de un anumit obiect este direct legat de preț, iar anumite lucruri ca frigiderul, coșul de gunoi, patul, masa, scaunele, wc-ul, chiuveta și dușul sunt vitale. În lipsa acestora sims-ii ajung la exasperare sau pot chiar să moară. O bibliotecă este și ea foarte folositoare, deoarece anumitor sims-i le poate trece prin cap să repare un televizor stricat fără cunoștințele necesare sau să gătească fără a ști cum se utilizează un aragaz, acțiuni care în general se termină prost. Alarmerile contra incendiilor sau hoților își au și ele rolul lor, scutind



Trebuie totuși specificat că sims-ii, deși arată a oameni și au nevoi asemănătoare cu ale acestora, totuși nu sunt suficient de inteligent simulați pentru a fi umani. Partea de AI a jocului este extrem de complexă, dar chiar și așa e departe de perfecțiune. Adesea doi sims-i se pot împiedica unul pe altul, nici unul ne mai reușind să ajungă unde trebuie. În alte cazuri un sim poate să rămână blocat într-o cameră, urlând acolo pînă moare de foame. Se mai întâmplă și ca sims-ul să țipe că vrea pat, iar în altă cameră să fie unul neocupat. Interesant este că în cazul în care pînă la urmă nu găsește



unul, se culcă pe jos, tot așa cum tot pe jos face dacă nu dă de un WC.

În general este foarte amuzant să-i urmărești pe sims-i cum se comportă exact ca niște mașini, dar atunci când timpul contează (arde casa, vine hoțul) găurile din AI devin cu adevărat neplăcute.

Grafica

Din punct de vedere grafic The Sims arată destul de bine, dar parcă nu se ridică la înălțimea Sim City 3000-ului. The Sims utilizează un engine 3D care funcționează în software, fără a necesita accelerare. Grafica 3D nu prea își face simțită prezența la case și obiecte dar se vede clar în aspectul și mișcările sims-ilor. Culorile pastelate și foarte diverse, mașinile și îmbrăcămintea acestora dau jocului un aspect caracteristic anilor 60, chiar dacă echipamentul electronic din joc pare mult mai recent.

Dialog-ul și comunicarea

Sims-ii au propriul lor limbaj, ciudat dar extrem de distractiv. Încă de la început îți dai seama când se ceartă, când spun glume sau când flirtează, iar acest lucru

este ușurat și de prezența unor baloane cu simboluri deasupra capului (care apar și când visează). Se poate afirma că cei care au realizat speech-urile au făcut o treabă minunată, iar

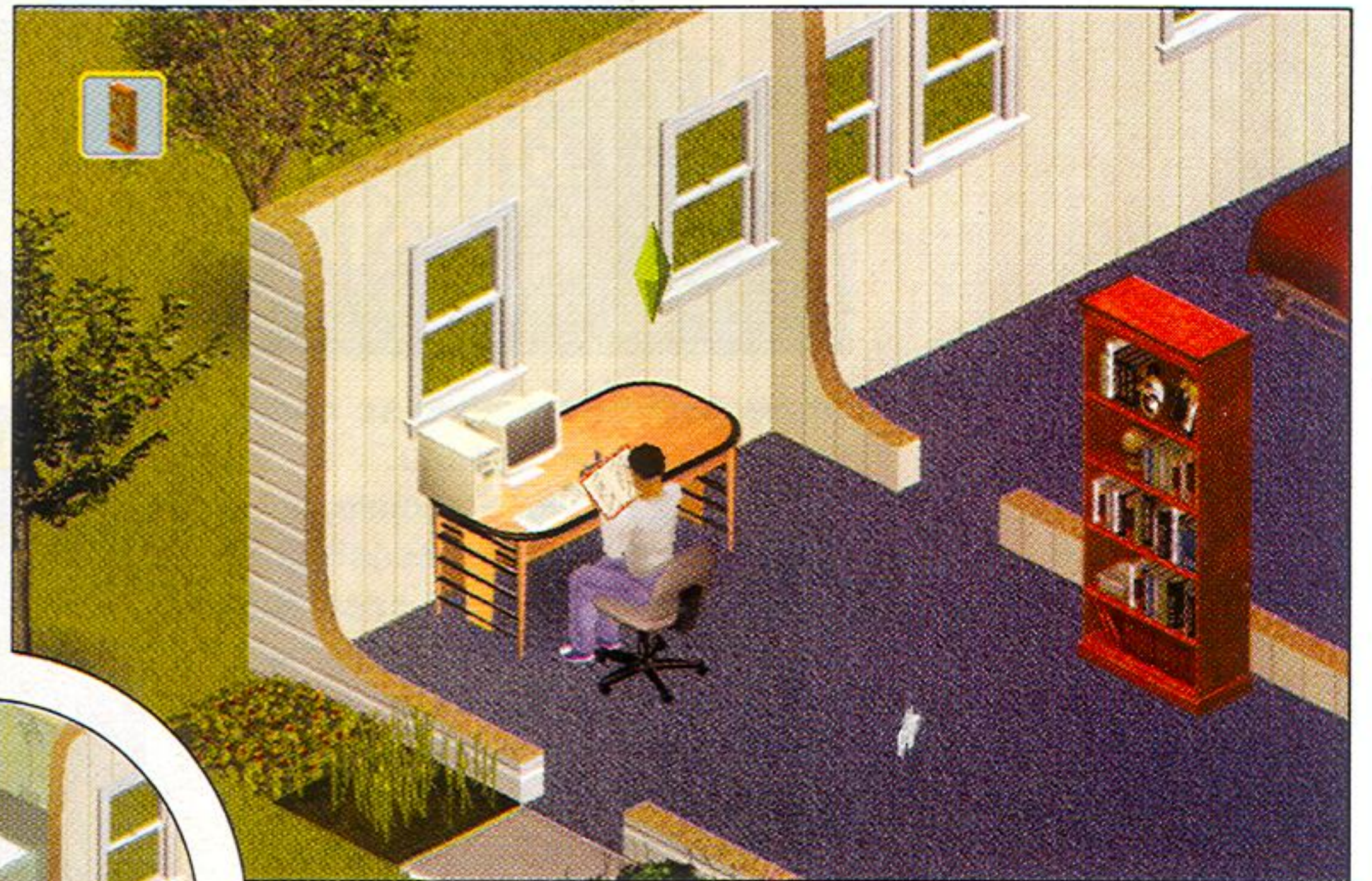


restul sunetelor, inclusiv cele ambientale, sunt bine redade (nici nu era greu). Muzica pe de altă parte devine în scurt timp repetitivă, ca și sunetele scoase de TV.

În final ...

The Sims este o experiență unică, atât datorită subiectului cât și modului în care este realizat jocul. Este foarte interesant și probabil în scurt timp anumite probleme, inerente în cazul unui joc de o asemenea complexitate, vor fi rezolvate.

Totuși, The Sims are și părțile sale negative. Aceiași complexitate care pe unii îi atrage poate să-i îndepărteze pe cei obișnuiți cu jocuri mai simple, dar problema principală este, în opinia mea, timpul extrem de mare pe care trebuie să-l petreci în fața computerului pentru a ajunge la rezultate cu adevărat semnificative. Dacă ești dispus însă să



sacrifici puțin din timpul tău, The Sims se poate dovedi cea mai deosebită experiență pe care ai avut-o sau o vei putea avea de acum pentru ceva timp bun în lumea jocurilor.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri - simulează ce nu a simulat nimeni pînă acum - foarte atractiv	Procesor P233/P2-400 Video 2MB RAM	The Sims A-ți crește cățelul A crește un copil	9.1 Excelent
Minusuri - probleme de AI - devine repetitiv după un timp	Memorie 32/96MB Hard 300MB	Go2net 61 In timp Link Recomandat http://www.thesims.com	

RENEGADE RACERS

RR oferă mai multe tipuri de joc, și permite multiplayer chiar pe același calculator.



Producător	Interplay
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	Racing
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

DETAII

În sfârșit, un nou simulator de avioane ultra-realist. Falcon 4 și Flanker 2, v-ați găsit nașul! Cum, este un joc pentru copii? Cu bărci cu motor? Probabil că destinul încearcă să-mi spună ceva...și nu ceva bun.

Renegade Racers este un joc destinat celor mici (ca vârstă) precum și celor care doresc să se relaxeze între două partide de Rogue Spear (există asemenea persoane?). Practic este vorba despre niște curse de bărci cu motor/hovercraft-uri. Există mai multe personaje (nu toate sunt accesibile la început) care pot fi controlate fie de unul

caracteristic vehiculului, te interesează permanent, dar cele care descriu stilul de joc al

Numărul de taste pentru un jucător se ridică la 8, și aici sunt incluse și tastele pentru folosirea



din jucători, fie de inteligența artificială. Fiecare asemenea personaj are propriul vehicul, o aparență specială și anumite atribute, pe care le poți afla citind manualul. Ar fi fost bine ca acestea să fie accesibile și în joc, dar nu sunt. Unele dintre ele, mai precis cele



respectivului personaj sunt relevante numai când este controlat de AI. Ca orice joc de acest

tip care se respectă, Renegade Racers oferă un control destul de simplu, pentru a putea fi stăpânit de copii.

obiectelor culese pe drum. Deoarece ai numai două locuri pentru obiecte, nu vei avea la dispoziție permanent toată gama acestora, ci depinde de tine pe care le preferi (și le găsești). Nu este însă vorba de un management complicat, accentul jocului căzînd pe cursă și luptă. RR oferă mai multe tipuri de joc, și permite multiplayer chiar pe același calculator. Dacă aveți cumva mai multe monitoare (și o placă video cu asemenea facilități - un Matrox G400 Max spre exemplu), puteți să le folosiți în RR. Pentru RR, cea mai bună placă video este una D3D care să permită texturi pe 32 de biți, în acest mod, jocul arătînd destul de bine. Din păcate, senzația de viteză nu este foarte bună, dar pentru utilizatorii care suferă de rău de mașină s-ar putea să fie OK.

În cazul în care aveți un calculator bun, bine dotat în special la capitolul video, și persoane adecvate în inventarul familial, puteți încerca acest joc.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE												
Plusuri - Control simplu - Multiplayer pe același calculator - Relaxant...oarecum	Procesor P200 Video Direct3D	<table border="1"> <tr> <td>Renegade Racers</td> <td>█</td> <td>█</td> <td>█</td> </tr> <tr> <td>South Park Rally</td> <td>█</td> <td>█</td> <td>█</td> </tr> <tr> <td>N/A</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Renegade Racers	█	█	█	South Park Rally	█	█	█	N/A				<h1>7.2</h1>
Renegade Racers	█	█	█												
South Park Rally	█	█	█												
N/A															
Minusuri - Prea simplist - Senzație slabă de viteză	Memorie 32 Hard 115 Mb	Go2net 51 Link Recomandat http://www.interplay.com	In timp <table border="1"> <tr> <td>█</td> <td>█</td> <td>█</td> <td>█</td> </tr> </table>	█	█	█	█								
█	█	█	█												
			Pentru copii												

Inserenti

Romas Comercial	2	Distribuție Leadtek
Comtek	3	CERF 2000
Best Computers	5	Jocuri localizate
Happyline	7	Acces internet
Kappa	9	Showroom Kappa
Mobile Comm	15	Revista Mobile Comm
VTCD	29	Fabrică de CD-uri
Best Computers	36	Plăci video
LeadTek	39	GeForce LeadTek
Best Computers	84	The Sims

Adrese utile

Mediasat	Bd. Ferdinand nr. 99 București	20.50.650
Kappa	Bd-ul Națiunilor Unite 8, Bl. 104, sc. 3, Et. 1, București	336.57.61
Softnet	Cal. Floreasca 167, București	230.73.60
Best Computers	Bd. Elisabeta, București Pasajul Lipscani	314.76.98 310.28.32
Microsoft	-	210.43.93
Sony Overseas	-	224.47.10
Flamingo Computers	Bd. N. Titulescu 121 Cal. Dorobanților 132	231.04.32 222.63.36
Monosit	-	330.23.75
Ubisoft	Bd. Primăverii 51, sector 1	231.67.69
ICG	-	221.73.43

Imagini & grafică

Atenție! Dacă ați realizat imagini deosebite cu orice program de grafică existent și doriți să le vedeți în paginile revistei la viitoarea rubrică dedicată creațiilor cititorilor, trimiteți această imagine pe adresa redacției, pe o disketă. Poza poate să fie în orice format , jpeg, tiff, bmp însă salvată la calitate maximă. Materialele sau manuscrisele expediate devin proprietatea editurii.

V-AȚI SĂTURAT DE PROMISIUNI?

IATĂ ATUNCI O CERTITUDINE:

1

JOC ORIGINAL GRATUIT
pentru fiecare abonat pe 12 luni!

1

OCAZIE UNICĂ DE A CÎȘTIGA
un sistem Athlon la 800 Mhz!



abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!

Viata lor este în mâinile tale

un joc de strategie cum n-ai mai văzut

localizat în România

25,5 \$

prețul nu include TVA

The Sims

Simulatorul de oameni de la creatorii SimCity™

- proiectează și mobilează casele în care vor locui personajele tale
- crează proprii tăi omuleți, conturându-le personalitatea, îndemânarea și înfățișarea după cum te taie capul
- privește Sims-ii trăindu-și viața și ajută-i să-și găsească fericirea
- antrenează-i pentru a se descurca mai bine în viață
- orientează-i în relațiile sociale și găsește-le pereche (monogamia este lipsită de sens în lumea lor)
- fii cu ochii pe ei când vor avea un bebeluș
- păzește-i de pericolele care-i pândesc: hoți, incendii, șomaj, inundații
- fă toate astea și încă multe altele dar ai grijă! Sims nu sunt niște simpli roboți, ci omuleți cu reacții umane firești care-ți vor da mult de furcă.

The Sims este jocul care te va ține în priză pentru mai multe luni!

magazinul tău de calculatoare

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

best
computers