

<http://www.xtrempc.ro>

xtremPC

revista care are (aproape) întotdeauna dreptate

XPC - 20 Demo-uri
Utilitare
Aplicatii

numarul 20- mai 200
100 pagini - 43.000 lei



Geforce 3

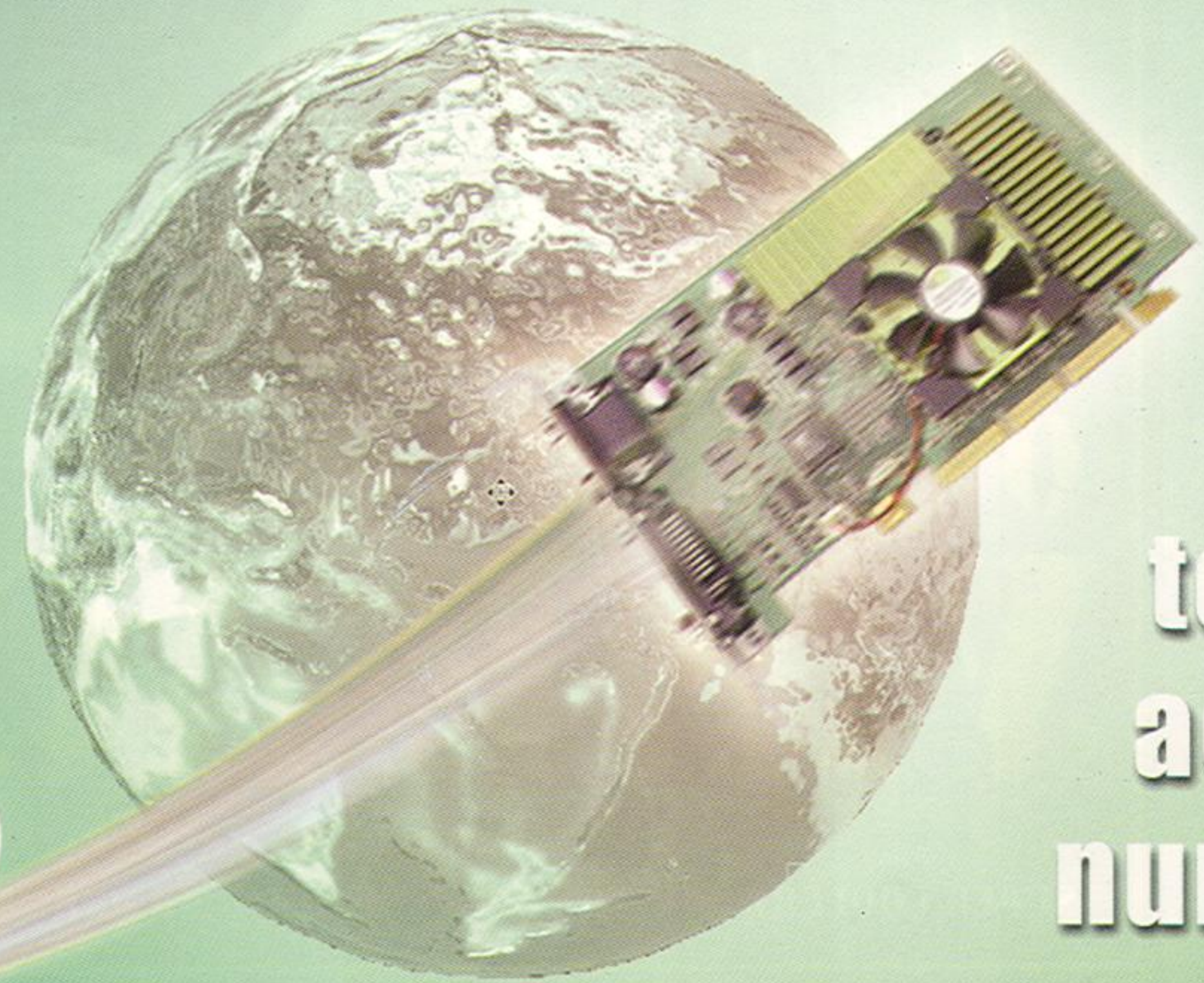
pregătește-te
pentru
impact

Bluetooth

viitorul "telefonului fără fir"
Aromele MX-ului
varietate vs calitate

Office XP

prima experiență .Net
Puterea sunetului
Altec Lansing ATP3



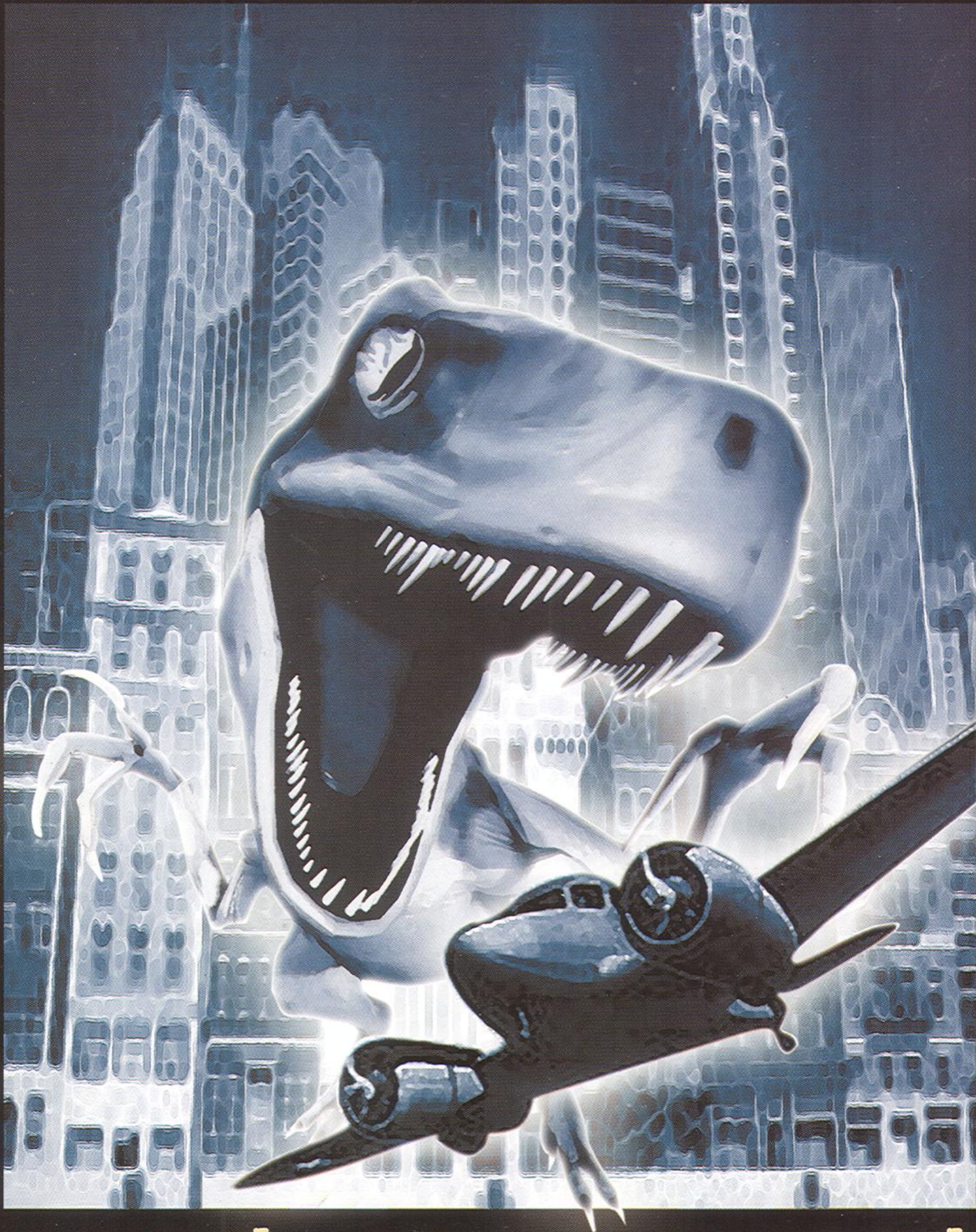
tot în
acest
număr:

TESTE HARDWARE

peste 35 de produse prezentate

Pentium IV vs Thunderbird - GPRS - Integra Insight
Actori virtuali - Producători români - Reportaj cu fete
Majestic- Sigma- Buget redus - Blackmail

**SKIN MEDIA V-A ADUS LEADTEK GEFORCE 256:
PLACA GRAFICĂ A ANULUI 2000!**



**O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ
VINE ACUM!**

ÎN ROLURILE PRINCIPALE:

"SUPER COOLERE" "ÎNTRU 8 MB SDR ȘI 128 MB DDR" "MONITORIZARE HARDWARE"

Sk!n

M e d i a

Puskin 18, Bucuresti 1

Tel: (01)-231.50.97

RESELLERI:

BUCURESTI:

Best Computers
Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers
Tel: 01-211.70.90

K-tech Electronics
Tel: 01-224.45.35

PC&A
Tel: 01-242.53.84

Tape Computers
Tel: 01-330.90.22

Omnitech Trading
Tel: 01-210.50.65

C&C Computers
Tel: 01-322.90.80

GALATI:

Nexial Research
Tel: 036-319.120

PLOIESTI:

Monza
Tel: 044-11.00.14

IASI:

ComputerHouse
Tel: 032-217.800

SIBIU:

DHC Computers
Tel: 069-232.234

SUCEAVA

Ley Impex
Tel: 030-520.560

TIMISOARA

SARATOGA
Tel: 056-199.780

ASSITEC

Tel: 056-190.337

ARAD

BB COMPUTER
Tel: 057-280.555

Leadtek WinFast
GeForce3 TD 64 Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 Ultra 64 Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 GTS 32/64 Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 MX 400 64Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 MX Dual Head
32 Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 MX SH Pro 32 Mb




Leadtek WinFast
GeForce2 MX 32 Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 MX 200 32 Mb



 **Leadtek®**

Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători romni de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul dar nu orice!



Magazinele Best Computers din București:

- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- Bd. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- Bd. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipsani, tel. 310.28.32

best
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



O problemă de alegere

În perioada precedentă CERF-ului, s-a petrecut un eveniment interesant: firma Flamingo s-a decis să nu mai participe la acest eveniment și să organizeze o expoziție separată în aceeași perioadă la World Trade Center. Nelămuriți de unele aspecte ale acestei situații, am căutat explicații în cele două comunicate de presă care ne-au fost trimise la redacție: unul de la Flamingo și unul de la Expotek, organizatorii CERF-ului.

Flamingo spune că CERF-ul a avut de la o ediție la alta din ce în ce mai puțini vizitatori și firme participante (lucru dovedit și de recent încheiata ediție), că închirierea spațiului costă prea mult, că firma Expotek nu face suficientă reclamă expoziției și că "Flamingo ar fi contribuit semnificativ prin propria sa campanie și prin propriul său cost la mediatizarea acestui eveniment generic pentru întreaga piață IT din România", preferând să își promoveze imaginea și produsele într-un eveniment separat. Expotek afirmă că Flamingo a întârziat plata spațiului de la CERF-ul de anul trecut cu aproape un an de zile, că oferta lor de spațiu expozițional este mai ieftină decât cea de la CeBIT de exemplu, și că "CERF ocupă locul doi ca număr de vizitatori și locul trei ca număr de firme reprezentate, conform statisticilor publicate de Romexpo și Expoline International."

Adevăratele motive ale acestei sciziuni sunt dincolo de scopul acestui editorial. Ce putem face însă este să tragem linie și să vedem care sunt avantajele și dezavantajele ce reies din această situație: în primul rând CERF-ul a avut cu o firmă participantă mai puțin, a cărei lipsă s-a simțit, Flamingo fiind un expozant important, fie el rău-platnic sau nu. În al doilea rând, cheltuielile suportate de Flamingo au fost sensibil mai mari decât i-ar fi costat participarea la CERF, impactul fiind însă în opinia noastră mai redus. Pe de altă parte, prin separarea de CERF, Flamingo a operat o selecție asupra vizitatorilor, cei care au ales World Trade Center declarându-și mai mult sau mai puțin direct interesul pentru această firmă.

Voi, cititorii revistei, nu ați avut nimic de pierdut: World Trade Center a fost la doi pași de Romexpo, și ambele expoziții au putut fi vizitate în aceeași zi fără probleme.

Adrian Dorobăț

Redacția

Redactor șef: Adrian Dorobăț
Hardware: Daniel Roșu
Jocuri: Adrian Dorobăț, Andreea Chifan
Software: Adrian Dorobăț
Internet: Adrian Dorobăț
Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Florina Dumitrașcu, Crina Albu, Daniel Iliuță
Colaboratori: Adrian Radu, Bogdan Eparu, Constantin Ciprian

Contact

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

Tipar:

Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

XtremPC este publicată lunar de
Romas Media
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818

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

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

Cuprins

Internet

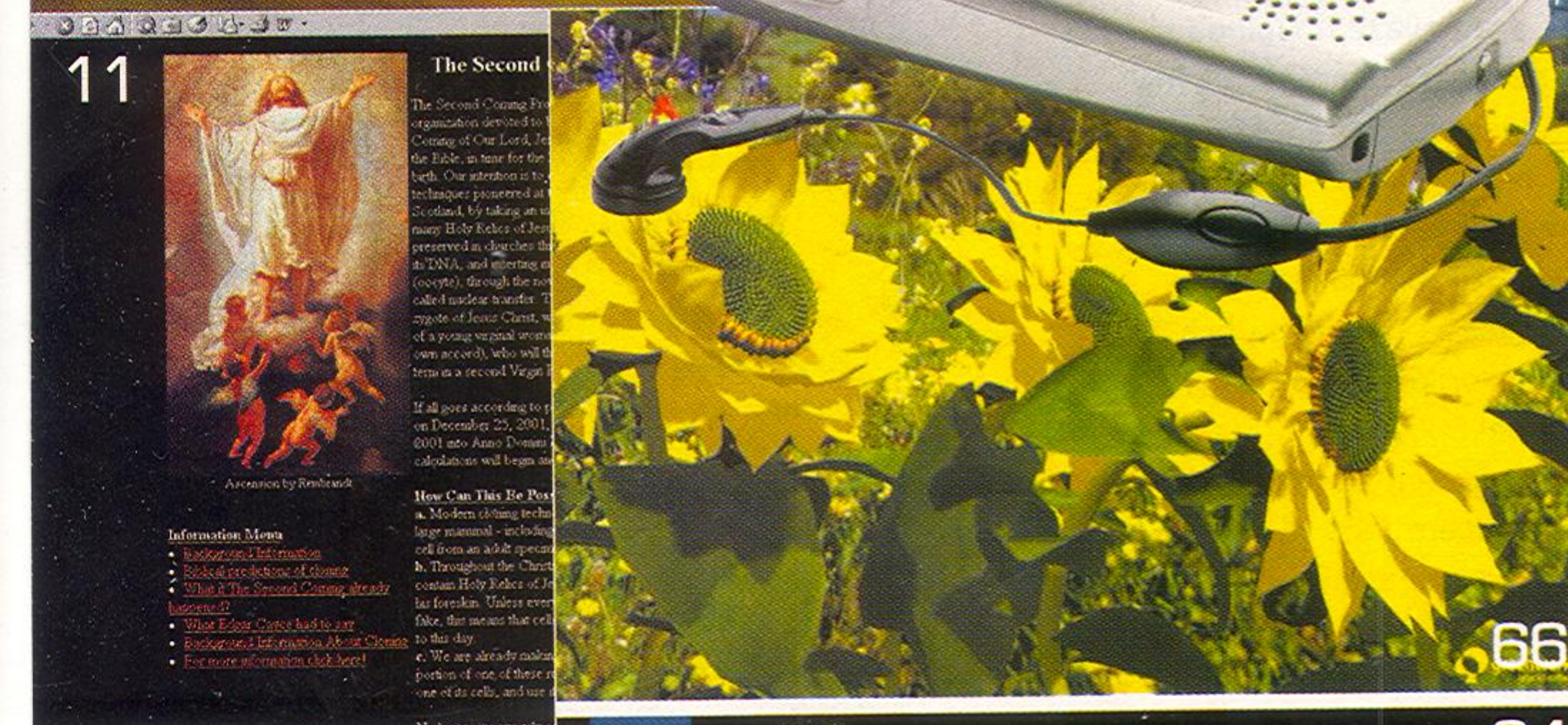
- 5 Redacția
- 6 Cuprins
- 8 Știri Internet
- 10 Xplorer
- 12 Tehnologia Bluetooth
- 14 GPRS - un nou salt tehnologic în telefonia mobilă

Software

- 52 Știri software
- 53 Scrisori software
- 54 > Programe de care ai nevoie
- > Ieșind din Windows
- > Update-uri
- 55 Plugin-uri
- 56 > Onix Tree Professional
- > Greenworks X-frog
- 57 Integra Insight
- 58 Efecte speciale
- Actori virtuali în Final Fantasy - The Movie
- 60 Microsoft Office XP
- 64 Galerii Xtreme

Jocuri

- 66 Știri
- 68 Multiplayer&Online
- 72 Producători români
- 76 Reportaj
- Cine a zis ca fetele nu joacă Counter-Strike?
- 80 Aquanox
- 81 Majestic
- 82 Sigma the Adventures of Rex Chance
- 84 Black&White
- 87 Worms World Party
- 88 Summoner
- 91 Serious Sam
- 92 Buget redus
- 94 Black Mail



94

Hardware

- 18 Știri hardware
- 24 Scrisori hardware

PREZENTĂRI

- 28 Altec Lansing ATP3
- 30 Noile arome ale MX-ului

TESTE

- 32 Plăci video - test de calitate
- 36 GeForce
- 40 Pentium 4 vs Thunderbird

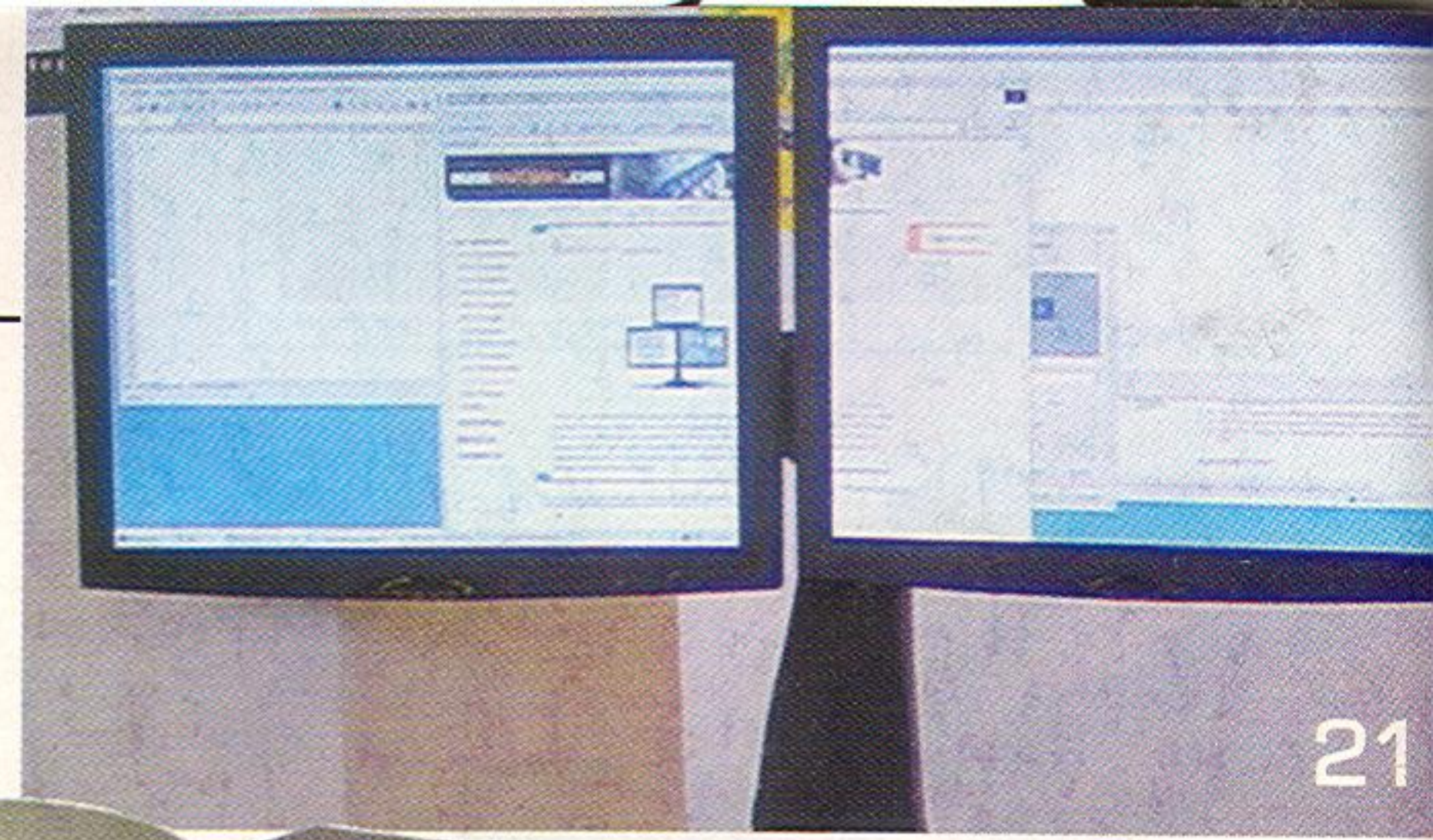
PLĂCI DE BAZĂ

- 42 DFI AK76-SN
AMD761
MSI K7T Turbo
KT133A
ASUS CUV4XE
VIA694x
ABIT BX133 Raid
BX440
- 43 DFI AM35 EC
VIA VT8365
IWILL KA266
Ali Magic 1
Hercules Prophet 2MX64
GeForce2 MX

DIVERSE

- 44 Power Color GeForce2GTS
GeForce2 GTS
Palit MX400
GeForce2 MX400
Fujitsu Scaleo
Sistem
- 45 ASUS Laptop
Laptop
Comrace
Sistem
- 46 ACER ScanPrisa640U
Scanner
Plustek Optic Pro 9636T
Scanner
Logitech MouseMan Ifeel
Mouse
Logitech Rumblepad
Controller
- 47 Epson Stylus Photo 1290
Imprimantă
Rocco System 5.1
Sistem boxe
Genius Maxfighter F-33D
Controller
Liteon DVD12x
DVD

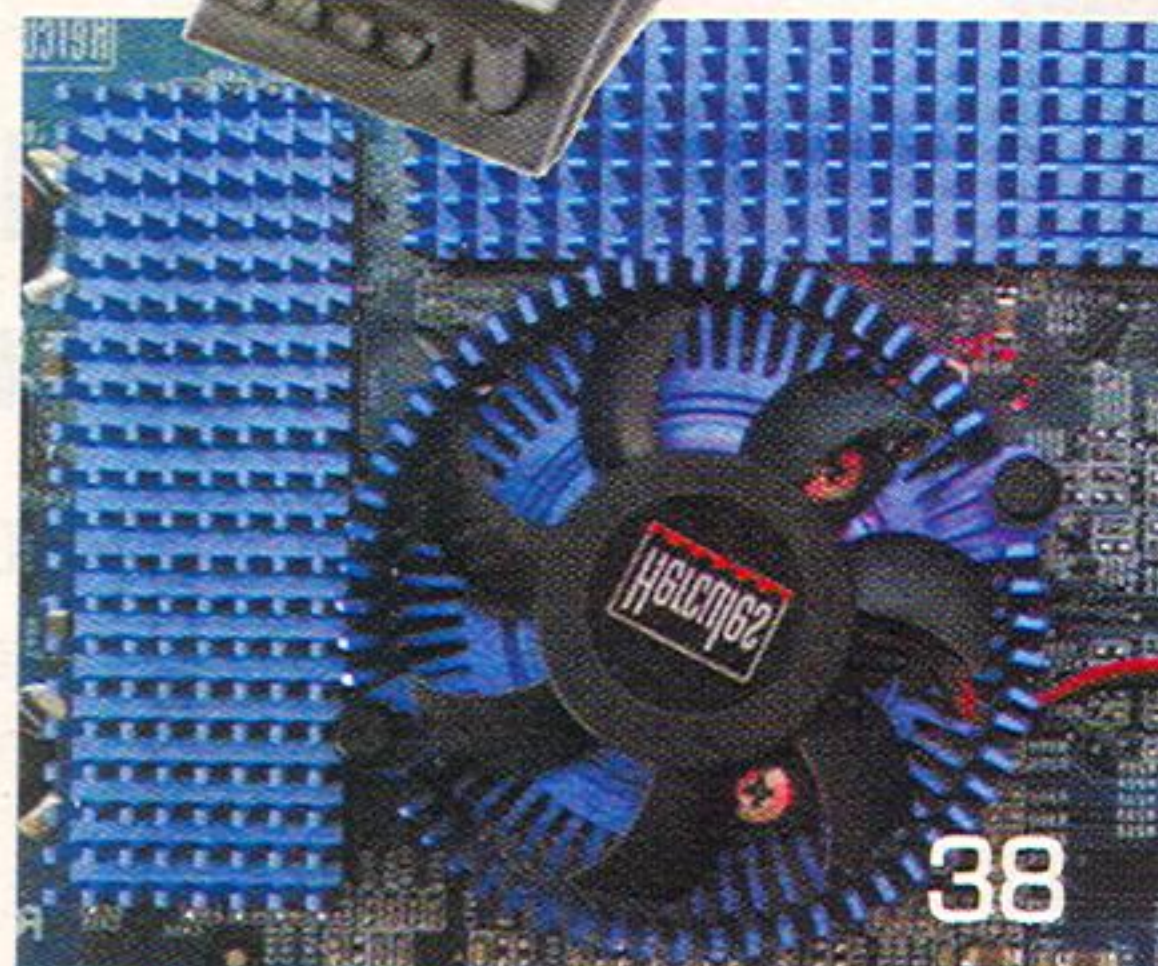
- 48 TOP 5 hardware



21



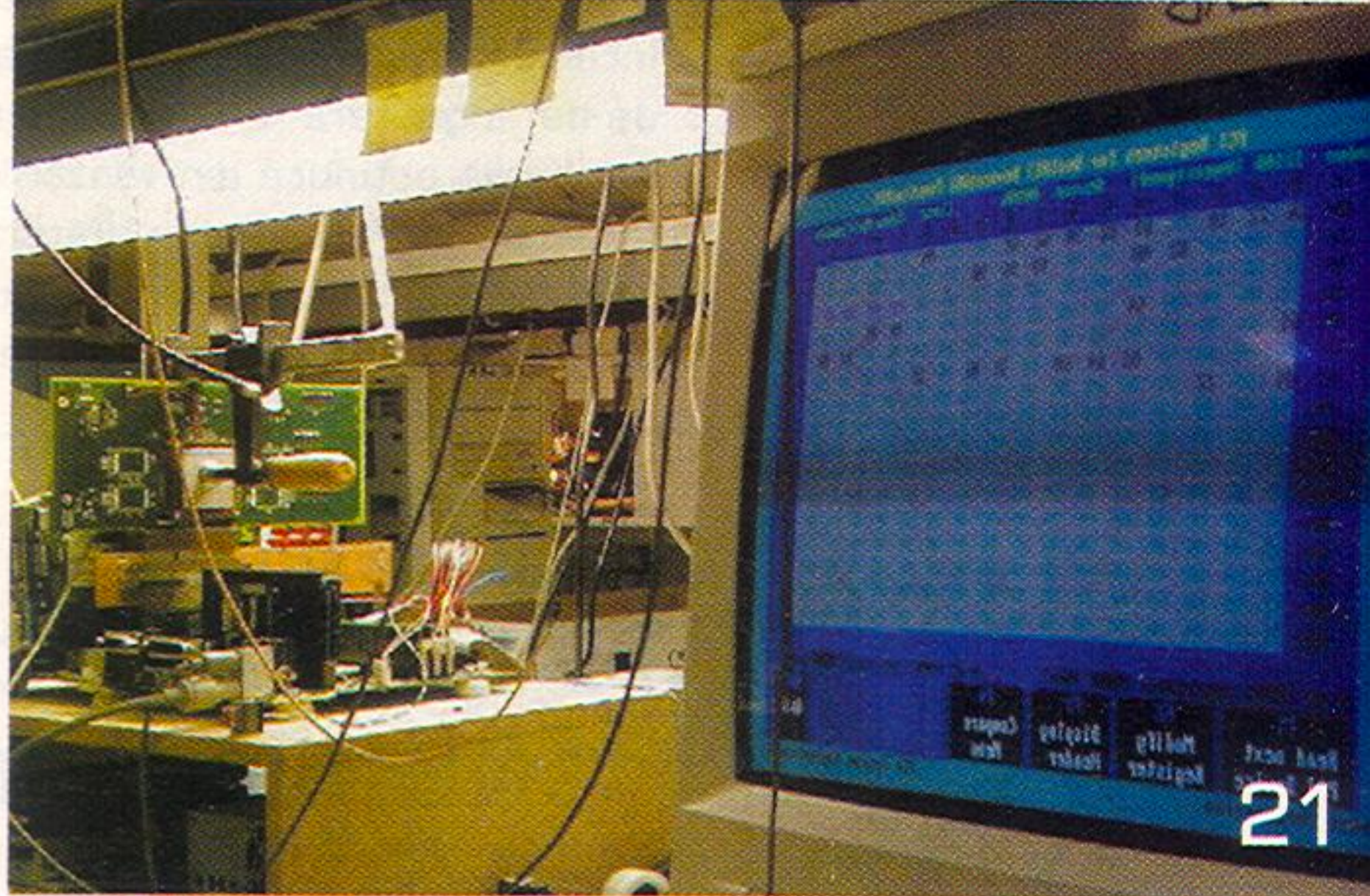
18



38



42

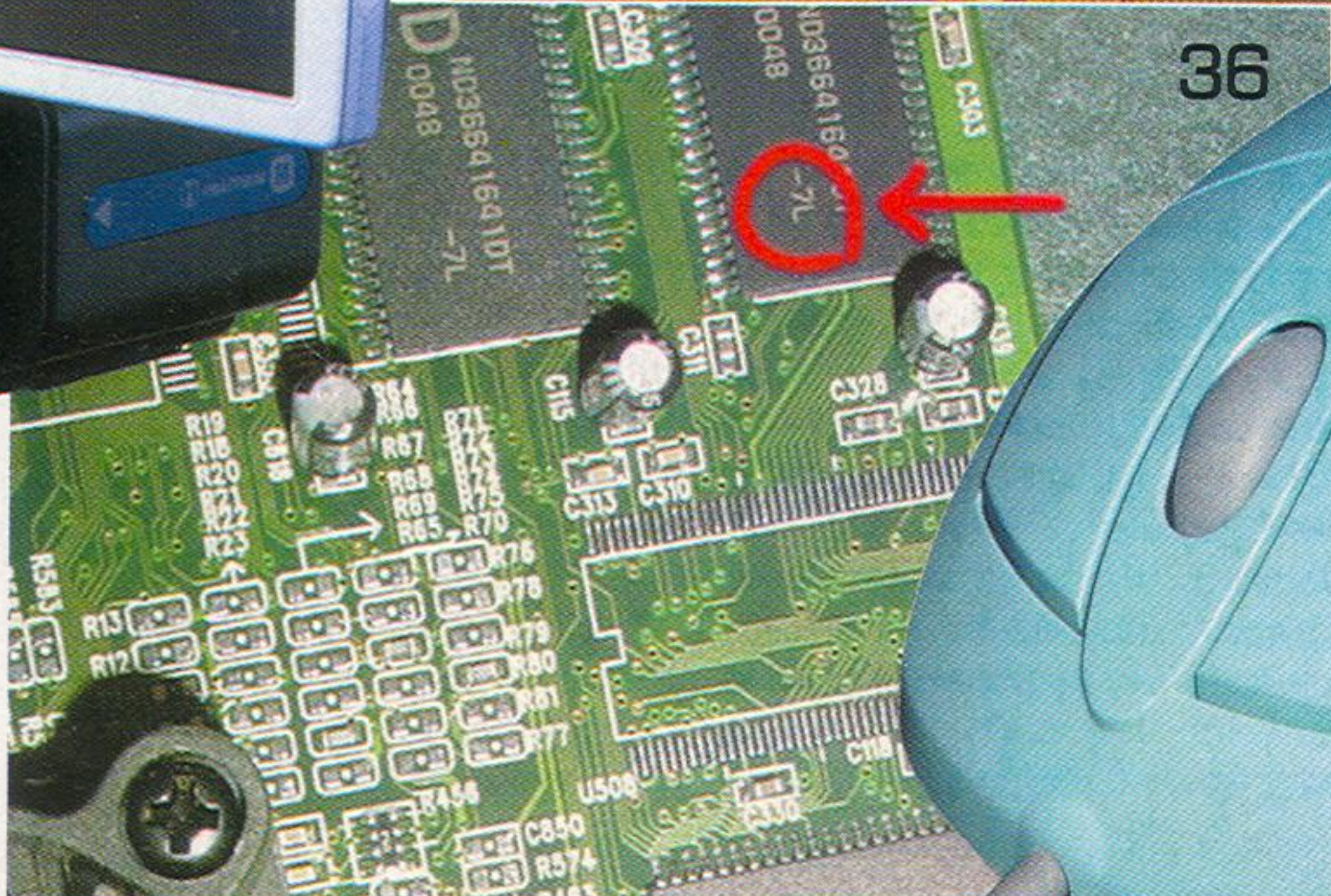


21

20

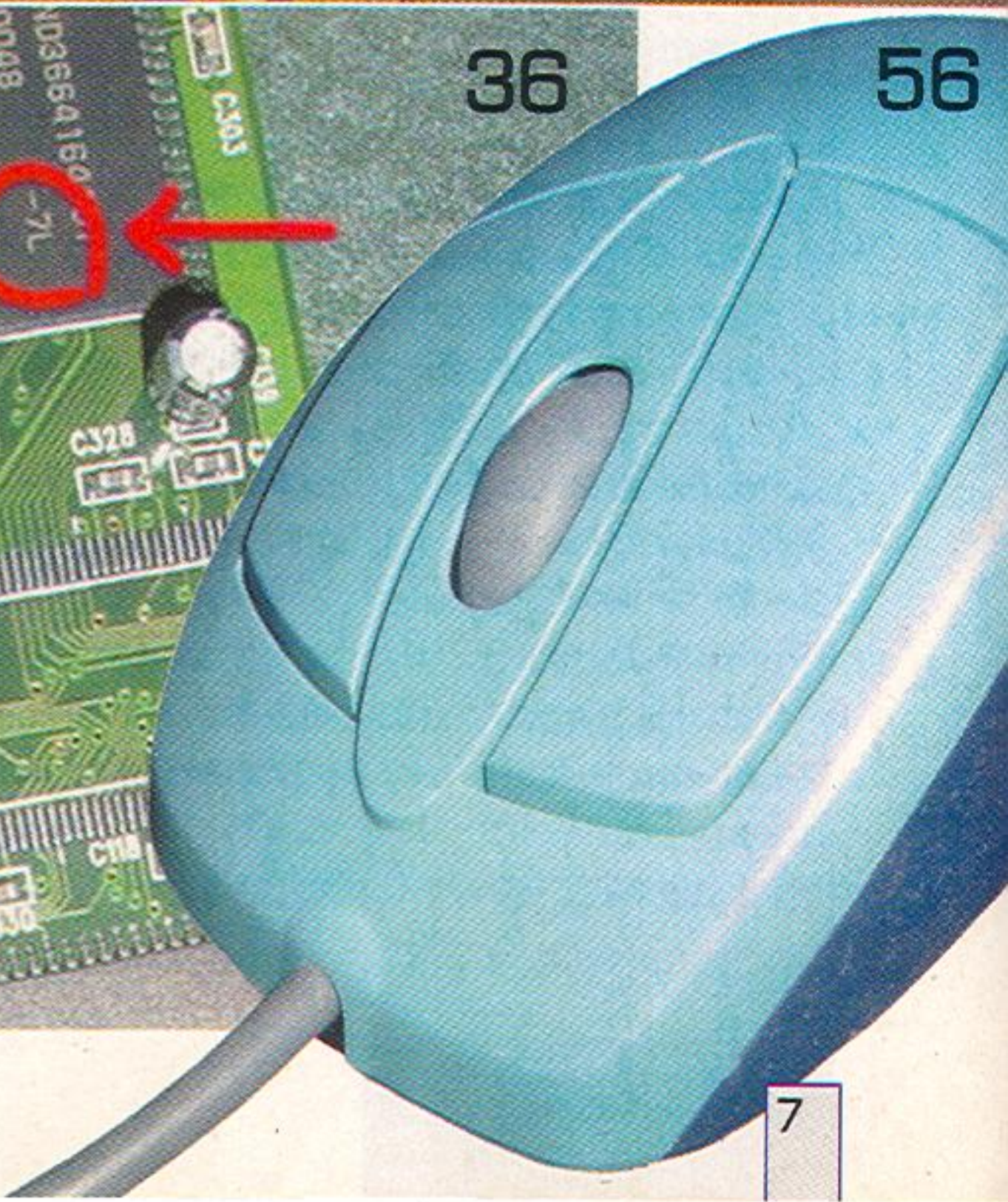


19

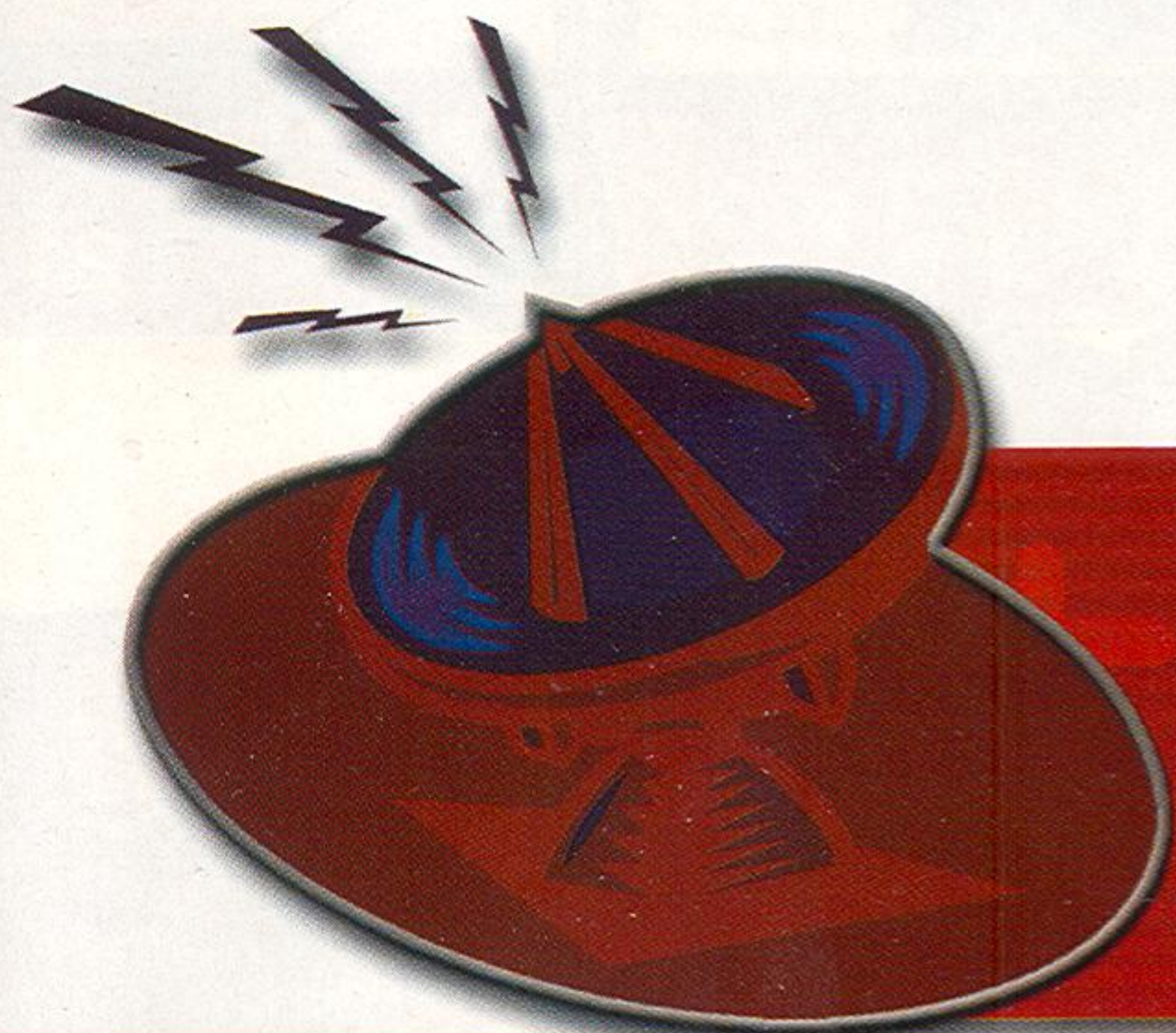


36

56



7



<http://www.xtrempc.ro>

internet

Pe scurt

Muzică mai puțină cu Napster

Cei de la Napster, ajunși la disperare, încearcă să blocheze schimbul liber de MP3-uri, într-o încercare de a rămâne deschisă compania.

Blocarea schimbului liber presupune utilizarea de un nou soft care conține filtre. Acest soft va fi folosit de Napster pentru a detecta copyright-ul prin examinarea lungimilor de undă ale unor frânturi de melodii.

Problemele juridice ale acestei companii au adus-o în lumina reflectoarelor și acum trebuie să introducă rapid acest nou software cu filtre pentru a evita falimentul. Nu este clar dacă fanii Napster vor gusta această nouă mișcare, întrucât majoritatea fișierelor folosite sunt piratate.

Detalii:

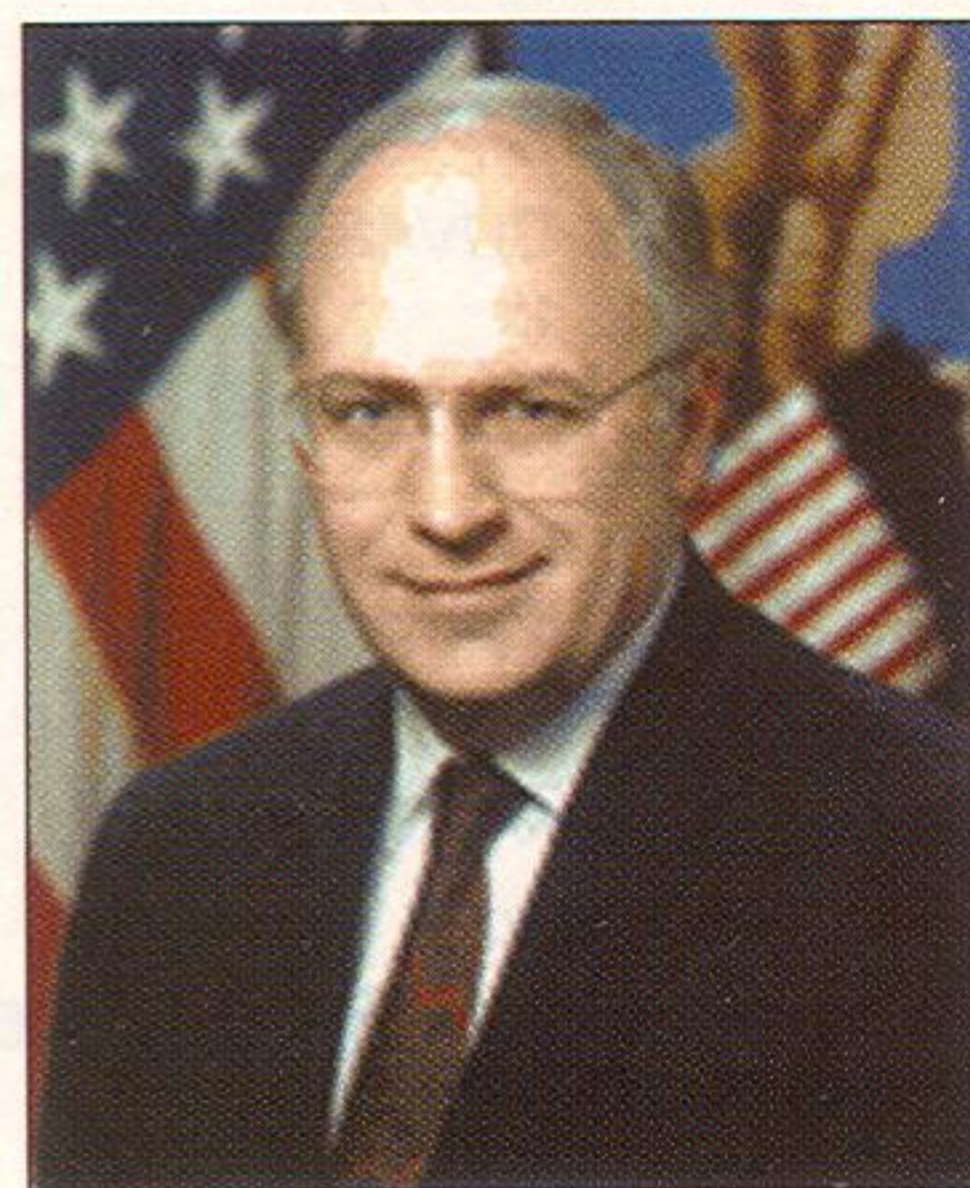
www.napster.com

Vicepreședintele SUA contra taxelor pe Internet

PE AMERICANI ÎI VA COSTA MAI PUȚIN CONEXIUNEA

Vicepreședintele Cheney s-a pronunțat în favoarea neimpozitării accesului la Internet, cerând Congresului American să interzică impozitarea accesului la Internet și să prelungească perioada de "înghețare" a impozitelor pe veniturile obținute din vânzările pe Internet, care expiră la sfârșitul acestui an. "Când vii din mediul afacerilor și ai o anumită expe-

riență în domeniul privat, îți dai seama că Guvernul nu creează prosperitate. Tot ce poate să facă este să creeze condițiile favorabile prosperității.", a spus Cheney. Impozitarea accesului la Internet ar limita dezvoltarea economiei prin Internet și ar descuraja companiile să investească în noi tehnologii. Congresul a primit favorabil sugestiile vicepreședintelui.



Detalii:

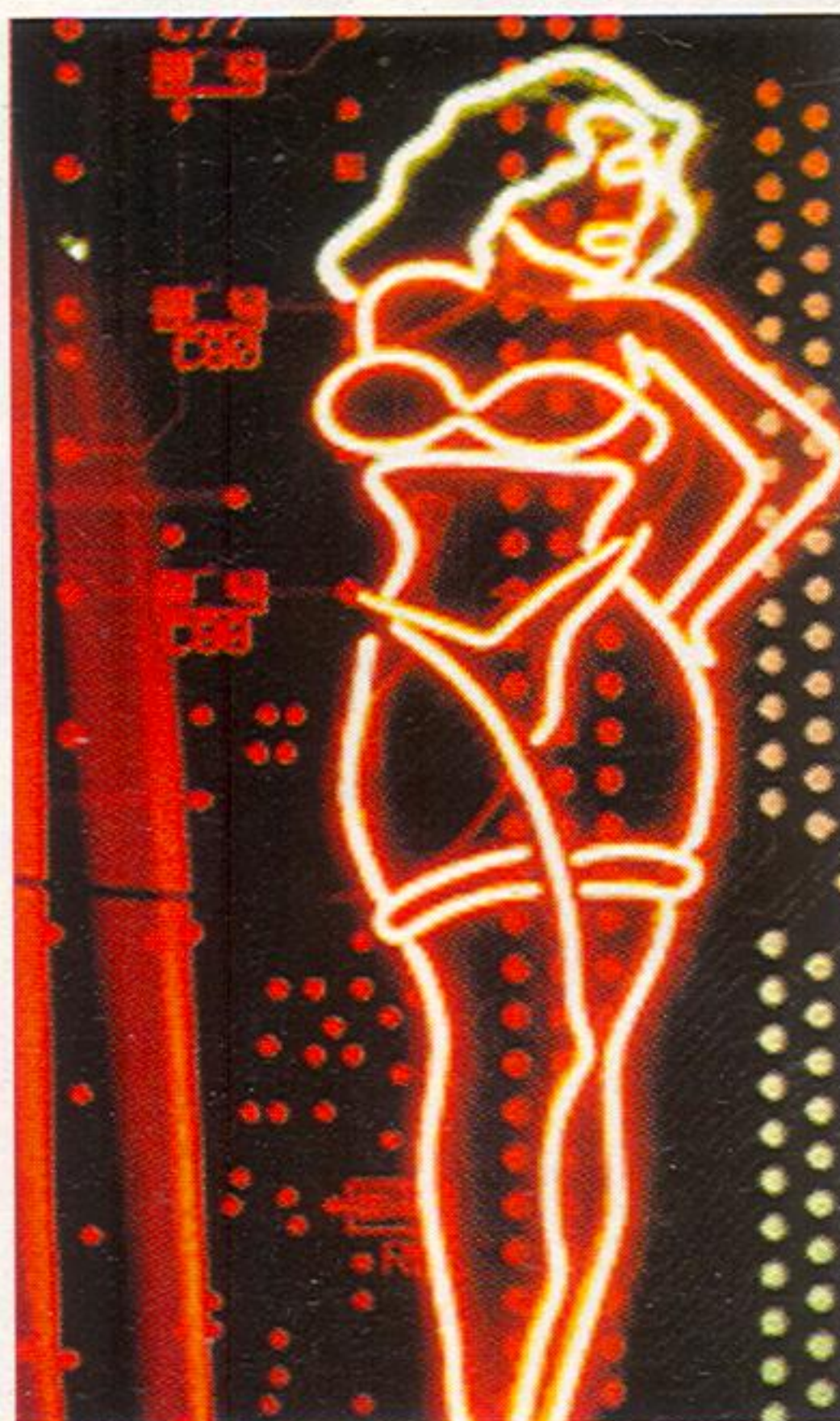
www.whitehouse.gov

Hackerul NASA din nou în închisoare

Jason Allen Diekman, condamnat anul trecut pentru piratarea site-ului NASA și a altor câtorva site-uri, este din nou în închisoare, acuzat de data asta de furt de cărți de credit. Diekman a folosit cu bună știință câteva coduri ale unor cărți de credit furate pentru a încerca să transfere bani prin Western Union. El era sub supraveghere în urma acuzațiilor anterioare de hacking și furt de cărți de credit și ar fi putut să primească deja 16 ani de închisoare. FBI-ul l-a arestat și acum este reținut fără cauțiune.

Detalii: www.latimes.com

Cybersex



FOLOSEȘTE ȘI INTERNETUL LA CEVA

Un nou raport al Universității A&M din Texas dezvăluie faptul că în rândurile studenților crește numărul partidelor de sex prin Internet. Unele dintre motivele menționate sunt "curiozitatea despre sex", "obținerea excitației", "îmbunătățirea activității cu partenerii reali". 3,5% dintre studenții intervievați au recunoscut că au căutat materiale cu conținut explicit sexual pe Web. 15% dintre studenți (majoritate bărbați) se masturbează, iar 12% fac sex cu parteneri Online.

Detalii: www.texasamu.edu

Pe scurt

Botezat ".com"

Un pasionat de Internet din Israel, de meserie programator, și-a schimbat oficial numele în ".com". Bărbatul, care petrecea în medie 12 ore pe zi pe Internet, a vrut să demonstreze cum i-a schimbat web-ul viața. "Am auzit prenume care aveau rezonanță arheologică. De ce eu nu aș aparține anului 2001?" a spus ".com" (Tomer Krissi). Oficialii israelieni au încercat să împiedice schimbarea numelui, dar nu au avut suport legal. Pe pașaportul bărbatului scrie acum ".COM KRISSI".

Outlook crede că va stopa gripa

În încercarea de a stopa virusii, care cel mai adesea se folosesc de clientul său de mail, Microsoft a anunțat că noua versiune de Outlook va refuza să deschidă atașamentele cu extensiile cel mai des folosite de virusi. "Această opțiune nu va rezolva problema și va conduce la alarme false", spune un programator. "Este timpul ca Microsoft să rezolve cauza și nu problemele apărute!"

Detalii:

www.microsoft.com

Website-uri amendate pentru încălcarea legilor intimității

NU-TI BĂGA NASUL UNDE NU-ȚI FIERBE OALA!

Trei site-uri pentru copii au fost amendate cu o sumă totală de 100.000\$ după ce s-a aflat că au adunat prea multe date personale de la copii. GirlsLife.com, BigMailbox.com și InsideTheWeb.com sunt primele site-uri condamnate sub o lege americană desemnată să protejeze copiii sub 13 ani. Alte site-uri pentru copii au fost citate de Centrul pentru educație prin media, unde se crede că sunt colectate prea multe informații de la utilizatorii lor.



Detalii: www.news.bbc.co.uk

Fraudă de un miliard de dolari

ULCIORUL A MERS DE MAI MULTE ORI LA APĂ

Camera Internațională de Comerț (CIC) a descoperit ceea ce se crede a fi o fraudă de mai multe miliarde de dolari, dezvoltată pe Internet. Cel puțin 29

de site-uri au fost implicate în vânzarea de obligațiuni bancare false. Toate au fost închise. Un mare număr de oameni a plătit până la 70.000\$ pentru acele obligațiuni, dar au aflat că nu le pot prezenta la bancă pentru încasare. Se pare că fraudă s-a desfășurat la nivel mondial și, deși poliția a arestat un mare număr de persoane, nu se crede că a prins creierul operațiunii. Nu se știe câți bani s-au pierdut, întrucât nu toate persoanele înșelate au depus plângere.

Detalii: www.cnn.com



Arta online

CACIALMA CU PICTURI

Doi bărbați au fost prinși după ce vânduseră o mulțime de lucrări de artă prin Internet. Au fost condamnați și obligați de un tribunal din USA să restituie o mare parte din câștigurile obținute. Ei au oferit obiecte spre vânzare pe eBay și au convins oamenii că respectivele obiecte erau autentice. Ei s-au dat de gol când au oferit un tablou modernist cu 25 de cenți, operă care de fapt valora milioane de dolari.

Detalii: www.news.bbc.co.uk

Pentru religia Jedi Knight, amendat cu 1000\$

"FORȚA" N-A FOST CU EL

Un bărbat australian a fost amendat cu 1000\$ pentru că a completat un formular de recensământ cu "Jedi Knight" în rubrica religiei. Acest individ inspirat de Star Wars este unul dintre cei care cred că titlul SF sus menționat ar trebui recunoscut ca religie. Amenda vine într-o perioadă în care prin Noua Zeelandă, Australia și mai nou UK, circulă email-uri cu formulare de înregistrare completate cu Jedi Knight în dreptul religiei și care cer oamenilor să facă la fel. Biroul de Statistică Națională a afirmat că această campanie prin email este doar o farsă.

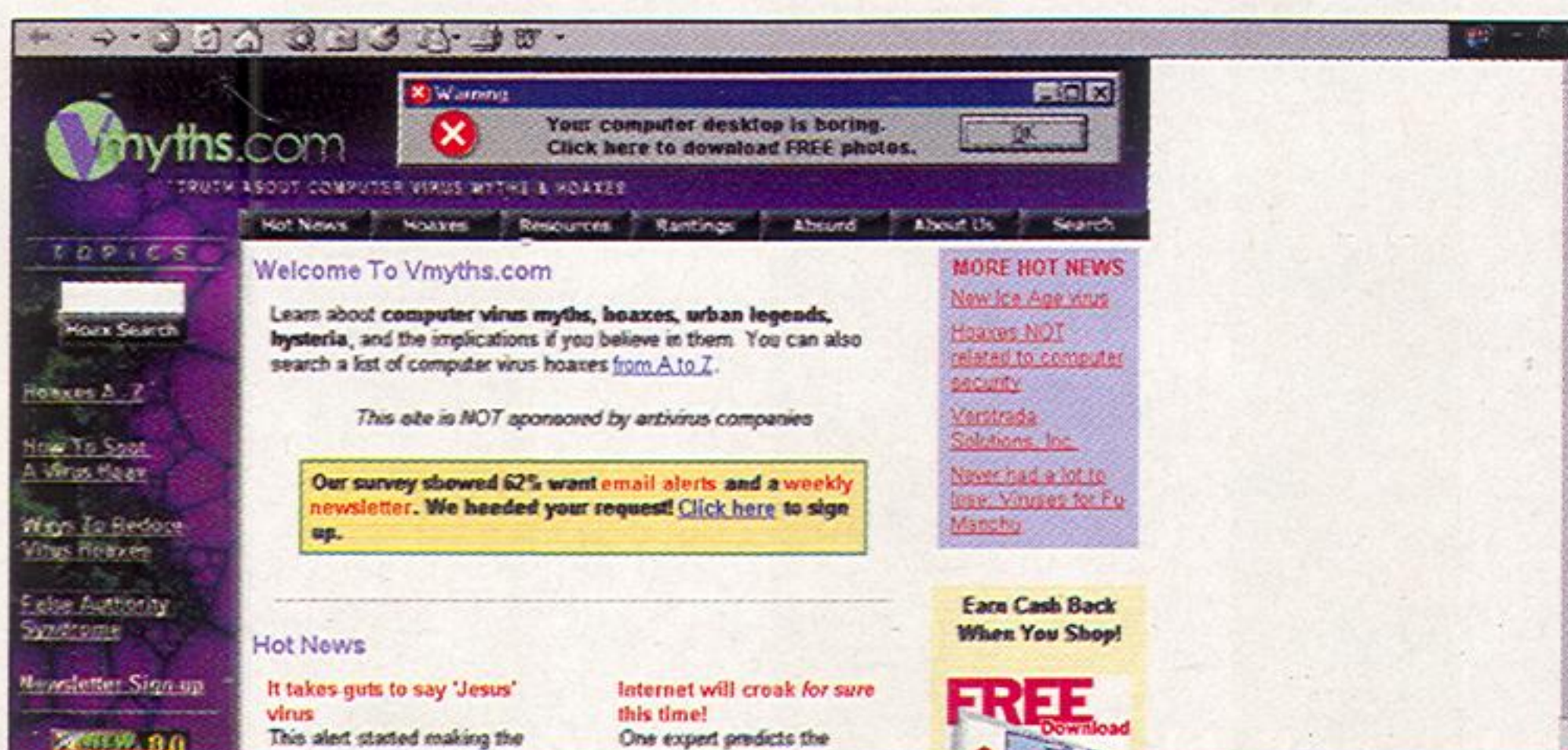
Detalii: www.cnn.com

Boli cu transmitere prin Internet

CLONA MELISSEI PROMITE DRAGOSTE ȘI ADUCE DEZASTRU

Un nou virus, clona celebrului virus Melissa, a lovit Internetul. Denumit în mod curent "Pețitorul", se oferă să ajute oamenii singuri să găsească dragostea, dar blochează serverele. Este un virus care se automultiplică și apare ca un email cu subiectul "Matcher" și cu textul "Vrei să-ți găsești

partenerul!!!/ Încearcă asta. Este cool.../" Prin accesarea fișierului atașat virusul se transmite automat tuturor adreselor din lista Outlook cam o dată pe secundă. Virusul a fost catalogat ca având un risc moderat și poate fi oprit cu una din ultimele versiuni de antivirusi, cum ar fi McAfee.



Detalii: www.vmyths.com

Site-urile cititorului

<http://www...>

<http://www.guistuff.com>

Nicolae Apostol ne-a sugerat să vizităm acest site dacă suntem interesați de web-design. Am decis să-i urmăm sugestia și bine am făcut: GUIStuff pune la dispoziția începătorilor, și nu numai lor, o mulțime de unelte cu ajutorul cărora își pot genera un layout pentru site, cât ai zice Style Sheets. Downloadabile și editabile, interfețele și meniurile pot fi editate și on-the-fly prin intermediul unui GUI Generator. Appleturi JAVA, bare de navigare, meniuri DHTML, toate acestea pot fi downloadate în mod gratuit de pe acest site. Foarte recomandat.

<http://www.seethru.co.uk>

Acest link vine direct de la Alex Mandache și este un e-zine interesant care urmărește pulsul Internetului, oferind știri și link-uri interesante, ba chiar și opțiunea de a te avânta în necunoscut urmând un generator de link-uri aleatoare prin intermediul unei baze de date de peste 3.000.000 de link-uri. Ne-a plăcut forumul, unde cei care au răbdare să citească vor găsi câteva personaje cu adevărat interesante. Joculețele în flash nu sunt foarte atractive, dar două-trei sunt suficient de originale încât să pară interesante. Subiectele abordate ar trebui să aibă uneori avertismentul "Adult only". Ok, de multe ori.



Link'o'pedia

Vi s-a întâmplat vreodată să vă duceți la cinematograful și să regretați banii dați pe bilet? Dacă vreți ca istoria să nu se repete, informați-vă cu atenție înainte. Paginile pe care le-am căutat pentru voi luna aceasta găzduiesc review-uri ale filmelor din cinematografele americane, multe dintre ele urmând să ajungă (în cele din urmă) și pe ecranele noastre. De asemenea, puteți găsi pe unele dintre link-uri scenarii, imagini, postere și alte materiale conexe filmelor.

<http://www.cinemagia.ro>

<http://www.imdb.com>

<http://www.rotten-tomatoes.com>

<http://www.film.com>

<http://www.suntimes.com/ebert/ebert.html>

<http://mrshowbiz.go.com/reviews/moviereviews>

<http://www.cinemachine.com>

<http://www.movies.go.com>

<http://www.mrqe.com>

<http://www.screenit.com>

<http://movie-reviews.colossus.net>

<http://www.cinemenium.com>

<http://www.reelusa.com>

<http://www.dailyscript.com>

<http://www.script-o-rama.com>

<http://www.geocities.com/moviescriptsandscreen>



Rai
media

Media & Publicitate

- dosare presă
- analize comparative
- buletine informative
- licitații
- obiecte promoționale personalizate

Sos. Iancului, nr.8, bl.114A, ap.29, Bucuresti

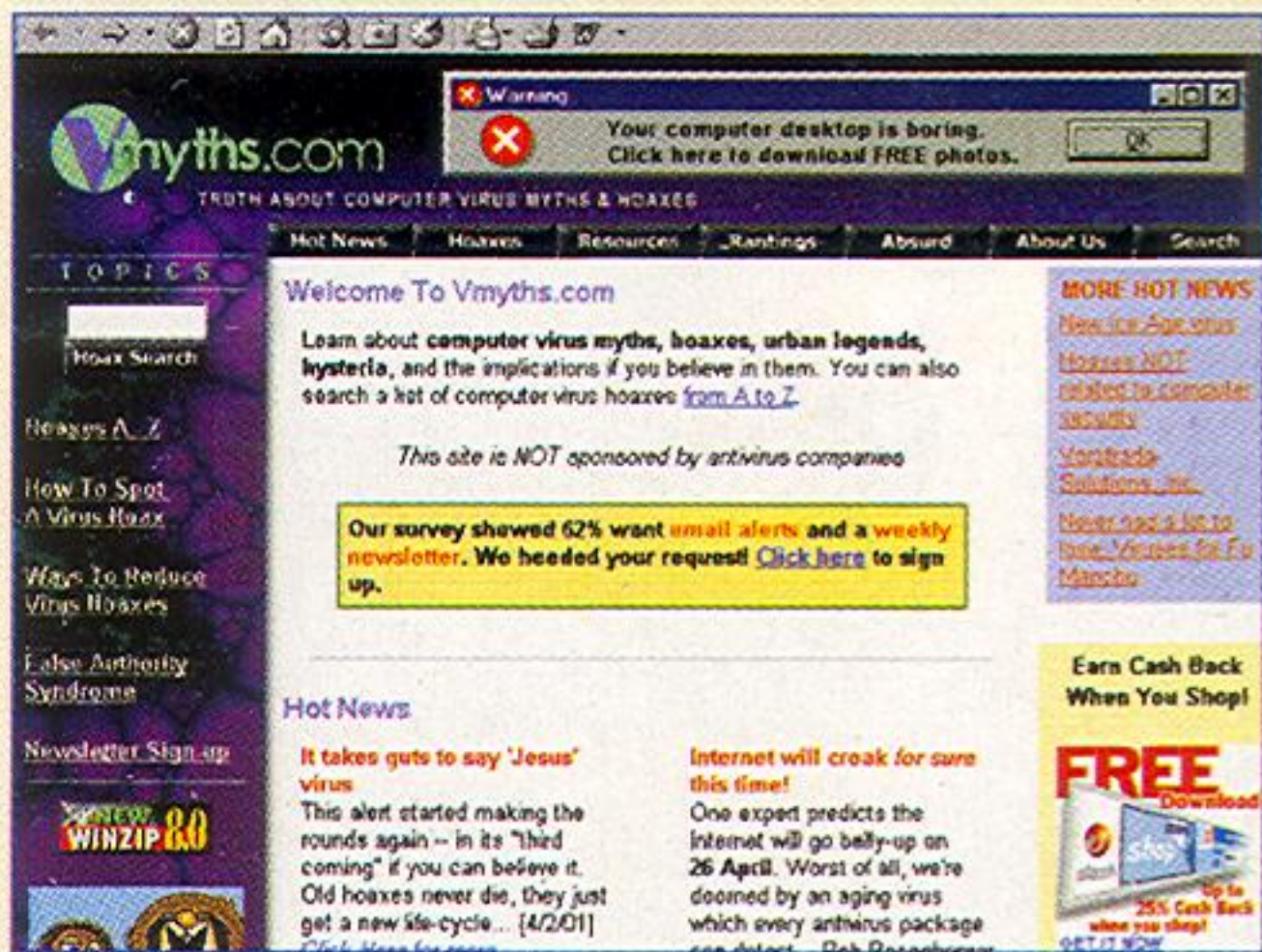
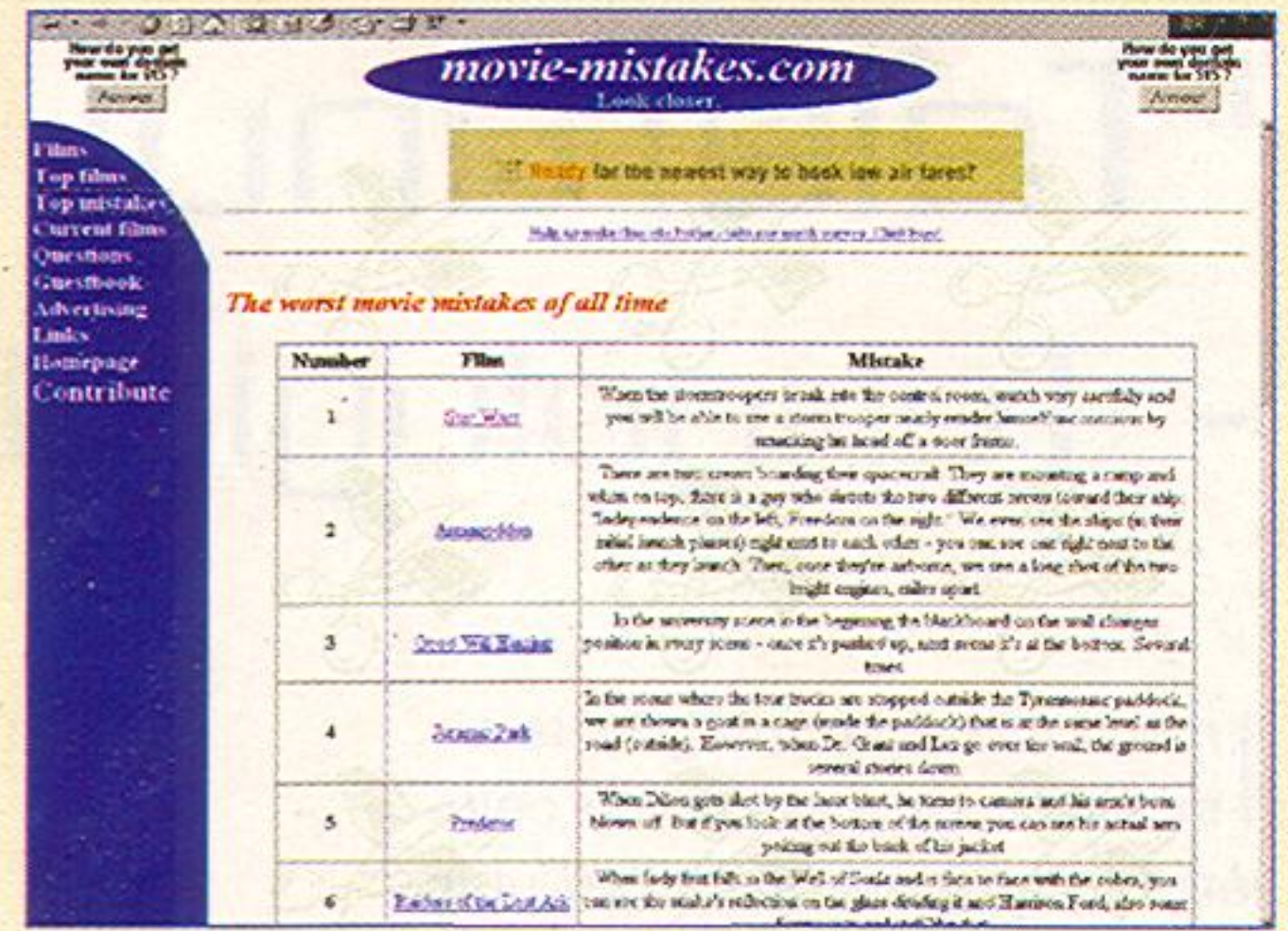
Tel. 250.53.72; tel/fax: 653.63.69

E-mail: raimedia@isp.acorp.ro

Cînd viața bate filmul <http://www.movie-mistakes.com>

Toată lumea face greșeli, dar marea majoritate a acestora trece neobservată. Te-ai aștepta ca în cinematografie, unde produsul final este urmărit de milioane de oameni, greșelile să fie mai reduse la număr. Nimic mai puțin adevărat. Pe acest site puteți găsi greșeli celebre din filme celebre, precum și greșeli pe care mulți dintre voi le-ați

trecut poate cu vederea din filmele preferate. Un top al greșelilor o atribuie pe cea mai flagrantă foarte popularului film Star Wars. La filme curente puteți găsi greșeli din filmele de ultimă oră, prezente și în cinematografele de la noi: "Crouching Tiger, Hidden Dragon", "Erin Broncovitch", "Enemy at the gates".



Povești cu viruși și alte dăunătoare <http://www.vmyths.com>

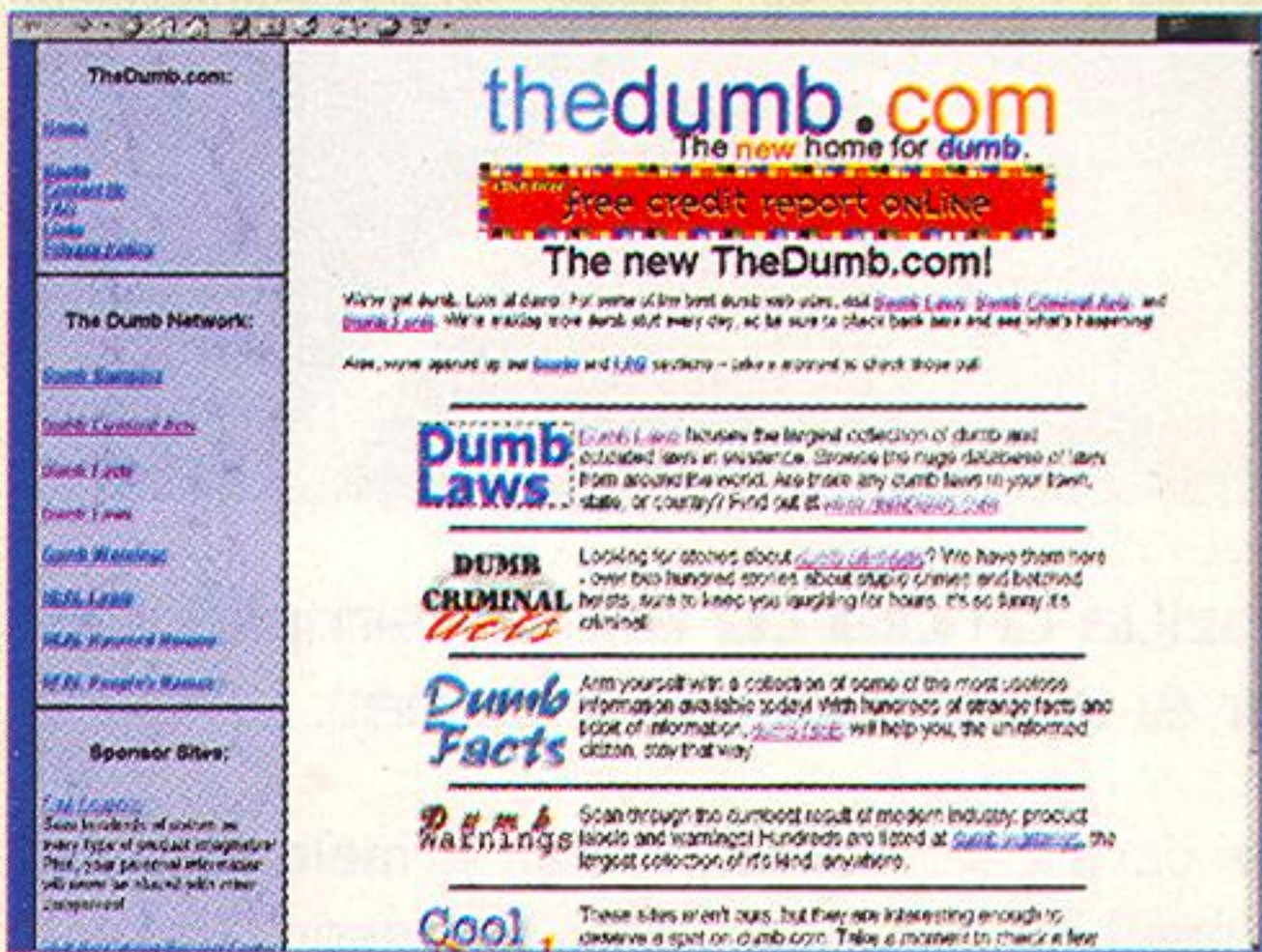
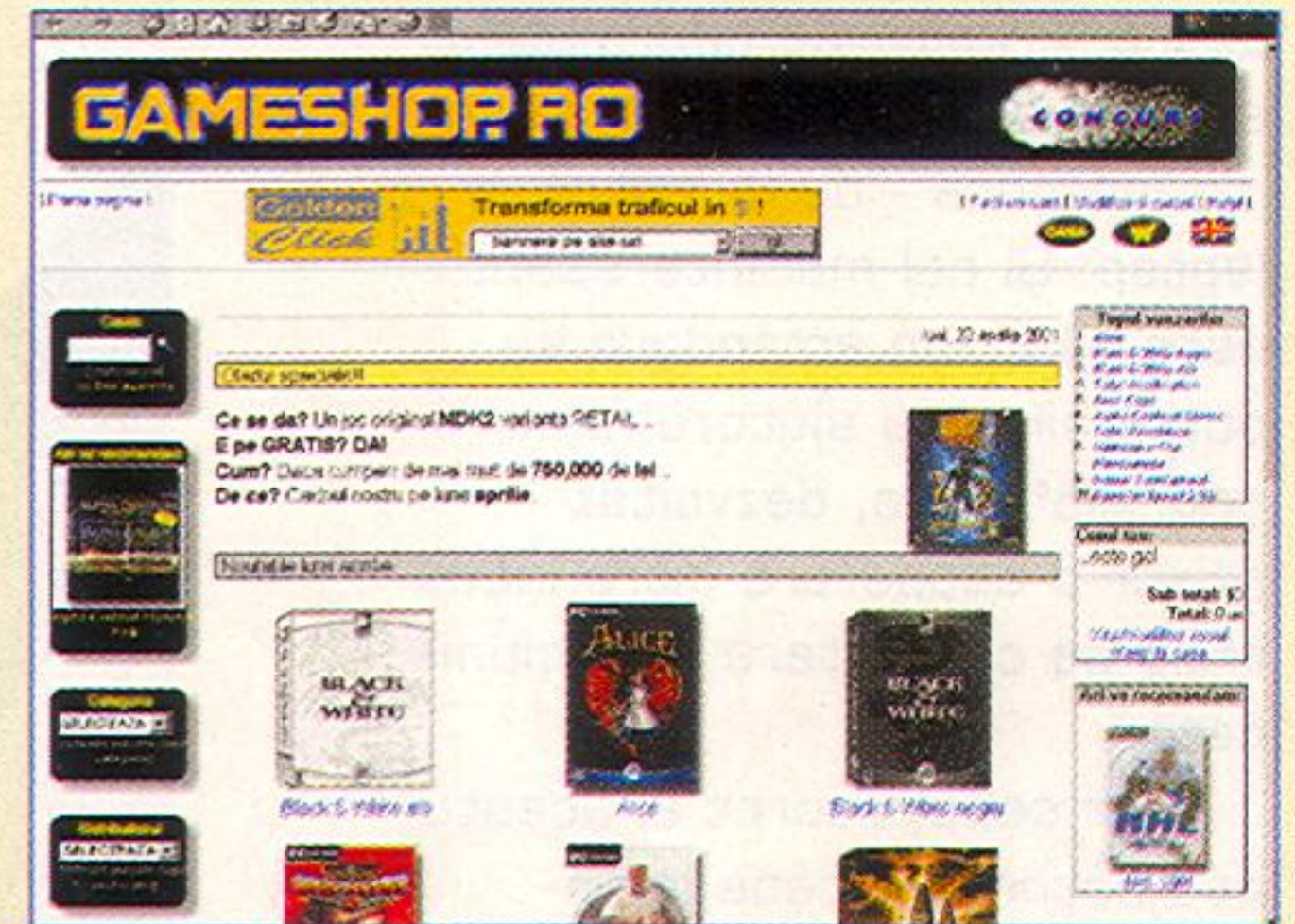
Toată lumea știe că există mii de viruși, care de care mai periculoși pentru calculatorul personal. Însă nu sunt mulți cei care știu că pentru fiecare virus real există zece viruși inventați, povești de speriat începătorii, izvorâte dintr-un amestec de zvonuri, farse și naivitate. În pagina Virus Myths găsiți modalități de a detecta dacă este vorba de

o alertă falsă sau de un virus real, precum și numeroase exemple documentate ale unor astfel de farse, uneori voite (din motive publicitare), alteori involuntare. Indiferent de situația lor sau a voastră, este cu siguranță un loc unde vei putea verifica o știre legată de viruși fără să te panichezi înainte inutil.

Jocuri de vânzare <http://www.gameshop.ro>

Spre surprinderea unora dintre voi (sau a altora, dar tot dintre voi), există și jocuri originale, în cutii, cu manual, tot tacâmul, care firește costă bani. Pentru cei care sunt dispuși să plătească o sumă mai mult sau mai puțin oarecare pe un joc original, există alternativa www.gameshop.ro, un magazin virtual de jocuri reale, care ne per-

mite să facem cumpărături ca americanii: de la distanță și eventual pe bază de precomandă. Jocurile vă pot fi expediate prin Prioripost, cu plata ramburs. Bonusul pentru luna aprilie este un joc MDK2 gratuit pentru fiecare comandă ce depășește 750.000 de lei, acesta schimbându-se în fiecare lună. Go get some!



Culmile prostiei umane <http://www.thedumb.com>

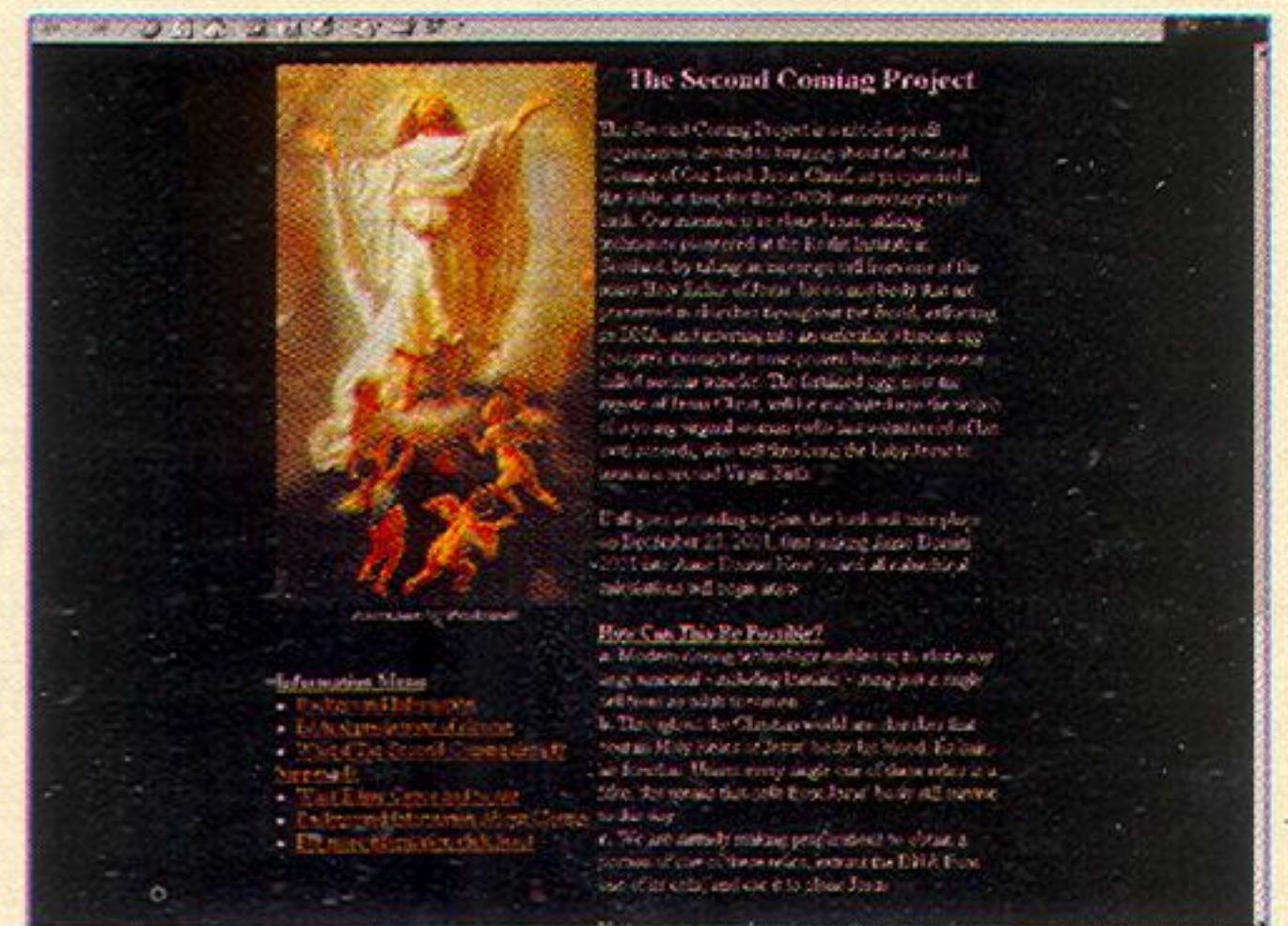
Site-ul este de fapt un portal care reunește mai multe pagini cu un conținut asemănător în fond, dar nu și în formă. Aici puteți găsi adunate legi tâmpite de pe tot globul, prospecte și etichete cu avertismente și instrucțiuni stupide, statistici și fapte diverse fără rost precum și infracțiuni cu grad ridicat de tembelitate. E interesant de

știut că în Irlanda nu e bine să pretinzi că ești vrăjitor, în Italia poți fi arestat dacă ești bărbat și porți fustă, iar în Thailanda poți lua 600\$ amendă dacă scuipi gumă de mestecat pe trotuar. În România, deși nu este menționat pe site, poți face aproape orice și cu 200-300.000 de lei rezolvi în mod relativ. Viva corectitudinea!

A doua venire <http://www.clonejesus.com>

Site-ul a făcut senzație în momentul apariției, ideea în sine (fie ea farsă sau nu) intrigându-i sau oripilându-i pe mulți: nici mai mult nici mai puțin decât strângerea de fonduri pentru clonarea lui Iisus. O inițiativă evident controversată, care nu are nici măcar un fundament științific foarte stabil, dar care are însă meritul de a te pune pe

gânduri mai ceva ca un roman SF: "Ce-ar fi dacă...". Desigur, ce ar fi dacă cineva se va îmbogăți radical și asta pe spinarea celor creduli... Pentru ca noul Iisus să se nască pe 25 decembrie 2001, fondurile și o femeie dispusă să fie gazdă trebuiau găsite până la sfârșitul lunii aprilie. Mă întreb...



"Telefonul fără fir" în Mileniul III

- Tehnologia Bluetooth -

Tip articol: **Tehnologii** • Redactor: **Adrian Radu**

Imaginați-vă că mergeți la o întâlnire de afaceri, cu celularul în buzunar și laptop-ul în servietă. Vă porniți laptop-ul și fără să faceți vreo conexiune suplimentară aveți surpriza de a primi e-mail. În timpul întâlnirii nu mai primiți și fișiere de pe la cei prezenți în sala de ședințe sau le trimiteți fără a folosi serviciul de poștă electronică.

Dacă în cazul serviciului e-mail, laptop-ul are nevoie să comunice cu celularul - care la rândul său e conectat la o rețea wireless, în cazul al doilea, trimiterea informațiilor este realizată direct de la cei din încăperea - de la laptop la laptop. Și cel mai interesant este că acum amândouă se pot realiza cu ajutorul unui nou "cip" radio, dezvoltat printr-o cooperare între industriile de computere și comunicații.

Iar codul secret al acestui nou actor pe scena informaticii este Bluetooth. Bluetooth este de asemenea și numele oficial al unui standard tehnologic cu cea mai rapidă dezvoltare din istorie. Practic, Bluetooth este o specificație pentru tehnologia wireless (fără fir), un standard global ce permite diverselor dispozitive să comunice între ele utilizând o frecvență radio protejată.

Portabile, telefoane mobile, echipamente de birou, aparate casnice și altele, toate pot comunica pe distanțe scurte fără bătaia de cap pe care o dau cablurile, fără prețuri mari și în condiții de securitate, având o rată mare de transfer și fără a necesita poziționarea în linie a acestora.

Spre exemplu, dacă folosești un celular și ai nevoie



Bluetooth sta la dispoziția omului de afaceri simplificând conectarea perifericelor și conectarea la Internet.

Portabile, telefoane mobile, echipamente de birou, aparate casnice și altele, toate pot comunica pe distanțe scurte fără bătaia de cap pe care o dau cablurile.

de un anumit număr pe care nu-l ai la îndemână, ai posibilitatea de a te sincroniza cu agenda telefonică din PC-ul de pe birou. Tehnologia aceasta permite chiar și conectarea cu alte dispozitive de birou, ca de exemplu imprimantele. Pentru o și mai amplă dezvoltare și promovarea tehnologiei Bluetooth ca standard global, în 1998 a fost fondată o organizație cu concursul liderilor mondiali în tehnologie

mobilă. Astfel, firmele fondatoare - IBM, Ericsson, Nokia, Intel și Toshiba - au creat Grupul Special de Interes în Bluetooth.

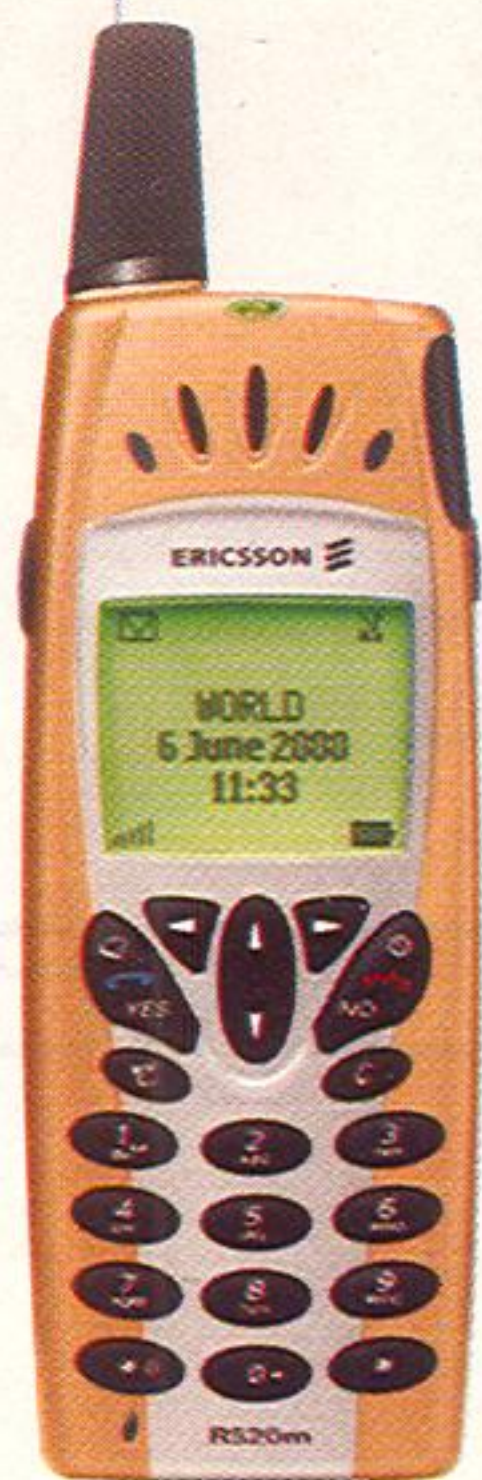
Și, de fapt, la ce se rezumă totul din punct de vedere tehnic? Dispozitivul Bluetooth este un mini-radio de putere scăzută montat pe un "cip" ce comunică cu alte produse compatibile. Deoarece este vorba de un radio, se elimină necesi-

tatea cablurilor pentru a conecta portabile, dispozitive digitale personale, imprimante, fax-uri etc. Dispozitivele compatibile cu tehnologia Bluetooth pot fi conectate simultan cu unul sau mai multe dispozitive similare. Tehnologia Bluetooth suportă comunicații vocale și de date, astfel încât poate fi extinsă în cadrul dispozitivelor hands-free de comunicații vocale pentru telefoanele mobile din autovehicule. Utilizează frecvența de 2,4 GHz din banda radio, pentru care nu este nevoie de licență și care este disponibilă aproape peste tot în lume.

Fiind vorba de un modul radio de putere scăzută poate fi implementată într-o varietate de dispozitive și suportă viteze de transfer a datelor de până la 721 Kbit/sec (incluzând un canal de rezervă de 56 Kbit/sec) și 3 canale vocale. Tehnologia Bluetooth a fost proiectată să opereze într-un mediu cu mai mulți utilizatori. Până la 8 utilizatori sau dispozitive pot comunica într-o rețea mai mică numită "piconet". Zece astfel de mini-rețele "piconet" pot co-exista în aceeași zonă de acoperire a radio-ului Bluetooth. Pentru a oferi securitate, fiecare link este codat și protejat împotriva perturbațiilor și interferențelor.

Pentru administratorii de rețea, aceste mini-rețele "piconet" oferă atât avantaje cât și provocări. Într-o "piconet", serviciile pot fi oferite utilizatorilor mobili fără cerințele normale de configurare. Spre exemplu, sălile de conferințe ar putea avea instalate imprimante compatibile Bluetooth, iar un utilizator le-ar putea folosi fără să configureze imprimanta.

Pe de altă parte, dacă există deja instalată o tehnologie LAN (Local Area Network - rețea locală) de tipul IEEE 802.11b, vor apărea interferențe cu Bluetooth. Aici apare și provocarea pentru administratorul de rețea, care trebuie



să plaseze mini-rețelele Bluetooth în cadrul unei rețele locale wireless, astfel încât să reducă la minimum interferențele...

Tehnologia wireless 802.11 are în comun cu Bluetooth, pe lângă eliminarea cablurilor și extinderea rețelelor locale cu ajutorul conexiunilor aeriene, și aceeași frecvență de lucru în bandă.

Privitor la diferențe se afirmă despre Bluetooth că este mai centrată pe partea mobilă decât wireless 802.11. Spre exemplu, dacă 802.11 oferă o

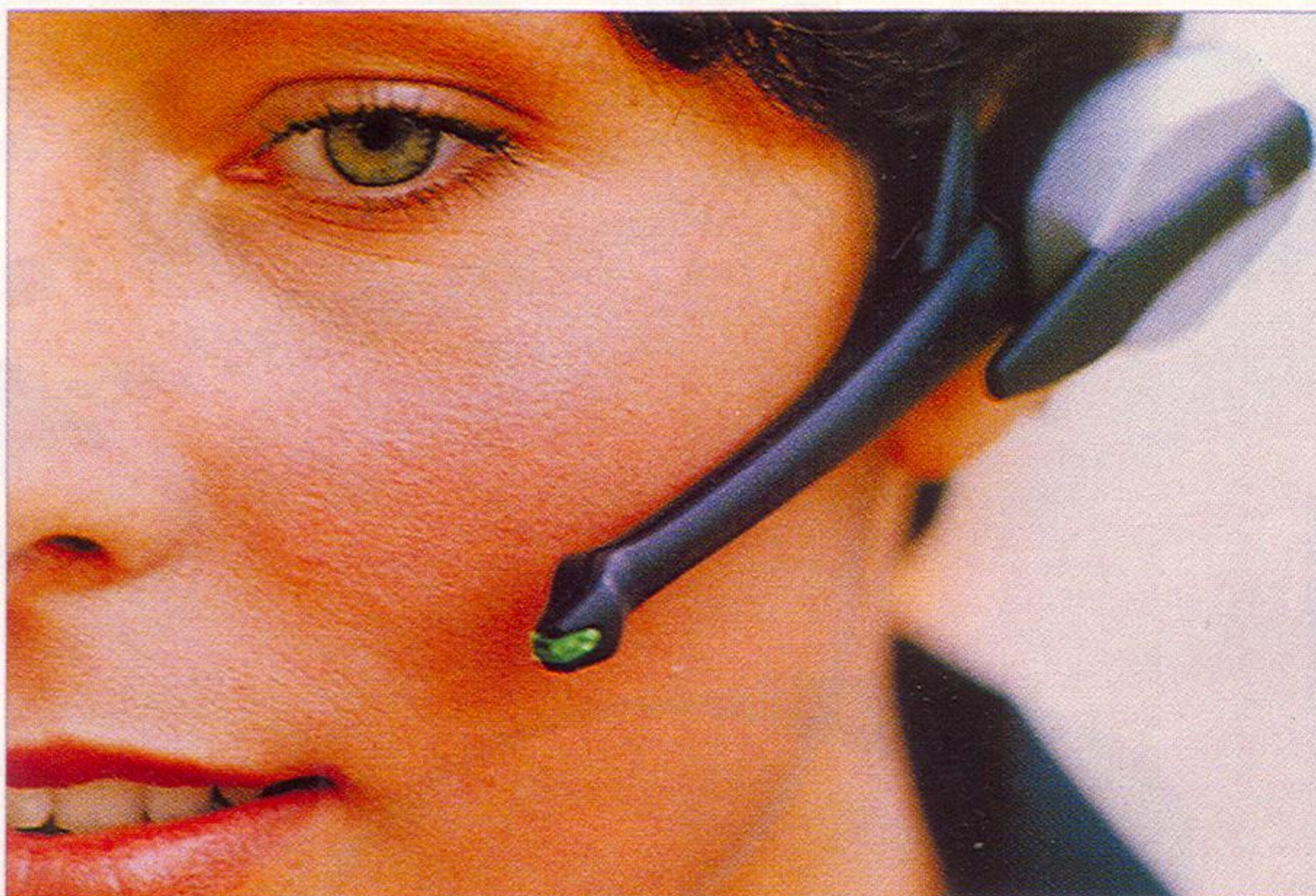
mobilitate limitată în interiorul birourilor și al campus-urilor, Bluetooth suportă "roaming" global. Mai mult decât atât, tehnologia Bluetooth poate conecta un dispozitiv la o rețea de tip LAN și una WAN, lucru care nu e posibil în cazul 802.11, specific orientată pe LAN. Acest avantaj al Bluetooth crează ceea ce experții numesc "PAN" (Personal Area Networks - rețele personale). Proiectate pentru utilizatori individuali, rețelele PAN beneficiază de conectări care pot fi realizate din zbor...

Un alt avantaj major al tehnologiei Bluetooth față de wireless este că utilizatorii pot "teleporta" informații de la un dispozitiv la celălalt pe distanțe cuprinse între 9 și 90 m, precum și prin pereți. Până acum se pare că Bluetooth este "Regele Telefonului-fără-fir", dar jocul continuă, iar piața tehnologică viitoare este într-o continuă șlefuire...



Până la 8 utilizatori sau dispozitive pot comunica într-o rețea mai mică numită "piconet". Zece astfel de mini-rețele "piconet" pot co-exista în aceeași zonă de acoperire a radio-ului Bluetooth. Pentru a oferi securitate, fiecare link este codat și protejat împotriva perturbațiilor și interferențelor.

Comunicațiile vor face un veritabil salt tehnologic prin Intermediul Bluetooth pastrând totodata libertatea de miscare.



GPRS - un nou salt tehnologic în telefonie mobilă

Tip articol: Tehnologii • Redactor: Bogdan Eparu

Utilizatorii de telefoane mobile sunt deja familiarizați cu facilitățile limitate pe care le oferă serviciile de transmisii de date existente. Atât SMS-urile (mesajele de tip text), cât și apelurile CSD (transmisiile de date prin circuite comutate) au atins un nivel peste care nu mai pot fi dezvoltate din cauza posibilităților tehnice oferite de rețelele GSM. Indiferent la ce artificii tehnice ar recurge inginerii de rețea, SMS-urile vor fi limitate la 160 de caractere, iar apelurile de date la 9.6 sau 14.4 kbps (33.6 sau 56 kbps dacă se recurge la HSCSD - high speed circuit switched data). Mai mult decât atât, apelurile de date (mai ales cele HSCSD) sunt mari consumatoare de resurse radio.

Acesta este unul din motivele care au impus începerea standardizării așa-numitului GSM de generația a treia - 3G, cum le place inginerilor să îl numească.

GPRS este primul pas în această direcție.

Ca să fie lucrurile clare de la început, haideți să vedem ce înseamnă GPRS. General Packet Radio Service este un nou serviciu care permite transmiterea datelor printr-o rețea de telefonie mobilă. Nu trebuie confundat cu GPS (Global Positioning System) și nici nu trebuie să ne închipuim că, odată cu introducerea sa TOT traficul prin rețeaua GSM se va baza pe GPRS. Apelurile de voce se vor face în continuare ca și până acum, GPRS fiind conceput să înlocuiască CSD (Circuit Switched Data) și SMS (Short Message Service). Însă, după cum vom vedea, lucrurile nu stau chiar așa.

După cum se poate deduce și din nume, GPRS se bazează pe transmisia de pachete, ceea ce îl face să semene mai mult cu TCP decât cu actualul CSD. Datele transmise sunt întâi sparte în pachete, care sunt transmise către

destinație secvențial (nu neapărat pe aceeași cale), urmând ca odată ajunse, să fie refacută informația inițială.

GPRS permite dezvoltarea de aplicații la care în rețelele GSM clasice nici nu se poate visa din cauza limitărilor de viteză ale apelurilor CSD și a dimensiunii reduse a SMS-urilor. Dintre aplicațiile care pot fi dezvoltate cu ajutorul GPRS putem menționa CHAT-ul (se poate implementa mult mai simplu prin GPRS, decât prin SMS), transmiterea de imagini sau date de dimensiuni mari (prea mari pentru a putea fi cuprinse în 160 de caractere), browsing-ul și chiar transmisia audio (oricât ar părea de curios, apelurile de voce - fie ele și EFR - nu ating standardele de calitate cerute în prezent).

Avantaje

Din punct de vedere al eficienței, rutarea de pachete înseamnă că resursele rețelei nu mai sunt ocupate decât atunci când utilizatorul trimite sau primește date. Un canal radio nu mai este alocat unui singur utilizator, ci poate fi partajat de mai mulți.

Platforma
Communicator
de la Ericsson





Prototipul noului pc portabil
de la Motorola

Aceasta înseamnă o utilizare mai eficientă a resurselor rețelei, ceea ce duce la un număr mai mare de utilizatori ce ar putea fi deserviți de o singură celulă. Desigur, numărul real de useri suportați depinde de aplicație și de cantitatea de date transmisă.

O consecință importantă a tehnologiei "packet-switched" este introducerea taxării la trafic, ceea ce înseamnă că utilizatorii nu vor mai plăti pentru durata conectării, ci pentru cantitatea de informație transmisă. Prin urmare, cei care se vor bucura de introducerea GPRS, vor fi utilizatorii care navighează pe Internet.

Probabil cel mai important avantaj este latența. De fapt, lipsa ei. Prin GPRS se pot face conexiuni instantanee, sistemul aducând mai mult cu o linie dedicată decât cu o conectare dial-up. Se elimină timpul de minimum 30 de secunde necesar pentru stabilirea unei conexiuni, iar pentru utilizatori este o situație similară - ca să facem o analogie - cu cei care beneficiază de Internet prin modem de cablu.

Un alt punct forte este și faptul că GPRS nu este legat neapărat de ideea de GSM. De exemplu, și standardul TDMA, folosit în America de Nord și de Sud, va suporta GPRS. Este doar unul din pașii care sunt urmați drept consecință a unui acord semnat încă din 1999 de reprezentanți ai celor două tipuri de rețele, care ar trebui să conducă spre a treia generație de rețele de telefonie mobilă ce va unifica cele două standarde.

Viteza de transmisie a datelor este și ea un argument în favoarea GPRS. Prin folosirea

tuturor celor 8 canale de pe o frecvență, viteza maximă este de 172.2 kbps. Desigur, este pur teoretică, dar nu trebuie neglijat faptul că este o viteză de 3 ori mai mare decât cele care pot fi atinse prin rețelele de telefonie fixă (non-ISDN) și cam de 5-10 de ori mai mari decât viteza de transmisie de date prin rețelele GSM (fără HSCSD). Pentru că informația se poate transmite mai repede și mai eficient prin rețea, GPRS poate fi o soluție mai puțin costisitoare față de SMS și CSD. Viteza maximă depinde de trei factori: terminalul, rețeaua și aplicația. Pentru a putea obține performanțe maxime, toți acești factori trebuie optimizați.

Limitari

Ar trebui să fie clar până aici că GPRS este o nouă modalitate de transmisie a informațiilor non-voce, care aduce îmbunătățiri atât pentru utilizatori, cât și pentru operatorii GSM. Utilizează mai eficient resursele rețelei și adaugă funcționalități superioare serviciilor de transmisii de date existente. Este însă important de știut care sunt limitările GPRS.

Pachetele de date sunt trimise în direcții diferite, dar trebuie să ajungă la aceeași destinație. Acest lucru înseamnă că există posibilitatea ca unul sau mai multe din aceste pachete să fie transmise cu erori sau chiar să se piardă. Standardele GPRS recunosc acest dezavantaj al tehnologiilor bazate pe transmiterea de pachete și includ strategii pentru verificarea integrității datelor și retransmisia lor. Însă, evident, pot apărea întârzieri în transmiterea

datelor.

Din acest motiv, unele aplicații pot fi implementate mai bine prin HSCSD sau chiar CSD. HSCSD este o facilitate deja oferită de multe rețele GSM și se referă la transmisia datelor printr-un apel CSD obișnuit, dar în care un utilizator poate ocupa până la 4 canale simultan. Este mai puțin probabilă apariția întârzierilor, dar evident resursele rețelei sunt mai prost gestionate.

Un alt dezavantaj ar fi lipsa facilităților Store and Forward. Pentru un sistem de transmitere de SMS-uri, motorul Store and Forward (cel care se ocupă de stocarea mesajelor pe server și trimiterea lor către clienți atunci când aceștia devin disponibili) este "inima" mașinii care se ocupă de livrarea mesajelor. În standardele GPRS nu este prevăzută însă o astfel de facilitate.

Ca o concluzie, este nevoie de păstrarea SMS-urilor și a apelurilor CSD (și) în forma lor actuală.

Bomboana pe colivă, care va mai desumfla probabil din entuziaștii rămași, este faptul că viteza de transmitere a datelor este în practică mult mai mică. Atingerea vitezei de 172.2 kbps (viteza maximă în teorie)

Prototip de terminal
Nokia 3G



ar însemna ca unui singur utilizator să i se aloce toate cele 8 canale ale unei frecvențe și să nu se realizeze nici un fel de corecții de erori (adică să nu fie nevoie, mai precis). Evident, este foarte puțin probabil ca un operator să permită unui singur utilizator să folosească toate canalele. În plus, terminalele vor fi SEVER limitate, suportând alocarea a unu până la maximum patru astfel de canale. Așa că viteza maximă ce se poate atinge trebuie calculată plecând de la terminalele existente și restricțiile impuse de rețea. În realitate, rețelele de comunicații mobile vor suporta (probabil) întotdeauna rate de transfer mai mici decât rețelele fixe. Ca un rezultat, viteze de acces relativ mari nu vor fi disponibile până când nu se vor introduce EDGE (Enhanced Data rates for GSM Evolution) sau UMTS (Universal Mobile Telephone System).

Implementare

Din punct de vedere al unui operator GSM, modificările pe care trebuie să le aducă rețelei pentru a putea obține capacități GPRS sunt puține, dar, în punctele esențiale, este nevoie de adăugarea câtorva noduri la infrastructură și de upgradarea software a câtorva componente ale rețelei.

Trebuie adăugate două module de bază: GGSN (Gateway GPRS Service Node) și SGSN (Serving GPRS Service Node). După cum sugerează cuvântul "Gateway", GGSN este punctul de legătură între rețelele GPRS și rețele IP sau X25. Tot GGSN

este cel care conectează două rețele GPRS diferite pentru a permite roaming GPRS. SGSN-ul asigură rutare de pachete dinspre și către toți utilizatorii din aria sa de acțiune.

O altă problemă legată oarecum de cea de mai sus este și cea a specialiștilor - pentru GPRS este nevoie de cunoștințe puțin diferite decât cele ale unui inginer de sistem "clasic". Trebuie experiență în domeniul IP, iar tehnicienii care cunosc atât GSM cât și IP sunt destul de puțini. Plus că - fiind vorba de rutare de pachete - apar cu totul alte probleme legate de securitate decât în cazul circuitelor comutate, lucru care, utilizatorilor GSM, obisnuți cu standarde foarte ridicate din punct de vedere al securității, s-ar putea să nu le fie chiar pe plac. Implementarea securității datelor într-o rețea GPRS este un punct delicat, dar problema a fost prevăzută în momentul elaborării standardelor.

Este nevoie de trei lucruri pentru a putea folosi GPRS:

- un telefon mobil sau alt tip de terminal care suportă GPRS;
- abonament la o rețea de telefonie mobilă care are GPRS implementat;
- un receptor (destinație) sau emițător care să poată primi/trimitte date prin GPRS.

Prin analogie, la tehnologia SMS, acest receptor este un număr de telefon (destinatarul mesajului). În cazul GPRS, receptorul este cel mai des o adresă Web, GPRS făcând în premieră Internetul accesibil tuturor utilizatorilor de telefoane mobile.



Siemens Axess

Terminale

Nu putem să încheiem această introducere în GPRS fără a vorbi despre telefoanele viitorului. În momentul de față, terminalele reprezintă punctul cel mai sensibil, din două motive: performanță și stabilitate. Producătorii de telefoane GSM au ca nouă sursă de inspirație piața japoneză, acolo unde telefoanele mobile sunt cu aproape o generație înaintea.

Este important însă de știut că nu trebuie să ne așteptăm la minuni din partea terminalelor GPRS. Conceptele nu sunt încă stabilizate complet, mai sunt foarte multe lucruri de pus la punct. Vremurile când vom putea introduce în memoria telefonului mobil propriu date de genul (90-60-90, blondă, ochi albaștri, 1.78 m, 55 kg) pentru a putea fi alertați sonor cand o... ahem... persoana corespunzând descrierii trece prin apropiere nu sunt foarte aproape. Până atunci însă ne putem clăti ochii cu imaginile telefoanelor viitorului. Concepte ale viitoarelor terminale 3G pot fi vizualizate aici:

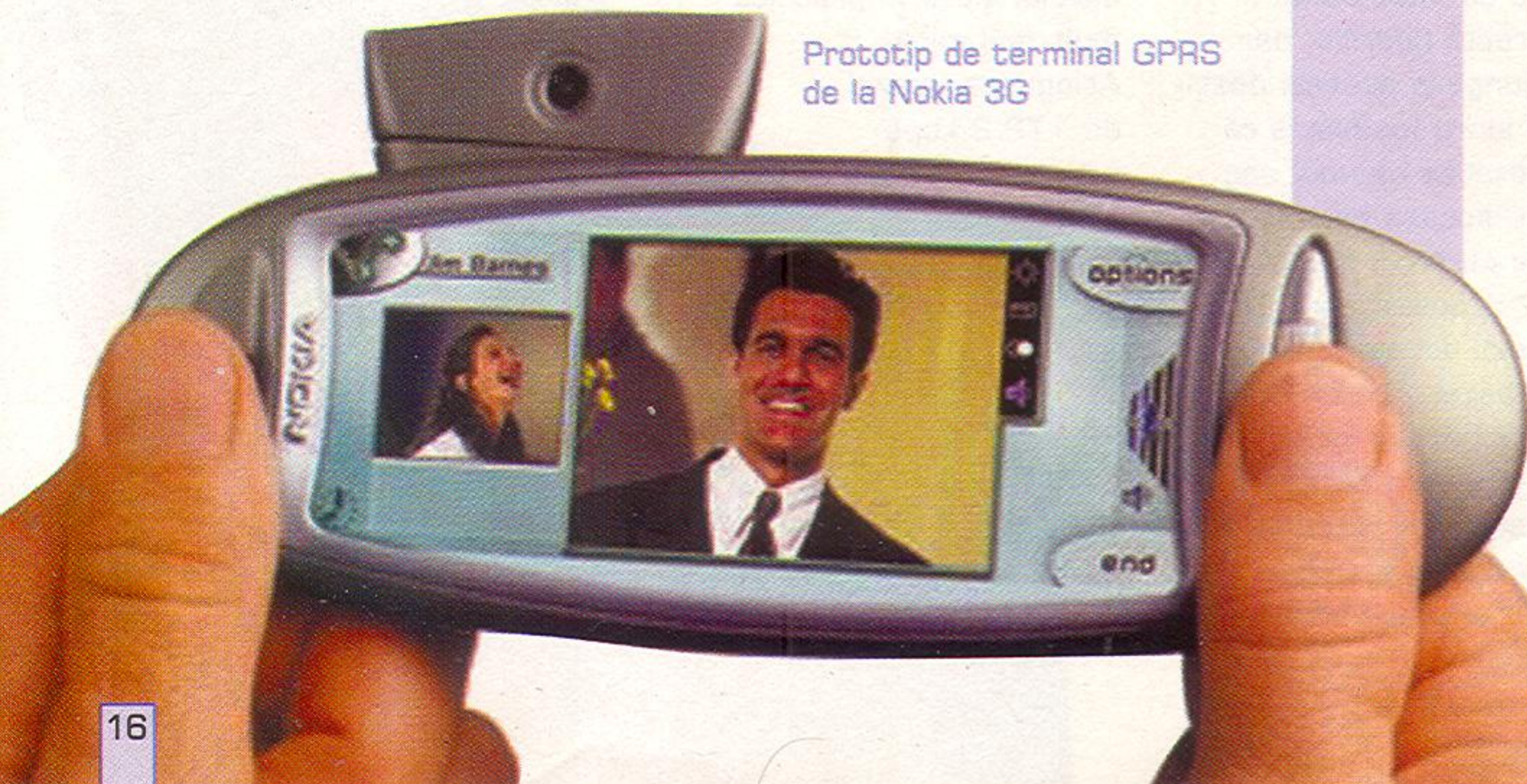
http://www.gsmworld.com/technology/3g_concepts.html

Estimările Nokia prevăd că până în 2005 traficul packet-switched îl va depăși pe cel circuit-switched.

Există peste 35 de rețele GPRS deja lansate. Unele trebuie privite ca teste, altele sunt deja orientate comercial. Există multe alte rețele în stadii diverse de implementare / testare.

Următoarea "piatră de încercare" spre 3G va fi implementarea EDGE, care oferă servicii de transmisie de date la viteze de până la 384 kbps folosind, în principiu, infrastructura deja existentă.

Prototip de terminal GPRS de la Nokia 3G



Cumpara ACUM **Kappa Kard** si vei avea acces la **internet** timp de **2 luni** la cele mai mici preturi:

- **4 centi** / ora noaptea intre orele 23 - 07 si duminica toata ziua

- **25 centi** / ora ziua

Oferta este valabila pentru Kardurile activate

pana la

15

Mai

2001



<http://dial.kappa.ro>

<http://www.k.ro>

↳ suport tehnic: 326.61.97

↳ informatii: 326.61.96

hardware

Pe scurt

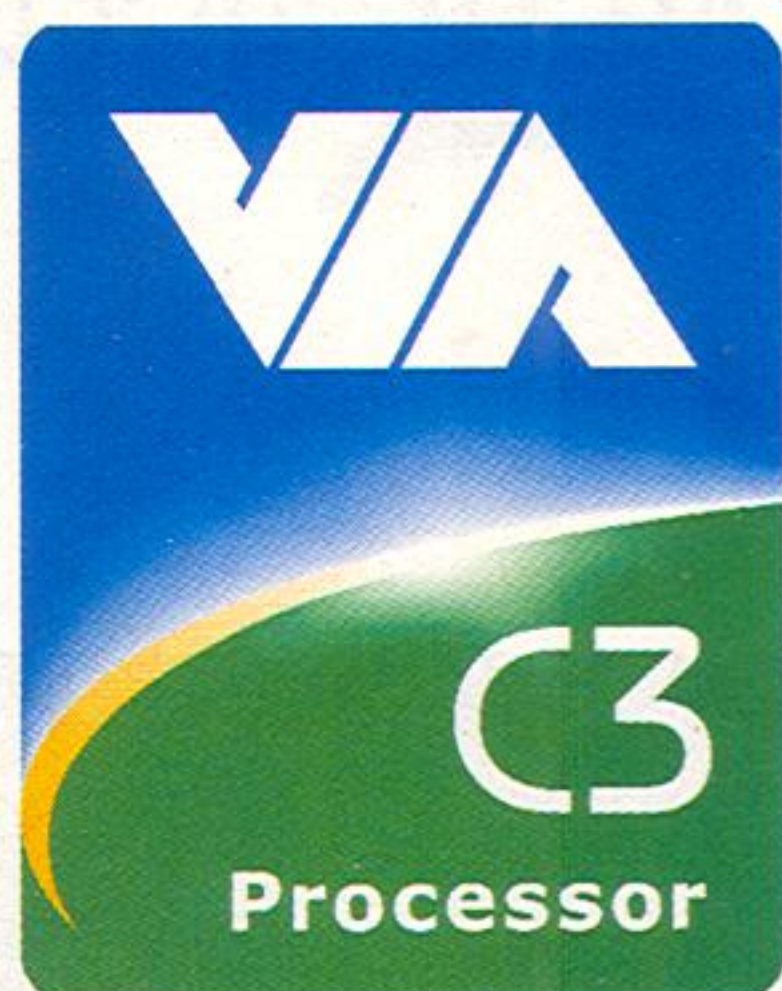
Gata cu CD-ul?

CD-urile cu muzică par a se apropia de un punct critic în existența lor odată cu apariția DVD-Audio. Pe lângă o calitate foarte bună a sunetului acesta promite să introducă pe un astfel de DVD de 2 ori mai multă muzică decât încapă pe un CD. Singura problemă a unui player de DVD-Audio va fi prețul, aproximativ egal cu cel al unui player de filme DVD.

Bluetooth

Tehnologia Bluetooth se anunță a fi noul "cal" de tracțiune în vânzările de IT, aparatele ce folosesc această tehnologie estimându-se a se vinde până în 2005 în număr de peste 955 de milioane. Cu toate acestea, prețul de peste 25\$ al unui chip Bluetooth face momentan tehnologia relativ prohibitivă.

VIA începe o nouă serie

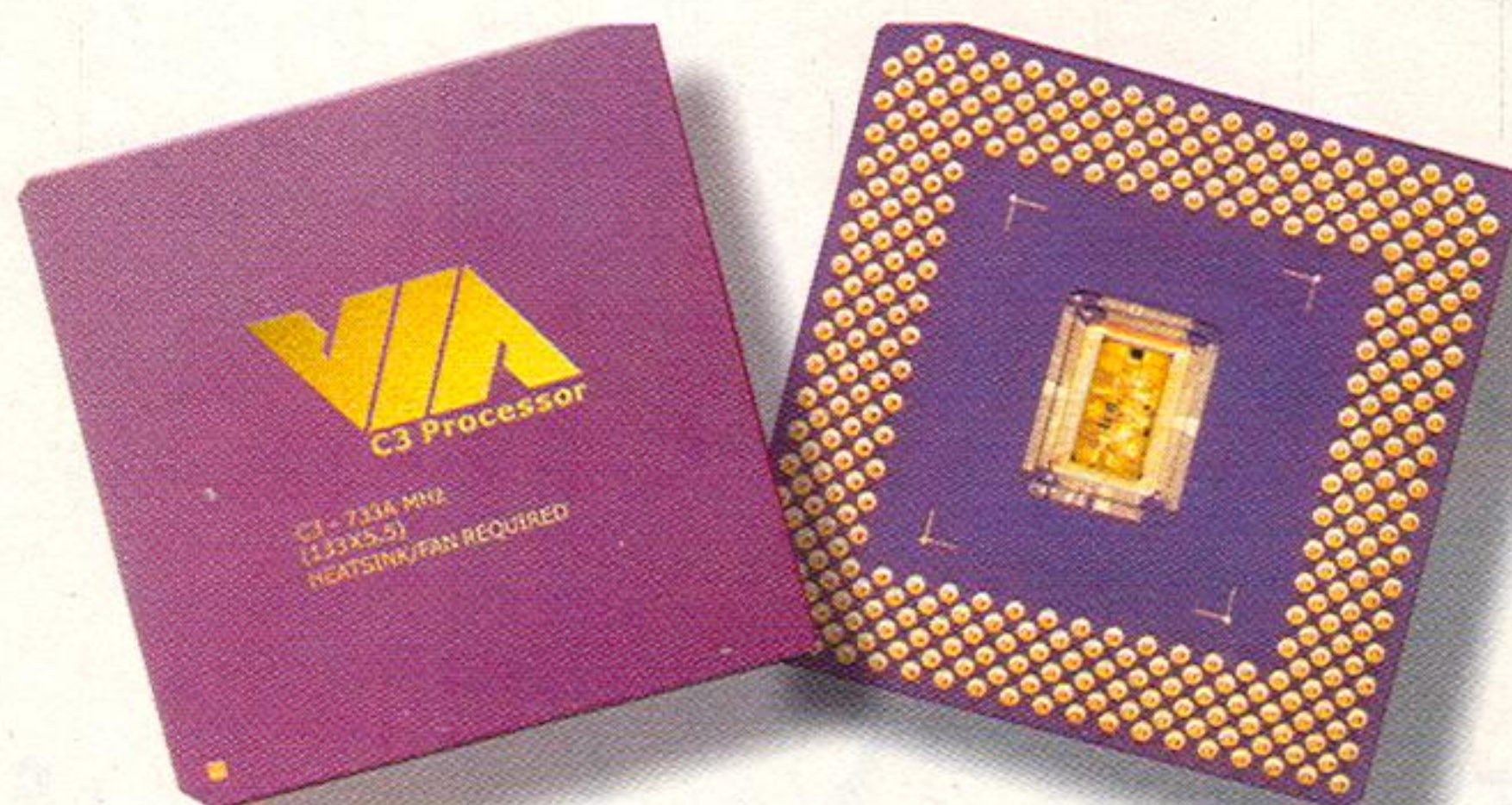


În săptămâna CERF-ului, VIA Technologies a avut prima conferință de presă din România, conferință la care a fost lansat oficial procesorul Via C3, cunoscut până atunci sub numele de Cyrix III. Primul reprezentant al noii serii va fi un C3 la 733 MHz, construit pe tehnologie de 0.15 microni, cu un die-size de doar 52 mm pătrați și cache de 192 kb (128+64). Procesorul a fost realizat în spiritul sloganului "Cool Processing", ceea ce înseamnă un consum mai mic

SCHIMBAREA NUMELUI E PRIMUL PAS

(cu 25% mai puțin decât Celeron) și mult mai puțină căldură disipată. Practic, C3 poate fi folosit fără ventilator, doar cu heat sink, overclockingul fiind o opțiune ce necesită totuși ceva mai multă răcire. Lipsa ventilatorului înseamnă posibilitatea fabricării unor PC-uri mai compacte și mai silențioase. Via C3 cu numele de cod Samuel II a fost conceput de echipa de designeri VIA Centaur, din Austin, Texas, care promite să lanseze pe piață începând din luna august anul acesta procesorul C3 cu nume de cod Ezra ce va fi construit cu tehnologie 0.13 microni, va avea 256 Kb de cache și viteze de până la 1,2 Gb. Prețul de bază pentru C3 la 733 MHz va fi 54\$ bucata pentru containerul de 1000 de bucăți.

Detalii: www.viatech.com



Un super 5.1

ALTEC LANSING LANEAZĂ UN SISTEM PROFESIONAL 5.1



Altec Lansing, producătorul numărul 1 mondial de sisteme de boxe pentru PC, își materializează și în Europa propria idee despre cum ar trebui să fie un sistem de boxe 5.1. Recomandarea sistemului de boxe este în primul rând dată de certificarea sa THX, care spune totul despre calitatea sunetului oferit. Sistemul ADA890 beneficiază de decodare Dolby Digital, 120W și input SP/DIF. Răspunsul în bandă este între 27 Hz și 20 kHz, ADA890 având și un sistem LCD pentru diagnosticare și afișarea în orice moment a modului de funcționare.

Altec Lansing asigură compatibilitatea cu PlayStation 1 și 2, ca și cu orice alt sistem de redare care este dotat cu un jack standard de căști de 3.5 mm, jack line-out de 3.5mm sau ieșiri stânga/dreapta RCA. Prețul sistemului va fi de aproximativ 350\$ și va fi disponibil și la noi începând cu mijlocul lunii mai.

Detalii:

www.altecmm.com

Web-ul mai ușor

UN SISTEM DEDICAT DOAR INTERNET-ULUI



Crearea de sisteme dedicate Internet-ului este una dintre tendințele pieței americane care pare a-și face loc și la noi. Având un set de caracteristici menite să reducă prețul cât mai mult fără să scadă performanța mai jos de nivelul necesar pentru accesul Internet, aceste sisteme debutează și pe piața noastră cu soluția ISYWEB propusă de ICSnet. Încorporând un procesor GXLV la 266 Mhz, 32 Mb SDRAM, ecran de 15" și funcționând pe bază de Linux, ICYWEB prezintă o interesantă modalitate de stocare de 16 Mb Disk-on-Module, storage adițional putând fi adăugat cu ajutorul a Memory Card-uri

Compact Flash. Evident, sistemul beneficiază și de un modem de 56k și de o placă de rețea 100 Mb pentru a asigura orice tip de acces dorit. Pentru prima oară în România sistemul a fost disponibil la CERF la standul 6024 al firmei Matrix, companie direct importatoare și distribuitoră pentru produsele ICS Olivetti, urmând a putea fi câștigat la tombola abonaților XtremPC de la CERF. ISYWEB este un sistem dedicat pe lângă celor mai puțin cunoscători și internet cafe-urilor, fiind o opțiune care va rezolva clasicele probleme de incompatibilitate.

Detalii: Matrix Computers
Tel: 01-411.98.34

Dock-ul digital

KODAK REVOLUȚIONEAZĂ?

Sistemul EasyShare este punctul de plecare pentru noua generație de camere foto digitale. Sistemul EasyShare este un sistem de "docking" fiind reprezentat de un docking station pe care, după folosire, se așează camera foto digitală. Utilitatea lui constă în faptul că printr-o singură apăsare de buton (vizibil și în poză) pozele de pe cameră sunt transferate pe calculator prin intermediul portului USB, fără nici o altă intervenție din partea utilizatorului. De asemenea, timpul de încărcare pentru baterie este de aproximativ 2 ore, după spusele Kodak aproape jumătate din timpul necesar altor camere concurente să se încarce.

Primul model de cameră Kodak ce va folosi această interfață este DX3500, o cameră de 2.2 megapixeli, zoom 3X și 8 Mb CompactFlash.

Detalii: www.kodak.com



LCD de "doar" 21.3 inch

NEC LANSEAZĂ UN LCD CU REZOLUȚIA DE 3 MILIOANE DE PIXELI



Soluții inteligente și probabil extrem de scumpe vin de NEC, iar printre ele este și acest super LCD de 21.3 inch. Folosind Amorphous Silicon TFT Active Matrix, ecranul promite o vedere clară la un unghi de 170°, atât pe orizontală, cât și pe verticală, o performanță deosebită pentru acest tip de display-uri. Rezoluția maximă suportată este de 2,048 orizontal x

1,536 pixeli vertical, numărul de culori ce pot fi afișate fiind de 16.77 milioane și având un timp de răspuns de circa 30 de milisecunde.

NEC nu a anunțat încă nici un preț pentru produsul acesta, însă, dacă aveți condiții de stocare între 0 și 55° Celsius și un birou care să țină 3 kilograme, vă puteți apuca să strângeți bani de acum.

Detalii: www.nec.com

Pe scurt

Intel reduce

Încercând din răspunde să își răpună competiției, Intel a introdus modelul de Pentium 4 la 1.7 Ghz. Din cauza lipsei de receptivitate a pieței pentru Pentium 4, Intel a scăzut prețul modelului 1.7 la peste jumătate din cât a costat cel de 1.4 Ghz la lansare, urmând ca acesta să coste în scurt timp mai puțin decât Coppermine la 1000 Mhz.

Detalii: www.intel.com

Transmisie record

Un nou record a fost stabilit pentru transmisia de date. NEC a reușit să transmită pe o distanță de 117Km la o viteză de 10.9 Terabiti /secundă (273 de canale, fiecare cu 40 Gb/Secundă). Acest record va permite realizarea de transmisie simultană a peste 1 milion de canale ADSL pe o singură linie de fibră optică.

Detalii: www.nec.com

Pager modern

Un mic pager cu capacitatea de a transmite și primi e-mail-uri se anunță ca următorul hit IT în Anglia. BlackBerry are 4.5x3 inch și chiar la un preț de 400 de lire se speră că va înlocui (parțial) telefoanele mobile.

Camere & computere

TENDINȚA IMPUSĂ DE SONY ESTE DE A LEGA CAMERELE VIDEO CÂT MAI MULT DE PC

Noua serie de camere de filmat digitale de la Sony relevă foarte bine apropierea companiei de piața imaginii digitale. Noile DCR-PC9 și PC6 beneficiază de pe seama experienței Sony cu laptop-urile Vaio având un design compact, dar oferind numărul maxim de facilități prezente la orice cameră de gen în Europa.

Dorința Sony este de a oferi cât mai multe facilități și posibilități de interconectare a camerei cu un PC, păstrând în același timp o funcționalitate accesibilă și celor nepasionați de calculatoare, ca și o calitate deosebită a imaginii.

Promițând timp de filmare de 11 ore (PC9), utilizare de memory stick, captură de imagine 640x480 și de filme în format MPEG în 320x240, în numai 490 de grame cât cântărește modelul PC9, Sony oferă un CCD de 800.000 pixeli, lentile Carl Zeiss, cu care de altfel ne-a obișnuit și până acum, conectare USB și i-Link. Nu lipsesc opțiuni care s-au popularizat foarte mult până în prezent prin intermediul camerelor Sony ca tehnologia Super Steady Shot pentru stabilizarea imaginii sau Super Night Shot pentru posibilitatea a filma în întuneric total.



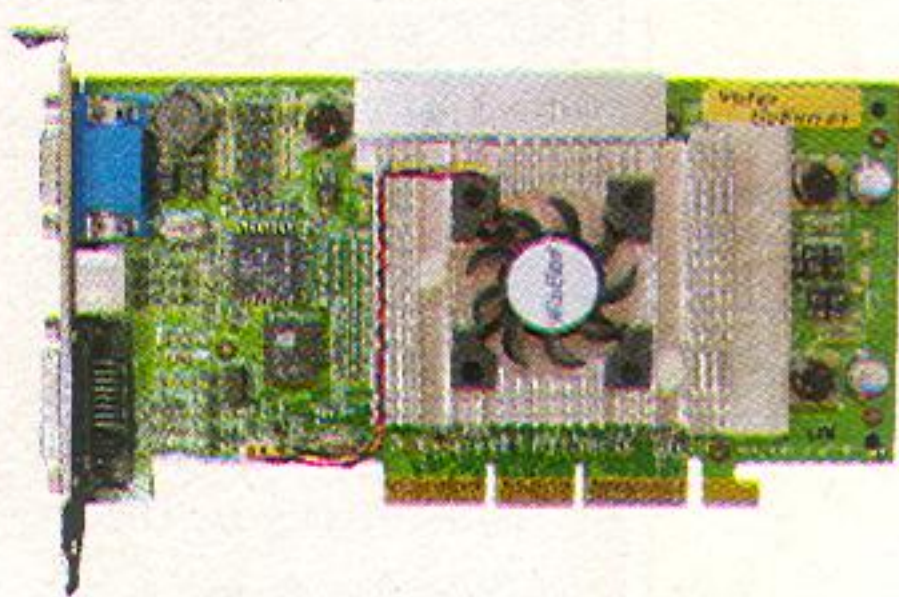
GeForce 3 este și la noi

LEADTEK, PRIMUL SOSIST

Primele plăci GeForce 3 au ajuns în România. Este vorba despre soluția WinFast GeForce 3 a firmei Leadtek, aceasta fiind demonstrată live chiar în timpul CERF-ului. Placa beneficiază de ieșiri DVI și



TV-Out, de 64 Mb Ram, și un cooler considerabil, atât pentru memorii, cât și pentru chipset. Performanțele ei le puteți vedea testate la rubrica de hardware, alături de cele ale unei plăci "demo" de la Hercules.



Palomino cel mobil

AMD ȘI NVIDIA SE ALIAZĂ

Generația următoare de procesoare AMD care va avea vârf de lance procesorul Palomino se anunță a concura Intel nu numai pe piața de desktop-uri, cât și pe cea a procesoarelor mobile. Frecvențele propuse pentru debutul lui Palomino sunt de 1.3 și 1.4 Ghz susținute cu memorie double channel PC2100 cu lățime de bandă de

4.2 Gb/secundă. Susținerea pentru Palomino va veni în primul rând din partea NVIDIA care va integra în northbridge un chipset grafic folosit și pentru X-Box-ul Microsoft. De asemenea, southbridge-ul va încorpora un chip de sunet tot de la NVIDIA, creat de companie tot în vederea colaborării cu Microsoft.

Detalii: www.firingsquad.com

Pe scurt

Asociere TFT
AU Optronics Corp este rezultatul asocierii dintre Acer și UMC pentru producerea de monitoare TFT care să revoluționeze acest domeniu. AUOC va lansa 5 locuri de producție pentru monitoare TFT, urmând a avea o capacitate de producție de 170.000 de unități pe lună, capacitate la nivelul unor firme consacrate ca LG sau Philips.

VIA pentru laptop-uri
Via a anunțat lansarea chipsetului Twister K (ProSavage KN133TM) pentru laptop-uri, bazat pe chipsetul KT133A și cu suport pentru noile procesoare cu consum redus de la AMD, printre care se numără și Athlon 4.

Camera cea călătoare

LOGITECH ÎMBINĂ CAMERA WEB CU CEA DIGITALĂ

La un preț rezonabil de aproximativ 150\$, Logitech lansează o interesantă combinație între un webcam și o cameră foto digitală. QuickCam Traveler încorporează caracteristicile unui webcam cu captură video real time la 640x480 la 30 de cadre pe secundă și sunet datorită microfonului integrat. Totodată, datorită design-ului și posibilității de funcționare cu baterie el poate fi detașat și folosit pentru a captura imagini digitale la 640x480. Capacitatea de stocare este de 200 de poze pentru rezoluția minimă de 320x240 și probabil sub 100 pentru 640x480. Datorită software-ului inclus camera poate realiza video e-mail ca și convorbiri video live pe internet.

Detalii: www.logitech.com



Intel lansează P4 la 1,7 Gb



PE DRUMUL
CĂTRE 2GB

Tot în cadrul CERF-ului reprezentanții Intel în România au anunțat lansarea procesorului Pentium 4 la 1,7 Gb, a cărui apariție pe piață va fi însoțită de o reducere sensibilă a prețurilor pentru seria P4, un procesor de acest gen urmând să coste mai puțin decât un Pentium III la 1 GHz. Se vede că Intel folosește o strategie de promovare agresivă, sprijinind politica NetBurst printr-o reducere spectaculoasă de prețuri și pregătind drumul pentru P4 la 2 Gb în toamnă.

Detalii: www.intel.com

La final de 3dfx

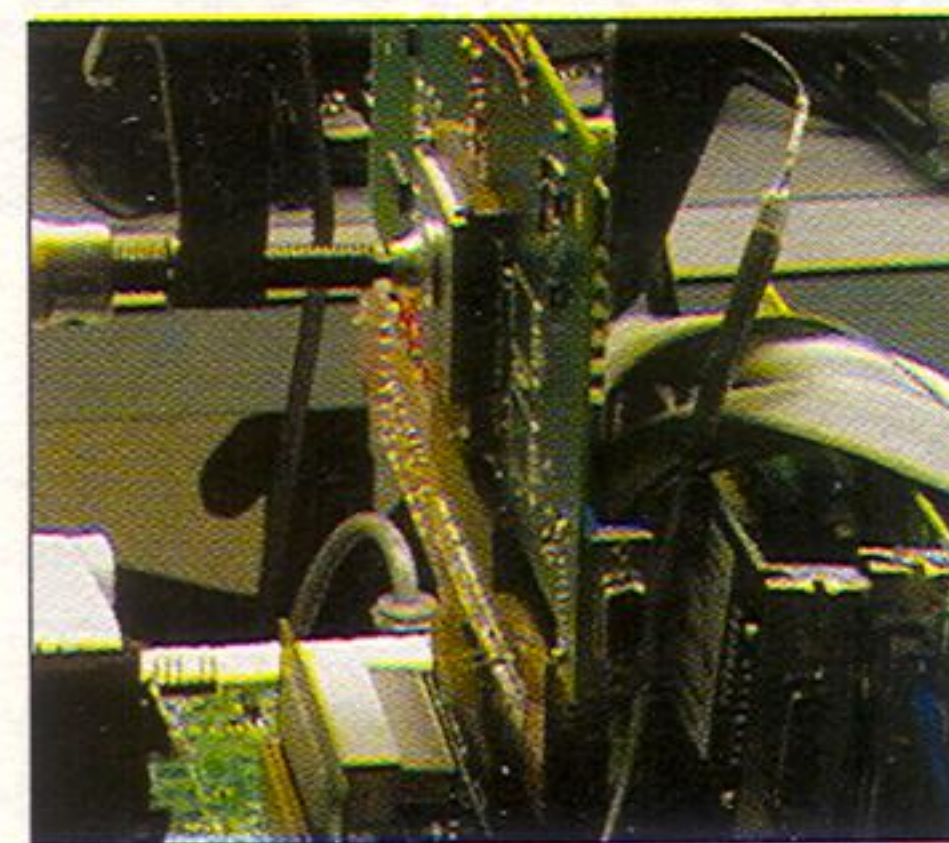
AU APĂRUT POZELE CU RAMPAGE

Poze cu fosta placă Rampage ce urma să revoluționeze din nou piața plăcilor video din partea 3dfx au apărut acum pe Internet. Trimise de foști angajați 3dfx, pozele arată placa în procesul de testare, cu puțin timp înainte ca ea să fie complet finalizată. Apariția ei nu va mai avea loc însă niciodată, după cum știm, patentele și tehnologia 3dfx fiind cumpărate de către NVIDIA.

Caracteristicile previzionate pentru placă erau 4 way SLI (2 procesoare Rampage, 2 procesoare T&L), 32-512 Mb Ram, lățime de bandă memorie de 12.8 Gb/secundă iar fill-rate-ul de 1.6 Gigapixeli și 150 de milioane poligoane pe

secundă. Construcția ar fi fost realizată în 0.18 microni iar efectele prezente ar fi fost T-buffer, Hardware T&L, Curved Surfaces, Full Pixel Shader, Quad texturing Photorealistic rendering, Photoshop effects H2 2000. Viitorul pentru Rampage însă nu mai există.

Detalii: www.shacknews.com



Pe scurt

Cu ultrasunete

Ingineri din Singapore și China sunt pe cale să definitiveze un gadget care să pună definitiv capăt problemelor de muzică dată prea tare. Boxele cu ultrasunete vor fi capabile să concentreze sunetul într-o rază foarte subțire care va fi auzită numai de cel cărui îi va fi destinată. Se estimează ca un sistem care să poată să-l și urmărească cu sunetul în timp ce merge pe cel cărui îi este destinat va fi disponibil în 3 ani.

AMD din nou

Urmând seria pozitivă de evoluție avută în ultimul timp, AMD a dezvăluit noi informații despre seria următoare de procesoare pe care o va realiza. Primul procesor al viitoarei serii "Hammer" se va numi "Clawhammer", va avea 105 mm pătrați (adică jumătate din mărimea lui Pentium 4) iar viteza va fi de circa 3 ori mai mare decât cea a Athlon-ului. Procesoarele Hammer vor fi realizate în 0.13 microni și vor folosi un layer între tranzistor și siliciunul chip-ului pentru a reduce cantitatea de energie pierdută.

Laptop-uri cu FireWire

ASUS INAUGUREAZĂ SERIA M1 CU PROCESOARE INTEL.



Noua serie de laptop-uri de la ASUS are 2 ținte clare: un look stilat și performanțe ridicate, ambele combinate cu o portabilitate rezonabilă. Seria M1, deoarece despre aceasta este vorba, va folosi procesorul Intel I815EM la 850Mhz și sistemul Intel DVMT (Dynamic Video Memory Technology) sistem ce răspunde dinamic alocării de memorie de display și textu-

rare pentru a optimiza cât mai mult utilizarea acestora. Laptop-ul va avea 2 caracteristici foarte importante, pe de o parte posibilitatea lucrului cu produse wireless pentru LAN de la Intel ca și cu orice produs (scanner, cameră foto, etc) care folosește o interfață FireWire. Apariția laptop-ului este programată pentru începutul acestei luni.

Detalii: www.asus.com

Mass Multiples Viewing Systems

SOLUȚII PENTRU SISTEMELE BANCARE

Soluțiile de display multi-screen nu au fost prea populare la noi în țară, însă introducerea lor pe piață de către firma Skin Media cu ocazia CERF-ului a dus la câștigarea premiului "Best of CERF" pentru cel mai bun periferic. Soluțiile Mass Multiples constau în monitoare LCD cu mai multe ecrane. Numărul

ecranelor poate varia între 2 și 4 în timp ce mărimea lor între 15" și 18". Ideale pentru trezorerii și pentru bănci, în general pentru a putea ține în timp real contactul cu piața și cu aplicațiile necesare oricărei astfel de instituții, sistemele Mass Multiples oferă balansul real între calitate, utilitate și facilități oferite.



Pe scurt

Itanium în sfârșit

După ani de așteptare și după zeci de nume de cod, procesorul Itanium pe 64-biți de la Intel va ieși în sfârșit pe piață la începutul lunii iunie, afirmă CNET. IBM, Dell și Hewlett Packard și-au afirmat deja intenția de a asambla servere cu pînă la 16 procesoare Itanium. Procesoarele vor fi la 733 și 800 MHz și serverele vor avea pînă la 32 Gb de RAM. Ele vor intra în competiție cu mai scumpele stații RISC, cum sunt cele de la Sun Microsystems. Prețurile estimative sunt 4227\$ pentru un procesor Itanium la 800 MHz cu 4 MB de cache third-level și 3500\$ pentru unul la 733 MHz cu doar 2 MB de cache terțiar.

Sony on TV

Dorind să își imbine cât mai bine gamele de produse, Sony va lansa un sistem dedicat în principal utilizării ca televizor. Sistemul Sony va include un tv-tuner built-in și capacitatea de stocare de peste 80 de ore de programe. În dotările sistemului este inclus și un DVD-RW pentru stocarea programelor direct pe CD. Sistemul nu include monitor, acesta fiind lăsat la alegerea cumpărătorilor.

Nokia 3330

WAP PE TELEFOANE POPULARE

Cu ocazia CERF-ului a fost prezentat la standul Nokia un nou telefon adaptat "generației" WAP. 3330 este telefonul care îi urmează lui 3310, aducându-i acestuia o serie de îmbunătățiri. Prima dintre acestea și cea mai importantă este opțiunea de WAP. Dezvoltarea wap-ului atât pe

partea de jocuri cât și pe cea de Internet banking fac din 3330 astfel un telefon mult mai atractiv. Alte îmbunătățiri constau în screensavere animate, un nou joc: Bumper, posibilitatea ca telefonul să vibreze înainte de a suna și de asemenea îmbunătățiri ale interfeței de chat.

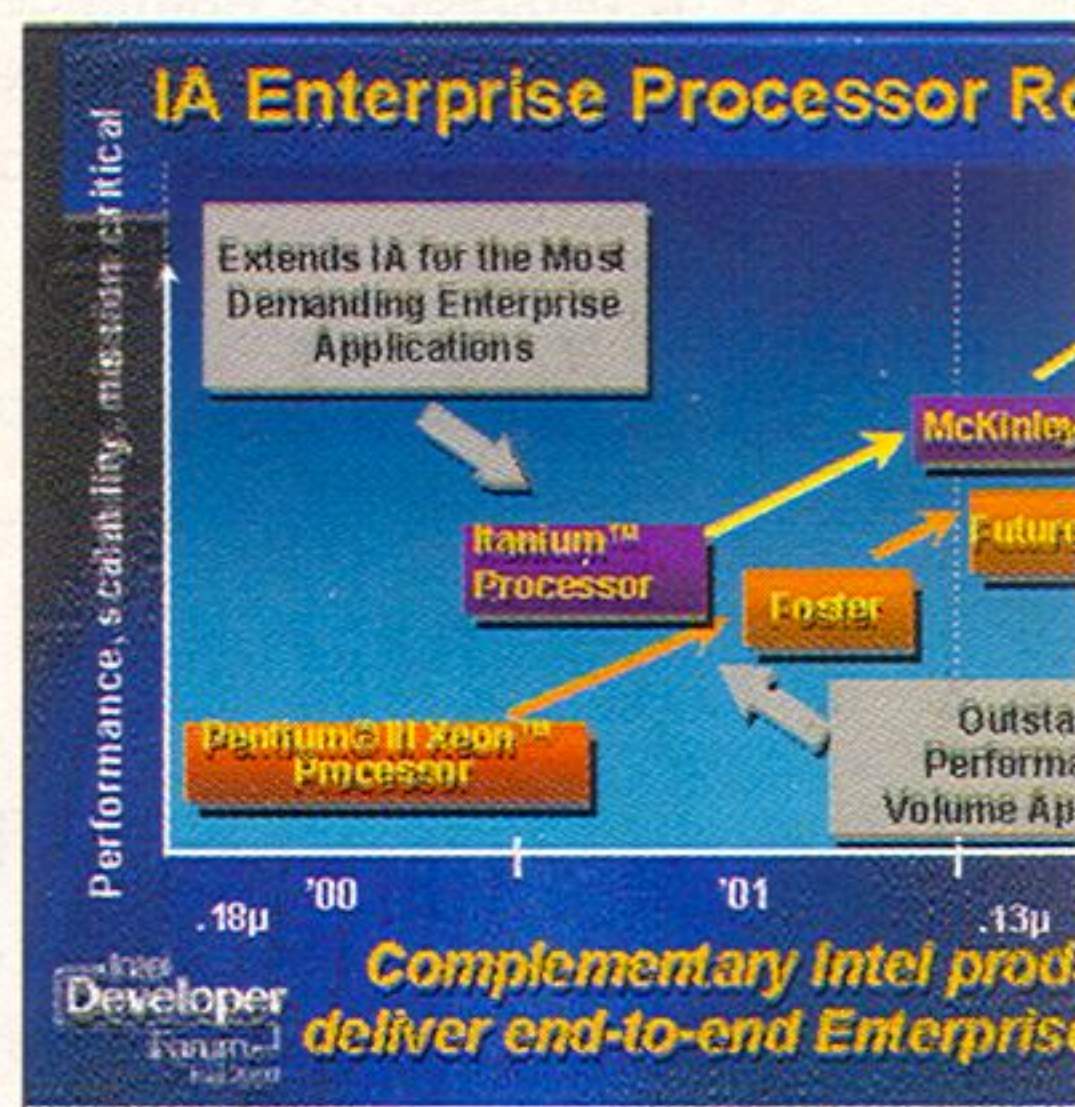


Detalii: www.nokia.com

Intel vrea sa revolutioneze telefonia mobila

ITANIUM ÎN SFÂRȘIT

Intel a demonstrat recent în conferința Intel Developer Forum din Amsterdam un chip experimental care se presupune că va revoluționa comunicațiile mobile. Ideea de bază este tehnologia "wireless Internet-on-a-chip", care va aduce o mai mare putere de procesare și o durată mai mare pentru baterie. Teoretic noul procesor va funcționa de cinci ori mai rapid decât cele din telefoanele mobile actuale, va avea viteze de pînă la 1 Ghz și va avea durată de o lună de zile pentru baterie. Texas Instruments lucrează împreună cu AMD pentru a dezvolta chip-uri



similare. Detalii: <http://public.wsj.com>

AMD in calculatoare portabile

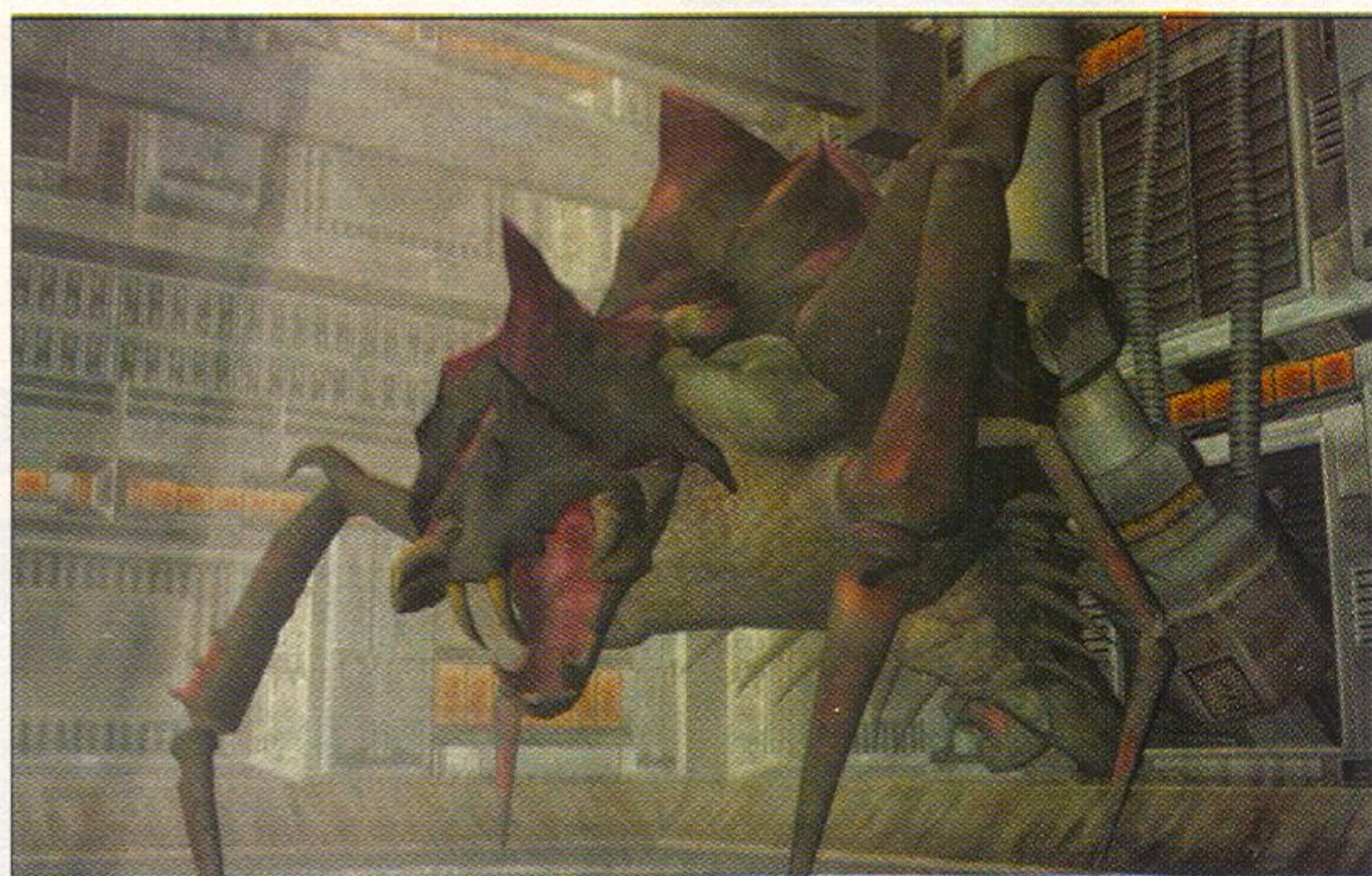
INTEL POATE PIERDE SUPREMAȚIA ȘI AICI

AMD a anunțat două procesoare pentru piața laptopurilor: Athlon 4 și Duron-mobile, primul având ca punct forte performanța, iar cel de-al doilea prețul. Ambele includ noua tehnologie PowerNow! pentru a maximiza timpul de funcționare a bateriei. Compaq nu s-a lăsat mai prejos și a anunțat deja un notebook Compaq Presario 1200 cu un Athlon 4 la 1 GHz. Un astfel de procesor are un preț estimativ de 425\$ pentru cantități de peste 1000 de bucăți. Detalii: www.amd.com

Specificatiile Gamecube

ÎN SFÂRȘIT PUBLICATE

Consola va ieși pe piață în septembrie în Japonia și în noiembrie în Statele Unite și va costa cu 99\$ mai puțin decât Xbox-ul, adică 200\$. Nucleul va fi procesorul Gekko (IBM Power PC), construit în tehnologie de 0.18 micrometri și cu o viteză de 485 MHz. De partea video se va ocupa hibridul Flipper (ATI/Nintendo), cu frecvență de ceas 162 MHz, bandwidth de memorie 2,6 Gb pe secundă, adâncime de culoare 24 biți, bump mapping, environmental mapping, anisotropic filtering și



real time hardware texture decompression (S3TC). Modulul de sunet este integrat în Flipper și are la bază un chip Macronix pe 16 biți și viteză de 81 MHz.

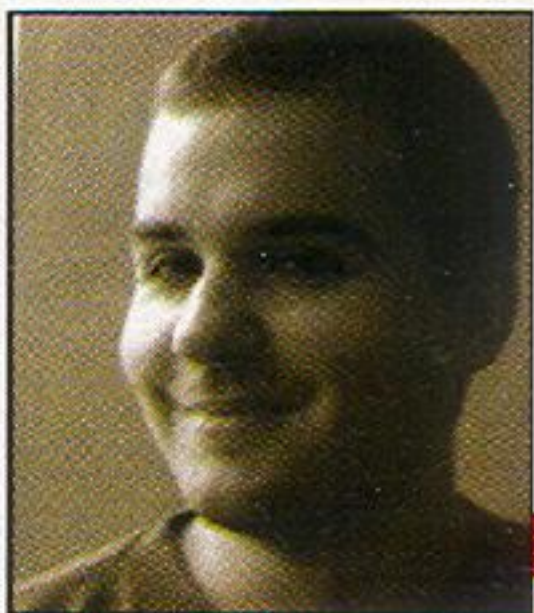
Jocurile vor veni pe discuri în format proprietar, Nintendo 3 inch Matsushita Optical Disc. Detalii: www.nintendo.com



www.xtremPC.ro



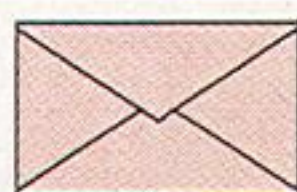
"Consumul" excesiv de internet poate cauza dependenta. Pentru a o amplifica, **XtremPC** si-a lansat noul site: www.xtrempc.ro.
Contine principalele articole din cadrul revistei, stiri, demo-uri, drivere, teste hardware, sondaje, forum, download-uri si multe alte informatii.



HARD Mail

Daniel Roșu

"ASCI White a fost comandat de către Departamentul de Energie al Statelor Unite pentru că aceștia nu prea mai aveau unde să arunce bombe nucleare fără să periclitaze sănătatea cetățenilor Americani".

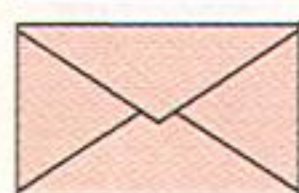


Emil C.

"Băi fraților, m-am luat după voi și am cumpărat placa asta (GeForce 2 MX Butterfly) și nu scot decât 2500 în 3DMark 2000!!! Nu știu de ce, că am Duron 750 și 128 pc133! Treaba e că am testat și pe setarea de 3DNow! (după ce am testat pe D3D Hardware T&L) și tot atâta mi-a dat. Un amic zice că asta înseamnă că nu e activat T&L!"

Performanțele slabe ale plăcilor Butterfly GeForce 2 Mx au mai fost observate și de alți cumpărători din ultima vreme. Problema este că ultimele modele Butterfly vândute la noi în țară sunt de fapt GeForce 2 MX 200, deci sunt varianta mai ieftină cu bus-ul memoriei pe 64biti. Normal ar fi fost ca magazinul care le comercializează să le vândă sub denumirea corectă. Modelele existente acum cu acest chipset de la Nvidia sunt GeForce 2 Mx - 32Mb sau 64Mb memorie SDR cu bus pe 128biti (2.7Mb/sec lățime de bandă pentru memorie), GeForce 2 Mx 400 - 32Mb sau 64Mb memorie SDR bus 128biti sau DDR bus 64biti (2.7Mb/sec lățime de bandă pentru memorie), și GeForce 2 Mx 200 - 32Mb memorie SDR bus 64 biti (1.3Mb/sec lățime bandă memorie). O altă

scădere de performanță mai are loc și din cauza anumitor versiuni ale driverelor detonator prin care atât procesorul cât și memoria sunt setate la o frecvență de 143MHz când normal, procesorul ar trebui să funcționeze la 175MHz iar memoria la cel puțin 166MHz.

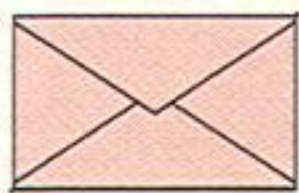


Karate Kid

"Am cam 196Mb de RAM dar cu viteze diferite (două la 100 și una la 133). Este adevărat că în acest fel viteza mea maximă va fi de doar 100??? Este bine să le schimb pe cele două de 100 sau să iau un singur DIMM la 133? Vă rog să îmi recomandați cea mai bună și rapidă soluție (fără a lua în considerare factorul preț)."

Viteza la care funcționează memoria este în general aceeași cu viteza la care este setat FSB-ul sistemului. Deci dacă ai un procesor AMD neoverclockat memoria funcționează la 100MHz, dacă ai un procesor Celeron (exclusiv varianta la 800MHz) memoria funcționează la 66MHz. La procesoarele Coppermine frecvența FSB-ului poate fi 100 sau 133MHz iar dacă sunt instalate pe o placă de bază cu chipset i815 memoria poate funcționa la 100 sau la 133MHz

indiferent de FSB-ul sistemului. Soluțiile sunt diferite în funcție de sistemul pe care îl ai. Dacă ai procesor AMD, Celeron sau Coppermine cu FSB 100MHz poți rămâne cu aceeași memorie. Singurul caz în care ar trebui să faci un upgrade este cel în care sistemul tău are un procesor Coppermine cu FSB133MHz.



Laurentiu Grigore

"Am o placă Alladin 5ali61 și procesor k6 la 266. Aș vrea să știu și eu până la ce frecvență merge această placă. Eu vreau să îmi iau un k6 la 500."

K6 500 este cel mai bun procesor care se poate instala pe acest model de placă.



Marin Gabi

"Am un computer K7-Thunderbird la 950 MHz, 128 ram, monitor Adi Microscan M700, Hard Quantum Fireball 15Gb cu 7200rpm, placă video GeForce 2Mx și placă de bază K7VZM. După câteva ore (4), procesorul se încălzește și ajunge la 57 de grade. E normal? Ce upgrade mi-ați recomanda? P.S: placa video scoate în 3D Mark 2000 pe rezoluția de 1024*768 cu 32bit culori și 32 bit texturi și cu triple buffer 4287 de markuri. E bine?"

Procesoarele Thunderbird la frecvențe mai mari de 900MHz se încălzesc foarte tare. Ca să le răcești mai bine trebuie să instalezi un cooler mai mare (pe la noi un cooler mare costă de la 12\$ în sus) și să folosești pastă siliconică la instalarea lui. Cu un astfel de cooler, teoretic temperatura nu ar trebui să depășească 50°. Dacă vrei să scazi și mai mult temperatura mai montează un cooler pe carcasa. În general toate carcusele ATX ar trebui să aibă un loc sau două pentru ventilatoare suplimentare. Rezultatul în 3DMark este normal.

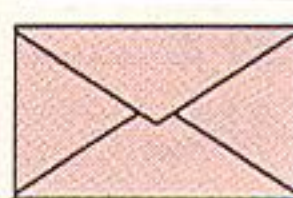


Medvedovici Mihai

"Vă scriu în legătură cu o scrisoare ce a apărut în numărul martie/aprilie 2001. Acolo un tip a întrebat care ar fi cel mai bun calculator din lume, și tu ai zis ceva de Asci White, sau așa ceva. Am și eu o întrebare, pentru că bani să-l cumpar așa avea, dar pot să întreb și eu la ce mi-ar folosi? Cu alte cuvinte, la ce este folosit în prezent?"

ASCI (Accelerated Strategic Computing Initiative) White a fost comandat de către Departamentul de Energie al Statelor Unite pentru că aceștia nu prea mai

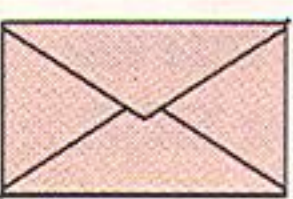
aveau unde să arunce bombe nucleare fără să pericliteze sănătatea cetățenilor Americani. Așa că au cumpărat un calculator cu care să poată simula exploziile nucleare și cu ajutorul căruia să poată studia efectul de îmbătrânire a arsenalului nuclear.



Nedelcu Daniel

"1) Credeți că e normal ca pe sistemul meu: Celeron 466, VIA Apollo Pro 133, 128 RAM, SB Live!, GF2 MX (Powercolor), să obțin numai 2100 (cu HW T&L) puncte în 3DMark 2000 (o fi oare procesorul sau chipset-ul Powercolor?); și jocurile merg la fel de prost (Hitman, Project IGI..), ca să nu mai zic de 3DMark 2001 (1 FPS!!). Indicații și răspunsuri vă rog... 2) Merită să schimb MX-ul pe un Radeon SDR sau să mai aștept până se ieftinește DDR-ul?"

Nu știu la ce rezoluție ai testat placa deci nu pot să-mi dau seama dacă rezultatul este normal sau nu. Oricum în 3DMark 2000 sistemele cu procesoare Celeron obțin rezultate destul de slabe. Dacă folosești Win98 trebuie să instalezi driverul AGP de la placa de bază pentru performanțe mai bune. Placa nu merită schimbată pe un Radeon, dar ai putea face upgrade la un procesor P3 Coppermine.



Ogre INsan3

"Am citit în revista voastră la hardmail că cineva avea o problemă cu un PowerColor MX cu RAM-ul ca fiind raportat la 143Mhz. Eu am un Chaintech...la fel. Am

căutat pe net și am văzut cum că Samsung ar produce SDRAM la 7ns => 143 Mhz în loc de 6ns cum ar fi trebuit să fie la MX => MX mai ieftin. Eu am făcut overclock și s-a blocat în 3D Mark după un timp. Am avut și erori prin Win."

Problemele cu performanțele slabe obținute de unele modele de plăci GeForce 2 Mx provin de la faptul că distribuitorii nu le vând la numele lor adevărat adică GeForce 2 Mx 200. Această variantă are un bus al memoriei SDR de doar 64biti față de 128biti. În ceea ce privește memoria la 7ns aceasta ar trebui să poată funcționa și la 166MHz cât este normal. Plăcile bune au memorie de 5.5ns sau chiar 5ns care poate fi overclockată chiar și până la 230MHz.



Phillips

"De când am computer, am și Windows pe el, și de când am Windows am și "ecrane albastre". M-am săturat... adică practic eu mai țin Windows-ul ca OS doar pentru jocuri. Acum mi-a venit o idee. Ce-ar fi să-mi iau un Play Station 2 sau Microsoft XBOX pentru jocuri, și pe computerul meu să fie doar Linuxul și eventual un Windows NT? Credeți că e bine? De mult vroiam un DVD player pentru TV și să joc tot pe TV. Aș avea de ales între o consolă și un GeForce 2 GTS sau chiar 3. Dar credeți că merită? Și între XBOX și PS2, din ce am citit în revista voastră XBOX-ul câștigă detașat, dar unde găsesc eu un XBOX și unde găsesc și jocuri? În final, ce credeți că ar trebui să fac, să-mi iau un

GeForce2 GTS sau poate chiar 3 cu TV OUT și poate chiar și un DVD Player, sau să-mi iau doar PS2 sau XBOX?"

Începând cu luna trecută, Playstation 2 se găsește și la noi și poate fi o alegere bună. Pentru Xbox trebuie să aștepti cel puțin 1 an pentru că lansarea în Europa este programată în primăvara anului 2002. Facilitățile pe care le oferă aceste modele de console sunt foarte variate ceea ce le face atractive pentru multă lume dar din păcate la noi se găsesc cam greu jocuri pentru ele.



Radu Andrei

"M-am chinuit să-mi fac și eu rost de o placă Butterfly S3Trio3D/2X cu 4Mb de RAM pe AGP și îmi face figuri, adică unele jocuri (2d sau pe software) când îmi pornesc, când nu. Nu vă rog decât să-mi spuneți și mie pe unde găsesc drivere mai noi?"

Drivere mai noi găsești la adresa www.s3graphics.com.



Razer Blade

"Am două întrebări pentru voi: Ce placă este mai bună: Winfast S320 II 16mb sau orice altă placă video cu chipset MX (unii spun că Winfastul, dar nu îi cred). Am văzut o ofertă în care scria cam așa: HDD QF 30GB LD - eu presupun că este un Quantum Fireball dar nu știu ce este "LD", dacă știți, nu se poate determina câte rotații pe secundă are și ce ATA este?"

S320 II este o placă ce folosește un chipset Nvidia TNT2, deci nu are cum să fie mai bună decât o placă cu chipset GeForce 2 Mx. LD este o serie de hard-uri cu 4500rpm și ATA100.



Rusen Ciprian

"Care e diferența între o placă de bază cu chipset kt133 și una cu chipset kt133a? Și care dintre ele ar fi mai bune pentru un Duron sau Thunderbird?"

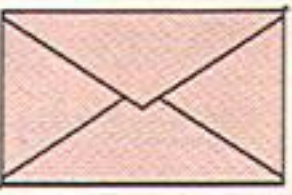
Plăcile cu chipset KT133A oferă suport pentru un FSB de 133MHz (266MHz DDR) iar următoarele procesoare AMD vor funcționa un astfel de bus. Aceste procesoare vor putea fi instalate și pe plăci de bază cu chipset KT133 dar performanțele vor fi mai slabe. O alegere mai bună acum ar fi o placă cu chipset KT133A.



Urda Bogdan

"...Am și eu un Celeron la 733Mhz și vreau să vă întreb dacă pot să pun cooler-ul acela pentru Athlon (Titan Majesty M4AB) pe procesorul meu pentru a-l răci mai bine."

M4AB este un cooler pentru procesoare pe slot iar tu ai nevoie de unul pentru socket. Dacă vrei un model produs de Titan, cel mai performant este MT1AB care este conceput pentru procesoare cu frecvență de până la 1.5GHz.

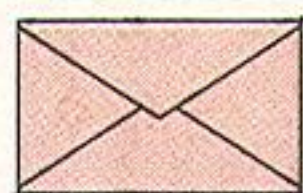


Alexandru

"Am un modem extern are denumire și la el mi-a dat

un CD cu programe de fax, internet etc. și un driver (nasol) deoarece de fiecare dată când mă conectez mă bagă cu 28.000bps sau 36.000bps (la un coleg cu modem intern se conectează la 56.000, dar cred că are driver bun). Am încercat să instalez un driver din Windows ME simplu și caracteristic pentru acest tip de modem și acum mi se conectează la 115.200 bps. Spuneți-mi, vă rog, unde pot găsi un driver bun!"

După ce ai instalat driverul din WinMe viteza afișată este cea la care este setat portul serial. În nici un caz modemul nu poate transfera date cu viteze mai mari de 56kbps. Drivere mai noi nu știu de unde poți lua pentru că nu ai trimis denumirea sau măcar codul modemului. Informații despre viteza mică la care te conectezi cu driverele originale mai poți obține și direct de la providerul de internet.



Dan Turcanu

"Am un procesor Duron 750 MHz pe o placă Lucky Star (FSB 100 - 133 MHz, ATA 100). Placa are atât autodeTECT pentru procesor, cât și alocare manuală a FSB, respectiv CPU ratio (maxim 12.5 cu increment de 0.5). Pot face overclocking, să zicem, la 800 MHz prin alocare manuală a CPU ratio? Dacă da, până la ce valoare pot să cresc CPU ratio în condiții de siguranță? Pot face overclock prin modificarea FSB de la 100 la 133 MHz, sau este prea mult?"

Ca să faci overclocking prin mărirea multiplicatorului trebuie să scurtcircuitezi niște contacte speciale direct pe procesor și de aceea este mai greu. Cu un FSB la 133MHz sunt șanse mici ca sistemul să mai pornească, dar ai putea alege o valoare între

100 și 133MHz (asta dacă îți permite placa de bază). Poți încerca orice valoare vrei atâta timp cât procesorul nu se încălzește excesiv sau tensiunea de alimentare pentru procesor nu o depășește pe cea default cu mai mult de 15%.



Csaba Papp

"Am așa ceva: PIII 633 MHz (115x5.5), 128 Mb RAM (133 Mhz), placă video de 4Mb și placă sunet încorporată, 30 Gb HDD, și o placă de bază BIW2A cu chipset i810. Și am și ceva întrebări: 1) Am văzut că și alții au pus aceste întrebări: de ce am obținut doar 2300 și ceva de puncte în 3D Mark 2000? Cine este de vină? (Eu mă gândesc că placa video e problema). Dacă este și altceva, spuneți-mi! 2) Problema e că nu am nici slot AGP pe placa de bază. Ce placă video (mai bună) se mai găsește pe slot PCI? Dacă sunt dați-mi și detalii. 3) Ce placă de bază îmi recomandați pentru procesorul (și componentele) pe care le am?"

Punctajul mic în 3D Mark2000 provine de la placa video foarte slabă de care dispui. Dintre plăcile mai bune pentru PCI ai putea alege un model Voodoo 3 sau un TNT2 dar nu prea se mai găsesc. Cel mai bine faci un upgrade la placa de bază și dacă vrei un model cu chipset Intel ai de ales între una cu chipset BX440 sau una mai nouă cu chipset i815 (și i815 are încorporat o placă video dar plăcile de bază dispun și de un slot AGP 4x).



Florin Zamfirache

"Este adevărat că la procesoarele AMD (în special DURON) temperatura crește peste limită ajungând chiar la 70 grade Celsius fiind posibilă

"prăjirea" acestora? Dacă da îmi puteți spune și mie unde găsesc cel mai puternic cooler pentru Druon."

Mai tare se încălzesc procesoarele Thunderbird tot de la AMD dar doar modelele la frecvențe mari, în general cam peste 900MHz. Dintre coolere pe care le-am avut pe la teste cele mai bine au răcit cele Acorp model CB786A. Pentru a răci mai bine procesorul se mai pot monta unul sau două ventilatoare pe carcasă.



Tibi Szeckely

"Am placă de bază MSI 815EP PRO (MS 6337), prezentată de voi în numărul martie/aprilie 2001 despre care ziceți voi acolo, citez: "Excelent la monitorizarea hardware și la overclock-are", placa de bază pe care și-a făcut loc un PIII-866, s-a înfipt un SDRAM de 128 Mb PC-133, la care a mai apărut un MSI GeForce2 MX să-și facă lipeala. Am câteva întrebări: 1. PIII-urile am înțeles că au multiplicatorul blocat. Placa mea de bază poate seta FSB-ul în intervalul 66-133. Eu având setat procesorul la 866 = 133*6.5. FSB setat la maxim, multiplicator blocat, voltajul mai rămâne. Vreau un sfat pentru un overclock-ing (pentru a sparge și eu bariera de 1Gh). 2. Am 128 SDRAM, dacă mai plusez până la 256 Mb, am ceva de câștigat? Performanță semnificativă sau doar o creștere a greutateii tower-ului) 3. În 3DMark 2001 am obținut 2042 puncte în 1024*768*32 valorile implicite este un punctaj "decent"? Sunt curios să relați în revistă niște punctaje obținute în 3DMark 2001. 4. Monitorizarea hardware-ului din BIOS: valorile pentru temperaturi, turații ale fanurilor, voltajele sunt reale? Mai precis CORECTE. Poți

avea încredere în ele? 5. GeForce2 MX-ul meu nu are atașat un fan de radiator? Cum aş putea să procur un exemplar?"

Procesoarele Coppermine care funcționează cu o frecvență a FSB-ului de 133MHz nu pot fi overclockate prea tare chiar dacă placa ar permite și setarea unor frecvențe mai mari de 133MHz deci nu ai nici o șansă să atingi 1GHz. Un upgrade la memorie nu aduce o creștere spectaculoasă a performanțelor dar există aplicații care vor rula mai bine cu mai multă memorie (de exemplu Unreal Tournament sau orice program de grafică care necesită lucru cu fișiere mari). Temperatura la procesoarele Intel este determinată destul de exact pentru că este calculată de o diodă implementată chiar în procesor, tensiunile se pot calcula exact iar singurele valori aproximative sunt cele pentru ventilatoare dar și în acestea se poate avea încredere. Pentru placa video poți folosi un cooler de la un procesor mai vechi gen 486.



Sopo

"...deci întrebarea mea ar fi care din următoarele plăci grafice e cea mai bună: GeForce 256 32Mb, GeForce2 MX 32Mb, ATi Radeon 32Mb SDR, Voodoo 5 5500 64Mb."

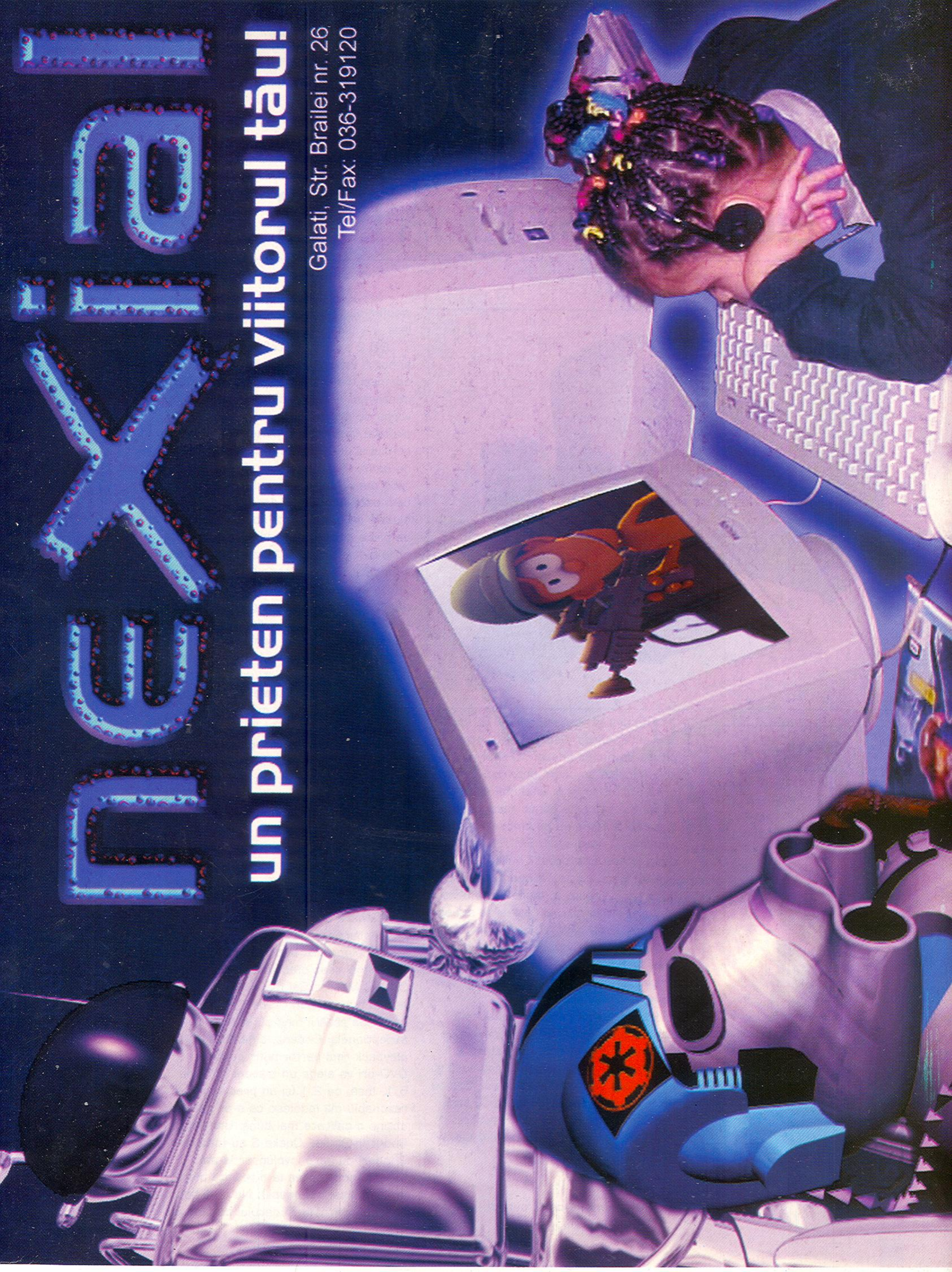
Dintre modelele enumerate de tine cele mai bune performanțe le obține placa ATi Radeon, asta în cazul în care GeForce 256 de care întrebi are memorie SDR și nu DDR.

Dacă ai probleme cu hard-ul, scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la hardmail@xtremmpc.ro. Răspuns garantat. În cazul în care nu primești răspunsul vă așezați la prima coadă pe care o găsiți pe stradă. Când ajungeți în față îi expuneți vizitatorului problema dumneavoastră. Și ne mai scrieți o dată.

PARTEA X E A

un prieten pentru viitorul tău!

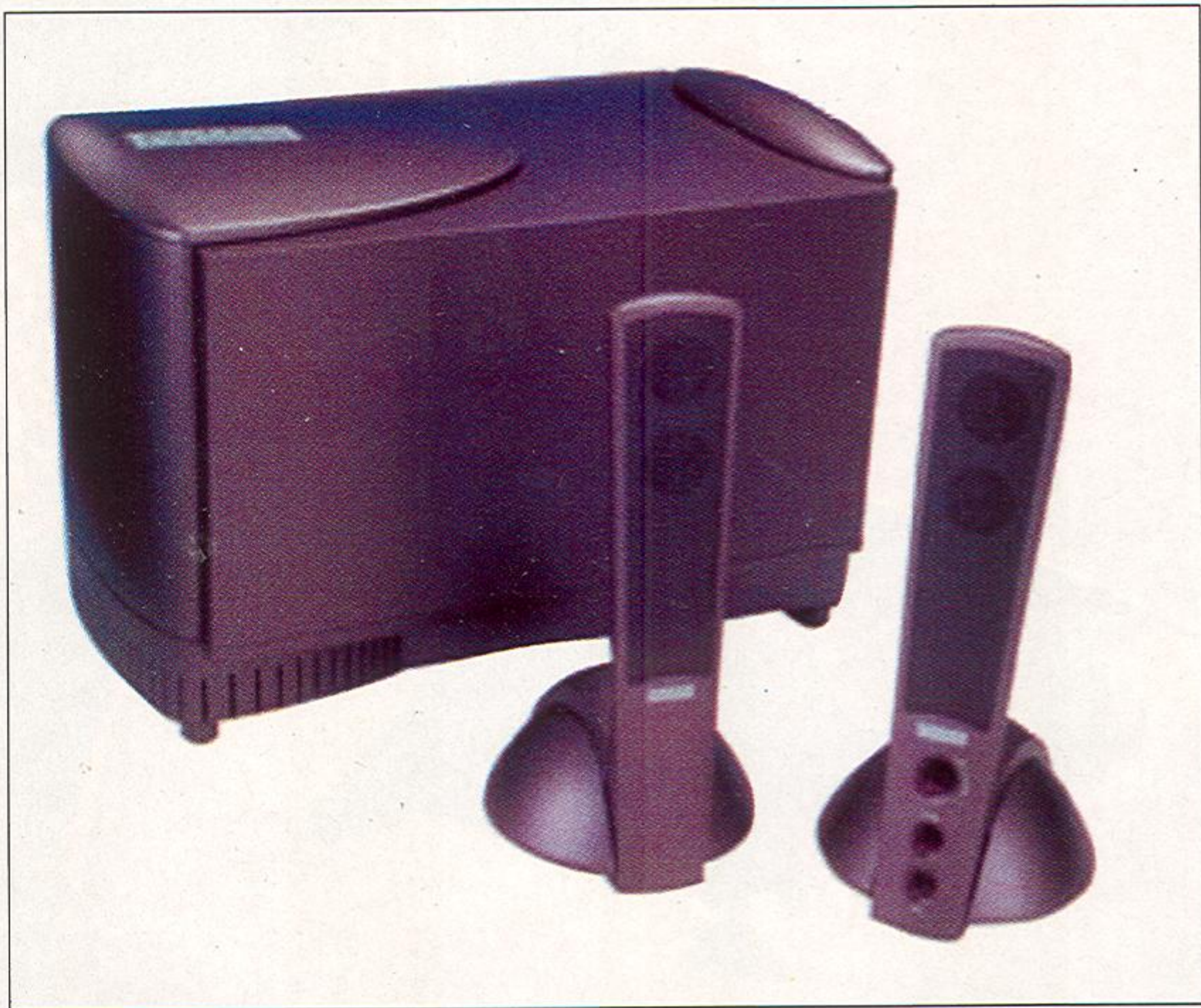
Galati, Str. Brailei nr. 26
Tel/Fax: 036-319120



Un sistem de top 2.1

Altec Lansing ATP3

Tip articol: Test



woofer-ul, cabluri și manual de instalare.

Cei 2 sateliți (detaliile unuia dintre ei pot fi văzute în poza 3) sunt compuși din 2 segmente interne, lucru neobișnuit la astfel de difuzoare. Este vorba de microdrive-urile de 28mm plasate în partea superioară a speaker-ului și de un sistem orientat în jos de bass. Deși original și oferind o calitate deosebită a sunetului, acest sistem este bun numai dacă sateliții sunt plasați pe o suprafață solidă, plasarea pe orice altceva ducând la o rezonanță care distorsionează "auzibil" calitatea sunetului. Singura teamă care ar putea apărea privindu-i este că sateliții par destul de mici și fragili, însă testul ulterior de sunet ne-a demonstrat contrariul. Controlul pentru sunet este plasat pe satelitul din dreapta, constând în setarea volumului, setări de treble și bass. Excelentă alegere, care te face să nu te mai târâi sub birou pentru a schimba ca la alte sisteme bass-ul de pe subwoofer.

Subwoofer-ul este foarte plăcut ca design, nefiind construit din plastic ceea ce oferă o calitate mult mai bună a sunetului față de subwooferele obișnuite.

Ce reușești

Dacă am constatat că aspectul estetic este foarte reușit iar sistemul de funcționare al boxelor interesant, momentul testării este cel ce scoate la iveală lucrurile bune și rele.

Primul test efectuat a fost cel cu DVD-ul Matrix. Cel mai rău îmi pare că nu am cum să pun "sunet" în revistă, calitatea redării fiind cu adevărat excepțională. Evident, cine dorește un playback real performant pentru DVD-uri va alege un sistem 4.1 sau 5.1, însă, ca 2.1 (și un preț super rezonabil) mă îndoiesc că s-ar putea obține o calitate mai bună. Undying, Counter-Strike, Quake 3 au fost cele 3 jocuri pe care involuntar le-am testat (activitatea la o revistă oferă un timp liber rezonabil). Nu o să pot descrie calitatea sunetului ca fiind alt-

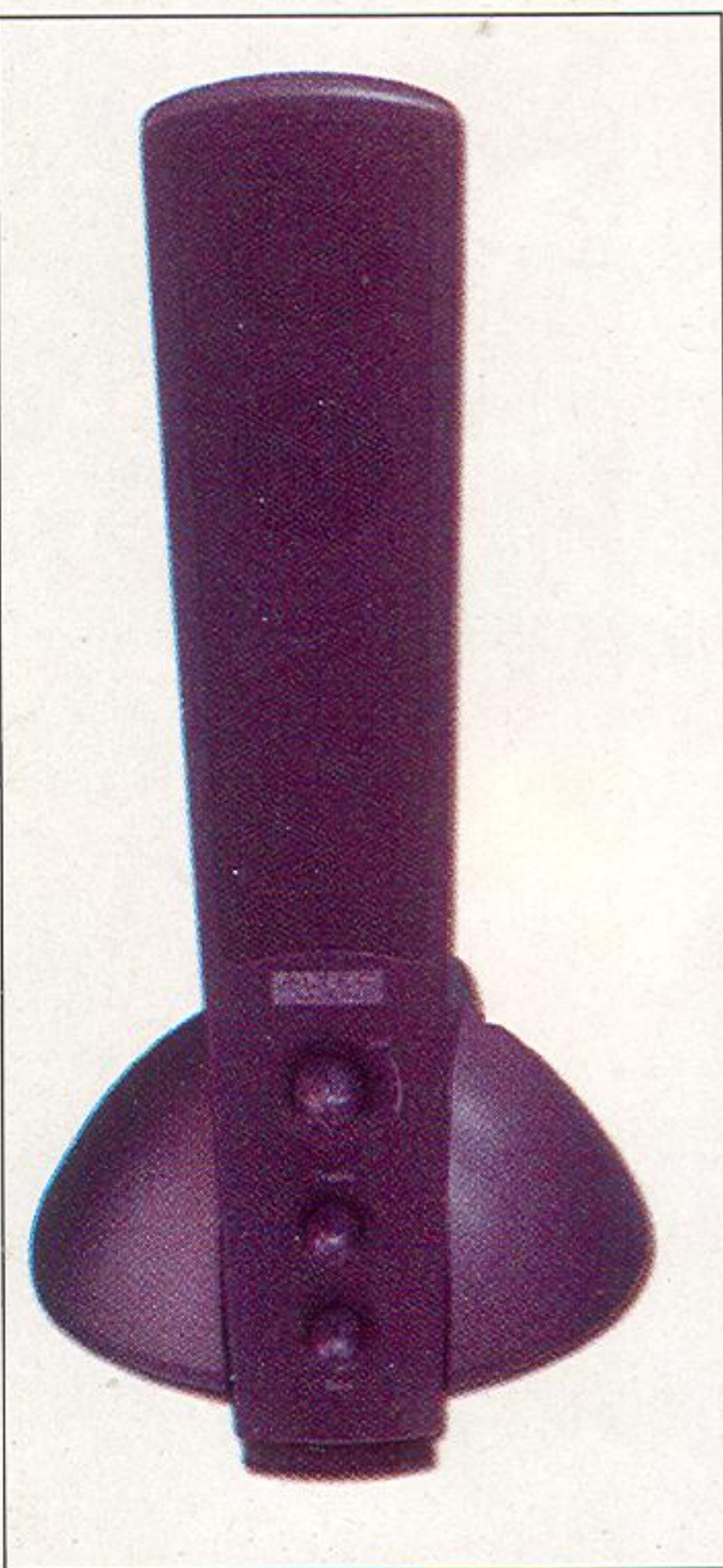
În cazul în care vrei să te și concentrezi la jocurile multiplayer e bine să mult timp acasă cu sunetul pornit pentru a nu sta să te miri tâmp în timp ce joci gen "cum se aude."

Una dintre realitățile lumii PC-urilor este marea discrepanță dintre plăcile de sunet aflate în PC-uri și boxe folosite de către acestea. Dacă orice PC, chiar și el unul mai slab, conține o placă de sunet rezonabilă 4.1 sau 5.1, fie ea cu chipset Yamaha, C-Media sau EMU2K, cu ieșiri digitale sau alte prostii built-in, nu același lucru se poate spune despre dotarea PC-urilor în materie de boxe. Astfel, bătălia privind "placa de sunet care redă mai bine" este de multe ori oprită de un sistem de boxe de 3 lei care nu poate reda jumătate din frecvențe necesare unui sunet de calitate.

Sistemul pe care l-am testat în acest număr este ATP3 și provine de la Altec Lansing, fiind un sistem 2.1 (2 sateliți + subwoofer). Chiar dacă și din imagini pare, nu avem de a face cu un sistem flat-speaker (știm cu toții problemele de redare ale acestora), fiind doar o versiune de sateliți ultra-slim.

Ce primești

Pachetul conține cei 2 sateliți, sub-

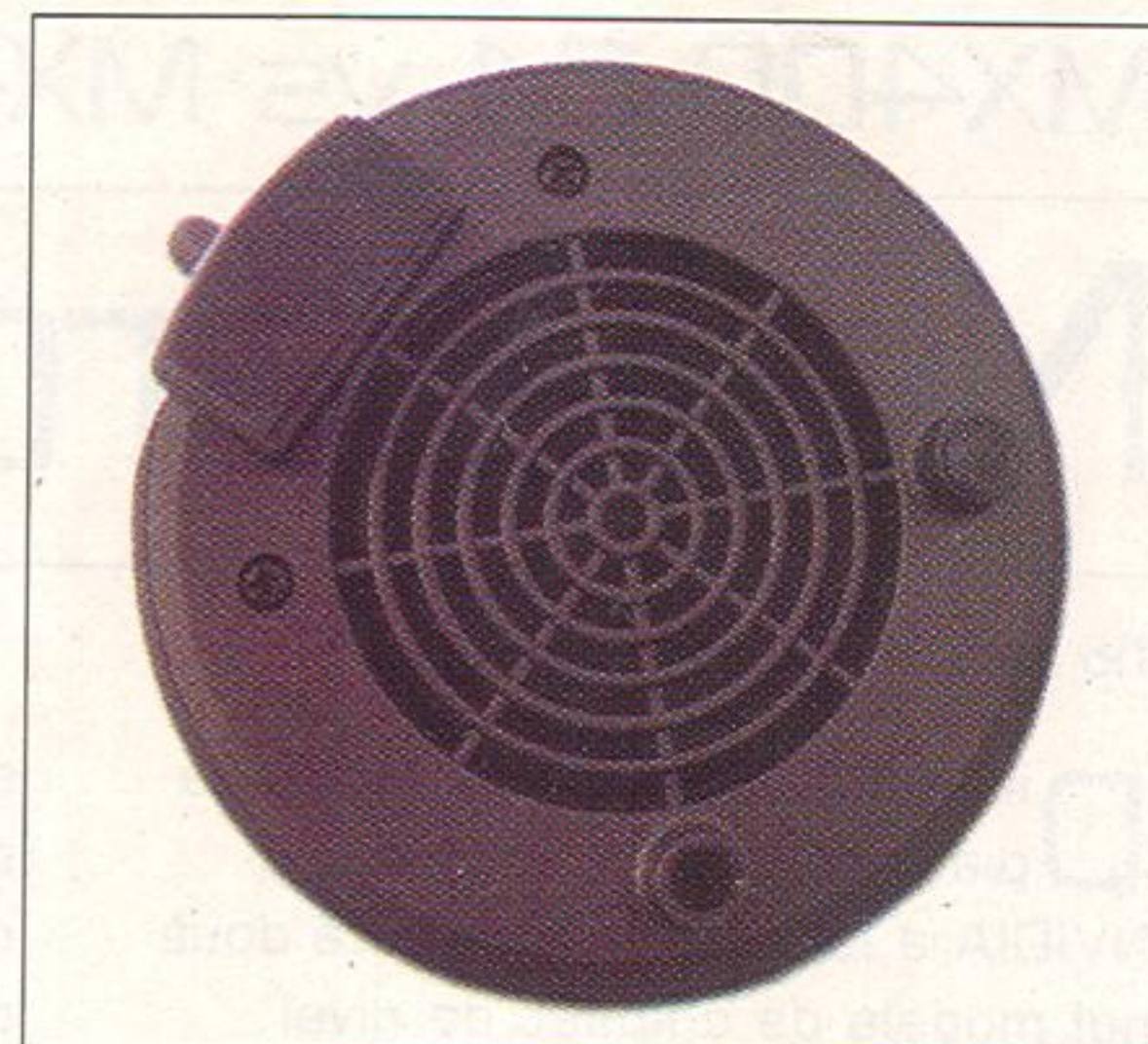


fel decât de excepție, cu mențiunea că în cazul în care vrei să te și concentrezi la jocurile multiplayer e bine să practici mult timp acasă cu sunetul pornit pentru a nu sta să te miri tâmp în timp ce joci gen "cum se aude..". Defectul în materie de jocuri constă în lipsa unor opțiuni de "surround virtual" care ar fi facilitat o mult mai bună impresie pentru jocuri ca și pentru filme.

Pe ansamblu, ATP3 este cel

mai performant sistem 2.1 pe care am avut ocazia să-l vedem. Desigur, un sistem 2.1 se poate dovedi insuficient pentru cei care doresc un surround real, însă în acel caz prețul și-ar spune cu siguranță cuvântul. Sistemul de bass implementat în sateliți, modul de fabricare al subwoofer-ului, ergonomia și chiar în mod stupid și design-ul asigură o experiență deosebită din partea ATP3.

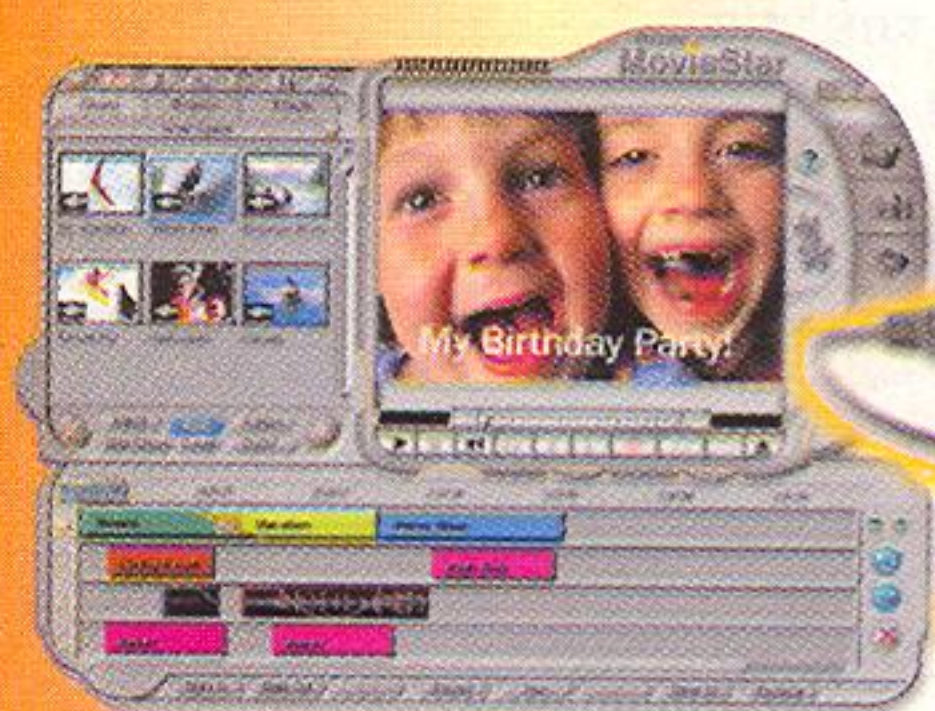
Cei 2 sateliți trebuie plasați pe suprafețe solide pentru ca sunetul ieșit prin partea inferioară a boxei să nu producă vibrații



Acum puteți crea:

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

la preturi convenabile.



Computers for digital video



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

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel

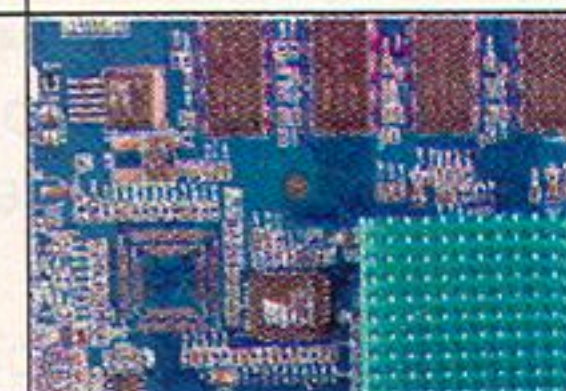


www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

MX400-64 vs MX400-32 vs MX-64 vs MX-32

Noile arome ale MX-ului



Tip articol: **Test comparativ**

Dictând în continuare legea pe piața card-urilor grafice, NVIDIA a lansat luna trecută două noi modele de chipset de nivel mediu (aflate deci în aria MX-urilor) menite să elimine definitiv vechea generație de plăci video (M64, PRO32, TNT2 Ultra, etc). Noile arome ale MX-ului constau în două versiuni, una mai bună și una mai slabă, raportate la MX-ul cu care multe firme ne-au obișnuit (32 Mb SDR, 175/166 Mhz memorie/chipset). Versiunea îmbunătățită a chipset-ului MX pe care o vom și testa în acest număr este MX400. Odată cu ele pe piață a apărut și o versiune a MX-ului cu 64Mb.

Prima deosebire între MX400 și MX este folosirea a 64 Mb SDRAM față de cei 32 de până acum. Chiar dacă această posibilitate exista și există în continuare,

ea nu este neapărat folosită de producători, cum se poate vedea, noi având la test o versiune MX400 de la firma Palit (Daytona GeForce 2MX) care nu folosește decât 32 Mb SDR, spre deosebire de versiunea standard a chipset-ului MX de la Hercules care vine dotată cu 64 Mb. Lățimea de bandă pentru MX400 va rămâne constantă la 2.7 Gb/secundă, placa urmând a putea folosi fie memorie 128 bit SDR fie 64 bit DDR.

Fill rate-ul de 400M pixeli / secundă și 800 M texeli pe secundă reprezintă cea ce a doua modificare importantă pentru MX400, creșterea de 50M pixeli pe secundă față de MX urmând a fi văzută și în testele efectuate în cadrul acestui articol.

Pentru a putea realiza un test cât mai concludent pentru chipset-urile pe care am vrut să le com-

parăm am coborât sau urcat frecvența plăcilor video utilizate atunci când ele proveneau de la firme care folosesc frecvențe diferite default pentru memorie și chipset, astfel încât ele să se afle în specificațiile standard NVIDIA.

Cea de a doua versiune a MX-ului (MX-200 adică un MX cu bus-ul la 64) este practic varianta cea mai "lite" pe care NVIDIA a putut-o realiza, ea fiind menită a înlocui în viitorul apropiat deja mult prea vechiul TNT2 M64. Testele efectuate relevă diferența majoră de performanță dintre un MX și un MX cu bus-ul la 64, evident și în condițiile de preț corespunzătoare. Cu toate acestea prețul este și va fi în viitor foarte apropiat de TNT2M64 în condițiile în care performanțele vor fi mai bune. Dar să vedem ce ne-au informat testele efectuate în această lună.

Fill rate-ul de 400M pixeli / secundă și 800 M texeli pe secundă reprezintă cea ce a doua modificare importantă pentru MX400

GeForce2 MX 32 vs GeForce2 MX 64

Performanță superioară prin 32 Mb?

Model placă	3D Prophet 2 MX 32	3D Prophet 2 MX 64
Chipset	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX
Cantitate memorie	32	64
Viteză memorie	5.5 ns	6 ns
Frecvență memorie	183Mhz	183Mhz
Frecvență chipset	175Mhz	175Mhz
Quake 3 800x600x16	98.9	98.7
Quake 3 1024x768x32	55.9	53.8
3D Mark 2000 800x600x16	5223	5204
3D Mark 2000 1024x768x32	3288	3174
3D Mark 2001 800x600x16	2544	2548
3D Mark 2001 1024x768x32	2033	2011

Testul efectuat în acest caz nu se referă la o "aromă" nouă a chipset-ului MX ci la îmbunătățirea uneia vechi. Este vorba despre adăugarea a încă 32Mb pe o placă MX standard, versiunea cu 64 Mb (ca și cea cu 32 cu care am comparat-o) provenind de la firma

Hercules. Testul dorește să arate diferența de performanță (și importanța ei raportată la diferența de preț) dintre un MX cu 32 Mb și un MX cu 64 Mb.

Surprize, surprize

Constantăm cu surprindere că

mărimea memoriei la MX-ul normal chiar nu contează ci contează viteza ei. Astfel, placa cu memorie de 5.5 nanosecunde o depășește pe cea cu memorie de 6 nanosecunde fără a se jena că are cu 32 Mb mai puțin.

Concluzia este foarte simplă. În cazul folosirii unui chipset MX normal (deci nu noul MX400) nu contează nici un pic mărimea memoriei, diferența de preț fiind complet nejustificată. Cum va arăta și testul de calitate efectuat în acest număr contează foarte mult viteza memoriei, lucru evidențiat și în acest test.

În concluzie, pentru cei ce doresc să își achiziționeze plăci cu chipset MX normal este cât se poate de recomandată achiziționarea unei versiuni cu 32 Mb.

GeForce2 MX 400-32 vs GeForce2 MX 32

Diferența de performanță oferită de chipsetul MX 400

Model placă	Leadtek GeForce2 MX	Palit GeForce2 MX 400
Chipset	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX 400
Cantitate memorie	Samsung 5 ns	Mira 6 ns
Viteză memorie	32 Mb	32 Mb
Frecvență memorie	166MHz	166MHz
Frecvență chipset	175 MHz	200MHz
Quake 3 800x600x16	132.6	132.8
Quake 3 1024x768x32	55.5	55.2
3D Mark 2000 800x600x16	5463	5501
3D Mark 2000 1024x768x32	3106	3143

Testul efectuat în acest caz dorește să arate diferența dintre setările folosite de producătorii de plăci grafice pentru chipset-ul MX400. Am folosit astfel un MX cu 32 Mb de la Hercules și un MX400 de la Palit tot cu 32 Mb.

Chiar dacă acesta din urmă este o versiune neobișnuită (MX400 a fost conceput pentru a folosi avantajul celor 64 Mb), am folosit o astfel de placă tocmai pentru a vedea diferența reală de performanță a MX400, fără a fi avantajat

de memoria suplimentară.

Așa deci și prin urmare

Achiziționarea unei plăci MX400 cu doar 32Mb nu rentează. Dacă dorești să beneficiezi de MX400 cu adevărat trebuie o versiune a plăcii cu 64Mb și o memorie bună, achiziționarea unui versiuni de MX400 ca cea oferită de Palit (cu 32Mb) fiind inutilă pentru performanțe și stresantă pentru buget. Dacă nu achiziționați un MX400 cu memorie rapidă și cu 64Mb mai bine faceți o economie și investiți într-un MX cât se poate de obișnuit, căutând evident să luați unul cu o memorie rapidă (circa 5 nanosecunde).

"Dacă dorești să beneficiezi de MX400 cu adevărat trebuie o versiune a plăcii cu 64Mb și o memorie bună"

GeForce2 MX vs GeForce2 MX 200 (bus 64)

Scăderea de performanță dată de folosirea bus-ului la 64

Bus-ul de 64 își spune în acest test cel mai pregnant cuvântul. Scăderi de aproximativ 60% ca performanță indiferent de rezoluție.

Model placă	Leadtek GeForce2 MX	Leadtek GeForce2 MX 200
Chipset	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX 200
Cantitate memorie	32	32
Viteză memorie	Samsung 5 ns	MTEC 7 ns
Frecvență memorie	166 MHz	166 MHz
Frecvență chipset	175 MHz	175 MHz
Quake 3 800x600x16	132.6	82.3
Quake 3 1024x768x32	55.5	25.7
3D Mark 2000 800x600x16	5463	3912
3D Mark 2000 1024x768x32	3106	1539

Acest ultim test va verifica impactul dat de scăderea bus-ului plăcii la 64 în loc de 128. Cu variante de plăci cu bus-ul la 64 ne-am lovit încă de pe vremea lui TNT2 M64, o placă pe cât de neapreciată pe atât de utilizată și rezistentă în timp, fiind chiar și

acum disponibilă de la majoritatea producătorilor de carduri grafice.

64 rămâne 64

Bus-ul de 64 își spune în acest test cel mai pregnant cuvântul. Scăderi de aproximativ 60% ca performanță indiferent de rezoluția

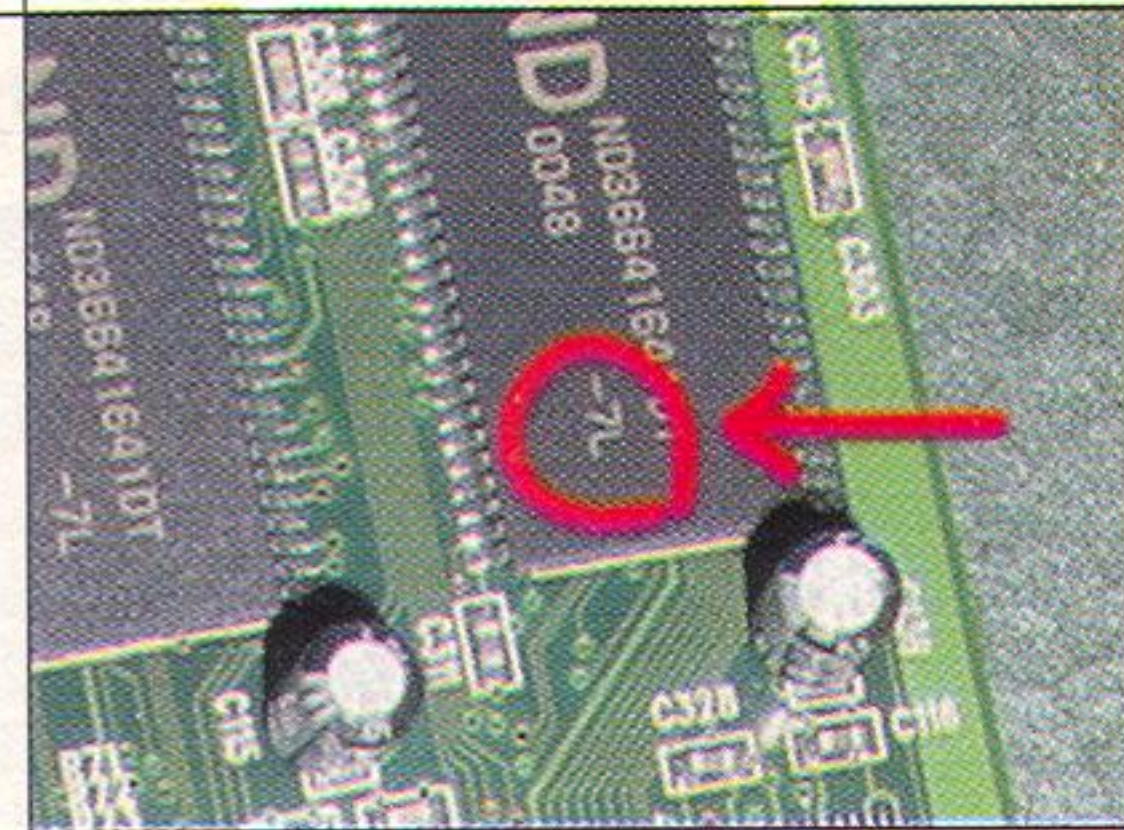
folosită pentru testare. Evident, MX64 va fi o soluție mult mai bună față de TNT2 M64, permițând performanțe foarte bune la 800x600 pe nivel mediu de detalii, testul de 1024x768 cu nivel maxim de calitate fiind cel care face inutilă placa indiferent de sistemul pe care este folosită.

Diferența de preț nu este în momentul de față foarte mare între MX și MX200 însă o scădere în viitorul apropiat al prețului pentru MX200 îl va face o soluție foarte bună orientată pe buget. Scăderea de performanță este însă evidentă și trebuie ținut cont de ea la achiziționarea plăcii.

Detalii				
Nume	Hercules Prophet 32	Hercules Prophet 64	Palit MX400	Leadtek MX64
Chipset	GeForce2 MX	GeForce2 MX	GeForce2 MX 400	GeForce2 MX 200
				
Producător	Hercules	Hercules	Palit	Leadtek
Distribuitor	Ubi Soft	Ubi Soft	Best Computers	Skin Media
Adresă	Bd. Primăverii nr. 52	Bd. Primăverii nr. 52	Bd. Elisabeta nr.51	Al. Puskin nr.18 sect. 1
Telefon	01-231.67.69	01-231.67.69	01-314.76.98	01-231.50.97
Web	www.ubisoft.ro	www.ubisoft.ro	www.bestcomputers.ro	www.skin.ro
Preț	135\$	134\$	85\$	76\$

Vrei sa iti cumperi o placa video?

Învață să alegi - test de calitate -



Tip articol: Test plăci video

Prețul mic și calitatea scăzută au mers mână în mână încă de la apariția PC-urilor. Concurența pe piață, în momentul în care prețul este un factor decisiv pentru achiziția unui produs devine astfel acerbă pentru a ieși în față cu 2-3\$. Existența în momentul de față pe piață a unui număr restrâns de producători de calitate face mărcile mai puțin cunoscute și care oferă o calitate scăzută la un preț pe măsură mult mai populare pentru utilizatori. Avantajul prețului este desigur contrabalansat de o memorie slabă aflată pe placă, sistem de răcire neperformant, lipsa posibilităților de overclocking, lipsa unor driveri performanți sau incompatibilitatea cu anumite plăci de bază. Bucuria pentru cei câțiva dolari economisiți va fi întotdeauna umbrită de

problemele apărute ulterior sau de anumite deficiențe. Rostul testului de calitate de luna aceasta este verificarea în paralel a unui model de plăci (GeForce 2 MX este cel ales de data aceasta, varianta normală alături de MX200 produs de Butterfly) pentru a scoate în evidență interesul pe care anumiți producători îl acordă produsului lor privind memoria, răcirea și fiabilitatea plăcilor. Acest tip de test vă va ajuta să vă faceți o idee nu atât despre un anumit model de placă (în cazul de față MX-ul care este folosit doar ca exemplu), cât despre modul în care fiecare producător abordează strategia de realizare a produselor sale, influența memoriei, a sistemului de răcire și driverilor asupra performanțelor plăcii.

Avantajul prețului este desigur contrabalansat de o memorie slabă aflată pe placă, sistem de răcire neperformant, lipsa posibilităților de overclocking.

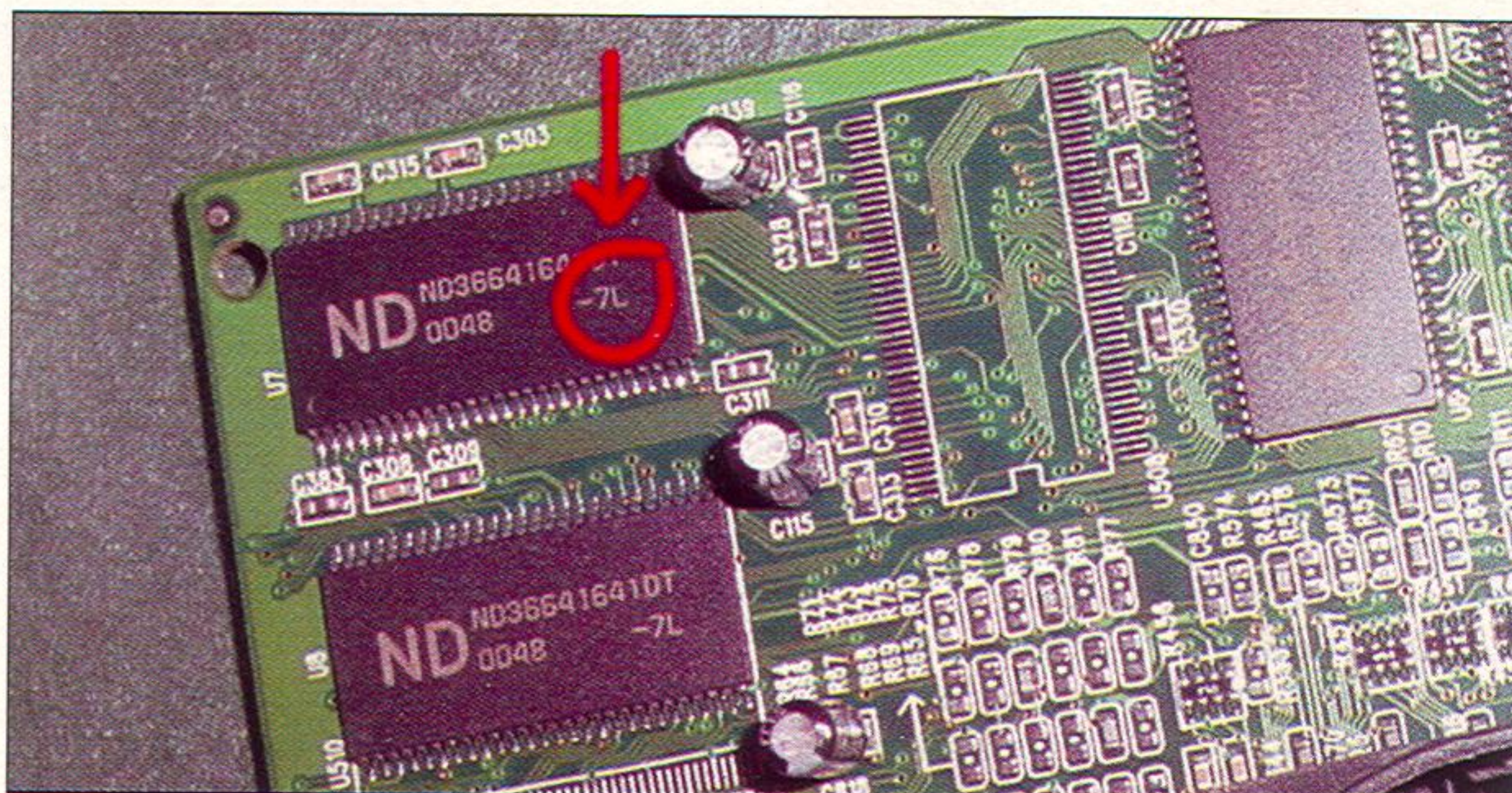
Detalii							
Nume	ASUS 7100	Leadtek MX	Hercules MX	PowerColor MX	Butterfly MX200	MSI MX	Leadtek DHPro
Chipset	GeForce2 MX	GeForce2 MX	GeForce2 MX	GeForce2 MX	GeForce2 MX 200	GeForce2 MX	GeForce2MX
							
Producător	ASUS	Leadtek	Hercules	PowerColor	Butterfly	MSI	Leadtek
Distribuitor	ICG	Skin Media	Ubi Soft	Best Computers	Tape Computer	Flamingo	Skin Media
Adresă	Știrbei Vodă 172	Al.Puskin 18	Primăverii 52	Elisabeta 25	Splaiul Unirii 8	Titulescu 121	Al.Puskin 18
Telefon	01-221.73.43	01-231.50.97	01-231.67.69	01-314.76.98	01-330.57.83	01-222.50.41	01-231.50.97
Web	www.icg.ro	www.skin.ro	www.ubisoft.ro	www.bestcomputers.ro	www.tape.ro	www.flamingo.ro	www.skin.ro
Preț	106.5\$	90.5\$	102\$	89\$	62\$	99\$	132\$

Memoria

Este unul dintre factorii de o importanță majoră în stabilirea costului unei plăci video. Viteza memoriei ca și producătorul ei influențează decisiv 2 categorii de performanță: viteza dezvoltată de placă alături de performanțele obținute în jocuri și posibilitățile de overclocking. Pentru nivelul de plăci MX, pe care le avem ca exemplu, viteza cea mai bună de funcționare a memoriei este de 5 nanosecunde. Producătorii de top de carduri grafice folosesc altfel memorii de 5, 5.5 sau 6 nanosecunde pentru plăcile lor dedicate, aceștia fiind Asus, Leadtek sau Hercules.

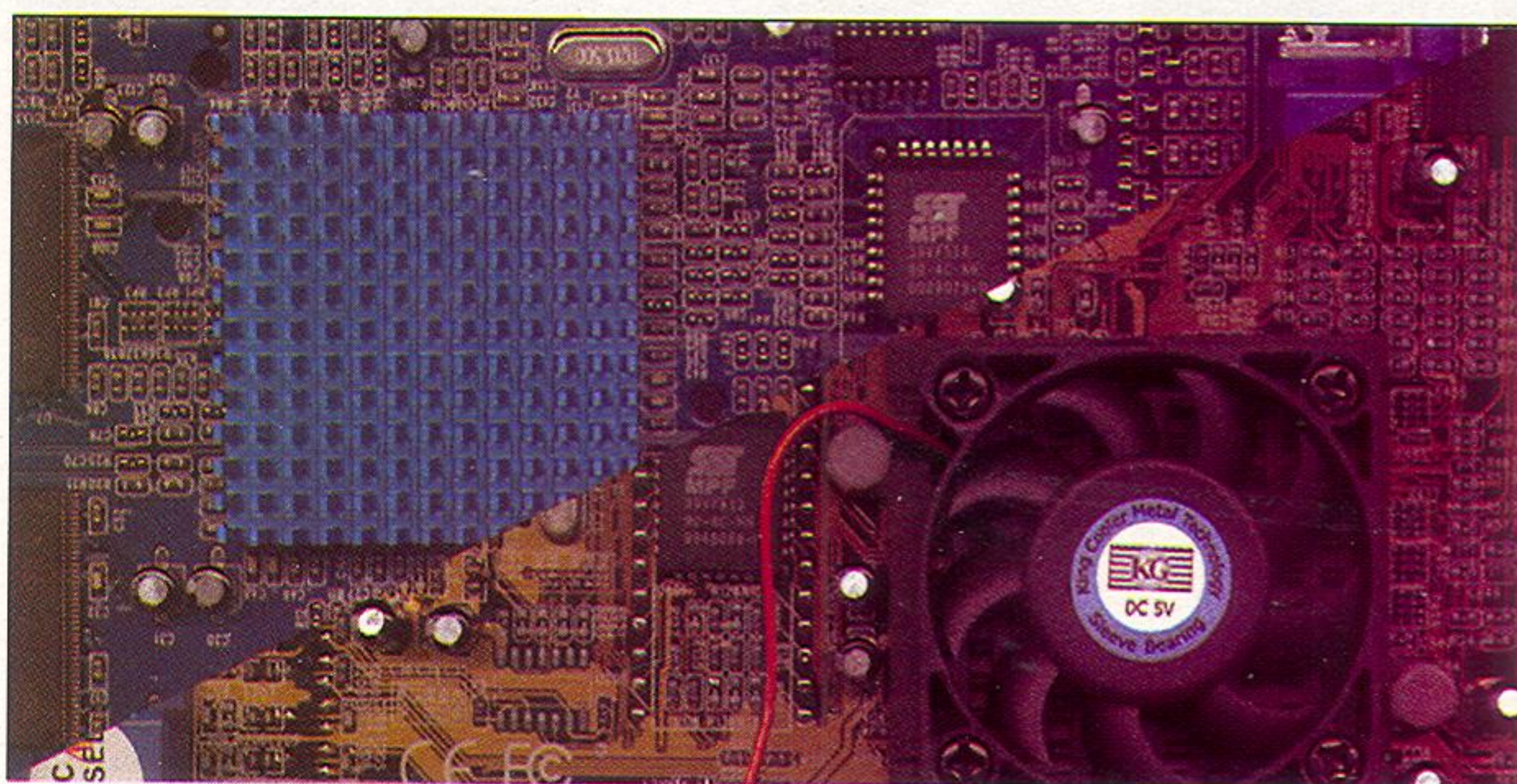
Producătorii de nivel mediu sau foarte scăzut, pentru care prețul este componenta decisivă a produsului și nu calitatea, folosesc în general memorii de 6.5 sau 7 nanosecunde. Printre aceștia se numără PowerColor, Butterfly sau Palit Daytona. Viteza scăzută a memoriei va scădea dramatic posibilitățile de overclocking ale acestor plăci. Într-o categorie specială intră plăcile MSI care se învârt în jurul valorii de 6 ns, acolo unde se află și unele dintre modelele de plăci MX ale marilor firme. Desigur, orice producător încearcă să se adreseze unui segment cât mai divers de

utilizatori și, de multe ori, în ofertele producătorilor de calitate se vor regăsi și plăci cu o memorie mai slabă cu viteză de 6ns, însă niciodată în oferta producătorilor mici nu se vor regăsi plăci cu memorii cu viteze ridicate. Viteza memoriei se notează pe chip-urile de memorie care arată ca în poză, valoarea fiind trecută în partea de jos a chip-ului cu un minus în față (-55, -7). Influența memoriei asupra posibilității de overclocking ca și față de performanțele reale este arătată în tabelul dedicat. De remarcat performanțele mult îmbunătățite obținute de memoriile Samsung și Etrontech, acestea fiind între 20 și 40% performanță reală.



Memoria

Nume	ASUS 7100	Leadtek MX	Hercules MX	PowerColor MX	Butterfly MX	MSI MX	Leadtek DHPro
Viteza memorie	6 ms	6 ms	5.5 ms	7 ms	7 ms	5.5 ms	5 ms
Producator memorie	Samsung	Samsung	MT	PLUSS	ND	Hyundai	Etrontech
Frecventa initiala memorie	166 MHz	166	183 MHz	143 MHz	143 MHz	166 MHz	166 MHz
Frecventa overclocking memorie	189 MHz	200	210 MHz	160 MHz	170 MHz	210 MHz	250 MHz
Progres prin overclocking	13.8%	20.4%	14.7%	11.8%	18.8%	26.5%	50.6%
Quake III normal	54.0	55.5	59.3	46.7	24.8	54.6	54.2
Quake III overclocking	65.2	66.2	66.4	53.0	28.6	67.4	76.2
Progres prin overclocking	20.7%	19.2%	11.9%	13.5%	15.3%	23.4%	40.6%
3D Mark normal	3099	3106	3369	2708	1343	3127	3106
3D Mark overclocking	3953	3588	3665	2998	1659	3747	4148
Progres prin overclocking	27.5%	15.5%	8.8%	10.7%	23.5%	19.8%	33.5%



Sistemul de răcire

Sistemele de răcire pentru chipset-ul plăcii sunt prezente pe plăci grafice indiferent de modelul lor. Acesta sunt de 2 feluri: cooler (ansamblul ventilator+radiator) sau radiator. Există o serie de variante pentru cooler pe care de altfel le puteți vedea și în imagini, unele fiind mai mari, altele mai mici, combinații care mai de care mai diforme prin spectaculozitate și, teoretic, mai eficiente. Eficiența lor (peste cea a menținerii plăcii în stare de funcționare) este utilă exclusiv pentru overclocking, putându-se vedea în tabele diferența între posibilitățile de overclocking ale

Sistemul de racire

Nume	ASUS 7100	Leadtek MX	Hercules MX	PowerColor MX	Butterfly MX	MSI MX	Leadtek DHPro
Sistem racire chipset	radiator	cooler		radiator	cooler	radiator	cooler
Frecventa initiala chipset	175	175	175 MHz	175	143	175	175
Frecventa overclocking chipset	220	220	205 MHz	220	180	210	230
Progres prin overclocking	25.7%	25.7%	17.1%	25.7%	25.8%	20%	31.4%
Quake III normal	54.0	55.5	59.3	46.7	24.8	54.6	54.2
Quake III overclocking	55.3	56.8	61	47.7	25.1	55.9	56
Progres prin overclocking	2.4%	2.3%	2.8%	2.1%	1.2%	2.3%	3.3%
3D Mark normal	3099	3106	3369	2708	1343	3127	3106
3D Mark overclocking	3142	3132	3416	2736	1353	3160	3159
Progres prin overclocking	1.3%	0.8%	1.3%	1.0%	0.7%	1.0%	1.7%

chipset-ului în funcție de sistemul de răcire folosit. Sistemele de răcire pentru memorii sunt mai puțin utilizate, ele apărând de abia în urmă cu câteva luni, odată cu ultimele generații de plăci video

ce folosesc memorii de 4.5 sau 4 nanosecunde (GeForce3). Utilizarea sistemelor de răcire de un tip sau de celălalt sunt în general, o amprentă destul de personalizată a firmei care le utilizează. Simplii inte-

gratori de chipset-uri preferă radiatoare care reduc costurile plăcilor, în timp ce pe plăcile care vor putea obține performanțe mai mari vor avea mereu coolere mari și chiar cooler sub chipset, pe partea

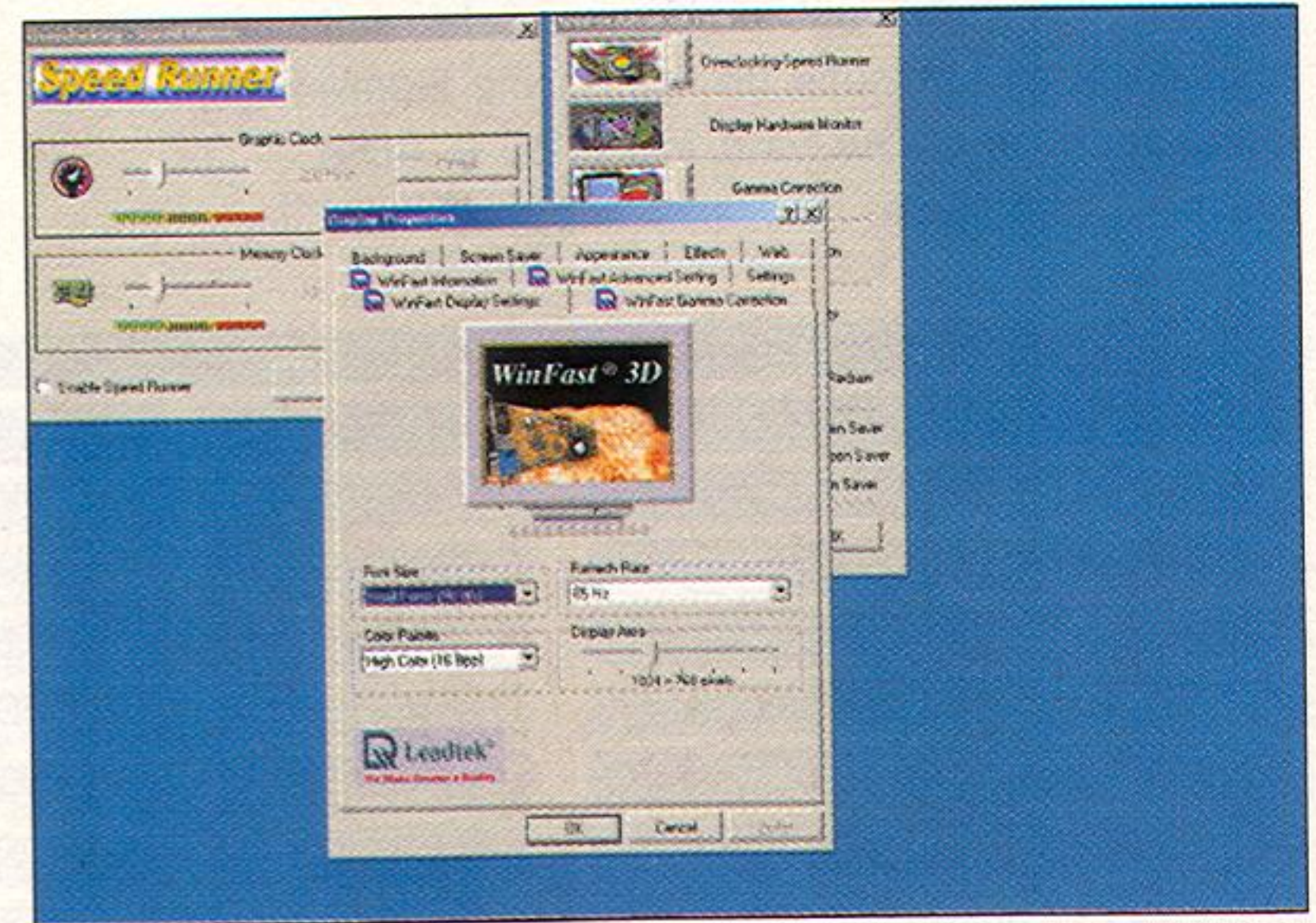
din spate.

Ceea ce reiese însă din tabel este lipsa reală a importanței sistemului de răcire pentru chipset, oricât de performant ar fi acesta, creșterile nedepășind 3%.

Driverii personalizați

Orice cunoscător care achiziționează o placă video va folosi puțin timp driverii care vin cu ea, apărând mereu noi și noi versiuni de la producătorul de chipset (NVIDIA în exemplele noastre). Cu toate acestea, versiunile personalizate ale driverilor care vin împreună cu plăcile grafice oferă o serie de facilități care nu sunt mereu prezente în driverii obișnuiți. Este vorba despre posibilități de overclocking, opțiunea de TwinView sau afișări a mai multor informații despre placa video. În plus, în unele cazuri, driverii oferți de producători oferă o performanță superioară detonatorului apărut la vremea respectivă, însă, cum spuneam, acest

lucru este valabil scurt timp datorită apariției cu regularitate a noi versiuni de detonator. În tabelul aferent drive-urilor puteți găsi un test comparativ între performanțele obținute de driverul inclus în pachetul plăcii și ultimul driver oficial NVIDIA 6.50. Concluzia ce reiese din tabel este foarte simplă, și anume că valoarea driverilor este proporțională cu mărimea firmei, driverii marilor producători fiind superiori echivalentului NVIDIA, chiar dacă sunt o versiune mai veche. Creșterile de performanță prin folosirea detonator-ului relevă calitatea foarte slabă a driverilor originali.



Driverii	ASUS 7100	Leadtek MX	Hercules MX	PowerColor MX	Butterfly MX	MSI MX	Leadtek DHPPro
Nume							
Versiune driveri personalizați	6.31	6.48	6.35	5.32	6.31	6.31	6.48
Driver test secundar	6.50	6.50	6.50	6.50	6.50	6.50	6.50
Quake III driver placă	53.5	55.7	58.6	34	23.2	54.6	54.1
Quake III detonator	54.0	55.5	58.5	46.7	24.8	54.1	54.2
Modicare prin detonator	+0.9%	-1%	-0.2%	37.3%	6.9%	-1%	0.2%
3D Mark driver placă	3101	3108	3369	2475	1343	3127	3105
3D Mark detonator	3099	3106	3360	2708	1341	3131	3106
Modicare prin detonator	-0.06%	-0.06%	0.26%	9.4%	0.15%	0.12%	0.03%

Concluzie

Sunt 3 factori, așa cum am și testat, care influențează major performanțele unei plăci video. Primul factor, memoria instalată pe placă, este de alt fel conform testelor efectuate și cel mai important. Viteza ei influențează major posibilitățile unei plăci, ajungându-se prin overclocking și la creșteri de peste 20% a performanțelor. Frecvența memoriei depinde de viteza ei și cu cât viteza este mai mare (valoare mai mică în nanosecunde) cu atât posi-

bilitățile de overclocking sunt mai mari și implicit și creșterea ei de performanță. Viteza chipset-ului este cel de-al doilea factor ale cărui performanțe le-am testat. Rezultatele testelor dovedesc însă o diferență de performanță destul de mică obținută prin overclocking. Aceasta înseamnă că radiatoarele sau coolerele prezente pe chipset nu au o importanță atât de mare pe cât s-ar crede, fiind mai mult atractive...estetic

decât utile. Chiar și creșteri cu 25% prin overclocking a frecvenței chipset-ului nu au avut ca rezultat o creștere decât cu circa 2 fps-uri. Driverii sunt ultimul aspect al cărui impact asupra performanțelor plăcii l-am calculat. Testul arată că producătorii de nivel mediu prezintă seturi de driveri cu adevărat slabi, fiind ca performanțe în majoritate depășiți de ultimul detonator de la NVIDIA. Producătorii de nivel înalt în schimb egalează cu driver-ul propus și chiar depășesc performanțele deto-

nator-ului. Capitolul driveri trebuie în concluzie reținut nu atât pentru îmbunătățirile aduse cât pentru slabele performanțe obținute de driverii propuși de producătorii mai mici. În concluzie, dacă doriți performanță și o placă video sigură în calculator luați în calcul cei 3 factori, în ordinea importanței lor: memoria, viteza chipset-ului și nu în ultimul rând valoarea driverilor (dată de valoarea producătorului).

Caracteristici tehnice suplimentare celor standard

Bologna C50 (Radio / Casetofon)

Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



Modena CD50 (Radio / CD player)

Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră, galbenă, roșie sau albastră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență



Santa Monica C50 (Radio / Casetofon)

Radio FM, MW, LW
Digiceiver, TIM - Memorarea informațiilor de trafic
SHARX - Digital channel separation optimisation
Display albastru, panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Design de noapte - tastatură iluminată în roșu
Pre-echipare pentru cuplare la telefon sau sistem de navigație
TMC pentru cuplare la sistem de navigație
DEQ - egalizator pe 5 benzi de frecvență
Casetofon, contor bandă (timp real)



Carolina DJ 50 (Radio / Casetofon / CD Changer)

Radio UKW, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal negru
CD, Changer cu capacitate de 10 CD-uri
Track Program Memory (TPM)
CD-Mix, MAG-Mix
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



BLAUPUNKT VA OFERA GAMA FUN-LINE II

Active AG EXIM	Bucuresti	Str. Remetea Nr.16	2503487
Ana Electronic	Bucuresti	Calea Dorobanților 134	2305732
Maris SRL	Bucuresti	Bd. Timișoara 30	4139778
Midocar SRL	Bucuresti	Șos. Odăi 221-225	7910839
Flanco	Bucuresti	București Mall / Drumul Taberei / Titan	
Grim CD Group	Bucuresti	Magazin Ever Green - București Mall	
Agroservice SA	Constanța	Str. Revoluției 19	041/638041
Proton Auto	Cluj	Calea Florești 42	064/438380
Sandra Trading	Iași	Str. Stejar 33A	032/176961
Infotec	Iași	Str. Împăcării 35, bl.919	032/221405
Temeco	Timișoara	Calea Dorobanților 54	056/190409
Tess SRL	Brasov	Str. Griviței 1H	068/475153
Hit Trading	Brăila	Bd. A.I.Cuza 223	039/618840
Adria SRL	Suceava	Str. Gh.Doja 119A	030/257166
IATSA Câmpina	Câmpina	Str. Carol I, Bl. 236, parter	044/336001
IATSA Oradea	Oradea	Calea Borșului km3	059/463916

Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin



BLAUPUNKT
Sunet clar. Plăcere pură.

NVIDIA A LANSAT GEFORCE 3

Putere grafică pură

Competiția cu 3dfx a făcut ca sporul de performanță la fiecare nou model de placă video să fie obținut doar prin creșterea frecvențelor de funcționare pentru memorie și pentru procesor

Plăcile video produse de Nvidia anul trecut, GeForce2 GTS, Ultra și Pro nu au abordat problemele majore care apar la rularea aplicațiilor 3D. Competiția cu 3dfx a făcut ca sporul de performanță la fiecare nou model de placă video să fie obținut doar prin creșterea frecvențelor de funcționare pentru memorie și pentru procesor. Performanțele care se pot obține pe orice placă GeForce 2 sunt limitate de lățimea de bandă prea mică a memoriei. După o perioadă lungă de timp în care cel mai important lucru care se putea spune despre o placă video era fillrate-ul maxim pe care îl putea obține, noua placă GeForce 3 are o altă abordare a problemei.

Caracteristici tehnice

Vitezele de funcționare pentru memorie și procesor sunt aceleași ca la o placă GeForce 2. O primă modificare importantă în producerea GeForce 3 este reducerea procesului de fabricație de la 0.18 la 0.15 microni pentru a putea încorpora toți cei 57 milioane de tranzistori care alcătuiesc chipul (mai

mulți și decât cei folosiți pentru un procesor pentium 4). Numărul de pipelines este același ca la o placă GeForce 256, adică 4, iar unitățile de texturare sunt 2 pentru fiecare pipeline ca la o placă GeForce2 GTS. Primul avantaj pe care îl are o placă GeForce 3 este că poate realiza sigle pass quadtexturing. GeForce 256 putea folosi cele 4 pipelines pentru a procesa la o singură trecere 4 pixeli cu o singură textură sau 2 pixeli dublu texturați. GeForce 2 GTS a mai îmbunătățit lucrurile prin adăugarea a încă unei unități de texturare pentru fiecare pipeline și astfel se puteau renderiza 4 pixeli dublu texturați pe un singur ciclu de ceas. GeForce 3 poate procesa 4 pixeli cu 4 texturi pe un singur ciclu de ceas. Memoria folosită de aceste plăci este model DDR la frecvența de 230MHz (460MHz efectiv) și cu ajutorul căreia se poate atinge o lățime de bandă de 7.36Gb/sec.

Primul GPU cu care se laudă cei de la Nvidia este GeForce 256, dar acesta nu dispune decât de un număr redus de instrucțiuni care puteau fi folosite de programatori pentru obținerea unor anumite efecte. Prin shading rasterizer s-a mărit numărul funcțiilor executate hardware de către procesorul grafic GeForce 2, dar și la acesta programatorii trebuiau să implementeze funcțiile exact cum au fost ele programate hardware, pentru că altfel nu puteau fi folosite. Un alt lucru important care poate fi realizat de către procesoarele GeForce este posibilitatea efectuării calculelor pentru Transform & Lighting, obținând astfel o creștere generală a performanțelor prin eliberarea procesorului sistemului, însă această caracteristică nu poate fi folosită de prea multe jocuri. Pentru rezolvarea acestor probleme noul procesor grafic este total programabil, astfel producătorii de jocuri putând să-și realizeze singuri toate efectele grafice de care au nevoie. GeForce 3 poate realiza și o accelerare hardware pentru suprafețele curbe sau foarte complexe cu ajutorul unor funcții speciale și astfel nu va mai fi nevoie de multe triunghiuri mici care ocupau o parte mare din lățimea de

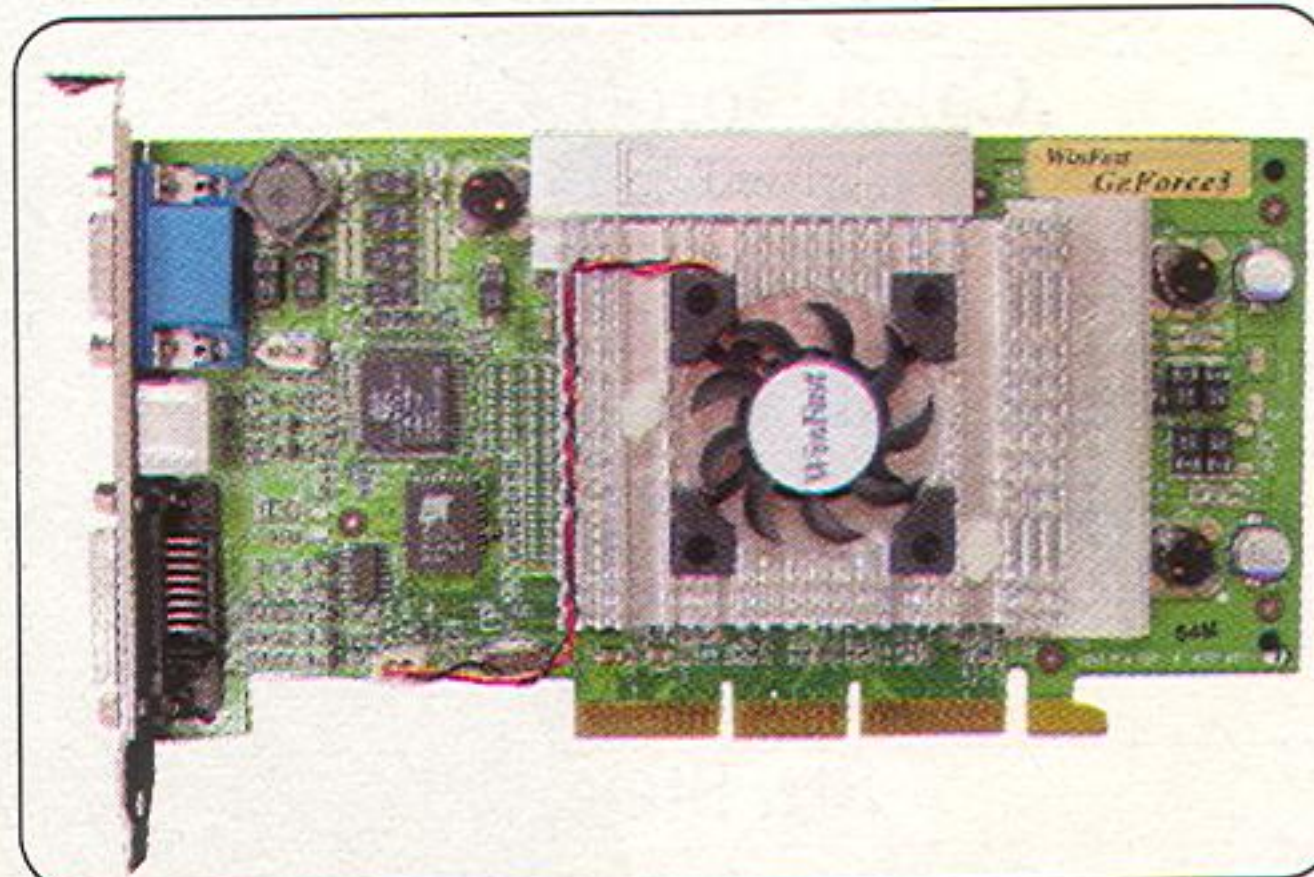


Noul procesor grafic este total programabil, astfel producătorii de jocuri putând să-și realizeze singuri toate efectele grafice de care au nevoie. GeForce 3 poate realiza și o accelerare hardware pentru suprafețele curbe sau foarte complexe cu ajutorul unor funcții speciale și astfel nu va mai fi nevoie de multe triunghiuri mici care ocupau o parte mare din lățimea de bus-ului AGP.

Leadtek WinFast GeForce 3 TD

Demonstrată în premieră în România la CERF 2001 unde a fost nominalizată la premiile Best of CERF, WinFast GeForce 3 TD este prima implementare a chipset-ului GeForce 3 disponibilă deja pe piață. WinFast GeForce 3 folosește 64 Mb la 4 nanosecunde și are pe lângă ieșirea de monitor o ieșire TV-Out și o ieșire DV-Out.

Placa beneficiază de un sistem performant de răcire atât pe chipset cât și pe memorii. WinFast GeForce este capabilă



să efectueze peste 800 de miliarde de operații pe secundă, lățimea de bandă fiind de 7.36

Gb/secundă. Atuurile sunt în plus

sistemul de monitorizare hardware și driverii personalizați, obișnuiți pentru plăcile Leadtek.

Detalii			
Producător	Leadtek	Adresă	Pușkin 18, București 1
Distribuitor	Skin Media	Telefon	01-231.50.97
Ofertant	Skin Media	Web	www.skin.ro

bandă a bus-ului AGP. Și efectul Enviroment Mapped Bump Mapping folosit pentru prima dată de Matrox în plăcile G400 va fi mult îmbunătățit. Spre deosebire de plăcile anterioare care realizau acest efect prin aplicarea unei texturi suplimentare pe texturile existente, GeForce 3 va putea realiza calculele în timp real și se vor putea obține efectul de curgere al apei și interacțiunea ei cu obiectele înconjurătoare, cum ar fi pietrele. EMBM a fost foarte puțin folosit până acum datorită scăderii performanțelor prin prelucrarea unei texturi suplimentare.

Un alt capitol la care s-au adus îmbunătățiri substanțiale este memoria unde este folosit Lightspeed Memori Architecture. La plăcile GeForce

3 controllerul de memorie este total diferit de cel existent în plăcile GeForce 2. În locul unei interfețe de memorie pe 128biti, GeForce 3 dispune de 4 cotrolere independente pe 32 biti. Prin această arhitectură se va optimiza transferul de date de dimensiuni mai mici de 256 biti și se va face o economie destul de mare în ceea ce privește lățimea de bandă. Visibility Subsystem este o tehnologie prin care se va încerca o procesare doar pentru punctele vizibile pe ecran în cazul unei animații 3D. Tehnologia este foarte asemănătoare cu Hierarchical - Z care există implementată în plăcile Radeon. Alte două tehnici prin care se încearcă micșorarea transferului de date dintre procesorul grafic și

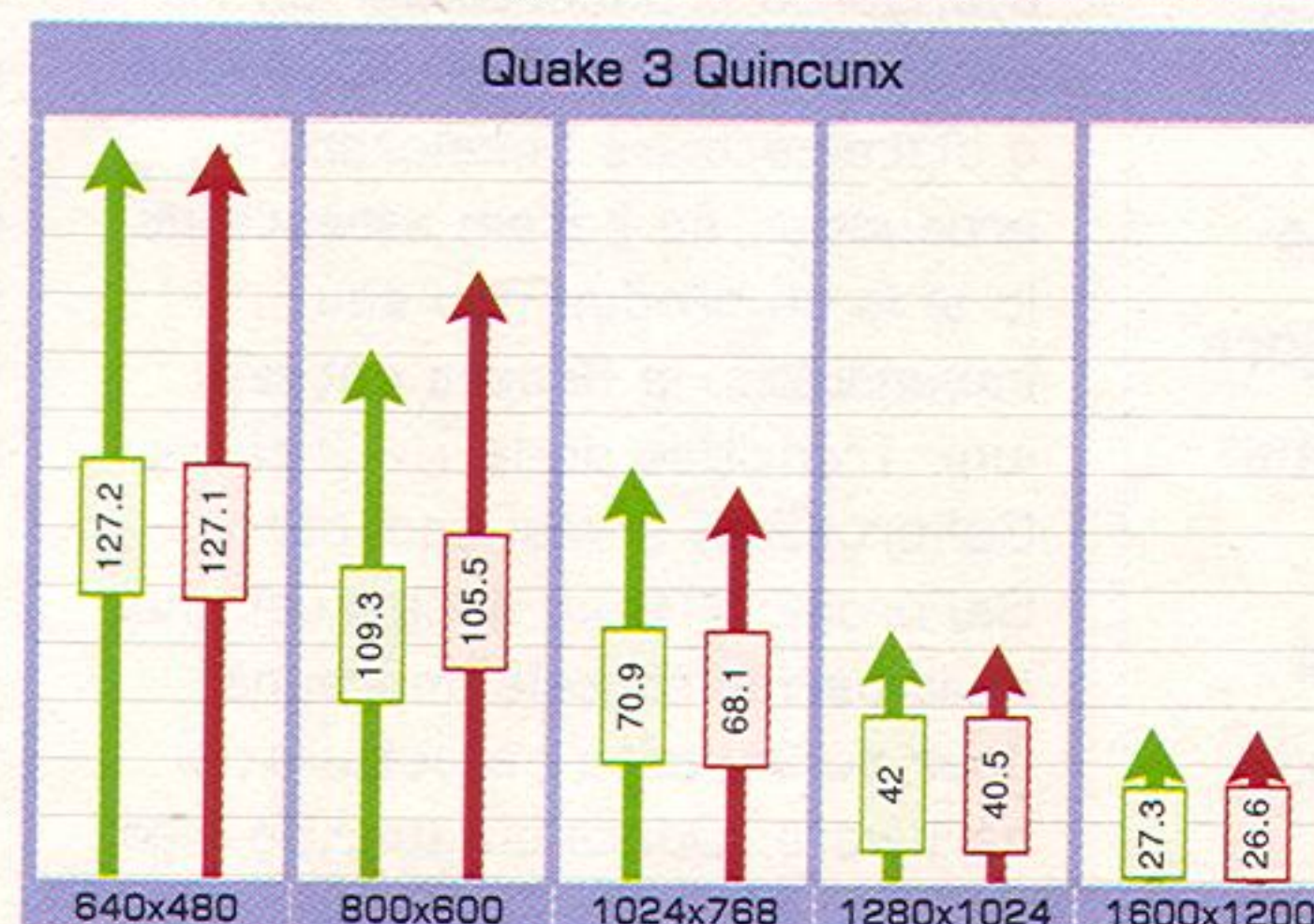
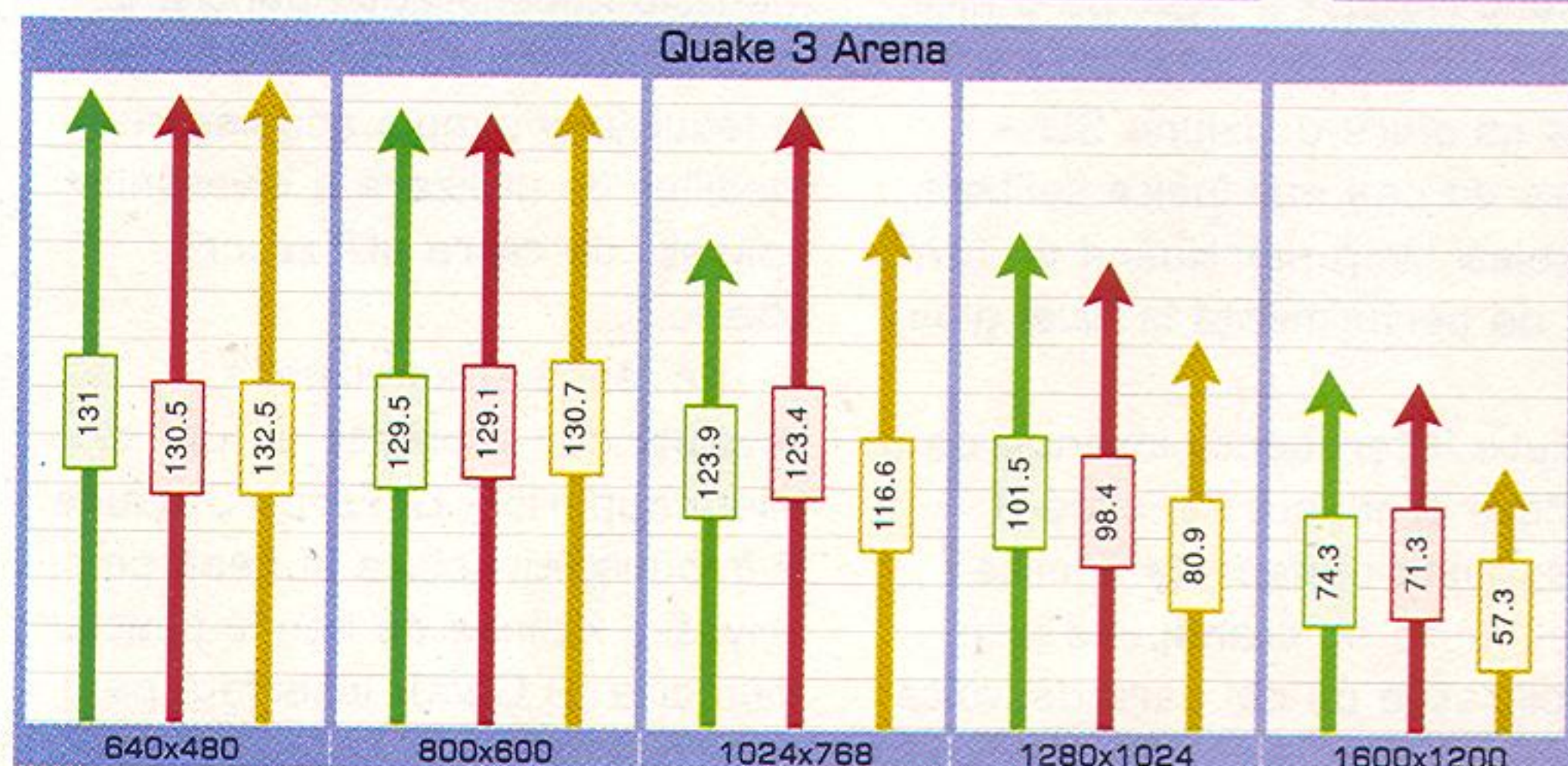
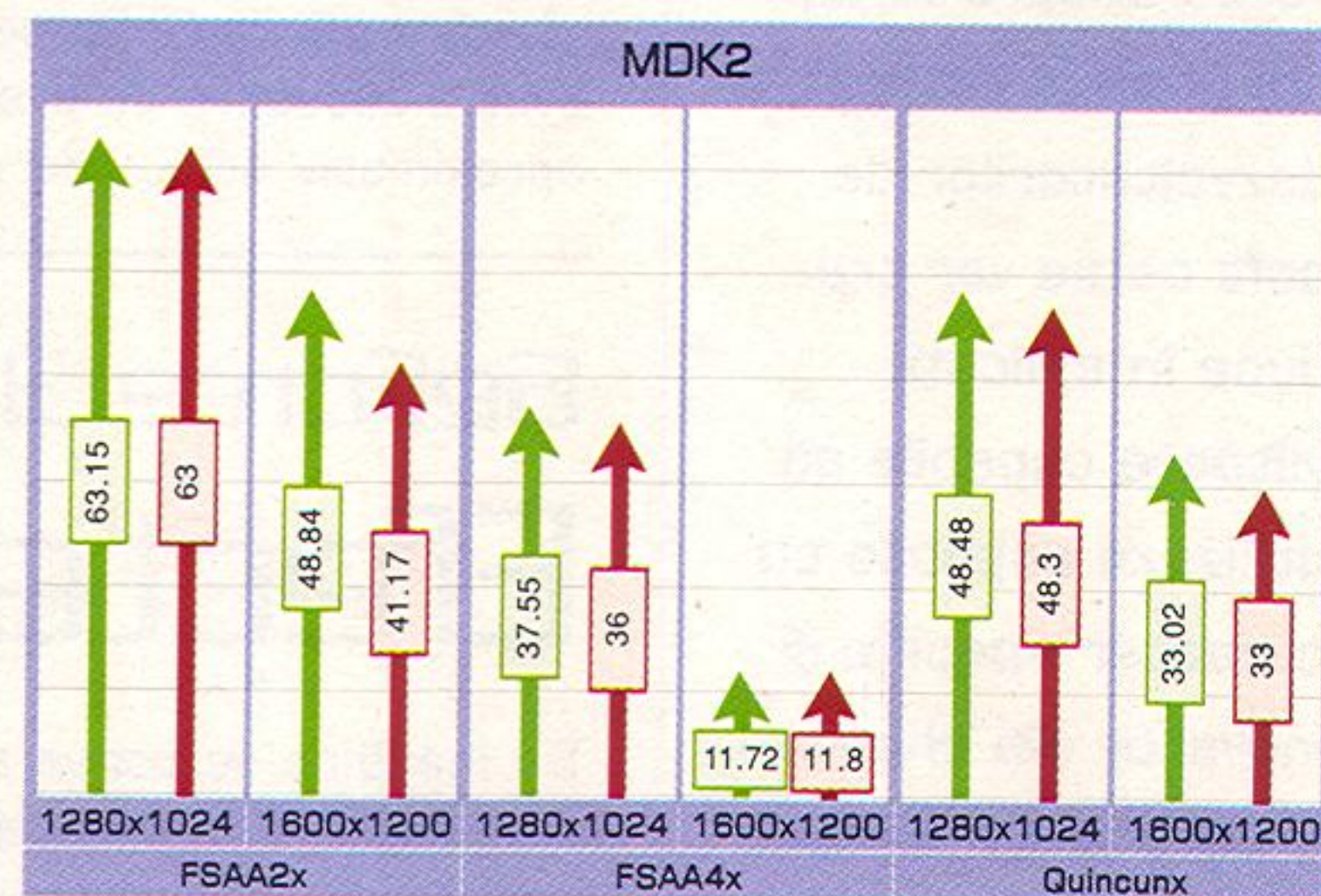
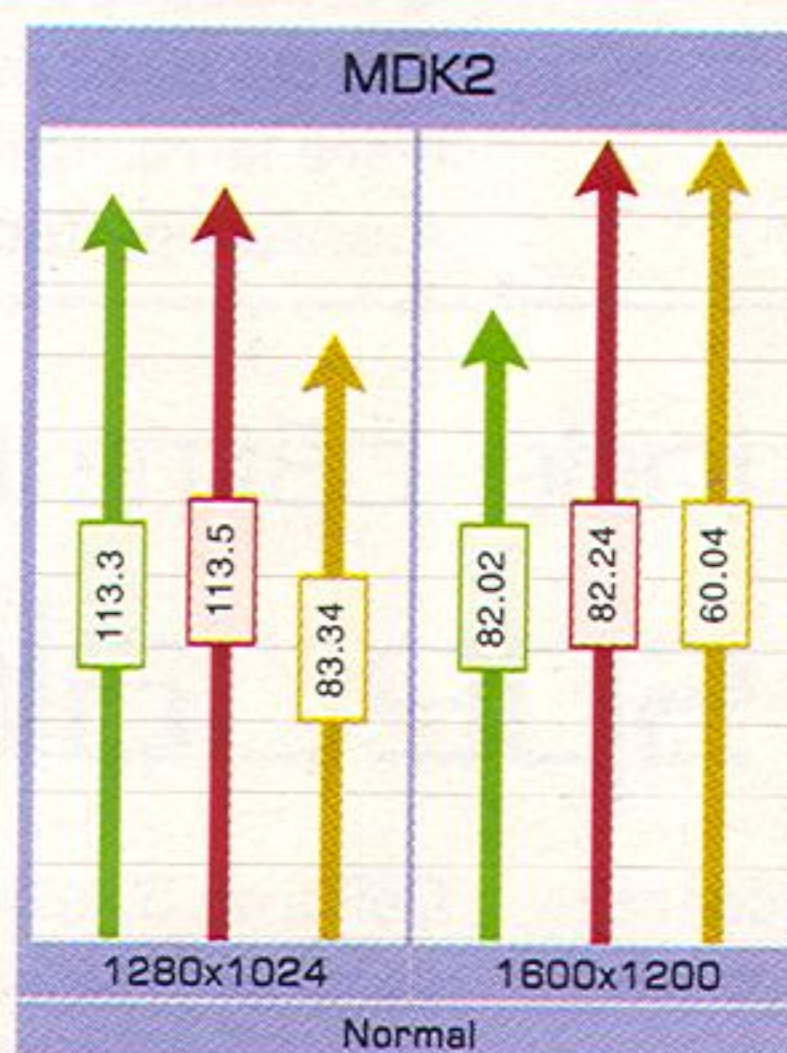
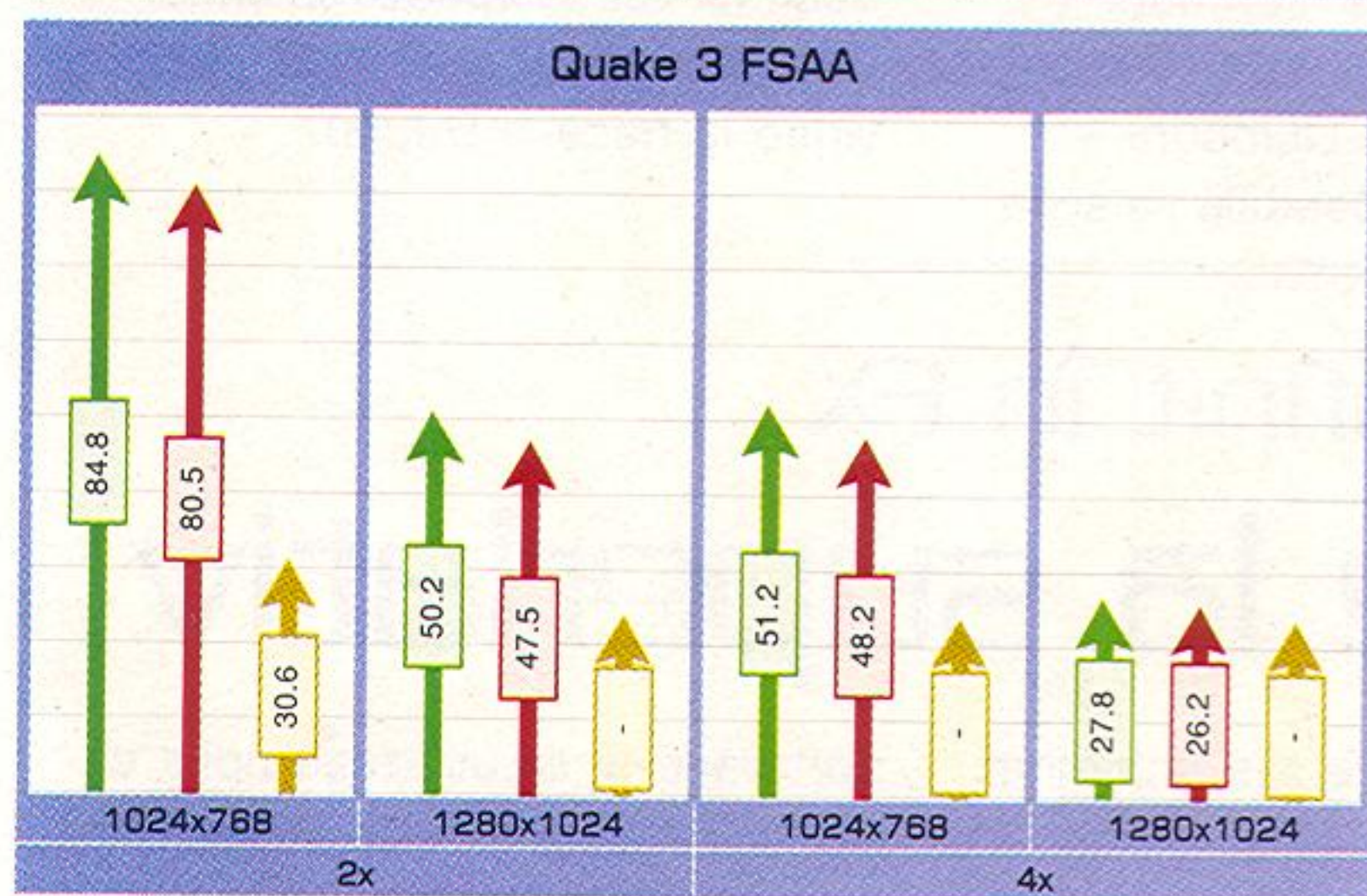
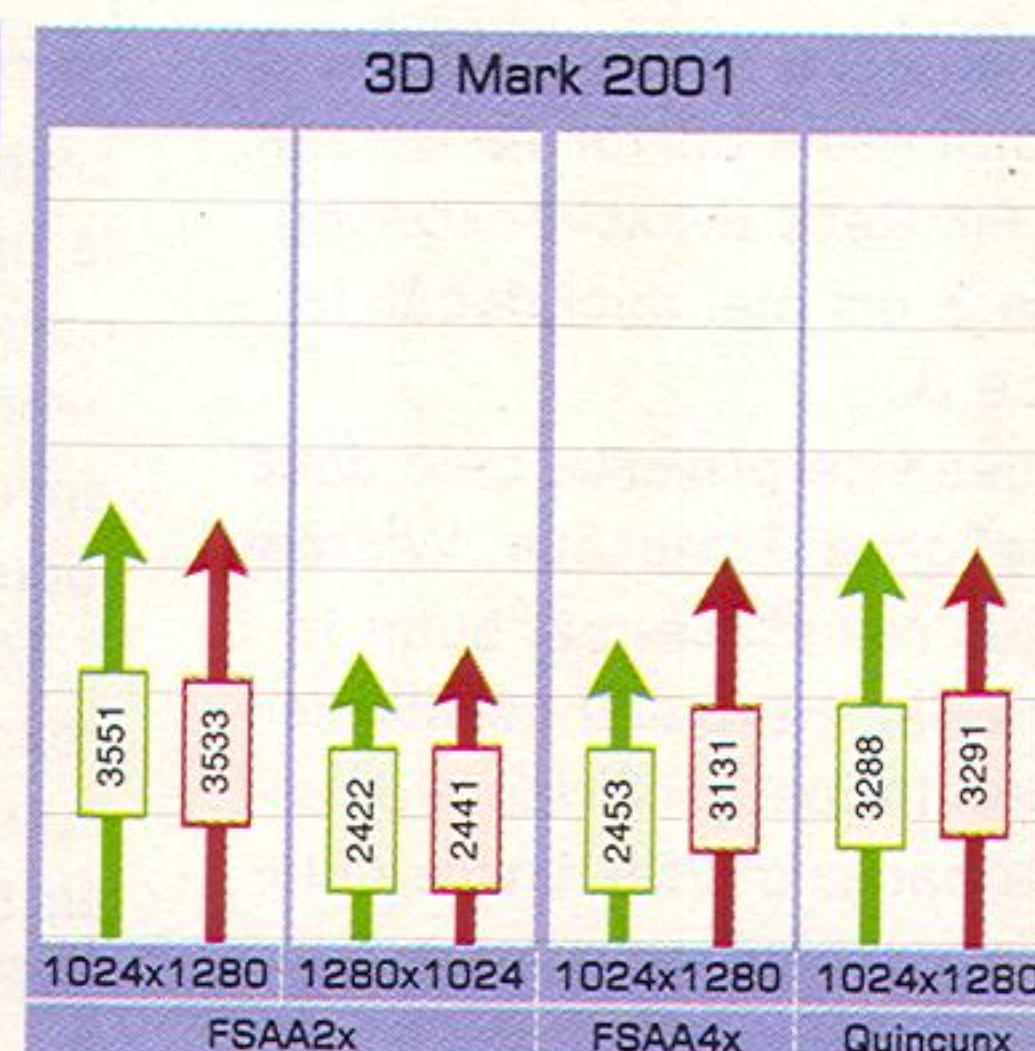
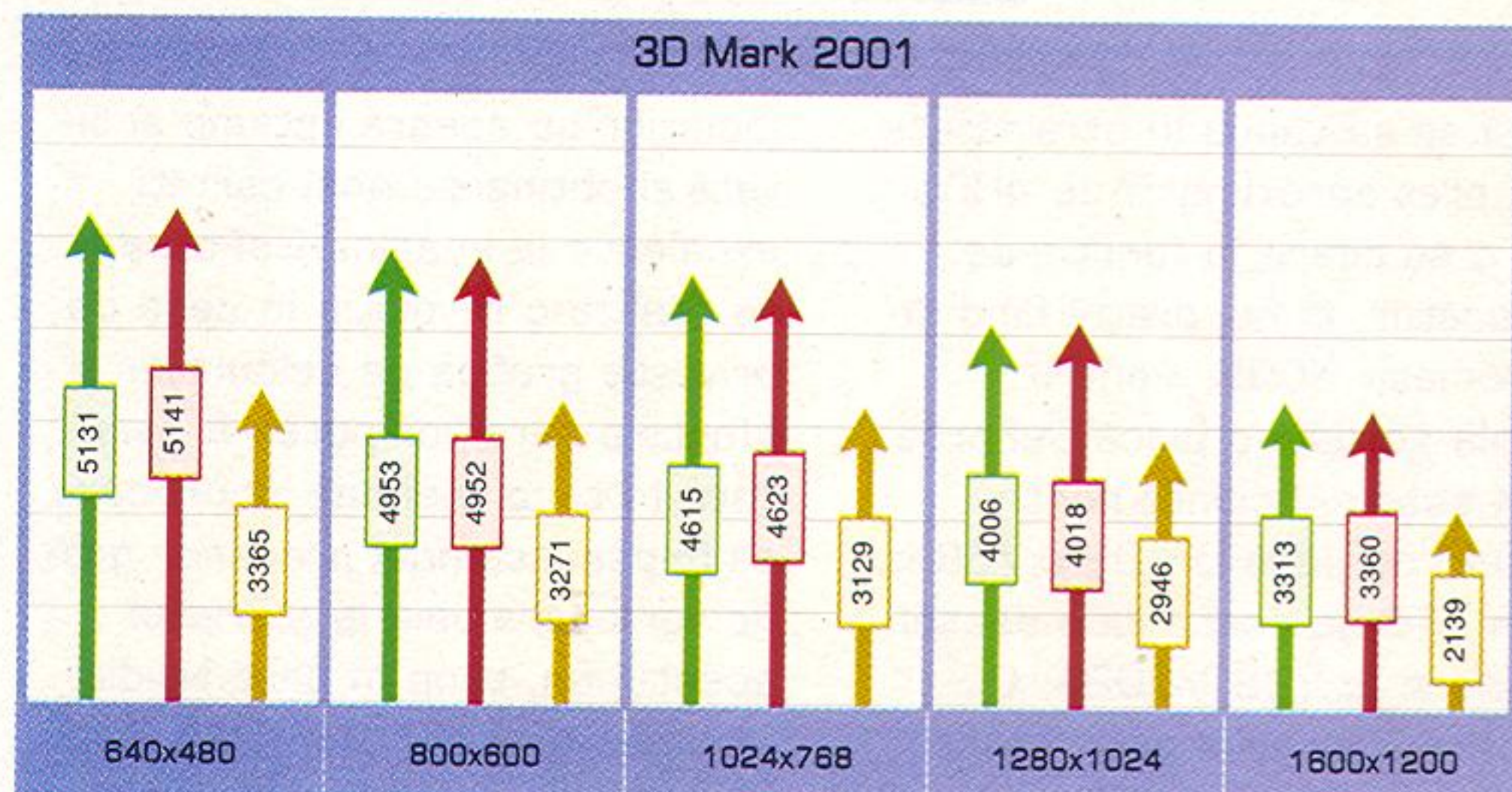
memorie sunt compresia Z-buffer cu un raport de până la 4:1 și Fast Z-Clear prin care se pot șterge foarte repede toate datele din Z-buffer.

GeForce 3 se prezintă excelent și la capitolul calitate - imagine. Full Scene Antialiasing, realizat prin metoda clasică numită supersampling, constă în procesarea unui număr mult mai mare de pixeli decât cei care vor fi afișați în final, dar această metodă este ineficientă și consumă foarte multe resurse. Pe lângă aceasta, GeForce 3 va putea realiza și High Resolution Antialiasing cu ajutorul unor algoritmi multisampling speciali. Prin aplicarea unui model Quincunx se obține o calitate a imaginii comparabilă cu cea de la FSAA 4x, dar viteza este

dublă.

Pentru test am folosit două modele de plăci GeForce 3 unul produs de Leadtek (versiunea finală) și unul de Hercules (versiune sample, ce nu folosește versiunea finală a chip-ului GeForce3) și le-am comparat cu o placă GeForce 2 Ultra de la Leadtek. După cum se va vedea și la teste, performanțele teoretice pe care le prezintă o placă video nu mai sunt așa importante. Dacă ar fi să ne luăm după cifre, o placă GeForce 3 este mai slabă ca una GeForce 2 Ultra. Ambele folosesc memorie DDR la 460MHz deci au o lățime de bandă maximă de 7360Mb/sec, dar procesorul la 250MHz de pe Ultra face ca aceasta să aibă un Pixel Fill rate și un Texel Fill rate mai mare decât GeForce 3 care are un procesor la doar 200MHz. Pentru performanțele OpenGL am folosit Quake 3 Arena și MDK 2, iar pentru Direct 3D am folosit 3DMark 2001. Drivererele folosite au fost 11.01, primele care oferă toate facilitățile pe care le au plăcile GeForce 3.

În Q3 Arena am folosit setările High Quality și Game Options on (quality sky, mark



Hercules GeForce3

Winfast GeForce3

Winfast GeForce2 GTS 32

on walls etc.). La rezoluțiile mici, 640x480 și 800x600 performanțele obținute de GeForce 3 sunt mai mici decât cele ale plăcii Ultra cu doar 1 - 2 FPS-uri. Incepând cu 1024x768 GeForce 3 se distanțează de Ultra ajungând până la o diferență de 23%, performanță în favoarea GeForce 3 pentru rezoluția 1600x1200. Cu opțiunea FSAA 2x activat în rezoluția 1024x768 GeForce 3 este de peste 2 ori mai rapidă ca un Ultra. Folosind metoda Quincunx, O echivalentă cu un efect FSAA 4x, Q3 se poate juca foarte bine în 1024x768 cu 70.9fps-uri. În 3DMark2001 performanțele obținute de GeForce 3 în toate rezoluțiile sunt cu aproximativ 35% mai bune decât cele ale plăcii Ultra. Tot în 3DMark se poate observa că deși Ultra are un Fill rate teoretic mai mare decât GeForce 3, în condiții reale performanțele la testul Fill Rate (Multi-Texturing) sunt de 2 ori mai mici decât la GeForce 3.

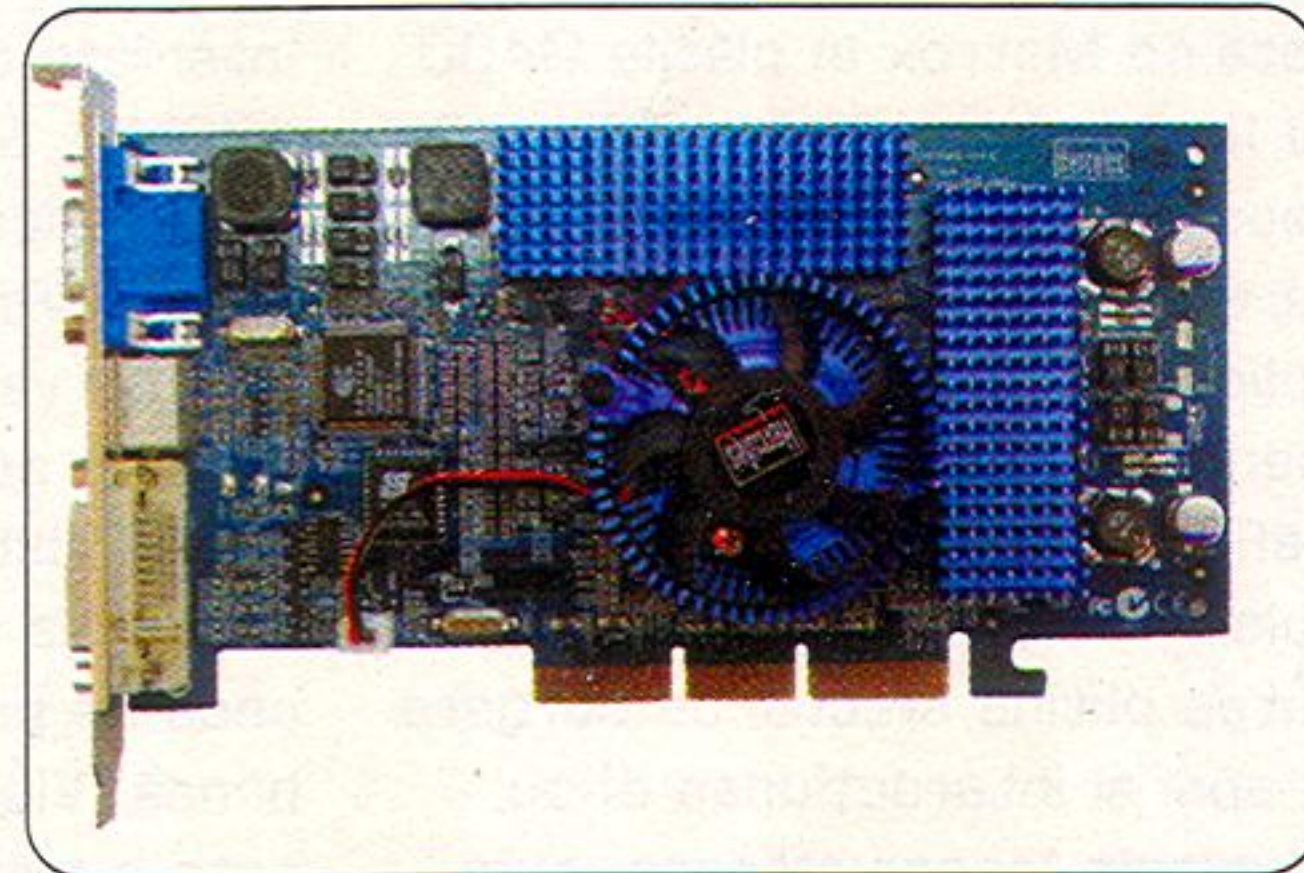
În ceea ce privește cele două plăci GeForce 3 testate, Winfast a obținut rezultate mai bune în 3DMark, iar Hercules rezultate mai bune în jocuri. Oricum diferența de performanță dintre cele două plăci este foarte mică.

Înainte de a fi lansate pentru vânzare plăcile GeForce 3 au avut o reducere de preț de aproximativ 40%. Teoretic ele ar

Hercules Prophet 3

Deși nu este varianta finală a plăcii Prophet ce va fi disponibilă în curînd și la noi pe piață, versiunea primită de la firma Ubisoft a realizat performanțe deosebite în teste promițând foarte mult pentru viitorul apropiat.

Ca și varianta Leadtek placa beneficiază de ieșiri TV-Out și DVI-Out, 64 Mb la 4 nanosecunde și sisteme de răcire foarte bune pentru memorie și chipset. De altfel la acest nivel de preț nici un producător nu mai face concesii



calității, cei ce vor scoate GeForce 3 urmînd a avea dotări foarte bune pentru plăci și performanțe ridicate.

foarte bune o recomandă ca unul dintre viitorii mari performeri în topul GeForce3.

Performanțele

Detalii			
Producător	Hercules	Adresă	Bd Primăverii 54
Distribuitor	Ubisoft	Telefon	01-231.67.69
Ofertant	Ubisoft	Web	www.hercules.com

trebui să se vîndă în străinătate la un preț aproximativ de 400\$ care o să difere în funcție de producător, la noi prețul fiind de aproximativ 500\$. Pentru jocurile actuale o placă GeForce 2 MX este suficientă pentru rezoluții de până la 1024x768 iar cu un GTS se poate juca destul de bine și în 1280x1024. Cu GeForce 3 jocurile pot fi rulate la rezoluții pe care nici monitoarele nu le mai susțin. Viteza mare la realizarea Quincunx Antialiasing face posibilă rularea

jocurilor cu această opțiune activată și obținerea unei calități excelente la imagini. GeForce 3 va realiza o revoluție în ceea ce privește grafica pe calculator și efectele care vor putea fi generate în timp real dar jocuri care să folosească noul procesor grafic vor apare abia la sfîrșitul acestui an, timp în care Nvidia va lansa o nouă placă video (asta dacă își vor respecta promisiunea de a realiza o nouă placă video la fiecare 6 luni).

Ce aduce nou infiniteFX ? Este vorba despre funcții noi puse la dispoziția dezvoltatorilor de soft ce se vor traduce în aplicații viitoare capabile să utilizeze aspecte cu caracter specific și inovator ale chip-ului și care pot fi activate prin Microsoft DirectX 8 sau OpenGL. Cele două caracteristici majore ale tehnologiei sunt: Programmable Vertex Shaders și Programmable Pixel Shaders

GeForce 3 tinde către infinit în FX

Efecte speciale la superlativ

De mai bine de câțiva ani concul NVIDIA s-a aflat permanent în avangarda producătorilor de acceleratoare grafice 3D. Avînd o sistematizare accelerată a producției, ne putem aștepta de la ei la un produs nou sau îmbunătățit, la fiecare câteva luni. Tranzițiile de la TNT2 către GeForce256 și mai apoi către GeForce2 GTS au accentuat mai mult performanțele împreună doar cu anumite caracteristici hardware. Odată cu apariția plăcii

GeForce 3, situația s-a schimbat oarecum. Se pare că din acest moment NVIDIA a pășit pe o altă potecă strategică, și anume a decis să ofere o viziune 3D + efecte de cea mai înaltă calitate, în același timp menținînd un nivel înalt de performanță la nivel global.

Este interesantă intenția de a promova produsul GeForce 3 evidențiindu-i "efectele infinite". Acest lucru se transpune prin posibilitatea ca cei care dezvoltă

software-ul să utilizeze noile caracteristici împletite cu performanțele îmbunătățite pentru a crea contexte vizuale uimitoare, în locul unei simple accelerări a mediilor de utilizare a diverselor aplicații de către utilizatorii obișnuiți.

Pe lângă stilul vizual revoluționar și efecte de un realism superior, GeForce 3 aduce și îmbunătățiri clare în ceea ce privește lățimea de bandă pentru memorie (8 Gb/s), interfață pe

128 biți și High-Resolution Antialiasing (efectul de "antialiasing" la rezoluție înaltă). Fără îndoială însă că cel mai important element de pe această placă este "motorul" nfiniteFX.

Ce aduce nou nfiniteFX? Este vorba despre funcții noi puse la dispoziția dezvoltatorilor de soft ce se vor traduce în aplicații viitoare capabile să utilizeze aspecte cu caracter specific și inovator ale chip-ului și care pot fi accesate prin Microsoft DirectX 8 sau OpenGL. Cele două caracteristici majore ale tehnologiei sunt: Programmable Vertex Shaders și Programmable Pixel Shaders.

Pe scena realismului în grafica 3D, VERTEX-ul este unul dintre actorii principali. Pentru a înțelege ce este un vertex gândiți-vă la punctele de joncțiune dintre părțile componente ale unui obiect 3D: de exemplu umărul sau mâna unui personaj. Gradul de îmbinare precum și simularea unor mișcări și exprimări cât mai reale ale acestui soi de elemente oferă profunzime experiențelor 3D pe care le poți trăi în fața monitorului.

Iar în cazul plăcilor GeForce 3 secretul se află în gradul de programare al elementelor de tip Vertex Shader - o funcție de procesare grafică folosită pentru a conferi efecte unor obiecte în mediul 3D, prin efectuarea unor operații matematice asupra datelor corespunzătoare punctelor de joncțiune. În loc să aloci datelor vertex operații pre-programate Vertex Shader-ul Programabil din GeForce3 permite programatorilor să aplice efecte specifice fiecărui vertex. Această flexibilitate oferă avantaje anumitor efecte vizuale ca de exemplu mișcarea mult mai convingătoare a personajelor, deformație procesuală pentru suprafața apei și dansul valurilor spre exemplu, efecte de morfism ce conferă un plus de finețe animării scheletului personajelor, efecte de ambient,

NVIDIA "demo"nstrează

Odată cu lansarea GeForce 3, NVIDIA a oferit o serie de demo-uri menite să demonstreze puterea noului chipset grafic. Prezentate și la CERF, acestea impresionează prin utilizarea deosebită a noilor facilități oferite de NVIDIA, chiar dacă ele rulează și pe chipset-uri grafice mai vechi însă eliminând multe dintre opțiunile oferite.

Unul dintre cele mai importante demo-uri din seria lansată este "Chameleon". Menit să arate utilitatea "pixel shaders", acesta arată cum se crează materiale și suprafețe care mimicează



imită realitatea. Numărul infinit de efecte de textură oferite de noul GeForce 3 înlocuiesc aspectul tern, artificial de până acum cu suprafețe organice de un impact deosebit.

Noua tehnologie iese în evidență foarte bine și în alt demo (Zoltar) unde se demonstrează "vertex shaders" care conferă personalitate caracterelor permitând mișcări faciale de ansamblu și nu numai pe puncte. Astfel se va putea crea o personalitate reală pentru fiecare personaj din jocuri.



Un nivel superior de realism va fi oferit de posibilitatea adăugării de păr, riduri sau alte "add-on-uri" faciale personajelor, dând o posibilitate mult mai ridicată de personalizare a fiecărui element al unui joc.

Alte demo-uri NVIDIA demonstrează în continuare personalizarea foarte puternică a obiectelor și mediului înconjurător. Se arată astfel mingi de golf reproduse până la cel mai mic detaliu sau copaci ce capătă un aspect realist prin modelarea exactă a scoarței sau nodurilor.

de lentilă și iluminare ce pot fi controlate prin același vertex shader programabil; toate acestea sunt doar câteva din infinitatea de efecte pe care le poți obține.

Referindu-ne acum la Pixel Shader - o funcție grafică ce calculează efecte asupra fiecărui pixel - posibilitatea de control hard a plăcii GeForce3 este fără precedent și din acest motiv detaliile suprafețelor generate sunt de o calitate extraordinară. Sistemul Pixel Shader Programabil oferă o libertate mare de creație artiștilor și programatorilor deoarece le conferă o putere absolută în manipularea luminii, umbrei și culorii fiecărui pixel în parte. Gradul de programare oferă printre altele controlul asupra 4 texturi odată la o singură trecere, ceea ce duce la scăderea timpului de realizare a efectelor de "render"; o bilă roșie din partea răbdării noastre, nu?

Prin tehnica nfiniteFX cei de la NVIDIA au realizat o combinație reușită între Vertex și Pixel Shaders programabili, și astfel lumea graficii 3D în timp real a făcut un pas major către realismul cinematografic; un câștig enorm pentru grafică și jocuri...

"secretul se află în gradul de programare al elementelor de tip Vertex Shader - o funcție de procesare grafică folosită pentru a conferi efecte unor obiecte în mediul 3D"

Poate overclocking-ul depăși Pentium 4?

Pentium 4 vs Thunderbird



Noua generație de PC-uri aflată până de curând în atenția tuturor nu a dovedit nici pe departe ce se dorea de la ea. Pentium 4 a ajuns să coste mai puțin decât Coppermine pentru a evita un fiasco total financiar, iar testele de peste tot din lume dezavantajează Pentium 4 din cauza memoriei RDRAM pe care o folosește. Pentru a vedea care este adevărul privind soluția oferită de Intel am realizat un test comparativ folosind un Pentium 4 la 1.4 Ghz cu memorie RDRAM pe de o parte și un AMD Thunderbird la 1.2 Ghz pe

care l-am overclock-uit până la 1.4 Ghz ce a folosit memorie DDRAM. Esența testului este compararea ultimei generații de procesoare de la cei 2 mari concurenți (Intel și AMD), fiecare folosind tipul cel mai bun de memorie disponibil pentru fiecare.

Și s-a produs

Pentru a acoperi o gamă cât mai largă a utilităților celor 2 procesoare am testat cu utilitare menite să folosească instrucțiunile SSE2, deci special optimizate pentru Pentium 4. Testele

acoperă vizualizare de imagini, editare video sau codare de sunet. Alături de acest test am efectuat teste în SiSoft Sandra, Quake 3 și 3D Mark 2001 încercând astfel să acoperim o gamă cât mai largă din nevoile sau aplicațiile folosite de un utilizator obișnuit.

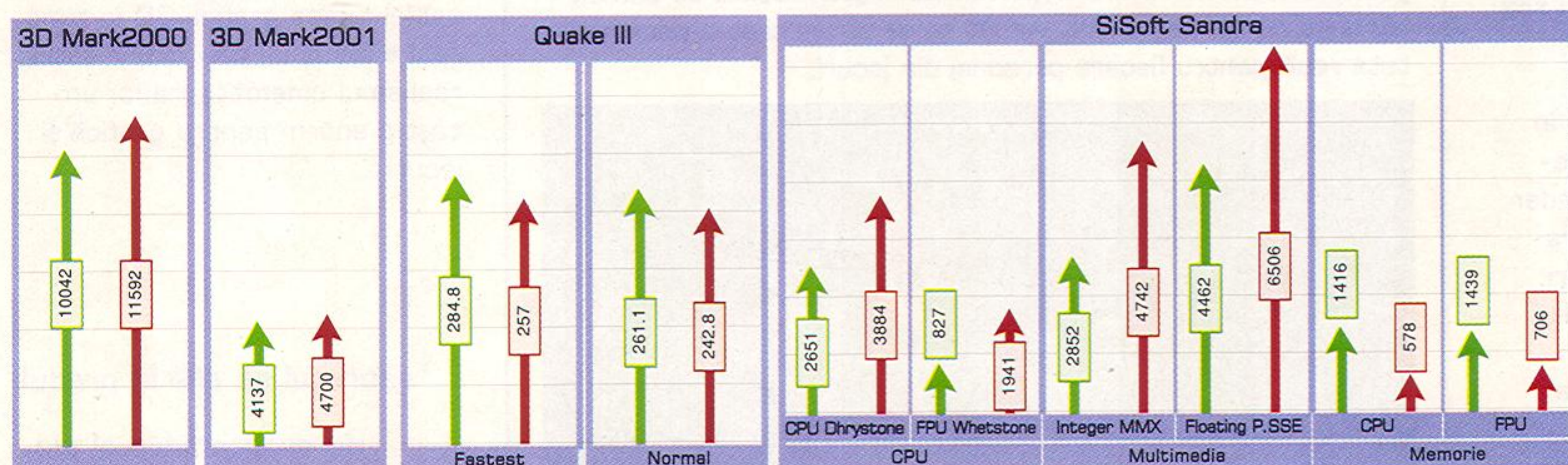
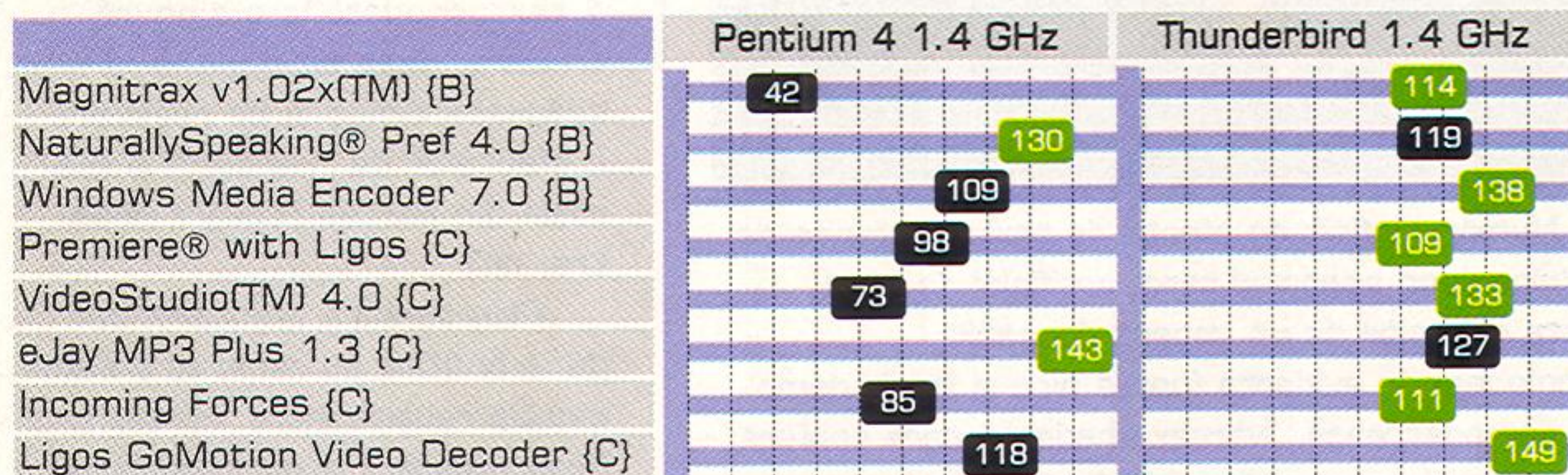
Rezultatul

Diferența de preț de până în prezent dezavantajează vizibil Pentium 4, la fel de altfel ca și performanțele. În esență, ceea ce zice de altfel și Intel, programele nu sunt opti-

mizate pentru noua platformă însă aceasta nu este nici pe departe o scuză pentru utilizatorul care a făcut greșea în trecutul apropiat să investească o grămadă de bani într-un procesor ce nu a oferit performanță.

Aceasta este situația în acest moment, viitorul poate fi strălucit pentru Pentium 4, dar acum folosirea RDRAM și lipsa aplicațiilor optimizate nu îl fac prea dorit, cel puțin comparat cu Thunderbird, rivalul său de la AMD.

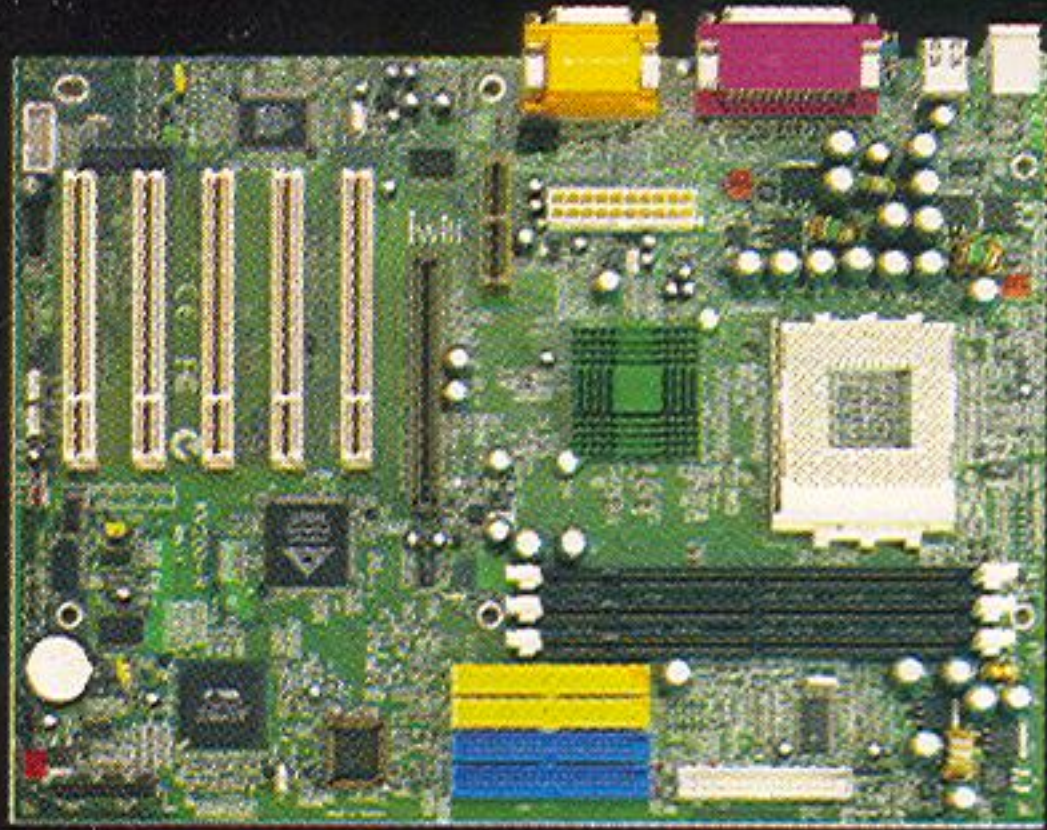
Lansarea în România la CERF a versiunii de Pentium 4 la 1700 Mhz pare a promite un nou avânt pentru Intel și la noi însă acest lucru îl vom afla doar la testul care va avea loc în cadrul numărului următor.



Pentium IV 1.4 GHz
Thunderbird 1.4 GHz

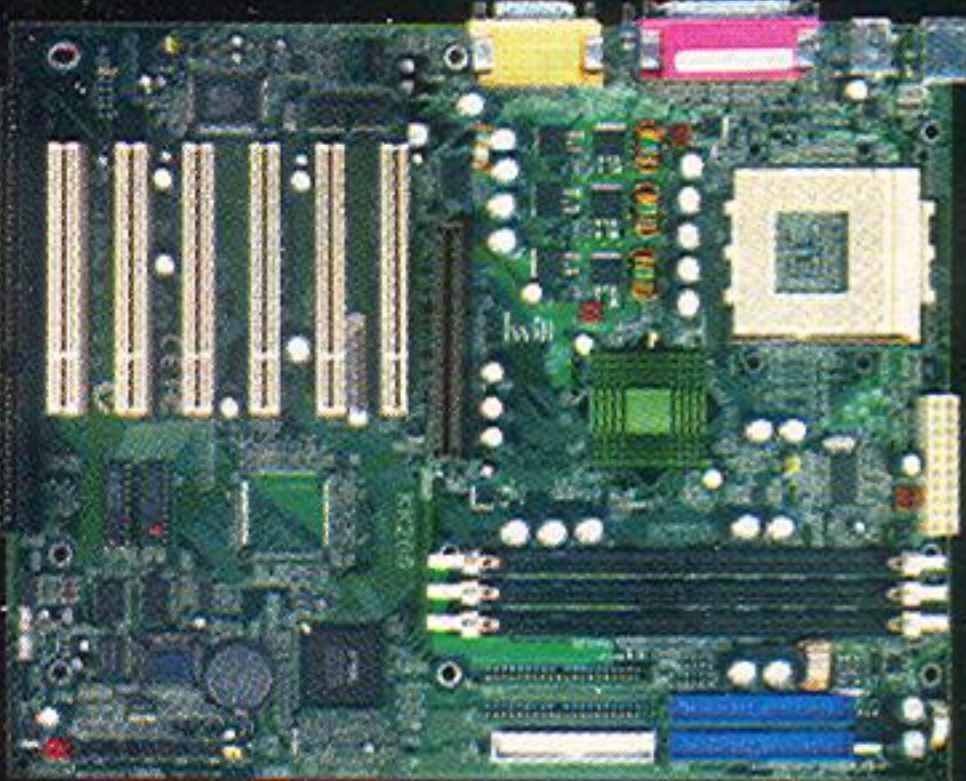
Sistemul de racire

Produs	Pentium 4 1.4	i850	RIMM	Thunderbird 1.2	KA266	DDRAM	GeForce2 Ultra
Produs							
Producător	Intel	Intel	Transcend	AMD	IWILL	Samsung	Leadtek
Ofertant	Comrace	Comrace	Comrace	Best Computers	Skin Media	Skin Media	Skin Media
Caracteristici	1.4 GHz	Pentium 4 850 ATA100 AGP4X, 2 USB 4RIMM, 6 PCI	128 Mb	1.2 Ghz	Chipset AliMagik1 C-Media 8738 FSB 100-160 Memorie DDR	128 Mb	GeForce2Ultra 64 Mb DDR 31 mil polig/sec TV-Out
Telefon	051-433.400	051-433.400	051-433.400	01-314.76.98	01-231.50.97	01-231.50.97	01-231.50.97
Web	www.comrace.ro	www.comrace.ro	www.comrace.ro	bestcomputers.ro	www.skin.ro	www.skin.ro	www.skin.ro
Pret	279\$	230\$	123\$	200\$	149\$	N/A	357\$



KV200/KV200R

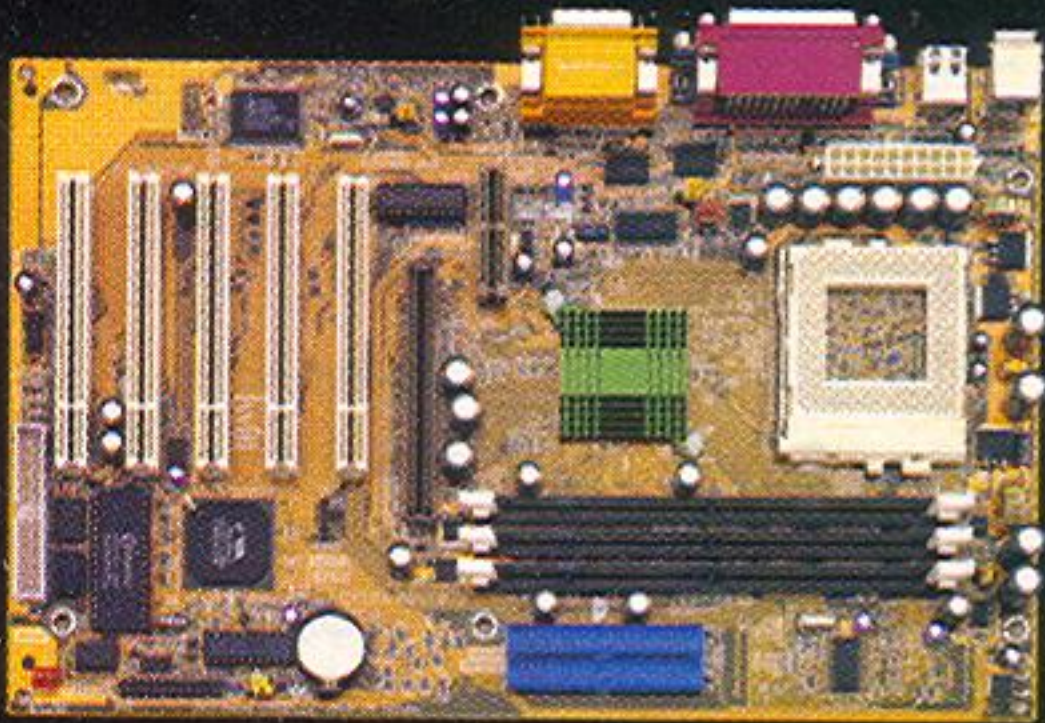
Chipset KT 133
FSB 200Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)



KK266/KK266R

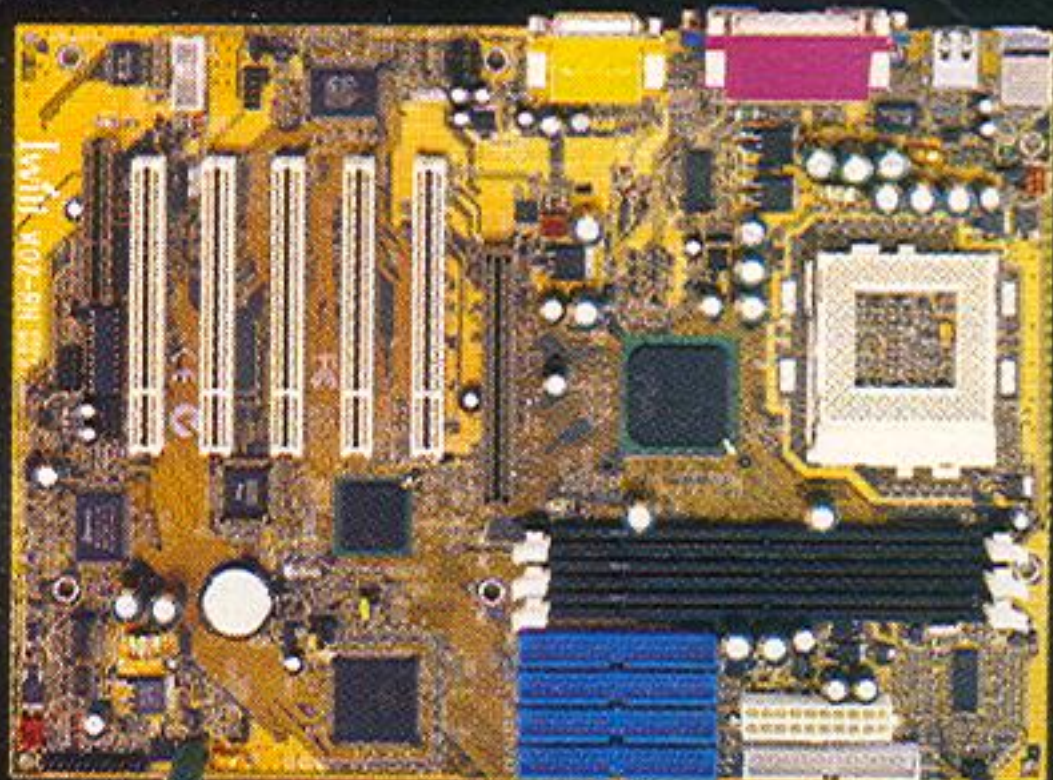
Chipset KT 133A
FSB 266Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)

Celeron/Coppermine
Cyril III



VX133

Chipset Via Apollo Pro 133A
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738



W02

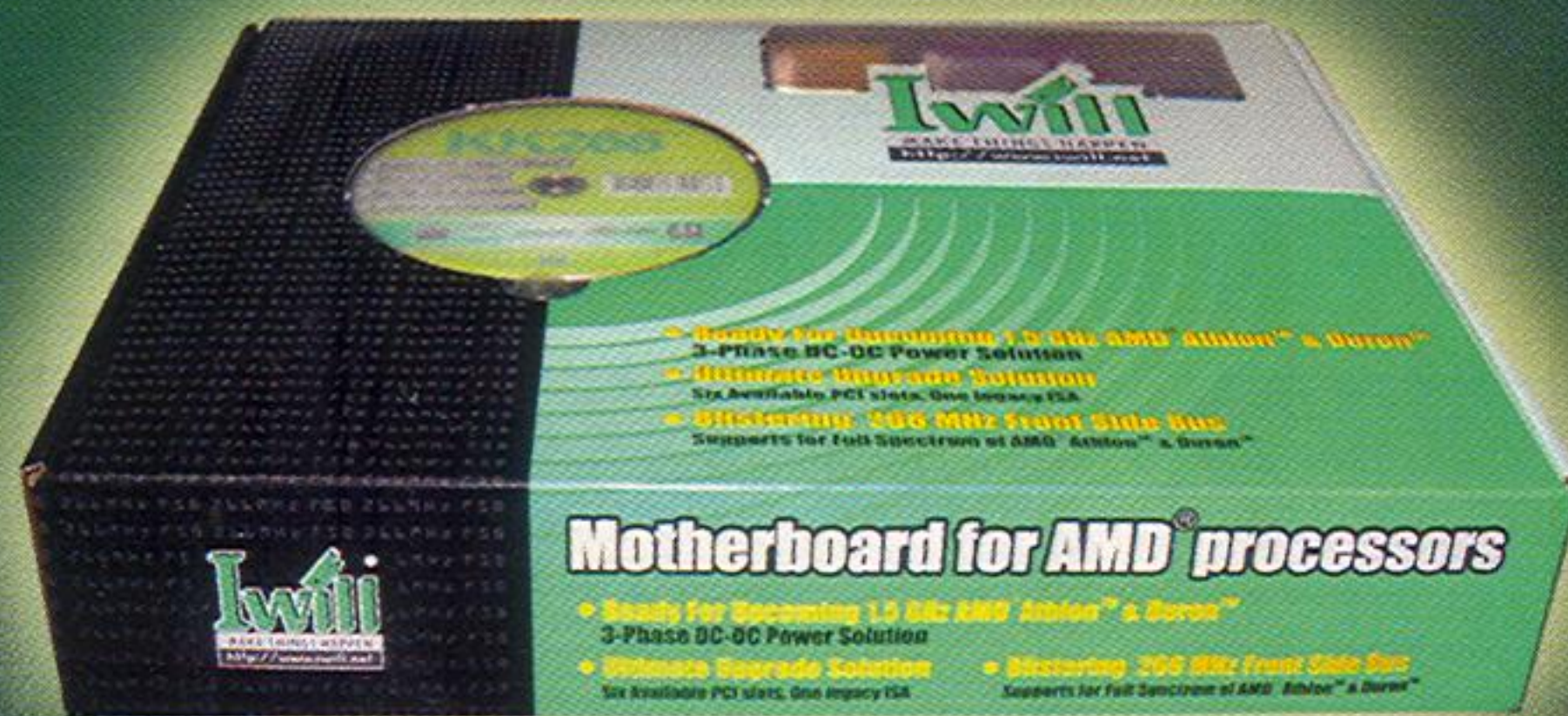
Chipset Intel I815E
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738

Sk n
M e d i a

Str. Puskin 18 Bucuresti 1
Tel/Fax: 01-231.50.97



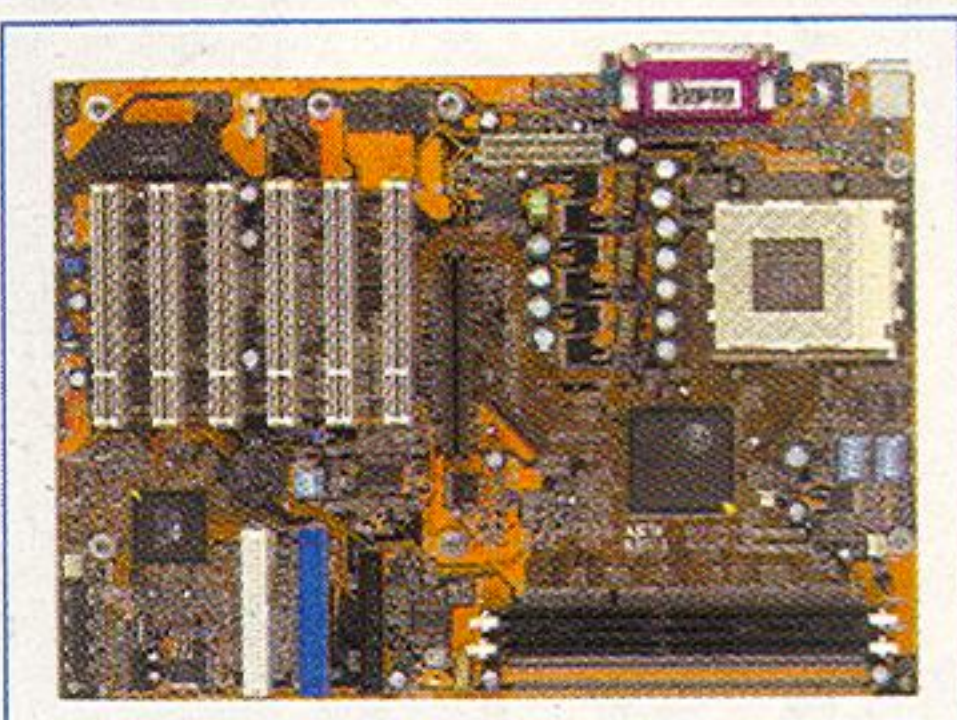
**NU
PE
NE
CREDE
CUVÂNT!**



ÎNTREABĂ-I PE EI!



Plăci de bază>Chipset>AMD760



DFI AK76-SN

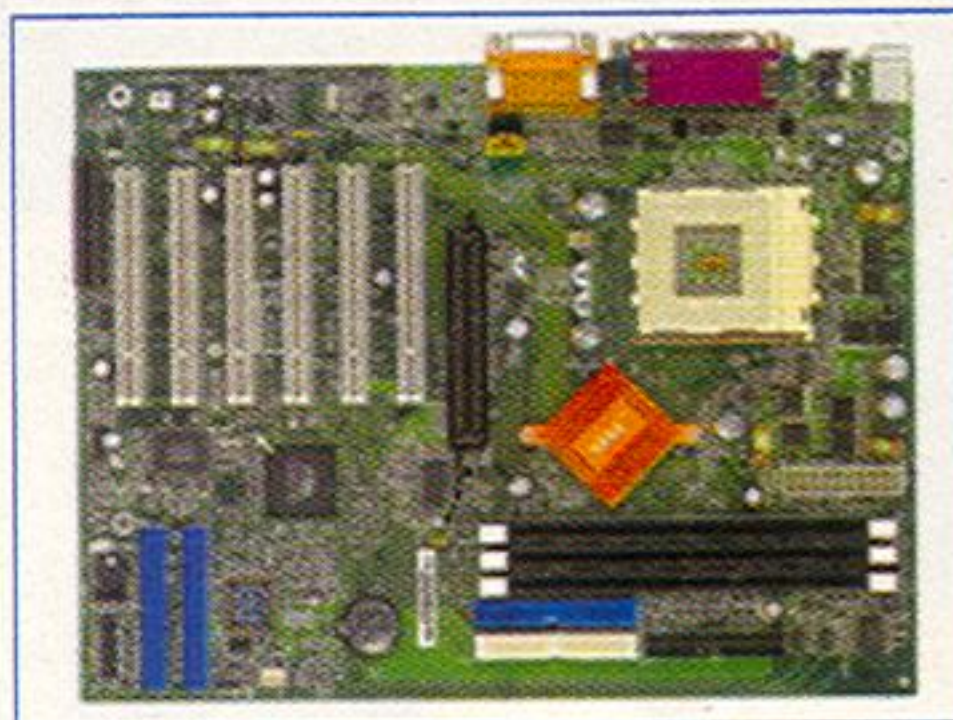
Cea mai performantă placă testată până acum.

Cea mai performantă placă de bază pentru sistemele cu procesoare Thunderbird sau Duron dintre toate cele testate până acum este modelul AK76-SN produs de DFI. Producătorul a ales drept North bridge chipset-ul 761 de la AMD iar pentru partea de South bridge a optat pentru 686B de la VIA. Placa oferă suport pentru memorie DDR care se poate instala în cantitate de maxim 2Gb pe cele două sloturi DIMM de pe placă. Procesoarele instalate pe placă pot fi overclock-ate prin modificarea frecvenței FSB-ului care poate avea orice valoare între 100 și 133MHz. Pentru o stabilitate mai mare a sistemului, din BIOS se mai poate mări și tensiunea de alimentare a procesorului. Placa este destinată sistemelor performante, lucru dovedit de prezența coolerului pe chipset și de lipsa codecului AC'97, lăsându-se loc pentru cei ce doresc o placă de sunet mai performantă.

Este alegerea noastră pentru o placă destinată procesoarelor AMD.

Teste		
Contact	Preț 128\$	
Producător	DFI	Distribuitor Tape Comp.
Ofertant	Tape Computers	
Adresa	Splaiul Unirii nr. 8	
Telefon	01-330.90.22	
Web	www.tape.ro	
Detalii tehnice		
Chipset	AMD 760	Sunet nu
FSB	100-132MHz	Format ATX
ATA	100	Memorie 2Gb (2sloturi)
Dotări	cooler chipset	
Sloturi	1AGP4x1, 6PCI	
Teste - 800x600x16		
3DMark 2000		7279
Quake 3		173.5
Sandra Memory		482
Verdict		97

Plăci de bază>Chipset>KT133A



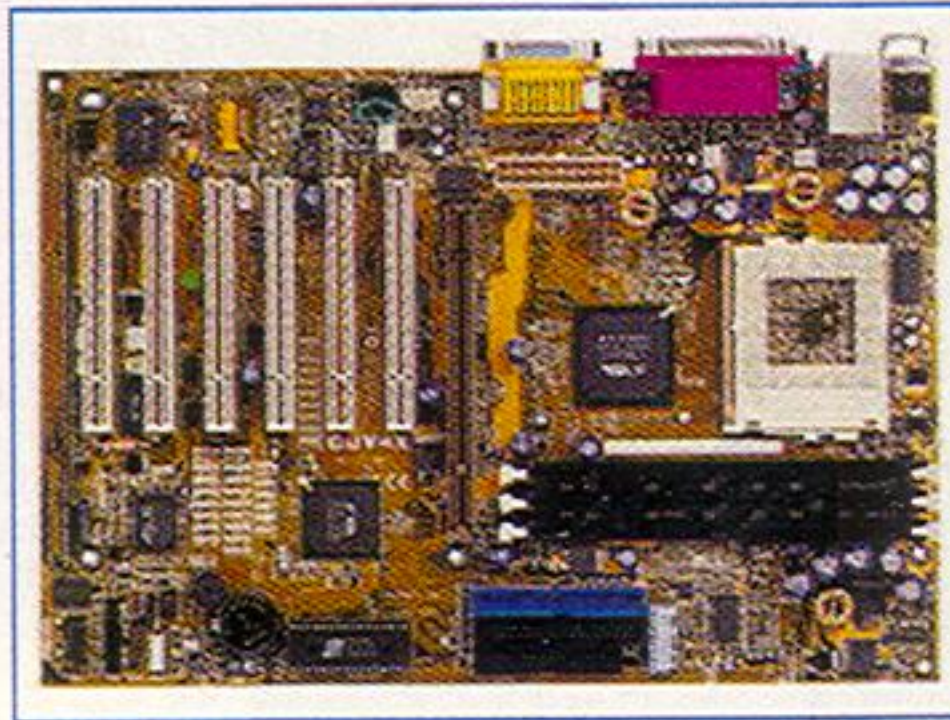
MSI K7T Turbo

Cel mai recent model de la MSI pentru procesoare AMD

Este ultimul model de placă de bază destinată procesoarelor AMD produsă de MSI. Folosește un chipset KT133A alcătuit dintr-un North bridge 8363A și un South bridge 686B. Formatul plăcii este ATX, dispune de un slot AGP 4x, 6 sloturi PCI, 4 porturi USB, 1 slot CNR iar caracteristicile includ suport pentru un FSB de 266MHz și ATA 100. Pe placă se poate instala memorie SDRAM în cantitate maximă de 1.5Gb folosind cele 3 sloturi DIMM. Placa este excelentă pentru overclock-are a procesoarelor. Direct din Bios se poate modifica multiplicatorul, frecvența FSB-ului care poate avea orice valoare între 100 și 166MHz, tensiunea de alimentare pentru procesor și tensiunea de alimentare I/O. Monitorizarea hardware este și ea foarte bună, pe lângă cea clasică din BIOS placa dispunând și de 4 led-uri situate între porturile seriale și conectorii plăcii de sunet. Rezultatele obținute în teste sunt excelente, foarte apropiate de cele obținute de plăcile Asus.

Teste		
Contact	Preț 112\$	
Producător	MSI	Distribuitor Flamingo Comp.
Ofertant	Flamingo Computers	
Adresa	Otopeni DN1, 44-48	
Telefon	01-236.20.00	
Web	www.flamingo.ro	
Detalii tehnice		
Chipset	KT133A	Sunet AC97
FSB	100-132 Mb	Format ATX
ATA	100	Memorie 3DIMM1.5Gb
Dotări	+ 2 porturi USB	
Sloturi	1AGP 4x, 6PCI, 1AMR	
Teste - 800x600x16		
3DMark 2000		6987
Quake 3		156
Sandra Memory		404
Verdict		91.6

Plăci de bază>Chipset>VIA694x



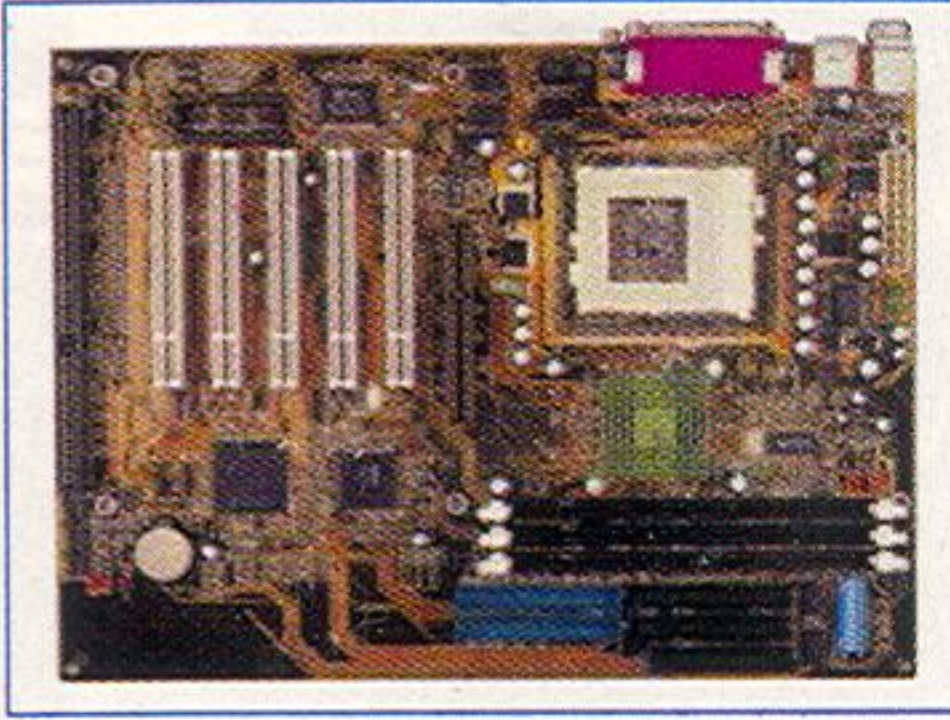
ASUS CUV4XE

Folosește chipset VIA Apollo Pro

CUV 4x-E este o placă cu chipset VIA Apollo Pro care reprezintă alternativa la plăcile cu chipset i815. Acest chipset oferă suport pentru un FSB de 133 MHz, AGP 4x. Memoria SDRAM se poate instala pe cele 4 sloturi DIMM, iar placa suportă maxim 1.5Gb, de 3 ori mai mult decât suportă maxim chipsetul i815. Formatul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP, 6 PCI și 1 AMR. South bridge-ul acestei plăci este un chipset Via 686A care oferă suportul pentru ATA 66 și pentru cele 4 porturi USB ale plăcii. Performanțele obținute de această placă sunt foarte bune în toate testele, depășindu-le pe cele care se pot obține cu o placă ce utilizează i815. CUV 4X este excelentă și pentru overclock-ing. Din BIOS se poate seta frecvența FSB-ului cu valori între 66 și 192MHz - tensiunea de alimentare pentru procesor - iar suplimentar, placa mai permite și setări pentru frecvența memoriei și bus-ului PCI. Pe ansamblu, o placă bună și o soluție utilă pentru procesoare Intel.

Teste		
Contact	Preț 151\$	
Producător	ASUS	Distribuitor ICG
Ofertant	ICG	
Adresa	Știrbei Vodă 172	
Telefon	01-221.73.43	
Web	www.icgcom.ro	
Detalii tehnice		
Chipset	VIA 694x	Sunet nu
FSB	66-192	Format ATX
ATA	100	Memorie 4DIMM1.5Gb
Dotări	+ 2 porturi USB	
Sloturi	1AGP, 6PCI, 1AMR	
Teste - 800x600x16		
3DMark 2000		6242
Quake 3		145.3
Sandra Memory		286
Verdict		86

Plăci de bază>Chipset>BX440



ABIT BX133 Raid

Un chipset vechi dar totuși foarte utilizat.

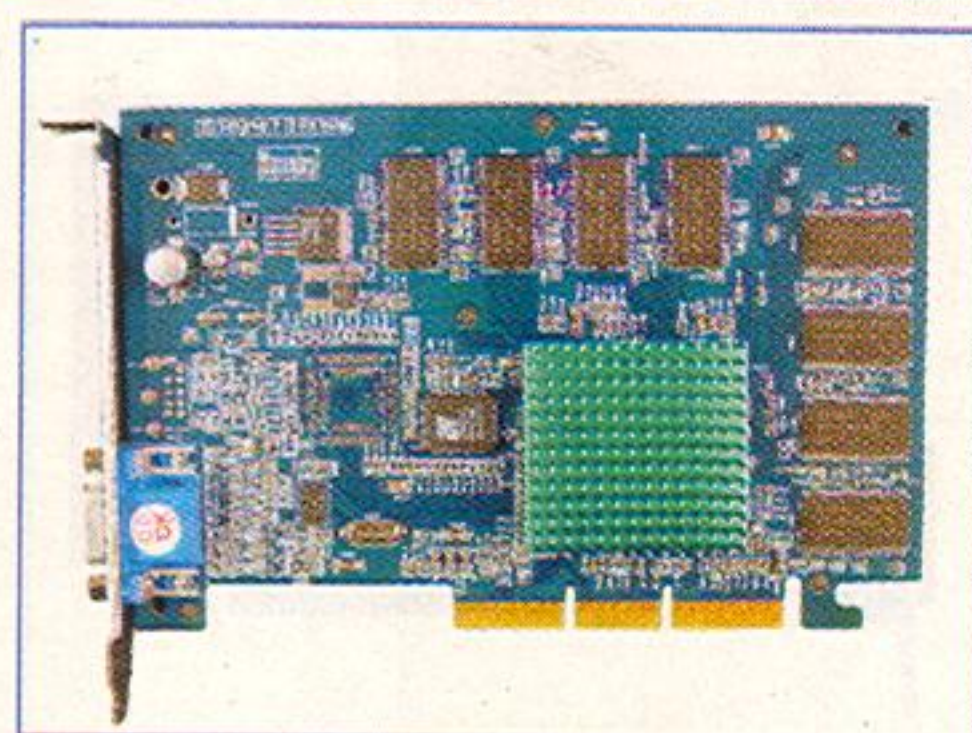
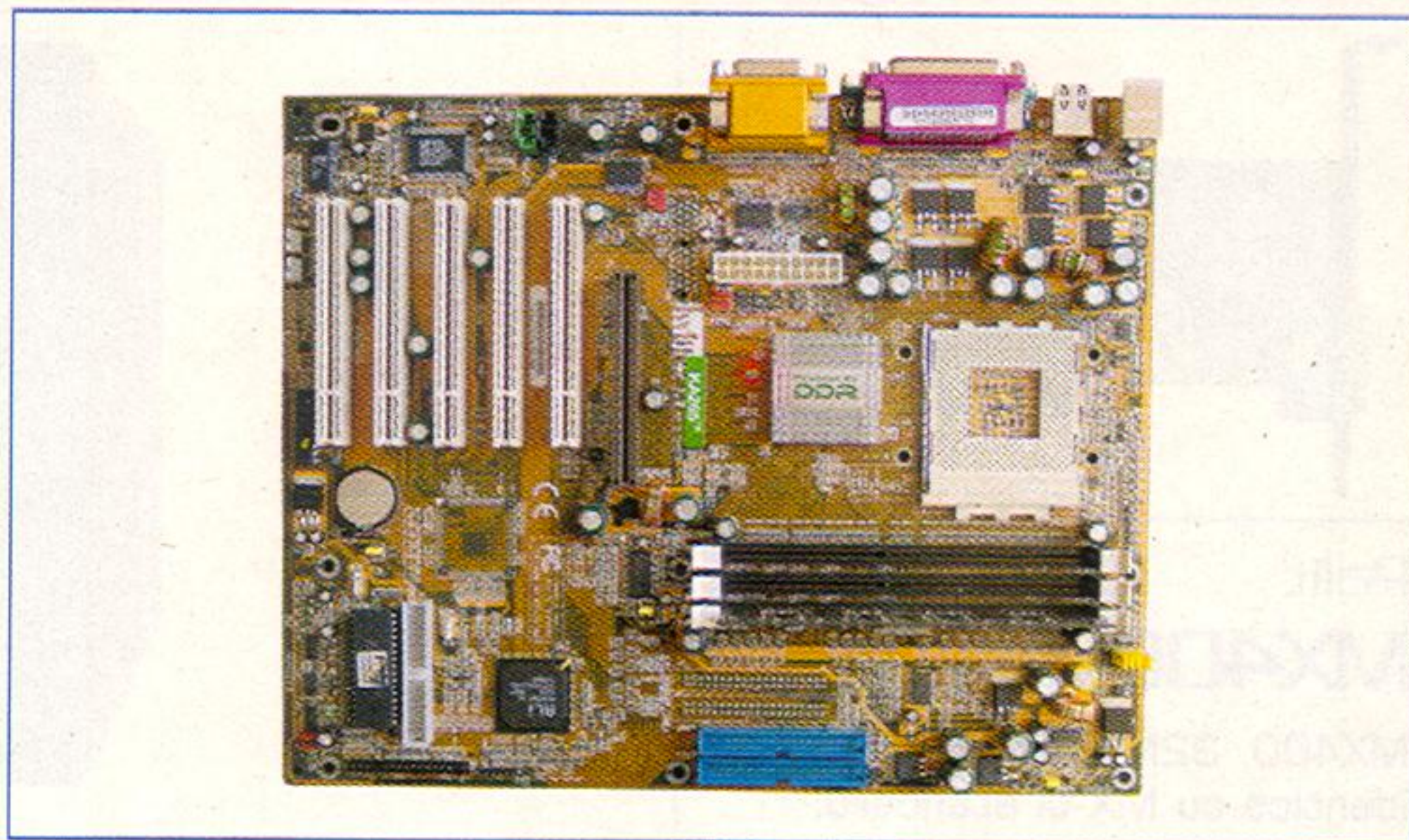
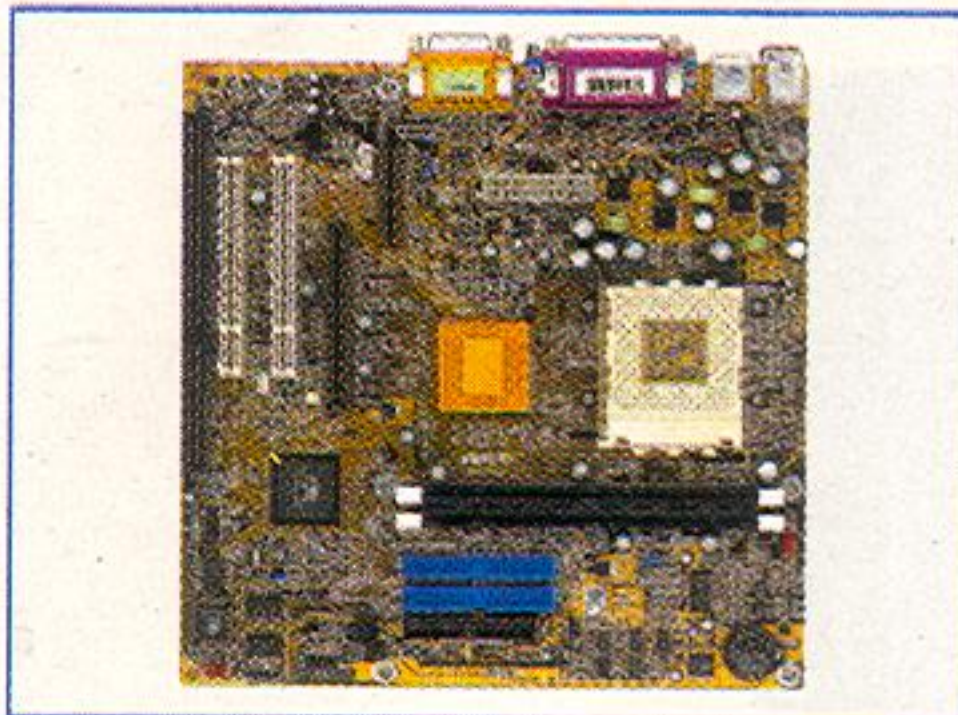
BX133 Raid este un model mai vechi produs de Abit dar cu performanțe foarte bune. Placa are la bază un chipset Intel model BX440 care nu suportă oficial decât procesoare cu un FSB la 66 sau la 100MHz. Formatul plăcii este ATX și dispune de un slot AGP 2x, 5 sloturi PCI și 1 slot ISA. În mod normal chipsetul BX440 nu suportă decât standardul ATA 33, dar pe acest model este implementat un controller HighPoint HPT370 prin care se poate folosi ATA 100 și care oferă și facilitățile de IDE RAID. Memoria SDRAM se poate instala în cantitate maximă de 1.5Gb pe cele 3 sloturi DIMM de pe placă. Procesoarele pot fi overclock-ate prin modificarea FSB-ului cu valori între 66 și 200MHz, placa permițând setarea raportului dintre frecvența PCI/FSB și frecvența AGP/FSB și modificarea tensiunii de alimentare a procesorului și a tensiunii I/O. Placa mai dispune de un senzor de temperatură suplimentar care poate fi atașat plăcii video sau hard discului.

Teste		
Contact	Preț 117\$	
Producător	ABIT	Distribuitor Senorg
Ofertant	Senorg Romania	
Adresa	Barajul Argeș 15	
Telefon	01-233.16.77	
Web	www.senorg.ro	
Detalii tehnice		
Chipset	BX440	Sunet nu
FSB	66-200 Mb	Format ATX
ATA	100	Memorie 3DIMM1.5Gb
Dotări	IDE RAID	
Sloturi	1AGP 2x1, 5PCI, 1ISA	
Teste - 800x600x16		
3DMark 2000		6071
Quake 3		144.4
Sandra Memory		246
Verdict		82

Plăci de bază>Chipset>VIA VT8365

Plăci de bază>Chipset>Ali Magic 1

Plăci videoChipset>GeForce2 MX



DFI
AM35 EC

O placă dedicată obținerii unui preț cât mai scăzut.

AM35 EC poate fi utilizată cu un procesor AMD Duron sau Thunderbird și a fost concepută pentru obținerea unui sistem cât mai ieftin. Placa are la bază un chipset KM133 și are integrată o placă video S3 Savage. Formatul acestei plăci este micro ATX și dispune de 1 slot AGP 4x, 1 slot AMR, 2 PCI și 1 slot ISA. Placa utilizează memorie SDRAM care poate fi instalată pe placă pe cele două sloturi DIMM în cantitate maximă de 1Gb. South bridge-ul este 686B și astfel poate folosi standardul ATA 100 și dispune de placă de sunet integrată. Asemănarea mare dintre KM133 și KT133 face ca performanțele obținute de placă în teste să fie foarte bune. Overclocking se poate face doar prin modificarea frecvenței FSB-ului care poate avea orice valoare cuprinsă între 100 și 166MHz.

Performanțele pe care le poate obține placa video integrată sunt aproximativ egale cu cele ale unei plăci TNT2, deci performanțe destul de reduse.

IWILL
KA266

O soluție rezonabilă ce folosește memorie DDR.

KA266 este una dintre primele plăci de bază cu chipset Ali MAGiK1. Acest chipset este împărțit în north bridge-ul M1647 și south bridge-ul M1535D+. M1647 oferă suportul pentru un FSB de 200 și 266MHz necesar procesoarelor Athlon și Duron. Memoria DDR trebuie să funcționeze la aceeași frecvență cu FSB-ul și placa poate folosi atât memorie PC2100 cât și PC1600 în cantitate maximă de 3Gb. Chipsetul suportă și memorie SDRAM care poate funcționa asincron față de FSB-ul procesorului, dar IWILL nu a folosit această funcție specială a chipului. Formatul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP 4x, 5 sloturi PCI și de placă de sunet integrată care folosește un chip CMedia 8738. IWILL nu a mai implementat toate facilitățile pentru overclocking existente pe alte modele de plăci de bază, KA266 permițând pentru FSB doar 14 valori cuprinse între 100 și 146MHz. Tensiunea de alimentare pentru procesor poate fi modificată din BIOS, iar placa mai permite și multe alte setări pentru memorie. Performanțele obținute de această placă nu sunt foarte bune. Placa a depășit toate celelalte modele care foloseau un chipset KT133A la testele de memorie. Dar la testul de 3DMark și Quake3 există modele cu

KT133 care obțin performanțe mai bune deși folosesc memorie SDRAM. Folosind memorie PC1600 pe acest model rezultatele sunt chiar slabe. Aceste performanțe destul de modeste s-ar putea remedia cu viitoare upgrade-uri de BIOS. Comparativ cu cealaltă placă cu suport pentru memorie DDR, adică DFI-ul cu chipset AMD 760, rezultatele obținute de placa IWILL sunt mai slabe în toate testele. Oricum, pe viitor, AMD nu are de gând să producă chipuri pentru plăcile de bază care să suporte procesoarele produse tot de ei. Via va lansa prima dată un chipset cu suport DDR pentru procesoare Intel iar chipseturile de la Sis și de la Nvidia o să apară mai târziu, deci Ali MAGiK 1 este singurul care există deja implementat de mai mulți producători de plăci de bază.

Este limpede că plăcile ce folosesc memorie DDR vor începe să se impună, renunțarea la modelele mai puțin performante fiind de acum o chestiune de timp.

Hercules
Prophet2MX64

Este o soluție standard MX dar cu 64 Mb.

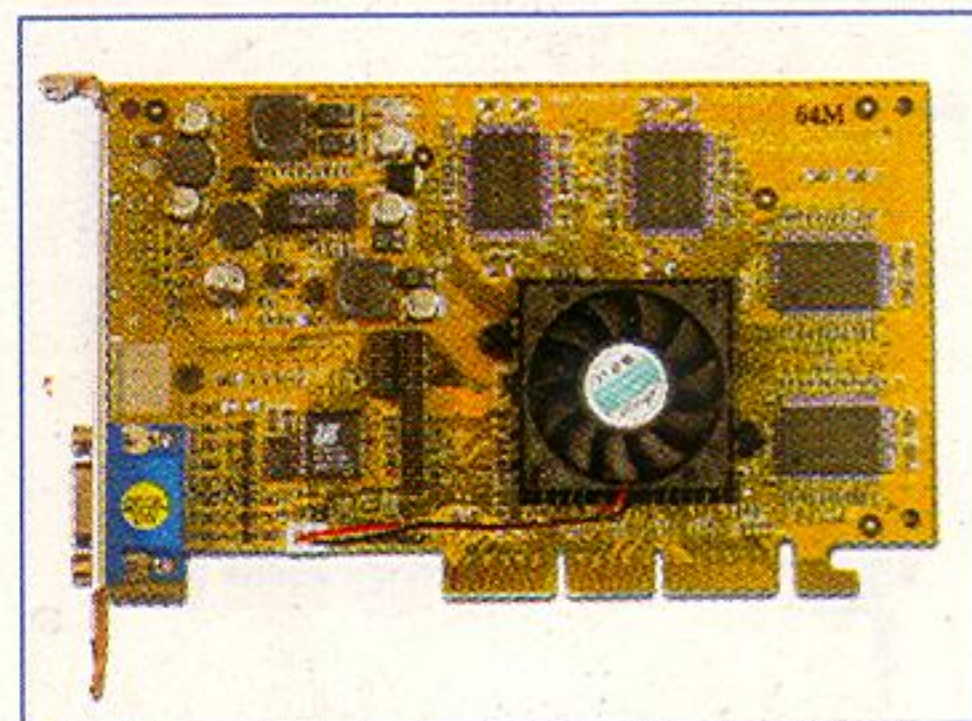
Acest model de placă produs de Hercules folosește un procesor grafic GeForce2Mx dar memoria instalată pe placă este de 64Mb SDRAM față de cei 32Mb utilizați în mod normal. Din păcate, la testarea acestei plăci nu am descoperit nici o creștere de performanță față de modelul cu 32Mb, iar pentru păstrarea unui preț cât mai mic, producătorul a renunțat chiar și la conectorul pentru TV-out. Memoria folosită pe placă este produsă de Hyundai, funcționează la 6ns și poate fi overclock-ată până la aproximativ 210MHz. Procesorul grafic la 175MHz este răcit doar prin radiator, fără cooler și se încălzește destul de tare dacă se încearcă mărirea frecvenței peste 200MHz. CD-ul livrat cu placa conține utilitarul 3Deep și demouri la jocurile Rayman2, Tachyon, Thief II, Quake III și Daikatana, prezente pe majoritatea plăcilor Hercules. Despre utilitatea celor 64Mb puteți citi la articolul din acest număr "Noile arome ale MX-ului".

Teste			
Contact	DFI		Preț: 101\$
Producător	DFI	Distribuitor	Tape Comp.
Ofertant	Tape Computers		
Adresa	Splaiul Unirii nr.8		
Telefon	01-330.90.22		
Web	www.tape.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	VIA VT8365	Sunset	AC97
FSB	100-166 Mb	Format	micro ATX
ATA	100	Memorie	2DIMM1.5Gb
Dotări	placă video S3Savage, sunset AC97		
Sloturi	1AGP 2x, 1AMR, 2PCI, 1ISA		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	[Bar chart]		7021
Quake 3	[Bar chart]		158.8
Sandra Memory	[Bar chart]		426
Verdict			89

SONY			
Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot			
Teste			
Contact	IWILL		Preț: 169\$
Producător	IWILL	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	str. Al. Puskin nr.18, București 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Ali Magic1	Sunset	CMedia8738
FSB	100-160	Format	ATX
ATA	100	Memorie	3GDDRDRAM
Dotări	placă sunet încorporată		
Sloturi	1AGP4x1, 5PCI		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	[Bar chart]		6813
Quake 3	[Bar chart]		157.4
Sandra Memory	[Bar chart]		421
Verdict			94.3

SONY			
Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot			
Teste			
Contact	Hercules		Preț: 135\$
Producător	Hercules	Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft		
Adresa	bd. Primăverii nr.52		
Telefon	01-231.67.69		
Web	www.ubisoft.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2MX	Ramdac	350 MHz
Memorie	64Mb SDRAM	Frecvență	183 MHz
Procesare	700 MTex/s.	Procesor	175 MHz
Lățime de bandă memorie	2.9 Gb/sec.		
Dotări			
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000	[Bar chart]		3174
Quake 3 High Quality	[Bar chart]		53.8
WinBench 99	[Bar chart]		814
Verdict			85

Plăci video



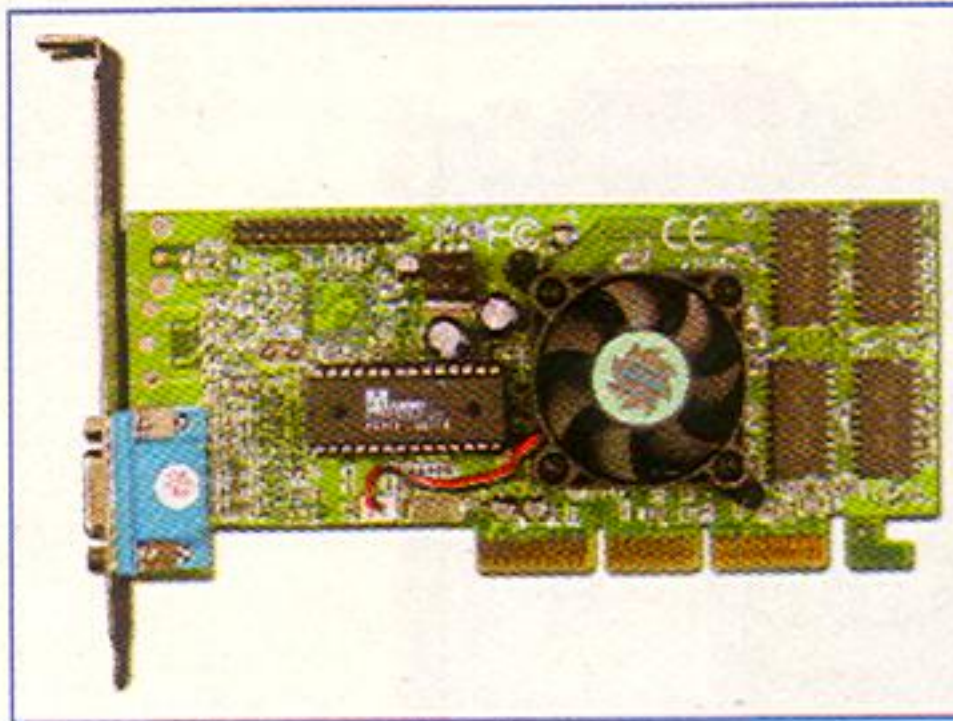
Power Color GeForce2 GTS

Ca de obicei PowerColor oferă prețuri bune.

Deși relativ târziu a ajuns și la noi versiunea plăcilor GTS de la PowerColor. Așa cum ne-a obișnuit dintotdeauna PowerColor oferă prețuri rezonabile pentru produsele sale iar versiunea cu 64Mb a plăcii GTS nu face excepție de la regulă. Rezultatele medii în teste completează acest aspect placa oferind un raport calitate preț destul de bun. GTS-ul PowerColor folosește 64 Mb la 6 nanosecunde, o viteză bună dar nu deosebită pentru o placă GTS, multe versiuni MX de la alți producători venind cu memorie la 5 nanosecunde. Ea nu va permite astfel un overclocking sesizabil pentru a putea obține eventuale creșteri de performanță în jocuri. Overclocking-ul pentru chipset a adus o creștere cu circa 12% a frecvenței de funcționare dar nici o creștere din punct de vedere al performanțelor. Placa este recomandată celor care doresc performanțe destul de bune la un preț cu circa 10% mai mic decât al competitorilor.

SONY		Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot	
Teste			
Contact	Preț		188\$
Producător	Comrace	Distribuitoare	COMRACE
Ofertant	COMRACE COMPUTERS		
Adresa	str. Prelungirea Severinului nr.170, Craiova, 1100, Dolj		
Telefon	051-433.400		
Web	www.comrace.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2GTS	Ramdec	350 MHz
Memorie	64Mb DDRAM	Frecvență	333 MHz
Procesare	5.3 MTex/s.	Procesor	200 MHz
Lățime de bandă memorie	5.3 Gb/sec.		
Dotări	N/A		
Teste - 1280x1024x32 - fps			
3DMark 2000			3256
Quake 3 High Quality			57
WinBench 99			814
Verdict			82

Plăci video



Palit MX400

MX400, 32Mb, performanțe identice cu MX-ul standard.

Versiunea plăcii MX400 propusă de NVIDIA deja a câpătat diferite forme pe piața iar una dintre ele este cea oferită de firma Palit prin Palit Daytona MX400. Chiar dacă scopul chipset-ului MX400 este de a oferi posibilitatea utilizării a 64Mb oferta Palit nu include decât 32 Mb. Pentru a vedea dacă este util în acest caz chipset-ul MX400 am folosit această placă în testul "Aromele MX-ului" care arată inutilitatea folosirii chipset-ului MX400 fără 64 Mb Ram. Astfel, diferența de preț este nejustificată. Placa folosește o memorie de 6 nanosecunde (Mira), deci nu foarte rapidă, chiar sub nivelul unor plăci MX standard de la Asus sau Leadtek.

Performanțele obținute sunt astfel comparabile cu cele ale unui MX normal, placa neavând alte dotări care să o recomande în mod suplimentar. Este deci o soluție MX de nivel mediu care chiar dacă beneficiază de un preț rezonabil nu oferă nimic interesant.

SONY		Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot	
Teste			
Contact	Preț		85\$
Producător	Palit	Distribuitoare	Best Comp.
Ofertant	Best Computers		
Adresa	bd. Elisabeta nr. 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2MX400	Ramdec	350 MHz
Memorie	32Mb SDRAM	Frecvență	166 MHz
Procesare	800 MTex/s.	Procesor	200 MHz
Lățime de bandă memorie	2.7 Gb/sec.		
Dotări	cooler chipset		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			48.8
Quake 3 High Quality			2985
WinBench 99			815
Verdict			79

Sistem



Fujitsu Scaleo A100

Un sistem pentru aplicații de tip office.

Sistemele brand-name nu s-au bucurat până în prezent de o foarte mare popularitate în România. O modalitate adecvată de promovare, combinată cu o politică de prețuri reușită și o fiabilitate deosebită, aduce acest tip de sisteme din ce în ce mai mult în atenția consumatorului.

Scaleo A100, produs de Fujitsu, este un astfel de sistem, reprezentând o ofertă de top pentru sistemele de office. Scaleo încorporează practic cel mai la modă procesor în momentul de față cu performanțele cele mai bune: AMD Thunderbird. La 1000 Mhz viteza acestuia este cât se poate de rezonabilă, din punct de vedere al longevității procesorului neurmând a avea vre o problemă.

De altfel, procesorul este componenta de vârf pe care acest PC se bazează. Memoria este de numai 64Mb Ram și, chiar dacă destinația sa este numai pentru office, cantitatea de memorie va împiedica în mod real utilizarea în mod dinamic a unor programe ca Photoshop. De asemenea, multitasking-ul cu prea multe programe va duce la reducerea vizibilă a performanțelor calculatorului, iar prea multe ferestre de internet vor face cei 64Mb insignifianți. Placa video utilizată este foarte bună pentru destinația calculatorului

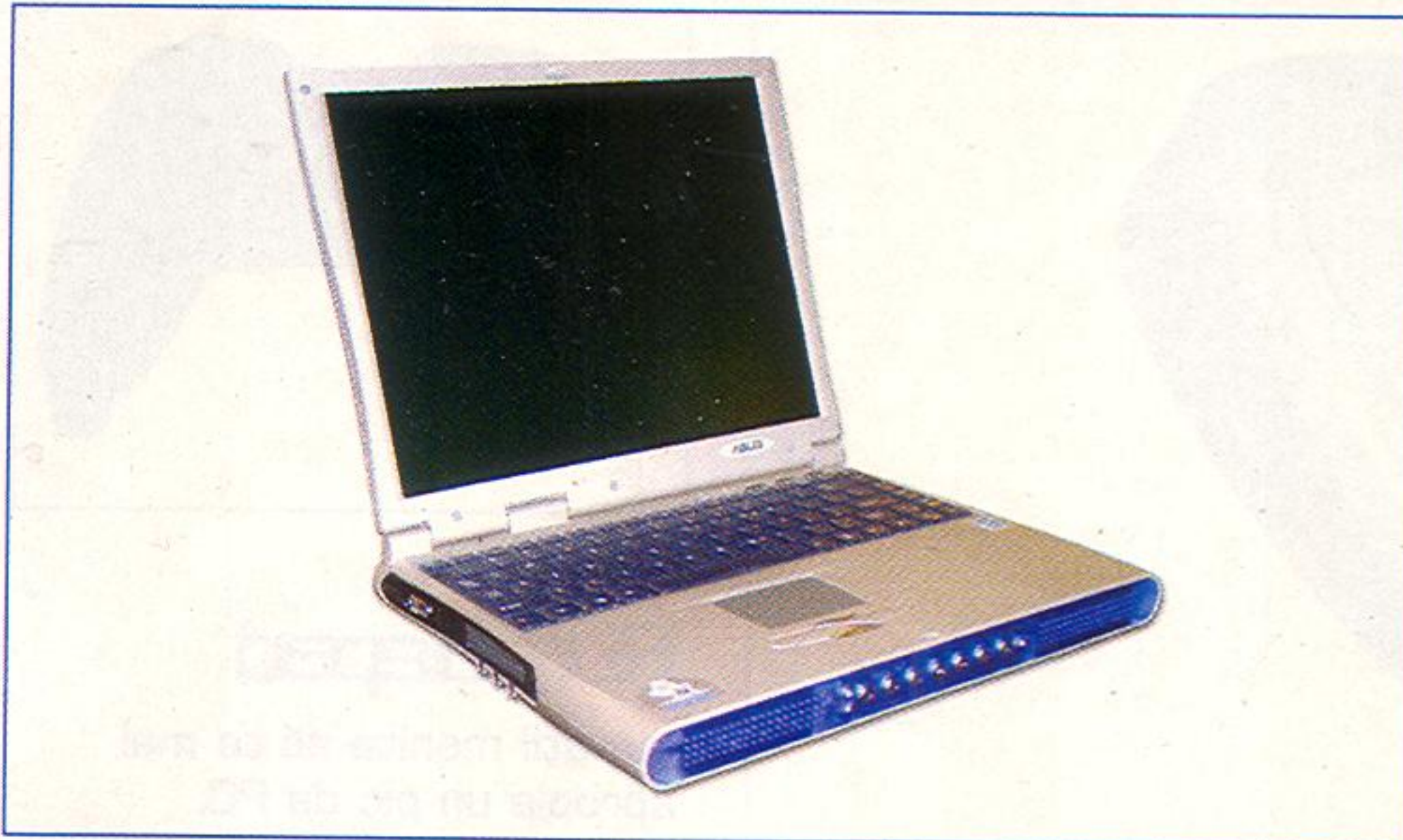
însă, cum întotdeauna când achiziționezi un PC există posibilitatea să îl mai folosești și în alte scopuri, l-am testat și folosind 3D Mark 2000 și Quake 3 Arena. Rezultatele nu au fost prea bune: la rezoluția de 1024x768 în Quake 3 obținându-se aproape 24 FPS-uri. Singura rezoluție posibilă pentru jocuri este 640x480 unde se obțin aproximativ 60 de FPS-uri.

Stocarea este asigurată de un CD-ROM Samsung 48X și un hard disk Seagate ST30 de 20 Gb, o capacitate suficientă de stocare în momentul de față.

Chip-ul de sunet, integrat pe placa de bază, este arhisuficient pentru nevoile unui utilizator neinteresat prea mult în domeniul muzicii. Însă este insuficient pentru obținerea unui sunet de o calitate deosebită. De altfel, absența oricărui sistem de boxe sau de căști indică lipsa orientării în această direcție. Sistemul nu este complet echilibrat din punct de vedere al componentelor incluse.

SONY		Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot	
Teste			
Contact	Preț		925EU
Producător	Fujitsu	Distribuitoare	Lasting System
Ofertant	Lasting System		
Adresa	str. Miron Costin nr.2, Timișoara		
Telefon	056-201.278		
Web	www.lasting.ro		
Detalii tehnice			
Procesor	Thunderbird 1Gb	CDROM	Samsung SC148P
Memorie	64Mb SDRAM	Placă sunet	Codec AC'97
HDD	Seagate ST30 20Gb ATA66		
Bundle	Windows Millenium		
Placă video	ATI Rage Fury Pro 32 Mb		
Teste - 1024x768			
3DMark2000			2380
Quake3 Arena			23.9
Mențiuni	Sistem neechilibrat.		
Verdict			70

Laptop



ASUS

A1300B

Un look special direct de la Asus.

Încercând să impresioneze cât mai mult cu ceea ce oferă, producătorii de PC-uri (și în cazul de față laptop-uri) încearcă să ofere produse cât mai spectaculoase atât din punct de vedere al caracteristicilor cât și ca look. Un astfel de look deosebit are și ASUS A1300B. Aspectul nu este însă singurul lucru oferit de A1, celelalte urmând a le descoperi și datorită testelor efectuate. Una dintre problemele cel mai des întâlnite sunt cele de longevitate ale bateriei, loc din care am început și noi testul. Bateria Li Ion de 3600mAh alimentează laptopul pentru aproximativ 3 ore de funcționare normală și se încarcă în 4 ore cu laptopul deschis sau în 2,5 ore cu acesta închis. Pentru testarea bateriei am rulat un film comprimat în formatul MPEG 4 citit direct de pe cd, mod în care aceasta a rezistat fix 2 ore. În cazul rulării unor aplicații complexe, procesorul Pentium III la 600MHz se încălzește destul de tare putând ajunge până la 65 - 70C, temperatură la care se activează un cooler foarte zgomotos din interiorul laptopului. Ca placă de bază laptopul folosește un model SIS 630 care oferă integrate placă video, placă de rețea și placă de sunet AC'97. Placa video folosește memoria sistemului și

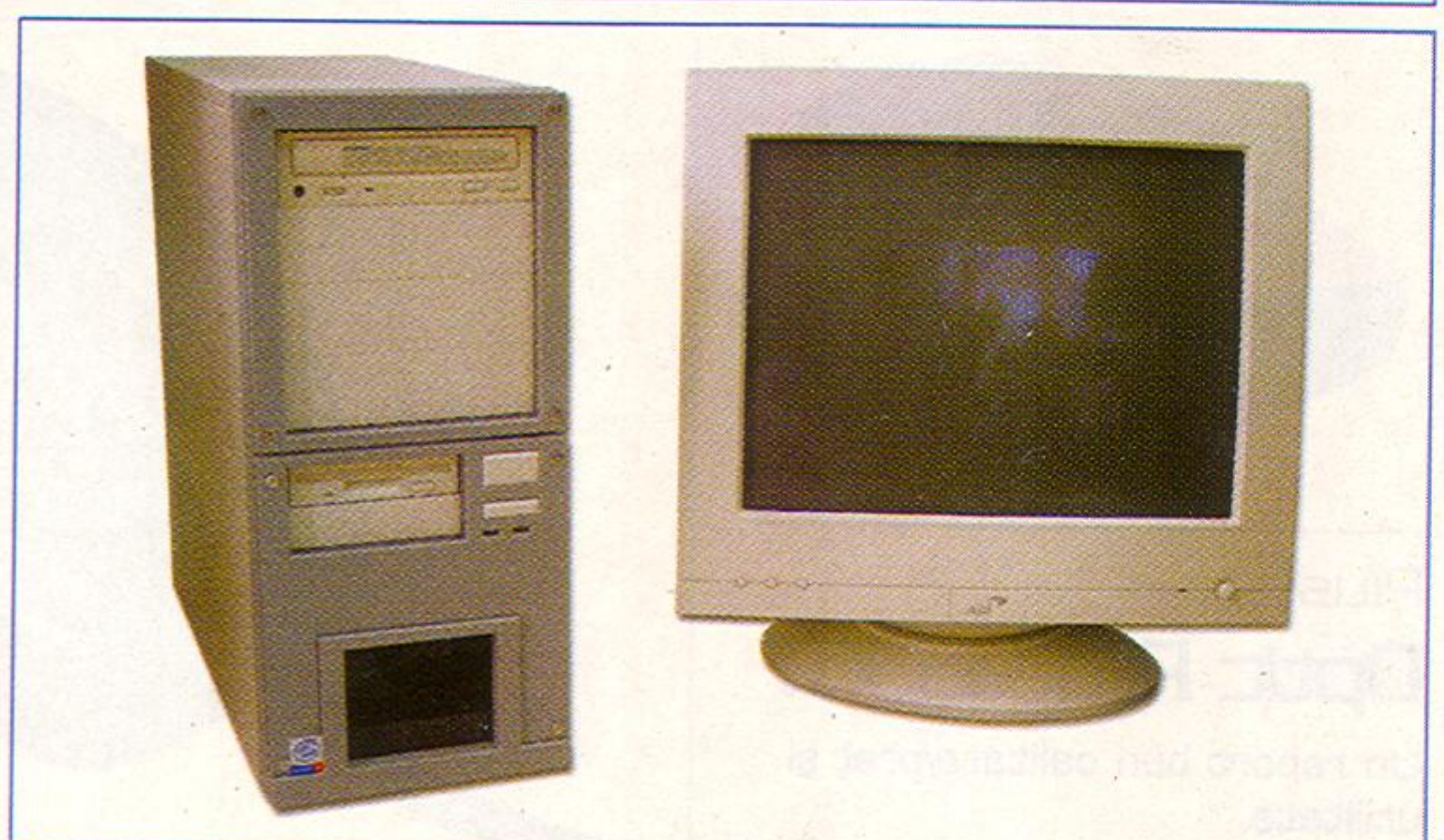
i se pot atribui între 2 și 16Mb. Placa video se mai poate conecta la un monitor sau la un televizor prin intermediul mufei SVideo-out cu afișare independentă a imaginilor printr-o tehnologie asemănătoare cu Dual Display-ul de la Nvidia. Memoria sistemului este insuficientă pentru un laptop de top, 128 Mb fiind în ziua de azi minimul necesar pentru rularea optimă a aplicațiilor.

Pentru conectarea cu diferite dispozitive laptopul dispune de o placă de rețea, modem Motorola 56k și un port infraroșu.

Pe ansamblu, laptop-ul A1300B oferă un nivel mediu spre bun de performanță cele mai grave lacune fiind absența DVD-ului și cantitatea de numai 64Mb RAM. În sens opus, ies foarte plăcut în evidență ecranul TFT de 13.3", greutatea de numai 3 kilograme și posibilitatea de afișare simultană a imaginilor pe ecran și pe monitor.

SONY		Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot	
Teste			
Contact			Preț: 1491\$
Producător	ASUS	Distribuitoare	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Procesor	PIII600 MHz	Greutate	3 kg
Memorie	64 Mb	Baterie	Li-Ion 3600mA
HDD	EMDSA210	Placă rețea	integrată
Modem	Motorola 56K		
Placă video	SIS630 integrată		
Placă sunet	integrat AC'97		
Dimensiuni	300x249x41 mm		
Unitate disc	CDROM 24x		
Display	TFT 13.3" 1024x768 64k culori		
Verdict	85		

Sistem



Comrace

Elite XP

Un sistem aproape incredibil... până la placa video.

Chiar dacă Pentium 4 nu a avut un succes deosebit până acum în România, firmele care se respectă nu au ezitat să prezinte potențialilor lor clienți soluții bazate pe ultima generație de procesoare Intel. Astfel, procesoarele P4 se pot găsi și în sistemele vândute de firma Comrace. Soluția oferită de Comrace include un procesor Intel Pentium 4 la 1.4GHz, 128Mb memorie RDRAM PC800 produsă de Samsung. Placa de bază folosită este una Intel cu chipset i850, o placă ce asigură o compatibilitate excelentă cu alte periferice și performanțe rezonabile în teste. Unitatea cd-rom 40x și fdd sunt produse de Sony. În teste CD-ROM-ul a ieșit deosebit de rapid, erorile de citire fiind ca și inexistente. Hard discul este un Quantum Fireball de 7200 de rotații, oferind practic nivelul maxim de performanță disponibil în condiții de preț rezonabile. Componenta care micșorează simțitor performanțele sistemului este placa video TNT2 M64 cu producător necunoscut. O alegere complet greșită care face ca sistemul să nu poată rula jocuri decât în cel mult 800x600 și nici acolo într-un mod foarte reușit. Sistemul nu beneficiază de monitor inclus, Comrace oferind posibilitatea de a-ți alege un monitor din gama ADI.

Sistemul este completat de un mouse PS2 cu scroll, tastatură și un set de boxe J1104 cu o putere de 160 PMPO (o altă componentă mai slabă). După testarea acestui sistem nu este prea clar cui îi este destinat. Placa video TNT2 M64 face ca performanțele obținute în jocuri să fie foarte slabe. În testul de Q3 cu setările Normal 800x600, Game options off sistemul a obținut doar 42.6 FPS-uri. La o rezoluție mai mare sau cu setări ale texturilor pe 32 biti este greu de navigat și prin meniuri, iar de jucat nici nu poate fi vorba. Tot un semn că sistemul nu poate fi utilizat pentru jocuri este și folosirea plăcii de sunet integrate pe placa de bază, care nu este decât acel codec AC'97. În configurația actuală sistemul ar putea fi folosit pentru aplicații grafice deși cei 128Mb sunt cam puțini pentru acest domeniu. Software-ul preinstalat constă în Windows 2000 Professional și în anti-virusul Rav8.

SONY		Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot	
Teste			
Contact			Preț: 1104\$
Producător	Comrace	Distribuitoare	COMRACE
Ofertant	COMRACE COMPUTERS		
Adresa	str. Prelungirea Severinului nr. 170,		
Craiova, 1100, Dolj	Telefon 051-433.400		
Web	www.comrace.ro		
Detalii tehnice			
Procesor	P4 1.4GHz	CDROM	Sony 52x
Memorie	128 RDRAM	Placă bază	Intel 850
Placă video	TNT2 M64	HDD	Q. Fireball 30Gb
Bundele	drivere, utilitare, manuale		
Placă sunet	integrată AC'97		
Dotări	Tastatură, mouse, boxe		
Teste - 640x480x16			
3DMark2000			3732
Quake3 Arena			110.8
Verdict	82		

Scanner



Plustek Optic Pro 9636T

Un raport bun calitate/preț și utilitate.

Plustek și-a creat un nume deosebit pe piața scannerelor iar ultimul model pe care l-am testat 9636T nu face o prea mare excepție de la regulă. Scanarea cu acest model este realizată folosind tehnologia pixel by pixel prin care sunt procesate simultan toate cele 3 culori captate de senzorul CCD al scannerului. Scanerul care folosește tehnologia Line by Line procesează cele 3 culori separat și din cauza mișcării continue a senzorului apar niște erori de aliniere a culorilor din care motiv se pot observa marginile unei imagini scanate. 9646T este astfel scutit de aceste erori beneficiind de o calitate mult mai bună a imaginii. Un alt atu al său îl reprezintă posibilitatea de scanare de transparentă datorită adaptorului inclus. Rezoluția bună de scanare, greutatea rezonabilă și prețul redus fac din acest scanner un produs foarte bine balansat calitate/preț, dedicat utilizatorilor obișnuiți fără pretenții de accesorii deosebite.

SONY Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Preț 72\$
Producător	Plustek
Distribuitor	Best Computers
Adresa	bd. Elisabeta 51, București
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Rezoluție optică	600x1200
Adâncime culoare	32 biti, 12 biti grayscale
Scanare film	da
Dimensiuni	16.7x11.7x3 inch
Conectare	paralel
Greutate	2.8 kg
Mențiuni	
Chiar dacă nu iese cu multe facilități în evidență scannerul prezintă un bun raport calitate/preț.	
Verdict	85

Mouse



Logitech MouseMan IFeel

O nouă inovație de la "inovatorii" Logitech.

Logitech a fost întotdeauna un inovator și nu numai un producător în domeniul mouse-ilor. Ultima idee trăznică a celor de la Logitech este tehnologia IFeel, o concepție menită să mai apropie un pic utilizatorul de PC-ul său și să ofere o nouă experiență utilizatorilor.

Ideea de IFeel se află undeva la granița între un mouse normal și force feedback. IFeel-ul nu este în nici un caz force feedback dar funcționează tot după principiul vibrației în anumite momente de utilizare ale mouse-ului. Aceste momente sunt considerate în IFeel momentele trecerii peste icon-uri, deschiderii de ferestre sau pur și simplu orice altă acțiune care are un rezultat vizibil pe ecran. Ceea ce oferă IFeel nu este însă un model de senzație adaptat în funcție de acțiune cum oferă force feedback-ul și nici pe departe motoare așa de puternice ca acestuia. IFeel oferă o senzație standard adaptată (vibrație stînga dreapta, tremurat, etc) pentru toate aceste momente. Preconfigurate de Logitech fiecare din aceste moduri de reacție poate fi setat ca acțiune care să fie activată de fiecare dată cînd mouse-ul interacționează cu un element de pe ecran.

Aplicarea tehnologiei nu a necesitat și producerea de noi

mouse, așa că Logitech a folosit modele mai vechi dar foarte performante ca suport pentru IFeel.

Mouse man-ul, prezentat și într-un număr anterior al revistei este unul dintre mouseii scumpi de la Logitech dar și cu performanțe deosebite. Mouse-ul ce beneficiază deja de noul design abordat de Logitech are 4 butoane (unul fiind reprezentat de roțița de scroll) și funcționează pe baza unui sistem optic. Considerat de Logitech ca viitorul pentru mouseii săi, sistemul optic poate conferi oarecare dezavantaje în jocuri (pierderea temporară a suprafeței de contact și coordonatelor din cauza ridicării lui) însă, în rest elimină problema bilei, curățării ei, suprafeței de lucru, fiind clar un sistem mult mai bun pentru aplicații de tip office. Conectarea mouse-ului este numai de tip USB. În pachet este inclus și software Logitech Mouseware (9.2F), excelent pentru configurarea în amănunt a șoricelului cu vibrații.

SONY Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Preț 58.3\$
Producător	Logitech
Distribuitor	Best Computers
Adresa	Elisabeta 51, București
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Conectare	USB
Nr. butoane	4
IFeel	da
Sistem	Optic
Buton scroll	da
Mențiuni	
Mouse-ul care arată în esență orientarea de viitor a Logitech: tehnologie optică, facilități deosebite și foarte multă fiabilitate.	
Verdict	92

Controller



Logitech Rumblepad

Inovații menite să te mai apropie un pic de PC.

Dacă pentru noua sa generație de mousei Logitech a pregătit tehnologia IFeel, iată că nici gamepad-urile nu au fost lăsate la o parte din calea progresului. După gamepad-ul motion sensing vine acum "Wingman Rumblepad", un gamepad care pe lângă seria obișnuită de facilități oferite de Logitech conține un sistem de force feedback un pic mai simplist, denumit "Vibration Feedback". Acesta constă în 2 motoare diferite ca mărime plasate în interiorul gamepad-ului sistem ce permite realizarea unui număr mult mai ridicat de efecte. Design-ul celor 2 mini joystick-uri este îmbunătățit fiind mult mai ușor de utilizat. Rumblepad-ul beneficiază și de throttle (din păcate cam ușor de mișcat) și de 9 butoane programabile. Design-ul este absolut excelent, gamepad-ul fiind foarte ușor de ținut și de utilizat. Este o nouă soluție excelentă oferită de Logitech celor care joacă jocuri ce necesită un gamepad.

SONY Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Preț 32.5\$
Producător	Logitech
Distribuitor	Best Computers
Adresa	Bd. Elisabeta 51, București
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Configurare	Wingman profiler
Force feedback	2 motoare
Nr. butoane	11
Mini joystick-uri	2
Conectare	USB
D-Pad	da, cu 8 poziții
Alimentare	USB
Manetă throttle	da
Mențiuni	
Un nou gamepad foarte atractiv cu un interesant sistem de force feedback.	
Verdict	96

Imprimantă



Epson Stylus Photo 1290

Cum ne-a obișnuit Epson oferă imprimante excepționale

Epson Photo 1290 este una dintre primele imprimante A3 pe care am avut posibilitatea să le testăm. Ea folosește tehnologia Micro Piezo cu care poate atinge rezoluții de tipărire de până la 2880x720 dpi. Calitatea fotografică a imaginilor tipărite este datorată cartușului color special care conține 5 culori față de numai 3 câte există la majoritatea imprimantelor color. Cartușul negru dispune de 48 de duze iar cel color de 240 duze (câte 5 pentru fiecare culoare) iar imprimanta poate produce picături de cerneală cu dimensiune variabilă (minim 4 pico-litri). Imprimanta poate tipări pe coli care pot ajunge până la formatul A3 cu o pierdere de doar 3mm la fiecare margine. Folosind setări speciale din driver se pot tipări și coli cu margini 0mm. Viteza maximă de tipărire pentru o pagină A4 este de 9.4ppm pentru text iar la tipărirea imaginilor color, variază între 1 și 5 minute în funcție de rezoluția selectată.

SONY / Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Pret: 477EU
Producător	Epson
Distribuitor	MB Distribution
Adresa	Str. Barbu Văcărescu nr. 162
Telefon	01-230.03.14
Web	www.mbd.ro
Detalii tehnice	
Rezoluție maximă	2880x720
Tehnologie tipărire	Jet Epson Micro Piezo
Număr de duze	48 negru, 5x48 color
Conectare	Paralel, USB
Memorie	256Kb
Dimensiuni	609x311x175 mm
Model	A3
Greutate	8.4 kg
Tipărire pag. color	2'55" A4 calitate medie
Viteză tipărire	9.4 ppm negru, 2ppm text și grafic, 90 - 260 sec. A4
Verdict	94

Sistem boxe



Rocco Jazz 5.1

Opțiuni multiple, calitate din păcate cam redusă.

Un produs destul de greu vandabil, dar la care atunci când investești dorești să ai o calitate excepțională, sunt sistemele de boxe și mai ales sistemele complexe cum ar fi cele 5.1. O astfel de soluție vine luna aceasta de la Rocco sub forma lui Jazz 5.1.

Punctul forte al sistemului Jazz este posibilitatea de decodare Dolby digital și Dolby Pro Logic, un avantaj prezent de altfel pe aproape orice sistem 5.1 care se respectă. Vizionarea de DVD-uri de exemplu oferă astfel o experiență cu totul deosebită. Un alt avantaj al sistemului este că acesta se poate conecta la o multitudine de dispozitive care au ieșire digitală (optica sau coaxial), sau poate primi semnal analogic. Dezavantajele sale constau însă în esența utilizării unui sistem de boxe, calitate sunetului nefiind foarte bună. În plus, subwoofer-ul fiind din plastic nu oferă o calitate a redării prea fericită iar cablurile de la sateliți sunt cam scurte.

SONY / Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Pret: 208\$
Producător	Rocco
Distribuitor	COMRACE
Ofertant	COMRACE COMPUTERS
Adresa	str. Prolungirea Severinului nr.170,
Craiova, 1100, Dolj	Telefon 051-433.400
Web	www.comrace.ro
Detalii tehnice	
Dotări	Telecomandă
Moduri audio	Dolby digital 5.1, dolby pro logic, stereo
Boxe	Subwoofer 4", 4 sateliți 3", central 2x3"
Intrări	Digital: coaxial, optic. Analogic: RCA.
Power	2500 W PMPO
Dimensiuni subwoofer	171x294x275 mm
Satelți	91x90x79 mm
Centar	295x91x215 mm
0 mare pierdere: subwoofer din plastic.	
Verdict	72

Controller



Genius Maxfighter F-330

Un nou competitor în arena force feedback

Dacă până acum Logitech sau Thrustmaster au fost regi ai joystick-urilor performante pentru jocuri, una dintre ultimele oferte Genius pare a ridica în față un nou competitor în acest domeniu. MaxFighter F33D are ca prim atu în favoarea sa force feedback-ul oferit. Chiar dacă motoarele nu sunt foarte puternice iar senzația de "force" nu se ridică la nivelul un Thrustmaster, oferta Genius este una rezonabilă. O abordare interesantă aleasă de Genius este plasarea throttle-ului pe partea superioară a joystick-ului, accesibil cu degetul mare alături de switch și de un buton de foc. Inutilă complet această abordare, nepermițându-ți să realizezi manevre inteligente simultane, majoritatea dintre noi neavând decât un singur deget mare la o mână. Plasarea butoanelor de foc este bine realizată (în stînga) pentru a fi accesibile cu mâna stîngă. Pe ansamblu nu este o soluție deosebită dar este una rezonabilă ca preț.

SONY / Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Pret: 84\$
Producător	Genius
Distribuitor	Flemingo Computers
Adresa	Otopeni, DN1, 44-48
Telefon	01-236.20.00
Web	www.flemingo.ro
Detalii tehnice	
Conectare	USB, serial
Force feedback	da
Nr. butoane	11
Hatswitch	da, 1 poziție
Trottle	da
Alimentare	Transformator
Mențiuni	
Genius oferă o serie de facilități prezente numai la marii producători de joystick-uri dar calitatea nu este una deosebită.	
Verdict	77

DVD



Liteon DVD 12x

Un DVD cu performanțe de nivel mediu.

Dacă până acum ne obișnuisem cu DVD-uri de la firme consacrate în acest domeniu, luna aceasta am fost surprinși de o unitate DVD produsă de firme LiteOn, cunoscută în principal pentru monitoare produse. Această unitate DVD funcționează folosind o tehnologie CAV (constant angular velocity) și poate atinge viteze de citire maxime de 12x la citirea DVD-urilor și 40x la citirea cd-urilor. Pentru dvd-uri transferul de date se situează între 6600-16620Kbps iar la cd-uri între 2500 și 6000kbps. Facilitățile personalizate oferite constau în reducerea vibrațiilor și zgomotului. Acestea sunt realizate cu ajutorul unui sistem ABS (Advanced Auto Balance Sistem). Cu toate acestea, indiferent de tehnologia folosită zgomotul făcut de unitate la citirea cd-urilor este totuși cam mare pentru un model 40x iar performanțele la citirea DVD-urilor nu foarte fericite. Softul livrat cu unitatea este Power DVD player.

SONY / Fotografia produsului realizată cu SONY Cyber-shot

Teste	
Contact	Pret: 69\$
Producător	Liteon
Distribuitor	Best Comp.
Ofertant	Best Computers
Adresa	bd. Elisabeta 25
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
DVD Speed	12x
UDMA	33
CD Speed	40x
Regiune	2
Greutate	1.2 kg
Interfață	IDE
Timp acces	<100ms DVD; <80ms CD
Rată transfer maximă	16620kb/s DVD; 6000kb/s CD
Teste	
SiSoft: Sandra	
CD Speed	1939
DVD Speed	4967
Verdict	72

Sisteme de sunet

TOP 5
XtremPC
05.2001



Contact	Desktop XP	Platinum 5.1	Surround 5.1	Montego II Plus	Vortex II Quad
Producător	Hercules	Creative	Creative	Turtle Beach	Videologic
Distribuitor	Ubi Soft	Flamingo	Flamingo	Best Computers	Best Computers
Telefon	(01) 231 67 69	(01) 791 20 06	(01) 791 20 06	(01) 314 76 98	(01) 314 76 98
Preț	130\$	194\$	172\$	99\$	N/A
Caracteristici					
Chipset	Crystal CS 4630	EMU10K1	EMU10K1	Areal Vortex 2 8830	Areal Vortex 2 8830
Hard Voices DirectSound	32	32	32	32	32
Hard Voices DirectSound3D	32	32	32	32	32
Ieșire boxe	2+2+2+2	2+2+2	2+2+2	2+2	2+2
Conectori	4USB, Joystick, mic., căști, SPDIF (in, out-optic+RCA), midi in/out, line-in, ieșiri (6)	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, SPDIF (in, out-JACK, RCA), căști, line-in, midi in/out	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, digital out	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (in, out-optic+RCA), line in, mic., joystick	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (out-optic), line in, mic., joystick
EAX/A3D/DirectSound 3D	DS3D, A3D1.0, EAX2.0, I3DL2	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D
Notă caracteristici	94	92	70	79	68
Utilizare procesor					
DirectSound 44 Khz 32 voci 16bit	0	0	0	3.19	0
DirectSound3D 44Khz 32voci 16 bit	2.6	2.92	2.92	4.09	3.09
Nota utilizare procesor	100	89.26	89.26	48.03	66.5
Notă finală	95.8	91.17	70.87	69.87	67.55






Scanere A4

TOP 5
XtremPC
05.2001



Contact	Astra 6450	HR 7	UT12	5300C	HR 6
Producător	Umax	Genius	Plustek	HP	Genius
Distribuitor	Group Transilvae	Flamingo Computers	K-Tech	BEST Computers	Flamingo Computers
Telefon	(01) 411.98.11	(01) 791.20.06	(01) 222.20.36	(01) 312.55.24	(01) 791.20.06
Preț	446EU	125\$	N/A	141.3\$	86\$
Caracteristici					
Rezoluție optică	600x1200	1200x2400	600x1200	1200x1200	600x1200
Rezoluție hard	9600x9600	24000x24000	19200x19200	9600x9600	19200x19200
Adâncime culoare Color/Grayscale	42bit / 14bit	48bit / 16bit	48bit / 12bit	36bit / 8bit	48bit / 8bit
Scanează film Diapozitiv/Negativ	Da	Da	Da	Nu	Da
Conectare	Firewire	USB	USB	USB, Paralel	Paralel
Greutate	4.45 kg	N/E	2.9 kg	8/16	N/E
Dimensiuni	18.5/12.3/5.2 inch	17.3/10.1/4 inch	16/10.2/4.2 inch	12/20/4 inch	17.30/11.4/4 inch
Notă caracteristici	71	87	68	53	60
Performanțe					
Viteză					
Timp calibrare	10	5	3	30	15
Timp scanare high quality	25	105	45	82	60
Timp scanare standard	16	25	26	28	31
Timp scanare A4	21	90	128	43	61
Notă viteză	95	60	67	62	57
Notă calitate	35	32	35	35	30
Notă finală	85.95	83.15	79.00	71.25	68.40

Camere foto digitale

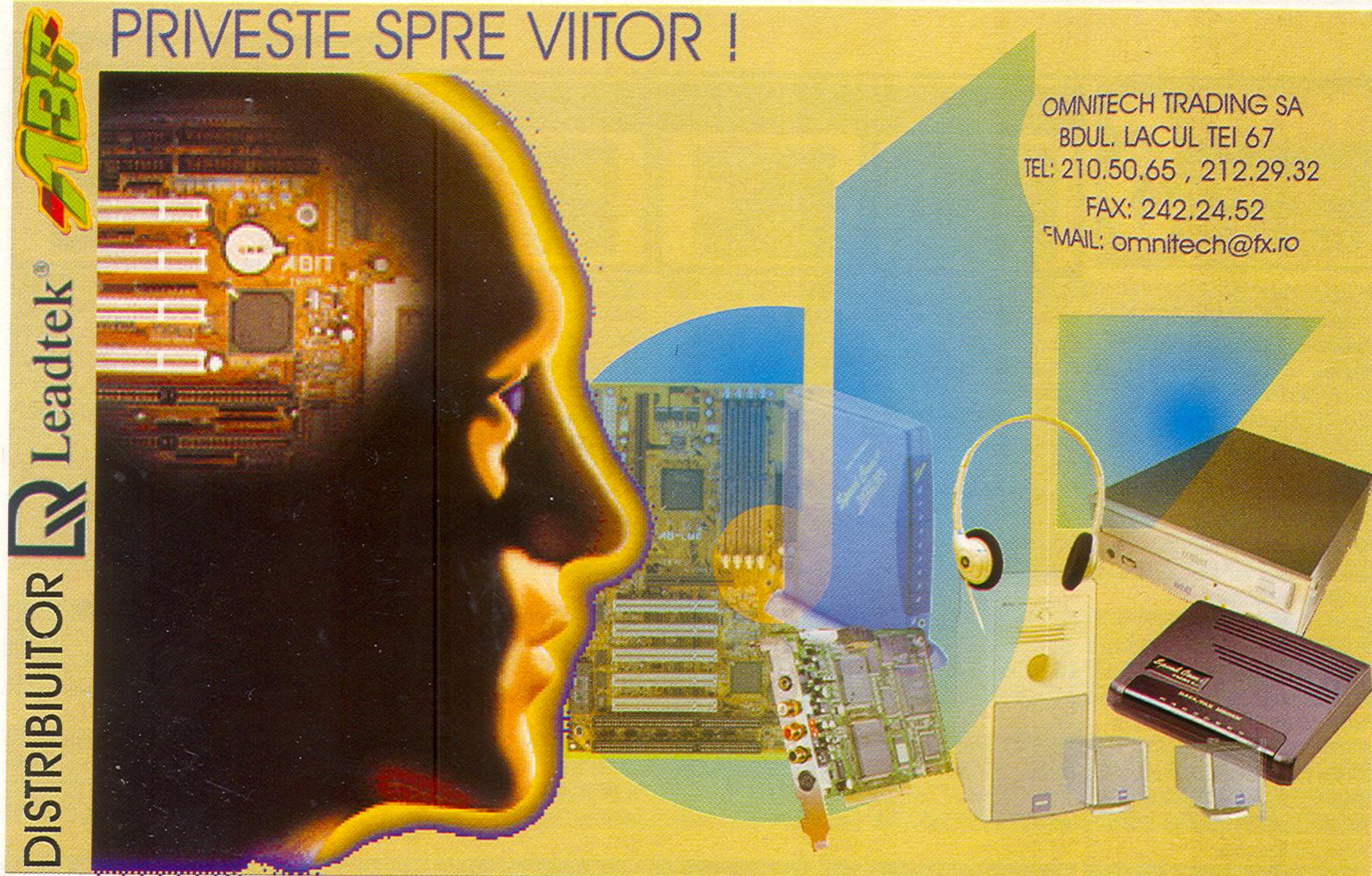
	E10	4900z	DSC S70	F505	4700z
TOP 5 XtremPC 05.2001					
Contact					
Producător	Olympus	Fuji	Sony	Sony	Fuji
Distribuitor	MGT Educational	Balkan Foto	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Balkan Foto
Telefon	01-232.88.94	01-230.87.77	01-791.20.06	01-791.20.06	01-230.87.77
Preț	2468EU	3269DM	1179\$	1399\$	2600DM
Caracteristici					
Senzor CCD	4 mega pixeli	2.4 mega pixeli	3.34 mega pixeli	2.1 mega pixeli	2.4
Rezoluție max.	2240x1680	2400x1800	2048x1536	1600x1200	2400x1800
Stocare	Smart M./Compact Flash	Smart M. 16Mb inclus	memory stick 8Mb inclus	memory stick	Smart Media 16Mb
Compresie	JPEG, TIFF, SHQ	JPEG, TIFF	JPEG, TIFF	JPEG	JPEG
Dimensiuni	128x105x178 mm	4.3x3.1x3.7"	117x70x65	107x62x136 mm	78x97.5x32.9 mm
Alimentare	4AA sau 2xCR-V3	acumulator NP-80	Info Lithium MP-FM50	Info Lithium MP-FS11	2 baterii AA
Special	View Finder real, telecom.	captură film 320x240	captură film MPEG	captură film 320x240	captură film
Conectori	USB, TV	USB, TV	320x240, USB, TV	USB, TV	USB, TV
Zoom optic	4x	6x	3x	5x	3x
Zoom digital	nu	2x	5x	2x	1.8x
Flash	da 6.3 m	da 4.5 m	da 2.5 m	da	da 4 m
Greutate	1048 g	450 g	420 g	475 g	280 g
Notă	98	90	85	78	72

PRIVESTE SPRE VIITOR !

Leadtek®

DISTRIBUITOR

OMNITECH TRADING SA
BDUL. LACUL TEI 67
TEL: 210.50.65 , 212.29.32
FAX: 242.24.52
E-MAIL: omnitech@fx.ro

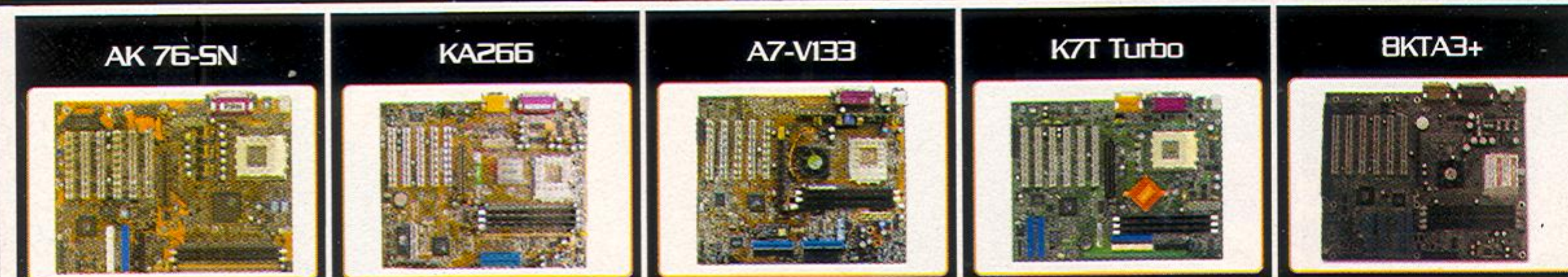


Plăci video - Performanță maximă



Contact	Winfast GeForce3	Prophet III	Winfast Ultra	Prophet Ultra	V7700 Ultra
Producător	Leadtek	Hercules	Leadtek	Hercules	ASUS
Distribuitor	Skin Media	Ubi Soft	Skin Media	Ubisoft	AGER
Telefon	01-231.50.97	01-231.67.69	01-231.50.97	01-231.67.69	01-336.93.18
Pret	476\$	458\$	357\$	438\$	437\$
Caracteristici					
GPU	GeForce3	GeForce3	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra
Tehnologie fabricație	0.15 microni	0.15 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz
Memorie	64 Mb	64 Mb	64 Mb	64 Mb	64 Mb
Frecvență procesor	200 Mhz	200 MHz	250 MHz	250 MHz	25 MHz
Frecvență memorie	460 MHz	460 MHz	460 MHz	460 MHz	460 MHz
Fill Rate	800 mpix/sec.	800 mpix/sec.	1000 mpix/sec.	1000	1000
Lățime bandă memorie	7360 Mb/sec.	7360 Mb/sec.	7360 Mb	7360	7360
Notă caracteristici	99	99	90	90	90
Dotări					
	DVI	DVI	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	Heatsink memorie, Bundle 4CD
Notă dotări	99	99	94	94	92
Performanțe 1280x1024x32					
3DMark 2001	4018	4006	2946	2938	2932
Quake 3	98.5	101.5	80.9	79.7	80.4
Winbench	815	819	816	815	807
Nota performanțe	99	99	88	87.5	87.2
Notă finală	99	99	90.6	90.5	89.7

Plăci de bază socket A



Contact	AK 76-SN	KA266	A7-V133	K7T Turbo	BKTA3+
Producător	DFI	IWILL	ASUS	MSI	EpoX
Distribuitor	Tape Computer	Skin Media	ICG/AGER	Flamingo	Elsaco
Telefon	01-330.57.83	01-231.50.97	01-221.73.43/01-336.93.17	01-222.50.41	01-323.21.56
Pret	127\$	169\$	133\$	112\$	134.9\$
Caracteristici					
Chipset	AMD760	AliMagik 1	KT133A	KT133A	KT133A
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
FSB	100-181 (1MHz)	100-160	90-166	100-166 MHz	100-120 (19)
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/6	1/5	1/5/0/1	1/6	1/6/1
Memorie maximă	2Gb (DDR)	3 Gb (DDR)	1.5 Gb	1.5 Gb (SDRAM)	1.5 Gb
ATA	100	100	66/100	100	33/66/100
Notă caracteristici	97	94	92	93	92
Dotări					
Chipset sunet	nu	CMEDIA 8738	N/A	AC'97	AC97
Alte dotări	cooler chipset	-	Cooler chip	+2USB	Raid (HPT 370), +2 USB, cooler, afișaj
Notă dotări	96	97	93	91	93
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	7279	6813	6903	6487	6836
Quake 3 (Normal Game Off)	173.5	157.4	156.3	156	155.8
SiSoft Sandra Memory	482	421	411	404	382
Notă performanțe	98	92	91	91	89
Notă finală	97	94.3	92	91.6	91.3

Plăci video - performanță medie

TOP
XtremPC
05.2001
5



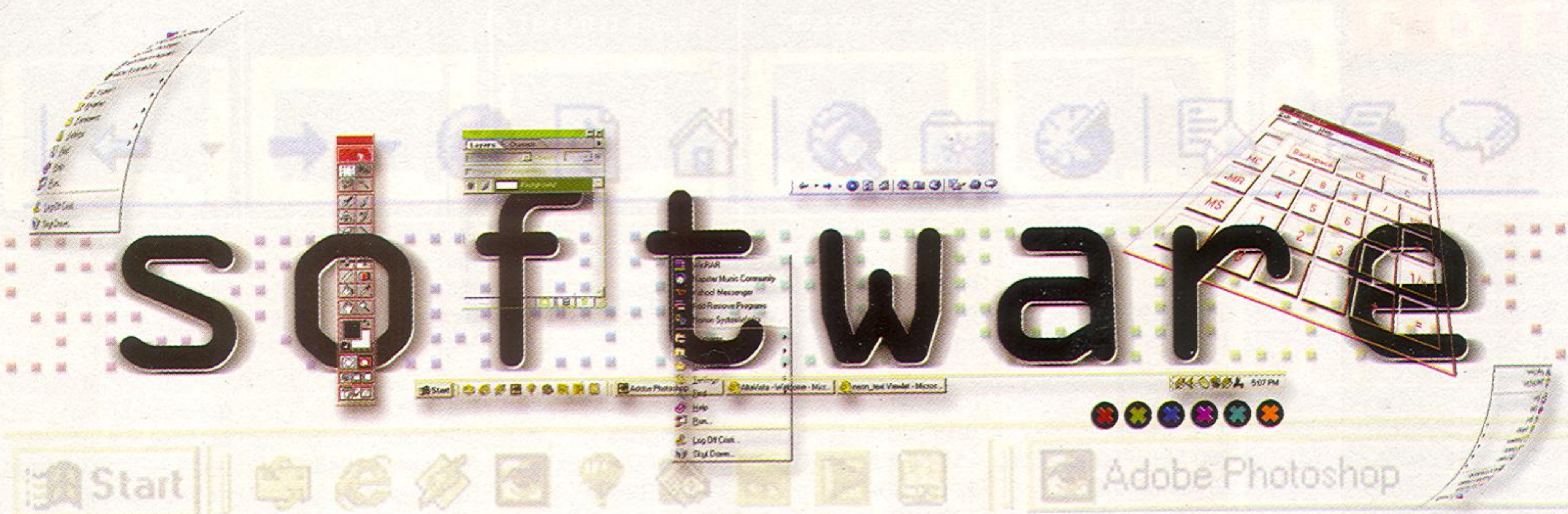
Contact					
Producător	ASUS	ATI	Leadtek	Hercules	Hercules
Distribuitor	AGER	Flamingo	Skin Media	Ubi Soft	Ubi Soft
Telefon	01-336.93.18	01-791.20.06	01-231.50.97	01-231.67.69	01-231.67.69
Pret	171.5\$	115\$	132\$	113\$	102.3\$
Caracteristici					
GPU	GeForce 2 MX	Radeon	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX	GeForce2 MX
Tehnologie fabricație	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536
Memorie	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	64 Mb SDRAM
Frecvență procesor	175 MHz	160 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Frecvență memorie	166 MHz	160 MHz	166 MHz	183 MHz	183 MHz
Fill Rate	700 MTex/sec	1.5 GTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec
Lățime bandă memorie	2.73 Gb/sec	2.7 Gb/sec	2.73 Gb/sec	2.9 Gb/sec	2.9 Gb/sec
Notă caracteristici	92	84	96	96	92
Dotări					
	TV Tuner, AVI, TV Out, VR Out, Bundle (6CD)	Bundle (3CD)	Radiator mare, LED-uri hardware monitor, Bundle (2CD), TV-Out	TV Out (S/VHS), Bundle (3CD)	
Notă dotări	100	60	83	85	80
Performanțe 1024x768					
3DMark 2000	3122	4242	3090	3394	3256
Quake 3	51.4	62.8	50.8	56.3	57
Winbench	807	815	813	813	814
Nota performanțe	86.18	100	92	90.05	83
Notă finală	96.1	92	88.3	87	85

Plăci de bază i815

TOP
XtremPC
05.2001
5



Contact					
Producător	DFI	ASUS	Intel	ASUS	IWILL
Distribuitor	Tape Computer	ICG	Maguay	AGER	Skin Media
Telefon	01-330.90.22	01-221.73.43	01-210.38.09	01-336.93.17	01-231.50.97
Pret	102\$	139\$	N/A	183\$	125\$
Caracteristici					
Chipset	i815E	i815E	i815E	i815E	i815E
Format	ATX	ATX	ATX	micro ATX	ATX
FSB	66-133	66-133	66-133	66-133	66-200
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/5/0/1	1/6/0/0	1/5/0/1	1/3/0/1	1/5/0/1
Memorie maximă	512	512	512	512 Mb	512 Mb
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100
Notă caracteristici	90	95	90	80	90
Dotări					
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97	AC97	Placă de sunet
Placă video	i752	-	i752	i752	C-MEDIA 4.1
Alte dotări	OCK	OCK, +2USB	rețea, conector DVI	Placă de rețea 3COM 2 USB	
Notă dotări	85	70	98	100	80
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	5911	5949	5876	5909	5771
Quake 3	141.8	141.5	140.7	135.3	133
SiSoft Sandra	287	296	284	251	245
Notă performanțe	98.7	99.93	97.94	92.97	90.98
Notă finală	96.43	96.19	95.95	91.15	90.01



Goana după 3D



Adrian Dorobăț

Internetul face ce face și captează eforturile tuturor producătorilor de software, care se străduie să realizeze aplicații pentru Internet sau să integreze suport pentru rețeaua rețelilor în programele lor. După ce a fost o vreme la modă în perioada VRML, 3D-ul a trecut pentru o vreme pe un plan secundar, capacitatea conexiunilor limitând posibilitatea de implementare a unei dimensiuni suplimentare, fie ea chiar una virtuală (imaginea de pe ecran este încă 2D). În ultimul timp însă, cea de-a treia dimensiune revine în forță, recuperând cu pași mari timpul pierdut. Plugin-uri gen Viewpoint sau Web Driver reușesc să redea content 3D la o calitate foarte bună și viteze de transfer rezonabile. Și apariția lui Shockwave 3D va pune definitiv punctul pe în această problemă. Iar cu programe ca Adobe Atmosphere și Integra Insight simulările VRML ale realității se îndreaptă către perfecțiune. Nu ar fi de mirare, ca în doar câțiva ani, realitatea virtuală din romanele lui Gibson să devină un fapt de viață, tehnologia impunând schimbări socialului. Cât despre aspectele erotice ale realității virtuale, ar fi bine să faceți rost de un GeForce 3. Corpul uman are cam multe poligoane.

CINEVA ACOLO SUS NU IUBEȘTE MICROSOFT

XEROX INTERZICE FOLOSIREA XP-ULUI BETA

Xerox a interzis celor 50.000 de angajați ai companiei să mai instaleze versiunea beta a Windows-ului XP, după ce respectivul sistem de operare a cauzat un crash major al rețelilor interne ale companiei, anunță msnbc.com. "S-au petrecut trei căderi majore ale rețelei de calculatoare ce aparțin reprezentanței noastre din El Segundo, California", a afirmat un

purtător de cuvânt al companiei. "Sursa problemei a fost detectată fără urmă de îndoială: calculatoare cu Windows XP beta atașate rețelei Xerox." Xerox afirmă că noul sistem de operare de la Microsoft nu este compatibil cu unele periferice PC utilizate în procesul de producție. Angajații care vor fi prinși cu Windows XP beta pe calculator vor fi muștrați disciplinar și vor plăti din

buzunarul lor propriu cheltuielile legate de punerea pe picioare a rețelei. Detalii: www.msnbc.com



SE PARE CĂ NICI O PROTECȚIE NU ESTE SIGURĂ

Codul SDMI a fost descifrat

Un grup de cercetători de la Universitatea Princeton vor să publice o lucrare în care să demonstreze cum au spart toate cele patru variante ale codului de protecție, propus de consorțiul Secure Digital Music Initiative, pentru protejarea melodiilor în format digital dar, SDMI amenință că îi va da în judecată dacă își vor face publice descoperirile. "Din nefericire, dezvăluirile pe care intenționați să le faceți pot avea consecințe neaștep-

tate și pot duce în mod direct la distribuirea ilegală a unor materiale asupra cărora există copyright." Organizația SDMI, din care face parte și Sony, oferise totuși cu ceva timp în urmă 10.000\$ celui sau celor care vor reuși să spargă o variantă de test a codului de protecție într-un concurs ce a durat de pe 15 septembrie pe 8 octombrie anul trecut.

Detalii: <http://www.sdmi.org>

PINGUINUL LOVEȘTE DIN NOU

A fost lansat Red Hat 7.1



Detalii: www.redhat.com

Red Hat a anunțat disponibilitatea versiunii 7.1 a sistemului de operare Red Hat Linux. Acesta include kernel 2.4 și suport SMP pentru sistemele multiprocesor Intel. Printre îmbunătățiri se numără: interfață grafică pentru installer, desktop funcțional și noi instrumente pentru configurarea serverelor.

Pe scurt

Blender are necazuri
Compania producătoare a programului de grafică Blender, Not A Number, a anunțat oficial că a dat faliment și că nu au găsit încă un investitor dispus să îi susțină. Se pare că strategia gratuității nu prea merge...
www.blender.nl

Familiarizați-vă cu XP
Dacă vreți să știți mai multe despre Windows XP, la adresa de mai jos găsiți o oră de streaming video despre noile caracteristici ale sale.
<http://windowsxp.devx.com/articles/video.asp>



Soft Mail

Adrian Dorobăț "Pune mâna și fă rost de un font românesc, cu -R în coadă și instalează-l și acasă și la școală, ca să nu mai ai probleme. S-ar putea să te chinui ceva până te obișnuiești, dar e spre binele tău".

Remus Necșulescu

Salut! Am un Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 și lucrez cu sistemul de operare Windows 98 Second Edition. De curând am avut ceva probleme (niște viruși). Fraților, sunt disperat! Acel virus a intrat în Windows System, un fișier care se numește "flcss.exe" și se folosește de niște dll-uri din sistem (kernel32, user, șamd) și nu poate fi șters, băgat în carantină, reparat și alte chestii. Norton Anti-Virus mi-l recunoaște a fi virusul "W32.FunLove.4099". Îmi infectează toate fișierele .exe și .com (la prima scanare mi-a găsit 2000 infectate) și câteodată nu mai pot fi folosite. Întrebare: Există vreo soluție în afară de formatare? Dacă da, spuneți-mi-o și mie, că n-am reușit să îi dau de cap. Mulțumesc!

Pentru a scăpa de virus există două metode: automat, folosind un mic program pe care îl găsești la <http://www.symantec.com/avcenter/venc/data/fix.dos.funlove.4099.html> sau manual, urmând următorii pași: Pornesti Windows-ul în Safe Mode, scanezi cu Norton Antivirus, pe care îl pui să caute "flcss.exe" și îl ștergi de peste tot de unde îl găsești. Apoi restartezi calculatorul și ar trebui să fie în regulă. Apropos de asta, unul din răspândicii virusului este chiar Microsoft (http://news.cnet.com/news/0-1003-200-5728963.html?tag=mn_hd). Toate fișierele downloadate între 19 și 20 aprilie de pe un server infectat pe care nu fusese instalat software antivirus conțineau virusul FunLove. Vezi poate poți să îi dai în judecată.....:P

Adi Grigoruță

Aș vrea să vă întreb cum se pun

în 3DStudio Max 3 texturile de bmp la obiecte că mă chinui de trei zile și nu reușesc să le pun decât pe cele pe care le are în Library.

Apasă tasta "M" pentru a deschide "Material Editor", selectează un material, apoi din secțiunea "Maps", dă un click pe butonul de la cea de Bump. Din lista care apare selectează "Bitmap". Dă-i apoi calea până la imaginea pe care vrei să o folosești ca bumpmap. Gata!

Alexandru Tamba

Aș vrea să vă rog să îmi dați numele unui program de monitorizare a timpului petrecut pe Internet și a modului în care aș putea să îl procur (Și, da, numele meu are un înțeles ascuns).

Programe sunt multe. Găsești o colecție la <http://tucows.technet2000.com.au/time95.html> Numele tău are un înțeles ascuns? Noi n-am reușit să îl descoperim așa că am forwardat mail-ul celor de la BSA, spunându-le că ai instalate pe calculator copii pirat de Windows 1.0, 3.1, 95, 98, ME și XP. O să spui tu și ce marcă de lapte praf ai băut când erai mic...

Remus Mate

Am și eu o problemă: în Windows ME nu mai merge DOS-ul. Când dau dublu clic pe un program de DOS, îmi apare un mesaj că trebuie să rulez programul de setup încă o dată. Bine, dar când vreau să rulez programul ăla, îmi apare un mesaj idiot: "Various mismatched components installed to this computer. Please run setup program again". Na! Ce să fac?

Unde ai fost până acum de te surprinde faptul că în Windows ME nu merge DOS-ul? Dacă vrei să îți mergă bine programele de DOS, folosește Windows 98 Second Edition.

Cosmin

1. Acum câteva luni am avut probleme cu windowsul (instalasem Norton Utilities)..nu știu ce schimbări a produs programul dar nu-mi mai mergea de loc "aparatu". La început îmi dădea eroare ca Himem.sys is missing... Ce am făcut eu: am reinstalat Win 98 după multe fire de păr smulse ori pumni trași în perete... a mers minune... am crezut că problemele mele s-au oprit aici... nici gând după..în zilele de azi...am încercat să-mi instalez iar winu' și iar aceeași problemă. Ce să-i mai fac mă calca pe nervi..

2.am acasă de făcut mii și mii de proiecte... toate bune și frumoase... le scriu (și nu mai stau pe net) le copii pe dischetă... le duc la școală.. Aici vine problema nu-mi deschide documentele... sau dacă reușește îmi apar tot felul de semne ciudate (pătrate și romburi etc).Ce să fie de vină? Nu se potrivește versiunea mea de word (word 2000) cu cea de la școală... nu suportă caractere ca "ă", "î", "ș"...??

3.am auzit foarte multe persoane spunând ca directX7 este mult mai recomandat decât directX8.Ei spun că din cauza lui am avut probleme cu windowsul și că este foarte instabil, mai spun că el poate fi folosit doar pe sisteme foarte performante. E adevărat? Care anume?

4.în sfârșit... am extras de pe un cd nfs5-2000. Îmi apare faimoasa imagine cu Porshu acela marfă și după aia

imaginea se face complet albă...I-am dat și unui tovarăș de al meu la el merge perfect și are și configurație mult mai slabă decât a mea....Să lipsească oare vreun dll??

1. Când ți-ai pus din nou Windows-ul ai instalat și Norton Utilities?

Problema s-ar putea să fie de la CleanSweep, dacă l-ai folosit. S-ar putea să fi șters niște chestii utile.

2. De vină este faptul că scrii cu Times New Roman sau mai știu eu ce și folosești varianta Central European cu suport pentru așa zisa tastatură românească, suport care s-ar putea să nu fie activat și la școală. Pune mâna și fă rost de un font românesc, cu -R în coadă și instalează-l și acasă și la școală, ca să nu mai ai probleme. S-ar putea să te chinui ceva până te obișnuiești, dar e spre binele tău.

3. Cele foarte multe persoane nu știu ce vorbesc. Dacă e ceva, DirectX 8 e mai stabil decât DirectX7 și nu trebuie să ai un sistem performant ca să îl utilizezi. Și în plus n-ai putea să te joci nici unul dintre jocurile care urmează să apară fără DirectX8.

4. S-ar putea să ai probleme cu driverii. Instalează din nou driverii pentru placa video, apoi instalează și DirectX 8 pentru orice eventualitate. Și ce vrei să spui cu "am extras de pe un CD"? Ai cumva versiunea pirat? :P

Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la soft-mail@xtrempe.ro. Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeu 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.

<http://www.adultpdf.com>

Created by TIFF To PDF trial version, to remove this mark, please register this software.

Programe de care ai nevoie

Quick Time 5



Fără discuție cea mai bună aplicație pentru vizionarea de secvențe video streaming de pe Internet, Quick Time tocmai a ajuns la versiunea a cincea, fiind îmbunătățită cu suport pentru Cubic VR (panoramă la 360 de grade), skinuri pentru interfață, Flash 4 și un nou codec pentru Digital Video. Dacă aveți legătură bună la Internet, alegeți Quick Time 5 pentru a viziona trailere sau alte secvențe video.

www.apple.com

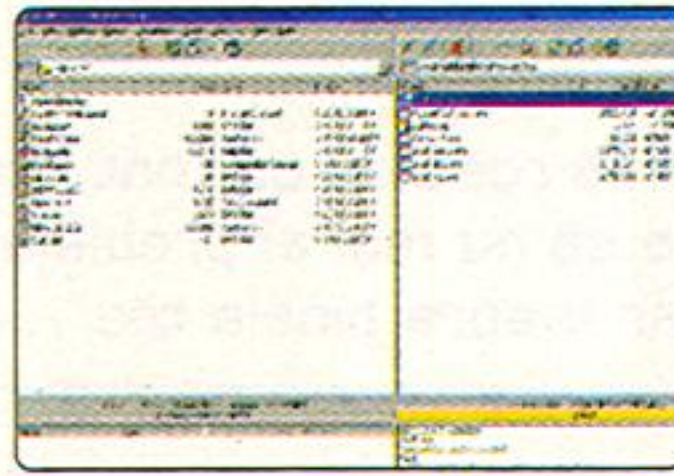
X-teq Xsetup



Cu ajutorul acestui mic program utilitar puteți schimba în bine modul în care funcționează Windows-ul, indiferent de versiune: opțiuni ascunse, adăugarea de opțiuni în meniurile contextuale click dreapta, tweaks pentru plăcile video Nvidia, 3dfx și Ati, creșteri de performanță prin optimizarea folosirii memoriei și multe altele. Există riscul să faceți sistemul să funcționeze și mai prost, dar vorbim de Windows aici...

www.xteq.com

Flash FXP



Unul dintre cele mai căutate managere de download pentru site-urile FTP, deși eu personal prefer în continuare BulletProof FTP. Interfața este funcțională, asemănătoare cu a Explorer-ului din Windows și programul este foarte eficient. Din două apăsări de butoane puteți să începeți să downloadați. Are opțiuni de crash recovery și, după cum spune și numele, de transfer server-to-server(fxp).

www.flashfxp.com

Acrobat Reader 5



Nici nu știi când ai nevoie să citești un PDF. Adobe Acrobat Reader 5 aduce posibilitatea adnotării documentelor prin intermediul Internetului, salvarea în format Rich Text Format a conținutului și completarea de formulare Acrobat care arată identic cu originalul tipizat, astfel încât să poată fi completate și multiplicare fără probleme. E gratuit și disponibil de pe site-ul Adobe, care tocmai a fost reînnoit.

www.adobe.com

Global DivX Player



Este un program pentru vizionarea filmelor codate cu DivX, dar poate reda și majoritatea celorlalte formate cunoscute de Media Player, fără a folosi atâtea resurse ca acesta. Printre caracteristici se numără o interfață îngrijită, consum mic de resurse, suport pentru subtitruri și redarea fișierelor DivX incomplete, shortcut-uri pentru fast-forward și rewind de jumătate de secundă. Merge în toate versiunile de Windows.

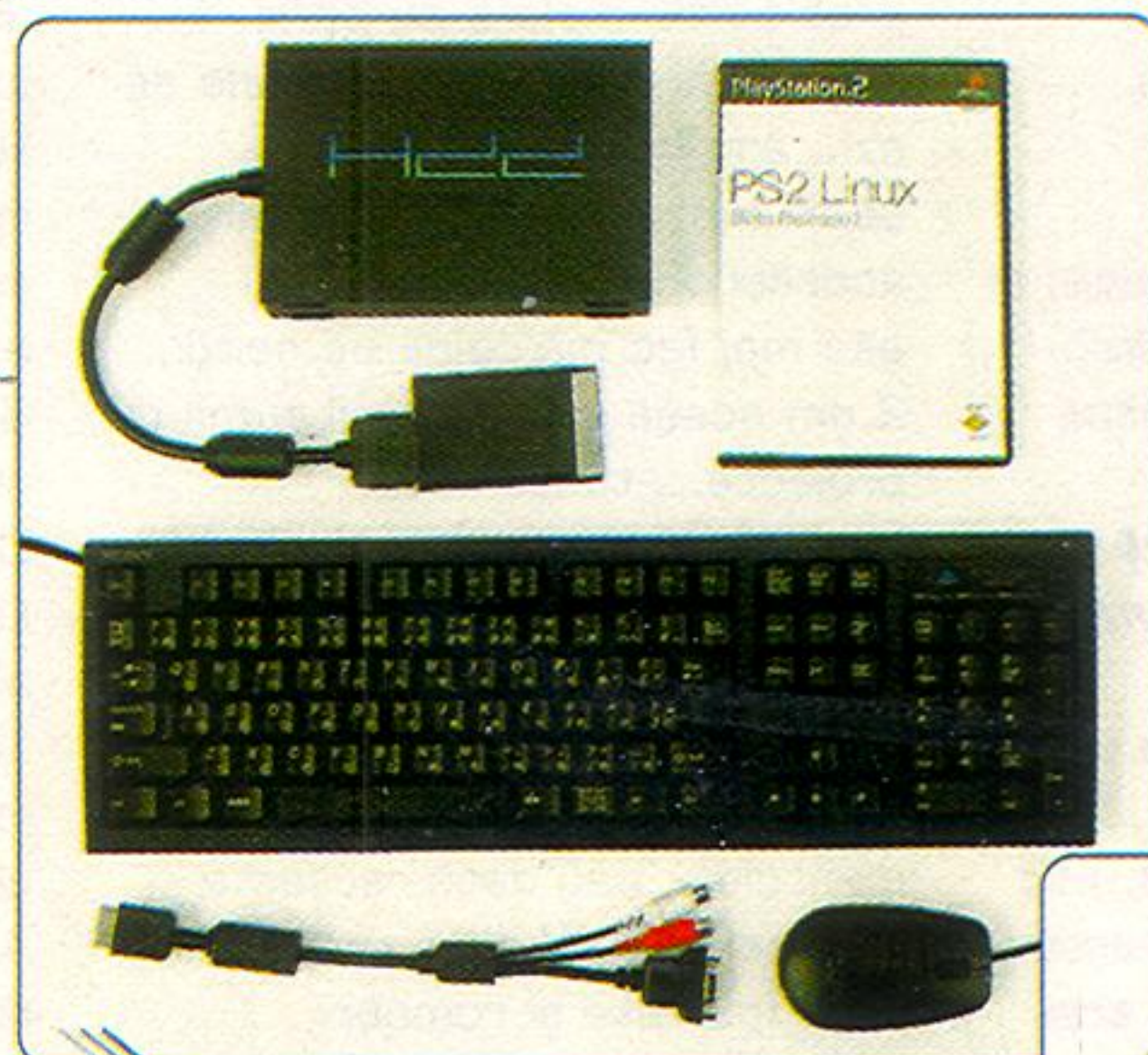
www.gdivx.com

Iesind din Windows

Povestea Pinguinului

Nu e tocmai ceea ce v-ați așteptat, însă este o veste interesantă: Sony a anunțat că va porta Linuxul pe PlayStation 2. Sony afirmă că hotărârea a fost luată în urma examinării unei petiții înduioșătoare semnată de peste 6000 de persoane, petiție care își are originile undeva pe site-ul <http://www.fakeroot.net/ps2linux>. Conform paginii oficiale PlayStation din Japonia, va exista o versiune beta a unui PS2 Linux Kit, 1000 de bucăți urmând a fi vândute cu 200\$ fiecăruia doritor. Kitul va fi format dintr-o unitate externă HDD cu 10Mb Ethernet socket conectată pe portul PCMCIA al consolei, găsit doar pe unele din versiunile inițiale de PS2, un adaptor VGA și mouse și tastatură USB. Va mai fi prezent firește și sistemul de operare Linux/X11 însoțit de surse, manuale tehnice, vector units, precum și un API grafic low level și drivere MESA pentru partea grafică.

- Linuxul capătă tot mai multă atenție și iată că există Macromedia Flash pentru



Cam așa va arăta kitul de Linux pentru PlayStation 2.



Linux, o variantă de Real Player pentru el, permițând vizionarea de secvențe video în regim streaming, iar ultima portare a unui joc pe această platformă - este vorba de Rune - a fost încununată de succes.

- Și, pentru că tot suntem la capitolul Linux, a fost lansat Linux Mandrake 8. Printre caracteristici se numără: KDE 2.1.1, Gnome 1.4, kernel 2.4.3 și implemetare de antialiasing

- OpenOffice a fost portat și pe Mac OS X. OpenOffice este bazat pe Sun StarOffice și este o compilație de utilitare software de birou absolut gratuită, de care se vor bucura de acum și posesorii de Mac-uri.

Update-uri

Soluții Corel

Nu a trecut mult de la apariția ultimei versiuni a cunoscutului program de grafica 3D, și iată că, deja se simte nevoia unui patch. Acesta corectează câteva din problemele legate de render-ul ActiveShade (respectiv randarea reflexiilor anisotropice, a bump-map-urilor și a scenelor x-ref), normalizează efectele comenzilor Chamfer Edge pe obiectele texturate și UVUnwrap pe obiectele din patch-uri și adaugă opțiunea de Terminate prin apăsarea tastei Escape la calcularea dinamicii pentru sistemele de particule. Update-ul poate fi găsit la adresa <http://www2.discreet.com/support/max/index.html>

Millenium va face shutdown

A apărut deja versiunea pentru developeri de la DirectX 8.1. Ea este considerată beta, și pe

bună dreptate, deoarece face o mulțime de probleme. Intenția este ca această versiune să fie inclusă pe CD-ul cu Windows XP. Sperăm că în final va funcționa mai bine decât DirectX 8.0, deoarece majoritatea betatestelor de la WindowsXP s-au plâns de slabele performanțe 3D ale sistemului de operare, atât în programele de grafică cât și în jocuri. Pe net existau câteva site-uri ilegale de download pe care va trebui să le găsiți singuri.

Noi semnături

Sistemul de operare de la Sun a fost updatat recent, noile caracteristici intenționând să simplifice utilizarea, Solaris nefiind tocmai unul dintre cele mai prietenoase OS-uri.

www.sun.com

Plugin-uri

Stitch

Digimation este cea mai importantă firmă producătoare de pluginuri pentru 3D Studio Max, oferta lor fiind de departe cea mai variată. Printre multele pluginuri se numără și Stitch, un add-on care simplifică crearea de veșminte în Max. Chiar dacă v-ați jucat cu mașinuțe în loc de păpuși când erați mici, se poate dovedi util să aveți cu ce vă îmbrăca modelele. Stitch oferă Garment Maker, o opțiune care vă permite să creați întregi garderobe prin alipirea unor

tipuri diverse de material. Haine cu buzunare sau cu piele în față și mătase în spate nu mai sunt o imposibilitate. Hainele se pliază pe model înainte de începerea animației, deci vă puteți da seama de aspect fără a randa foarte multe cadre. De asemenea, Stitch poate fi utilizat pentru crearea de draperii, așternuturi sau chiar corturi. Fiind complet integrat în Max, Stitch se supune efectelor din acesta (Gravity, Wind, etc), dinamica fiind oarecum asigu-



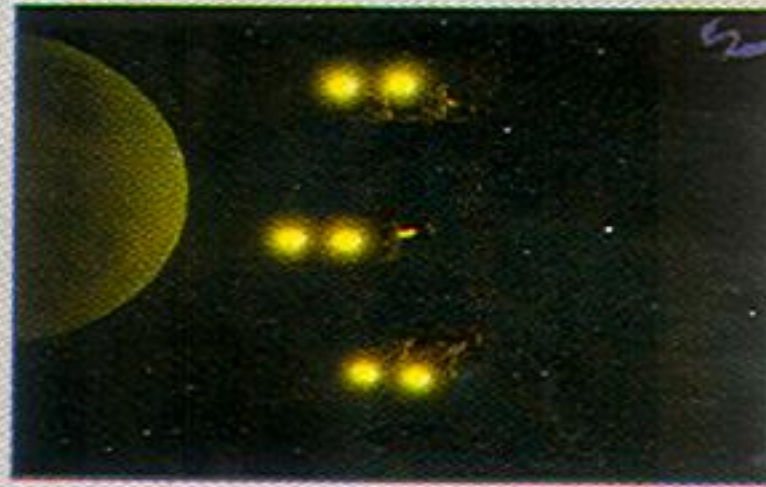
rată.

Program gazdă	3D Studio Max
Producător	Digimation
Adresă web	www.digimation.com

Web Driver

Wild Tangent se ocupă cu implementarea 3D-ului în Internet ca să folosesc o exprimare mai clară. Folosind tehnologia WebDriver, bazată pe un plugin care se instalează frumuseț în Internet Explorer, Wild Tangent a creat o mulțime de jocuțe ce pot fi jucate în regim de streaming direct de pe site-ul companiei. Ultima adăugire în colecție este Sabre Wing, un shot-em-up cu tentă strategică ce aduce a Wing Commander, wingmen-ii fiind și ei

prezenți la datorie. Iluminare dinamică, efecte cu particule, spațiu de desfășurare imens (este totuși un joc care se desfășoară în spațiul interstelar). Cerințele de sistem nu sunt foarte mari (Pentium II 300 Mhz, 64 Mb de RAM, Video Direct3D 4Mb) și viteza este foarte bună în condițiile Internetului prin cablu. Și cel mai important, toate jocurile sunt absolut gratuite, iar calitatea lor nu lasă de dorit ca în cazul majorității freeware-urilor.



Program gazdă	I.E.
Producător	Wild Tangent
Adresă web	www.wildtangent.com

Smells like almonds

Smells like almonds este un nume excesiv de criptic pentru un set de shadere procedurale puse laolaltă de o mică firmă pe numele ei - bhodiNut. Ele funcționează ca plugin pentru Cinema XL 6 și au fost achiziționate de Maxon în vederea includerii în CinemaXL 7. Nucleul este constituit din 6 3d shading engines care adaugă programului de bază caracteristici gen multi-layered specularity, metal anisotropic, volume shader pentru piatră și lemn și

translucent backlighting. Acestea li se adaugă încă o duzină de shadere 2d, care pot fi plasate în oricare din canalele de material ale unui obiect incluzând 25 de tipuri de zgomote și tot soiul de modele procedurale: pătrățele, hexagoane, triunghiuri, etc. Avantajul shaderelor procedurale este că arată la fel indiferent de rezoluția la care este renderizată imaginea. Dezavantajul este că procesorul va fi solicitat la maxim. Dar rezultatul final contează, nu?



Program gazdă	Cinema XL
Producător	bhodiNut
Adresă web	www.bhodinut.com

Pe scurt

Macromedia a anunțat că cea mai nouă versiune din seria Director: Macromedia Director 8.5 Shockwave Studio va avea suport pentru 3D Studio Max 4, un plugin pentru programul de la Discreet permițând exportul de animații din Character Studio, de efecte dinamice din Reactor. Programul va folosi tehnologia MultiRes de la Intel, aceeași care a fost integrată în Shockwave 3d, pluginul pentru browserele de internet de la Macromedia.

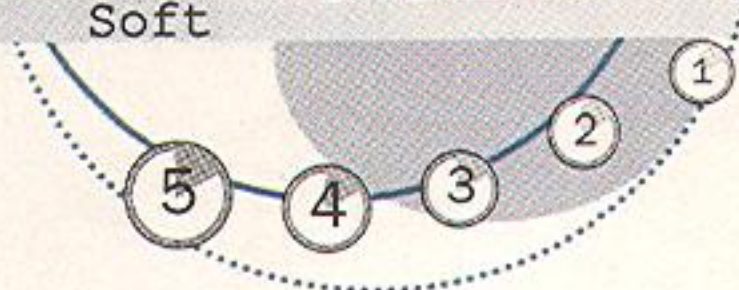
Detalii:
www.macromedia.com

Discreet a anunțat disponibilitatea pluginului Reactor pentru 3D Studio Max. Bazat pe un SDK creat de Havok Interactive, Reactor poate reda dinamica solidelor și lichidelor: frânghii, haine, lavă, suprafețe elastice fiind toate realizabile cu ajutorul său. Cu un motor excelent de detectare a coliziunilor, Reactor este instrumentul care completează perfect GMax în activitatea de realizare a jocurilor. Remarcabil este și prețul foarte "mic": doar 75.000 de dolari.

Detalii:
www.bodypaint3d.com

Deși nu tocmai un plugin, scriptul pentru Skydome este din ce în ce mai căutat zilele acestea, efectele sale putând fi detectate în tot mai multe imagini de calitate. Practic el simulează iluminarea globală, simplificând foarte mult realizarea scenelor outdoors și crescându-le realismul. Se poate simula și HRDI-ul din Lightwave sau trueSpace cu ajutorul unui bitmap mapat pe interiorul sferei.

Detalii:
<http://www.3dlivr.com/subagio/domelight/HDRdome.html>



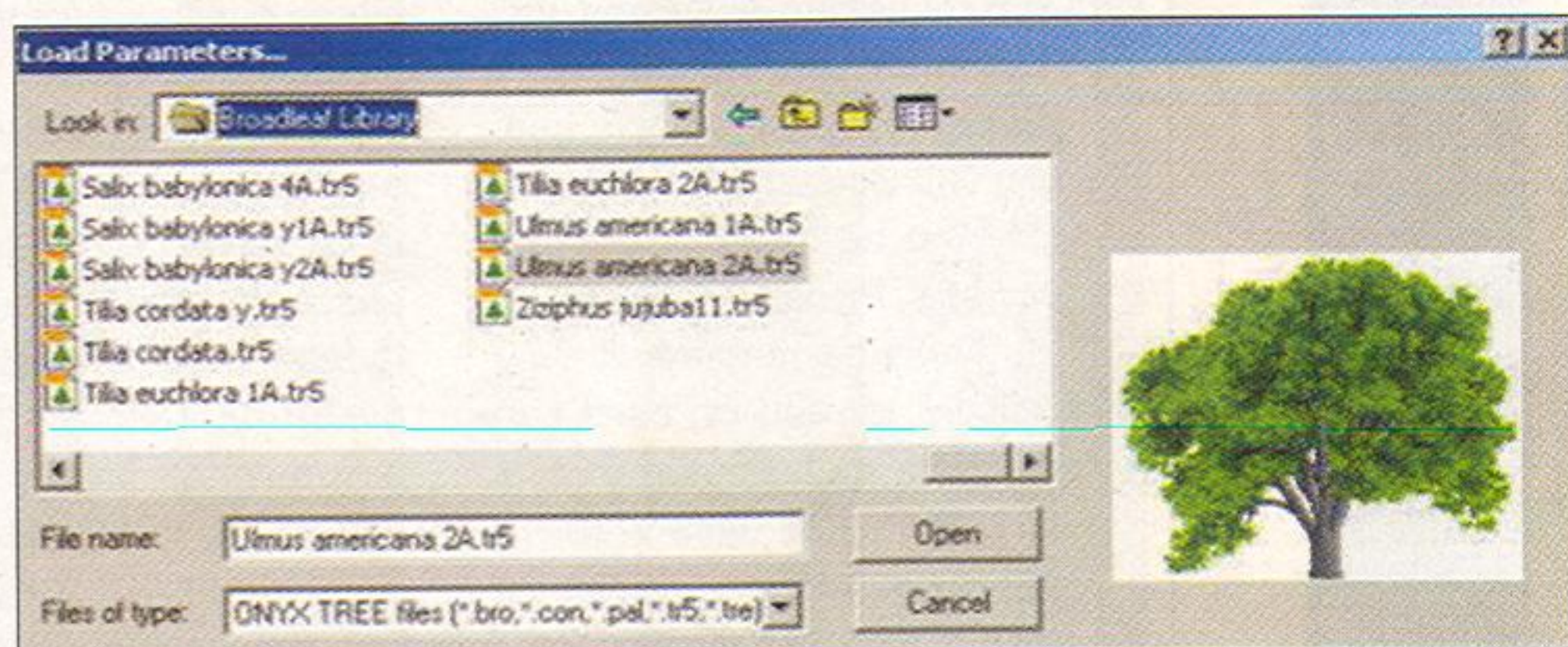
Onyx Tree Professional

Tip software: Grafică 3D • Redactor: Adrian Dorobăț



Nu cred că există vreun grafician 3D care să nu se fi lovit vreodată de "problema copacului" cum îmi place mie s-o numesc. Ai nevoie de un copac într-o scenă, pentru a-l modela de la rădăcină pînă la frunzulițele din vârf îți trebuie o muncă titanică și având în vedere posibilele rezultate, complet nesatisfăcătoare. Tree Professional este un software care oferă de ceva vreme o soluție excelentă pentru această problemă, ocupându-se exclusiv cu creația de arbori și exportarea lor în diverse formate, acoperind eficient toată plaja programelor de grafică 3D și nu numai, din moment ce există și

opțiunea de a exporta copacii și ca imagini 2D. Procesul de creație este simplu: manipularea unor slide-uri schimbă real-time aspectul copacului din viewport, numărul mare al modificatorilor asigurând un număr mare de specii diferite ce pot fi obținute cu ajutorul programului. Peste 300 de modele conforme cu realitatea botanică sunt înmagazinate într-o librărie, gata de a fi importate, examinate, apoi exportate în programul dorit. Din păcate interacțiunea propriu-zisă cu copacul, dincolo de schimbarea parametrilor (îndoirea manuală a crengilor, de exemplu), nu a fost dezvoltată prea mult, fiind limitată



la tăierea, cu ajutorul unei "drujbe", a crengilor nedorite. Din fericire acesta nu este singurul mod de a reduce din numărul de poligoane (un copac frumos are 250-300.000 de poligoane). Din fereastră de export se pot selecta numeroase opțiuni care micșorează numărul de poligoane al obiectului; cu toate acestea singura modalitate în care poate fi făcută o pădure de copaci în Max folosind copacii din Tree Profesional (chiar în cazul multor instanțe ale unuia singur) este să te pregătești pentru o veghe foarte lungă lângă calculator sau să exporti copacii ca imagini 2D și să îi texturezi pe cutii.

Detalii

Producător	Onyx Systems
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	495\$
Web	www.onyxtree.com

Detalii tehnice

Procesor	Pentium III 500
Video	Direct3D
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	30 Mb

Aprecieri

+ pozitive	- poate crea copaci foarte realști, corecți din punct de vedere botanic - numeroase modalități de reducere a numărului de poligoane
- negative	- interacțiunea cu copacul nu este foarte bine pusă la punct - nu poți să faci bonsai

Verdict

9.3

Greenworks X-frog

Tip software: Grafică 3D • Redactor: Adrian Dorobăț



X-frog este un modelator organic procedural, similar în anumite privințe cu Tree Profesional, numai că X-frog este capabil să modeleze și multe alte forme în afară de copaci. Prin sintagma modelator procedural se înțelege că toate modelele create de el sunt reducibile la o formulă matematică, similar primitivelor din Max sau copacilor din Tree Profesional. Din fericire nu trebuie să vă fi dat doctoratul în algebră ca să reușiți să modelați ceva. Programul are o interfață simplă, modulară, diversele formule predefinite (editabile) fiind reprezentate sub formă de icon-uri ce pot fi aranjate în ierarhii arborescente, dând naștere la obiecte complexe. Cheia descifrării acestui program este experimentarea, rezultatele inițiale nefiind în nici un caz semnificative pentru capacitățile programului. Modelele pot fi animate, creșterea unui copac redându-se



de la vlăstar până la arborele matur, doar prin intermediul unei formule. Dacă aveți răbdare și sunteți dispuși să încercați ceva nou, veți fi surprinși să vedeți că X-frog vă poate fi de ajutor, chiar și numai pentru crearea de copaci, tufișuri sau flori. Am pus un demo de 30 de zile pe CD, și în pagina producătorilor veți găsi un concurs care vă permite să cîștigați versiunea completă.

Detalii

Producător	Greenworks
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	359\$
Web	www.greenworks.de

Detalii tehnice

Procesor	Pentium III 500
Video	Direct3D
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	30 Mb

Aprecieri

+ pozitive	- nu numai copaci - animație procedurală - demo de 30 de zile pe CD
- negative	- resurse - se învață destul de greu

Verdict

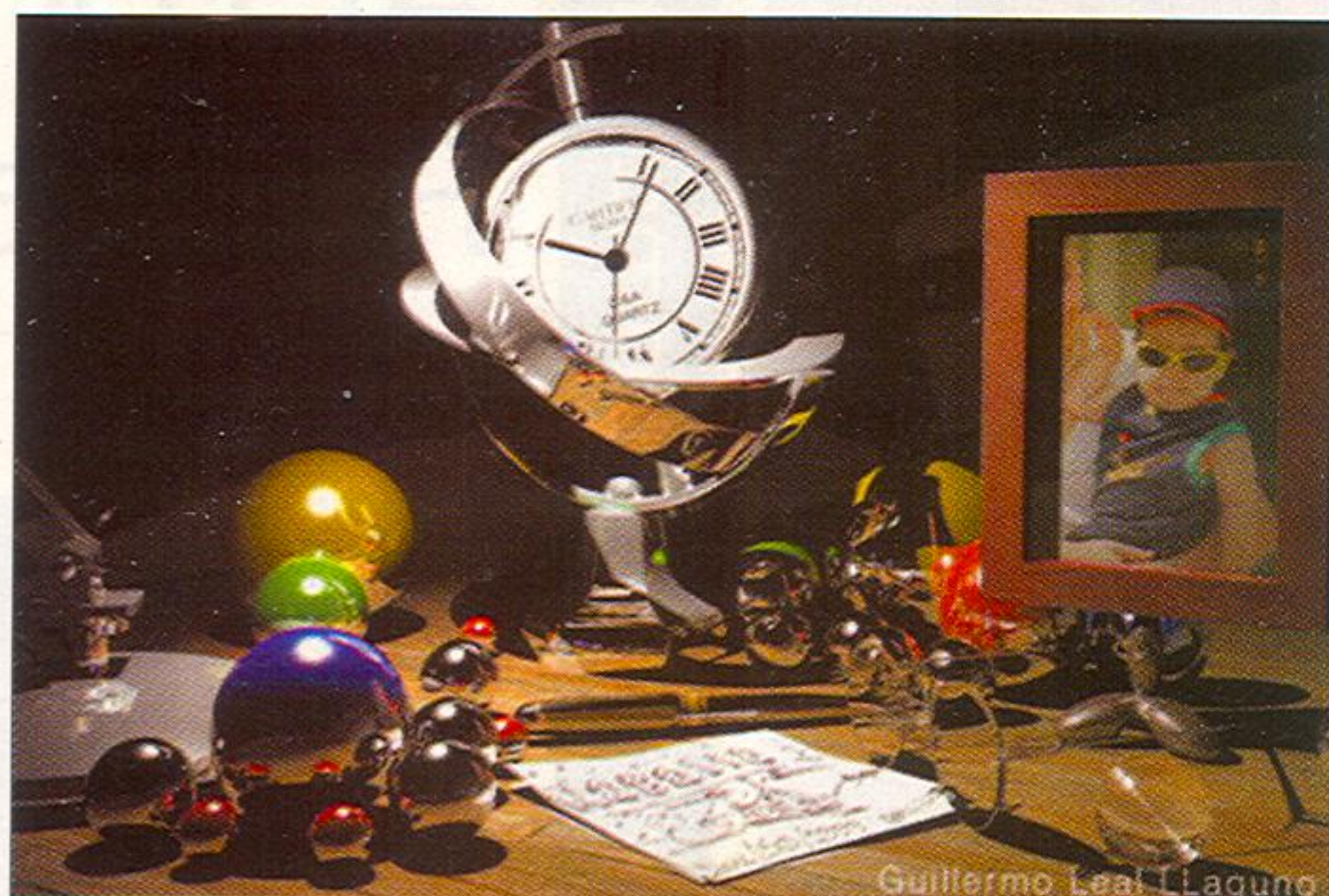
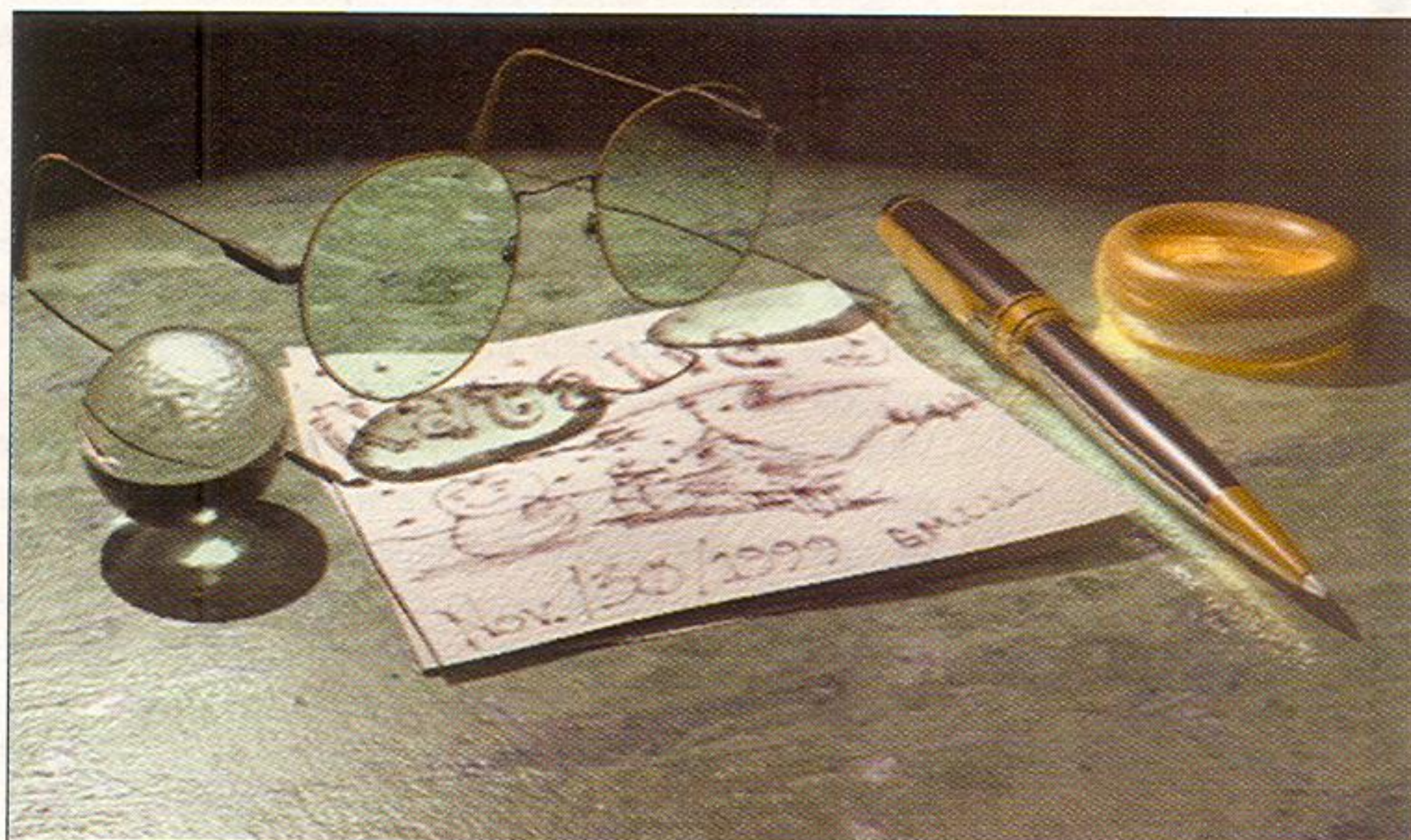
8.9

Integra Insight

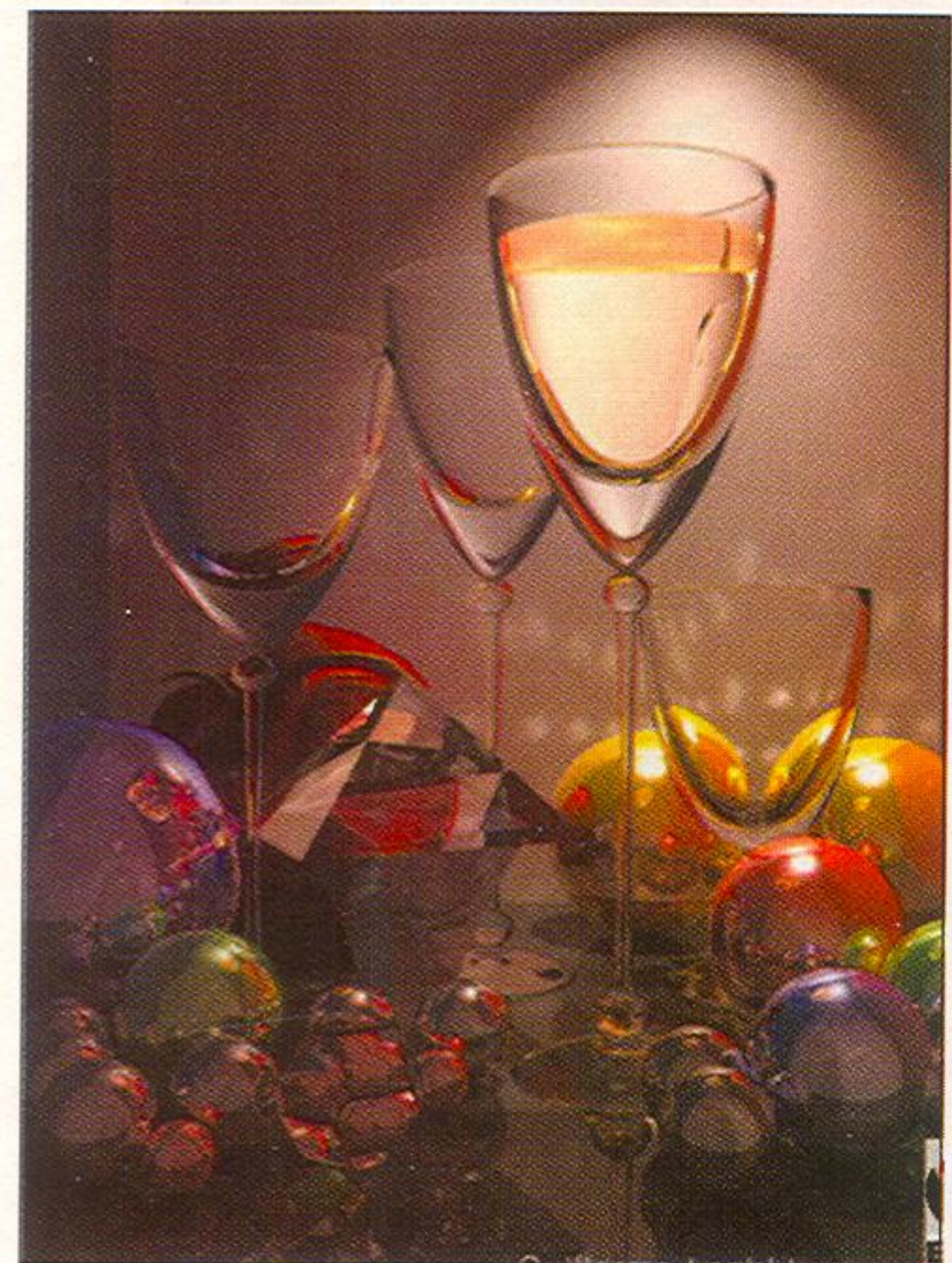
Tip software: Grafică 3D • Redactor: Adrian Dorobăț

Întotdeauna i-am admirat pe japonezi pentru precizia și performanțele lor tehnice. Recent însă am descoperit că nu se pricep doar la hardware, ci și la software așa că m-am decis să le dedic două pagini întregi. Integra este o companie fondată în 1986 la Tokyo, care și-a propus drept țel crearea unui software pentru simularea corectă din punct de vedere fizic a iluminării. De-a lungul timpului realizarea acestui proiect a impus programarea unor instrumente software colaterale care s-au dezvoltat în programe de sine stătătoare, despre care voi vorbi însă ceva mai încolo. Software-ul de simulare propriu zis s-a concretizat acum câțiva ani în Integra Inspirer, un program destinat în principal arhitecților, care puteau cu ajutorul lui să își ilumineze corect din punct de vedere fizic machetele create pe calculator și să le pună în valoare sau să le descopere defectele ascunse. Funcționalitatea sa limitată, destinată unui segment specializat de utilizatori l-a ținut departe de atenția publicului larg până de curând când a fost lansat Integra Insight, un plugin pentru 3D Studio Max (3.x) și 3D Studio Viz, care implementează opțiunile din Inspirer într-unul dintre cele mai folosite programe de grafică 3D la ora actuală. În principiu, funcțiile lui Insight sunt similare celor întâlnite în motoarele de randare front-end fie ele mai vechi sau mai noi (Lightscape, Mental Ray, Arnold, VirtualLight, Brazil (ex-Ghost), etc): iluminare globală (directă+indirectă) prin intermediul metodei forward Monte-Carlo, o variație mai eficientă de la blind Monte-Carlo (N.a, Monte Carlo este un nume des întâlnit în domeniul raytracing-ului și radiozității și semnifică o metodă de alocare de valori unor "fotoni" ce sunt emiși de sursele de lumină calculând imaginea finală prin intermediul coliziunilor dintre aceștia și obiectele din scenă. Iluminarea directă este prima fază a calculului, iluminarea indirectă fiind generată de reflectarea fotonilor înapoi în mediu de către obiecte), reflexii și refracții caustice, generate prin raytracing-ul

inversat din interiorul obiectelor de sticlă, precum și omniprezentul (în ultima vreme) skyligt, pentru simularea luminii din timpul zilei în scenele de exterior. Insight introduce în Max o serie de materiale specifice, cu caracteristici foarte interesante dintre care se remarcă Fresnel Dielectric și Self-emitting. Primul face ca un glow diafan să apară la marginea obiectelor texturate cu acest material iar al doilea le transformă în surse de lumină. De asemenea apare o nouă sursă de lumină (Goniometric Light), care a fost introdusă și în Truespace dacă vă mai aduceți aminte de review-ul din numărul trecut, cu suport pentru standardele IES, care descriu puterea și tipul surselor de lumină din lumea reală. Scenele normale din Max, cu obiecte, lumini și materiale standard sunt suportate fără nici o problemă, randarea lor fiind însă considerabil îmbunătățită. Avantajele programului, pe lângă cele implicite ce țin de calitatea randării sunt viteza (de 3-4 ori mai rapid decât Mental Ray, aproape de două ori mai rapid decât Lightscape și mult mai rapid decât Brazil, dar acesta din urmă este încă în stadiu de alpha, așa că nu se poate cere prea mult de la el) este și faptul că are un demo complet funcțional pentru 30 de zile, downloadabil de pe site-ul lor. Dezavantajele sunt puține, doar două ieșind în evidență: funcționează doar sub Max 3.x și nu are suport pentru randarea multi-procesor. Dacă vă preocupă grafica 3D, vă recomand călduros să îl încercați.



Majoritatea pozelor prezente în această pagină sunt randări ale unor scene de interior, care redau mai bine calitatea programului decât cele care prezintă iluminarea arhitecturală, cele din urmă oricum nu prezintă foarte mare interes. Se pare că punctul forte este redarea sticlei și a reflexiilor speculare.



Detalii

Producător	Integra
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	300\$
Web	www.integra.co.jp

Detalii tehnice

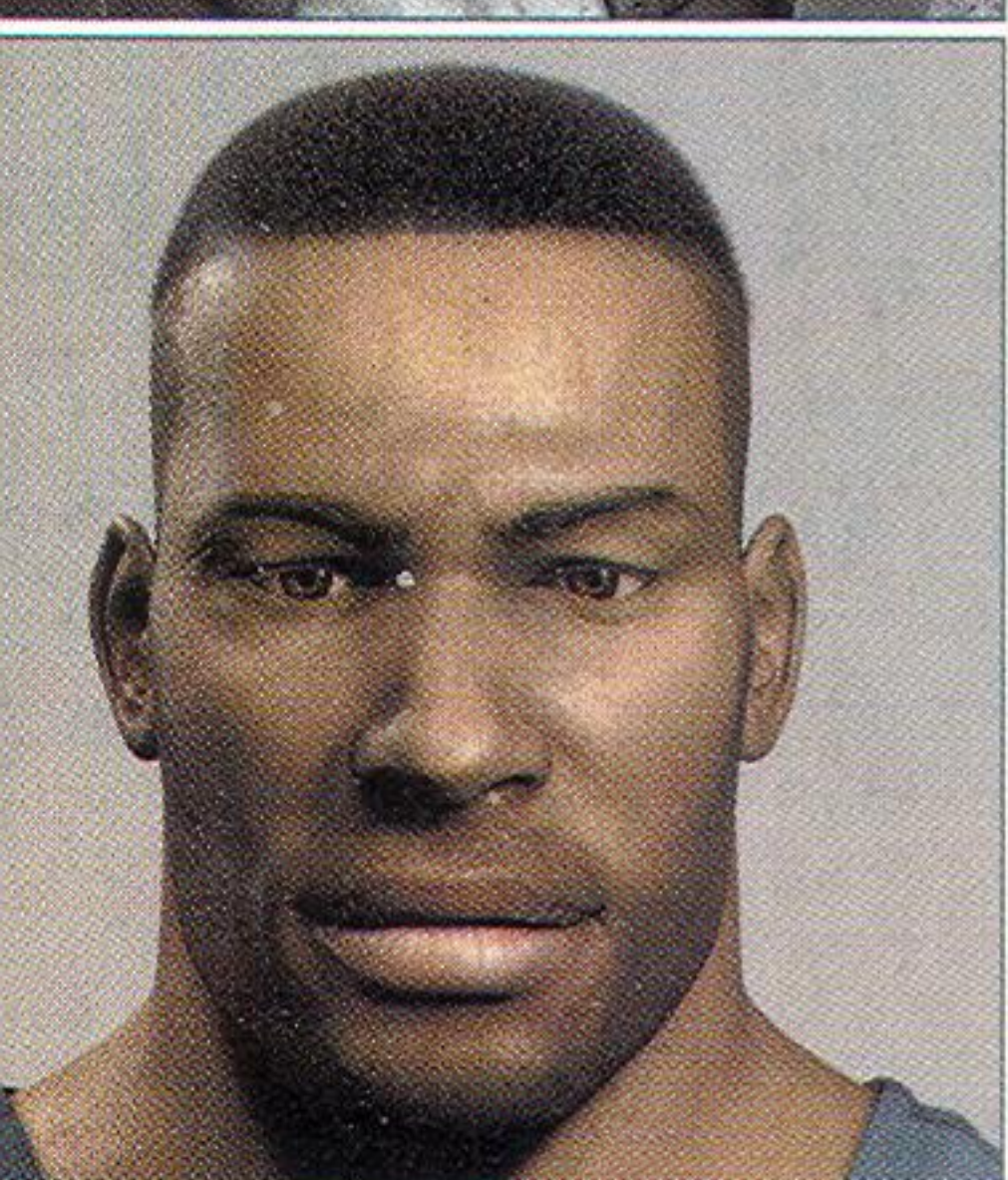
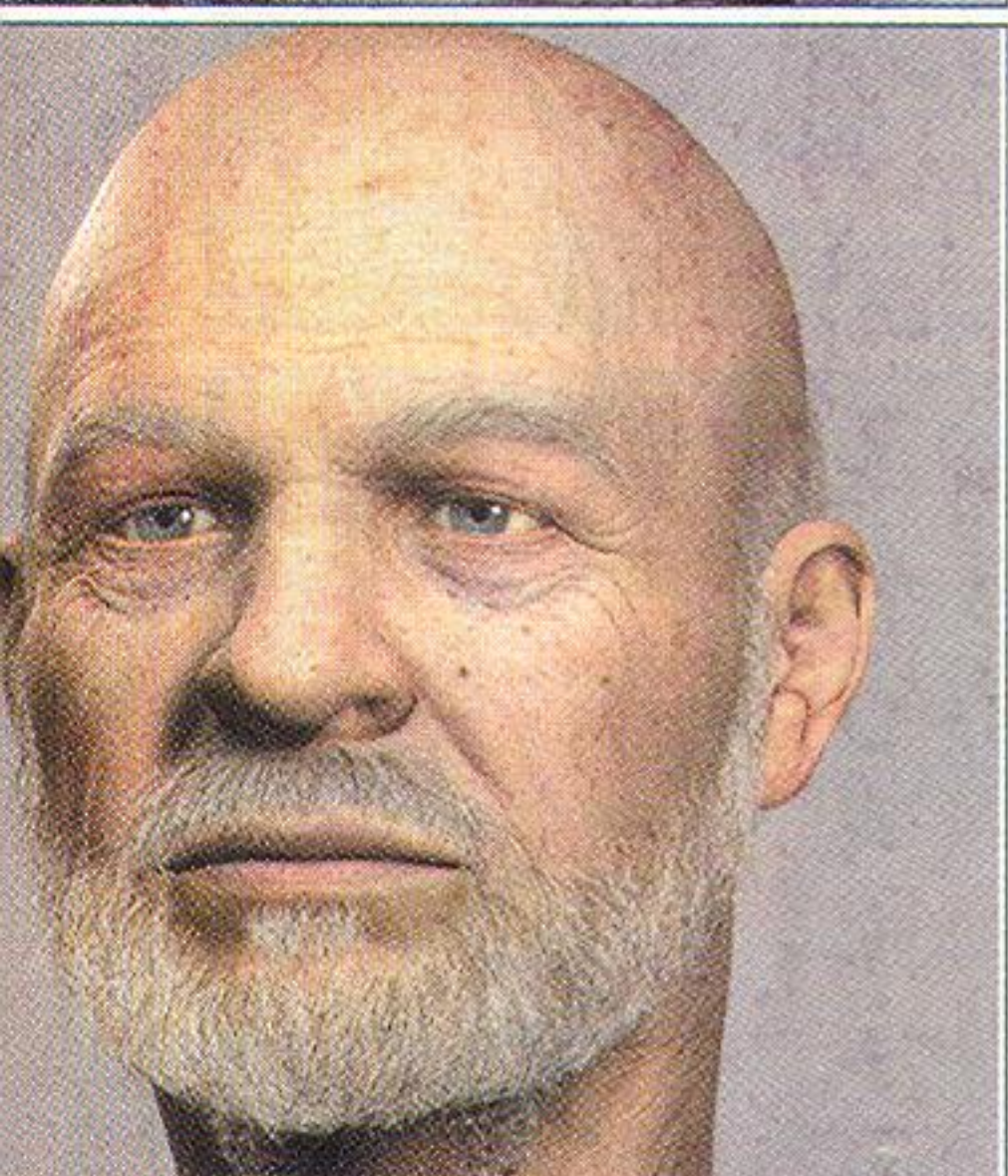
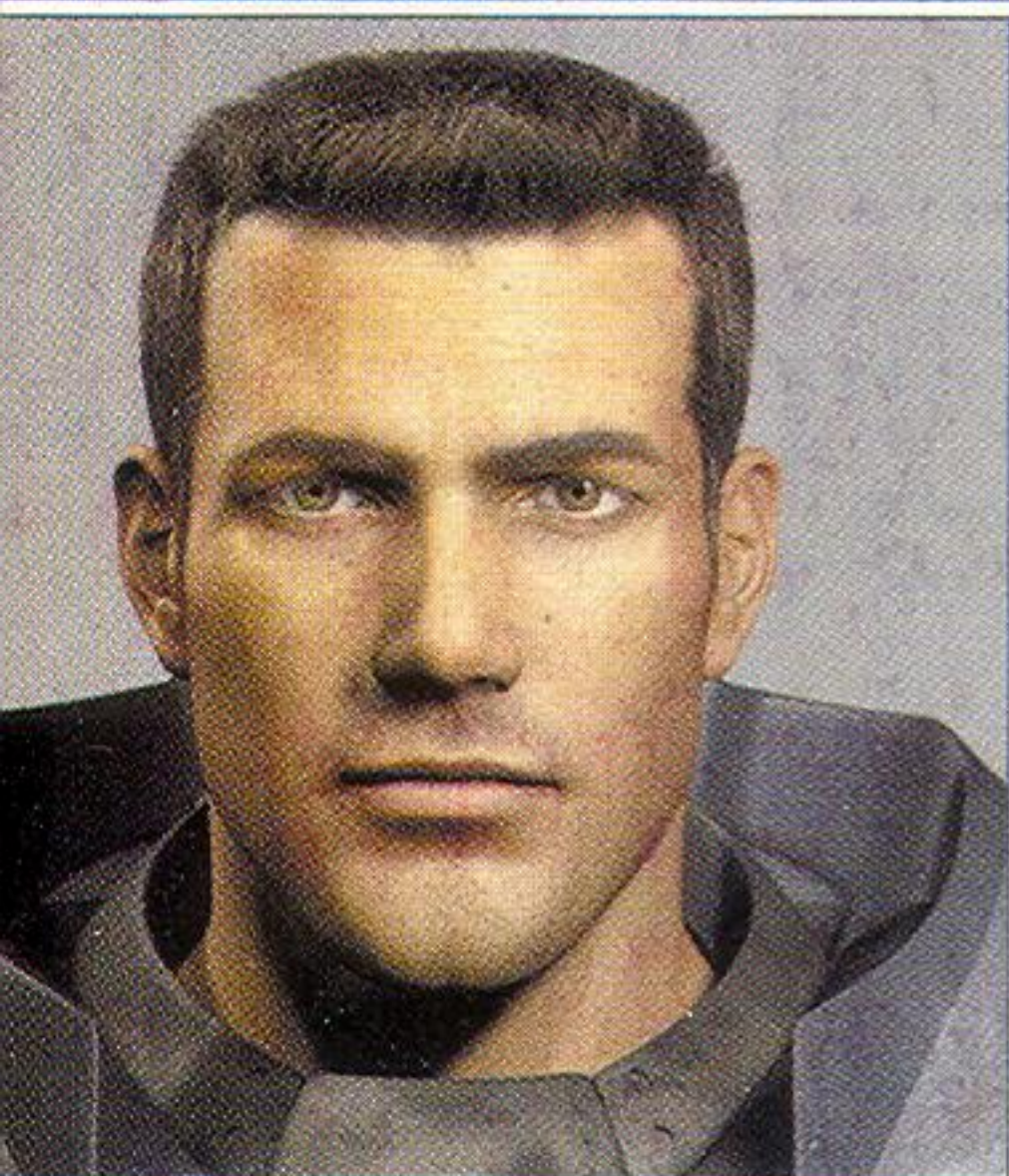
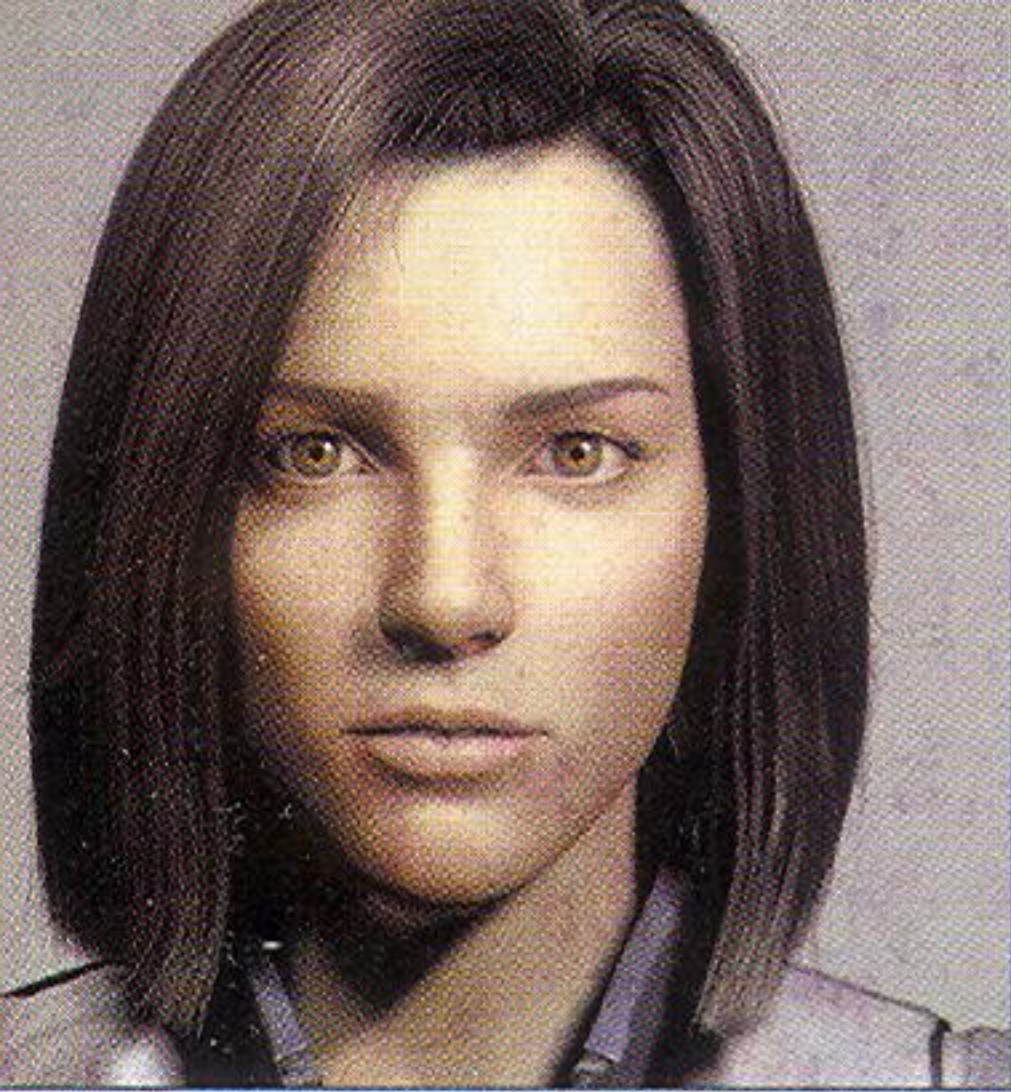
Procesor	Pentium III 500
Video	Direct3D&OpenGL
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	15 Mb

Aprecieri

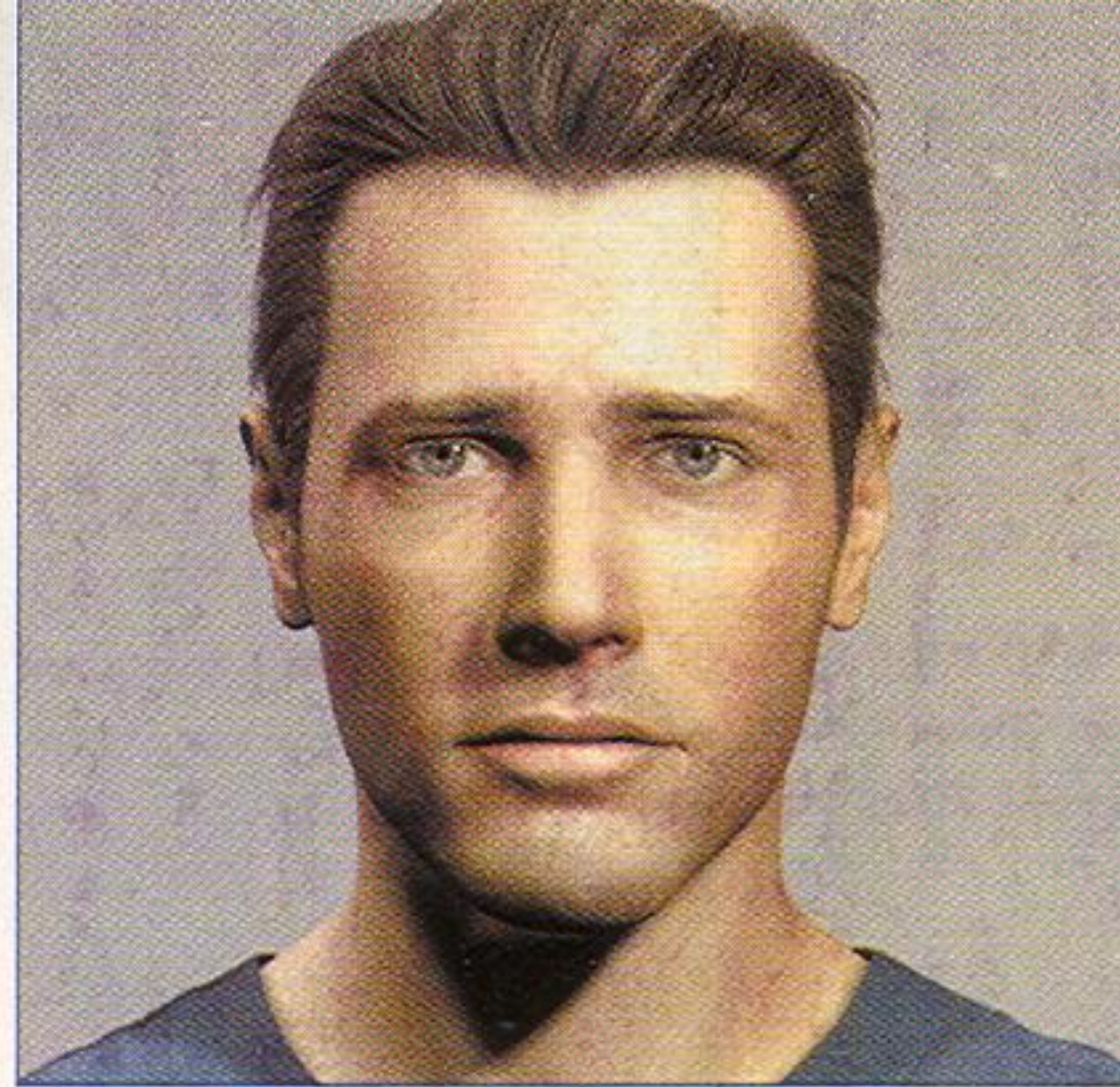
+	pozitive	- calitatea randării - demo complet funcțional pentru 30 de zile - materiale și surse de lumină noi
-	negative	- nu merge în Max4 - nu suportă multi threading

Verdict

9.3



Efecte speciale - cel mai profitabil domeniu multimedia



Actorii virtuali in Final Fantasy - The movie

Tip articol: Presentare • Redactor: Adrian Dorobăț



Un trailer al filmului Final Fantasy dezvăluit acum trei-patru săptămâni de Sony Pictures a făcut vâlvă în lumea cinematografică, reușind să impresioneze deopotrivă fani ai jocului, pasionați ai filmelor SF și critici de film. Creat în întregime pe calculator, teaser-ul dezvăluie în cele câteva secvențe un realism incredibil ce depășește, fără urmă de îndoială, tot ceea ce s-a făcut până acum în materie de animație CG și personaje antropomorfe. Acțiunea filmului se petrece pe Pământ în anul 2065, când planeta este bântuită de extraterestri, evident ostili, care absorb sufletele celor care le ies în cale. Oamenii sunt baricadați în orașe acoperite de scuturi de energie care îi protejează de atacurile extraterestrilor. Savanta Aki Ross, ajutată de căpitanul Gray Edwards, întreprinde o călătorie periculoasă în speranța de a dezlega misterul creaturilor energofage și a salva rasa umană de la pieire. Vocile personajelor aparțin unor actori cunoscuți: Alec Baldwin, Steve Buscemi, James Woods, David Sutherland, Ving Rhames, etc. Se știa deja că este posibilă crearea pe calculator a unor indivizi fără identitate din planurile secundare ale unor secvențe de film (ca de exemplu în Titanic), dar prim-planurile, gestică și

mimica erau mult peste posibilitățile tehnice ale producătorilor pînă acum. Final Fantasy, cu un buget de 65 de milioane de dolari, va dovedi că imposibilul este posibil.

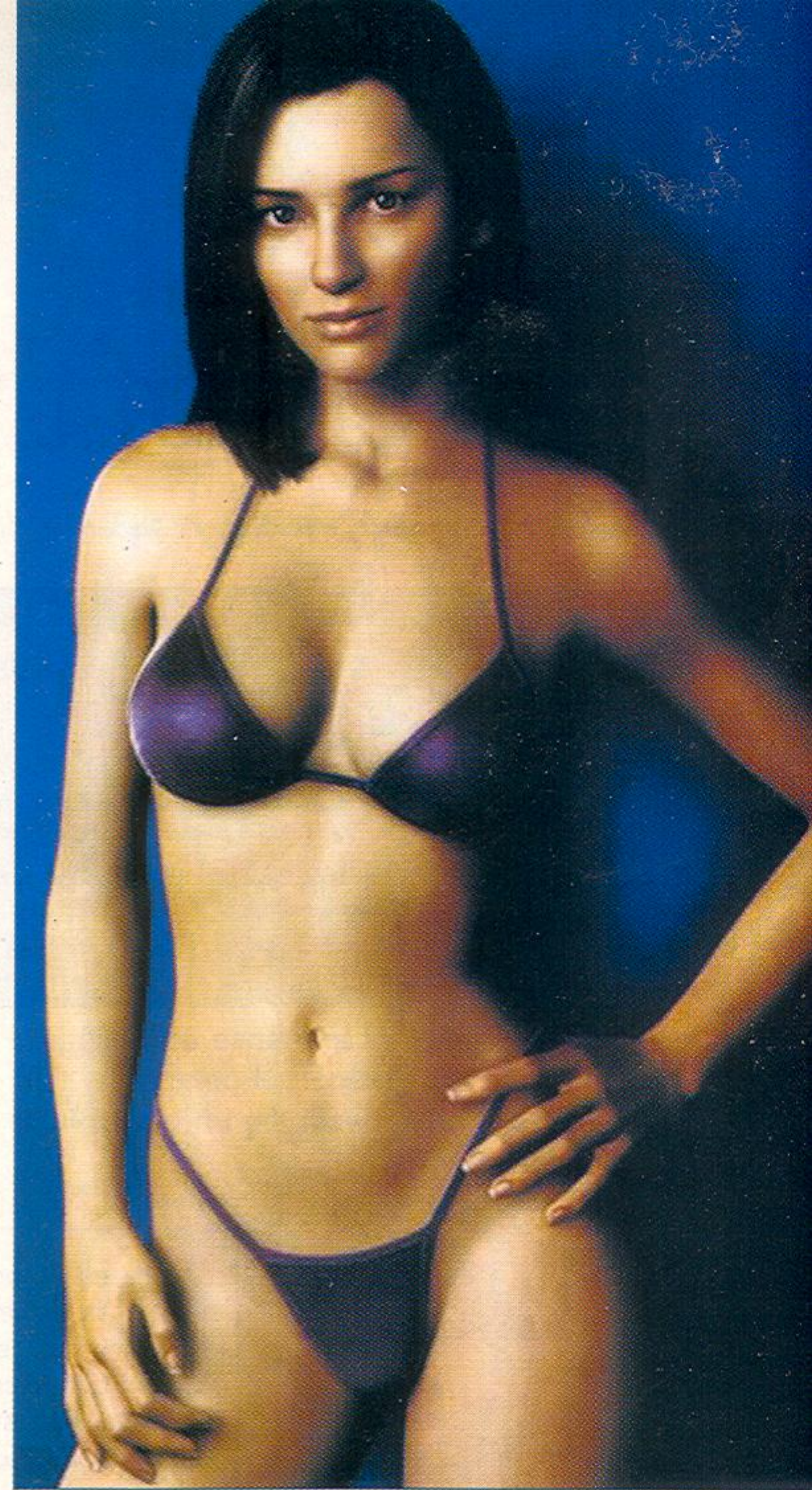
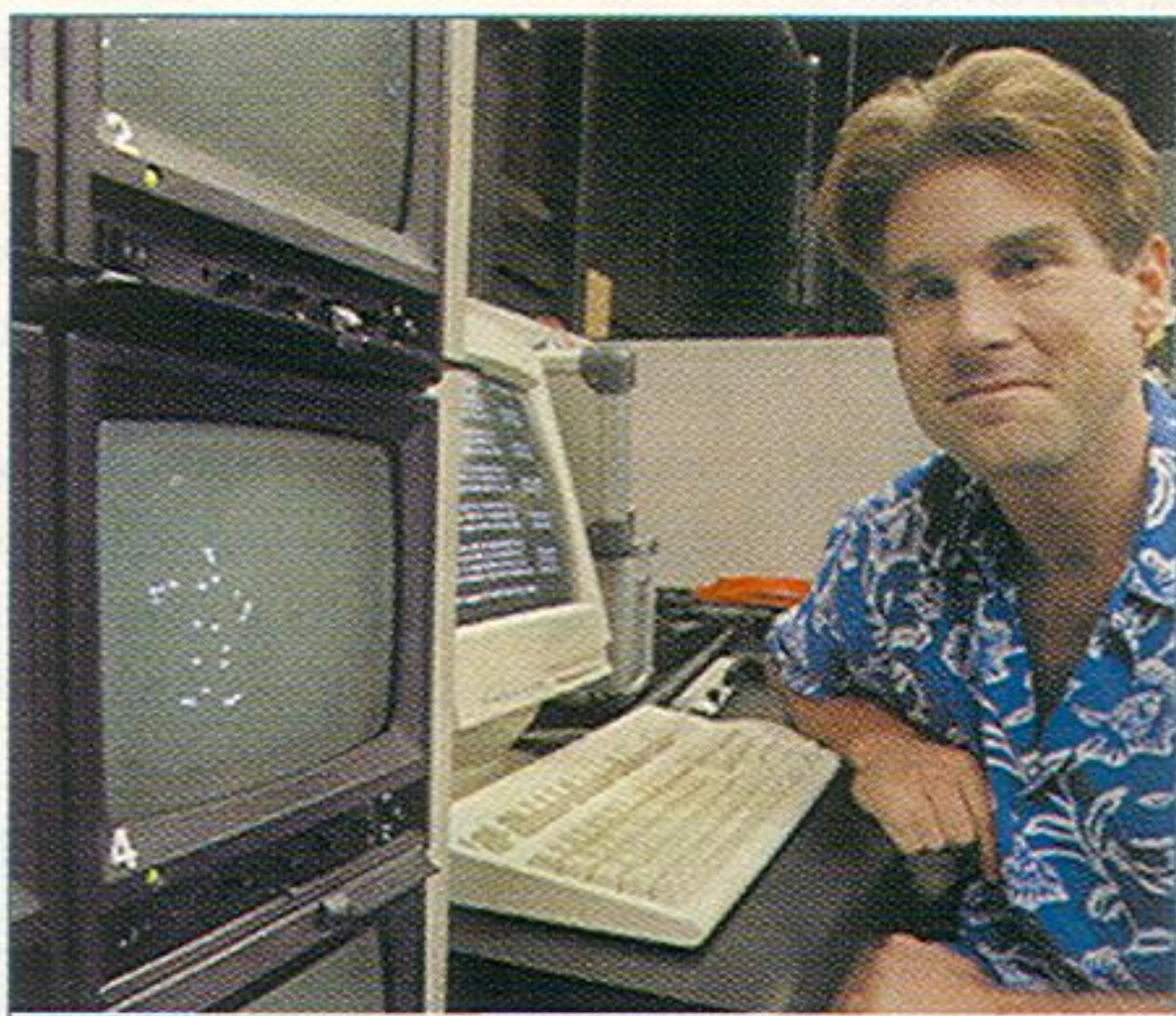
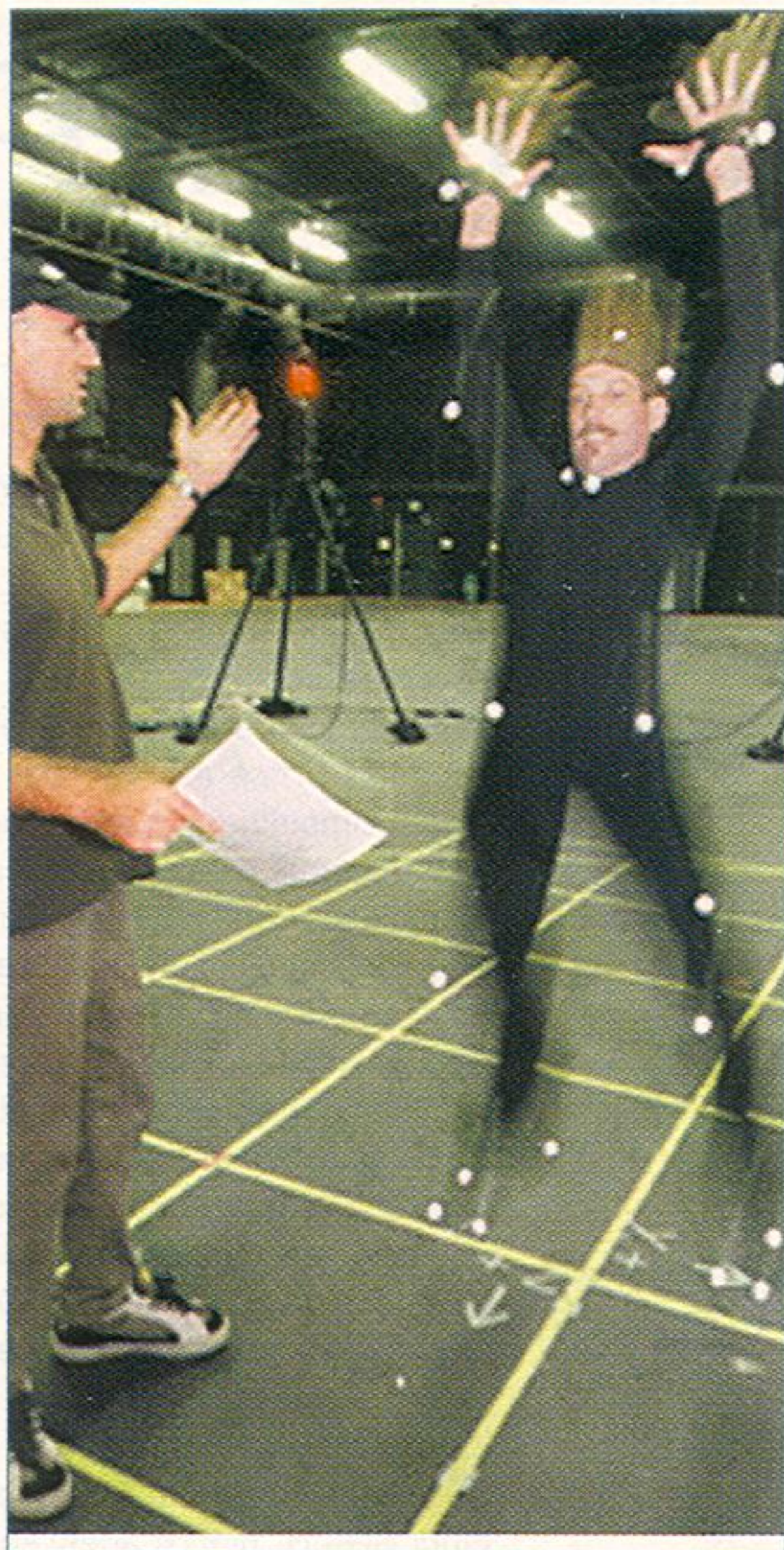
Un pic de istorie

Personajele din Toy Story, dinozaurii din Jurassic Park, fantoma din Casper, toate aceste caractere au demonstrat până la ce nivel pot fi împinse limitele animației generate pe computer. Dar problema actorului virtual, un caracter artificial care să poată înlocui la un moment dat corespondentul său în carne și oase s-a dovedit dificil de rezolvat pentru producătorii de efecte speciale. Una dintre primele încercări s-a făcut în anii 80, când a apărut pe micul ecran Max Headroom, gazda virtuală a unui serial cyberpunk ce-i purta numele. Personajul era creat pe un Amiga 1000 și a rămas în istorie chiar dacă serialul a fost anulat după primul sezon. Însă, pentru a putea fi caracterizat drept uman, un personaj artificial trebuie să fie extrem de detaliat și să poată recrea gama de emoții și mișcări specific umane. După cum Asimov a pus bazele prototipului de robot în povestirile sale, toți roboții fiind priviți involuntar prin prisma regulilor instituite

de el, tot așa se poate spune că, William Gibson, părintele cyberpunk-ului, a descris modelul ideal de actor virtual într-unul din recente sale romane, Ildoru. În industria cinematografică, termenul folosit pentru astfel de personaje este "synthespian" (o combinație între "synthetic" și "thespian", termenii englezești pentru "sintetic" și "actor"). Asupra termenului există chiar și drepturi de autor, care aparțin companiei Kleiser-Walczak Construction, cei responsabili în parte pentru Toy Story, Judge Dredd, pionieri în acest domeniu. Alți termeni folosiți mai sunt "cyberhuman" și "vactor" (de la virtual actor)

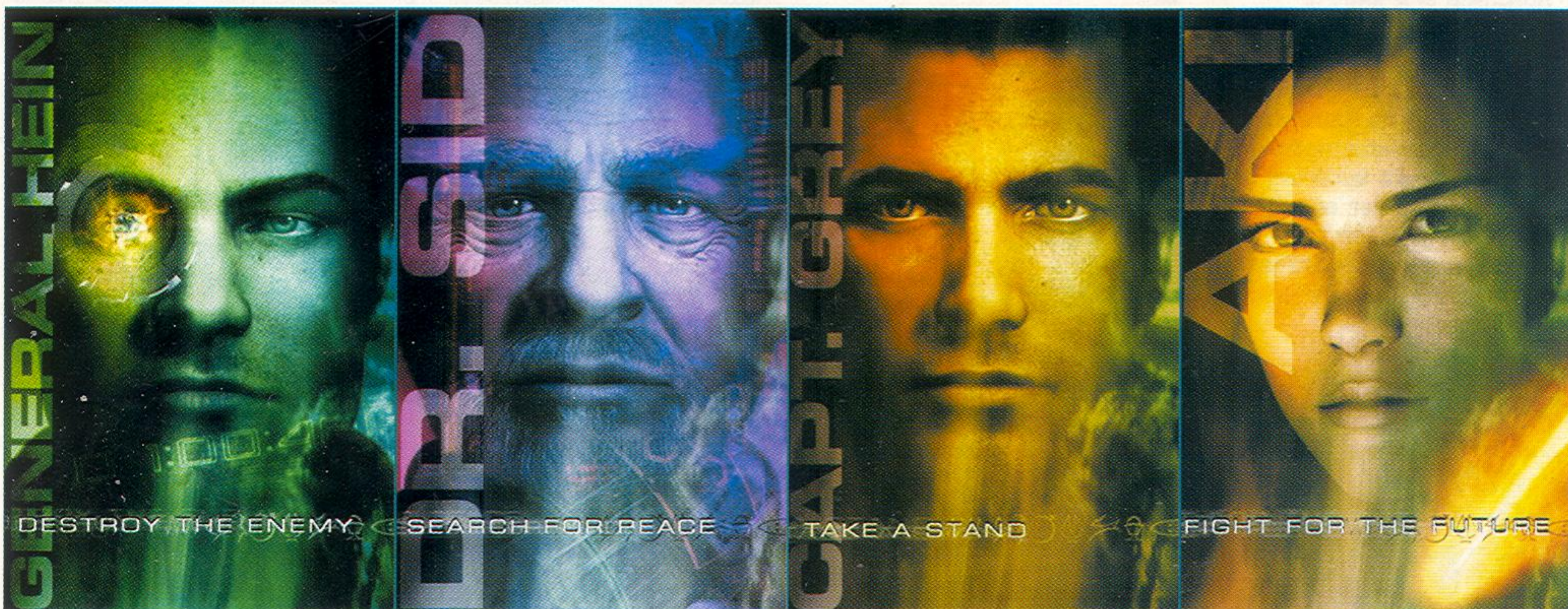
Detalii tehnice

Pentru actorii din Final Fantasy, graficienii au atins perfecțiunea, apoi, pentru ca personajele să fie realiste, au început să adauge mici defecte și asimetrii care să îi individualizeze. S-a lucrat și în Side Effects Houdini 4.1, software-ul folosit și pentru realizarea filmelor din Final Fantasy VII, IX și X, precum și într-un soft dezvoltat în colaborare cu Alias Wavefront, producătorii Maya. La proiect au participat aproape 100 de persoane, modelatori, animatori, muziceni, etc, cei de la departamentul grafic având fiecare la dispoziție o stație Silicon Graphics Octane (Dual procesor R12000 (1344 MFLOPS), raster engine de 120 Mpixeli/sec, texture engine și texture cache, monitor de 21 inch). Cu toate acestea, hardware-ul s-a dovedit insuficient, personajele variind între 500.000 și 1.500.000 de poligoane (Aki Ross), doar calcularea mișcărilor părului apetisantei doctorițe ocupând 20% din puterea de calcul a unei stații grafice. Pentru fiecare secvență de 3-4 minute a fost necesară în medie o lună de muncă. Nu sunt prea multe detalii disponibile, deoarece studioul de animație este mai bine păzit decât Casa Albă, intrarea făcându-se pe bază de cartelă electronică și incinta fiind înțesată cu camere de luat vederi.



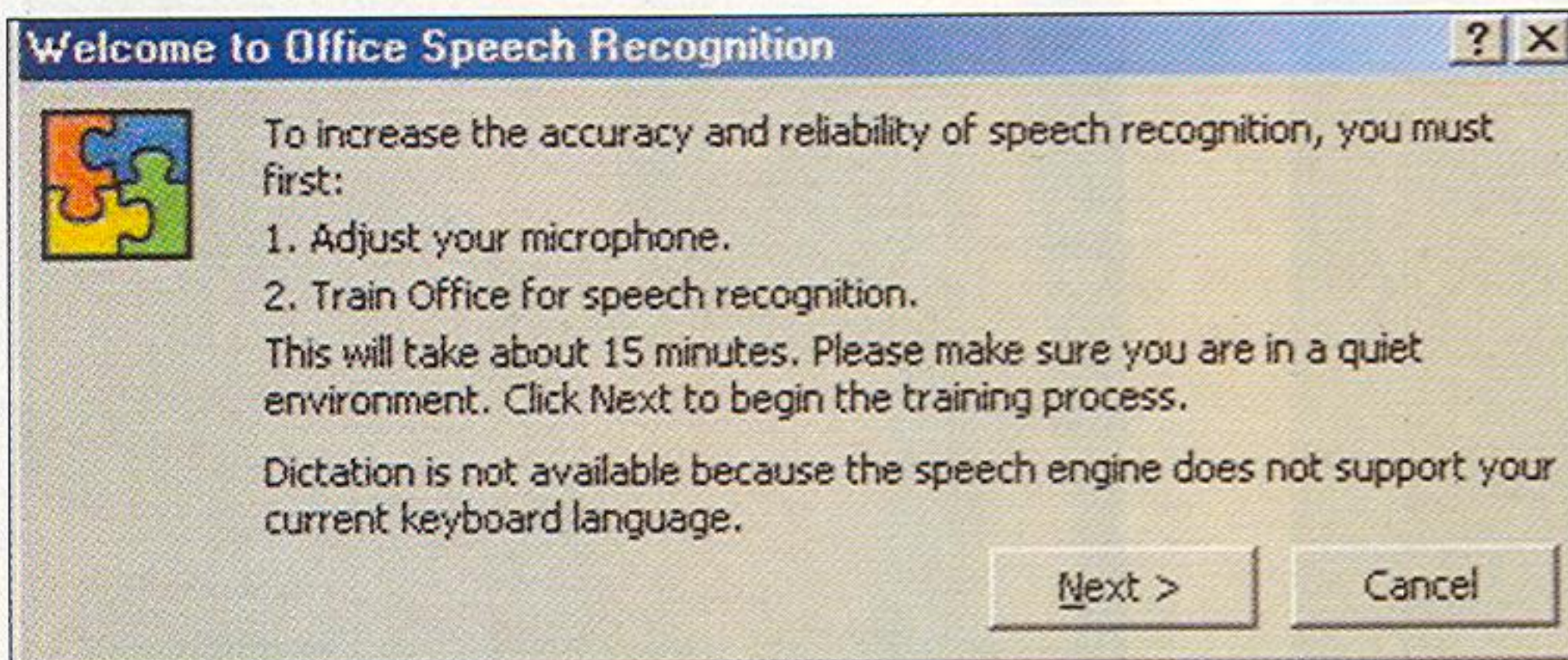
Stânga: În imaginile alăturate se poate vedea procesul de transformare a imaginilor filmate cu camerele speciale în fișiere de animație pentru software-ul 3D. Bilele de ping-pong atașate individului îmbrăcat în negru corespund punctelor de control de pe modelul 3D.

Sus: Doctorița Aki Ross a reușit să intre în topul celor mai sexi, femei alcătuit de revista Maxim. E cineva care contestă alegerea?



Microsoft Office XP

Tip software: Pachet office • Redactor: Adrian Dorobăț



Una dintre cele mai interesante adăugiri la pachetul Office este suportul pentru recunoaștere vocală, bazat pe un codec le la Lernout&Hauspie.

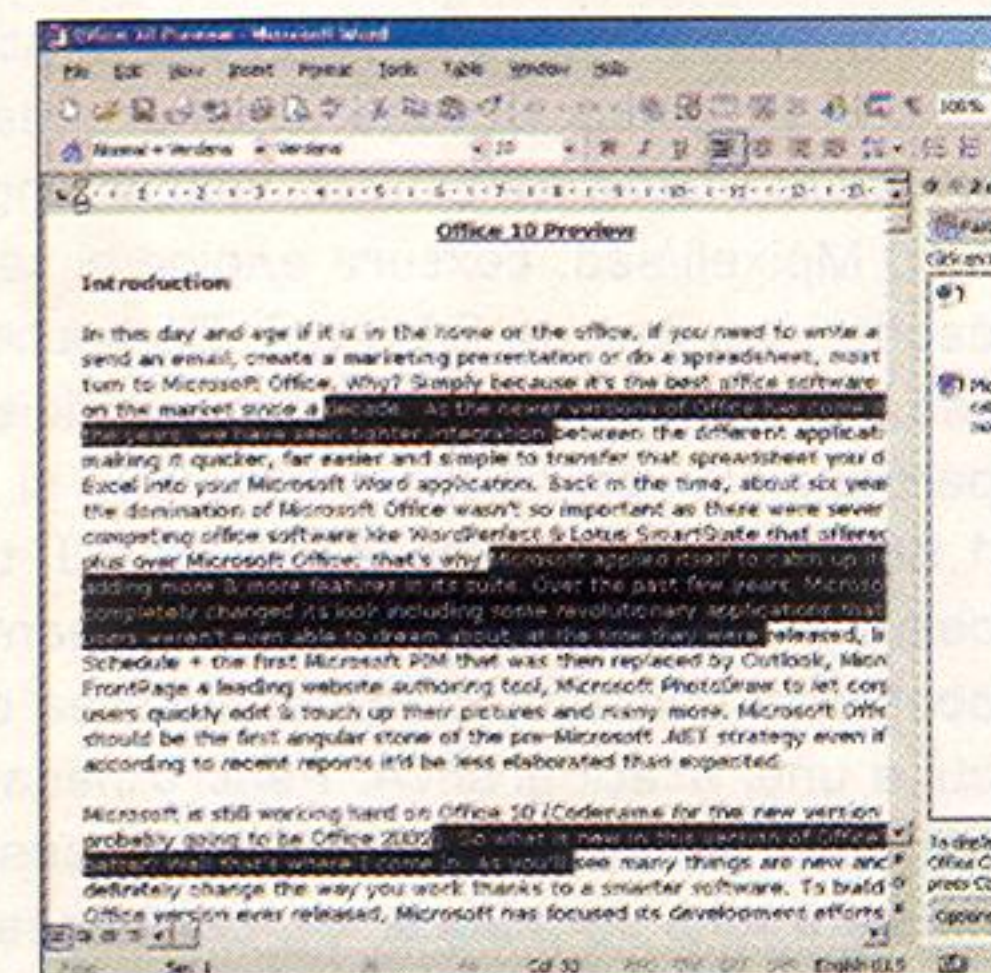
Deși nu poartă încă această titlatură, fiind în stadiul de beta2, suita de aplicații de birou de la Microsoft va fi cu siguranță lansată sub numele din titlu, chiar dacă Office 10 ar fi fost o cifră rotundă și poate purtătoare de noroc. Seria XP - de la eXperience, pentru cei care încă n-au aflat, va fi totodată și piatra de temelie pentru noua strategie .Net a Microsoftului, care este o mare nebuloasă, fiind descrisă în termeni generali și imprecizi de către purtătorii de cuvânt ai companiei și chiar de către Bill Gates (depășit financiar de proprietarul

unui lanț de magazine alimentare - foamea rămâne, se pare, cel mai puternic instinct). Deși în momentul apariției avea oarecare concurență (Word Perfect, Lotus Smart Suite), pachetul Office a progresat de-a lungul timpului până a devenit indispensabil omului de afaceri modern și nu numai, doar prețul împiedicându-l să fie alegerea favorită a majorității utilizatorilor de software din România, unii preferând alternativa gratuită de la Sun - StarOffice sau pe cea ceva mai ieftină de la Corel. Cu toate acestea, dacă prețul nu constituie un impediment, Microsoft Office rămâne cea mai bună soluție pentru calculatorul de la birou, și de ce nu, și de acasă. Beta-ul primit de la Microsoft are cinci CD-uri, dintre acestea doar unul conținând software-ul propriuzis, restul fiind un CD cu instrucțiuni și explicații și 3 CD-uri cu suport pentru diverse limbi și dialecte. Instalarea durează în jur de 20 de minute, cu tot cu restart-uri, ceea ce este destul de bine. Din păcate programul de instalare este în principiu același, similar cu cel de la pachetul Corel

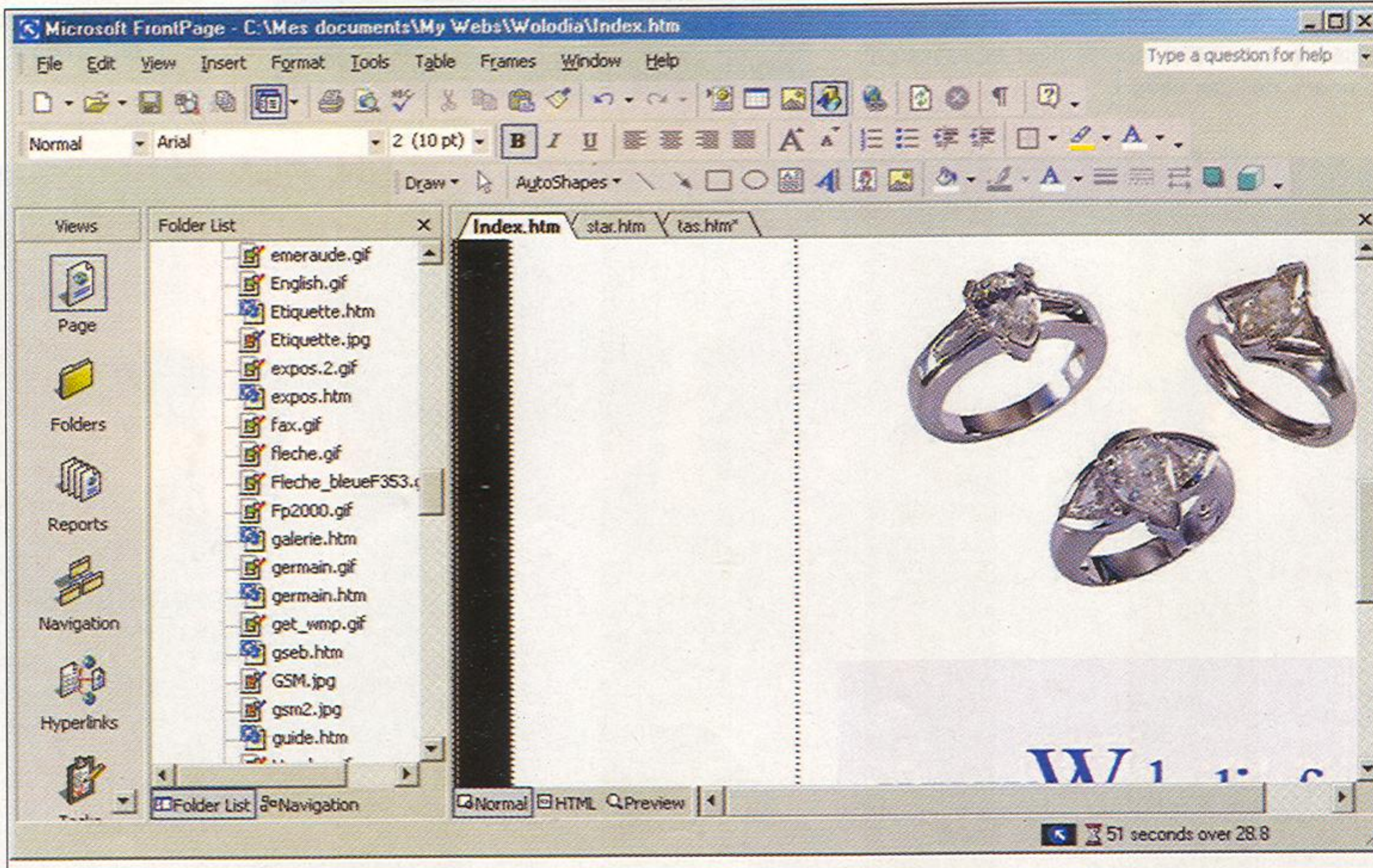
Draw, făcând din configurarea instalării un chin pe care îl vei învinge doar cu răbdare. Dacă programul detectează versiuni mai vechi de programe din pachetul Office, vă va oferi posibilitatea să le dezinstalați, noul pachet făcându-le redundante.

Funcționalitate și eficiență

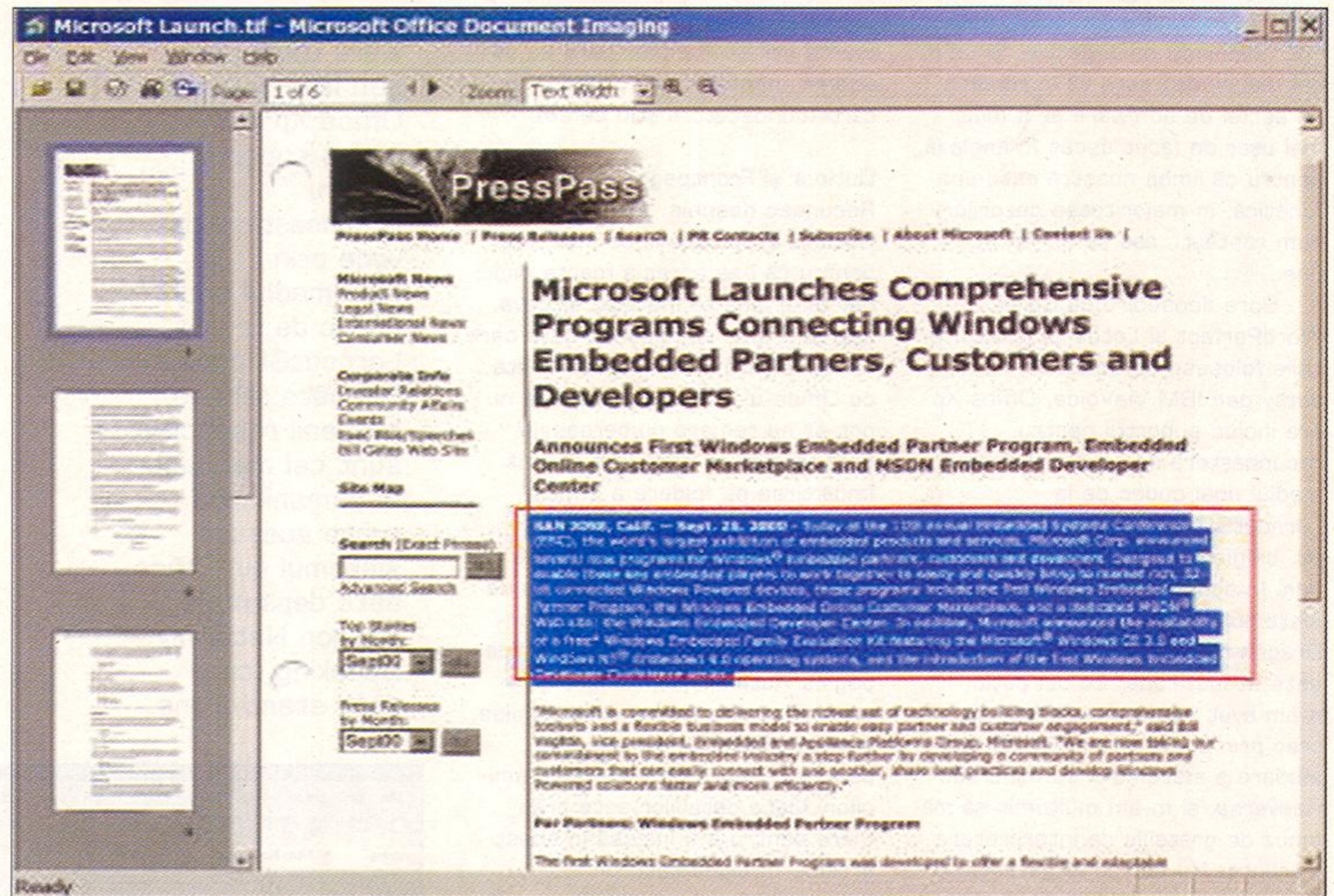
S-a dovedit statistic că utilizatorii nu folosesc decât maxim 20% din potențialul fiecărei aplicații Office (ca de altfel și din potențialul propriului creier, dar asta este cu totul altă problemă) așa că Microsoft s-a gândit să crească interconectarea dintre aplicații și numărul caracteristicilor comune.



Chiar și pentru o variantă beta, nu este greu să dai un verdict. Microsoft și-a făcut datoria, a eliminat bug-urile și a adus îmbunătățiri. Strategia .Net nu își arată colții încă, dar asta nu ne împiedică să îl folosim cu încredere. Dacă n-ar exista metoda "deșteaptă" de autorizare a produsului, chiar așa putea spune că Microsoft a nimerit-o de data aceasta.



Voi face în continuare un rezumat al celor mai importante dintre ele, începând cu Smart Tags. Este vorba de un set de butoane care nu lipsește din niciunul din programele din setul Office - și care apar doar atunci când este nevoie de ele (de unde și denumirea de istețe) - făcând posibilă corectarea de erori în Word, alegerea unei bucăți de text din Clipboard, corectarea unei formule în Excel, și alte astfel de operațiuni utile, colaterale acțiunii principale pe care o face utilizatorul. Oarecum în această categorie intră și Paste Options Smart Tags, care adaugă un nou nivel Multiple Paste-ului din clipboard, acum dându-vă posibilitatea să aduceți în pagină textul, fie așa cum l-ați copiat, fie schimbat, astfel încât să se potrivească cu stilul documentului, sau alte operațiuni specifice, în funcție de conținutul clipboardului (imagine, sunet, date). Un alt exemplu specific ar fi Autocorrect Smart Tag care înlănțuiește facilitarea de autocorectare - pe mine mă scotea din sărite când transforma "i" mic în "I" mare - trebuia ori să o opresc de tot, ori să opresc respectiva autocorectare. Acum se poate da "undo" la o autocorectare, i se poate interzice programului să o mai repete sau poate fi oprit definitiv fără a mai căuta opțiunea prin meniul Tools. Asemănătoare în funcționalitate cu Smart Tags-ul, este fereastra de operațiuni (Task panel) care grupează într-un singur loc (o mini fereastră plasată în mod implicit în partea din dreapta ecranului) toate acțiunile cel mai des folosite: deschiderea unui document nou, căutarea unui termen sau a unei valori, link-uri către documentele accesate recent, traducere pe Internet a unui paragraf, examinarea conținutului clipboard-ului, opțiuni de formatare pentru textul selectat, etc. Practic acesta va fi locul pe care vi se va plimba cel mai des cursorul în noua versiune de Office, Task Pane-ul fiind de fapt o variantă de meniu contextual din alte programe, ceva mai bine dezvoltată însă. Managementul erorilor este ceva mai dezvoltat, dându-vă posibilitatea să salvați din orice aplicație Office în momentul în care intervine o problemă nedorită (nu cred că și în cazul unui ecran albastru, dar mă rog...).



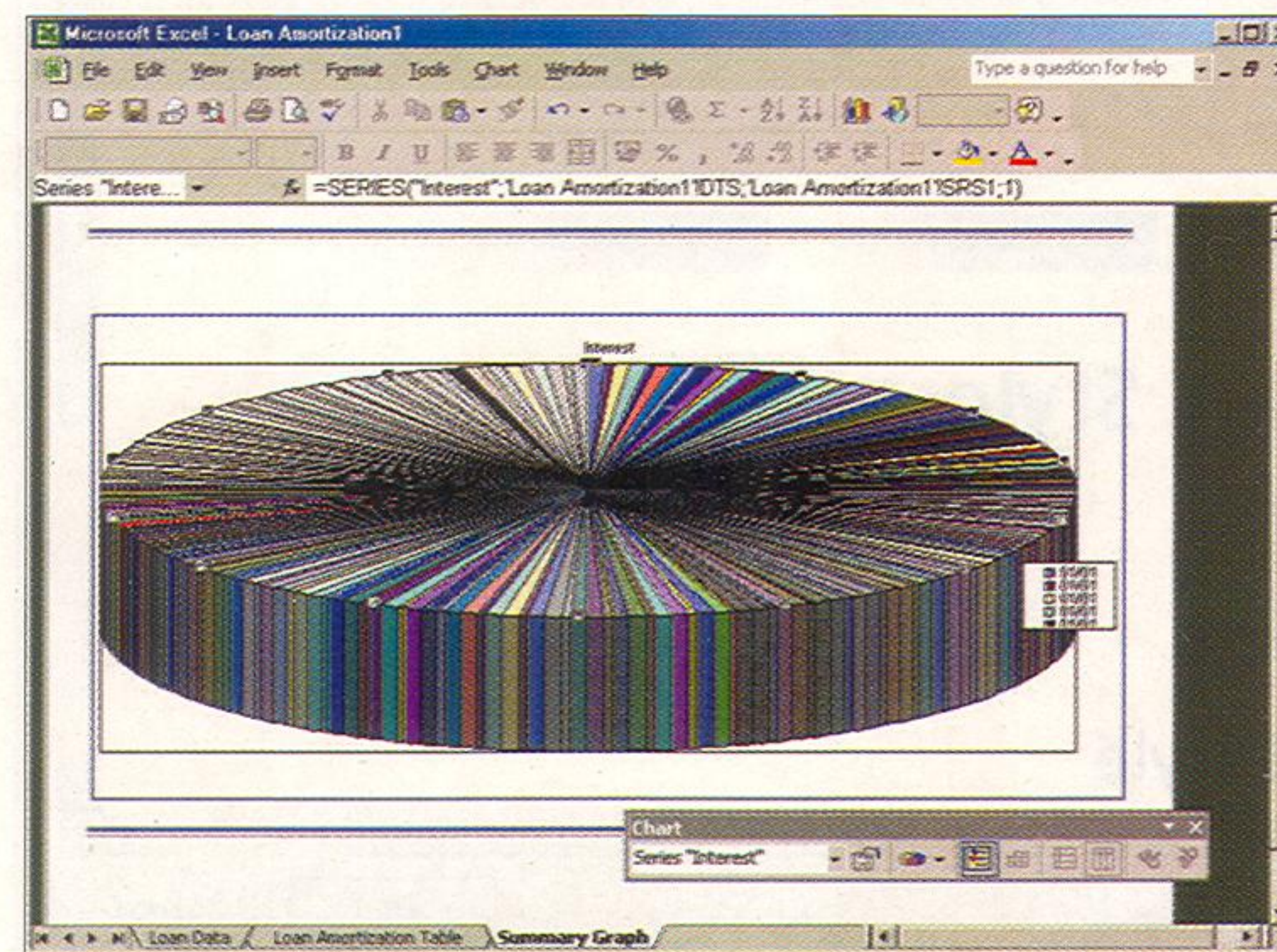
În rest, noul look nu este foarte nou, dar se pare că va fi capabil să împrumute aspectul Windows XP-ului, deci dracul nu este chiar așa de negru în cele din urmă. Partea legată de strategia .Net este până una alta redusă la link-uri către tone de template-uri, clipart-uri, sunete, fotografii și animații de pe serverele Microsoft, și un serviciu MSN care oferă spațiu gratuit de stocare pe serverele X-drive pentru utilizatorii Windows-ului

Voce, text și imagine

Pentru a face Office-ul și mai dezirabil, Microsoft a mai implementat două operațiuni pentru

care până acum utilizatorii erau nevoiți să recurgă la programe externe: speech-to-text și OCR. Suportul pentru voce era o doleanță mai veche a fanilor Office și iată că Microsoft s-a gândit să le facă o surpriză plăcută. Scrierea după dictare și navigarea în meniuri prin intermediul vocii este acum o realitate. Ce păcat că se reduce doar la limba engleză. Fac o paranteză pentru a pune o întrebare retorică: de ce nu s-a gândit nimeni din România să facă un software de recunoaștere vocală și dictare? O mulțime de programe de contabilitate și doi antivirusi.... Un software cu adevărat util nu a făcut nimeni. Acum nu așa mai fi

Partea de OCR este deservită de Office Document Imaging, un mic applet care vrea să suplinească lipsa lui PhotoDraw, deși nu cred să îi ducă cineva dorul. Se pot scana documente și textul poate fi important în Word pentru a fi formatat. Acest lucru poate fi foarte util studenților care au de scanat manuale.



scris ci aș fi povestit acest articol, odihnindu-mi degetele. Și ce e cel mai ciudat este că în română un astfel de software ar fi mult mai ușor de făcut decât în engleză, pentru că limba noastră este una fonetică: în majoritatea cazurilor, cum rostești, așa se scrie. În fine...

Spre deosebire de Corel WordPerfect și Lotus SmartSuite care folosesc un software third-party gen IBM ViaVoice, Office Xp are inclus suportul pentru recunoaștere de voce prin intermediul unui codec de la Lernout&Hauspie. Din câte știu eu, belgienii respectivi sunt cei mai buni în domeniu, cu toate acestea sistemul din Office este depășit de Dragon Naturally Speaking, care este stand-alone. Eu cel puțin n-am avut răbdare niciodată să trec prin toate exercițiile de acomodare a sistemului cu mine sau viceversa, și m-am mulțumit să mă amuz de greșelile de interpretare inerente. Nu pot să vă garantez o funcționare impecabilă, însă pot să vă garantez că Lernout&Hauspie își merită renumele.

Partea de OCR este deservită de Office Document Imaging, un mic applet care vrea să suplinească lipsa lui PhotoDraw, deși nu cred să îi ducă cineva dorul. Se pot scana documente și textul poate fi importat în Word pentru a fi

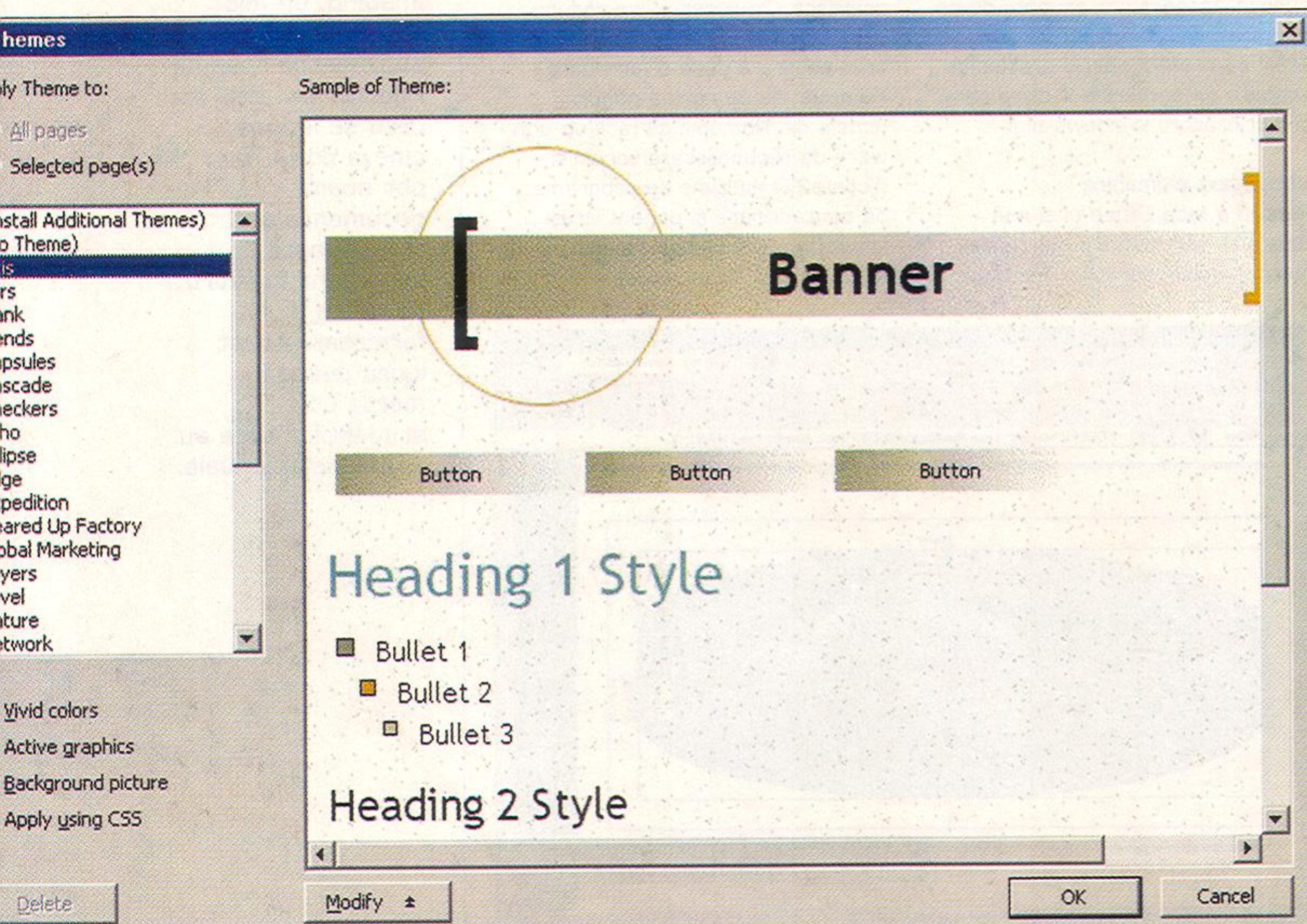
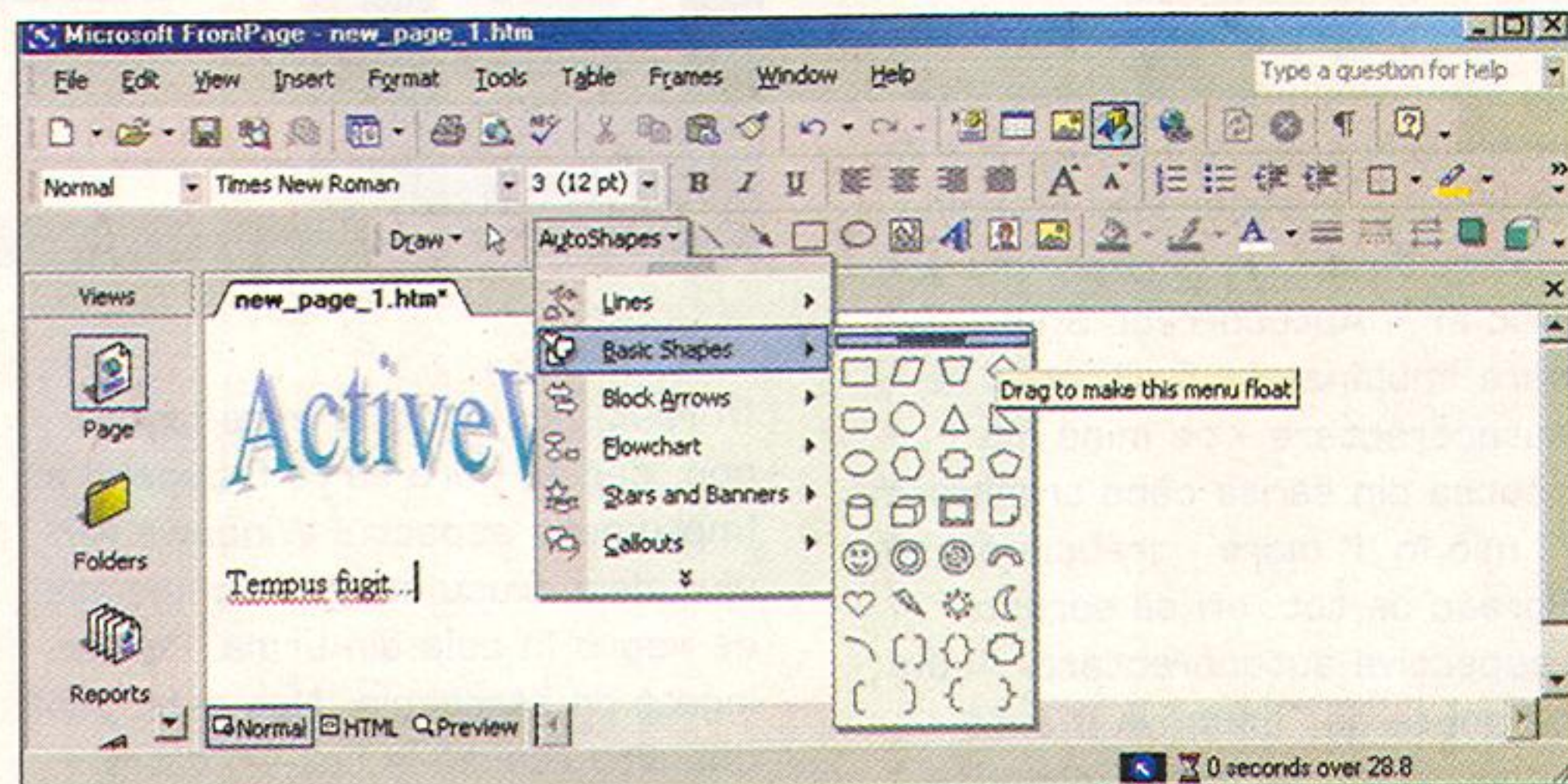
formatat. Acest lucru poate fi foarte util studenților care au de scanat manuale, sau piratilor de cărți (cunoscătorii știu de ce).

Outlook și Frontpage

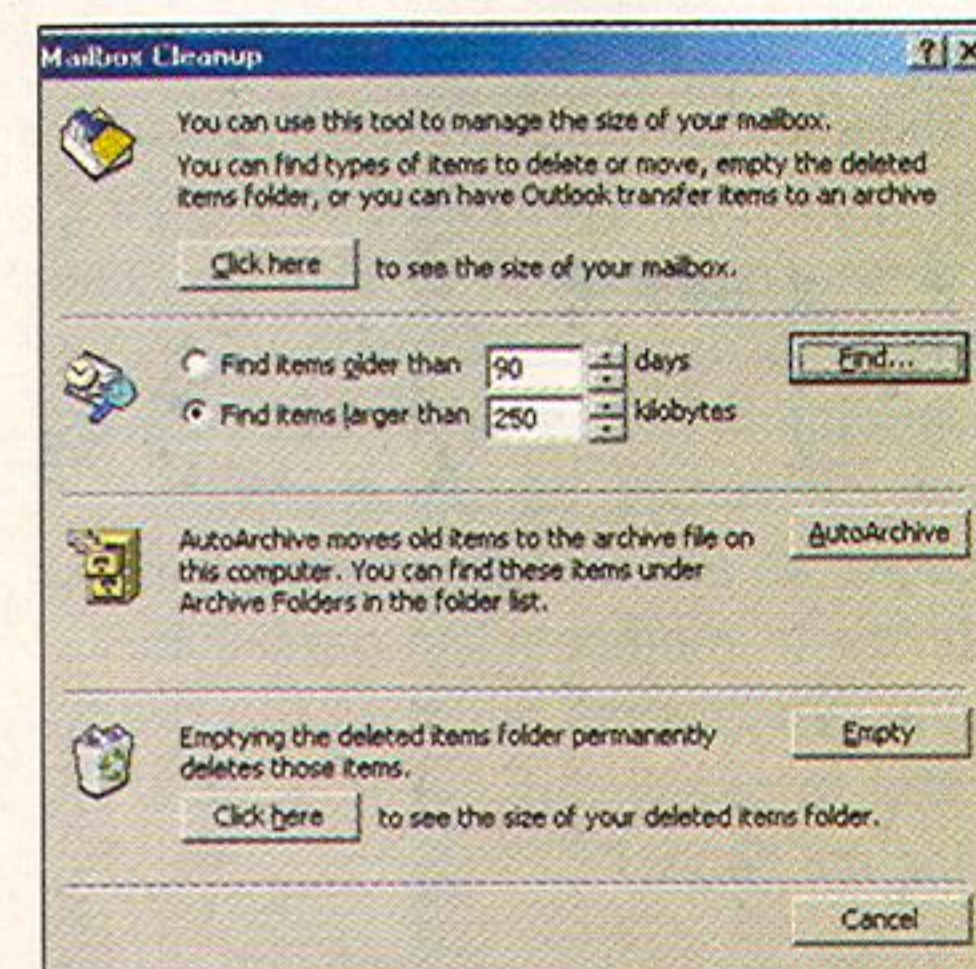
Recunosc deschis: folosesc Outlook drept client de mail. Nu pentru că l-aș aprecia foarte mult, dar mi-e lene să instalez altceva, așa că prefer să folosesc ceva care se instalează cvasi-implicit odată cu Office-ul. Cu toate acestea nu pot să nu remarc numeroasele îmbunătățiri pe care le-a suferit: împărțirea pe foldere a e-mail-urilor primite, suport pentru primirea mail-urilor cu conținut Shockwave Flash, posibilitatea de a downloada e-mail-urile din conturile Hotmail fără a mai deschide pagina Hotmail, confirmare de primire pentru e-mail-urile trimise, autocompletarea e-mail-urilor, pentru cei care uită adresele amicilor. Lista detaliilor este prea mare pentru a fi inclusă în acest articol. În ciuda tuturor îmbunătățirilor însă, tot lenea este cea care mă face să folosesc Outlook-ul. Sincer să fiu, aș prefera Eudora...

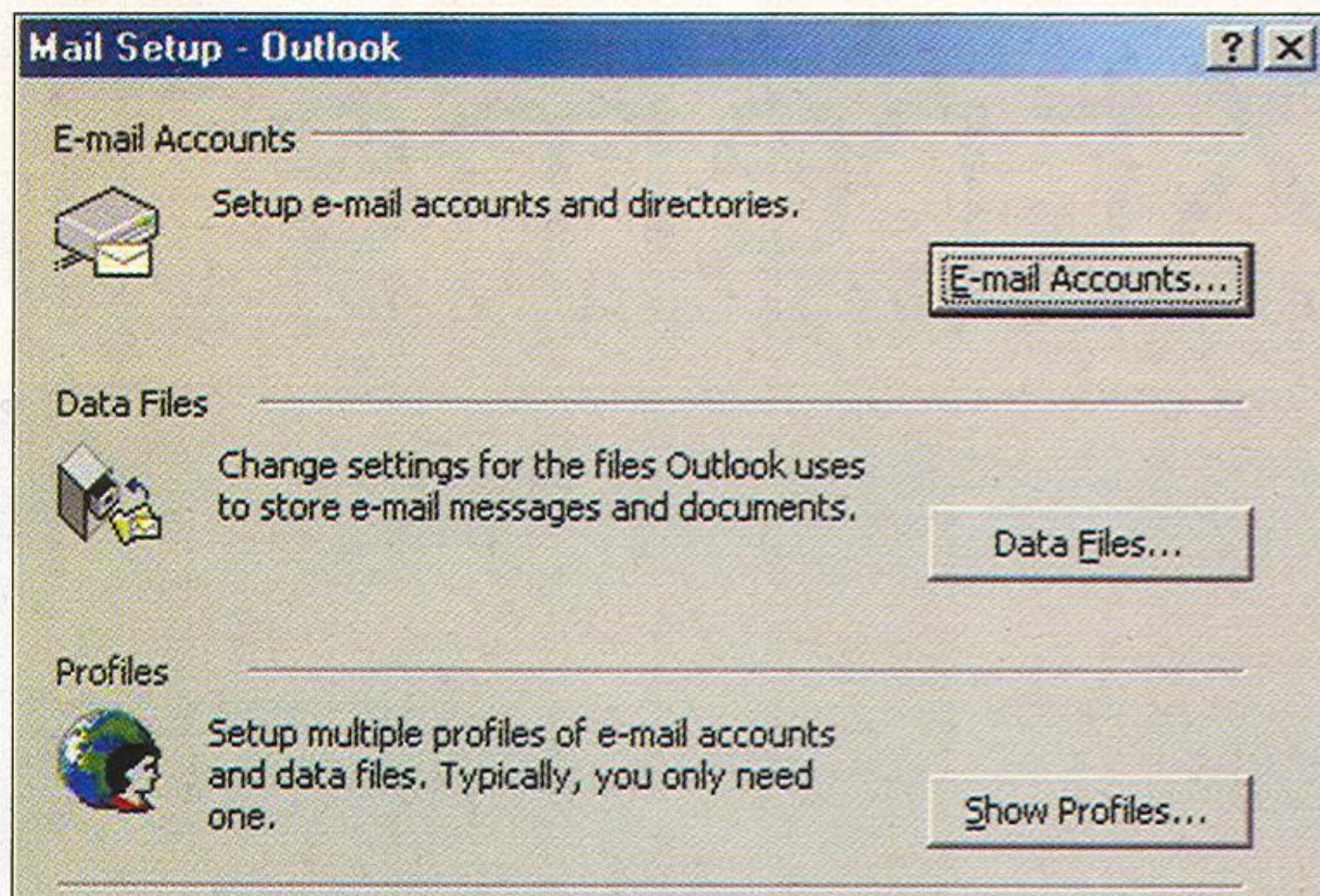
Includerea Frontpage-ului în pachetul Office este privită de Microsoft ca o binecuvântare, din moment ce au găsit de cuviință să sublinieze acest lucru chiar și pe coperta CD-ului. Sincer să fiu, mă

Spre deosebire de Corel WordPerfect și Lotus SmartSuite care folosesc un software third-party gen IBM ViaVoice, Office Xp are inclus suportul pentru recunoaștere de voce prin intermediul unui codec de la Lernout&Hauspie. Din câte știu eu, belgienii respectivi sunt cei mai buni în domeniu, cu toate acestea sistemul din Office este depășit de Dragon Naturally Speaking, care este stand-alone.

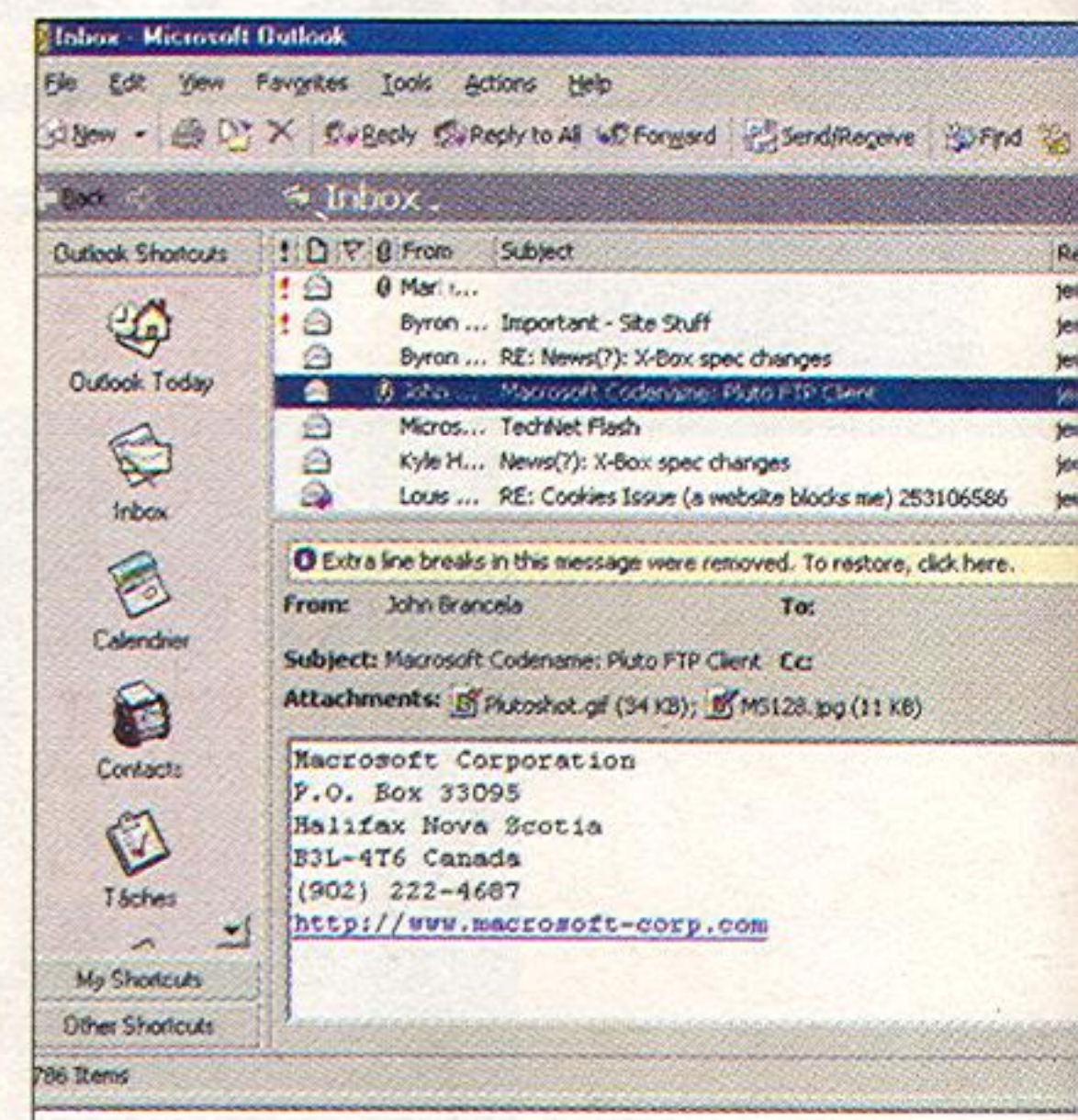


Frontpage este un editor de pagini de web simplificat foarte mult astfel încât pînă și un copil de clasa I să îl poată înțelege.





Outlook-ul a căpătat o serie de îmbunătățiri: împărțirea pe foldere a e-mail-urilor primite, suport pentru primirea mail-urilor cu conținut Shockwave Flash, posibilitatea de a downloada e-mail-urile din conturile Hotmail fără a mai deschide pagina Hotmail, confirmare de primire pentru e-mail-urile trimise, autocompletarea e-mail-urilor.



Loan Manager - Microsoft Internet Explorer

Adresă C:\WINDOWS\TEMP\ExcelWebPagePreview\Loan Amortization1.htm

Date		Lender Name						
01/01/2001		Myself						
Pmnt #	Start of Period	Annual Interest Rate	Scheduled Balance	Actual Balance	Scheduled Payment	Interest Portion	Principal Portion	Additional Principa
1	01/01	3,00%	250 000,00	250 000,00	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
2	01/01	3,00%	249 998,68	249 998,68	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
3	01/01	3,00%	249 997,36	249 997,36	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
4	01/01	3,00%	249 996,04	249 996,04	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
5	01/01	3,00%	249 994,72	249 994,72	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
6	01/01	3,00%	249 993,40	249 993,40	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
7	01/01	3,00%	249 992,08	249 992,08	(2,07)	(0,75)	(1,32)	
8	01/01	3,00%	249 990,76	249 990,76	(2,07)	(0,75)	(1,32)	

pot gândi la cel puțin trei editoare HTML mai bune decât Frontpage. Sau chiar cinci. Unul dintre puținele sale avantaje este integrarea cu restul programelor din Office, care este chiar un avantaj dacă stăm să ne gândim că Frontpage nu a fost programat inițial de Microsoft. Programul este construit pe principiul WYSIWYG și este indicat celor care nu prea se pricep la web-design, dar totuși ar vrea să facă o pagină de web sau să updateze una. Automatizări gen Photo Gallery, Autosshapes, Word Art, Automatic Web Content, teme, nu sunt decât dovezi în plus pentru simplificarea programului. Tehnologia Sharepoint de la Microsoft permite inserarea în pagină prin intermediul Frontpage

a unor liste editabile, forumuri sau sondaje personalizabile.

Where do you want to go today

Chiar și pentru o variantă beta, nu e greu să dai un verdict. Microsoft și-a făcut datoria, a eliminat bug-urile și a adus îmbunătățiri. Strategia .Net nu își arată colții încă, dar asta nu ne împiedică să îl folosim cu încredere. Dacă n-ar exista metoda "deșteaptă" de autorizare a produsului, chiar aș putea spune că Microsoft a nimerit-o de data asta.

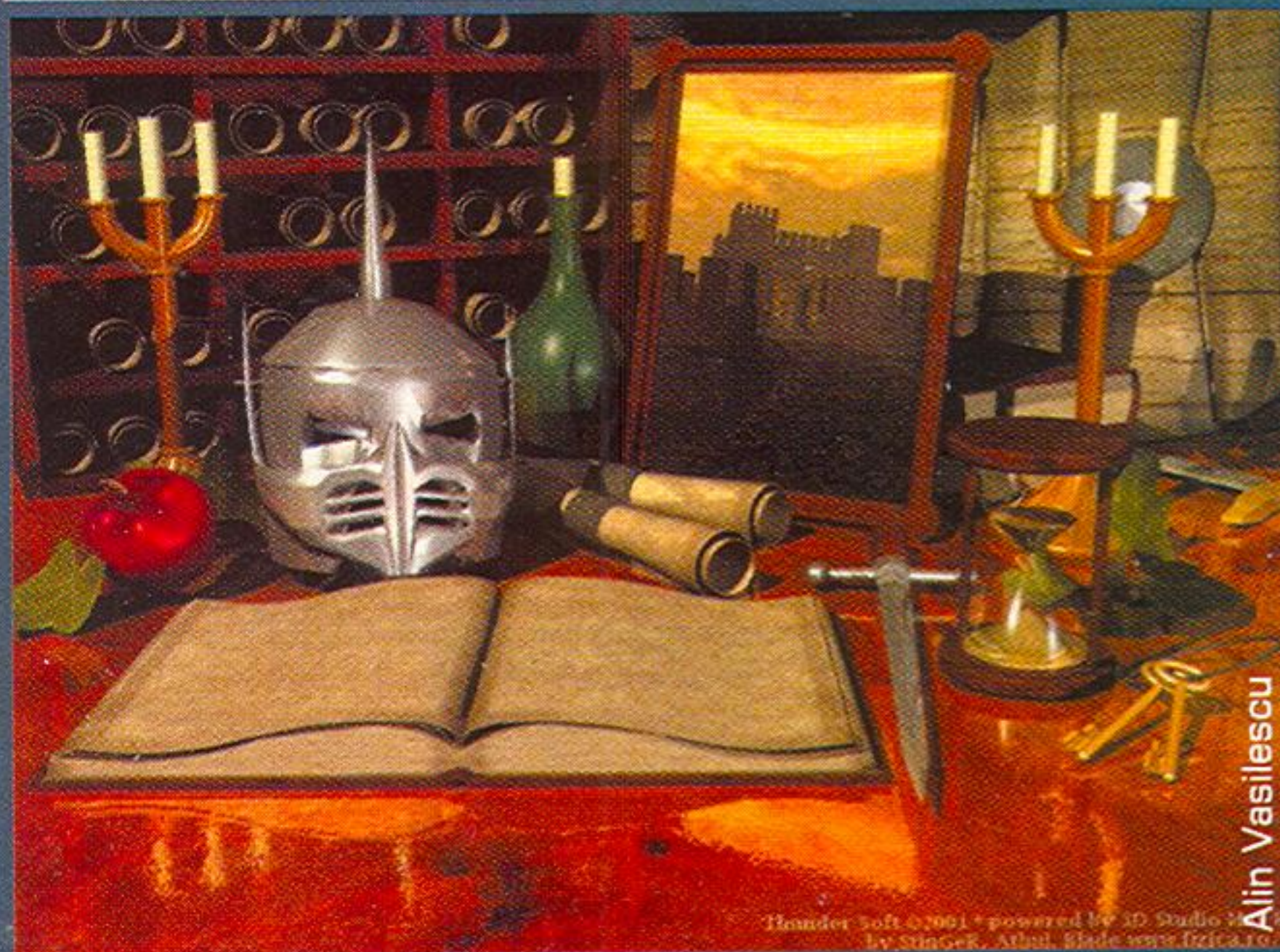
Anti erori

Pentru a micșora riscul apariției erorilor, Microsoft a inclus în Office și un sistem anticrash. Aici intervine o problemă: în momentul în care acesta este activat, software-ul raportează orice problemă departamentului tehnic de la Microsoft. Sună un clopoțel? Ar trebui... Și asta nu este singura problemă legată de respectarea intimității: super-sistemul de protecție antipiraterie născocit de Microsoft te obligă să activezi programul pe Internet sau prin telefon. Iar dacă îți schimbi calculatorul va trebui să îți updatezi user profile-ul. Interesant, nu?

Detalii

Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft
Telefon	N/A
Preț	300\$
Web	www.microsoft.com/office
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium
Video	DirectX
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	300 Mb
Aprecieri	
+ pozitive	Eliminarea bug-urilor din versiunile precedente Posibilitate de accesare a Hotmail-ului de la distanță
- negative	Sistemul de securitate mult prea stresant realizat.
Verdict	N/A

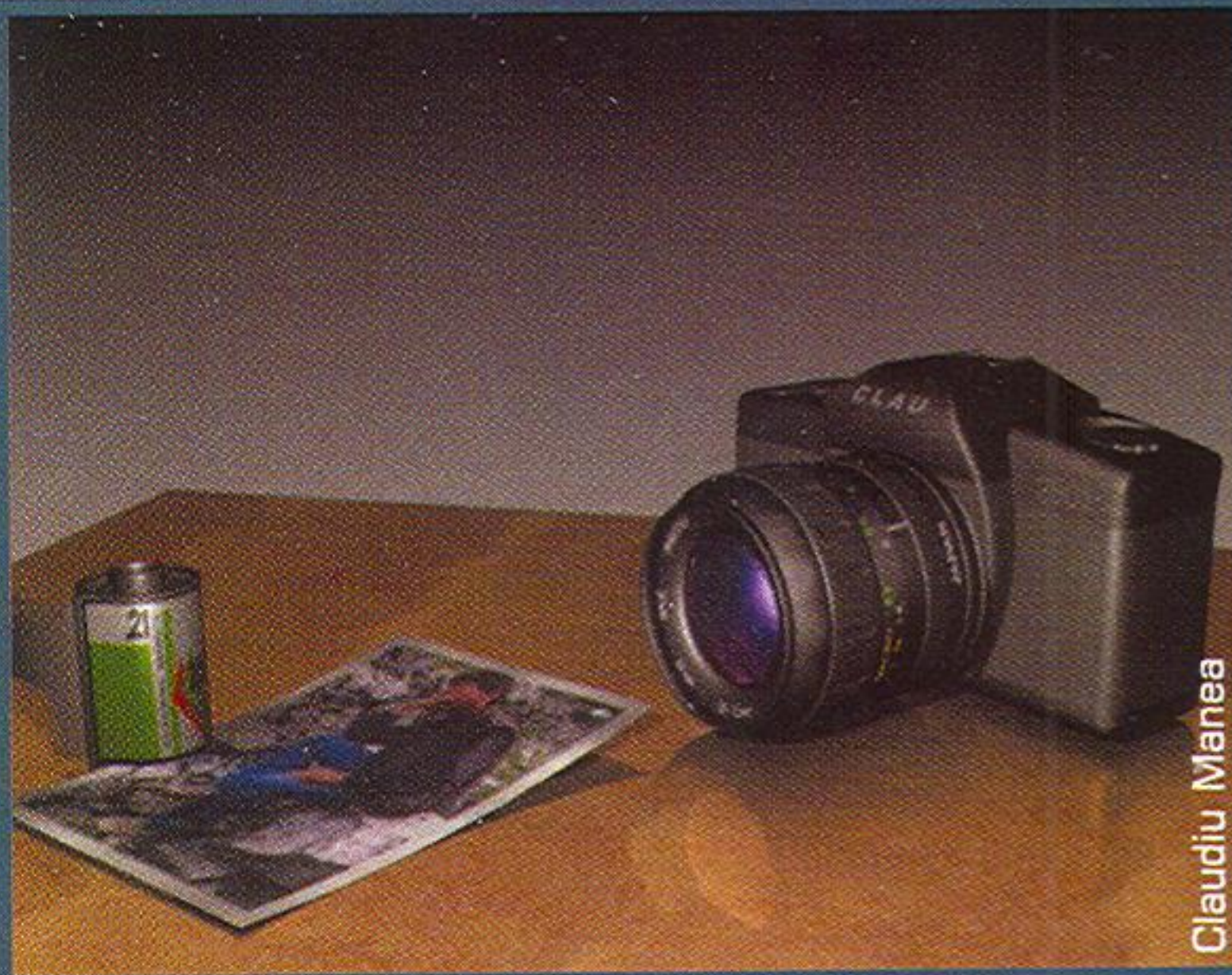
Galerii Xtreme



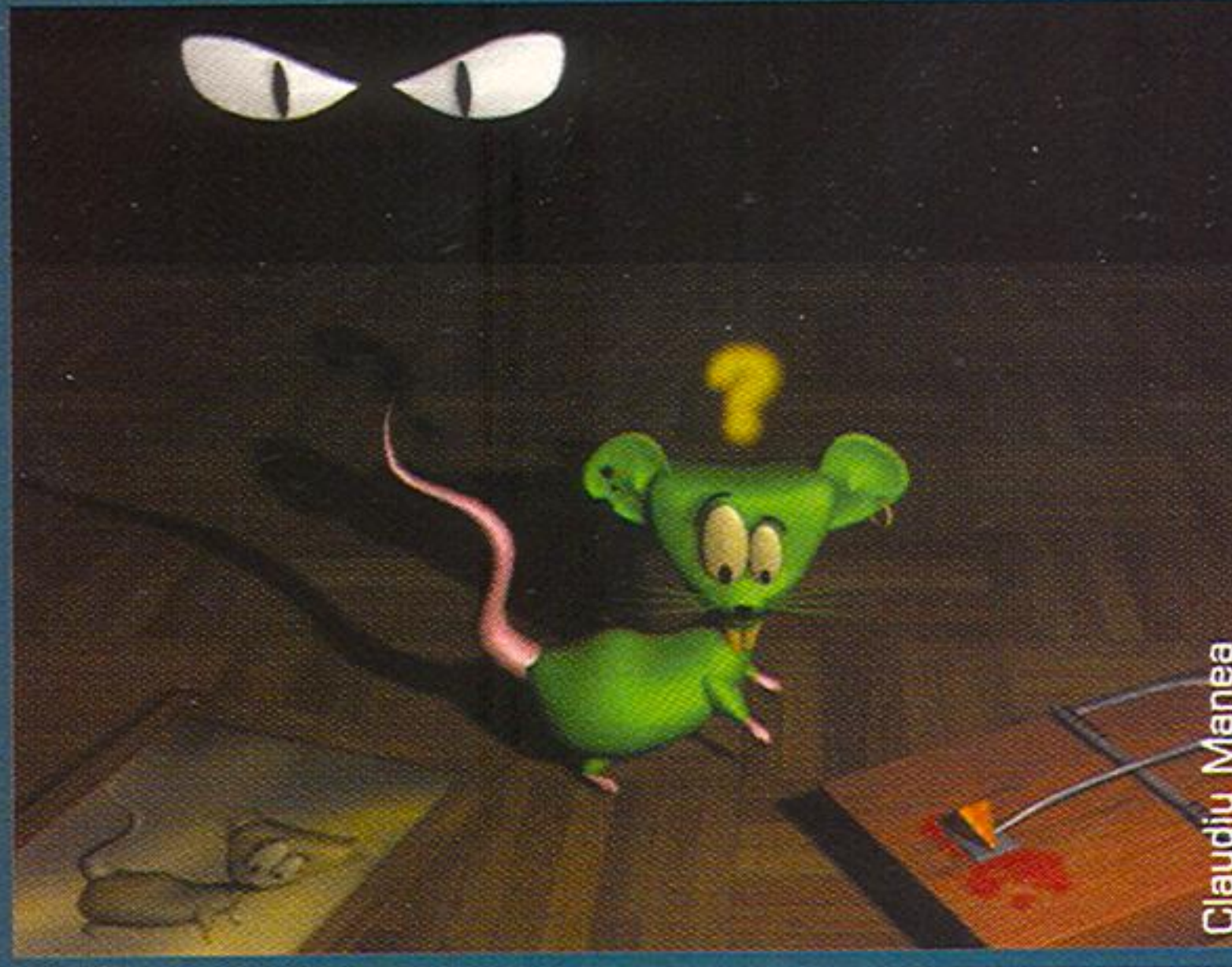
Alin Vasilescu



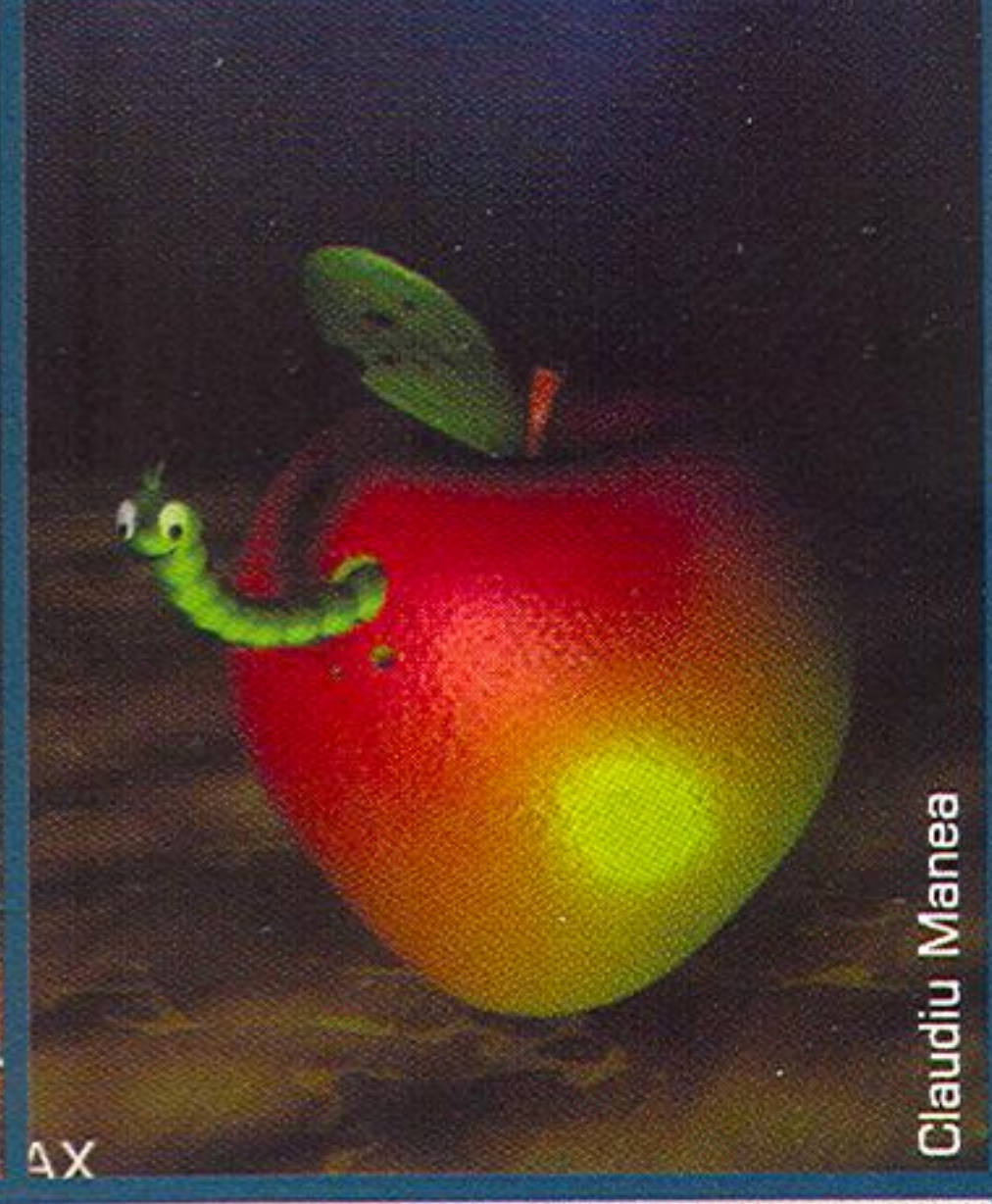
Aurel Manea



Claudiu Manea



Claudiu Manea



Claudiu Manea

Alin Vasilescu - stinger_ro@yahoo.com
Imaginile tale par mai mult teste de randare, decât ceva artistic. Ar trebui ca privitorul să nu fie nevoit să își pună întrebarea: "Ce-a vrut, nene, să spună cu imaginea asta?". Încearcă să faci mai clară intenția.

Aurel Manea - aurel_m@hotmail.com
Ție ce să îți mai spun? Ține-o tot așa. Rhino e un program foarte bun pentru modelare

(suport pentru NURBS sensibil mai performant decât în MAX), iar de la versiunea 2.0 va deveni și mai bun. A, și tot am o critică: ca imagine e foarte frumoasă, dar ca prototip de încălțăminte e cel puțin ciudat. Tu te-ai încălța cu așa ceva?

Claudiu Manea - aurel_m@hotmail.com
Se pare că pasiunea pentru grafică este molipsitoare. Imaginile sunt cam goașe dar

nu știi dacă acest lucru ține de concepția ta sau de faptul că ai la dispoziție un calculator mai puțin performant. Perseverează.

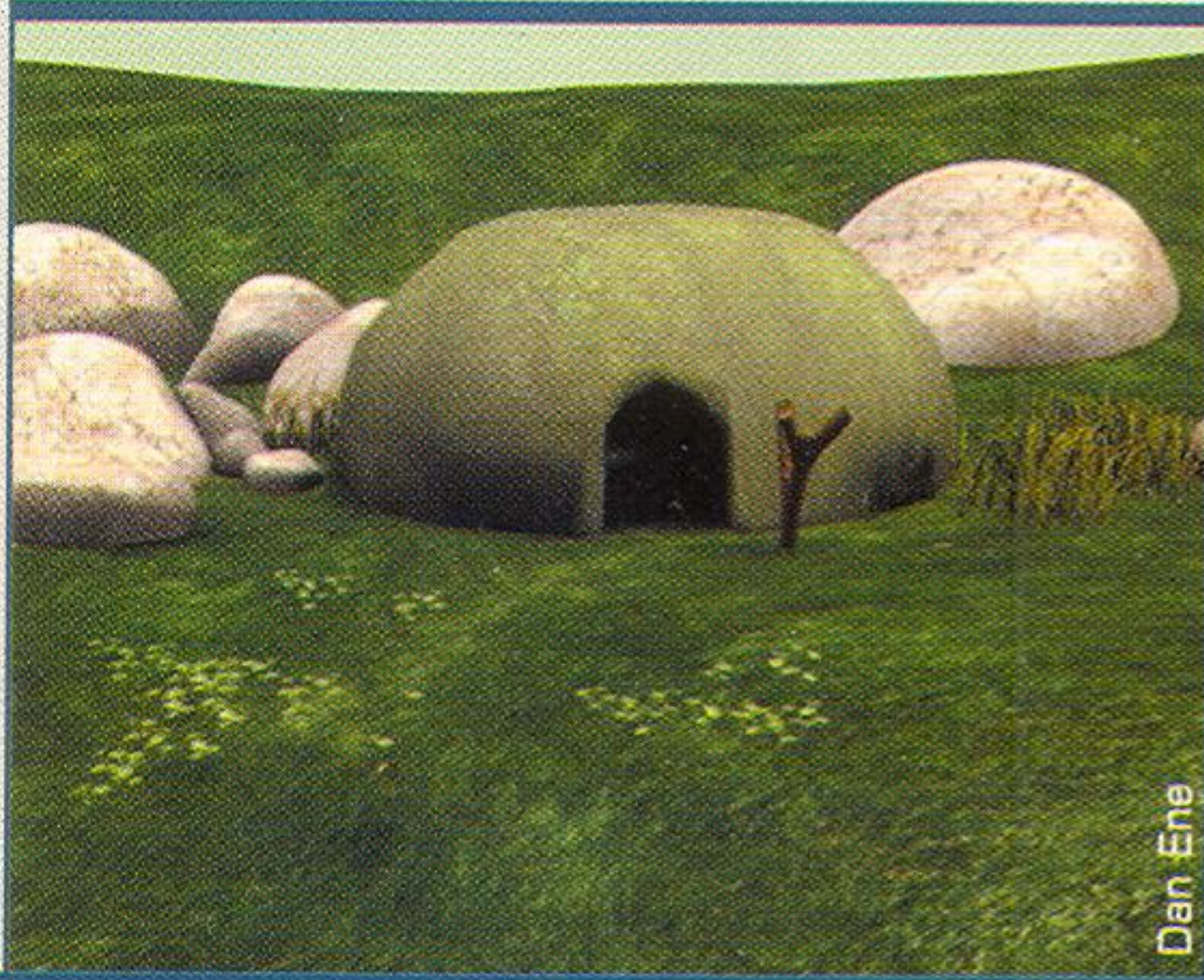
The Ida - ida3d@yahoo.com
Adrian, îmi pare rău, dar nu știu care e numele tău întreg. Frumoasă imaginea, păcat că e doar una. Mai trimite.



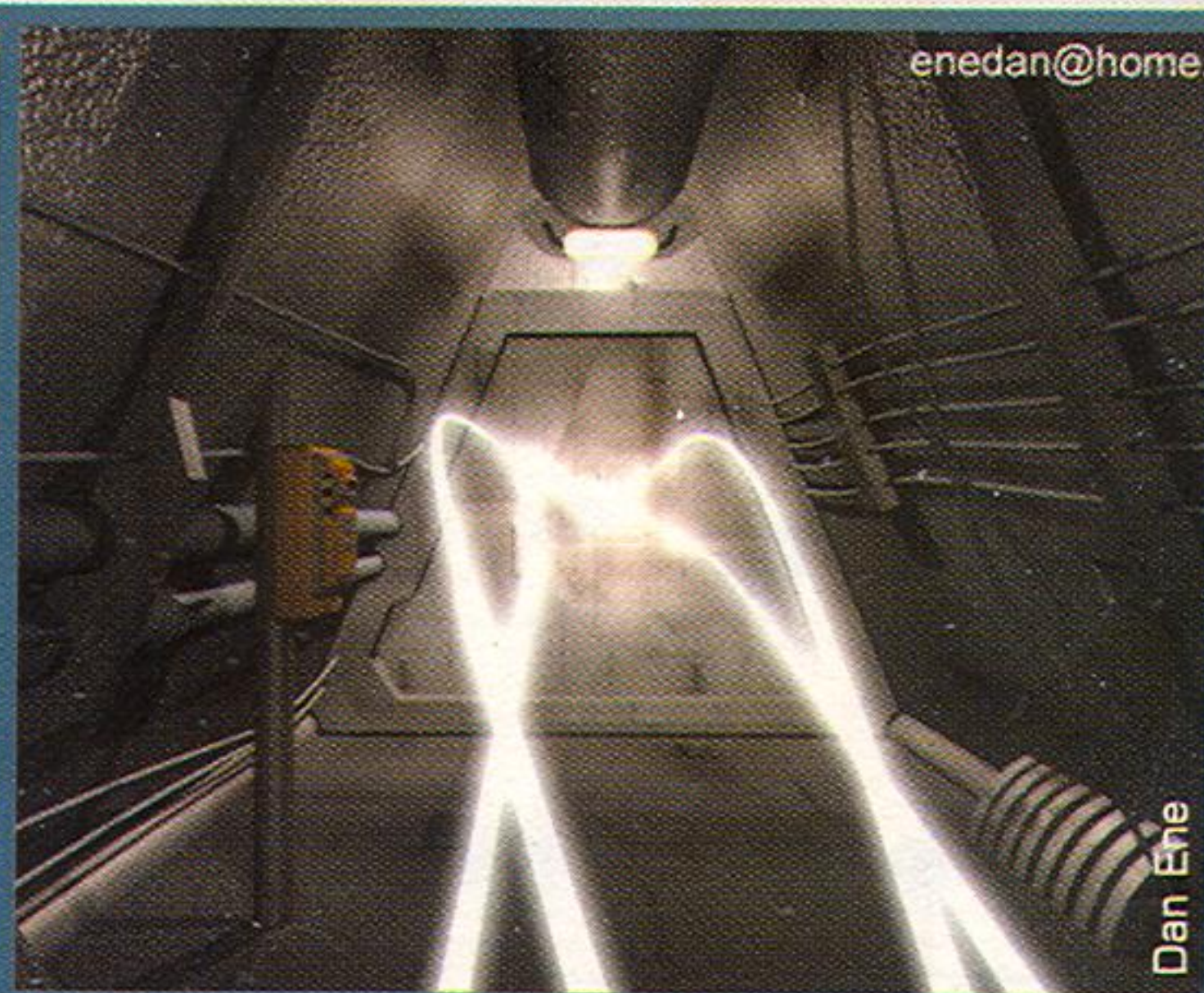
The Ida



Dan Ene



Dan Ene



enedan@home.

Dan Ene



Dan Ene

Răzvan Maftei - mraz98@yahoo.com

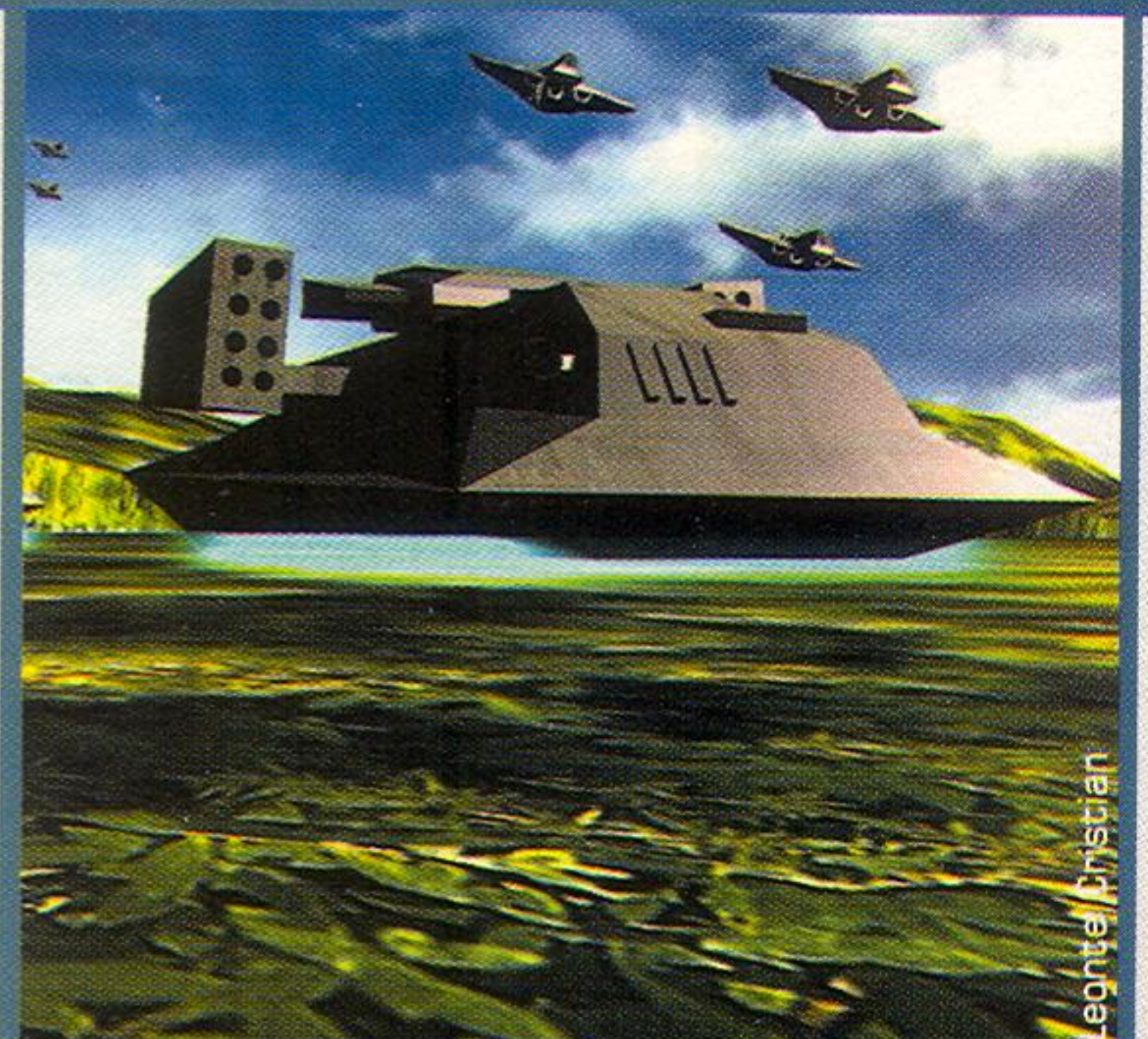
Esti inconsecvent. Unele imagini sunt foarte bune și altele... mai puțin bune. Dar, del - nimeni nu e perfect. Le-am pus pe cele mai interesante. Keep up the good work.

Dan Ene - enedan@home.ro

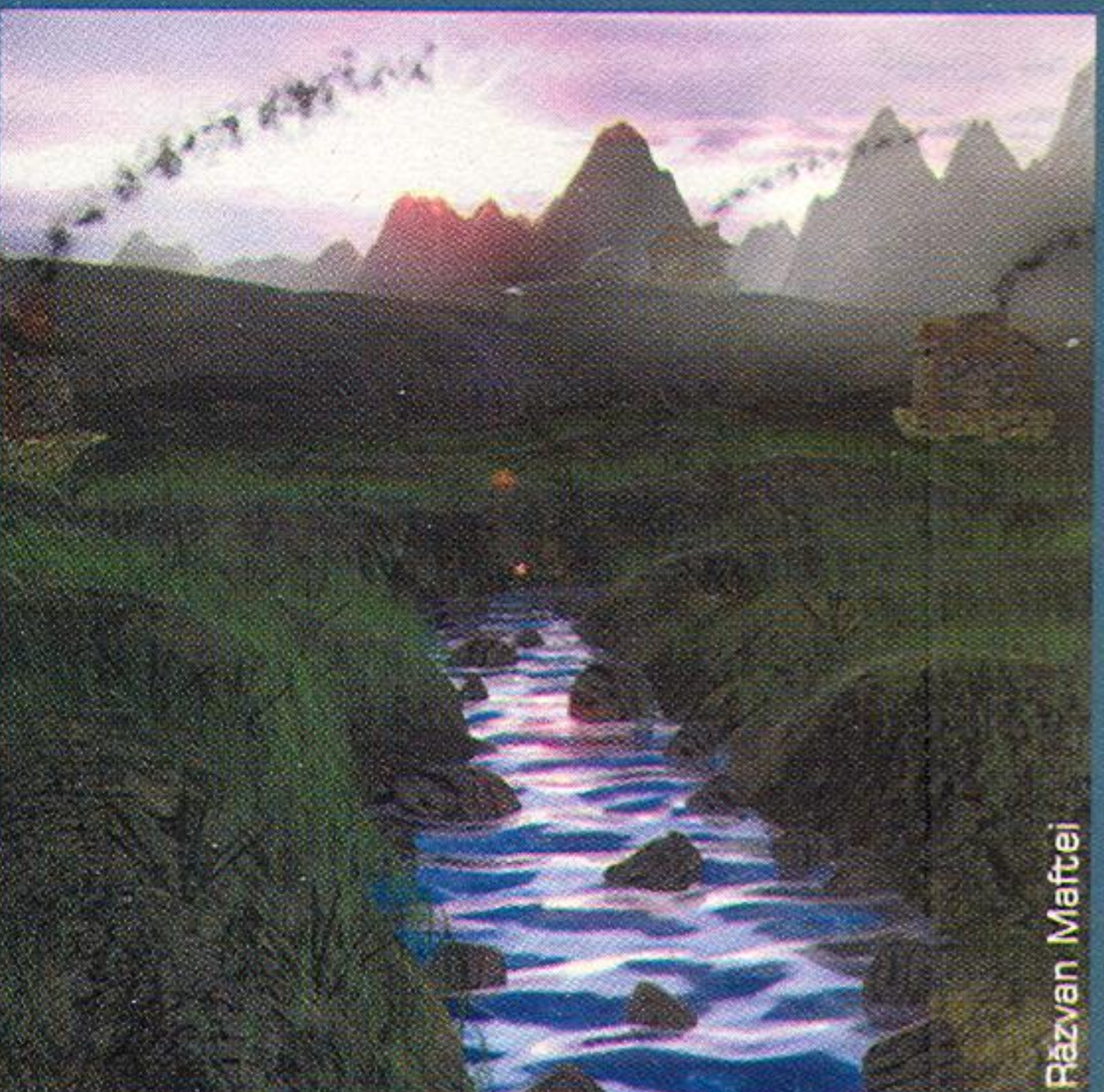
Imagini variate și interesante. Duc lipsă de micile detalii semnificative totuși, părând nefinisate. Niște texturi mai detaliate ar ajuta.

Cristian Leonte

Un început bun, dar sunt valabile și pentru tine aceleași observații de mai sus. Mai mult detaliu. Micile detalii dau personalitate unei imagini.



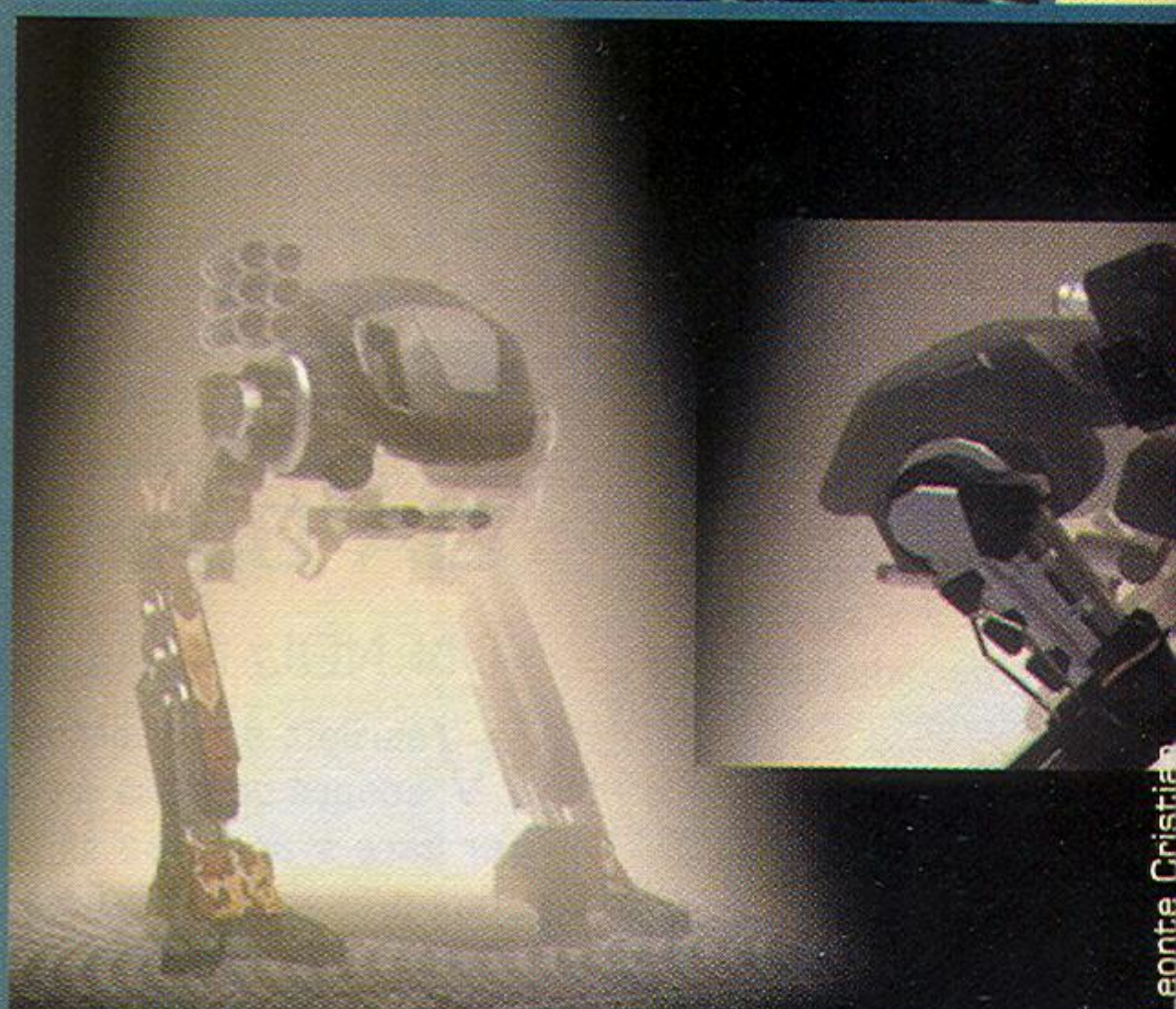
Leonte Cristian



Răzvan Maftei

ERATĂ

În numărul trecut s-a strecurat o greșeală, care nu este tocmai vina noastră, dar pentru care ne cerem oricum scuze. Pozele atribuite lui Radu Ivănescu aparțin de fapt lui Gică Popescu, artistul, nu fotbalistul :P Eroarea a apărut din cauză că pozele au fost trimise de pe altă adresă de mail decât cea a autorului, ele fiind atribuite implicit proprietarului adresei respective. Errare humanum est...



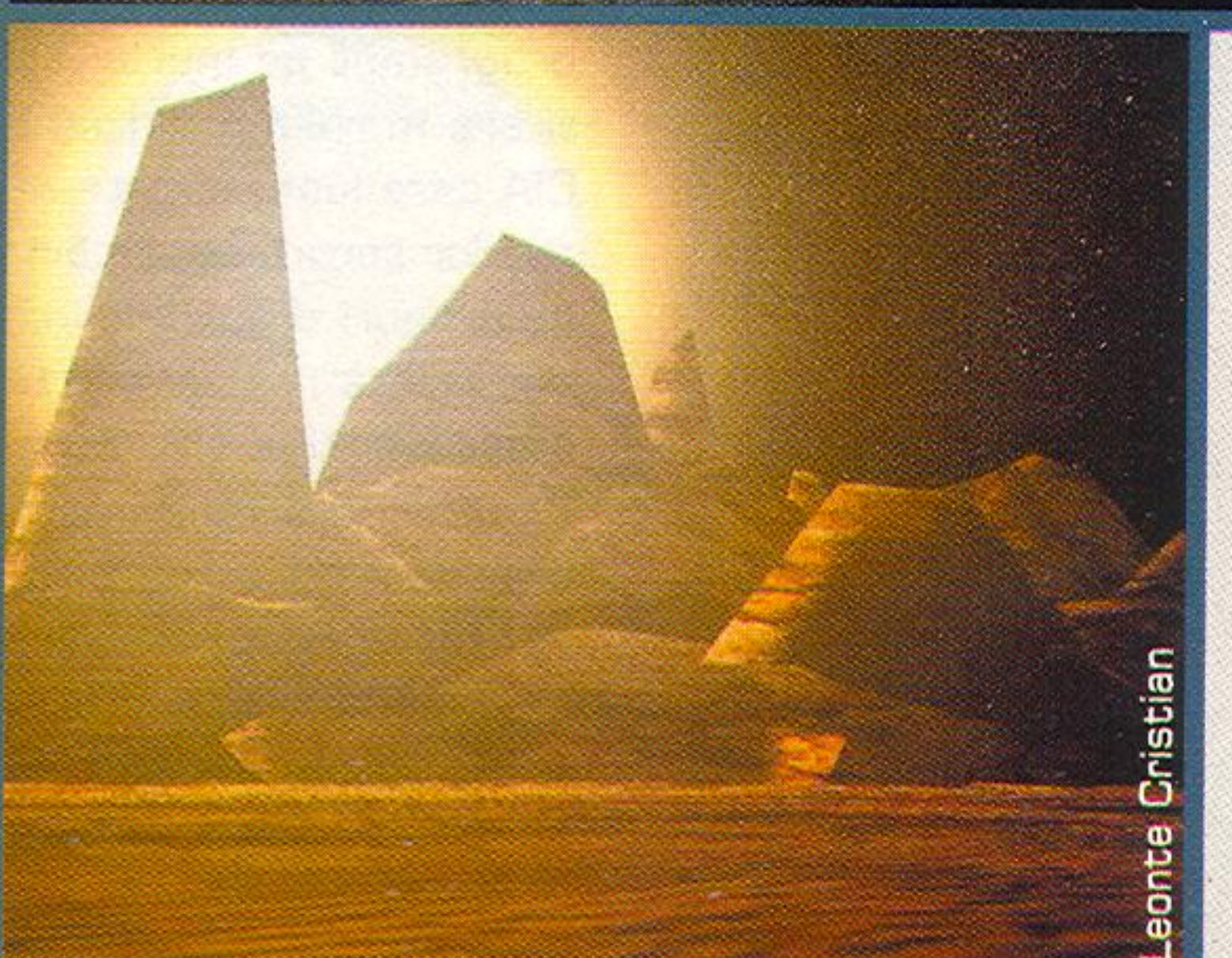
Leonte Cristian



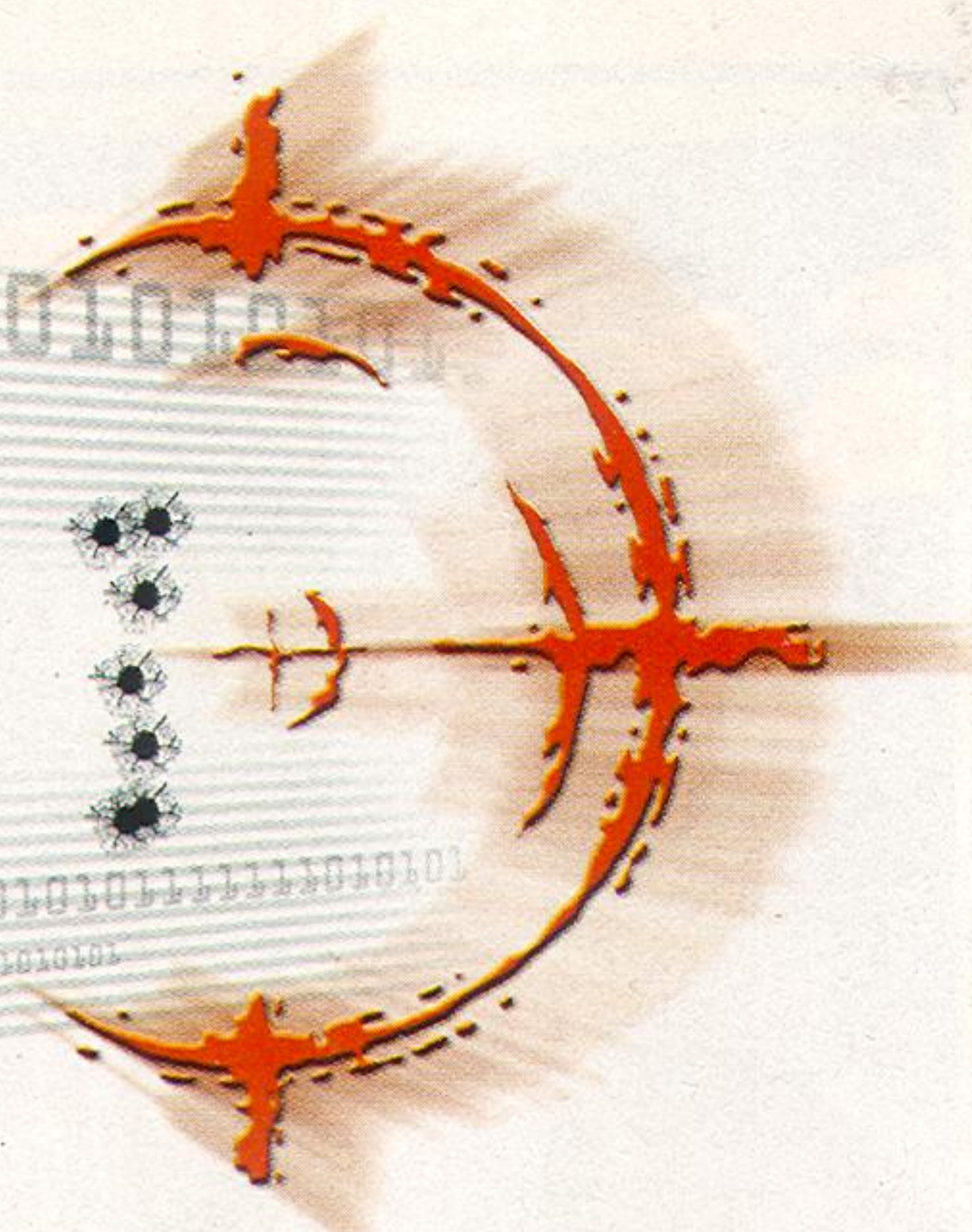
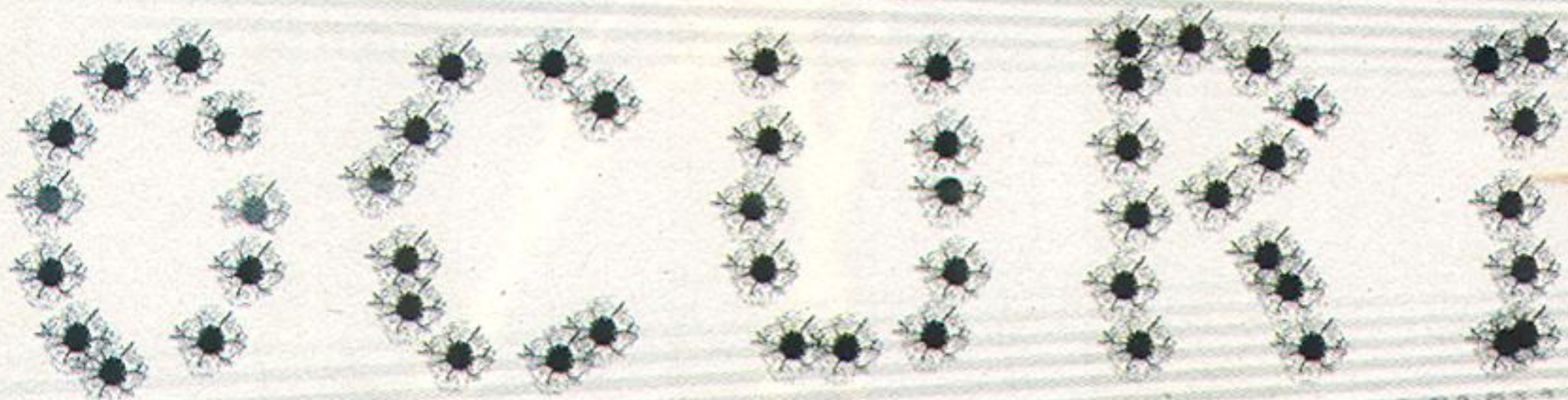
Răzvan Maftei



Răzvan Maftei

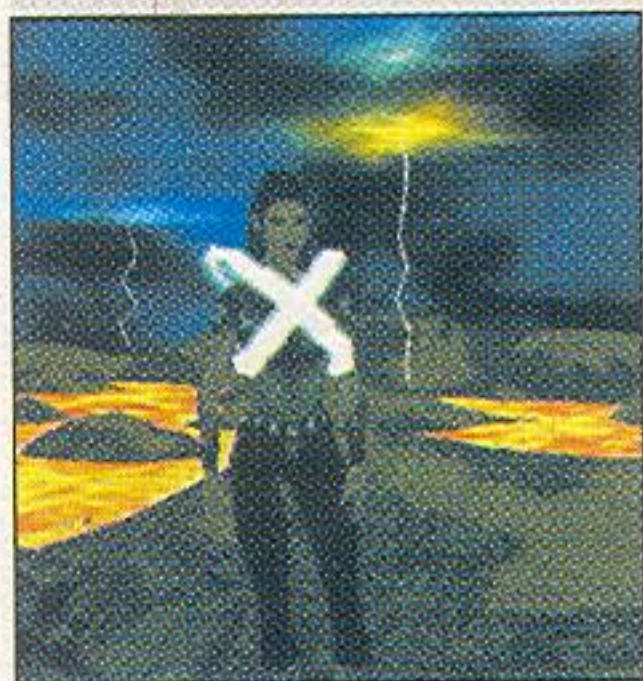


Leonte Cristian



Pe scurt

Lansarea Anarchy Online se apropie
 Funcom a anunțat că lansarea jocului multiplayer online va avea loc pe 27 iunie anul acesta, în Statele Unite. Anarchy Online se desfășoară într-un univers science-fiction, plasat convenient la 30.000 de ani în viitor. Planeta pe care are loc acțiunea jocului este condusă cu mână de fier de un regim militar care încearcă să subjuge cele câteva clanuri rebele ce îndrăznesc să se



opună. Jucătorii trebuie să aleagă de partea cui vor să joace, o intrigă specifică fiecăreia dintre părțile combatante urmând să fie motorul conflictelor.

www.funcom.com

Lord of Destruction

ADD-ONUL DE DIABLO II FACE VALURI

Noi informații despre add-on-ul de Diablo II de la Blizzard continuă să apară aproape în fiecare zi, pe măsură ce data lansării se apropie. Într-o nouă șarjă de screenshot-uri sunt dezvăluite o serie de item-uri care vor apărea în expansion-ul "Lord of Destruction", incluzând noi seturi Exceptional și Elite, care vor acorda bonus-uri magice și atunci când sunt purtate cel puțin două item-uri din același set. Jucătorii vor putea să își creeze noi item-uri unice cu ajutorul unor seturi

de rune. În plus, Amazoanele vor avea ca armă specifică, pe lângă arc și suliță, și javelinul. Javelinele și alte arme aruncabile vor avea și echivalente magice ce vor putea fi achiziționate de la vânzatori. Cu ajutorul Horadric Cube-ului se vor crea noi item-uri care vor fi similare celor rare, dar oferind bonusuri speciale, diferite de bonusurile magice de la arme. Va exista posibilitatea setării rezoluției în 800x600, ceea ce va face ca jocul să arate mult mai bine.

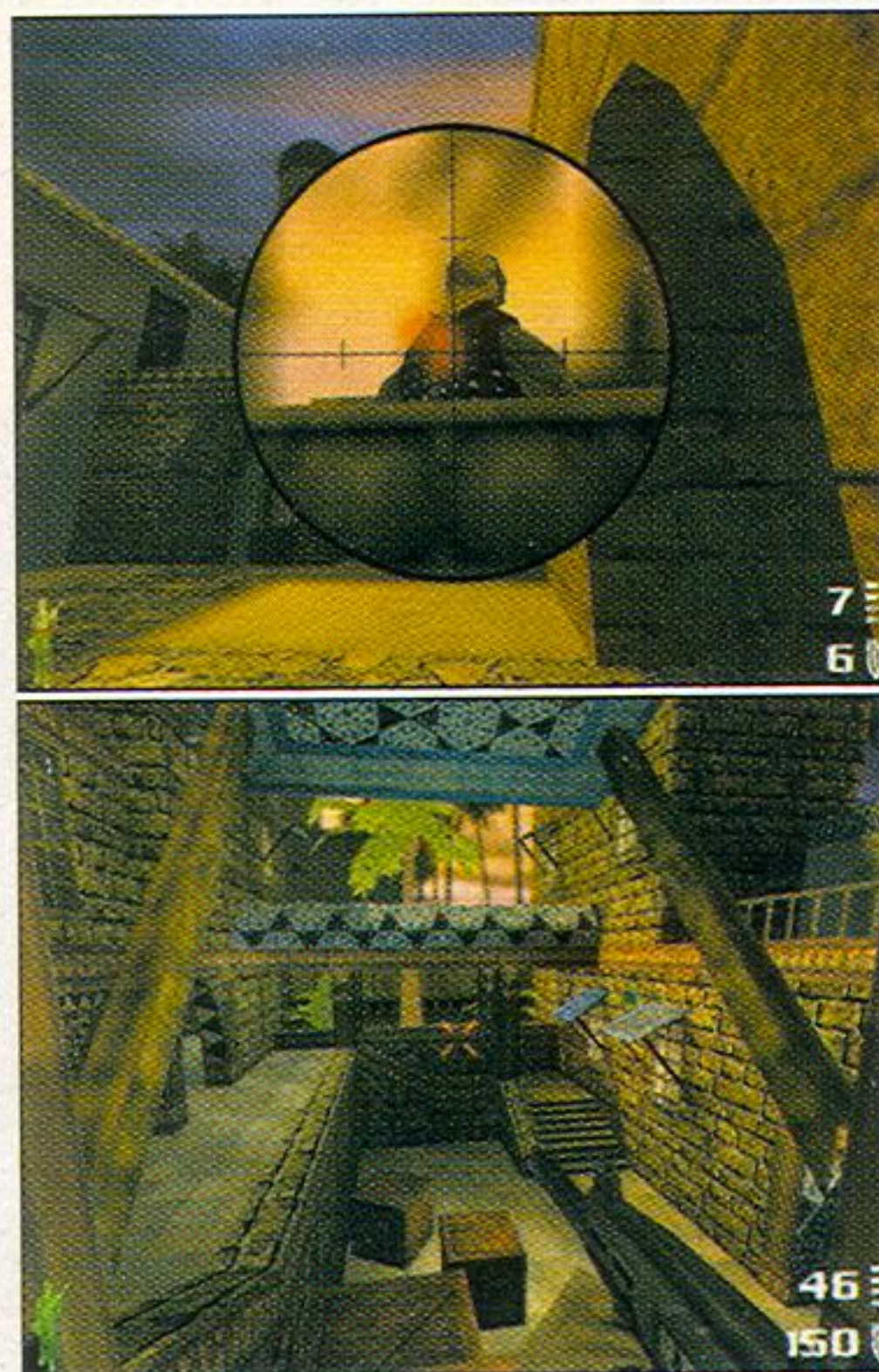
Detalii: www.blizzard.com



CIA Operative - vechi și bun?

UN NOU ATAC LA ADRESA COUNTERSTRIKE

ValuSoft se pregătește să scoată pe piață un 3d shooter care s-ar putea să își câștige fani printre amatorii de CounterStrike. Produs de părinții Laser Squadron-ului, jocul este programat pe motorul de Quake și are în rolul principal un agent CIA care luptă împotriva organizațiilor teroriste, a cartelurilor de droguri și a crimei organizate. Vor exista misiuni în Irak, Bogota, Moscova, și în alte zone, nivele interactive și rănire selectivă în diverse părți ale corpului ca în Soldier of Fortune. Din moment ce este bazat pe tehnologie 3D depășită, cerințele de sistem sunt foarte rezonabile: Pentium 300, 32 Mb RAM și o placă video cu 8 Mb de RAM.



Detalii: www.valuesoft.com

Star Trek pe celular

BEAM ME UP, SCOTTY

Activision și Digital Bridges au anunțat că au în producție două jocuri pe baza universului Star Trek pentru telefoanele mobile, jocuri ce vor apărea la sfârșitul acestui an. First Duty și Prime Directive vor constitui, după spusele producătorilor, cel mai avansat software de entertainment programat vreodată pentru un dispozitiv wireless. Se pare că Prime Directive va fi un joc masiv multiplayer cu peste 10.000 de jucători, care va continua real-time chiar și când jucătorii nu sunt conectați

Detalii:

www.activision.com

Angajăm vânător de recompense intergalactic

PLATA SE FACE ÎN LEI LA CURSUL ZILEI

Firma suedeză Pan Interactive a anunțat pentru septembrie 2001 lansarea unui action-adventure episodic produs de Galactic Alliance, ale cărui detalii vor fi dezvăluite la E3 luna aceasta. Jucătorul va fi un agent al unei forțe de elită care aduce criminalii

periculoși în fața justiției. Printre caracteristici se numără: 30 de personaje, camere de luat vederi pilotate de la distanță, vedere duală third-person/first-person, 6 episoade care acoperă în total 30 de nivele pe 7 lumi diferite.

Detalii: www.paninteractive.se



Chiar bătălii cu roboți mari

REAL.COM INTRĂ SERIOS PE PIAȚA DE JOGURI

Real.com se pregătește să lanseze Tex Atomic's Big Bot Battle, care a fost creat de Monolith și folosește motorul Littech 3D. În acest joc, gamerii vor pilota roboți imenși de luptă, întrecându-se într-o combinație de raliu cu camioane, wrestling și război obișnuit, cu mitraliere,

rachete și alte năbădăi. Există nouă roboți configurabili, în trei clase diferite de greutate, o campanie single-player și patru moduri de joc online: Atomic BattleBall, Tex's Space Race, Galactic Domination și Battle Brawl

Detalii:

www.real.com

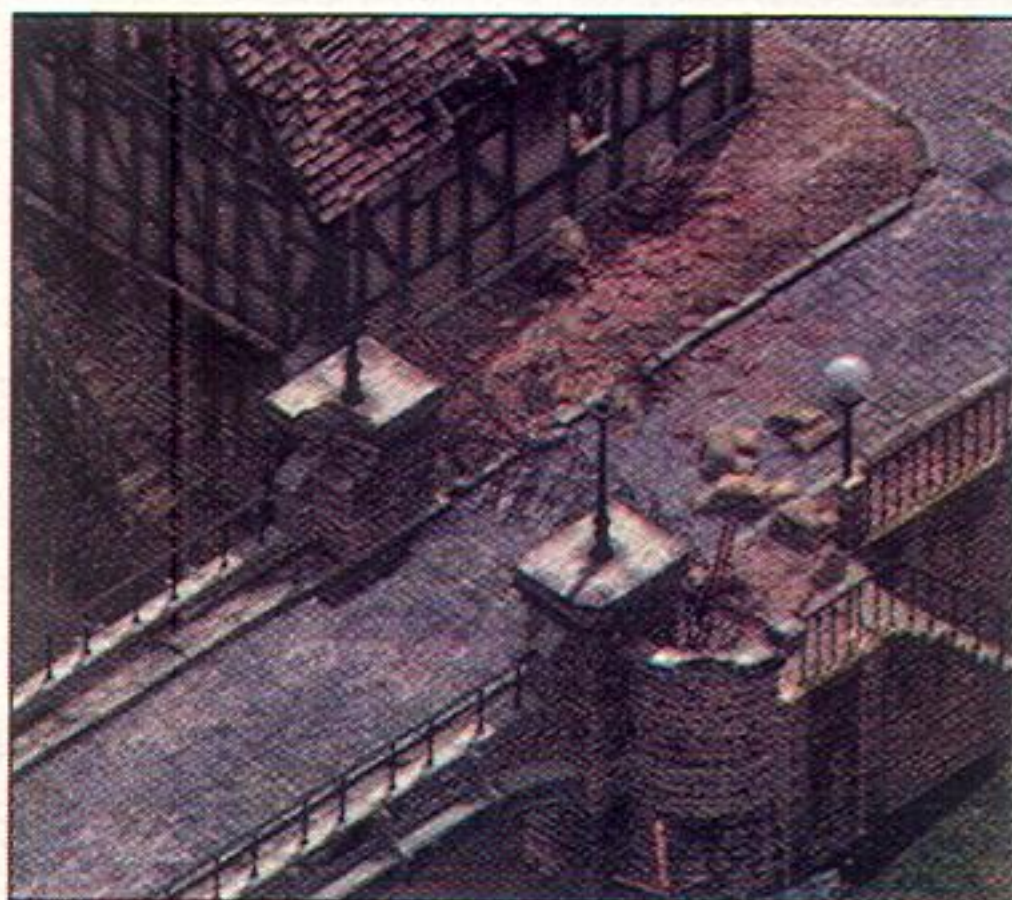
Commandos 2 mania

VA FI MAI INTERESANT CA DESPERADOS?

După apariția lui Desperados, care a implementat cam toate ideile interesante din Commandos 2 (intratul în case, femeia care ademenește inamicii, etc), nu ne rămâne decât să sperăm că jocul celor de la Pyro va veni cu ceva inovator care să depășească performanța germanilor de la Spellbound. Commandos 2 este programat să apară în iunie anul acesta. Până atunci, odihniți-vă ochii pe niște screenshot-uri.

Detalii:

www.eidosinteractive.com/games/



Rage la E3

PLANURI MARI

Rage Entertainment a anunțat o serie de titluri ce vor fi demonstrate luna aceasta la E3. Printre ele se numără eRacer și Gun Metal pentru Xbox, GTC Africa pentru PS2 și Incoming Forces pentru PC. eRacer este un joc de curse pe echipe în care jucătorul își va demonstra abilitatea pe diferite trasee foarte realiste. Gun Metal este un shooter third-person cu un robot de 10 metri care se poate transforma în avion la apăsarea unui buton. La fel de palpitant ca o cărămidă în tâmplă. Global Touring Challenge: Africa este un joc de curse, zonele în care sunt plasate circuitele variind de la regiuni de safari la jungle și lagune. Incoming Forces plasează jucătorul în ipostaza originală de comandant al unei forțe extraterestre de apărare ce trebuie să protejeze o planetă de o invazie a pământinilor. Toate aceste jocuri vor fi disponibile la sfârșitul anului.

Detalii: www.rage.com

Pe scurt

Matrix exclusiv pentru Xbox?

Xbox.ign.com a anunțat că Interplay va primi un împrumut de cinci milioane de dolari pentru ca jocul Matrix să fie disponibil doar pentru Xbox timp de cel puțin 6 luni. În plus, Microsoft ar vrea ca facilitățile online ale jocului să fie disponibile doar pentru consola lor, iar versiunea de Xbox să aibă numeroase bonusuri care să lipsească din celelalte variante. O condiție foarte importantă ar mai fi ca jocul să nu apară pe piață mai târziu de trei luni de la lansarea "The Matrix II" în cinematografe.

www.xbox.ign.com

Sierra se aliază cu Fox

Vivendi Universal Publishing, conținerul din spatele Sierra, a făcut o înțelegere cu Fox Interactive pentru a distribui împreună jocuri pentru X-Box, PS2 și PC. Printre titlurile care fac obiectul acestui contract se numără Alien vs Predator 2 (PC), COPS(XBox și PS2) un joc bazat pe unul dintre cele mai urmărite seriale de la FoxTV, două continuări la Die Hard, No One Lives Forever - PS2 și un sequel pentru NOLF care va apărea atât pe PC cât și pe PS2.

www.sierra.com

Stiri Agenda Web

Un nou map pack
Quake 3 Arena

La trei luni de la lansarea primului pack pentru Quake III Team Arena iată că apare și al doilea, constituit din patru hărți: trei conversii ale unor hărți CTF mai vechi (Dynatron, Courtyard Conundrum și Smear Campaign). Doar cea de-a patra este originală (PYArmageddon). Toate au fost actualizate astfel încât toate modurile de joc din Quake III TA să fie jucabile. **Detalii:** www.idsoftware.com



www.gameparloronline.com

Site-ul are puține materiale proprii, funcționând mai mult ca un compendiu al altor site-uri, adunând într-un singur loc cele mai interesante review-uri, preview-uri și știri referitoare la jocurile multiplayer online. Merită vizitat pentru că te scutește de multe căutări. Secțiunea de cool sites este surprinzător de bine pusă la punct, indexul de site-uri fiind foarte util.



www.mpogd.com

Multiplayer online games directory conține știri actualizate destul de des, review-uri și preview-uri, o listă cu jocuri multiplayer gratuite și alta cu cele aflate în stadiu de beta, ba chiar și câteva editoriale interesante. Review-urile sunt bine scrise și bine documentate. Acoperă chiar și mud-uri, aviz amatorilor. Un forum nu foarte popular.



www.elecplay.com

Electric Playground este un e-zine care oferă informații din domeniul jocurilor multiplayer, dar nu se rezumă la PC, ci intră și în domeniul consolelor. Au și emisiune televizată pe Discovery Science Channel, ale cărei arhive pot fi urmărite în format Quick Time sau Windows Media pe site



Care este viitorul jocurilor multiplayer online?

Cyberspace. Acesta este cuvântul pe care trebuie să îl țineți minte, pentru că de el depind perspectivele jocurilor massive multiplayer online din viitorul apropiat. Și nu vă duceți deja cu gândul la Matrix, Dark City sau mai știu eu ce minunății. În cea mai nouă accepțiune a termenului, "cyberspace" înseamnă spațiu virtual folosit în comun, spațiu virtual ce trebuie privit drept cuantumul tuturor resurselor necesare ca jocul multiplayer să funcționeze. În opinia lui Crosbie Fitch, un designer preocupat de imaginarea de modele funcționale pentru jocurile MMO, viitoarele produse de acest gen vor trebui să suporte milioane de jucători, pe baza unei tehnologii peer-to-peer dezvoltate pe urmele celei din Napster și alte programe asemănătoare. Desigur că acest lucru presupune performanțe ce intră deja în discordanță cu limita lui Moore, dar premisele există: lumi în care se transferă nu doar conținuturi, ci și schimbările aduse acestor conținuturi. Jucătorii pot crea obiecte, construcții și chiar alte ființe. Dacă nu credeți că e posibil, citiți prezentarea de la Atriarch. Dacă proiectul va funcționa, va fi cel mai imersiv univers MMO pe care îl veți avea la dispoziție. Mi se pare chiar potrivit: o nouă generație de jocuri MMO construită pe ruinele Napster-ului.

Infantry

Unul dintre jocurile de pe portalul Station.com al lui Sony, Infantry este un multiplayer online asemănător cu CounterStrike, doar că



universul este unul futurist, iar grafica 2D, bazată pe motorul proprietar Harmless Games, cu un unghi de vedere

bird's eye. Poți intra în rolul unui soldat dintr-o forță militară de elită care trebuie să înfrunte grupuri pe măsură în diverse moduri de joc în arene

de maxim 150 de jucători cu posibilitatea de interconectare. Printre modurile de joc se găsesc Gravball, un soi de fotbal cu echipe de 25 de jucători, vehicule și arme, Team Deathmatch, Ambush,

Skirmish și Infantry: Capture the Flag.

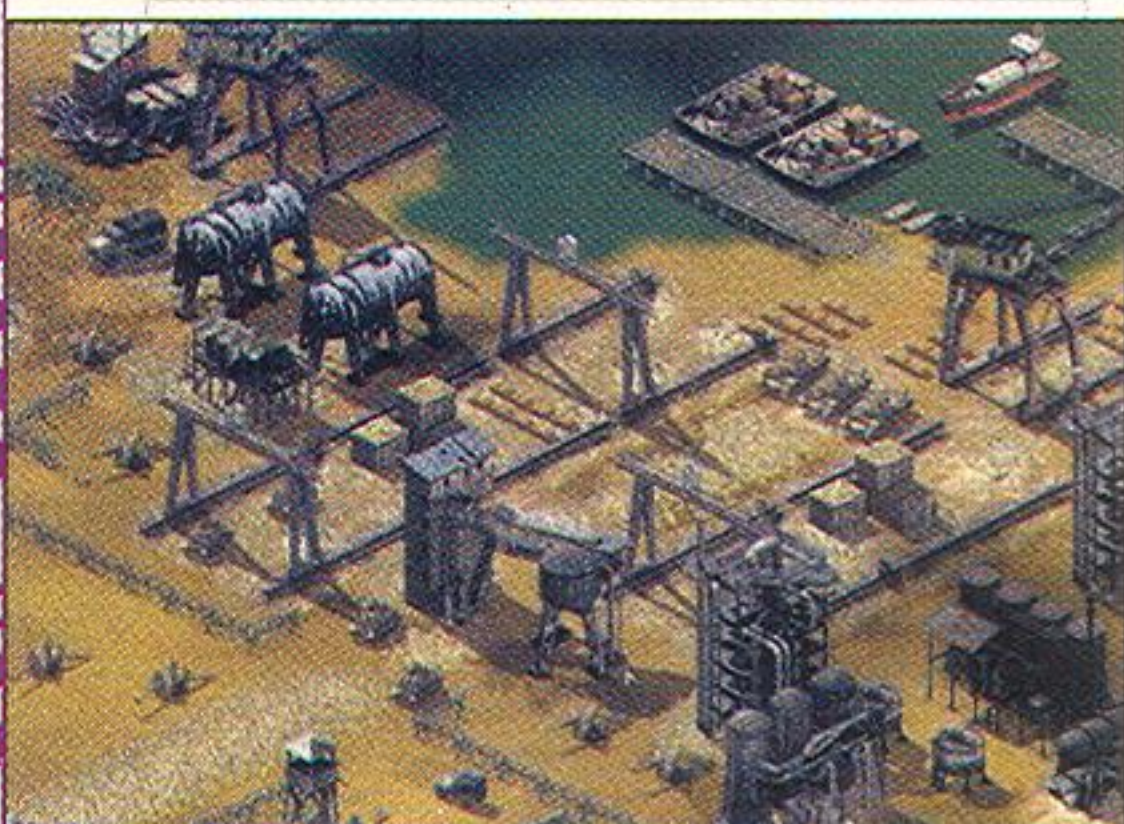
Punctele forte ale jocului sunt un storyline SF bine pus la

punct, care se dezvoltă în timp sub influența acțiunii jucătorilor, numeroase vehicule, multe dintre ele având posibilitatea de a adăposti mai mulți jucători (într-un tanc, un jucător poate conduce și un altul manevrează turela). Există peste 200 de arme diferite și puteri psiionice, arsenalul pe care îl ai la dispoziție părand fără sfârșit. Zonele în care se desfășoară luptele sunt și ele foarte variate. Jocul este funcțional, dar în dezvoltare, conectarea fiind bazată pe un applet client care trebuie downloadat. Din fericire nu trebuie plătit nici un cent pentru a-l juca, înscrierea fiind gratuită, rapidă și mai ales nedureroasă.

Add-on-uri jocuri

Pack Watch

Sudden Strike Forever



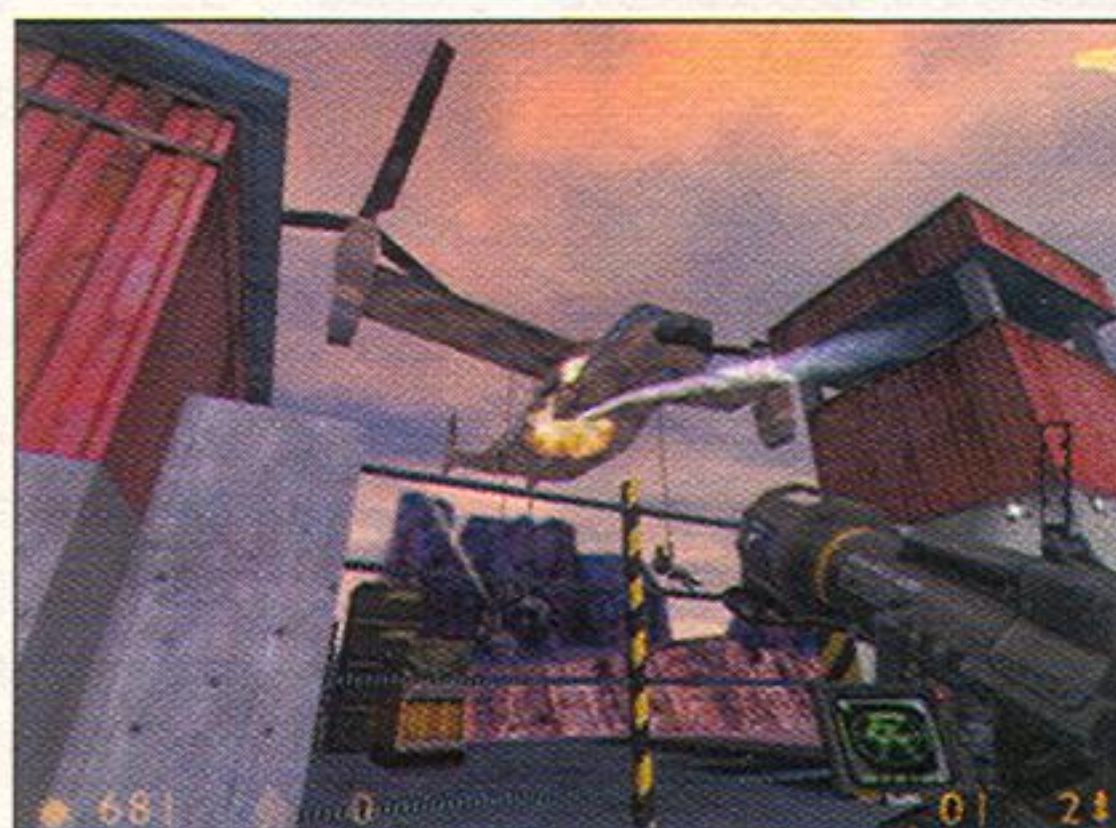
SSF urmează să apară în vara acestui an și promite nu mai puțin de 20 de noi misiuni de multiplayer. Un punct de atractivitate este posibilitatea de setare a condițiilor de joc ca "no reinforcements," "instant reinforcements" or "capture reinforcements."

În add-on vor fi prezente 30 de noi unități, un editor de misiuni și facilități ca "binoclu" pentru vedere la distanță pentru generali, pathfind-ing îmbunătățit și 2 noi tipuri de teren pentru scenariii: toamnă și deșert. În plus, va fi simplificat transportul pentru arme.

Half Life Blue Shift

În noul add-on pentru Half-Life, jucătorul va juca rolul unui membru al forței de securitate de la Black Mesa Complex, cel care s-a aliat cu Gordon Freeman în Half-Life-ul original. Pe parcursul acțiunii, veți descoperi noi locații neexplorate ale complexului

științific asediat de extraterestrii dintr-o dimensiune paralelă și veți afla mai multe despre straniul incident. Add-on-ul stand alone va conține și un HD Pack care va update nivelele, caracterele și armele din Half-Life la versiunea high-resolution.



Poseidon



Fratele lui Zeus, Poseidon va fi cel ce va "numi" add-on-ul jocului Zeus: Master Of Olympus. Famosul continent va avea ca punct central tehnologia și minereul "orichalc". Add-on-ul va fi foarte bogat el aducând noi industrii, monumente ca și o serie de

monștri, zei și eroi parcă proveniți din Atlantida. Un punct de atracție al add-on-ului va fi "Adventure Creator-ul" care îi va permite jucătorului să creeze noi scenarii și aventuri având ca punct central Atlantida. Beta-ul va începe în 18 Mai.

CounterStrike Condition Zero

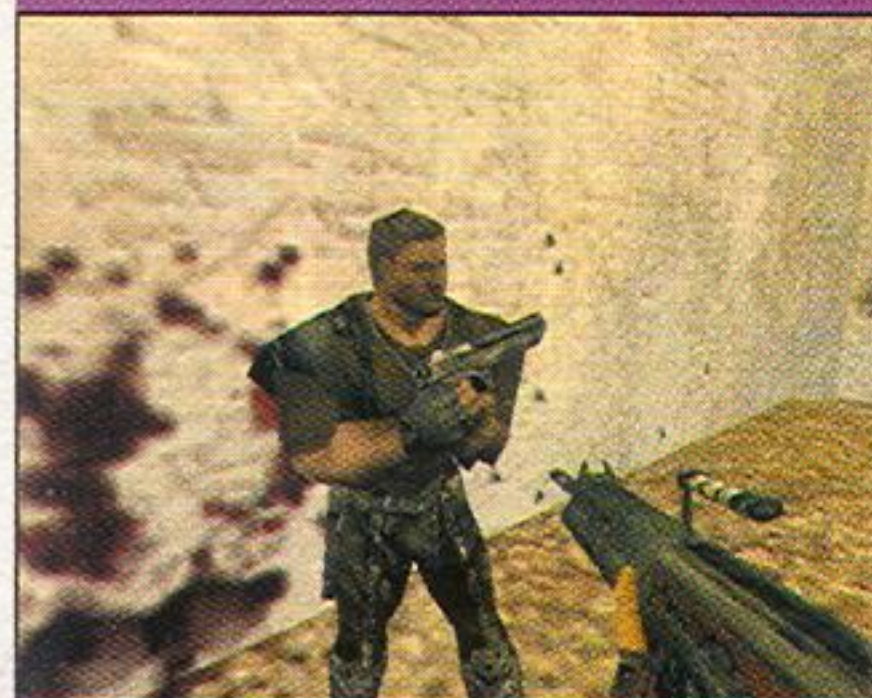
Deși se zvonea că un add-on pentru CounterStrike va fi produs de Rogue Software, se pare că totuși aceștia au alte planuri. Cu toate acestea, un add-on stand-alone este dezvoltat intern la Valve Software, cei responsabili pentru Half-Life. El va

conține 23 de misiuni noi, o nouă clasă de personaje, 8 arme și 16 hărți noi. Nu se știe încă dacă va fi multiplayer only, însă faptul că în comunicatul de presă se specifică prezența a 23 de misiuni noi sugerează existența unei laturi single-player pentru acest add-on.



Moduri

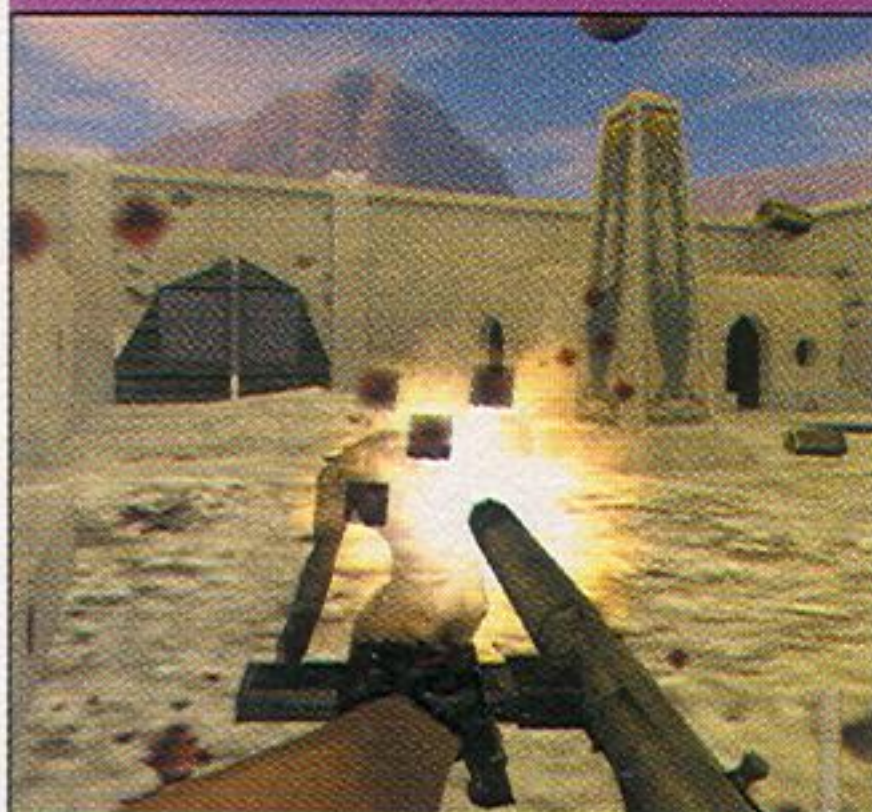
Wasteland Half-Life



Acest mod este aproape gata, versiunea beta 2.0 fiind deja disponibilă pentru download. Storyline-ul este inspirat de povestea de background din Fallout 1&2, de filmele din seria Mad Max și cele ale lui John Woo. Practic, jocul este un hibrid între Fallout și CounterStrike, un grup de indivizi luptând pentru supraviețuire într-o lume post-apocaliptică. Firește supraviețuirea lor implică automat trecerea în eternitate a inamicilor, lucru pentru care există numeroase arme, care variază de la cele de factură primitivă: lance, baros, arc cu săgeți, până la clasicul MP5 și arme cu lunetă, în total peste 20, care se suprapun pe alocuri în ceea ce privește funcționalitatea și au în plus câte un secondary fire. Mici "invenții" suplimentare, gen guns akimbo și evoluția moralului în funcție de efortul depus și damage-ul încasat.

Detalii:

www.thewastes.net



Patch Watch



Atriarch

În materie de jocuri multi-player online, ca în orice domeniu de altfel, se atinge destul de repede un plafon care este destul de greu de depășit. Ideile noi apar rar și producătorii par mulțumiți să lanseze sequel-uri după succese mai mult sau mai puțin recunoscute. Atriarch este un proiect care aduce un suflu nou în domeniu, și chiar dacă doar jumătate din promisiunile pe care le fac producătorii vor deveni realitate în versiunea finală, jocul va fi cu adevărat un succes.

Universul Atriarch este o lume organică, în sensul că la un anumit nivel orice este viu. Locuitorii au dezvoltat tehnologii organice, adaptându-se la mediul suficient de ostil cât să facă viața o acerbă luptă pentru supraviețuire. Planeta pe care se petrece acțiunea jocului are trei sateliți naturali, trei luni, fiecare responsabilă pentru o năpastă: Mantar, luna furiei. Gentar, luna gheții, Devar, luna focului, toate stârnind vânturi distrugătoare de diferite tipuri. Iar cel mai distrugător vânt dintre toate, Furtuna Toropelii, mătură aleator planeta, pe perioada acestuia nativii neavând altceva de făcut decât să intre într-un soi de hibernare. O deghizare destul de ingenioasă pentru perioadele de update și upgrade, nu? Există cinci specii care se înfruntă pentru supre-

mație în lumea Atriarch: Cavolon, Eshlar, Lokai, Tyrusin și Unarra. Fiecare are numeroase abilități înnăscute și caracteristici customizabile, astfel încât jucătorul să își poată crea un personaj destul de individualizat. Desigur că în final nu va fi cu adevărat unic, deoarece jocul va fi conceput să suporte sute de mii de jucători simultan. Dintre aceștia nu mai mult de o duzină vor avea șansa de a deveni Atriarch, cea mai puternică persoană de pe planetă, conducătorul unei facțiuni majore sau al unui imperiu

Lumea Atriarch va fi singulară, nu un mediu constituit din mai multe servere interconectate prin portaluri, și va fi de asemenea persistentă: dacă construiești o clădire, aceasta va rămâne și după ce dai log-off, și dacă omorâți un NPC el este mort pentru totdeauna. Jocul are cu certitudine un background științifico-fantastic, dar ca gen este mai greu de definit: are și elemente de RPG, și de strategie, și de hack and slash. Personajele se pot înmulți, urmașul putând fi un nou caracter sau unul dintre părinți își poate transfera sufletul în odraslă. Sistemul Lineage înseamnă că pot exista relații de rudenie între caracterele din joc. Pe lângă găști, gilde și familii, jucătorul mai poate avea o trupă de followers, recrutați prin diverse mijloace din rândul băștinașilor NPC. Toate aceste amănunte se cumulează pentru a conferi o atmosferă excepțională și plină de potențial.

Teoretic, beta-testingul va începe în noiembrie, cel mai târziu decembrie anul acesta. Când va fi gata, jocul va putea fi jucat pe baza unei cotizații lunare, pe sistemul Asheron's Call.



Utopia

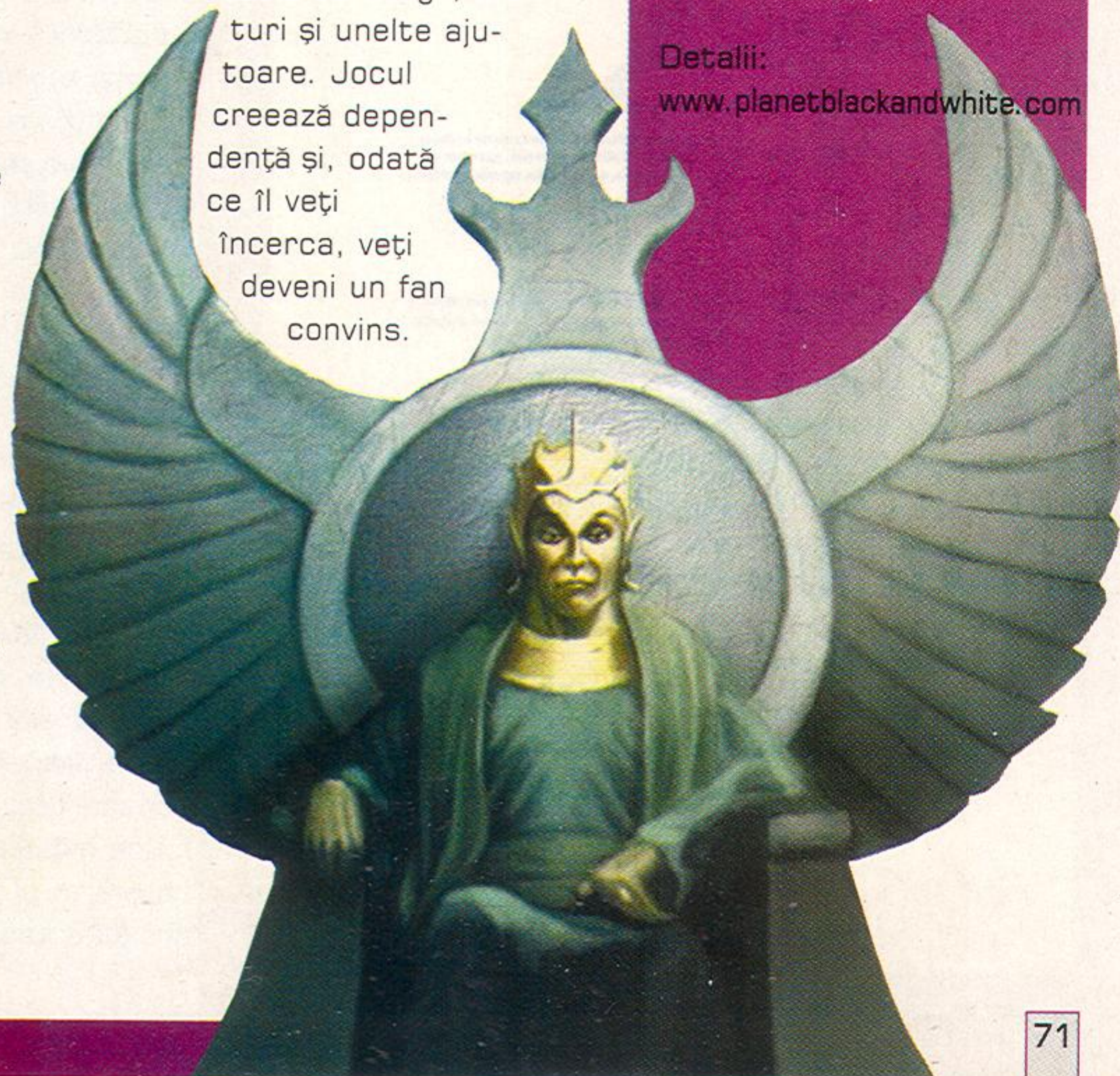
Utopia e un RTS pe bază de text (nu, nu e un mud) ce se prezintă ca o strategie pe un fond heroic-fantasy, o lume utopică de care Tolkien ar fi mândru și în care onoarea și curajul stau la loc de cinste și din care elfii, dwarfii și spiridușii sunt nelipsiți. Jocul se bazează foarte mult pe inspirația și imaginația jucătorului, deși acțiunile și "scenele" din joc sunt foarte bine creionate prin descrieri detaliate. Lumea propriu-zisă e constituită din peste 40 de insule, fiecare insulă adapostește 50 de regate, iar fiecare regat are câte 25 de provincii; ca new user, ți se dă în grijă una dintre aceste provincii aflată într-un regat; atenție, se pune foarte mult accentul pe team-play și pe curtoazie, astfel că, odată ajuns aici, trebuie să îi tratezi pe ceilalți exact cum ai vrea ca ei să te trateze pe tine. Regatul are un forum propriu prin care membrii comunică între ei; prezintă-te acolo și dacă nu ai încă ICQ, ar fi bine să îți creezi un cont; majoritatea comunicațiilor se desfășoară prin ICQ și prin forum. Cam 90% din ce ai nevoie să știi despre joc stă scris în "The Guide"; fă-ți timp, citește-l și ești deja pe drumul cel bun;

pentru restul de 10% nu ezita să ceri ajutor de la ceilalți din regat; în mod sigur cineva îți va răspunde (toți au fost începători la un moment dat). Rasele din joc sunt Elf, Orc, Dwarf, Human, Undead, Faery, Avian (un fel de păsări) și Halfling; fiecare rasă are proprietăți specifice și plus-uri sau minus-uri în diverse domenii. De exemplu, elfii au un bonus pe partea de magie, halflingii sunt maeștri în a face obiecte să dispară, dwarfii mănâncă foarte mult, de la Undead poți contracta o molimă, magicienii au nevoie de rune pentru a face vrăji, fie ele ostile sau benefice. Armata e împărțită în mai multe categorii; plecând de la simpli soldați, până la unități exclusiv de atac, unități exclusiv de apărare, forțe de elită și hoții. Hoții pot executa o gamă largă de operațiuni, plecând de la spionaj, incendieri, sabotaje, până la banalul furt. Forțele de elită diferă de la rasă la rasă, pot fi folosite și la atac, și la apărare, ele fiind net superioare celorlalte unități, însă costă mult mai mult. Fiecare regat are un rege care de obicei este un jucător experimentat, respectat de ceilalți și cu ceva vechime în regatul respectiv; el decide împotriva

cui se va declara război și cum se va proceda. Regele vă reflectă pe voi ca regat, iar acțiunile voastre îi afectează imaginea în mod direct; de aceea e bine să respectați indicațiile acestuia și să vă conformați regulilor regatului (în multe regate, nerespectarea anumitor reguli poate duce la expulzare).

↑ În prezent sunt peste 70.000 de jucători împărțiți pe două servere, (inițial a fost un singur server, însă, în urma fluxului mare de jucători, au pus și al doilea server), respectiv "The Utopian BattleFields" și "The World of Utopia". Între servere nu e absolut nici o diferență ca gameplay însă, prin tradiție, serverul de "BattleFields" e mult mai sângeros și mai haotic, iar pe "World of Utopia" regatele sunt mai organizate, războaiele sunt mai onorabile și se pune accent pe diplomație în relațiile dintre regate. Putem vorbi de un fenomen online, siturile fanilor fiind din ce în ce mai multe și mai diverse. Puteți găsi

acolo strategii, sfaturi și unelte ajutoare. Jocul creează dependență și, odată ce îl veți încerca, veți deveni un fan convins.



Patches & Update

Diablo 1.09

Ultimul patch de Diablo este prezentat foarte sumar chiar de către Blizzard. El ar trebui să rezolve câteva probleme legate de Battlenet și să elimine o schimbare făcută în 0.8, în domeniul calculării distanțelor, care provoca probleme de gameplay.

Detalii: www.blizzard.com

Black&White

Peter Molyneux a afirmat că pe 21 mai va fi lansat un patch pentru Black&White care va aduce o serie de îmbunătățiri jocului: sătenii vor putea să joace fotbal, vor fi introduse noi vrăji și clădiri, precum și un controller updatat pentru coregrafia creaturilor atunci când cineva se joacă și ascultă un CD cu muzică în același timp.

Detalii: www.planetblackandwhite.com

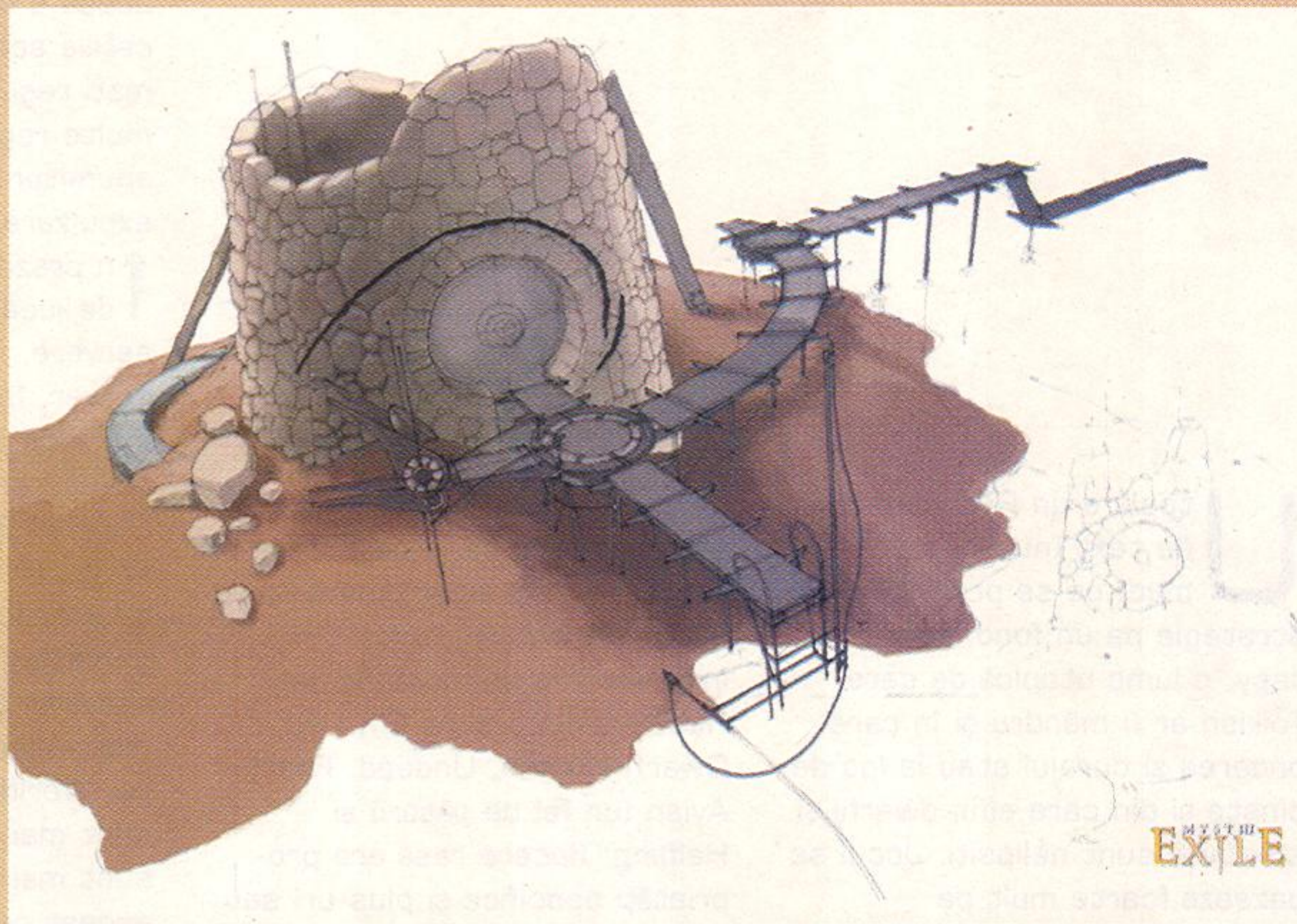
Ubi Soft Entertainment Game Design - mit și realitate



Tiberiu Astianax Lazar
Game Designer

- > **Nume:**
Tiberiu Astianax Lazar
- > **Firma:** Ubisoft Entertainment Romania
- > **Functii:**
Game Designer
3D Graphic Designer
Level Designer
- > **In Ubi Soft România** din 1999.
- > **Proiecte**
- > Rival Realms (PC)
- > POD Speedzone (Dreamcast)

În loc de introducere...
Game Designer: cel care, pornind de la conceptul inițial al unui joc, detaliază toate elementele componente, până când jocul este complet pe hârtie; de obicei, totul se scrie într-un document de design.



Am discutat adeseori cu oameni care îmi spuneau că au o idee de joc. Însă când începeam să discutăm la bani mărunți, constatam foarte repede că de fapt era doar o idee frumoasă, dar nu era nici pe departe un joc! Cred că acesta e primul mit al game design-ului: ajunge o idee bună ca să faci un joc. Nimic mai neadevărat. Există foarte mulți oameni care își descriu ideea de joc raportându-se la jocuri pe care le-au jucat deja (aș vrea să fac un joc bestial, FPS combinat cu role-play și adventure, cu lupte, cam ca în CS, cu caracteristici și skill-uri ca în Fallout 2 și cu o poveste precum cea din Myst). Dar în spatele acestor descrieri superficiale se află atât de mult...

Chestia e că de la idee la joc este un drum nu tocmai scurt... Mai întâi vezi cât din ce ți-a venit în cap se poate transforma în reguli de joc consacrate, știți voi, viața personajului se măsoară în hit points, strength-ul influențează atacul, o armă cu energie va valora mai puțin

decât o armă obișnuită, mă rog, toată bucătăria de rigoare. Pe urmă, legi ce ți-a ieșit într-un sistem coerent. După aia descrii în mare lucruri mai speciale despre jocul tău, mai ales chestiile care îl vor face deosebit de ceea ce există deja pe piață. Și, în final, se toarnă totul într-un document nu prea lung, pe care să-l poată citi aproape oricine și să-i și placă! Și e gata jocul. Greșit.

Urmează primul filtru: validarea game design-ului ca bază de pornire pentru un proiect de development. Ei, aici lucrurile devin puțin mai complicate. Această validare o fac oamenii de afaceri, cei care finanțează proiectul. Acești oameni privesc jocul ca pe un produs. Și nu sunt neapărat "gameri"! La ei nu țin chestii de genul: "...iar faza de luptă va fi ca în UFO, doar că membrii squad-ului pot să reacționeze singuri, ca în Incubation, dacă mai ai action points...". Valoarea sentimentală nu cântărește deloc în balanța contabilă. Acesta ar fi încă unul din miturile industriei: jocurile



sunt făcute de jucători pentru jucători. În parte așa este, dar, de fapt, jocurile sunt făcute mai ales ca să aducă bani. Un proiect înseamnă buget, milestone, deadline, management de resurse, efort de echipă și profesionalism. Și totul se măsoară în "verziori". Din cauza asta, în România nu pot să existe încă prea multe echipe de game developeri. Pentru că nu prea se găsesc bani de investit în așa ceva. Se pare că fără un publisher puternic, din afară, nu există prea multe șanse să se facă un proiect mai de anvergură. Ca să nu mai menționez că piața românească pentru jocuri este aproape inexistentă, că pirateria bate oricând comerțul legal la prețuri și că legile de pe la noi fac să fie atât de complicate colaborările de lungă durată...

Mă rog, odată aprobat proiectul, s-ar zice că ai scăpat de greu, că doar ideile ți le-ai pus pe hârtie, ba ai primit și finanțare, deci ai convins. Ei bine, lucrurile stau altfel. Un alt mit ar fi că game designul nu se mai modifică decât foarte puțin din acest moment. De fapt, treaba abia începe. Game designul inițial este un cadru de referință pe baza căruia se dezvoltă mai departe jocul în cele mai mici detalii. Unele concepte descrise inițial vor fi modificate sau chiar excluse, în timp ce altele noi pot fi descrise pentru implementare. Abia în această etapă se va crea așa-numita biblie a jocului, documentul pe baza căruia toate departamentele de producție vor lucra. Iar această biblie va trebui să specifice clar ce gen de joc va fi, cum se realizează tehnic, cât durează implementarea diverselor elemente, etc. La acest document nu mai lucrează doar designerul. Atât programatorii cât și graficienii vor contribui la finalizarea lui. Biblia jocului va include detalii specializate, cum ar fi ce software se va folosi pentru grafică și cu ce tool-uri se va dez-

volta engine-ul. Toată chestia de mai sus este de obicei împachetată în ambalajul preproducției.

Dar nici acest document nu va fi final. Pentru că un proiect de joc implică resurse importante, este esențial ca termenele inițiale să fie respectate. Pentru aceasta, proiectul evoluează într-o serie de etape care permit ajustarea "din mers". Schimbările însă vor fi în general "subtractive". Cel mai recursiv dintre motivele pentru ajustări va fi atotputernicul, tiranicul deadline. Pe parcursul producției jocului se va renunța inevitabil la un număr de features descrise inițial. Asta, spre regretul și frustrarea celor care au lucrat deja la ele. Dar totul se plătește pe lumea asta, inclusiv prea multe idei bune!

Înseamnă asta că s-a terminat treaba game designerului? Nici o șansă. Odată ce engine-ul jocului devine funcțional și primele elemente de grafică sunt disponibile, începe munca de level design. Iar acest level design devine cheia de boltă a întregii construcții. Ce este level designul? Construirea unui nivel cu ajutorul obiectelor și texturilor, presărarea lui cu oponenti, secrete și bonus-uri, modelarea comportamentului oponentilor, aliaților și neutrilor, crearea locațiilor și a evenimentelor cheie, modelarea ritmului în care se vor întâmpla lucrurile în acel nivel și alte câteva elemente care depind în particular de genul de joc. În fapt, toată această treabă se va situa la limita dintre artă și inginerie. De această etapă depinde însuși sufletul jocului, gameplay-ul și atmosfera. Faimoasele editoare devin în acest moment instrumentul principal prin care jocul începe să capete formă și viață.

Un alt aspect, relativ obscur, al muncii de game designer va fi descrierea și integrarea interfeței jocului. Și,

va mărturisesc, asta este una dintre cele mai ingrate sarcini ale game designerului. De ce? Pentru că dacă interfața e ok, nimeni nu observă, dar dacă ceva nu e în regulă, toată lumea se plânge de ea! O altă parte a development-ului unde game designerul are un cuvânt de spus este fine-tuning-ului jocului. De obicei se produce în perioada rush-ului de final al proiectului, când testerii periază fiecare particulă de joc, vânzând bug-uri, când programatorii și graficienii fac ore suplimentare din plin și când game designerul trebuie să rezolve cele mai neașteptate efecte secundare și nedorite ale jocului. Și totul la sfârșitul unei perioade care poate varia de la unul până la doi - trei ani.

Și, în final, vine momentul pe care toți îl așteaptă cu înfrigurare: versiunea de release. După care toată munca echipei depinde de departamentul de marketing. Probabil că și aici există un mit

i-a venit vremea...

În loc de încheiere...

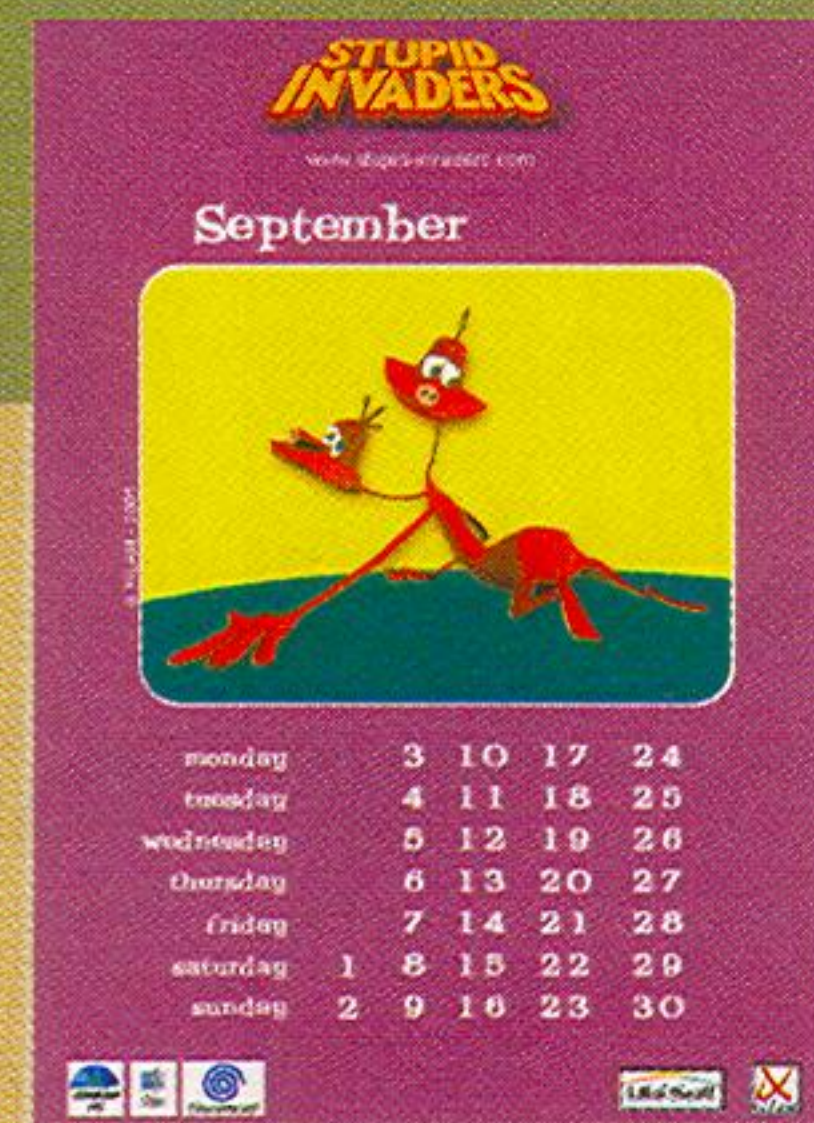
Cum ajunge cineva game designer în România? Sincer, nu știu exact cum. Nu pot decât să spun cum am ajuns eu. Cu mult, mult noroc. A trebuit și o doză respectabilă de tupeu și inconștientă, ceva disponibilitate de a învăța despre game development și... nevoia de a juca jocuri și de a face jocuri!

Restul trebuie să existe înăuntru...



legat de jocuri: un joc bun se va vinde. Jocul cel mai vândut depinde de reclamă, de ce dorește piața și de accesul la distribuitori. Nu neg că un joc bun se va vinde singur. Dar există pe piață atât de multe jocuri care se vând exclusiv datorită reclamei...

Dar deja game designerul se gândește la următorul proiect, la următoarea idee, sau poate scoate din sertar game designul acela mai vechi, pe care l-a pus la păstrare, poate



Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 3 -

Andrei Fântână>

Project manager

De făcut:

- Să mă trezesc
 - Să mă botez
 - Să mă convertesc într-un om practic.
 - 73%
 - Să mă duc cu vruta mea, la un film undeva...
- Dar deodată, un ochi se mișcă, cel dintâi și singur, iată-l... se desface ca o plească și-mi arată... frate, ai făcut-o ast'noapte lată pentru oare a câta oară. Mă teleghidez ca un sobolan în baie - Hocus-Mocus, "castez" niște apă peste ochi și pipi pe colac. Efectul vine încet și-mi aduce aminte la ce lucrăm aseară, înainte de a mă apuca să joc. Se făcea că vroiam să fac un joc minunat cum nu s-a mai pomenit...

FIR-AR SA FIE...

ROMÂNUL S-A NASCUT PDET

Din cât "feedback" primesc, nenumăratele echipe de entuziaști care se aventurează în a îmbogăți creațiile Domnului cu "încă un joc românesc de succes" au pe firmament niște proiecte de amploare uimitoare. Cum vorbesc cu câte un lider de proiect, am senzația că mă adresez "celui de-al doilea Sid Meier al României". Pe unde te uiți e plin de RTS-uri, RPG-uri, FPS-uri... ce mai, jocuri, nu glumă. Și cum să nu te umple de respect când vezi așa ceva?! Apoi, ca prin minune, "echipă" după echipă se destramă cu un comunicat de genul: "M-a lăsat nevasta cu doi copii la Scroviștea". Dar asta nu e așa de grav - mai dureros se arată niște viziuni apocaliptice - ceva de genul: "Jocul nostru are de 3 ori mai multe unități decât Starcraftul și merge pe un 133 cu CirusLogic de 512k". Să fiu practic desfac eu sintagma pentru înțelegerea ușoară a factorilor ecuației: "de 3 ori

mai... nu va face jocul tău, dragă creatorule, nici măcar de 0.3 ori mai BUN decât originalul, oricare ar fi sursa de inspirație". Cifrele se pot schimba după plac, respectând proporția. Cu alte cuvinte, parafrazându-mă nu pentru a mă repeta, dar pentru a fi mai clar - variația (mărirea sau micșorarea) numărului de convenții sau de elemente componente ale unei convenții are o influență foarte mică în jucabilitate. Adică - dacă am un joc, un RTS, să zicem, cu 100 de tipuri de unități, fiecare cu o singură funcție distinctă, sau cu 1000 tipuri de unități (cu o singură funcție distinctă) sau doar cu 10 tipuri, dacă am grijă să aleg funcțiile proporțional, din punct de vedere al "factorului de derulare", al jucabilității nu ar trebui să fie mari diferențe. Este foarte la modă să faci un joc "gen X", dar cu "Y, W, și Q schimbat". Cum se spune, "X with a twist". Nimic rău, cu condiția să se schimbe ceva. Iar dacă s-ar putea schimba ceva la



impale ent.

> **Nume:**

Andrei Fântână

> **Firma:** Impale Entertainment

> **Funcție:**

Game Designer/
Project Manager

> **Proiecte:**

Zamolxe, 2nd
Project,
Firepower

Anterior

- > Redactor-Sef (co-fondator) - Revista GameOver
- > Corespondent GameOne la European Games Channel
- > Game Designer proiectul No Name War - Firma AMC

Impale este un trademark al **Nemira Media**



<http://www.adultpdf.com>

Created by TIFF To PDF trial version, to remove this mark, please register this software.

sistemul de reguli, totul ar fi brusc interesant. Am să încerc să dau exemple, sperând că voi, furioși creatori, să dezvoltați și diversificați pe mai departe.

LA PASA VINE UN... TURCI ZI PE ROMĂNESTE. BREI

Revenim la definiția unui joc - "Un set de reguli și un spațiu de desfășurare". Cu spațiul de desfășurare nu ne complicăm - ne-am săturat de "hărți mai mari", "univers mai SF", "mult mai multe poligoane", "Zoom mult mai infinit", "Sunet mai 3d", etc. Dar să ne luăm de reguli și să încercăm să le schimbăm de tot, dacă se poate. Sunt câteva sisteme de reguli, după cum ziceam mai demult, și totodată sunt niște elemente după care formează sistemul de reguli cum ar fi: scopul jocului, miza jucătorului, recompense, etc. N-am să stau să reinventez aici o matematică, scopul meu fiind doar de a-mi strâmba arătătorul către un drum pe care cei plictisiți se pot duce dintre noi. Am să iau un sistem de reguli cunoscut (în minima lui formă) și să încercăm să-l întoarcem pe dos - să vedem ce iese.

Într-un RPG, personajul (reprezentarea jucătorului în spațiul de desfășurare) are niște caracteristici care se modifică în funcție de mediu și de acțiunile pe care jucătorul le întreprinde (cu el, cu personajul). Astfel când doi jucători ajung în aceeași situație logică, fiecare o poate rezolva altfel, și apar discuții de genul: "Tu cum ai trecut de Vasile Pârlitu'?"

Deci personajul are caracteristicile care se modifică în funcție de acțiunile jucătorului, care au loc în funcție de mediu (cel virtual, desigur) și astfel personajul ajunge la finalul jocului serios modificat datorită multitudinii de secvențe acțiune/mediu, iar jucătorul ajunge și el puțin modificat din dragoste pentru personajul său.

Hai să încercăm să întoarcem totul pe dos - personajul nu mai are caracteristici, și deci nu se mai modifică - jucătorul (din spatele personajului) are în continuare acțiunile (nu putem să i le

luăm, ca să ne menținem interacțivi) iar mediul... uite îi dăm lui caracteristicile. Astfel, fiecare "cameră", fiecare situație logică pe care o etalează mediul, are acum niște caracteristici care, ca să fie palpant, se modifică în funcție de acțiunile jucătorului (acum direct proporțional cu personajul său care nu mai are caracteristici). Cum vine asta?... o să mă întrebați. Foarte pe larg, cam așa: dacă fiecare cameră are niște caracteristici care se modifică, MEDIUL, înseamnă că un jucător s-ar putea să-l găsească pe sus-numitul NPC, monstrul Vasile Pârlitu', furios la culme, iar alt jucător s-ar putea să-l găsească foarte prietenos. Oricât de costisitor ar părea, vă asigur că situația este viabilă și făcibilă cu aproape aceleași resurse ca un RPG clasic. De fapt, ca să ne spargem în figuri, putem să păstrăm și caracteristicile personajului și ale mediului - să vezi ce frumos devine. Ei, asta a fost doar o idee - încercați să întoarceți pe dos și alte tipuri de jocuri - încercați cu JMC-uri (Joace Mici și Cool) - e un deliciu.

ADLEU - MAI E DE ZISI

Ziceam de resurse câteva rânduri mai sus - să nu fiu poet, revin de unde am plecat. Mai aveam de rezolvat problema "... și merge pe un 133 cu CirusLogic de 512k". Faptul că nu sunt bani de un GeForce3 generează proiecte avorton cu pretenții de blockbuster - și te uiți la ele cu milă și dezabuz. Oameni buni, tehnologia fuge cu viteză mare și dacă nu te ții de ea nu prea te bagă nimeni în seamă - oricum nu intri pe ușa din față. Ce rost are să urci pe vârful Ciucaș, când "lumea" urcă Everest după Everest tot mai sus și mai iute. Am o întrebare pentru creatorii amatori - furioși - care dintre voi s-a gândit la sunet Dolby? Credeți că nu e important?

MEMORIU

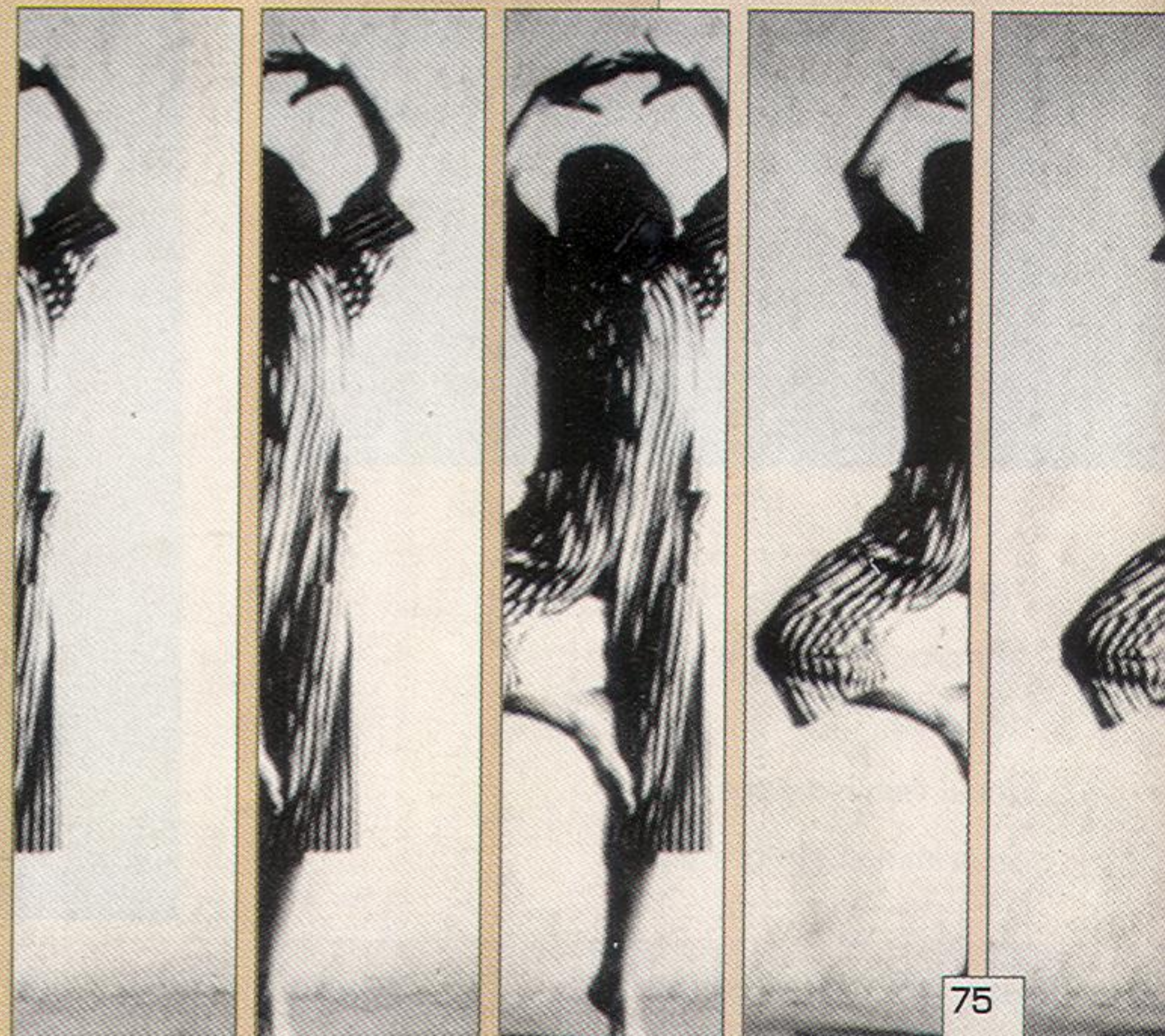
Cu alte cuvinte, românul nu prea știe să facă joace. M-am uitat mai atent și mi-am dat seama că nici nu prea știe să le joace - e o poveste așa lungă și complicată, dar trist de adevărată. Acum e

de văzut cât e vina românului și cât este a jocului, dar mă uit "afară" și... ah, uite vara. Ce-mi mai arde mie de jocuri? Unde mi-e echipamentul? Rucsacul e pregătit - scot din el coarda, buclele, spiturile, îl umplu cu ultimul DirectX și plec spre Everest. Da, am fost pe Ciucaș, dar acum ăla nu mai e munte. Românul trebuie să încerce să-și dea duhul pe toate altarele pe care și le poate imagina - pe altarul programării - să tragă de toate funcțiile care la rândul lor să tragă de tot hardware-ul. Pe altarul graficii, al sunetului - "cele mai răcnete tehnici" - 300 de straturi de texturi, dacă se poate, să geamă pixelii de frumusețe cât de Dolby pot ei. Pe altarul designului - pe cuvânt, măi frați români, gândiți-vă la Tetris înainte să vă vină ideea de a face "Black și White with a twist - Roșu și Negru". Și după ce vă vine ideea, mai gândiți-vă o dată la Tetris. Pe altarul managementului - nu vă fie frică de hârtie - să existe documentul ăla de design, ăla tehnic, niște deadline-uri, niște responsabilități și niște mailuri - afară sunt oameni care vă pot ajuta - și nu mă refer la reviste și site-uri de gargară - condiția este să nu fiți poeți. Pe altarul vostru, al fiecăruia - că la greu e simplu să renunți și greu n-are cum să nu fie.

De făcut:

- ~~Să mă trezesc~~
- ~~Să mă botez~~
- ~~Să mă con-~~
~~vertesc într-un~~
~~om practic. - 73%~~
- Să mă duc cu vruta mea, la un film undeva...

*Iarta-mă, pui,
azi iar am uitat de
tine...*



Cine a zis că fetele nu joacă Counter-Strike?

Tip articol: Reportaj • Redactor: Adrian Dorobăț



"În materie de jocuri, ca și în aproape oricare alt domeniu, genul feminin este discriminat din principiu"

↑ În momentul în care cineva intră într-un club de jocuri și vede o reprezentantă a sexului slab jucându-se cot la cot cu băieții rămâne uimit, privind neîncrezător în direcția intrusei. Parcă i-ar fi mai ușor să creadă că ceea ce vede pe monitorul ei e un soi de demo, iar tipa de fapt se preface că se joacă, apăsând într-o doară pe taste. De ce să nu recunoaștem, suntem plini de prejudecăți, iar una dintre cele mai întâlnite este că fetele sunt total nepricepute în materie de calculatoare, iar în ceea ce privește jocurile reușesc cu mare dificultate să depășească etapa Solitaire. Deși de cele mai multe ori această idee este susținută de exemple concrete, excepțiile nu întârzie să apară și fetele devin o prezență din ce în ce mai comună în cluburile de jocuri, unde reușesc uneori să câștige respectul gamerilor de sex opus, învingându-i la jocurile lor favorite. Sub o pojghiță superficială de cordialitate se ascunde însă o luptă sângeroasă a orgoliilor: fetele sunt ținta unui puhoi de ironii adesea gratuite, fiecare victorie a lor este atribuită șanseii sau criticată la sânge, în

timp ce fiecare înfrângere este privită ca binemeritată. Și în materie de jocuri, ca și în aproape oricare alt domeniu, genul feminin este discriminat din principiu, o fată trebuind să fie de două ori mai bună decât un băiat pentru a nu-i fi contestată valoarea.

Realitatea la fața locului

Ca să aducem și dovezi concrete în sprijinul acestor afirmații, am făcut o vizită în clubul Wired, unde se zvonea că există o echipă de fete care se descurcă rezonabil la Counterstrike. Zvonurile s-au dovedit a fi parțial adevărate. Mădă, Wildcat, Ica, Kid, Salomeea și Alex nu erau tocmai o echipă, însă se vedeau destul de pricepute la jocul favorit al băieților din club. Aveam nevoie însă de o probă edificatoare, astfel că am decis să facem un test. A fost alcătuită o echipă de șase băieți care se aflau undeva în capul listei în ierarhia clubului și s-au jucat două meciuri stil Charger (în care contează doar victoriile teroriștilor) pe de_dust și de_nuke, ambele echipe jucând și de partea teroriștilor și de partea CT pe fiecare hartă. Pe de_dust jocul a



Mădă

Nume real: Mădălina

Vîrsta: 21

Joacă
Counterstrike

de: 1 an

Echipe
favorită:

Teroriști

Harta prefer-
ată: de_dust

Arma
favorită: H&K
MP5 (3.1)



**1. Ce te-a atras
la CounterStrike?**

- Prietenii jucau toți,
m-am luat după ei și
acum e ca un drog.

2. Prietenul tău ce părere are?

- Că era și cazul să mai joace și fetele jocuri.

3. Ce alte jocuri mai joci?

- Red Alert, Starcraft, Need for Speed

4. Care erau jucăriile tale preferate cînd erai mică?

- Mașinuțele și pistoalele cu capse

5. Crezi că femeile ar trebui să facă armata?

- Da, ca să nu existe discriminări.

6. Porți pantofi cu toc?

- Da, de 15.

WildCat

Nume: Livia

Vîrsta: 19

Joacă Counterstrike
de: jumătate de an

Echipe favorită:
CT

Harta favorită:
de_aztec

Arma prefer-
ată: Colt
M4



**1. Ce te-a
atras la
CounterStrike?**

- Am vrut să arăt
că și fetele pot să
joace.

**2. Prietenul tău ce
părere are?**

- Se enervează.

3. Ce alte jocuri îți mai plac?

- Sims, No one lives forever, Black&White, Need for Speed, Starcraft

4. Cu ce jucării te jucai cînd erai mică?

- Trenulețe.

5. Crezi că femeile ar trebui să facă armata?

- Nu, o femeie trebuie să fie feminină.

6. Porți pantofi cu toc?

- Da.

Început haotic, perioada de organizare și acomodare durând aproape un sfert de oră, resetarea serverului prinzând pe toată lumea pe nepregătite. Șocul inițial nu le-a fost tocmai favorabil fetelor, care, neavând o strategie bine pusă la punct, au murit pe capete în primele runde. Însă când o strategie a început să se cristalizeze, situația s-a schimbat radical și a fost rândul băieților să joace rolul de carne de tun, frag-urile realizate de fete crescând vertiginos la număr și stârnind controverse în tabăra masculină. Primul meci s-a terminat la egalitate, 8-8, ceea ce a însemnat că fetele au jucat bine, însă băieții aveau 8 puncte. Din păcate, ca teroriste, fetele nu s-au descurcat atât de bine, nereușind să realizeze decât 4 puncte, scorul final stabilindu-se la 8-4 pentru echipa băieților. De_nuke li s-a dovedit mai favorabilă, însă nu cu mult, conflictul virtual desfășurându-se pe fondul unei tensiuni reale în creștere, echipele congratulându-se reciproc

cu termeni aproximativ gastronomici (gen "varză") și alte apelative ce vor fi documentate într-un glosar la sfârșitul articolului. Scorul final pe această hartă a fost 7-5 tot în favoarea băieților, o bombă care s-a sfiit să explodeze după terminarea timpului de joc fiind singurul motiv pentru care nu a fost 7-6. Însă înfrângerea rămâne înfrângere, din orice punct de vedere ai privi-o.

Prezent și viitor

După cum am spus și la începutul articolului, fetele nu sunt tocmai o echipă bine structurată, cu strategii clar definite, chiar dacă individual se pricep destul de bine la jocul care a acaparat mai toate cluburile de jocuri din București și se simt bine jucând sub stindardul wired. Știu că e greu să se impună și că sunt discriminate, însă nu sunt de acord că ar exista jocuri destinate publicului masculin și jocuri destinate publicului feminin. Nu

Fetele nu sunt tocmai o echipă bine structurată, cu strategii clar definite, chiar dacă individual se pricep destul de bine la jocul care a acaparat mai toate cluburile de jocuri din București

Ica

Numele real: Roxana
Vârsta: 17 ani
Joacă Counterstrike de: 3 luni
Echipa favorită: CT
Arma favorită: Colt Commando (4-3)



1. Ce te-a atras la Counter-Strike?

- Răzvan, prietenul meu.

2. El ce părere are?

- Îi place, când îi omor pe alții.

3. Ce te mai joci în afară de CS?

- Need for Speed, Spyder Solitaire.

4. Care erau jucăriile tale preferate când erai mică?

- Păpușile Barbie. Și un ciocan de cauciuc.

5. Crezi că femeile ar trebui să facă armata?

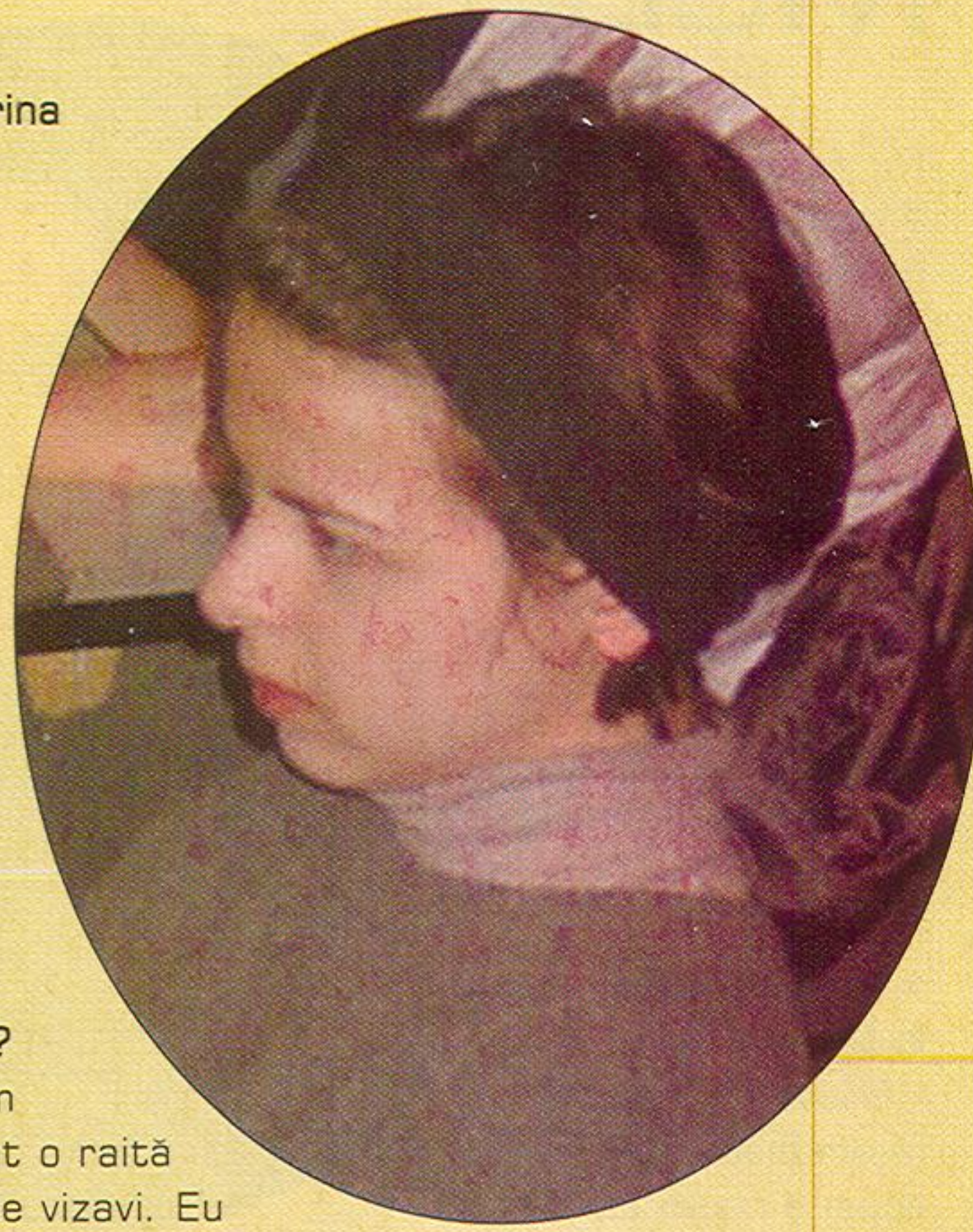
- Nu.

6. Porți pantofi cu toc?

- La ocazii, mai mult în adidași.

Kid

Numele real: Irina
Vârsta: 21
Joacă Counterstrike de: 1 an
Echipa favorită: Teroriști
Harta preferată: de_dust
Arma favorită: H&K MP5 (3.1)



1. Ce te-a atras la CounterStrike?

- Mă plictisiam acasă și am dat o raită prin l-cafe-ul de vizavi. Eu de fapt vroiam să mă joc Starcraft, dar erau doi tipi care mai aveau nevoie de un om în echipă așa că...

2. Prietenul tău ce părere are?

- Dacă îl bat se supără.

3. Ce te mai joci în afară de CS?

- Quake 3, Red Alert, Hearts (online)

4. Care au fost jucăriile tale preferate când erai mică?

- Mașinuțele, în principal.

5. Crezi că femeile ar trebui să facă armata?

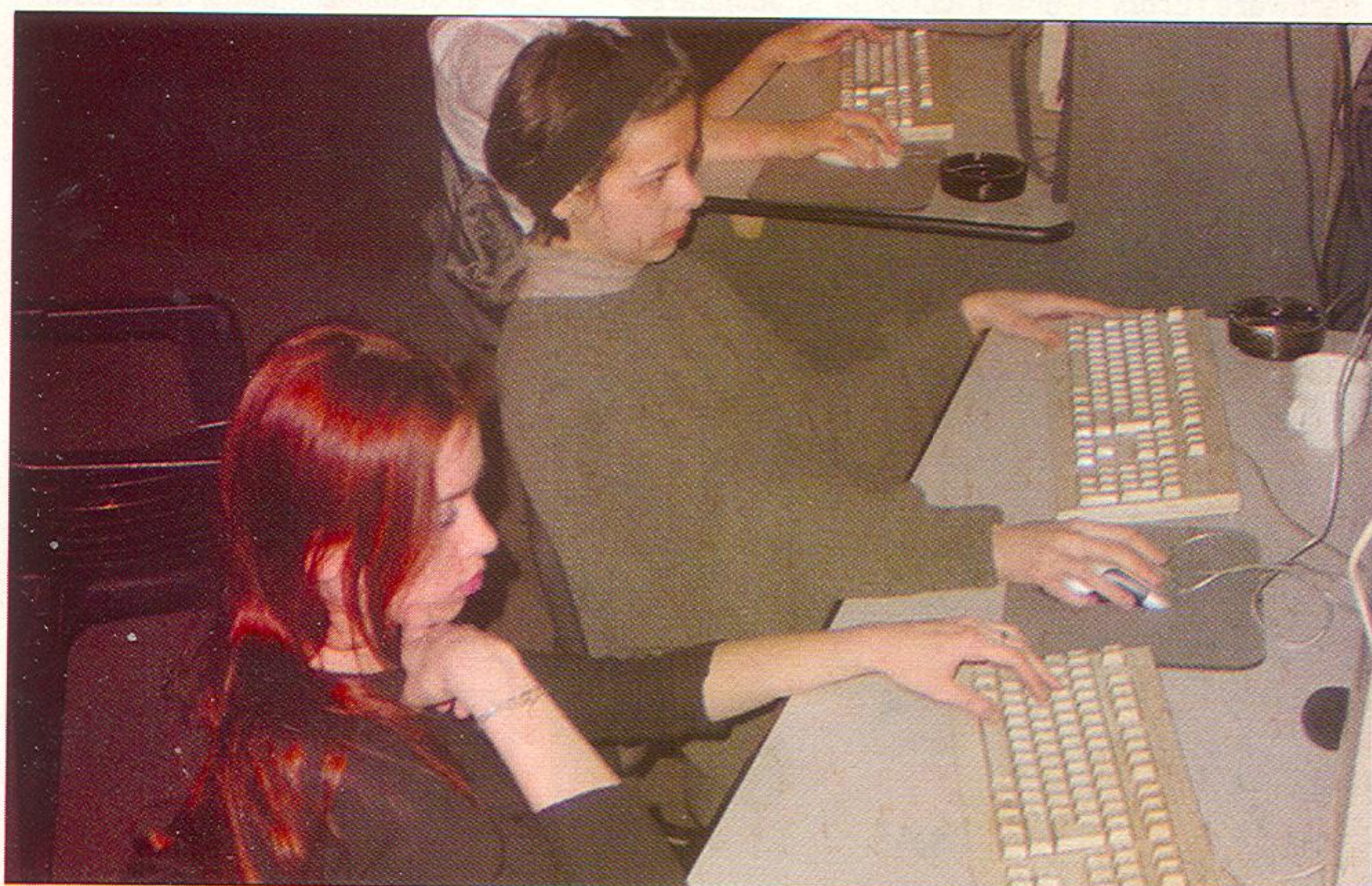
- Ar trebui să aibă această opțiune. Eu nu aş face-o.

6. Porți pantofi cu toc?

- Nu.

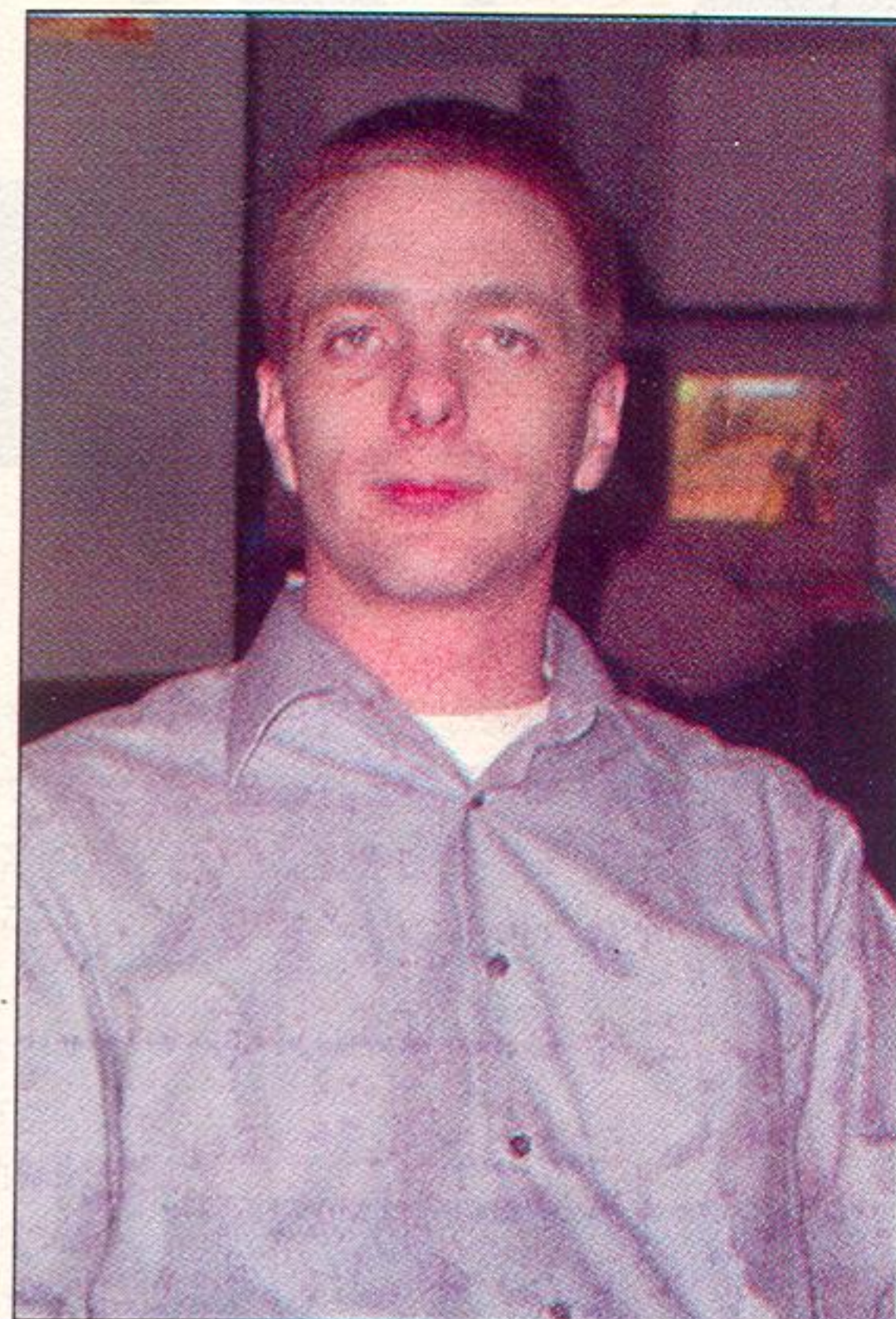
prea beau cafea și nu le place Brad Pitt. Nici nouă. La întrebarea "Dacă ai dori să împuști pe cineva din viața reală, cine ar fi alegerea ideală?", s-au declarat clar împotriva violenței reale, singura încercare timidă venind din partea lui WildCat care avea un ghimpe împotriva profesoarei de engleză. Joacă și pe Internet, nu doar din l-café-uri, autodefinindu-se drept un virus care se răspândește rapid și molipsește și pe alții. Din păcate experiența lor se reduce la CounterStrike și alte două-trei jocuri. Întrebate cam ce așteaptă cu nerăbdare dintre jocurile ce urmează să apară în curând, nu mi-au oferit nici o alegere concretă, doleanțele lor plasându-se pe o circumferință vagă în jurul CounterStrike-ului: îmbunătățiri la CS, ceva în genul CS, skinuri feminine pentru CS, etc.





La fața locului

Reportajul a fost realizat în **Wired Cafe**, un club de jocuri destul de greu de găsit, ascuns la demisolul unei clădiri Bucureștene, vis-a-vis de Facultatea de Drept. Pentru câteva informații suplimentare am stat de vorbă cu Cornel "Pană" Fudulu, administrator de rețea în Wired, care se joacă împreună cu clienții.



Nume	Cornel "Pană" Fudulu
Funcție	Administrator de rețea Wired

1. Vin de fete în Wired?

- Foarte des. Cam jumătate din ele joacă jocuri, restul vin exclusiv pentru mail, Internet, mIRC. Ca timp, se joacă 6-7 ore pe zi, uneori chiar mai mult, ceea ce înseamnă marea majoritate a timpului pe care îl plătesc.

2. Cum sunt privite în Internet Café?

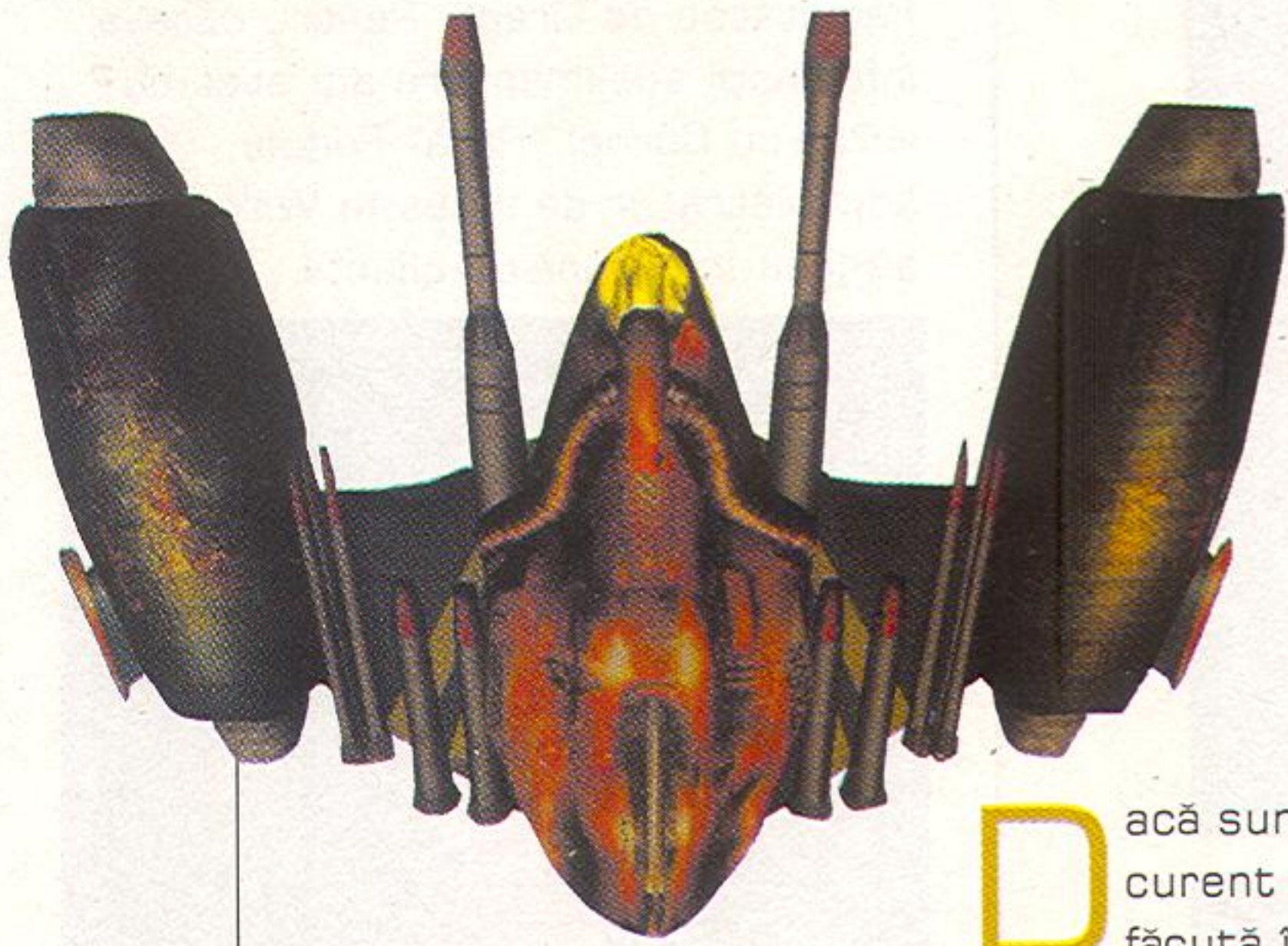
- În Wired ne cam cunoaștem între noi și se întâmplă destul de rar ca fetele să surprindă pe cineva. Cu toate acestea, nu scapă de ironiile băieților.

3. Te-ar surprinde apariția unui clan feminin de CS?

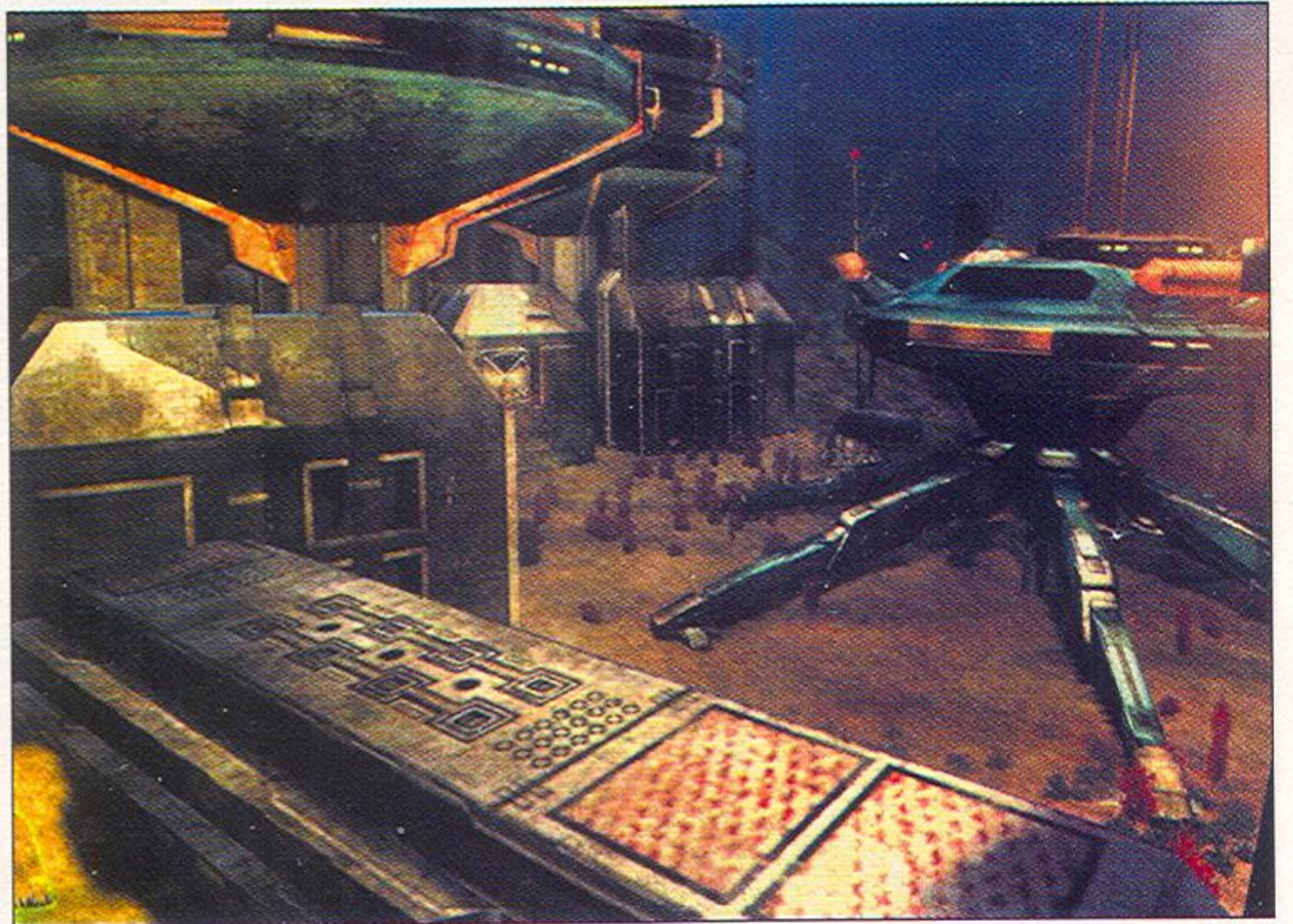
- Nu prea. Noi chiar am vrut să punem bazele unuia, mai ales că fetele avem de unde alege. Și jucătoare de CS bune apar încet-încet prin toate cafe-urile din București. Săgețica [cc] și Spiridușa [cc] sunt printre primele nume care îmi vin în minte. Dar fetele încă mai au de învățat și de luptat cu prejudecățile.

Aquanox

Tip articol: **Avanpremieră** • Redactor: **Adrian Dorobăț**



Dacă sunteți la curent cu vîlva făcută în jurul lui Geforce 3, nu se poate să nu fi auzit și de Aquanox. Primul joc bazat pe DirectX 8, acesta este atât de impresionant grafic încât a fost ales de Nvidia ca benchmark și showcase demo pentru plăcile Nvidia. Denumit inițial Aqua, jocul este continuarea lui Archimedean Dynasty, un joc care n-a avut parte de un succes pe măsura calității sale, o distribuție proastă împiedicându-l să ajungă pe tărâmurile americane, faima sa reducându-se la Germania și cam atât. Încă de pe atunci, motorul grafic se dovedea foarte performant, jocul arătând excelent chiar și fără accelerare hardware. Eroul principal este Emerald "Dead Eye" Flint, un mercenar într-o lume subacvatică unde lumina



nu prea reușește să învingă tenebrele. Anul este 2666 și omenirea, ce a mai rămas din ea în urma unui război devastator, a părăsit suprafața devenită neospitalieră a Pământului și s-a refugiat pe fundul oceanelor. Neopolis, capitala Federației Atlantice este în mijlocul unui război civil, o serie de experimente științifice au cauzat niște cutremure care au trezit niște creaturi nu tocmai prietenoase din letargia lor plăcută de până atunci, iar, pentru a pune capac la toate, o mână de pirați fără scrupule, autointitulați The Crawlers, au decis că e momentul să își facă de cap și să pună bețe în roate negustorilor cinștiți. Povestea se va desfășura destul de linear și s-a lucrat la simplificarea dialogurilor și a interacțiunii cu NPC-urile, accentul fiind pus pe acțiunea propriu-zisă și acceler-

area ritmului jocului. Controlul va fi și el destul de simplu pentru un joc de acest gen, putând fi imaginat ca un first person shooter în care personajul se mișcă și pe axa XY. Și se pare că se va putea face și strafe, ceea ce ar fi o alternativă binevenită la roll-ul din alte shootere de gen. Grafic, jocul promite mult, motorul Krauss fiind capabil de performanțe nebănuite. După cum se laudă producătorii, terenul pe care se desfășoară jocul constă într-o suprafață de 2 milioane de poligoane, gestionată de un algoritm complex de vizualizare, astfel încât să nu solicite prea mult sistemul. Asta înseamnă că nu va fi nevoie în mod expres de prezența unei plăci Geforce 3 în calculator pentru ca jocul să fie jucat, ba chiar va merge și pe sisteme necertificate drept compatibile DirectX. Creaturi marine amenințătoare, lupte subacvatice cu tehnologie de ultimă oră, o lume sumbră, claustrofobică, dar credibilă și atractivă și o grafică demențială sunt atuurile cu care vrea să ne impresioneze Aquanox. Dacă va reuși, doar timpul o poate spune.



Detalii

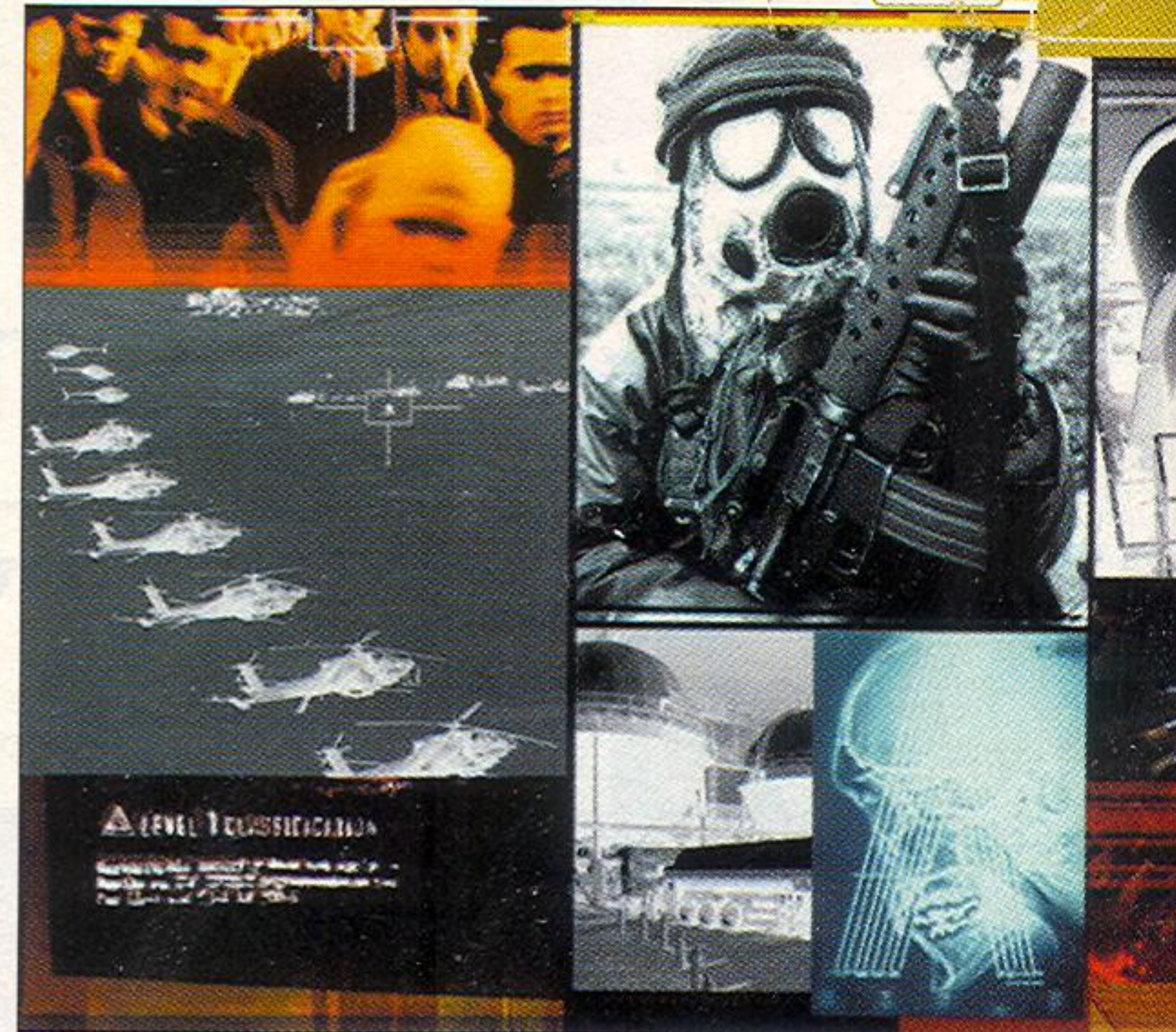
Producator:

Massive Development

Distribuitor:

N/A

Va fi gata la începutul toamnei.



Majestic

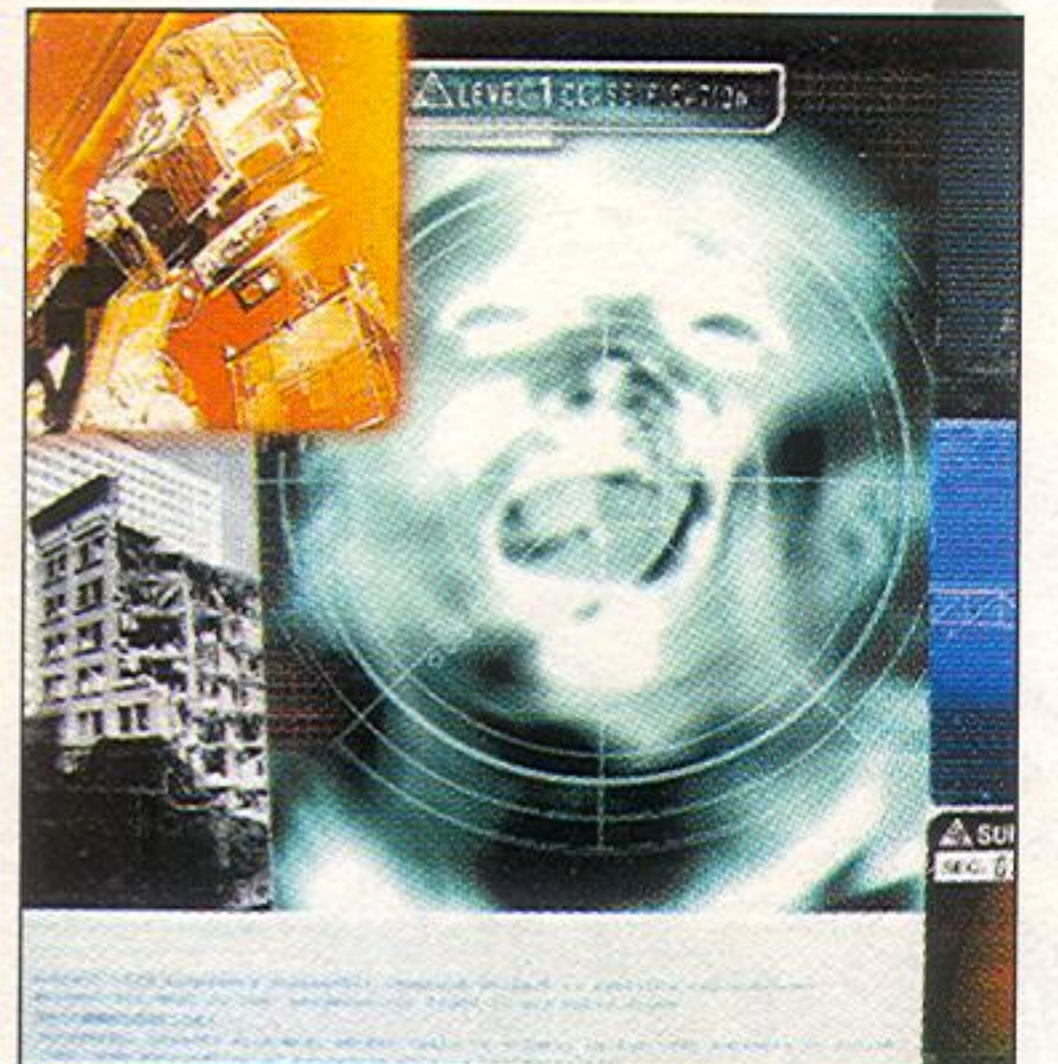
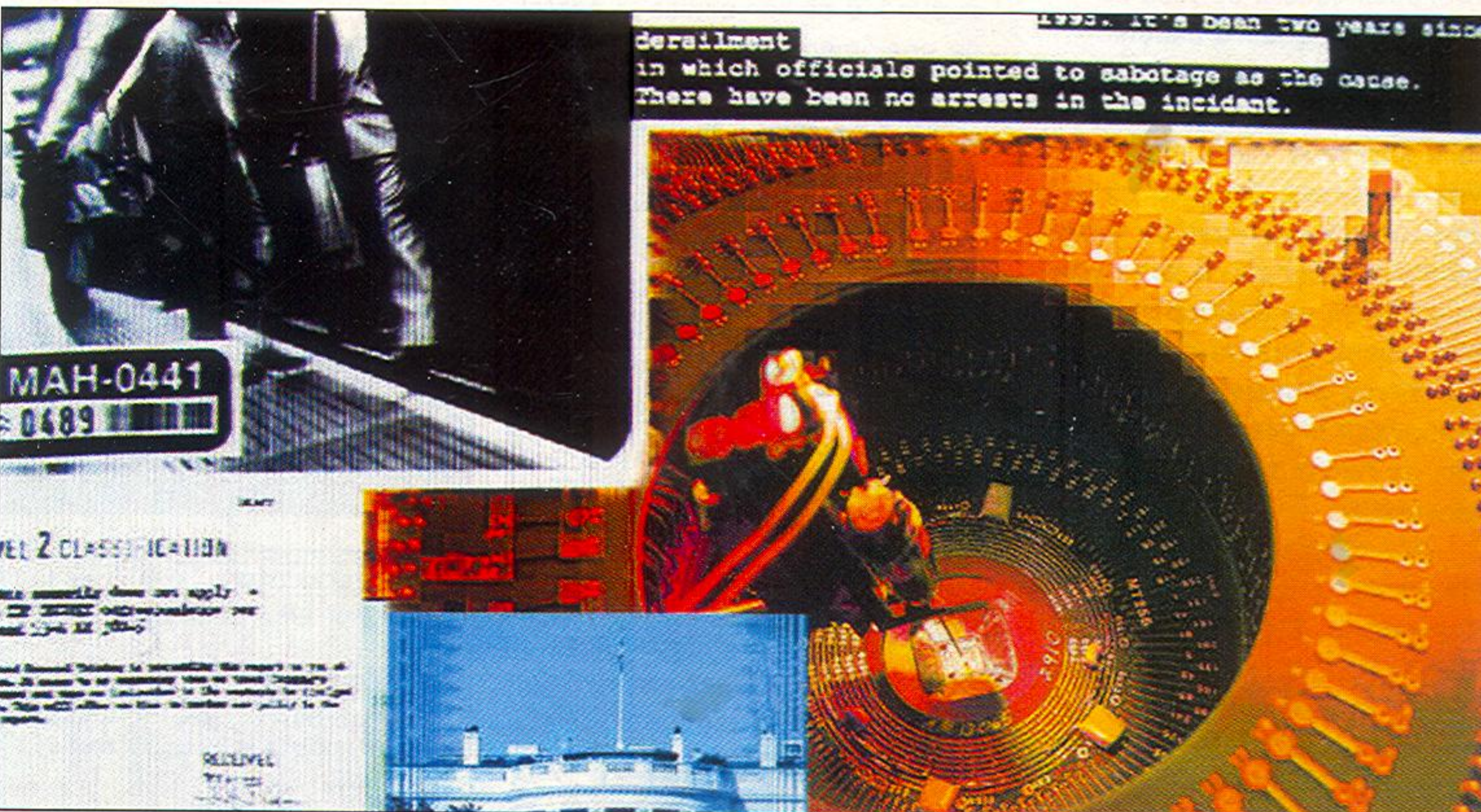
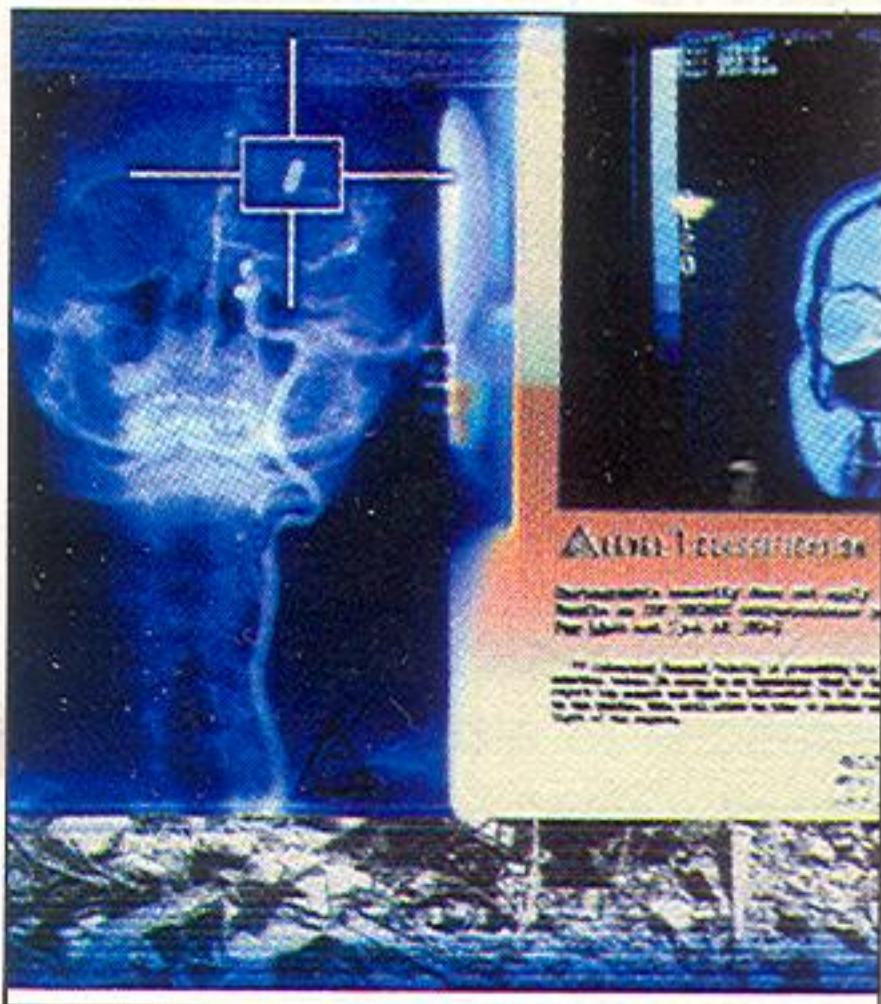
Tip articol: **Avanpremieră** • Redactor: **Adrian Dorobăț**

Filmul "The Game" al lui David Fincher mi-a dat fiori în momentul în care l-am văzut și m-a impresionat și mai mult la o a doua vizionare. Pentru o clipă chiar mi-am dorit să existe o companie ca cea din film, care să ofere contra cost o aventură care să te implice atât de mult încât să nu mai poți distinge granița dintre joc și realitate. Se pare că nu este atât de imposibil pe cât pare, proiectul Majestic al firmei Anim-X urmînd să pună în practică principiul de mai sus. Jocul este un thriller a cărui acțiune se va desfășura online, dar nu numai, el invadînd viața reală a jucătorului, prin telefoane, e-mail-uri, fax-uri, scrisori, instant-messages,

chat-rooms și oricare altă metodă de comunicare pe care o specificați în momentul în care vă înscrieți. Regulile privind viața privată și respectarea intimității sunt foarte serioase la americani, astfel încît producătorii jocului au fost puțin restricționați în această privință, dar și-au pus la punct un departament juridic excelent, pentru orice eventualitate. Jocul nu va străluci pe partea grafică, însă, după cum spune Mike Griffin, vice-președintele Anim-X, "nu există motor grafic mai bun decît imaginația umană, astfel încît cele mai bune momente ale jocului vor fi cele care se vor desfășura în mintea jucătorului". Tot ce vă trebuie este un PC cu acces la Internet, Real Player, Flash și AOL Instant Messenger. Și, firește, un cont la Electronic Arts.

Jocul va fi asemănător unui serial de televiziune, gen

Dosarele X, dacă vreți, în care jucătorul este eroul principal și trebuie să rezolve misterul din fiecare episod în parte. O conspirație a unui grup ce controlează din umbră guvernul S.U.A va fi motorul central al jocului, storyline-ul fiind în mare parte ficțional, însă pigmentat cu dezvăluiri reale intrigante pentru a-i conferi autenticitate. Primul episod va fi distribuit gratuit, restul urmînd a fi incluse în serviciul Electronic Arts Platinum, care costă 10\$ pe lună. Din păcate se pare că participarea va fi limitată la S.U.A și Canada, din motive obiective, costurile pentru sute de convorbiri transoceanice sau angajarea unor traducători neîntrînd în planul lor de cheltuieli. Și, pe de altă parte, n-ați vrea să răspundă părinții la telefon și să audă cum o femeie este torturată în direct, nu?



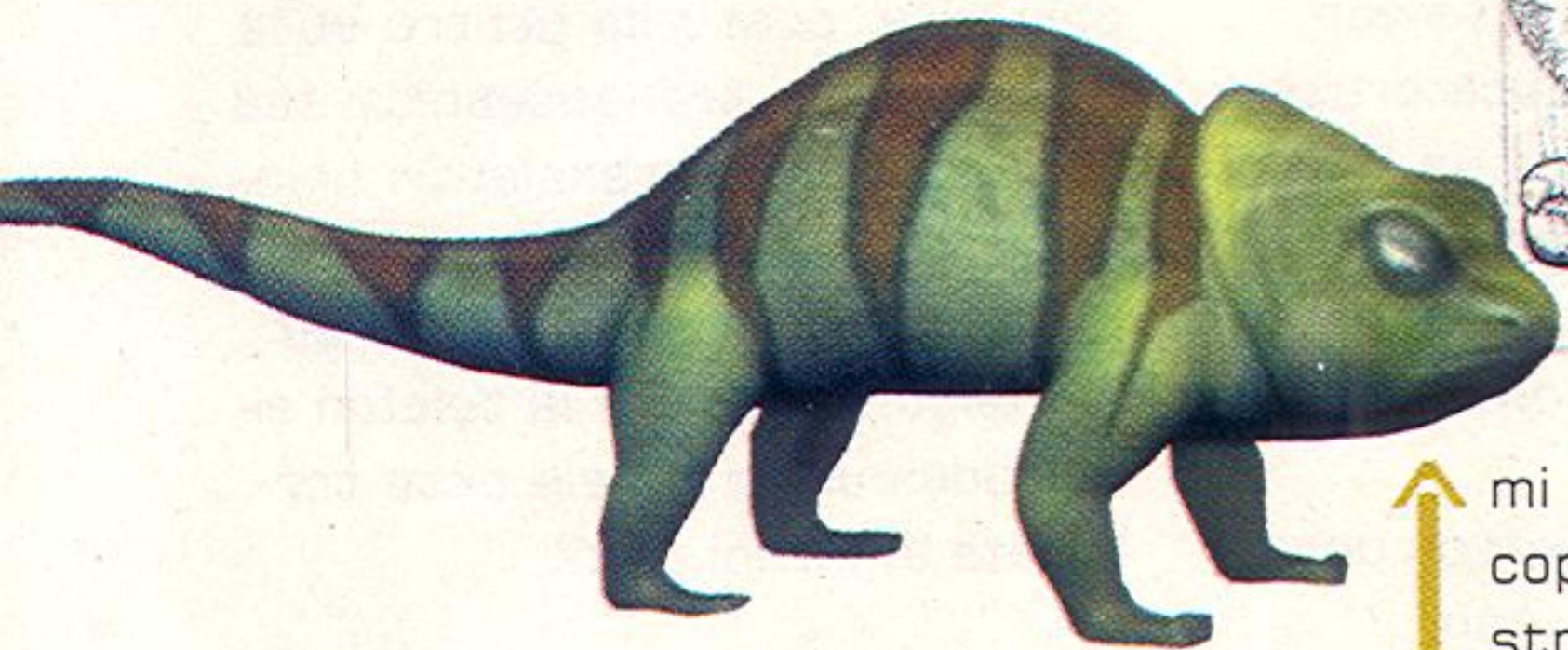
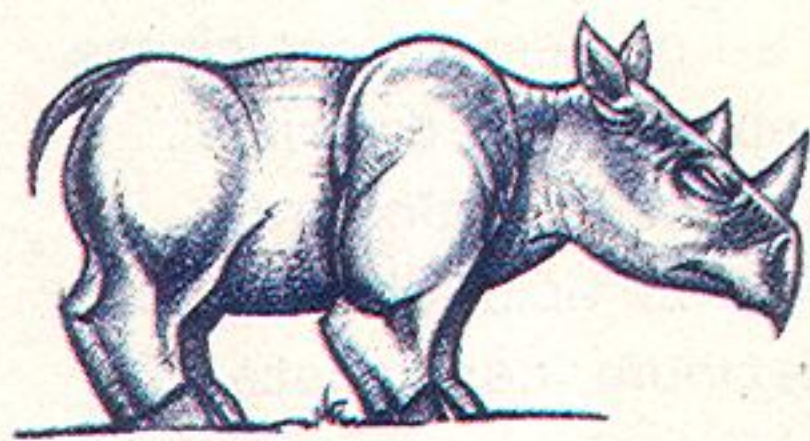
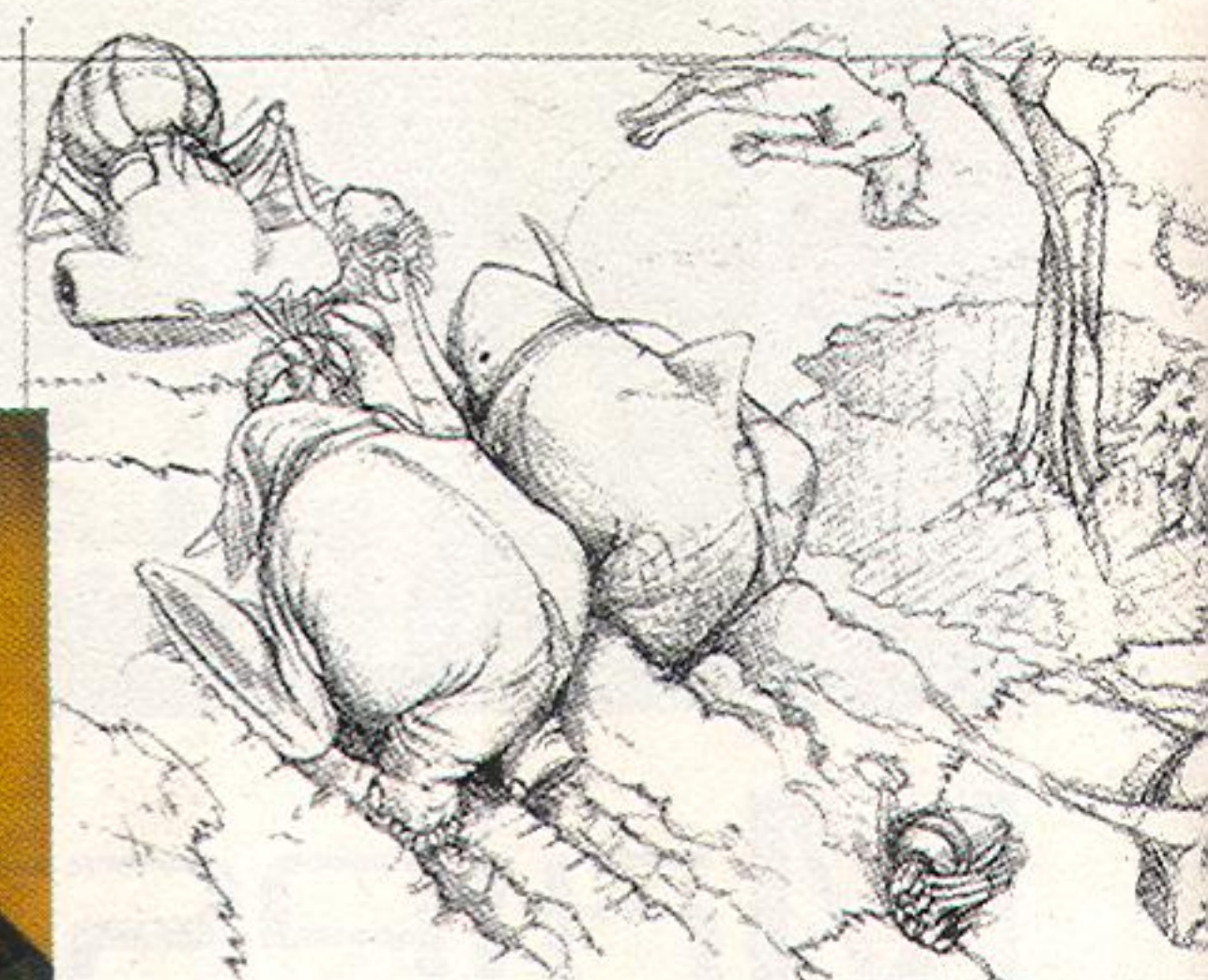
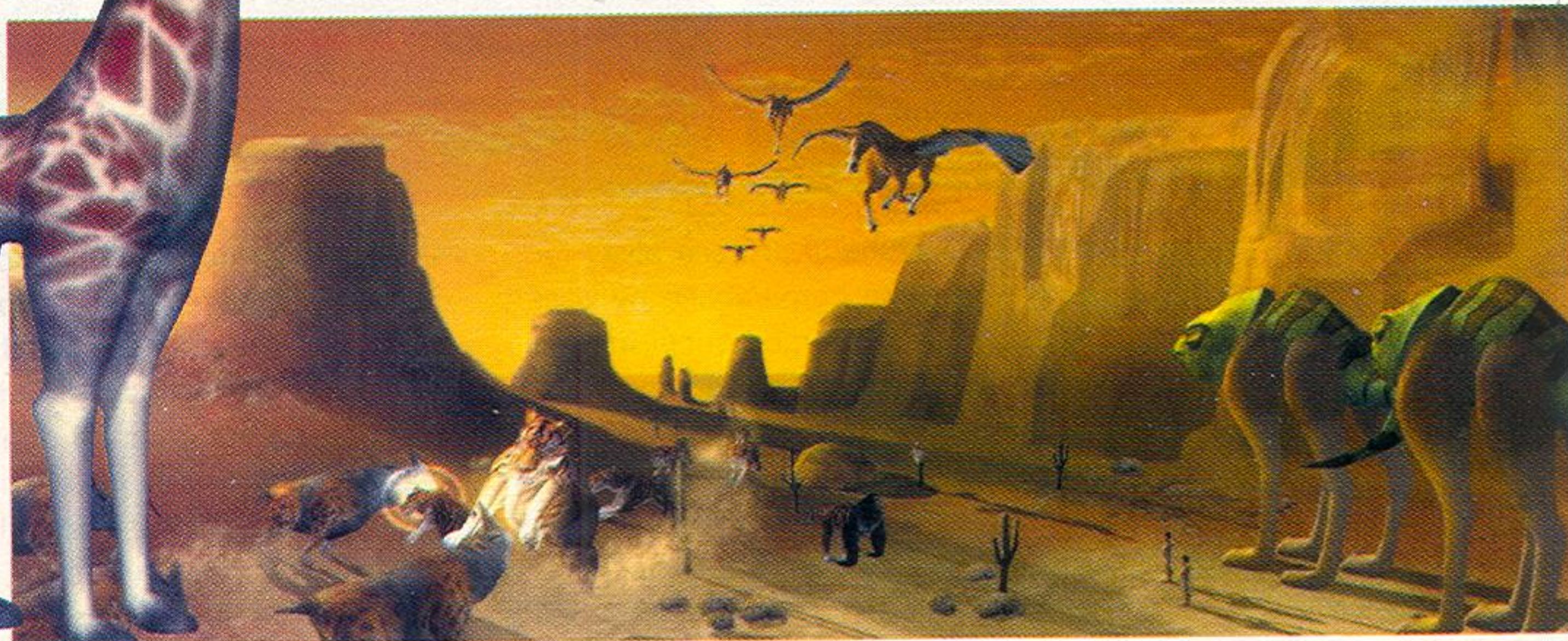
Detalii	Producator:
	AnimX
	Distribuitor:
	Electronic Arts Best Computers - 314.76.98 Va fi gata în iunie - iulie

<http://www.adultpdf.com>

Created by TIFF To PDF trial version, to remove this mark, please register this software.

Sigma the Adventures of Rex Chance

Tip articol: **Avanpremieră** • Redactor: **Adrian Dorobăț**



↑ mi aduc aminte că în copilărie am construit din resturile

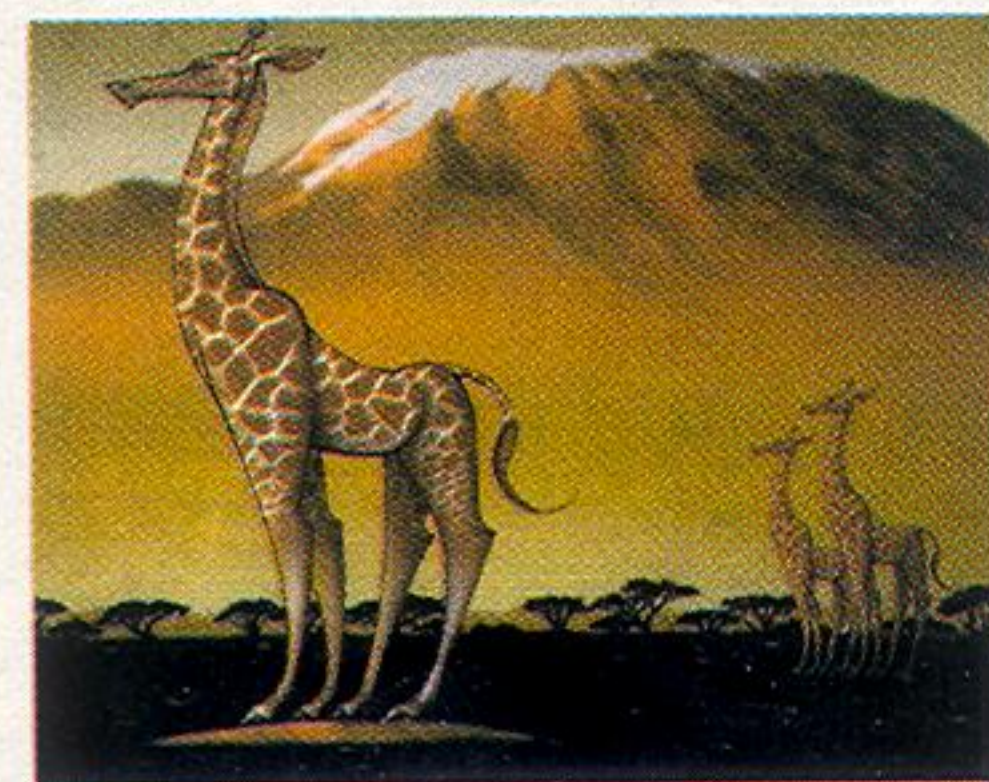
diverselor jucării de pluș pe care mi le făcuseră cadou părinții de-a lungul timpului un cățelo-dinozaur cu tentacul care a devenit rapid jucăria mea preferată. Se pare că în Sigma orice pasionat de experimente cu animale va avea posibilitatea să se desfășoare în voie, construind pe cale genetică hibridi mutanți pe care să îi folosească drept carne de tun într-un război biologic necruțător.

Dezvoltat de Relic Entertainment, producătorii Homeworld, Sigma: The Adventures of Rex Chance este un RTS a cărui acțiune se petrece în 1930, pe un lanț de insule pierdute în sudul

Oceanului Pacific. Spre deosebire de RTS-urile obișnuite, în Sigma nu veți avea la dispoziție tancuri, avioane și supersoldăți, ci elefanți, vulturi și alți membri de marcă ai regnului animal. Prin încrucișare veți putea obține animale mutante, care vor îmbina avantajele și dezavantajele celor două (sau chiar trei) specii din care au fost create. Rinogirafa este un exemplu concludent, deși nu am reușit să îmi dau foarte bine seama care ar fi avantajul combativ al unui astfel de animal, în afară de a-i înjughia cu cornul pe elefanții zburători (presupunând că vor exista și astfel de specimene, ar trebui să zboare suficient de jos încât girafa să îi poată ajunge fără probleme, nu?). Rex Chance este un veteran al primului război mondial, care trebuie să stopeze irevocabil planurile malefice ale unui savant care vrea să domine lumea prin intermediul unei tehnologii de mixare genetică numită, evident, Sigma. Ideea animalelor ucigașe a fost tratată pe îndelete în romanul lui H.G Wells, "Insula doctorului Moreau" și pe calculator în Krush, Kill and Destroy, dar cel mai apropiat de modul în care va fi abordată în Sigma a fost

Evolva, un joc catalogat de unii drept genial, iar de alții drept un rateu. Cu toate acestea, hibridizarea din Sigma va încălca flagrant legile biologice, rigurozitatea științifică fiind sacrificată în favoarea gameplay-ului, astfel încât să nu vă mire dacă veți vedea gorile cu cap de balenă ucigașă, pinguini cu clești de crab, sau, de ce nu, elefanți zburători... Varietatea e un aspect cheie al acestui joc. Motorul grafic a atras ceva laude la E3, secvențele din joc aducând oarecum cu un rush din Sacrifice.

În ciuda aspectelor ce se regăsesc și în alte jocuri, producătorii promit un joc original, care va revoluționa genul RTS. Cam asta spun toți însă, aici e vorba de creatorii Homeworld, un motiv suficient pentru a avea nițel mai multă încredere în ei decât în alții.



Detalii

Producător:

Relic Entertainment

Distribuitor:

Microsoft
Va apărea la începutul anului viitor.

225.000
LEI*

*pret recomandat

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Tom Clancy's RAINBOW SIX

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret

DE NECREZUT!!!

IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

BLACK&WHITE

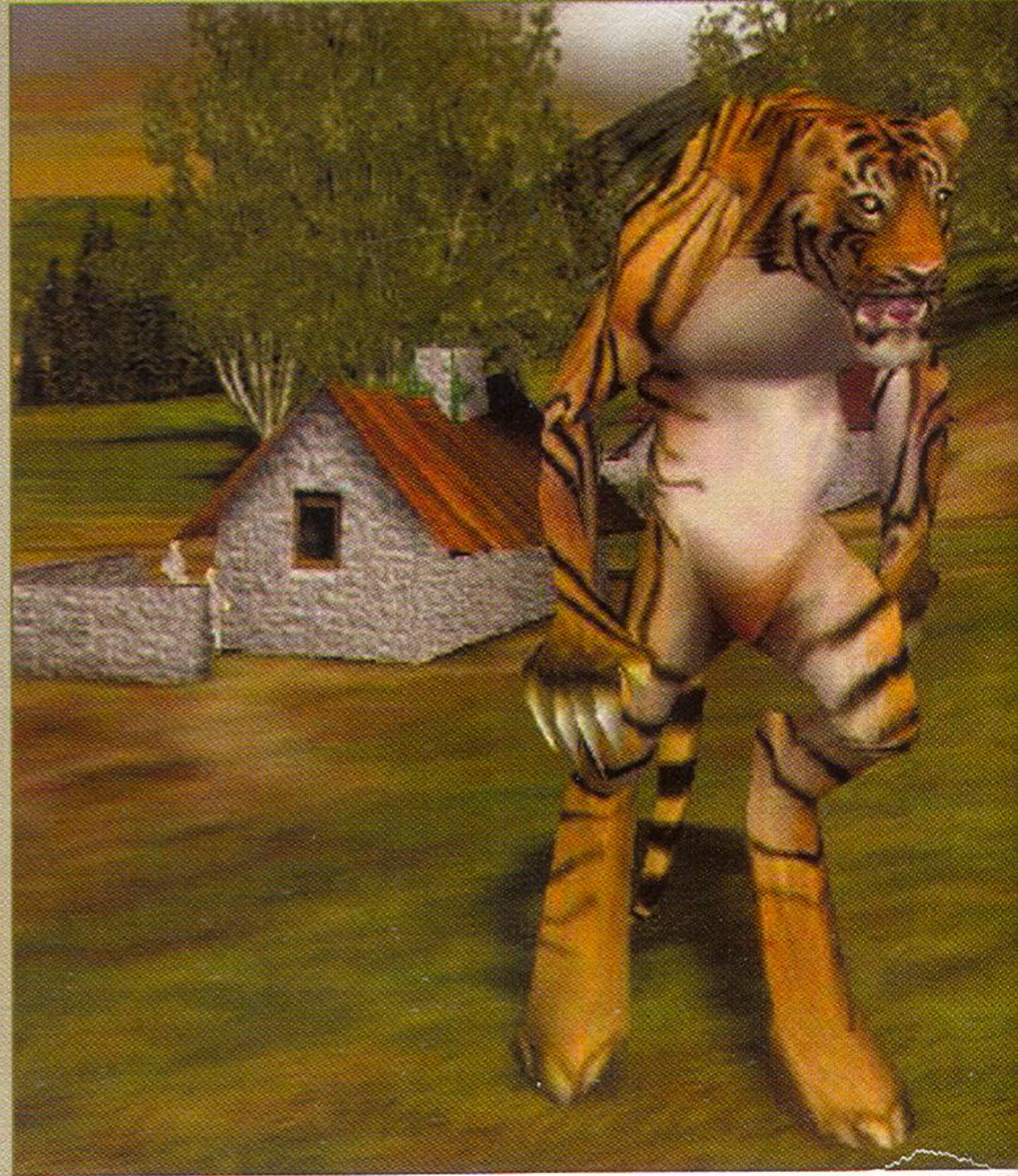
Tip joc: God Game • Redactor: Adrian Dorobăț



Black&White a fost fără îndoială unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestui an, și, ca și în cazul lui Diablo II, acest orizont de așteptare a creat premisele unei primiri critice din partea gamerilor. Circumstanțele lansării nu au făcut decât să înrăutățească lucrurile: au existat zvonuri că EA ar fi trimis din greșală o versiune beta la distribuitori și s-au făcut acuzații parțial îndreptățite că jocul ar conține spyware, un program spion care se conectează de capul lui la Internet și raportează date despre utilizator companiei producătoare. Programul exista într-adevăr, raționalitatea lui fiind sincronizarea condițiilor meteo din joc cu

cele ale zonei în care se află jucătorul, scriind în mod implicit într-un log IP-ul utilizatorului. Că era rea-voință, măsură anti-piraterie sau pur și simplu o încălcare involuntară a dreptului la intimitate, asta rămâne încă de discutat. Oricum, măsurile anti-piraterie luate de EA au scos din sărite o mulțime de utilizatori cinstiți, pentru că protecția la copiere prin metoda Safedisc este incompatibilă cu numeroase modele de CD-ROM. În ciuda acestui context nu tocmai favorabil, Black&White a dispărut rapid de pe rafturi, lucru ajutat și de o campanie de marketing destul de bine pusă la punct, pachetele jocului fiind de două tipuri, albe sau negre, cele albe fiind mai scumpe și diferența de bani intrând în contul unei organizații de caritate. Pentru a evita orice neînțelegeri și regrete, vă voi

servi încă de pe acum concluzia: Black&White este un joc inovativ și original, o realizare tehnică deosebită, care însă dă impresia unui experiment științific în materie de AI în loc de un joc, lucru datorat unui gameplay defectuos plin de sușuri și coborâșuri care nu reușește să pună în valoare calitățile jocului. După trei ani de muncă, Peter Molyneux, părintele god-game-ului, ne dă din nou posibilitatea să ne satisfacem dorința ascunsă de a deveni zei atotputernici, într-un joc ce păstrează o serie din caracteristicile seriei Populous și aduce numeroase elemente noi care îl plasează într-o categorie aparte. Născută din haos la chemarea pătimașă a unor muritori aflați la ananghie (copilul lor e gata să afle pe propria-i piele că "Fălci" nu e doar un film de groază), esența divină se materializează pe o



insulă tropicală sub forma unei mâini, reușind să dea un nou sens expresiei "le-a pus Dumnezeu mâna în cap". Sistemul de control este excelent, foarte intuitiv și oferă o mare libertate de mișcare. Nu există butoane sau meniuri, totul se face din mouse sau tastatură: dați dublu click cu butonul stâng pe un anumit loc pentru a călători rapid în acea direcție, apăsați și trageți într-o direcție sau alta pentru a vă deplasa, sau rotiți ecranul deplasând cursorul către margine. Manipularea obiectelor este și ea foarte simplă, implementarea legilor fizice în joc meritând o bilă albă pentru acuratețe. Puteți smulge copacii din rădăcini, arunca cu bolovani sau chiar cu oamenii din joc, puteți amenaja țarcuri, sau strânge recolte. Vrăjile se fac pur și simplu desenând un simbol pe pământ. Ușurința cu care se fac toate activitățile importante este de-a dreptul relaxantă.

Motorul grafic este pe măsura sistemului fizic, peisajele din joc fiind foarte atractive și detaliate, scalabilitatea engine-ului făcând ca jocul să meargă bine și pe calculatoare mai puțin performante. Un răsărit de soare superb pe malul mării, dansul licuricilor noaptea, așezările insularilor, toate aceste amănunte dau un plus semnificativ la partea de feeling.

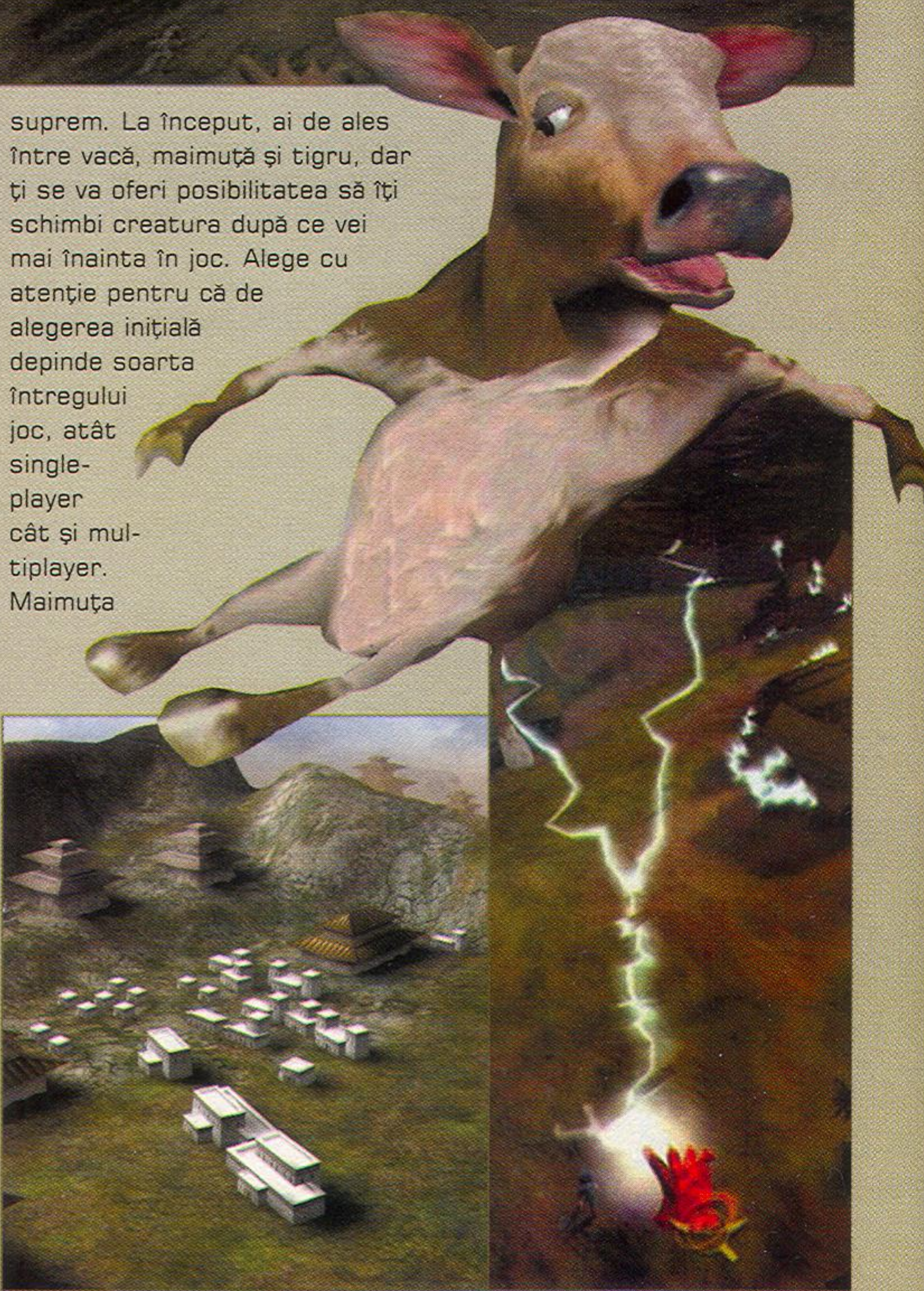
Gameplay-ul constă, ca în orice god-game care se respectă, în dădăcirea populației indigene, construirea de case, asigu-

rarea de materii prime (hrană, lemn) și extinderea teritoriului prin aducerea satelor vecine pe calea cea bună și convertirea lor la religia proprie.

Dar partea cea mai importantă a jocului este, după cum am precizat deja, inteligența artificială.

Masa principală de personaje, pe care îi vom denumi generic "săteni" își duc viața de zi cu zi fără să trebuiască să fie duși de mână la tăiat lemne sau strâns grâul de pe ogor. Firește că o împărțire mai mult sau mai puțin justă a treburilor cade în sarcina zeului, care este responsabil de soarta lor. Pe lângă tăiat lemne și culesul recoltei, sătenii mai pot fi puși să construiască locuințe sau să proceseze lemn, să se înmulțească sau să se roage, activități pe care vor încerca să le îndeplinească după puteri, dacă nu sunt bolnavi sau flămânzi. Dar cea mai importantă parte de AI este reprezentată de creatura pe care ai posibilitatea să ți-o alegi la începutul jocului, creatură care învață să se descurce imitându-te pe tine, zeul

suprem. La început, ai de ales între vacă, maimuță și tigru, dar ți se va oferi posibilitatea să îți schimbi creatura după ce vei mai înainta în joc. Alege cu atenție pentru că de alegerea inițială depinde soarta întregului joc, atât single-player cât și multiplayer. Maimuța



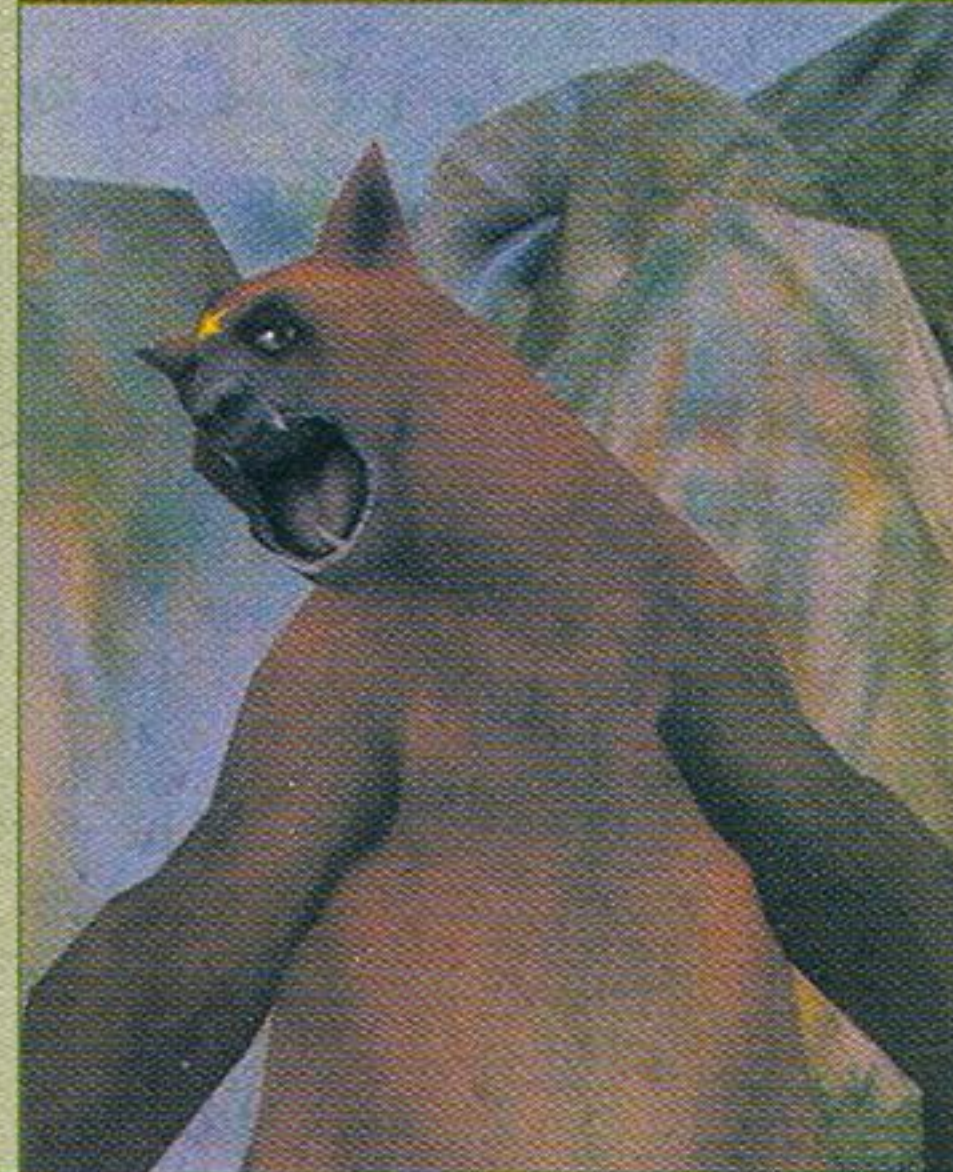
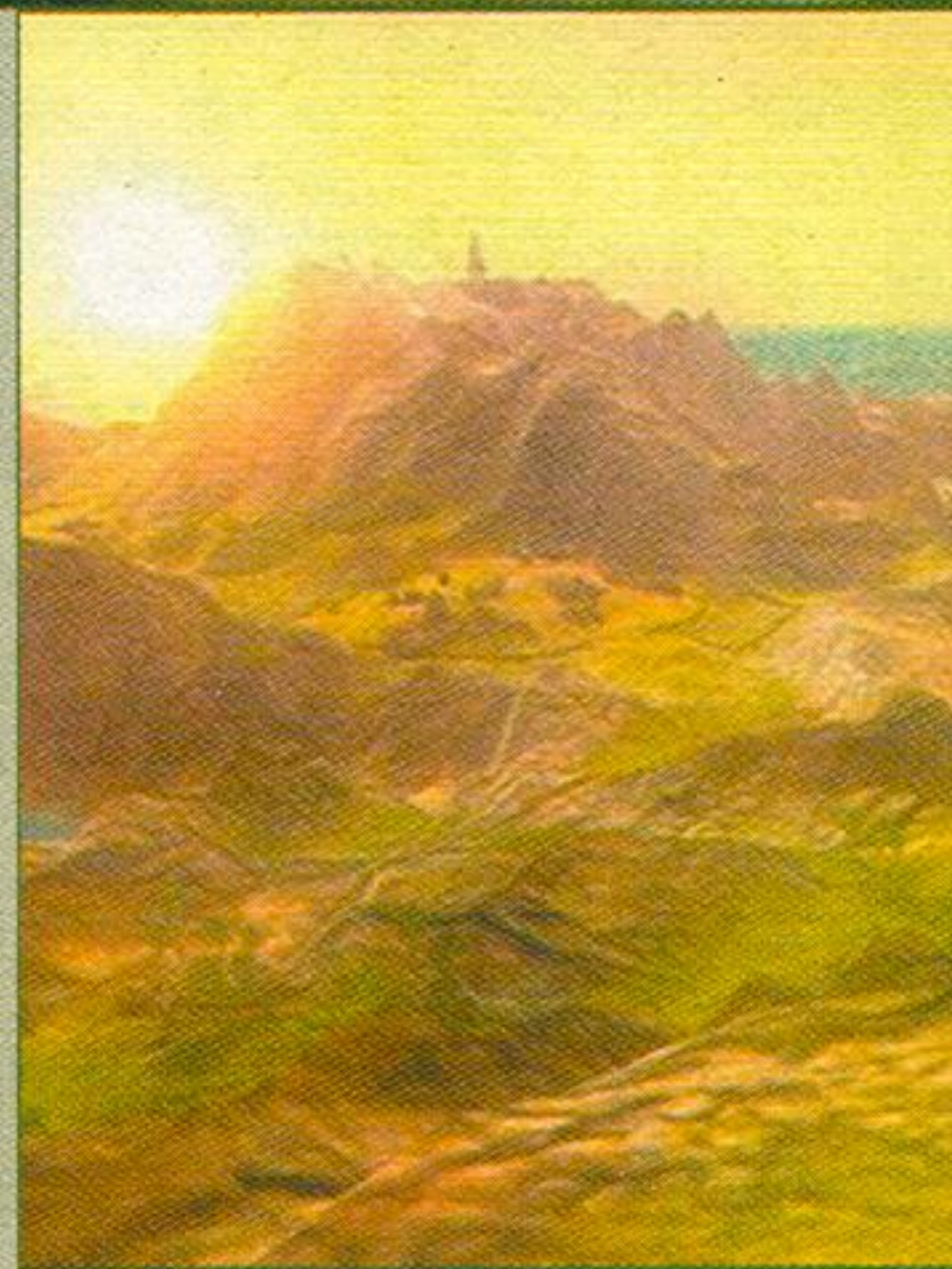
PREZENTARI

Învată cel mai repede, tigrul este cel mai eficient în luptă, iar vaca... vaca este undeva la mijloc, după părerea mea cea mai bună alegere pentru început. Procesul de învățare este ghidat cam ca în viața reală, creatura trebuind răsplătită pentru ceea ce face bine și pedepsită pentru boacâne (cum ar fi inevitabila îngurgitare a sătenilor). După un timp, creatura va deveni indispensabilă, lucru pe care îl veți descoperi pe pielea voastră în al treilea nivel când Nemesis vă va lăsa temporar fără ea. Este imposibil să nu te atasezi de ea și să nu-i urmărești progresul: cum crește, cum învață, cum se dă în stambă în fața sătenilor sau cum dansează cu ei, cum vomită ciupercile sau cum se duce la pescuit. Sigur că învățatul e greu la început: va mânca copii, va arunca cu sătenii prin sat, va scoate copacii din rădăcini, va face mof-turi la mâncare și multe altele. Pentru a o disciplina aveți la dispoziție trei feluri de lese, fiecare cu utilitatea ei specifică și puteți să îi explicați ce e bine și ce rău, simțul etic al creaturii fiind similar cu al proprietarului: dacă ceva e rău, și ea va fi la fel, dacă e bun, și creatura va fi de partea binelui. Black&White mi se pare din acest punct de vedere jocul în



care poți cel mai bine să joci rolul băiatului rău, existând numeroase oportunități pentru a dovedi cât ești de malefic. Cu toate acestea sunt și momente în care ți-ai dori să poți să ucizi, dar ești împiedicat de linearitatea storyline-ului.

Aceasta este cu adevărat o problemă, pentru că dacă iei jocul de la început, și credeți-mă că vă veți dori să luați jocul de la început, va trebui să refaci aceleași questuri și să ascuți aceleași dialoguri încă odată, fără a avea posibilitatea să sari în vreun fel peste ele. A treia oară este deja extraordinar de enervant. Momentul cel mai plăcut intervine pe la mijlocul jocului, înainte de altercațiile violente cu Nemesis, când experimentarea e plăcută, problemele sunt simplu de rezolvat, viața e frumoasă. După



aceea totul se duce pe apa sîmbetei. După un nivel patru care te scoate din sărite urmează un nivel cinci infernal de dificil, în care creatura ta este blestemată, scade în înălțime și își inversează aliniamentul (din bună devine rea și invers). Ca să te impui în niște orașe care sunt foarte greu de convins (4-5000 de puncte de credință) va trebui să te zbați din greu și să îți blestemi zilele.

În final nu este simplu de tras o concluzie: ca experiment în materie de inteligență artificială, Black&White a reușit pe deplin, izbutind să impună noi standarde în acest domeniu. Ca joc, însă, lasă de dorit, fiind doar un alt god-game într-o serie apreciată de god-games, o nouă piatră pentru pedestala lui Peter Molyneux, cu un gameplay inconsecvent, plin de suișuri și coborâșuri.

Detalii

Producător:

Lionhead

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- stabilește un nou standard în domeniul inteligenței artificiale, o modalitate de control foarte ingenioasă și ergonomică, grafică excelentă
- un gameplay care lasă de dorit, prea complicat uneori

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 450
Video:	Direct 3D 8MB
Memorie:	64 MB RAM
Hard disk:	450 MB

Verdict

9.1

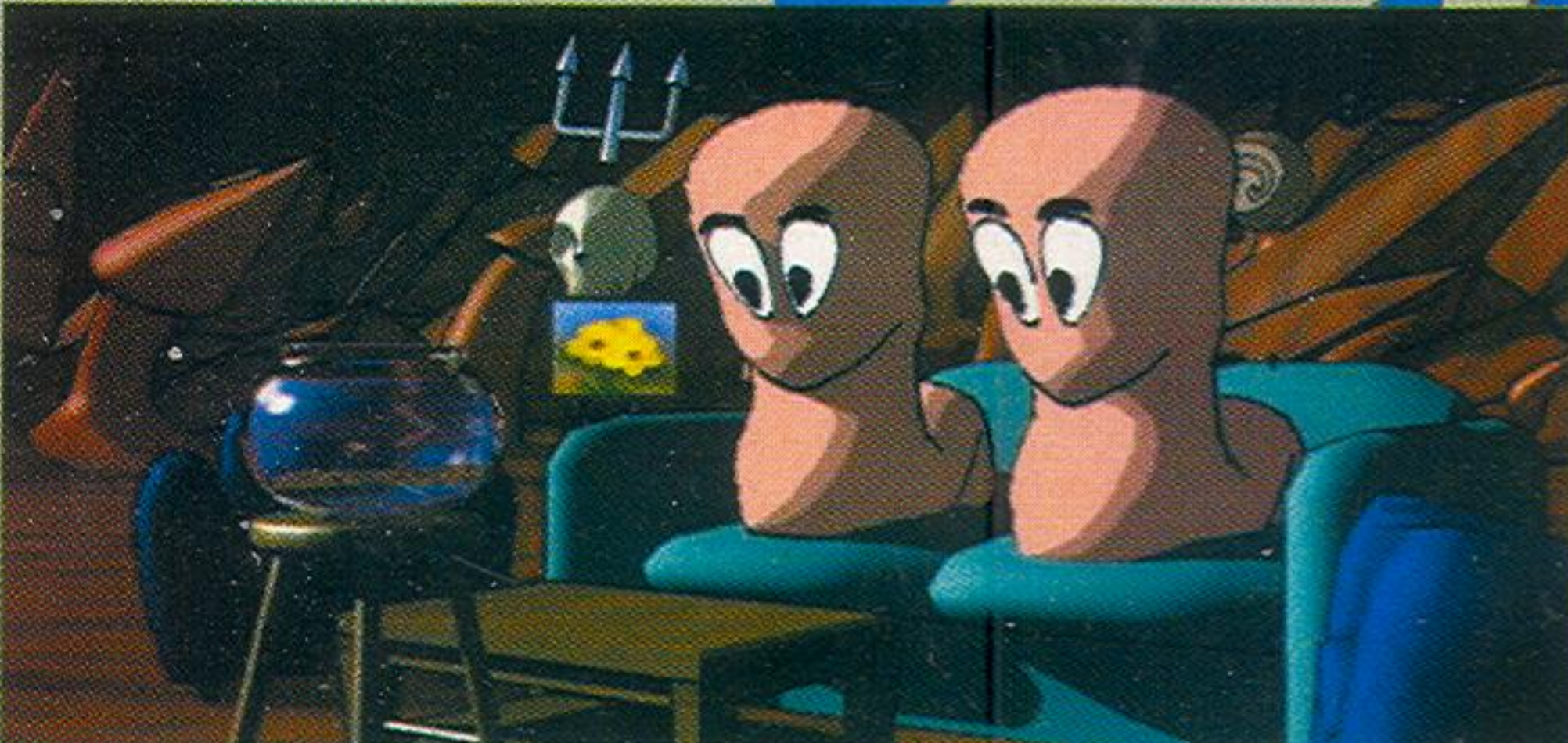
WORMS WORLD PARTY

Tip joc: Strategy/Arcade • Redactor: Adrian Dorobăț

Nu îmi plac rămele. Dar pe de altă parte, cui îi plac (în afara peștilor, firește)? Cu toate acestea, bântuiți de o delicioasă nebunie, niște game designeri s-au gândit că rămelor le-ar sta bine în rolul principal dintr-un joc. Un exemplu ar fi Earthworm Jim, o anelidă belicoasă pe care ai putea-o numi idilic "o biată rămă", dacă n-ai ști ce-i poate pielea. Un alt exemplu, devenit deja un clasic, este Worms. Pentru cei cinci oameni care nu au auzit de acest joc, este vorba de un soi de Scorched Earth ceva mai elaborat, în care jucătorul are la dispoziție o echipă de viermi dotați cu un arsenal straniu dar devastator cu ajutorul căruia trebuie să elimine fără drept de apel viermii inamicului, ambele

echipe fiind plasate într-un peisaj cu tendințe suprarealiste care se umple încet încet cu apă.

Orientat clar către multiplayer, jocul avea un feeling demential, și ce este mai important, putea fi jucat în 8 jucători pe același



calculator, ceea ce însemna ceva într-o vreme când un lan-game era un lux. Partidele durau ore întregi, dar bătăliile erau hilare și nici nu simțai cum trece timpul. Worms World Party speculează clar succesul versiunilor anterioare, fiindcă nu aduce mari modificări, principalele caracteristici ale acestui release fiind o mai mare configurabilitate, câteva moduri noi de joc și jocul pe Wormnet. Din păcate grafica și seturile de voci au rămas aceleași, schimbându-se doar numărul de steaguri, iconuri și pietre de mormânt din care îți poți alege. A mai fost introdusă undeva într-un colțisor Wormopedia, o colecție de explicații și hint-uri, pe care dacă nu ești atent poți s-o

treci foarte bine cu vederea, în care poți găsi sfaturi utile pentru începători și nu numai (eu nu știam de exemplu că pentru a face maximum damage cu mortarul poți să stai în capul unui vierme advers și să tragi fix în jos). Există moduri de joc interesante, cum ar fi Fortress, în care fiecare echipă stă în, pe, sau pe lângă fortăreața proprie și se războiește cu viermii din fortăreața adversă, între ei fiind apă. Tipul de fortăreață poate fi ales din meniul de configurare sau poate fi atribuit aleator. Sincer să fiu, deosebirile sunt exclusiv coloristice și de formă, neexistând una care să confere un avantaj tactic deosebit. Un alt mod interesant este David&Goliath, unde ai un vierme de 250 și restul de 50. Ca să nu mai vorbim de cel cu viermi specialiști, unde fiecare vierme poate să folosească anumite tipuri de arme: unul cu artileria grea, altul cu grenade,

altul cu armele speciale, etc... După ce te plictisești de jocul single player, după 20 de misiuni training și 40 de misiuni împotriva computerului (care e la fel de enervant ca întotdeauna - uneori incredibil de deștept, iar alteori incredibil de prost), poți să treci la modul multiplayer, care din păcate nu mai are savoarea de altă dată. Poate am îmbătrânit eu, cine știe... Oricum, jocul online este atractiv pentru că nu este influențat de ping, însă pe Wormnet vei descoperi că există niște indivizi versați care se prefac naivi apoi te bat de îți sună apa în cap făcând niște faze pe care nu le găsești în nici un manual. După cum zicea un mare filosof anonim, viața e o curbă. Șmecherii o iau pe scurtătură.

Poate sunt un pic subiectiv, însă cred că cei de la Team17 au căutat un motiv să scoată un joc pentru Dreamcast, folosind legătura consolei la Internet, și dacă tot l-au făcut, l-au publicat și pe PC. Recomandat fanilor.

Sau dacă mă gândesc bine, nici lor.

Detalii

Producator:

Team 17

Distribuitor:

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

Aprecieri:

- câteva moduri noi de joc
- Wormnet
- prea puține noutăți
- bătaia pe care o încasezi pe Wormnet
- numărul mic de îmbunătățiri

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 450
Video:	DirectX
Memorie:	64 Mb RAM
Hard disk:	300 MB

Verdict

8.1



SUMMONER

Tip joc: RPG • Redactor: Adrian Dorobăț

3 Volition a făcut un salt tematic spectaculos de la luptele cu nave din Descent la Summoner, care este un RPG în mare parte clasic, și a reușit să se descurce foarte bine, jocul depășind așteptările mele, influențate ușor negativ de un demo care nu spunea foarte mult. Cu toate acestea, după cum se va vedea, Summoner este genul de joc în care fiecare aspect pozitiv este contrabalansat de câte un bug iritant care îți scade tot entuziasmul.

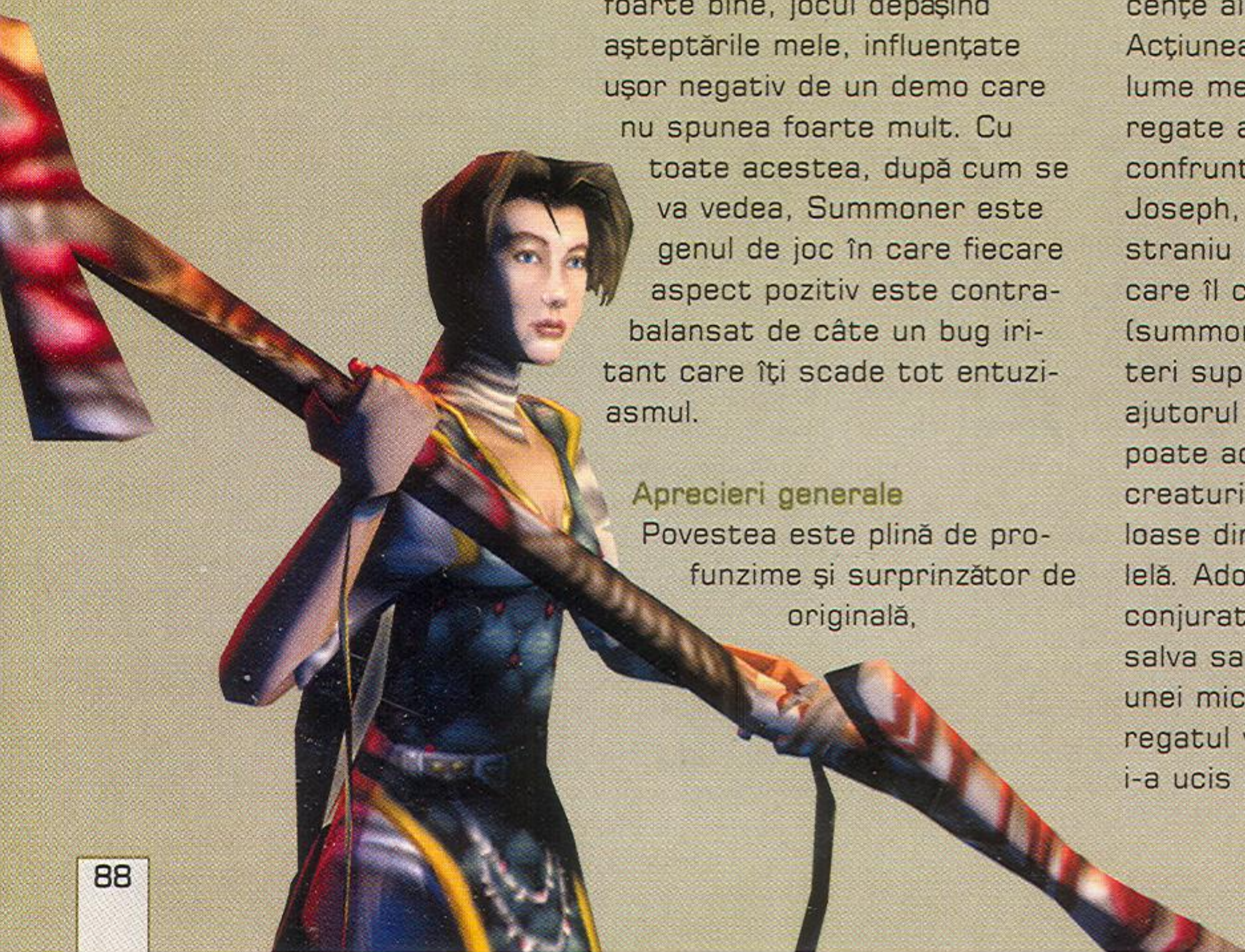
Aprecieri generale

Povestea este plină de profunzime și surprinzător de originală,

îndepărtându-se de tiparele care au încorsetat RPG-urile din ultima vreme. În Summoner nu veți găsi orci, elfi, goblini, scheleți, pricolici, hamsteri sau mai știu eu ce alte reminiscențe ale folclorului celtic. Acțiunea se petrece într-o lume medievală, împărțită în regate aflate într-o veșnică confruntare. Eroul principal, Joseph, s-a născut cu un semn straniu pe mână, un simbol, care îl califică drept conjurator (summoner), un individ cu puteri supranaturale, care, cu ajutorul unor inele speciale, poate aduce sub comanda sa creaturi neobișnuite și periculoase dintr-o dimensiune paralelă. Adolescent fiind, Joseph a conjurat un demon pentru a-și salva satul natal din mâinile unei mici forțe crotropitoare din regatul vecin, Orenia. Demonul i-a ucis pe soldații inamici, însă

apoi i-a atacat și pe sătenii din Masad, neexperimentatul Joseph neputând face nimic pentru a-l opri, nici chiar când propria familie era măcelărită. Disprețuit de sătenii rămași în viață, Joseph este luat sub aripa sa protectoare de un vagabond pe nume Iago, care vrea să îl învețe pe tânăr cum să își folosească puterea. Joseph însă își detestă abilitățile, aruncă într-o fântână inelul de summoner și fuge în lume.

Șapte ani mai târziu, Joseph se întoarce în satul natal, doar pentru a-l găsi devastat de armata oreniană, care, surprinzător, caută un tânăr cu semnul caracteristic summonerilor întipărit pe mână. Din acest moment începe jocul propriu zis, intriga continuând alert, cu răsturnări de situație surprinzătoare, momente dra-



matice și lupte spectaculoase. Backgroundul este gândit în cel mai mic detaliu: țesătura epică impresionantă ce aduce cu romanele lui Raymond E. Feist se întrepătrunde cu mitologia originală, produsul final fiind mai bun decât multe din romanele fantasy pe care le-am citit. Legenda limbajului divin Aosi povestită de staretul de la mănăstirea Iona stârnește imaginația și te pune pe gânduri, cel care a născocit-o meritând să fie felicitat pentru ideea scilpitoare, presupunând că nu a fost inspirat de vreo religie deja existentă. Pe de altă parte mulțimea de detalii ne semnificative pentru mersul jocului devine uneori exasperantă, zeci de nume și povești colaterale începând să se amestece într-o peltea groasă și confuză ca o supă cremă de pui. Iar modul în care se poartă discuțiile în joc nu ajută deloc: Joseph menține conversația printr-o serie de întrebări legate de cuvinte cheie din replicile interlocutorilor, transformând discuțiile cu NPC-urile într-o papagaliceală repetitivă și iritantă peste care uneori nu se poate sări în nici un fel. În plus fiecare NPC are o poveste de spus, pe care trebuie să o ascuți în speranța că îți va fi de ajutor. Din fericire, programatorii s-au gândit să îți facă pe cei care au cu adevărat ceva important de spus să iasă în evidență, decorându-i cu un icon special cu un semn de exclamare deasupra capului.

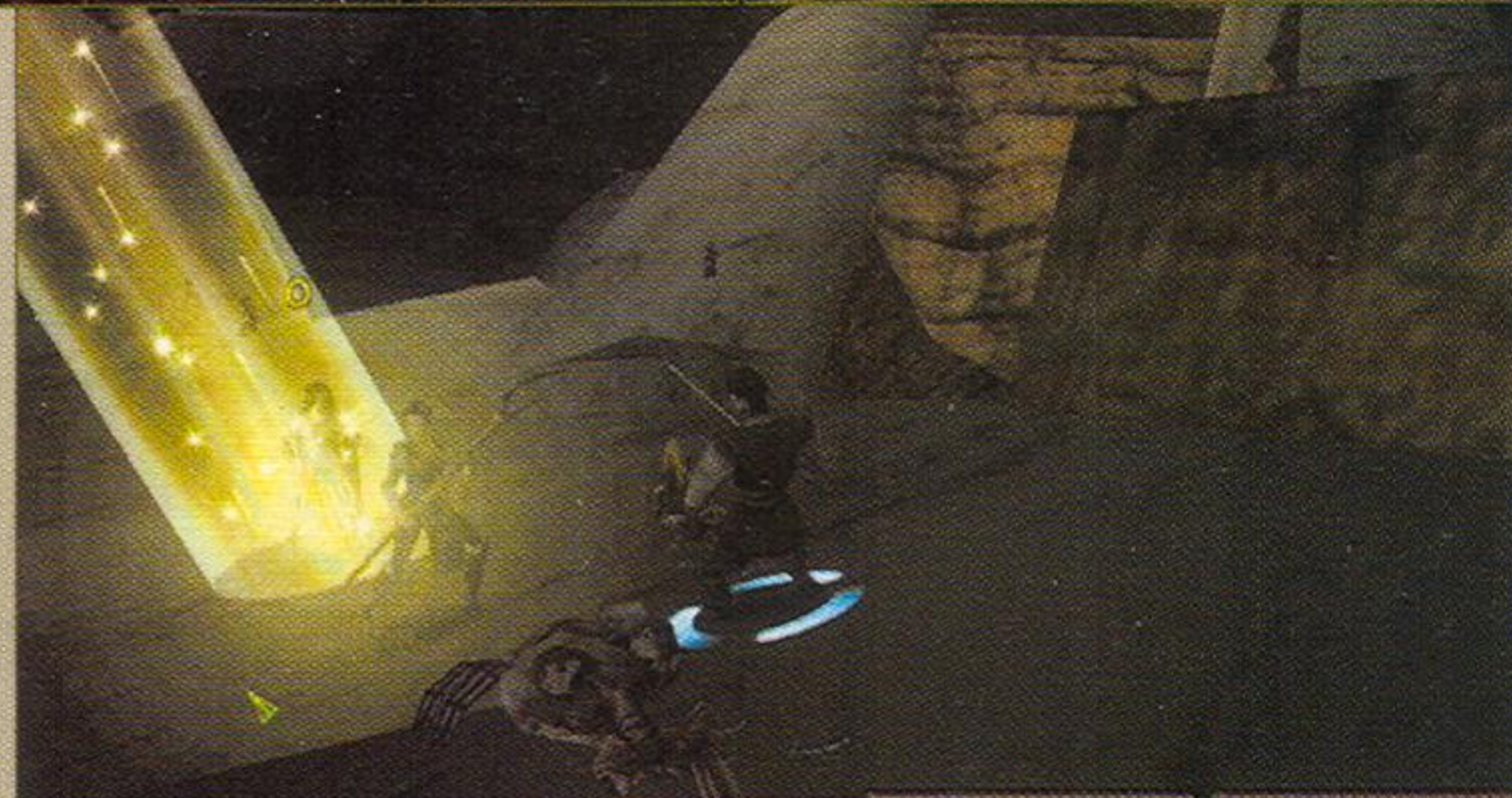
Personaje și sistem de luptă

Joseph va fi însoțit în aventurile sale de încă trei personaje, care i se vor alătura unul după altul pe parcursul jocului. Motivațiile lor sunt bine puse la punct, Jekhar fiind de exemplu un soldat în garda regală, fost consătean al lui Joseph, care îl urăște pe acesta pentru vărsarea de sânge provocată în Masad. Unele amănunte vor rămâne ascunse însă până la momentul oportun, când veți fi surprinși de ce sunt în stare prietenii. Las' că vedeți voi... Personajele au fiecare un set

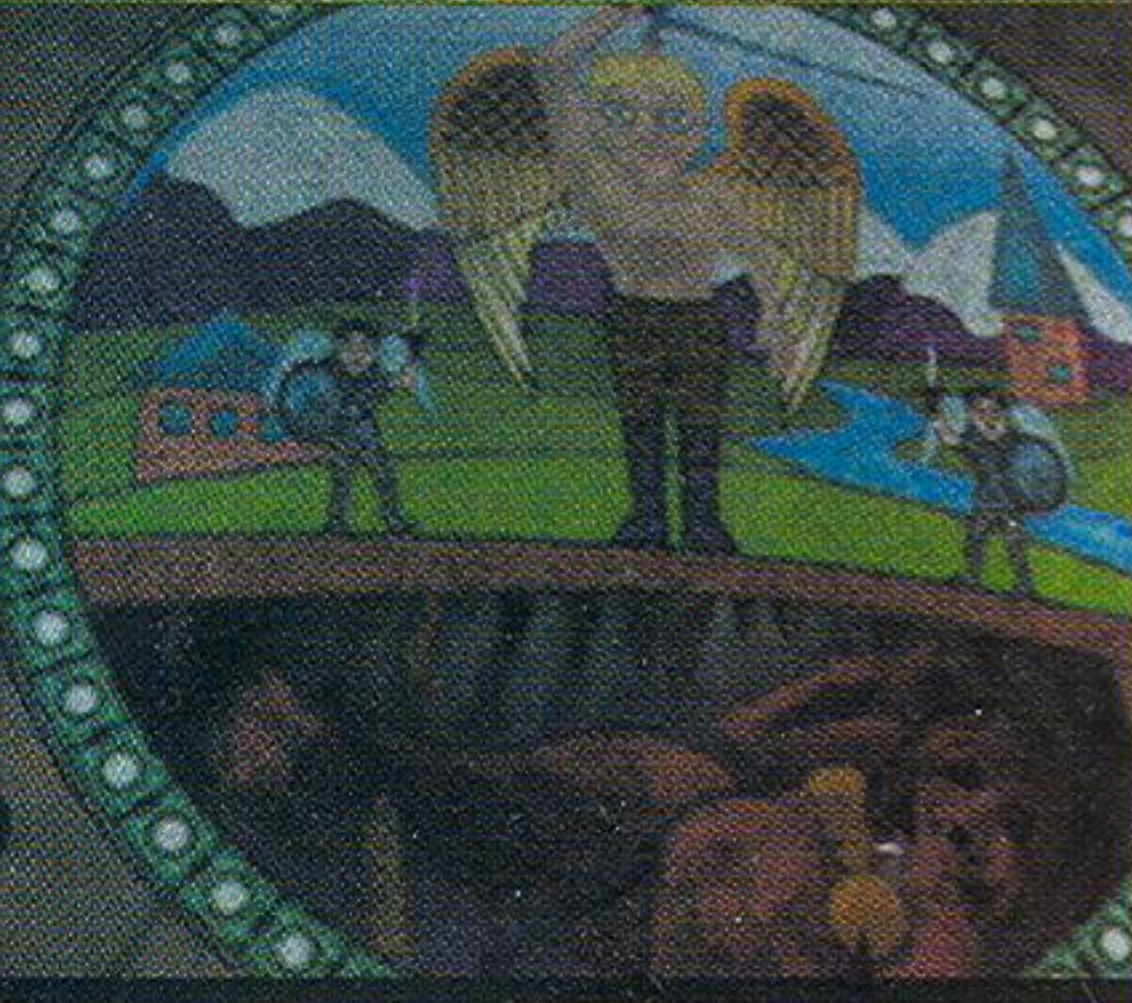


de caracteristici standard și unele abilități speciale care le individualizează, ce pot fi upgrate pe baza unor puncte primite când caracterul respectiv atinge un anumit nivel de experiență. Veți descoperi că talentele de Sneak și Backstab sunt extrem de importante pentru Fleece, hoța echipei, Heal și Fire pentru Rosalind, Critical Hit pentru Jekhar, etc. Pe lângă cele trei personaje însoțitoare, Joseph mai poate conjura o creatură care să îl ajute în luptă, numărul creaturilor disponibile crescând odată cu numărul de summoning rings aflate în posesia lui Joseph.

Lupta se desfășoară în timp real, putând fi oprită în orice moment prin apăsarea tastei Space, comenzile date în această perioadă urmând a fi executate la reluarea acțiunii, conform conceptului de pauză activă implementat de Bladur's Gate. În plus, THQ a mai introdus și opțiunea de Chain Attacks, care ar trebui să fie familiară celor care au jucat Final Fantasy, deși nu funcționează exact ca acolo. Practic, în anumite momente, deasupra capului personajului activ apare un simbol care semnifică posibilitatea inițierii unui atac special. Dacă apăsați Shift, Alt, Ctrl sau Caps Lock chiar în acel moment, personajul va executa atacul special corelat cu acea tastă. Dacă apăsați mai devreme sau mai



târziu, atacul nu va avea loc. Am descoperit că există două metode simple pentru a reuși de



fiecare dată: fie setarea atacurilor speciale pe executare automată din meniu, fie apăsarea butonului de pauză chiar în momentul în care apare simbolul de Chain Attack și apăsarea tastei respective+click dreapta. Prima este bună pentru luptele obișnuite, iar ce-a de-a doua pentru luptele cu adversarii speciali.

Grafică și gameplay
 Jocul arată foarte bine, efectele vrăjilor fiind superbe și apariția creaturilor conjurate extrem de impresionantă. Filmele făcute cu motorul jocului și chiar istorisirile pe bază de imagini statice sunt excelente. Din păcate, apariția unor creaturi (dragoni) are desincronizări sunet-imagine, iar camera funcționează foarte prost și nu are clipping, încât trebuie să faci volte cu ea ca să îți descoperi personajul, și eventual pe cel care încearcă să te omoare. Orașele sunt imense, ceea ce înseamnă că se vor mișca execrabil pe sistemele mai slabe. În plus, timpii de încărcare

dintre zone sunt mici, dar foarte frecvenți. Pentru a intra și ieși din capitala Lenele trebuie să treci printr-o duzină de "praguri" (locuri în care trebuie să aștepti unde se încarcă zona următoare), un drum din afara orașului până la palatul regelui și înapoi durând între jumătate de oră și trei sferturi de oră. Quest-urile secundare depind de întâlnirile întâmplătoare (random encounters) din afara orașelor, așa că s-ar putea să aveți mari probleme până le dați de capăt, iar rezolvarea unora dintre ele (flautul lui Torva, de exemplu) se poate dovedi foarte utilă, așa că nu le neglijați.

Concluzie

Summoner este un joc sofisticat, astfel că e imposibil să nu pierdeți ceva din vedere când jucați prima oară și să regretați mai târziu. Și e greu de crezut că vă veți apuca din nou de el. Dar vă asigur că experiența merită, jocul reușind să strălucească în ciuda tuturor bug-urilor.



Detalii

Producator:

Volition
 www.summoner.com

Distributur:

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

Aprecieri:

- ⊕ -poveste originală
- efecte speciale excepționale pentru vrăji
- combat sistem eficient
- ⊖ -destul de multe bug-uri, voci nu tocmai inspirate, cam prea multe detalii inutile.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium III 500Mhz
Video:	Direct3D 8 MB
Memorie:	128 MB RAM
Hard disk:	550 MB

Verdict

9.0

SERIOUS SAM

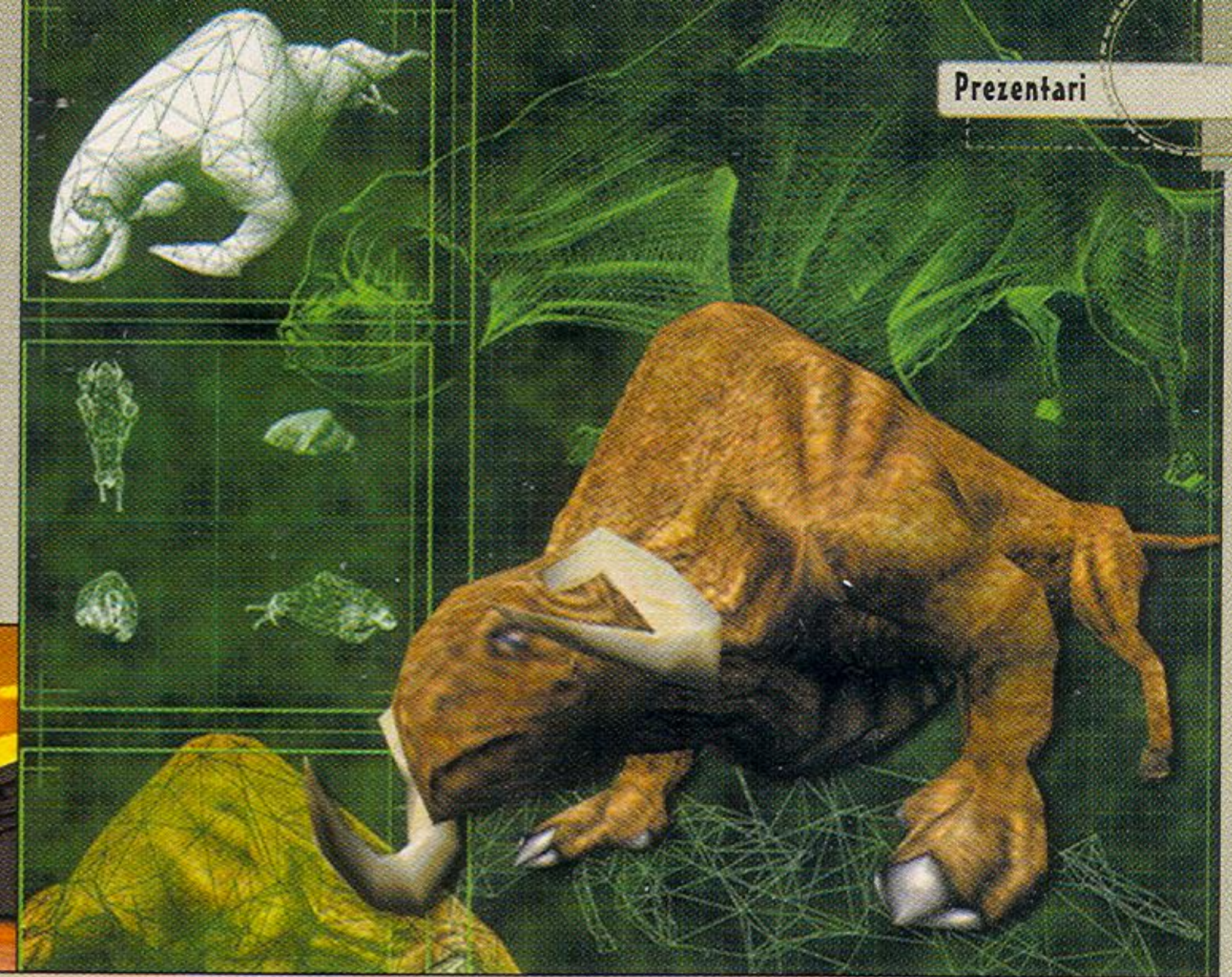
Tip joc: FPS • Redactor: Adrian Dorobăț

În loc să încerce să vină cu o idee așa-zis originală, riscând ca jocul lor să fie catalogat drept un rateu, firma Croteam a preferat să creeze Serious Sam după rețeta încercată și de succes a jocului Doom. Mortyr a încercat același lucru cu Wolfenstein și a eșuat. Spre deosebire de germani, croații au reușit într-adevăr să recreeze spiritul Doom cu Serious Sam, jocul fiind un start reușit pentru o companie de talia lor.

Nu știu cum se face, dar de la Doom înapoi FPS-urile au intrat încet într-o zonă crepusculară în care pentru a înainta în joc trebuie să rezolvi tot felul de puzzle-uri, care de care mai deștepte și mai iritante, pierzând din vedere faptul că jucătorul obișnuit de FPS-uri nu vrea să dea un test de inteligență: el vrea doar să împuște tot ce mișcă în timp ce încearcă cu disperare să rămână în viață. Cei care s-au plictisit de puzzle-uri vor descoperi cu ușurare că în Serious Sam acestea sunt reduse la minimum necesar, jocul fiind centrat pe acțiune pură. Intriga este atât de simplă încât ar fi putut la fel de bine să lipsească, fără a cauza nici un disconfort jucătorului:

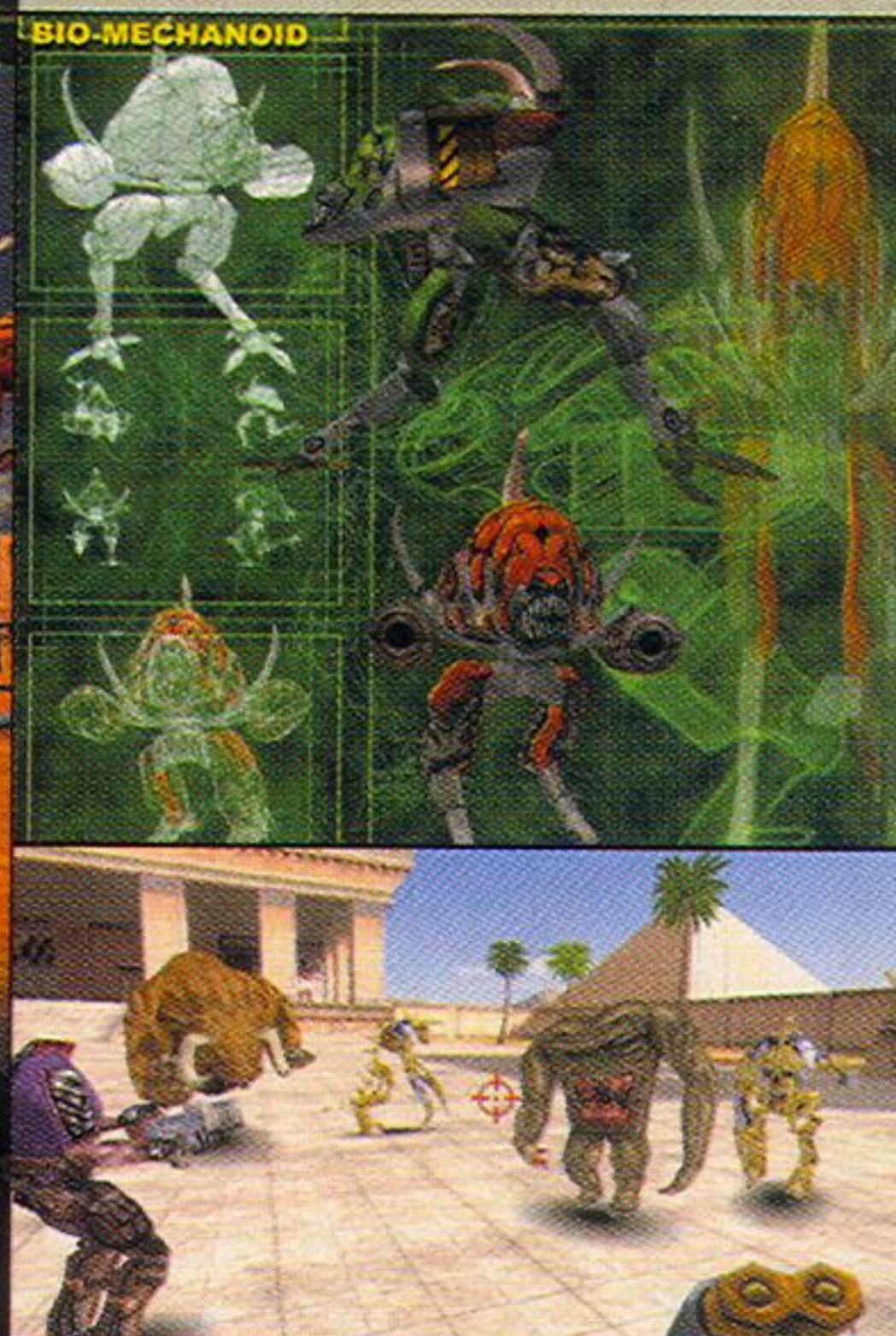


Sam este eroul pozitiv, plin de mușchi și replici sarcastice, care călătorește în timp pentru a împiedica o invazie a veșnicilor extraterestrii ostili, împrăștiindu-le organele interne și externe în decorul solemn și prăfuit al Egiptului antic. Singurul său ajutor este NET-RICSA, un computer conectat direct la creierul din dotare, care examinează extraterestrii și armele găsite pe parcurs, comunică obiectivele și în general are rolul de îngeraș ajutor. Inamicii sunt destul de variați, și, vorba lui Alexandru Lăpușeanu, "proști, da' mulți". Mă rog, nu atât proști, cât previzibili. Atacul lor este invariabil același, singurele



surprize fiind prima oară când dați peste un anumit tip de extraterestri. După cum am precizat, ei pun probleme prin numărul lor impresionant, motorul grafic Serious reușind performanțe deosebite în această privință. Pe un Duron 800, cu 128 MB de RAM și Geforce 2 MX, jocul funcționează acceptabil, în timp ce pe ecran se agită cel puțin 30-40 de creaturi. Atacurile în valuri, declanșate ori de câte ori ieși o armură sau o porțiune de sănătate, tind însă să devină monotone după un timp, cu toate că permutările de monștri în constituirea forței de atac inamice dau naștere la zeci de combinații diferite. Tot ce rămâne înspre sfârșit este un raționament de tipul "Ai bătut 10 tauri și 15 Marsh-Hoppers? la să vedem dacă poți să bați 20 de tauri, 30 de Marsh-Hoppers și 4 Reptiloizi". Armele cu care este dotat Sam în scopul anihilării întregii suflări extraterestre sunt foarte sa-

tisfăcătoare sonor și ca efect asupra inamicilor, dar au defecatul de a fi disproportionat față de personaj și te trezești că te bufneste răsul când într-o secvență cinematică îl vezi pe Sam alergând cu un shotgun cât el de mare în mână. Impactul sonor este însă impresionant, hand-cannonul și shotgun-ul dând fiori vecinilor pe sistemul meu cu subwoofer. Pe partea de multiplayer, Croteam a avut câteva idei bune, cum ar fi deathmatch-ul în split-screen (făcut inutil de impracticabilitatea folosirii a două mouse-uri pe același calculator) și jocul MP cooperativ, dar nu iese foarte tare în evidență pe acest plan. Serious Sam costă 20\$ și are un full developer kit inclus, ceea ce înseamnă posibilitatea de a crea noi misiuni și moduri. Per total, un început promițător pentru Croteam, care se pare că au pășit cu dreptul pe piața jocurilor.



Detalii

Producator:

Croteam

Distribuitor:

N/A

Aprecieri:

- reînvie spiritul Doom
- costă doar 20\$
- full developer kit inclus
- puzzle-uri puține și simple
- formula atacurilor inamice începe să devină plictisitoare de la un timp, dovedind lipsă de imaginație

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 450
Video:	Direct3D 4MB
Memorie:	64 MB RAM
Hard disk:	250 MB

Verdict

8.9

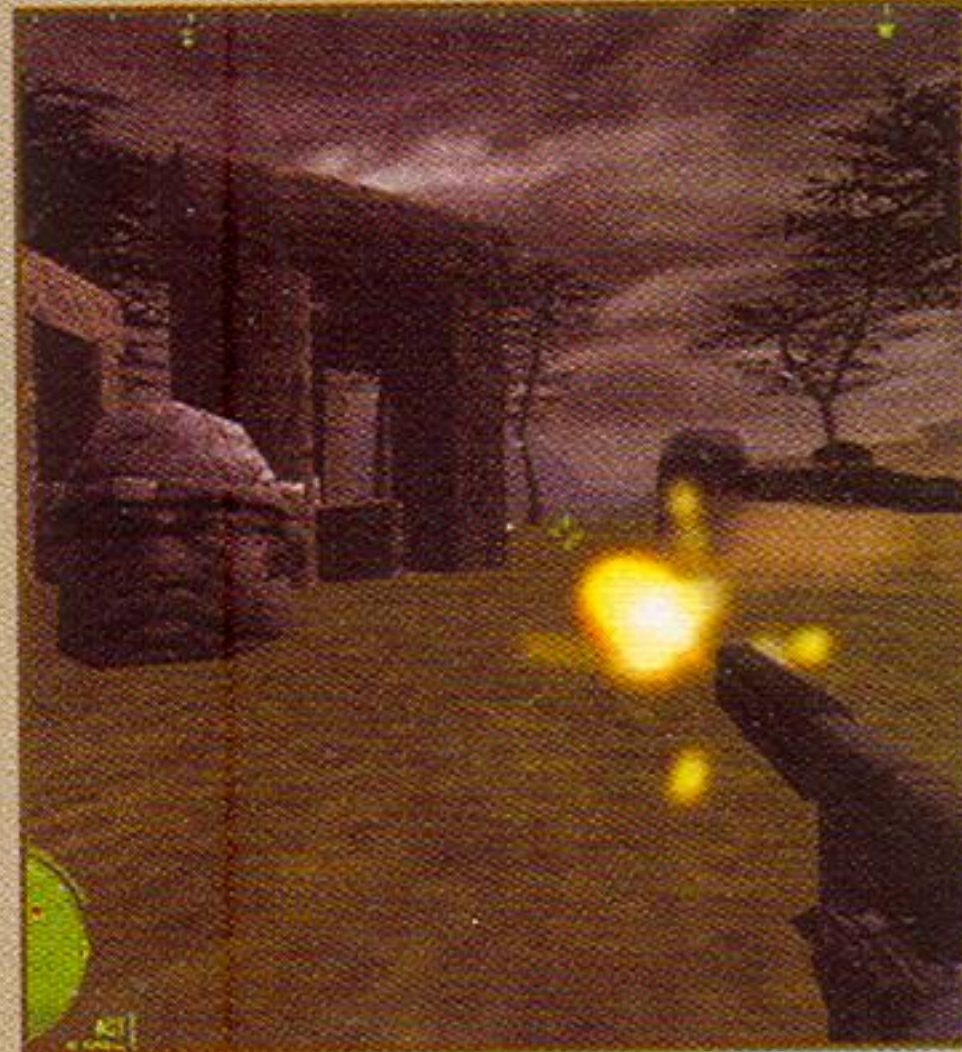
BUGET REDUS

"Universul Heavy Gear a supraviețuit pînă în ziua de astăzi"

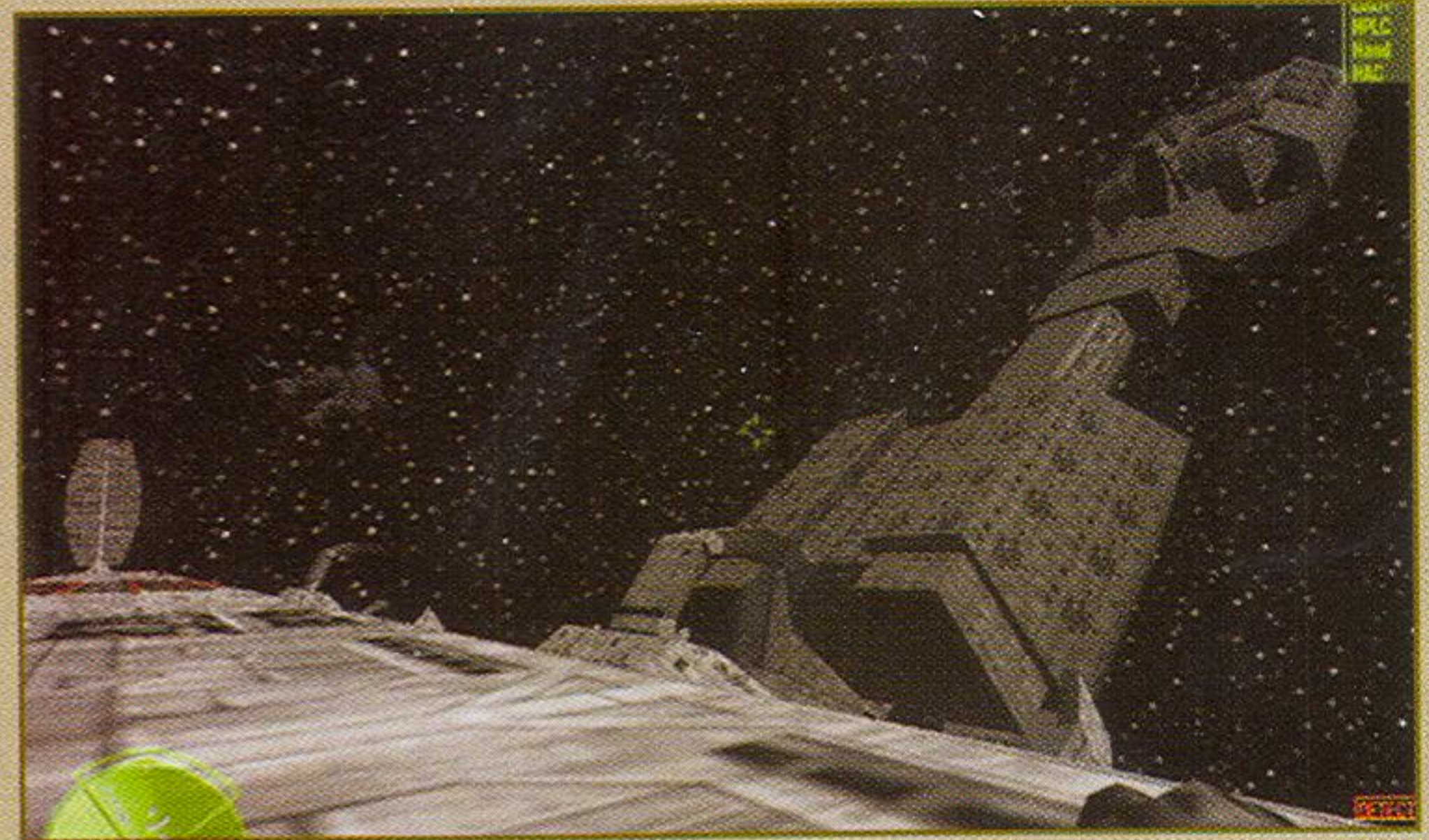
Heavy Gear II

Cerințe minime	Procesor: Pentium 233 MHz
Memorie: 64 Mb RAM • Hard: 450 Mb	

Cuvintele "roboți de luptă" mă duc cu gândul la seriile de desene animate japoneze și la soldier-boy-i din romanele lui Joe Haldeman. Am jucat Heavy Gear II pe vremea când mergea prost în 640x480 pe Pentium 233 MMX-ul meu de atunci și 64 MB RAM. L-am rejucat cu plăcere și acum când merge excelent în orice rezoluție l-aș încerca. Dar nu grafica este punctul forte al jocului, deși motorul Darkside al celor de la Activision își face treaba cu brio. Este vorba de poveste, game design și feeling. E interesant cum jocurile de gen (Heavy Gear, Mechwarrior) au unele dintre cele mai elaborate povești de background și story-



line-uri. Inventat de Dream Pod 9 în 1994, universul Heavy Gear a supraviețuit pînă în ziua de astăzi, ce-i drept sub formă de desene animate și roboți miniaturali pe care poți să îi găsești pe același raft cu Barbie și Ken, dar cred că mai sunt unii care își aduc aminte de facțiunile de pe Terra Nova, de antagonismul dintre Nord și Sud și de epicele bătălii inter-



planetare. Pe partea de game-design, Heavy Gear strălucește la organizarea a trupei de mecanoizi și piloții lor, unde un sistem de atribute și trăsături pozitive/negative transformă jocul într-un cvasi-RPG, unde punctele sunt înlocuite de un threat value pe care nu poți să îl depășești și în limitele căruia trebuie să îți organizezi echipa. Atmosfera este excelentă, de

la lupte pe planetă trecând la lupte în spațiu, apoi din nou la lupte pe planetă. Sincer să fiu, după ce am văzut Mechwarrior IV, cred că prefer Heavy Gear II.

Detalii	
Producător	Activision
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Pret	N/A
Verdict	8.9

Heretic II nu prea mai reușește să te atragă

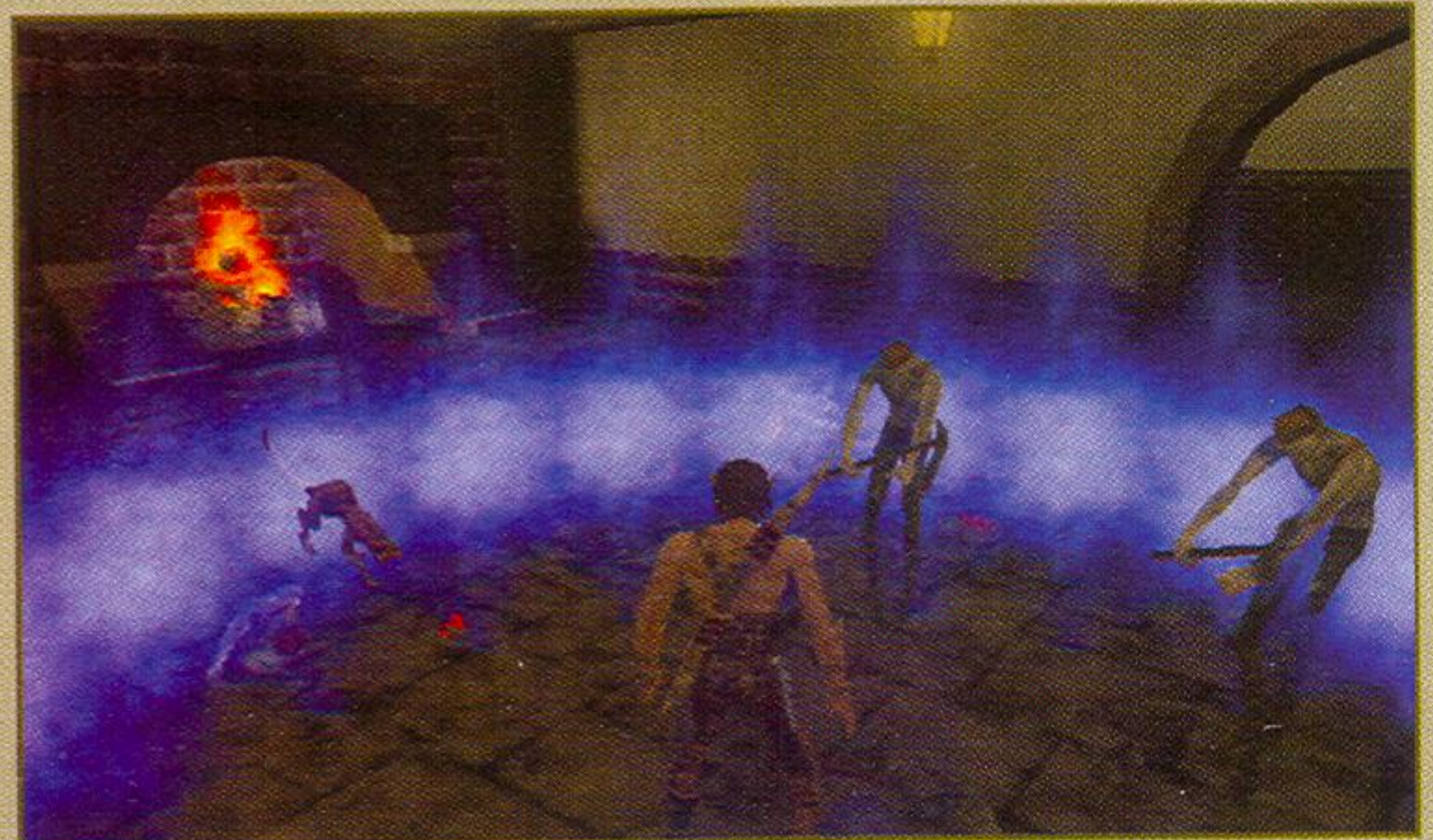
Heretic II

După ce am terminat Blade of Darkness simțeam nevoia să mai joc un hack&slash și m-am bucurat că am dat de Heretic II. Spre dezamăgirea mea, acesta nu era atît de hack&slash pe cât mi-l aduceam eu aminte, ci mai mult FPS/action-adventure. Cu toate acestea, deoarece diferențele față de Heretic și Hexen sunt mari (în primul rând este third person), dați-mi voie să îl compar cu recentul Blade of Darkness. Nu grafic, deoarece e clar că nu puteam să fiu decât dezamăgit de performanțele motorului de Quake II, dar pentru vremea lui poate fi considerat chiar atractiv. Efectele vrăjilor sunt interesante, dar din păcate arsenalul este cam redus. Sunetele sunt repetitive și enervante, mai ales cel al pașilor, reminescent din Quake.

Cerințe minime	Procesor: Pentium 166 MHz
Memorie: 64 Mb RAM • Hard: 250 Mb	

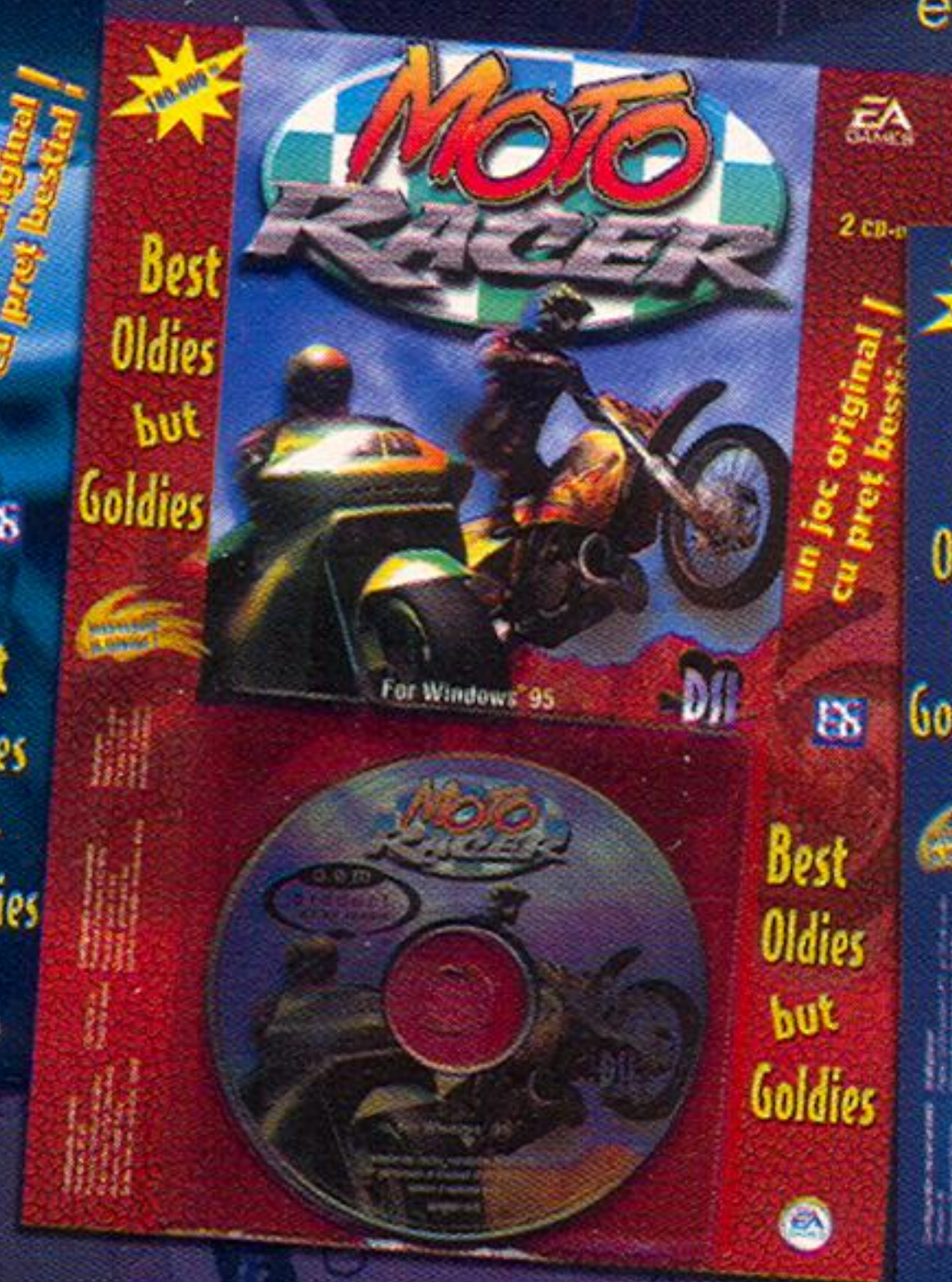
Personajele arată destul de bine, dar sunt jalnice având în vedere concept-art-ul de la care s-a pornit. În materie de libertate în joc, Heretic II stă mai bine decât Blade of Darkness: există și frânghii (oare de ce nu apar și BoD, naiba știe?!). Corvus, personajul principal, sare mai spectaculos decât personajele din BoD și are și o lovitură specială, cu picioarele, sprijinindu-se în lance, care este impresionantă și dă mai mult damage decât oricare dintre arme sau vrăji. În ciuda punctelor bune, Heretic II nu prea mai reușește să te atragă în ziua de azi, jocul nerezistînd la testul timpului.

Detalii	
Producător	Raven
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Pret	N/A
Verdict	7.0

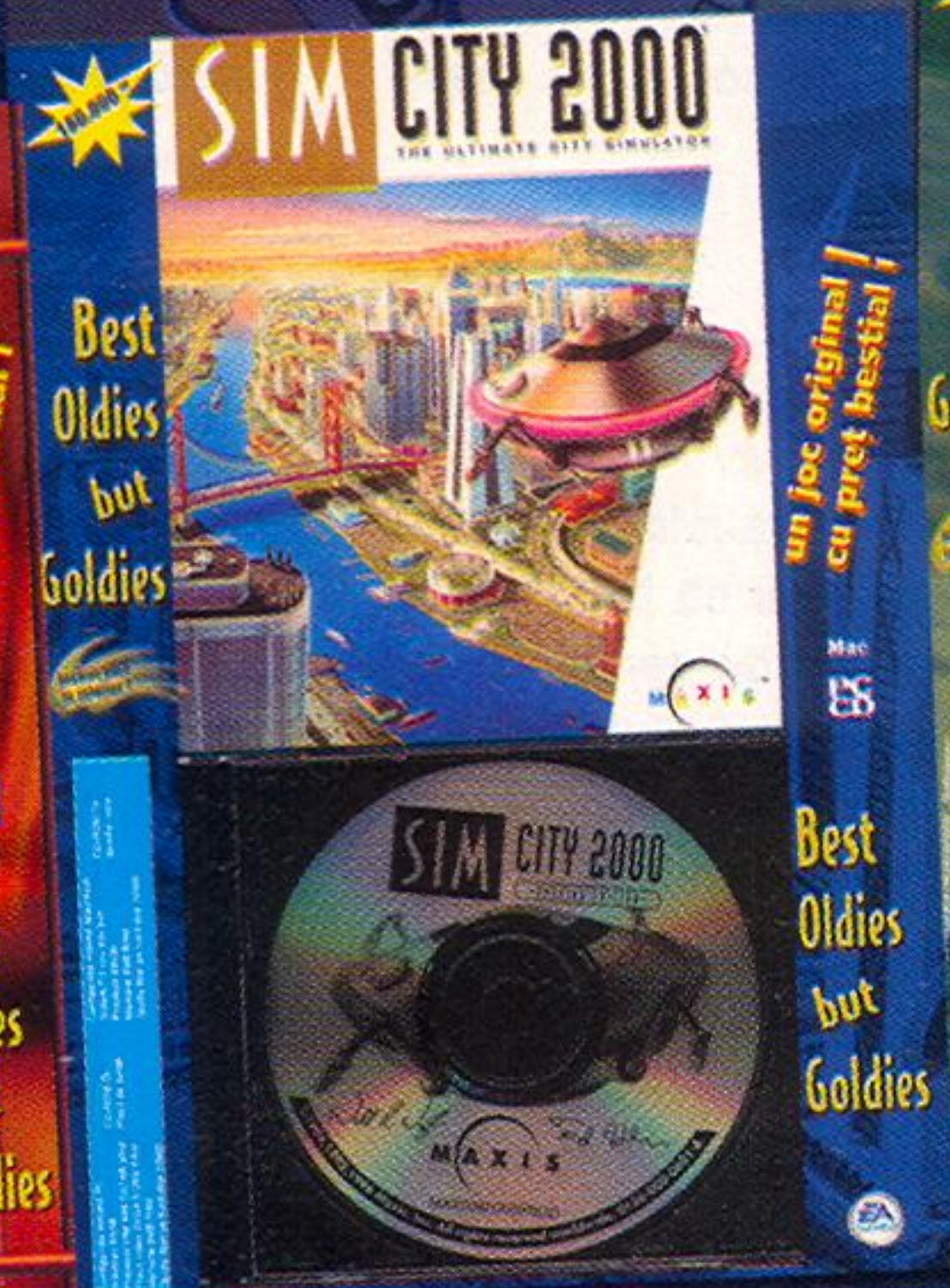
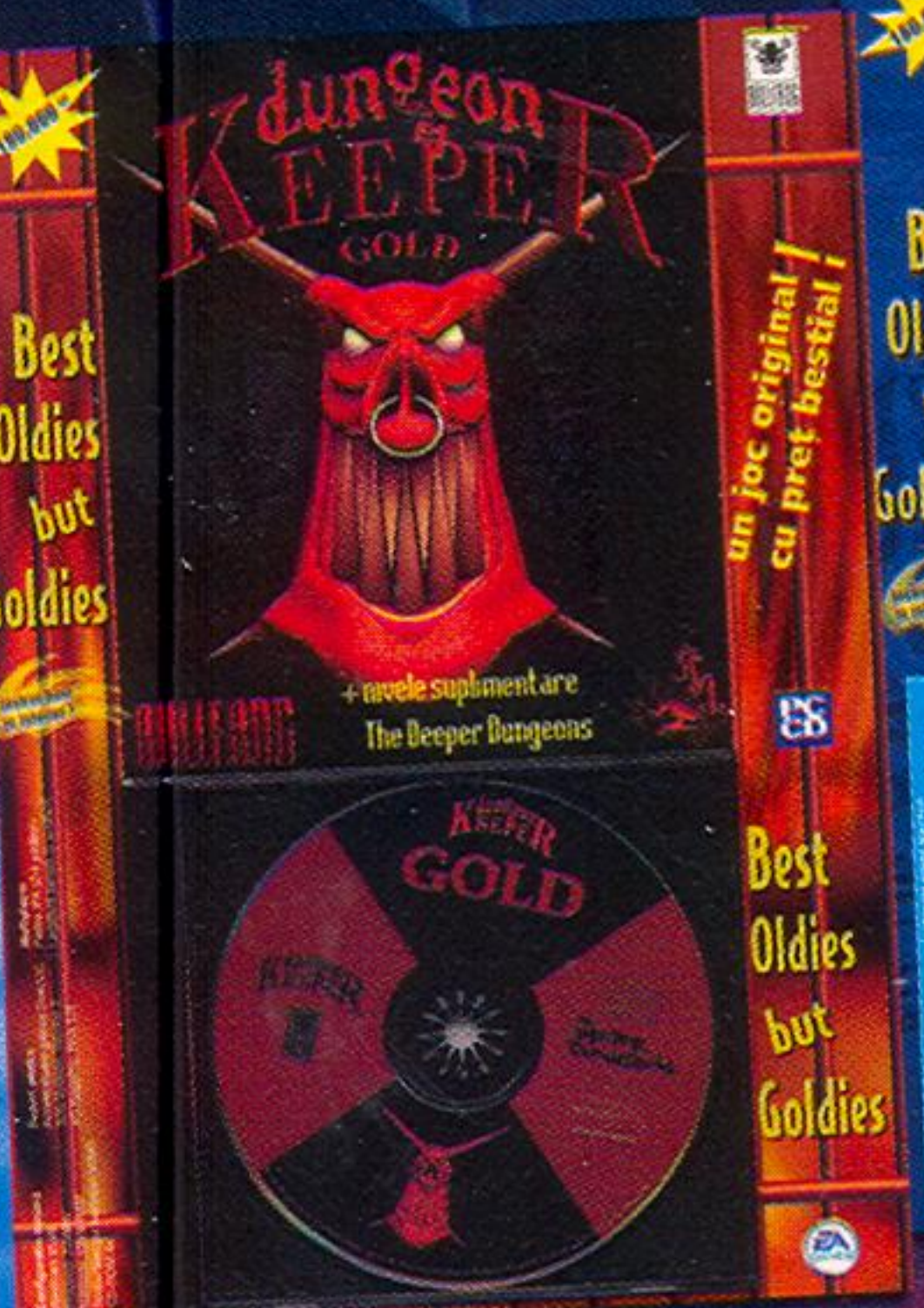


Best Oldies but Goldies

Jocuri originale la prețuri bestiale !



180.000 lei
inclus TVA



furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et 3, București, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Black Mail



Andreea Chifan

Avertisment: Cardiacii, femeile cu copii în brațe și persoanele care i-au însoțit pe călători sunt rugate să coboare din vagoane. Aceste pagini conțin aprecieri extrem de subiective, incompatibile cu standardul ISO 90001. Citirea lor este opțională. Nu răspundem de efectele secundare. Pentru cei dispuși să își asume eventualele riscuri și repercusiuni, adresa este în continuare

blackmail@xtrempc.ro

Spin Icrus

spinicrus@hotmail.ro

Dimineata se lasa neagra in sufletul meu, și deschide o zi cu plictiseala maximă... like every day... but it doesn't matters... life goes on... Răscitita revistă IT devine acum tavă pentru suport de prăjituri expirate (XtremPC)... cimitirul nu-mi mai este drag... și nici moartea nu vine să mă ia... poate numai calculatorul mă poate salva... dar acesta este confiscat în urma unei certe cu tatăl meu... (care este un om simplu... la numărul de neuroni... la fel și cum își petrece fiecare secundă)... oricum îți mulțumesc că m-ai ascultat, dragul meu... trebuia să comunic cuiva starea actuală de frustrare interioară pentru că altfel rămâneam fără răsuflare... și viața nu mai avea rost (oricum nu are, când toți sunt niște

simpli spectatori la suferința cobaiului aruncat în arenă pentru a satisface poftele nenorociților...). Pulsul îmi crește... iar mâinile tremură pe împuțita tastatură de transpirație și murdărie neagră... o clipă de blocaj și meditație profundă pare să fie unica salvare... pentru moment... Rămas bun, dragul meu...

În comparație cu scrisoarea ta, cafeaua neagră și amară pe care am băut-o dis de dimineață pare dulce ca mierea. Să citești astfel de misive e ca și cum ai fi obligat să urmărești "Surprize, surprize" în timp ce ai o durere de dinți de gradul III. Și o criza de epilepsie. Mi te și închipui încolțind rădăcini pe un scaun unsuros, într-o cameră care rar

vede lumina zilei, și atunci filtrată prin pânze de păianjen. Mai bine că ți-au confiscat părinții calculatorul: în primul rând te puteai infecta de la "tastaura" aia și în al doilea rând, poate scapi din starea asta jalnic-bacoviană și mai ieși și tu pe-afară, mai vezi soarele (chestia aia albă și luminoasă de pe cer), îți trăiești și tu viața, în caz că ești în stare să faci chestia asta fără manual de utilizare. Nu vreau să mă lansez în fraze sforăitoare ("depresie nervoasă acută, cu vădite accente paranoice", etc), dar cred că la tine tropăie cineva la mansardă. Du-te și te caută, clipa de blocaj durează de ceva vreme... A, și amicul Sun nu mai lucrează aici de ceva vreme, însă o să-i transmit afecțiunea ta fidelă și necondiționată.

Cristian Bujor

neocristi@email.ro

Salut, Andreea, Eu îți scriu ca să te felicit pentru rubrica pe care o ai și să îți spun ca revista are un strop de șarm datorită ție și talentului tău. Îmi place că știi să le răspunzi la toți cu aceeași monedă și să adaugi și ceva amuzant pe deasupra cîteodată. Revista nu e rea, adică mie nu mi s-a părut rea, că sunt altele mai bune, asta e altceva. Apropo de un articol din rubrica ta, chiar e un moș în piața Obor care vinde cd-uri cu jocuri și am mers la el și după ce i-am spus parola pe care ai dat-o în revistă a crezut că vreau să îl iau la mișto și m-a luat la bătaie și după ce m-a captușit bine,

ce să vezi, am primit două cd-uri bonusssss ! Acum îți scriu de pe patul de spital și mă gândesc cum ai putut să îmi faci așa ceva, tu, iubirea mea, fata visurilor mele...sunt distrus și fără speranță...te rog să dai un semn de viață ca să am pentru ce să mai trăiesc :)

Îmi cer scuze. Tocmai tu, care mă apreciai... Din păcate parola se schimbă de la o lună la alta. Cea pentru luna asta este "pinguinul cocoșat". Oricum, te-ai ales cu două CD-uri bonusssss. Poate o să trec să îți aduc portocale. Deși, dacă minți s-ar putea să încerc să văd dacă ești în stare să înghiți una cu totul.

Bridinel Bogdan

MRb@k.ro

Mă numesc Bogdan și ieri, într-un moment de rătăcire, ți-am trimis un mail în care, printre altele, am scris sight în loc de site. Acum prietenii mei chiar vor avea de ce râde. Mă rog să ai forța spirituală de a nu răspunde în genul "când vei învăța să scrii o să vorbesc cu tine". Mulțumiri anticipate. (cred)

Din păcate nu am primit mail-ul respectiv. Bine că te-ai dat de gol, oricum. A trebuit să-mi concentrez toată forța spirituală pentru a răspunde politicos la scrisoarea ta. Îți dai seama, atâta energie mentală consumată inutil....

Black Mail

Paul P.
pol_ro@yahoo.com

Protest în contra

M-am hotărât să intervin când am citit ultimul blackmail. Feminin!!!??? Ce să caute o fată în revista noastră, a băieților? A distrus tot, ne-a violat intimitatea. Nu că așa fi pe invers, dragilor, dar ea nu îl poate înlocui pe el, pentru că el o făcea mai bine. Era profesionist. Arta... nu spune lucrurilor pe nume. Îți arată drumul și te lasă pe tine să le intuiești euforic într-un spasm binefăcător al creierului, numit și catharsis. Andreea zâmbeste șarmant și cuprinsă de fiorul dezmiertător al penelului, îmi șoptește "ar fi bine să nu o mai iei în mână așa cum zici că o faci". Și ea nu o face bine chiar pentru că a fost adusă pentru asta. Înainte era mai spontan. Ei, acum a venit lt.Chifan, experta care și-a propus ca țel al vieții să dea răspunsuri "acide". Fetele își pun ambiția. Dacă țineți neapărat, din motive estetice, să nu o concediați pe Andreea, inaugurați și Blackmail masculin. Separat. Ea poate să facă ciorne și pe jumătate de pagină. Nu va

Roothack
r00thack@hobbiton.org

XtremPC, voi nu vedeți cât de incompetentă este Andreea? Ocupați patru pagini din revistă cu aberațiile care le debitează ea și nu prea interesează pe cititori chestiile astea. Măi Andreea, ai gura cam mare și te crezi șmecheră, dar în sine ești nașpa, degeaba le răspunzi la toți pe un ton arogant, că dai dovadă de și mai multă prostie, părerea mea este că ar fi cazul să faci altceva la revista asta mai util, dacă poți, dacă nu DISPARI că nu este locul tău aici.

Un Oarecare

rezista mai mult de șase luni. Va fi expulzată. O să închei cu cuvintele vărului meu: "femeia și frumoasă și deșteaptă e bărbat". Alegeți frumusețea! Și în artă!

la te uită ce surpriză. Tot aici sunt. Eu zic să înființați un club al nemulțumiților, la care să adere cei care au văzut în XtremPC un ultim bastion al masculinității și au fost brutal agresați de prezența mea feminină și cei care, dependenți de spasmele binefăcătoare provocate de rubrica Blackmail, s-au văzut nevoiți să recurgă la comprese cu iaurt pentru a obține mult doritul catharsis. Ți-aș da un răspuns acid, dar mi-e că n-ai ști ce să faci cu el până nu îți iei pastila cu coerență. N-am venit aici ca să mă dau deșteaptă, nici pentru m-ar distra să fac mișto de cititori. Slujba mea e să dau răspunsuri pe măsură la scrisorile pe care le primim. Ne vedem peste șase luni. A, și apropo, știi de ce sunt bancurile cu blonde așa de scurte? Ca să poată bărbații să le înțeleagă.

Descopăr cu uimire că au băgat Internet și la Spitalul 9. Parcă îl și văd cu ochiul minții pe r00thack reușind să evadeze din celulă și ascunzându-se sub birou cu o tastatură pentru a transmite lumii un avertisment. Cu adrenalina curgându-i prin vine și saliva pe bărbie, r00thack speră că escapada sa nocturnă va pune capăt prezenței forțelor oculte în sânul revistei XtremPC. Indulgentă din fire, am privit greșelile gramaticale ca pe un nedorit efect secundar al electroșocurilor și i-am dat satisfacția de a-l fi băgat în seamă. Merită măcar atât, la ce viață tristă are, săracul...

Bibi Kko
bibikko@yahoo.com

Compilație a 20 de e-mail-uri primite în decursul unei singure săptămâni

1. Am vărsat Sprite pe tastatură. Ce pot face?
2. Ochiul meu mecanic suportă doar 800x. De ce?
3. Mi-am luat maus cu telecomandă și nu am driveri. Unde pot să găesc?
4. Nu v-am mai scris de mult pentru că l-a călcat pe unul o mașină și am stat să văd cum moare.
5. Dacă vă trimit o poză cu mine o puneți pe copertă?
6. Am o propunere, dar nu v-o spun.
7. Dau bairam!!!
8. Încercați să măriți diametrul CD-ului ca să încapă mai multe pe acesta. De exemplu, dacă măriți raza cu 2cm, diametrul va crește cu 4cm. Sau înlocuiți CD-ul cu un disk pentru pick-up, că asta e mare de tot și încapă o grămadă pe el.

1. Hmm... știu eu... Gustă distracția?
2. Conform hotărârii guvernamentale 71/2000, dispozitivele mecanice de amplificare vizuală, numite popular "ochi mecanici", produse de ICE Felix pe platforma Pipera, au zoom-ul limitat la 800x pentru a nu putea fi folosite de organizațiile teroriste pentru ghidarea rachetelor balistice sol-sol-demisol. Îmi pare rău, dar asta e.
3. Vezi pe CD-ul cu driveri pentru fierul de călcat, sau dacă nu, pe discheta de la mașina de ascuțit creioane.
4. Vrei să spui că plăcerile tale morbide sunt mai presus decât fidelitatea față de revistă? Mă dezamăgești.
5. Nu, dar am putea să o punem pe tabla de darts din redacție.
- 6-7. Cred că îmi dau seama care era propunerea. Răspunsul e nu.
8. Nu știu cum de nu ne-am gândit, dar ca să remediem situația, am făcut un contract cu Electrecord și de luna următoare veți primi împreună cu revista un disc de vinil, ce va include drept bonus piesa "Când eram fecior la mama" interpretată de Maria Cârneli. Mulțumit?

Black Mail

condurache andrei
andreikorn@yahoo.com

ESTE AL DOILEA MAIL TRIMIS ŞI NU AI RĂSPUNS ESTHI NAŞPA'.
ADU ÎNAPOI PE NENEA CARE A FOST ÎNAINTEA TA. ZILE SĂ TE DEA AFARĂ.../ FGSDJKHASDJKHXCBZB-VBZXMGKSDRUYHTUISRY-OXDZHGJKXZFHGKJXZFH GXKLHZXDFIOGXTULGHK-LXJHGJXCNVZXCBD-SJKHRTWEY895RW75WE6 6SETUY895WE457RYIOSEY H. ŞI DACĂ NU CREZI SAHSUIDYHAGI-JDGHASASFHVXXC-NSERYUISET
VEZI PAGINA 435 DIN MANUALU CERCETAŞULUI... FĂ SĂ AJUNGĂ DE FIECARE DATĂ REVISTA ŞI LA NOI IN TECUCI.../

Ei bine, să nu te surprindă dacă ăsta va fi şi ultimul la care vei primi răspuns. Ştii ce se spune despre cei care scriu cu Caps Lock activat? Uită-te în manualul de psihiatrie, capitolul "Oligofreni şi de ce este lobotomia o soluție ". Şi dacă tot ești la raftul cu manuale, vezi că la pagina 313 din "Manualul cercetaşului" este capitolul despre noduri. Poate te hotărăști să nu mai faci umbră pământului degeaba și nu știi cum să faci să te țină craca. O să vorbesc cu revista să treacă într-o după-amiază și prin Tecuci, dar nu îți fă speranțe, are un program destul de încărcat.

Leonte Cristian
vortexnew@yahoo.com

Natural Born Something

Am trimis o poză cu "tranziția" la gameri... doar așa... de kiki... Hai pa... S-aveți o viață ușoară:

R: După cum vedeți, nu noi facem tot timpul mișto de cititori, așa cum am fost acuzați. Uneori ne-o ia natura înainte...



Cătălin Beșleagă
nrgon@yahoo.com

Salut BOMBONICO!

Uite care e treaba... Eu unul am început să cumpăr revista XtremPC în momentul din care am aflat că tu vei răspunde la rubrica de Blackmail și tipul ăla travestit și handicapat pe deasupra. Sper că nu te simți deranjată și sper că nu mă crezi obsedat se-xual, pentru că nu sunt (bine, bine, recunosc că sunt puțin fetișist dar... în fine). Eu vreau doar să-ți aud glasul tău dulce ca mierea, deoarece din poză cred că va fi așa. Știu că ai spus că nu vei răspunde la asemenea invitații decât dacă sunt însoțite de poze, dar eu îți explic un lucru: nu sunt frumos și nu sunt nici musculos, nu sunt cine-știe-ce, dar eu zic că asta nu contează când te iubesc atât de mult... te rog sună-mă, și așa la firmă nu te costă nimic... 096710290. Salut!

Pământul către Beșleagă! Pământul către Beșleagă! Dă-te jos din corcoduș că se rupe craca! Frumos afirmi că nu ești, musculos zici că nu, scrisoarea ta e o adevărată mostră de inteligență pură, cu atâtea avantaje mai că m-am simțit tentată să îți dau un telefon. Dar apoi m-am gândit că nu te merit. Sperând să nu te irosești în van, ți-am publicat numărul, poate există amatoare. Știu că n-ai să te superi pe mine pentru că ești o bomboană. De mentă.

Florin Singur
florinsingur@hotmail.com

Alo !! Matrimonialele????????????????????????????????????
Andreeea ce mai face?
E "liberă"? Dacă da, să se arunce în cris.

Scrisoarea a venit prin mail așa că nu știu dacă e vorba de "Cris", apa curgătoare, sau de Cris, un apelativ prietenesc pentru (probabil) predecesorul meu Cristian Soare. Oricum nu e foarte important, pentru că de fapt tot ce vrei tu este să iei legătura cu Matrimonialele, ca să-ți poți descărca frustrările. Încearcă la 89.89....

Black Mail

Avram Alexandru
atlex81@yahoo.com

Dragă Andreea (dragă din motive de politețe, nu pentru că îmi și plac), am și eu o întrebare: DE CE TE IEI DE TOȚI CARE SCRUI ASTFEL DE MAIL-URI NEGRE CĂ UNII AU ȘI DREPTATE SĂ CRITICE REVISTA ACEEA SCRISĂ CU CARIOCA ȘI MARKERUL?

Apropo, am încercat și eu faza cu amprenta și a mers, deci mi-am pus amprenta asupra revistei (după spusele unora), păcat că nu și-o pun și alții care ar trebui.

Dragă Alexandru, Răspunsul este simplu: dacă nu m-aș lua de ei, așa cum spui tu atât de poetic în limbajul tău simplu și colocvial, răspunsul la toate scrisorile ar putea fi rezumat în două-trei rânduri astfel: "Dragi cititori, aveți dreptate, mai facem și greșeli, ce vreți, nimeni nu-i perfect, dar încercăm să ne îmbunătățim prestația de la număr la număr. Vă mulțumim pentru puținele critici constructive și așteptăm în continuare scrisori din partea voastră". E adevărat că sună mai politicos, dar n-ar fi la fel de distractiv, nu crezi? Ai putea să mai încerci o fază, dar nu ți-o spun, din motive de politețe, nu pentru că îmi și plac.

Gogu
alexduimitru@netscape.net

Dragul meu dușman, Andreea, Ești tristă. Se vede chiar în poza ta. De unde aș fi zis că, de departe cel mai periculos dușman îmi râde-n nas cu perfidie, rămân acum să mă gândesc cum oare de m-am măsurat cu el odinioară? E mic și blond, echilibrat și dulce. Se ține drept, ca un artist, temeinic, dârz, teșit în frunte, terifiant... în ce-mi ascunde. Pe undeva, prin norul mic, o rază mi-e că-l frige, iară aleanul meu stupid, mi-e teamă că n-are a face, se stinge!

Și-atunci, dacă-i așa, mai bine furibund și rece, decât să te privesc atâta ca să simt cum mă trece... o mică încântare, frisoane și-o frivolă apatie față de ce a fost cândva... o încercare, o înfruntare. Înșelăciune, gândesc. Nu e frumos să neg tegumentul tău uzat, părul prelins pe o cătare de lacrimi și ochii... ochii întinați cu zeci și sute de rigidități concrete. Să fiu conciliant? Oricând se pare că vorba mea poate să te-nghete și tu să fugi din calea mea cu tot cu calul tău cu fese, cu tot cu neamul tău inițiat în de-astea, vorbe pricepute și istețimi cochete, cu tot cu ura ce mi-o împarți în lunga ta tristețe!

Dar eu ce fac? Rămân febril și ispitit, domn cu o scadență uimitoare? Sorocul... Despre el vorbesc. Sorocul meu e mare! Și totuși... eu ce să fac pe tron? Ce să zic în țară? Ca ăl corupt și ager despot s-a scăpat de tot de sabie și starea sa de agonie aduce a hernie? De ajuns cu vorba! Nu vreau o poezie, ci vreau o luptă, un duel, să se decidă de ești tu acea vicleană, aspră și nedomolită creatură menită să se poarte josnic cu supușii și neapărat, așa cum numai un oligofren s-ar putea manifesta. În vorbe! Să vedem ce poți!

Nu. N-ai să accepți! Tu te pitești. Se vede-n clipa asta cum te temi, deși omiți că-ntrezărești clipe de îndoială. Mai bine spune cât îți e de frică! Oricum, ascunsă e mai bine. N-avea

sens să mi te înfrâng în văzul tuturor, dar întreaga mea armată o să-ți dea de urme odată, pe când acel ins de tu-l iubești, acel olimpien burete de alcool și voioșie la ghidonul unei trotinete, o să se îmbete între fete și o să pută a trădare și o să-mi spună așa cum e și omenește, cum te-a omenit natura, cîn-te-ascunde, în ce cotlon de lume oare? E trist. Erai frumoasă. Acum, cu siguranță ai să pleci. Demisionează! Nu mai rezisti! E stresul cel ce te înconjoară... plângi, suspini, ești luna care se va prinde că fără Soare, adio parodie și melancolie!

Așadar, rămân doar eu să te iubesc, dușmanul tău de moarte, Gogu, omul ce te sfichiuește!

Oho! Sub văluri iluzorii de politețe și înzorzonate aluzii-compliment ascunzi bizare (și meschine) intenții jignitoare. După cum ar spune eroul, misogin în mod subtil, James Bond: "riscul e meseria mea". Garda moare, dar nu se predă. N-ai să mă convingi, cu logoreea ta adeseori confuză, că nu-ți sunt pe măsură ca vrăjmaș. De m-ai cunoaște, ai ști că ți-ai găsit tu nașul. Te-ascunzi în anonim ca un tâlhar în întuneric și-azvârli din bezna protectoare cu săgeata otrăvită. Frumos îți șade să critici o poză fără scânteia vieții, uitând amarul adevăr că aparențele înșală. Eram și sunt frumoasă, și nu mă tem de-o provocare aruncată-n voia sortii, așa că te avertizez: ai grijă cum îți alegi dușmanii! Nu cred că vrei să încerci pe pielea ta tăișul alor mele vorbe: cuvintele sunt arme de temut, crestează, ustură, înconvoaie, ard, picură acid și iscă adânc durere. Dar dacă vrei în joacă să ne înfruntăm, aștept încă-o misivă, Surprinzător, mă vei găsi în continuare tot aici, luptându-mă cu stresul, punând în scenă înc-o parodie, amuzând poporul cu un joc de vorbe goale și puțină ironie. Așa că pe curând, Goguță!



Există o firmă care, prin dezvoltarea și producția de ABS, ASR, ESP, sisteme de injecție Motronic, sisteme de injecție directă benzină și Diesel, unități de comandă airbag, sisteme de navigație și integrarea în rețea a sistemelor de comandă electronice din autovehicul, deține o poziție cheie în conceperea noilor automobile ?

Da

Bosch este un inovator activ și un producător de talie mondială de piese și echipamente destinate industriei auto.



Bosch oferă soluții



BOSCH

**ALTEC
LANSING**®

NOUA ARMĂ SONICĂ

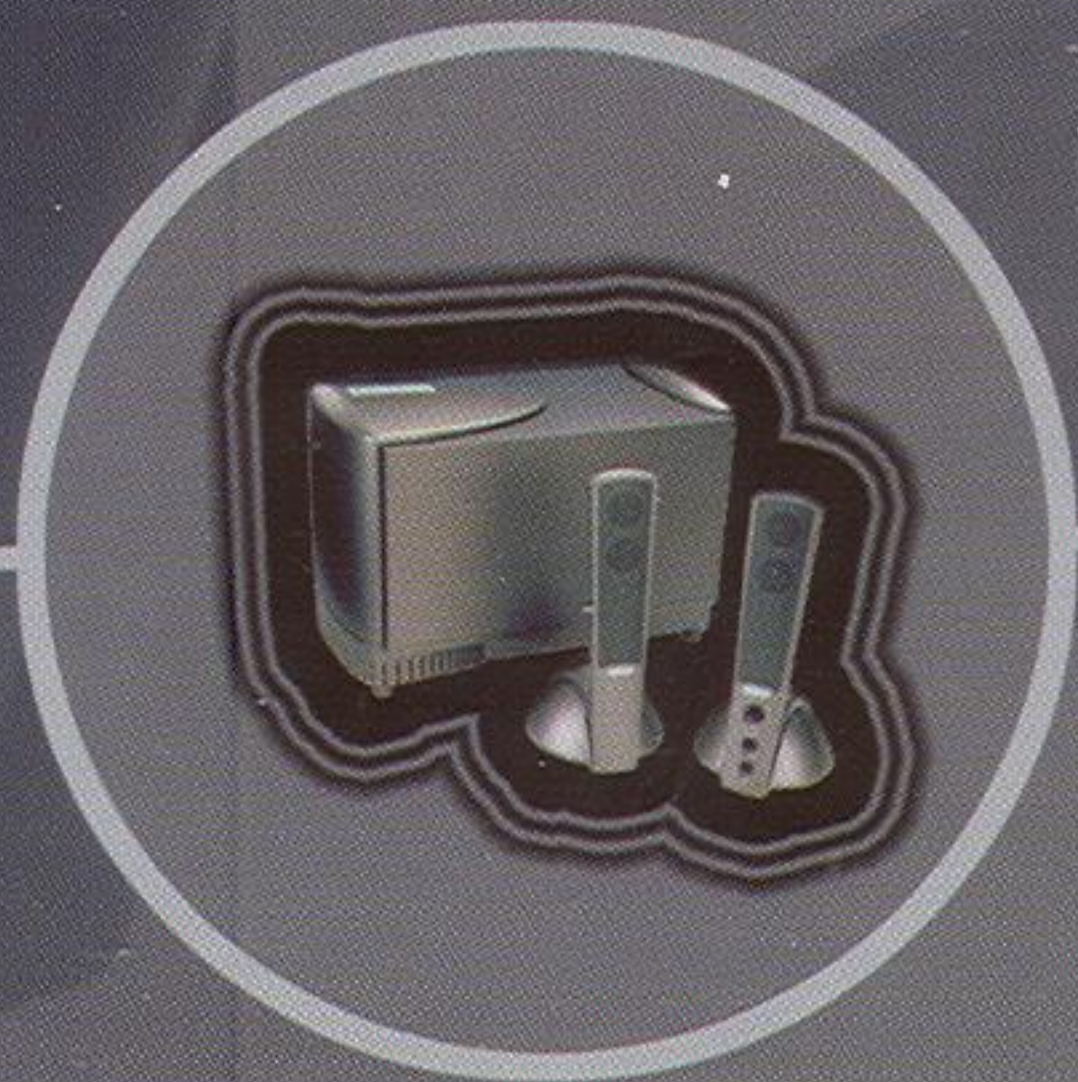
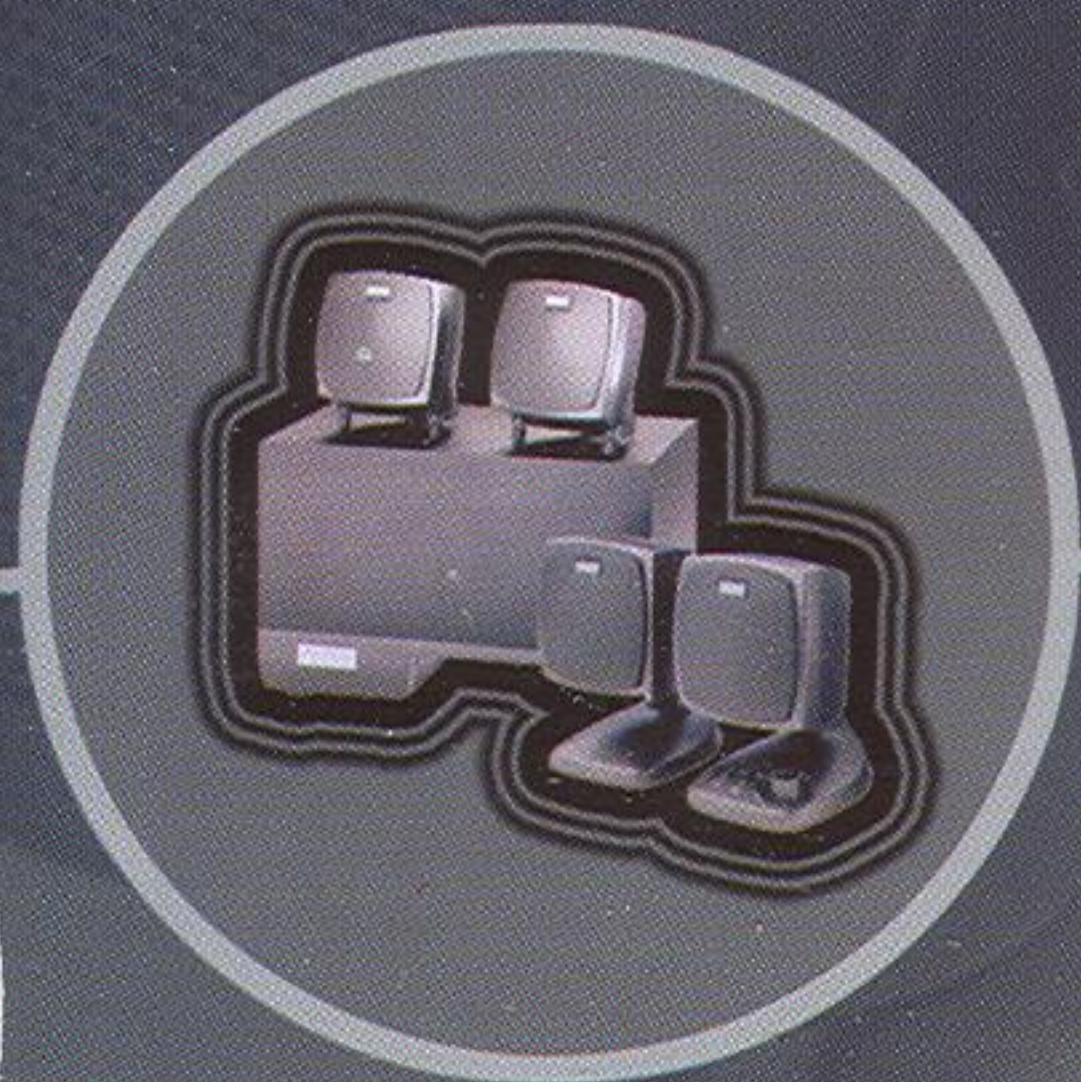
Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesioniști

ACS56 - 70 W, 4 sateliti ecranati,

subwoofer lemn, input analog, S/PDIF

ATP3 - 42 W, 2 boxe ultra slim, subwoofer lemn



Sk n
M e d i a

Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel/Fax: 01.231.50.97



**INSPIRAȚIA DE A-ȚI ALEGE
COLEGII DE ECHIPĂ.**

*Adică pe cei care, asemenea ție, au idei
îndrăznețe, știi ce înseamnă lucrul în echipă
și, mai ales, știi ce vor. Iar cu o tehnologie pe
măsură, totul prinde viață. Noul Compaq
Deskpro cu procesor Intel® Pentium® III 933 MHz
este exact ce îți trebuie pentru a-ți împlini
aspirațiile și ideile. Programele Compaq
preinstalate pentru administrare de la distanță
și managementul resurselor fac din el un
instrument de lucru eficient, simplu de utilizat
și de întreținut. Totul într-un format compact.
Tehnologia care te inspiră. De la Compaq.
Bun venit în noua eră IT.*

COMPAQ
Inspiration Technology

COMPAQ DESKPRO EN SDT

Procesor Intel® Pentium® III 933 MHz • 128 MB RAM
• hard disk 20 GB • CD-ROM • monitor 15"
• Microsoft Windows 2000/NT4



Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>



pentium 

DISTRIBUIT PRIN PARTENERII AUTORIZAȚI COMPAQ COMPUTER ROMANIA: MBL Computers - ComputerLand România: Tel: (01) 336.07.96; Fax: (01) 336.75.68; Net Brinel Computers: Cluj-Napoca - Tel: (064) 430.280; Fax: (064) 430.285; București - Tel/Fax: (01) 312.17.16; NET Consulting: Tel: (01) 223.26.80; Fax: (01) 312.41.99; OMNILOGIC BGS: Tel: (01) 303.31.00; Fax: (01) 303.31.64; RomTeamSolutions: Tel: (01) 311.08.51/311.08.53; Fax: (01) 311.28.30; SCOP Computers: Tel: (01) 231.65.78; Fax: (01) 231.65.95; Sysware Romania S.R.L.: Tel: (01) 313.40.46; Fax: (01) 313.40.44; Tornado Systems: București Tel: (01) 312.75.07; Fax: (01) 312.98.20; Constanța - Tel: (041) 618.580; Fax: (041) 619.457; TREND Import Export: Tel: (01) 211.01.90; Fax: (01) 211.01.92

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo Registered in U.S. Patent and Trademark Office. Deskpro and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP. in the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.