

<http://www.xtrempc.ro>

XtremPC

Calculatoarele sunt inutile. Nu pot decât să dea răspunsuri.

Pablo Picasso

iunie 2001
43.000 lei
100 pagini

21

NVIDIA NFORCE

tehnologie într-o singură cutie



EXTREME ULTRAVIOLET LITHOGRAPHY

lumină pentru
procesoare



Demo:

Warm Up
Beach Head
Merchant Prince
Z - Steel Soldiers

Utilitare:

Reget 1.8 - Mojo Nation
Quick Time 4- VirtuaLight
WinAmp 2.74 - Nokia Monitor Tester
Sysoft Sandra 2001- WinCommander

Bonus:

Boți pentru CounterStrike

MATROXG550

comunicații vizuale online

EXPLORAREA INTERNETULUI

metabrowsing&metasearching

HANDSPRING VISOR DELUXE

calculator la purtător

CARTI ELECTRONICE

lectură pentru mileniul III

EFECTE SPECIALE

matrix reloaded și întoarcerea mumiei

ALTERNATIVA KYROII

un competitor pe măsura nvidia

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



**O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ
VINE ACUM!**

ÎN ROLURILE PRINCIPALE:

"SUPER COOLERE" "ÎNTRE 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

01-222.20.36

01-211.70.90

01-336.45.63

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!



Advertiser

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



Dispariția integratorilor

Recent nVidia a anunțat lansarea unui nou chipset revoluționar pentru plăci de bază: nForce. Practic, acesta va include placă video GeForce 2 MX, cu performanțe duble din cauza integrării pe placa de bază și folosirii memoriei DDR a sistemului, placă audio cu decodare Dolby Digital 5.1, placă de rețea și modem. Acest pas tehnologic surprinzător deschide drumul pentru construirea de sisteme mai compacte, mai eficiente, mai stabile. Dar totodată prevestește unele efecte neplăcute pe termen lung pentru producătorii de plăci video mid-range bazate pe chipset-uri nVidia și pentru cei care produc componente din gama celor care au fost integrate de nVidia pe chipset. Firme ca Leadtek, Power Color, Innovision, Elsa, Gigabyte, MSI vor trebui să reducă producția la modelele mid-range sau chiar să renunțe la multe dintre ele și să se axeze eventual pe producția de GeForce 3 pentru a rămâne competitivi.

Totodată, renumele nVidia poate aduce sfârșitul erei versatilității: puși în fața alegerii între un sistem cu toate opțiunile de bază integrate cu adevărat performant, stabil, cu drivere unificate și probabil ceva mai ieftin și unul care este un ansamblu precar de componente cu drivere individuale, al cărui singur avantaj este posibilitatea de upgrade pentru componente, utilizatorii vor alege în majoritatea lor varianta nVidia.

Un amănunt interesant este că nVidia a anunțat că în primă fază, platformele nForce vor avea ca nucleu procesoare de la AMD, suportul pentru cele de la Intel urmând a fi luat în considerare "mai târziu". Sunt curios ce mai au de zis cei care susțin supremația Intel, când chiar un gigant ca nVidia alege AMD în fața din ce în ce mai puțin popularului Intel. Și cu atât mai mult când vor vedea rezultatele fiscale trimestriale ale Intel-ului, nu foarte îmbucurătoare pentru acționari, se pare, deoarece reducerile de prețuri la Pentium 4 au venit prea târziu pentru a mai salva din aparențe.

Oricum am lua-o, toate căile duc însă spre progres, de care vor beneficia, ca în filmele americane cu happy end, copiii copiilor noștri. Deși, dacă urmăm sfatul BSA, înscris cu litere mari pe vehiculele de transport urban: "Este ilegal să faceți copii", natalitatea s-ar putea să scadă simțitor.

Redacția

Redactor șef: Adrian Dorobăț
Redactori: Vlad Zotta
George Pop
Bogdan Mateescu
Andreea Chifan
Adrian Radu
Colaboratori: Bogdan Eparu
Vlad Susoi
Constantin Ciprian
Cristian Soare
Daniel Roșu
Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Florina Dumitrașcu

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 oricărui din revistă, cântarea la concerte a artiștilor, fabricarea de sacoșe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea câțelului 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

- 5 Redacția
- 6 Cuprins

Internet

- 8 Știri Internet
- 10 Xplorer
- 12 Metabrowsing&Metasearching
- 14 Vă pricepeți la Netzwerking?
- 18 Proiectul Echelon

Software

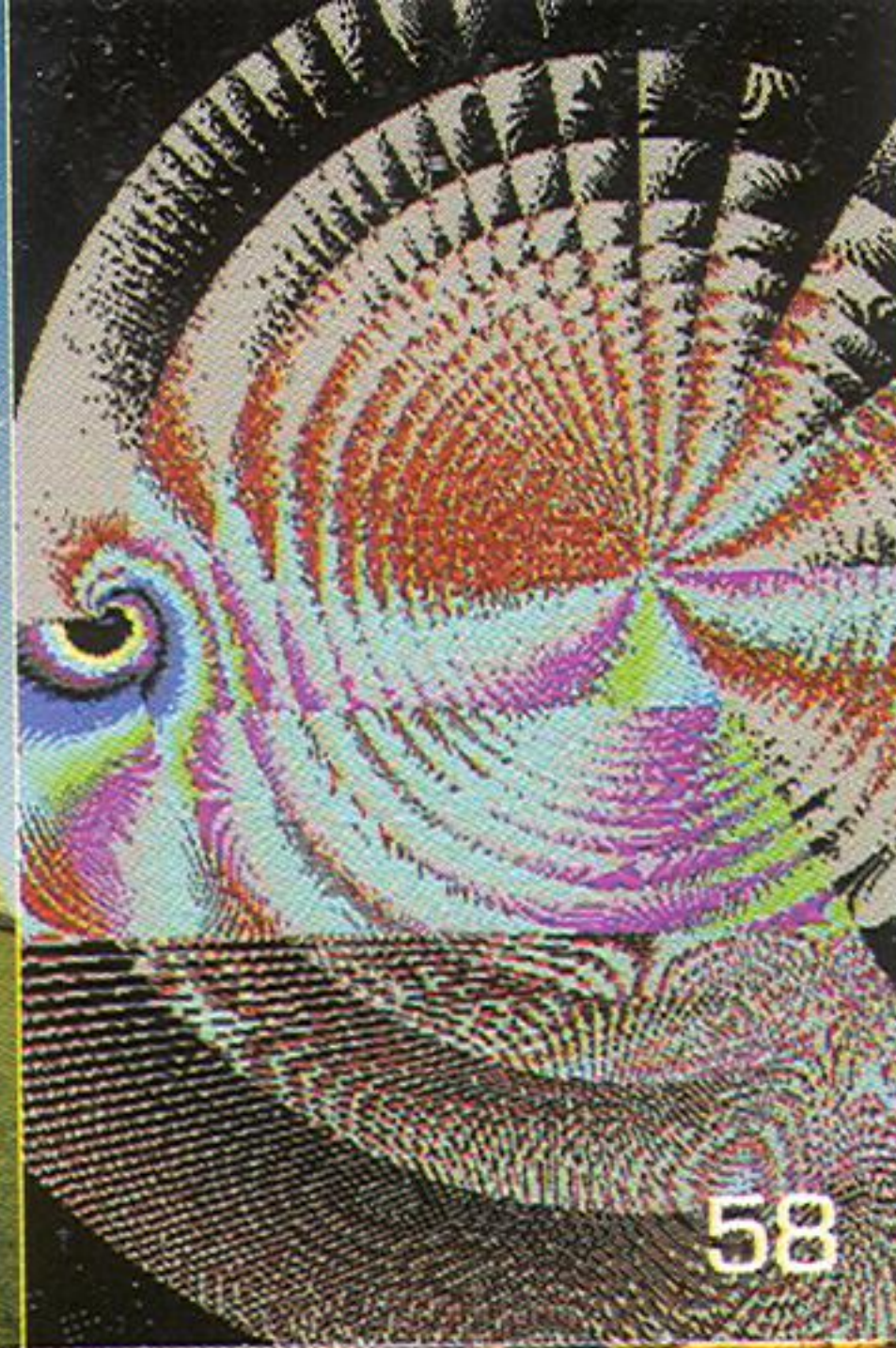
- 52 Știri software
- 53 Scrisori software
- 54 Plugin-uri
- 55 Programe de care ai nevoie
- 56 Red Hat Linux 7.1
- 57 Nebula
- 58 Inteligența artificială
 - > Un Picasso electronic
 - > Recunoașterea facială
- 60 Efecte speciale
 - > Mumia vine din nou
 - > The Matrix Reloaded
- 62 Galerii Xtreme

Jocuri

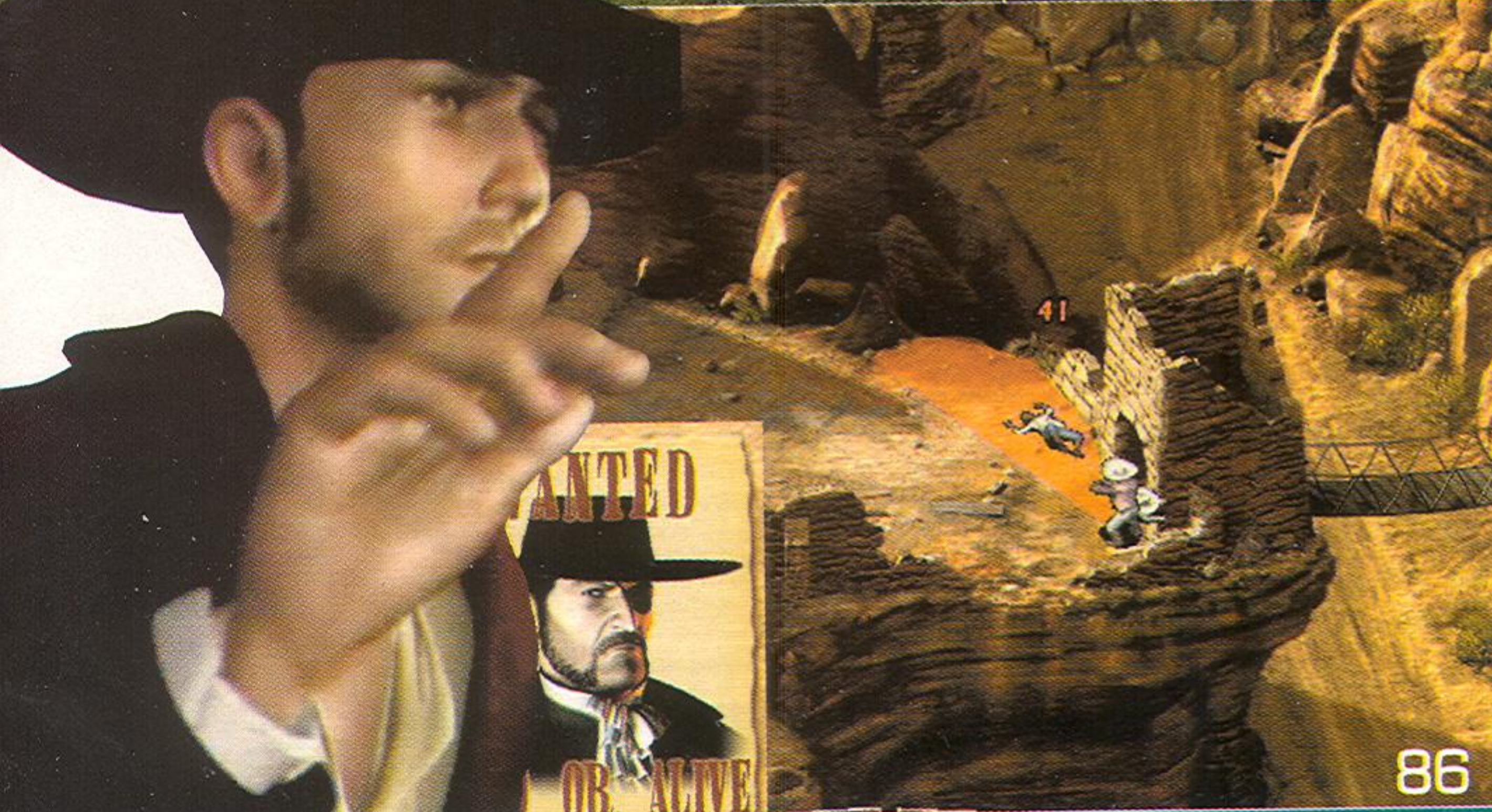
- 64 Știri jocuri
- 66 Știri E3
- 74 Multiplayer&Online
- 78 Producători români
- 82 Arcanum
- 84 Startopia
- 85 Stronghold
- 86 Desperados
- 88 Tropico
- 90 CIA Operative - Solo Missions
- 92 Buget redus
- 94 Black Mail



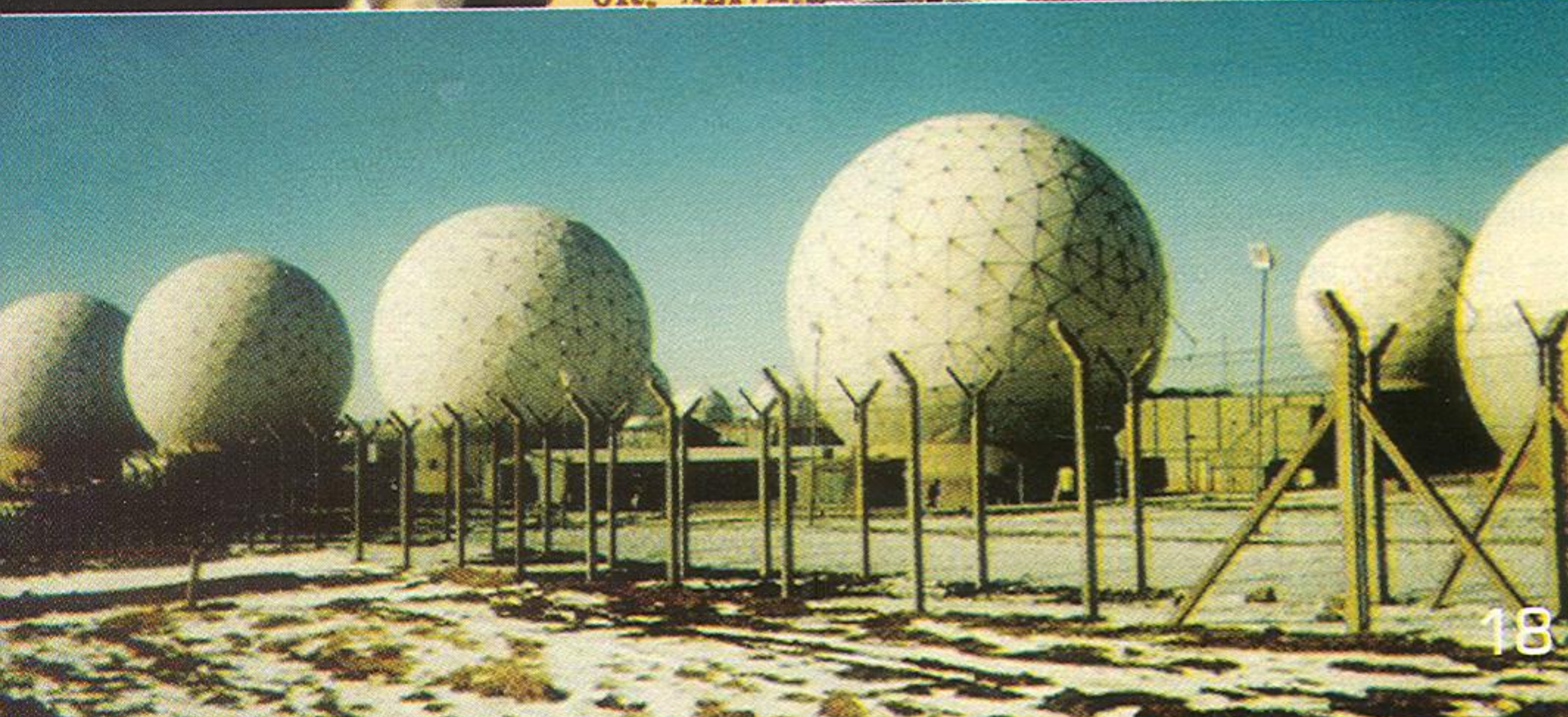
85



58



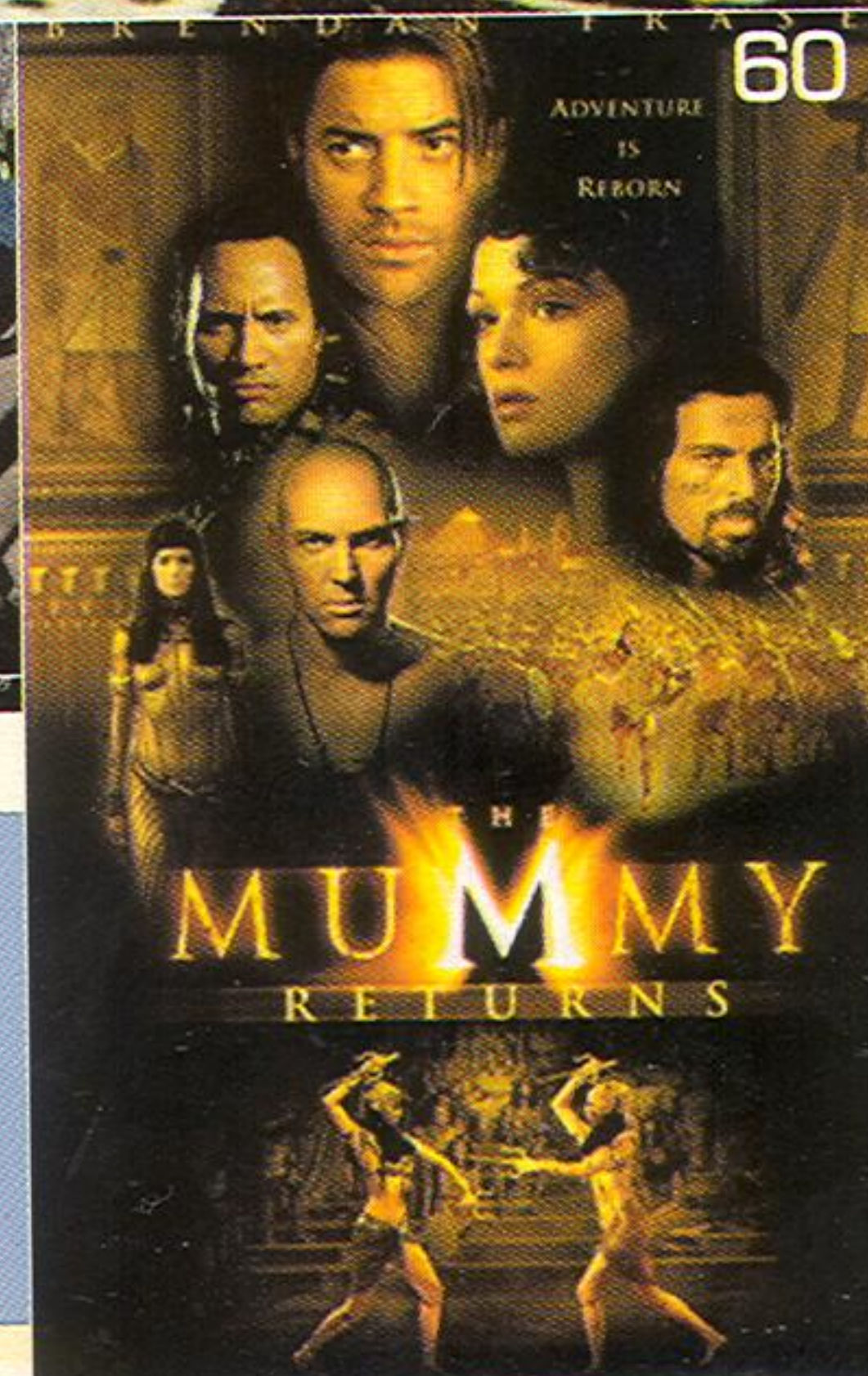
86



18



62



60

octopus

Make the most of the information that drives your business and watch your company soar.

See examples of Octopus Applications:

- SALES
- MARKETING
- FINANCE
- OPERATIONS
- HR

TRY OCTOPUS PERSONAL EDITION

6



82

Hardware

- 22 Știri hardware
- 26 Tehnologii
 - > Pixie Dust
 - > EUVL
- 28 >nForce - noua armă a companiei nVidia
- 30 Scrisori hardware

PREZENTĂRI

- 32 Handspring Visor Deluxe: o bijuterie IT
- 34 Mirajul eBook. Lectura mileniului III?
- 36 Matrox promite comunicații vizuale online

TESTE

- 41 Thunderbird 1.3 MHz
- 42 3D Prophet 4500

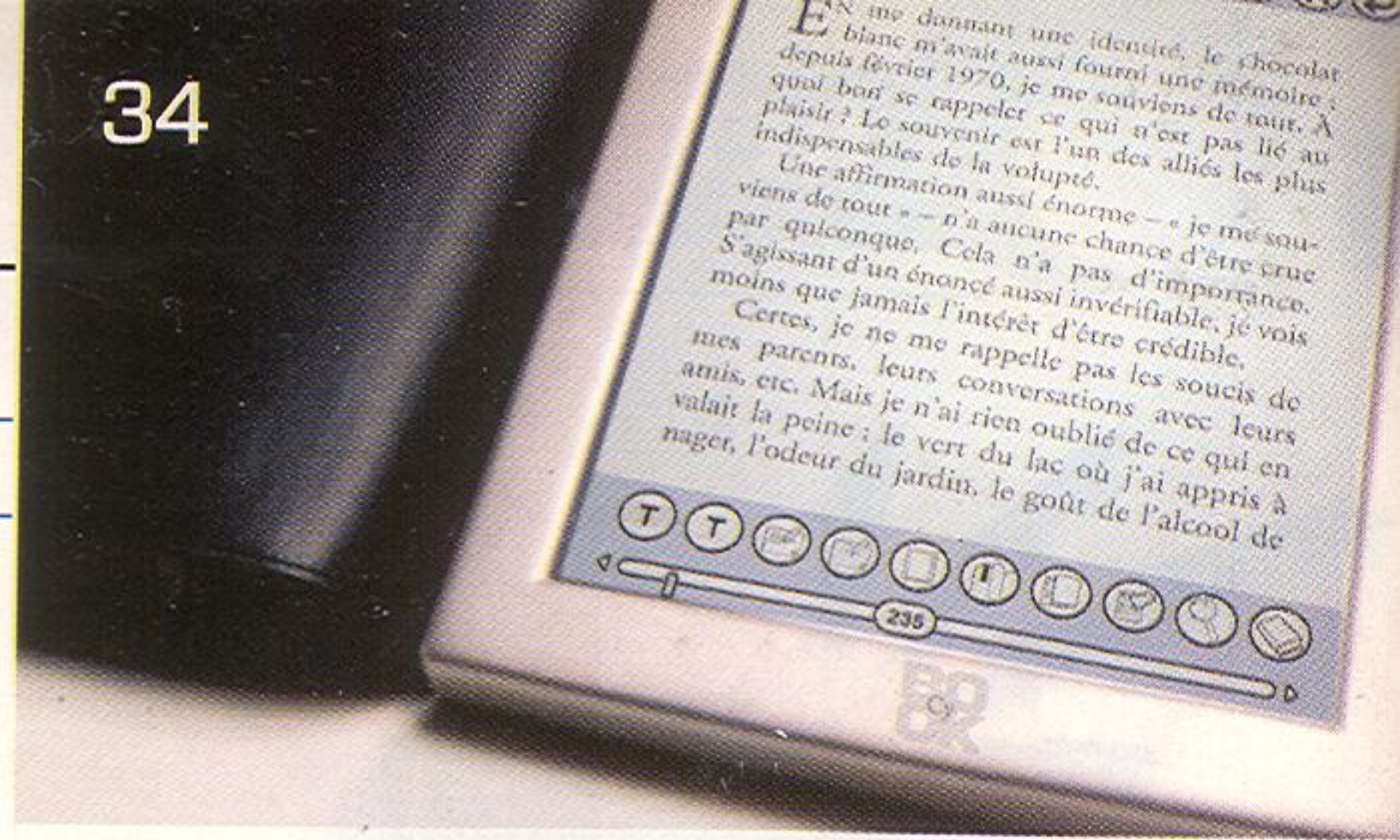
PLĂCI DE BAZĂ

- 44 Abit TH7-Raid
 - Intel i815
 - DFI WT70-EC
 - Intel i815
 - Gigabyte GA-8 TX
 - Intel i815
 - Intel D850GB
 - Intel i815
- 45 MSI 850 Pro
 - Intel i815
 - DFI CD70 SC
 - Via Apollo Pro 266
 - DFI CM33-EC
 - Via Ple 133/686B
 - DFI CM35-EC
 - VIA PM133/686B

PLĂCI VIDEO

- 46 Leadtek GeForce2MX64
 - GeForce2 MX64
 - Leadtek MX SH Pro
 - GeForce2 MX
 - LaCie CD-RW 4424
 - CD writer
 - LaCie HDD
 - Hard disk portabil
- 47 JetWay 663AS
 - KT 133A
 - Maguay P4 1.7 GHz
 - Sistem
- 48 Top hardware

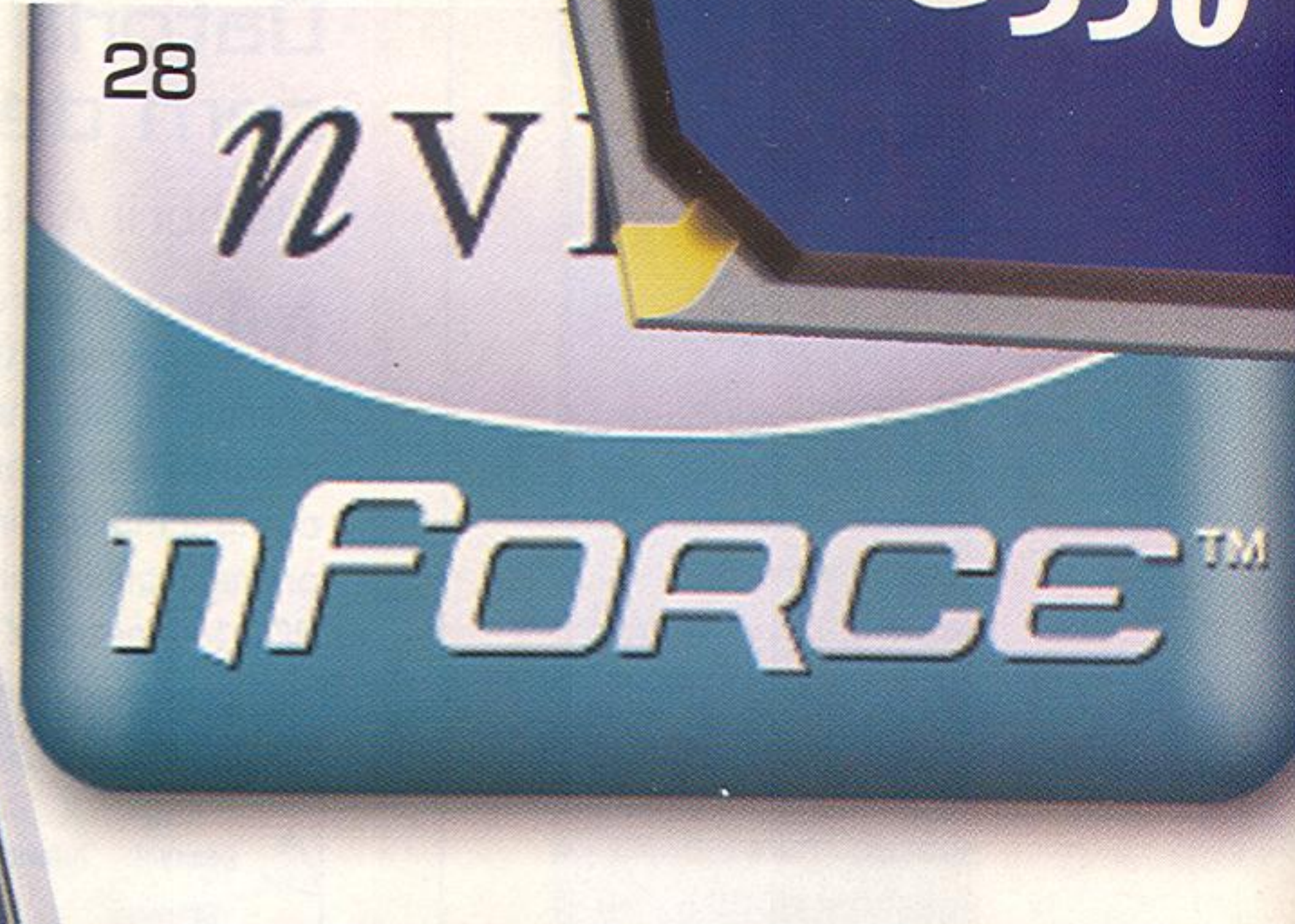
34



36



28



32



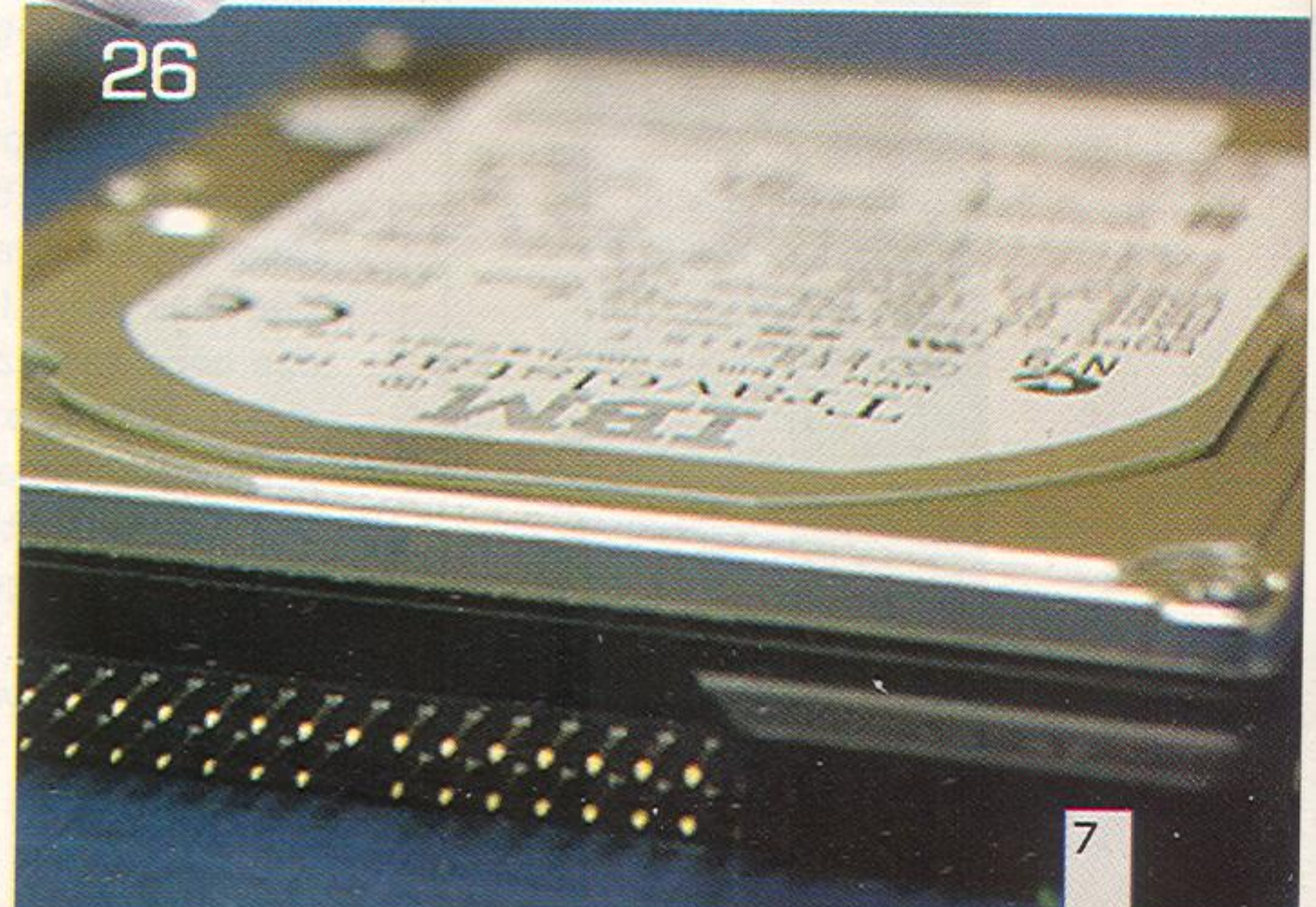
22

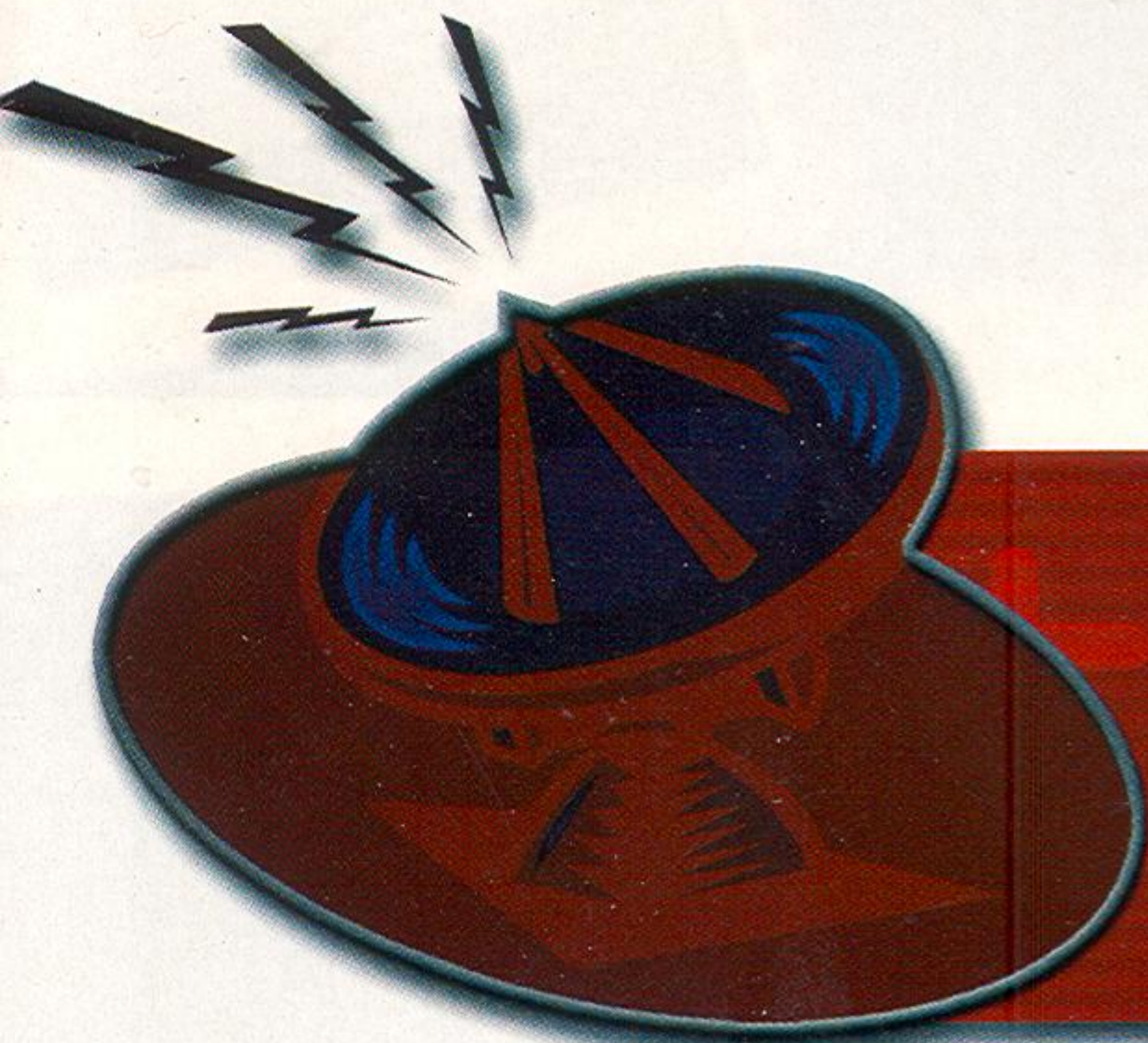


22



26





↑ <http://www.xtrempc.ro>

internet

Pe scurt

Pentagonul sub atac - zilnic

U.S. Pentagon a anunțat că trebuie să facă față constant atacului hackerilor.

"Serverele noastre sunt supuse zilnic atacului celor care încearcă sau doar plănuiesc să submineze capacitatea militară a națiunii americane", spunea secretarul apărării.

În ciuda frecvenței atacurilor, nu s-au pierdut până acum informații secrete. Multe încercări de hacking nu sunt serioase, venind din partea copiilor care scanează rețeaua în general, nu pe cea a Pentagonului în special. "Totuși, continuăm să ne îmbunătățim securitatea rețelei, deoarece amenințările continuă să crească", a declarat aceeași sursă.

www.nsa.com

Datoria externă a României este cam de 2.5 miliarde USD și este "mică"

Membrii AOL cheltuie 6.7 miliarde USD pe trimestru

Membrii serviciului de Internet AOL Time Warner's au cheltuit 6,7 miliarde de dolari cumpărând on-line în primele trei luni ale anului 2001. Aceasta sumă este

în creștere cu 70% față de perioada similară a anului trecut, după firma de cercetare a pieței Ascolese Associates. Aceștia spun că suma cheltuită în primul

trimestru al anului 2001 o depășește pe cea de la sfârșitul ultimului trimestru al anului 2000, când membrii serviciului sus-numit au cheltuit 6,4 miliarde USD on-line. Dar din iulie 2001 AOL crește prețurile pentru serviciile internet cu 9% (2 USD în plus pe lună) și ei cred că nu le vor fi afectate veniturile. Vom trăi și vom vedea, mai ales că rivalul Microsoft nu aduce modificări prețurilor sale.

AOL Time Warner Inc



Detalii: www.aolwarner.com

Britney și Christina pe un nou site?

Cum unii care au ce arăta, nu o fac... sau poate o fac

Britney Spears și Christina Aguilera au primit o ofertă de 2 mil. USD pentru a poza nud pentru un site de sport. Celor două adolescente li s-a spus că va lua banii cea care se dezbracă prima. Site-ul se autodescrie ca un amalgam între Sports Illustrated și Playboy. Managerul site-ului a declarat: "Le-am oferit celor două

cântărețe posibilitatea să femeii celebre." calce pe urmele unor

Detalii: www.letthalsports.com



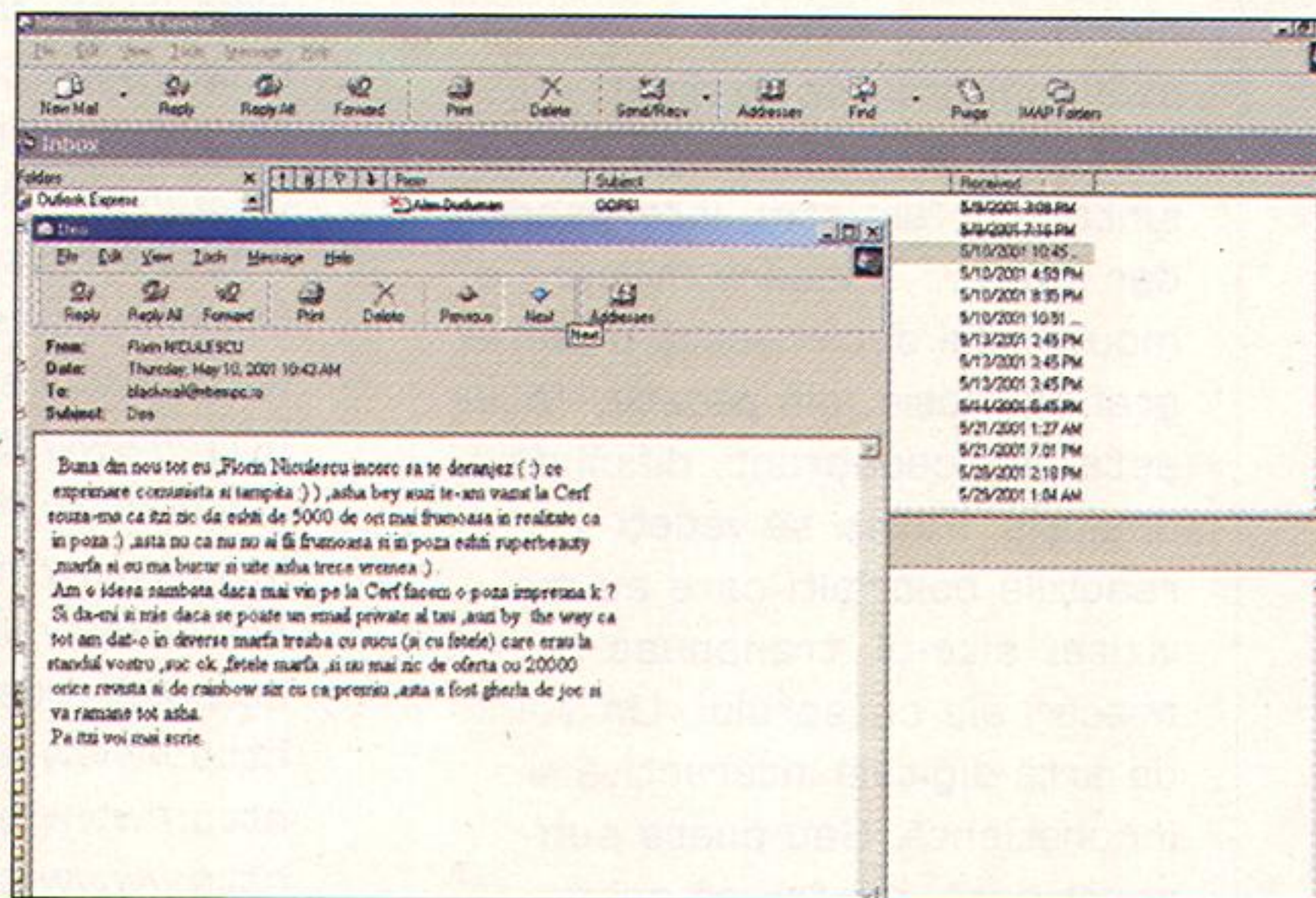
Mail-urile scrise îți arată cine ești

Un nou studiu finanțat de Lexmark și condus de psihologul Aric Sigman spune că poți ghici personalitatea cuiva după mărimea, stilul, fonturilor, interfața folosite în mail-urile sale. "Courier sunt fonturile jurnaliștilor alcoolici, ale celor ce sudează țigările și ale celor de modă veche, nostalgici ai mașinilor de scris, hârtiei și noptilor pierdute. Guvernatorul Bancii Angliei, Sir Edward George, folosește un font Courier deoarece nu prea acordă atenție celor ce-l înconjoară. Cei în pas cu moda folosesc fonturi arcuite ca Georgia, în timp ce Prințul Charles folosește un font Helvetica

pentru a arăta că este în pas cu schimbările." declară Aric Sigman. Fonturi ca Times New Roman sau Palatino arată încrederea și compromisul între nou și vechi. Chiar între sexe există diferențe: mail-urile

bărbaților sunt mai scurte și la obiect, în timp ce femeile trimit mail-uri mai elaborate, pline de interjecții sau chiar întrebări retorice. Concluzionând putem spune că alegerea fontului este o formă de cod social.

Detalii: www.lexmark.com



Mai multe cărți online, mai ieftin pentru noi Bertelsmann își revizuieste operațiile online

Trustul german de presă Bertelsmann a anunțat că își organizează propriul magazin de cărți online, pentru a face față presiunii rivalilor de la Amazon. Mișcarea, făcută în intenția de a reduce costurile și a susține traficul clienților săi, vine după problemele avute de Divizia de Cărți Online (bol.com) fundamentată de ei și care funcționează separat din 1999. Bol.com, nr. 2 în Europa după magazinul online al celor de la Amazon.com, nu aduce încă profit și ar putea afecta vânzările celor de la Bertelsmann, care au înregistrat pierderi în ultimii ani, deși Klaus Eierhoff, președintele diviziei, prevede creșterea veniturilor pentru următorul an - această prognoză este valabilă doar pentru clubul de muzică din cadrul diviziei Bertelsmann, nu și pentru

bol.com. Eierhoff neagă că această mișcare este un pas înapoi pentru afacerile online ale Bertelsmann, spunând că noua strategie va oferi clienților un magazin one-stop mai bun. "Nu contează dacă în statistici ne aflăm pe locul unu sau doi", afirmă Eierhoff. "Problema care se pune în 2001 este dacă putem oferi clienților noștri toate serviciile". Prin desprinderea de celelalte divizii de la Bertelsmann oferta bol.com o va depăși pe cea de la Amazon.com.

Bertelsmann are aproximativ 55 de milioane de clienți în 22 de țări și

include casa de discuri BMG. Bol.com operează în 16 țări, inclusiv China și Japonia, oferind titluri în 12 limbi. Bertelsmann deține editura Random House, CDNow și 40% din acțiunile barnesandnoble.com

Purtătorul de cuvânt Rocco Thiede susține că reorganizarea va reduce costurile prin desființarea operațiunilor administrative și de marketing care se suprapun. Bol.com va reduce din pierderi prin închiderea operațiunilor din Danemarca și Norvegia.

Detalii: www.bol.com



Pe scurt

"No more spam" promite o firma de software

Guemsey, parte a Anodyne Developments, spun că noul lor software, Stamplets, poate combate mail-urile nedorite făcându-le neeconomic de trimis. Software-ul localizează computerul care trimite spam-uri și îl încarcă dacă are de trimis noi mail-uri nedorite. Anodyne Developments pretinde că acest software, care include protecții pentru legitimarea mail-ului, este mai flexibil decât alte soluții existente. De, tot marketingul și publicitatea vând softul. www.anodyne.com

Napster caută testerii

Pe site-ul Napster, se poate citi: "căutăm utilizatori care să testeze noul serviciu cu plată", (ce va fi lansat în iunie n.r.). Ei nu dau prea multe detalii despre program, întrebând doar de adresa de mail a celor ce doresc să fie primii ce vor vedea noul serviciu. Ne întrebăm câtă muzică vor mai oferi după ce majoritatea caselor de producție care-i susțineau s-au retras...

www.napster.com

Site-urile cititorului

http://www...

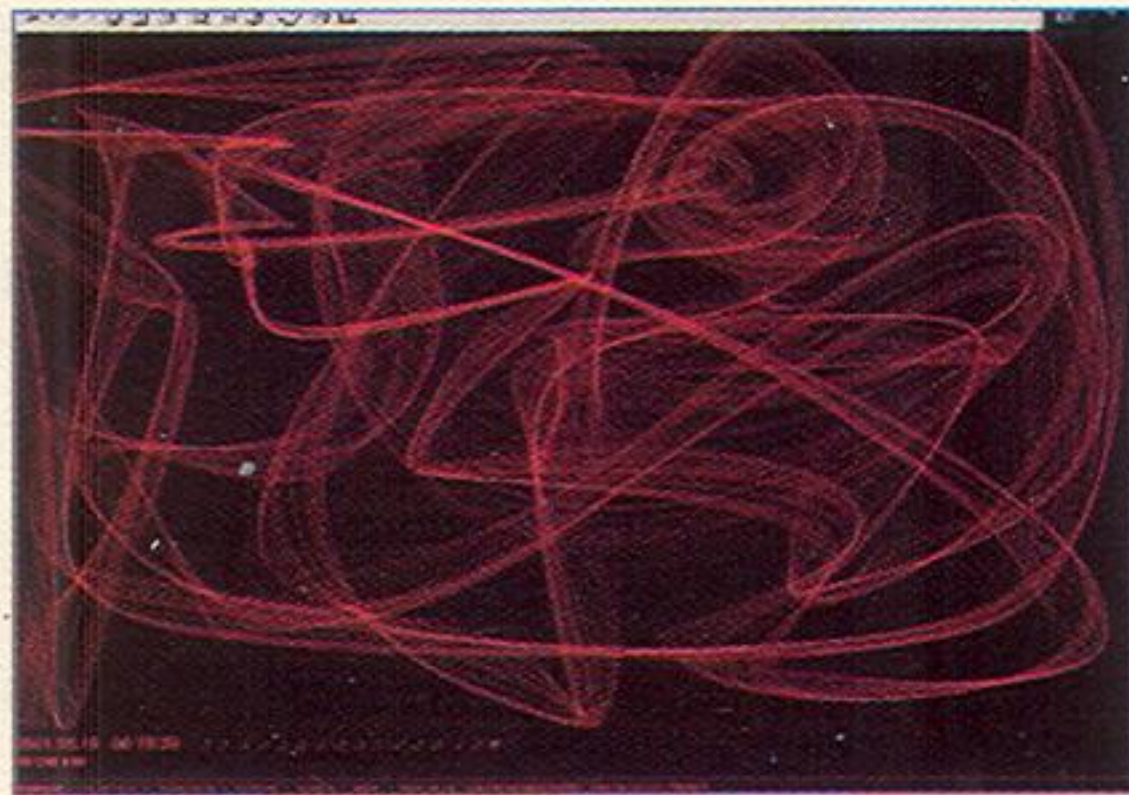
www.haz.ro

Un fan care nu are ce face, pik@k.ro, ne tot trimite această adresă în speranța că o să ne placă. Ei bine, nu este tocmai așa. Deși site-ul are o mulțime de caricaturi, glume și secvențe video, toate sunt vechi și deja răsuflete. Rar se întâmplă să găsești câte ceva care să merite. Și măcar nu merită, nu merită, dar totuși să fie originale... Singurul avantaj aparent al site-ului este că se încarcă sensibil mai repede decât corespondentele lui din străinătate. Conținutul lasă însă mult de dorit, atât în privința calității, cât și în privința cantității.

Dar nu mă credeți pe mine, judecați și voi...

www.yugop.com

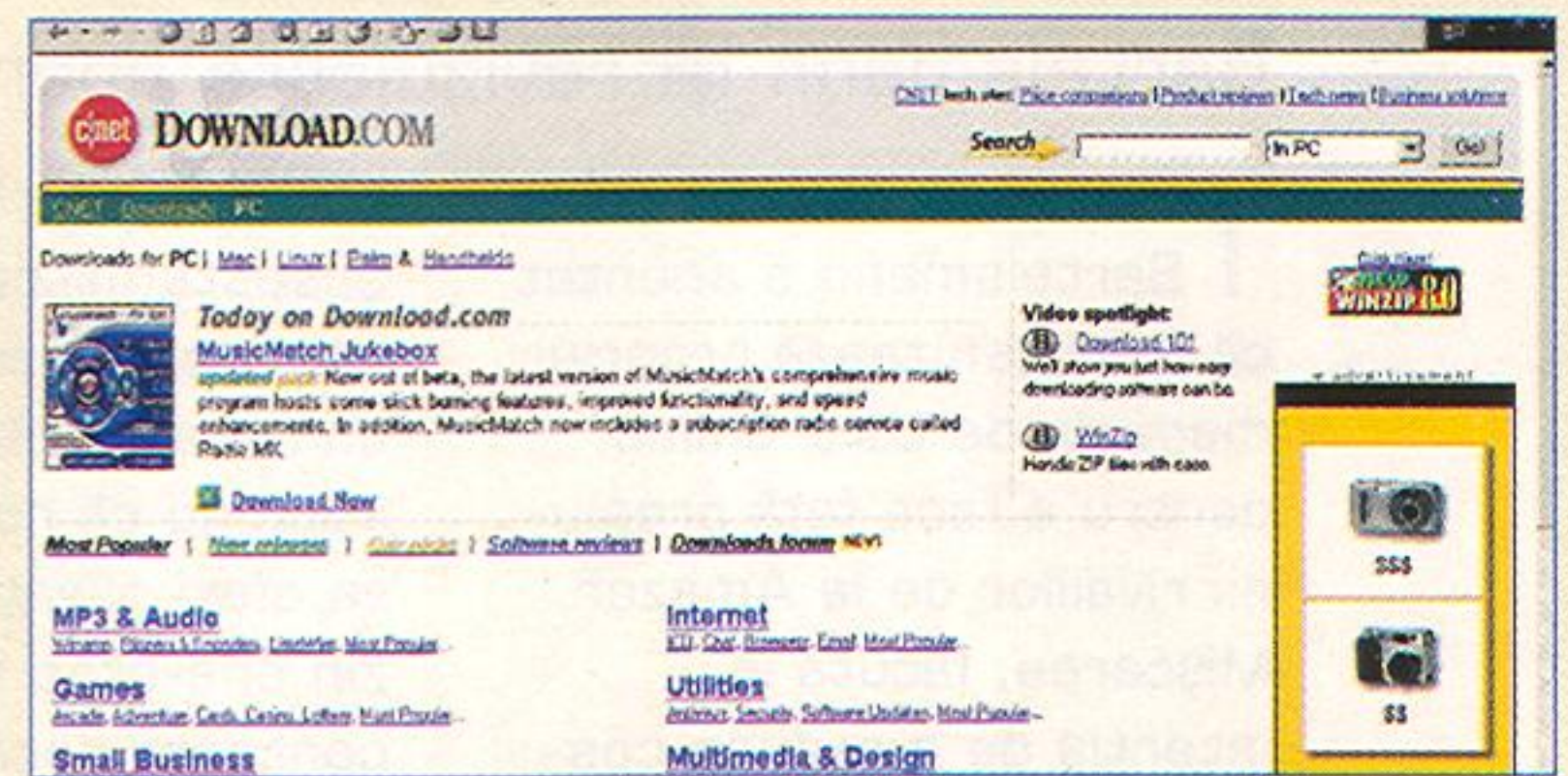
Ilie Ilie, un nume predestinat clonării, ne trimite la această adresă. Ne-am dus. Problema este ce-am găsit acolo. E straniu. E greu de înțeles și cu atât mai greu de explicat. Încercați și veți înțelege sensul sintagmei "artistic, interesant, dar inutil...". Fiecare mișcare a mouse-ului declanșează o feerie grafică. Roșie, din păcate. Totul este abracadabrant, dificil de deslușit. Puteți să vedeți reacțiile celorlalți care au mai vizitat site-ul, transpuse în mișcări ale cursorului. Un soi de artă digitală interactivă și inconștientă. Sau poate subconștientă, pentru că cel ce privește poate detecta forme cunoscute în aparentul haos.



Link'o'pedia

Luna aceasta, câteva dintre cele mai importante site-uri unde puteți găsi programe shareware și freeware. Nu vă luați după sloganul HBO "Ce e ieftin nu merită", pentru că nu se adevărește întotdeauna...

<http://www.freeindex.com>
<http://www.pocket-stuffer.com>
<http://www.justfreestuff.com>
<http://www.freebietown.com>
<http://www.thefreesite.com>
<http://www.freeloader.com>
<http://www.download.com>
<http://www.tucows.com>
<http://tucows.dnttm.ro>
<http://www.softseek.com>
<http://www.davecentral.com>
<http://www.freshmeat.net>
<http://www.madonion.com>
<http://www.vr-zone.com>
<http://davecentral.com>
<http://www.jumbo.com>
<http://www.passtheshareware.com>
<http://www.softseek.com>
<http://www.hotfiles.com>
<http://www.supershareware.com>
<http://www.5star-shareware.com>



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

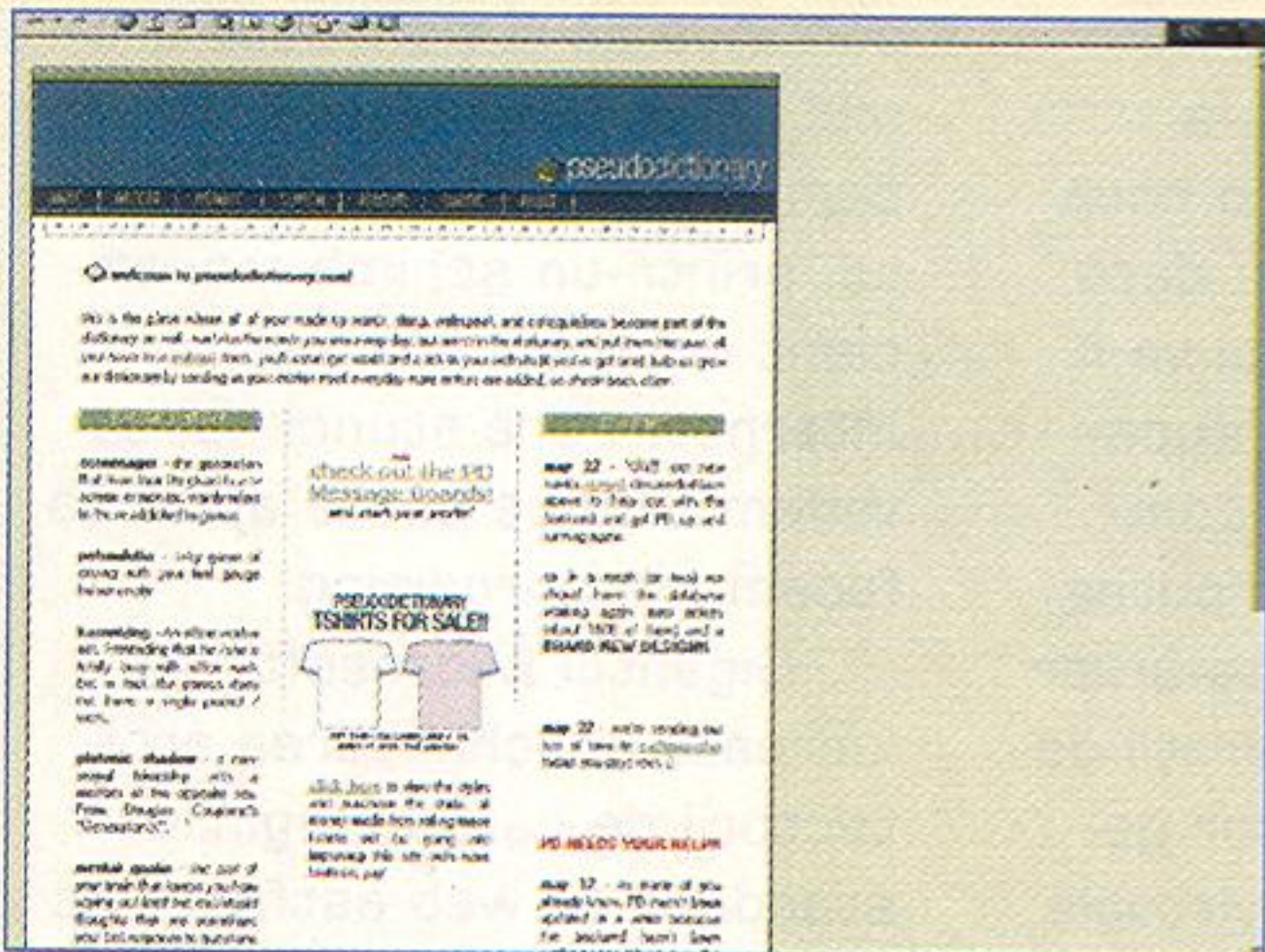
Ars longa, vita brevis
<http://www.rom3d.s5.com>

Site-ul a evoluat sensibil de când l-am remarcat prima oară și se simte că există preocupare pentru actualizarea lui. Aici puteți găsi galerii ale pasionaților de grafică 3D autohtoni, al căror număr pare să crească pe zi ce trece, știri și trimiteri către articole interesante de pe alte site-uri cu profil asemănător. Sunt și tutoriale,

nu atât de multe și de diverse ca pe alte site-uri, dar era de așteptat: mai au încă multe de pus la punct. Intenția este laudabilă și, în mod surprinzător, tot la fel este și realizarea. Poate că într-un viitor apropiat, în jurul său se va consolida o mișcare artistică în toată regula. Premisele există.



Cuvinte cu înțeles parțial cunoscut
<http://www.pseudodictionary.com>



Limbajul se schimbă pe zi ce trece, ca un fluid ce se adaptează schimbărilor din societate. Dacă vrei să vă puneți la curent cu ultimele schimbări din argoul american, în mare parte impuse și de Internet și de dezvoltarea comunicațiilor, vizitați această adresă. Veți afla sensul unor termeni criptici gen "James Blonde", "paper bag princess", "pass the

bone" și altele. "Pebcac" este de exemplu un acronim folosit de tehnicienii din domeniul IT pentru "Problem Exists Between Chair and Computer". Pe scurt, user-ul e de vină. Layout-ul site-ului este excelent, iar unele definiții vă pot extinde vocabularul internațional suficient cât să vă puteți umfla în pene în fața prietenilor.

Reclama, sufletul comerțului
<http://www.adcritic.com>

Un site ce adună lalolaltă cele mai interesante reclame, un soi de variantă online a emisiunii "Marcă Înregistrată", locul în care puteți găsi celebra serie de reclame "Wussup" de la Budweiser care a generat o isterie multimedia generală. Reclame care se remarcă prin ingeniozitatea filmării, prin muzică sau prin idei, toate pot fi vizionate

aici. Există un top al celor mai bune zece, în care conduce de ceva timp reclama "Girls Talk" a celor de la Nintedo. Vă asigur că merită văzută. Reclamele pot fi și downloadate dacă știți să folosiți "Site Explorer"-ul din FlashGet. Copy/paste link-ul, apoi selecțiați fișierul cu extensia .mov. Publicitatea poate fi și amuzantă, o să vedeți...



Presă de dragul amuzamentului
<http://www.theonion.com>



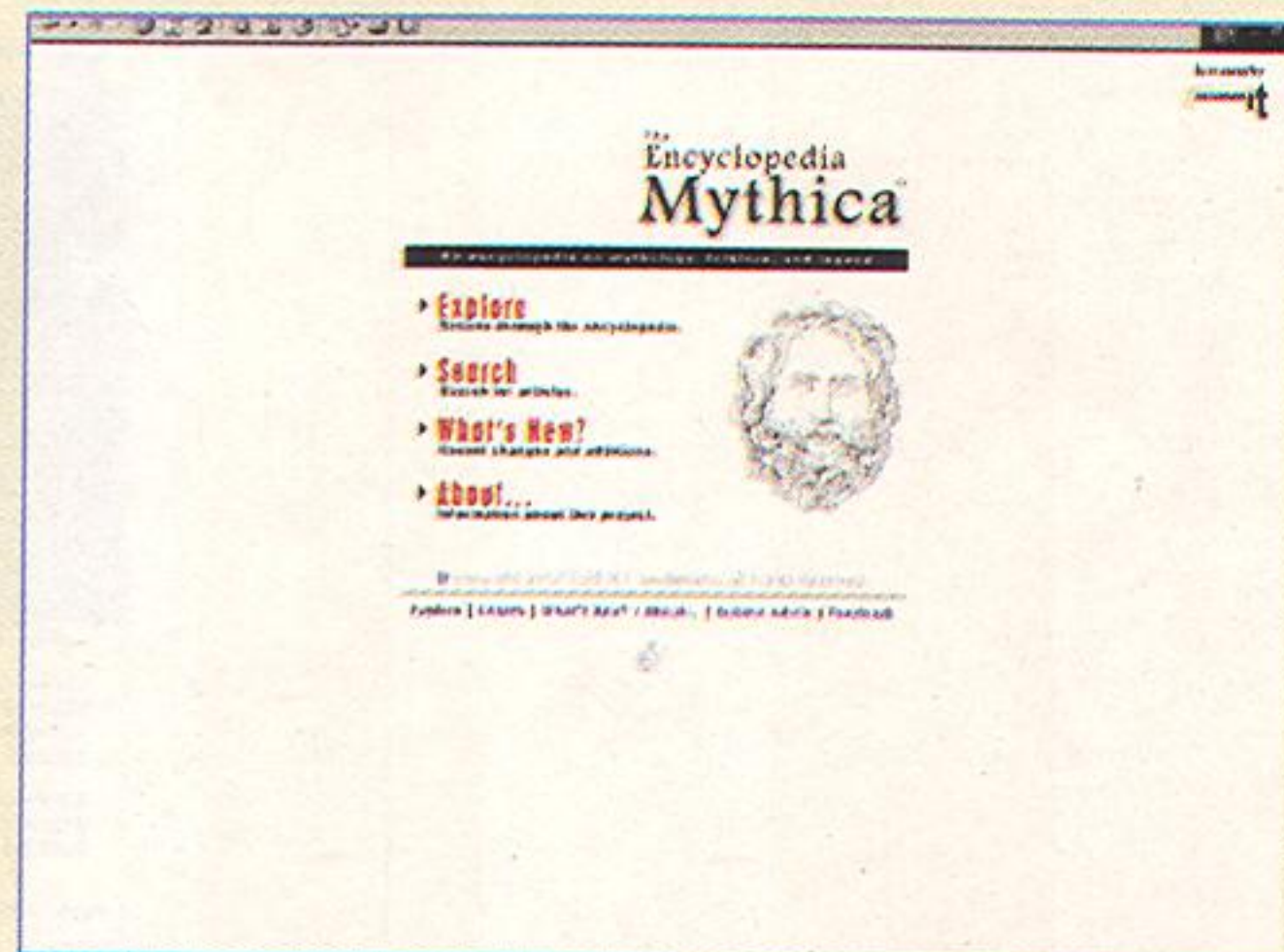
"The Onion" este un ziar online, cu articole conform tuturor principiilor jurnalistice, cu singura deosebire că știrile sunt intenționate să stârnească râsul. Unele dintre informații sunt ficționale, altele reale, dar tratate amuzant, iar altele ironice prin simplul fapt că sunt insignifiante și nu ar merita tipărite într-un ziar. Un exemplu ar fi

știrea conform căreia națiunea americană realizează "în sfârșit", ca trezită din somn, că Bush este președinte. O ironie acidă la modul în care industria multimedia a fost transformată de stilul tabloid, ironie care nu trebuie trecută cu vederea. Păcat că jurnaliștii români nu prea navighează pe Internet.

Legende nu trebuie uitate
www.pantheon.org

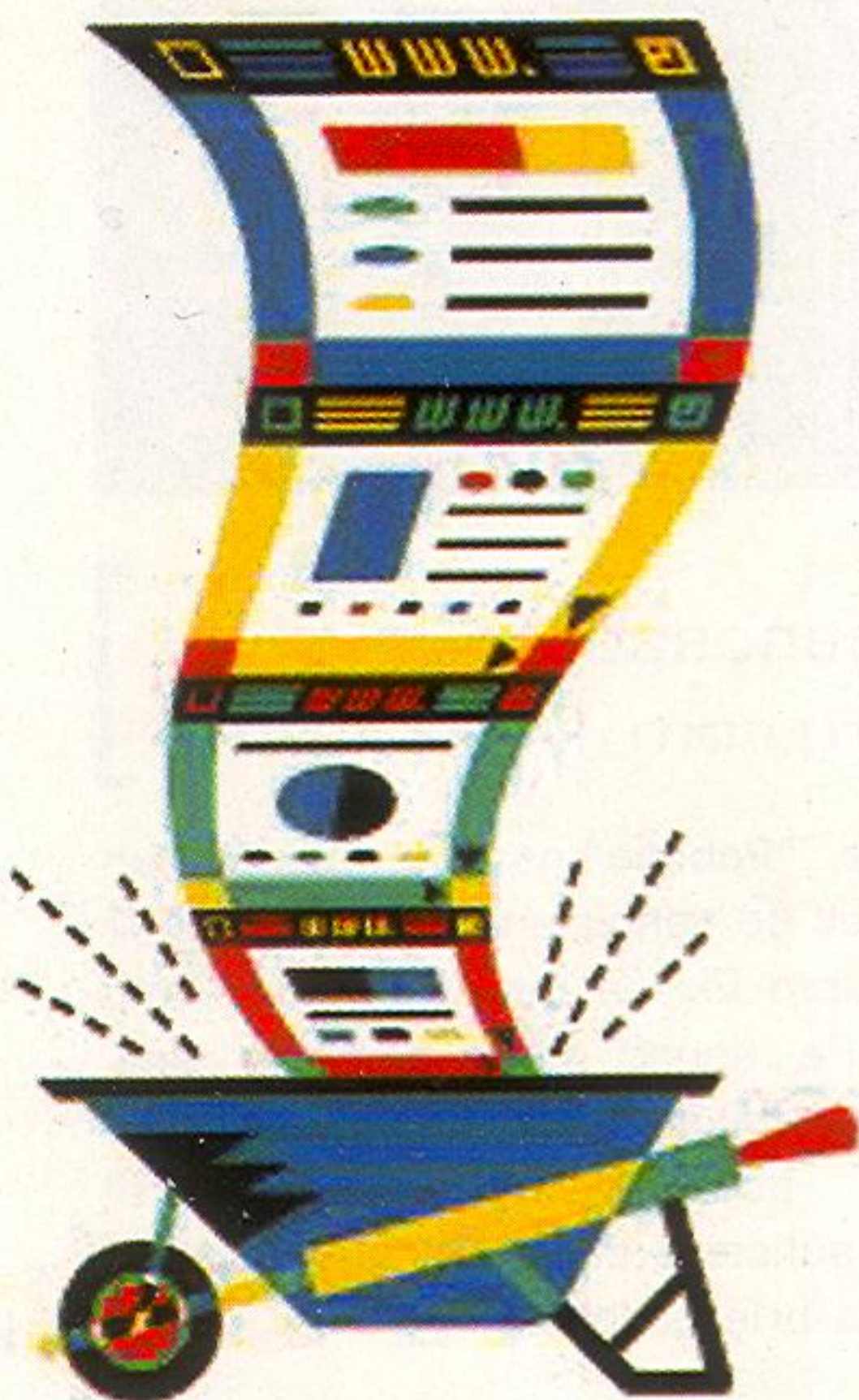
Această adresă găzduiește o enciclopedie a miturilor, unde veți găsi organizate pe zone povești legendare ale omenirii, zei atotputernici și un bestiar (glosar de animale mitologico-imaginare) foarte bine pus la punct. De exemplu, știți că pasărea Ouzelum este un animal mitologic despre care se spune că zboară mereu cu spatele?

Nu știe încotro merge, dar îi place să vadă mereu de unde vine. Păcat că nu există și suficiente ilustrații, iar la cele care există, calitatea nu este tocmai cea mai bună. Extrem de util cuiva care vrea să construiască un univers de joc fantasy sau să scrie o povestire de acest gen pentru că informațiile sunt de foarte bună calitate.



Metabrowsing & Metasearching

Tip articol: Tehnologii • Redactor: Adrian Radu



...ca orice lucru nou care poate stârni curiozitate, metabrowsing-ul a făcut vâlvă anul trecut și printr-un faimos scandal în California. Firma Bidder's Edge a fost acuzată de eBay pentru furt de informație de pe site-ul acesteia deoarece folosea un soft ce colecta anumite date pe care le folosea în comparații de prețuri.

De la începuturile erei WWW până nu demult aveam de executat un deja clasic ritual, de fiecare dată când navigam peste multiple link-uri: click-click, așteaptă să se încarce pagina, vizualizeaz-o, dă înapoi, du-te pe alt link, așteaptă din nou încărcarea paginii și așa mai departe... Schimbarea vine dinspre METABROWSING, pentru că îți permite să selectezi mai multe link-uri simultan, pe care le poți vizualiza într-o singură fereastră, asamblate într-un soi de superpagină.

Și ca orice lucru nou care poate stârni curiozitate metabrowsing-ul a făcut vâlvă anul trecut și printr-un faimos scandal în California. Firma Bidder's Edge a fost acuzată de eBay pentru furt de informație de pe site-ul acesteia deoarece folosea un soft ce colecta anumite date pe care le folosea în comparații de prețuri. Judecătorul federal care se ocupa de caz a fost

de părere că nu e vorba de o violare a copyright-ului ci mai degrabă o încălcare a proprietății site-ului eBay. Vestii bune pentru cei de la eBay, dar proaste pentru noi navigatorii.

Din acel moment s-a deschis drumul către o nouă barieră juridică pe net: dacă hotărârea judecătorului va fi validată de o instanță superioară orice site de e-commerce care va dori ar putea bloca atât accesul site-urilor care realizează comparații de prețuri cât și al bot-ilor generați de magazinele virtuale la paginile sale. Și astfel va fi afectat oricine cumpără de pe Internet și aleargă disperat în speranța că va găsi prețurile cele mai mici. Mai mult decât atât această chestiune pune chiar în discuție legalitatea motoarelor de căutare; imaginați-vă un viitor în care anumite site-uri - sprijinite de lege - ar putea controla serviciile care le indexează. Și

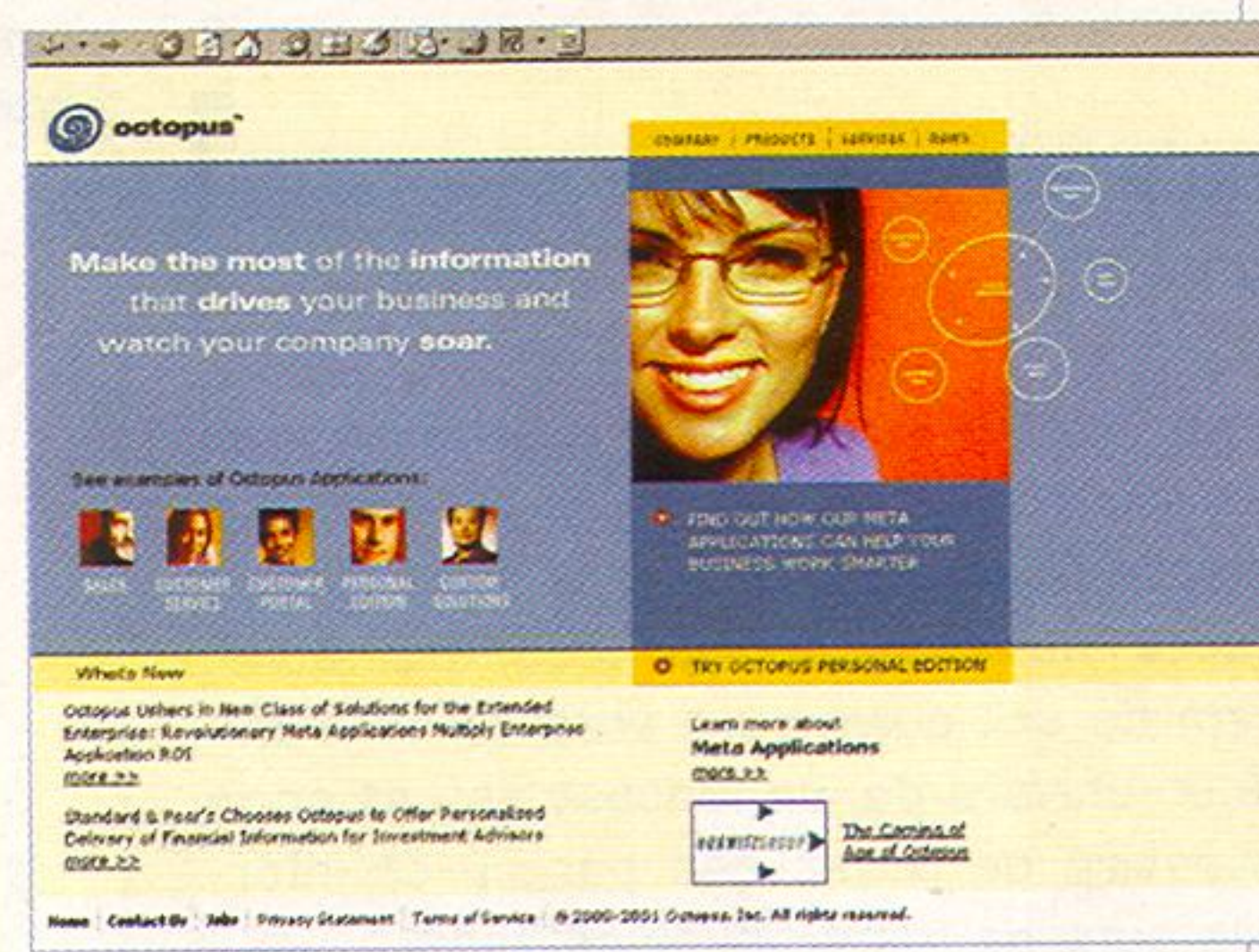
cum ar fi dacă marile site-uri ar cere bani grei înainte de a permite motoarelor de căutare să le contorizeze paginile. Putem spera totuși că motoarele de căutare vor continua să-și șlefuiască drumul către corelarea cumpărătorului și a vânzătorului, printr-un schimb mai eficient de informație pe Internet. Până atunci hai să vedem cine ne poate ajuta să facem metabrowsing.

Gigantul Microsoft lucrează la schimbarea arhitecturii de bază a paginilor standard de web astfel încât browser-ele să le poată combina în acele meta-pagini. Fără însă să piardă timpul în așteptarea marilor schimbări, firme mai mici au creat câteva noi servicii care promit să ne ajute. Printre acestea se află: Octopus.com, CallTheShots.com, Quickbrowse, Katiesoft și Yodlee.

1

OCTOPUS.COM
<http://www.octopus.com>

Sunt probabil cei mai promițători și în același timp au cel mai mare obstacol în a-și asigura acceptarea din partea publicului. Se bazează pe un mic modul Java ce trebuie încărcat de pe net; există posibilitatea de a include paginile altor site-uri în metapaginile sale.



2

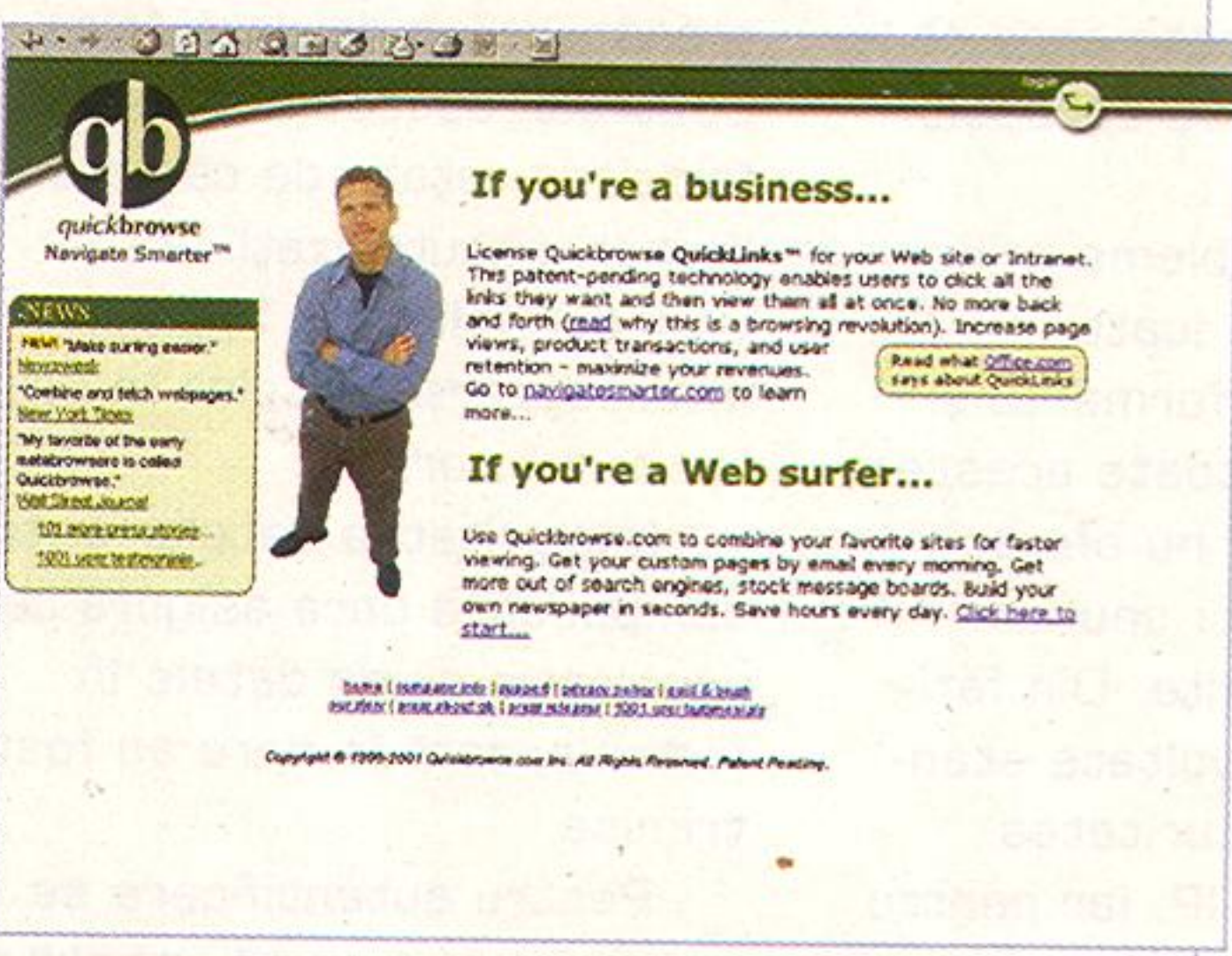
CALL THE SHOTS
<http://www.calltheshots.com>

Are o tehnologie similară și te lasă să creezi pagini tip combo alcătuite din diferite blocuri ale site-urile tale preferate. Îți permite să alegi mai multe blocuri de text și imagini de pe diverse site-uri pe care le poți salva într-un soi de puzzle.



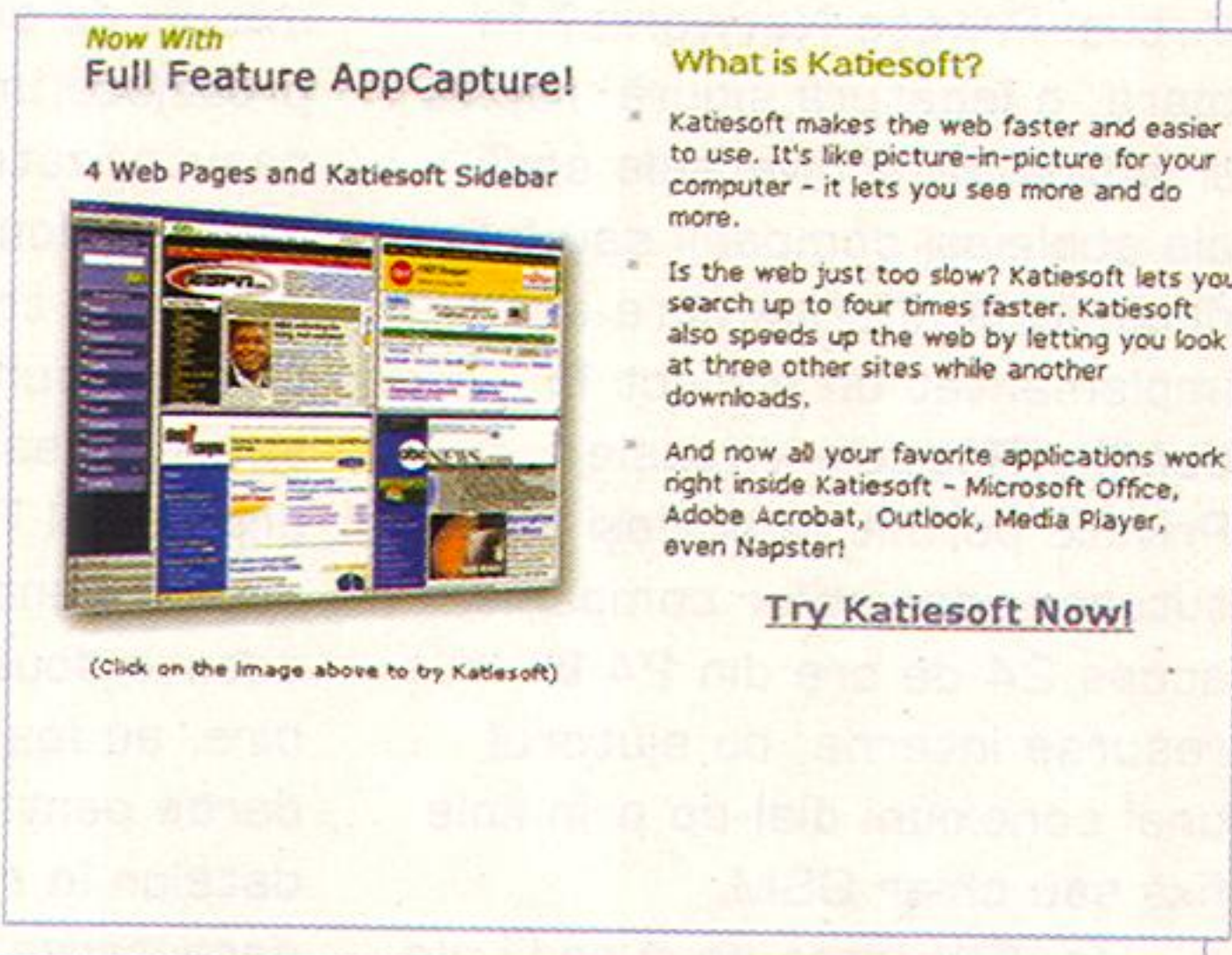
3
QUICKBROWSE -
<http://www.quickbrowse.com>

Se pare că oferta lor de metabrowsing e cel mai ușor de înțeles; are deci și prin urmare cele mai mari șanse de a fi acceptată rapid de public. Faza de înregistrare e foarte scurtă și-ți poți crea mai multe pagini "master" ușor, pe care apoi le poți salva ca home-page-uri sau le poți adăuga în bookmark astfel încât data viitoare când le accesezi să nu fi obligat să mergi din nou la quickbrowse.com. Pe lângă asta poți seta să le primești zilnic prin e-mail și să ai siguranța că au actualizările făcute. Are și pagini preconfigurate pe care le poți utiliza.



4
KATIESOFT
<http://www.katiesoft.com>

Singurul din listă care nu e un serviciu web-based, e un download gratis de 2.4 MB. Metabrowser-ul îți permite să deschizi până la 4 ferestre separate pe care le poți naviga simultan. Fiecare e în panoul ei și are accesoriile de navigare separat. Un instrument grozav cu mai multe caracteristici: bookmark-uri pentru fiecare panou, reîmprospătarea panourilor la un interval predeterminat, opțiuni de maximize/minimize per panou. Ultima versiune, Katiesoft 7.0, permite să navighezi site-uri într-un mod integrat cu verificarea e-mail-ului, redactări în Word etc. Dacă te țin opincile.



Ca să vă convingeți, încercați câteva:
www.go2net.com/search.html
<http://www.mamma.com>
<http://www.dogpile.com>
<http://www.metafind.com>
<http://www.savvysearch.com>

5
YODLEE
<http://www.yodlee.com>

Ai prea multe conturi online și te doboară povara lor? Încearcă să folosești Yodlee ca să le centralizezi. Serviciul îți oferă un soi de control panel prin care le poți accesa și administra mai rapid. În plus e în stare să te anunțe dacă ai vreun e-mail nou la Hotmail să zicem și să-ți trimită și numele expeditorului pe lângă subiectul mesajului, fără să fie necesar să faci vreun login.



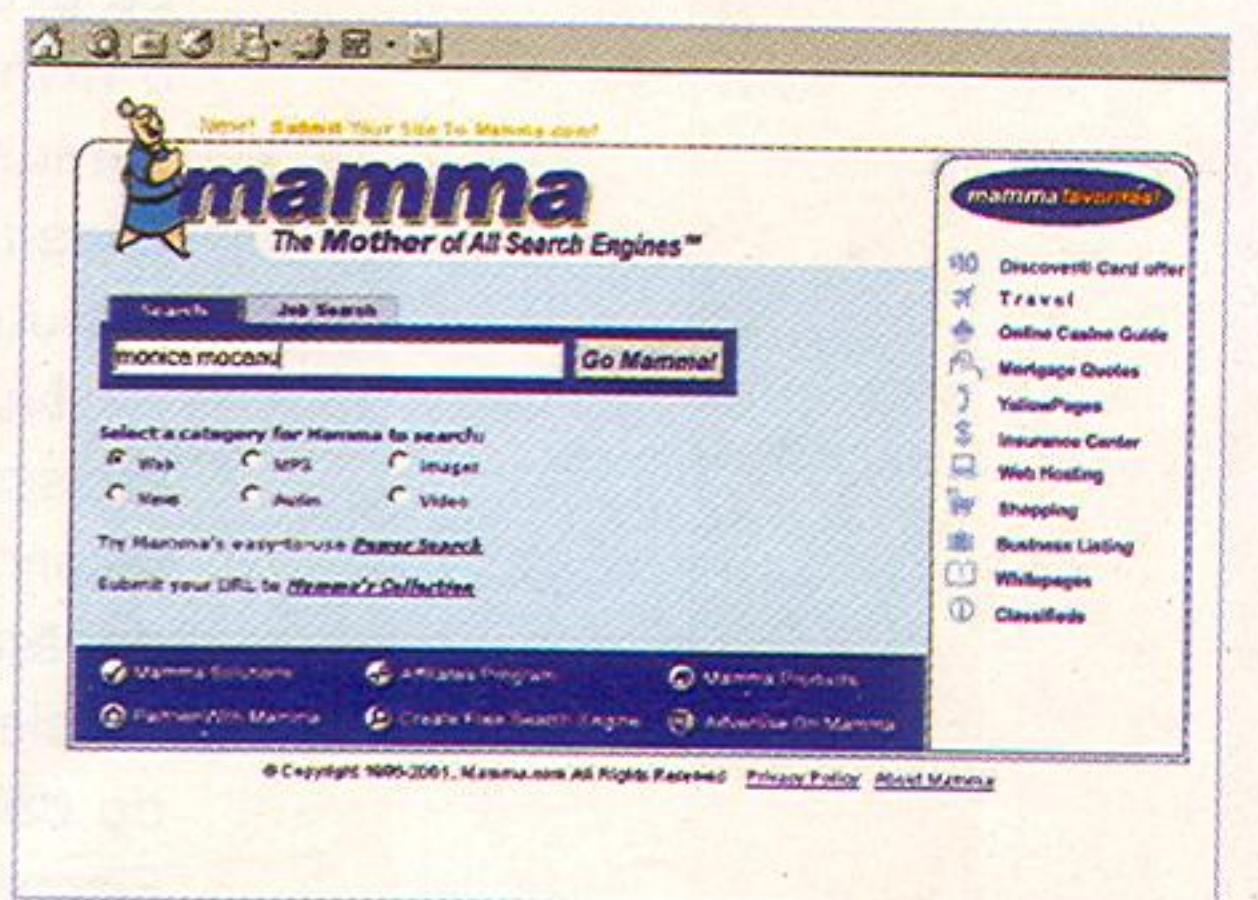
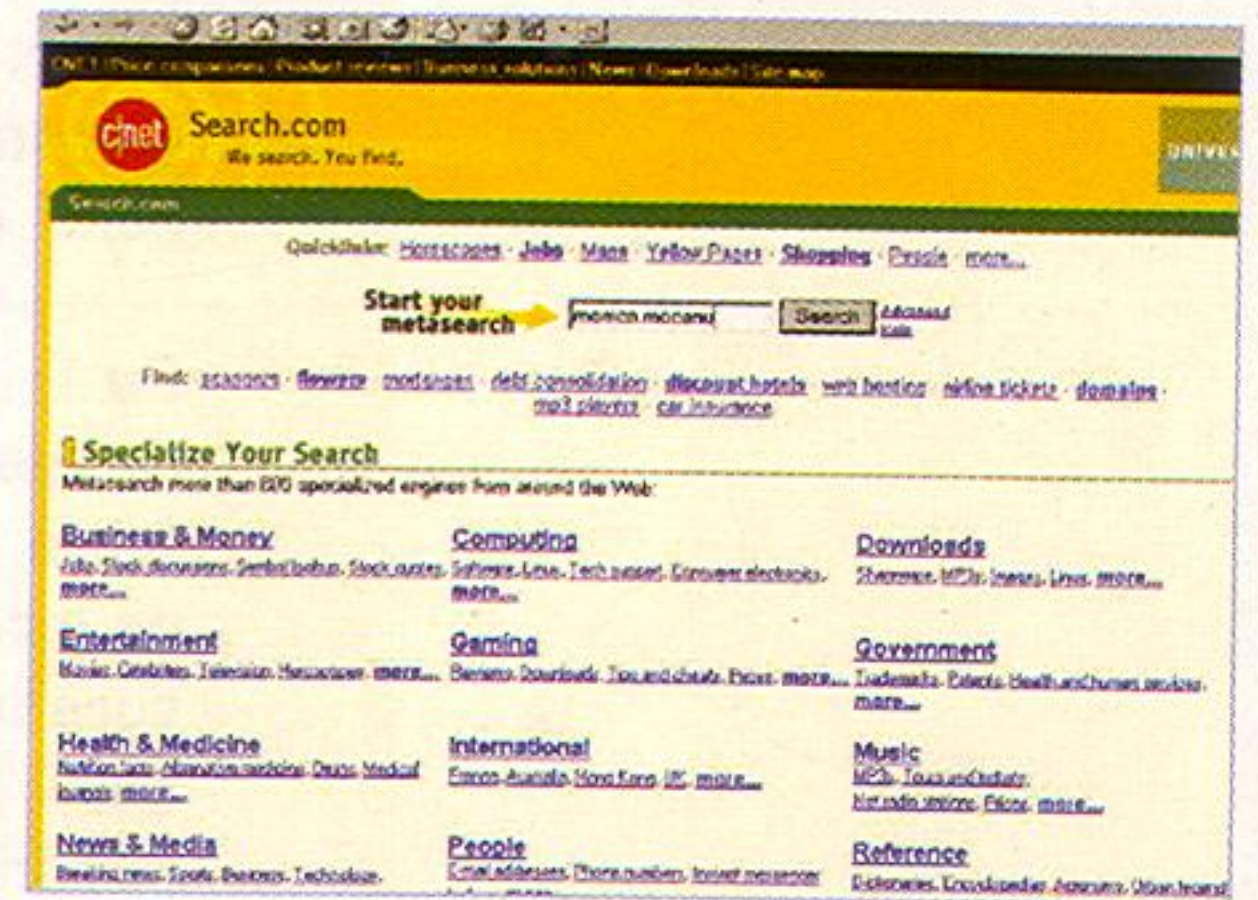
Oricare ar fi varianta aleasă, metabrowsing-ul reprezintă o schimbare pe tărâmul web.

Un alt concept relativ nou în zona WWW este METASEARCHING-ul.

Un studiu realizat în 1998 de NEC Research Institute estima că cel mai evoluat motor de căutare nu poate indexa mai mult de 1/3 din paginile existente pe net. Alte studii citate de Associated Press susțin că toate motoarele de căutare la un loc nu pot lista mai mult de 50% din site-urile lumii. Studiul NEC sublinia că atunci când o anumită frază sau un cuvânt cheie era introdus în mai multe motoare numărul rezultatelor neduplicate creștea de 3-4 ori. Ținând cont de faptul că fiecare motor de căutare are avantajele și slăbiciunile sale, concluzia e clară: căutarea în paralel aduce rezultate net superioare. Acest principiu definește ideea de "metasearching".

Utilizarea resurselor de metasearching îți oferă accesul simultan la mai multe motoare de căutare. Evident, sunt folosite anumite specificități ca de exemplu metoda booleană.

Și de obicei ai nevoie de un browser capabil să recunoască "forms"-uri. Plus că trebuie să fii pregătit să aștepti câteva minute bune rezultatele. Dar se pare că merită.



Vă pricepeți la Networking?

Tip articol: Tehnologii • Redactor: Bogdan Eparu

Piața VPN este estimată în anul 2001 la peste 10 miliarde de \$. Pe termen lung, scopul rețelelor virtuale private este unul pretențios - de a elimina distincția dintre rețelele locale (LAN) și cele de arie largă (WAN), dintre transmisii de voce și de date, dintre comunicații cu fir și fără fir. Este un drum lung parcurs de la semnalele cu fum, nu credeți?

Dacă da, poate ar fi interesant să citiți ceea ce se vrea o sistematizare sumară a conceptelor existente în momentul de față în industria VPN. Dacă nu, e util să vă uitați peste o introducere în lumea Rețelelor Virtuale Private.

Qui Prodest?

Ce reprezintă de fapt aceste Virtual Private Networks? În mare, o legătură sigură, rapidă și ieftină între diversele sedii ale aceleiași companii sau între două firme diferite care au implementat un proiect în comun. Rețelele Virtuale Private permit în același timp tuturor angajaților companiei acces 24 de ore din 24 la resurse interne, cu ajutorul unei conexiuni dial-up prin linie fixă sau chiar GSM.

Un VPN între două sedii ale aceleiași firme înlocuiește conexiunile directe, de tip linie închiriată, care nu oferă o flexibilitate la fel de mare în crearea de noi legături și care sunt și mult mai scumpe. Două companii pot beneficia de pe urma unei astfel de rețele temporare, doar pe durata proiectului comun, sau chiar permanent, dacă este cazul.

De Tehnicus Elementum (HA!)

Rețelele virtuale private se pot folosi pentru transmisia datelor de Internet sau de infrastructura unei firme de telecomunicații. Pentru companiile naționale a doua varianta este de preferat, atunci când există o firmă care să pună canale de comunicații la dispoziție în acest scop. Dacă nu, prima opțiune devine obligatorie.

Numărul rețelelor private bazate pe infrastructura Internetului tinde să îl depășească cu mult pe cel al rețelelor care folosesc fluxuri de date ale unei alte companii. Firmele care aleg această

soluție trebuie să acceseze cel mai apropiat POP (point of presence) al propriului Internet Service Provider și să se bazeze pentru transmiterea datelor pe acest ISP, care se va ocupa de restul detaliilor. Deoarece datele vor fi transmise prin Internet (care este prin definiție o rețea publică) este necesară adoptarea unor măsuri de securitate care să le protejeze împotriva acceselor neautorizate.

Cele două probleme principale care trebuie luate în discuție sunt performanța și securitatea. Cu toate acestea, protocolul TCP/IP nu oferă suport pentru nici unul din aceste două cerințe. Din fericire, au fost dezvoltate standarde pentru securitatea datelor în rețele IP, iar pentru garantarea unei performanțe minime există altfel de metode.

A. SECURIZAREA DATELOR

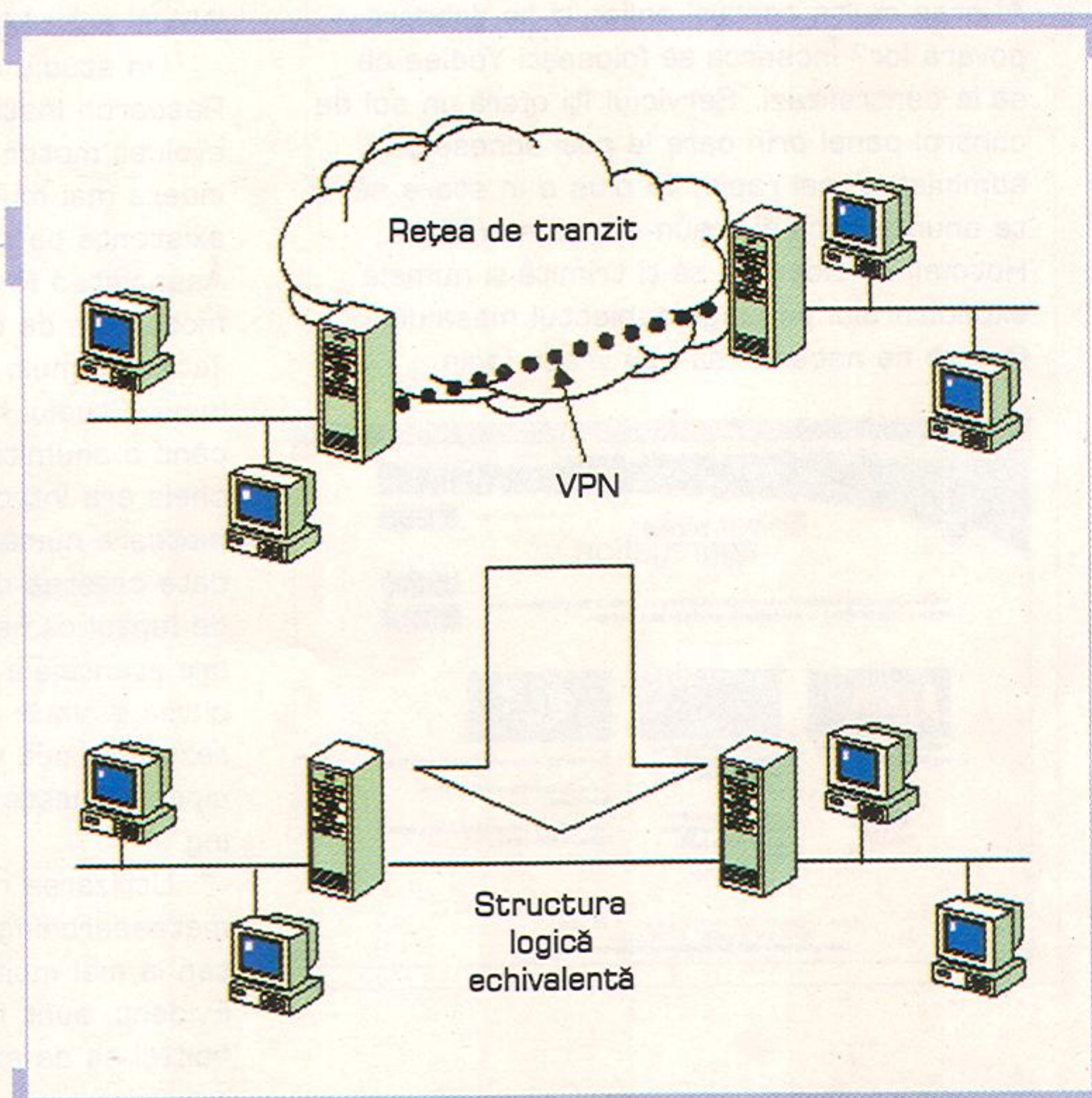
Autentificarea, controlul acce-

sului, confidențialitatea și integritatea datelor sunt cele patru componente care ar putea fi reunite sub termenul generic de "securizare a datelor". Ce ar însemna fiecare dintre ele:

Autentificarea este primul pas și reprezintă certificarea sursei care a transmis datele, pentru a se preîntâmpina transmiterea de date false. Controlul accesului previne folosirea rețelei de către utilizatori neautorizați. Confidențialitatea împiedică interceptarea datelor în drumul lor prin Internet.

Integritatea datelor este componenta care asigură că la destinație ajung datele în forma exactă în care au fost trimise.

Pentru autentificare se poate folosi o gamă variată de protocoale, fie bazate pe parolă, fie pe certificate digitale și chei hardware, măsuri suficiente pentru a preîntâmp-



ina accesul fraudulos la resursele rețelei. Confidențialitatea datelor este realizată cu ajutorul unor algoritmi de criptare.

Cea mai folosită tehnică pentru transmisia unor astfel de date între două locații prin Internet este tunelarea. Tunelarea permite crearea unui culoar separat pentru datele încapsulate în pachete IP, culoar prin care nu vor circula și alte informații. Mai mult decât atât, pachetele care circulă prin acest tunel au un regim preferențial, existând posibilități suplimentare și deja implementate de codare a datelor față de transmisia pachetelor simple.

Capetele tunelului pot fi de două feluri: computere individuale (cazul utilizatorilor care se conectează de acasă la rețeaua firmei) sau rețele locale (LAN) care beneficiază de un gateway securizat - router sau firewall.

S-ar putea vorbi destul de mult pe baza diversilor algoritmi și tehnici de criptare/tunelare, dar s-ar depăși scopul acestui articol. Cea mai bună și mai completă soluție în acest sens este considerată a fi IPSec (Internet Protocol Security), care include măsuri puternice de securitate (criptare, autentificare, management de chei de codare) în setul standard. Pentru rețele non-IP au fost elaborate soluții folosibile în medii multiprotocol.

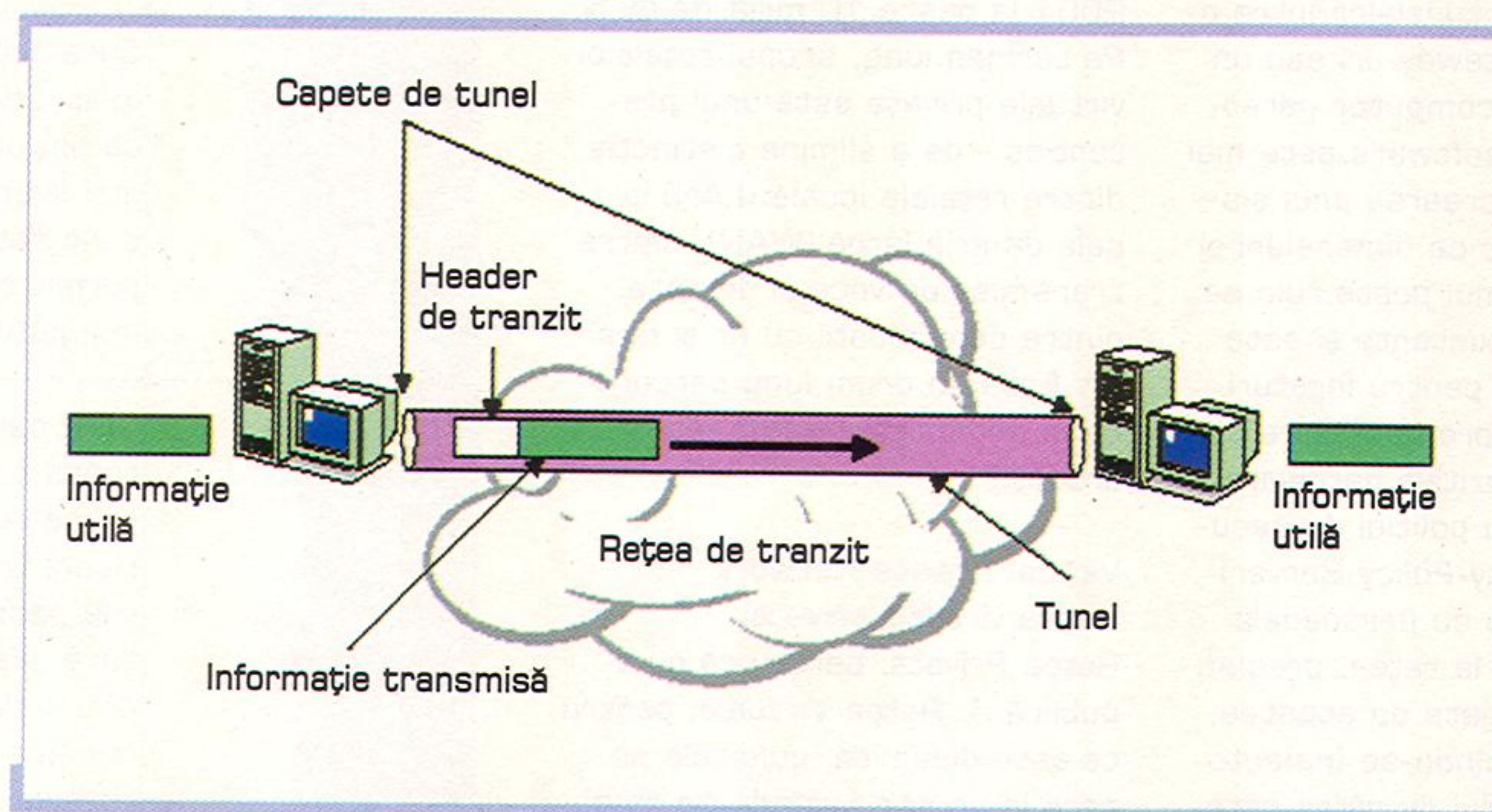
B. PERFORMANȚE

Din punct de vedere al performanțelor, rețelele virtuale depind foarte mult de fiabilitatea legăturii la Internet a ISP-ului care le oferă. Din acest motiv, echipamentele de la sediul firmei beneficiare și de la POP-ul local nu joacă un rol foarte important. Ele trebuie să suporte un trafic susținut, dar majoritatea problemelor sunt cauzate de legătura la Internet.

Ce înseamnă acest lucru? Că trebuie ales cu grijă ISP-ul care să ofere astfel de servicii. Evident că sunt preferați cei care au legături de rezervă, cu amendamentul că trebuie să existe și POP-uri locale. În momentul de față, un provider serios semnează odată cu contractul și un formular ToS (Terms

of Service Agreement), în care se obligă la remedierea defecțiunilor apărute într-un timp dat, ne-respectarea acestui termen ducând la penalizări financiare. Este doar o mică compensație pentru eventualele neplăceri și chiar pagube, dar Internetul din ziua de astăzi nu este ceva pe care să te poți baza 100%. Din acest punct de vedere, o rețea bazată pe infrastructura unei companii de telecomunicații poate avea mai mulți sorți de izbandă, având un randament de funcționare superior.

specializate. Pentru a include criptarea pachetelor direct la nivel de router, producătorii acestor echipamente oferă două soluții, fie cu un modul software suplimentar, fie cu un coprocesor dedicat livrat pe o placă de extensie. A doua variantă are performanțe superioare și este indicată în situații unde traficul este mare. Cu toate acestea, adăugarea pe un router de sarcini de criptare mărește riscurile - o defecțiune a routerului implică nefuncționarea rețelei în întregime.



Implementare humanum est (perseverare non-diabolicum)

O rețea privată creată peste Internet are patru componente de bază: Internetul, gateway-urile de securizare, serverele cu politici de securitate și autoritățile de certificare.

Internetul oferă mediul de transmisie a datelor ("țevăraia", ca să-i spunem așa). Este punctul cel mai sensibil al rețelei, este cauza celor mai multe căderi și "hopuri" în funcționare.

Gateway-urile separă partea publică de cea privată a rețelelor, prevenind intruziuni în rețeaua internă a companiei. În același timp sunt raspunzatoare (în cele mai multe cazuri) de crearea tunelurilor și de criptarea datelor trimise prin acestea. Gateway-urile pot fi routere, firewall-uri, echipamente hardware integrate sau mașini rulând software dedicat.

Să presupunem că rolul gateway-urilor este jucat de routere

Dacă un firewall este folosit pe post de gateway, problemele ce apar sunt puțin diferite. Ca și routerele, firewall-urile oricum procesează tot traficul IP, însă deoarece filtrarea făcută de ele este o operație consumatoare de resurse într-o măsură mai mare decât simpla rutare de pachete, nu se recomandă încărcarea suplimentară a firewall-urilor cu realizarea tunnelling-ului și a criptării datelor. Cel puțin nu pentru rețele de dimensiuni mari. În plus, la fel ca și în cazul routerelor, defectarea lor ar cauza nefuncționarea rețelei în întregime.

O altă soluție este folosirea de hardware special conceput pentru rețele virtuale private. Acest dispozitiv realizează tunelarea, criptarea și autentificarea. Concepute special pentru a realiza tunele între două rețele locale, pot face și legătura între un singur computer și o rețea, dar nu acesta scopul lor.

Integrarea mai multor funcții într-un singur dispozitiv este potrivită mai ales în cazul firmelor mici, deoarece ușurează configurarea rețelei. Există chiar și produse - mai scumpe, într-adevăr - care oferă (pe lângă toate facilitățile pentru crearea unei rețele virtuale private și chiar și servicii în plus) facilități utile cum ar fi alimentația duală, care să micșoreze riscul unei defecțiuni de orice tip.

Software-ul VPN poate fi și el folosit pentru formarea și managementul tunelelor între o pereche de gateway-uri sau un gateway și un computer personal. O soluție software este mai ieftină pentru crearea unui sistem relativ mic ca dimensiuni și trafic. Programul poate rula pe servere deja existente și este foarte potrivit pentru legături client-rețea, spre deosebire de diversele dispozitive hardware.

Serverul cu politici de securitate (Security-Policy Server) păstrează lista cu persoanele care au acces la rețea, precum și alte date legate de acestea, pe baza lor făcându-se (ne)autorizarea traficului de către gateway. În foarte multe cazuri aici este vorba de un server RADIUS (Remote Authentication Dial-In User Service)

Autoritățile de certificare (Certificate Authorities) sunt folosite la verificarea cheilor

publice și de asemenea pentru certificarea persoanelor pe baza de certificate digitale. Companiile pot alege să își administreze propria bază de date prin crearea un astfel de server intern. Pentru rețele de tip extranet, se poate impune folosirea unei autorități de certificare externe pentru autentificarea angajaților firmelor partenere.

Finis coronat opus (mă rog, pe-aproape)

Piața VPN este estimată în anul 2001 la peste 10 miliarde de \$. Pe termen lung, scopul rețelelor virtuale private este unul pretențios - de a elimina distincția dintre rețelele locale (LAN) și cele de arie largă (WAN), dintre transmisii de voce și de date, dintre comunicații cu fir și fără fir. Este un drum lung parcurs de la semnalele cu fum, nu credeți?

Virtual Private Network (rețea virtuală privată)

Rețea Privată, pentru că nu e publică :). Rețea Virtuală, pentru că este dinamică, punctele pe care le unește putându-se modifica după necesități. Pentru că structura logică a rețelei nu depinde de mediul fizic de transmitere a datelor. Pentru că nu au caracteristici identice cu ale unei rețele fizice, cum ar fi una locală.

De departe cel mai sensibil aspect al unei rețele virtuale private este secretizarea datelor. Voi încerca mai jos să vă fac o idee despre una din cele mai simple metode pentru realizarea acestui lucru.

CIPE (Crypto IP Encapsulation) este un proiect în continuă desfășurare al cărui inițiator (Olaf Titz) a plecat de la ideea tunelării de pachete IP sub forma unor pachete UDP criptate. Programul este conceput să fie simplu de folosit și de implementat, dezvoltatorii asigurându-se că funcționează chiar și în cazul unor adrese IP dinamice sau servere proxy bazate pe NAT sau SOCKS.

Spre deosebire de IPSec (un protocol destul de complicat și cu un număr mare de opțiuni), CIPE folosește o tratare mult mai lejeră, în care foarte mulți parametri sunt setați la compilare și prin urmare permit o implementare simplă (chiar dacă mai puțin flexibilă).

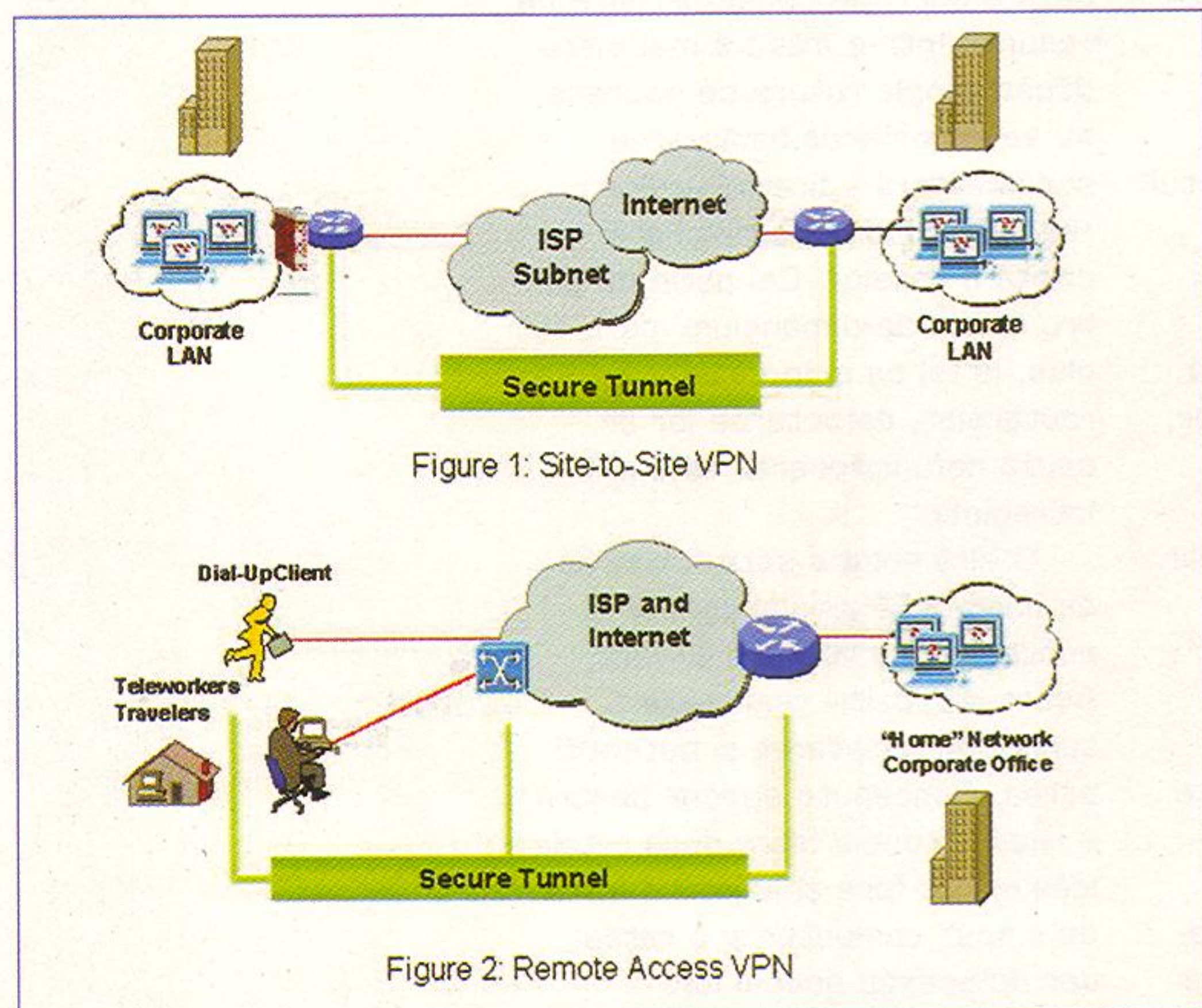
CIPE este implementat pentru mașini rulând Linux sau Windows (NT sau 2000), prima variantă fiind însă de departe superioară (considerațiile de mai jos sunt valabile pentru versiunea Linux). Sunt suportate diferite protocoale de criptare, care pot fi alese la compilare. Standard este folosită o versiune puțin modificată a algoritmului Blowfish.

Ce este Blowfish? Un algoritm de criptare simetric care lucrează la nivel de bloc (blocuri de 64 biti) și folosește chei de lungime variabilă, între 32 și 448 de biti (CIPE implementează Blowfish cu cheie pe 128). Este mai rapid decât algoritmi concurenți și are avantajul că este gratuit :).

CIPE conectează exact 2 mașini între ele. Versiunile mai noi de 1.5 folosesc un mecanism de chei publice/private pentru negocierea dinamică a cheilor de sesiune care vor cripta efectiv datele.

Homepage-ul CIPE este <http://sites.inka.de/sites/bigred/devel/cipe.html>

De aici se poate downloada programul, găsi un link către variante de Windows, documentație sau un faq. Pentru a îl face să funcționeze nu mai trebuie doar să Read The Fantastic Manual.



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

Big Brother Is Watching You



Tip articol: Feature • Redactor: Vlad Zotta

Echelon - [ech e lon] *substantiv* (1) o grupare de unitați și persoane. (2) rețeaua de supraveghere electronică a Agenției Naționale de Securitate (NSA) a Statelor Unite care interceptează majoritatea telefoanelor, fax-urilor și e-mail-urilor la nivel mondial, punându-le la dispoziția agențiilor celor cinci state membre ale alianței UKUSA.

Putină istorie

Succesul Aliatilor în al II-lea război mondial a fost datorat în mare parte modalităților de colectare și decodificare a mesajelor diplomatice și militare. La sfârșitul conflictului o nouă putere amenința Occidentul, Uniunea Sovietică. Agențiile de spionaj vestice aveau acum un alt inamic asupra căruia să-și îndrepte

ochii și urechile. Tot echipamentul de spionaj care va urma reprezintă punctul de pornire pentru cel mai mare sistem de spionaj construit vreodată de om, ECHELON.

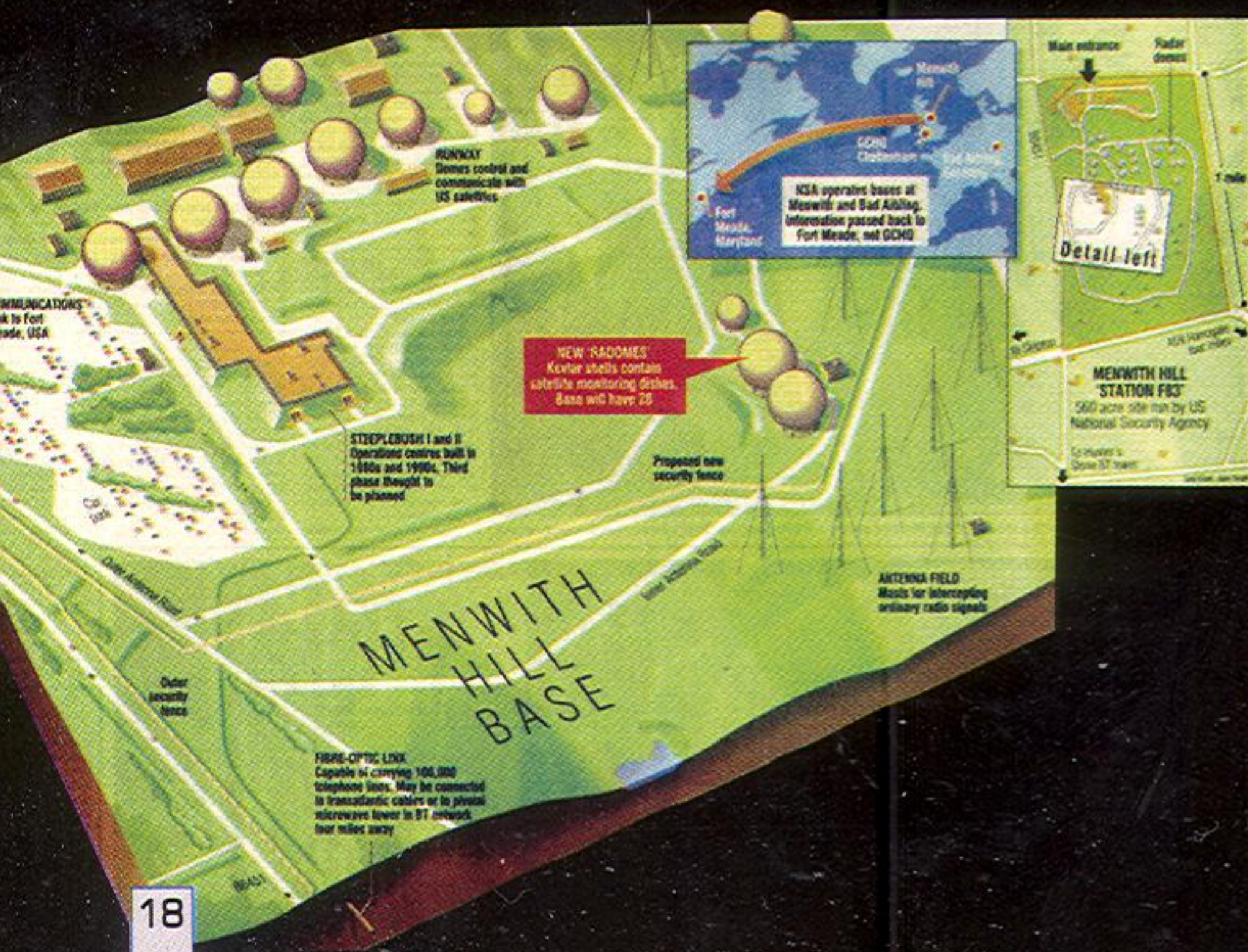
Originea rețelei, din punct de vedere diplomatic, este convenția UKUSA. Aceasta își are rădăcinile în alianța BRUSA COMINT (communications intelligence) formată în timpul celui de-al II-lea război mondial și ratificată pe 17 mai 1943 de Statele Unite și Regatul Unit. La câțiva ani după aceea se formează organizația Commonwealth SIGINT (security intelligence) ce a strâns laolaltă agențiile de spionaj din Regatul Unit, Canada, Australia și Noua Zeelandă. În 1947 ia naștere convenția UKUSA care stabilea exact relațiile dintre diverse compartimente SIGINT ale guvernelor implicate. În paralel Statele Unite încheie în mod direct convenții cu aceste state pentru a consolida UKUSA. Părțile semnatare ale UKUSA sunt Agenția de Securitate Națională a Statelor Unite și Centrul de Comunicații al Guvernului Regatului Unit. Agențiile partenere, avînd încheiate acorduri între ele dar și cu Statele Unite, au fost desemnate părți secundare ale convenției. În timp au mai aderat și alte state precum Germania, Japonia, Norvegia, Coreea de Sud și Turcia.

Reteaua ECHELON

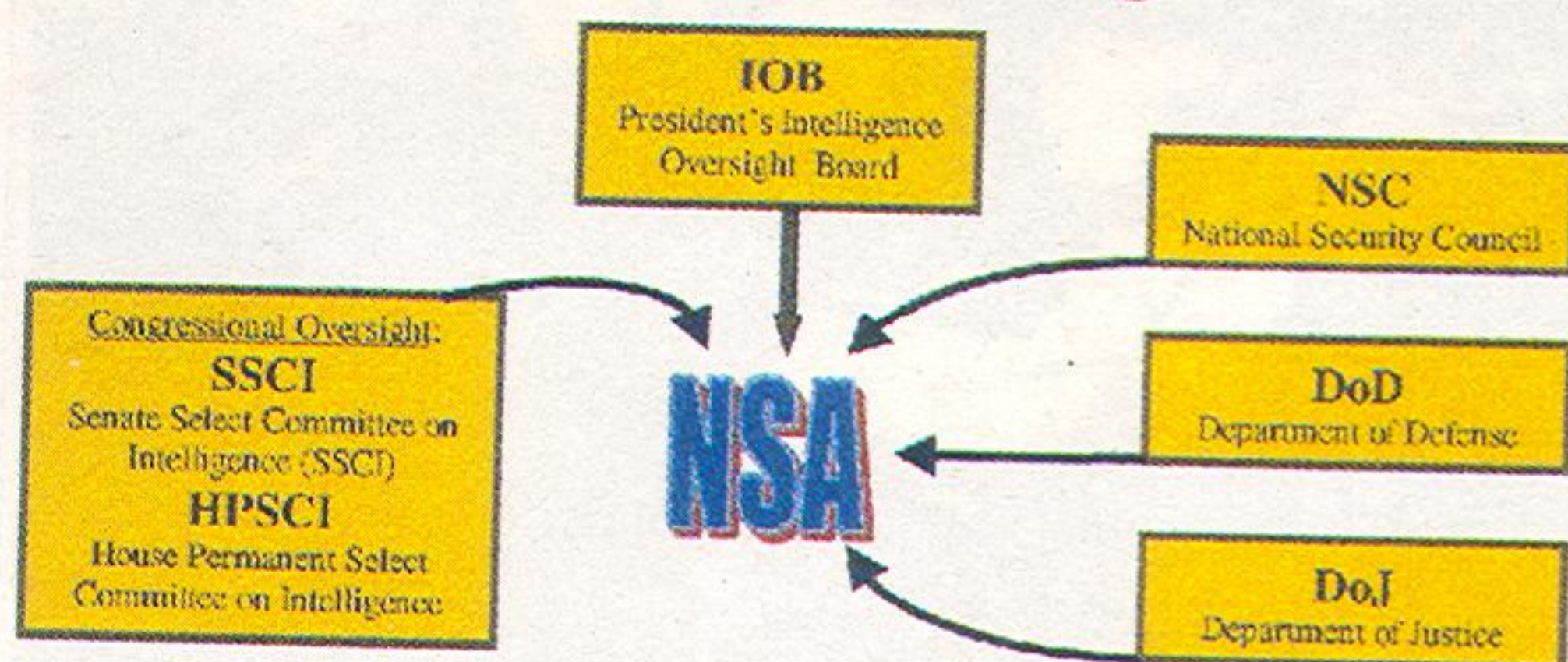
Vasta rețea creată de comunitatea UKUSA se întinde pe tot globul. Echipamentele NSA au în grijă supravegherea celor două continente americane, agenția britanică este responsabilă pentru Europa, Africa și Rusia la vest de munții Ural, cea din Australia colectează informații din Asia de sud-est și diverse arii din Pacificul de sud-vest și estul Oceanului Indian, Noua Zeelandă supraveghează Pacificul de sud iar în final Canada se ocupă cu interceptarea părții de nord a Rusiei și a Europei.

Coloana vertebrală a rețelei Echelon este alcătuită din masive centre la sol de colectare a informațiilor, centre direcționate către sateliții Intelsat și Inmarsat care sunt responsabili de o bună parte a comunicațiilor de telefon și fax între țări și continente. Cei douăzeci de sateliți Intelsat se ocupă în primul rând cu traficul civil și într-o mai mică măsură cu cel diplomatic sau guvernamental, aceasta fiind însă de cea mai mare importanță pentru agențiile UKUSA.

Inițial doar două centre s-au ocupat cu monitorizarea și anume Morewinstow în Anglia și Yakima în statul Washington. Mai târziu s-au adăugat Sugar Grove în Virginia de Vest, Geraldton în Australia, și Waihopa în Noua Zeelandă. Ceilalți sateliți sunt monitor-



Who Provides Oversight?



izați în principal din Menwith Hill, Anglia, din Shoal Bay în Australia, Leitrim în Canada, Bad Aibling în Germania și Misawa în Japonia. În general acești sateliți transportă comunicațiile rusești și regionale. Un aport major îl mai aduce și rețeaua de stații radio (Tangimoana în Noua Zeelandă sau Bamaga în Australia) localizate în principiu în interiorul bazelor militare precum și rețeaua de sateliți de spionaj a Statelor Unite. Centrele care coordonează acești sateliți sunt sub control exclusiv american în ciuda localizării lor în baze militare străine, dintre care cele mai importante sunt Menwith Hill din Anglia și Pine Gap din Australia.

Hardware-ul și software-ul pe care aceste centre le folosesc sunt adevărate minuni ale tehnicii. MAGISTRAND este unul din motoarele de căutare folosit la Menwith Hill de către Silkworth, un super-computer

construit de Lockheed Martin în scopul procesării informațiilor recepționate. Alte programe ar fi PATHFINDER, folosit pentru a căuta anumite cuvinte din interiorul mesajelor, VOICECAST, folosit în recunoașterea vocală, OASIS pentru transformarea semnalelor audio în text sau FLUENT care dă posibilitatea unui operator să efectueze o căutare într-o limbă și să obțină ca rezultate documente stocate într-o altă limbă, total necunoscută lui și care ulterior sunt traduse în limba în care s-a efectuat căutarea. Se crede că cel puțin un milion de mesaje sunt interceptate la fiecare 30 de minute. Toate sunt filtrate iar cele care conțin anumite cuvinte cheie sunt înregistrate pentru o analiză ulterioară. În fiecare zi analiștii studiază rezultatele din ziua precedentă. Odată analizate, decodificate și traduse, acestea sunt compilate în

rapoarte care sunt traduceri complete ale mesajelor recepționate, în rezumate care redau ideea principală a unei întregi serii de mesaje sau combinații între acestea două. Toate aceste documente sunt apoi clasificate în funcție de importanța lor și trimise către celelalte agenții prin intermediul rețelei globale de comunicații a UKUSA denumite PLATFORM.

Pozitia oficiala a NSA

Într-un comunicat al NSA datînd din 24 Februarie 2000 se afirmă că „agenția operează în deplină concordantă cu standardele etice, legale și constituționale ale Statelor Unite în legătură cu protecția drepturilor cetățenilor americani. Angajații acestei agenții cunosc și se conformă acestor standarde și o activitate de supraveghere extrem de strictă, din cinci direcții diferite, asigură respectarea acestora.” Cu toate acestea comunicatul afirmă că nu poate să confirme, dar nici să nege existența anumitor operații. În acest moment NSA este o agenție civilă în cadrul Departamentului pentru Apărare ale cărei misiuni sunt furnizarea de informații către agențiile guvernamentale americane și securitatea sistemelor informatice ale acestui departament.



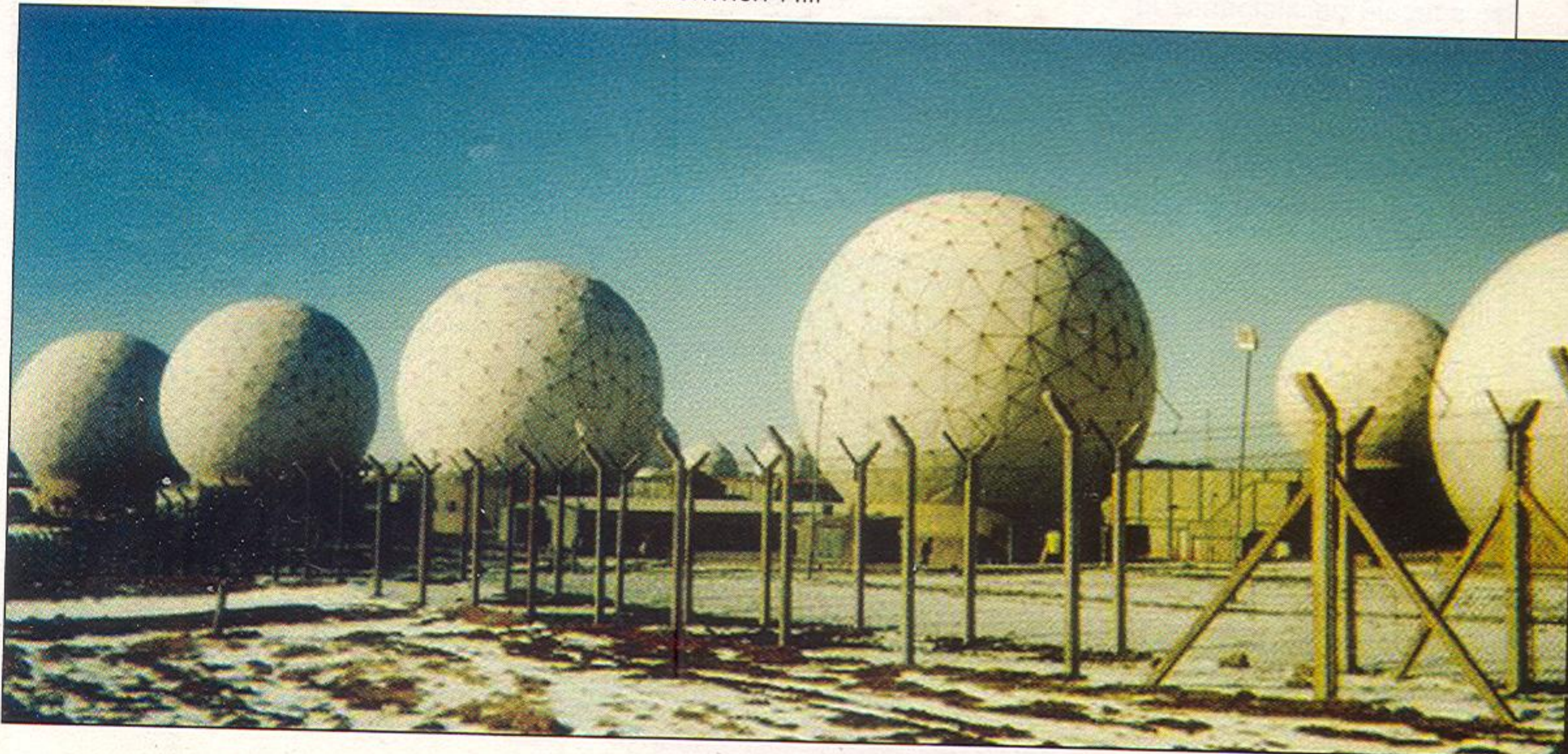
National Security Agency

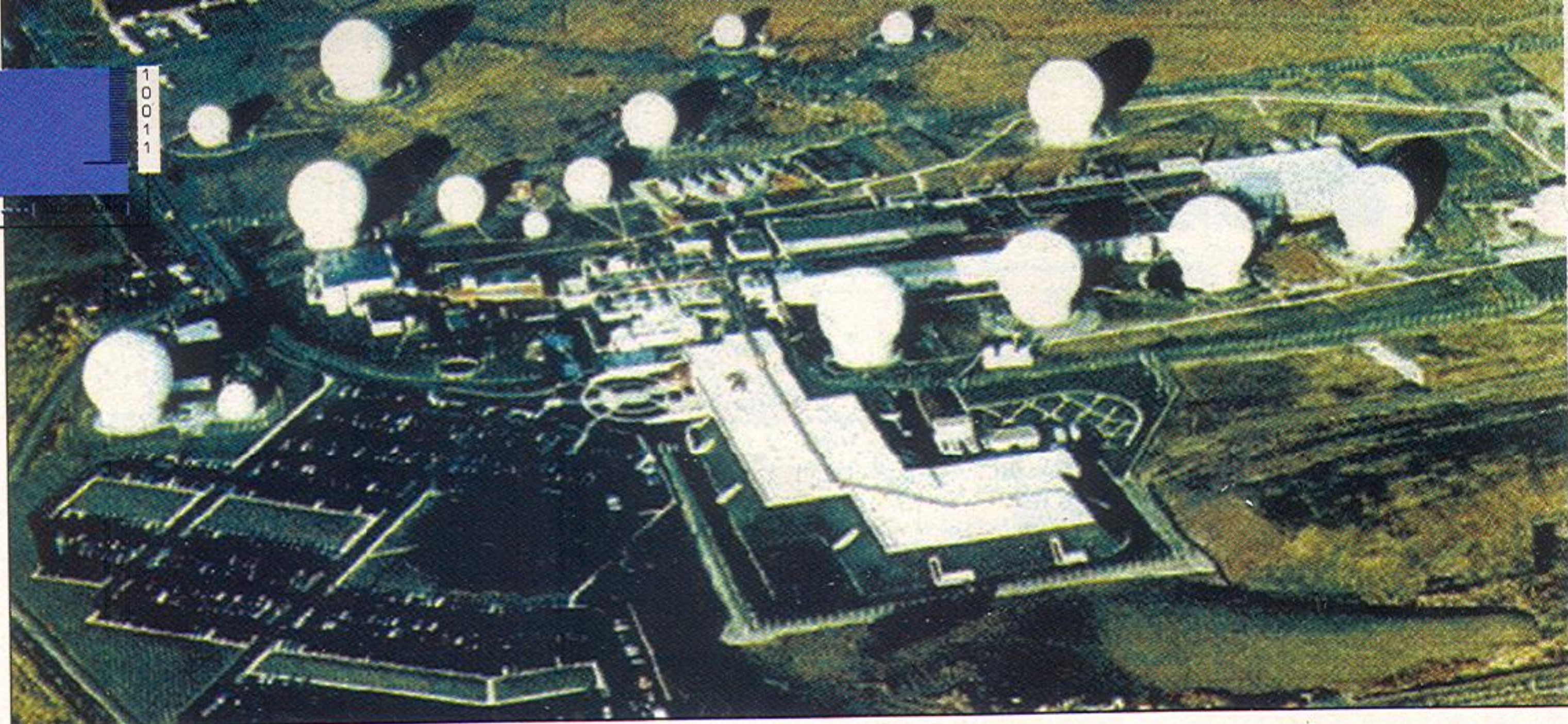
Agentia de Securitate Nationala a Statelor Unite (NSA)

Președintele Harry Truman a înființat NSA în 1952 printr-o directivă rămasă secretă până astăzi. Guvernul Statelor Unite nu a confirmat existența agenției până în 1957. Misiunea agenției era atunci de a coordona informațiile și de a asigura securitatea comunicațiilor. Mai târziu, respectiv în 1984 și 1988, președintele Ronald Reagan a adăugat securitatea sistemelor de informații și pregătirea în securitatea operațiilor. O lege în 1986 a însărcinat agenția cu suportul Departamentului de Apărare (DoD) în ceea ce privește operațiile de luptă.

Avînd centrul în Fort George Meade, NSA cumulează cel mai invidiat echipament și personal din întreaga lume. Rolul său este în primul rând acela de a crea noi metode de supraveghere și noi tehnici de spargere a codurilor, iar în al doilea rând, acela de organizare și coordonare a agențiilor partenere, asigurîndu-le pregătirea și echipamentul necesar pentru interceptarea, procesarea și analiza enormei cantități de informație.

O parte din giganticele antene ale centrului Menwith Hill





Centrul Menwith Hill - vedere din elicopter

- www.echelon.wiretapped.net/
- www.public.srce.hr/1mprofaca/echelon01.html
- www.nsa.gov
- www.dsd.gov.au/
- www.gchq.gov.uk/
- cryptome.org/
- www.fas.org/irp/nsa/nsafacil.html
- www.fas.org/irp/facility/pine_gap.htm
- www.tscm.com/cseukusa.html
- caq.com/Caq55EconIntel.html
- www.attrition.org/attrition/keywords.html
- www.fas.org/spp/military/program/sigint/vortex2.htm
- www.fas.org/spp/military/program/sigint/androart.htm

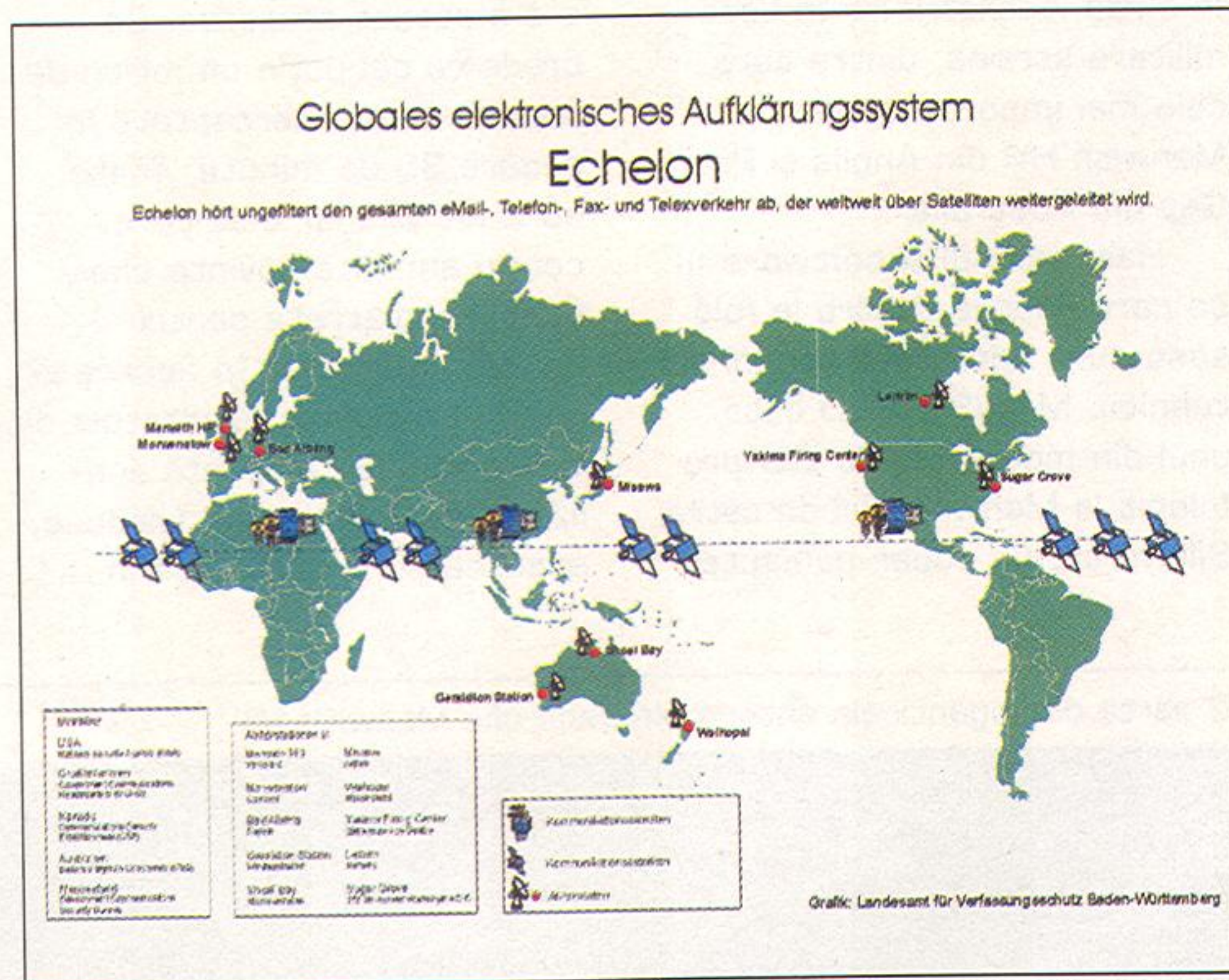
Pozitia comitetului temporar al Parlamentului European in legatura cu sistemul de interceptare ECHELON

Pe 24 mai 2001 a fost publicat pe Internet un document de 92 de pagini al comitetului temporar al Parlamentului European alcătuit pe 4 mai a.c. Acesta afirmă că un sistem pentru interceptarea comunicațiilor există și că operează prin efortul comun al Statelor Unite, Regatului Unit, Canadei, Australiei și Noii Zeelande și că nu există nici o îndoială în acest sens. Nu există nici o dovadă că numele acestuia este ECHELON, însă ceea ce este mult mai important este că acesta interceptează comunicații private și comerciale, nu militare cum afirmă coordonatorii săi. Analiza a scos la iveală totuși faptul că rețeaua nu este atât de vastă pe cât se crede și că posibilitățile acesteia sunt limitate deoarece o mare cantitate de informație este transmisă prin comunicații radio și cablu iar statele participante la ECHELON au acces numai la o parte din acestea. În legătură cu posibilitatea existenței altor sisteme de interceptare docu-

mentul arată că singurele țări capabile din punct de vedere geografic și financiar să controleze așa ceva sunt Franța și Rusia. În final acesta prevede două scenarii, și anume folosirea acestuia în temeiul legii sau folosirea abuzivă concretizată în spionarea competitorilor europeni, folosire care încalcă drepturile personale ale cetățenilor Uniunii Europene, legea concurenței și chiar însăși conceptul de Piață Unică.

Concluzii

Acest articol reprezintă o simplă însumare a unor informații publice, disponibile pe Internet la adresele din stânga paginii și în nici un caz nu încearcă să convingă sau să influențeze pe nimeni în legatură cu existența sau inexistența, validitatea sau nevaliditatea informațiilor de mai sus. Fiecare va trage concluziile pe care le crede de cuviință. Eu nu voi trage nici una, cel puțin nu public. Nu încă. :) P.S. Va urma.



Ku-Band Spot 1 Beam Peak up to 52.0 dBW

Ku-Band Spot 2 Beam Peak up to 52.2 dBW

Ku-Band Spot 3 Beam Peak up to 50.6 dBW (73W)

CONTROLLED AREA
 Parking Lots are under Video Surveillance & Patrolled by US Government Police

Harta rețelei de supraveghere electronică Echelon

GHIDUL COMERCIAL al BUCUREȘTIULUI

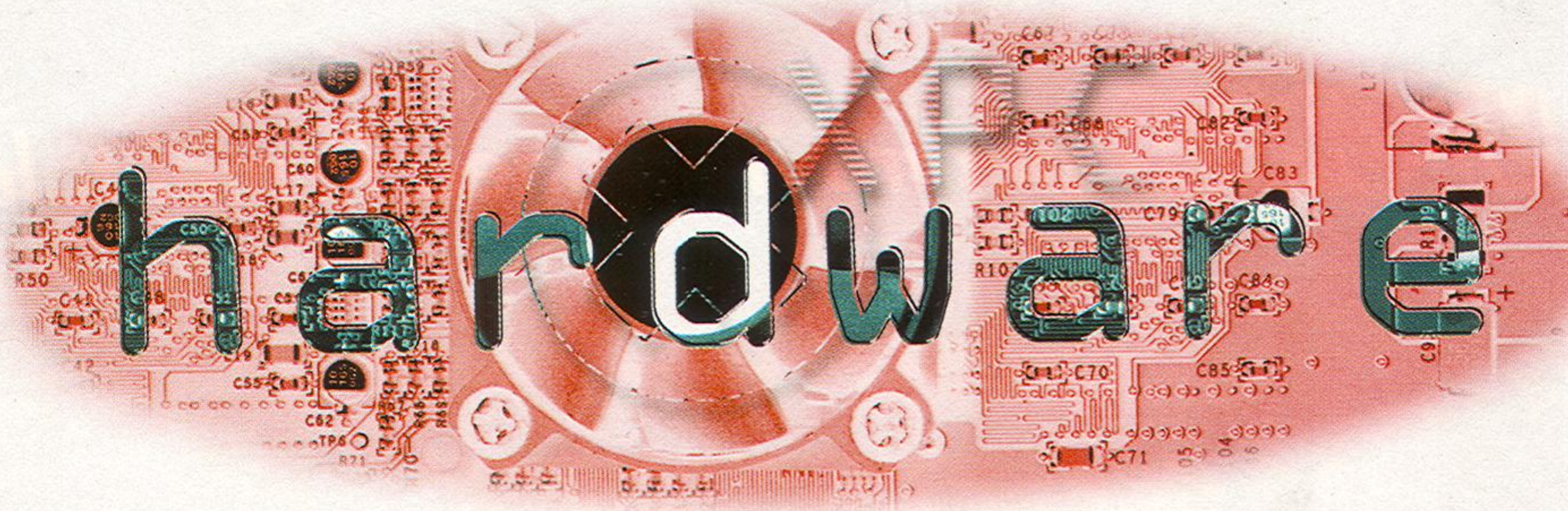
un **UP-GRADE** pentru imaginea firmei tale



 **NIKAN**

TEL.: 210.75.00

WWW.GHIDCOMERCIAL.RO



Pe scurt

Motorola va folosi tehnologia Memory Stick

Compania Motorola, principalul producator de microprocesoare pentru handheld computers (PDA), a anuntat semnarea unui acord cu Sony, pentru licențierea tehnologiei Memory Stick. Memory Stick Media este un dispozitiv de mici dimensiuni folosit pentru stocarea de date în format electronic. Integrarea acestei tehnologii va permite interconectarea și transferul de date între diverse produse: calculatoare, camere foto și video digitale, PDA-uri sau telefoane mobile inteligente.

www.sony.com



UN TELEFON INCREDIBIL DE SUBȚIRE

Samsung "microscopic"

Cel mai nou gadget de la Samsung este un telefon celular care e mai subțire de un centimetru. Compania afirmă că noul model pliant, de abia lansat în Coreea de Sud, este cel mai subțire telefon mobil care există în momentul de față pe planetă. Denumit SPN-N2000, mobilul are un display ce poate afișa până la 8 linii de text și încorporează cel mai nou micro-browser pentru internet.

Detalii: www.samsung.com



SEMNE BUNE ANUL ARE

Apar primele sisteme cu procesor Itanium

Compania IBM a anunțat deja primele sisteme bazate pe Itanium: 160 de sisteme IBM eServer și stații de lucru IntelliStation, care vor forma un supercluster LINUX (cu o performanță de 1 trilion de calcule pe secundă) la Centrul Național pentru Aplicații de Supercalcul (NCSA) din SUA. Procesoarele Itanium vor echipa și noile sisteme ale Fujitsu Siemens Computers: PRIMERGY N4000 (server cu 4 cai de procesare) și stația de lucru CELESIUS 880 (cu 2 procesoare).

Detalii: www.ibm.com



MONITORE IMENSE

Nec 61" cu plasma

Eforturile de cercetare ale marilor firme par a nu fi stopate de prețurile mari ale produselor bazate pe ultimele descoperiri. Este și cazul firmei NEC, care a produs un monitor cu plasmă, având diagonala de 61", PlasmaSync 61MP1. Caracteristicile sunt pur și simplu incredibile: rezoluție nativă XGA 1365x768, picture-in-picture display, split-screen, procesare de semnal HDTV. Acesta va fi disponibil din luna Iulie 2001, prețul nemaivând nevoie de nici un alt comentariu: 28000 \$.

Detalii: www.nec.com



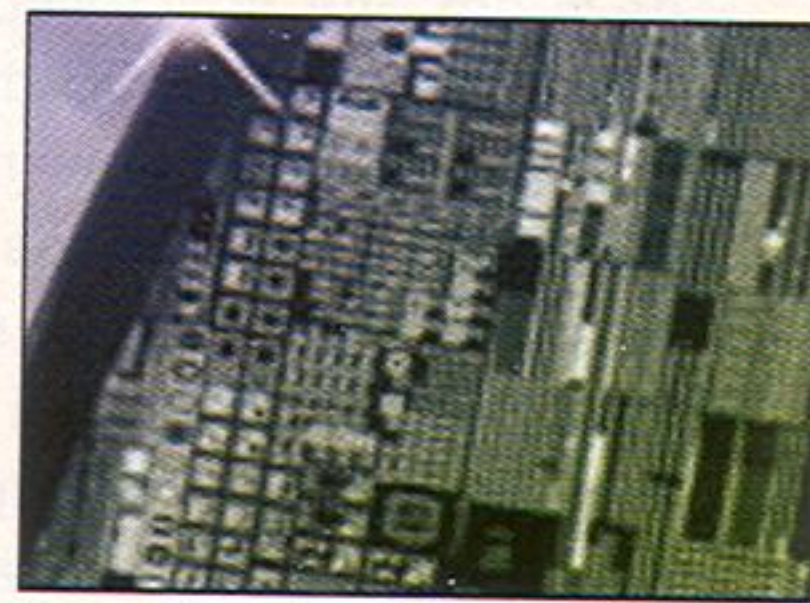
DACĂ NU SE POATE MAI COMPACT, ATUNCI SE GĂSESC ALTE SOLUȚII

Chip-uri mai rapide de la IBM

Departamentul lor de micro-electronică a pus la punct o nouă tehnologie de realizare a chip-urilor. Tehnica impune adăugarea unui strat special de silicon-germaniu deasupra chip-ului pentru a mări eficiența tranzistoarelor sale. În felul acesta vor crește cu 35 % performanțele procesoarelor PowerPC high-end utilizate în servere, pe de o parte, iar pe de altă parte se va reduce consumul chip-urilor folosite în dispozitivele handheld.

Primele chip-uri de acest gen vor fi integrate în servere IBM în jurul anului 2003 și vor fi capabile de viteze între 4 și 5 GHz. Aceste îmbunătățiri vor oferi servere-lor IBM mai multă putere de procesare a sarcinilor legate de tranzacțiile din domeniul e-commerce și transferuri de conținut web în general. De asemenea tehnica va oferi posibilitatea producerii de chip-uri pentru device-uri handheld care vor avea performanțe de ordinul gigahertz-ilor

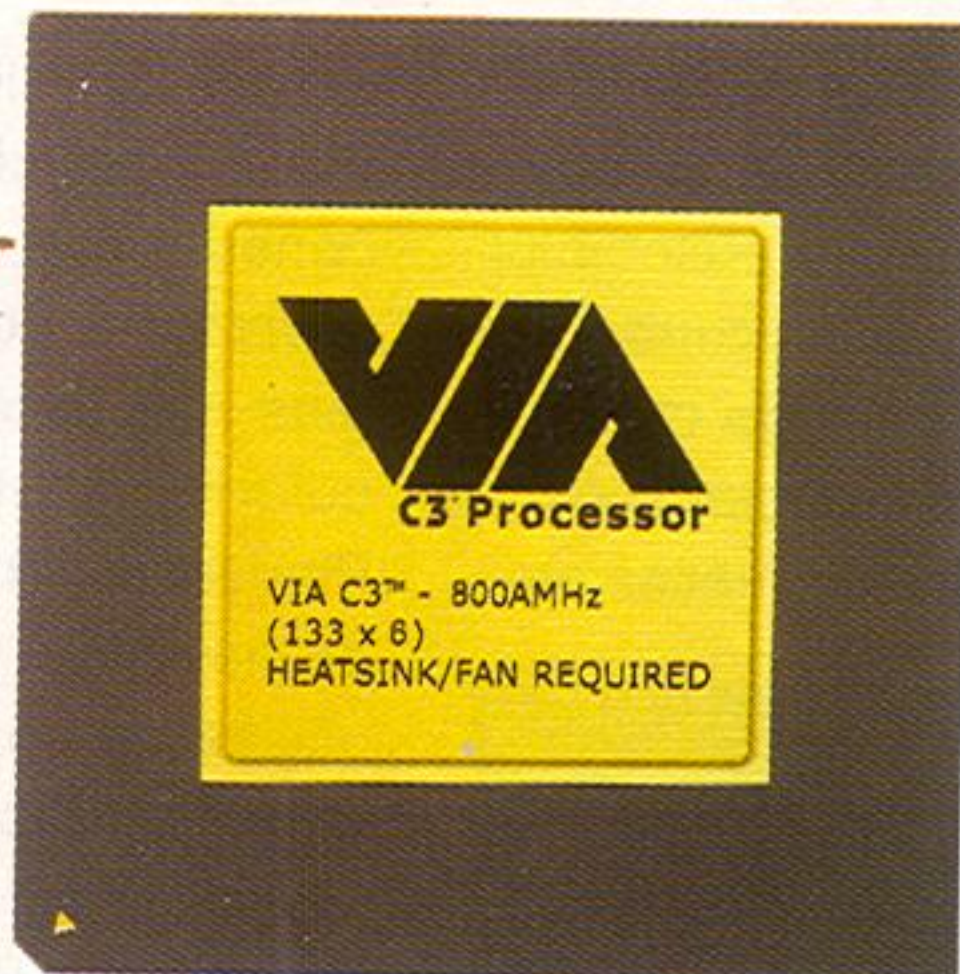
la un consum de numai jumătate de watt. Astfel aceste device-uri vor putea dispune de interfețe comandate vocal ceea ce va însemna o comunicare mai facilă a consumatorilor cu computerele din rețele.



VIA TECHNOLOGIES ISI ONOREAZA ANGAJAMENTELE PE TERMEN LUNG

Code name: Ezra - VIA lansează noul C3

Compania Via Technologies a prezentat în cadrul expoziției Computex 2001 de la Taipei (Taiwan) o nouă versiune a procesorului Cyrix 3. Cunoscut acum și sub numele de Ezra, acesta este primul microprocesor din lume care va fi fabricat în tehnologie de 0.13 microni. Această tehnologie va permite un consum mai mic de energie, o



disipare eficientă a căldurii și un înalt nivel de performanță. Cu același prilej a fost lansată versiunea mobilă a procesorului C3, cu frecvențe începând de la 800 MHz. VIA speră astfel să pătrundă cu succes și pe piața calculatoarelor portabile. Acest procesor se va găsi și la noi prin distribuitorul său K-Tech Computers.

Detalii: www.viatech.com

CALCULATOARE CU GREUTATE SI LA PROPRIU SI LA FIGURAT

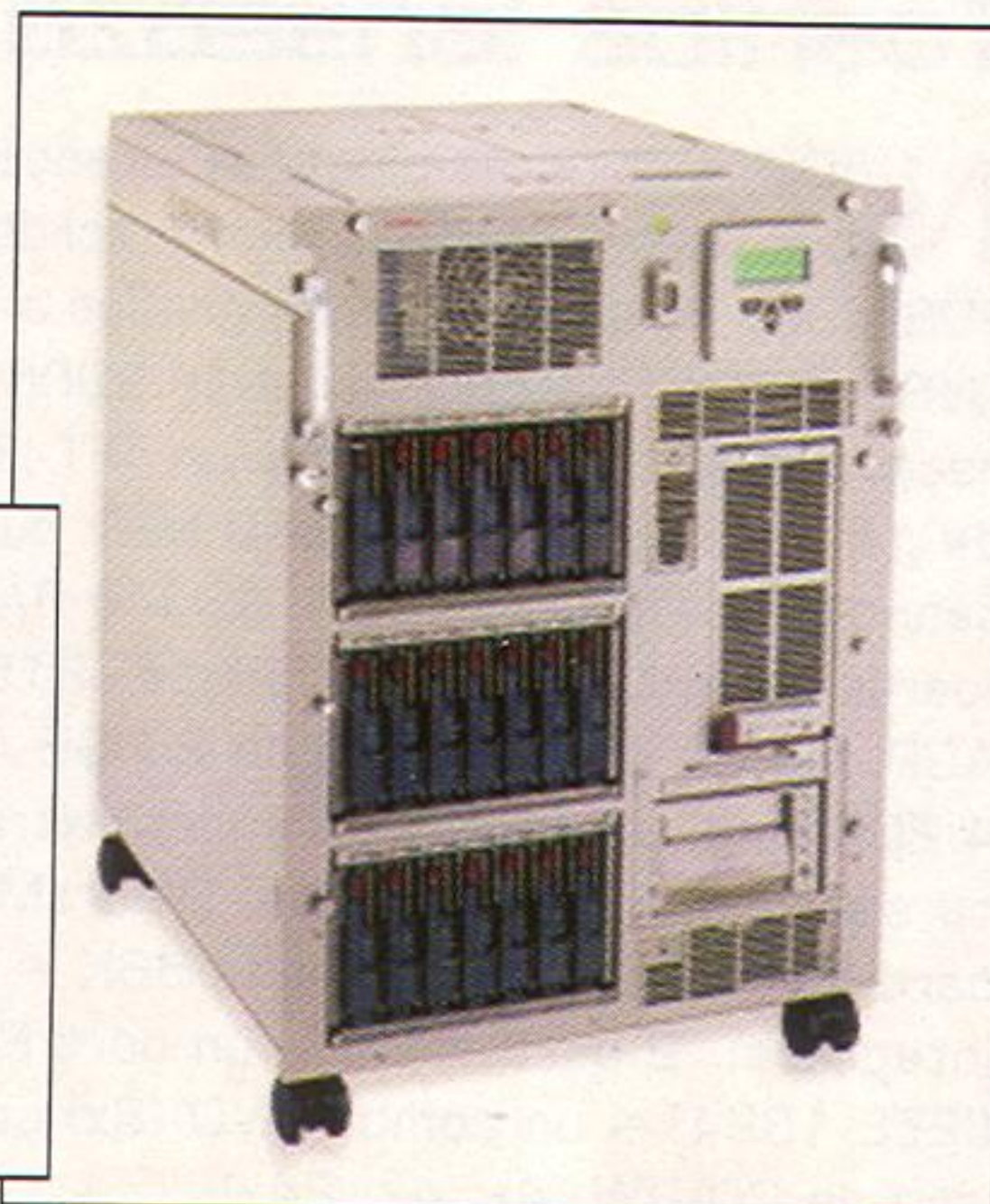
Compaq lansează serverele ProLiant DL760 și ProLiant ML750

COMPAQ, lider pe piața de servere cu 8 procesoare, a anunțat lansarea unor noi modele de servere din seria ProLiant, DL760 și ML750.

ProLiant DL760 este primul server care încorporează tehnologia PCI-X I/O pentru arhitectura Profusion.

Serverul încorporează 8 proce-

soare Intel Xeon, urmând ca acestea să echipeze în viitor întreaga familie de servere ProLiant ML și DL.



Detalii: www.compaq.com

Pe scurt

Sisteme eServer IBM mai rapide ca servere Sun
IBM a anunțat recent că sistemele sale eServer sunt mai rapide cu 56 de procente decât serverele Sun, în domeniul performanțelor software Java. Testele realizate pe sisteme cu 4, 8, 12 și 24 de procesoare care măsurau performanțele software Java au demonstrat superioritatea IBM. Un raport benchmark public - SPECjbb2000 - pe partea de Java a arătat că un IBM eServer p620 reușește 25.087 operații / secundă depășind un system Sun 420R.
www.ibm.com

Bluetooth Card

Palm se grăbesc să ofere conexiuni wireless dispozitivelor lor aliniindu-se la standardul Bluetooth. Noul card - de dimensiunea unui timbru poștal - va permite modelelor M500 și M505 conectarea la alte dispozitive, inclusiv telefoane mobile, fără a mai fi nevoie de cabluri. Tehnologia Bluetooth utilizează unde scurte radio iar card-ul a fost produs de Toshiba și costă 150 \$.

www.bluetooth.com

Pe scurt

Tehnica în slujba vieții

Un supercalculator SGI Origin 3000 Series a fost recent instalat într-unul din laboratoarele de la National Oceanic and Atmospheric Administration din Princeton pentru a-i ajuta pe cercetători în supravegherea fenomenelor atmosferice grave. Cercetătorii de la NOAA speră ca acest calculator să îi ajute la pregătirea din timp a populației pentru eventualele uragane și furtuni din viitor, evitându-se astfel pierderile de vieți omenești.

RAMBUS continuă... va reuși?

În ciuda faptului că Intel încurajează suportul pentru alte tipuri de memorie (DDR, SDRAM) destinate procesoarelor Pentium 4, Rambus a anunțat noi tipuri de module RIMM; viteza de transfer a datelor va ajunge până la 9,6 GB/s în 2005, cu o frecvență de lucru de 1066 și 1200 Mhz. Performanțele vor fi cu 50% mai mari decât ale actualelor module PC800, susțin reprezentanții companiei. Samsung, Toshiba și Elpida și-au anunțat deja intenția de a sprijini acest proiect.

TELEVIZOARE PORTABILE CA ÎN FILMELE SF

Premiera video color pe celular

Samsung, prima corporație care a scos pe piață un sistem CDMA, a scos la vânzare primul telefon mobil de tip cdma2000 1x ce are posibilitatea de a recepționa imagini video color. Dispozitivul suportă formate VOD (video-on-demand), AOD (audio-on-demand) precum și alte funcții complexe pentru servicii gen IMT-2000. Vine dotat cu un TFT-LCD de 5 cm., ce poate reproduce imagini în mișcare, în 200.000 de nuanțe diferite; poate transmite și primi date text în mod wireless, la 14.4 Kbps. Are integrate un decoder MPEG4 și un stereo player. Poate afișa 12 linii de text și oferă o claritate a imaginii superioară majorității versiunilor în alb-negru care există actualmente. Memorează până la 2.400 de numere și

folosește o zonă separată pentru încărcarea clip-urilor video. Evident, poate fi conectat la un PC, pentru download de icon-uri, imagini și sonerii personalizate.

Detalii: www.samsung.com



V-AU OBOSIT OCHII?

La orizont se-ntrezaresc monitoare mai bune

O tehnologie foarte nouă - OLED (organic light-emitting diodes) - bazată pe efectul de electro-luminiscentă, bate la ușă. Principiul de funcționare este următorul: un curent electric traversează anumite tipuri de materiale organice ce emit lumină. E suficient să clădești un 'sandwich' din astfel de materiale

- între doi electrozi - și ai obținut un: DISPLAY. Tehnologia OLED are avantajele unui consum mai redus de energie față de LCD, ușurință și costuri reduse în producție, imagine mai strălucitoare, saturație mai bună a culorilor și un unghi vizual mai cuprinzător. Pioneer a lansat deja în Japonia un dispozitiv de navigație radio pentru autoturisme, ce utilizează un ecran OLED de 65 x 256 pixeli, și este utilizat pentru afișarea condițiilor de trafic. Motorola a dotat telefonul Timeport P8767 cu un display OLED, la debutul său în aceeași țară, în septembrie anul trecut. Iar Seiko plănuiește pentru 2002 un telefon cu afișare full-color video în sistemul OLED.

Detalii: www.oled.com

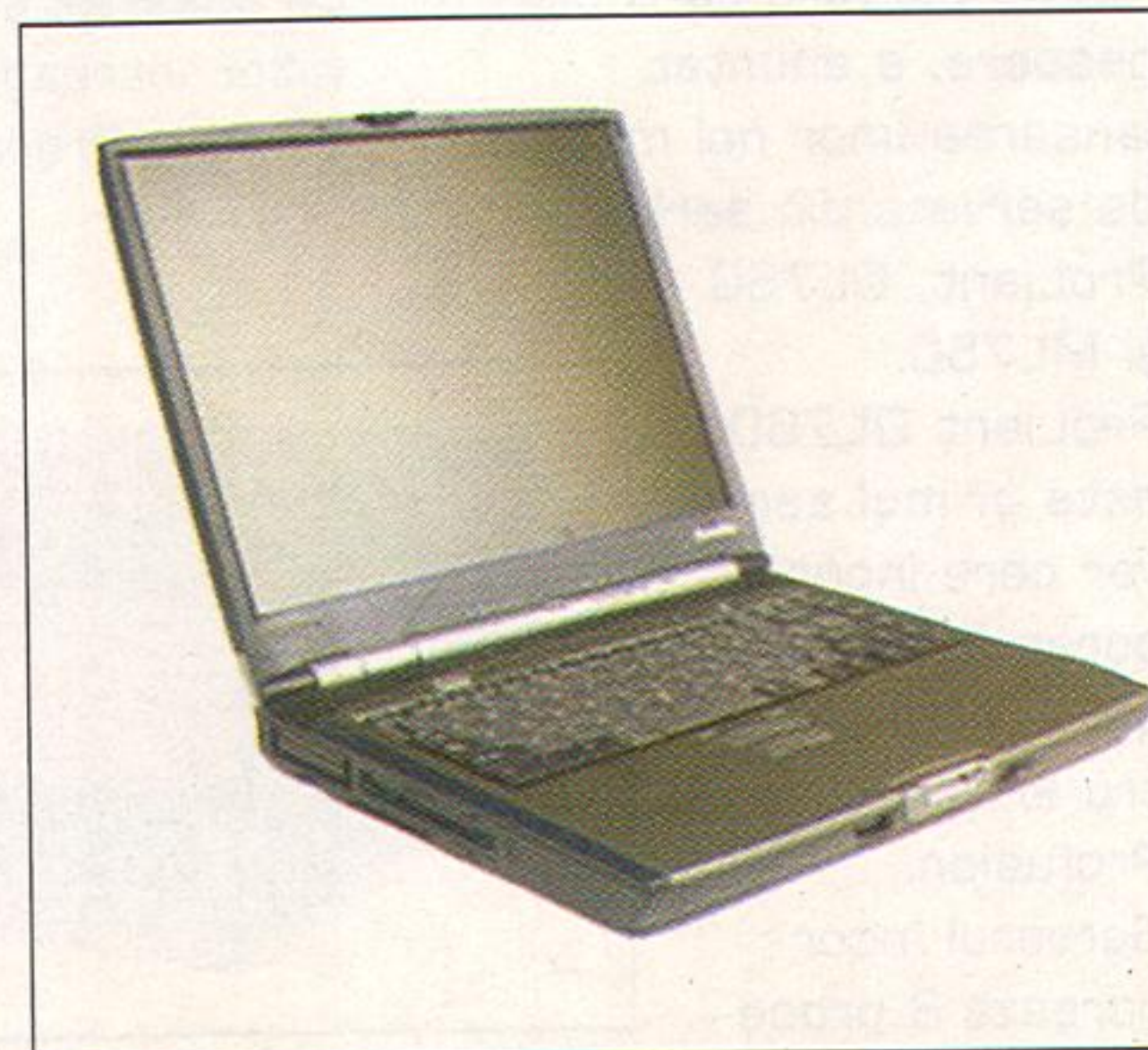


CU AJUTOR DE LA NVIDIA - GeForce2Go,

Toshiba lanseaza un nou satelit pe orbita

NVIDIA a decis să aleagă și direcția notebook-urilor, printr-o alianță solidă cu TOSHIBA. Pe lângă puterea grafică a lui GeForce2Go, laptopul Satellite 2805-S402 - recent lansat pe piață - are un TFT LCD color de 15", un procesor P3 850 MHz cu tehnologie w/SpeedStep, 128 MB RAM, un foarte recent chipset de la Intel i815EM, 4x AGP, UDMA IDE, un hard de 20 GB ATA66 la 4.200 rpm, un suport de sunet extraordinar cu subwoofer de la Yamaha, SmartMedia card slot integrat, modem la 56K + ethernet integrate, 2 porturi USB, un port FireWire (IEEE 1394) și un combo DVD (8x) cu capacitate de CD-RW (4x, 4x, 24x).

Detalii: www.toshiba.com



PENTRU TOATE EXISTĂ CÂTE O SOLUȚIE

Plăci de bază pentru Athlon MP

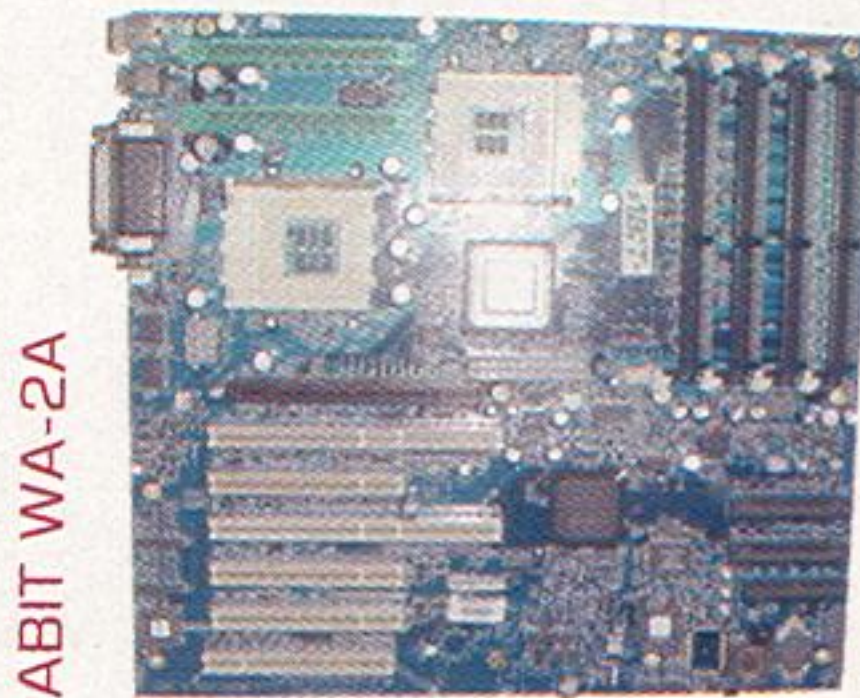
AMD și-a făcut intrarea și pe piața de servere, lansând la începutul lunii iunie procesorul Athlon MP. Și, cum procesor fără placă de bază nu se poate, GigaByte a prezentat în cadrul

Computex prima placă de bază multiprocesor pentru Athlon MP, GA-7DPXDW. Aceasta are la bază chipsetul AMD-760MP (266 MHz FSB), suportă 2 procesoare, memorie DDR PC2100 (4 sloturi, maxim 4 GB). De asemenea, placa dispune de

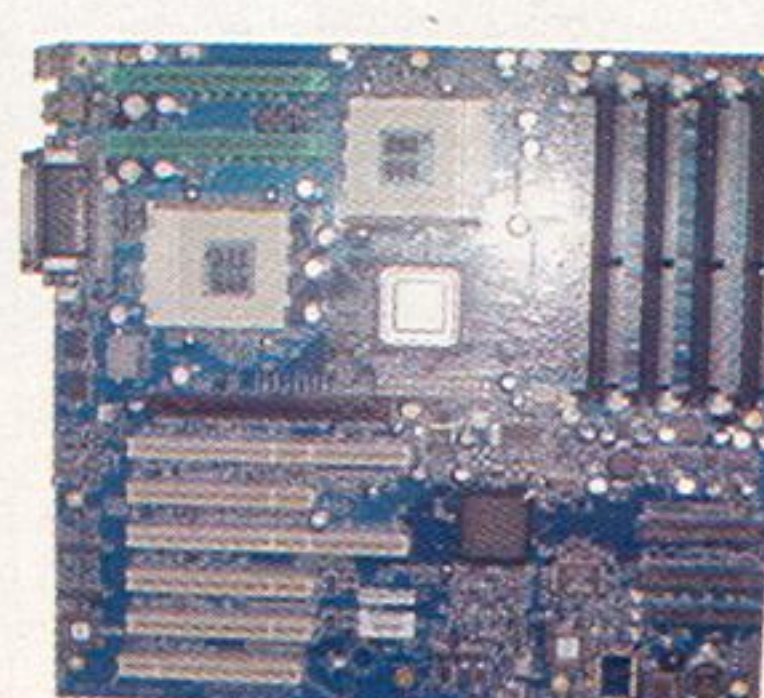
6 PCI, 1 AGP Pro, Intel 82559 LAN și controller RAID Promise 20256/20267 pentru IDE RAID 0,1,0+1. ABIT a anunțat de asemenea o placă dual-procesor pentru

Athlon MP, WA-2A, cu caracteristici asemănătoare (maxim 4 GB PC2100, controller Ethernet 10/100 MBs, AGP Pro).

Detalii: www.amd.com



ABIT WA-2A



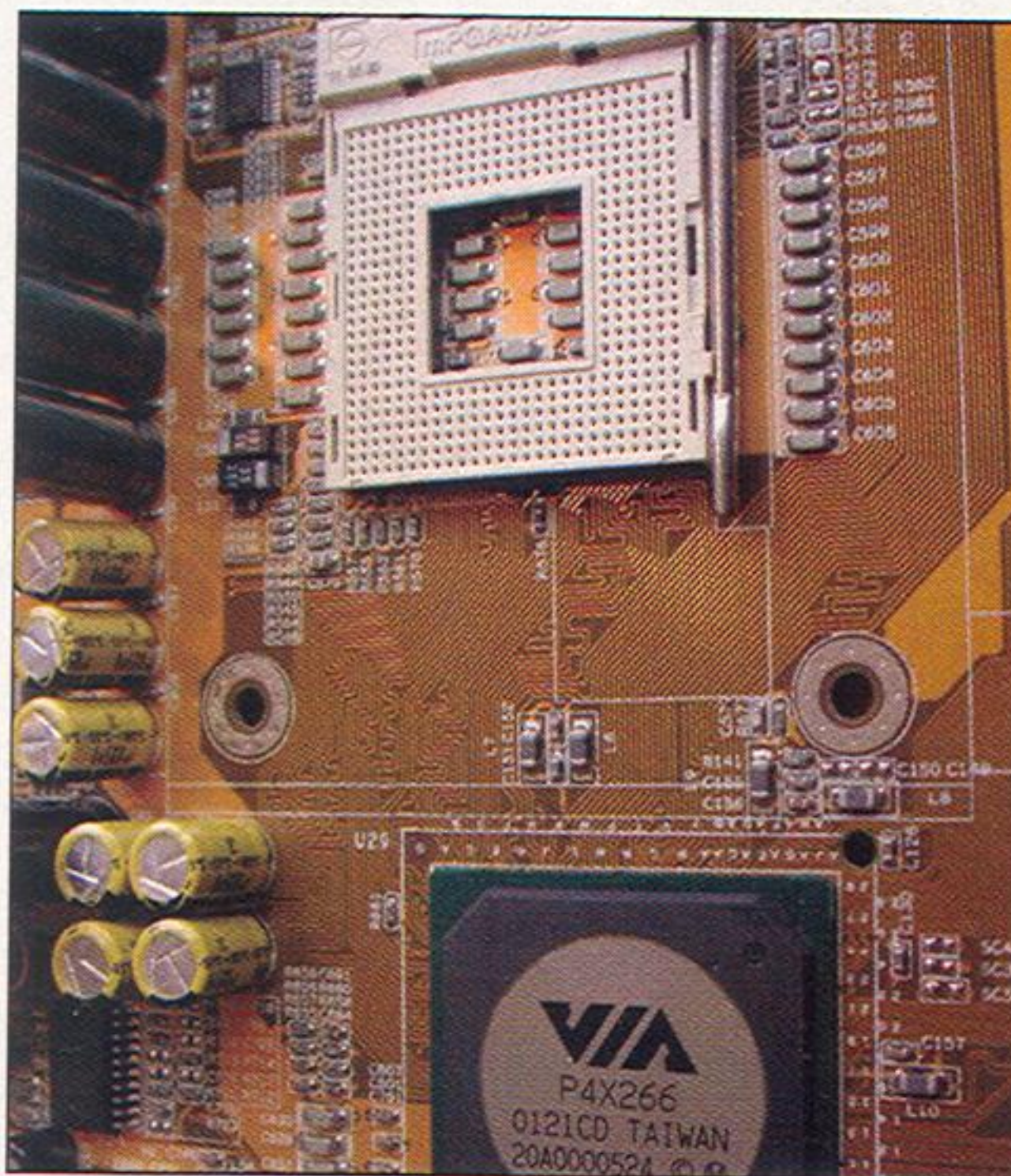
GIGABYTE GA-7DPXDW

VIA SE OPUNE ÎN CONTINUARE INTRODUCERII MEMORIEI RAMBUS

Primul chipset Pentium 4 cu suport pentru DDR

VIA este primul producător, după Intel, care anunță un chipset pentru procesoarele Pentium 4. Noutatea pe care o aduce acest procesor este suportul pentru memorie DDR, mult mai ieftină în prezent decât memoria RDRAM. Aceasta ar fi putea fi o lovitură fatală pentru RAMBUS, dar, în același timp, Intel ar putea recupera terenul pierdut în fața AMD. VIA susține că, în testul efectuat, P4 cu chipset X266 cu DDR a depășit un P4 cu chipset Intel 850 și RDRAM cu aproximativ 8%. VIA anunță prezența pe piață a acestui chipset în luna august, în ciuda faptului că încă nu deține licență pentru bus-ul P4. O alternativă la acest chipset ar putea fi chipsetul SiS645 anunțat cu suport pentru DDR și SDRAM.

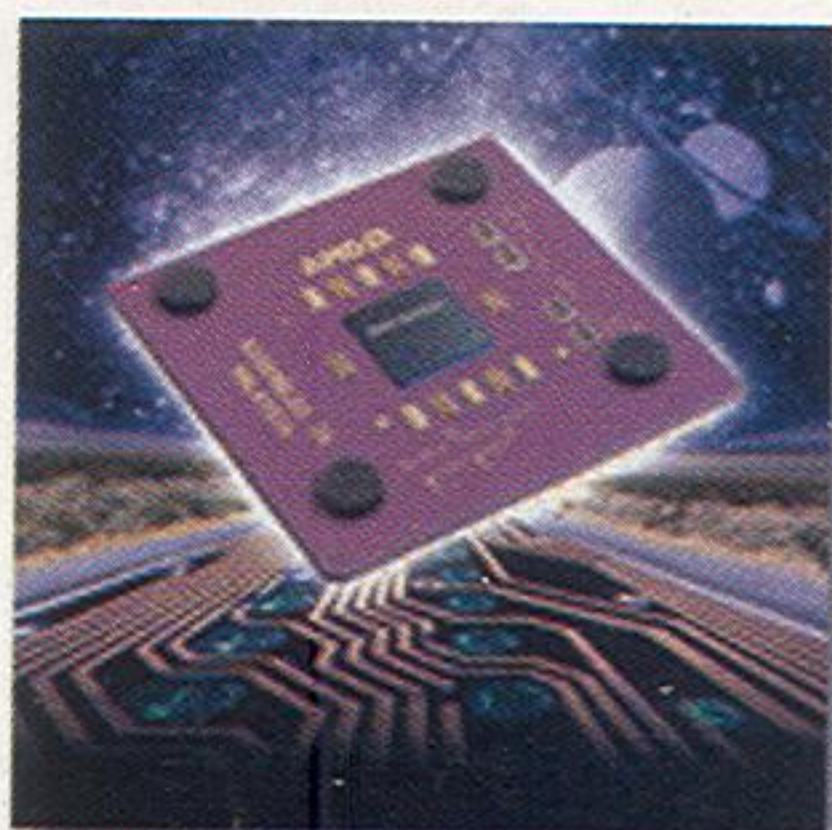
Detalii: www.viatech.com



A FI SAU A NU FI, ACEASTA ESTE ÎNTREBAREA...

Cel mai puternic procesor pentru PC-uri?

AMD continuă lupta pentru supremație, lansând pe piață două noi procesoare Athlon și Duron, la frecvențe de 1.4 GHz, respectiv 950 MHz, ambele cu suport pentru memorie DDR. Testele efectuate plasează Athlon-ul 1,4 GHz pe locul întâi, surclasând Pentium-ul la 1.7 GHz cu 40%, noul Duron



Detalii: www.amd.com

surclasând de asemenea rivalul Celeron de la Intel cu 30%, susțin oficialii companiei. Procesorul Athlon va fi disponibil în două variante, cu FSB-ul de 200 sau 266 MHz, primele sisteme echipate cu acest procesor urmînd să fie produse de Compaq, Hewlett Packard și NEC.

Pe scurt

Lansare unitate DVD ROM 25x

Afreedy, o firmă renumită pe piața IT internațională, a lansat în cadrul Computex una din cele mai rapide unități DVD existente: viteza de citire a discurilor DVD este 25x, iar a CD-urilor obișnuite, 100x. Această performanță este dată de folosirea tehnologiei True-X de la Zen Research. Secretul constă în folosirea mai multor raze laser care citesc simultan mai multe track-uri.

Pentium III revine

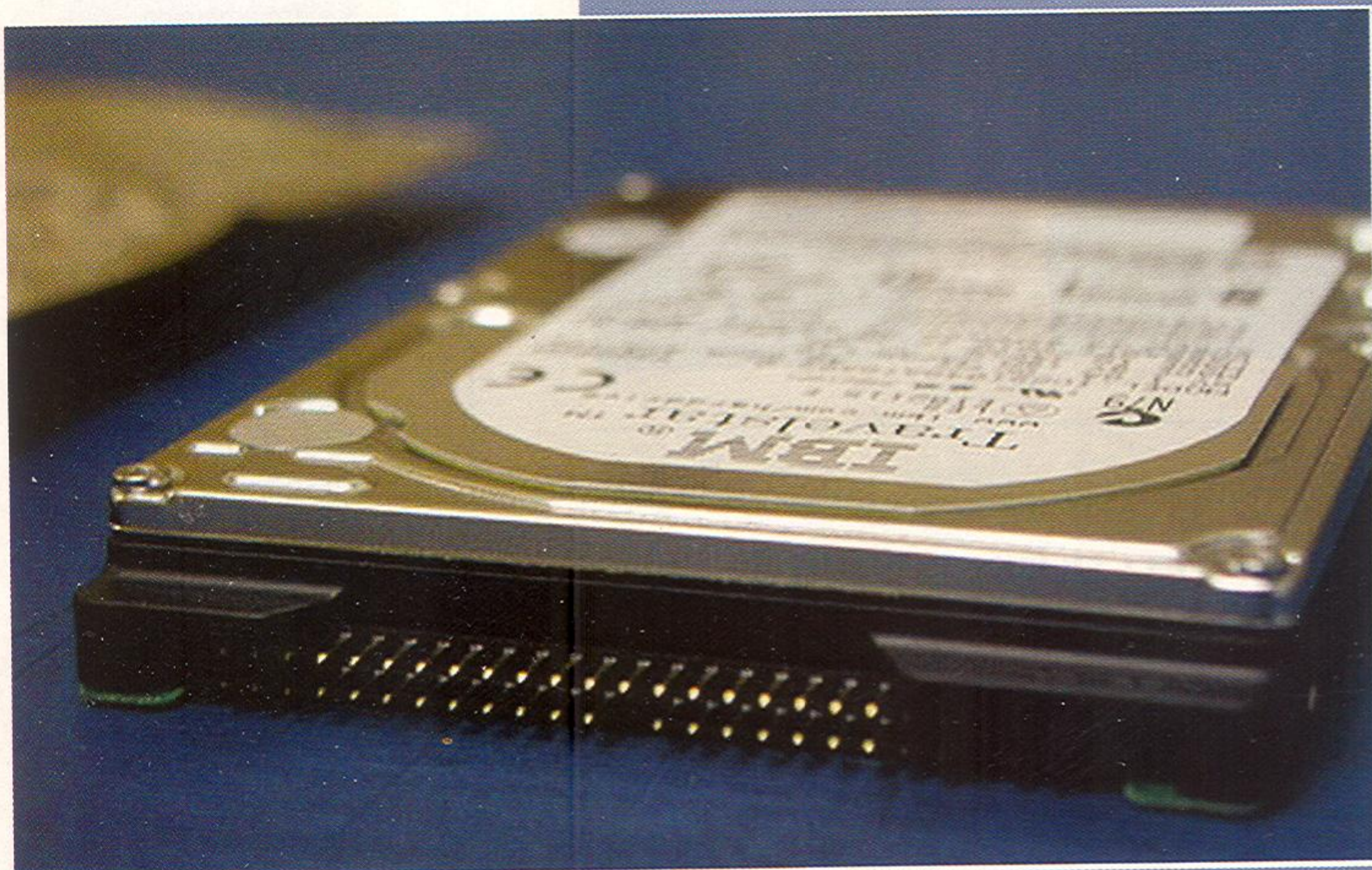
Roadmap-ul Intel prevede apariția unor noi procesoare din familia Pentium III pentru al treilea trimestru al acestui an: Tualatin și Coppermine-T. Pentru păstrarea compatibilității, ambele procesoare vor folosi Socket 370 ca interfață de conectare. Tehnologia de fabricație va fi de 0,13 microni, frecvențele de lucru în momentul lansării fiind de 1,13 respectiv 1.26 GHz. Tualatin va avea un cache L2 dublu și va beneficia de noul chipset i830 (Almador).

www.intel.com

Tehnologii

Pixie Dust

Tip articol: Presentare • Redactor: Vlad Zotta



Această tehnologie rezolvă problema efectului superparamagnetic datorită căruia suprafețele magnetice devin instabile în ce se trece un anumit prag în micșorarea lor

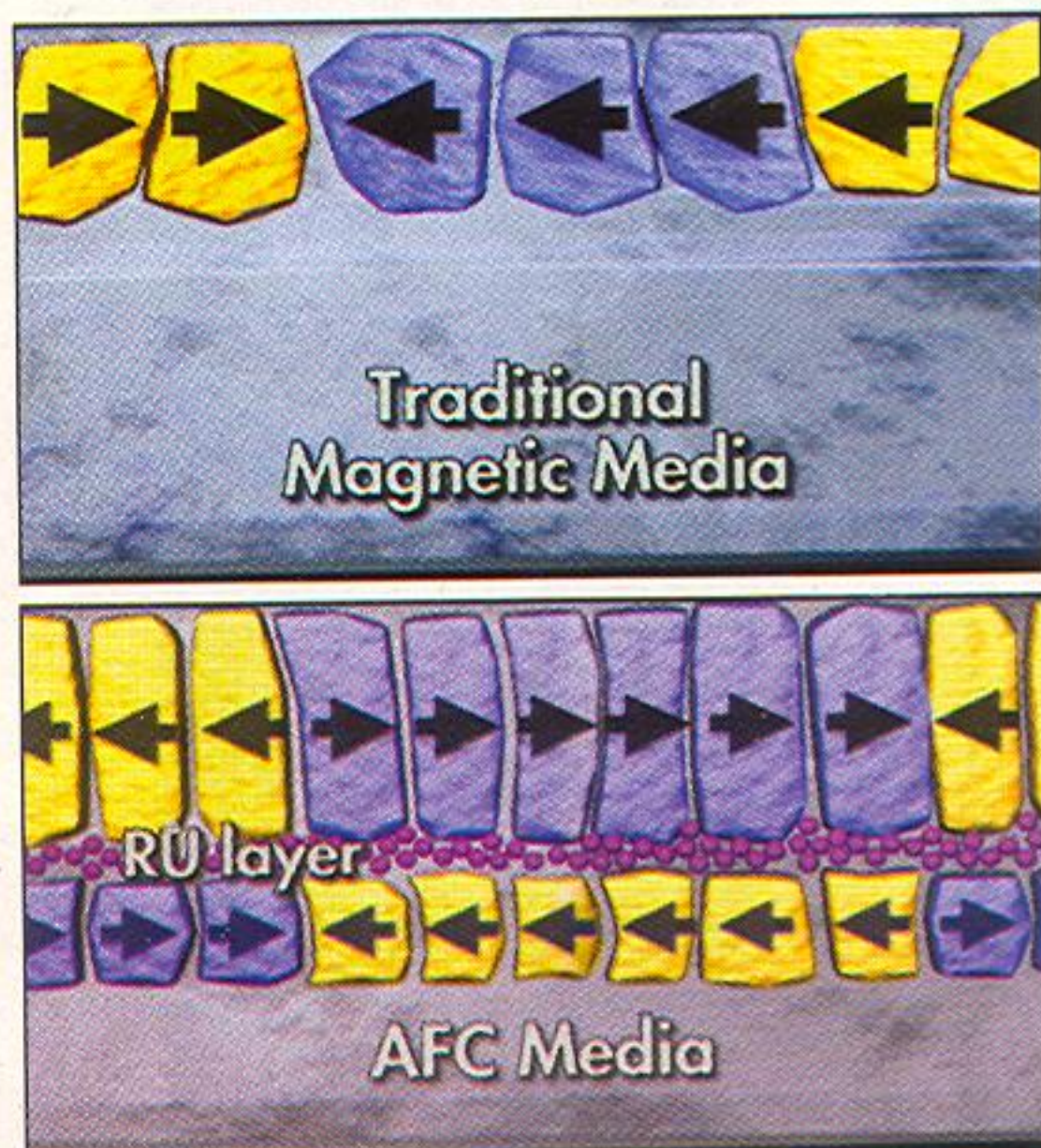
Modelul 48 GH are caracteristicile cele mai bune din noua serie Travelstar

Una aceasta, IBM a anunțat că este primul producător de hard-disk-uri care folosește noua tehnologie numită "Pixie Dust". Această modalitate de stocare se numește în termeni tehnici "antiferromagnetic-coupled (AFC) media" și datorită ei ne putem aștepta la o mărire de cel puțin patru ori a capacității de stocare până în anul 2003, ajungându-se astfel la capacități de peste 400 GB. Metoda de fabricație constă în introducerea unui strat gros de doar trei atomi dintr-un material numit rutheniu între două straturi magnetice. Această tehnologie rezolvă problema efectului superparamagnetic datorită căruia suprafețele magnetice devin instabile în momentul ce se trece un anumit prag în micșorarea lor. Prin adăugarea unui strat de rutheniu între cele două, acestea sunt forțate să se orienteze din punct de vedere magnetic în

direcții diferite. În afara hard-disk-urilor pentru desktop-uri IBM a anunțat apariția celor destinate notebook-urilor beneficiind de capacității în jur de 200 GB și a unor noi variante de Microdrive-uri de până la 6 GB. Momentan noua tehnologie se regăsește în hard-disk-urile din seria Travelstar disponibile în următoarele modele:

- Travelstar 48GH - 48 GB, 5400 rpm, 21.7 Gb/inch²
- Travelstar 30GN - 30/20 GB, 4200 rpm, 25.7/23.2 Gb/inch²
- Travelstar 15GN - 15/10/6 GB, 4200 rpm, 25.7/21.2/21.2 Gb/inch²

Astfel spus tehnologia "Pixie Dust" se află încă la început. În afară de implementarea ei în producția de hard-disk-uri, IBM speră să reușească să o adapteze și pentru memorii creînd astfel ceea ce ei numesc RAM magnetic.



Diferențele dintre abordarea tradițională față de cea AFC

Tehnologii

EUVL

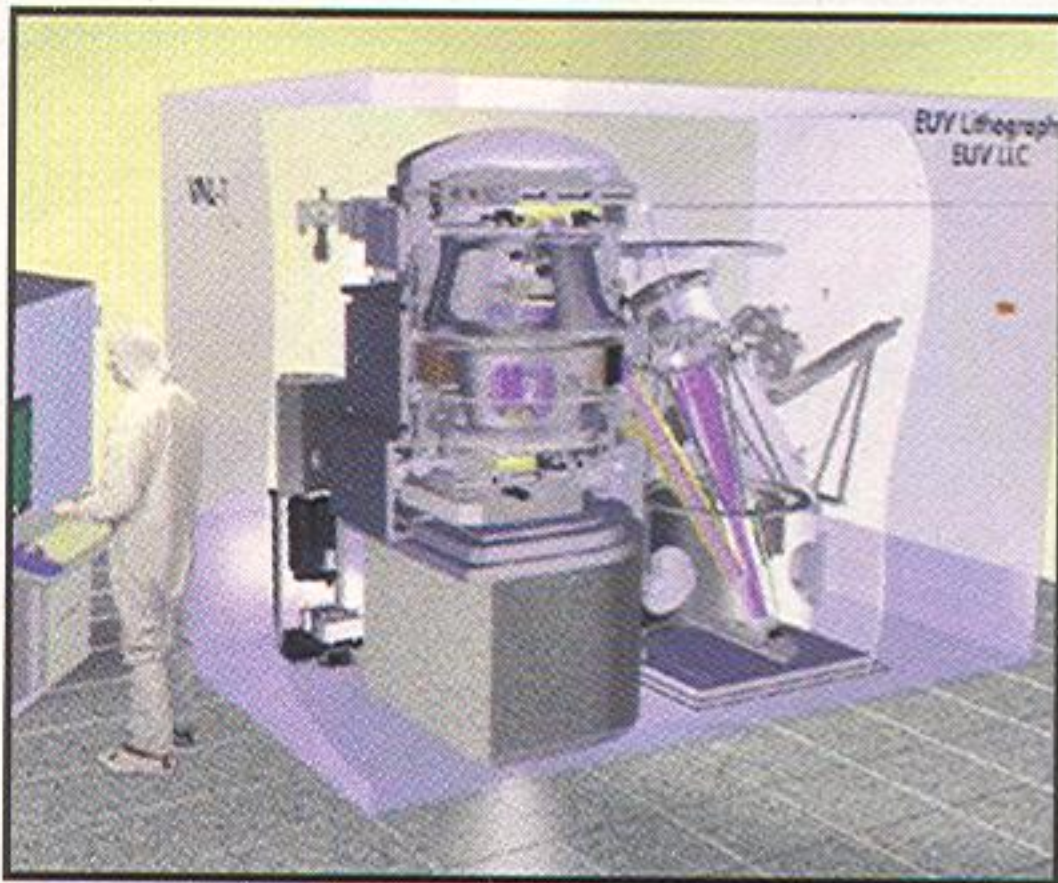
Tip articol: Prezentare • Redactor: Vlad Zotta

Extrême Ultraviolet Litography reprezintă ultimul răcnet în realizarea chip-urilor folosite pentru producerea microprocesoarelor de astăzi. Totul a început acum doi ani când trei laboratoare din cadrul Departamentului de Energie a Statelor Unite, Lawrence Livermore, Lawrence Berkeley și Sandia, California, au format Laboratorul Național Virtual pentru a cerceta și dezvolta această nouă tehnologie. Fondurile necesare sunt asigurate de către un consorțiu de companii din care fac parte Intel, Motorola, AMD și Micron.

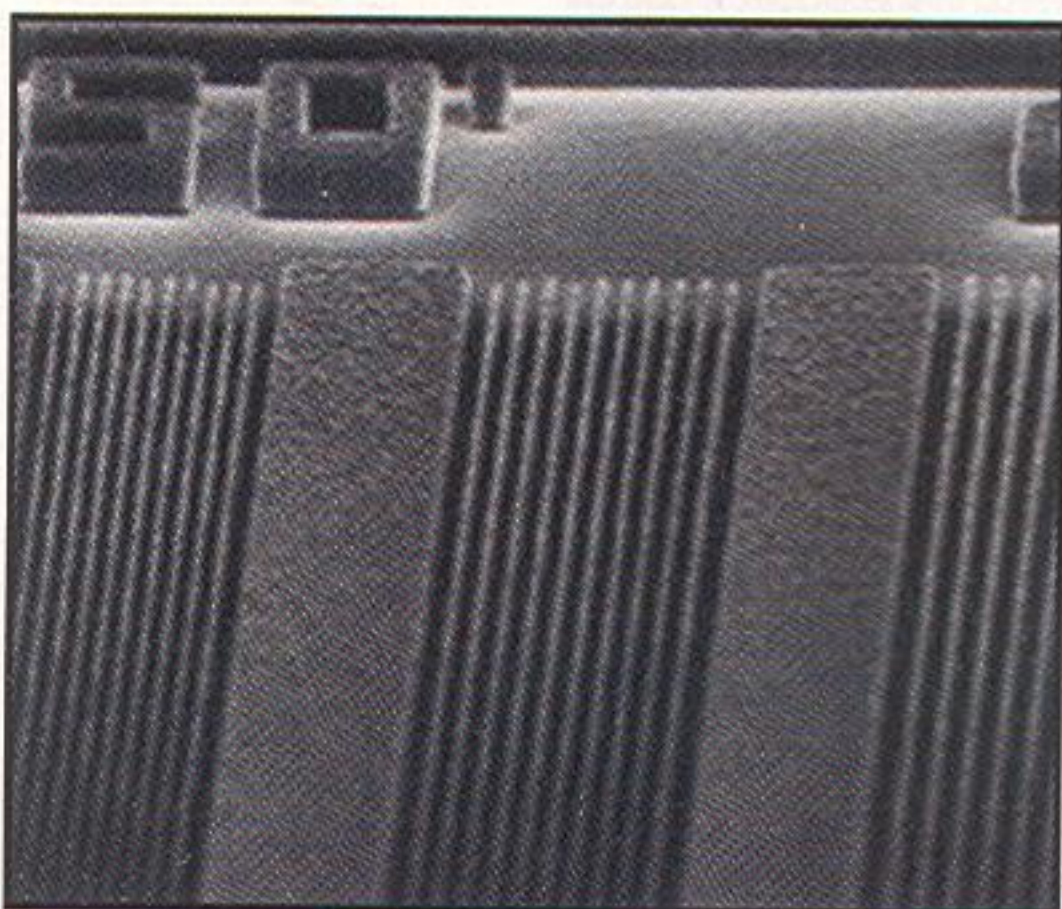
Pe scurt, EUVL folosește oglinzi pentru a proiecta pe un wafer imaginea unei măști reflectorizante cu ajutorul unor raze de lumină din spectrul EUV. În mod normal aceste raze sunt absorbite de către lentilele convenționale în loc să fie transmise mai departe și astfel fără lumină nu există imagine și nici circuit imprimat pe wafer. Folosind un prototip asamblat în laborator

(ETS - Engineering Test Stand) s-a reușit imprimarea unor linii de 50 de nanometri lățime, producătorii din industria semiconductorilor folosind astăzi tehnologii care le permit realizarea unor linii de doar 180 de nanometri lățime. Pe de o parte Intel speră ca până în 2006 să poată fabrica proce-soare cu viteze în jur de 10 Ghz folosind această tehnologie, iar pe de altă parte Don Sweeney, manager de proiect în cadrul laboratorului Lawrence Livermore, afirmă că va fi nevoie de mai mulți ani pentru a demonstra că EUVL funcționează perfect și în alte condiții decât cele de laborator. În paralel, IBM și Nikon dezvoltă ceea ce ei numesc EPL (Electron Projection Litography), dar, conform afirmațiilor lui Intel, costurile de implementare a acestuia sunt mult mai mari, în principiu datorită faptului că producătorii de măști vor fi și ei nevoiți să schimbe tehnologia actuală.

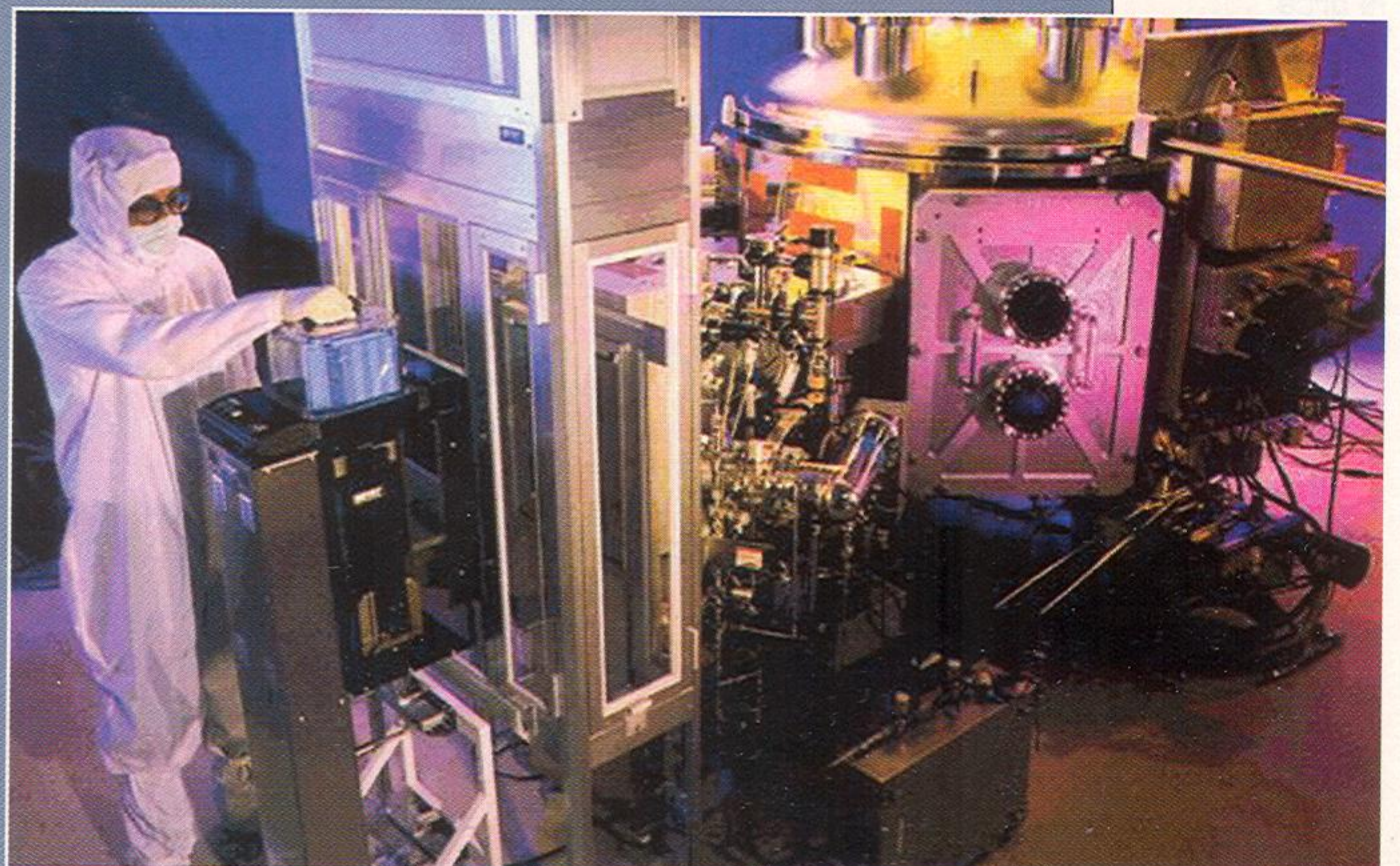
EUVL folosește oglinzi pentru a proiecta pe un wafer imaginea unei măști reflectorizante cu ajutorul unor raze de lumină din spectrul EUV



Desen reprezentând ETS (Engineering Test Stand)



Cu ajutorul unui prototip "Virtual National Laboratory" a reușit obținerea unor linii de 50 nanometri lățime.



Tehnologii

NForce - noua armă a companiei nVidia



Tip articol: Prezentare
Redactor: Vlad Zotta

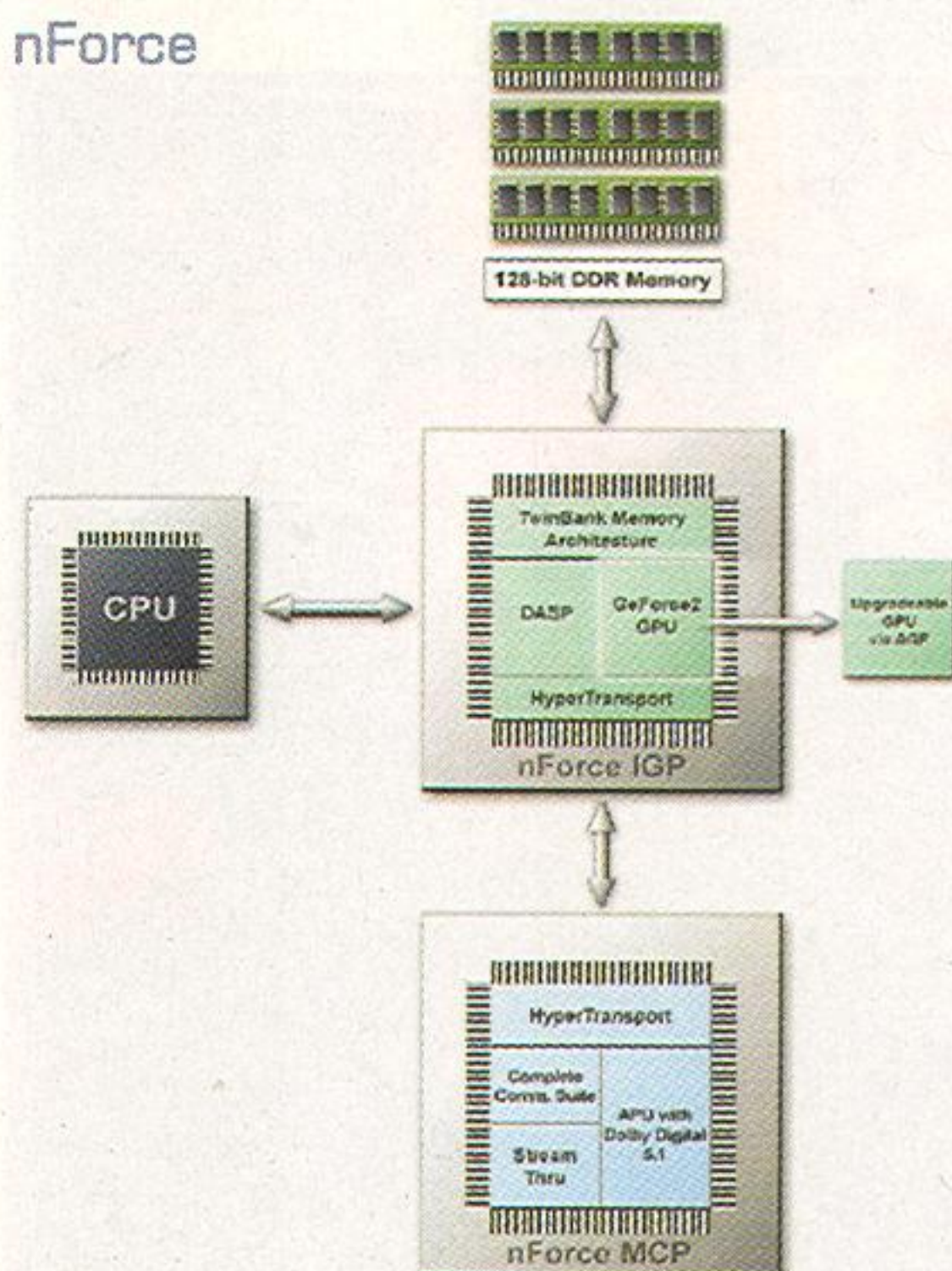


La expoziția COMPUTEX din Taiwan nVIDIA a dezvăluit pentru prima dată detalii tehnice în legătură cu noul său chipset pentru plăci de bază numit nForce. Se zvoneste însă că nu va fi disponibil decât pentru procesoare AMD pe Socket A.

Compania afirmă că dorește să se îndepărteze de vechiul concept north bridge/south bridge care în opinia lor nu mai poate face față cerințelor actuale și să adopte o nouă arhitectură mult mai bine adaptată zilelor noastre și cu performanțe superioare. Performanțele, cel puțin teoretic, sunt mai bune în comparație cu chipset-urile deja consacrate dar arhitectura se bazează într-un final tot pe o viziune duală, cu două procesoare, cum le denumește nVIDIA, acestea fiind de fapt două DSP-uri fiecare cu rolul său bine conturat. Astfel, în locul north bridge-ului clasic avem Integrated Graphics Processor (IGP) iar în locul south bridge-ului, Media and Communications Processor. IGP posedă toate caracteristicile unui north bridge clasic la care se adaugă și placa video integrată care conform nVIDIA va fi GeForce 2 MX dar pe care sistemul o va da la o parte în cazul montării unei plăci video pe slotul AGP 4X disponibil pe placa de bază. Diferența față de un MX clasic va fi aceea că placa video va beneficia de o interfață AGP 8x și că va folosi memoria sistemului din care își va rezerva o parte la bootare.

care este alcătuit bus-ul memorie este deasemenea o noutate ea fiind prezentă pentru prima oară în GeForce 3. Bus-ul este de 128 de biți DDR dar de fapt acesta este împărțit în două bus-uri independente de câte 64 de biți, fiecare beneficiind de câte un controller de memorie. În acest fel procesorul și placa video pot accesa simultan memoria, folosirea lățimii de bandă de 4.2GB/s făcându-se astfel într-un mod mai eficient. Pe plăcile de bază deja prezentate se pot observa însă 3 slot-uri pentru memorie, primul fiind legat la un controller de memorie iar celelalte două la altul. Astfel este posibilă folosirea de memorii diferite în ceea ce privește mărimea și viteza dar pentru a beneficia de bus-ul de 128 de biți va fi necesară folosirea a cel puțin două DIMM-uri DDR, acestea fiind pe 64 de biți fiecare. Pentru sisteme low cost nVIDIA va furniza și un chipset cu un bus de 64 de biți în locul celui de 128. IGP-128 va fi inclus pe chipset-ul nForce 420 iar modelul mai ieftin, IGP-64, va fi prezent în nForce 220. O altă noutate este includerea DASP sau Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor, o unitate inteligentă care poate prezice accesul procesorului la memorie în funcție de accesele anterioare și care poate folosi astfel lățimea de bandă disponibilă pentru a încărca acele date în cache-ul propriu cu scopul de a le furniza procesorul exact în momentul în care acesta are

nForce

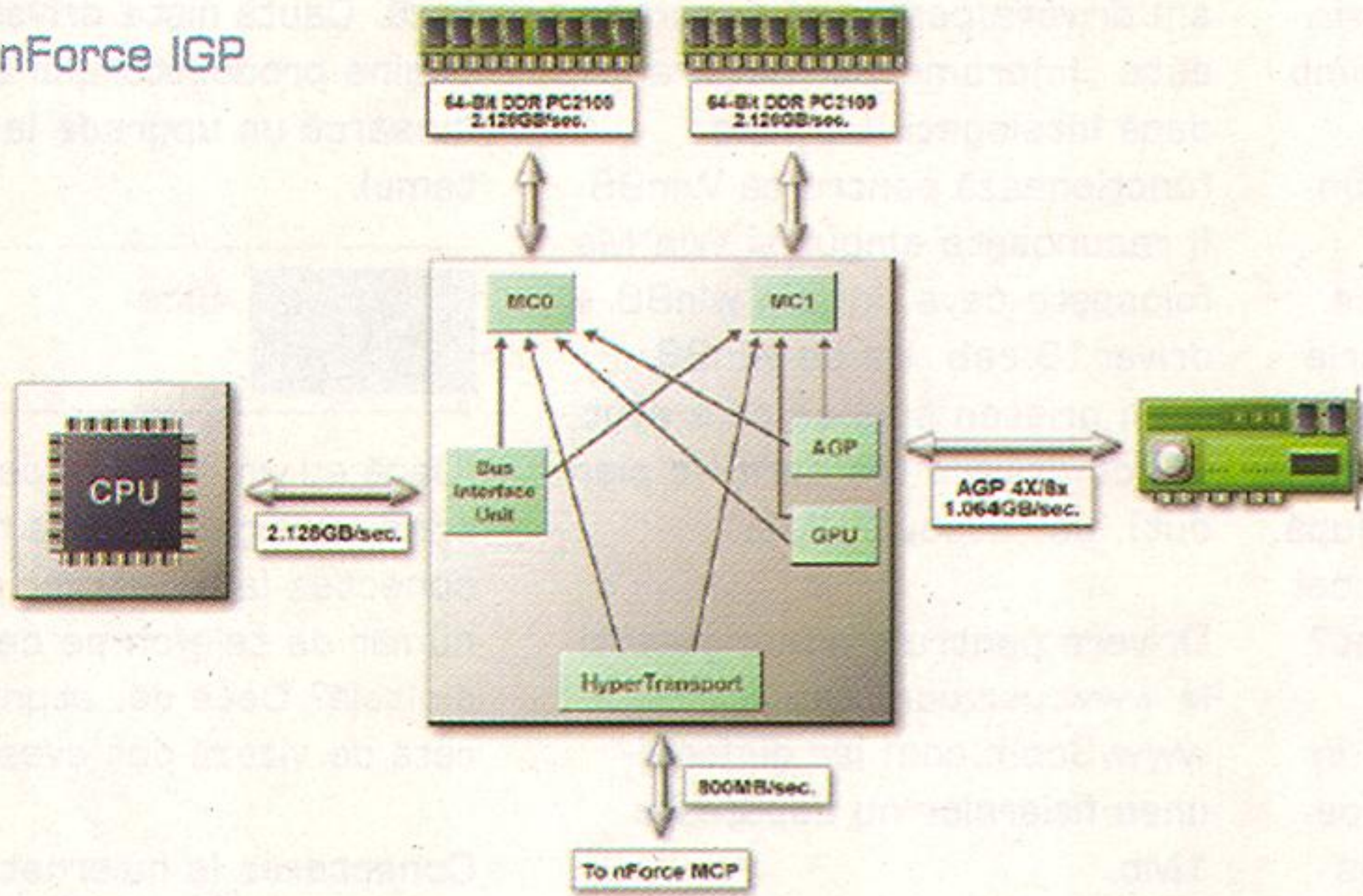


nevoie de ele eliminându-se astfel timpul necesar accesării memoriei și cererii datelor. O astfel de tehnologie este încorporată și în următoarea serie de procesoare de la AMD, denumită Palomino, dar probabil că nVIDIA s-a gândit în principal la posesorii de Duron și Thunderbird.

Al doilea DSP, Media and Communications Processor, aduce

mirii chipset-ului, de exemplu nForce 420D. Legătura dintre cele două bridge-uri se va face folosindu-se tehnologia licențiată de la AMD și denumită Hyper Transport care folosește o legătură serială cu două porturi câte unul pentru fiecare sens și capabili de 400MB/s lățime de bandă fiecare totalizând astfel 800MB/s. În legătură cu driverele, nVIDIA

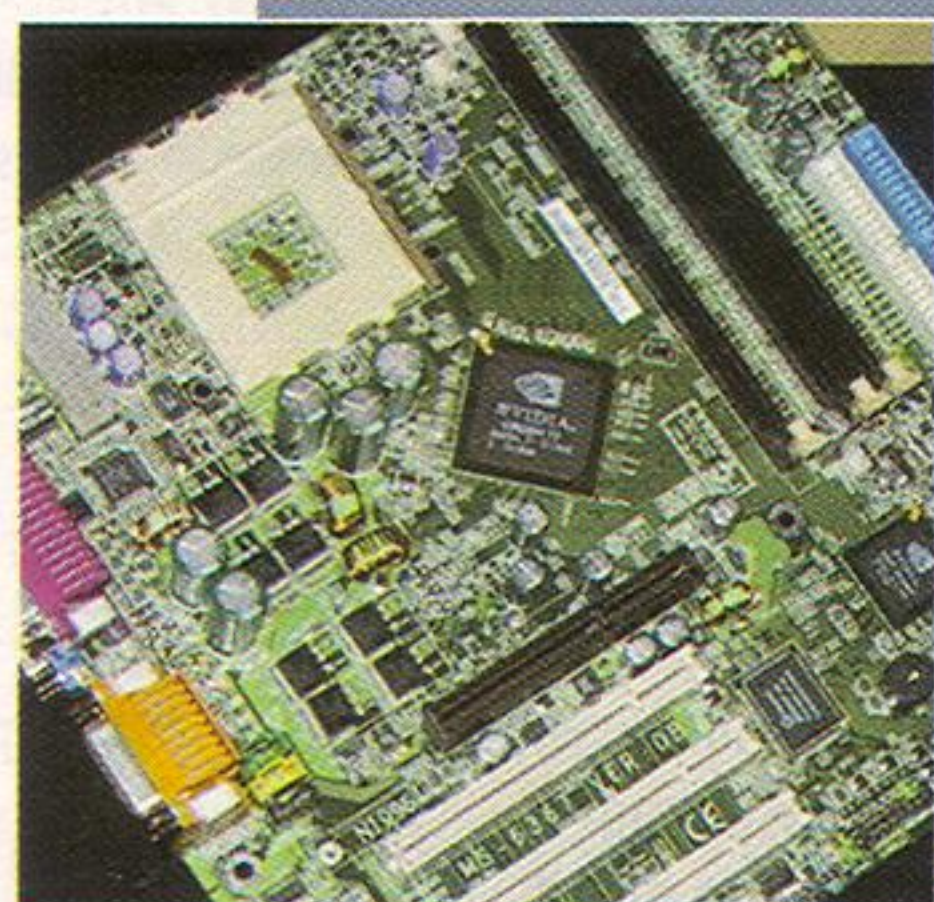
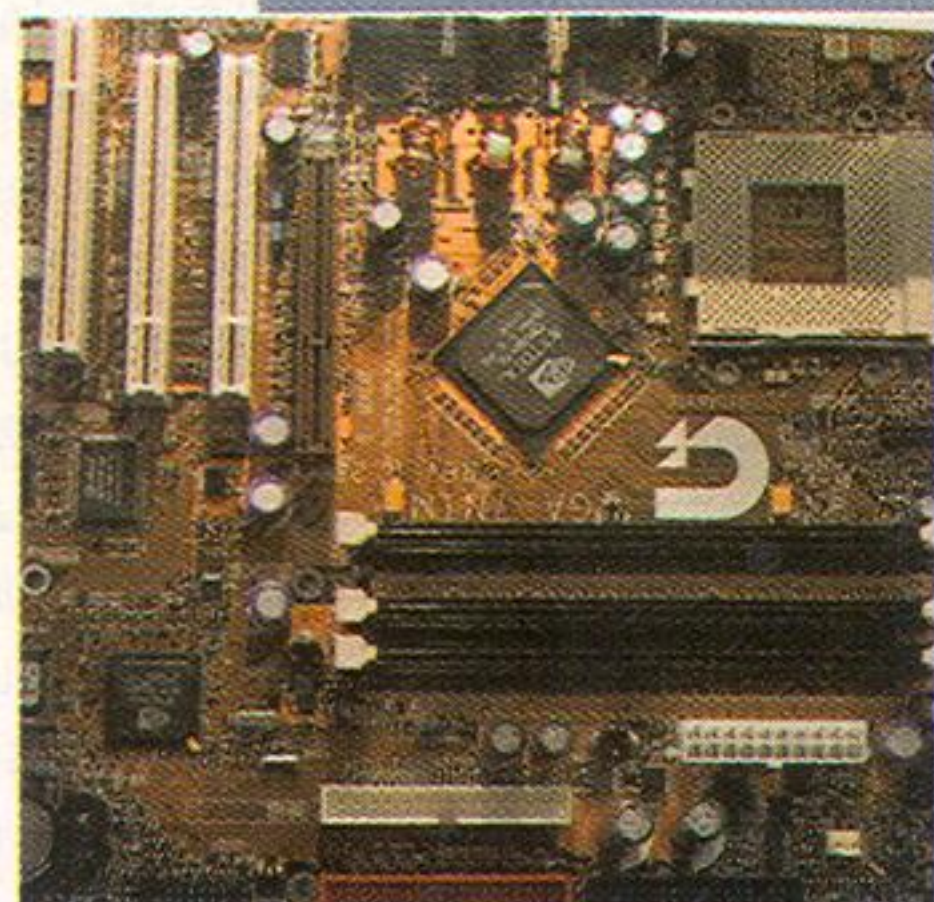
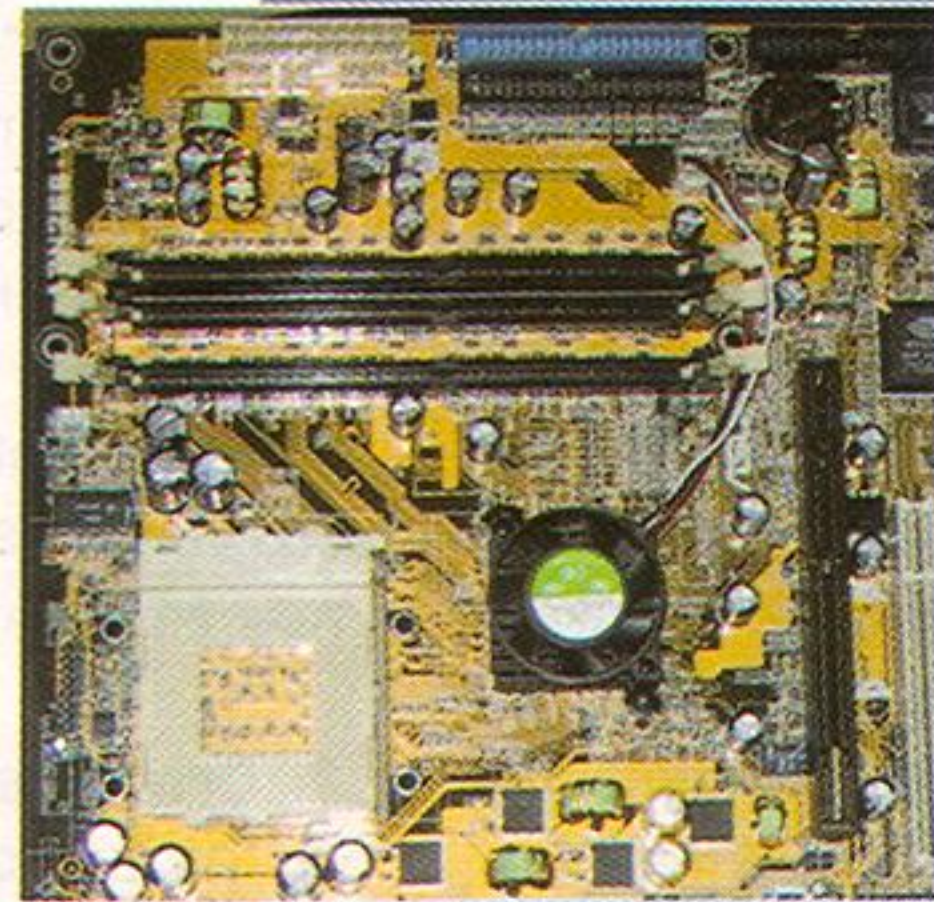
nForce IGP



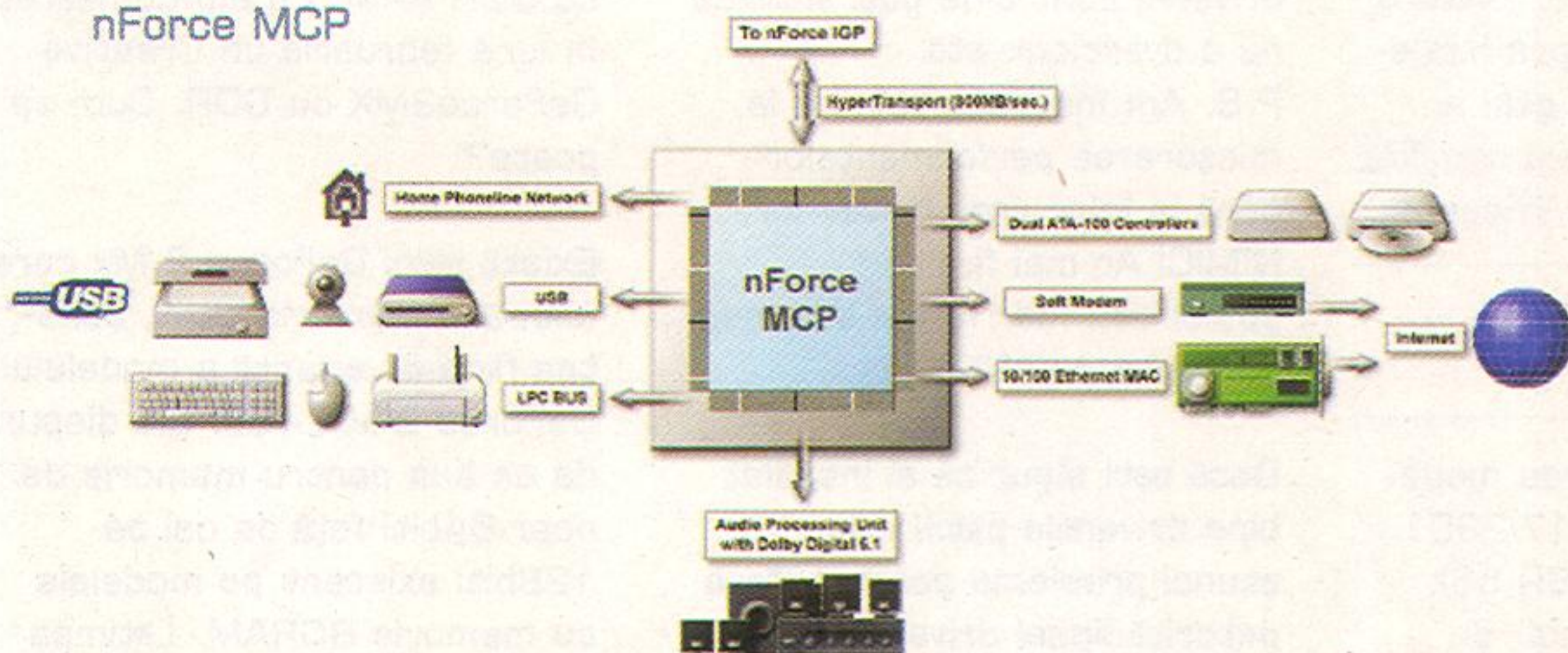
suport pentru Ultra ATA 100, *6 porturi USB, placă de rețea Ethernet 10/100, modem de 56k și placă de sunet. Partea cea mai interesantă este APU sau Audio Processing Unit aceasta fiind prima unitate de procesare audio compatibilă DirectX 8. Despre caracteristicile ei nVIDIA afirmă că va suporta 64 de voci 3D și 256 de voci 2D în hardware și că va fi compatibilă EAX 2. Vor exista deasemenea două feluri de MCP, unul cu posibilitatea codării Dolby Digital în timp real pentru conectarea la un sistem Home Theatre și unul fără. Prezența acestei facilități va fi relevată prin apariția literei D în cadrul denu-

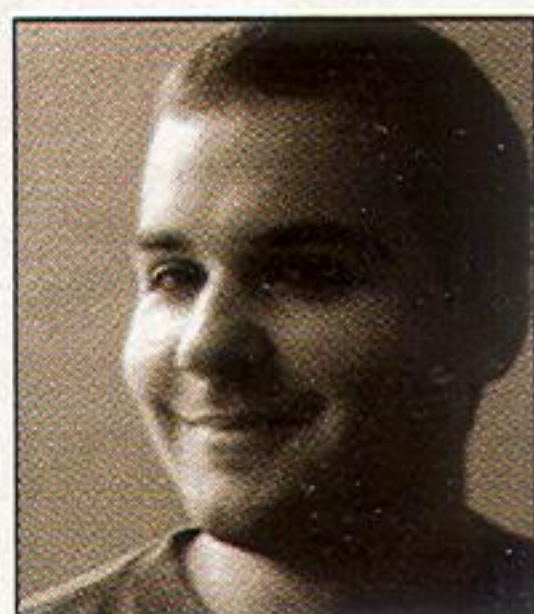
promite un singur set făcând astfel munca de instalare mult mai ușoară și eliminând timpul necesar căutării acestora pe site-urile de la diverși producători.

Cu ocazia organizării COMPU-TEX în Taiwan o serie de producători cum ar fi ASUS, ABIT sau Gigabyte au prezentat în premieră plăci bazate pe chipsetul nForce în versiunea MATX și ATX cu mențiunea că vor începe producția în masă pe la sfârșitul lui august sau începutul lui septembrie. Cu un preț estimat în jur de 200 USD nVIDIA speră să cucerească piața sistemelor low-cost aducând în prim plan o combinație perfectă performanță/cost .



nForce MCP






HARD Mail

"Există plăci GeForce 2 Mx care folosesc memorie DDR, acestea fiind o variantă a modelului GeForce 2 MX 400. Ele dispun de un bus pentru memorie de doar 64biti".

 Dinescu Mihai

"Am și eu o problemuță și aș dori să-mi răspundeți dacă vreți. Am următorul sistem: AMD K6-2 450MHZ cu 96 ram o TNT 2 M64 la 32 un hard de 4,3 Gb și o placă de bază Via Apollo MVP3. Problema este următoarea: am reinstalat Windows 98 și nu mai pot schimba rezoluția, adică chestia este că-mi rămâne numai pe 16 culori, cu toate că am reinstalat driverele de la placa video. Altceva nu știu ce să mai fac. Puteți să-mi spuneți și mie care e problema?"

Probabil nu ai instalat cum trebuie driverele plăcii video. Dacă nu ai umblat în calculator și doar ai reinstalat Windows instalarea greșită a driverelor este problema.


 Mădălin Popp

Configurație PC: Athlon 500 MHz (slot A); MB Gigabyte GA-7IX (chipset AMD 750); HDD Quantum LM 20Gb 7200rpm; RAM 128 Mb PC133; GeForce2 MX (no name)
Acum ce mă frământă:
1. În 3DMark 2000 obțin 1088 puncte (am mărit frecvența memoriei și chipsetului, dar n-am observat nimic spectaculos), ceea ce mi se pare foarte puțin. Am folosit și driverele originale și Detonator 6.50 (după instalarea Detonator-ului merge puțin mai bine). Ce-i drept driverele plăcii de bază nu le-am upgradat de un an și ceva de când am sistemul. Unde e BUBA?
2. Am 2 DIMM-uri de 64 Mb

PC133, dar de la producători diferiți. Contează? Să le schimb cu 1x128 Mb?

3. De curând am cumpărat un modem "56000 bps PCI Controllerless Data/Fax/Voice Modem", iar pe cutie mai scrie că are Conexant HCF Chipset și e făcut de WISECOM™. Este cu corecție hard sau soft (după ce îmi dau seama) și merită cei 800.000 lei pe care i-am dat? Ce adresă are site-ul WISECOM™ (că scrie "Made in Taiwan", dar pe stânga sau pe dreapta?), că nu-l găsii, iar la Conexant zice că ei nu fac drivere și alte chestii din astea, ci numai chipseturi și să căutăm la fabricant (ceea ce nu-i frumos din partea lor).


1. Driverele plăcii de bază.
2. Cu memoria poți avea eventual doar probleme de compatibilitate dar performanțele nu se vor modifica dacă le vei înlocui cu un singur DIMM de 128Mb.
3. După cum spune și numele "controllerless" modemul este unul software. Pentru a putea funcționa el folosește niște drivere speciale prin care cu ajutorul procesorului sistemului este emulat chipul unui modem. Pagina Wisecom este www.wisecominc.com. Drivere mai noi și detalii despre modelele Wisecom poți găsi la http://www.modemhelp.com/links/Modem_Companies/Wisecom.

 Yahoo

"Am văzut prezentarea modemurilor din numărul 17/2001. Am văzut și 3Com USB 56k Internal. Și eu am unul. Și acum problema (mea): eu nu

am drivere pentru el deoarece este „împrumutat” din Franța, dacă înțelegeți. La mine funcționează pentru că Win98 îl recunoaște singur și Win Me folosește ceva .inf din win98 + driver13.cab kit de win98. ...un prieten spunea că a avut CD cu drivere (pe care l-a pierdut), dar aveau 20Mb."


Drivere pentru modem găsești la www.usr.com sau la www.3com.com iar dimensiunea fișierelor nu depășește 1Mb.

 Bamby Gaby

"De ce pe un calculator K6-2 500 MHz, 64 ram, placă de bază Alladin5(ALI) cu suport AGP, PCI și ISA, placă de sunet ESS Solo1 PCI AudioDrive (WDM), o nVidia Vanta 16 MB (AGP 2x) se blochează (în Direct3D) când folosesc suportul AGP? Merge numai când folosesc PCI! E chiar atât de proastă placa de bază? La anumite jocuri (ThemePark World, NerfArenaBlast, etc) cu Vanta mea, pe același sistem imaginea este parțial distorsionată, trepidează la 5 sec. interval. De ce? Doar driver-ii sunt bine puși și placa nu e overclock-ată.
P.S. Am încercat tot: de la micșorarea performanțelor până la înlocuirea driver-ilor, NIMIC! Ar mai fi alte posibilități, dar fără a schimba componentele?"

Dacă ești sigur că ai instalat bine driverele plăcii video atunci problema poate apărea datorită lipsei driverelor pentru portul AGP de pe placa de

bază. Caută niște drivere noi pe pagina producătorului sau încearcă un upgrade la tot sistemul.

 Sica

"Dacă eu am telefon pe centrală analogică pot să mă conectez la un server cu număr de telefon pe centrală digitală? Dacă da, atunci ce rată de viteză pot avea?"

Conectarea la internet se poate realiza chiar dacă centrala telefonică la care ești legat este una analogică. Viteza teoretică de transfer a datelor la download variază între 33600bps și 56000bps în funcție de configurația rețelei Romtelecom pentru zona respectivă și modemurile folosite de isp și de tine. În mod normal, dacă și tu și ISP dispuneți de modemi 56k te vei conecta cu o viteză între 40 și 48kbps.

 Jambor Laci

"Într-o rubrică din revista dumneavoastră am citit că nu există modele de GeForce 2MX cu DDR RAM. Eu am cumpărat în luna februarie un Creative GeForce2MX cu DDR. Cum se poate?"

Există plăci GeForce 2 Mx care folosesc memorie DDR, acestea fiind o variantă a modelului GeForce 2 MX 400. Ele dispun de un bus pentru memorie de doar 64biti față de cel pe 128biti existent pe modelele cu memorie SDRAM. Lățimea de bandă maximă pentru

ambele modele este aceeași și de aceea performanțele sunt aproximativ egale.



Sorin,
Medgidia

"Vreau să leg 2 calculatoare în aceeași cameră în rețea cu un cablu com-com sau lpt-lpt. Vreau să copiez niște fișiere dintr-un calculator în altul. Chestiile care nu le știu sunt: îmi trebuie un program special pentru a lega cele 2 calculatoare împreună? Vreau să păstrez suportul LFN pentru că vreau să copiez niște MP3-uri (de la o sală de net, de la un prieten de al meu. Nu pot să vin cu HDD-ul meu pentru că nu vreau să intre el la belea cu șeful lui)."

Pentru transferul fișierelor cu ajutorul cablurilor seriale sau paralele există în Windows programul Direct Cable Connection pe care îl găsești în Accesories - Communication. Cu acesta poți transfera datele între două calculatoare păstrând și numele lungi pentru fișiere.



Terciu Daniel

"Am și eu câteva întrebări. Am o placă de bază EP6VBA cu chipset VIA, am înțeles că este special făcută să suporte procesoare Pentium II și III. Dar la ce viteză (în MHz)? Și cam cât mă costă să-mi iau procesorul cu viteza cea mai mare pe care o suportă placa?"

Placa de bază EP-6VBA produsă de Epox este una model Slot 1 pe care se pot instala procesoarele Pentium II. Cu ajutorul unui adaptor vei putea instala și procesoare PIII, iar frecvența maximă suportată de ultimile revizii ale acestei plăci este de 850MHz. Prețul aproximativ pentru acest procesor este de 175\$. Oricum acest model de placă de bază este cam vechi și ar trebui să-ți cumperi una cu Socket 370.



Mele insane

"Am și eu o întrebare pentru voi: dacă un mouse (de exemplu Logitech Mouse Man Wheel) nu este disponibil pe portul SERIAL și este pus cu ajutorul unui adaptor, va funcționa măcar cât de cât?"

Un mouse PS 2 nu va funcționa pe un port serial decât dacă este special conceput pentru așa ceva. Degeaba o să cumperi un adaptor PS 2 - serial dacă modelul de mouse nu suportă ambele interfețe. Mouse Man Wheel poate funcționa pe un port USB sau pe unul PS 2 cu ajutorul unui adaptor livrat cu mouse-ul. Dacă procesorul pe care îl ai în sistem are o frecvență mai mare de 200MHz, atunci și placa de bază dispune pe undeva de un conector PS 2. Tot ce mai rămâne de făcut este să-ți faci rost de un cablu cu ajutorul căruia să poți conecta mouseul pe portul PS 2.



Ilinca Dragoș

"Aș dori să-mi fac un upgrade și în privința plăcii video nu m-am hotărât încă. Aș avea de ales între un GeForce2MX 32 Mb SDRAM și un ATI Radeon32 SDR. Eu mă înclin spre varianta a doua. Dintre cele două care este mai bună pentru jocuri, programe de grafică (3DSMax sau TrueSpace) și programare OpenGL? Bineînțeles, care are raportul calitate/preț mai bun? Despre GeForce2MX știu multe din teste, însă personal am fost uimit când am văzut rezultatele plăcii ATI Radeon. Pe același sistem, un GeForce 2MX cotate mai bine a obținut 3100 în 3DMark2000, 51 fps în Quake3 și 801 în Winbench. Din aceste teste (dacă rezultatele sunt corecte) îmi dau seama, comparând cu rezultatele celor mai bune plăci cu chipset GeForce2MX, că ATI este mai bună chiar cu mult în unele cazuri. Este chiar mai

bună (din punct de vedere al testelor 3DMark2000, Winbench și al FPS din Quake3) decât câteva plăci GeForce 2Ultra și GeForce 2GTS cu 64 MB DDR. Însă testele sunt doar teste și de aceea vă cer părerea."

Diferența de preț dintre o placă ATI Radeon SDR și un GeForce 2 Mx este de aproximativ 20\$. Performanțele plăcii Radeon sunt într-adevăr mai bune în majoritatea testelor. Totuși, dacă îți vei cumpăra o placă GeForce 2 Mx cu memorie la 5ns vei putea face overclocking de la 166MHz până la aproximativ 220MHz și rezultatele se vor apropia de cele ale Radeon-ului. Rezoluția la care sunt testate plăcile GeForce 2 Ultra și GeForce 2 GTS este de 1280x1024 cu toate setările de calitate la maxim. ATI Radeon 32Mb SDR a fost testat în 1024x768 cu setări medii pentru calitate și de aceea valorile din teste sunt mai mari.



Toma Claudiu

"Mai există practic vreo diferență între Duron și ThunderBird în afară de memoria cache de L2 (64Kb la Duron - și 128Kb la TBird)? Dacă nu, impactul memoriei cache de L2 este atât de mare încât ar trebui de exemplu să aleg un TB la 750MHz (nu știu dacă se mai vinde la frecvența asta) față de un Duron la 900MHz care este mai ieftin? Întreb asta pentru că nu am văzut niciodată benchmark-uri comparative între Duron și TBird pe diferite aplicații (desigur politica firmei AMD este să nu aibă concurență între procesoarele proprii și de aceea scoate din vânzare TBird-urile cu frecvență mai redusă pe măsură ce scoate Duroane mai puternice).
2. Am încercat să modific FSB la sistemul meu (Duron 650MHz/ ViaKT133/ 192MB RAM: DIMM-uri de 133MHz/

GeForce 2MX - 32MB) de la 100MHz la 110MHz, și sistemul s-a blocat și nu a mai vrut să pornească în ruptul capului, trebuind să îi resetez biosul. Sistemul nu suportă overclocking din cauza procesorului?

3. Și încă ceva: este bun scorul de 4999 3D Marks în 3D Mark 2000, (default benchmark - 1024*768, 16bit, etc.) pt. sistemul meu? Placa mea video - GeForce 2MX este o implementare MCI și mi-a permis overclocking la core de până la 190MHz și la memorie până la 180MHz fără probleme."

Procesoarele Thunderbird mai există și în varianta cu FSB la 133MHz. Pentru performanțe egale diferența de frecvență dintre ele două procesoare trebuie să fie de aproximativ 100MHz. Duron-ul la 650MHz este unul din procesoarele care se poate overlocka cel mai mult deci problema la tine s-ar putea datora plăcii de bază. Frecvența procesorului plăcii video o poți aduce la 175MHz pentru că în afară de o încălzire mai mare performanțele nu sunt sesizabile.



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

Între util și plăcut

Handspring Visor Deluxe: o bijuterie IT



Tip articol: Prezentare • Redactor: Adrian Radu



De ani de zile utilizatorii fideli de PDA-uri Palm au cerut cu înverșunare firmei producătoare să le aducă îmbunătățiri hardware, prețuri mai bune și o conexiune USB.

Dacă firma le-a cam ignorat dorințele, cei de la Handspring au fost mai îndrăzneți. Primul lor produs - VISOR - are încorporate toate funcționalitățile unui Palm plus o conexiune USB, câteva adăugiri soft, un port revoluționar la care se pot conecta diverse anexe și un preț prietenos pentru genul acesta de echipamente.

Unul din modele lor cele mai interesante și pe care l-am avut recent în mână - Handspring Visor Deluxe - este primul PDA expandabil ce-ți oferă șansa de a-l transforma aproape instantaneu într-un soi de camera digitală, music player sau chiar telefon mobil.

Dotat cu 8 MB de RAM te poate servi cu o mulțime de programe (1.000 de shareware sunt deja disponibile pentru download). Incredibilul lor slot de extindere te lasă să adaugi diverse module hard sau soft și pentru că întreg sistemul este plug&play nu trebuie să te îngrijorezi de drivere; este destul să faci conectarea și noul dispozitiv este recunoscut automat. Iar pentru bucuria ochilor există și o paletă de culori din care poți alege: grafiti, "ghețar", albastru, verde și orange.

Modelul pe care am apucat să-l testez m-a încântat încă de la început! Are posibilitatea de a reține 12.000 de adrese, 6.000 de sarcini de realizat, 6.000 de înregistrări tip memo, 400 de e-mail-uri. Poți face și programări de întâlniri pentru o perioadă de 10 ani.

Și n-ai nevoie decât de 2 baterii alcaline AAA (LR03) care ar trebui să țină cam 2 luni.

Carcasa e dintr-un plastic destul de solid și, deși e mai groasă și mai lată decât a unui Palm V - spre exemplu - e destul de comod de ținut în mână.

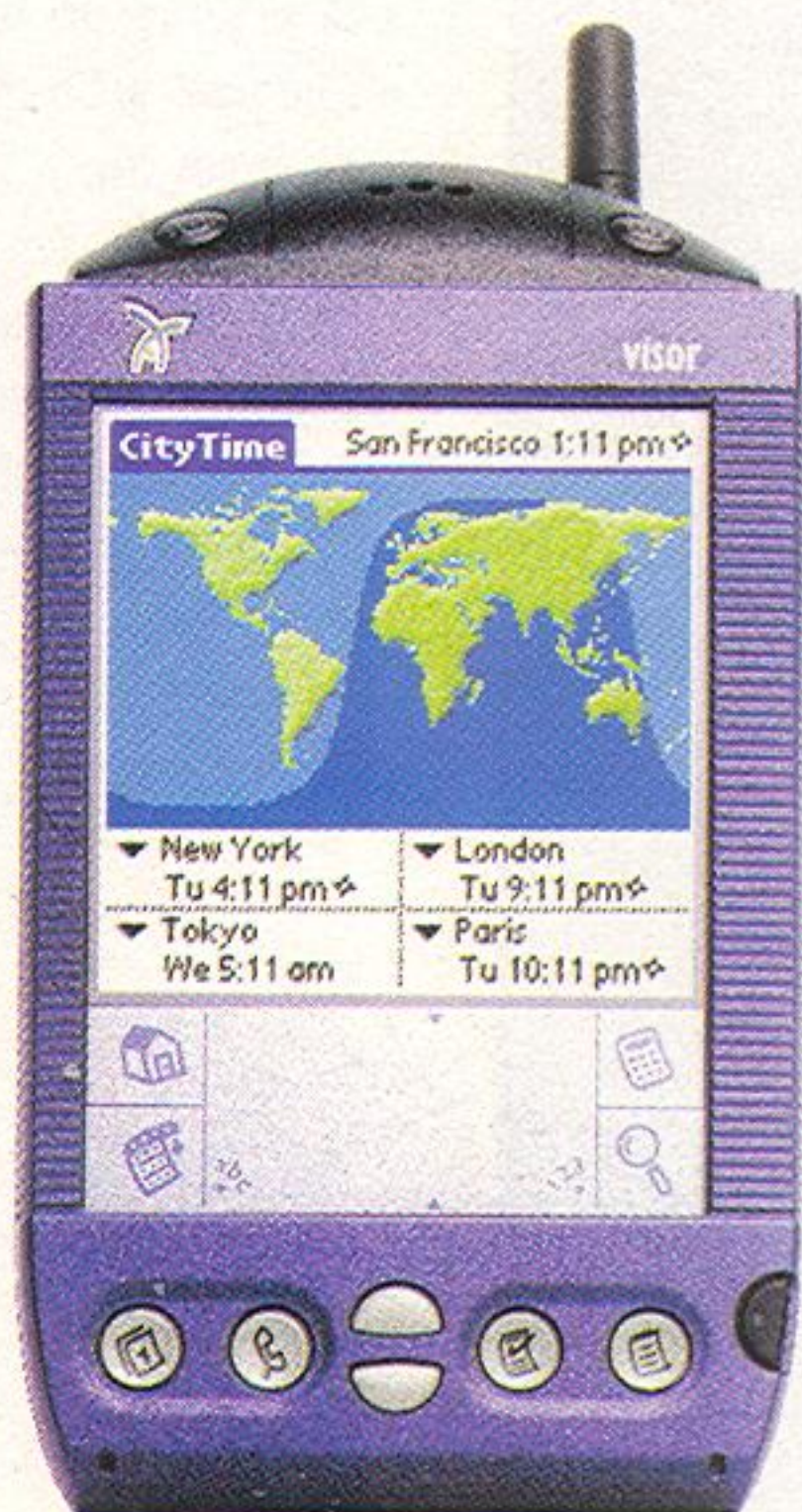
În partea frontală pe lângă butonul

Incredibilul lor slot de extindere te lasă să adaugi diverse module hard sau soft și pentru că întreg sistemul este plug&play nu trebuie să te îngrijorezi de drivere; e destul să faci conectarea și noul dispozitiv este recunoscut automat.



Visor-ul ca și multitudinea sa de gadget-uri ne-au fost puse la dispoziție de firma IRIS, distribuitorul Handspring în România.

Adresă: Costantin Aricescu 12, București 1
Tel.: 01-231.57.51
Web: www.iris.ro



de pornire are patru butoane pentru aplicații, inteligent croite și dotate cu click sonor ca să le poți controla mai bine la atingere și să nu le activezi accidental. La acționarea lor poți folosi și o mini-baghetă (stylus) cu care în mod uzual "scrii" în zona de jos a ecranului. Modalitățile de editare-scriere cu ajutorul stylus-ului sunt foarte accesibile: zona de scriere este împărțită în două (stânga pentru litere, dreapta pentru cifre) iar help-ul încorporat te învață cum să procedezi pentru fiecare caracter în parte. De fapt secretul constă în a ține minte punctele de pornire și traiectoria de definire a literei sau cifrei; plus câteva exerciții, răbdare și consecvență. Iar dacă nu-ți place sistemul poți atașa o tastatură pliantă foarte ingenios proiectată, ce dispune central de un slot în care se montează Visor-ul.

Pentru operațiile de navigare există alte două butoane aranjate sugestiv pe mijloc.

În colțul din stânga jos este poziționat un microfon minuscul care din păcate nu poate fi folosit decât la atașarea unuia din modulele adiționale (spre exemplu telefonul mobil).

Pe marginea laterală stângă există un port infraroșu prin care poate comunica cu alte dispozitive gen Palm OS iar în partea dreaptă lăcașul pentru pseudo-stilou. Display-ul este excelent iar imaginea este de calitate, oferindu-ți posibilitatea de a regla contrastul și luminozitatea prin apăsarea unui semicerc poziționat în zona de scriere virtuală - stanga jos - lângă meniu.

Evident, are și un backlight. Iar versiunea cu afișaj color este deja disponibilă și-n România...

Pe spatele device-ului ai acces la compartimentul bateriilor, în care se află și butonul de reset.

Un alt lucru foarte util este portul hotsync. Pentru a-l folosi Visor-ul trebuie montat într-un suport prin care se poate realiza legătura la un desktop PC sau Mac, printr-o conexiune USB! Folosind tehnologia Hotsync ai posibilitatea de a-ți sincroniza adresele, sarcinile, memo-urile, întâlnirile și e-mail-urile, rapid și ori de câte ori ai nevoie, în ambele sensuri. Asta înseamnă în ultimă instanță o dublă protecție a datelor și că, matinal, te poți baza pe informații actualizate în buzunarul de la piept. În cazul în care nu ai un computer cu USB poți folosi un suport cu port serial. Evident că viteza de transfer va scădea (la aceleași setări soft) de cel puțin 2 ori!

Partea de sus a Visor-ului are un slot Springboard în care se pot monta, câte unul odată, module pentru memory-backup, voice recorder, pager, telefon mobil, modem, handy GPS, un șir de game-card-uri etc. Probabil cel mai grozav lucru e că sunt cu adevărat plug&play iar la scoaterea unui modul din slot softul instalat pe Visor este șters automat.

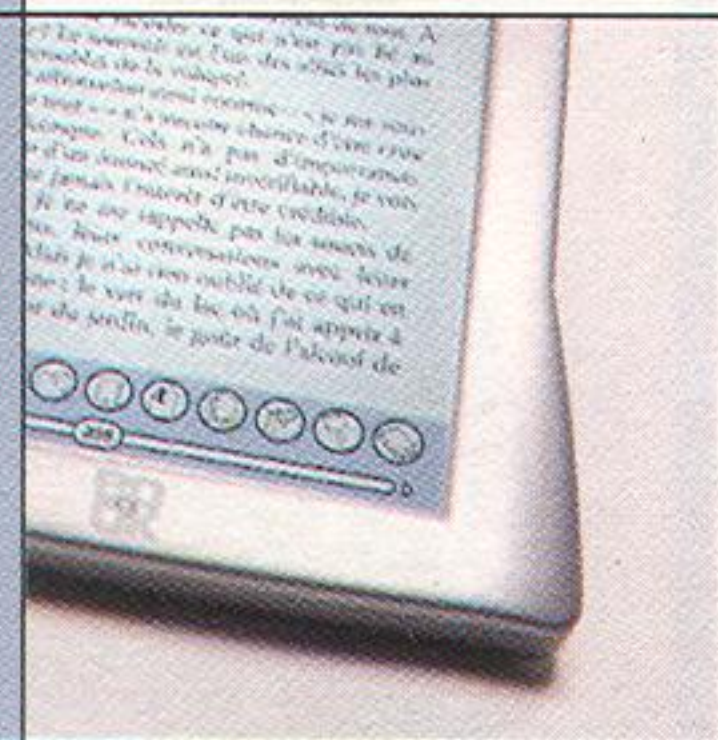
Dintre modulele deja disponibile în România, am testat cu succes: un cititor de cod de bare care recunoaște numeroase standarde, o cameră digitală care știe să facă poze la rezoluția de 640x480 sau să capteze 5 secunde de video, un modem la 56K cu care chiar mi-am verificat mail-ul, grație unei simplități a setărilor și un mobil care acceptă orice SIM de pe teritoriul României de azi, sună prietenos și vibrează blând, și are o baterie proprie Li-Ion ce rezistă peste 3 zile în stand-by + 3 ore de convorbiri, chiar și în condiții de semnal slab.

Surprinzător, poți atașa și o mini-imprimantă cu fontul în două moduri: small sau large; se vede bine ce tipărește, credeți-mă! Am testat-o pe mai bine de un metru și jumătate de hârtie...

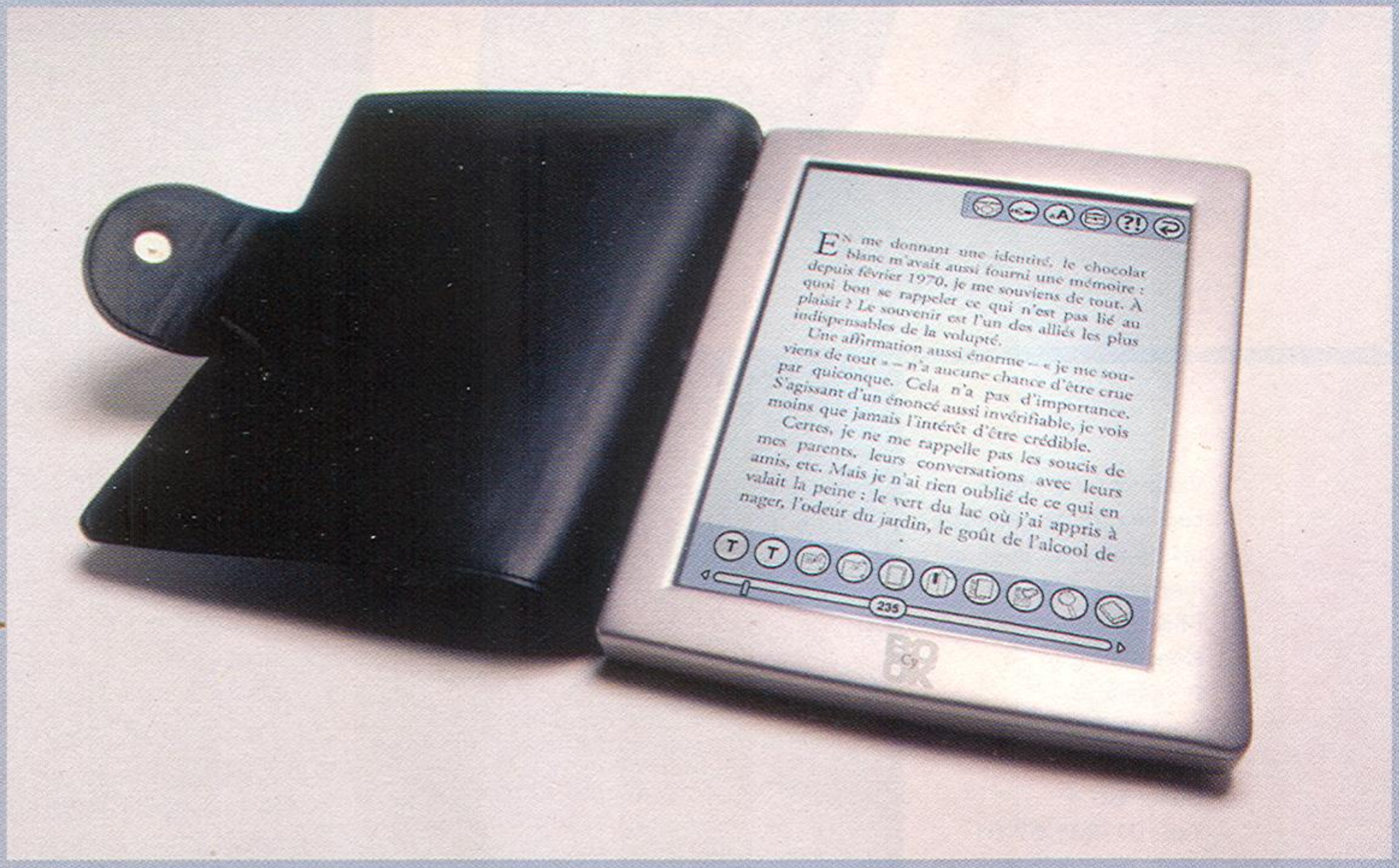
Vestea cea mai bună vis-a-vis de acest gen de PDA e că sunt date la copt, tot mai multe module care sunt compatibile cu întreaga familie VISOR.

Cărțile digitale și e-readere

Mirajul eBook. Lectura mileniului III?



Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Radu



↑ n istoria civilizației umane scrisul și cititul - ocupații gemene din timpuri imemorabile - au atins deja o vârstă considerabilă. Dar de abia din secolul al XV-lea, odată cu invenția lui Gutenberg, se poate spune că au prins cu adevărat aripi. După numai cinci sute de ani iată că suntem în pragul unei noi ere: cea a cărților electronice.

Fazele prin care s-a trecut de la vis la realitate au depins mai întâi de schimbarea viziunii editurilor adusă de apariția primelor cărți de buzunar - la mijlocul anilor '50. A urmat prima convertire a unui text în formă numerică, reușită de Michael Hart în 1971, la inițiativa proiectului Gutenberg, care a ajuns să cuprindă până astăzi mai mult de 2.000 de opere literare arhivate numeric. Între timp în 1968 Alan Kay crease Dynabook, un computer cu un ecran de 1.000.000 de pixeli, destinat lecturării de texte. În 1992 Sony scotea pe piață primul Data Discman, cu citirea cărților de pe CD-uri. Iar câțiva ani mai târziu Franklin Electronic Publishers vindeau primul

eBook, pe atunci un dicționar portabil.

Acești precursori ai cărților electronice n-au avut însă prea mare succes comercial, în special datorită lipsei canalelor de distribuție cu conținut electronic.

Situația s-a schimbat la finalul anilor '90, când progresul tehnologic și expansiunea Internetului au generat condițiile favorabile exploziei acestor noi generații de "cărți"...

Principial, un eBook are aspectul unei cărți, doar că posedă un ecran tactil cu cristale lichide, de dimensiuni variabile de la un model la altul și incluzând facilități diferite de comandă, stocare și înprospătare a textelor.

Am ales pentru prezentare câte un exemplu din 2 "familii" diferite, pe care am și avut ocazia să le testez.

Cybook sau Ce-a mai uitat sa ne zica Jules Verne?

În martie 2000 este prezentat, de firma franceză Cytale, la al XX-lea Salon de carte de la Paris, primul prototip al unei

Fazele prin care s-a trecut de la vis la realitate au depins mai întâi de schimbarea viziunii editurilor adusă de apariția primelor cărți de buzunar - la mijlocul anilor '50.



cărți electronice europene. În ianuarie 2001 este deschisă publicului, pe net, librăria Cytale și sunt oferite spre vânzare eBook-urile.

Cybook este singurul eBook european (deocamdată) ce beneficiază de un ecran color. Este evident un LCD tactil de 21 x 16 cm, retroclar și foarte confortabil chiar și în cazul lecturii nocturne, datorită reglajului luminozității și celor 6 dimensiuni de fonturi integrate pentru orice text. Cele patru butoane laterale plus stylus-ul de care dispune facilitează alegerea cărților din biblioteca stocată în memorie (aproximativ 30 de titluri simultan), întoarcerea paginilor, căutarea cuvintelor sau a semnificațiilor (are încorporat un dicționar), sublinierea sau îngroșarea unor cuvinte sau zone de text, adăugarea de note și bookmark-uri. De asemenea se poate naviga de-a lungul paginilor, cu ajutorul unei bare speciale, ce apare pe display, la fel de prompt ca celelalte pop-uri de care dispune "sistemul de operare".

Pentru download a fost aleasă metoda de conectare directă (cu setările soft preconfigurate) la un server dedicat al Cytale, aspect avantajos din punct de vedere al securității documentelor. Se pot actualiza, pe lângă obișnuitele cărți, câteva cotidiene și documentații cu caracter specific. Pentru o carte durată de încărcare variază între 3 și 5 minute; sunt deja disponibile on-line peste 1.000 de titluri! Evident, poate fi folosit și ca browser de internet.

Marele dezavantaj al acestui dispozitiv este format-ul închis (pentru moment) al fișierelor. Producătorii l-au numit OEB (provenind de la Open eBook Forum) și au intenția de a-l propulsa ca pe un standard, cum de altfel s-a și născut, după reuniunea mai multor firme de soft și hard și a unor editori, sub egida Institutului Național American de Standarde & Tehnologie. Structural se apropie foarte mult de XML și, deoarece conține pe lângă textul propriu-zis, pagina de layout și un fișier descriptiv (cu indicații asupra autorului, editorului și cuvintelor cheie) ar urma să arate similar pe orice tip de ebook.

Cu un modem integrat la 56K, o mufă pentru sunet, un port infraroșu și o extensie pentru PCMCIA, Cybook este unul dintre cele mai dotate cărți electronice prezente momentan pe piață; pe lângă asta avantajul integrării diacriticelelor îl poziționează între primele locuri în cursa pentru cucerirea viitorilor clienți din România.

Goreader - un ajutor "la purtător"

Studentii, profesorii sau părinții pot beneficia în aceeași măsură de facilitățile unui

alt ebook ce tinde să integreze și soft specializat pentru activități din mediul școlar. Caracteristicile sale sunt clar înclinare către domeniile științifice și curriculare, permițând profesorilor să trimită direct elevilor temele de abordat și să le urmărească constant progresul (odată cu părinții!!!).

Dotat cu un touchscreen TFT (SVGA), poate vizualiza integral formate A4, la o rezoluție de 800x600 în două moduri: portrait sau landscape. Are marele avantaj că pe lângă XML (OEB) suportă și formate HTML, PDF și JAVA, plus că dispune de capacități multimedia (audio și video).

Vine dotat cu un hardisk de 1 - 5 Gb, memorie SDRAM 128 Mb, un slot PCMCIA tip II, tastatură plug-in și docking station, o baterie inter-schimbabilă (6 - 10 ore) plus o mufă de conectare la un alimentator extern și nelipsitul stylus.

Se pot face sublinieri colorate, se pot adăuga notițe sau se pot introduce bookmark-uri și hyperlink-uri. Dispune de o tehnologie îmbunătățită a fonturilor și de încriptare a textului. Are integrat și un calendar, un dicționar și un calculator științific.

Și bineînțeles, permite conectare wireless, LAN sau dial-in.

Cu un astfel de ebook, chiar dacă e încă în faza de prototip și cântărește mai mult de 2 kg., elevii și studenții de peste ocean vor scapa cel puțin de calvarul ghiozdanelor super-umflate cu papirus...Pe când va bate vântul asta și la noi?

Cytale

- LCD 21x16cm
- 6 tipuri de fonturi
- conectare la server dedicat.

Goreader

- touchscreen TFT
- HDD pînă la 5 Gb
- slot PCMCIA II
- docking station

Mania eBook va fi alimentată de firma Softwin, cea care ne-a pus la dispoziție și cele două modele prezentate în articol.

Adresă: Fabrica de Glucoză nr.5, sectorul 2, București
Tel.: 233.07.80
Web: www.softwin.ro

Cea mai veche carte printată datează din 868 e.n., a fost obținută cu ajutorul unor ștampile de lemn, se numea Diamond Sutra și a apărut în China

*

În 1440, Johannes Gutemberg a aplicat principiul preseii de strivit struguri la tipărirea de cărți. Se naște tiparnița

*

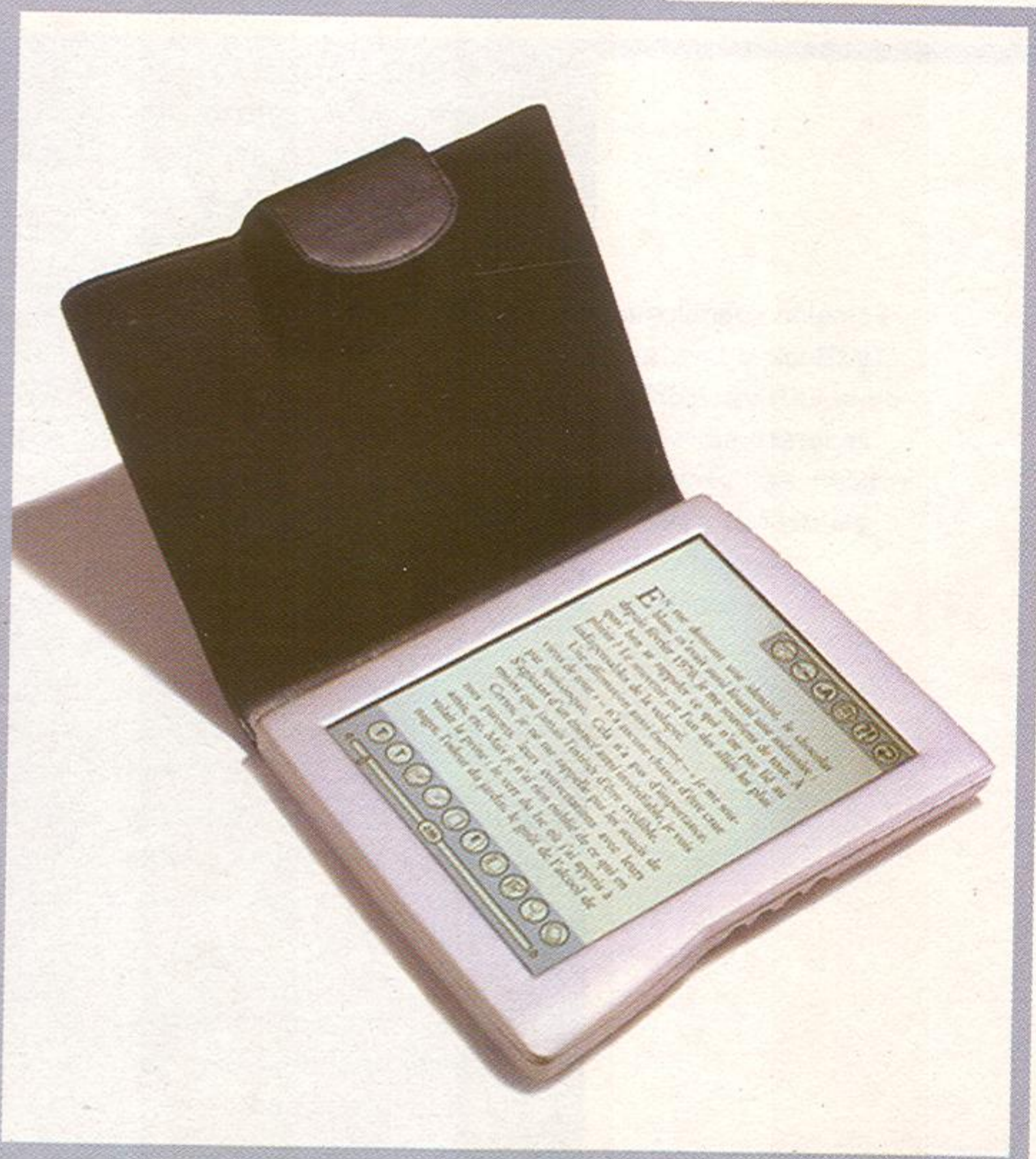
Prima carte tipărită a fost Biblia

*

În 1814, ziarul Times din Londra introducea prima tiparniță cu aburi. Cărțile tipărite deveneau un lucru comun

*

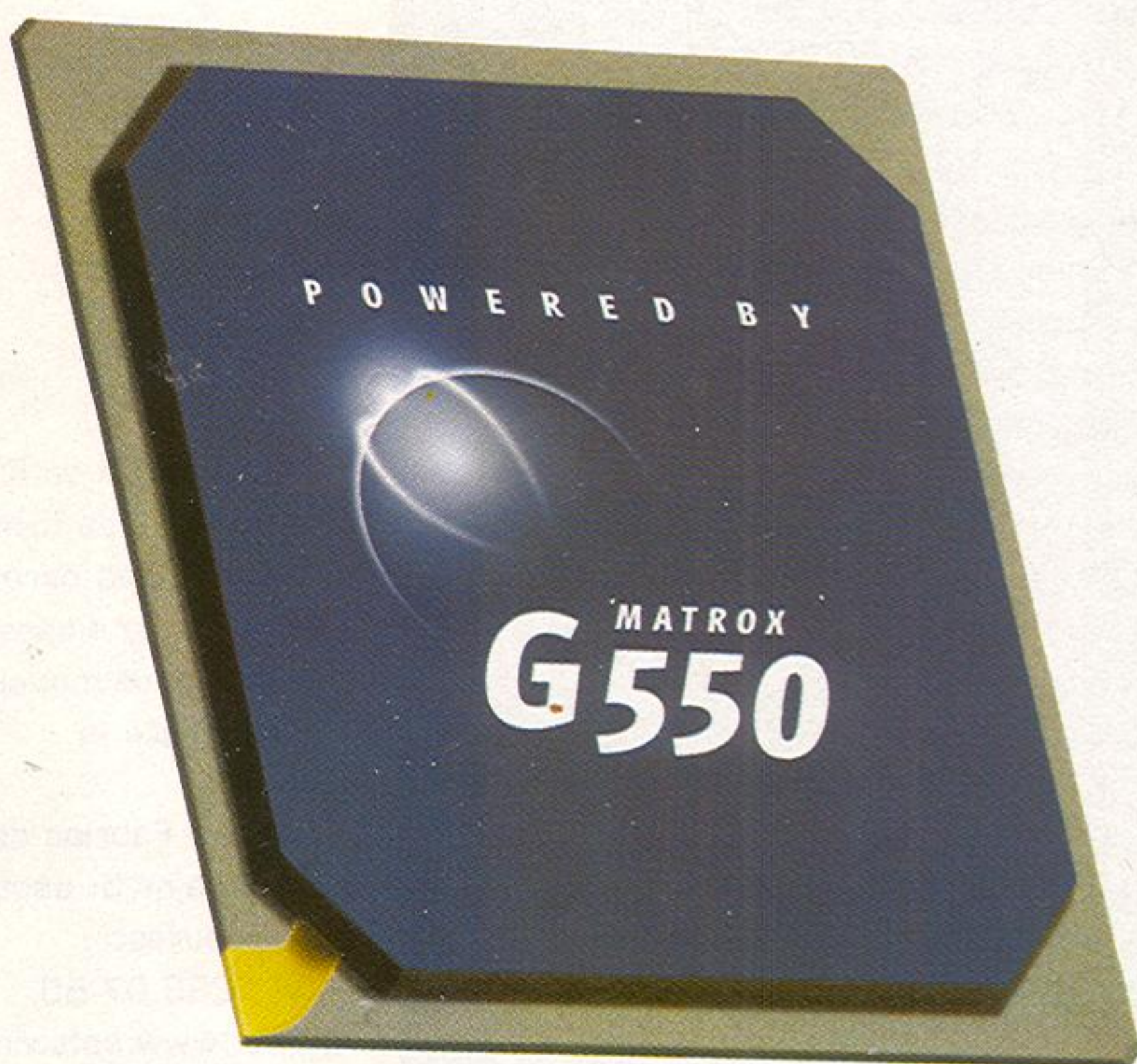
În 1993, Franklin Digital Systems introducea prima biblie electronică, citibilă pe un dispozitiv LCD capabil să afișeze patru linii de text



Noul chipset G550

Matrox promite comunicații vizuale online

Tip articol: Prezentare
Redactor: Vlad Zotta



Folosind tehnologia TalkBack și LiveTalk de la LIPSinc, G550 reușește să redea mișcări ale buzelor și ale ochiului foarte apropiate de realitate

G800 a murit. Cel puțin asta a spus un reprezentant Matrox în legătură cu soarta acestei plăci video când a fost întrebat de un reporter despre planurile de viitor ale companiei. G800 trebuia să fie o placă dual-chip, cu memorie DDR pe 128 biți și Hardware T&L. Matrox a renunțat la dezvoltarea acesteia, preferând să ofere momentan o versiune mai slabă și în paralel să se concentreze pe finalizarea lui G1000 până în primăvara lui 2002.

Pe 19 iunie 2001 Matrox a dat publicității specificațiile tehnice ale noii sale plăci Matrox Millennium G550. Procesul de fabricație cu tehnologie de 0.18 microni, un bus al memoriei de 64 de biți, AGP 4x și 16 sau 32 MB DDR nu fac din G550 un competitor puternic pentru noua generație de plăci video de la nVIDIA și nici măcar pentru variantele Pro și Ultra ale lui GeForce 2. Matrox afirmă că dorește să se adreseze unui segment de piață cât mai divers, și să ofere suport pentru

aplicațiile de ultimă oră în domeniul video-conferințelor și al decodării de content 3D pentru Web. Firma a pus accentul nu pe puterea sau facilitățile 3D în jocuri, ci pe engine-ul HeadCasting încorporat, ceea ce îi permite plăcii redarea 3D la rezoluții înalte a animațiilor umane faciale pentru a putea fi apoi transmise prin Internet folosind chiar conexiuni modeste de 56K. Această tehnologie permite utilizatorilor să comunice prin Internet cu ajutorul unor programe optimizate special de Matrox, care vor reuși să redea în timp real imagini foto realiste ale feței și mișcări ale buzelor perfect sincronizate cu sunetul. Cu ajutorul sistemului Digimask se poate crea forma 3D a capului cu ajutorul a numai două poze, una cu vedere frontală și alta cu vedere laterală. Acestea trebuie transformate într-un format digital și trimise la Digimask cu ajutorul software-ului furnizat, după care persoana primește un e-mail având atașată reprezentarea 3D a capului său. Folosind tehnologia TalkBack și LiveTalk de la LIPSinc, G550 reușește să redea mișcări ale buzelor și ale ochiului foarte apropiate de realitate, fapt ce reprezintă un real avantaj în comunicațiile vizuale online începând de la simple discuții între prieteni sau rude și terminând cu prezentări PowerPoint făcute cu ajutorul unui nou software creat de această dată chiar de Matrox și numit Virtual Presenter. Cu ajutorul acestui software autorul va citi prezentarea o singură dată folosindu-se de un microfon, iar programul o va putea rula împreună cu reprezentarea 3D feței sau o altă formă la alegere. Ceea ce este și mai interesant în legătură cu Virtual Presenter este faptul că dispune și de o optimizare pentru tehnologia DualHead, utilizatorul putând afișa pe un ecran prezentarea propriu-zisă, iar pe celălalt un text sau un grafic. Se impun câteva precizări și în legătură cu tehnologia DualHead. Placa va suporta rezoluția de

În mod clar, G550 nu se adresează împătimitilor de FPS-uri. De altfel, nici compania nu mizează pe acest lucru. Facilitățile ei, total noi și mai ales unice demonstrează faptul că ea se pretează în special lucrului cu aplicații de tip office și Internet, posedând avantaje majore în acest sens în comparație cu alte plăci.

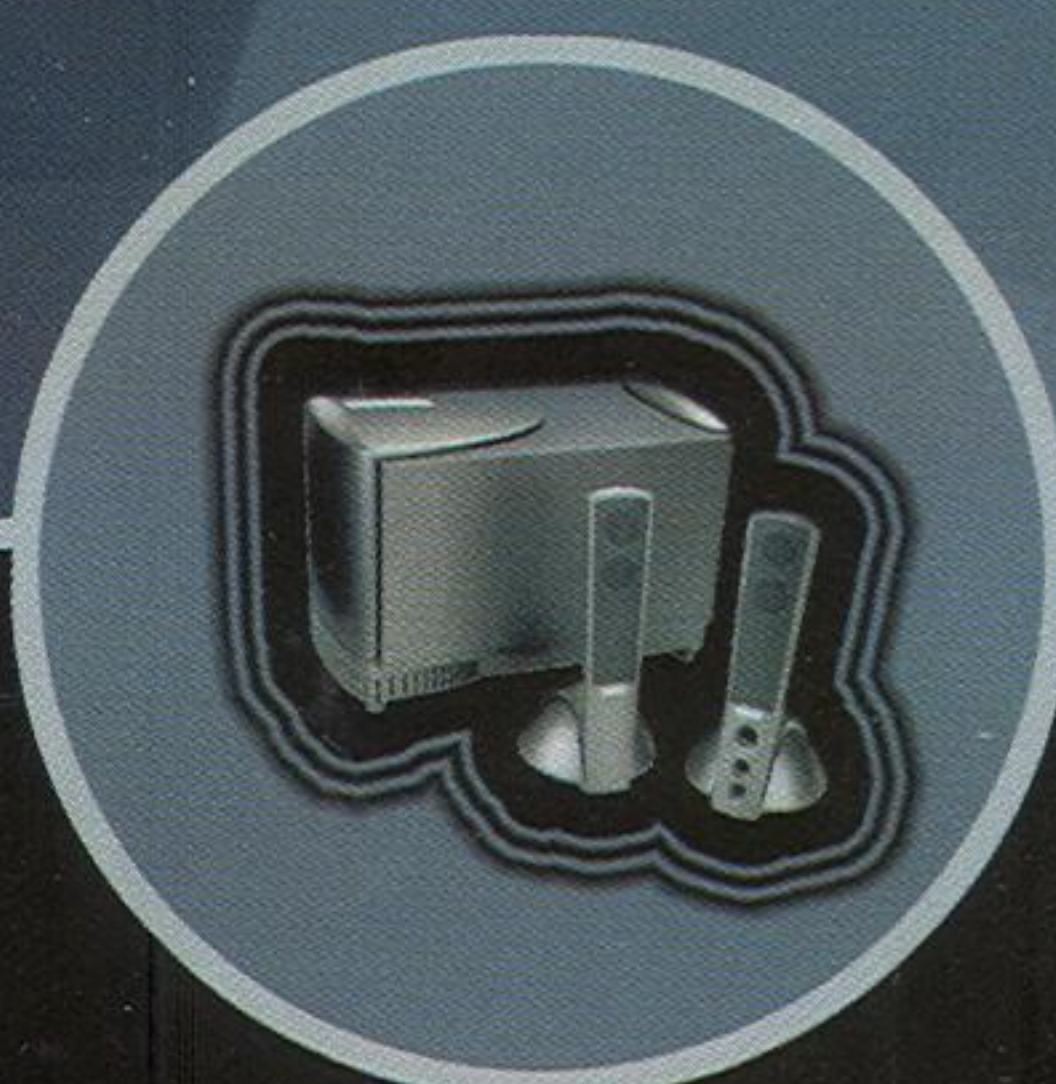
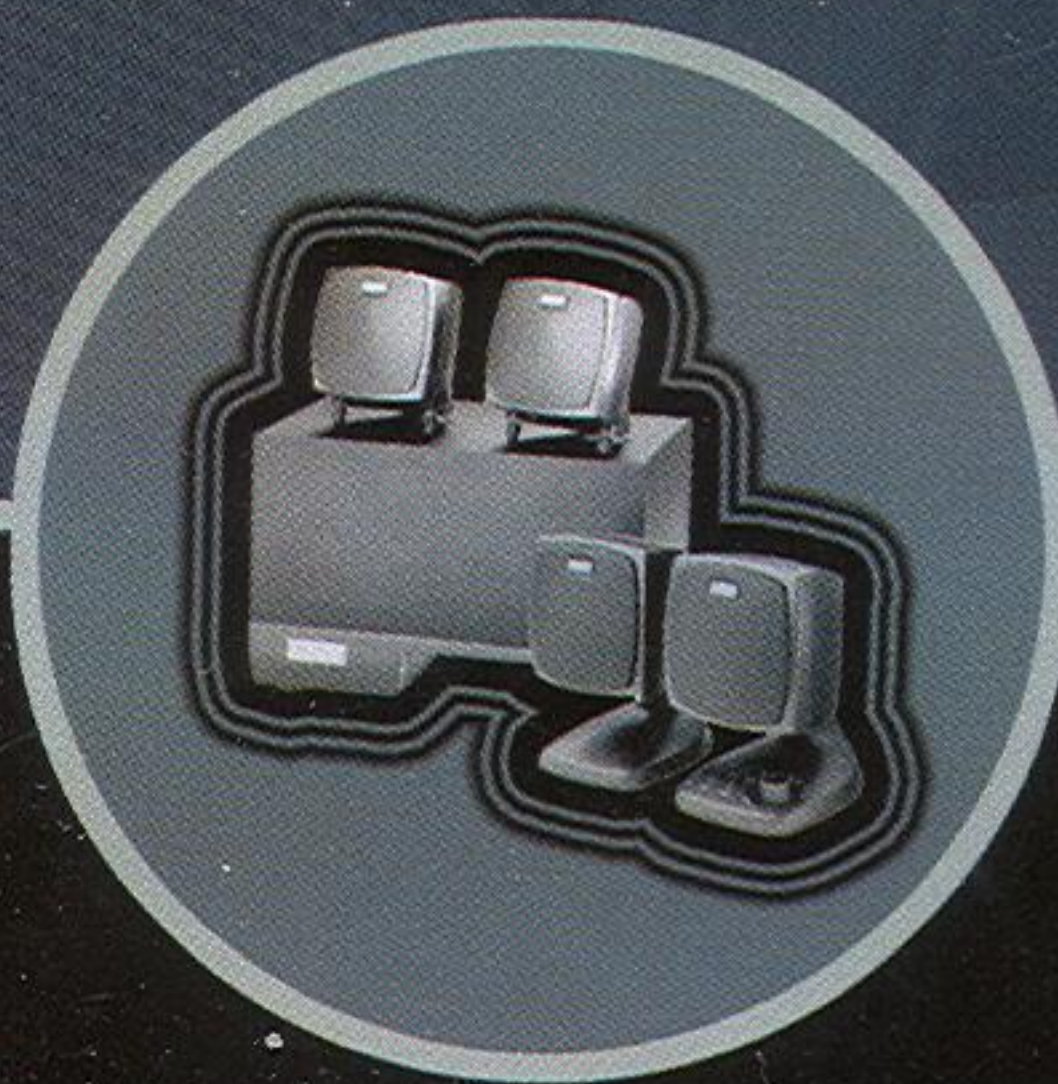
Altec Lansing... noua arma sonora

Sisteme de boxe pentru gameri profesioniști

- ACS56 - 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 30Hz-18Khz
- ACS54 - 40W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 38Hz-18Khz
- ATP3 - 42W, 2 sateliti ultra slim, subwoofer, 45Hz-18Khz
- ACS33 - 35W, 2 sateliti ecranati, subwoofer, 70Hz-18Khz
- ACS22 - 10W, 2 sateliti ecranati, 110Hz-18Khz

**ALTEC
LANSING**®

**NOUA
ARMĂ
SONICĂ**



Sk!n
M e d i a

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

Reselleri:
BEST COMPUTERS
B-dul Elisabeta 25
București 3
Tel: 01-314.76.98

TAPE COMPUTER
B-dul Splaiul Unirii 8
București 4
Tel: 01-330.90.22

NEXIAL RESEARCH
Str. Brăilei 26
Galați
Tel: 036-319.120

COMPUTER HOUSE
B-dul Independenței B1-5
Iași
Tel: 032-217.800

Alege Sk!nbarea!
www.skin.ro

Istoria recentă în cuvintele Matrox

G450



"Imagine 2D și 3D de o calitate fără egal, facilități de productivitate, și a treia generație Dualhead: eDualHead™".

G400



"O experiență grafică de înaltă performanță dramatic îmbunătățită cu o deosebită calitate a imaginii și opțiuni versatile pentru aplicațiile 2D, 3D și DVD".

G200



"un nou standard în accelerarea hardware, depășește recordurile anterioare Matrox în performanță 2D de top și aduce un nou nivel pentru redarea 3D și DVD".

2048*1536 @32bpp pe primul monitor și 1600*1200 @32bpp pe cel de al doilea sau 1280*1024 @32bpp în cazul în care se conectează câte un ecran plat digital pe fiecare ieșire. Aceste rezoluții, combinate cu un RAMDAC de 360 Mhz, vor reuși să redea o imagine de o claritate ireproșabilă. Variantele de conectare posibile vor fi monitor/monitor, monitor/tv, monitor/ecran plat digital, ecran plat digital/ecran plat digital și în ultimă instanță ecran plat digital/tv.

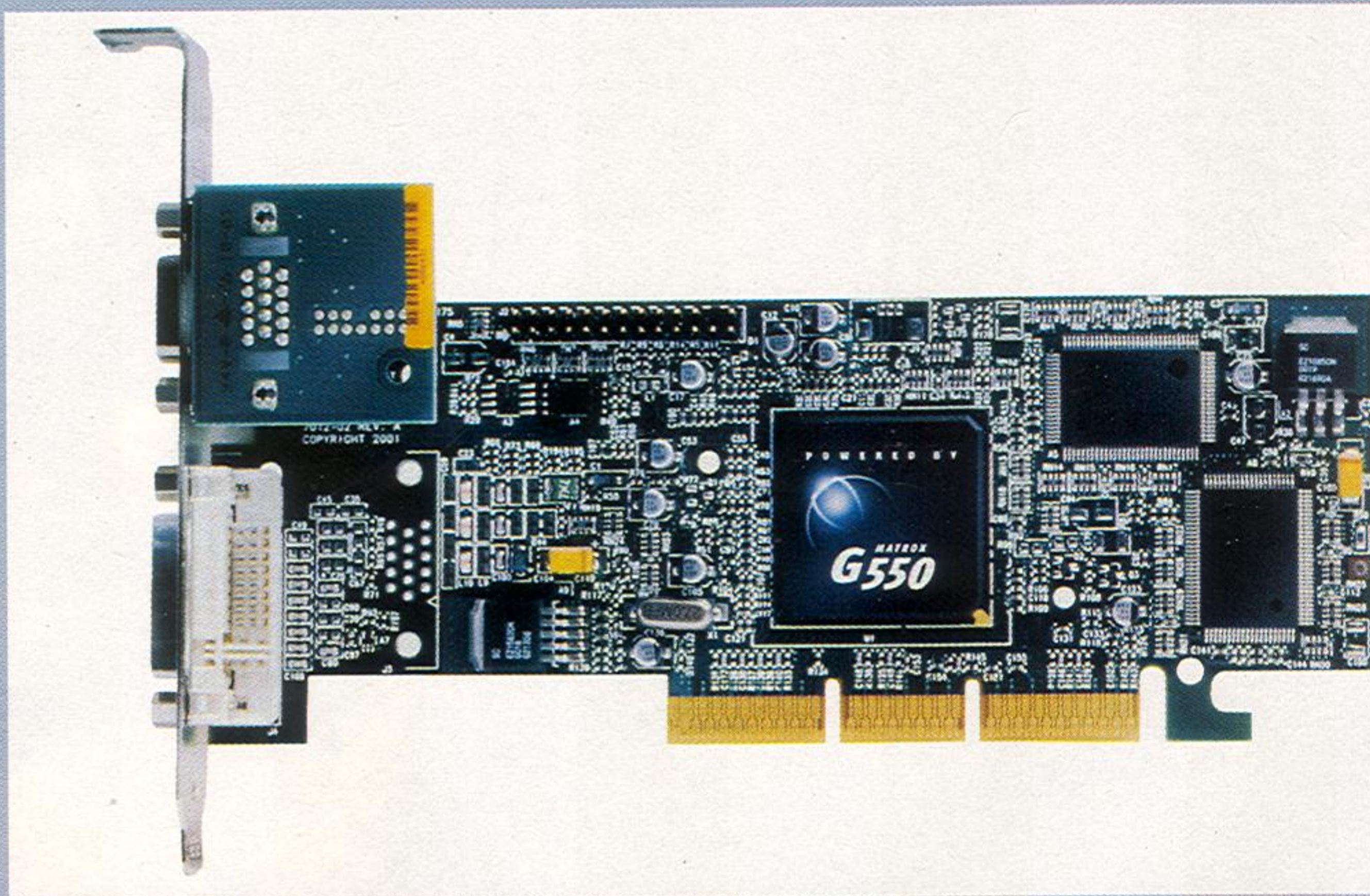
În legătură cu celelalte facilități 3D ale plăcii, putem afirma că ea dispune de o implementare foarte "bogată", dar din păcate suferă datorită bus-ului de

rezoluții de până la 1280*720 în cazul capturii de secvențe video și pentru Windows Media Encoder.

În legătură cu driverele nu va trebui să ne îngrijorăm, deoarece compania va oferi suport pentru toată gama de sisteme de operare de la Microsoft de la Windows 95 încoace, inclusiv NT 4.0 și Windows 2000, precum și pentru noua versiune, Windows XP în ambele sale variante, Home și Professional.

Concluzie

În mod clar, G550 nu se adresează împătimitilor de FPS-uri. De altfel, nici compania nu mizează pe acest lucru. Facilitățile ei, total noi și mai ales unice



Nereușind în trecut de nici un fel în domeniul jocurilor, Matrox a găsit un domeniu virgin pe care să îl exploreze cu noile sale tehnologii.

memorie pe 64 de biți (mai puternic totuși decât cel al MX-ului 200 datorită DDR-ului) și a doar două pipeline-uri capabile să redea doi pixeli dublu texturați pe ciclu folosindu-se de cele patru unități de texturare, câte două pe fiecare pipeline. Plus-urile plăcii se concretizează în optimizarea pentru rezoluții în 32 de biți cu ajutorul tehnologiei Vibrant Color Quality, filtrare bilineară, trilineară și anizotropică a texturilor, Environment Mapping și Environment-Mapped Bump Mapping, alpha blending, Z-buffer pe 16, 24 și 32 de biți, vertex și table fogging, single, double sau triple buffering.

Matrox ne asigură că nici vizionarea de DVD-uri nu va fi o problemă, placa putând să redea imagini full-screen pe al doilea display în mod independent de primul. Se adaugă de asemenea și un encoder TV cu suport pentru HDTV în

demonstrează faptul că ea se pretează în special lucrului cu aplicații de tip office și Internet, posedând avantaje majore în acest sens în comparație cu alte plăci. Până și accelerarea 3D este în mod special optimizată pentru a facilita transferul online de date video și audio. Prețul estimativ este de 140 USD la data apariției, fiind în concluzie destul de scumpă față de GeForce 2 MX de la nVIDIA, dar foarte apropiată de GeForce 2 GTS, pe care, la prima vedere, cel puțin, nu va reuși să o întrecă în ceea ce privește performanța în jocuri.



un prieten pentru viitorul tău!

Galati, Str. Brailei, nr.26

Tel/Fax: 036 319120

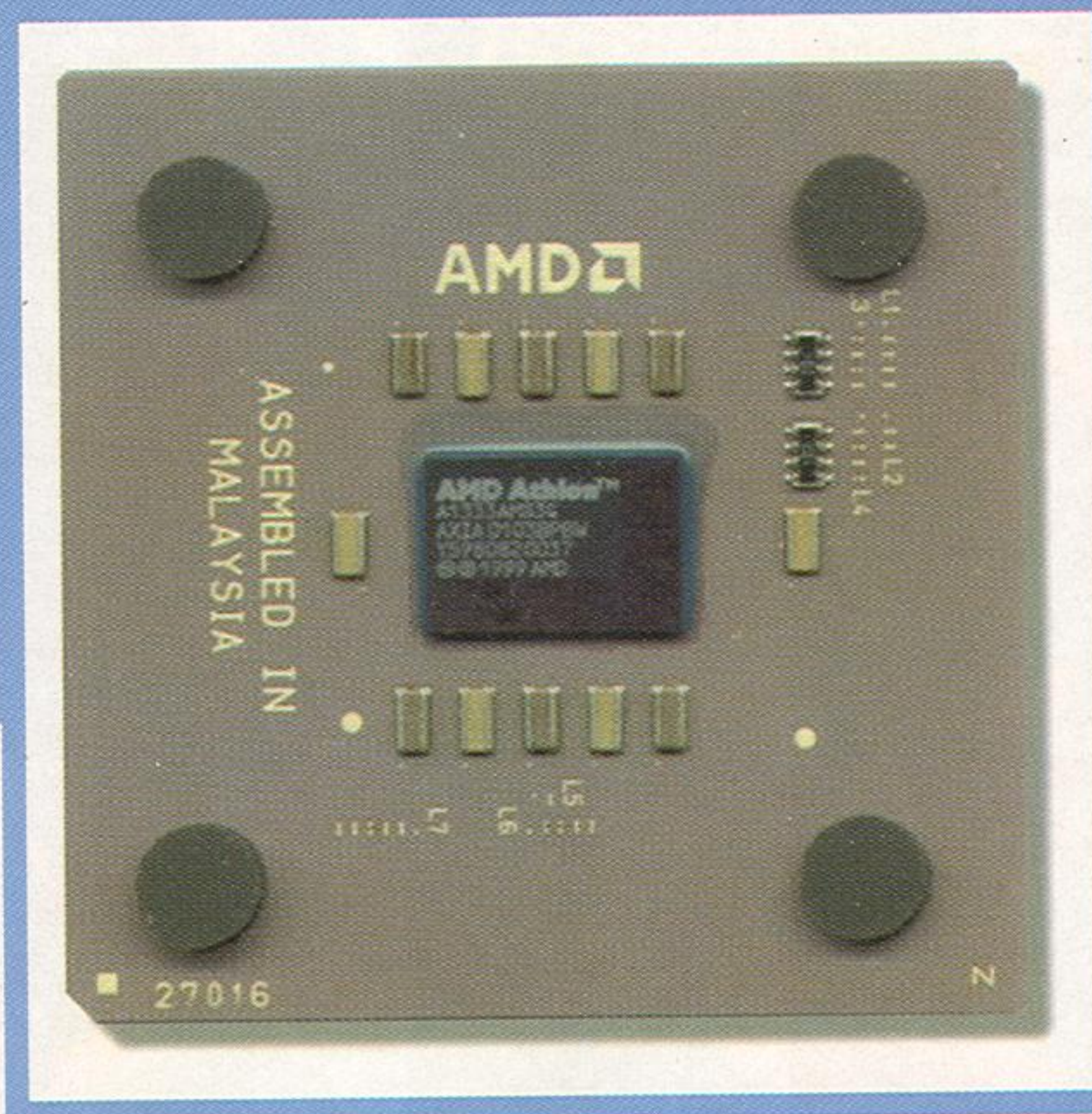
Tulcea, Str. Babadag, nr.10

Tel/Fax: 040 515457

AMD accelerează

Thunderbird 1.3 Ghz

Tip articol: Test • Redactor: Bogdan Mateescu



Întrebarea firească ce se pune este dacă investiția într-un asemenea procesor este una rentabilă. Pentru a încerca să răspundem la această întrebare, am testat un Athlon la 1.3 GHz și unul la (doar) 1 GHz.

Participarea AMD la CeBIT, cea mai mare expoziție din lume în domeniul IT, a însemnat și lansarea mult-așteptatelor procesoare Athlon la frecvențe mai mari de 1.2 GHz. Bazate pe un core Thunderbird, beneficiind de un design inovator, procesoarele Athlon la 1.3 și 1.33 GHz s-au dovedit a fi concurenți redutabili pentru Pentium 4, vârful de lance al firmei Intel. Întârzierea destul de mare cu care au apărut pe piață se datorează mai multor factori, în primul rând lipsa chipset-urilor pentru memorie DDR. Graba de a lansa chipsetul AMD 760 înainte de apariția Pentium 4 a generat deficiențe de proiectare, primele plăci cu acest chipset având probleme de funcționare a bus-ului de 266 Mhz. Pe de altă parte, VIA, cel mai mare furnizor de chipset-uri pentru procesoare AMD, a preferat, din motive financiare, dezvoltarea chipset-urilor DDR pentru Pentium 3, Acer Laboratories (ALi) amânând, de asemenea, lansarea chipului ALIMAGIK 1 DDR pentru sfârșitul anului 2000.

Odată rezolvate toate aceste probleme, AMD a decis relansarea cursei pentru supremație pe piața microprocesoarelor. Implementarea unor noi tehnologii, precum memoria DDR (Double Data Rate), ridică Athlon-ul 1.3 GHz pe unul din primele locuri în ierarhia procesoarelor pentru PC-uri. Testele multimedia îl recomandă ca o platformă ideală pentru aplicații profesionale (editare video, prelucrare avansată de sunet), firme de renume în domeniu ca

Implementarea unor noi tehnologii, precum memoria DDR (Double Data Rate), ridică Athlon-ul 1.3 GHz pe unul din primele locuri în ierarhia procesoarelor pentru PC-uri.

Ulead Systems sau Sonic Foundry aratându-se foarte mulțumite de performanțele sale.

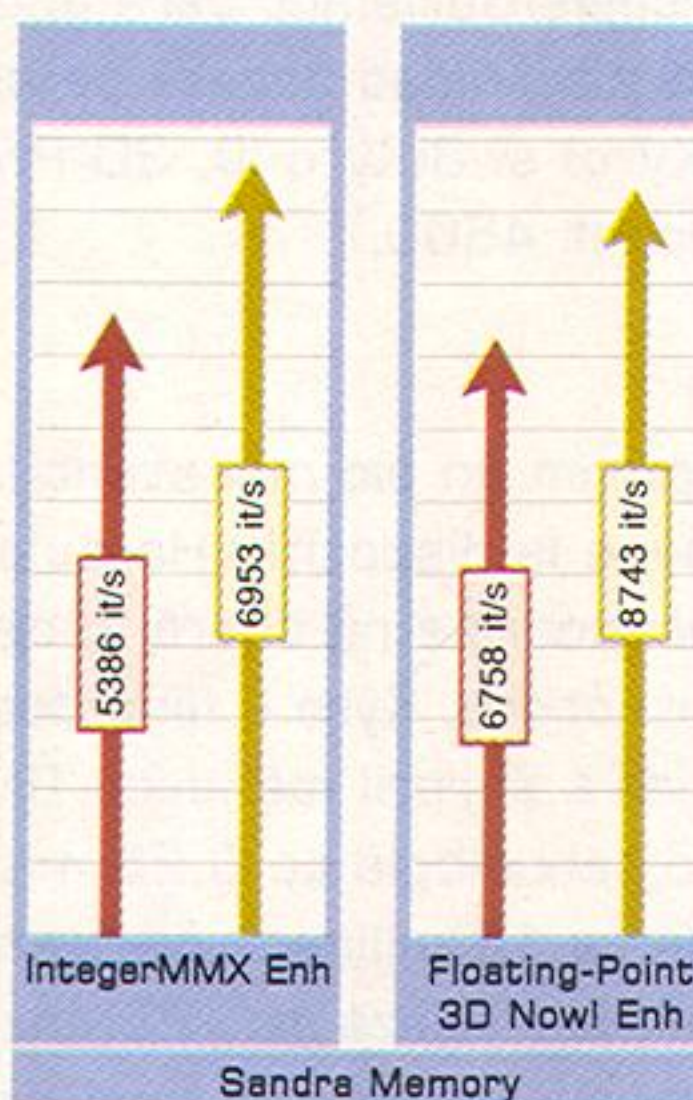
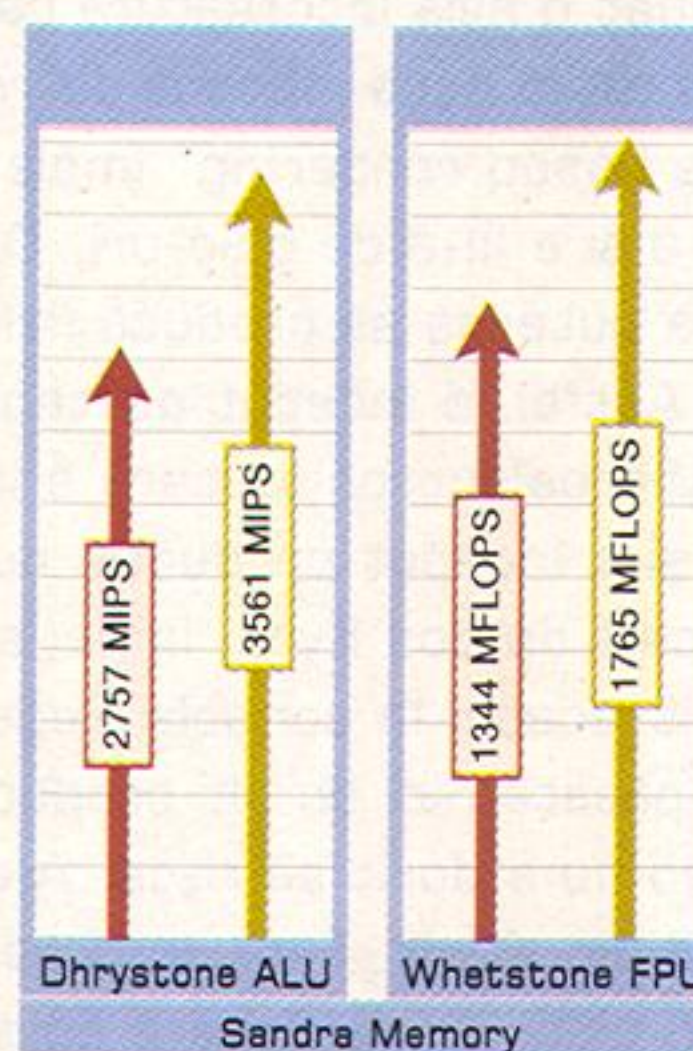
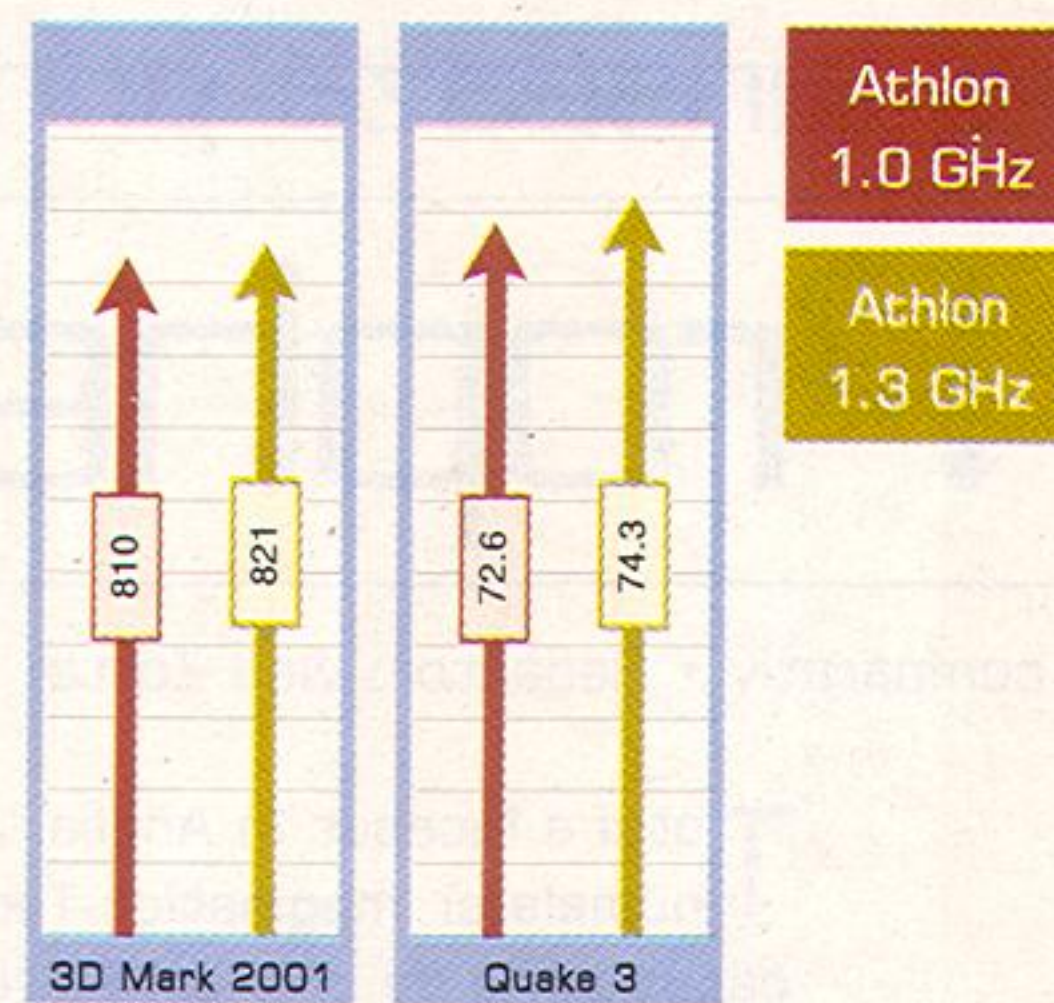
Merita?

Întrebarea firească ce se pune este dacă investiția într-un asemenea procesor este una rentabilă. Pentru a încerca să răspundem la această întrebare, am testat un Athlon la 1.3 GHz și unul la (doar) 1 GHz. Sistemul de testare a inclus o placă de bază DFI AK75-EC, cu 128 MB SDRAM, placă video WinFast GeForce 2 MX și hard-disk IBM Deskstar DTLA-307020 (20 GB, 7200 rpm). Testele au fost realizate folosind SiSoft Sandra 2001, 3DMark 2001 și Quake 3, urmărindu-se performanțele celor două procesoare.

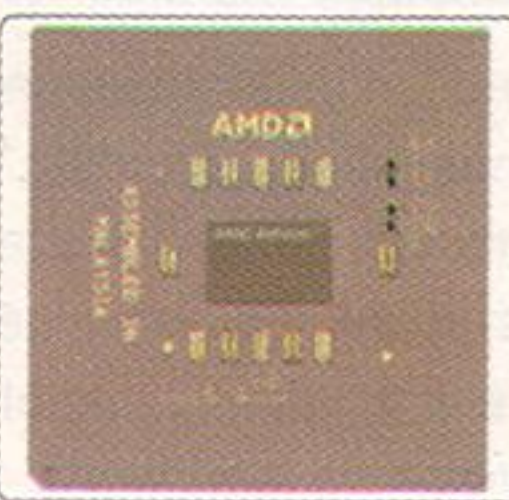
Răspunsul este... DA

În urma testelor efectuate am constatat o foarte bună implementare a unității de calcul a numerelor întregi, Athlon-ul la 1.3 GHz obținând rezultate semnificativ mai bune comparativ cu mai "lentul" Athlon 1 GHz, aceeași situație constatându-se și în cazul testelor multimedia sau de grafică 3D - implementarea a 19 instrucțiuni noi 3DNow! și 5 pentru DSP communications a condus astfel la rezultatul scontat.

Concluzia: Athlon-ul 1.3 GHz este o soluție foarte bună pentru un sistem multimedia adecvat cerințelor actuale, mai ales dacă ținem cont de raportul calitate/preț, cu mult mai bun decât în cazul rivalului direct, Pentium 4; aceasta în cazul în care dispuneți de o sumă suficientă pentru achiziționarea unei plăci de bază cu suport pentru memorie DDR, pentru a putea beneficia de întreaga putere de calcul a Athlon-ului 1.3 GHz. În caz contrar, puteți folosi și memorie SDRAM, eventual cu o placă de bază care suportă ambele tipuri de memorie. Două mici amănunte mai trebuie luate în considerare: căldura mare radiată de Athlon-ul 1.3 GHz impune folosirea unui cooler foarte mare, lucru de care va trebui să țineți cont și la achiziționarea plăcii de bază. În al doilea rând, dacă vă decideți pentru Athlon 1.3 GHz și memorie DDR, trebuie să mai știți următoarele: frecvența de bus a procesorului fiind 200 MHz, va trebui să folosiți memorie DDR PC1600, care funcționează la 200 MHz. Iar dacă viteza de calcul nu vă mulțumește, puteți alege fratele mai mare al Athlon-ului 1.3 GHz, Athlon 1.33 GHz, care are bus-ul de 266 și folosește memorie DDR PC2100. Diferența va fi evidentă.



Concluzia: Athlon-ul 1.3 GHz este o soluție foarte bună pentru un sistem multimedia adecvat cerințelor actuale, mai ales dacă ținem cont de raportul calitate/preț, cu mult mai bun decât în cazul rivalului direct, Pentium 4

Detalii			
Produs	Thunderbird 1.3 Ghz	Thunderbird 1 GHz	DFI AK75-EC
Produs			
Producător	AMD	AMD	DFI
Ofertant	Tape Computer	Tape Computer	Tape Computer
Caracteristici	1.3 GHz, 19 instrucțiuni noi 3DNow! și 5 pentru DSP communications	1.0 GHz, 19 instrucțiuni noi 3DNow! și 5 pentru DSP communications	VIA KT 133A/686B, ATX Sound AC'97 onboard, BIOS 2Mb, PC 133 SDRAM
Telefon	01-330.57.83	01-330.57.83	01-330.57.83
Web	www.tape.ro	www.tape.ro	www.tape.ro
Preț	204\$	113\$	99\$

Sistem de test	
Placă video	GeForce2 MX
Memorie	128 SDRAM
Placă bază	DFI AK75-EC
Sistem operare	Windows 98 SE
drivere placă bază	Via 4in1 4.30
drivere placă video	Detonator 12.01
Hard disk	IBM Deskstar 20 GB 7200 rpm

Compania AMD a fost fondată pe 1 mai 1969 și este localizată în Sunny Vale, California. Inițialele AMD sunt un acronim pentru Advanced Micro Devices. Săgeata verde simbolizează principiul AMD de a se dezvolta în direcția potrivită.

Anul trecut AMD a avut un venit de 4.6 miliarde dolari, din care profit net 983 milioane dolari. Firma mai are și proprietăți în valoare de 5.7 miliarde dolari. Numărul total al angajaților este de 14.435.

Pe 4 iunie AMD a anunțat că nVidia va încorpora tehnologia Hyper Transport de transmisie a datelor în noua platformă nForce, acesta fiind primul chipset care încorporează această tehnologie.

Pe 6 iunie AMD a anunțat apariția procesorului Thunderbird 1.4 GHz, cel mai puternic procesor pentru piața de performanță, și a procesorului Duron la 950 MHz, pentru piața SOHO.

Hercules lansează prima placă cu Kyro II 3D Prophet 4500

Tip articol: Test comparativ • Redactor: Vlad Zotta

Procesoarele Kyro dispun de doar două pipeline-uri cu câte o unitate de texturare fiecare ceea ce înseamnă că nu pot procesa decât 2 pixeli odată. Ca o comparație GeForce 2 GTS beneficiază de 4 pipeline-uri cu 2 unități de texturare pe fiecare pipeline.

Totul a început în Anglia. Aici, o firmă, pe numele ei Imagination Technologies, a conceput seria de chip-uri PowerVR. Până acum nimic important. Cu toate acestea lucrurile au luat o altă întorsătură când firma a anunțat o nouă metodă de redare 3D numită "tile based rendering" implementată în seria a II-a și a III-a de chip-uri. Dar Imagination nu avea puterea să producă fizic chip-urile.

Astfel, a început parteneriatul cu STMicroelectronics care a licențiat tehnologia și a început producția cu PowerVR 2 sub numele de cod Kyro. Inițial această serie și-a găsit lăcașul în consola Sega Dreamcast dar din păcate nici un alt producător de plăci video nu a dorit să riște. Afacerea părea pierdută din start. Fără un producător puternic, cu o piață de desfacere deja formată nu mai era nimic de făcut. Apare astfel în scenă Hercules/Guillemot care anunță fabricarea a două plăci video bazate pe chip-urile PowerVR 2 (Kyro) și 3 (Kyro II), 3D Prophet 4000 și 3D Prophet 4500.

Ce?

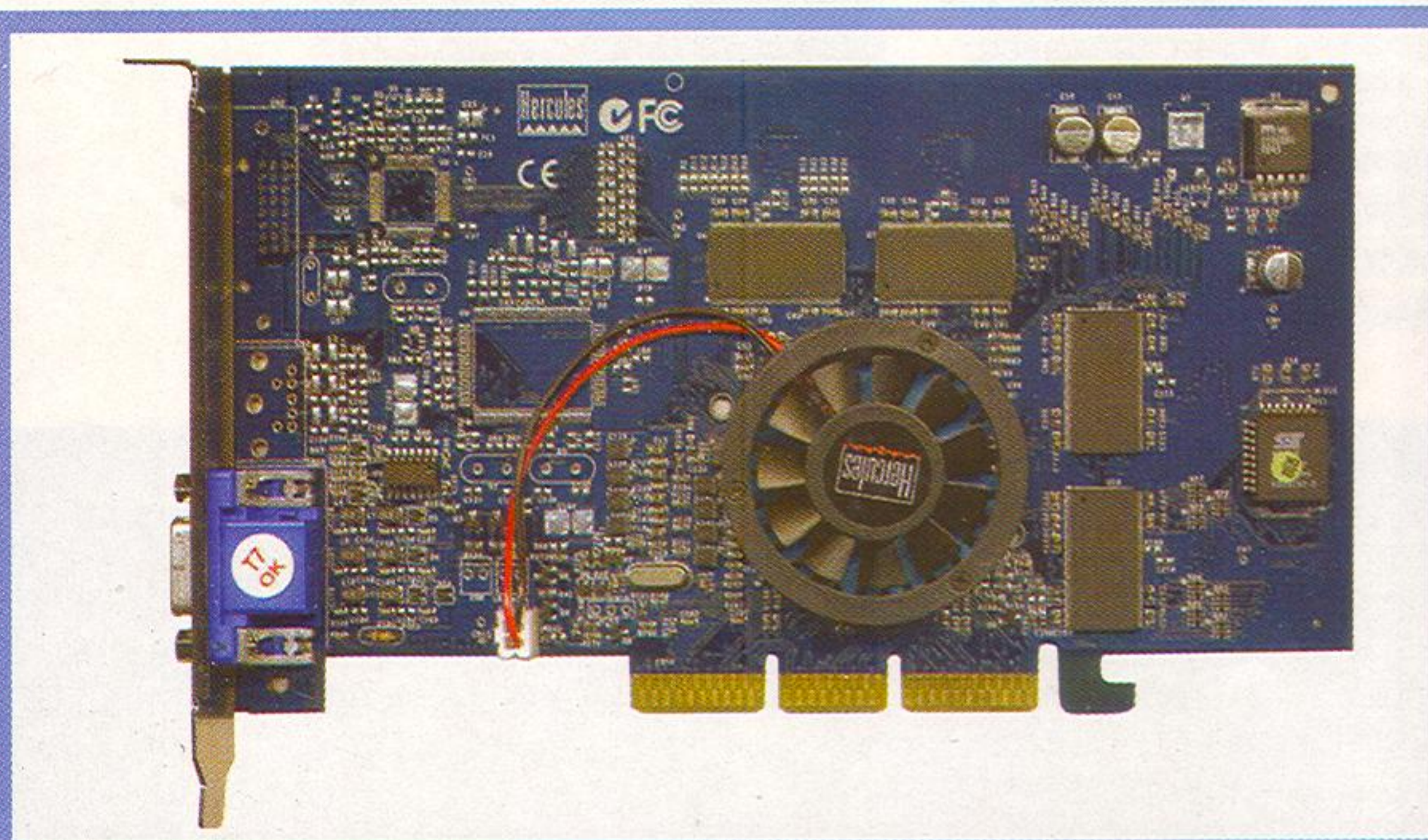
Să privim un pic mai atent la plăcile pe care ni le pune la dispoziție Hercules/Guillemot. Procesoarele nu diferă în ceea ce privește arhitectura, Kyro II fiind doar o versiune mai rapidă a surorii mai mici. Primul este bazat pe o tehnologie de 0.25 microni și se laudă doar cu 12 milioane de tranzistori ceea ce îi conferă o viteză de 125Mhz. Procesorul și memoria lucrează în mod sincron asta însemnând că și memoria este tactată la

125Mhz, 3D Prophet 4000 fiind dotată cu doar 32MB SDR. Sora sa mai mare, 3D Prophet 4500, beneficiază de un DSP cu un proces de fabricație pe 0.18 microni, procesorul fiind acum tactat la 175Mhz. Memoria lucrează în același mod sincron și este dublă față de Prophet 4000, adică 64MB SDR.

Cum?

Noutatea pe care o aduc procesoarele Kyro se numește „tile based rendering”. Ea se referă la modalitatea de compunere și afișare a unei imagini 3D. În mod tradițional, într-o scenă 3D, se renderizează toate poligoanele, se texturează și apoi se aplică efecte. Problema apare în cazul poligoanelor care nu vor fi vizibile de către ochiul uman niciodată. Acestea reprezintă practic o pierdere de timp, un lucru în plus pe care placa video trebuie să-l ducă la bun sfârșit, mai ales că în final numai aproximativ o treime din numărul total de poligoane vor fi afișate pe ecran. Această operație poartă numele de „overdrawing”. Pentru a contracara acest neajuns Imagination Technologies ne-a dat „tile based rendering”. Cu ajutorul acestei modalități de redare poligoanele sunt împărțite și clasificate în liste de redare. Aceste liste permit împărțirea imaginii 3D în blocuri numite „tiles”. De aici decurg mai multe avantaje. În primul rând calculele valorilor de pe axa z sunt făcute fără a mai accesa z-buffer-ul prin bus-ul de memorie ceea ce duce la o eliberare a acestuia. Apoi, fiecare tile are propria lui listă de poligoane fiecare cu valoarea lui.

Problema apare în cazul poligoanelor care nu vor fi vizibile de către ochiul uman niciodată. Acestea reprezintă practic o pierdere de timp, un lucru în plus pe care placa video trebuie să-l ducă la bun sfârșit, mai ales că în final numai aproximativ o treime din numărul total de poligoane vor fi afișate pe ecran.



Datorită alianței cu STMicroelectronics compania nVIDIA este foarte supărată pe unul dintre principalii producători de plăci video din lume, Hercules/Guillemot. Kyro promite să cucerească un segment de piață care a fost dominat până acum doar de nVIDIA și într-o oarecare măsură și de ATI. Tot ceea ce lipsește din tot acest tablou este un chipset Kyro destinat notebook-urilor. Dacă STMicroelectronics ar ataca și această latură atunci nVIDIA ar vedea cu siguranță cum poziția sa de leader în acest domeniu începe să se clatine. Principalul lips al chipset-ului Kyro este unitatea T&L prezentă în toate chipset-urile nVIDA începând cu primul GeForce. În bătălia dintre fill rate și T&L (3dfx și nVIDIA) a câștigat nVIDIA. Rămâne de văzut cine va triumfa acum însă când tehnologia tile based rendering intră în scenă.

ST Microelectronics, cunoscută și sub numele de SVS-Thomson Microelectronics este o

companie independentă de electronică care concepe și produce o largă gamă de circuite inte-

grate cu semiconducători și alte dispozitive. În 2000, venitul net al companiei era de 7.8

miliarde dolari, din care profit net 1.4 miliarde. Cumpărarea de tehnologie de la Power VR a

făcut posibilă intrarea lor pe piața producătorilor de plăci grafice performante.

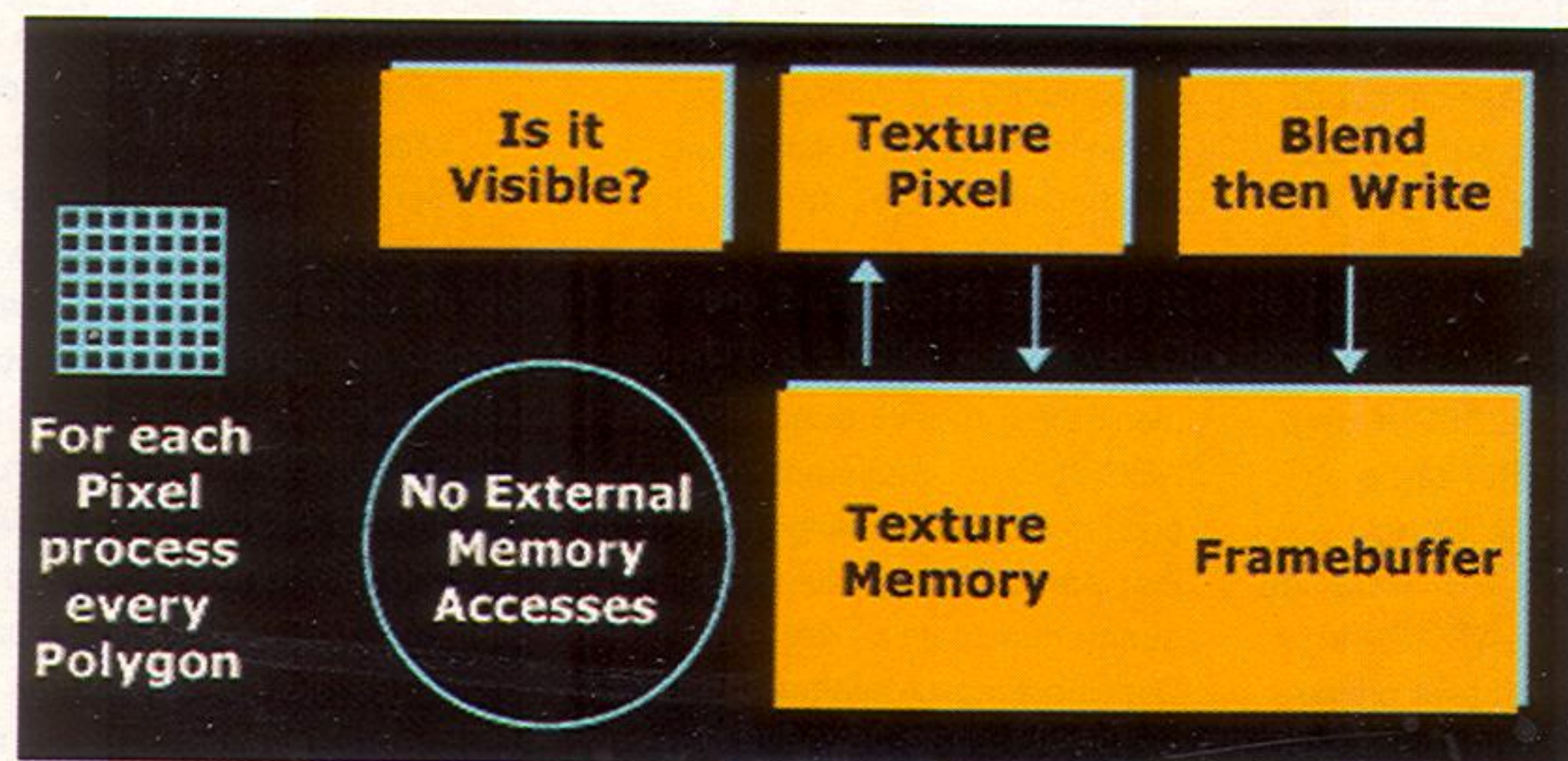
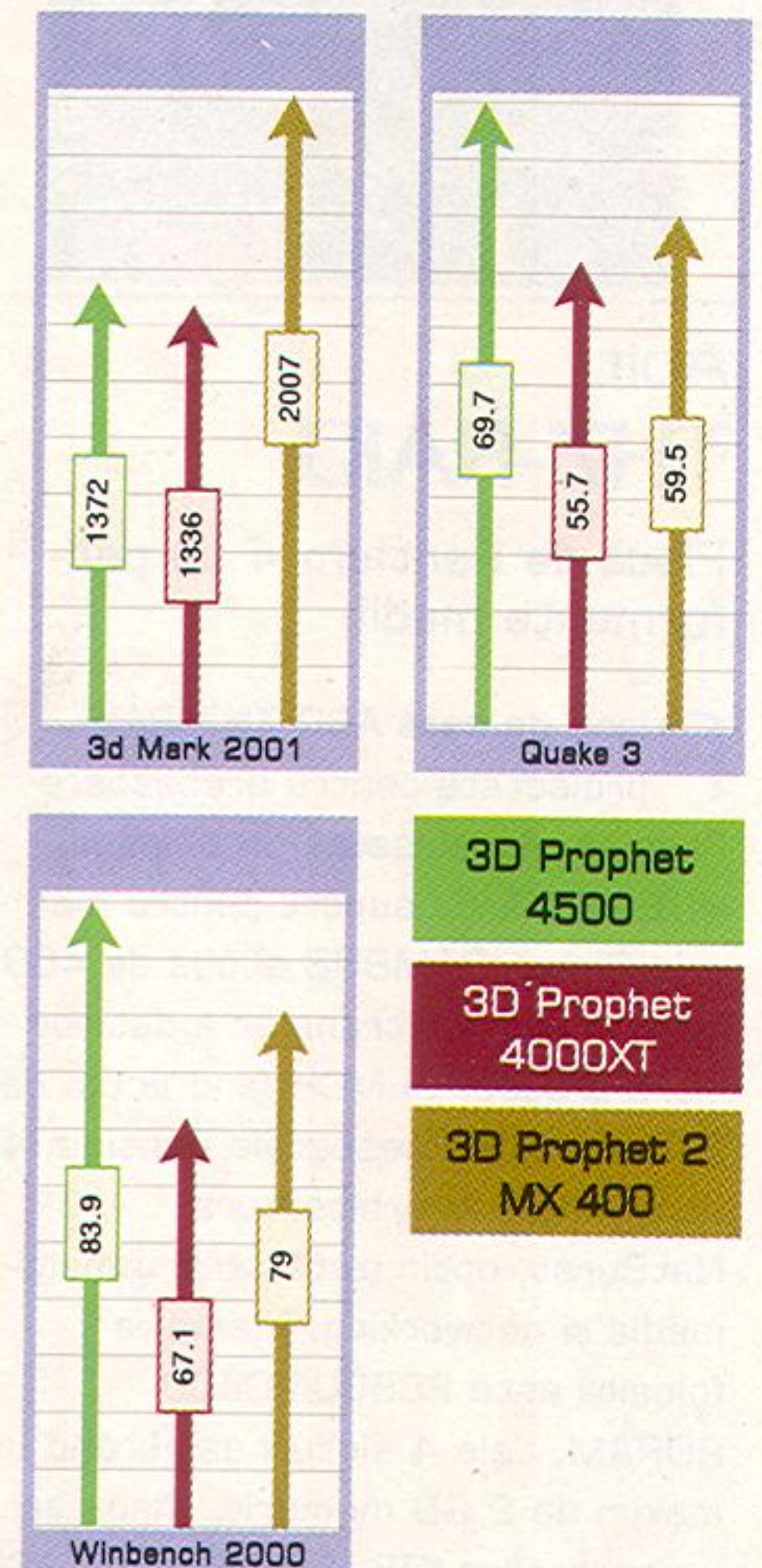
În acest fel se procesează numai poligoanele care urmează a se afișa pe ecran, ușurând munca procesorului video și eliberând și mai mult bus-ul de memorie deoarece texturile pentru poligoanele care nu vor apărea în scena finală nu vor fi niciodată procesate. În plus față de toate acestea procesorul video are încorporat un tile buffer, un mic buffer care servește la procesarea rapidă a tile-ului respectiv, eliminând și acesta o bună parte din transferurile pe bus-ul de memorie. Este clar acum de ce nu s-a crezut necesară implementarea unui bus pe 128 biți DDR.

Dar să ne uităm puțin și asupra lipsurilor. Două dintre ele sar în ochi imediat. În primul rând procesoarele Kyro dispun de doar două pipeline-uri cu câte o unitate de texturare fiecare ceea ce înseamnă că nu pot procesa decât 2 pixeli odată. Ca o comparație GeForce 2 GTS beneficiază de 4 pipeline-uri cu 2 unități de texturare pe fiecare pipeline. Cu toate acestea Kyro poate textura un pixel de 8 ori într-un singur pas. Asta înseamnă că toate datele referitoare la poligoanele procesate trec o singură dată prin bus-ul de memorie și nu de 8 ori cât ar fi în mod normal necesar. Aplicare ulterioară a texturilor are loc direct pe chip dar numai câte una la fiecare bătaie de ceas din cauza prezenței unei singure unități de texturare. În al doilea rând, Kyro nu dispune de o unitate T&L. STMicroelectronics afirmă că procesoarele din ziua de azi sunt destul de puternice pentru a suplini așa ceva. Din păcate testele contrazic această afirmație. Rezultatele extrem de slabe în 3DMark 2001 în comparație cu plăci nVIDIA considerate nu foarte performante de genul GeForce 2 MX arată că prezența unei unități T&L în zilele noastre este obligatorie. Un alt aspect destul de controversat este fillrate-ul de 350 megapixeli

pe secundă. Acesta poate părea mic în comparație cu cel al lui GeForce 2 GTS de 800 megapixeli, dar luând în calcul overdrawing-ul, numărul de poligoane procesate fiind dublu sau uneori triplu față de numărul de poligoane folosite, se poate spune că fillrate-ul efectiv ar fi pe undeva în jurul lui 400 sau chiar mai puțin.

In final

Prezența unei unități T&L i-ar fi asigurat lui 3DProphet 4500 primul loc în topul plăcilor video sub 200USD. Din păcate scorul nefavorabil obținut în 3DMark 2001 arată cât de mult se înșală STMicroelectronics în legătură cu acest lucru. Ar fi fost prea frumos. Ar fi concurat cot la cot cu GeForce2 GTS de la nVIDIA și am fi avut acum pe piață un concurent de temut. Se speră că viitoarea generație de procesoare va avea implementată o această facilitate. Chiar și atunci, din păcate, vor fi cu un pas în spatele lui nVIDIA. Dacă nu se străduiesc să obțină un produs care să le spulbere practic pe toate celelalte și asta la un preț mai mic, atunci cu siguranță nu vor fi vreodată în vârf.



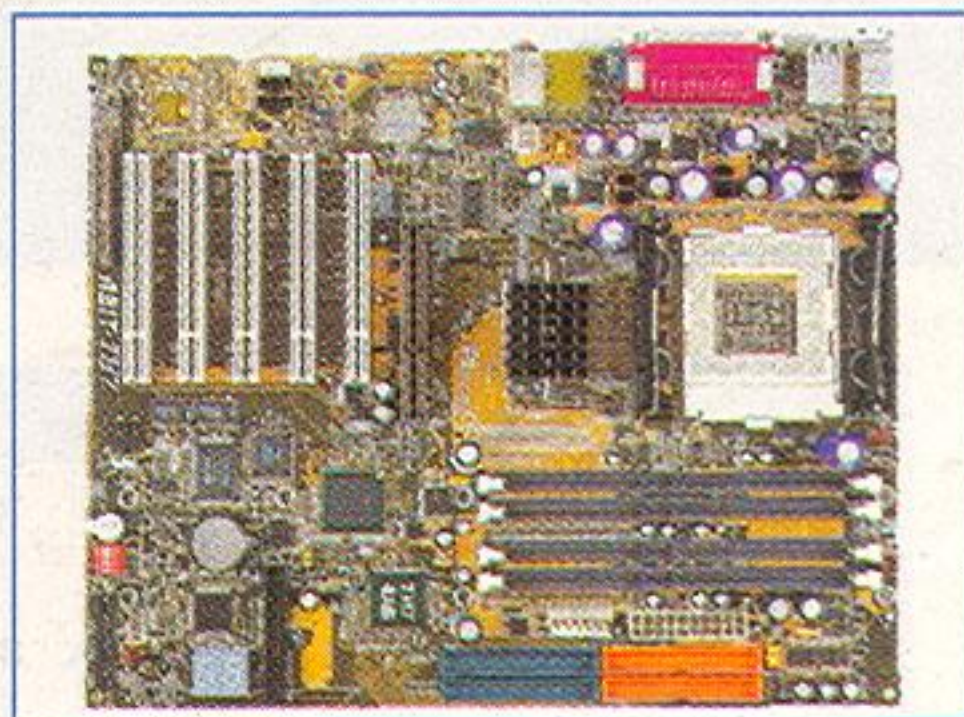
Detalii

Produs	3D Prophet 4500	3D Prophet 4000XT	3D Prophet 2 MX 400
Producător	Hercules	Hercules	Hercules
Ofertant	Ubisoft	Ubisoft	Ubisoft
Caracteristici	Hidden Surface Removal (HSR), texturare pe 8 layere, memorie 175 MHz, procesor 175 MHz	Hidden Surface Removal (HSR), texturare pe 8 layere, memorie 115 MHz, procesor 115 MHz	Core clock 175, lățime de bandă 2.8 Gb, 700 Mtex., 20 mil. triunghiuri/sec.
Telefon	01-231.67.69	01-231.67.69	01-231.67.69
Web	www.ubisoft.ro	www.ubisoft.ro	www.ubisoft.ro
Preț	120\$	75\$	100\$

Sistem de test

Procesor	K7 700
Memorie	128 MB RAM
Placa bază	EpoX 7KXA
Hard disk	IBM Deskstar 20.5GB 7200rpm
Sistem operare	Windows Me
Drivere placă bază	Via4in1 43 1v
Drivere placă video	
	3D Prophet II MX Detonator 6.35
	3D Prophet 4500 1.0.7.89
	3D Prophet 4000 XT 1.0.7.89

Plăci de bază>Chipset>i850



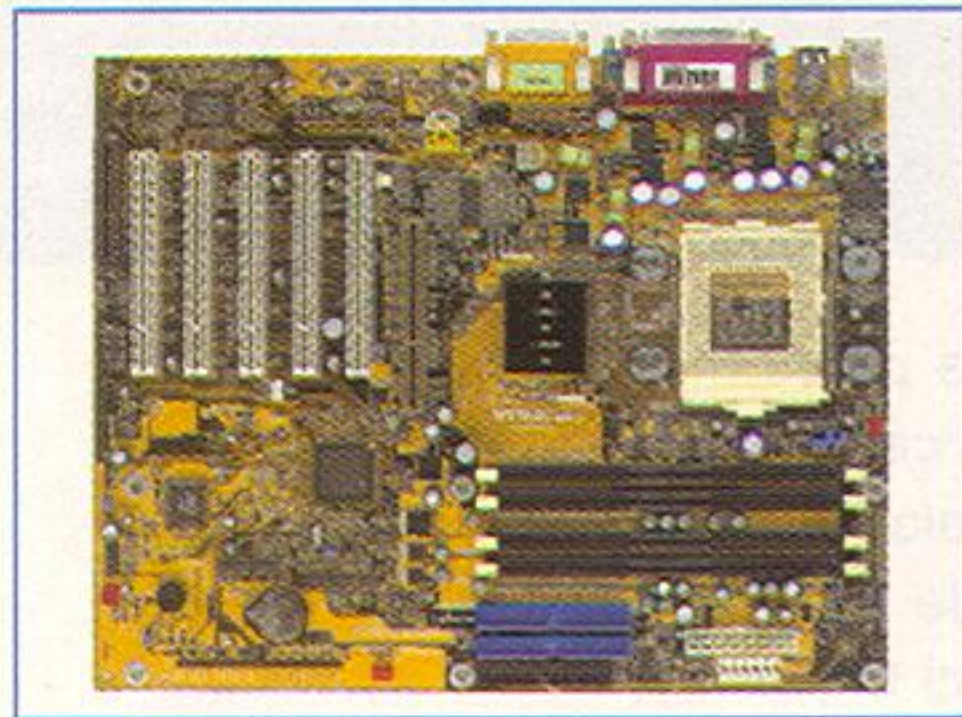
Abit TH7-RAID

Placă de Pentium 4 cu performanțe medii

Placa de bază ABIT TH7-RAID, proiectată pentru procesoare Pentium 4, folosește un chipset INTEL 850, cu suport pentru memorie Direct RAMBUS și bus de 400 MHz viteza de transfer a datelor între procesor și MCH fiind acum de 3,2 Ghz/s. Procesoarele Pentium 4 beneficiază de arhitectura NetBurst, optimizată pentru multimedia și networking. Memoria folosită este PC800/PC600 RDRAM, cele 4 sloturi asigurând un maxim de 2 GB memorie. Placa are un controller IDE HighPoint HPT370 încorporat, cu suport RAID, pentru mărirea vitezei hard diskurilor și securitatea datelor. Standardul de transfer pentru cele 4 porturi IDE este ATA100, ceea ce permite un transfer maxim de 100 MB/s. Pe lângă dotările standard (1 slot AGP 4x, 5 PCI și 1 CNR), placa are un chip Ethernet INTEL 82559 și chip audio AC97 onboard. Sursa de alimentare a plăcii trebuie să corespundă standardului ATX 2.03, cu doi conectori auxiliari, ATX12v și AUX Power. Overclocking-ul procesorului se poate realiza direct din BIOS, prin modificarea FSB și a multiplicatorului. Este o placă pentru Pentium 4 cu performanțe medii în test, dar nu foarte departe de competitorii săi.

Teste			
Contact	Preț 230\$		
Producător	ABIT	Distribuitor	Senorg
Ofertant	Senorg		
Adresa	Str. Barajul Argeș 15		
Telefon	01-233.16.77		
Web	www.senorg.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Intel i850	Sunet	AC97
FSB	400 MHz	Format	ATX 2.03
ATA	100	Memorie	2Gb (4RIMM)
Dotări	rețea i82559, IDE RAID HighPoint HPT370		
Sloturi	1AGP4x, 1CNR, 5PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2000			8299
Quake 3			230
Sandra Memory			1327
Verdict	89		

Plăci de bază>Chipset>i850



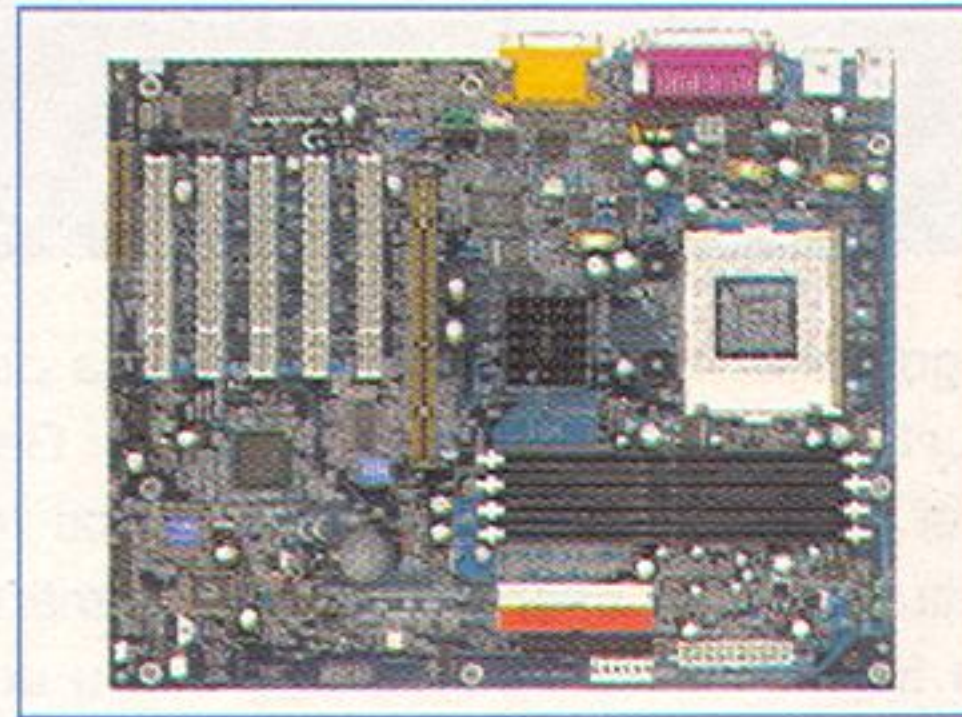
DFI WT70-EC

Putere pentru Pentium 4 de la DFI

DFI WT70-EC este o placă de bază pentru Pentium 4, chipsetul folosit fiind INTEL 850. Acesta folosește o arhitectură dual RAMBUS channel memory; cele 4 sloturi de memorie permit instalarea a 2 perechi RIMM, însumând maxim 2 GB. I850 include suport pentru bus AGP 4x, ATA-100 și chip audio AC97. Chipul audio onboard a făcut necesară prezența unor conectori audio interni (CD-in/TAD/AUX in), prin care se poate introduce semnal audio stereo de la diverse surse (CDROM-uri sau TV tunnere). Placa dispune de 5 sloturi PCI, 1 CNR și 1 AGP; conectorul j16 permite conectarea a 2 porturi USB externe, în total putând exista 4 asemenea porturi. Ar mai fi de menționat prezența unui speaker onboard, eliminându-se astfel instalarea acestuia în carcasă. Design-ul plăcii este foarte bun: conectorii HDD/FDD și de alimentare sunt poziționați spre marginea plăcii, instalarea cooler-ului făcându-se de asemenea foarte ușor. Overclocking-ul procesorului nu este posibil cu această placă, lipsind posibilitatea modificării FSB-ului; un alt dezavantaj evident este lipsa slotului AGP Pro, prezent pe alte modele.

Teste			
Contact	Preț 202\$		
Producător	DFI	Distribuitor	Tape Computer
Ofertant	Tape Computer		
Adresa	Splaiul Unirii 8		
Telefon	01-330.57.83		
Web	www.tape.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Intel i850	Sunet	AC97
FSB	400 MHz	Format	ATX 2.03
ATA	100	Memorie	2Gb (4RIMM)
Dotări	2USB, conectori IrDA, speaker onboard		
Sloturi	1AGP 4x, 1CNR, 5PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2000			8312
Quake 3			255.2
Sandra Memory			1483
Verdict	89		

Plăci de bază>Chipset>i850



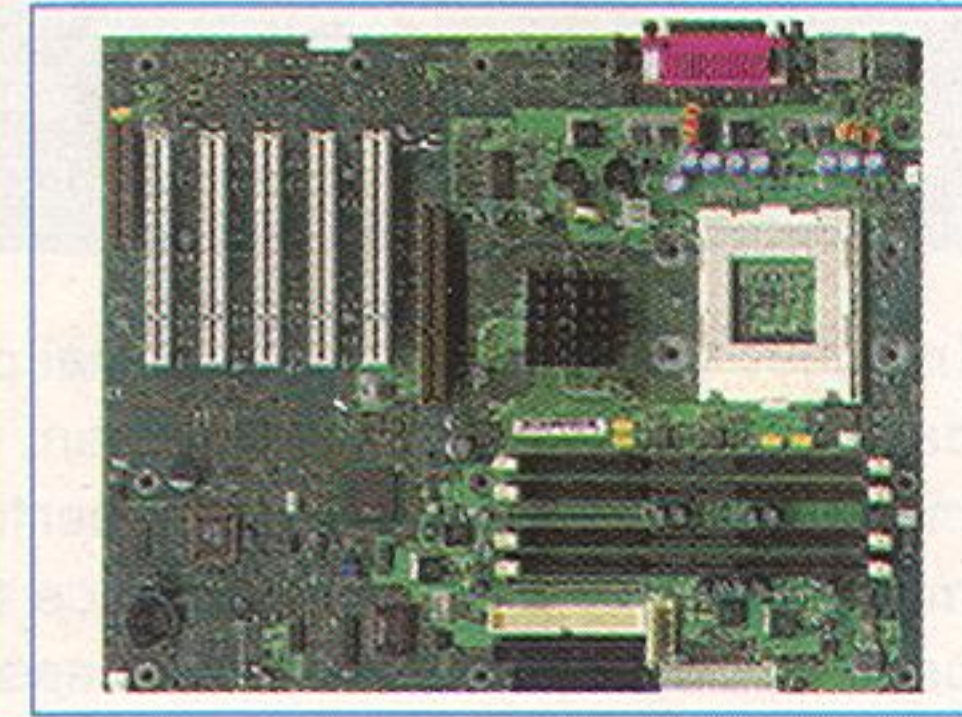
Gigabyte GA-8 TX

Cel mai recent model de la Gigabyte pentru P4

Modelul GA-8 TX produs de Gigabyte este destinat procesoarelor INTEL Pentium 4, cu o frecvență de bus de 100 MHz. Chipsetul plăcii este i850, cu controller HOST/AGP/RDRAM 82850 și ICH2 82801BA. Placa dispune de 4 sloturi de memorie RIMM, cu canal Direct RAMBUS dual, cantitatea maximă de memorie instalată fiind de 2 GB. Controllerul INTEL 82801BA respectă standardul ATA100 și suportă 4 device-uri IDE. Placa are suport pentru 4 porturi USB, 2 porturi seriale, 1 port paralel și 1 conector IrDA pentru periferice. Chipul audio AC97 este încorporat, opțional fiind disponibil chipul Creative CT5880, cu ieșiri pentru sisteme de boxe 3D surround. O opțiune foarte interesantă a plăcii este suportul pentru BIOS dual, care permite funcționarea sistemului în cazul în care BIOS-ul este afectat. Utilizatorul are posibilitatea de salva setările de BIOS în ambele chipuri, având astfel tot timpul la dispoziție un backup pentru situațiile neplăcute. Multiplicatorul poate fi modificat din BIOS, cu valori între 8.0 și 23.0. GA-8 TX este o alegere potrivită pentru cei care doresc să obțină maximum de performanță cu un procesor Pentium 4.

Teste			
Contact	Preț 203\$		
Producător	Gigabyte	Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-tech		
Adresa	Bd. Nicolae Titulescu 64		
Telefon	01-222.20.36		
Web	www.ktech.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Intel i850	Sunet	Creative CT5880
FSB	400 MHz	Format	ATX 2.03
ATA	100	Memorie	2Gb (4RIMM)
Dotări	Bios dual, 4USB, IrDA, monitorizare		
Sloturi	1AGP 4x, 1CNR, 5PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2000			8123
Quake 3			251
Sandra Memory			1359
Verdict	90		

Plăci de bază>Chipset>i850



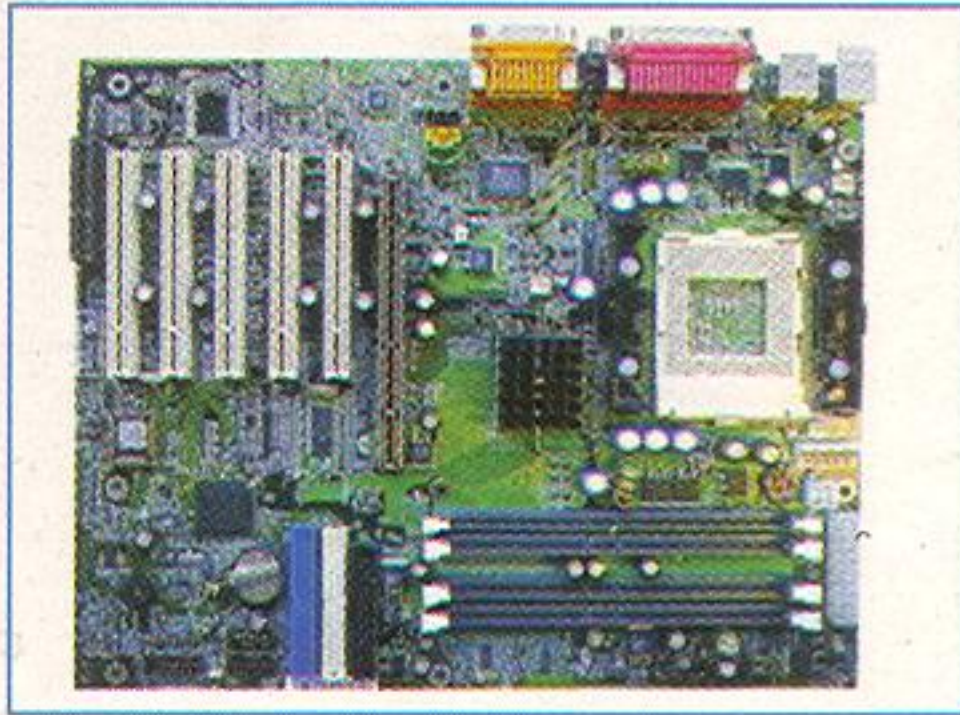
Intel D850GB

Intel dedică o placă procesorului lor cel mai performant

Intel D850GB este una dintre primele plăci de bază apărute pe piață pentru procesoare Pentium 4. Placa beneficiază de toate avantajele oferite de noul chipset INTEL 850 (bus de 400 MHz, suport pentru noua arhitectură NetBurst). Chipsetul 850 este compus din Intel 82850 Memory Controller Hub (MCH) with AHA (Accelerated Hub Architecture) bus (permite o viteză maximă de transfer de 3.2 GB/s, folosind memorie RDRAM PC600/PC800), Intel 82801BA I/O Controller Hub (ICH2) with AHA bus (suportă 2 canale Ultra ATA 100 și o interfață LAN 10/100 Mbs) și Intel 82802AB Firmware Hub (FWH). Sistemul de monitorizare hardware este de asemenea prezent, placa având și un sistem de diagnosticare a componentelor în timpul POST (Power On Self Test). O inovație deosebit de utilă este Intel Rapid BIOS Boot, opțiune care scade semnificativ durata de efectuare a POST. Fanii overclocking-ului nu vor fi extrem de încântați de această placă, fiind imposibilă modificarea factorului de multiplicare sau a FSB-ului, ca la majoritatea plăcilor Intel, de altfel. Cu toate acestea, D850GB este una din plăcile preferate de marii producători de sisteme.

Teste			
Contact	Preț 195\$		
Producător	Intel	Distribuitor	Senorg
Ofertant	Senorg		
Adresa	Str. Barajul Argeș 15		
Telefon	01-233.16.77		
Web	www.senorg.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Intel i850	Sunet	AC97
FSB	400 MHz	Format	ATX 2.03
ATA	100	Memorie	2Gb (4RIMM)
Dotări	Rapid BIOS Boot, i82562EM LAN, 2USB		
Sloturi	1AGP 4x, 1CNR, 5PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2000			8421
Quake 3			261.2
Sandra Memory			1432
Verdict	92		

Plăci de bază>Chipset>i850

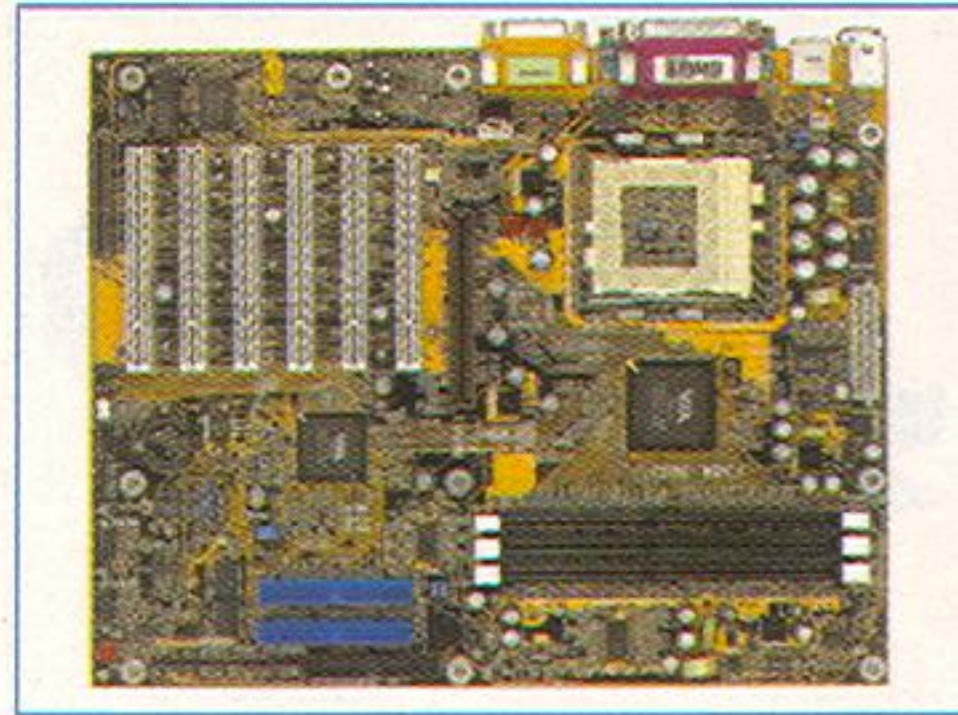


MSI 850 Pro

MSI se află printre primii producători de plăci de bază P4

MSI 850 Pro este o placă de bază pentru procesoare Intel Pentium 4, bazată pe chipsetul Intel 850. Controller-ul Intel ICH2 I/O asigură suport pentru ULTRA ATA 100 (cele 2 canale IDE permițând instalarea a 4 harddisk-uri) și 4 porturi USB (2 onboard și 2 externe). Placa dispune de dotările standard ale plăcilor de Pentium 4: bus de 400 MHz (100 MHz quad pumped), 5 sloturi PCI, 1AGP Pro, 1CNR, 2 sloturi pentru memorie RDRAM (maxim 2 GB), sound onboard (opțional, CT5880 Creative). Formatul plăcii, ATX 2.03, impune folosirea unei carcase speciale, încă destul de greu de găsit. Designul plăcii este asemănător cu modelul Intel 850GB (Garibaldi), cu care are în comun și imposibilitatea de overclocking direct din BIOS. În schimb, placa este livrată împreună cu soft-ul Fuzzy Logic III (pentru Windows 9x), care permite monitorizarea sistemului și modificarea FSB-ului pas cu pas până când sistemul devine instabil, moment în care se revine la ultima valoare care asigură stabilitatea sistemului. Upgrade-ul BIOS-ului se face folosind MSI Live BIOS, de fiecare dată când este disponibil pe site-ul producătorului.

Plăci de bază>Chipset>VIA ApolloPro266

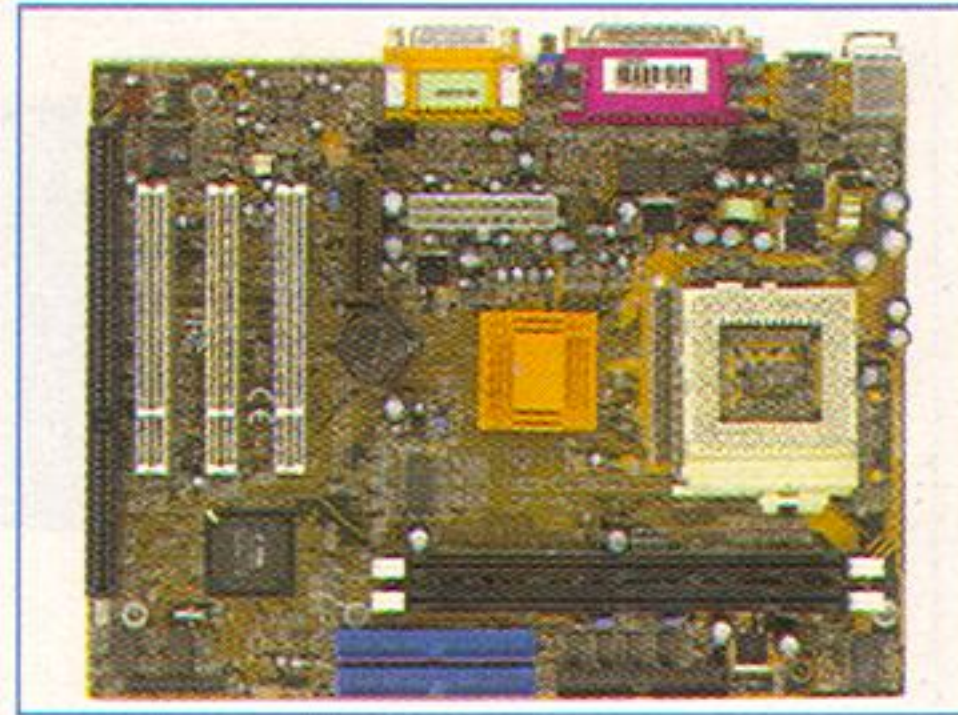


DFI CD70 SC

Multifuncționalitate PIII, Celeron, Cyrix III

DFI CD70 SC este o placă pentru procesoare Intel Pentium III, Celeron și VIA Cyrix III, cu FSB între 66 și 133 Mhz. Chipsetul, produs de VIA Technologies, este ApolloPro 226, cu un north bridge VT8633 și south bridge VT8233. Cele 3 sloturi de memorie ale plăcii asigură un maxim de 3 GB RAM, folosind DIMM-uri PC200/PC266 DDR. Placa dispune de 6 sloturi PCI, 1AGP 4x și 1CNR (Communication and Networking Raiser). De asemenea, are încorporat un chip audio AC'97, cu conectorii aferenți: line out, line in, mic in, Game/MIDI port; 2 porturi USB și doi conectori pentru încă 4 suplimentari, conector IrDA pentru dispozitive periferice wireless și un sistem de monitorizare hardware a tensiunilor de alimentare ale procesorului și plăcii de bază, a vitezelor de rotație ale cooler-elor din sistem. Rezultatele foarte bune ale plăcii în teste efectuate se datorează în bună măsură memoriei DDR, placa fiind totuși depășită cu puțin la testele 3D de Jetway cu chipset i850. Prețul atractiv și performanțele bune recomandă această placă ca fiind o soluție optimă ca raport calitate/preț.

Plăci de bază>Chipset>VIA Ple 133/686B

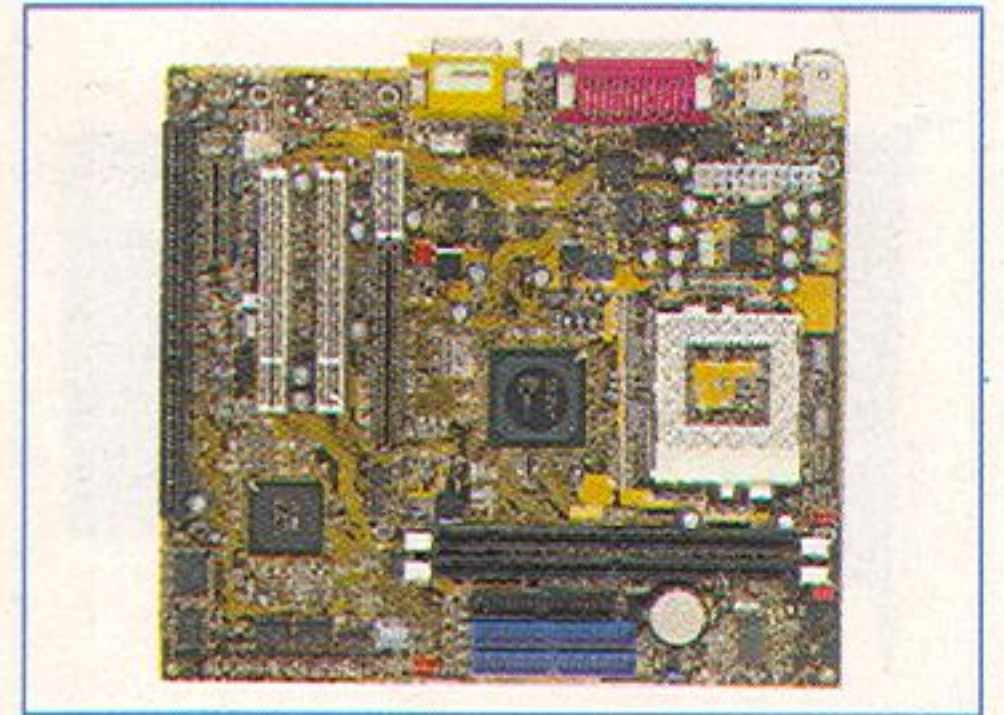


DFI CM33-EC

Sacrificarea performanței pentru obținerea unui preț mic

Placa CM33-EC produsă de DFI este destinată utilizatorilor de procesoare Pentium III, Celeron sau Cyrix III, care nu sunt prea pretențioși în privința performanțelor sistemelor lor. Formatul este mATX, placa dispunând de 2 sloturi pentru memorie PC100-133 (maximul suportat de placă fiind 1 GB), 1AMR, 1ISA (!!!) și 3PCI. Surprinzătoare este absența slotului AGP, având în schimb încorporat un chip video rCADE3D, care "consumă" 8 MB de memorie RAM și încetinește considerabil sistemul. Placa mai dispune de 2 porturi USB și conectori pentru 2 adiționale, chip audio onboard AC'97, interfața IrDA și sistem de monitorizare hardware. Rezultatul slab obținut de această placă în testul de Quake III nu o recomandă ca o soluție pentru un sistem destinat jocurilor sau aplicațiilor grafice, fie și 2D, chiar în combinație cu o placă video PCI performantă (cum ar fi Voodoo 5500 PCI), datorită raportului calitate-preț total nesatisfăcător al unei astfel de plăci video. Concluzia: această placă este destinată utilizatorilor fără prea mari pretenții sau celor cu un buget (prea) redus.

Plăci de bază>Chipset>VIA PM133/686B



DFI CM35-EC

Memorie VCM și integrare audio video

CM35 - EC este un model de placă de bază produs de DFI pentru procesoare Intel Pentium III, Celeron și VIA Cyrix III, cu o frecvență de bus de 66, 100 sau 133 MHz. Chipsetul plăcii este produs de VIA, încorporând un north bridge VT8605 și south bridge VT 82C686B, care permit instalarea a 4 hard diskuri ATA 100. Pe placă de pot instala două DIMM-uri, memoria maximă pe care suportată fiind de 1 GB. Se poate folosi memorie VCM (Virtual Channel Memory), PC 66, PC 100 sau PC 133, în funcție de tipul de procesor ales, cu precizarea că nu trebuie instalate decât DIMM-uri de același tip. Placa dispune de un slot AGP 4x, 2 sloturi PCI și unul ISA/AMR, ca și de un chipset video Savage4 și audio AC'97. Performanțele grafice nu sunt nici pe departe spectaculoase, pentru amatorii de jocuri sau aplicații 3D recomandându-se o placă video separată. Pentru dispozitivele USB există 2 porturi onboard și un conector pentru încă 2 suplimentare. Placa dispune de un sistem de monitorizare hardware și de un conector IrDA pentru dispozitive periferice wireless.

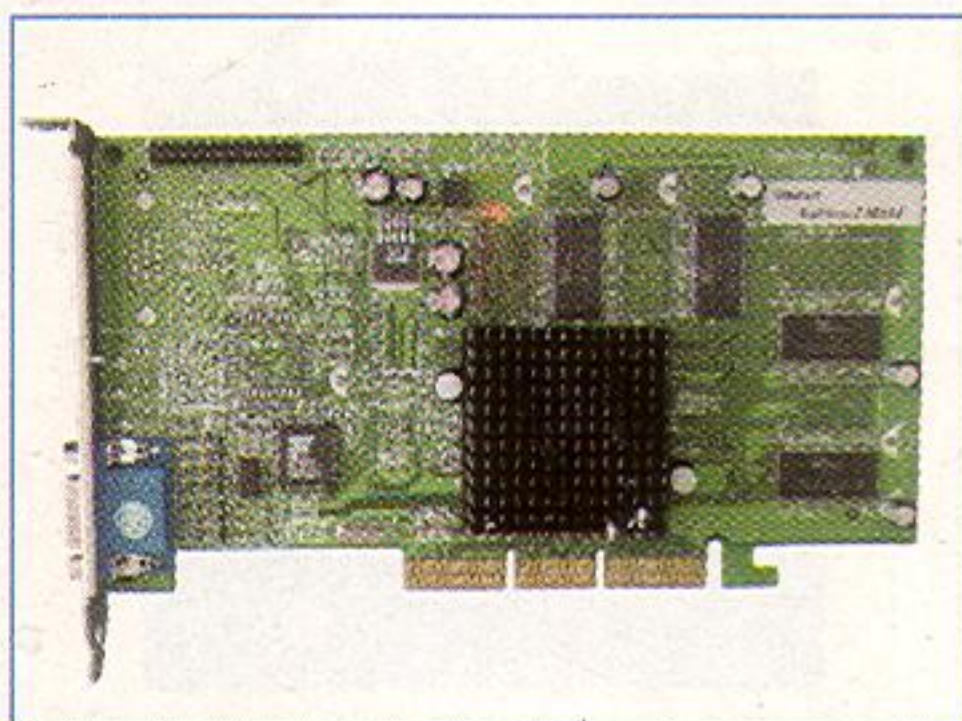
Teste			
Contact	Preț		182\$
Producător	MSI	Distribuitor	Flemingo Comp.
Ofertant	Flemingo Computer		
Adresa	Bd. Titulescu 121, București		
Telefon	01-222.50.41		
Web	www.flemingo.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Intel i850	Sunet	AC97
FSB	400 MHz	Format	ATX 2.03
ATA	100	Memorie	2Gb (4RIMM)
Dotări	4 USB, monitorizare hardware		
Sloturi	1AGPPro 4x, 1CNR, 5PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2000			8313
Quake 3			260
Sandra Memory			1420
Verdict			89

Teste			
Contact	Preț		123\$
Producător	DFI	Distribuitor	Tape Computers
Ofertant	Tape Computers		
Adresa	Spaliul Unirii 8		
Telefon	01-330.57.83		
Web	www.tape.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	VIA ApolloPro266	Sunet	AC97
FSB	100/133 MHz	Format	ATX
ATA	100	Memorie	3Gb (3DDR)
Dotări	2USB, conector IrDA, monitorizare		
Sloturi	1AGP 4x, 1CNR, 6PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2001			4213
Quake 3			110.6
Sandra Memory			476
Verdict			85

Teste			
Contact	Preț		71\$
Producător	DFI	Distribuitor	Tape Computers
Ofertant	Tape Computers		
Adresa	Spaliul Unirii 8		
Telefon	01-330.57.83		
Web	www.tape.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	VIA PLE133686B	Sunet	AC97
FSB	100/133 MHz	Format	microATX
ATA	100	Memorie	1Gb (2DIMM)
Dotări	2USB, video rCADE3D, monitorizare		
Sloturi	1AMR, 1ISA, 3PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2001			3736
Quake 3			75.6
Sandra Memory			374
Verdict			69

Teste			
Contact	Preț		86\$
Producător	DFI	Distribuitor	Tape Computers
Ofertant	Tape Computers		
Adresa	Spaliul Unirii 8		
Telefon	01-330.57.83		
Web	www.tape.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	VIA PM133686B	Sunet	AC97
FSB	100/133 MHz	Format	microATX
ATA	100	Memorie	1Gb (2DIMM)
Dotări	2USB, video SAVAGE4, monitorizare		
Sloturi	1AGP, 1AMR, 1ISA, 2PCI		
Teste - 640x480x16			
3DMark 2001			3496
Quake 3			69.6
Sandra Memory			329
Verdict			74

Plăci video>Chipset>GeForce2MX64



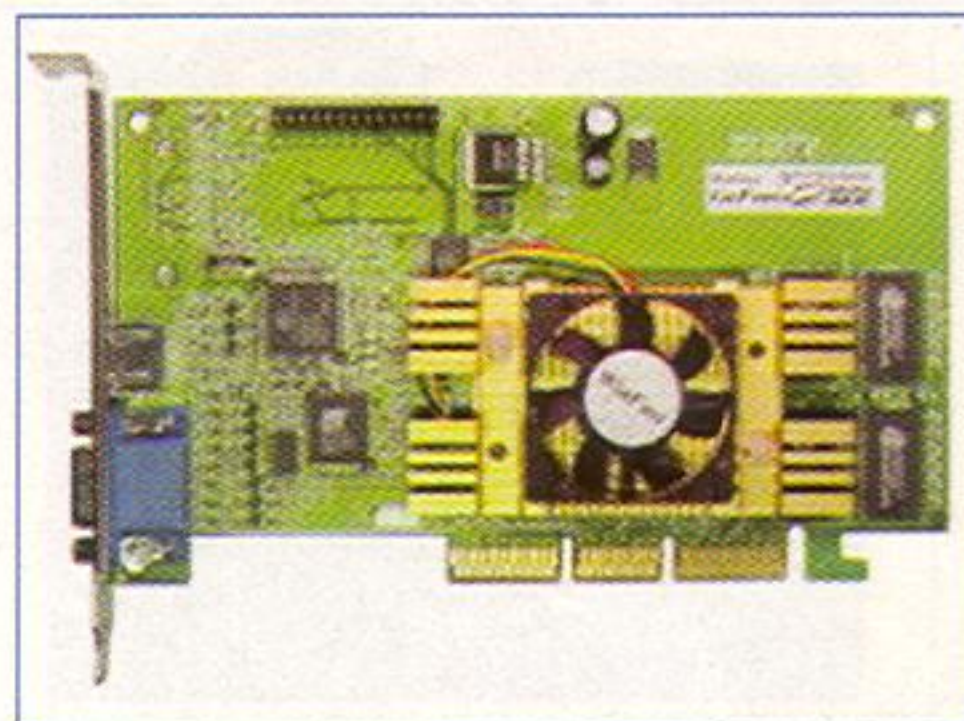
Leadtek GeForce2 MX64

Ieftin și bun sau doar ieftin? Citiți și veți vedea...

Chiar titlul sugerează că avem de-a face cu o placă video mai ieftină. Este vorba de noua serie de chipset-uri de la NVIDIA menite să înlocuiască vechile Tnt2 M64 sau Tnt2 Vanta. Performanțele slabe în teste se datorează în primul rând bus-ului pe 64 de biți și timpului de acces de 7ns al memoriei ceea ce echivalează cu 143 Mhz. Din această cauză placa nu poate atinge nici măcar nivelul lui GeForce 2 MX. Procesorul grafic este tactat tot la 175Mhz și dispune numai de un radiator, lipsa cooler-ului fiind un motiv în plus în indicarea segmentului de piață căreia i se adresează și anume celor care folosesc aplicații tip office și Internet. Pentru jocuri 3D rezoluția recomandată este 800*600 cu 16 biți adâncime de culoare și setări medii. În acest caz numărul de cadre pe secundă în Quake 3 sare de la 20.2, cât obține în 1024*768*32 bit și setări HQ, la 89.1.

Este evident că aveți nevoie de o placă mai puternică pentru un sistem cu adevărat performant, dar dacă prețul este criteriul pentru asamblarea unui sistem cu performanțe medii, Leadtek GeForce 2 MX64 este o soluție la îndemână, oferind un raport calitate/preț demn de luat în seamă

Plăci video>Chipset>GeForce 2MX



Leadtek WinFast MX SH Pro

Performanțe maxime în tabăra MX-urilor.

Primul lucru care îți sare în ochi când te uiți la cutia acestei plăci video este viteza memoriei, 200Mhz. Având în dotare patru chip-uri de memorie de 5ns produse de Entrotech și care totalizează 32Mb, GeForce 2 MX SH Pro se distanțează clar față de tradiționalul chipset cu viteze ale memoriei de 143Mhz sau 166Mhz. În rest arhitectura este neschimbată, bus AGP 2X/4X, 350Mhz RAMDAC și același GPU GF2 MX. O facilitate importantă este ieșirea TV S-Video, în pachet fiind incluse un convertor S-Video - RCA, aceasta fiind de fapt un cablu în Y cu încă un conector S-Video, plus încă două cabluri de extensie, câte unul pentru fiecare conector. Placa vine cu tehnologia Twinview încorporată astfel că se poate afișa imaginea în paralel pe monitor și TV. În partea de sus se găsesc 3 led-uri care avertizează asupra modului de lucru al AGP-ului (primul din stânga), 2x dacă este stins sau 4x dacă este aprins, asupra erorilor în funcționarea plăcii în cazul în care este aprins cel de-al doilea și asupra alimentării plăcii cel de-al treilea. În pachet se mai găsesc două CD-uri, unul cu drivere iar celălalt cu WinDVD, Colorific și 3Deep.

CD Writer



LaCie CD-RW 4424

Metoda franceză de a scrie CD-uri

O soluție comodă și performantă pentru arhivarea datelor, destinată utilizatorilor de PC-uri sau MAC-uri, desktop sau portabile, este CD ReWriter-ul extern LaCie PocketDrive CD-RW 4424. Dimensiunile sale incredibil de mici, 158x152x31 mm, îl fac foarte ușor de transportat, beneficiind în același timp de un sistem antișoc eficient. Implementarea tehnologiei U&I (1 port USB și 2 FireWire) permite o conectare imediată la orice PC sau MAC. Dacă se folosește un port FireWire pentru conectare, alimentarea se face direct prin cablul de conectare. Unitatea poate (re)inscripționa sau citi orice tip de CD, ratele de transfer sau vitezele de scriere variind în funcție de tipul de conexiune. Astfel, pentru o legătură FireWire, viteza de transfer este de maxim 12-14 MB/s, iar citirea se face cu 24x. Pentru o conexiune USB, viteza de transfer a datelor variază între 650-900 KB/s, viteza de citire fiind doar 6x. Unitatea este suportată de MacOS 8.6 & 9.x, Win98SE, Win2000, Win Me, fiind însoțită de un CD cu drivere și software-ul de înregistrare pentru aceste sisteme de operare (Toast pentru MacOS și EasyCD Creator pentru Windows).

Hard Disk



LaCie Pocket Drive HDD

Soluție de înmagazinare la purtător

Harddisk-ul portabil LaCie PocketDrive 20 GB poate fi soluția ideală pentru transfer de date între 2 calculatoare, PC-uri sau Mac-uri. Conexiunea se poate face printr-un port USB sau FireWire, în funcție de calculatorul folosit. Astfel, utilizatorii de Mac-uri vor prefera FireWire, datorită vitezei mare de transfer a datelor (12-15 MB/s). Hard disk-ul este prevăzut cu două astfel de porturi, pentru cazul în care se dorește folosirea hard disk-ului împreună cu alte periferice FireWire (scannere, camere video etc). În cazul acestui tip de legătură, nu mai este necesară prezența sursei externe de alimentare; dacă harddisk-ul este folosit pe un PC cu FireWire, alimentarea nu se mai face direct (conectorul FireWire pentru PC are 4 pini, nu 6 ca la Mac). În general, pentru PC-uri se folosește o conexiune USB, cu o rată de transfer de 650-900 KB/s, suficientă în majoritatea cazurilor. Viteza de rotație a platanelor este de 4200 RPM, iar buffer-ul de 1 MB. Harddisk-ul este livrat împreună cu un CD cu drivere și utilitarele Silverlining Pro (pentru Mac) și Silverlining 98 (pentru Windows), pentru formatarea și partiționarea unei unitate SCSI, IDE, USB sau FireWire.

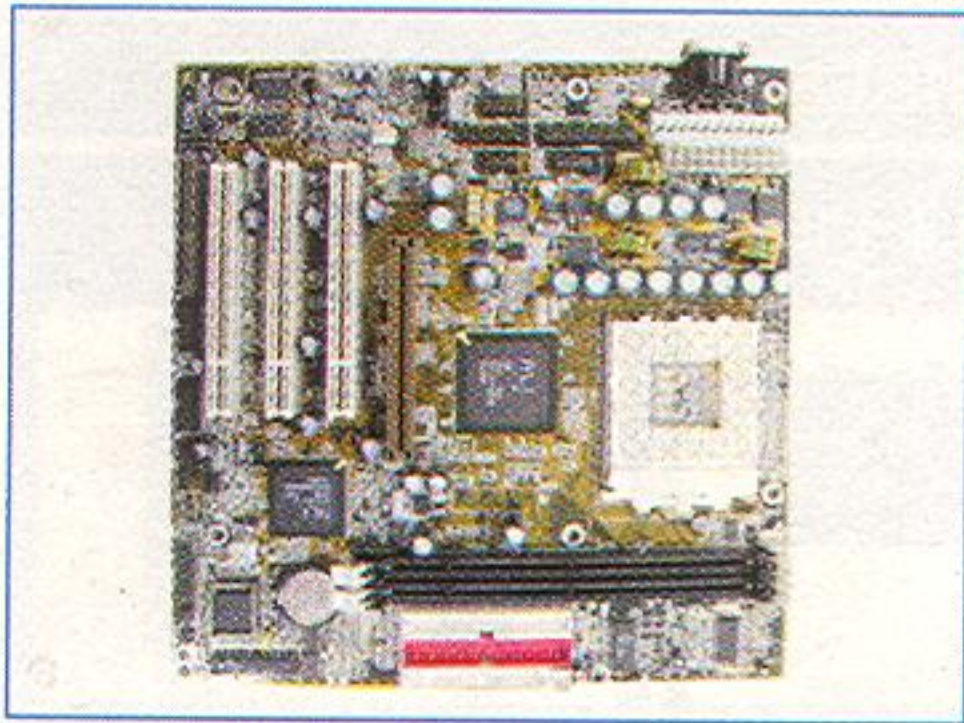
Teste			
Contact	Preț		76\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puskin nr. 18, București 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2MX64	Ramdac	350 MHz
Memorie	32 Mb SDR	Frecvență	143 MHz
Procesare	700Mtex/sec	Procesor	175 MHz
Lățime de bandă memorie	N/A		
Dotări	Radiator		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2001			1014
Queke 3			20.3
WinBench 2000			32.3
Verdict	81		

Teste			
Contact	Preț		103\$
Producător	Leadtek	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			
GPU	GeForce 2MX	Ramdac	350 MHz
Memorie	32Mb SDR 5ns	Frecvență	200 MHz
Procesare	700Mtex/sec	Procesor	175 MHz
Lățime de bandă memorie	N/A		
Dotări	Cooler GPU extra-large, TV-out, RAM 5ns		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2001			1825
Queke 3 High Quality			54.3
WinBench 2000			67.1
Verdict	93		

Teste			
Contact	Preț		N/A
Producător	LaCie	Distribuitor	Iris
Ofertant	Iris		
Adresa	Str. Ctin. Aricescu, București 1		
Telefon	01-231.57.51		
Web	www.iris.ro		
Detalii tehnice			
V. citire	6X/24X	Buffer	2MB
V. scriere	4X/8X	UDMA	DA
V. rescriere	4X	Interfață	USB/F-Wire
Soft scriere	Toast/Easy CD Creator		
Detalii			
Întodeauna un CD Writer portabil a constituit o soluție optimă pentru stocarea și transportul rapide a informației.			
Verdict	82		

Teste			
Contact	Preț		N/A
Producător	LaCie	Distribuitor	Iris
Ofertant	Iris		
Adresa	Str. Ctin. Aricescu, București 1		
Telefon	01-231.57.51		
Web	www.iris.ro		
Detalii tehnice			
Capacitate	20 GB	Rotații	4200 rpm
Seek time	12 MS	Buffer	1 MB
Greutate	0.355 Kg	Nr. platane	N/A
Conectare	USB, 2 FireWire		
Ore funcționare	N/A		
Detalii			
Conține utilitarele Silverlining Pro (pentru Mac) și Silverlining 98 (pentru Windows)			
Verdict	90		

Plăci de bază>Chipset>KT133A



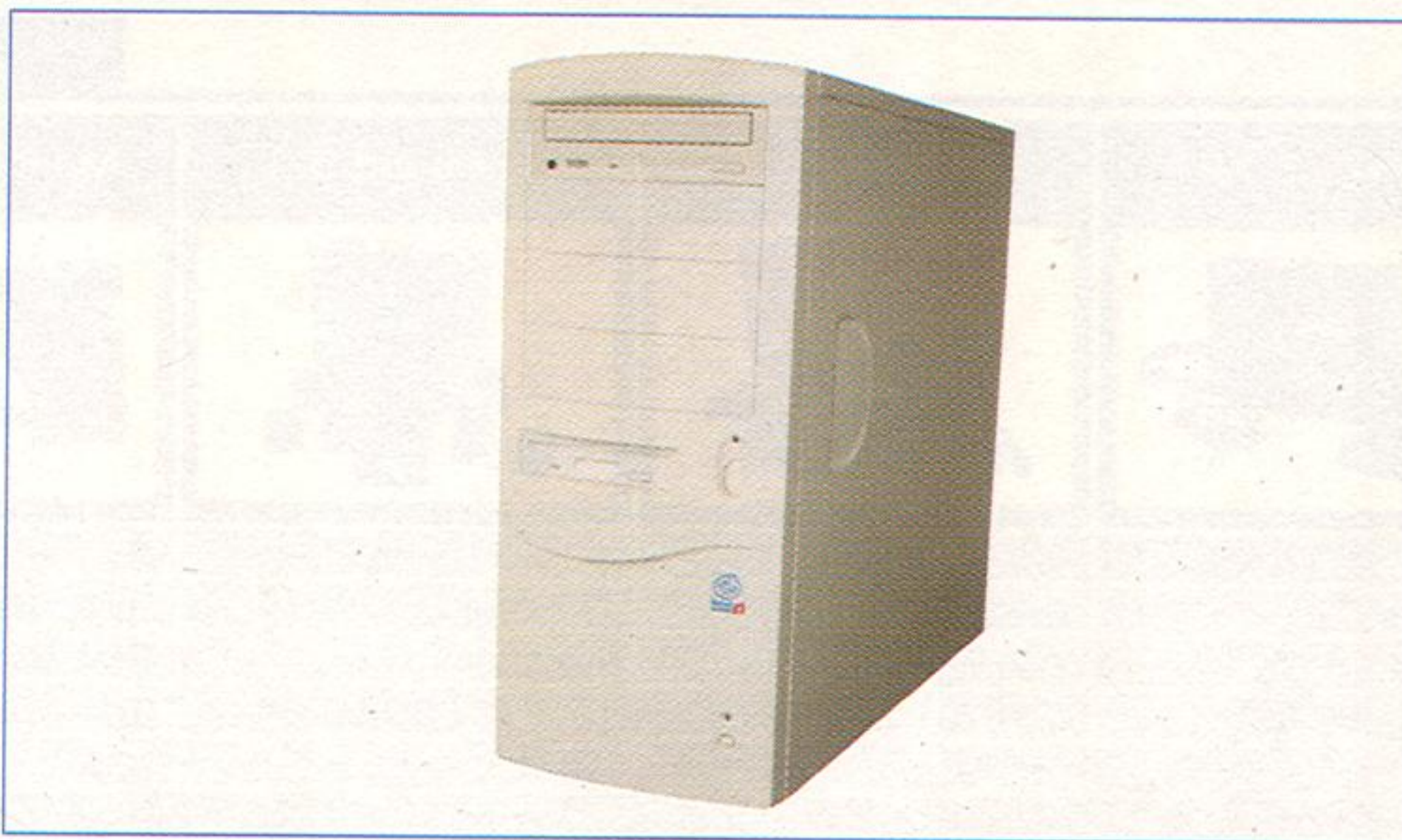
JetWay
663AS

Soluție pentru Socket A de la Jetway

Placa de bază 663AS ULTRA produsă de JetWay este destinată procesoarelor AMD Athlon-Duron pe socket A, cu FSB de 266 MHz. Chipsetul folosit este KT-133A, cu north bridge VT8363A și south bridge VT82C686B. Memoria suportată este PC100-PC133 SDRAM sau VC SDRAM (Virtual Channel), cele 3 sloturi asigurând un maxim de 1,5 GB memorie RAM. Placa are un format ATX, cu 5 sloturi PCI, 1AGP 4x, 1AMR și 1ISA. Cele două controllere IDE integrate suportă ULTRA DMA 33/66/100, permițând viteze de transfer de 100 MB/s. Placa are, de asemenea, un codec audio AC97 integrat, total compatibil cu Sound Blaster Pro, împreună cu conectorii audio aferenți (Line-in, Line-out, MIC & Game port). Placa mai dispune de 2 controllere USB onboard, cu opțiune de conectare a 2 suplimentare și de un sistem de monitorizare hardware a tensiunilor de alimentare ale procesorului și plăcii de bază, a vitezelor de rotație ale cooler-elor din sistem. Rezultatele obținute în teste cu un procesor AMD Athlon de 1 GHz sunt rezonabile performanțele 3D apropiindu-se de cele ale unui Pentium 4 la 1.5 GHz.

Teste	
Contact	Preț 85\$
Producător	JetWay Distributor K-Tech
Ofertant	K-Tech
Adresa	Bd. N. Titulescu 84
Telefon	01-222.20.38
Web	www.ktech.ro
Detalii tehnice	
Chipset	KT 133A Sunet AC'97
FSB	133/266 Format ATX
ATA	100 Memorie 1.5Gb(3DIMM)
Dotări	2USB, monitorizare hardware
Sloturi	1AGP 4x, 1AMR, 1ISA, 5PCI
Teste - 640x480	
3DMark 2001	4087
Quake 3	96.9
Sandra Memory	524
Verdict	77

Sistem Pentium 4



Maguay
P4 1.7 GHz

Poate cel mai puternic sistem existent pe piață

Pentru a veni în completarea testelor de plăci de bază pentru procesoare Pentium 4, am testat și un sistem complet, oferit de firma Maguay. Acesta este echipat cu cel mai puternic procesor Intel disponibil în prezent - Pentium 4 cu o frecvență de 1,7 GHz, cu o placă de bază Intel 850 GB (Garibaldi). Pentru un gamer înrăit sau pentru un profesionist în domeniul graficii sau al editării video, sistemul este cu adevărat unul de vis; memoria de 256 MB RDRAM (Samsung PC800) și placa video WinFast GeForce 3 instalată (64 MB 4ns DDR, 350 MHz RAMDAC, TV out) oferă o performanță grafică de invidiat. Hard disk-ul este un Western Digital WD300BB (30 GB, 7200 rpm), iar CD ROM-ul TEAC 40x. Placa de sunet Genius SoundMaker Live 5.1 nu este cea mai inspirată opțiune pentru acest sistem; este, de altfel, singura componentă care ne-ar putea împiedica să definim acest sistem ca fiind ultimul răcnet în materie de PC-uri (cel puțin ca dotări).

Testele au fost realizate sub Windows98 SE, folosind 3D Mark 2001, SiSoft Sandra 2001 și Quake 3. Procesorul Pentium 4 beneficiază de o arhitectură avansată (Intel NetBurst, SSE 2) optimizată pentru aplicații multimedia și Internet. Pentru a testa avantajele pe care le aduce această arhitectură, am folosit o suită de aplicații specifice: Naturally Speaking Preferred 4.0 pentru recunoaștere de voce, Windows Media Encoder 7.0 pentru codarea de fișiere audio și video, Premiere 5.1 w/ Ligos LSX-MPEG for Adobe

Premiere și VideoStudio 4.0 (editare video), Ligos GoMotion Video Decoder pentru codare fișiere video, eJay MP3 Plus pentru redare/codare de fișiere audio.

Rezultatele au fost în mare măsură conform așteptărilor; Pentium 4 este platforma perfectă pentru un pasionat de Quake 3, obținând rezultate foarte bune: la o rezoluție de 800x600 și 32 bit rezultatul a fost de 164.8 fps. La 1600x1200, 32 bit, rezoluția maximă la care am testat Quake 3, rezultatul a fost pur și simplu uimitor: 70,5 fps.

Relativ surprinzătoare este lipsa unui ventilator în carcasa sistemului. Motivul ar putea fi puterea destul de mică disipată de procesor (aproximativ 56 W, comparativ cu 73 W în cazul unui Athlon)

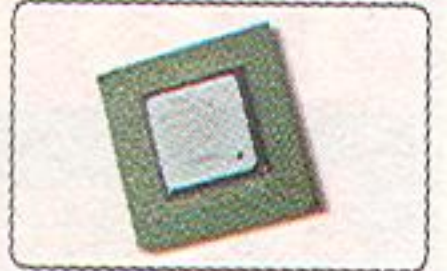
Recentele reduceri de prețuri ale procesoarelor Pentium 4 vor încuraja probabil vânzările unor astfel de sisteme, în special de către utilizatorii profesioniști.

Sistemul este însoțit de un set de boxe cu performanțe medii Tayphoon 5.1 și un volan Force Feedback Wheelforce. Nu se livrează și monitor în prețul sistemului.

Teste	
Contact	Preț N/A\$
Producător	Maguay
Distributor	Maguay
Adresa	Str. Arcului nr. 16, sect. 2
Telefon	01-210.38.08
Web	-
Detalii tehnice	
Procesor	P4 1.7 GHz CDRom Teac 40x
Placă bază	I850 GB Memorie 256 Mb
Carcasa	ATX HDD Western Digital
Placă video	Leadtek GeForce 3
Placă sunet	Genius Sound Maker Live 5.1
Dotări	Boxe Typhoon 5.1, WheelForce Feedback
Teste - 1024x768x32	
3DMark 2001	5783
Quake3 Arena	144.3
Verdict	95

Produse folosite în teste

Produs Pentium 4 1.4



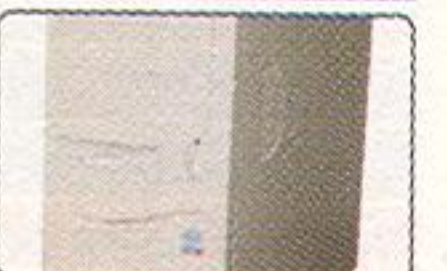
Producător	Intel
Ofertant	Asbis
Telefon	01-322.75.36
Web	www.asbis.ro
Preț	319\$

Produs GA850GB



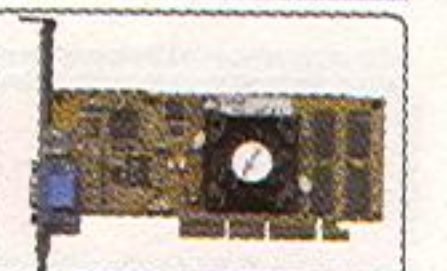
Producător	Intel
Ofertant	Asbis
Telefon	01-322.75.36
Web	www.asbis.ro
Preț	208\$

Produs Carcasă



Producător	Maguay
Ofertant	Maguay
Telefon	01-210.38.09
Web	www.maguay.ro
Preț	N/A

Produs GeForce2MX



Producător	Leadtek
Ofertant	Skin Media
Telefon	01-231.50.97
Web	www.skin.ro
Preț	92.3\$

Produs DFI AK75-EC



Producător	DFI
Ofertant	Tape Computer
Telefon	01-330.57.83
Web	www.tape.ro
Preț	99\$

Produs Procesor AMD

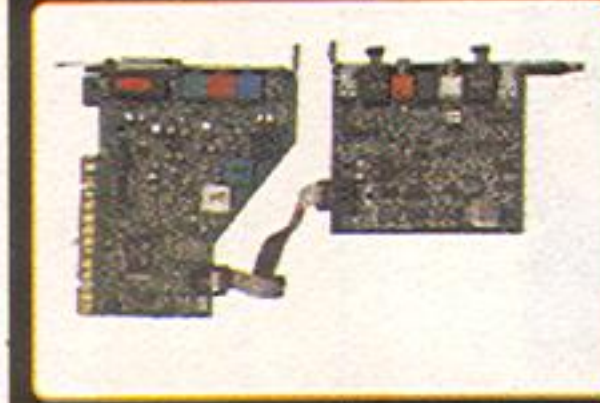
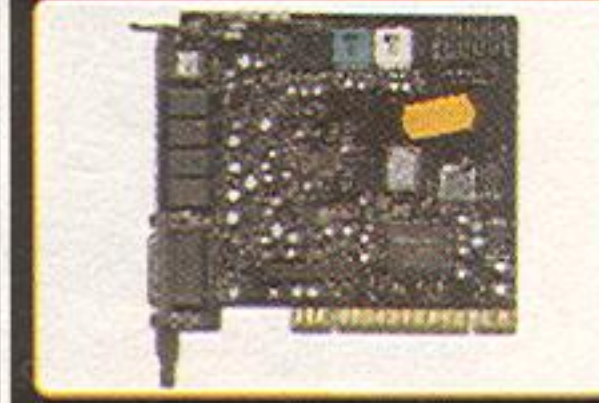


Producător	AMD
Ofertant	Tape Computer
Telefon	01-330.57.83
Web	www.tape.ro
Preț	113\$

Sisteme de sunet
TOP 5
XtremPC
06.2001
Desktop XP

Platinum 5.1

Surround 5.1

Montego II Plus

Vortex II Quad


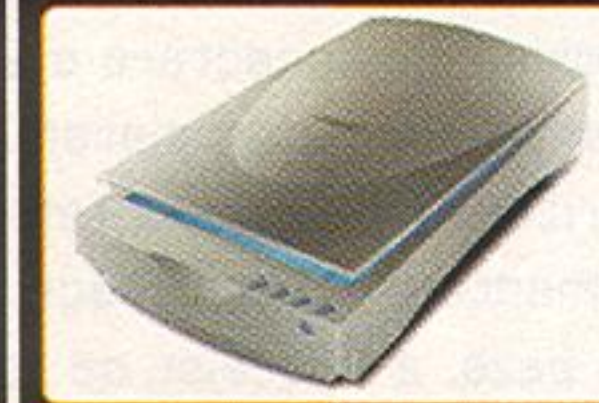
Contact					
Producător	Hercules	Creative	Creative	Turtle Beach	Videologic
Distribuitor	Ubi Soft	Flamingo	Flamingo	Best Computers	Best Computers
Telefon	(01) 231 67 69	(01) 791 20 06	(01) 791 20 06	(01) 314 76 98	(01) 314 76 98
Pret	130\$	189\$	167\$	99\$	N/A
Caracteristici					
Chipset	Crystal CS 4630	EMU10K1	EMU10K1	Aureal Vortex 2 8830	Aureal 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
06.2001
Astra 6450

HR 7

UT12

5300C

HR 6


Contact					
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
Pret	446EU	125\$	N/A	N/A	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

TOP
XtremPC
06.2001
5



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
Pret	2468EU	3269DM	1179\$	1329\$	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 !

ABIT
Leadtek
DISTRIBUITOR

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

Plăci video - Performanță maximă

TOP 5
XtremPC
06.2001



Contact					
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	426\$	458\$	297\$	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

TOP 5
XtremPC
06.2001



Contact					
Producător	DFI	IWILL	Intel	MSI	Epox
Distribuitor	Tape Computer	Skin Media	Maguay	Flamingo	Elsaco
Telefon	01-330.57.83	01-231.50.97	01-210.38.09	01-222.50.41	01-323.21.56
Pret	120\$	130\$	N/A	112\$	133.7\$
Caracteristici					
Chipset	AMD760	AliMagik 1	i815E	KT133A	KT133A
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
FSB	100-181 (1MHz)	100-160	66-133	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)	512	1.5 Gb (SDRAM)	1.5 Gb
ATA	100	100	33/66/100	100	33/66/100
Notă caracteristici	97	94	90	93	92
Dotări					
Chipset sunet	nu	CMEDIA 8738	AC97	AC'97	AC97
Alte dotări	cooler chipset	-	i752 rețea, conector DVI	+2USB	Raid (HPT 370), +2 USB, cooler, afișaj
Notă dotări	96	97	98	91	93
Performanțe 800x600x18					
3DMark 2001	7279	6813	5876	6487	6836
Quake 3 (Normal Game Off)	173.5	157.4	140.7	156	155.8
SiSoft Sandra Memory	482	421	284	404	382
Notă performanțe	98	92	97.94	91	89
Notă finală	97	94.3	95.95	91.6	91.3

Plăci video - performanță medie

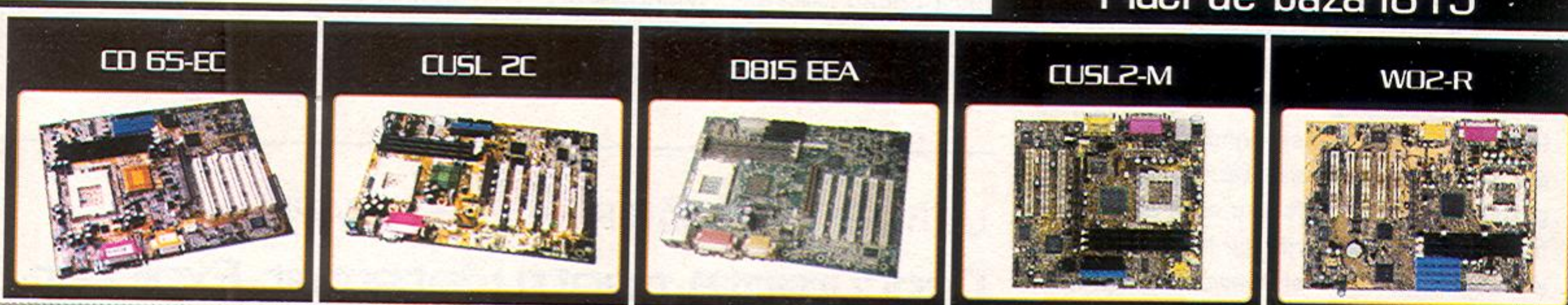
TOP
XtremPC
06.2001
5



Contact					
Producător	ASUS	Leadtek	ATI	Hercules	Leadtek
Distribuitor	AGER	Skin Media	Flamingo	Ubisoft	Skin Media
Telefon	01-336.93.18	01-231.50.97	01-791.20.06	01-231.67.69	01-231.50.97
Pret	N/A	103\$	115\$	120\$	118\$
Caracteristici					
GPU	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX	Radeon	Kyro II	GeForce 2 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	1920x1440	350 MHz / 2048x1536
Memorie	32 Mb SDRAM	32Mb SDR 5 ns	32 Mb SDRAM	64 Mb SDR	32 Mb SDRAM
Frecvență procesor	175 MHz	175 MHz	160 MHz	175 MHz	175 MHz
Frecvență memorie	166 MHz	200 MHz	160 MHz	175 MHz	166 MHz
Fill Rate	700 MTex/sec	700 MTex/sec	1.5 GTex/sec	360 MTex/sec (Tile)	700 MTex/sec
Lățime bandă memorie	2.73 Gb/sec	2.8 Gb/sec	2.7 Gb/sec	N/A	2.73 Gb/sec
Notă caracteristici	92	94	84	80	96
Dotări					
	TV Tuner, AVI, TV Out, VR Out, Bundle (6CD)	Cooler GPU extra-large, TV-out, RAM 5ns	Bundle (3CD)	Cooler GPU	Radiator mare, LED-uri hardware monitor, Bundle (2CD), TV-Out
Notă dotări	100	86	60	62	83
Performanțe 1024x768					
3DMark 2000	3122	3295	4242	2440	3090
Quake 3	51.4	56.3	62.8	69.7	50.8
Winbench	807	810	815	795	813
Nota performanțe	86.18	90	100	92	92
Notă finală	96.1	93	92	89.5	88.3

Plăci de bază i815

TOP
XtremPC
06.2001
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	180\$	148\$
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



Din nou despre Windows



Adrian Dorobăț

Deși nu a ieșit încă pe piață, Windows XP a reușit să stârneasca cuibul de viespi al rumorilor antitrust din două motive: implementarea Smart Tags și integrarea MSN Messenger-ului în sistemul de operare. Primele și-au făcut apariția odată cu Office XP și sunt o modalitate de asociere interactivă între mai multe documente, aplicații și/sau pagini web. Faptul că în ultimul beta release Windows XP ele ghidează utilizatorul către site-uri găzduite de Microsoft sau care sunt în relații de parteneriat cu Microsoft a fost tratat cu iritare vădită de unii experți (este cazul editorialistului Walt Mossberg de la Wall Street Journal) și mai temperat de alții: David Coursey de la ZDNet, care a subliniat caracterul non-limitativ al tag-urilor, (acestea putând fi programate de către orice firmă third party și prezența liberului arbitru, Smart Tags fiind dezactivate în mod implicit într-o instalare obișnuită de Office sau Windows). Integrarea de instant messaging în Windows XP este o grea lovitură dată AOL, cu care Microsoft se luptă pentru controlul pieței de comunicații rapide pe Internet, dar totodată o mișcare riscantă deoarece poate porni o dispută cu statul american, în ciuda vagii poziții anti-trust a noii administrații republicane. Este Microsoft un lup în blană de oaie atunci când afirmă că vrea doar ca totul să fie cât mai ușor pentru utilizator? Rămâne de văzut.

Din nou despre Windows

MICROSOFT SE LUPTĂ CU MORILE DE VÂNT

MP3 și Windows XP

Microsoft încă nu s-a hotărât cum să trateze subiectul MP3 în noul său sistem de operare: unele din diversele versiuni de test ale Windows XP-ului au avut inclus un encoder cu care se puteau converti track-urile audio în formatul digital, altele nu. Nu se știe dacă un astfel de "ripper" va fi prezent în versiunea finală ce va fi lansată în octombrie anul acesta. Până acum, deși suporta encodere third party care codau MP3-uri, Windows-ul putea propriu zis să convertească track-urile audio doar în WMA-uri.

Chiar dacă un MP3 ripper va fi inclus în final în Windows XP, calitatea MP3-urilor obținute nu va fi de top, ca să nu facă concurență WMA-ului. Microsoft a susținut întotdeauna că WMA are aceeași calitate cu MP3, dar dimensiunea fișierelor este mai mică. În replică, Thomson Multimedia, cei care dețin licența pentru formatul MP3, vor să anunțe în curând MP3Pro, un fișier cu o calitate a sunetului îmbunătățită și dimensiuni mai mici ale fișierului.

Detalii: news.cnet.com

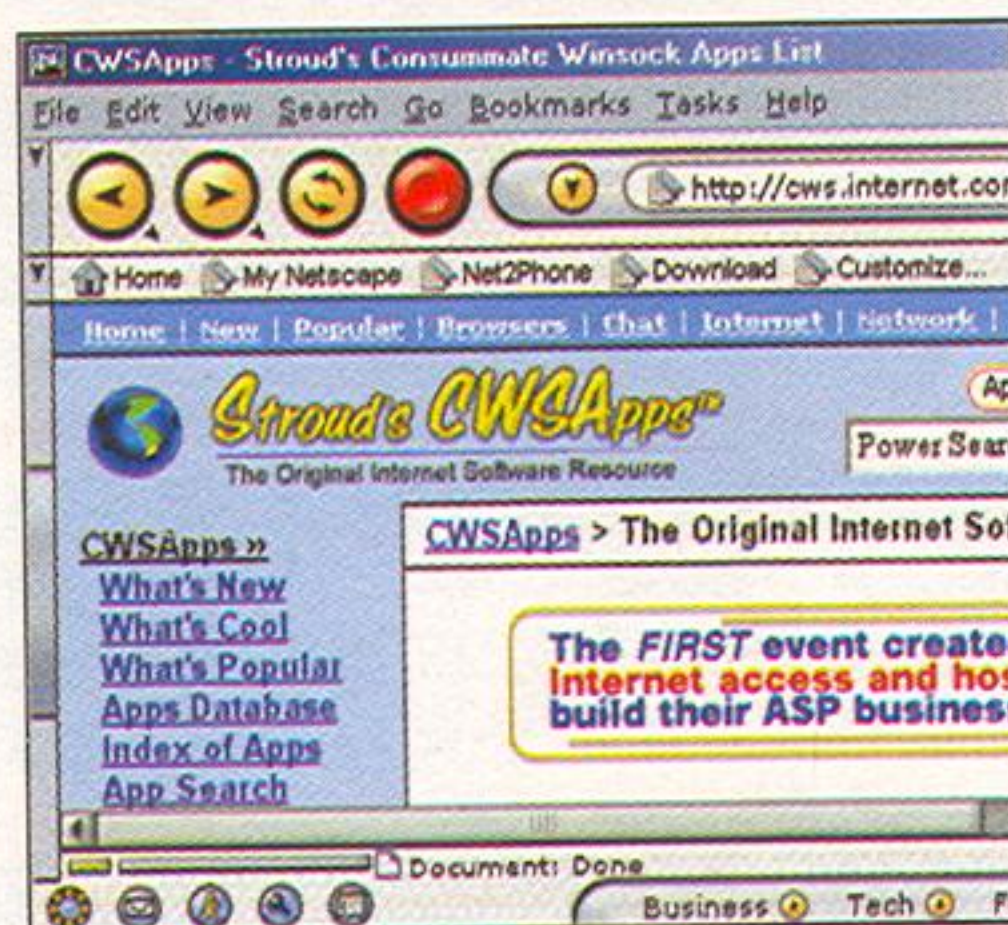
ULTIMELE TRESĂRI ALE NETSCAPE

Concurența pentru Internet Explorer 6

Netscape Communications se pregătește să lanseze un beta al browserului Netscape 6.1, un upgrade mai serios decât cel de 6.01 apărut acum câțiva timp. Netscape 6 a fost criticat de mulți pentru apariția sa târzie, lipsa de stabilitate și numeroasele bug-uri. Se promite ca noua versiune să fie mai rapidă și mai stabilă, un upgrade pentru clientul de mail, precum și

introducerea unui nou cache pentru stocarea fișierelor des utilizate. Cu toate acestea se pare că Netscape se pregătește să iasă de pe piața browserelor. "Peste șase luni de acum înainte nu veți mai considera Netscape o companie care se ocupă de browsere.", a afirmat Jim Bankoff, președintele Netscape, citat de Reuters.

Detalii: www.netscape.com



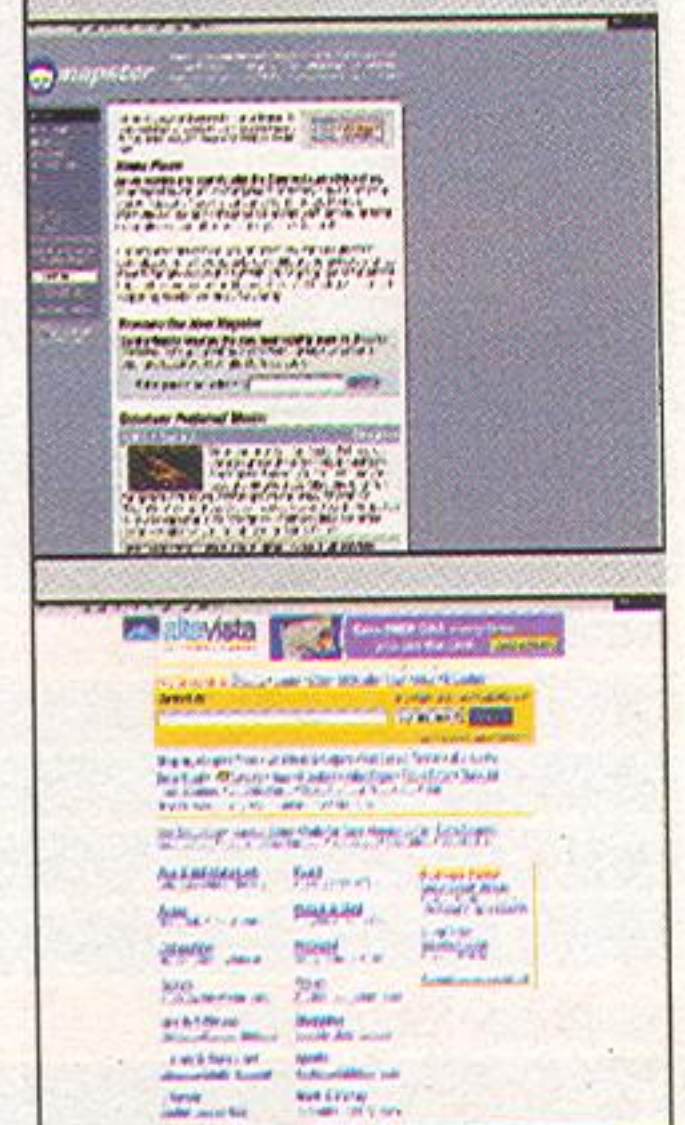
Pe scurt

Altavista o ia pe urmele Napster-ului

Cei de la Altavista au elaborat un software care funcționează ca un motor de căutare, dar nu pe Internet, ci pe calculatoarele din rețeaua/rețelele unei companii, permițând angajaților să caute informații, date și fișiere pe calculatoarele colegilor lor. "Acest software ar putea deschide o adevărată cutie a Pandorei", spune Gregg Williams, un avocat specializat în litigii de muncă. "Sunt unele lucruri pe calculatoarele de la serviciu despre care nu vrei să afliți". Sau ei nu vor.

Detalii:

www.altavista.com





Soft Mail

Adrian Dorobăț "Așa numitul virus "sulf" sau sulfnbk.exe mai exact a declanșat o isterie în masă în rândul utilizatorilor mai naivi, funcționând ca un soi de scrisoare în lanț."

Adrian Ifrim

adrianifrim@yahoo.com

Salut! Am și eu o mică problemă.

Am un calculator cu

următoarele componente: AMD

K6-2 350 Mhz, 64 RAM, hard

disk QF 7200 rpm, 5 giga :),

placă video Tnt2 M64 :(.

Problema este cu OpenGL, nu

prea îmi merge, adică câteodată

da, câteodată pauză "could not

OpenGL subsystem", deci ce ar

trebui să fac?

Practic, ceea ce spune eroarea este că sistemul nu poate accesa hardware-ul 3D (placa video cu accelerare) prin intermediul layerului intermediar OpenGL. Problema se poate soluționa prin instalarea ultimei versiuni de drivere pentru placa ta video. Problema de intermitențe apare pentru că unele jocuri merg cu driver-ul vechi.

Bogdan Sass

bogd@fx.ro

În ultimul număr XtremPC am văzut o întrebare referitoare la monitorizarea timpului petrecut pe Internet. Și m-am gândit să propun o soluție. Una parțială, deoarece se referă doar la costurile convorbirii telefonice. Dar ținând cont că în România majoritatea utilizatorilor de Internet sunt pe dial-up, iar aici costă mai mult telefonul decât Internetul, cred că ar fi utilă. Soluția despre care vorbesc se cheama RTCM (n-am găsit un nume mai inteligent :) și poate fi găsită la <http://bogd.2ya.com> (sau http://www.geocities.com/bogdan_sass). E un program care afișează (în timp real) costul conexiunii realizate prin modem. Nu are foarte multe facilități, dar are câteva avantaje:

1) e făcut special pentru Romtelecom; 2) e gratuit; 3) e mic (800K, cu tot cu programul de instalare). Eu cred (și sper :) că aveți cititori care ar putea fi interesați de acest program...

Ce pot să spun... Mulțumim de informație. Cititori, dați năvală...

Tarko

tarko@fx.ro

În directorul Windows există fișiere "sulf*.exe". Unii afirmă că ar fi vorba de un virus. Dacă nu este așa, ce face totuși acest program? Poate fi șters acest fișier?

Așa numitul virus "sulf" sau sulfnbk.exe mai exact este un fișier inofensiv din Windows, a cărui ștergere ar putea cauza unele probleme de funcționare ale sistemului de operare. El a declanșat o isterie în masă în rândul utilizatorilor mai naivi, funcționând ca un soi de scrisoare în lanț. Originea sa poate fi localizată cu destul de multă precizie: la un moment dat în cursul lunii aprilie anul acesta, un utilizator a fost infectat cu virusul/worm Magistr. Acest virus trimite mail-uri la toate persoanele din Adres Book, cu diferite attachment-uri, care conțin virusul. S-a întâmplat ca unul din attachment-uri să fie fișierul sulfnbk.exe. Destinatarul mail-ului cu problema a detectat virusul cu ajutorul unui software antivirus și a tras concluzia că fișierul respectiv este virusul, deși era doar purtător, și doar pe calculatorul său. El a trimis un mail cu instrucțiuni detaliate prietenilor săi în care se spunea cum poate fi descoperit (un simplu search) în Windows fișierul respectiv și se recomanda ștergerea lui. Aceștia au forwardat mail-ul la rândul lor, astfel că, în scurt timp, sub diferite forme și în tot felul de limbi, avertismentul a făcut înconjurul globului fără să poată fi stopat, cu toate strădaniile firmelor producătoare de antivirusi.

De acum înainte, când mai ai vreu dubiu, verifică pagina <http://www.vmyths.com>. Îți va fi

de folos și te va feri de niște eventuale erori cu efecte nedorite.

Gigi Dep

acidutzu1@yahoo.com

Helloooo!

Cum pot face și eu Messiah să meargă? Am un Celeron la 533 MHz 64 MB RAM, Riva TnT Ultra 32Mb și se blochează în joc deși demoul merge bine...

Încearcă să pui ultimele patch-uri. Jocul are destul de multe bug-uri și, oricum, nu știu de ce am senzația că nu ai versiunea originală sau completă...

Cosmin Yo

gagautz@yahoo.com

Salutare... Salutare... De ce nu merge Counteru' din nr. 19 al revistei... pe net? Nu găsește nici un server... și pe alea pe care le găsește nu le pot accesa... ce trebuie să-i fac? Să caut altă versiune? Poate dați și voi una care să meargă... ar mai fi ceva nedumeriri. Mă bate gându' să-mi instalez Win2000 pe "prietena mea" și nu știu pe care dintre ele să îl aleg... Voi ce ziceți? Aici chiar am nevoie de ajutorul vostru: Milenium sau Profesional? Care este mai bun?

Cred că este o problemă de CD-Key invalid. Părerea mea. Încearcă cu Half Life-ul original. Pentru servere românești de CS, vizitează www.gamezone.ro. Nu știu cine este "prietena" ta și dacă e de acord să instalezi tu sisteme de operare pe ea, dar un lucru știu sigur: există o deosebire clară între Windows 2000 Professional și Windows Millennium. La nivelul tău de expertiză în materie de calculatoare, îți sugerez Millennium. E mai prietenos cu utilizatorii.

Andrei Condurache

andreikorn@yahoo.com

Oameni buni,

În țara asta sunt mulți care ar dori să învețe cum să realizeze animații pe calculator sau alte chestii interesante. Voi puteți să ne ajutați. Puneți și voi pe CD un program mai simplu și niște exemple pe care noi să le urmăm. Vă rog faceți cum vreți numai ajutați-ne să învățăm animații și grafică... Hai că dacă ajung ca Bill Gates îți dau și ție 1 milion de \$.

Amice,

Am tot făcut chestia asta și o vom mai face. Vizitează și pagina românească de grafică și animație 3D prezentată la Xplorer, poate mai înveți câte ceva și de acolo. Și dacă ajungi ca Bill Gates, mi-e milă de tine. Cu toți banii tăi.

George Teodorescu

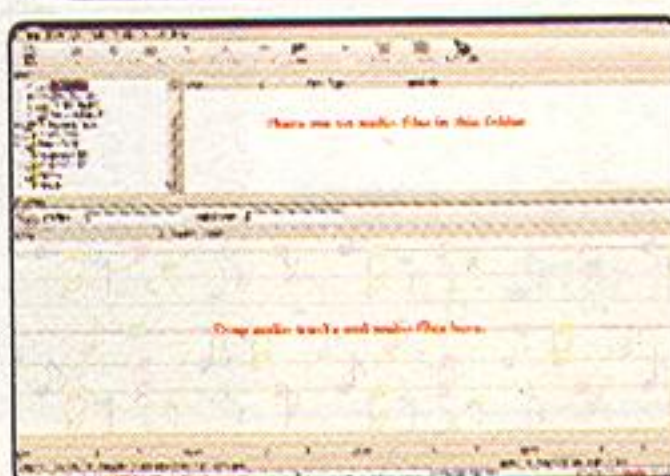
De Xtrem programming ați auzit? Ați auzit de Smalltalk? Dar de SQUEAK? Dacă nu, faceți un download de la www.squaeak.org. Vă asigur că nu veți regreta. Merită pus și pe CD-ul revistei!!! (Nu e mare, are vreo 8 Mb, merge cam pe orice platformă, e FREE!). S-ar putea să fie următoarea revoluție în programare. Apropo, Java s-a inspirat copios din Smalltalk. Aștept cu interes primele impresii.

E o idee bună. Te poți aștepta la un articol la numărul următor. Și programul va fi și el pe CD.

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

Programe de care ai nevoie

Easy CD-DA Extractor



Cei pasionați de muzică ar trebui să fie interesați de acest program de conversie a CD-urilor audio în format digital. Tipurile de fișiere în care se face extragerea sunt MP3, WMA, VQF, OGG și WAV. Pe lângă extragerea propriu zisă, programul mai poate normaliza volumul și adăuga "liniște" la începutul sau la sfârșitul melodiei, și mai poate converti un tip de fișier recunoscut în alt tip de fișier audio. Rapid și eficient, suportă scrierea directă a fișierelor .mp3 pe un CD.

www.poikosoft.com

Trillian



Toată lumea folosește programe de chat, dar nu toți folosesc același program. Ideea celor de la Cerulean Studios a fost să creeze un program de chat compatibil cu toate celelalte. Este vorba de Trillian, care se înțelege cu IRC, AIM, ICQ, MSN și Yahoo Messenger. În plus, are toate opțiunile la care te-ai aștepta de la un client de chat performant: import de adrese și contacte, skinuri, buddy alerts, logging și multe altele. Și ce e este mai important, este freeware.

www.ceruleanstudios.com

The Bat



Acest client de e-mail este o adevărată bijuterie: suportă numeroase conturi POP3 pentru același utilizator, multi-threading, notificare la sosirea mesajului, sortare și filtrare, codificare după standardele MIME și UUencode. Ca să nu mai vorbim de faptul că permite adăugarea de fotografii în Adress Book, vă aduce aminte de datele de naștere ale prietenilor și are protecție antivirus și suport pentru limba română. Versiunea shareware funcționează 30 de zile și înregistrarea costă 35\$.

www.ritlabs.com

Irfan View



Acest viewer de imagini are potențialul de a deveni pe nesimțite preferatul vostru. Nu recunoaște atât de multe formate de fișiere ca ACDSsee, dar le recunoaște pe cele mai importante și asta este suficient. Poate rula și fișiere video și .mp3 și are posibilități limitate de editare pentru imagini. Mai pot fi menționate suportul pentru import Twain și batch conversion. Și, bineînțeles, este freeware, un atribut care trebuie mereu luat în considerare.

www.irfanview.com

Ad-aware



V-ați săturat de bannere și alte forme machiavelice de reclamă electronică? Atunci este timpul să începeți să folosiți Ad-aware. Acest program detectează software-ul de tip spy-ware sau reclamele din programele sponsorizate prin anunțuri și îl elimină. Poate localiza anunțuri de la Adware, Aureate, Gator, Hotbar, Gratisware, Webhancer și multe alte nume care ar trebui să vă fie cunoscute dacă folosiți programe sponsorizate prin anunțuri publicitare.

www.lavasoft.de

Update-uri

Z-Brush 1.23

Pixologic va lansa o nouă variantă a programului lor de pictură/modelare 3D, Z-Brush, care are două noi adăugiri interesante. Prima dintre ele este suportul pentru scripting, scripturile combinând acțiuni complexe pentru a crea efecte ce pot fi aplicate prin simpla apăsare a unei taste sau a unui buton de mouse. Pixologic promite că o mulțime de scripturi gratuite vor fi disponibile pe site în momentul lansării programului. Un alt feature va fi Instant Replay, o opțiune care va permite reproducerea oricărei trăsături de penel, cu diverse modificări aplicate (scalare, rotație sau translații). Noua versiune va fi disponibilă la începutul lui iunie. www.pixologic.com

Să nu uităm de XP

Download.com a început deja să pună la dispoziția utilizatorilor diverse add-on-uri pentru nou apărutul Office XP, printre acestea numărându-se suportul pentru mai multe limbi. www.microsoft.com

OLYMPUS

Camere foto și digitale

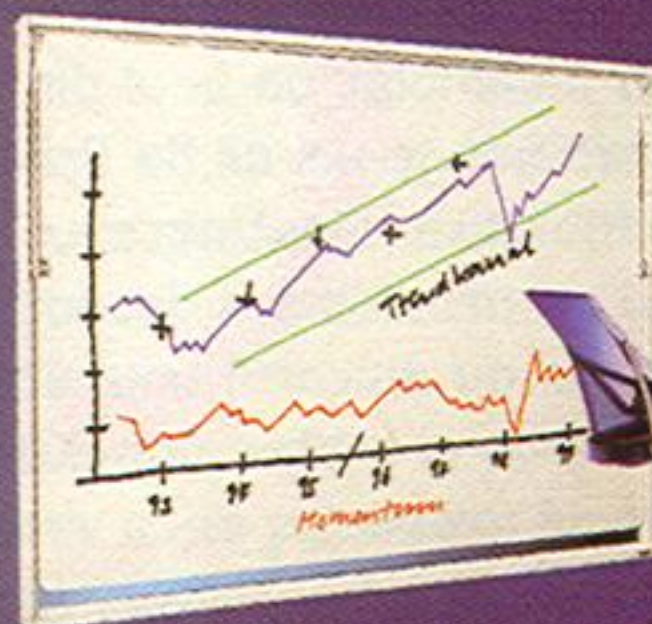


HITACHI

Vidioproiectoare Plasma display



Echipamente de prezentare



Panasonic

Audio, Video Telecommunications & Home Appliances



Echipamente optice



M.G.T.

EDUCATIONAL

Bd. Ficusului 42A, Corp B, Et. 2
Tel: +40 1 232 88.94-98;
Fax: +40 1 232 88 99
E-mail: educational@mgt.ro

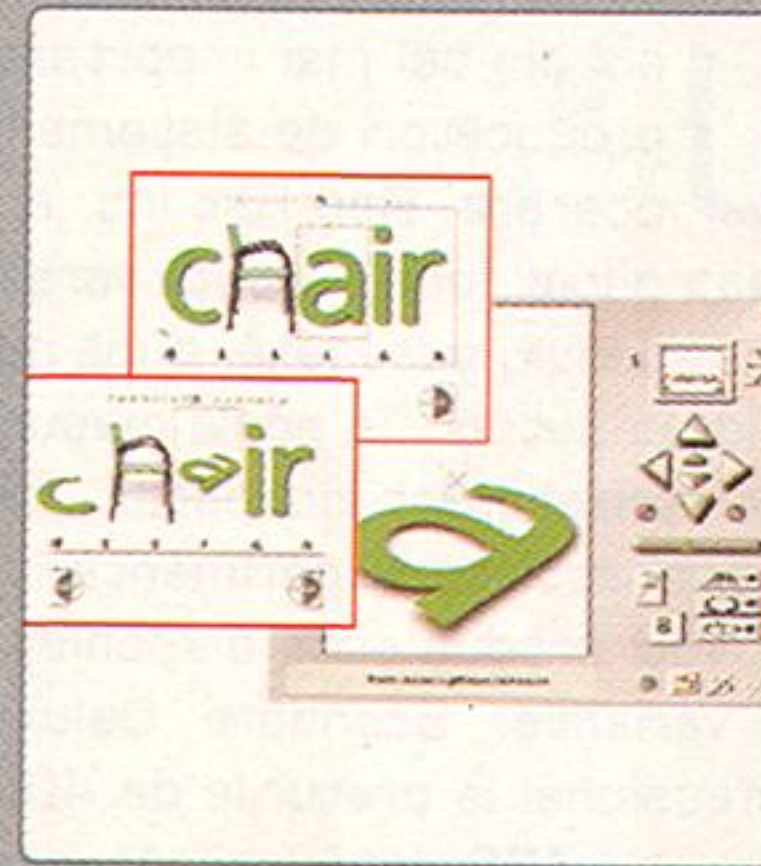
Plugin-uri

Pe scurt

Andromeda Perspective

Cei de la Andromeda Software Inc. s-au specializat pe programarea de filtre și pluginuri pentru Photoshop, ultima lor realizare fiind Perspective, unul dintre cele mai intuitive și fiabile filtre pentru obținerea efectului de perspectivă. Nucleul este o cameră virtuală într-un spațiu 3D și el virtual, cum este și cel folosit de efectele de deformare 3D ce fac parte implicit din pachetul Photoshop. Imaginea este texturată pe o suprafață în spațiul 3D,

iar camera poate fi rotită pentru a se obține efectul dorit. Interfața este foarte prietenoasă și este însoțită de o bibliotecă de efecte prestabilite, care poate fi completată cu propriile voastre setări. Pe lângă distorsionarea datorată poziționării în spațiul 3D, mai apare și una controlată prin diferitele setări pentru lentile. Efectele pot fi încercate online pe site-ul producătorului sau puteți downloada demo-ul de la aceeași adresă.

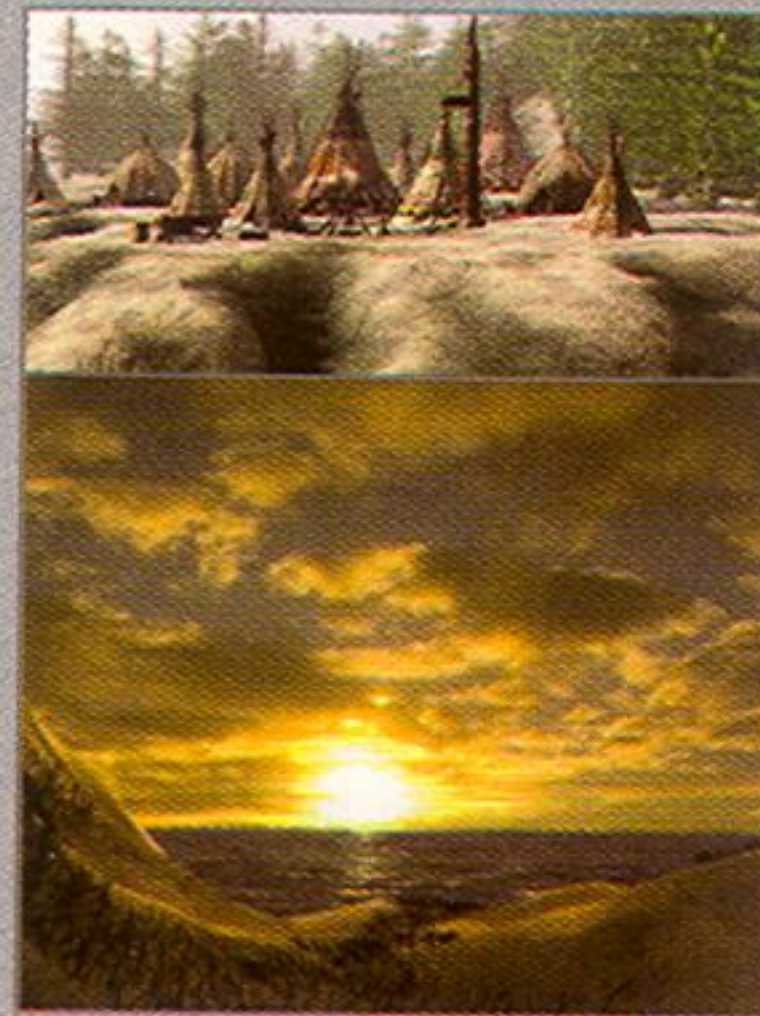


Program gazdă	Photoshop
Producător	Andromeda
Adresă web	www.andromeda.com

Digimation TerraScape

Dacă lucrul la Terragen-ui celor de la Planetside pare că a cam încetat, Digimation ne pune la dispoziție TerraScape, un generator de teren cu facilități destul de interesante, deși nu cu rezultate atât de spectaculoase ca cel al englezilor. Pentru generarea propriu zisă sunt disponibile trei tipuri de primitive: TerraGrids, TerraPatches și TerraTiles, fiecare cu grade diferite de complexitate și cu număr final de poligoane diferit. Pentru modificarea

acestora (generarea de relief) există trei operatori distincți: TerraVolcano, TerraCrater și TerraImage, fiecare cu rezultatele sale specifice: denivelări, găuri, sau ambele, folosind zonele de alb și negru dintr-o imagine. Texturarea se face cvasi-procedural, bitmap-uri fiind amplasate pe diverse zone în funcție de înălțime. Controlul rezoluției terenului rezultat îl face o alegere excelentă pentru game-designeri.



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

MaxShade Luminaire

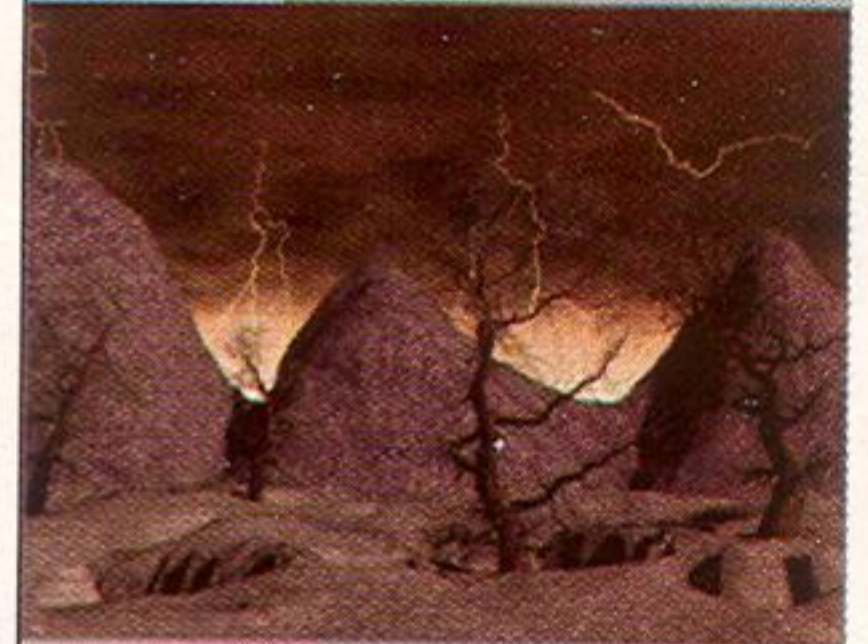
Despre Luminaire am mai vorbit. Motivul pentru care vreau să îl aduc din nou în discuție este că între timp a devenit 100% freeware, nemaifiind nevoie de nici un fel de înregistrare pentru a-l folosi. Iar capacitățile pluginului îl recomandă tuturor pasionaților de grafică 3D: iluminare globală, materiale specifice și suport pentru cele din Max, area light cu posibilitatea de a transforma orice obiect în sursă de lumină, preview accelerat

OpenGL, posibilitatea de import pentru fișiere .IES folosite de producătorii de corpuri de iluminat. Toate acestea sunt amănuntele unei soluții de randare complet integrată în Max, bazată pe tehnologia Photon Map, și care este calitativ similară cu cea din Virtua Light, Brazil sau Messiah Render, doar că sensibil mai rapidă. Imaginile stau măturie, așa că vizitați adresa producătorului. Pluginul îl găsiți și pe CD.



Program gazdă	3D Studio Max
Producător	MaxShade
Adresă web	www.maxshade.com

Update contra cost Sisyphus, o companie axată pe producția și distribuția de pluginuri pentru Max (Digital Nature Tools, Druid, etc.) a anunțat un update masiv al tuturor pluginurilor distribuite de ei, update care le asigură compatibilitatea cu versiunea R4 a 3D Studio Max-ului. Din păcate, spre deosebire de politica altor companii, la ei update-ul costă, cel puțin pentru pluginurile achiziționate înainte de noiembrie 2000. www.sisyphus.com



Fețe fețe

Un plugin interesant, Facegen, a apărut la secțiunea de betatesting de la Digimation. Din imaginile betatesterilor se poate înțelege că este unul dintre cele mai performante generatoare de figuri umanoide de până acum. Merită să aruncați o privire. <http://beta.digimation.com>



Darktree 2

Darktree Simulation a lansat versiunea a doua a programului lor de shading. Printre îmbunătățiri se numără o eficientizare a workflow-ului, mai multe generatoare și o mai bună integrare în Max. <http://www.darktree.com>

Red Hat Linux 7.1

Tip software: Prezentare
Redactor: Vlad Susoi

Unul din cei mai importanți producători de sisteme de operare, Red Hat Inc. a lansat oficial luna trecută versiunea 7.1 de Linux, adresată, după cum au declarat autorii, în egală măsură atât utilizatorilor începători, cât și programatorilor experimentați.

Noul produs este disponibil în trei variante: Standard, Deluxe și Professional la prețurile de 40, 80, respectiv 180 de dolari. Acestea se pot comanda și online de pe site-ul oficial Red Hat www.redhat.com începând cu 24 aprilie, incluzând și ajutor la instalare prin Web sau telefon. Ultimele două variante includ și aplicații de birou mai complexe, precum suita StarOffice - un echivalent al Microsoft Office sub mediul Linux, câteva jocuri și ghiduri pentru utilizatori.

Instalarea tipică este destul de simplă din punctul de vedere al utilizatorului neinițiat, dar este posibilă și o configurare mai amănunțită pentru utilizatorii avansați. În această privință se poate observa o tendință pronunțată de facilitare a instalării unui sistem atât de stufos și complicat cum este Linux-ul, în definitiv o variantă de Unix.

Cu un sistem de help mult mai complet față de versiunile anterioare, cu guide-uri pentru instalare, începerea lucrului și personalizare, cu numeroase utilitare de configurare în mod grafic (apacheconf - pentru serverul Web apache, bindconf pentru serverul de nume - DNS, printconf care suportă peste 500 de imprimante etc.) ce fac acest proces mult mai comod și eficient, Red Hat Linux 7.1 încearcă o mai mare apropiere față de utilizatorii începători.

Așa cum ne-a obișnuit, Red Hat include și în această versiune un set foarte variat de unelte de programare cu cele mai noi versiuni disponibile ca: serverele de Web Apache 1.3.19 și TUX 2.0 (considerat cel mai rapid Web-server existent pe piață după ultimele benchmark-uri), compilatorul de C gcc 2.96, browserele Web Mozilla și Netscape Navigator 4.76, interpretorul de Perl, precum și alte medii de programare ca Python, Tcl, Fortran, PHP, servere de e-mail și FTP constituie o colecție aproape completă de utilitare pentru o gamă

foarte largă de programatori.

Marea noutate a versiunii o constituie însă nucleul de Linux versiunea 2.4 ce aduce o serie de caracteristici revoluționare ca: suport pentru 64 Gb de RAM, optimizări pentru multiprocesare pentru sistemele cu până la 8 microprocesoare, îmbunătățirea performanțelor în rețea pentru sistemele multiprocesor, memorie virtuală practic nelimitată și suport pentru USB.

De asemenea, noul kernel încearcă să corecteze una din marile curențe ale versiunilor anterioare și anume lipsa driverelor scrise pentru Linux pentru o gamă foarte largă de periferice, cu precădere modem-urile (winmodem-urile) și imprimantele. Astfel, noul Linux aduce o multitudine de drivere noi și pe cele vechi upgrdate pentru noul kernel.

Considerat unul dintre cele mai puternice sisteme de operare în privința securității, fiabilității și stabilității, Red Hat Linux pune și de această dată la dispoziția utilizatorului o serie de caracteristici care, cumulate și cu îmbunătățirea aplicațiilor încorporate oferă, în cazul unei configurări adecvate o siguranță de aproape 100%, fără a influența în mod negativ performanțele. Astfel, a fost introdus suportul pentru SSL (Secure Socket Layer) în majoritatea aplicațiilor internet și s-a îmbunătățit configurarea și utilizarea firewall-urilor. În mod implicit, toate configurările de rețea sunt setate pe nivelul maxim de securitate, fapt ce le face aproape inutilizabile, fiind necesară intervenția utilizatorului care va alege numai serviciile care îi sunt cu adevărat necesare, eliminându-se astfel riscurile datorate unor setări implicite prea permissive.

Odată cu noul kernel, în versiunea 7.1 a fost inclusă și o nouă variantă a interfeței grafice XFree86 4.0.3, cu o mult mai bună configurare a sistemului X Window în timpul instalării. Aceasta include teste mult mai amănunțite ale plăcii video, o mai bună detectare a memoriei video și suport pentru o gamă largă de plăci 3DFX pe lângă celelalte acceleratoare grafice recunoscute de utilitarul de configurare. De



aseme-

nea, mediile grafice incluse implicit în Red Hat Linux, KDE și Gnome apar în versiuni noi, 2.1 respectiv 1.2 cu mult mai multă documentație și posibilități de configurare.

Fiind un sistem de operare open-source, Red Hat Linux 7.1 și celelalte aplicații satelit ce fac obiectul proiectului GNU sunt deschise modificării codului după voința oricărui programator capabil să intervină în sursele (de cele mai multe ori în C) puse la dispoziție de producător odată cu distribuția Linux. Această caracteristică a permis evoluția rapidă și în conformitate cu nevoile utilizatorilor datorită eforturilor unui număr impresionant de programatori din întreaga lume. Consecințele unei asemenea politici sunt însă profituri mai mici obținute de firma de software producătoare, fapt reflectat și în numărul relativ mic al aplicațiilor destinate utilizatorului de acasă, al jocurilor și al aplicațiilor multimedia, firmele ce produc astfel de aplicații preferând, de cele mai multe ori, platforma Windows.

În prezent, desfacerea produsului este asigurată în mare măsură de piața serverelor și calculatoarelor cu sistem de operare preinstalat de la Dell și IBM, principalii parteneri hardware, sisteme destinate în principal folosirii în rețea și internet. Versiunea 7.1 a sistemului de operare este considerată de IBM, conform declarațiilor, "cea mai robustă variantă de Linux de la ora actuală".

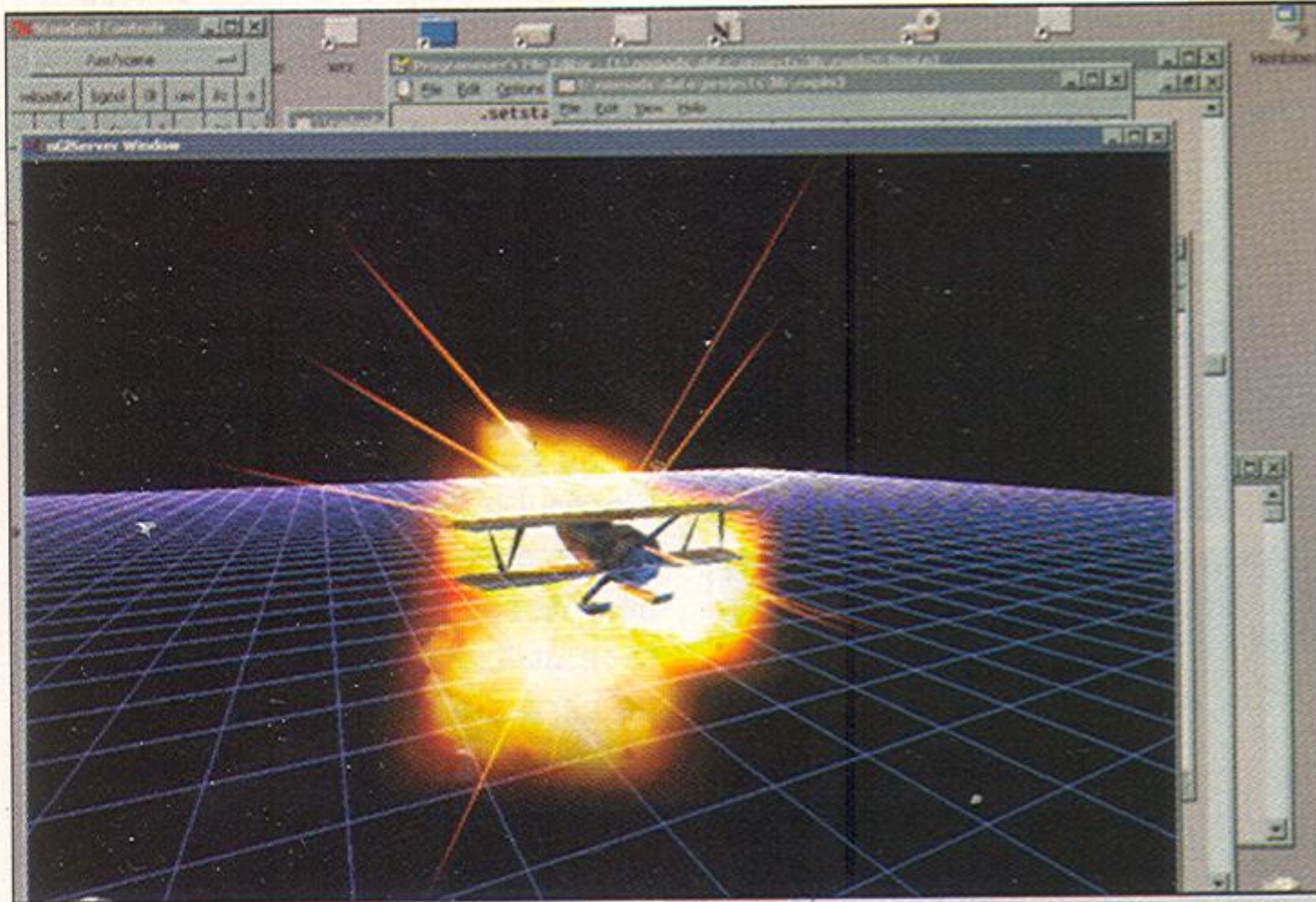
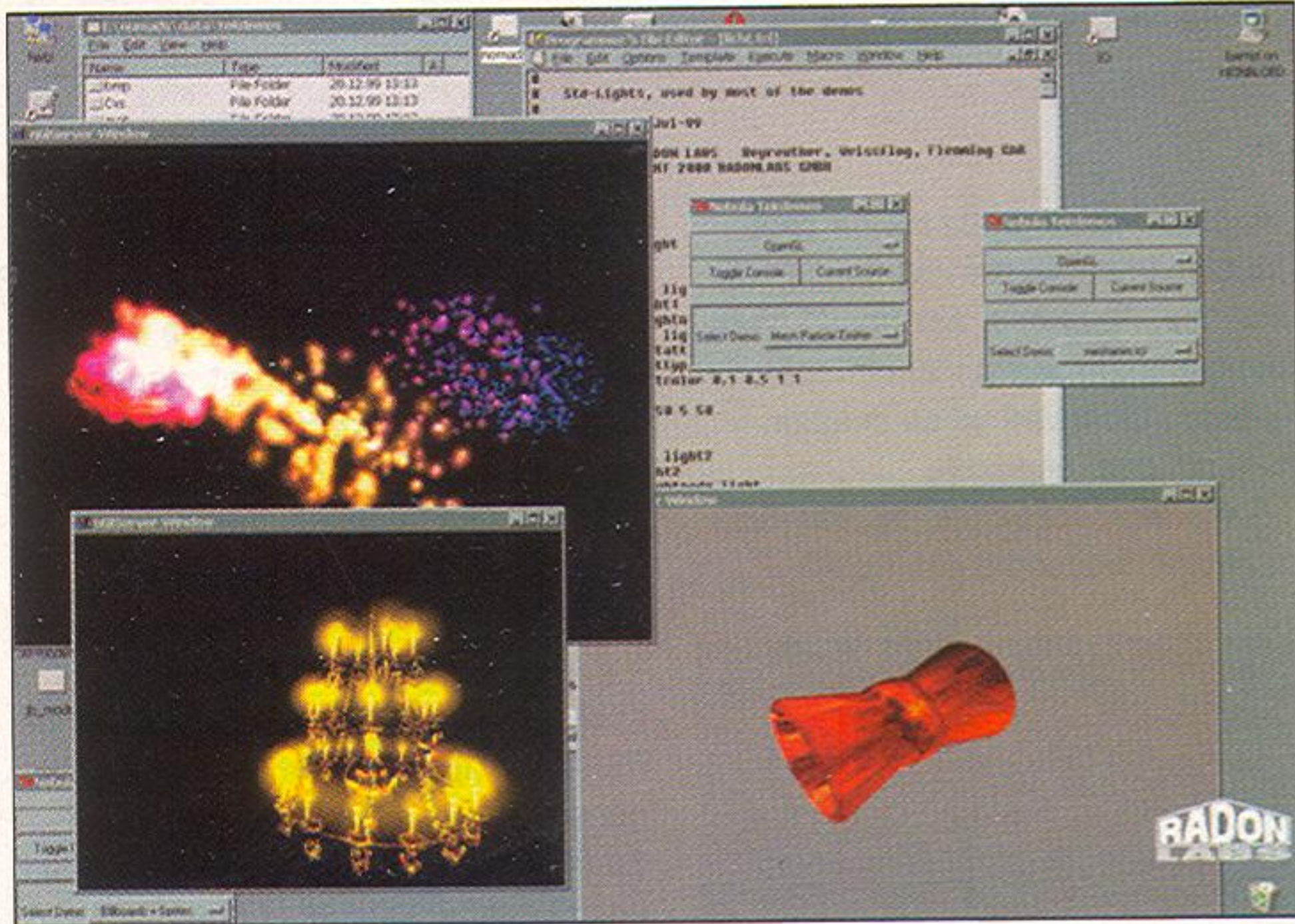
Prin noul kernel 2.4, Red Hat Linux este plasat de specialiști în categoria sistemelor de operare de tip "enterprise", consolidându-și locul de cel mai popular mediu open-source pentru servere și pentru aplicații internet și aflându-se pe o curbă vădit ascendentă, atât pe piața serverelor, cât și pe piața utilizatorilor casnici.

Linux
I N D E

Un nou engine 3D de la echipa ce a realizat Urban Assault...

Nebula

Tip software: Prezentare • Redactor: Vlad Susoi



Fără îndoială că până acum ați întâlnit de nenumarate ori în paginile acestei reviste, mai ales la rubrica de jocuri, termenul de "engine" sau motor, în special în cazul celor 3D. În sprijinul aceluia dintre voi care au citit, au dat din umeri și au trecut mai departe, vom încerca să lămurim ce reprezintă acest termen. Fără a da o definiție de dicționar, vom urmări un caz concret, anume Nebula de la Radon Labs.

Al doilea proiect de mare amploare al echipei germane după jocul Urban Assault, din 1998, noul engine a fost proiectat și realizat în strânsă legătură cu jocul "Nomads". Totuși, Nebula se vrea a fi mult mai mult decât atât, urmărindu un design și implementare care să permită reutilizarea în mare parte pentru alte proiecte, fie ale echipei, fie ale altor programatori.

O caracteristică esențială este faptul că distribuția este gratuită și include sursele complete. De asemenea, este permisă de către autori copierea, modificarea și licențierea software-ului, ceea ce face din Nebula un suport ideal pentru orice proiect ce utilizează grafica 3D.

Portabil pe platformele Windows 95/98/NT și Linux, engine-ul are ca obiectiv "ascunderea" detaliilor legate de sistemul de operare față de majoritatea codului și față de codul aplicației client. Aceasta este realizată prin încapsularea claselor permisă de limbajul C++, Nebula nefiind altceva decât o colecție de clase C++ încorporate în DLL-uri ce se încarcă la crearea unei instanțe a clasei. Obiectele se află într-o structură ierarhică de tip arborească cu elementele de bază noduri cu nume, adresabile și prin pointeri, clasa din care sunt derivate fiind nRoot. De asemenea, arhitectura cuprinde o serie de obiecte server ca gfx, time, math etc., care permit o conectare foarte facilă a obiectelor client la aplicații Nebula de pe aceeași mașină sau pe o mașină distinctă din rețea. Engine-ul mai conține diverse clase pentru realizarea

animației (rotație, scalare, iluminare etc.). Este permisă combinarea mai multor animații simple pentru realizarea uneia mai complexe și interpolarea formelor.

Sistemele de rendering pe care engine-ul le suportă sunt Direct3D și OpenGL, fiind posibilă comutarea între ele în timpul rulării fără întrerupere. Chipset-urile pe care programul le poate folosi sunt teoretic toate care suportă unul din aceste două sisteme, de la Riva TNT, GeForce, Ati Rage, 3DFx, până la Matrox G400.

Instalarea sub Windows este relativ ușoară, fiind necesar un make compatibil GNU, sub Linux compilarea fiind puțin mai complexă. În primul caz, pentru realizarea oricărui proiect de grafică 3D mai sunt necesare, pe lângă pachetul Nebula, Microsoft Visual C++ 6.0, Microsoft DirectX 7.0 or better și Tcl/Tk 8.4.x

Pentru crearea unui obiect visual Nebula se utilizează inițial un 3D-modeller capabil să manipuleze obiecte poligonale, coordonate UV per vertex și să salveze obiecte Wavefront OBJ. După salvarea obiectului Wavefront, pentru a putea fi prelucrat de engine, acesta trebuie optimizat. Operațiunea aceasta se realizează cu WF-Tools, o serie de utilitare create în acest scop ce sunt download-ate o dată cu pachetul Nebula. Texturile suportate trebuie să fie pătrate, culorile pot fi tip RGB sau indexat și formatul trebuie să fie BMP necomprimat.

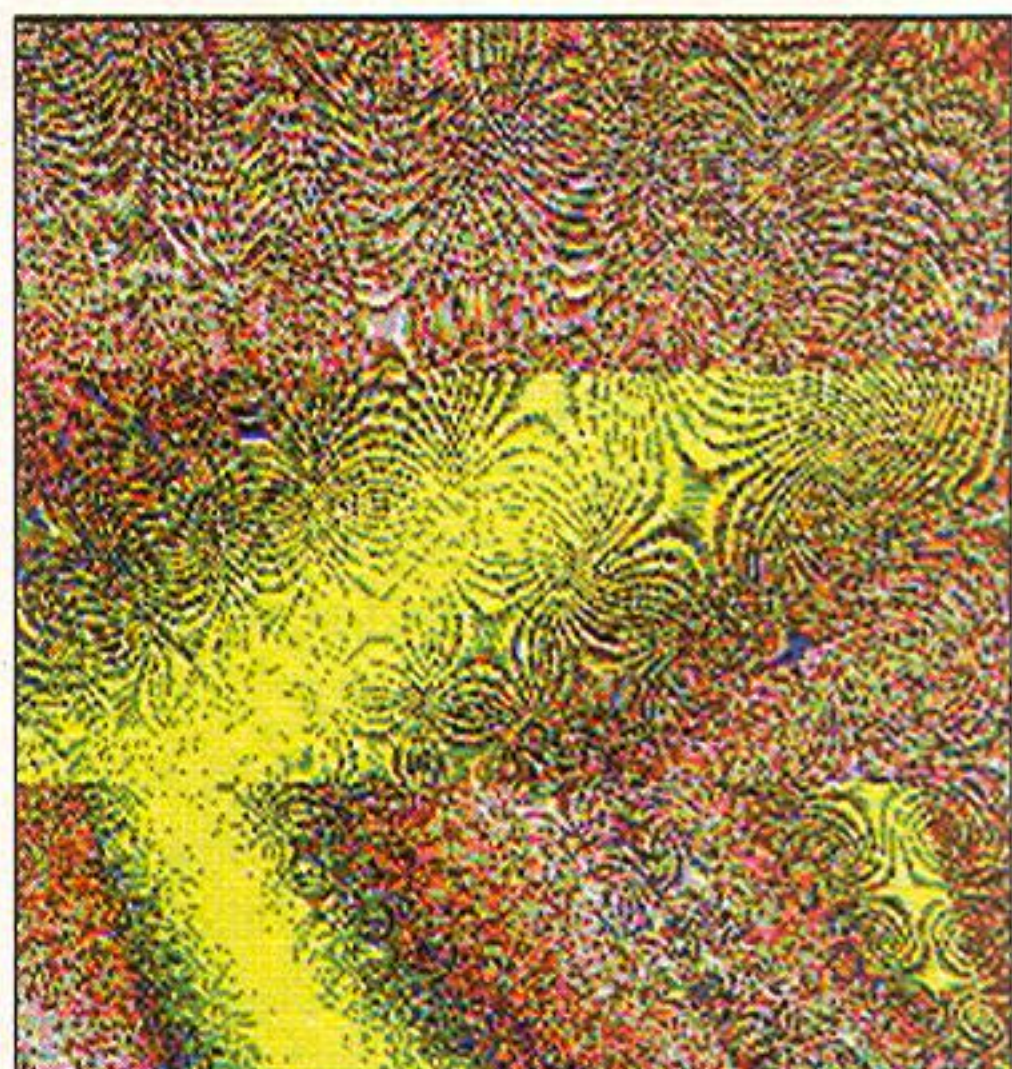
Utilizând consola Nebula, este foarte simplu să se genereze un nod cu o anumită meșă, umbrire și textură. Având acest obiect, animația lui poate fi realizată printr-o simplă comandă în shell.

Având ca avantaje ușurința în utilizare, o documentație detaliată și portabilitatea, engine-ul Nebula este pe placul multor programatori interesați de grafica 3D. Nu rămâne decât să așteptăm ieșirea pe piața a jocului "Nomads" pentru a vedea posibilitățile acestui software exploatate la maximum.



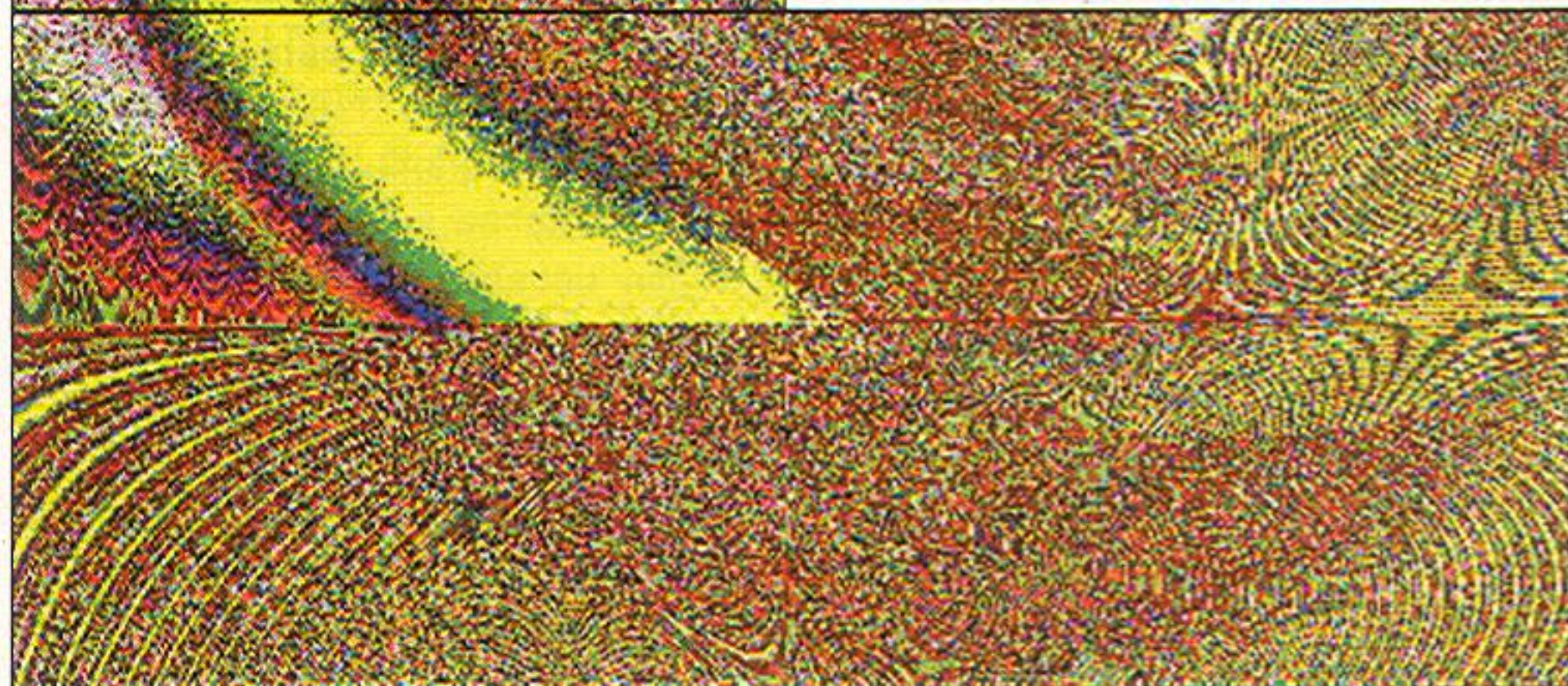
Un Picasso electronic...

Tip software: Inteligența artificială • Redactor: Vlad Susoi



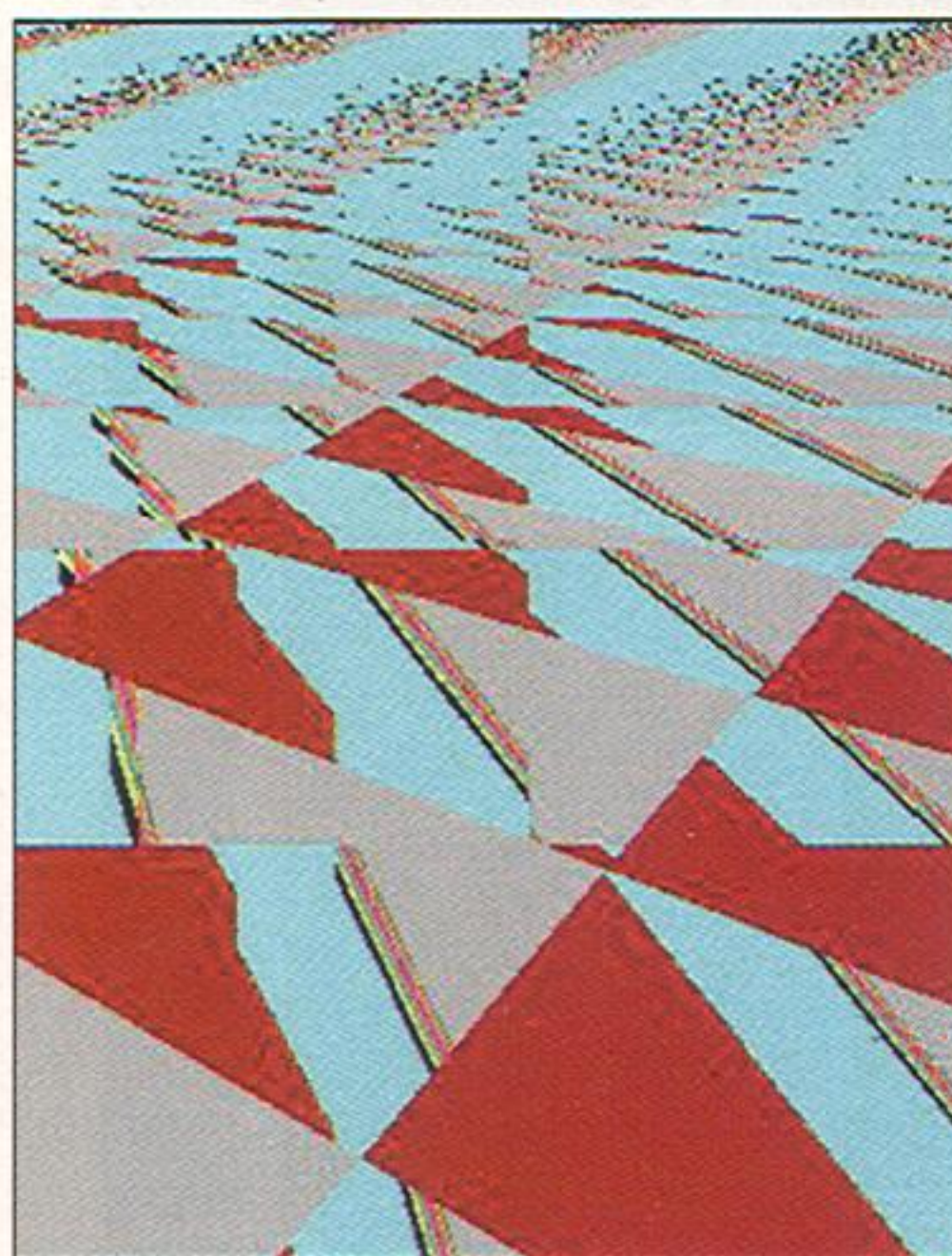
Ce ați zice dacă cel mai mare pictor al lumii s-ar numi ceva de genul R205C? Veți spune că așa ceva ar fi posibil doar dacă Terra ar fi populată numai de roboți. Și totuși, un proiect comun danezo-italian își propune să producă exact așa ceva: un "pictor" artificial.

Programul nu este un simplu generator de fractali, "operele" sale fiind bazate pe algoritmi genetici în rețele neuronale conform principiului cel mai puternic



supraviețuiește - în cazul de față cel mai frumos supraviețuiește. De asemenea, "pictorul artificial" este influențat și de simțul estetic al utilizatorului, învățând să creeze după gusturile acestuia.

Generarea tabloului se bazează pe o rețea neuronală artificială



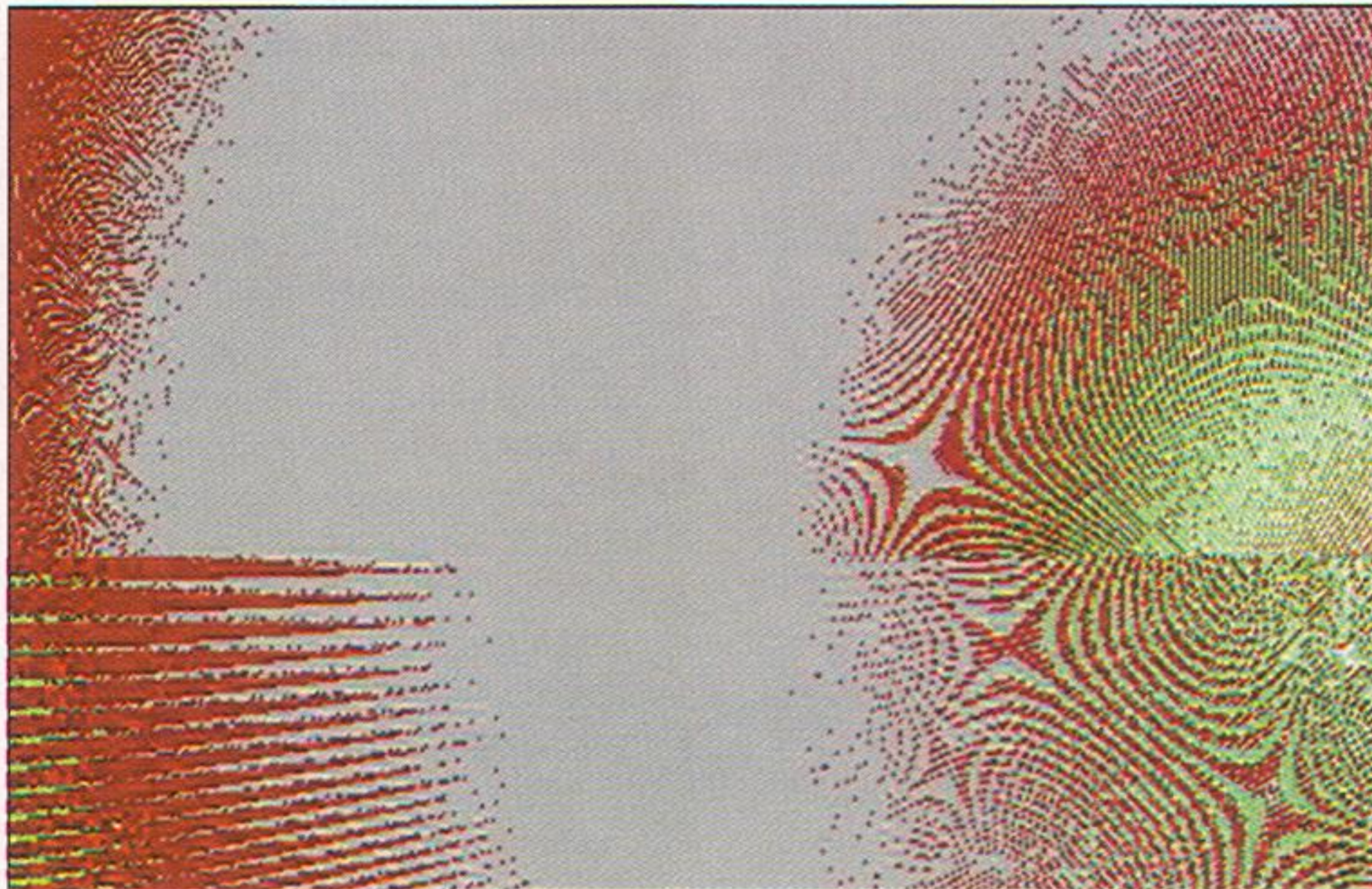
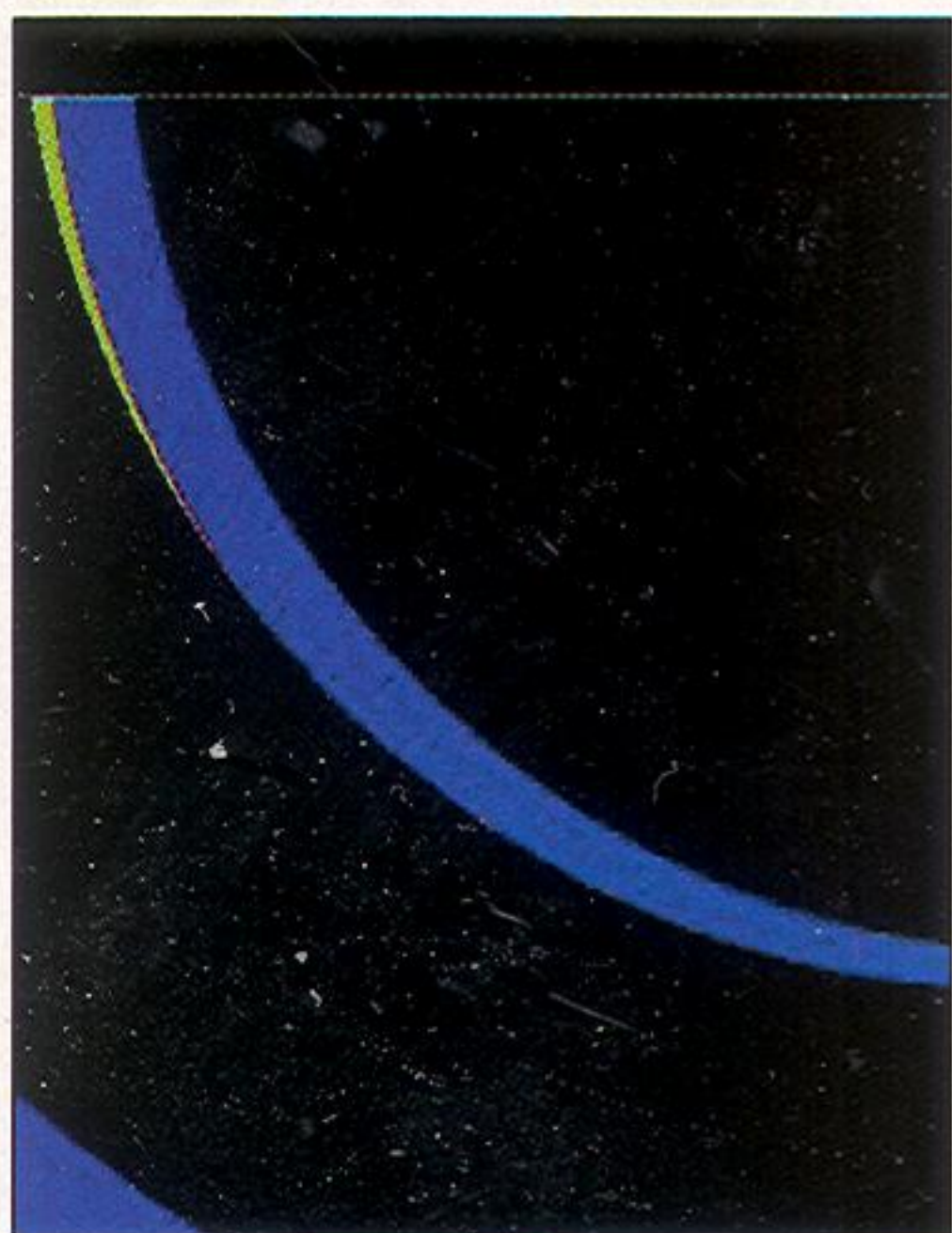
plasată într-un spațiu dreptunghiular - "pânza" pe care se pictează. Pe aceasta sunt dispuse o serie de repere cărora le sunt asociate unghiurile și distanțele dintre ele. Alegerea acestor repere se face în mod aleator și are o influență majoră asupra felului în care va arăta viitorul desen.

Orice algoritm genetic operează pe o populație cu un anumit genotip. În cazul nostru, genotipul este un șir de biți ce codifică coordonatele reperelor, unghiurile acestora și distribuția culorilor. De asemenea, genotipului îi sunt asociate anumite funcții matematice folosite în prelucrarea informațiilor până la stadiul de pixeli afișați pe ecran. Aceste funcții sunt formate de obicei din combinarea mai multor funcții elementare ca sin, cos, exp, ln etc.

Procesul de creație începe cu generarea unei populații cu indivizi ce au genotipul ales aleator. Fiecărui individ i se va asocia un desen corespunzător genotipului său. Aceste desene îi sunt prezentate utilizatorului care va decide pe care din ele le preferă cu un simplu click de mouse. Fiecare dintre indivizii selectați va fi clonat de un număr de ori stabilit (va avea un anumit număr de "copii"), constituind o nouă generație. Clonele astfel obținute vor fi suferi mutații (li se va modifica într-un mod aleator șirul de biți ce constituie genotipul), putând apărea astfel schimbări atât în coordonatele reperelor cât și în distribuția culorilor. Desenele astfel obținute sunt din nou supuse selecției utilizatorului și unor noi mutații până când se ajunge la un "tablou" satisfăcător.

Cu siguranță creațiile acestui program nu se pot compara încă în multe privințe nici măcar cu desenele unui copil de clasa primară însă, în mod cert, el reprezintă un punct de plecare pentru versiuni viitoare ce poate vor reuși cândva să atingă într-o oarecare măsură spectrul artei.

Câteva din "operele" pictorului artificial - un gen de fractali adaptați simțului estetic al utilizatorului, obținute după multe generații de clonări și selectări.



Recunoașterea facială

Tip software: Inteligența artificială • Redactor: Vlad Susoi

Este ochiul uman mai performant decât un ochi electronic? Răspunsul la această întrebare trebuie să țină cont de două aspecte esențiale: pe de o parte, capacitatea de percepere a informației vizuale, pe de altă parte posibilitatea de sinteză și interpretare a acestei informații.

În ceea ce privește primul aspect, se poate spune că există deja o concurență electronică serioasă pentru ochiul omenesc. Cu rezoluții din ce în ce mai ridicate, cu sisteme de lentile încorporate, cu posibilitatea vederii în infraroșu și un număr din ce în ce mai ridicat de cadre/secundă, camera digitală se apropie și probabil că va depăși capacitatea de percepere vizuală a omului. În cealaltă privință însă, tehnica de calcul, dar mai ales software-ul existent, lasă mult de dorit, astfel că probabil va mai trece destul timp până o să comunicăm cu calculatorul și prin mimica feței.

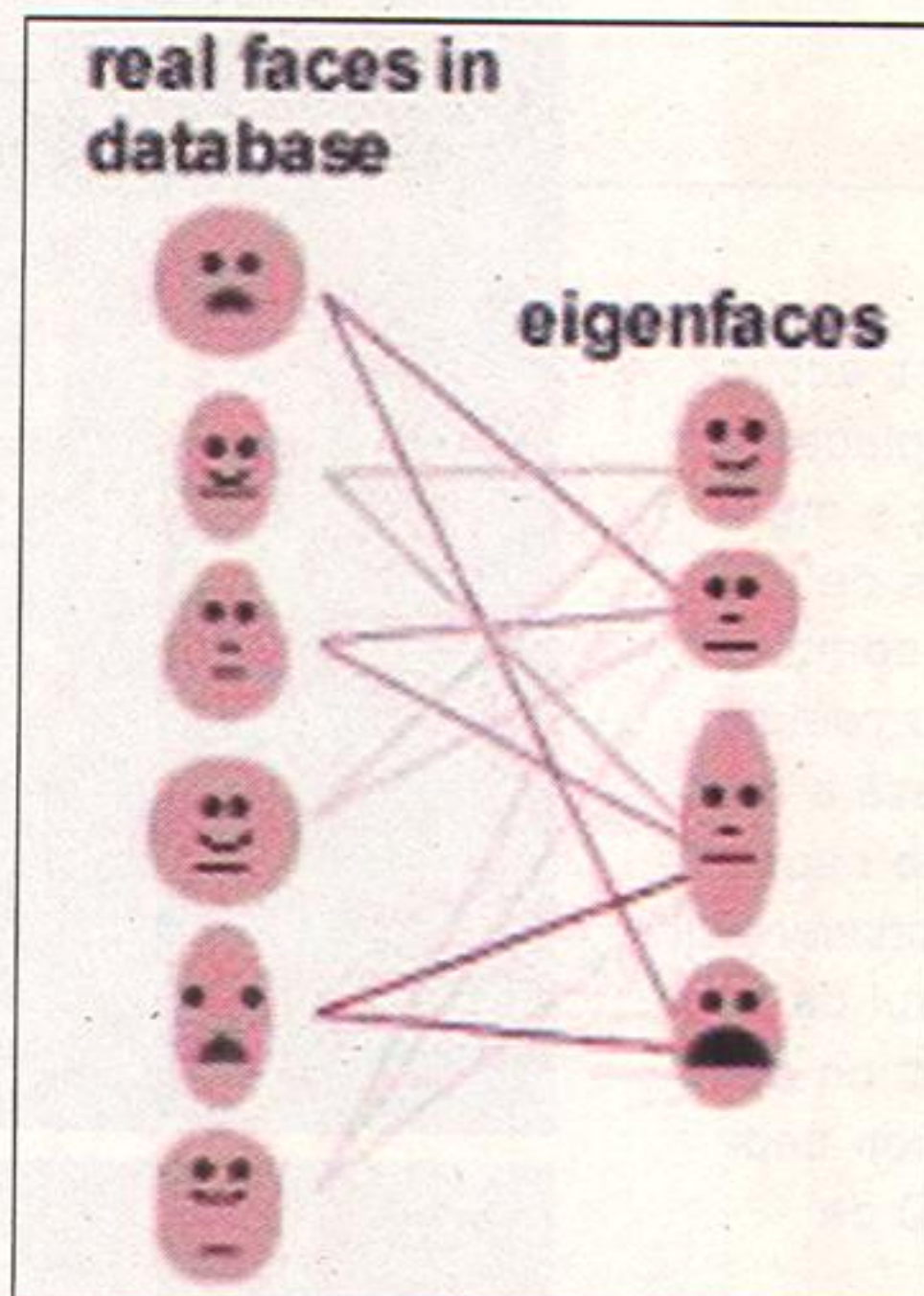
O problemă cum este recunoașterea feței umane, care este atât de naturală pentru om, prezintă dificultăți aproape insurmontabile în prezent pentru orice dispozitiv electronic. Un program capabil să identifice figurile omenesti ar avea aplicații în nenumărate domenii, în special cele ce țin de securitate.

Una din firmele de software ce au încercat o soluție pentru PC este eTrue, cu pachetul TrueFace. Un alt program este disponibil pentru dispozitivele tip Pocket PC de la firma Visionics, numit Facelt. Acesta folosește o tehnologie client-server pentru identificare, programul doar extragând fața, identificarea fiind efectuată de un server specializat.

Această extragere se realizează cu ajutorul unei tehnologii de recunoaștere facială, cele mai cunoscute fiind tehnica eigenface, tehnica analizei trăsăturilor locale și tehnica Identalink True Face.

Un set de eigenfaces este un aranjament bidimensional de lumină și întuneric realizat prin combinarea unor fotografii dintr-o bază de date și observarea caracteristicilor comune și diferențelor dintre ele.

Această tehnologie se bazează pe faptul că, așa cum orice culoare



poate fi obținută prin amestecul culorilor primare, la fel și orice imagine facială poate fi construită prin amestecul unui număr de astfel de eigenfaces (circa o sută sunt suficiente, însă numai pentru o singură ipostază și cu aceleași condiții de iluminare).

Pentru recunoaștere, programul descompune noua poză în eigenfaces pe care le compară cu cele din baza de date, fiind selectate cele care se aseamănă cel mai fidel.

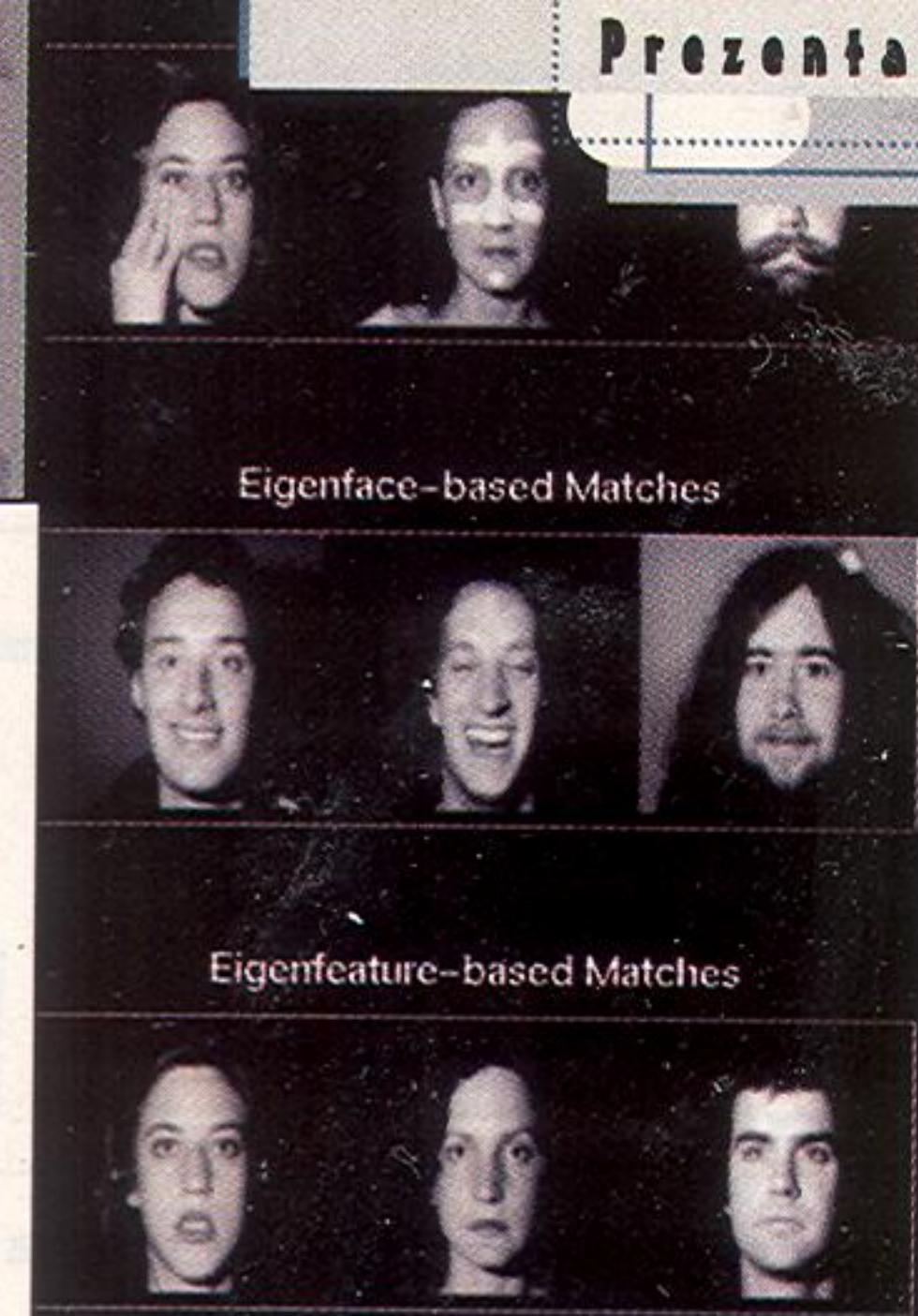
Mai evoluată decât această tehnică, tehnologia analizei trăsăturilor locale rezolvă unele din probleme, ca diferențele de iluminare și deformările feței. Pentru început se colectează o bază de date cu fotografii și se extrag eigenfaces. În continuare se extrag trăsăturile feței care diferă mult de cele ale celorlalte figuri. Cu 32-50 de astfel de elemente, se poate alcătui o față, pe aceste "materiale de construcție" bazându-se tehnologia. Printre cele mai reprezentative puncte sunt: nasul, sprâncenele, gura și zonele unde se schimbă curba osului. Aceste șabloane trebuie să fie foarte elastice, pentru a reflecta schimbările în mimică.

Pentru a identifica o figură umană, se determină șablonul de puncte caracteristic feței. În continuare, calculatorul generează elemente ale feței, fie aleator, fie bazat pe eigenface-ul mediu. Pentru fiecare grupă de elemente se alcătuieste o figură care este comparată fotografia inițială. Generarea și compararea continuă

până la găsirea unei asemănări. Apoi se caută în baza de date persoana care corespunde elementelor ce s-au găsit asemănătoare, aceasta reprezentând identitatea căutată.

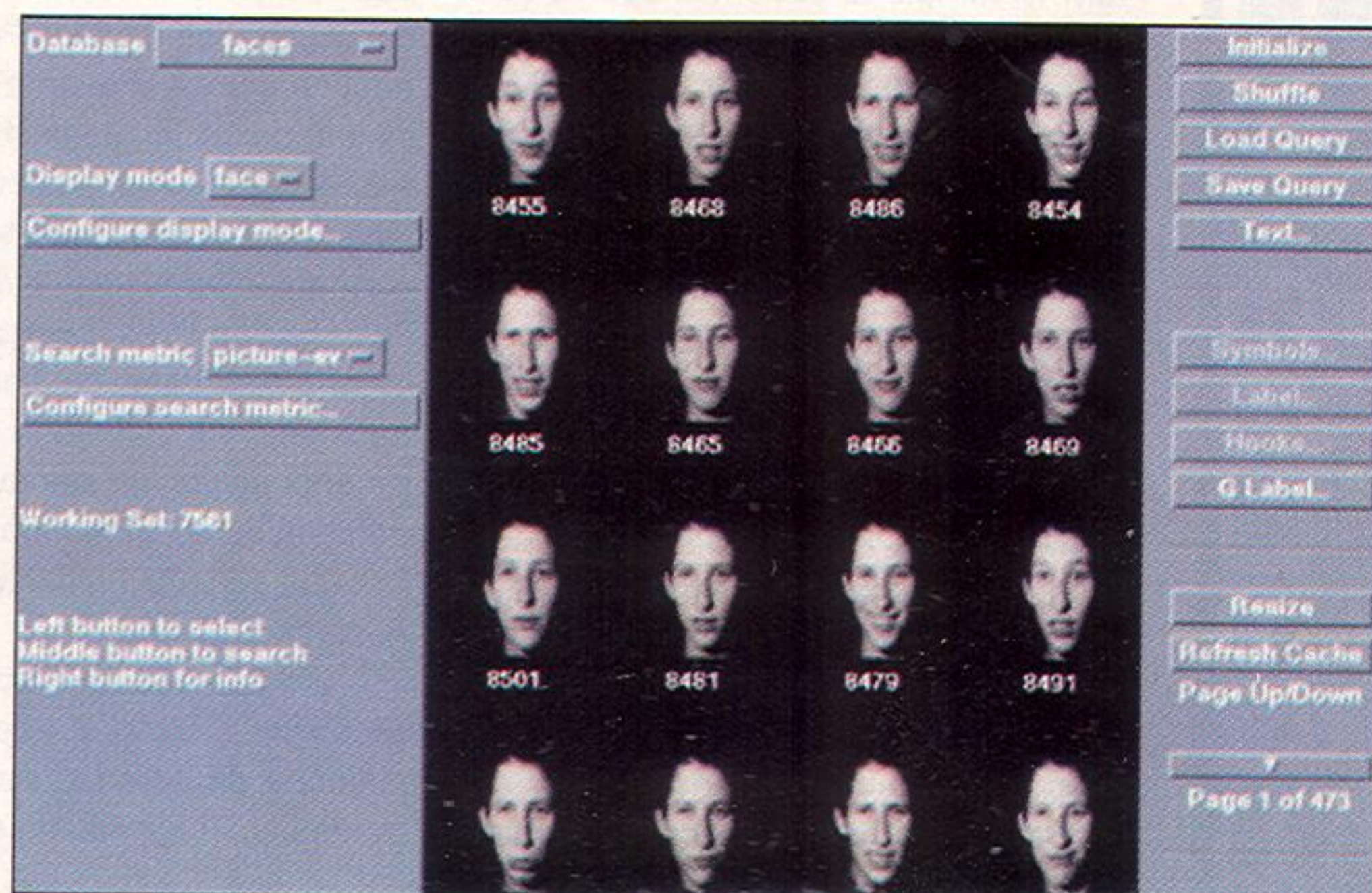
De departe cea mai complexă metodă de recunoaștere facială, Identalink TrueFace utilizează rețelele neuronale pentru a îmbunătăți acuratețea în condiții de iluminare diferită și în decoruri complexe ce conțin și alte fețe umane. Primul și poate cel mai important pas în acest scop este detectarea și izolarea figurii ce trebuie identificată. Și această operațiune este realizată cu ajutorul rețelelor neuronale specializate în acest sens.

Specializarea acestor rețele se realizează prin "antrenarea" lor cu sute de mii de fețe dintr-o imensă bază de date care obișnuiesc programul cu culorile pielii, diferențele dintre bărbați și femei, mărimea feței etc. După izolare, programul extrage o serie de trăsături standard ale figurii ca ochii, nasul, linia obrazului etc. Acestea sunt normalizate, comprimate și codificate într-un șablon cu mărimea de aproximativ 1Kb.



Compararea feței cu cele din baza de date se face pe baza acestui șablon, fiind folosite și în acest caz rețele neuronale "antrenate" cu un număr enorm de cazuri pentru a fi acomodate cu condiții diferite de iluminare și mimică diferită. În urma comparării se obține un scor care cu cât este mai mare, cu atât este mai mare probabilitatea ca identificarea să fie exactă.

Insuficient susținută până în prezent, recunoașterea feței rămâne un domeniu care ar putea deveni în viitor cea mai importantă metodă de autentificare, promițând o ascensiune spectaculoasă.





Mumia vine din nou

Tip articol: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț

Filmul "The Mummy" a fost un succes în 1999, adunând 40 milioane de dolari din biletele vândute în doar primul weekend și un total de 414 milioane de dolari până în prezent. Continuarea, intitulată extrem de original "Mumia se întoarce", a fost lansată pe 4 mai în Statele Unite și va ajunge în curând și la noi pe ecrane.

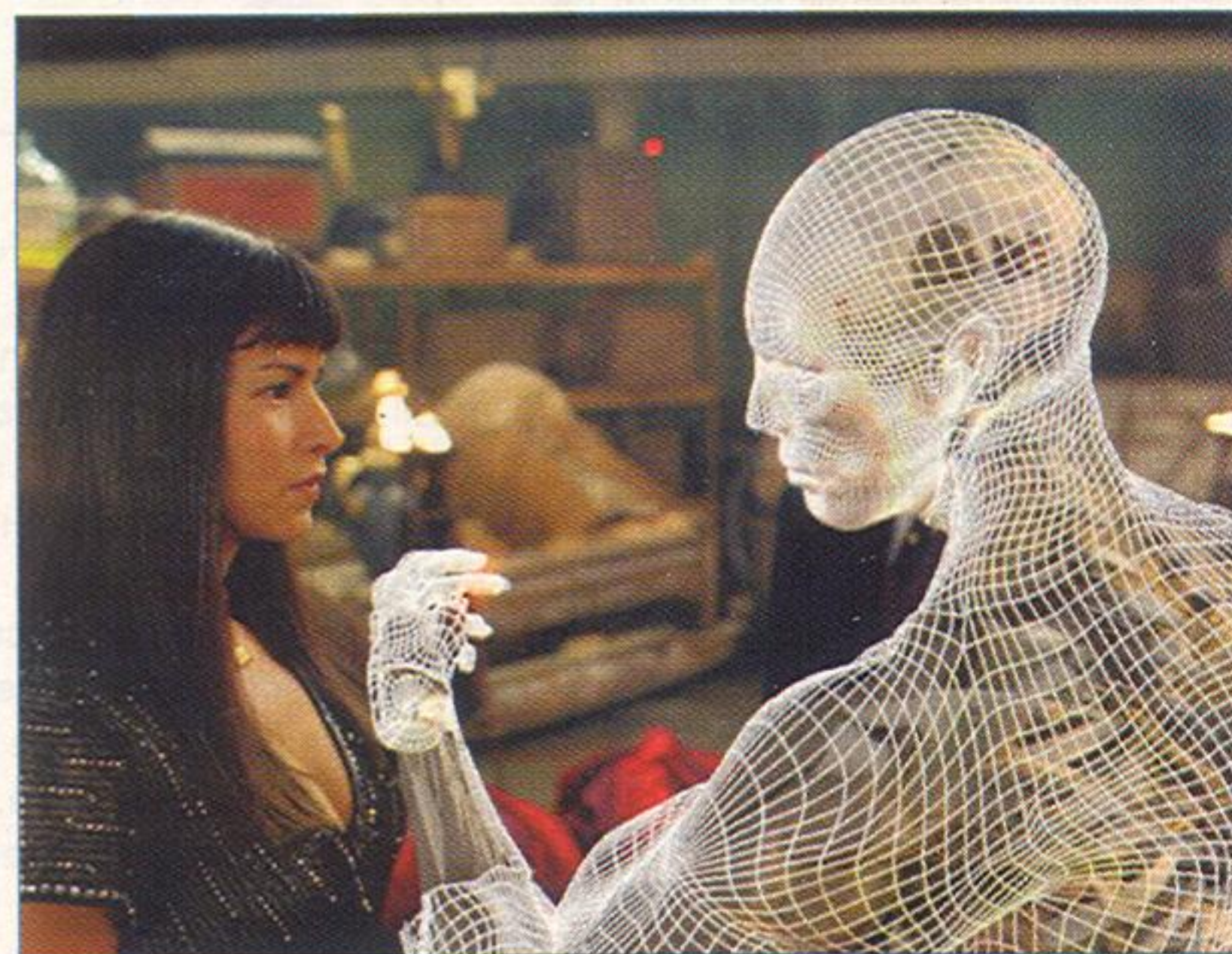
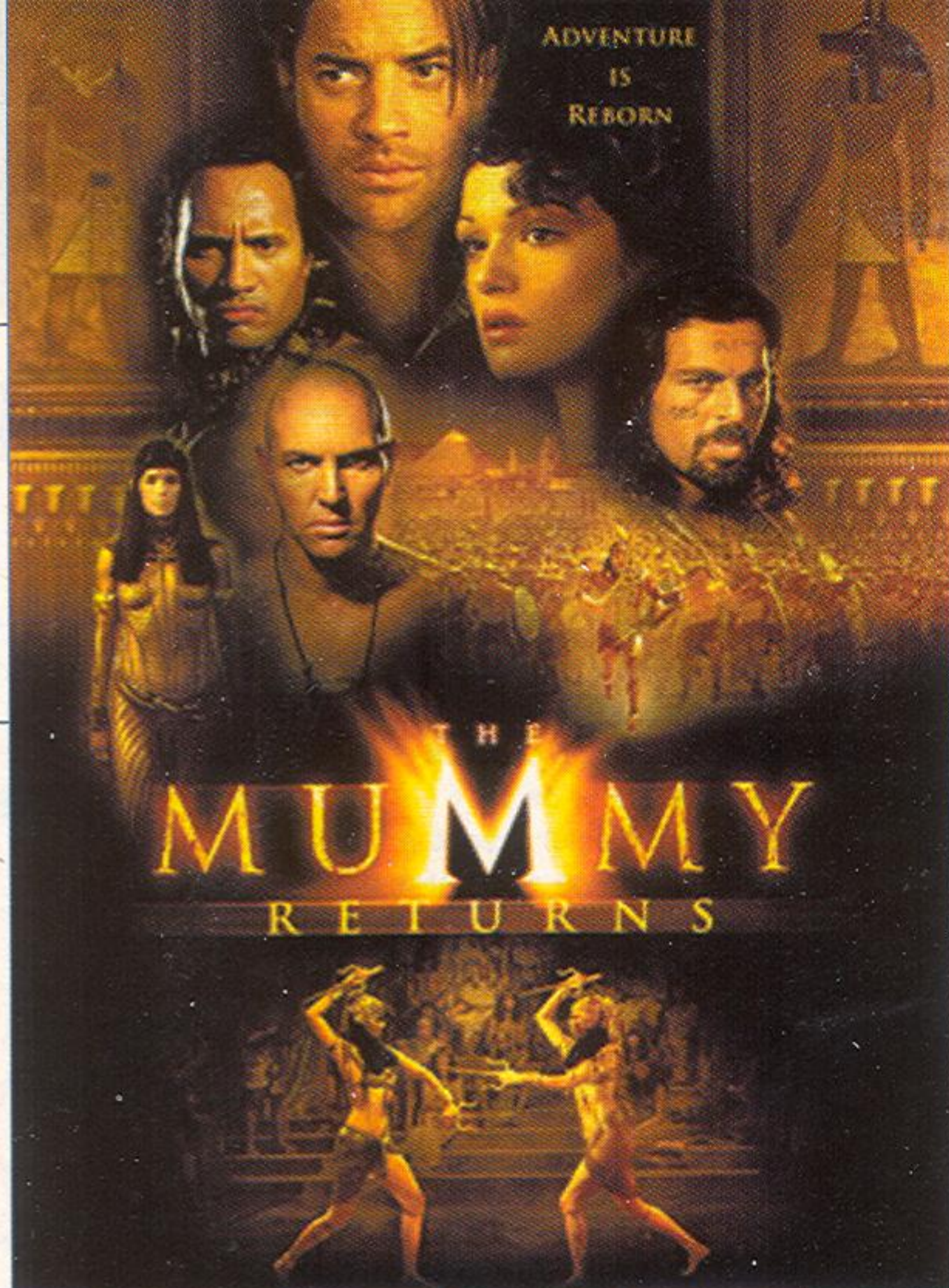
În 1935, zece ani mai târziu față de acțiunea din primul film, Rick O'Connell, aventurierul și Evelyn, bibliotecara, sunt căsătoriți și au un băiat de 9 ani pe nume Alex, pe care îl râvnesc forțele răului, înfrunchipate de Anck-Sunamun și Imhotep, cuplul egiptean din primul film și noul inamic Scorpion King. Pe lângă acțiunea tensionantă și umorul sporadic, dar de calitate, care au făcut deliciul primului film, și, firește, vor fi păstrate în sequel, mai merită să vedeți filmul pentru impresionatele efecte speciale realizate de Industrial Light and Magic.

Jumătate din personajele din film sunt construite pe calculator: Imhotep, mumii cu capete de câine, mumii pigmeu și o creatură pe jumătate om, pe jumătate scarabeu. Pe lângă personaje, mai capătă din nou viață fumul, praful și nisipul. Pentru realizarea celor 359 de scene cu efecte speciale a muncit o echipă de aproape 100 de oameni, adunând într-un singur cocktail exploziv mai toate tipurile de efecte folosite până atunci de ILM în filmele la care lucraseră, ba chiar și multe de-a dreptul revoluționare: un număr imens de războinici digitali, mumii cu cap de câine, care se luptă cu actorii și figuranții, simulări de plante și apă, precum și crearea eroului negativ principal, Regele Scorpion. Pe la jumătatea filmului, acesta se transformă într-un hibrid om-scorpion, jumătatea umană fiind o clonă digitală a actorului de la brâu în sus, texturată cu imagini pictate manual în Viewpoint software-ul proprietar ILM și shadere Renderman. Mumia lui Imhotep a fost readusă la viață, în sensul că modelul tridimensional creat pentru

filmul de acum 2 ani a fost actualizat și îmbunătățit cu displacement maps și texturi de rezoluție mare. Mișcarea realistă a depins de un sistem virtual de mușchi combinat cu motion capture pentru realism perfect. Tehnologia utilizată a fost un sistem optic Vicon8 de captură real time, combinat cu software-ul Kaydara Filmbox, elementul de nouitate fiind că nu s-a folosit un costum obișnuit mocap (motion capture), ci unul cu peste 50 de puncte reflexive atașate.

Au existat scene extrem de încărcate, care taxau la maxim capacitățile calculatoarelor, cum este de exemplu cea în care 64.000 de mumii cu cap de câine se luptă în deșert cu o armată de războinici umani. Toate au fost randate în 3D. Ce-i drept complexitatea modelelor din background era mult mai mică decât a celor din prim-plan, dar 64.000 de mii rămân 64.000. În alte scene mai puțin importante s-a renderizat doar un grup de creaturi, apoi întregul grup în mișcare a fost duplicat cu copy/paste în 2D cu ajutorul programului Matador. Restul efectelor speciale nu sunt cu nimic mai prejos. La un moment dat un zeu face să apară o oază în deșert; geneza acesteia a fost cu adevărat dificilă. Echipa tehnică a trebuit să scrie pluginuri specifice pentru Renderman, care, cuplate cu diferite valori pentru textură și dimensiuni, trebuiau să simuleze apariția plantelor din nisip și creșterea lor rapidă. Practic, fiecare plantă era un sistem izolat de particule în Maya, fiecare particulă fiind texturată cu pluginurile speciale Renderman care aveau elemente aleatoare încorporate. Tot Maya a fost folosit pentru a crea o față care se ivește pe culmea unui val tumultuos ce îi aleargă pe eroi printr-un canion, efect completat cu dinamica valurilor folosită pentru furtuna din The Perfect Storm

Efectul scontat nu s-a lăsat așteptat... filmul a scos deja 118 milioane de dolari și este pe locul 1 în topuri. Îl așteptăm și pe la noi.





The Matrix Reloaded

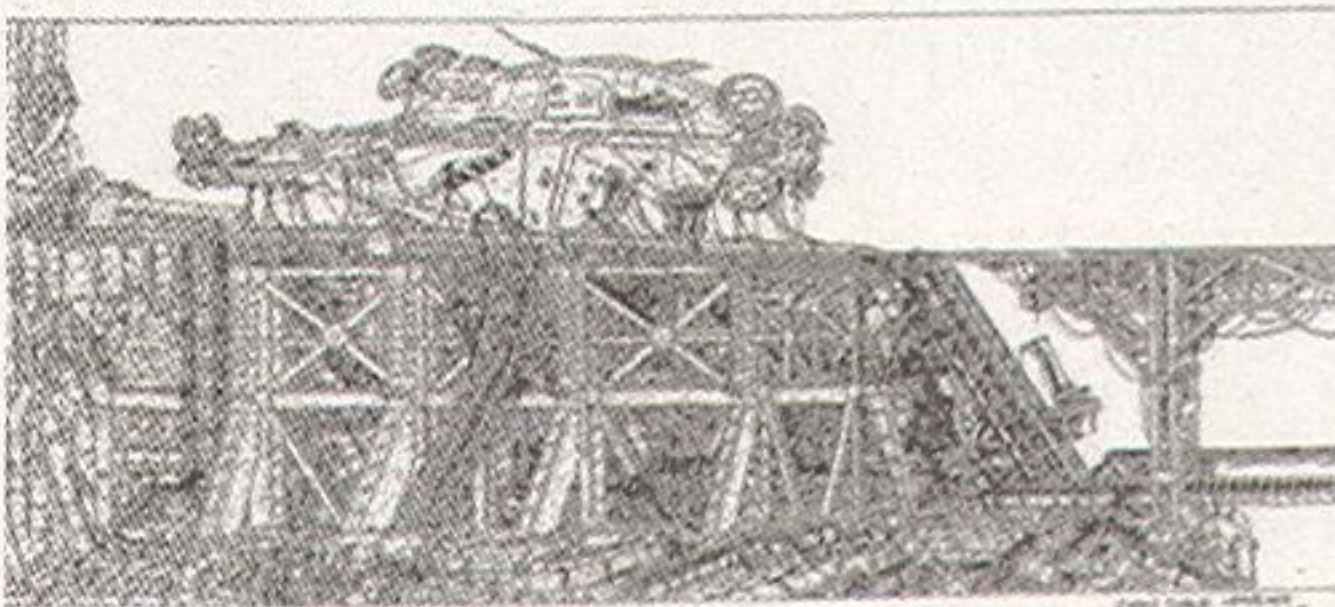
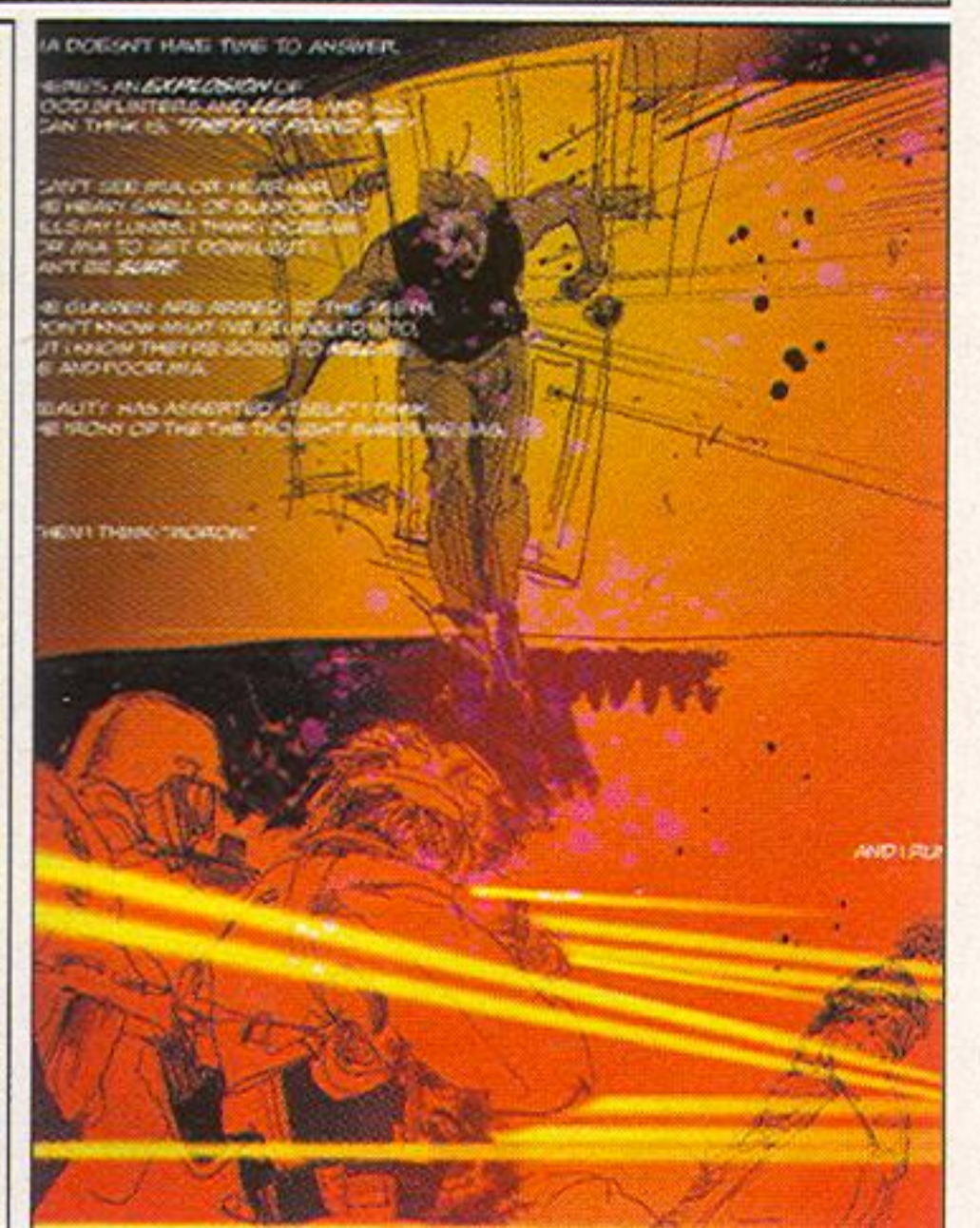
Tip articol: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț

Primul "Matrix" a fost un film care a stabilit noi standarde în domeniul efectelor speciale și se pare că următorul, "The Matrix Reloaded" va ridica din nou ștacheta în acest domeniu. Numele de "Matrix Reloaded" a fost ales recent și va semnifica faptul că sistemul artificial care produce imitația de realitate se va autoreconfigura pentru a face față noii amenințări reprezentate de Neo. Asta este sigur. În jurul lucrurilor nesigure se învârtă o ceață probabilistică formată din zvonuri și jumătăți de adevăr: se aude că Trinity este de fapt un agent deghizat, că vom vedea în sfârșit minunatul Zion, că se va descoperi un Matrix în interiorul Matrix-ului, că Matrix III îl va avea în rolul principal pe copilul lui Neo cu Trinity și alte astfel de povești cu probabilitate destul de mică de a se adevăra. Noi vom vorbi despre cele cu un grad mai ridicat de adevăr...

Purtând numele de cod "Burly Man", filmarea la Matrix II a atras numeroase priviri curioase, din dezvăluirile cărora pot fi trase câteva concluzii interesante. Mai întâi, faptul că au fost angajate o mulțime de persoane care seamănă cât mai mult posibil cu agentul Smith plus aluziile privitoare la multiplicare dintr-un interviu al lui Keanu Reeves ne pot duce cu gândul la o scenă în care agentul Smith, readus la "viață" se multiplică pentru a-l contracara pe Neo. Tot din același interviu se înțelege clar că vor exista scene de luptă care se vor desfășura în aer, precum și numeroase cascadorii cu complicate aspecte tehnice.

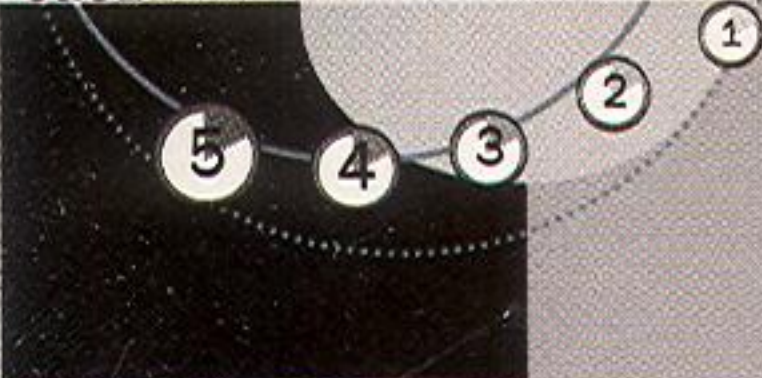
Această afirmație poate fi probată cu ajutorul fotografiilor: un BMW secționat precis din motive necunoscute, o nouă cabină telefonică și, cel mai spectaculos, o întregă fâșie de autostradă construită pe un aeroport dezafectat. Pe aceasta se va desfășura o cursă infernală, în care mașinile vor sări până la 20 de metri în aer fără drept de apel. Așa zic zvonurile... Zvonuri, zvonuri, dar segmentul de autostradă există, nu l-am inventat noi...

În ceea ce privește efectele speciale create pe computer, Warner Bros au renunțat la Manex Entertainment, cei ce le-au adus Oscarul anul trecut, preferând să își creeze o echipă proprie, în care au fost cooptați din fericire membrii echipei care au creat efectele speciale la primul film. Aceeași Marie cu altă pălărie ca să spunem așa... Oricum, mai este mult de așteptat, filmul urmând să apară în vara 2002, ba chiar înspre toamnă. Din desenele pentru storyboard ale lui Geoff Darrow, designerul folosit și pentru primul Matrix, nu se pot desprinde prea multe, exceptând violența explicită, care însă a avut un rol important în succesul primului film, astfel că ar fi fost ciudat să nu apară și în sequel. Într-unul din desene este prezentă și viziunea sa asupra unui landing bay din Zion, așa că este posibil să vedem și orașul legendar. Frații Wachovsky au în proiect după cele două sequel-uri pentru Matrix un prequel anime, cei doi fiind fani înveterați ai acestui gen de artă vizuală. Dacă o iau pe urmele lui George Lucas, e de rău...

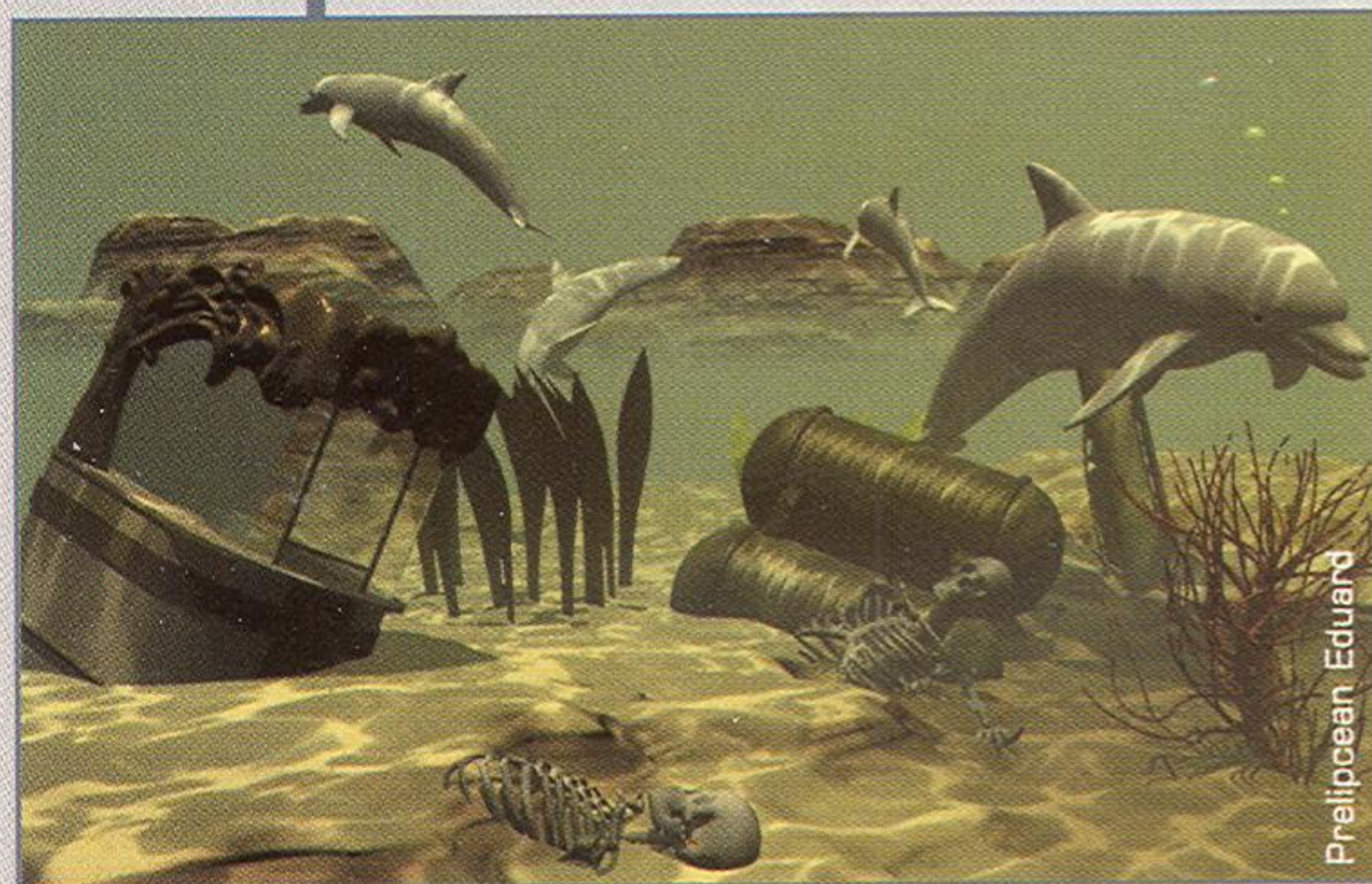


SFC 1D

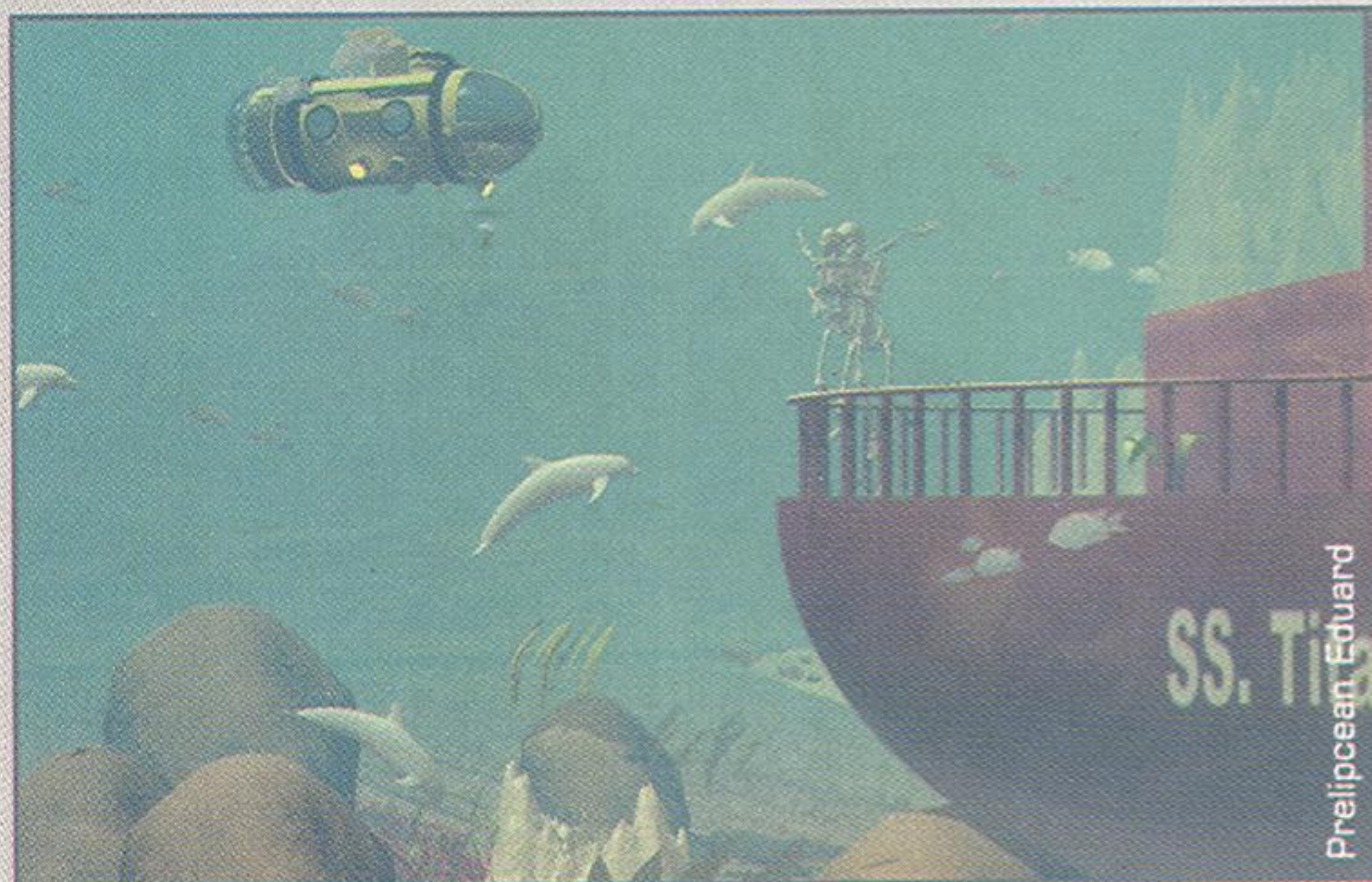
SFC 1B



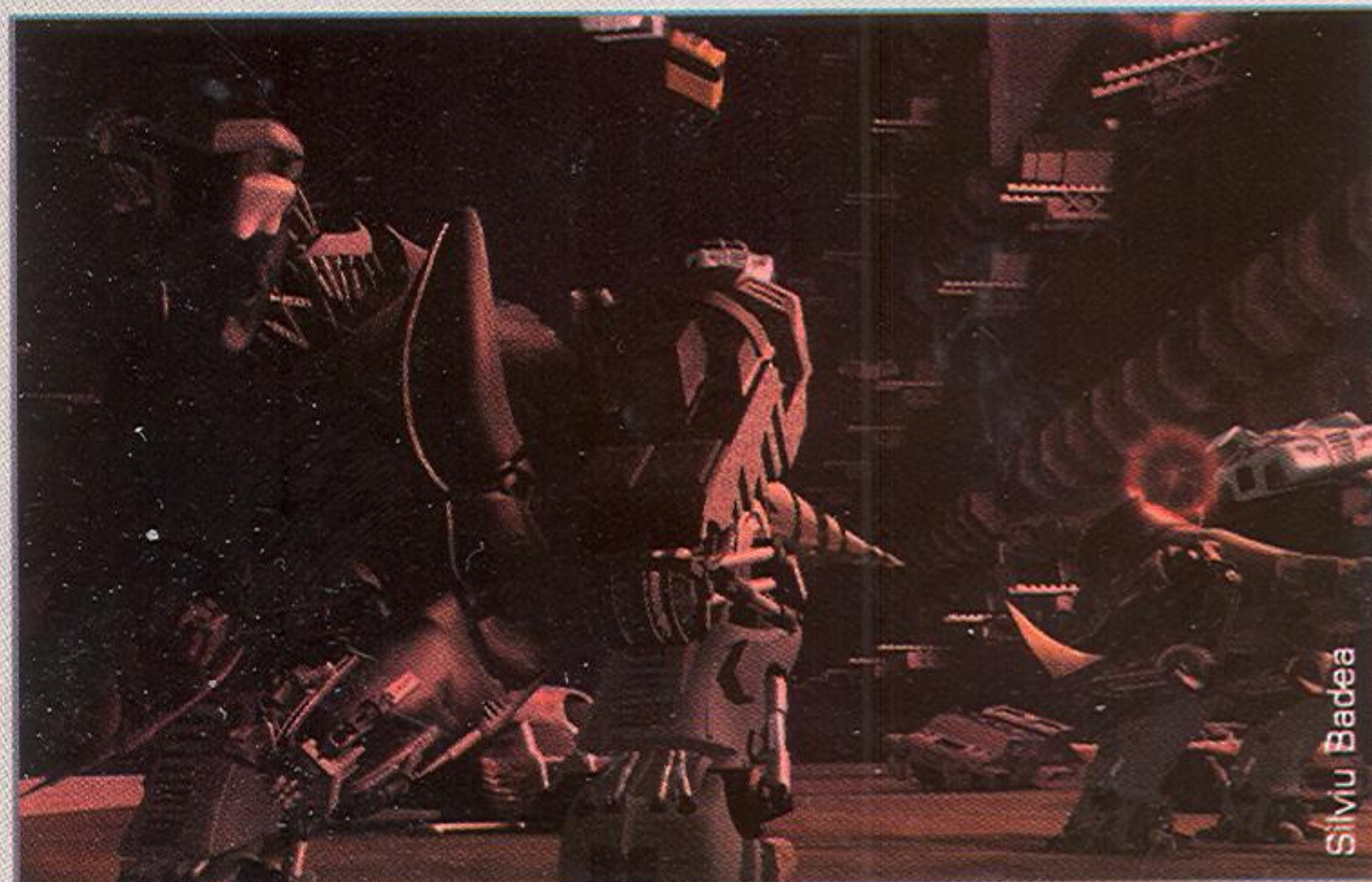
Galerii Xtreme



Prelicean Eduard



Prelicean Eduard



Silviu Badea



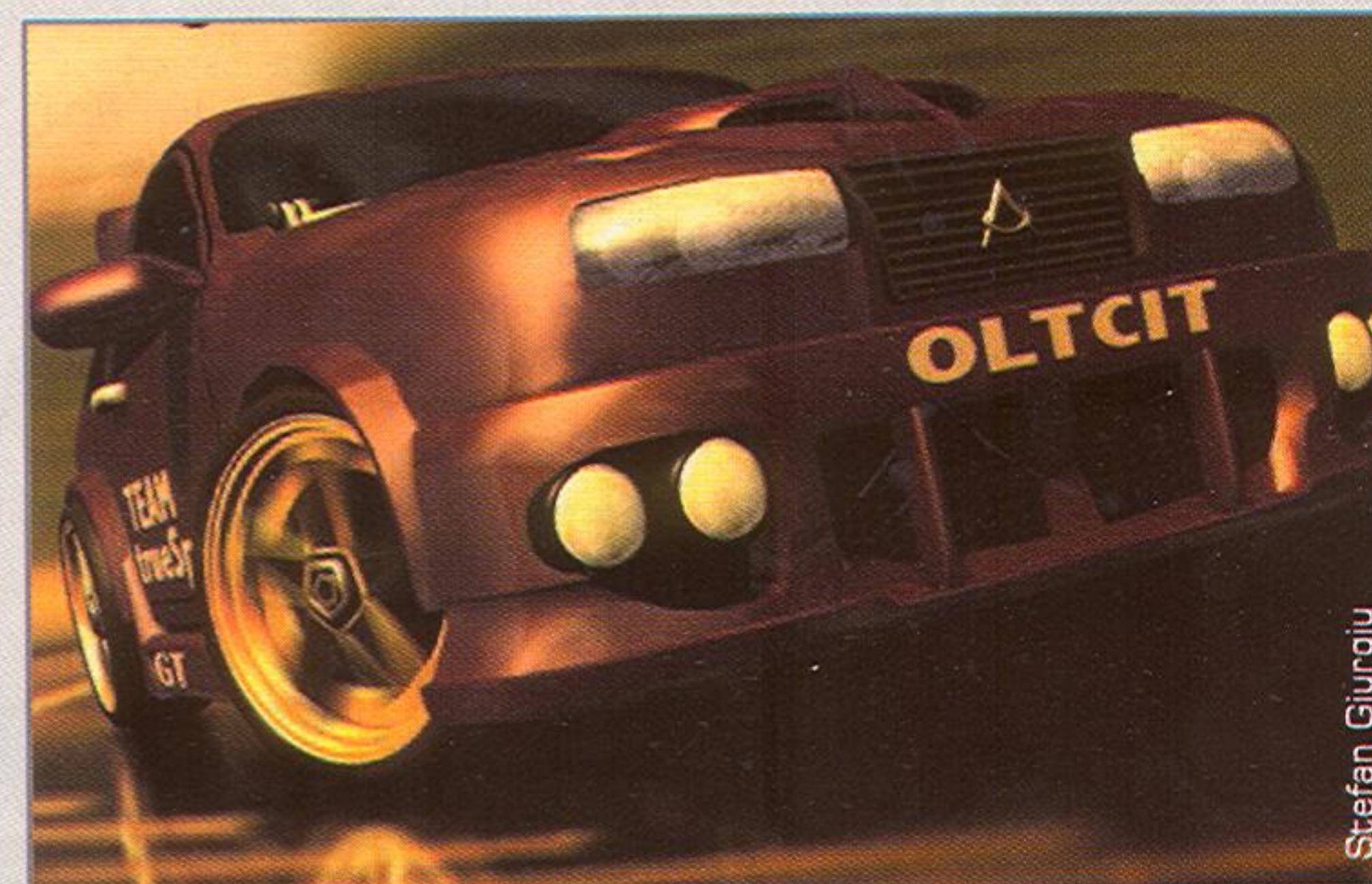
Silviu Badea



Silviu Badea



Ștefan Giurgiu



Ștefan Giurgiu

Prelicean Eduard
edi83000@hotmail.com

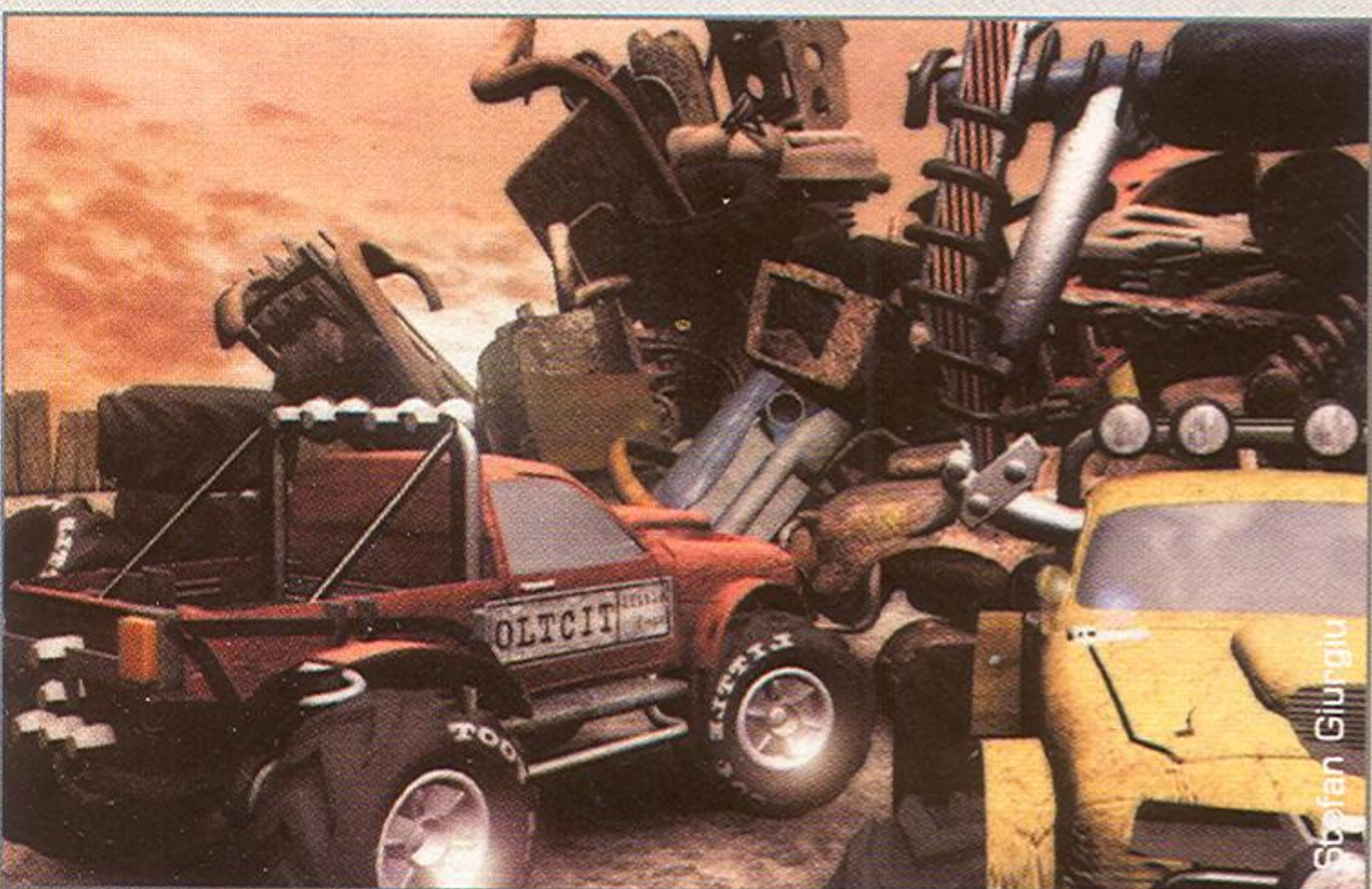
Interesantă folosire a Bryce-ului. Atmosferă subacvatică bine realizată, însă nu e bine să abuzezi de un efect după ce l-ai obținut. Mai trimite.



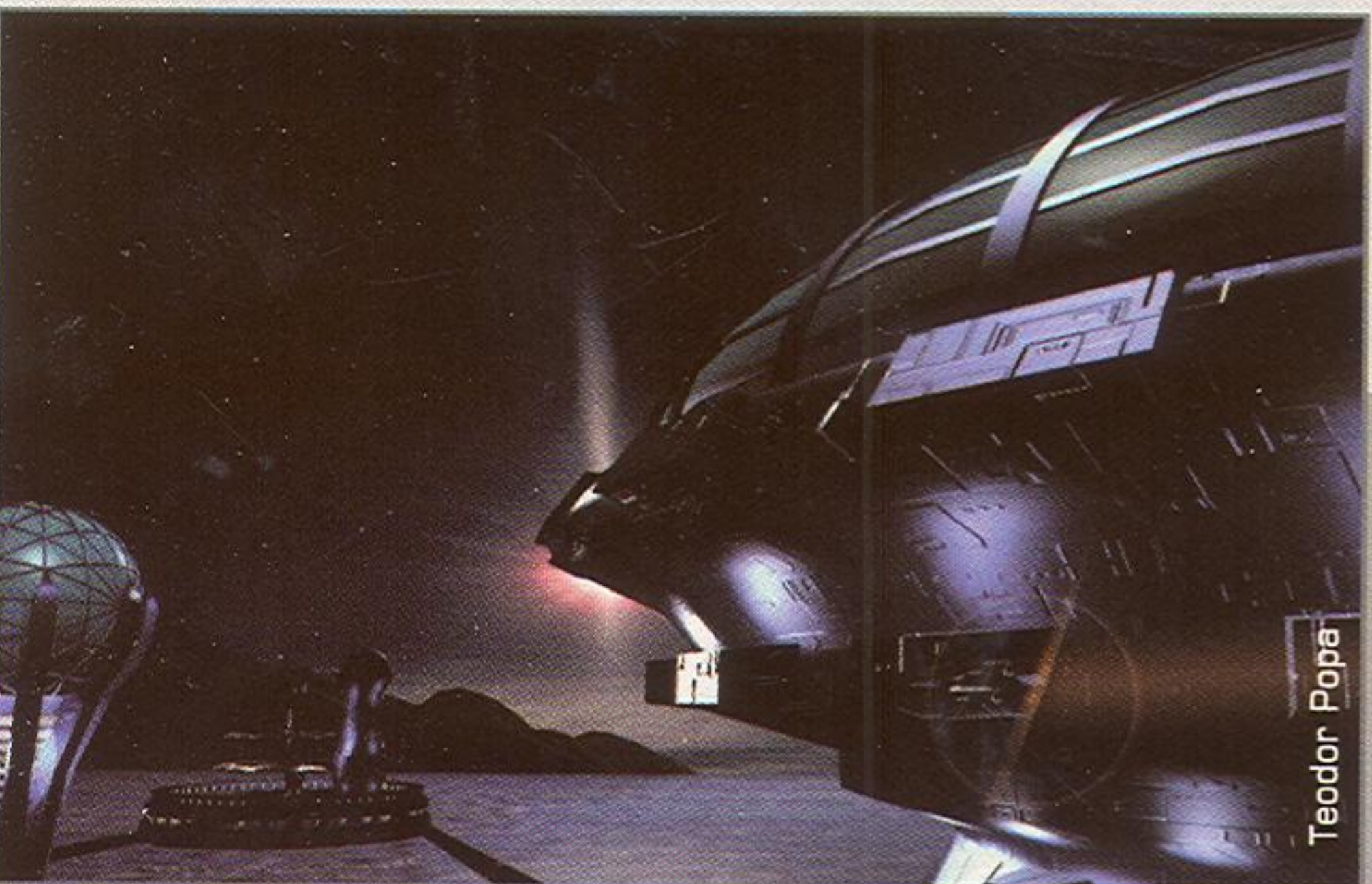
Ștefan Giurgiu



Ștefan Giurgiu



Ștefan Giurgiu



Teodor Popa

Ștefan Giurgiu
gsc_mtfr@yahoo.com

Ești unul dintre cei mai talentați dintre "clienții" acestei rubrici. Păcat de obsesia ta pentru mașini... Mai diversifică... Sau vrei să ajungi un nou Pinifarina. Mai aștept imagini de la tine.



Teodor Popa



Teodor Popa



Teodor Popa

Silviu Bedea
pieceMkr@ziplip.com

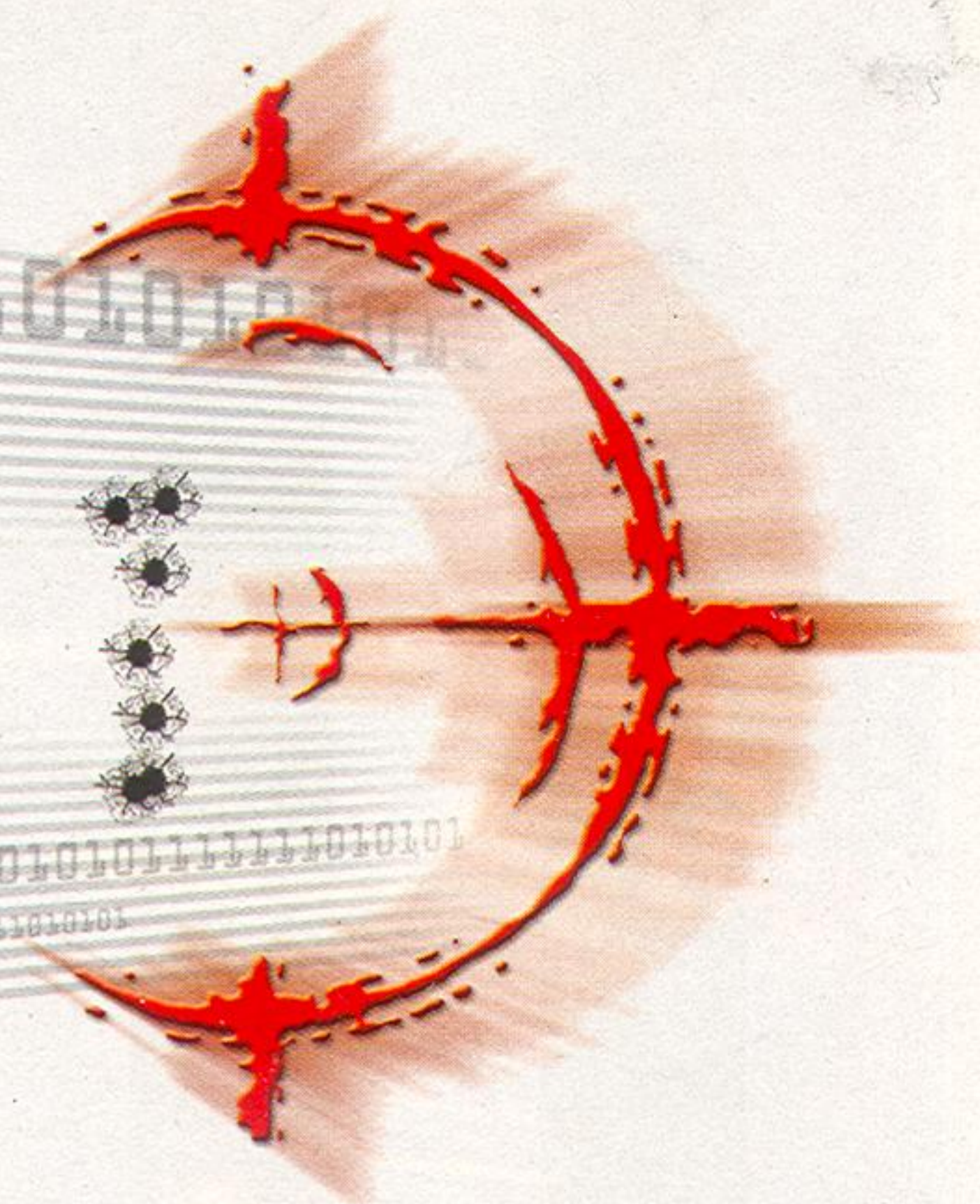
Ai talent și asta se vede. Imaginea cu dinoroboții este foarte atmosferică, și din fericire zonele întunecate ascund lipsa de detalii. Știu că sistemele pe care se lucrează în România nu sunt tocmai cele mai performante, însă imaginile tale ar avea mult de câștigat prin adăugarea de mici amănunte, fie că ele sunt obiecte sau texturi de detaliu.

Teodor Popa
teopopa@usa.net

Foarte interesante imagini; două dintre ele au acele mici detalii de efect care lipsesc din imaginile celorlalți. Mai ai de lucru la caracterele umanoide, dar ești pe drumul cel bun. Ținem legătura.



LO101011111111010101
 LO101011111111010101
DESTROYER
 LO101011111111010101
 LO101011111111010101



Pe scurt

Destroyer Command - 3D naval combat game
 Ubi Soft a dezvăluit noi informații despre jocul Destroyer Command. Jocul va avea misiuni navale istorice desfășurate în Atlantic și Pacific în timpul celui de-al doilea război mondial. Jucătorii vor avea comanda finală privind distrugerea navelor inamice. Dar pentru asta vor îndeplini o varietate de misiuni incluzând vânătoria unor submarine, conducerea unor avioane kamikaze, escortarea unor convoaie, lupta cu nave inamice și chiar bombardarea unor plaje ca suport al infanteriei. Jocul va avea și arme pe măsură: torpile, tunuri de 40mm, mine. Este interesant faptul că Ubi Soft va oferi posibilitatea ca cei antrenați cu Silent Hunter II să distrugă navele din Destroyer Command.
www.ubisoft.com

Mai stoarcem un pic povestea Star Wars

SWGB - e gardul vopsit, dar leopardul cine e...

LucasArts fac lucruri la care nici cu gândul n-ai gândit: se întorc la genul RTS cu un nou joc Star Wars Galactic Battlegrounds sperând să aibă mai mult succes decât cu Force Commander, lansat acum un an. Jocul folosește un motor tip AOE II și faptul că cei de la Ensemble Studios au participat la realizarea jocului nu poate decât să ne bucure. Dar ce găsim de fapt: un joc tip AOE II, dar care are unitățile, mediul, personajele, limbajul din Star Wars. Ceea ce este de admirat este faptul că s-a

lucrat la amănunt mult de tot: șase civilizații unice în felul lor, nume diferite și campanii specifice. LucasArts spune că au învățat din greșelile

comise la crearea lui Force Commander, dar cred că vom vedea o aceeași Marie (AOE II) cu altă pălărie.
www.lucasarts.com



10 reguli pentru un joc de succes

Nimeni nu se mai îndoiește astăzi că viitorul aparține jocurilor "de masă". Fiecare statistică a gamerilor de azi relevă ca o parte din ce în ce mai mare dintre ei cad în patima așa-numiților consumatori "de masă", descoperind că un computer poate fi folosit pentru ceva mai interesant decât să trimiți mail-uri, să editezi texte și să accesezi Internet-ul. Majoritatea celor care fac această descoperire joacă jocuri care respectă parțial sau total următoarele reguli:

1. Cerințe minime de sistem;
2. Nu e nevoie să downloadezi patch-uri sau update-uri pentru a face jocul să

funcționeze;

3. Are opțiune de singleplay pentru cei care nu au o legătură stabilă online;
4. Curba de învățare este rapidă sau inexistentă, nefiind nevoie de citirea unui manual pentru a juca jocul;
5. Regulile sunt simple și clare;
6. Interfața folosește un număr mic de intrări;
7. Există posibilitatea să primești un feedback pozitiv într-un timp scurt;
8. Puțină violență contra oamenilor;
9. Nu se vad sânge și mortăciuni pe ecran;
10. Toata familia îl joacă.

www.avault.com

Project Eden apare în septembrie

Lara la puterea n, n tinzînd să supraviețuiască apocalipsei

Compania britanică Core Design, renumită pentru seria Tomb Raider, a decis să se dezvolte, rămânînd în branșa jocurilor de acțiune-aventură. Project Eden combină strategia și elementele de puzzle cu aventura tradițională. Spre deosebire de Tomb Raider, unde o puteai controla doar pe Lara, în Project Eden sunt mai multe personaje, fiecare cu tactici speciale care se mulează pe aptitudinile lor diferite. Povestea este tipic post-apocaliptică. Din cauza suprapopulării s-au

construit structuri urbane verticale, conectate prin artere de circulație suspendate. Bogații trăiesc sus, unde aerul este curat și soarele se vede, iar cei săraci jos, în condiții mizere și unde criminalitatea e în floare. În urma unor probleme tehnice la Real Meat Factory este trimisă o echipă de tehnicieni, care dispăre. Bogații trimit o echipă de investigații de la Urban Protection Agency (UPA), pe care o controlează jucătorul. Pe măsură ce investigațiile avansează, echipa UPA

este târâtă tot mai jos, spre lumea nimănu. Membrii echipei lucrează de multe ori separat, drept pentru care trebuie să te gîndești bine când îi folosești: Carter - șeful, primește informații și activează ușile UPA; Andre - inginer, repară mașini; Minoko - expert în calculatoare, accesează terminalele de informații și sparge sisteme; Amber - un robot mare, are un costum de protecție pentru a trece prin zonele periculoase și are cea mai mare cantitate de muniție. Pentru a termina jocul trebuie să supraviețuiască toată echipa. Pentru asta, dacă un personaj moare, ceilalți pot dona o cantitate de energie la punctele de regenerare pentru a-l aduce la viață pe cel decedat. Astfel, jucătorul nu trebuie să o ia de la capăt decât dacă moare toată echipa.

www.eidos.com



GameCube va fi mai ieftină

Cu 3 milioane mai puțin decât rivalii

Nintendo a anunțat că generația următoare a consolei GameCube va fi mai ieftină cu 100 USD în Statele Unite. Acest anunț apare la mai puțin de o săptămână după ce rivalii de la Microsoft au spus că vor lansa Xbox la 299 USD, cam același preț cu PS2. Acest anunț este prevăzut să arunce în aer anticipatul război între cei trei rivali când noile console vor fi lansate pe piață în noiembrie.

"Suntem surprinși chiar noi că am fost capabili să obținem acest preț", spunea directorul executiv

al concernului US Nintendo. "Aceste sisteme sunt un pic mai mici ca un computer și nu este tocmai simplu să obții un preț atât de mic față de un computer." Noua consolă

va veni cu variate combinații între speed internet acces, reproducerea de MP3, rularea de DVD-uri, memorie mai multă și altele.

www.nintendo.com



Pe scurt

Rețea pentru PS

Fanii consolei Sony PS2 vor putea în curând să joace în rețea jocul preferat folosindu-se de acest device. Dar opțiunea este valabilă doar în țări



care beneficiază de televiziune interactivă (tip de conexiune rapidă TV) și va fi posibil și schimbul de mesaje în timpul jocului. Primele încercări vor fi făcute în acest an și se speră ca lansarea pentru publicul larg să se facă la anul.

www.sony.com

Taxele cresc cu 700%

Autoritățile germane au majorat taxele pentru jocurile violente, de la 30 USD la 240 USD.

Producătorii consideră că acest lucru va face ca afacerea cu acest tip de jocuri să dispară încet. Decizia a fost luată deoarece "există un major interes din partea publicului larg pentru jocurile video violente. Ele stau la baza brutalizării societății", declară autoritățile germane.

www.pcddata.com



de-a lungul și de-a latul

Tip articol: Știri • Redactor: Vlad Zotta

E3

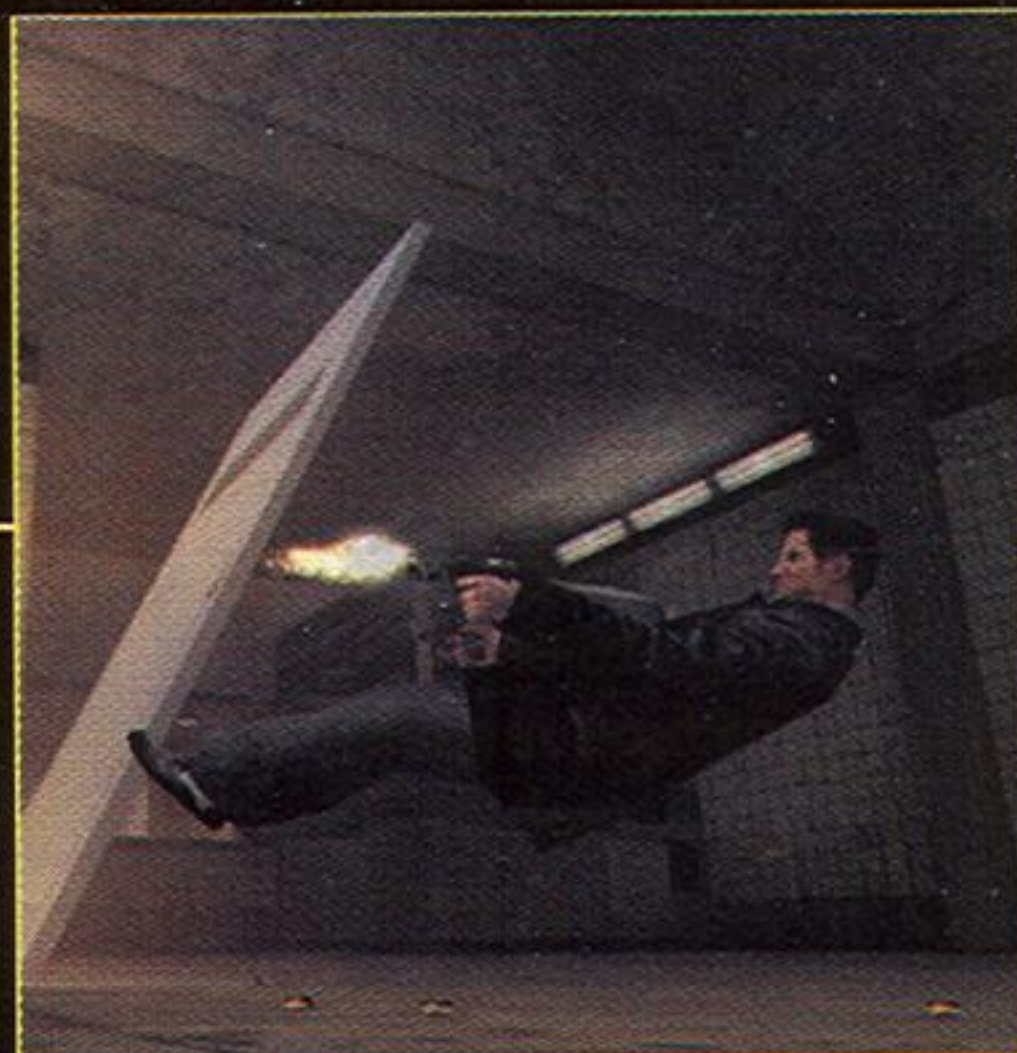
(Electronic Entertainment Expo) este cea mai importantă expoziție pentru producătorii de jocuri electronice, mai importantă chiar decât Game Developer Conference. Aici toate casele producătoare de jocuri vin să se laude cu ultimele lor realizări, accesul publicului fiind destul de restrâns: nu intră decât persoanele de peste 18 ani care au cît de cît legătură cu industria jocurilor. Noroc că nu sunt decât vreo 200.000 de persoane care intră în categoria asta. Oricum, pentru a vă ține la curent cu ce mai e nou în domeniu, am decis să adunăm laolaltă toate știrile de la E3 într-un pachet frumos ambalat, gata pentru a fi citit. Funda în numărul următor.

www.microsoft.com/games/e3

Începe coșmarul pentru Max Payne?

Demo-uri apetisante, dar nu pentru toți

3D Realms și Remedy au fost prezente cu secvențe video din Max Payne, pentru public, și demo-uri pentru câțiva reprezentanți ai presei foarte atent selecționați. Eroul principal, Max Payne, este un fost politist căruia i s-a înscenat o crimă și care este acum vânat și de foștii colegi și de mafia locală. Acțiunea se petrece într-un New York copleșit de violență, conspirații și tipi duri. Jocul combină speranța, suferința, curajul și disperarea pentru a reda într-un final starea sufletească a lui Max și o atmosferă exterioară unică, și pentru a ne ține cu sufletul la gură până în ultimul moment. Firmele producătoare afirmă că vor să dezvolte cel mai realist joc din punct de vedere grafic produs vreodată pentru PC. Rămâne de văzut.



www.godgames.com

Soul Reaver 2

Căutarea lui Raziel nu s-a terminat

Continuarea lui Legacy of Kain: Soul Reaver este aproape gata, dar, din păcate, numai pentru Playstation 2. Jucatorul își va asuma pentru a doua oară rolul lui Raziel și va călători prin curentii timpului în diverse ere din trecutul lui Nosgoth. Raziel este un vampir aproape la fel de bătrân ca și Kain și unul dintre foștii lui locotenenți. Experiența lor nu se bazează pe evoluție în decursul timpului, ci mai degrabă pe metamorfoze accelerate ce au loc într-un cocon din care ulterior renasc. Raziel, în urma unei astfel de metamorfoze, comite cea mai gravă blasfemie evoluind mai mult decât orice alt vampir prin apariția unor membrane asemănătoare cu cele de liliac care îi permit să zboare, putere nedetănută de vampiri până atunci. Pentru aceasta el este aruncat de ceilalți locotenenți ai lui Kain în cel mai adânc lac, dar ajunge în Underworld unde zeul de aici îl învie și îl transformă într-un înger al morții care va colinda prin Nosgoth în căutarea lui Kain, măcinat de ideea răzburării și însetat de sufletele vampirilor.



www.eidosinteractive.com

Mănuși pentru gameri

Pe lângă pad-uri și soricei, iată că anul acesta o nouă găselniță și-a strecurat codița printre prezentările de la E3. Compania GameSkinz a scos la iveală pe 17 mai noul lor model de mănuși pentru cei împătimiti de jocuri video, dar mai puțin rezistenți fizic. Compania afirmă că "mănușile sunt la fel de importante pentru gameri precum ciorapii pentru atleți". Mănușile sunt realizate în așa fel încât asigură un control perfect și previn în același timp apariția durerilor de articulații, atât de frecvente printre pasionații de console.

www.videogamegloves.com



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Cu toate că va cere jocul pentru a putea rula, add-on-ul aduce în plus 80 de arii diferite pentru a fi explorate, 40 de noi monștrii și peste 100 de arme și armuri. Interplay afirmă că se adăuga între 30 și 50 de ore de joc. Throne of Bhaal va permite jucătorului să-și creeze noi personaje și, de asemenea, va introduce o nouă clasă și anume Wild Mage, un magician care dezlănțuie o magie neprevăzută și foarte puternică de fiecare dată când folosește câte o vrajă. Toate caracterele vor începe jocul cu 2,5 milioane experiență și vor putea avansa până la 8 milioane. Odata ajunși la un astfel de nivel, personajele vor putea folosi niște abilități speciale disponibile numai atunci.

www.interplay.com

Resident Evil: Ground Zero În curând pe ecrane

Nu este vorba despre o continuare, ci despre transpunerea pe peliculă a seriei de succes produsă de Shinji Mikami având în rolurile principale pe Milla Jovovich (The Fifth Element), Michelle Rodriguez (Girlfight) și Eric Mabius (Cruel Intentions) și regizată de Paul Anderson (Mortal Kombat). Filmările exterioare au început deja pe 5 martie în Berlin, dar premiera este planificată pentru 2002. Alice (Milla Jovovich) și Rain (Michelle Rodriguez) conduc o echipă de intervenție care trebuie să se infiltreze într-un laborator subteran de cercetare genetică denumit "The Hive", unde cu numai câteva ore în urmă un virus a scăpat de sub control exterminând tot personalul și transformându-l în morți vii și nu tocmai amabili. Alice are la dispoziție doar trei ore pentru a opri invazia, timp în care descoperă că nu aceștia reprezintă pericolul real ce îi amenință, ci altceva, mai rău, mai viclan, care îi urmărește din umbră.

www.universalphictures.com



Disney's Atlantis: The Lost Empire - Trial by Fire Disney se orientează și către multiplayer online

Acțiunea jocului se bazează pe următorul lor film și în mod plăcut surprinzător este un first-person adventure atât pentru single, cât și pentru multiplayer. Misiunea jucătorului va fi aceea de a face parte dintr-o echipă de explorare foarte sofisticată care urmează să călătorească până în centrul Pământului pentru a descoperi orașul pierdut al Atlantidei. Disney ne avertizează că drumul nu va fi ușor, că va trebui să ne descurcăm prin diverse labirinturi sau să evităm capcane mortale. Odata ajunsă în oras, echipa află că singura modalitate de a salva imperiul de la distrugere este de a găsi și activa patru pietre mistice. Cu toate că povestea poate părea simplă la prima vedere, să sperăm că imaginația și umorul celor de la Disney vor menține interesul viu pe tot parcursul jocului.

www.disneyinteractive.com



Tom Clancy's Ghost Recon UbiSoft ne promite același joc de echipă dar mult mai realist

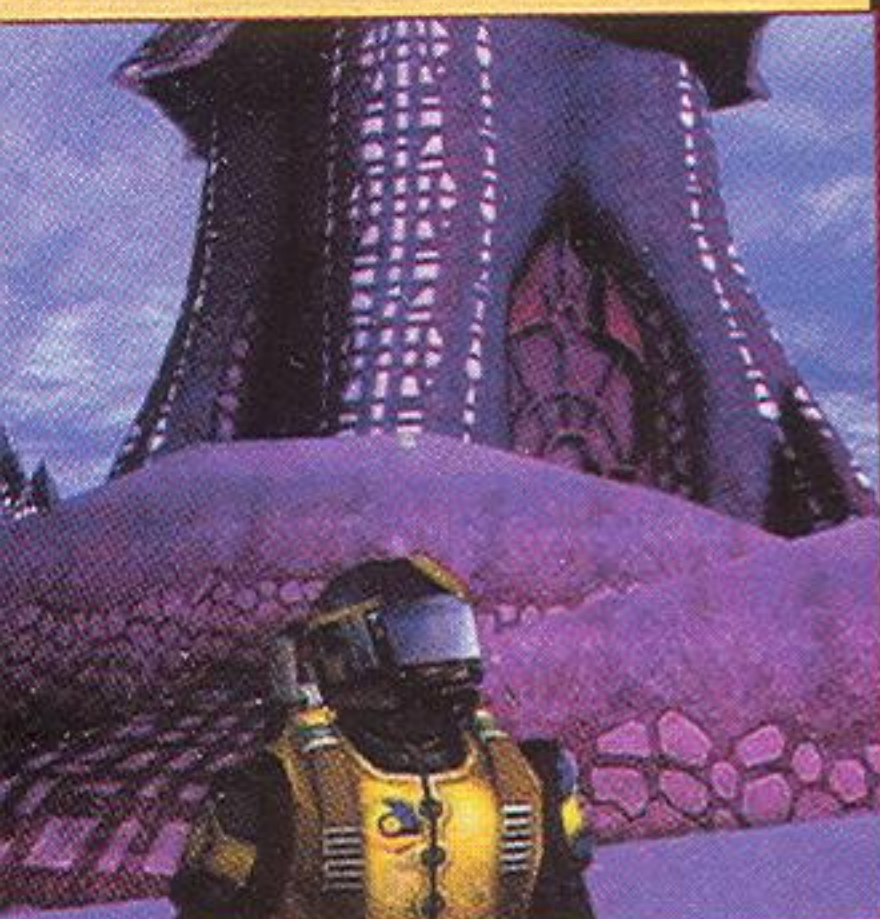
Beneficiind de un engine 3D cu totul nou și de un multiplayer îmbunătățit, Ghost Recon îl pune pe jucător în fruntea unei echipe speciale de intervenție (The Ghosts) chemată să pună capăt situațiilor internaționale care amenință să se termine prost dacă sunt lăsate la voia întâmplării. Planificarea acțiunii se va face mult mai ușor, ne promite UbiSoft, iar în modul multiplayer vom avea chiar posibilitatea să schimbăm calitățile fiecărui personaj. Despre ceilalți membri ai echipei firma spune că vor beneficia de un AI îmbunătățit, că vor urma perfect instrucțiunile, dar se vor și urmări unul pe celalalt și vor trage foc de acoperire la nevoie, folosind bineînțeles ultimele noutăți în materie de tehnică militară, printre care și M16 echipat cu aruncător de grenade. Un aspect interesant al jocului va fi lipsa modelelor armelor în modul first-person, deoarece se dorește ca jucătorul să-și concentreze mai mult atenția asupra țintei și a modalităților de eliminare a acesteia.



Planetside Verant Interactive promite hărți de 600 de jucători

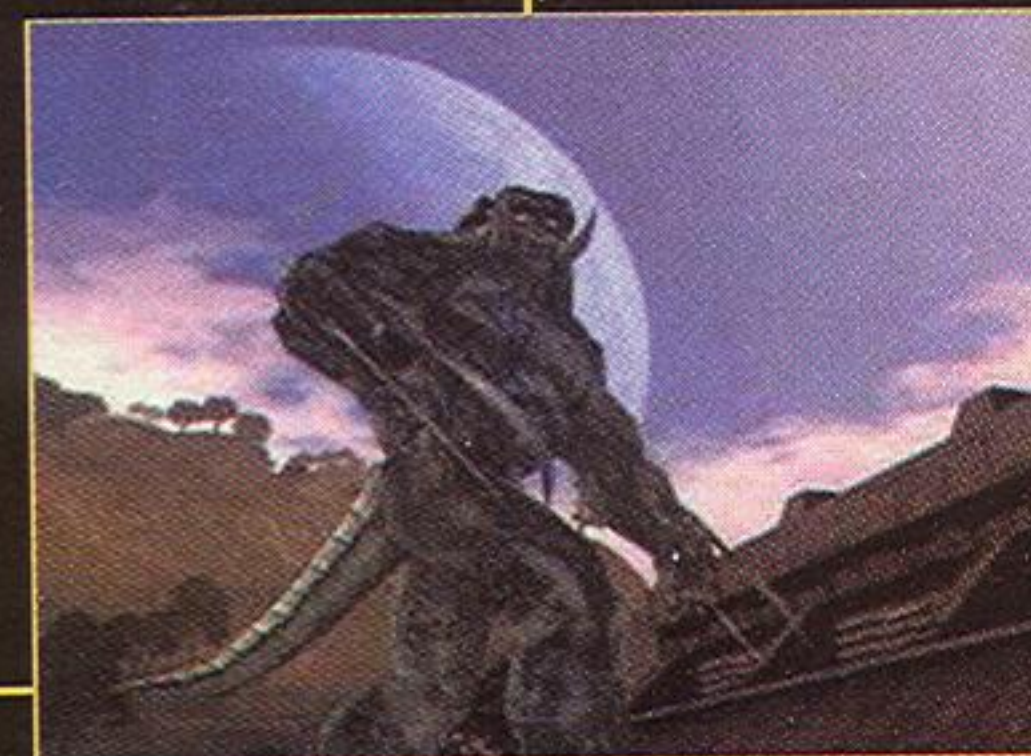
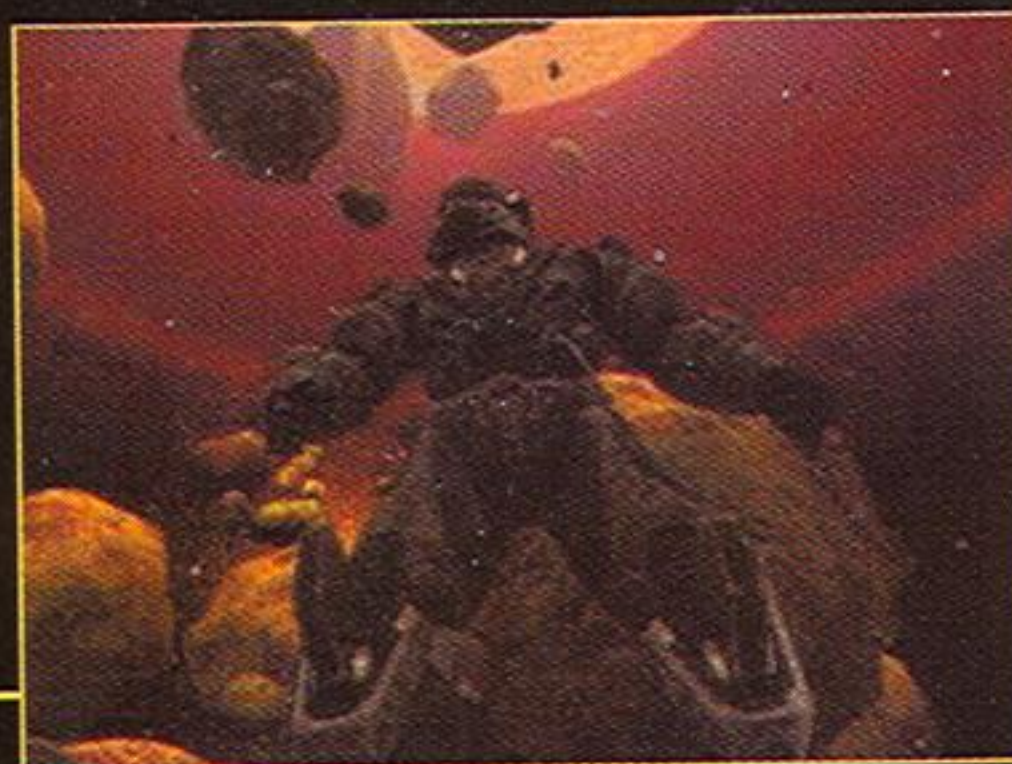
Planetside este un first-person shooter online a cărei acțiune se desfășoară pe continente, fiecare putând duce în spate până la 600 de jucători. Aceste continente sunt revendicate concomitent de trei părți care bineînțeles că nu găsesc altă soluție în afara războiului. Fiecare jucător va avea de îndeplinit misiuni, solo sau în echipă, iar la finalul acestora va primi un număr de puncte pe care le va putea folosi pentru a dezvolta anumite abilități precum vindicarea coechipierilor sau infiltrarea în calculatoarele inamice. O latură interesantă este aceea că o bază, odată ocupată, va putea fi transformată într-un punct de respawn pentru coechipieri, astfel încât aceștia pot respawn direct în mijlocul acțiunii. Fiind atât de largi, hărțile vor fi puse la dispoziție diferite mijloace de transport. Acestea, precum și armele, vor varia în funcție de rasă și vor putea fi furate de către celelalte părți.

www.verant.com



Unreal II

Infogrames a prezentat la E3 mult așteptatul Unreal II. Acțiunea se învârtă în jurul unui război izbucnit între 6 rase extraterestre, jucătorul fiind de fapt un comandant trimis într-o nouă colonie care e prins la mijloc și forțat să afle de ce lucrurile au luat o întorsătură atât de proastă, în total fiind 25 de nivele de-a lungul celor 13 misiuni. Armele sunt în număr de 15 dintre care cea mai impresionantă este aruncătorul de flăcări care produce un efect devastator. Un aspect interesant este acela că armele nu vor putea fi folosite imediat, ci jucătorul va fi nevoit să se întoarcă la navă, urmînd ca din misiunea următoare arma să fie disponibilă. Pe navă se va mai găsi încă un personaj pe nume Aida care va fi responsabilă cu toate informațiile primite. Conversația cu Aida va fi foarte dezvoltată în sensul că jucătorul va avea posibilitatea să aleagă din mai multe variante de răspuns. Modul multiplayer nu va fi nici el uitat. Un aspect foarte interesant aici este faptul că fiecare va putea cumpăra arme sau echipament special, în această categorie intrînd de exemplu turete ce vor putea fi amplasate lângă bază.



www.epicgames.com

Aliens versus Predator 2

Va reuși oare să se ridice la înălțimea predecesorului său?

Monolith Productions a prezentat primul demo de AvP 2 la E3. Cei care au încercat ambele moduri nu prea au putut experimenta lucruri noi în ceea ce privește abilitățile celor trei personaje. Cel mai interesant lucru în demo a fost introducerea celei de-a treia modalități de atac a alienului, și anume mușcătura care va putea fi folosită numai în cazul în care capul adversarului se află chiar în fața și care va avea ca efect restaurarea vieții. Interesant este faptul că acest efect apare chiar dacă sunt folosiți inamici deja morți. Conform producătorilor, grafica este mult îmbunătățită, numai că cei care au testat demo-ul s-au plâns de inconsistente ale framerate-ului. Jocul este programat să apară anul acesta, dar, din păcate, demo-ul prezentat la E3 nu a reușit să uimească pe nimeni.

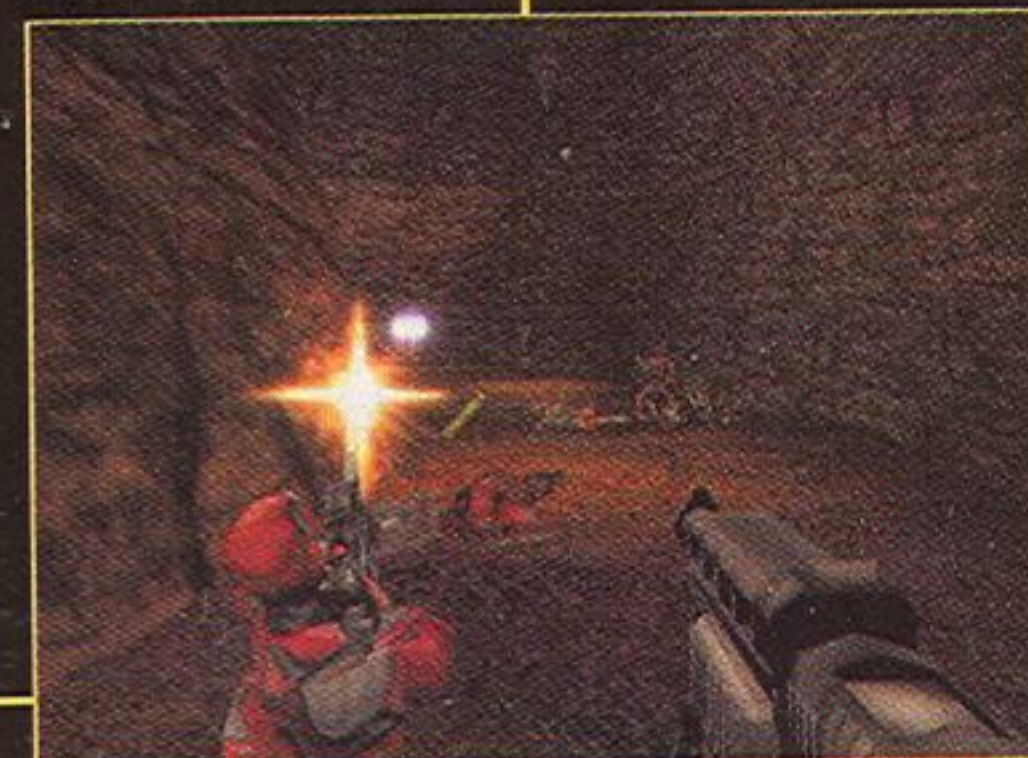


www.monolith.com

Red Faction

Producătorii se laudă cu un engine 3D avansat

Acest nou engine denumit 'geo-mod' va permite jucătorului să distrugă tot ceea ce a fost desemnat de programatori ca bun de distrus, adică orice de la uși, pereți și podele, până la turnuri de beton. Noi posibilități se deschid astfel pentru jucător, care va putea să ajungă în locuri greu accesibile, va putea distruge uși încuiate sau va putea sări găuri și spărturi prea mici pentru a putea trece prin ele. Jocul va beneficia și de un mod de multiplayer care îi va încuraja pe jucători să folosească noul geo-mod pentru a elabora noi strategii.



www.redfaction.com

Blizzard s-a asigurat

Ghidurile oficiale pentru Warcraft 3: Reign of Chaos, precum și cel pentru Diablo II: Lord of Destruction vor fi publicate de o singură companie, BradyGames. "Echipa de la Brady posedă o cunoaștere profundă a jocurilor noastre și ei în mod clar împărtășesc orientarea companiei Blizzard în crearea de produse de înaltă calitate", a declarat Paul W. Sams Senior Vice President of Business Development din partea Blizzard. "Au dovedit ce pot anul trecut când au publicat ghidul oficial pentru Diablo II. așa că suntem foarte bucuroși să putem lucra cu ei încă o dată." a adăugat el.

Red Alert 2 Expansion Pack

Marele absent de la E3

C&C Yuri's Revenge este numele add-on-ului de Red Alert 2. Anunțat încă din aprilie anul acesta, Westwood speră că îl va putea prezenta la E3 măcar unui număr restrâns de jurnaliști. Un oficial din partea Westwood a spus că echipa a preferat să nu cheltuie timp prețios cu realizarea unei prezentări, deoarece vrea să respecte deadline-ul impus, adică octombrie 2001. Pe lângă cele două părți din Red Alert 2 care vor beneficia fiecare de 7 misiuni single-player, se va introduce încă un grup format din soldați controlați psihic și îmbunătățiți genetic, aflați sub conducerea lui Yuri, un luptător rus. Gruparea lui Yuri va fi disponibilă numai pentru multiplayer, unde Westwood promite 10 noi hărți în mod cooperativ.

www.lucasarts.com



Neverwinter Nights

Neverwinter Nights nu va fi doar un joc în sensul tradițional al cuvântului. Cu toate că va avea și o parte de single-player, latura principală va fi aceea de a permite jucătorului să-și creeze propria sesiune online și să accepte până la 60 de jucători. Pentru aceasta va exista un editor cu care nu numai că se va putea crea mediul înconjurător, dar și adauga arme, armuri sau rula scripturi pentru monștri sau alte personaje. Se va putea modifica astfel până și culoarea sabiei magice a unui personaj. O altă noutate va fi limbajul de programare care va aduce mult cu C și cu care se va putea modifica comportamentul monștrilor, în sensul că vor vorbi numai cu o anumită rasă sau vor ataca imediat o anumită rasă sau, odată eliminați, vor începe să ardă.

www.neverwinternights.com



Myth III: The Wolf Age

Cu toate că este doar 50% gata Mumbo Jumbo spune că îl termină până în octombrie

Myth: The Fallen Lords, primul succes în jocuri pentru PC al companiei Bungie Software are acum un alt producător, Mumbo Jumbo, care ne asigură că vom vedea multe îmbunătățiri în această nouă continuare. Sprijinindu-se pe un engine 3D complet nou, personajele din Myth III vor fi alcătuite fiecare din aproximativ 400 de poligoane și vor beneficia de texturi detaliate și de umbre în timp real pentru fiecare, terenul va fi redat de 6 sau 7 straturi de texturi în funcție de apropierea sau departarea camerei, copacii și plantele vor fi flexibile și în special animate de vântul variabil. Vom regăsi, de asemenea, și prezența luminilor dinamice în cocktail-urile Molotov care vor străbate cerul noaptea sau în torțele cu care vor fi dotate personajele. În mod single-player, jocul va avea 25 de misiuni și acțiunea se va petrece cu 1000 de ani în urma primului Myth.



www.bungie.com

Disciples II Dark Prophecy

Disciples II: Dark Prophecy este un joc de strategie cu elemente de RPG dezvoltat de o firmă mai puțin cunoscută, Strategy First. Acțiunea se petrece în Sacred Lands unde patru rase rivale, Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned și Undead Hordesse luptă pentru supremație. De această dată fiecare rasă este în haos după marele război din primul joc și, cu toate că a trecut ceva timp de atunci, efectele încă se văd. Producătorul ne promite că jocul va conține 200 de unități diferite și mai mult de 100 de vrăji. În afară de modul single-player vor fi disponibile și hot-seat sau multi-player pe LAN sau Internet, dar cu suport de numai patru jucători pe hartă.

www.disciples.com



Soldier of Fortune 2: Double Helix

Una dintre cele mai mari atracții de la standul Activision a fost continuarea jocului de anul trecut, Soldier of Fortune 2, care ne propune încă 10 noi misiuni structurate pe aproximativ 70 de nivele. În comparație cu predecesorul său, SOF2 folosește 3000 de poligoane pentru a reda personajele față de 300 cât aveau primele și în jur de 300 de poligoane doar pentru arme.

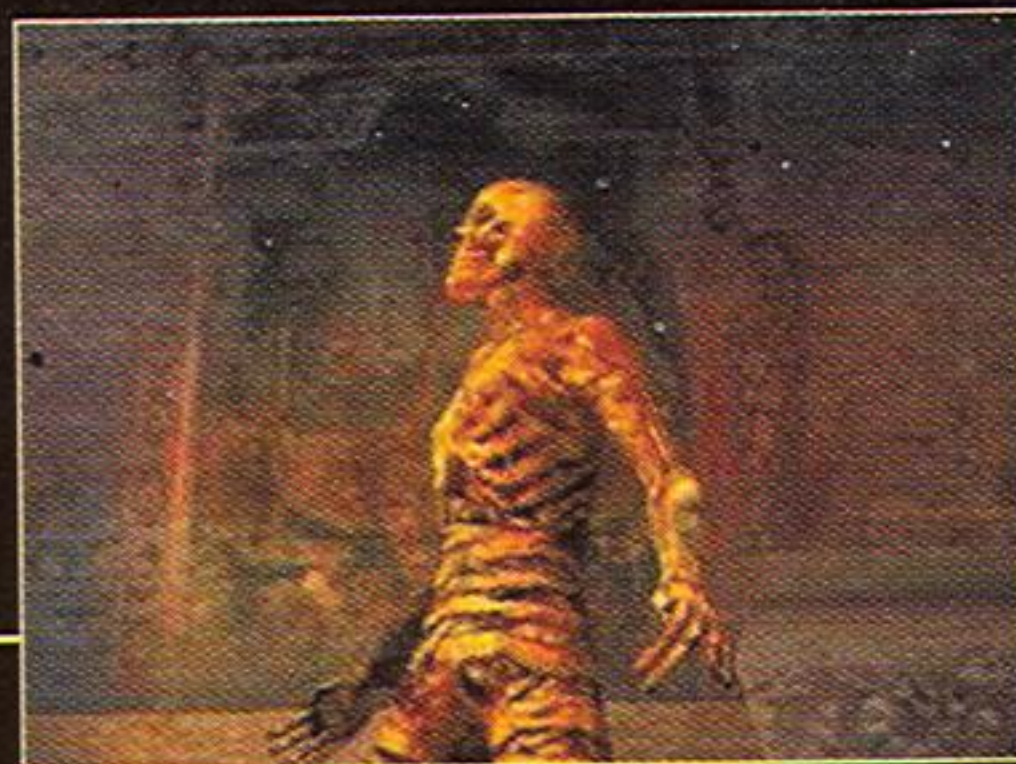
Engine-ul de Quake 3 a fost dus la limita posibilităților sale pentru a produce efecte realiste, copaci și tufisuri care freacă din cauza vântului sau zăpada din Kamchatka. Cerințele de sistem vor fi sensibil mai mari.

SimsVille

Având în vedere popularitatea seriei Sims, EA Games a dorit să revină mai degrabă cu un nou joc decât cu un add-on. SimsVille se dorește a fi o combinație între The Sims și SimCity pentru a-l determina pe jucător să experimenteze ceva nou, dar totuși familiar. Folosind un engine 3D, posibilitățile de zoom asupra clădirilor sau locuitorilor sunt mărite considerabil. EA games ne avertizează că pentru a nu transforma orașul într-o ruină va trebui să dăm foarte mare atenție planificării orașului în paralel cu nevoile locuitorilor săi. Deocamdată, jocul se află într-un stadiu pre-alpha și este așteptat să apară prin 2002.

Return to Castle Wolfstein Efecte speciale din ce în ce mai impresionante

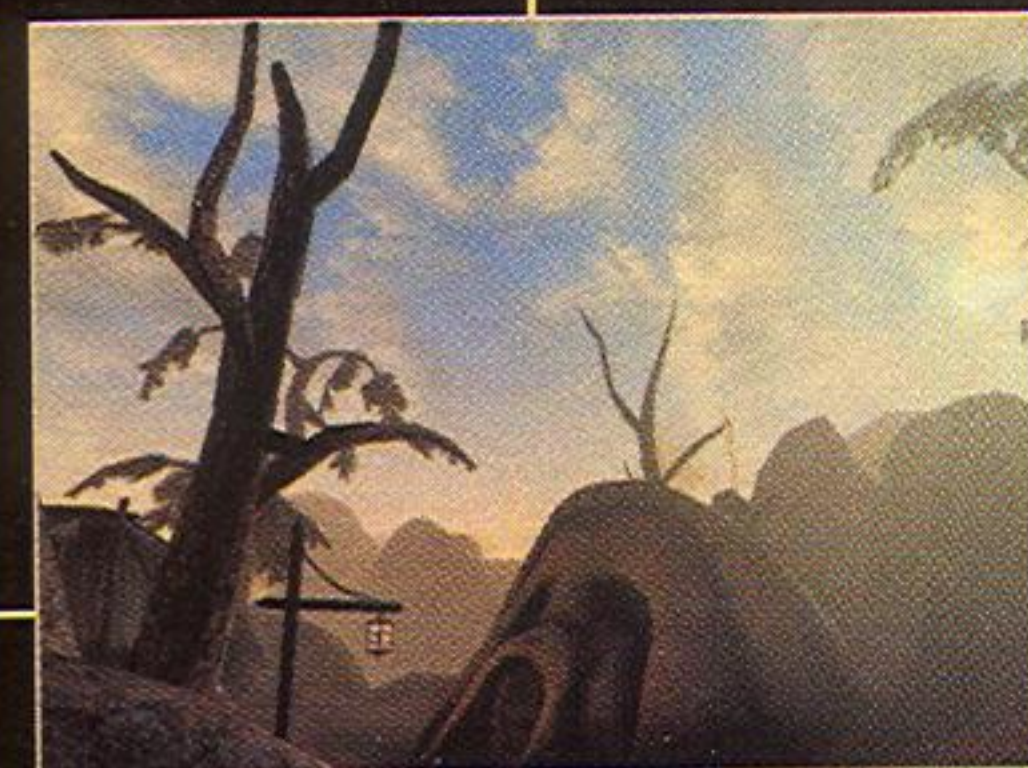
Fiind construit pe un engine de Quake III: Team Arena jocul se dorește a fi unul din hiturile Activision de anul acesta. Ariei exterioare enorme, caractere detaliate și obiecte care pot fi distruse inclusiv avioane care stau cuminti în hangare, un AI excellent al inamicilor care se ascund după obiecte sau te urmăresc dacă fugi fac din Return to Castle Wolfstein unul dintre cele mai așteptate first-person shootere. Un loc important îl ocupă în joc efectele speciale. Activision arătând la demo-ul prezentat la E3 aruncătorul de flăcări care emite una dintre cele mai realiste raze de foc realizate până acum. Jocul este programat să apară în ultimul trimestru al acestui an.



www.activision.com

The Elder Scrolls III: Morrowind

Ultimul joc din seria RPG Elder Scrolls de la Bethesda Softworks ne promite o grafică ce va putea concura cu succes pe cea a celor mai noi shootere. Jucătorii vor începe ca simpli mesageri și vor avea libertate deplină în a alege ce quest-uri și ce alianțe să facă. Rasele sunt în număr de 9 și anume: redguard, breton, nord, high elf, dark elf, wood elf, imperial, argonian și khajiit. Bethesda a hotărât să renunțe la multi-player în favoarea unei experiențe single-player de neegalat. Pentru a prelungi viața jocului, compania promite să includă în distribuție și unul dintre cele mai complexe editoare de până acum.



www.bethesda.com

Republic: The Revolution O țară mică din Europa de est în căutare de lider

Acțiunea are loc undeva prin anii 90 într-o țară fictivă din Europa de est, Novistrana, compusă dintr-o frumoasă capitală, 4 orașe mari și 16 mai mici. Scopul jucătorului este acela de a ajunge la putere indiferent de mijloacele folosite precum politica, putere militară, religie, crimă. Combinând cele mai bune elemente din Sims cu o perspectivă gen Black&White, jocul promite foarte mult. Fiecare locuitor va fi redat până în cele mai mici detalii, inclusiv expresiile faciale. Resursele pe care le va deține jucătorul vor fi în număr de trei și anume: forța, banii și influența și a căror procent va depinde de calitățile locuitorilor de sub influența jucătorului. La fel ca în Black&White, opțiunea în ceea ce privește acțiunile personajelor depinde numai de jucător, dar mai târziu acesta va trebui să facă față consecințelor.



www.republic.com

SW: Knights of the Old Republic

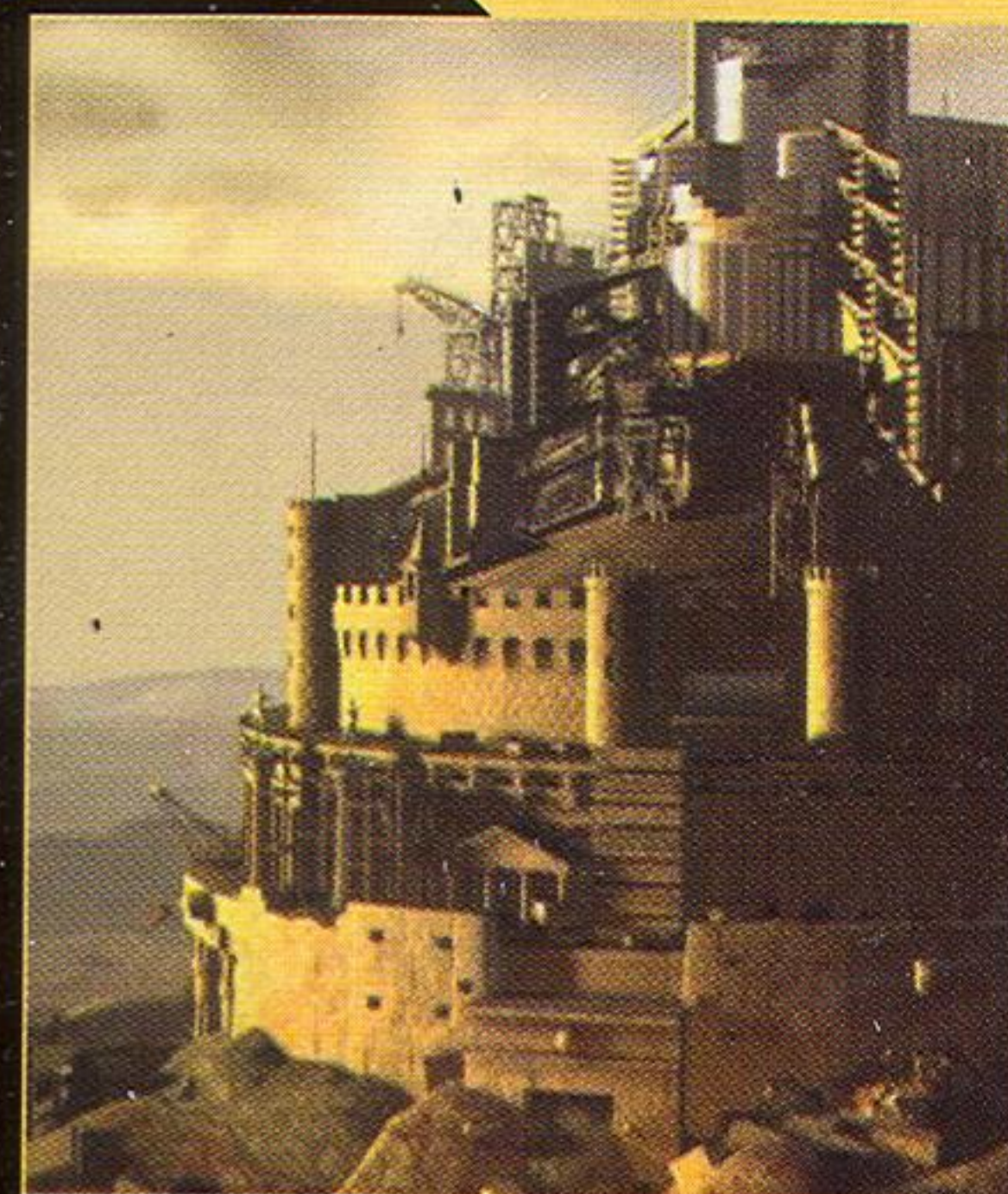
Knights of the Old Republic este un RPG 3D produs de Bioware care s-a angajat să folosească pentru acest joc noile posibilități pe care le aduce chipset-ul GeForce3 de la Nvidia. Acțiunea se petrece cu 4.000 de ani înainte față de cea din filmele Star Wars, într-o lume în care peisajele cunoscute nouă, cum ar fi Tatooine, vor arăta oarecum similar, dar cu unele modificări subtile care să lase impresia jucătorului că totuși se află cu ceva timp în urmă. Pe parcursul quest-urilor se vor străbate opt lumi, dintre care unele complet noi. Jucătorul va avea posibilitatea să aleagă dintre trei rase și șase clase precum soldat, vânător de recompense sau luptător Jedi. Jocul va apărea probabil undeva pe la sfârșitul lui 2002.

Civilization III

Firaxis Games a prezentat la E3 un demo al noului sau joc din seria lui Sid Meier. Punctele cheie dezvăluite au fost comerțul, diplomația și cultura. În diverse momente jucătorul poate fi contactat de altă civilizație sau poate iniția chiar el un astfel de contact. Imediat apare un ecran cu fața conducătorului acelei civilizații și o serie de meniuri ce conțin tot ceea ce poate fi vândut sau cumpărat, astfel încât numărul combinațiilor este foarte mare. În funcție de combinația aleasă fața conducătorului se schimbă devenind veselă sau supărată. Un alt aspect important al comerțului ar fi posibilitatea instituirii de embargouri asupra civilizațiilor bătute a folosi resursele în scopuri mai puțin morale. Se pot astfel încheia tratate cu civilizații vecine prin care să nu se comercializeze anumite bunuri sau resurse cu poporul în cauză. Cultura va juca de asemenea un rol important deoarece o civilizație cu un grad de cultură ridicat va stârni invidia celorlalte, ceea ce le va face mult mai vulnerabile.



www.civilization.com



Warcraft 3

Blizzard face noi dezvăluiri

La E3 compania Blizzard a făcut noi dezvăluiri în legătură cu mult așteptatul Warcraft 3. Acestea vizează în special caracteristicile noilor rase ale jocului. În cazul Night Elves avem o rasă ale carei clădiri seamănă mai mult cu niște plante uriașe. Modalitatea de construcție sau mai bine zis de plantare a acestora este de asemenea foarte interesantă, odată dat ordinul aceștia se opresc și încep să-și întindă rădăcinile în pământ până când se transformă într-o clădire perfect funcțională. O altă noutate ar fi faptul că acestea sunt în stare să lupte singure în cazul în care baza este atacată.

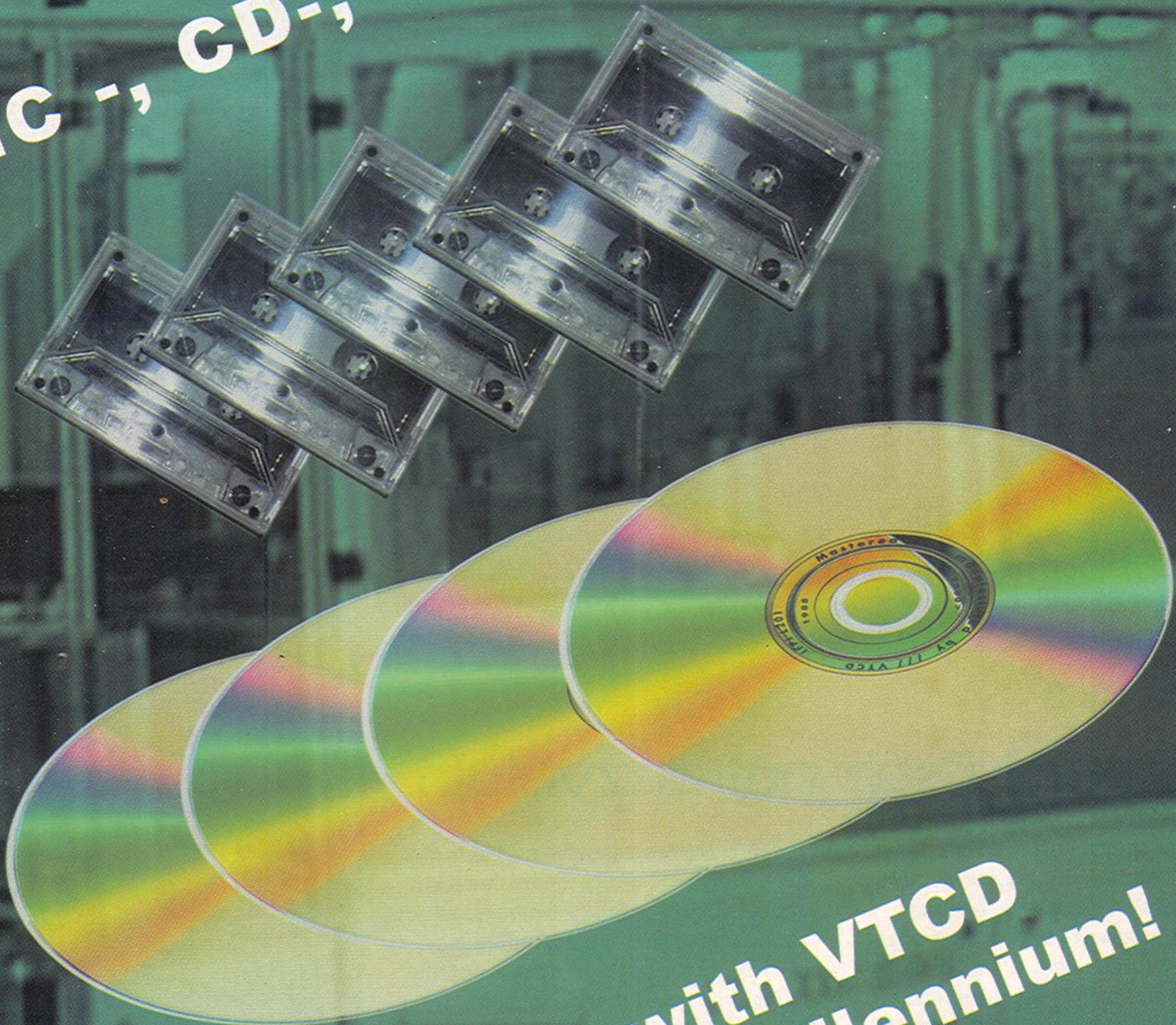
În legătură cu posibilitățile de care dă dovadă engine-ul Blizzard a demonstrat cum poate acesta să

redea trecerea timpului și felul în care sunt influențate unele unități de acest lucru. Astfel, în timpul jocului vom observa cum răsare soarele și cum acesta începe să scalde terenul încet-încet și cum într-un final apune mai întâi printr-un asfințit roșiatic pentru ca apoi acesta să lase loc purpuriului și în final nopții. Un lucru interesant în legătură cu trecerea timpului și rasa Night Elves este aceea că pe întuneric războinicile lor devin complet invizibile dacă stau pe loc. Jocul este programat să apară anul acesta dar având în vedere stăruința companiei Blizzard de a crea un joc cât mai complet și cât mai perfect este posibilă anunțarea unei amânări. Să sperăm totuși că va fi gata cât mai curând.





MC -, CD-, DVD Production...



**...together with VTCD
also in the new Millennium!**

H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu



225.000
LEI*

JOCURI FULL LA PREȚURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

pret recomandat

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

Stiri

Agenda Web

Era gladiatorilor digitali

Probabil că pentru cei pasionați de CounterStrike tehnologia Multicast ce va fi implementată în următorul release al modului sau în următorul patch de Half Life nu mai este o noutate. Dată fiind însă popularitatea CounterStrike în rândul gamerilor, este ușor de prezis care va fi rezultatul acestei transformări: nu trebuie decât să ne gândim la succesul transmisiunilor în direct sau înregistrate ale meciurilor de Starcraft în Coreea sau, la un nivel mai comun, la mulțimile de privitori atrase de orice competiție de CS. Mai mult decât Starcraft și Quake III Arena, CounterStrike ar putea fi jocul care să deschidă era gladiatorilor digitali. Gândiți-vă la următoarele scenarii ipotetice: meciuri televizate, cu comentarii pline de entuziasm care ar putea să întrecă în popularitate emisiunile terne pe care le oferă televiziunile în ziua de astăzi. Apariția unei tagme de jucători profesioniști, plătiți cu bani grei pentru spectacolul și pentru posibilitățile de reclamă pe care le oferă, mai ceva decât actorii de la Hollywood. Pariuri și meciuri vândute. Reclame la Coca-Cola și Sony pe pereții clădirilor de pe de_dust. Sute de gură-cască cuprinși de un sentiment voyeuristic de putere în timp ce vizionează un meci prin ochii eroului preferat. Toate acestea sunt posibilități pendulînd între science-fiction și pură realitate. Nu mai este mult până ce cursul evenimentelor va decide în ce parte se va înclina balanța. Voi ce credeți?

Patch final pentru Sacrifice

A ieșit ultimul patch pentru Sacrifice, care e etichetat drept final. Acesta are 6.6 megabytes și rezolvă numeroase probleme, plus că adaugă un sistem de Ranking, deci dacă îți place acest joc, ar trebui să ieși patchul. Hint: e pe cd-ul revistei :)

www.real.com

Cei de la real.com au progresat de la tehnologia destul de performantă de streaming la stadiul de portal de divertisment, iar gama de jocuri ce pot fi jucate face ca o vizită să fie indicată. Cele mai noi adăugiri sunt Tex Atomic's Big Bots Battle, un arcade/shooter pe motorul Littech și Evnright, un MMORPG pe ture care ar fi superb dacă nu ar costa bani după prima lună.

www.shareplay.com

Aici puteți găsi o serie de jocuri multiplayer online interesante: Monarchy, un RPG fantasy asemănător cu Evnright, Space Merchant, un soi de Elite cu puțină grafică, Panumbra, un RPG fantasy asemănător cu Anarchy Online, M.A.C.E., și Yhe Magellan Conflict. Jocurile sunt free, dar nu au mai fost updatate de ceva vreme.



Patches & Updates

Black&White

Mult așteptatul patch de Black& White a apărut, însă este încă în versiune beta, astfel că cei de la Lionhead s-au simțit nevoiți să îl acompanieze cu un uninstaller, pentru ca cei care vor întâmpina probleme să nu le zică vorbe dulci pe e-mail sau prin alte mijloace. Schimbările sunt numeroase și bine-venite: în primul rând, au decis să permită trecerea peste tutorial și peste partea de dezvoltare a creaturii din primul



nivel. Dacă profilul curent are deja o creatură sau dacă există mai multe profiluri pe calculator, va apărea o fereas-

tră care vă va întreba dacă doriți să săriți peste introducerea. Aveți patru opțiuni: să începeți jocul normal, să săriți peste tutorial și quest-urile de început direct la selectarea creaturii, să săriți peste toate questurile din nivelul unu și să ajungeți direct la final, cu creatura "înțeleaptă" și vortexul apărut și să începeți cu creatura pe care o aveți deja. Au fost rezolvate numeroase probleme legate de evoluția creaturii: a fost

redușă dorința acesteia de a mânca săteni, nu se va mai constipa dacă este pedepsită pentru că își face nevoile, nu va deveni mai rea dacă este pedepsită pentru pescuit, mâncarea animalelor sau a grânelor, nu va mai uita din lucrurile învățate

când trece dintr-un land într-altul, poate muri dacă se castează un "Freeze Miracle" pe ea, nu va mai păstra curse-

ul din nivelul cinci în jocul multiplayer și nu se va mai bloca uneori când este ghidată cu lesa. Questul cu sihastrul (Hermit) poate fi acum terminat și dacă respectivul este mâncat de creatură, un bug ce apărea aleator în questul cu femeia oarbă de la nivelul patru a fost rezolvat și acum acesta poate fi finalizat normal. Au fost eliminate două metode principale de cheat: folosirea zonei de influență pentru a încălca "din mers" un miracol și "trucul dervişului": plasarea unui village center la marginea zonei de influență virtuală și apoi deplasarea lui pe baza influenței pe care tocmai a creat-o, cum urcă un derviş pe o frânghie care nu e prinsă de nimic.

Restul schimbărilor sunt minore: nu veți mai auzi șoapta "Death" când un sătean moare de bătrânețe, puteți să parolați jocurile multiplayer, astfel încât să nu intre persoanele nedorite, apăsarea tastei "S" afișează și sexul sătenilor și multe altele.

Evernight

Evernight este un RPG fantasy online produs de VR1 și promovat de Real.com, a cărui acțiune se desfășoară pe tururi. Povestea este interesantă, dar nu foarte originală, mergând pe linia "totul mergea bine și toți erau fericiți pînă a apărut crudul și diabolicul Bork și slujitorul lui, vrăjitorul Nergal Nebunul, care i-au învrăjbit pe toți și s-a ales praful de pace și prosperitate". Din fericire a existat și o forță a binelui, reprezentată de o copilă nevinovată pe nume K'Ar Tuf care a reușit să îi învingă cu ajutorul unei relicve străvechi numite The Black Between. Acțiunea jocului are loc la sute de ani după aceste evenimente, într-o lume fărîmițată



în sute de regate ce se înfruntă între ele pentru supremație. Evernight este făcut special pentru a-i avantaja pe cei care nu au foarte mult timp să se joace, deoarece se pot face mutări, se poate dezvolta regatul, se pot iniția bătălii și o dată la 24 de ore are loc o "bătăie de ceas" în care calculatorul rezolvă toate pro-

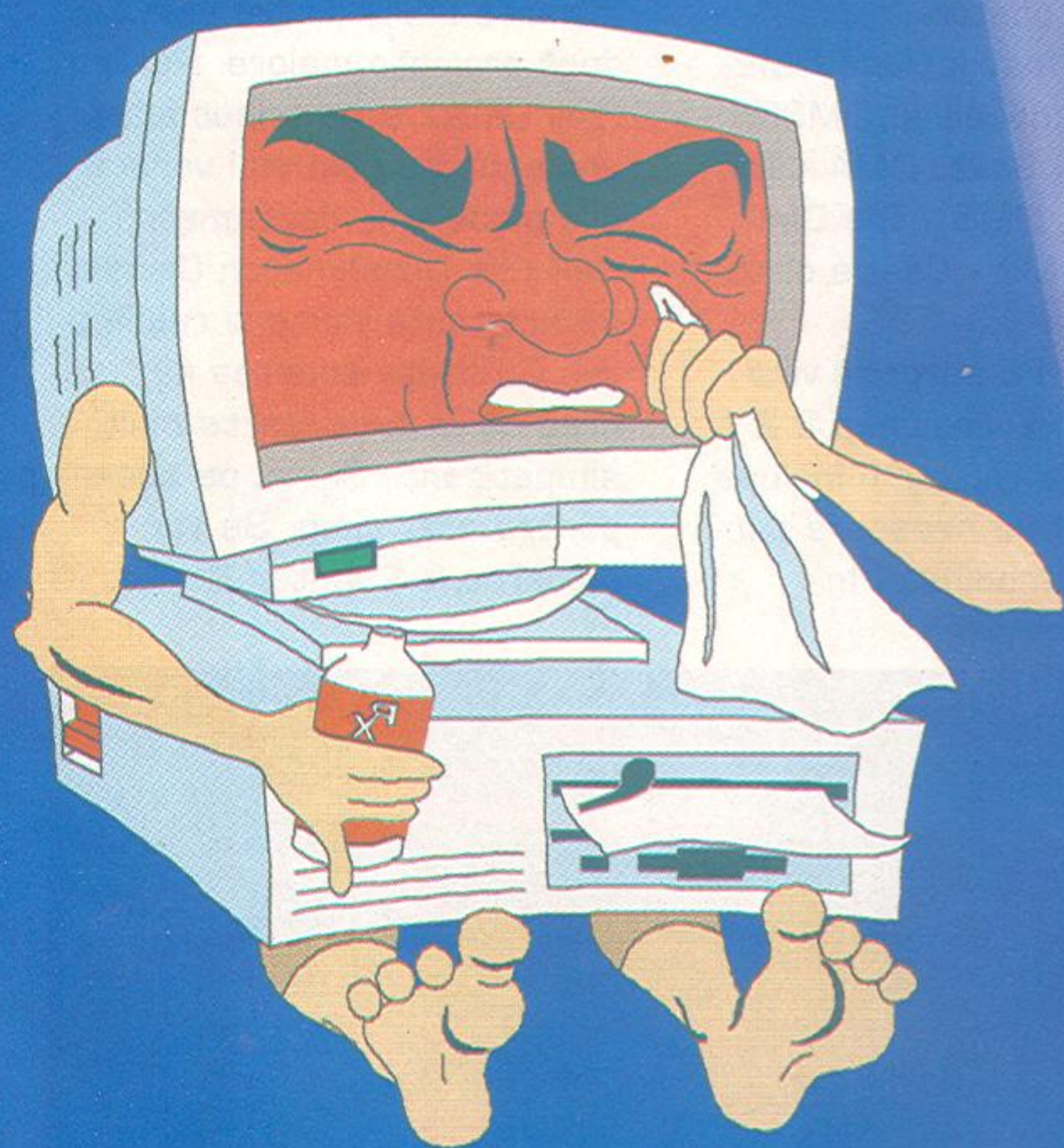
bleme, calculează rezultatul tuturor bătăliilor, acordă bonusuri și așa mai departe. Un joc durează șase săptămîni după care trebuie să o luați de la început. Puteți participa la mai multe jocuri deodată, însă doar două sunt gratuite, după aceea trebuind plătiți \$5

Stiri

GameSpy 1.08

A fost lansată ultima versiune de GameSpy, soft-ul care facilitează căutarea serverelor ne-oficiale pentru gaming online. Noua versiune suportă serverele create prin VPN, inclusiv pentru Diablo, Red Alert 1&2 și Starcraft. Interfața a fost îmbunătățită pentru a funcționa rezonabil și pe rezoluții mici/monitoare mici. Informațiile furnizate despre servere vor fi acum mai detaliate, incluzînd și locația acestuia.

www.gamespy.com



AiCi

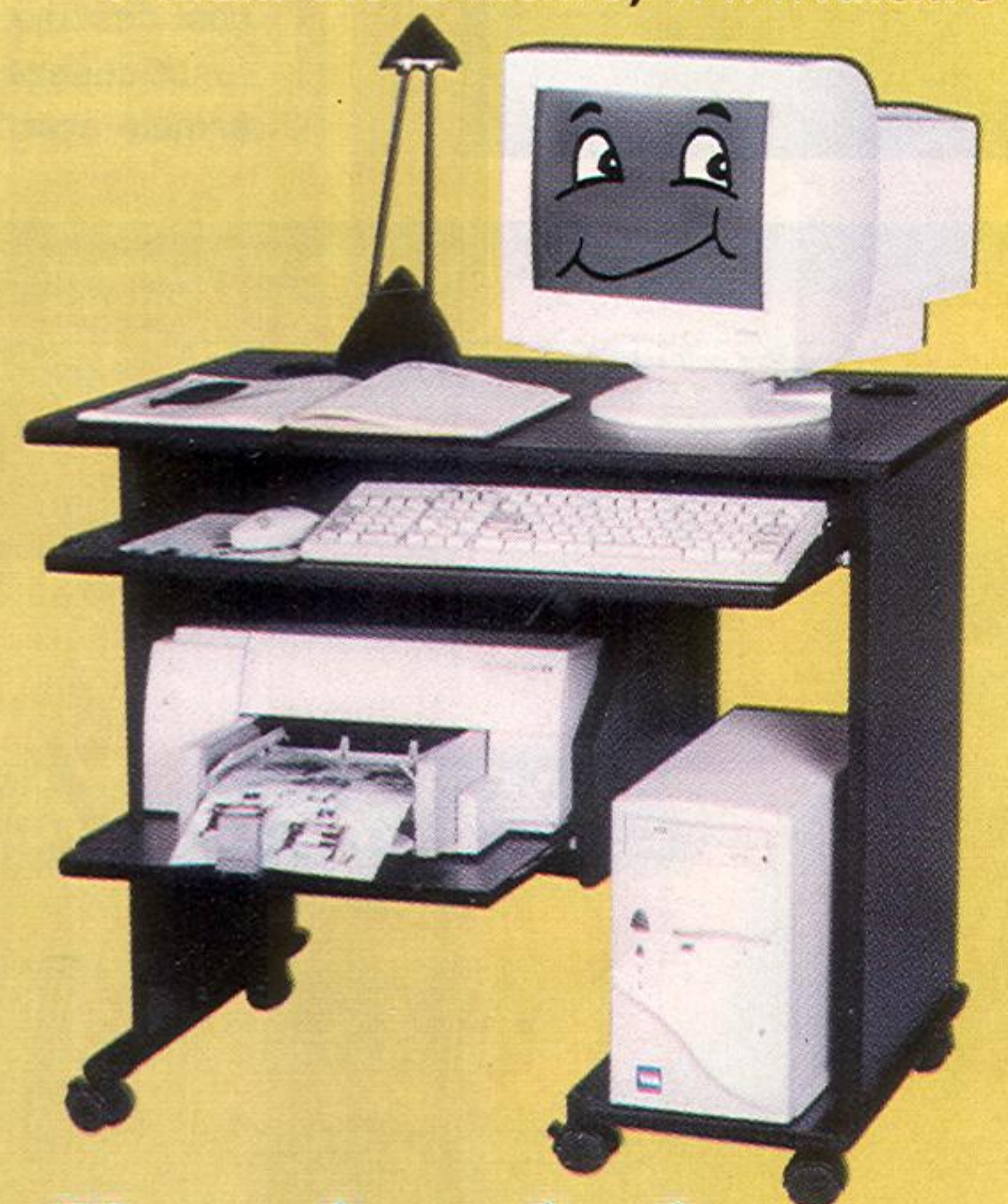
UP-GRADE

pentru calculatorul tău

AiCi

Mobilier de calitate

Magazin: Calea Moșilor nr. 251
Tel.: 210.33.90, 211.92.90; Fax: 610.71.81
e-mail: aici@aici.ro; www.aici.ro



Mese de calculator
cu suport glisant
pentru tastatură și imprimantă

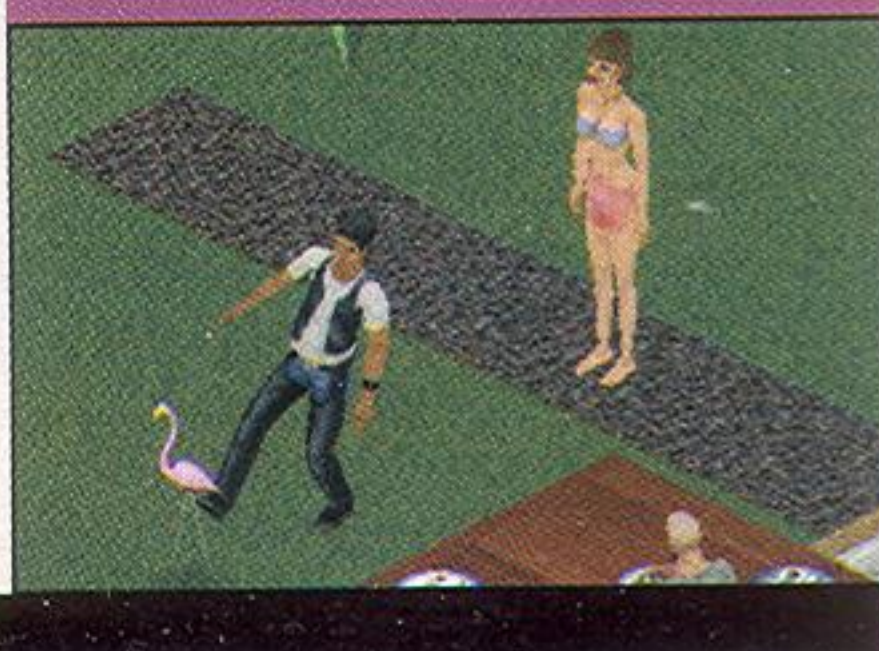
Reinvierea Quake-ului

Deathmatch Classic for Half Life

Stiri

Sims Online

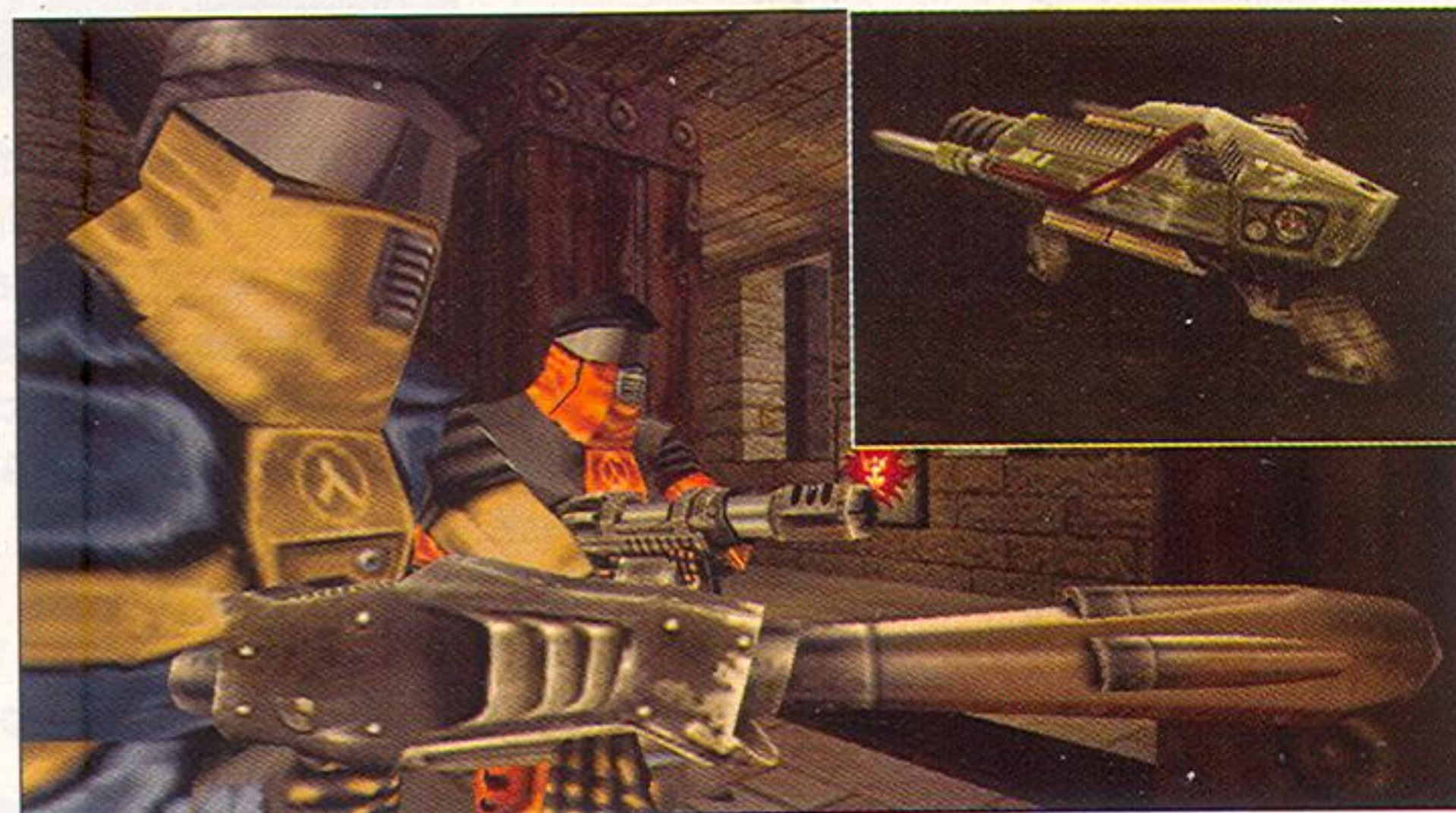
În Sims Online jucătorii vor avea posibilitatea să creeze și să personalizeze până la trei caractere. De asemenea, clădirile pot fi utilizate în comun, fapt ce permite dezvoltarea unei rețele de prieteni. Gesturile și animațiile personajelor au fost extinse, acest lucru îmbunătățind feedback-ul. Jocul nu are un scop precis, deci posibilitățile sunt nelimitate. Reputația, contul din bancă precum și comportamentul în general vor adauga la statutul social. Acest multi-player masiv va avea un impact deosebit, susțin producătorii.



“Nenea, nenea, putem să ne jucăm și noi cu sursele de Quake I? Promitem că nu ieșim din curte...” s-au rugat cei de la Valve de John Carmack. “Bine, copii, jucați-vă”, și-a dat acesta mărinimos acordul, decolând apoi în trombă cu Ferrari-ul său roșu către zări mai bune. Astfel că cei de la Valve s-au pus pe treabă și au scos un patch de Half-Life care introduce o conversie de Quake I, intitulată cvasi-pompos Deathmatch Classic. Același gameplay frenetic, aceleași arme, aceleași nivele, aceleași modele (cu câteva adăugiri notabile), doar cu o grafică mult îmbunătățită. Publicul strigă pe forumuri “trădare, de două ori trădare”. Pe lângă că nu își văd de treabă la Team Fortress 2 sau Half Life 2, mai se și reped să facă o conversie Quake I, pe care fanii o vor critica din principiu, căutând cu lupa fiecare mică greșală sau inadverdență. Și nu e ca și cum nu ar găsi destule. Deși funcționează fidel originalului, armele arată diferit și sună

diferit. Ba chiar Lightning Gun-ul este puțin diferit și ca funcționalitate. S-a încercat ca hărțile să fie cât mai fidele cu originalele astfel încât strategiile să nu aibă nimic de suferit: aceleași dimensiuni, aceeași înălțime a săriturii,

Deathmatch Classic și moduri pe baza acestei adăugiri. Practic tot ce a făcut Valve a fost să cumpere cu banii de covrigi licența pentru SDK-ul de Quake 1 și să tragă de ea ca gaia de maț ca să mai umple timpul până la ter-



același air control. În final au fost incluse DM2 - Claustrophobopolis, DM3(2) - Abandoned Base, DM4 - The Bad Place, DM6 - The Dark Zone și E1M2 - Castle of the Damned

Fără nici o surpriză vine vestea că în versiunea 2.2 a SDK-ului de HL vor fi incluse instrumentele necesare pentru a face modificări în

minarea unuia dintre cele două proiecte majore. Pentru fanii Quake și ca tribut adus unuia dintre cele mai venerabile modele de deathmatch, Half Life Deathmatch Classic merită toată stima și respectul. Cu toate acestea nu cred că va avea foarte mulți simpatizanți. Și nici pe aceia pentru mult timp. Se vor întoarce la Counter-Strike.

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

Schimbarile esentiale

Starcraft 1.08b patch

Cei de la Blizzard au scos în sfârșit patch-ul 1.08b pentru Starcraft și BroodWar. O versiune pre-alpha a acestui patch a circulat pe Internet în luna feb-

au suferit vizibile îmbunătățiri. Valkyria are acum damage șase, viteza și accelerația mărite ușor, iar timpul de construcție redus. La Science Facility, research-



ruarie, punând pe jar fanii acestui joc. Iată câteva din modificările pe care le aduce versiunea finală:

În ceea ce privește gameplay-ul a fost introdus un nou mod de joc, numit TvB (Top versus Bottom), care înlesnește alegerea echipei, jucătorii fiind deja aliați și cu share-vision pus. În plus, jocurile pot fi înregistrate după terminarea acestora pentru a fi vizionate mai târziu. La vizionare pot participa până la opt observatori. Salvările sunt în format *.rep și pot fi copiate de la unul la altul direct prin Starcraft. Tancurile pot fi distruse aterizând cu o clădire asupra lor, acest fapt anulând bug-ul în care tancurile puteau fi "ascunse" sub clădiri. Suportul pentru proxy a fost îmbunătățit, iar hărțile de Ladder au fost actualizate (vezi bug-ul de pe Lost Temple).

Unitățile aeriene Terran

ul de Irradiate costă acum 200/200, însă cel de Yamato Gun a fost redus la 100/100. De asemenea, timpul de construcție al clădirii a fost redus. Turela costă acum 75 de minerale, dropship-ul are o viteză mai mare, research-ul "Charon Missile Booster" (cel pentru marirea razei de acțiune a goliathilor) costă acum 100/100, iar Goliath-ul are o rază mai mare de atac la sol. BattleCruiser-ul se construiește mult mai repede, iar costul de supply al acestuia a fost redus la 6. În cazul Protoss, timpul de construcție a Dragoon-ilor a fost mărit, prețul Scout-ului a fost redus la 275/125. La Carrier, la fel ca și la BattleCruiser, a scăzut costul de supply la 6. Damage-ul facut de Psi Storm a fost redus, iar timpul Disruption Web-ului a fost scăzut. Nu știu cât de bună este această veste, însă Zealot-ul are acum shield-ul scăzut la 60 și

viața mărită la 100. La zergi s-a ieftinit Queen-ul, weeee... acum costă 100/100 și Ultralisk-ul ocupă acum numai 4 la supply. Research-ul de Spawn Broodling a fost redus la 100/100, research-ul de Lurker a fost mărit la 200/200, iar upgrade-ul de viteză la hidre costă acum 150/150. Spawning Pool-ul costă acum 200 de minerale, Sunken-ul are armura mărită la 2 iar viața redusă la 300.

În lumina acestor schimbări, se pare că Terran-ul a suferit vizibile îmbunătățiri, pe când Protoss-ul a fost un pic faultat. Faptul că au ieftinit Scout-ul nu mă încalzește cu nimic, iar pe lângă asta Dragoon-ii ies mult mai încet. Terran-ul o să fie stăpân pe plan aerian cu Valkyria așa de mult îmbunătățită. Rush-ul de zerglingi a fost practic desființat și se vede clar că încearcă să facă Zerg-ul mai slab în fazele preliminare ale jocului.

Se pare că o să-mi pierd iar nopțile jucând în rețea cu prietenii. Long live Starcraft!



Stiri

Multiplayer în SoF 2?

Liderul de Proiect de la Raven Software, Kenn Hoekstra despre Soldier of Fortune 2 și eventualitatea multiplayer-ului: "Soarta multiplayer-ului e încă nehotărâtă. Nu pot să afirm ca nu planuim să includem suport pentru multiplayer, însă variantele ar fi cam acestea odată ce SoF va fi lansat pe piață: Un patch lansat post-joc, care să aplice suportul de multiplayer. Un expansion pack care să includă suportul de multiplayer sau un produs stand-alone gen "SoF2 Arena" sau "SoF2 Tournament" și care să fie exclusiv orientat pentru multiplayer. Trebuie să luăm în calcul că SoF2 va avea inclus un generator de misiuni random, ceea ce va mări pe termen lung rejucabilitatea jocului. Momentan așteptăm reacția comunității de gameri vis-a-vis de multiplayer."

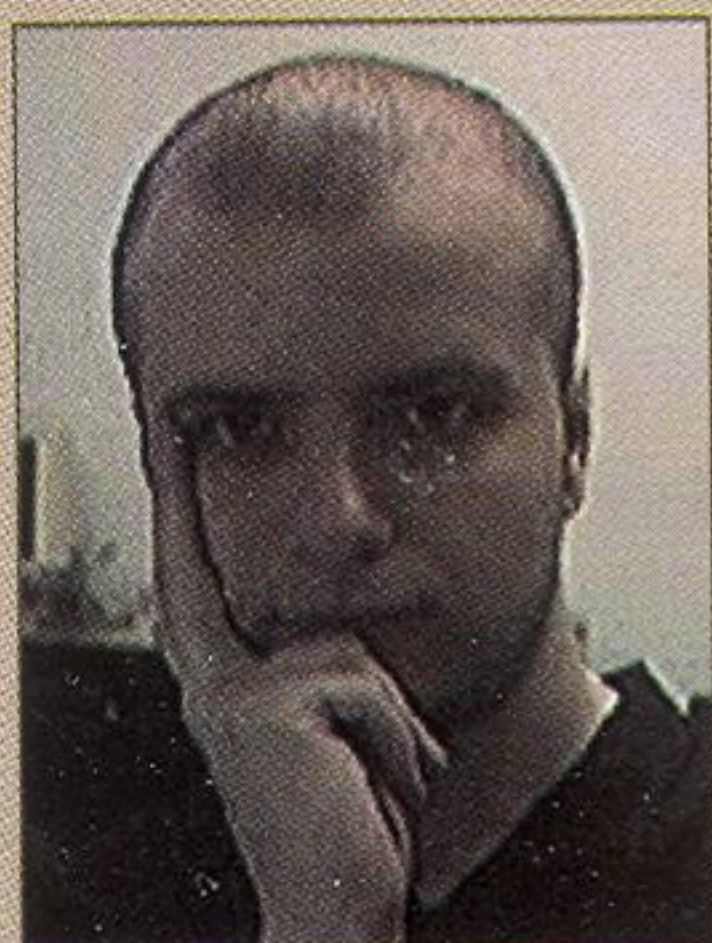
Piron Group

Un triunghi galben pe drumul spre Idealia

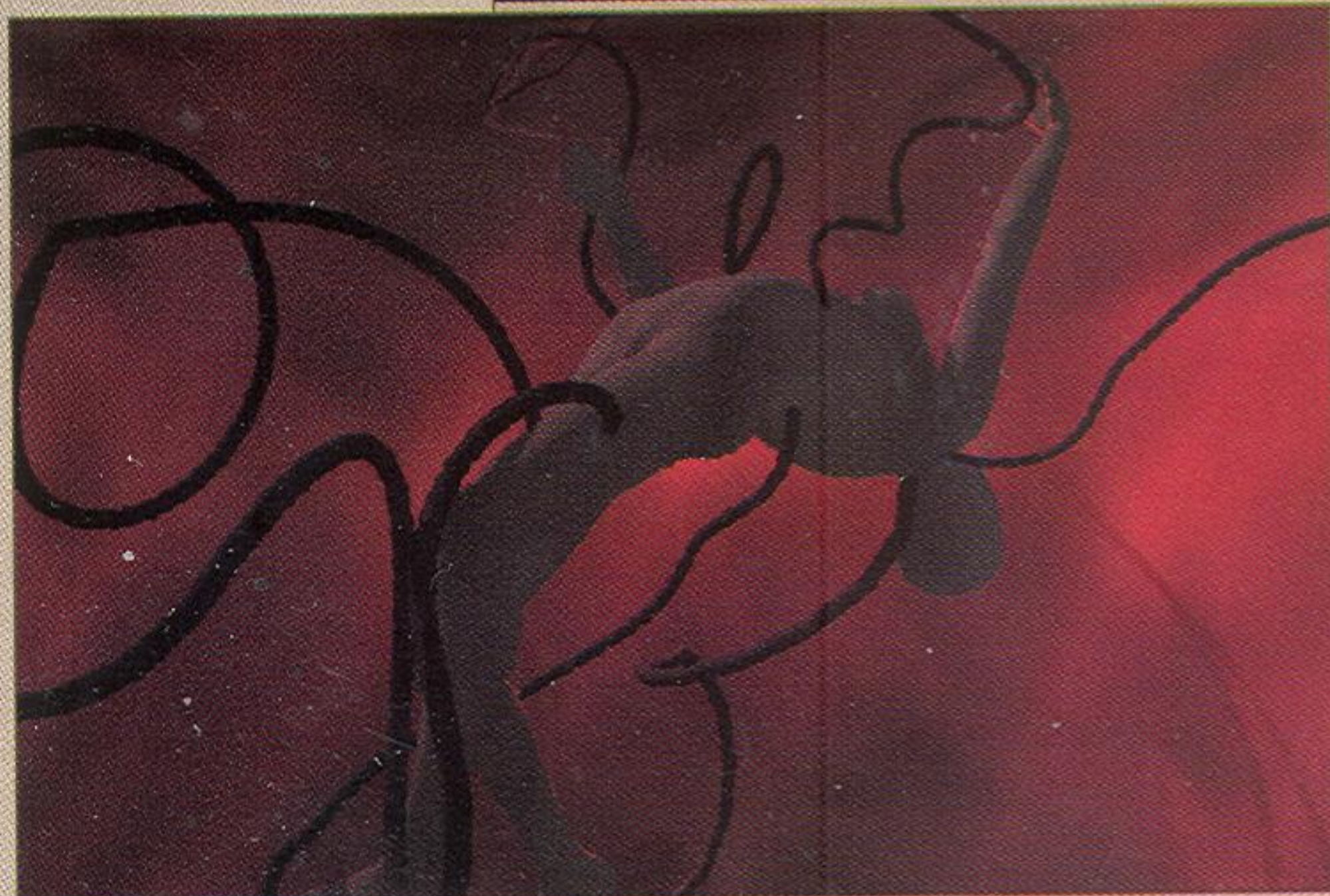


Stefan Dicu > sivi standard

Game Designer



- > Nume:
Stefan "Karg" Dicu
- > Virsta:
25
- > Ocupatie:
Designer la Piron Group
- > Proiect:
Pure Power
- > Jocuri preferate:
MechWarrior2
Mercenaries
- > Hobby:
Dormitul :P



Scop

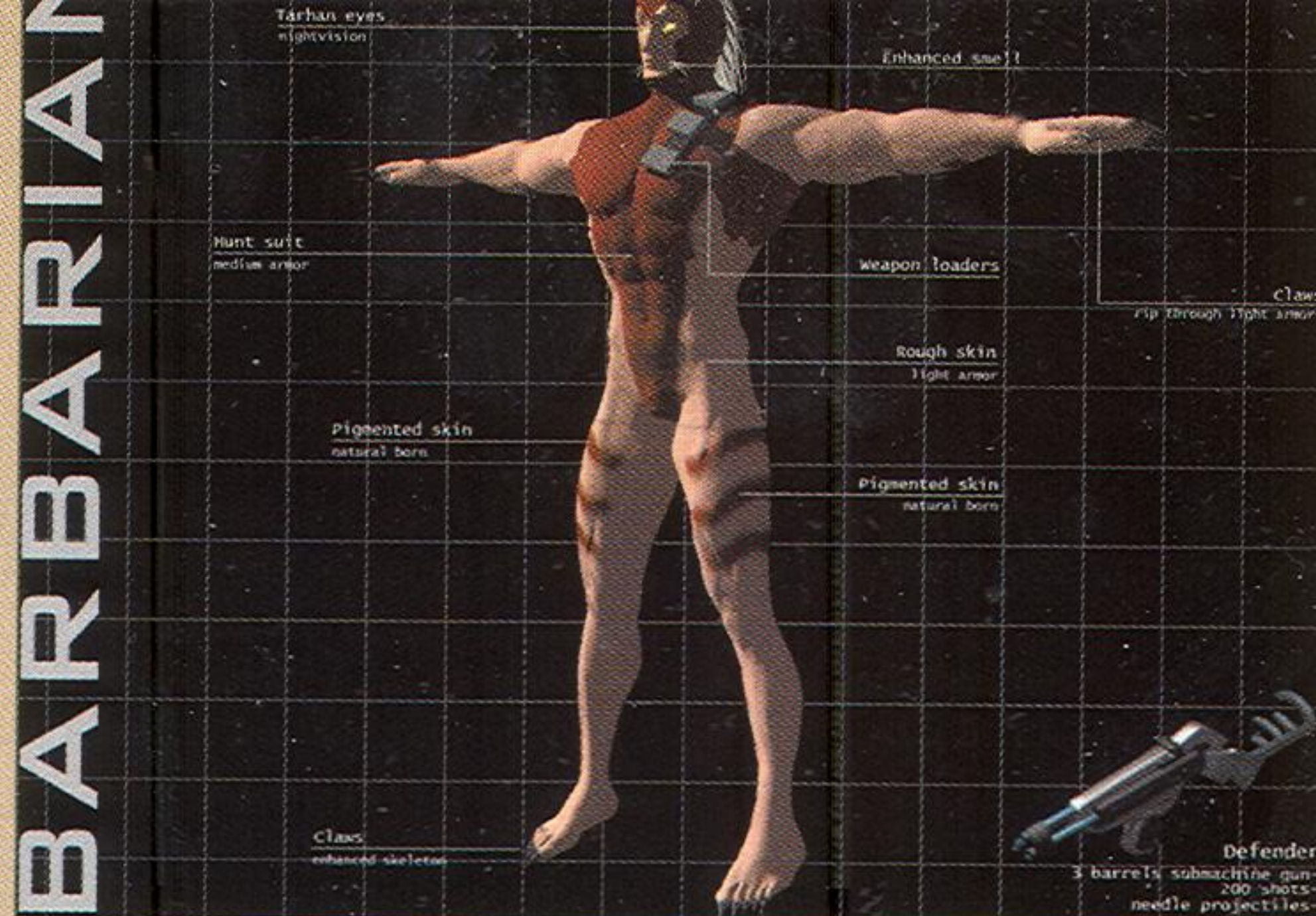
Adesea spun că jocul x are un "feeling" extraordinar, sau, pur și simplu, are "feeling". Câteodată spun că jocul y are un ceva și, de fiecare dată când o spun, un zîmbet nostalgic îmi înflorește în colțul gurii. Pentru câteva momente mă scufund în gânduri, retrăind, ca cel aflat față în față cu moartea, cele mai importante momente din jocul y. Nostalgia după lumile imaginare, lumile visurilor noastre, lumile perfecte în care ne simțim eroi sau măcar bine pentru o vreme nu este un sentiment străin celor care au savurat jocuri. Departe de a reține toate amănuntele unui joc, în memorie rămân amintirile senzațiilor plăcute, exact așa cum, întors de pe drumuri, călătorul retrăiește momentele interesante. Desigur, orice creator de universuri își dorește ca "subiecții" săi să își amintească cu plăcere incursiunea în creația sa. Parafrazându-l pe Sun (Tzu), universul este de importanta vitală pentru joc: e drumul spre supraviețuire sau ruină. Să îl studiem, deci, în amănunțime.

Origine

Există trei elemente ce trebuie luate în considerare în procesul de creație al unui joc: univers, game-play și jucător. Pe de-o parte este universul, lumea idealizată, definită din concepte (sau idei) și din reguli (sau relații între concepte). De partea cealaltă a baricadei stă jucătorul, iar interfața între el și univers este gameplay-ul. Fără a implica prea mult psi-

hologia, trebuie măcar amintite canalele pe care jucătorul le are la dispoziție pentru a primi informația. Evident, este vorba de senzorii vizuali, auditivi și tactili. Toate aceste categorii de senzori contribuie la imprimarea memoriei senzoriale (de exemplu, se poate să nu îmi amintesc ce anume spunea paladina sau solară din Majesty, dar e o senzație plăcută când îmi amintesc că mă "ungea" pe suflet); senzorii vizuali și auditivi deschid un canal pentru comunicarea ideilor, iar acesta este de altfel și cel mai important. Odată ideile trimise spre jucător, acesta va procesa informația, își va crea un model (mental) al universului (adică al conceptelor și al regulilor), urmând să trimită comenzi și urmărind dacă rezultatele acestor comenzi sunt corecte din punct de vedere al modelului mental făcut. Un joc se spune că are game-play bun dacă interacțiunea cu universul este făcută corect: cu informațiile trimise de joc, jucătorul poate, la un moment dat, să estimeze corect starea următoare a universului, realizând concordanța între modelul mental și universul aflat, generic spus, în calculator.

Mai devreme am pomenit cuvântul "feeling", subînțelegându-se, evident, că acest "feeling" este "plăcut". În termenii descriși mai sus, un joc are feeling dacă universul cu care jucătorul interacționează e constituit corect și consistent - pe scurt, e unul din paradisurile imaginare căutate (de către



jucător). Ca o notă laterală, genurile de jocuri (RTS, shooter, platform, etc.) sunt conținute în game-play. Deși jocurile oferă mai multă libertate pentru cel care joacă decât un film sau o carte, ele suferă penalizări drastice atunci când se pune problema de a genera anumite reacții în jucător, pe această temă existînd o celebră problemă pusă între game-designeri, cam ca marea teoremă a lui Fermat pentru matematicieni: "Poate un joc pe calculator să te facă să plîngi"?

Construirea unui univers cât de cât consistent și plăcut jucătorului devine o necesitate pentru cel care se numește game-designer. Din moment ce cu toții încă trăim într-o lume în care mărul pică de obicei în jos cu accelerația $g=9.81$, este important de știut că universul imaginar va conține și un subset de realitate. Restul procentelor, cele de imaginar, trebuie să urmeze un principiu clar: nu poți face un joc pe care să îl joace toți oamenii. Rezultatul va fi existența unei limite a simbolurilor care arată către paradisul virtual; dacă această limită este prea mare, există riscul de a introduce inconsistențe în univers din cauza numărului mare al legăturilor care se crează, lăsînd la o parte pericolul realizării unui kitsch. Un univers care conține prea puține simboluri va avea puține relații, rezultînd o lipsă de profunzime, și, probabil, o lipsă de originalitate.

Nu există un standard pentru a crea un univers; nu există nici un generator de universuri căruia să i se poată seta niște parametri, urmînd să "toarne" la imprimantă specificațiile lui. Aș aminti, totuși, existența unui schelet pe care se poate altoi un univers; scheletul este preluat dintr-o carte groasă și de obicei neagră și are următoarea structură: cândva, într-un timp îndepărtat, s-a întîmplat ceva, ceva suficient de mare și de mult și de important încât

a alterat desfășurarea ulterioară a evenimentelor. Jucătorul nu se poate implica în acest eveniment, dar acest eveniment îl va afecta pe el, virtual, tot cursul jocului; practic, acest eveniment stabilește regulile de evoluție și stilul universului. Un număr foarte mare de universuri virtuale merg pe această idee: Fallout (conflictul nuclear și crearea vault-urilor), BattleTech (plecarea lui Kerenski și înființarea clanurilor), Diablo (soulstone-urile), Crimson Skies (aici se vede cel mai bine tehnica -crahul care a rupt America).

Conflict

Atmosfera și regulile odată stabilite, este nevoie de un motor pentru a imprima dinamica universului. Conflictul este elementul esențial pentru ca universul să evolueze, evoluție văzută în sensul trecerii prin diferite stări (nu perfecționare). Evoluția este și o modalitate prin care se verifică în fața jucătorului regulile de funcționare ale universului, lucru care adaugă veridicitate creației imaginare. Evoluția mai

poartă numele și de scenariu.

Ar fi imposibil să alcătuiesti un ghid al conflictelor posibile sau plauzibile în câteva rânduri. Pe de altă parte, depinde de nivelul de detaliu la care se dorește să se ajungă, dacă se dorește o pânză de păianjen sau un simplu fir. În ambele cazuri însă, sursele de inspirație, ca și realitatea sunt chiar în fața noastră, zi de zi. Iar zi de zi, în fața noastră defilează oameni. Deci simplu: un conflict poate fi analizat reducînd părțile implicate la oameni, iar motivațiile respectivelor părți la motivațiile de conflict între oameni. Ca de obicei, simbolistica e de bază. Asta este calea analizei. Dar dacă oamenii vă dau bătăi de cap, vă puteți găsi refugiu în istorie. Acea istorie care se repetă pentru ca oamenii nu învață nimic din ea. Rețeta e și mai simplă: se ia un conflict din istoria de câteva mii de ani a planetei Pământ. Se curăță de elementele care nu încap în premisele universului nostru și astfel ne-am făcut cu un conflict. Alții și-au bătut capul, de ce să reinventăm roata? Asta este calea experienței.

Adesea se consideră că nu merită făcută o prezentare și o analiză a conflictului, ci doar preluarea lui din nișa memoriei populare unde stau clișeele. Unul din clișeele întîlnite în jocurile ce se desfășoară într-un univers SF este folosirea ca ciucă a bătăilor extraterestri mulți sau slinoși, iar ca făcăleț, administrator de corecții pe soldații spațiali în armuri lustruite. Fără a face o judecată de valoare asupra folosirii clișeelelor, se remarcă totuși că ele sunt mult mai ușor percepute de către jucători, de vreme ce sunt o cărare bătută înainte și înapoi. Banalizînd conflictul bine versus rău suntem puși în pielea unor oameni, ni se spune că "ei" sunt răi și vor să ne șteargă de pe fața planetei (universului), iar noi suntem cei buni pentru că "ei" nu arată ca noi, sunt verzi, miros rău și mănîncă bame. Fără a motiva în vreun fel conflictul, astfel de jocuri exploatează xenofobia jucătorilor și, de cele mai multe ori, rezultatul tinde spre dezatsuos. Sau spre ridicol.

O importanță deosebită trebuie acordată grandorii conflictului, pentru că nimănui nu-i face plăcere să joace chiar și un banal arcade dacă nu i se oferă posibilitatea de a răscoli cerurile și pămîntul, de a merge pîna în iad și a se întoarce, sau, pur și simplu, dacă nu i se oferă posibilitatea de a salva lumea. Asta pentru că lumea imaginată înfățișată este un suport pentru crearea unei legende sau, după gust, a unei povești nemuritoare în care personajul principal este jucătorul. Iar în povești, eroul principal e Făt-Frumos și cu toții știm ce puteri are și ce fapte face. După cum se vede, jocurile trebuie să ofere suportul pentru ca jucătorul să se manifeste ca erou, iar conflictul este un punct important în realizarea acestui deziderat.

-va urma-

UbiSoft Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 4 -

Andrei Fântână
Project manager

Producerea de jocuri Ce e cul si ce nu prea



Nobile Aventurier,

Îți scriu din nou... și mâna mi-e mai grea acum. Din noul turn văd Marele Zid și Piramida, Fiordurile, ba chiar și potaia din fața casei. Îmi împart minutul între o cană cu apă rece, un concert de pian și Bunul Dumnezeu. Mă uit în palmă, aștept... și-mi spun că am rămas același...

OK. Mă dezamăgesc multe jocuri. De aici pleacă totul - oare n-au vazut că "aici" e greșit, că nu trebuia așa? Acum ceva ani am dezvelit termenul de JMC (Joc Mic și Cul). Recitesc jocurile de acum - conceptul este simplu, jocul este complicat, iar ceața de pe ochi mi-e a dracului de grea.

Mi-am îndreptat priceperea și pielea să le dau de capăt - nu dorm noaptea, iar dis de dimineată, vin chiaun să dau noroc în bucătărie cu colegii de servicii. Se vorbește mult și nu aud nimic. Mă joc... și nu-mi place.

La dracu... ce se întâmplă cu atâtea joace muncite luni de zile? Apoi, încet imi dau seama... fir-ar să fie - jocurile astea mă iau drept prost!

PRODUCTII, CONSTRÂNGERI, COMPROMISURI SI VISURI

Da, știm, jocurile sunt doar un produs - există Dead-Line-uri, Termene, Bani, Cerințe, etc. Hai să eliminăm din start toate

lucrurile greșite ce sunt rezultatul lui "n-a mai fost timp și pentru asta" și să ne referim la ce e deja în joc dar e... prost gândit. Mai amintesc aici că fiecare participant la genericul jocului are restricțiile lui și-și poartă pe umeri compromisul.

Programatorul se zbate de obicei între memorie și procesor - pe noi, jucătorii, nu ne interesează decât FPS-ul, stabilitatea și "un pathfinding decent". Graficianul trebuie să se descurce cu o condiție de genul "cea mai subțire linie să aibă 4 pixeli grosime". Pe noi nu ne interesează chinul lui, nu ne interesează decât să arate bine. La Game Designer se strâng toate aceste condiții plus vreo alte câteva de genul "să-nțelegă și Grivei" iar pe noi ne interesează... să ne prindă, să fie bine, să merite.

Să-nțelegă și Grivei... da, sigur. La GameDesign pare cel mai greu - și evaziv cum este domeniul, rolul de "coordonator" se arată chiar idiot după atâtea indicații. Dar nu suntem o țară de GameDesigneri - suntem Programatori, Graficieni, Sunetiști și iubăreți de jocuri. Admit că suntem iubăreți de jocuri fără să vă mai întreb. Și acum vă spun o poveste:

Odată, demult, pe când lumea nu avea destulă minte să se joace, trăia un cofetar (hai că am nimerit-o). Cofetarul avea bucătăria plină de ucenice să-l ajute la treabă și la vorbă. Unele mai dolofane, altele frumoase foc, unele mai pricepute, altele mai leneșe, unele mai tinere altele... mai ștregare. Cofetarul

> Nume:

Andrei Fântână

> Firma: UbiSoft Entertainment

> Functie:

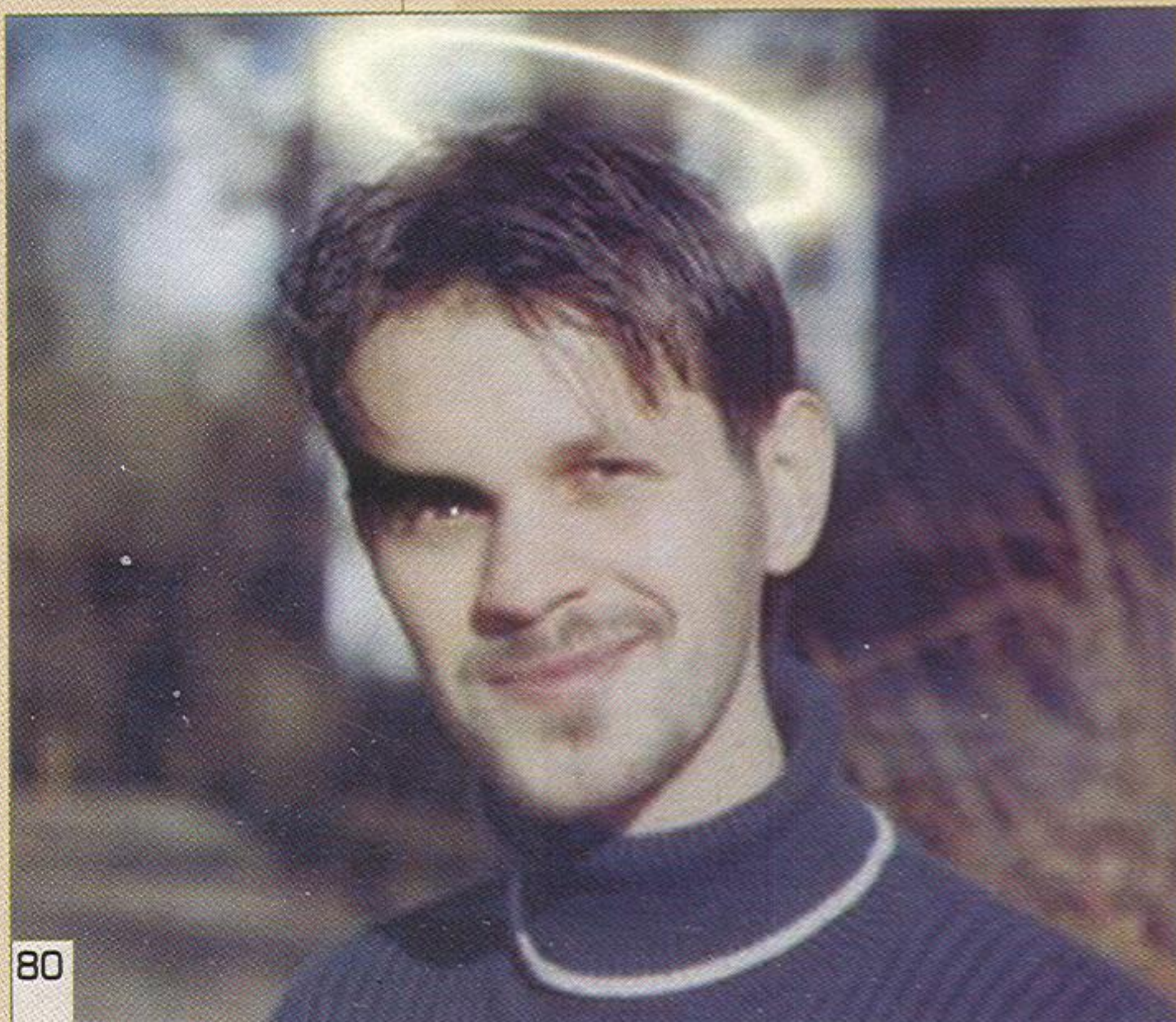
Game Designer/
Project Manager

> 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
> In prezent lucreaza la departamentul Ludigames de la UbiSoft



nu era om rău, dar visa la o bomboană de ciocolată cum nu prea gustase - pe deasupra bomboanele lui nu erau prea căutate în mahala. Și ce visa, vroia făcut îndată - fetele îi respectau fiecare indicație, dar cum gusta bomboana, cum pleca furios cu un smoc de păr din pletele primei fete pe care o întâlnea în drum spre ușă.

Sărmanele fete nu vroiau să-iasă din vorbă și se chinuiau mereu să-și respecte cu strictețe noile indicații visate: mai mult caramel, un dram de praf de coadă de crocodil, două fire de păr de broască, etc. Furios, cofetarul încercă să se uite în fiecare bomboană din mahala - le-a storcit pe toate, s-a uitat în ele pe toate părțile, le-a gustat și a încercat să facă la fel - de prisos. Dar într-o bună zi fetelor li se mai adăugă o copilă timidă, tăcută și Ciocooholică. Și nouă fiind, a fost pusă la treabă - prima bomboană făcută îndeplinea exact aceleași condiții cerute de cofetar cu o zi mai devreme (vedeți dumneavoastră, nu visa în fiecare noapte numai ciocolată - se întreba de ce nu visează de exemplu o ciocolungă - și chiar în acea zi se sculase cam târziu). Când gustă bătrânul cofetar, ciuli ochii ca un Bufnițoi, fâlfâi din genunchi, se cutremură seismic de vreo două ori jumate și se țintui ca nimerit cu nasul larg spre oală. Numai coada i se mai mișcă bucuroasă. Copilița se bucură peste poate și întrebată de rețetă nu putu să spună nimic nou - a făcut cam ce visase moșul, dar cu mare drag.

Văzând acestea, bătrânul programator îl chemă pe grafician și pe sunetist și hotărâră de comun acord ca la apus de soare, când o da cu ploaie să-mi desumfle roțile și să-mi rupă mâna cu care am scris. Le-am lăsat un bilețel:

"Morala: nu contează cât de apropiate și de stricte sunt punctele A și B - între ele se poate trage o linie dreaptă sau, dacă îți vine cu drag poți desena un miel - și Micul Prinț se va bucura de ce-ai făcut."

CIN' MĂ IA DREPT PROST?

Să revin la prima parte a istoriei - Domnu' Game Designer, eu înțeleg

că nu înțeleg, dar înțelegi ce nu înțeleg? Ah?

Exemplu: Se dă următorea "fază": Un adventure. Pe ecran avem o ușă. Se cere ca jucătorul să nu piardă mult timp, pentru că nu e mare lucru de făcut. Indiciul care trebuie dat este de genul - "Ușa e încuiată". Indiciul pe care îl găesc în joc e de genul: "Ușa nu se deschide. Este încuiată cu o cheie. Cheia nu este în broască. S-ar putea să găsești o cheie de genul undeva în camera balaurului mort. Dacă o găsești să vii cu ea înapoi - o să se deschidă ușa. Cu cheia se poate deschide ușa. Dacă ai o cheie, poți să treci mai departe, după ce deschizi ușa cu cheia. Trebuie să găsești o cheie". Bun, să zicem că am exagerat, dar de teamă că eu, jucător, nu înțeleg și trebuie "să mă prind" mi se dă toată informația astfel încât eu nu am nimic de făcut decât să dau click la next - uneori next = moarte (dar ce mă costă să încarc o salvare). În rest... impecabil - grafică frumoasă, FPS curat, sunet cristalin, etc. Ce-i lipsește? Este corect din toate punctele de vedere, dar efectul este... fad. Eu dau click și atât, cu toate că văd o grafică frumoasă, am un FPS bun și înțeleg tot.

CONCEPTUL "DAR DACĂ..."

Buun, vine acum rândul altei povestiri (oof, steaua mea). Cum se rezolvă situații de genul? Cum se generează în jucător "click-uri cu valoare"? Adică, acele click-uri pe care jucătorul le dă cu inima încărcată (cu ce găsește pe la piață: bucurie, dragoste, recunoștință, mândrie, mulțumire, ușurare, tristete, furie, dezamăgire, gelozie, regret și rușine - remember EPAM?). Nu am loc aici pentru o întreagă poveste și dezbateri (cum ar trebui pentru fiecare din cazuri), așa că o să vă dau numai manivela (un model de punct general de pornire). Cui și cum dați la dinți cu ea e... treaba voastră. Eu nu rânesc nici un animal prin scrierea acestui articol (sper).

Așadar, am să vă rog să deschideți ușa - aveți o ușă la casă măcar. Nimic special. Este un lucru obișnuit pe care-l faceți zilnic și-l faceți fără "greturi". Este un

click fără valoare. Dar dacă vă aștept pe partea cealaltă cu un topor? Nu mă credeți în stare? E așa de greu de crezut? Mi-a zis cineva: "Eu mă uit pe vizor." Bună idee, zic. Am auzit apoi de la altcineva că sunt unii hoți care abia așteaptă să te uiți pe vizor, pentru că au o chestie ascuțită, potrivită pe care să ți-o înfigă în ochi. Asta se întâmpla de mult (într-un nivel de pe la început, când eram copil). Mă mai uit pe vizor și azi - știu că nu e nimeni care să mă aștepte cu "chestia ascuțită la ochi", dar apare un soi de... "dar dacă e?". Și fără să vreau trag cu ochiul de la distanță.

Formula "Dar dacă" e cel mai umil întrerupător de sugestie, iar sugestia este întrerupătorul către oricare din emoțiile înșirate în cârca "click-ului cu valoare". Sună îmbârligat, dar e simplu. Nu contează ce monstru, ce "orice" afișezi într-un joc, sau cât de clar este pentru jucător ce are de făcut, atâta timp cât îi lași imaginația să funcționeze în voie, ba chiar e necesar, pentru cei cu imaginația ne-exersată să le dai "rampe de lansare", să le sugerezi o direcție. Pentru că e mai simplu să-l faci pe jucător să cadă în propria-i imaginație decât în reprezentarea crustată de tine (GameCreator) pe ecran.

MEMORIU

Cu alte cuvinte, deși sunt impiedicate de producție, deși sunt frustrări și condiționări se poate găsi o cale ca orice material intrat în joc să fie folosit "cu valoare" (îndiferent că e o regulă, un sunet, o imagine sau o linie de cod). Tratează-ți jucătorul ca pe un invitat de seamă, ca pe o femeie pe care vrei s-o cucerești - dă-i sentimentul că e și deșteaptă - nu cred să nu se vândă un joc pentru că e prea elitist.

O să-mi spuneți că toate aceste treburi "de producție" nu vă vizează, că faceți jocuri pentru jucători pasionați, că le faceți numai de plăcere, că... nu sunt și nu o să fie treaba voastră.

Dar dacă...?

Închei în grabă aici. Hățișul aventurii este mare și alambicat, dar știu că arde în tine curajul și spiritul de învingător. Peste o oră vraja Marelui Mag o să mă ajungă... iar. Sper să-ți mai scriu...
Afantana

Cu un ochi văd în întuneric, cu altul numai în lumină...



ARCANUM:

OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA

Tip joc: RPG • Redactor: Adrian Dorobăț

Forss Fyidback, magician emerit în slujba majestății sale Regina, părăsi cârciuma "Cerbul afumat" ușor cherchelit și fluierând o melodie zglobie ale cărei versuri, dacă-și aducea bine aminte, erau despre iubirea dintre un elf și o fată de pădurar. Mai mult simți decât văzu cum două umbre se desprind de zidul casei de vizavi și pornesc pe urmele sale. "Hoți!", își spuse, un puseu de adrenalină alungînd euforia post-bahică. "Au impresia că au dat de un bețivan pe care îl jefuiești ușor de punga cu bani, dar și-au găsit nașul în seara asta". Zâmbi și își continuă drumul pe străduța întunecoasă. Din urme sa răsună un fluierat și încă doi indivizi ieșiră dintr-un gang la doi pași în fața lui.

-Stai puțințel, amice! rânji unul dintre ei, scund, zdrențaros și cu o barbă încălțită. Am vrea să ne îndatorezi cu niște arginți dacă nu ți-e cu supărare.

Un cuțit apărură ca prin minune în mâna amicului său, sugerînd că alternativele se puteau dovedi relativ neplăcute. După zgomotul pașilor, cei din spate păreau să se apropie în fugă. Forss ridică mâna, parcă pentru a încerca să scoată punga cu bani din buzunarul interior al jiletcii, apoi o întinse brusc cu degetele rășchirate. O minge de foc îi tășni din palmă și îl transformă pe individul cu cuțitul într-un rug viu. În timp ce acesta se prăbușea în genunchi urlînd, Forss se întoarse cu o mișcare fluidă și îi aruncă înapoi cu un val de forță pe cei doi care îl pândeau din spate.

- Ei, și acum..., zise revenind la primul tâlhar.

Răsună o detunătură și Forss simți o lovitură ca de ciocan în piept. Se clătină. În mâna zdrențarosului strălucea un soi de baghetă metalică din care ieșea un firicel de fum. Simți gust

sărat de sânge pe buze. "Ce naiba...?", își zise, și bezna se năpusti să îl înghită.

După ce au revoluționat lumea RPG-urilor cu "Fallout", o capodoperă ce ieșea în evidență prin universul post-apocaliptic original într-o mare de cvasi-eșecuri bazate pe regulile AD&D, iată că Tim Cain și echipa lui s-au mutat sub stindardul Troika Games, unde pregătesc o nouă surpriză: Arcanum.

Acesta este tot un RPG, plasat într-o lume aflată în pragul schimbării, în care există două curente în conflict mai mult sau mai puțin direct: cel al magiei, în decădere și cel al tehnologiei, care câștigă încet-încet teren. Locuitorii de pe Arcanum se împart deja în tabere: de exemplu, elfii, iubitori ai naturii, au ales magia ca mod de viață,





de la un mic sabotaj pentru alchimistul local până la un mic ajutor dat șerifului pentru a apăra banca de tâlhari. Interesant este că posibilitatea de a alege între bine și rău este mult mai bine implementată decât Black&White, de exemplu.

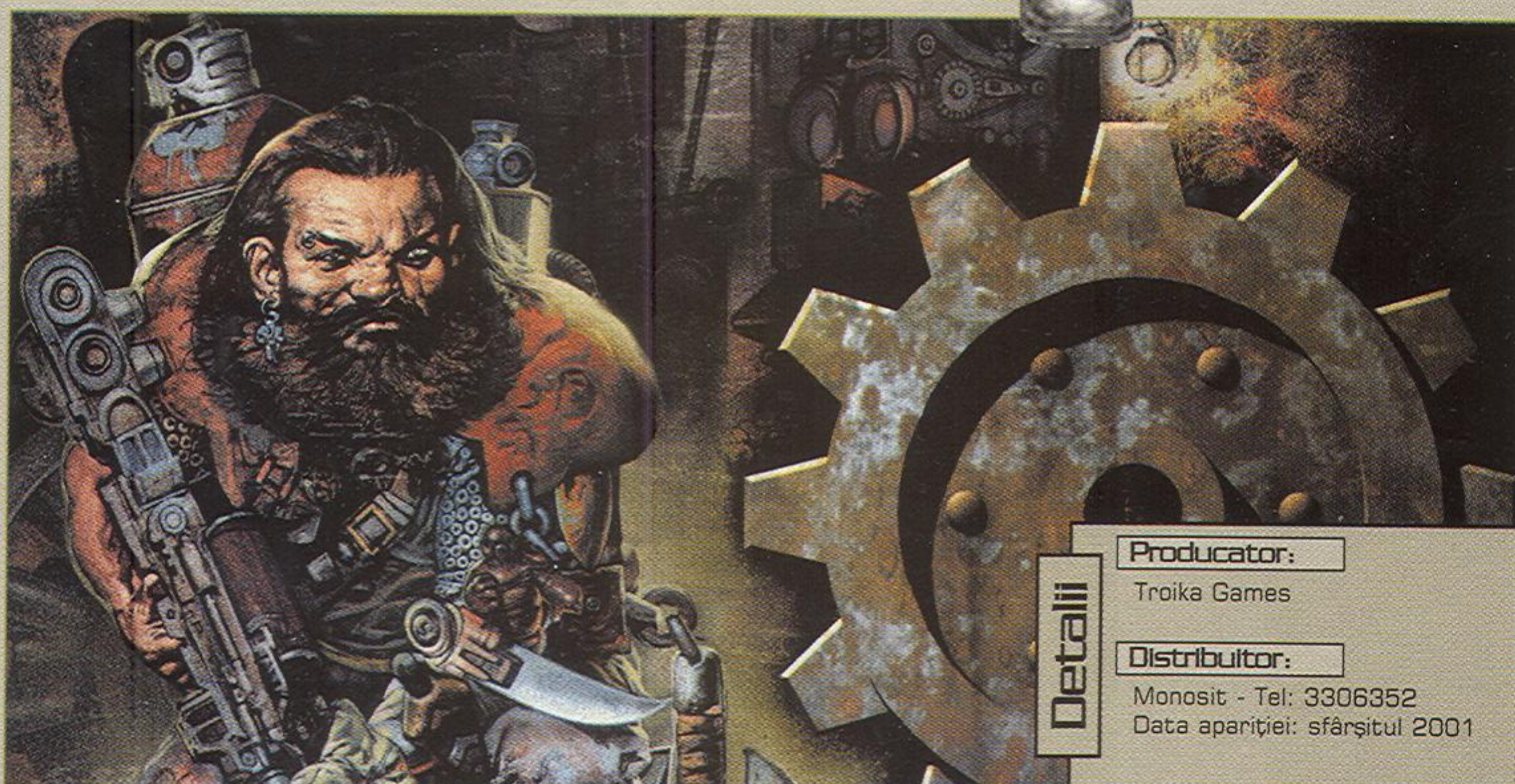
Definirea personajului se face mai în detaliu ca în Fallout, existând numeroase modalități de individualizare. Sunt disponibile opt rase: elves, gnomes, halflings, dwarves, half-elves, half-orc, half-ogre și cu voia dumneavoastră, ultimii pe listă, oamenii. Pe lângă caracteristicile specifice rasei, mai aveți skill-uri (de la backstab până la healing), 12 colegii de magie și 12 de tehnologie, fiecare cu câte 5 vrăji/artefacte mecanice ce pot fi realizate. Apoi, puteți alege câte un background pentru fiecare caracter: de exemplu "Nietzche poster child" este o caracteristică ce se supune aforismului "Ce nu mă ucide mă face mai puternic": mai multe șanse de a primi un critical hit, dar mai multă experiență dacă supraviețuieți bătăliei. În decursul jocului, dezvoltarea caracterului se poate face până la nivelul 50, însă punctele primite nu pot fi investite decât în atributele de bază. Pentru a vă crește abili-

tatea cu anumite skilluri va trebui să vă găsiți un profesor care să vă antreneze în skillul respectiv, ca în Might&Magic, dar tot trebuie să fiți măcar un pic experimentat în domeniul respectiv, pentru că puțini sunt cei care antrenează novici. Pentru cei mai leneși există și caractere prestabilite, dar nu vi le recomand... Pe parcurs vi se vor alătura diverse NPC-uri, cum este călugărul Virgil, fiecare cu atributele lui. Puteți să faceți schimb de obiecte cu ei și să le cereți sfaturi, însă nu vă bazați că vă vor sări în ajutor de fiecare dată. Fiecare are motivația lui și unele cauze s-ar putea să nu îi fie pe plac. Lupta se poate desfășura pe ture sau în timp real, cea pe ture aducând destul de mult cu sistemul din Fallout Tactics.

Singurul lucru care m-a dezamăgit la versiunea de preview a fost grafica: introul este inestetic, nedelimitarea sprite-urilor de mediul înconjurător prea detaliat face ca jocul să aibă uneori un aspect obositor de pastă multicoloră, în care se mai întâmplă din când în când ceva. Și pathfindingul nu este tocmai excelent, dar măcar nu te enervează. Dacă vor reuși să elimine bug-urile și să pună la punct grafica, jocul va fi excelent și merită așteptat cu nerăbdare.



pe când dwarfii, mai tipicari și muncitori din fire, preferă tehnologia. Oamenii nu au predispoziții spre nici una în mod deosebit: preferințele diferă de la individ la individ. Închipuiți-vă o lume în care motoarele cu aburi coexistă cu științele oculte, în care un orc poate să vă incendieze sau să vă împuste, un soi de Fantasia combinată cu Marea Britanie în timpul Revoluției Industriale. Pe acest fundal ieșit din comun se desfășoară o intrigă cel puțin la fel de originală. În timpul unui film introductiv de calitate îndoielnică dirijabilul IFS Zephyr este doborât de niște biplane pilotate de orci și dintre toți pasagerii tu ești singurul supraviețuitor. Un gnom îți lasă cu limbă de moarte un inel și, colac peste pupăză, Virgil, un călugăr aflat din întâmplare în preajma locului accidentului te anunță că recunoaște în tine un erou legendar, a cărui venire a fost profetită de mult, tare demult. O ironie subtilă a game-designerului se ascunde în discursul lui Virgil care satirizează indirect toate poveștile cu eroi legendari și profetii din jocurile de gen, încurcând eroul pozitiv cu cel negativ și transformând fiorul mistic în parodie. Călătoria prin Arcanum va fi lungă și dificilă și noi questuri se vor ivi la tot pasul, unele importante doar pentru personaj, altele influențând întreg cursul jocului. De la povestea inelului până la cea a minei părăsite, și



Detalii

Producator:

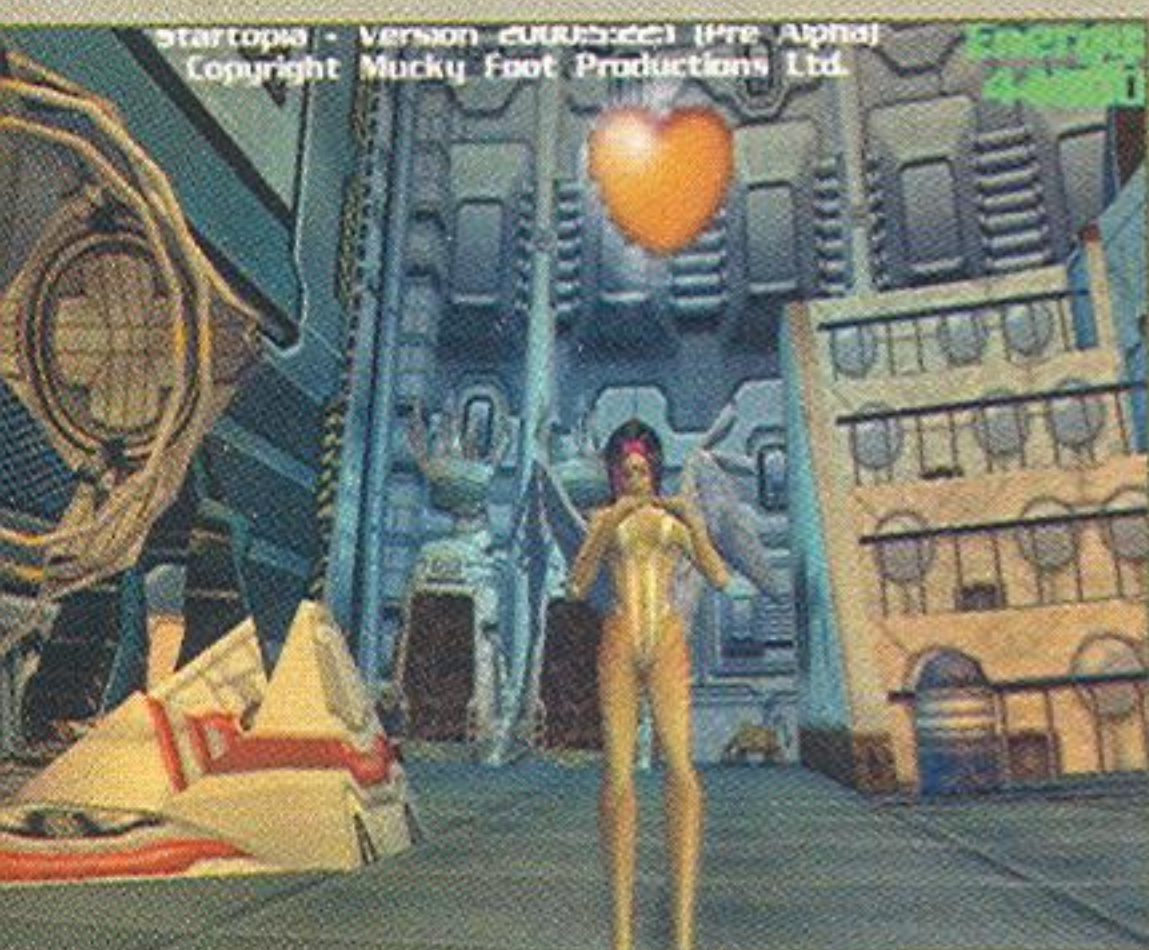
Troika Games

Distributor:

Monosit - Tel: 3306352
Data apariției: sfârșitul 2001

STARTOPIA

Tip joc: Sim management • Redactor: Cristian Soare



A tunci când am fost pus în situația de a îmi găsi o slujbă, de a deveni om al muncii în Era Spațială, în mod cert poziția de om de afaceri ce trebuie să pună pe picioare o stație spațială nu era pe listă. În același timp, secretarele de pe la firmele ce angajau eroi pentru salvarea de planete, rase și chiar a universului așa cum îl știm noi, mă întrebau invariabil



dacă sunt musculos, dacă am tricou mulat, fund bombat și zâmbet atrăgător. Câteva chiar m-au interpellat în legătură cu mustața, am sau nu? N-aveam, fi-r-ar ea de mustață să fie, iar mușchii erau plecați la o cură de rehidratare, că se floșcăiseră. Și uite așa, am ajuns eu să stau în fața ghișeului de la Mucky Foot, biroul local de plasare a forței de



muncă, cu hârtia de repartizare în mână și dosarul cu descrierea postului în cealaltă, pe cale să devin manager de extraterestri.

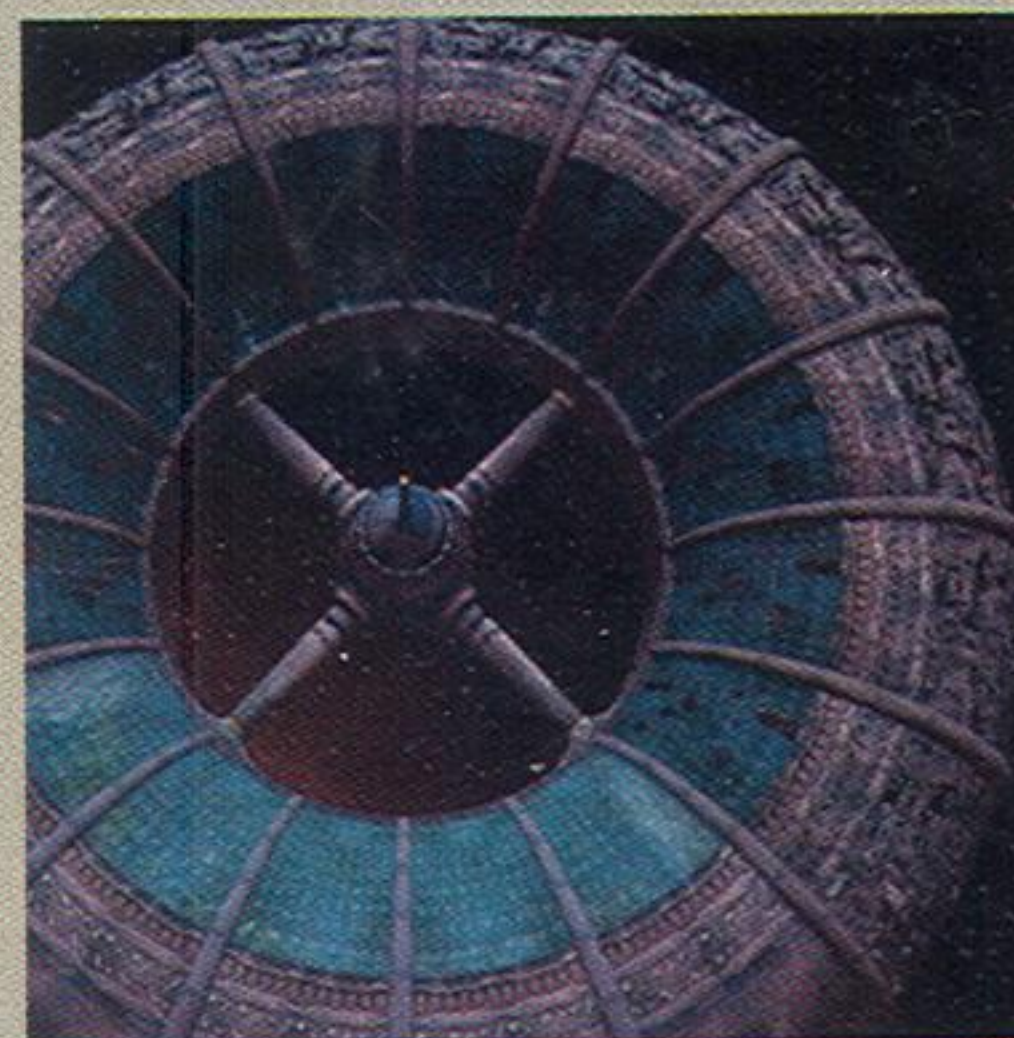
Trebuie să mă așez, mi-am spus. Pus în scaun, arunc ochii pe repartizare. O vedere turistică cu stația în cauză se lăfăia pe jumătate de pagină, iar mai jos coordonatele, scrise grijiului cu caractere de paisprezece, ca să nu fie vreun dubiu. Na belea, taman în capătul celalalt al galaxiei. Edificat mă uit în dosarul cu descrierea postului.

Se pare că voi fi managerul unui sector din stație, pe care va trebui să îl dezvolt, să îl fac cât mai atrăgător, apoi să mă extind, ca până la urmă, toată stația să fie condusă de mine. Bineînțeles, totul la concurență cu alți trei indivizi ajunși aici prin alte firme. Logistic vorbind, o să am la dispoziție trei punți: Lower Deck, Central Deck și Bio-Deck, fiecare cu o funcție specifică. Pe Lower Deck, de pildă, îmi voi pune toate facilitățile industriale și tehnologice, acesta devenind locul de muncă a unei bune bucăți din populația de sub aripa mea protectoare. Central-ul va fi cel mai important, căci aici își petrec cea mai mare parte a timpului drăguții de extraterestrii. Apartamente, magazine, baruri și alte locații de și pentru amuzament, toate laolaltă și fiecare punându-și amprenta specifică asupra zonei. Prea multe baruri și se înmul-



tesc bețivii, prea multe discoteci și apar manelele, și așa mai departe pe baza aceluiași algoritm. Dar mie totuși Bio-Deck-ul mi se pare cel mai interesant, căci aici voi putea controla temperatura, umiditatea și alte câteva variabile meteorologice, prin combinarea variată a acestora putînd să creez zăpada, ploaie sau deșert. Ce drăguț! Și când te gîndești că eu vroiam nu numai să îmi risc viața, dar să risc și viața mușchilor mei, prin cine știe ce coclauri, salvînd universul. Va trebui să fiu atent totuși ce fac cu condițiile astea meteo, căci tot aici va trebui să produc mâncare, căci iese mai bună și mai hrănitoare decât aia sintetizată. Mai mult chiar, în anumite zone din Bio-Deck va trebui să refac habitatul natural al unora dintre cei de care trebuie să am grijă, deci multă atenție, băi eroule manager. Fără mustață, să nu uit.

Că tot veni vorba, mai dau câteva file din dosar, să aflu pe cine o să cresc. Nouă rase! Plus alte câteva minore. Dumnezeu, ce babilonie o să fie acolo! Hmm, începe să îmi sune bine. Garçon, unde-i Portul Spațial cel mai apropiat?



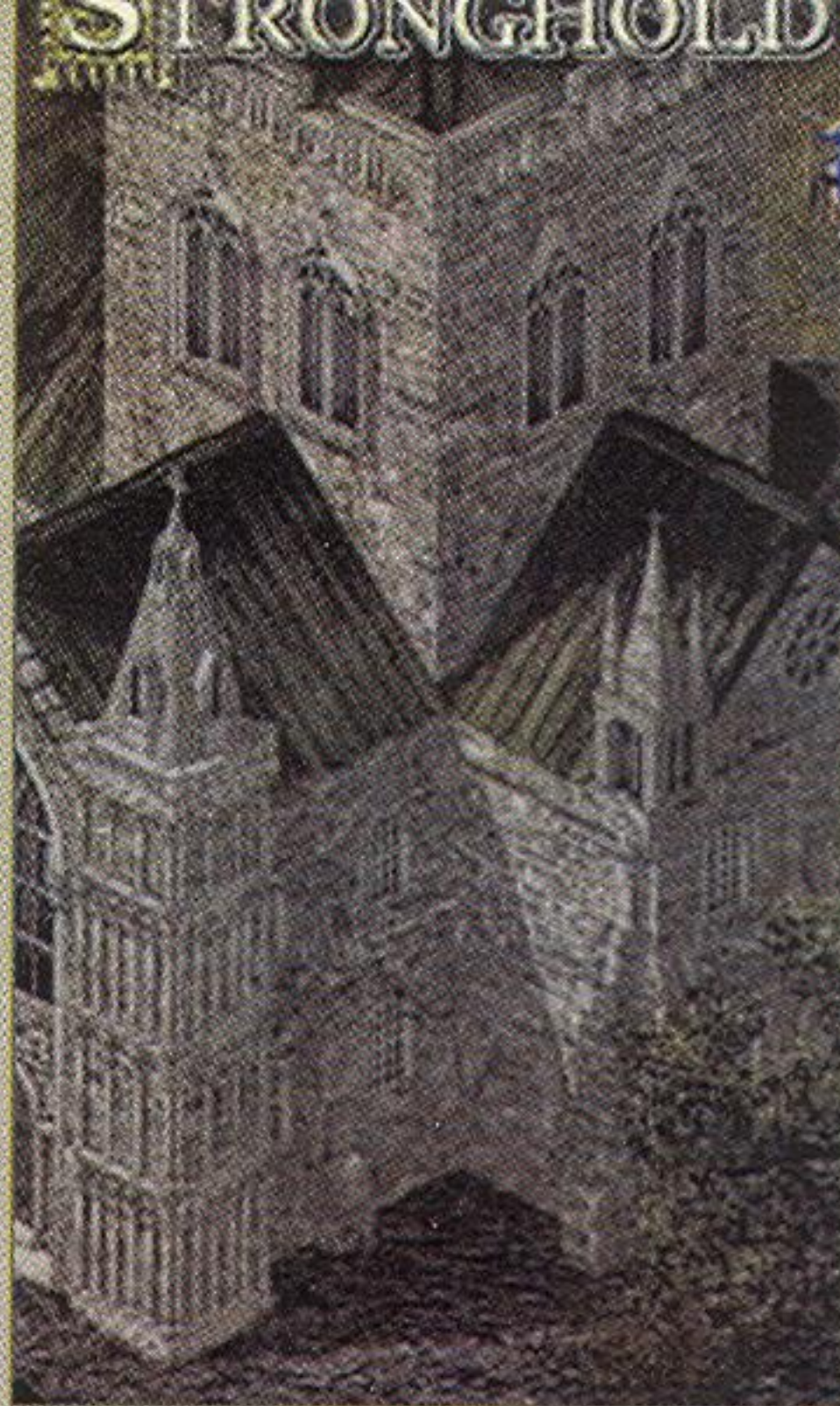
Producator:

Mucky Foot

Distribuitor:

Monosit - Tel: 3306352
Data apariției: iulie 2001

Detalii



STRONGHOLD

Tip joc: Strategy/Management • Redactor: George Pop

GodGames va lansa în această toamnă Stronghold, un joc creat de FireFly Studios. Ingredientele sunt simple: Europa Medievală, un castel, și misiunea de a-l apăra; jucătorului îi sunt puse la încercare capacitățile de luptă RTS, precum și cele de strateg/manager. Practic, avem jocul împărțit în trei părți: partea de management în interiorul castelului (unde deciziile pe care le luăm afectează în mod direct populația și modul în care reacționează aceasta), partea de construcție și întreținere a castelului (unde se adaugă fortificații și turnuri noi pentru a îmbunătăți apărarea) și partea de luptă propriu-zisă, în care trebuie să rezistăm în fața inamicului asediator, superior numeric. Stronghold suportă până la opt jucători în LAN sau pe Internet în lupta pentru supremație, sau cooperativ în același castel. Singleplayer-ul vine în peste 20 de misiuni, în care apărarea și dezvoltarea castelului primează. Prin construirea unor clădiri diverse (ex. case), jucătorul trebuie să pună bazele unei comunități care să deservească în mod direct castelul. Peste 30 de tipuri de ziduri, turnuri și diverse echipamente anti-asalt compun arsenalul ce ne este pus la dispoziție, acestea variind în proprietăți, cost și durabili-



tate. Pe măsură ce jocul evoluează, inamicii vor fi mai mulți și mai puternici, vor utiliza diverse echipamente pentru a străpunge/escalada zidurile. Atenție, în jurul castelului funcționează un ecosistem, defrișarea excesivă sau epuizarea vânatului nu e recomandată până ce nu v-ați pus la punct agricultura. Modul în care vă veți construi castelul va afecta în mod direct rezultatul unui asediu. Pentru o mai bună apărare ne sunt puse la dispoziție diverse îmbunătățiri, cum ar fi: șanț împrejmuitor cu apă, porți secrete, poduri mobile. Nu vă faceți probleme cu micro-managementul întrucât aproximativ toate aspectele legate de management sunt ajustabile în mod global, nefiind necesar să ne implicăm până în cele mai mici detalii. Un amănunt care "taie" puțin din realismul jocului ar fi lipsa timpului de construcție, însă după parerea mea asta nu face decât să reducă aspectul de sim-management (lucru bun, în fond). La începutul fiecărei misiuni, construcția castelului începe de la zero, dând o notă temperată acțiunii de-a lungul jocului. E posibil să existe și misiuni în care veți relua construcția de unde ați lăsat-o în misiunea precedentă, însă acestea vor fi niște excepții minore. Pentru cei care se plictisesc repede de devastarea repetată a castelului, există opțiunea de joc "sandbox", unde vă puteți construi castelul fără teama de a fi invadat din cinci în cinci minute. În screen-shot-uri pare grozav, aștept cu nerăbdare să iasă.



Detalii

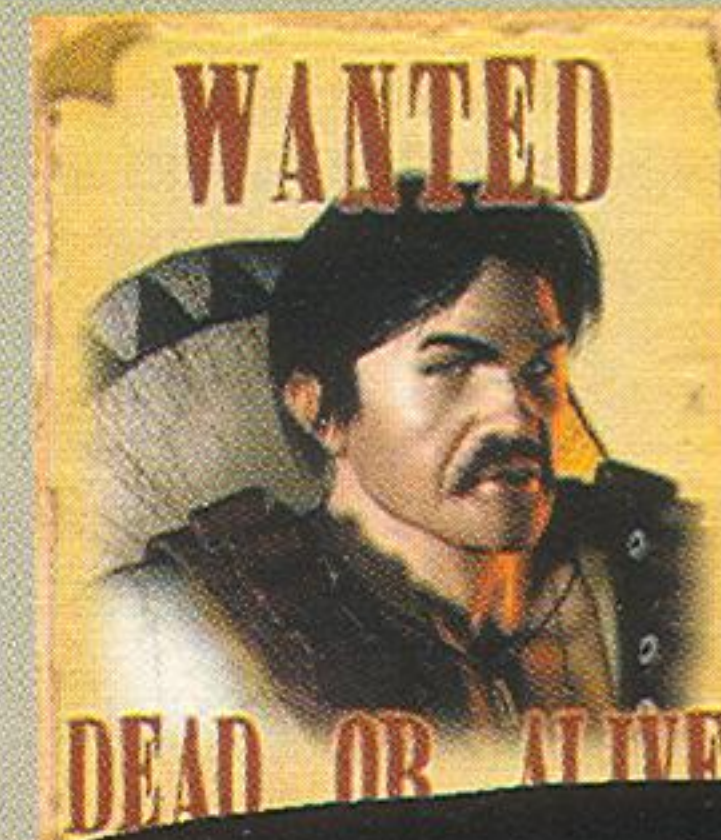
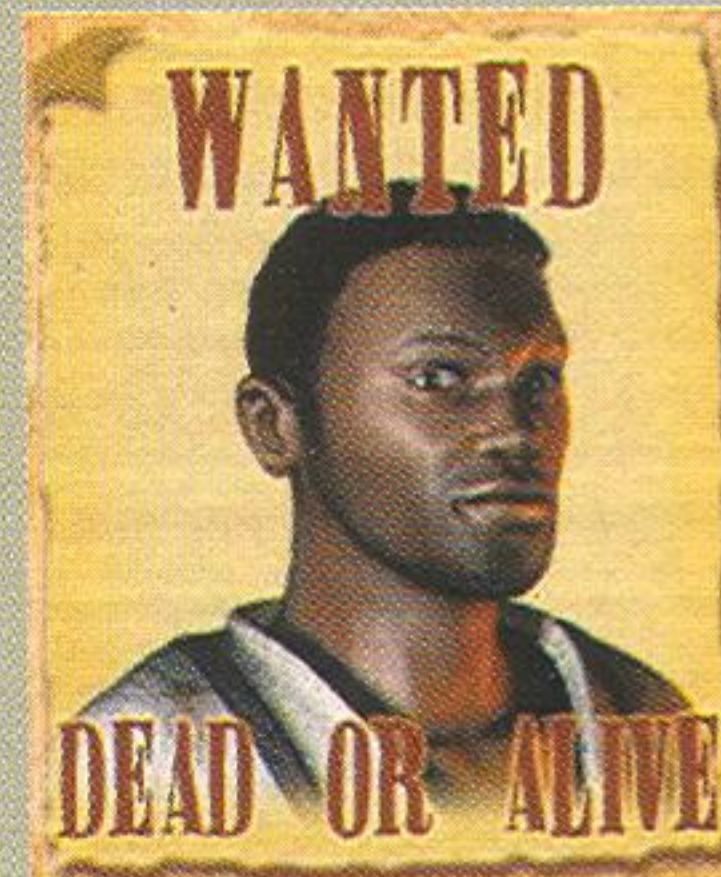
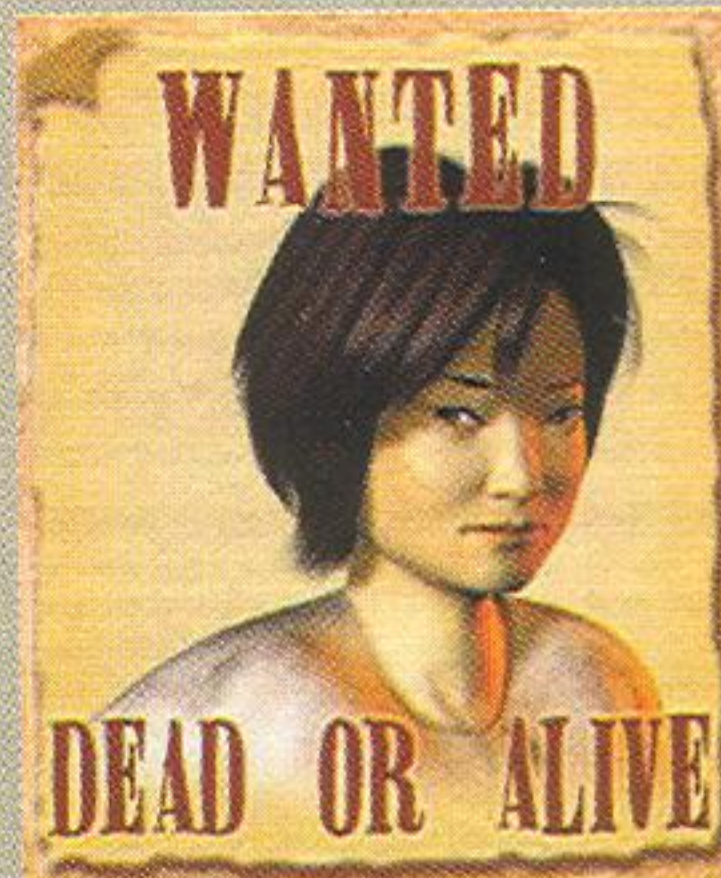
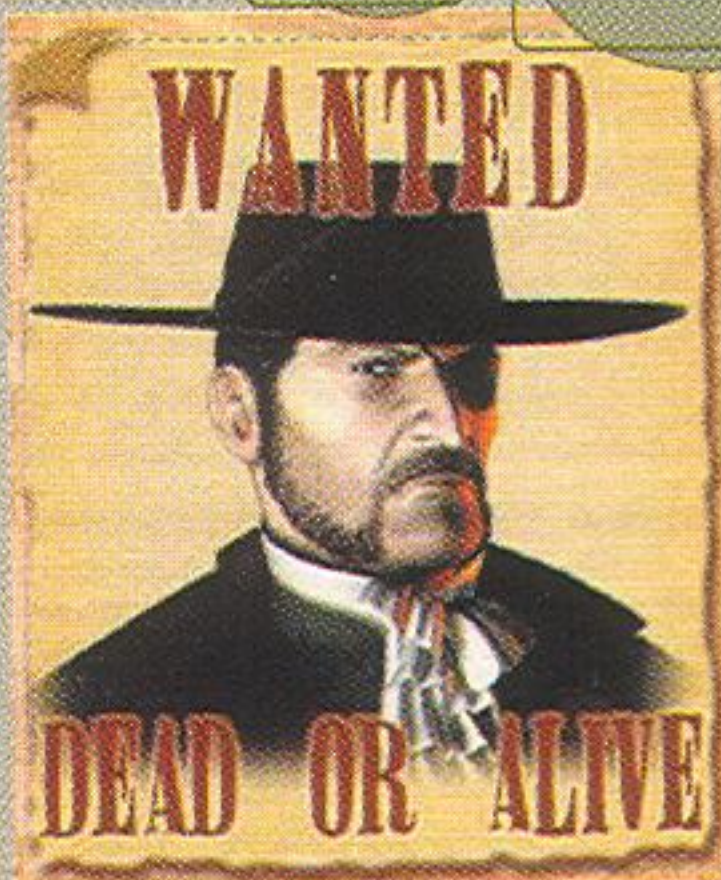
Producator:

FireFly Studios

Distribuitor:

Best Computers
Tel: 314.76.98

Data apariției: octombrie 2001



DESPERADOS

Tip joc: Team based strategy • Redactor: George Pop

Mulți dintre noi, copii fiind, ne-am jucat de-a "indienii și cowboy-i". Inspirați de filmele western, de acest tipar bine definit în filmografie a cowboyul-ui dur și iute de mână pierdeam ore în șir imaginând diverse lupte, jafuri de tren sau dueluri pe viață și pe moarte. Deși industria filmului a speculat fenomenul extrem de bine de-a lungul timpului (ex. John Wayne, Billy the Kid, filmele lui Clint Eastwood), în cea a jocurilor lucrurile stau altfel. Nu pot să amintesc decât de 3D-shooterul "Outlaws" al celor de la LucasArts care se înscrie cu succes în acest clișeu al singuraticului dârz ce "face legea" cu Colt-ul său. Producătorii de jocuri nu au explorat acest univers suficient de mult, dar iată, cei de la Spellbound scot un joc captivant pe care l-am așteptat cu mare interes după ce am jucat demo-ul.

Desperados se folosește de engine-ul din Commandos, punându-ne sub control șase personaje unice, fiecare dintre ele cu o personalitate bine



un vânator de recompense angajat de Twinings&Co Railroad să curețe zona de bandiții care jefuiau trenurile acesteia. Pentru această misiune, el are nevoie de ajutor și începe prin a-și căuta vechii prieteni: Samuel Williams, Doc și periculoasa Kate O'Hara. Mai târziu, când lucrurile încep să se precipite, îi se alătură Mia Yung și Sanchez. Din informațiile furnizate de Sanchez, Cooper află despre un străin misterios pe nume El Diablo care încearcă să unească toate bandele din New Mexico pentru a forma o armată de nelegiuți și care ar fi în spatele jafurilor de tren. De fiecare dată ce un personaj se alătură lui Cooper, joci o misiune care te familiarizează cu aptitudinile acestuia. John Cooper e un cowboy tipic, foarte bun la trasul cu Colt-ul, aruncarea cuțitului și își poate folosi ceasul de buzunar muzical pentru a-și ademini dușmanii. De asemenea, e și foarte puternic, fapt ce îi permite să care trupurile inamicilor răpuși sau inconștienți. Doc ocupă postul de doctor, dar are și niște item-uri folositoare: pistolul cu țeavă lungă, folosit pe post de pușcă cu lunetă, sticlutele cu gaz adormitor și pelerina sa, pe care o poate folosi drept sperietoare de ciori pentru a-și momi adversarii.

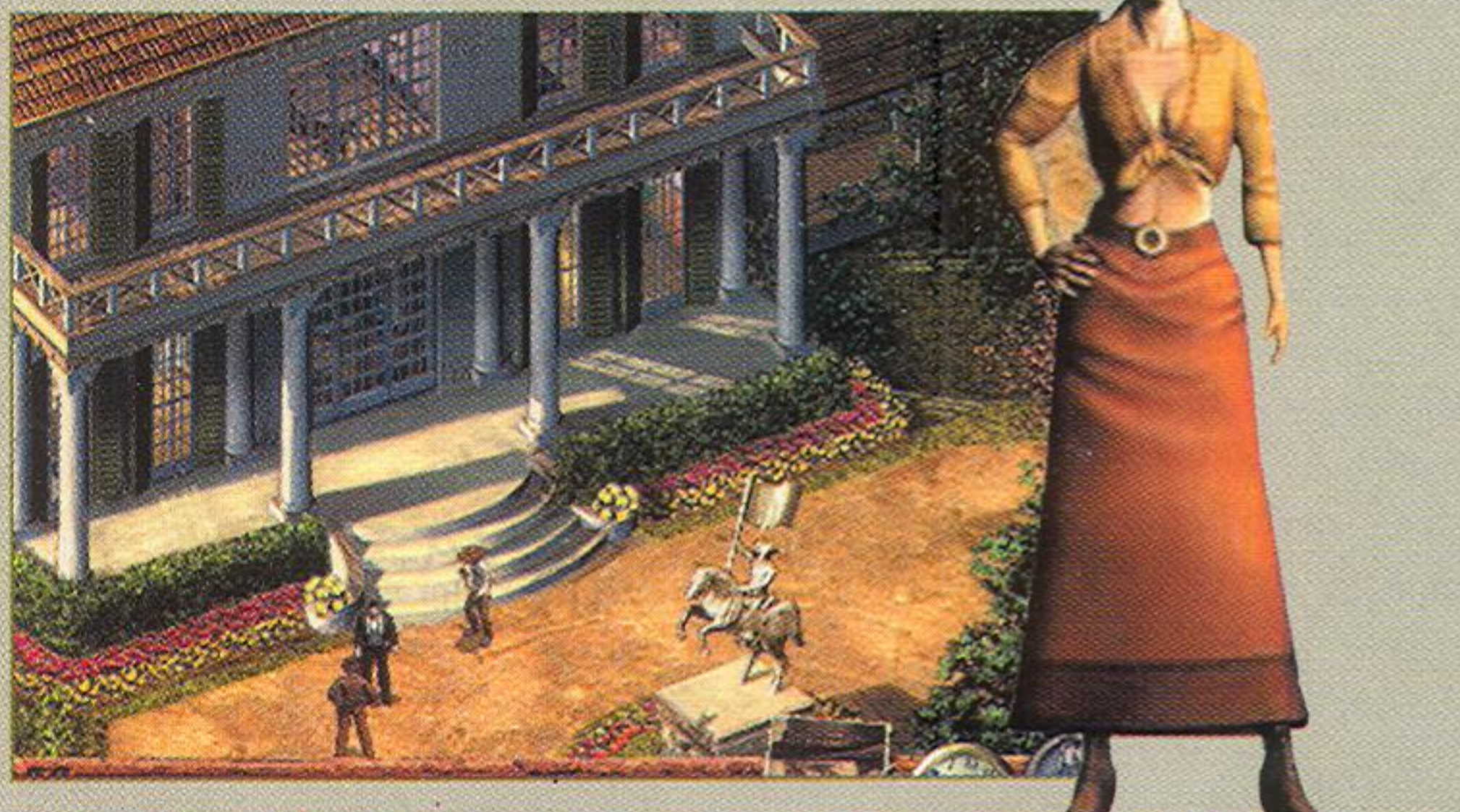
Sam e expertul în explozibile, cel mai rapid personaj din echipă, și poate lega adversarii inconștienți pentru a se asigura ca nu dau alarma după trezire. Are un shotgun cu rază destul de mare și un șarpe pe care îl ține în

sac și pe care îl poate folosi pentru a speria caii adversi. Kate O'Hara are o manieră elegantă și sigură de a-și neutraliza inamicul; mai dezvăște un șold, mai o otheadă și acesta vine spre ea vrăjtit de frumusețea ei; urmează un genunchi în zonele sensibile și dusmanul rămâne inconștient. Totuși, sunt personaje care nu se lasă impresionate de Kate, acestea rămânând impasibile la farmecele ei. În inventarul acesteia mai găsim o oglindă cu care îi putem orbi temporar pe inamici, niște cărți de joc care, lăsate la vedere în mod strategic, pot determina un personaj curios să își părăsească postul de pază și un pistol fin, cu trei gloanțe în încărcător. Mia Yung, cea cu care ne vom întâlni mai târziu în joc, e o adolescentă firavă pe care evident nu ne putem baza în luptă. Specialitățile ei sunt atragerea oponentilor în capcane făcând uz de maimuțica ei, pocnitori sau fluier. În fine, ultimul personaj este un mexican solid și fioros, "Grizzly" Sanchez. El poate, datorită constituției lui fizice să care doi inamici inconștienți, să dea buzna într-o casă plină cu oponenti și să facă "curățenie" sau să îi păcălească cu "siesta trick" (se prefacă că doarme). Sincer, pus în fața acestor abilități, nu știam cu ce să încep. Au existat nivele în care Kate a făcut legea uzând de farmecele ei feminine, precum și nivele în care cuțitul, pumnul și ceasul lui John sunt de neprețuit.

NPC-urile sunt de multe tipuri, AI-ul fiind diferit de la unul

definită și cu abilități diferite, de tine depinzând să le

folosești aptitudinile în așa fel încât să termini cele 25 de misiuni ale jocului. John Cooper este



Cheats	Se apasă simultan Lshift+F11
Timeless	se oprește cronometrarea
Medic	sfaturi ajutătoare
Schneider	cheat de crăpat OS-ul (mi s-a blocat windozele)
Clint	Termină misiunea curentă
Jackal	muniție (folositoare în cazul gatlingul-ui)
Hollow man	Personaj invizibil (nu faceți exces va rog)
Show me all	Îți arată toate itemuri-le de pe hartă
Zeus	ajutor din partea zeilor (un fulger rătăcit asupra unui inamic)

la altul. Spre exemplu, sunt NPC-uri care fug mâncând pământul când detectează o mișcare în tufiș, iar altele vin țintă în capcana ta. Dacă stai atent și urmărești pentru o clipă dialogurile pe care NPC-urile le poartă, vei fi uimit de multitudinea informațiilor pe care le poți obține. Urmărind conul lor de vedere, poți să îți dai seama atât de intențiile lor, cât și de câmpul lor vizual.

Spaniola mixată a acestora e mai mult decât haioasă provocându-mi adevărate hohote de râs: "Hey hombre, you dead or what?". La capitolul sunete nu am ce să reproșez, atât muzica de ambient cât și sunetele propriu-zise sunt excelente, întregind atmosfera. Pe lângă ferme cotodăcește câte o gaină, mai nechează un cal, ba și uieră un vânticel. Grafica este excelentă, cu detalii numeroase și cu peisaje foarte bine redade. Personajele interacționează bine cu mediul (poți să te ascunzi într-un lan de grâu, sunetul pașilor diferă de la o suprafață la alta), însă nu pot să spun același lucru și despre cii prezenți în joc: la nivelul unsprezece, trebuie să arunci în aer o adunătură de bolovani ce îți blochează drumul; poți lăsa cii lângă locul detonării, nu vor păți absolut nimic). Controlul personajelor e destul de dificil, trecerea de la unul la altul făcându-se greoi (deh, n-am jucat Commandos sufici-

cient), însă te obișnuiești treptat, dat fiind că jocul propriu-zis începe abia după ce ai "adunat" toți membrii grupului. Diferențele între zi și noapte sunt foarte bine reliefate; ziua ești mult mai ușor observat, însă noaptea, deși NPC-urile nu văd la prea mare distanță au un auz mult mai ascuțit și sunt mai prudente ca de obicei. În luptă intervin multe aspecte de care trebuie să ții seama: o armă folosită în exces se supraîncalzește, trebuie să fii la o distanță propice pentru a trage cu arma și, nu în ultimul rând, trebuie să ții seama de gloanțele rămase. Poți să mapezi aproape toate acțiunile pe taste, dar cel mai important fiind e, zic eu, cel de quicksave :). Am petrecut cam 10% din timp în meniurile de load/save, deoarece față de Commandos, Desperados e un joc extrem de dificil și solicitant, fiind aproape imposibil să termini o misiune fără să salvezi măcar de câteva ori. Sudoarea și stresul acumulate în timpul misiunilor dificile vă sunt răsplătite printr-un filmuleț la sfârșitul fiecărui nivel. Extrem de bine renderizate, filmele vă pregătesc pentru următoarea aventură. Atmosfera de western spaghetti și complexitatea mărită a jocului fac ca acesta să fie mai bun decât Commandos, reușind după părerea mea să ia cireasa de pe tortul celor de la Pyro Studios care au în pregătire Commandos 2.

Prodicator:
Spellbound
www.desperados-game.com

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

Aprecieri:

- + - ideea de western, neexplorată până acum
- grafica extrem de detaliată
- filmele dintre nivele
- + - controlul dificil al personajelor

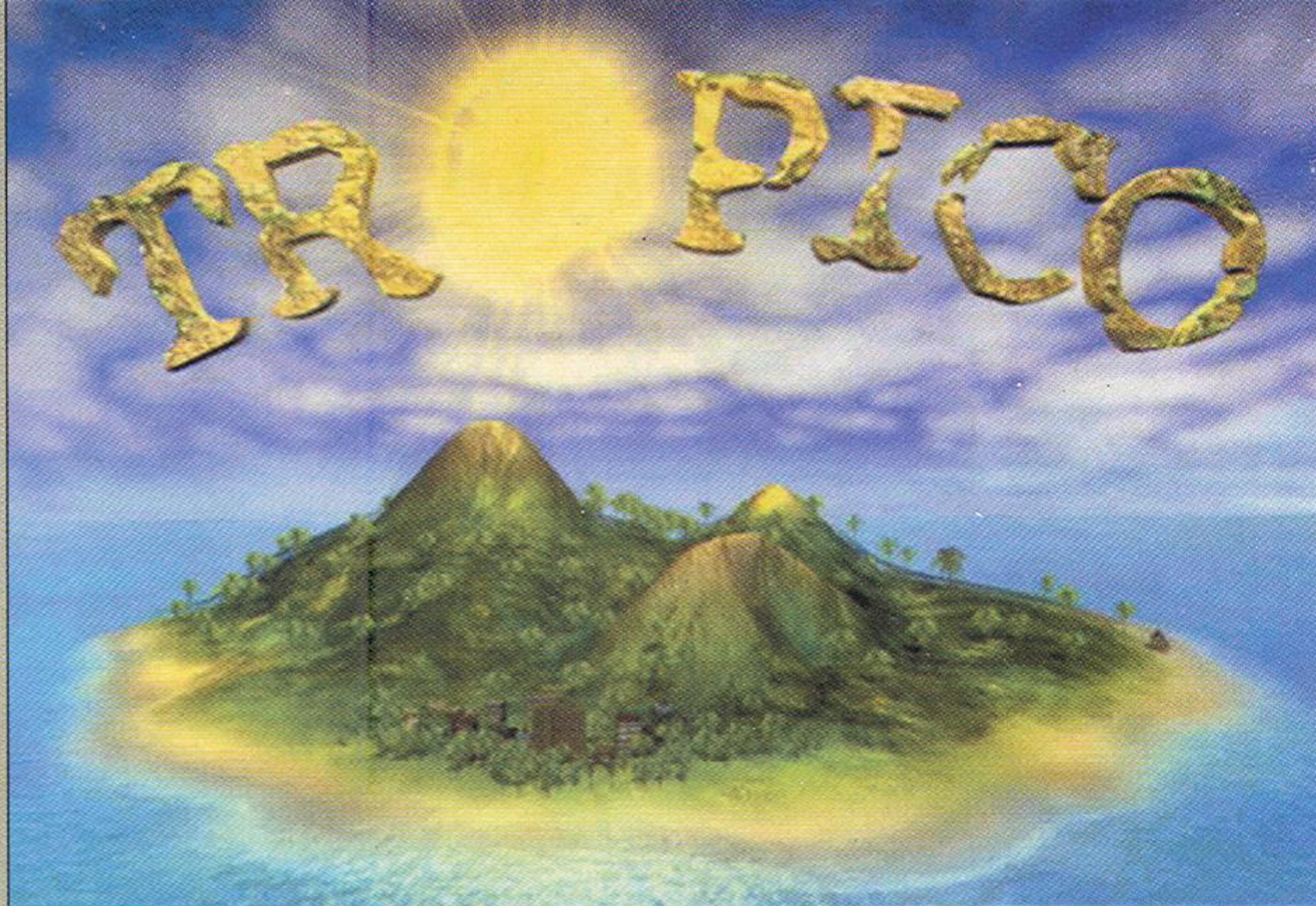
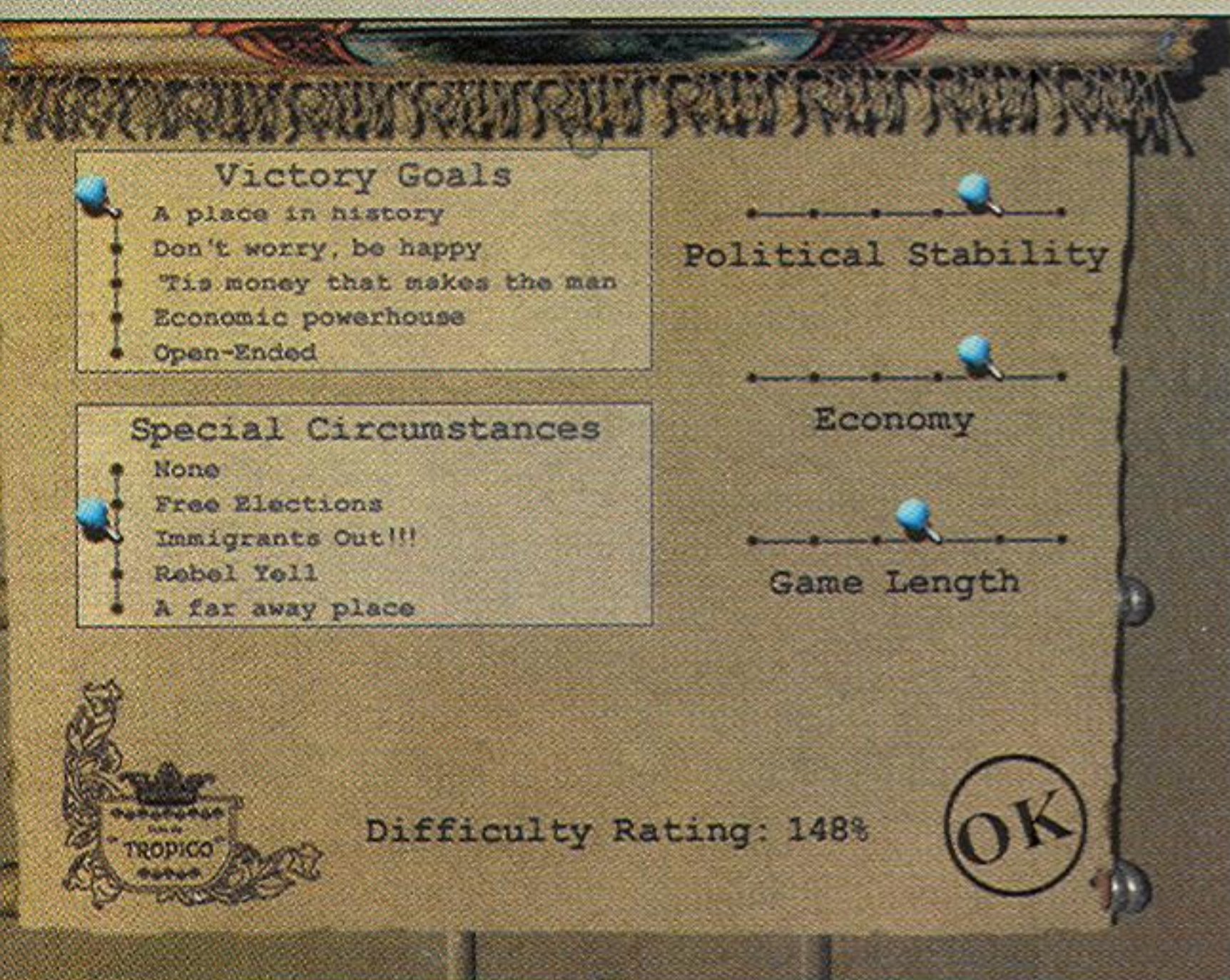
Detalii tehnice:

Procesor:	PII-300/500 MHz
Video:	Direct 3D 2/16 Mb
Memorie:	32/128 Mb RAM
Hard disk:	550 Mb free

Verdict **9.5**

TROPICO

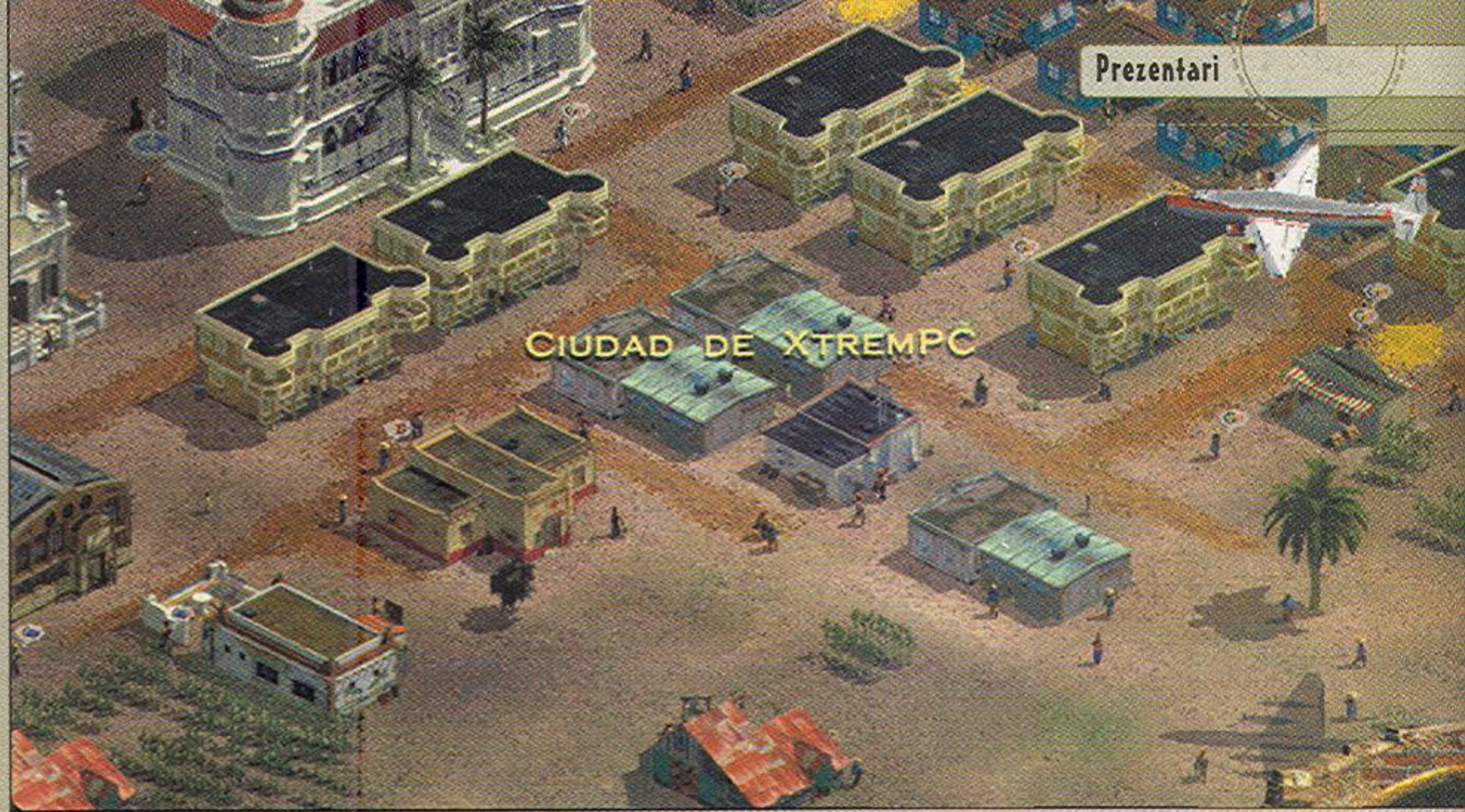
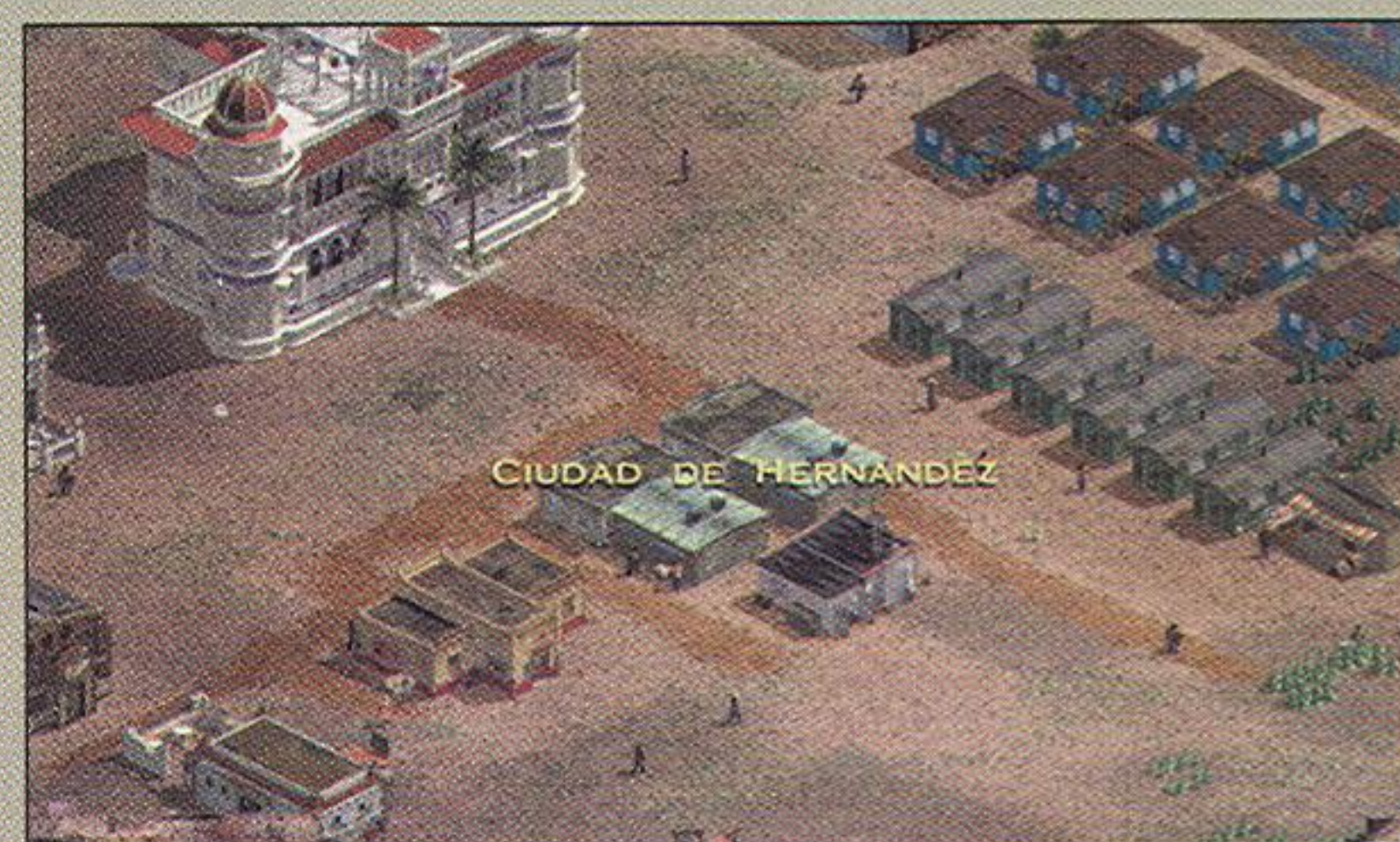
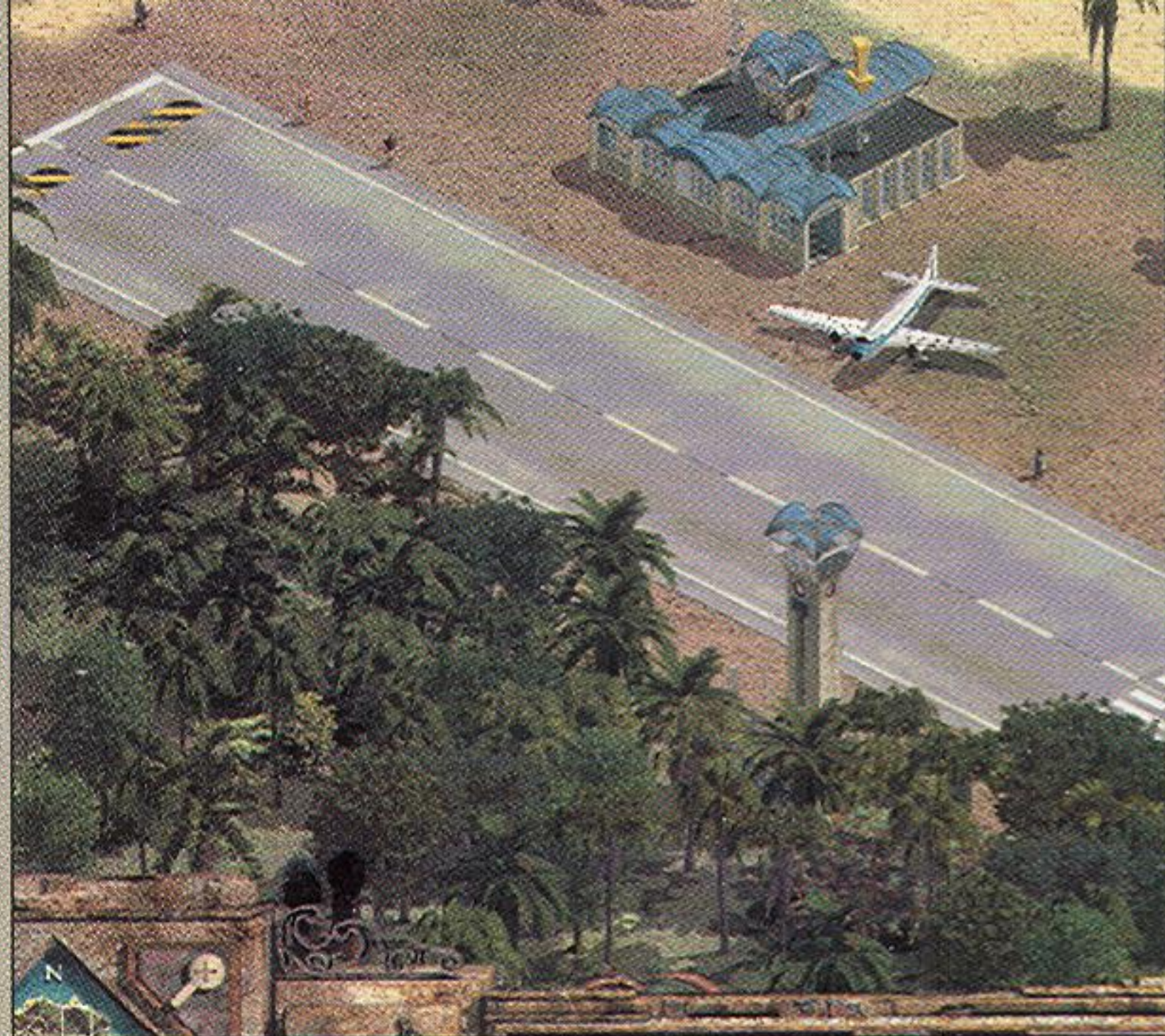
Tip joc: Sim/Management • Redactor: George Pop



Imaginați-vă un cocktail care conține management-ul din Sim-City, sentimentul de putere din Gangsters și o notă politică; adăugați un fond muzical în stil mexican (nota zece la muzică) și ați descris Tropicco. După cum afirmă și Phil Steinmeyer, programator și designer șef la Pop Top, cei care au jucat Rollercoaster Tycoon, Sim-City, Sims și Railroad Tycoon vor fi impresionați de acest joc. Atmosfera de țară bananieră este foarte pregnantă. Poți să joci un scenariu predefinit, însă dificultatea la aceste scenarii e destul de ridicată; sau, să joci o hartă la întâmplare, avînd posibilitatea să îți setezi diferitele opțiuni. Tot ce trebuie să faci este să îți alegi tiranul preferat; Che Guevera, Fidel Castro sau Lou Bega (!!), plus mulți alții. Caracteristicile acestui conducător influențează modul în care acesta va fi receptat de către diferitele facțiuni politice. De exemplu, dacă acesta e un fost comunist, va fi privit cu reticență de către pătura in-

telectuală a populației. Jocul se desfășoară pe o insulă din Caraibe, care până nu demult era sub aripa Cubei unde are loc o "coupe d'etat" în urma căreia ești instaurat drept "El presidente". Ecuația e destul de simplă: guvernezi insula, ai grijă ca oamenii să aibă locuri de muncă și case, dezvolti economia și cu puțin noroc transformi insula într-o țară de succes. Cam acesta ar fi scopul; felul în care îl îndeplinești depinde numai de tine: dictator sau democrat, comunist sau capitalist, pacifist sau violent, sunt multe căi de ales. La începutul jocului, economia poate fi bazată exclusiv pe agricultură și pe valorificarea resurselor naturale; mai târziu însă, e de preferat să industrializezi economia prin transformarea resurselor brute în diverse produse. O altă sursă de venit poate fi dezvoltarea turismului, prin construirea unui cazinou, hotel și un aeroport pentru atragerea de "yanqui tourists". Pentru a menține populația mulțumită, trebuie să asiguri anumite servicii; poliție, clinici și spitale, biserici și catedrale, baruri și restaurante, cabarete (așa îi spun ei, însă după cum arată tipele care lucrează acolo, pare un fel de casă de toleranță). În joc sunt peste 80 de clădiri, fiecare cu anumite opțiuni și setări. Din zece în zece ani, poporul cere alegeri; poți refuza, însă asta poate duce la tulburări publice și la nemulțumiri din partea populației. În caz că accepți, dar nu ai suporteri suficienți, poți să ajustezi rezultatele "umblînd" la urna de vot, voturile crescînd în favoarea ta cu 20%. Ai pierdut alegerile? Adios, Senhor. Trebuie să înțelegeți că în Tropicco nu e vorba de micro-management. Oamenii au propria lor voință și individualitate, fiecare reacționînd diferit la evenimentele din jurul lor. Dacă vreau de exemplu să măresc producția la fabrica de țigări, dau o mărime de salariu și





Prezentari

CIUDAD DE XTREMPK

îmbunătățesc condițiile de lucru. Vreun lider al unei facțiuni are din ce în ce mai mulți suporter și vă amenință stabilitatea politică? Nici o problemă, îl deportați și ați rezolvat problema. Nu încercați totuși să îl omorâți, asasinarea acestora aducându-vă numai neazuri. Oamenii consideră munca la fermele de porumb mai atractivă decât la cele de zahăr? Scădem un pic salariile aici, le mărim un pic dincolo și muncitorii încep să apară. Îmi aduc aminte de SimCity și de popularitatea pe care trebuia să o ai, plasarea strategică a secțiilor de poliție și a unităților de pompieri. În Tropico întâlnim același lucru: clădirile trebuie plasate în funcție de importanța și rolul lor, iar popularitatea ta se reflectă în fericirea oamenilor. Controlul asupra natalității, șomajului și fericirea generală se face la un nivel macro, în asta constând dificultatea jocului. La un moment dat, veniturile din agricultură și din colectarea chirilor nu mai erau suficiente, astfel încât ajungeam la sfârșit de an cu o balanță negativă. Am pus fermele să producă tutun, înșă nu aveam suficienți bani pentru a construi o fabrică de țigări. Pus în fața acestui fapt, m-am gândit să micșorez salariile în domeniile mai puțin arzătoare: la clinică, biserică și la constructori. După ce am reușit să construiesc fabrica de țigări, banii au început să curgă. Perfect, relansasem economia, înșă mă trezesc că băieții vor alegeri, iar popularitatea mea era în scădere din

cauza recentelor ajustări de salarii. Totul în joc este despre cauză și efect; orice acțiune are un răspuns, mai devreme sau mai târziu. O altă calitate importantă a jocului este grafica, foarte detaliată și foarte bine realizată. Avem multe nivele de zoom și putem chiar roti perspectiva după cum dorim. Oamenii păstrează ținuta aceea din Sims, cu mișcări naturale și gândurile exprimate prin micile imagini reprezentative de deasupra lor. De altfel, fiecare individ are o fișă foarte detaliată: familie, nevoi specifice, locul actual de muncă, domiciliul curent și chiar gândurile acestuia. E foarte distractiv să centrezi imaginea pe un individ anume și să îi urmărești traseul și comportamentul ("Mi-e foame, cred că o să halesc niște pietre" sau "Am avea nevoie de un lanț fastfood. McPablo's sună bine"). M-am distrat enorm jucând acest joc, înșă a doua oară nu a mai avut același efect. Probabil din cauza tendinței repetitive a mesajelor din joc, nu știu exact. În orice caz, e un joc care chiar dacă nu e plin de foarte multe noutăți, aduce un aer proaspăt în domeniu.

Detalii

Producator:

PopTop Software
www.tropico-game.com

Distributor:

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

Aprecieri:

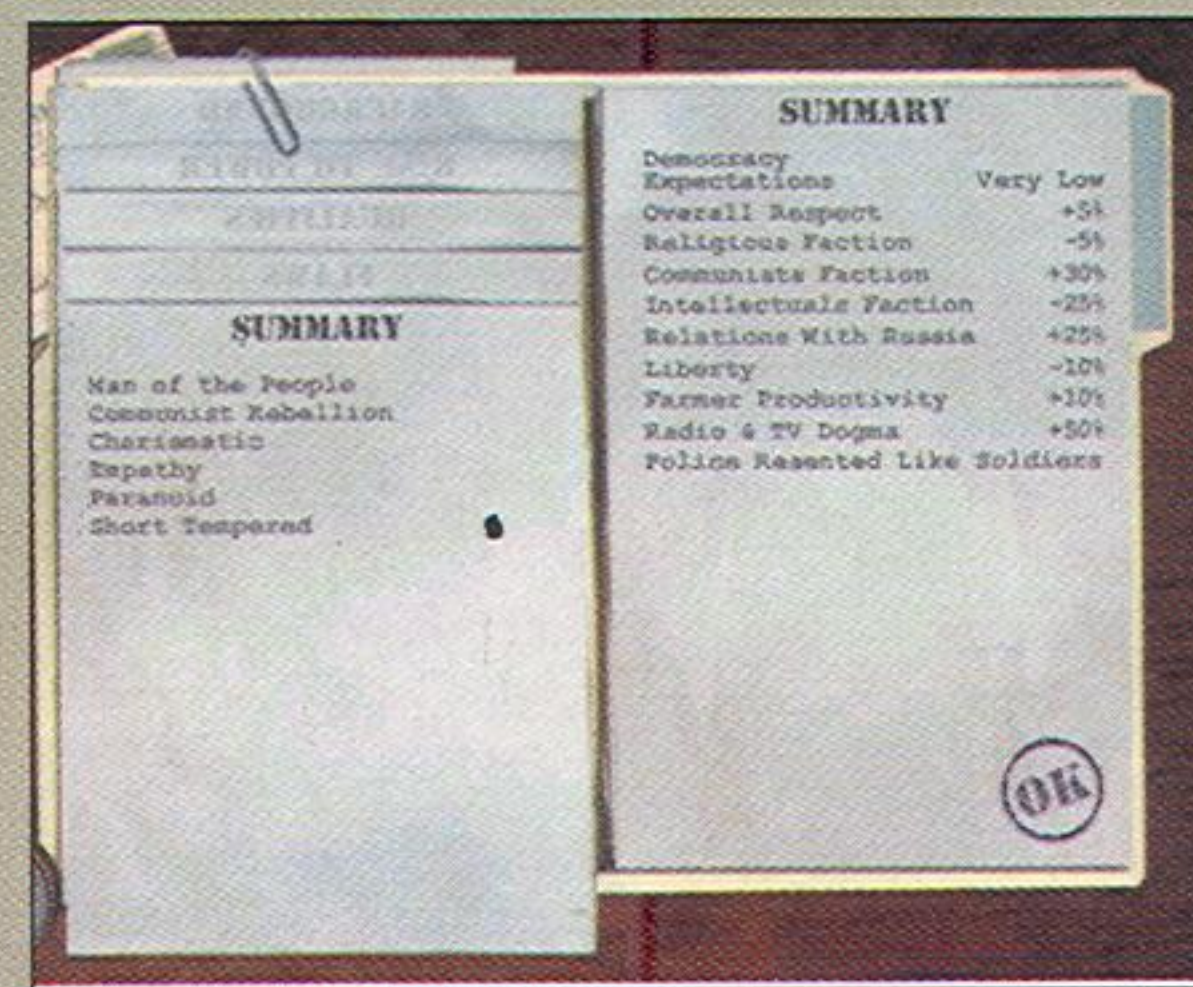
- + atmosfera generală a jocului
- muzica latino
- umorul preponderent
- explicații insuficiente asupra rolului clădirilor
- dificultatea prea mare a scenariilor

Detalii tehnice:

Procesor:	P11-300/466
Video:	2 Mb
Memorie:	32/64
Hard disk:	1 Gb free

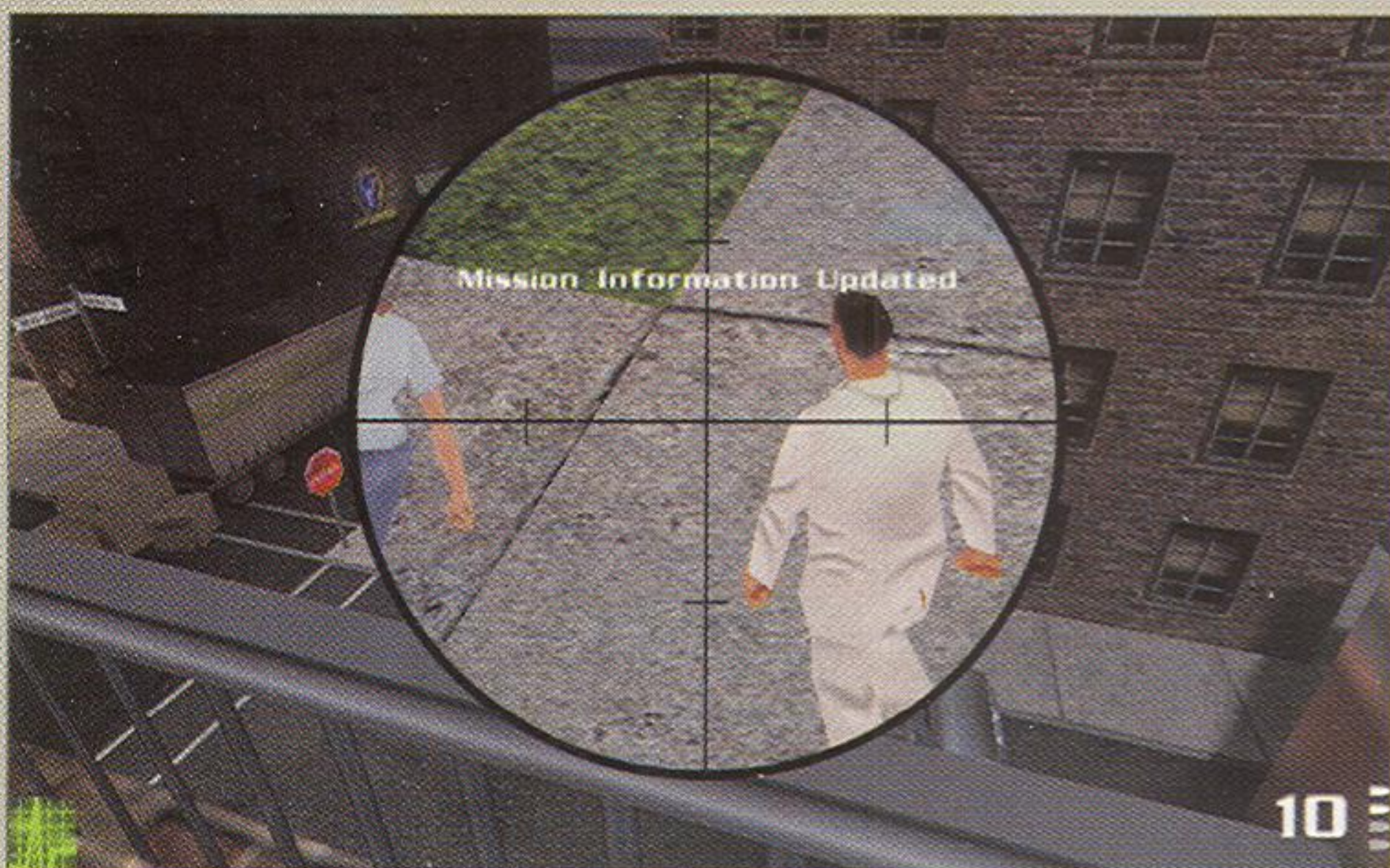
Verdict

8.6



CIA OPERATIVE - SOLO MISSIONS

Tip joc: FPS • Redactor: George Pop



Un joc din seria "just another 3D shooter" venit de la Trainwreck Studios (Laser Arena) și distribuit prin Valusoft. Bazat pe engine-ul de Quake1, jocul nu excelează în grafică dar e destul de realist (damage-ul difera în funcție de partea corpului în care tragi). Ideea acestuia nu e prea originală; în prin-

cipiu, ești un agent CIA și trebuie să duci la capăt anumite misiuni; un kitsch ușor drăguț dacă vrei. Jocul e extrem de scurt, având numai șase nivele, pe modul easy terminând-ul în numai 45 de minute. Avem diverse tipuri de inamici, de la simplul body-guard până la sniperi, însa AI-ul nu diferă de la unul la altul. Puteți juca în

modul "bigfoot", în care inamicii sunt niște primare păroase. Pe modul extreme, singurul lucru care se schimbă e damage-ul pe care ți-l fac adversarii și numărul lor. Muzica jocului e antrenantă iar sunetele sunt bine făcute. În prima misiune trebuie să asasinezi un boss mafiot iar ulterior să faci lumea un loc mai bun, eliminând și acoliții acestuia, ocazie cu care descoperim un amănunt supărător și anume: ți se specifică să nu faci victime din rândul civililor; bun, tragem cu grijă și nu atingem nici un civil, însa dacă inamicii "greșesc" ținta și ating un civil, ei bine... e vina ta. O alta problemă este că jocul nu rulează decât în fereastră pe placile nVidia Geforce.

E adevărat, jocul nu are decât 180 Mb și pe pagina lor de web scrie clar că "Trainwreck

Studios are ca scop producerea unor jocuri de calitate și distractive între 19.95\$ - 24.95\$, însă asta nu e o scuză. Îmi lasă impresia unui joc creat din plictisul unui programator distrat.

Detalii

Producator:

Train Wreck Studios
www.trainwreckstudios.com

Distribuitor:

N/A

Aprecieri:

- ⊕ - grad de realism ridicat
- ⊖ - doar trei arme
- grafica simplista
- prea scurt

Detalii tehnice:

Procesor:	Pii 300 sau mai mult
Video:	accelerator3D, DirectX
Memorie:	32 Mb
Hard disk:	200 Mb

Verdict

5.4

X-COM ENFORCER

Tip joc: Third person shooter • Redactor: George Pop

Nu credeam să ajung vreodată să dau unui joc titlul de "Cel mai prost joc creat vreodată". Se pare că există totuși o balanță negativă și dacă există jocuri foarte bune, e musai să existe și jocuri foarte proaste. X-Com Enforcer nu are absolut nimic în comun cu seria X-Com, "X-Com-ul" din titlul acestui joc fiind o licență acordată cui nu trebuia. O găselniță "deșteaptă" dacă vrei, pentru a determina un fan al seriei X-Com să cumpere acest joc. Jocul este un 3D shooter ce aduce a MDK, cu ușoare influențe de Serious Sam. Intro-ul este absolut penibil, în care vedem un "mad scientist" ce se agită, mormăind despre "...ești ultima speranță a noastră, du-te și salvează-ne". Tu ești un robot

modificat, un proiect neterminat încă. Camera e execrabilă, iar controlul infect. Storyline-ul e la pământ, AI-ul nici nu merită luat în considerare. Credeți că am terminat cu critica? Nici pe departe, luați un loc... mai avem de mers. Nu poți schimba

arma curentă, în secunda în care "intri" într-o armă te trezești cu ea în mâini, fara drept de apel. Nu știu exact dacă au modificat engine-ul de Unreal pe care funcționează, sau l-au lăsat așa cum e; în ambele cazuri, e foarte prost

aplicat. Jocul costă mai mult ca Serious Sam, joc de altfel bun. În concluzie, soluția noastră este "feriți-vă de măgaruș".



Detalii

Producator:

Microprose
www.xcomenforcer.com

Distribuitor:

Monosit - Tel: (01) 3306352
Splaiul Unirii Nr. 4, Bl. B3,
Tronson 2, Ap.10. Bucuresti 4

Aprecieri:

- ⊕ - engine-ul de Unreal Tournament (oarecum)
- ⊖ - camera
- legătura nejustificată cu seria X-COM

Detalii tehnice:

Procesor:	Pii 266/300
Video:	4MbDirect3D, DirectX8.0
Memorie:	32/64 Mb
Hard disk:	500 Mb

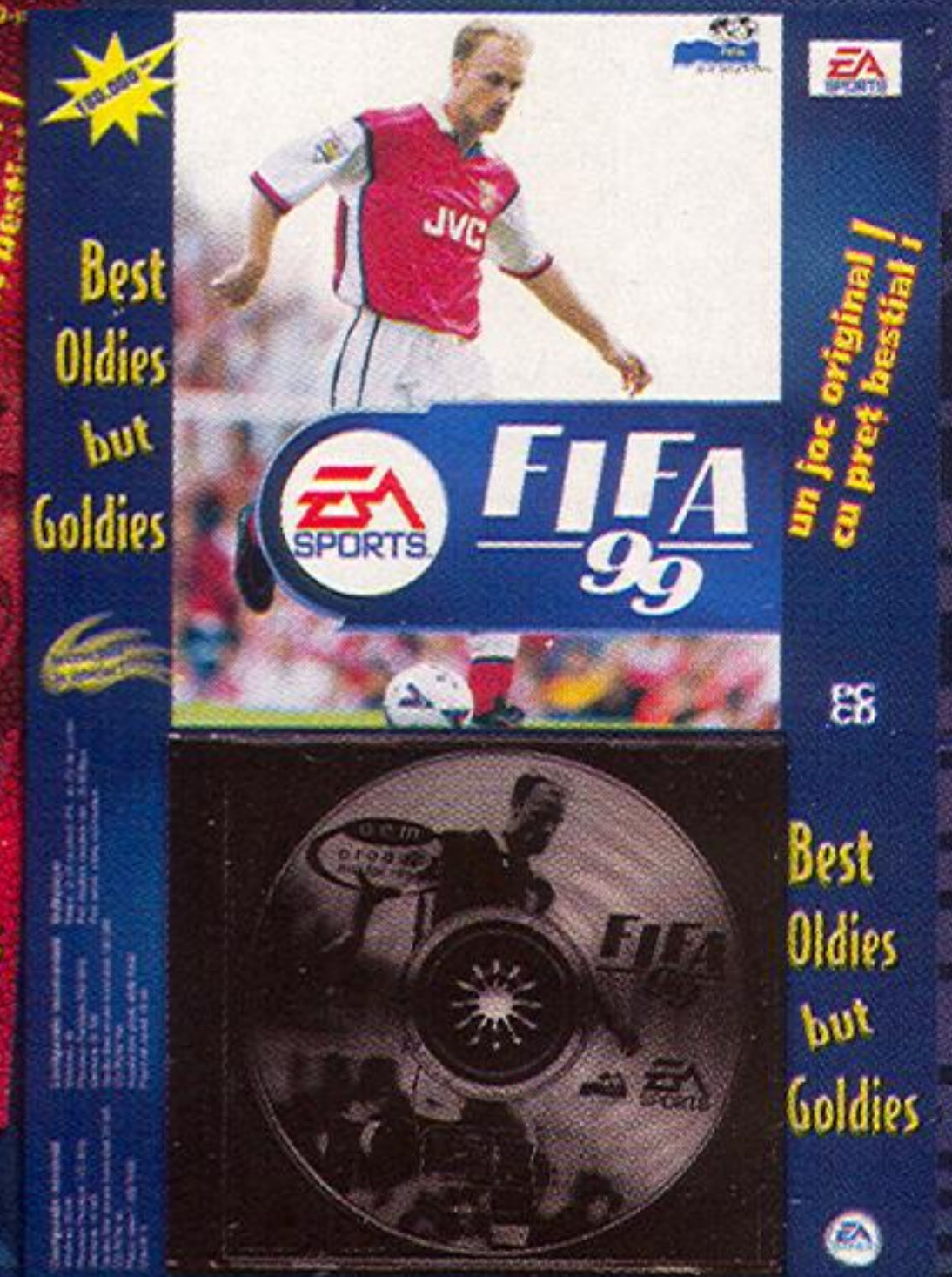
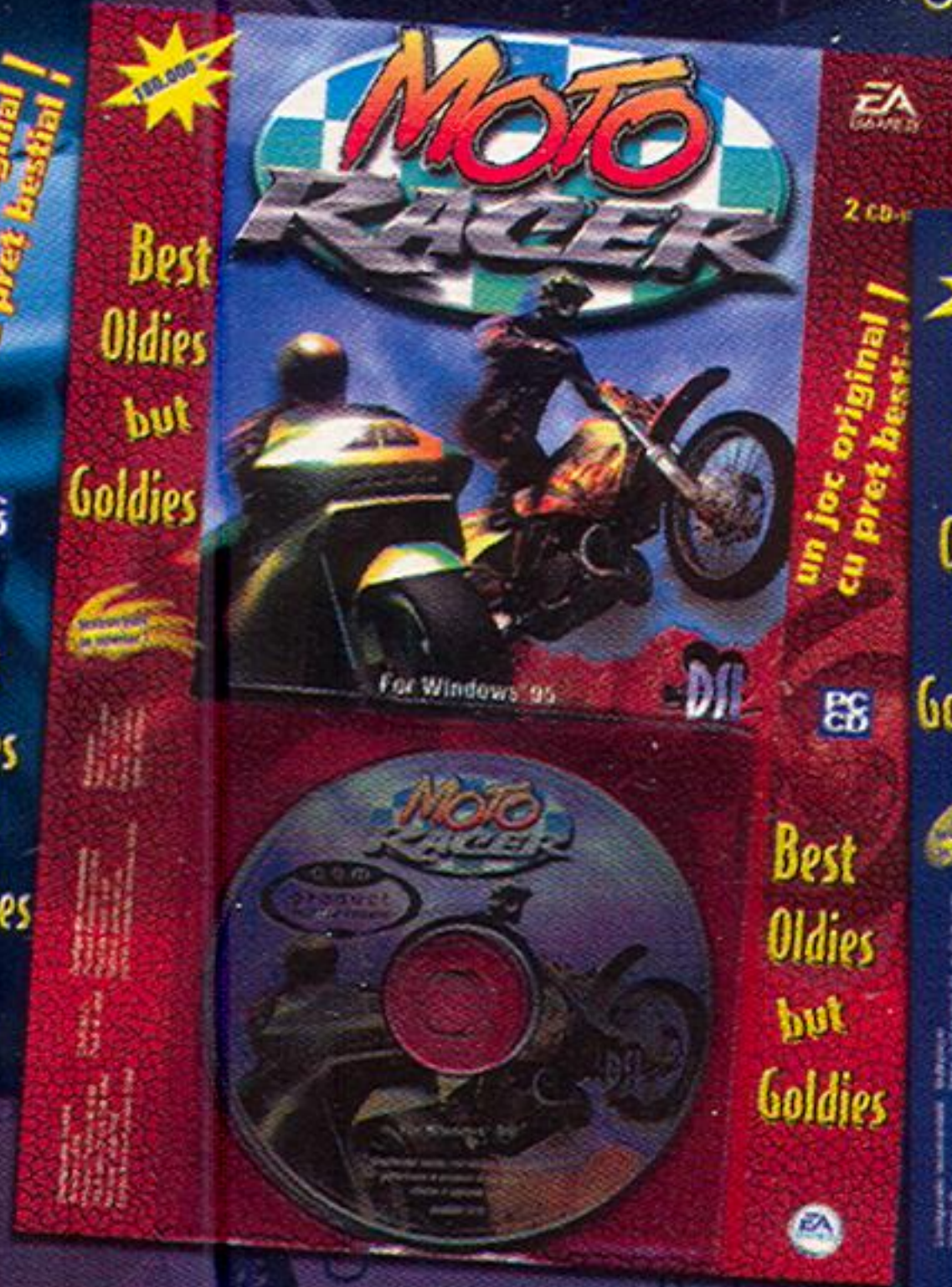
Verdict

4.6

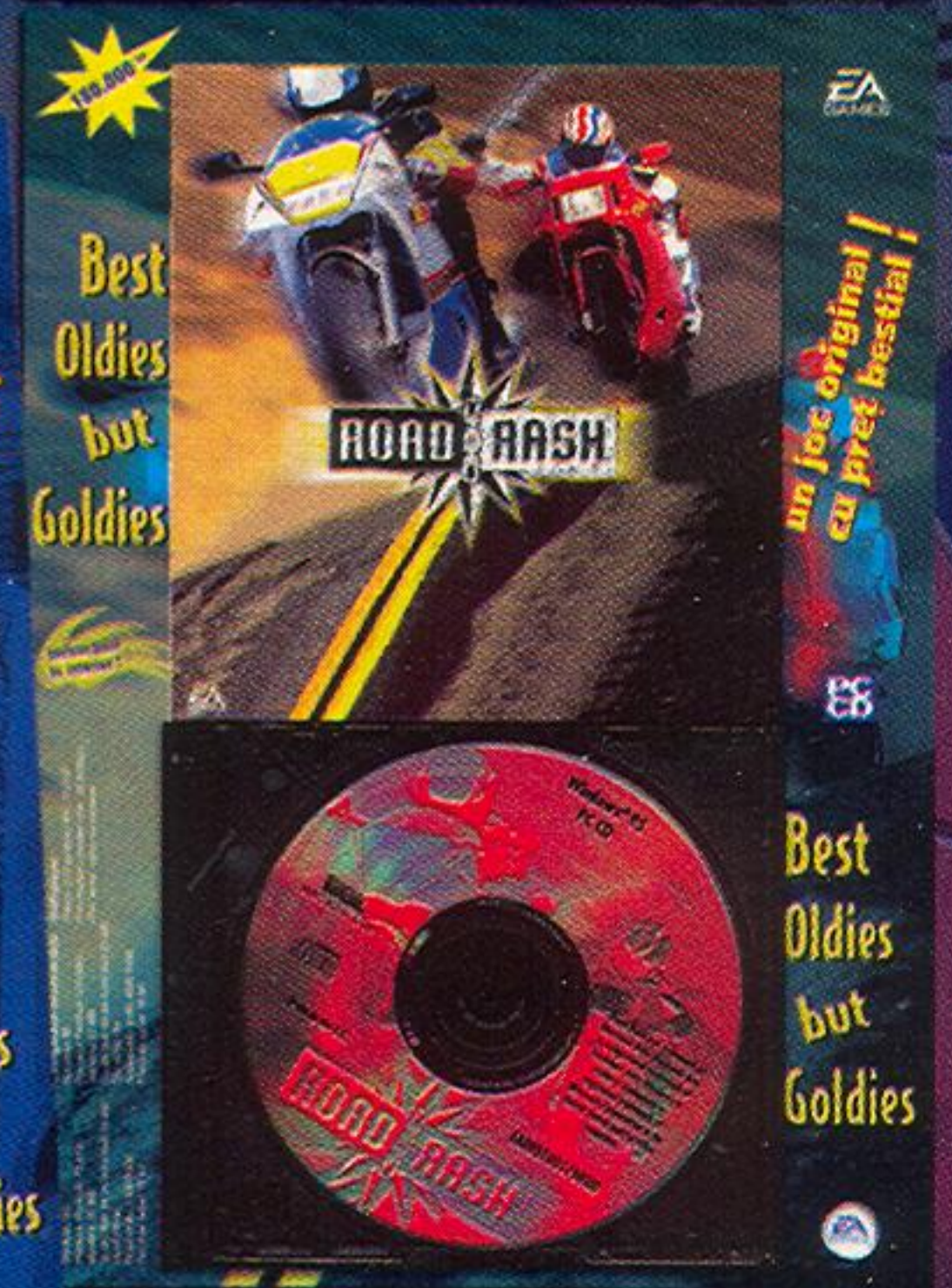
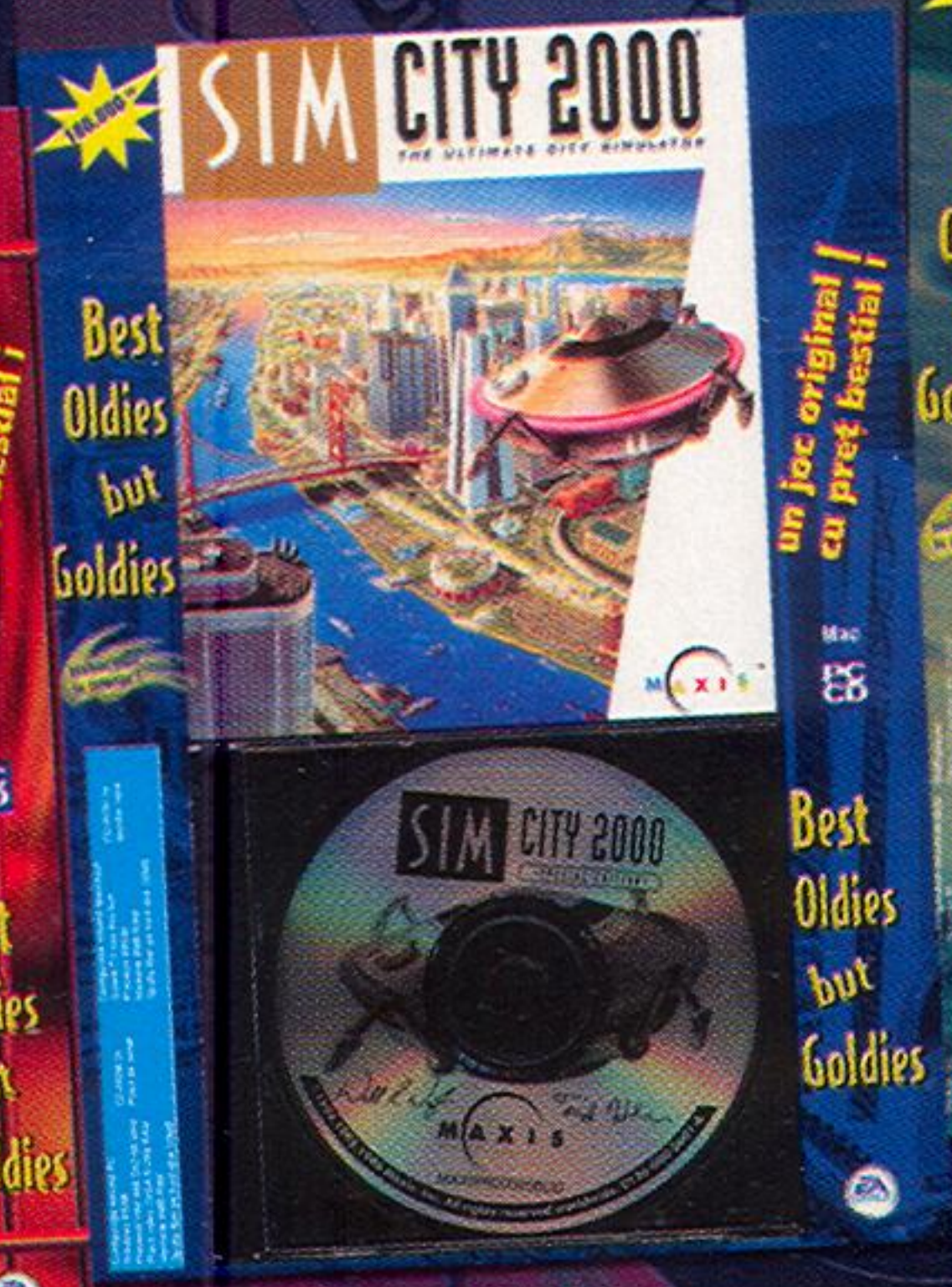
Best Oldies but Goldies

Jocuri originale
la prețuri bestiale!

Opt jocuri devenite clasice și aflate în vânzare la chioscuri, te așteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instrucțiuni referitoare la instalare și extrase din manualul jocului.



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

BUGET REDUS

În așteptarea lui Duke Nukem Forever

Duke Nukem 3D Atomic Edition

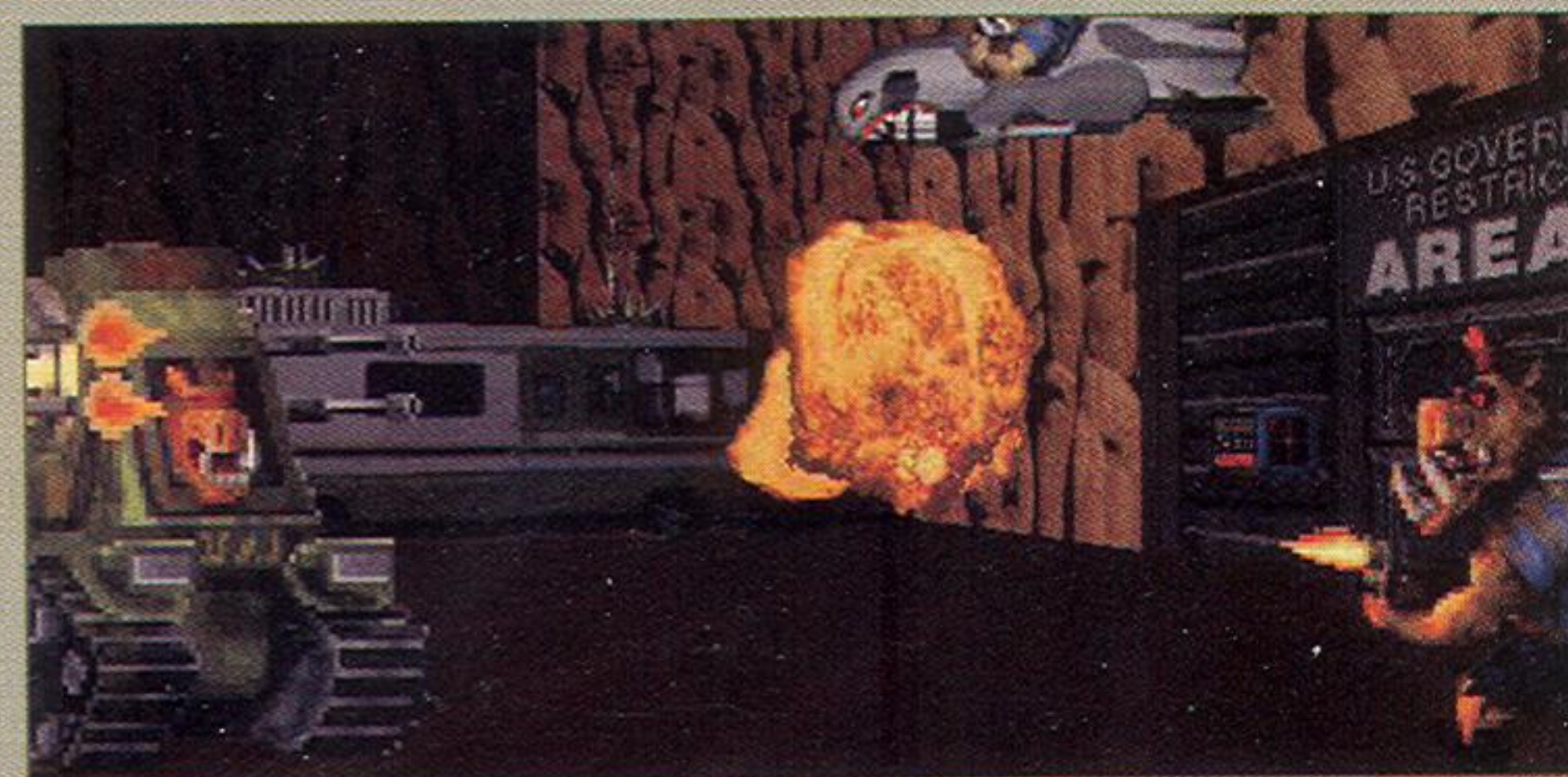
Cerințe minime	Procesor: 486 Dx2/66
Memorie: 8 Mb RAM • Hard: 48 Mb	
Video: VGA Card	

Sursă de inspirație pentru multe FPS-uri, Duke Nukem a fost la vremea lui, cel mai bun joc. Îmi aduc aminte cu plăcere timpul în care mergeam într-un game-club cu prietenii și ne "împușcam" ore întregi. Harta preferată era "LA Rumble", pe care sunt convins că mulți dintre voi v-o amintiți. Vocea personajului, sunetele destul de reușite pentru vremea respectivă, secretele din nivele și umorul pregnant sunt atu-urile acestui joc. În Atomic Edition, cei de la 3D Realms au introdus 5 cutscene-uri,

suport pentru rezoluții mai mari, un editor de nivele îmbunătățit și un nou episod numit "Planetary Pak". Mai mulți alieni, mai multă violență, mai multă distracție. Referirile la diverse filme sunt haioase, iar remarcile personajului sunt picante. Cine spune că violența din jocuri ne afectează, e clar că a jucat Duke Nukem.

Totuși alături de Doom, Duke Nukem poate fi considerat cel mai bun joc al timpului respectiv.

Detalii	
Producător	3D realms
Distribuitor	Monosit / 01-330.23.75
Preț	272.368 lei
Verdict	9.6



Răzbunarea este arma celui neinforma

Dark Vengeance

Un joc care se vroia un rival pentru Heretic 2, însă pe mine acest joc m-a frustrat teribil. Story? Mda, avem poveste. Pe timpul când oamenii și elfii hălăduiau împreună, conviețuind pe aceleași tărâmurii, omul John e acuzat că ar fi furat mingea de fotbal a lui Edric, elful. După ore de controverse în stil "nu ți-am furat-o eu, ba tu mi-ai furat-o", Edric îl blagoslovește pe John cu termenul "ciocobatură". Oamenii, contrariați de lipsa de respect și de limbajul necorespunzător, i-au alungat. După milenii, elfii se întorc în timpul unei eclipse de soare și încep să hăcuiască femei și copii. Aici intri tu în scenă, drept Nanoc Barbarul, Kite hoțul sau Jetrel vrăjitorul. Observați ca "Nanoc" e de fapt "Conan" pe dos (...câtă imaginație au băieții). În fine, jocul e un hack'n'slash combinat cu

spell-casting. Dacă găsiți originalitatea în acest joc, să îmi spuneți și mie unde e. Camera e execrabilă, controlul foarte dificil, iar despre AI și felul în care a fost aplicat...

Păcat de idee, putea ieși un joc frumos.



Cerințe minime	Procesor: P166/200 MHz
Memorie: 16/32 Mb RAM • Hard: 300 Mb	
Video: VGA Card/DirectDraw	

Detalii	
Producător	Reality Bytes
Distribuitor	Monosit / 01-330.23.75
Preț	272.368 lei
Verdict	6.1

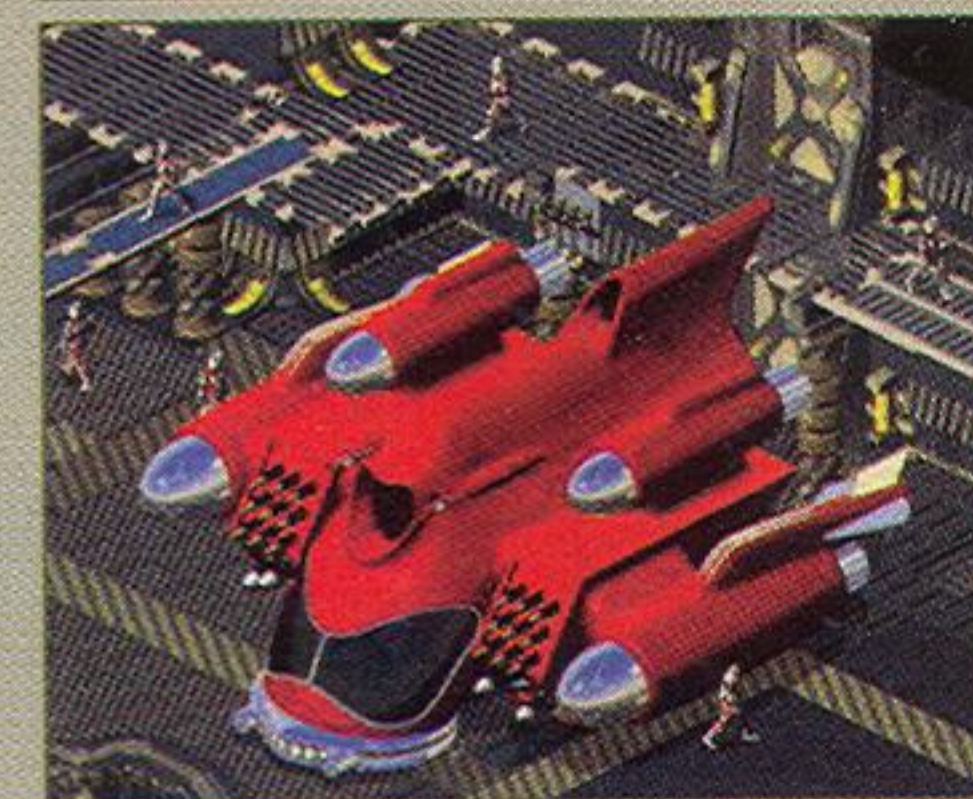
Seria X-COM în vremurile ei bune dinainte de Enforcer

X-Com Apocalypse

Ozn-uri, alieni puși pe hartă și un fundal puternic SF. Cam așa e X-Com Apocalypse, o strategie cu predecesori binecunoscuți, în care game-play-ul capătă o nouă dimensiune.

La câțiva ani după ultimele bătălii împotriva alienilor, reprezentate prin "Ufo: Enemy Unknown" și "Terror from the Deep", alienii se reîntorc să amenințe pământul.

Spre deosebire de celelalte X-Com-uri, unde acțiunea se petrecea global, aici lupta se duce în ultimul oraș locuibil de pe pământ, Mega Primus. Fanii acestei serii se vor simți ca acasă în interfața din Apocalypse, cu cele două secțiuni distincte: panorama orașului și misiunea în sine. Noutatea în acest joc e combat-ul real-time, față de turn-based combat de până acum. Un "must" pentru fanii genului.



Cerințe minime	Procesor: 486DX4/P90
Memorie: 8/16 Mb RAM • Hard: 20/200Mb	
Video: VESA (640x480x256)/SVGA	

Detalii	
Producător	Mythos Games
Distribuitor	Monosit / 01-330.23.75
Preț	476.642 lei
Verdict	6.1



Unul dintre cele mai originale jocuri, deși copilăresc Little Big Adventure 2

Mai multe aventuri, un mediu de joc pre-rendezat și personaje 3D din sute de poligoane. Continuând linia din primul joc, acest sequel ne introduce în lumea lui Twinsen, care trebuie să își salveze semenii de la distrugere. Inamicii se numesc acum Esmeri și vor să distrugă planeta lui Twinsen. Întalnim în joc peste 200 de personaje diferite, zece specii și ocazia de a călători peste luni, deșerturi vaste și mări adânci. Povestea jocului este flexibilă, la o reluare apărând elemente noi în funcție de deciziile luate pe parcurs. Elemente de RPG combinate cu acțiune și strategie, am putea spune chiar un joc complet, amuzant, foarte distractiv și interesant. Controlul este simplu, secvențele video bine făcute și intriga este bine concepută. Merită luat, vă va ține în scaun până la sfârșit.



Cerințe minime	Procesor: P 60/100
	Memorie: 8/16 Mb RAM • Hard: 57 Mb
	Video: DirectX 4Mb

Detalii	
Producător	Adeline Software
Distribuitor	Best Computers - 01-314.76.98
Pret	476.642 lei
Verdict	9.6

O capodoperă care a rămas în istoria jocurilor PC

Thief: Gold

Nu vă puteți imagina bucuria mea când am văzut pe birou cutia jocului. Thief, această capodoperă a jocurilor, versiunea Gold. Am retrăit intensitatea sentimentului de intrus, de umbră ce îmbrățișează zidurile. Un joc genial, care stă pe locul întâi în preferințele mele, alături de System Shock 2. Ce aduce nou Gold-ul la Thief? Trei nivele noi și un nou tip de inamic: Elemental Mage. Cei de la Looking Glass au modificat câteva din nivelele originale pentru a le integra pe cele trei noi. Nu va spun decât că intriga e alta și pericolele ce vă pândesc sunt cu mult mai înfricoșătoare decât în primul joc. Filmele sunt desigur superbe, amplificând senzația de mister și întuneric. Acum, jocul suportă plăcile de sunet EAX și joystick-urile (de parcă

l-ar juca cineva pe joystick, dar mă rog...).

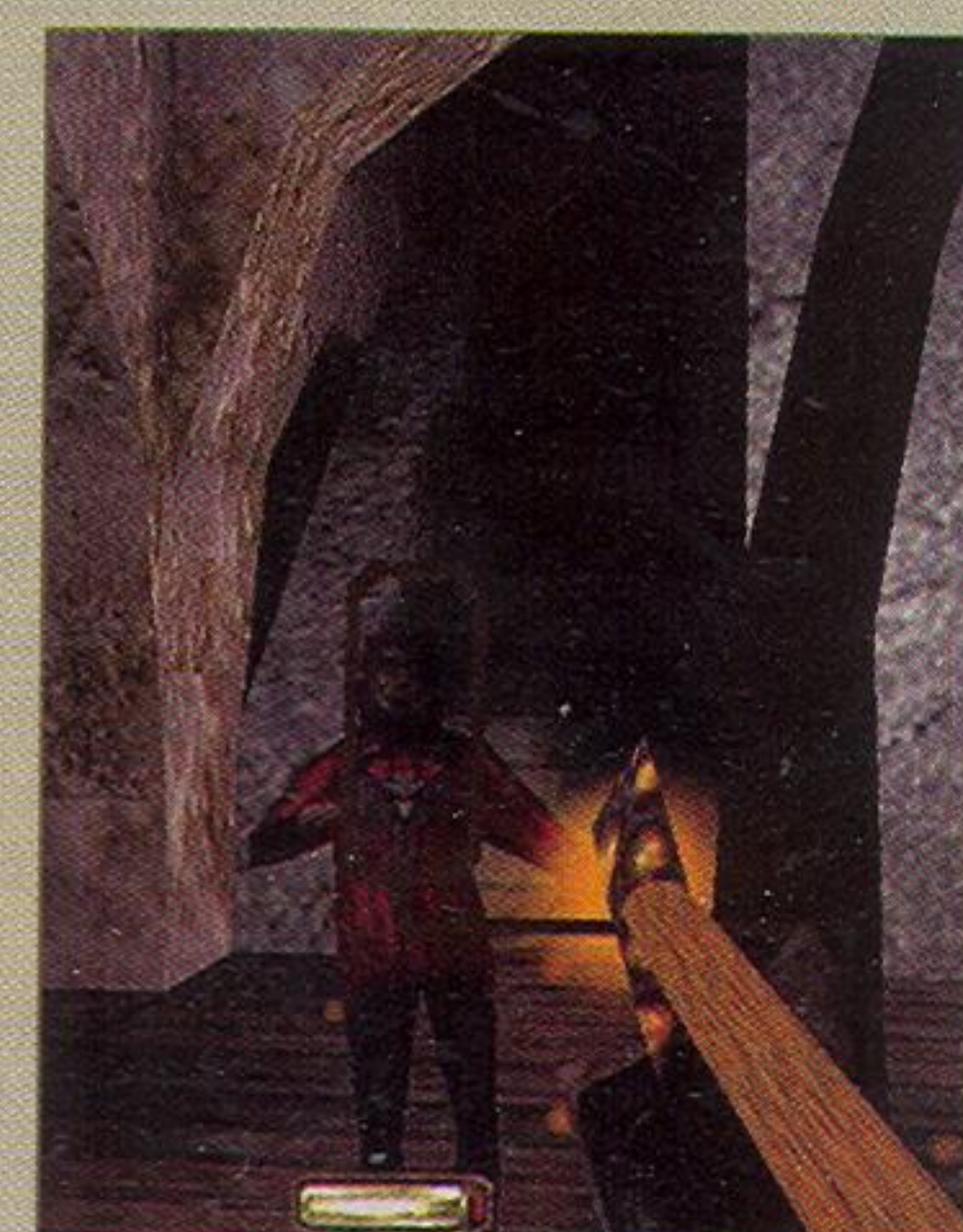
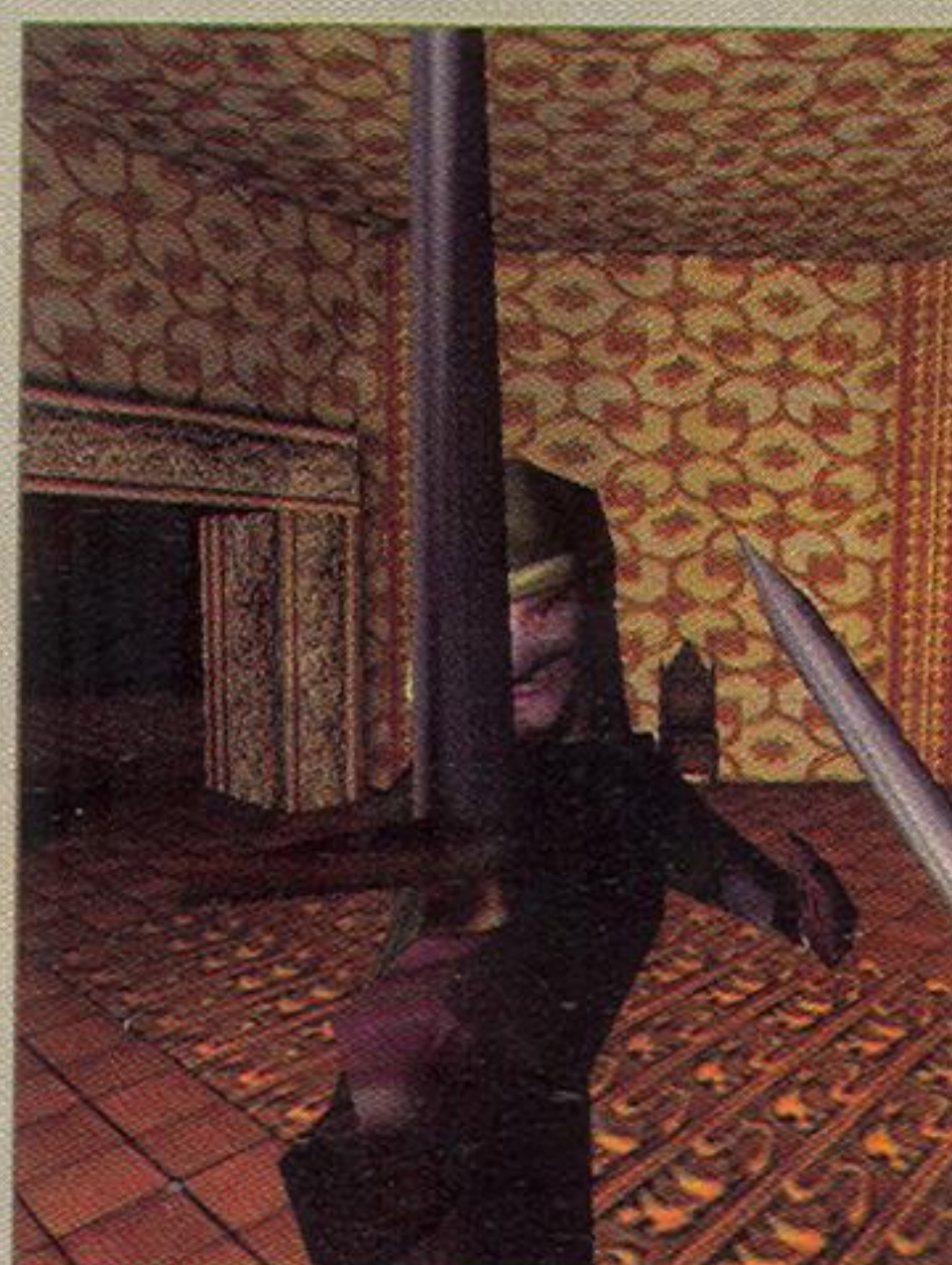
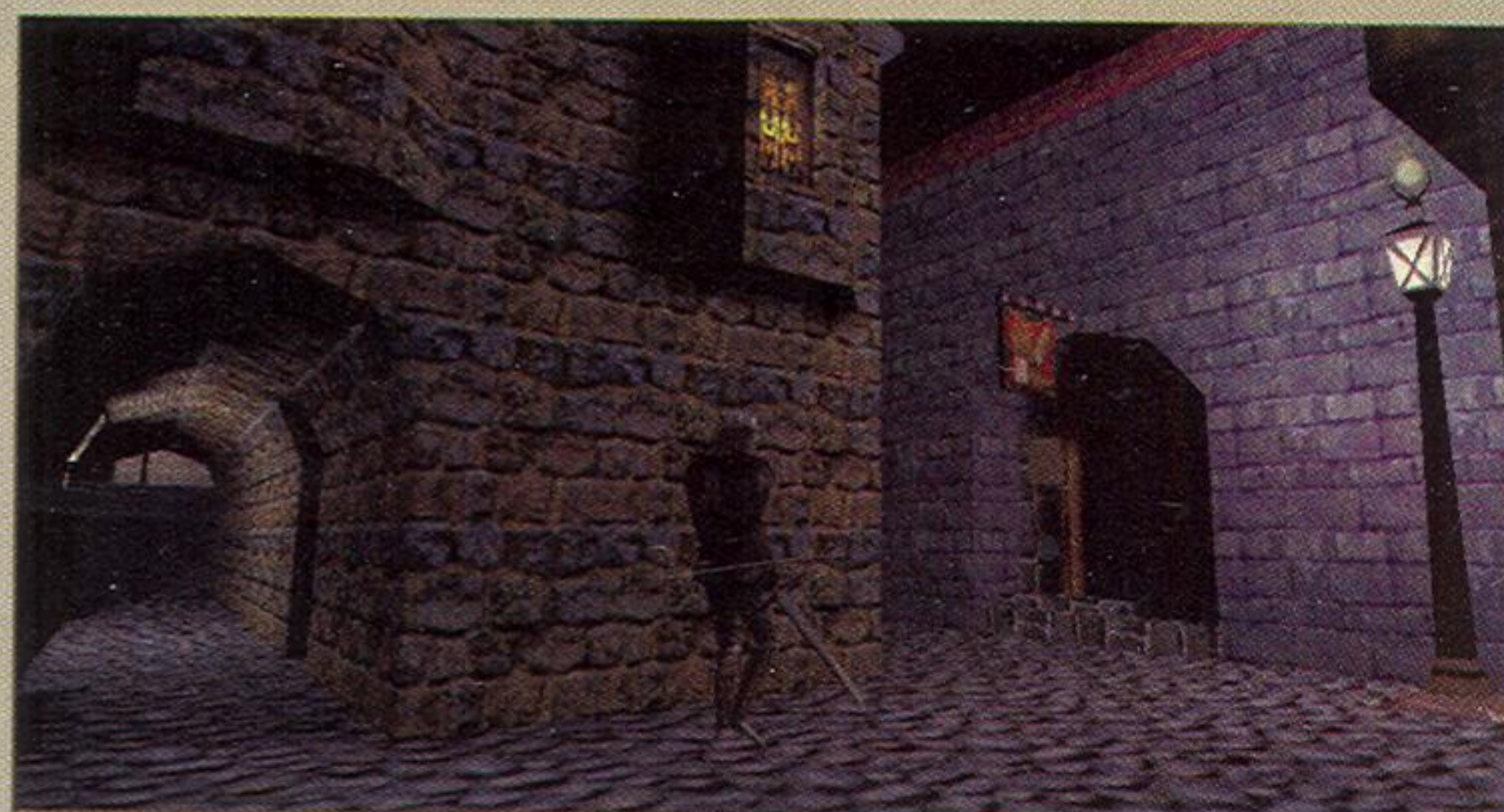
Un nivel surpriză, extrem de interesant, este nivelul 16. Pentru a accesa direct acest nivel, scrieți în "user.cfg" următoarea linie: "starting_mission 16". Apoi, săriți peste training și începeți un joc nou. Veți intra direct în nivelul 16.

Fanii acestui joc nu trebuie să rateze această versiune, este întruchiparea perfecțiunii.

Am pierdut toată ziua jucându-mă deși aveam treburi mult mai importante de făcut.

Cerințe minime	Procesor: P266/300 MHz
	Memorie: 32/64 Mb RAM • Hard: 250/770 Mb
	Video: 3D 4Mb hardware accelerator

Detalii	
Producător	Looking Glass
Distribuitor	Monosit / 01-330.23.75
Pret	714.964 lei
Verdict	10



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@xtrempe.ro

Slack Slick

Saluty!
Sincer cred că blackmailu' asta e mișto!!!! Ați băgat-o și pe șmechera asta să facă mișto de toți da' după părerea mea e cam supărată pe viață. Nu că n-ar fi bestiale răspunsurile pe care le dă... de obicei acestea-mi provoacă lacrimi și insuficiente respiratorii (din cauza râsului bineînțeles) dar mai vin și oameni care vorbesc serios și vor răspunsuri cu ajutorul cărora să rezolve unele probleme și primesc doar "wise cracks". Știu că aici scriu doar cei ce caută replici tari dar cei ce vorbesc serios cred că ar trebui tratați ca atare.

Trec peste faptul că trăiești cu impresia eronată cum că o scrisoare adresată mie, trebuie de fapt să fie adresată colegilor mei, ce probabil urmează să mi-o traducă și să îmi facă și câteva desene explicative pe margine pentru o mai bună comprehensiune. Trec de asemenea și peste faptul că acum știu și eu că tu știi că ceilalți ar trebui să știe că aici vor găsi doar replici tari ca piatra. Din păcate, mulți sunt încă în întunericul misterului pătrunzător, bâjbînd după niscaiva răspunsuri foarte ușor identificabile chiar de pe pagina 5 a revistei, unde, în abominabila căsuță a redacției se ascunde cheia neînțelegerilor: rubrica Contact, unde sunt listate cu precădere, hotărâre și cu speranța în suflet că există oameni suficient de inteligenți încât să le găsească, toate adresele de mail ale redacției ce v-ar putea folosi. Aveți nevoie de ajutor, încercați adresa corectă și vom scăpa cu toții de bebele.

Killerloop

Ce upgrade îmi recomandați la poezia următoare?
Metemsihoza
Mă porți în sfere echivoce desuete
Ca o clepsidră exaltând dijuncții
O vasta elogie elucrubând din funcții
Introspectând cu paste menuete...

Unul liric. Săracul Ion Barbu...
Metemsihoză
Orbecăind prin labirint de vorbe aruncate
Într-o doară, desperecheate, fără sens
Amicul Killerloop căzu-n capcana propriului destin
Poemul dens, "gîndit" cu chin, muri în fașă.
Ce păcat.

Alexandra Marin

bună!mă numesc Alexandra și sunt o fană înrăită a revistei"xtrempe",dar tu, Andreea,crede-mă că strici tot.te crezi prea frumoasă,măi mămică,dar te înțeleg,vrei doar să-ți alini suferința.aspectul fizic cam lasă de dorit,dar tu tot cu fruntea sus rămâi.sărăcuța de tine!te compățimesc!răspunsurile ironice sunt tot ce știi să faci?măcar alege-ți cuvintele cum trebuie,drăguță!dacă te crezi atât de deșteaptă precum susții, arată-ți istețimea prin cuvinte frumoase,cu logică și nu aruncate-n vânt cum ți-e bunul obicei.dar sinceră să fiu nu mă așteptam la mai mult din partea ta.cam atât am avut de spus.palte rog să-mi scrii! cu drag,ALEXANDRA

Dragul meu "Alexandra", din scrisoarea ta reiese că tu nu ai neapărat o problemă cu mine și cu răspunsurile pe care le dau, ci cu toată tagma femeiască. Căci ce altceva să îmi închipui când văd ce drastic ai malformat această scrisoare, punându-i ceea ce tu consideri a fi o tentă "originală", adică scriind-o de parcă ai fi mai puțin dăruit intelectual, sau scuză-mă, de parcă "Alexandra" ar fi. Nu, băiețel, femeile nu sunt retardate, cum vrei tu să ne faci să credem. Și dacă ți-ai răs cumva în barbă că "mamă ce i-am făcut-o!" stai să vezi ce o să-ți rătă în barbă toate domnișoarele care citesc această revistă. În altă ordine de idei, tare aș dori să știu care a fost aceea întâmplare ce te-a transformat într-un denigrator al sexului "slab"... Vreun belgian, ceva?

Back Ma**Cristi P.**

Chifan,
Știu ce simți în fiecare dimineață când te scoli și îți vezi cearcanele galbene în oglindă. Știu ce simți când iei zilnic drumul aceleiași redacții XtremPC, speriată ca întotdeauna. O redacție bărbătească în care figura ta galbejită nu-și găsește locul. Chifan, doar știi că te urăsc toții!! Nu-i așa că te gândești de multe ori ce cauți aici, la rubrica asta? Și cum ai putut-o încurca cu redacția de la "Avantaje"?

Acolo îți era locul, să ne spui care sunt modurile de coafura, nu să faci pe bufonul la o revistă bărbătească, mișcând mouse-ul cu două mâini și nereușind nici acum să dai dublu-click pe un icon. Încă te mai sperii la vederea unei plăci grafice și visezi urât după aceea noaptea, singură.

Chifan, întoarce-te la telenovelele tale, rubrica asta te depășește. Te anunțăm oficial că s-a înființat "Frontul de Luptă împotriva lui Chifan" (F.L.C.), asociație non-guvernamentală care are ca scop ELIMINAREA TA.

Încearcă un răspuns infantil, leagă-te de ortografia frazelor (dacă poți!), arată-ți neputința în fața noastră, figură galbejită, Chifan. Sau mai bine dispari, du-te la "Avantaje", "Unica", "Pisicuțele", oriunde. Acum!

În sfârșit o veste bună! Redactorul-șef de la "Licurici" ia poziție în legătură cu problema existenței mele pe această pământ și îmi promite cu o voce voit îngroșată, că mă va "elimina". Nu singur, bineînțeles, ci secondat de Abramburica și Magicianul. Aștept "eliminarea" cu interesul și curiozitatea naturală unei persoane doritoare de experiențe noi. Bineînțeles, nu fără a mă proteja, deci așteptați-vă să îmi port lenjeria de azbest de acum, și să îmi mut cearcanele pe brațe.

PS. Încă o chestie: să știi că nu mă urăsc "toții", ci mă urăsc "toți". Na belea, n-a fost să fie fără greșeli...

Terente

Sincer să fiu mă cam deranjează micul război al cărui martor, aproape fără voia mea, sunt. Număr de număr, ediție de BM după ediție de BM. Tu contra restul lumii. Acum nu cred că dacă cel ce care trimite scrisoarea nu este în stare să î dea o formă coerentă și să nu facă greșeli gramaticale, sau naiba știe ce alte greșeli, asta îl etichetează imediat drept un prost ce merită plesnit. La urma urmei, talentul vine în multe forme, și poate nu trebuie să îl măsurăm după nivelul de inteligență sau abilitatea de a scrie o scrisoare. Poate cine știe,

respectivul o fi talentat în mecanică și este în stare să reconstruiască un motor doar cu două chibrite și o lumânare. Sau o fi vreun artist ce din două mișcări de pensulă a făcut un super tablou.

Așa că, data viitoare când mai vine vreo scrisoare prost scrisă, sau plină de greșeli, lasă săracul copil în pace, căci cine știe, talentul său o fi altul.

Într-un mod ideal, ceea ce zici tu este corect. Citește următoarea scrisoare și poate o să înțelegi și punctul meu de vedere.

punct&RollerBoy

Bună! Probabil că ești! În revistă ți-ai pus numai față' (which sucks anyway). Ideea e că avem câteva nelămuriri:

Cu cât te plătesc aștia să fii penibilă? (poate ne angajează și pe noi)... O obsesie comună cu a lui Mircea Badea: de câte ori te speli pe cap (cu ea de revistă) pe săptămână?

Spuneai la un moment dat că accepti invitațiile ce sunt însoțite și de o poză. Dacă ți-aș atașa poza ta, ai accepta invitația?! Nu te-ai săturat de atâtea mailuri de rahat pe care le-ai primit de-a lungul cooperării tale cu redacția? Mai pune și tu niște nelămuriri aici că să pară emailul nostru mai interesant și ca să vă vîndeți voi revista mai bine! Adică ceva în genul în care tu îți scrii și mailul, tu dai răspunsul! Te salut, și cine știe... mâine, poimâine poate am să te... salut din nou!

Dragul meu Terente, îmi este greu să mi-i închipui pe cei doi crai în poziția unor mari artiști realizați. Nu vreau totuși să crezi că refuz astfel orice fel de idei exterioare mie, așa încât îmi voi stoarce puțin imaginația. Îți văd pe cei doi, privind cu cutezanță înspre viitorul "talentat", cu piciorul pe o piatră, mâna dreaptă pusă streășină iar cea stângă în șold, într-un gest ultim al

conștientizării propriei lor valori. În jurul lor, "talentul" nu lipsește: câteva foi scrijelite într-un mod "talentat" cu variante de răspuns la micul quiz de la sfârșitul Abecedarului; jumătate de caiet dîctando în care cei doi își exersau semnătura "tip X"; jumătatea cealaltă de caiet, tot cu semnătura, dar de data aceasta "tip amprentă"; câteva pânze lucrate în mod "talentat" în care fiecare și-a pictat cu "talent" odoarele sfinte, mărite de câteva ori, "căci așa e ele de fapt"; câteva mașinuțe Burrago desfăcute, cu schemele de la motoare lângă, o șurubelnița, două chibrite, o lumânare și un baros "pentru piesele care nu vrea să iasă ele singurele"; văd de asemenea că domnul punct are atârnată de gât cu un șiret o foită plasticată pe care scrie: "NU UITA SĂ RESPIRI! MAMI" urmată de numele și adresa săracului copil, în caz că se rătăcește; RollerBoy pe de altă parte are în buzunar, la îndemână, cartonașe de mărimea unei cărți de vizită pe care scrie citeț numele său și câteva replici generale pe care să le citească, în caz că trebuie să dea impresia că este inteligent; și cam atîta căci mă dor ochii de cât m-am uitat la ei. Într-adevăr, se pare că m-am înșelat... acești doi "bărbați" sunt "talentați". Vă... salut și eu.

Black Mail

crashDK

Mda, deci în ultima vreme sunteți tare nasoli, pe bune. Adică începând de acum 4-5 numere XtremPC nu mai e mișto deloc. Dacă mă gândesc mai bine, vechea formulă a revistei era mai mișto. Acum în afară de articole (care sunt nașpa și ele) tot ce faceți (faci) e să vă luați în gură cu cititorii. De ce nu vă sinucideți? Oricum nu mai aveți nici o șansă să fiți respectați. Toată lumea vă știe ca o revistă la care poți să trimiți orice fel de scrisoare cu (în curând) orice fel de înjurături. Și culmea e că mai și răspundeți la ele. De ce nu

apar scrisori de genul acesta în Level?

Pe mine mă deranjează că revista mea preferată a ajuns în halu asta. Cred că voi migra la Level dacă o țineți tot așa. Am zis.

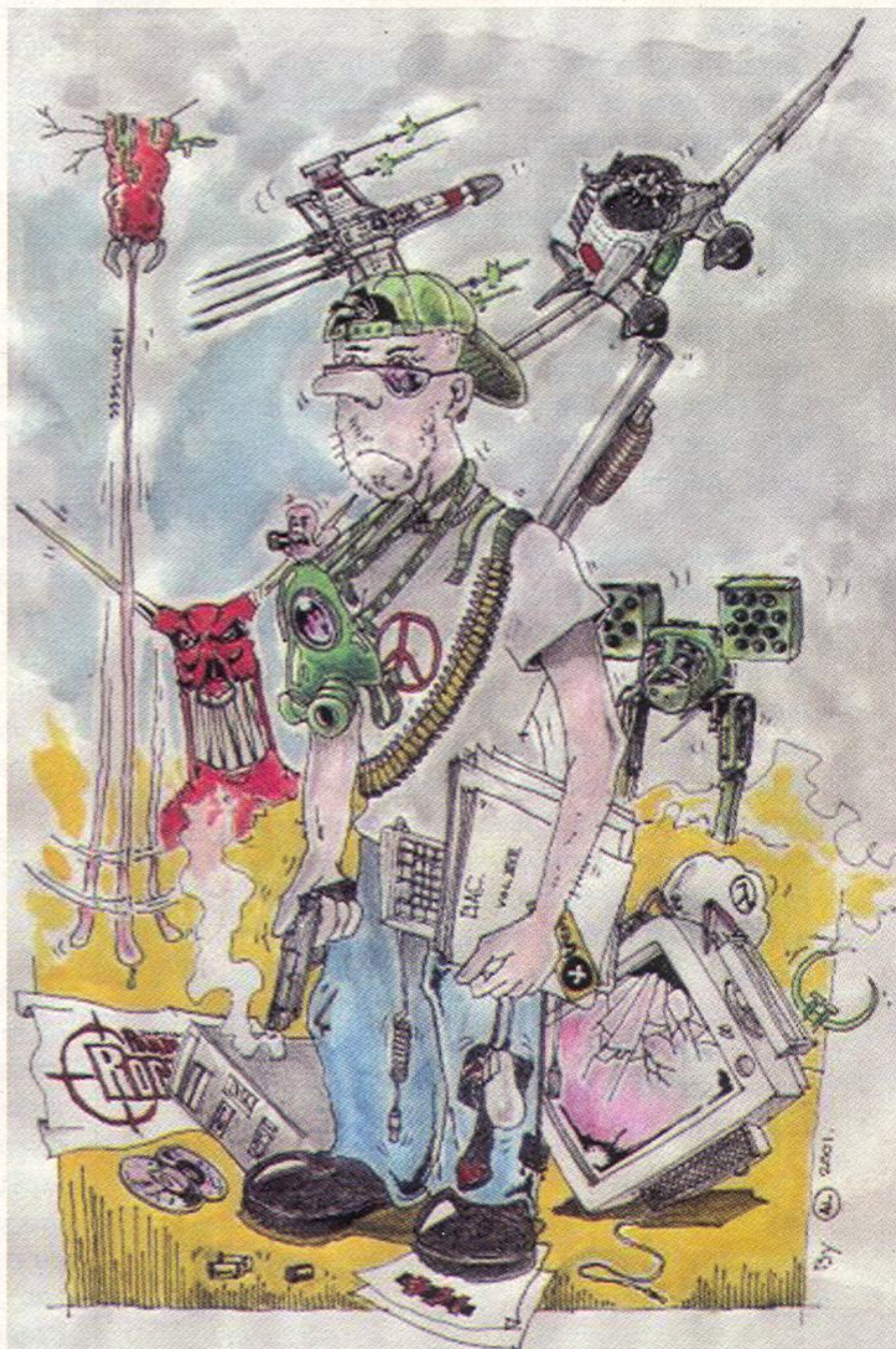
Mda. Deci în ultima vreme sunteți tare nasoli, pe bune. Adică începând cu ultimele 265 de scrisori, toată treaba asta nu mai e mișto deloc. Dacă mă gândesc mai bine, scrisorile dinainte parcă era mai bune, mai interesante, mai inteligente. Acum în afară de trei observații futele,

aruncate între două greșeli gramaticale și patru de ortografie, tot ce faceți e să plângeți. De ce nu vă sinucideți? Oricum nu mai aveți nici o șansă să fiți respectați. Toată lumea aici în redacție știe că sunteți oamenii care trimit orice fel de scrisoare numai una bună nu, și (în curând) cu orice fel de înjurături înăuntru. Și culmea este că mai și răspund la ele. Cred că voi migra la alți epistolari dacă o țineți tot așa. Am zis.

Alexandru Bucur
gogutza@hotmail.com

Trimit și eu acest desen drept umilă contribuție la bunăstarea redactorilor xtrempc, această capodoperă putând crea un superb efect policrom cu utilizări terapeutice prin plasarea lui pe dart-board-ul comunal... sănătate și nu mai mutați black-mailu' de colo colo prin revistă, că era să fac un atac de cord când am văzut luna asta că nu-i acolo unde știam eu că e...

Am încercat să văd și eu cam ce efecte terapeutice ar avea superbul desen, așa că l-am agățat de dart-board. În afara faptului că după câteva aruncări m-a plictisit teribil nu s-a văzut nici o schimbare. Hotărâtă să aflu totuși adevărul, i l-am lipit lui Adrian pe spate. Lucrurile au devenit imediat mult mai distractive, dar nu pentru mult timp căci la nu mai mult de cinci minute după ce a venit ambulanța să îl ducă la Urgență, plictiseala s-a instalat din nou. Învățasem acum mișcarea așa că următoarea victimă a micii mele "terapii" a fost Bogdan. Am reușit de această dată să îmi dozez efortul mai bine, totul durând mult mai mult. Sunt o persoană sănătoasă acum, însă "paza bună trece primejdia rea", așa încât momentan îmi fac planuri atente pentru a lipi desenul și pe spatele lui George. Șșșș, să nu îți spuneți!





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

Black Mail

Lartours

Vacanța Copiilor

Vine vacanța cu trenul din Franța... sau Anglia, sau Spania sau Germania. Acolo unde puteți trimite copii în tabăra cu LARTOURS. Vă așteptăm cu informații suplimentare.

Închipuiți-vă surpriza mea când m-am trezit cu acest mail făcându-mi semn nerăbdător din Inbox. L-am deschis. L-am citit. Am reflectat. L-am mai citit odată. M-am scotocit de niscaiva copii de trimis prin tabere, însă nu am găsit nici unul. Disperată, m-am uitat pe sub toate foile împrăștiate pe birou, am deschis toate sertarele. Nimic. M-am uitat chiar și în micul coș de gunoi ce gemea pe jumătate plin pe lângă ușă pe undeva, încercînd să se ducă singur să se golească. Lipsă de copii și aici. Am pornit într-o adevărată căutare prin toată redacția, punîndu-i la lucru chiar și pe colegii mei. Zi de vară până-n seară am căutat și rezultatele tot nule au fost. M-am așezat înapoi pe scaun, dezamăgită. Apoi mi-am amintit unde erau copiii. Am publicat scrisoarea.

Negoiță Alexandru

Noaptea pe Oliță, de Dominus

Din noaptea ce intra pe gaura cheii, numai polonicul de argint îmi spuse privind-l adînc în ochi: "v2 nu este egal cu 5cos - 9007 dar numai după ora 14:36". Desigur el știa acest lucru și de aceea nu apăsase tasta "R", știa că se blocase de când fratele tovarășului Cosașul-De-Porumb-Ce-Mătură-Curtea-De-La-Șapte-În-Fiecare-Zi-Impară-A-Săptălunii jucase Lethal Kombat și mîncase bătaie cu gem pe pâine neagră. Nici unul din cei trei muștităntari aflați pe terasa chiu-vetei nu își dădu seama când mama dracu' a fost aprins becul dar nu le era teamă deoarece toți aveau buletinul la ei, numai Skrotos își uitase ciorapul mijlociu în burlanul casei lui Tipitip; dar era prea târziu, 26:45, Tipitip plecase deja la plimbare cu Măciuca Pădurii în beci să bea juma' de borș acru și-o bucată de geam, apoi să-i citească ultimul capitol din (tele)jurnalul "Cronica lui Moș Papuc Voios", intitulat "Aaa, și parcă mai era ceva".

Polonicul de argint văzu cu coada ochiului o umbră pe cheia găurii de broască, ridică mucul de țigară și văzu în colțul cerului pe Zburdătorul, plutind cu vreo 150-151,5 km/h pe deasupra lui Mogorogea care rămase indiferentă și mai luă o gură din brînză proaspăt topită pe care o ținea între dinții galbeni ca lămâia de Voroneț. Cineva cel Mare dădu radioul mai încet și Mogorogea protestă melancolic că nu mai vede nimic la Haralamblandambla, emisiunea ei preferată în limba mongolă. Cineva cel Mare n-o bagă în seamă dar simți ceva mișcînd sub scaunul de lemn ars pe care trona; se aplecă și văzu cocorul de Alaska cu blană argintie, care speriat își scoase unghiera și începu să se tundă la sub-braț. Văzînd aceasta Windauz95,(3) nu mai rezistă și exclamă "Fatal error in drive? H?? Could not find the error". El apăsă

tasta CTRL ombinată cu ALT și cu DEL și apoi totul rămase la fel. Cineva cel Mare se repezi cu ochii în monitorul negru:

"Mamă, ce tare ești, nimeni nu a ajuns până la nivelu' ăsta! Cum ai reușit?"

"Am mîncat orez cu lapte și trei cauciucuri de aluminiu acum zece ani."

"Și nu ți-au curs mucii-n fasole?" întrebă din nou și iarăși Cineva cel Mare.

"Nu că am avut cuțitul la mine", răspunse el.

În acel moment un singur gând fulgeră în mintea celor doi: intensitatea curentului de saturație este proporțională cu fluxul de radiație și nu depinde de frecvență. Amândoi se lămuriră atunci că următorul număr din "IcstrimPisi" va apărea în prima duminică cu lună plină. Zău.

Cicoarea strecurată

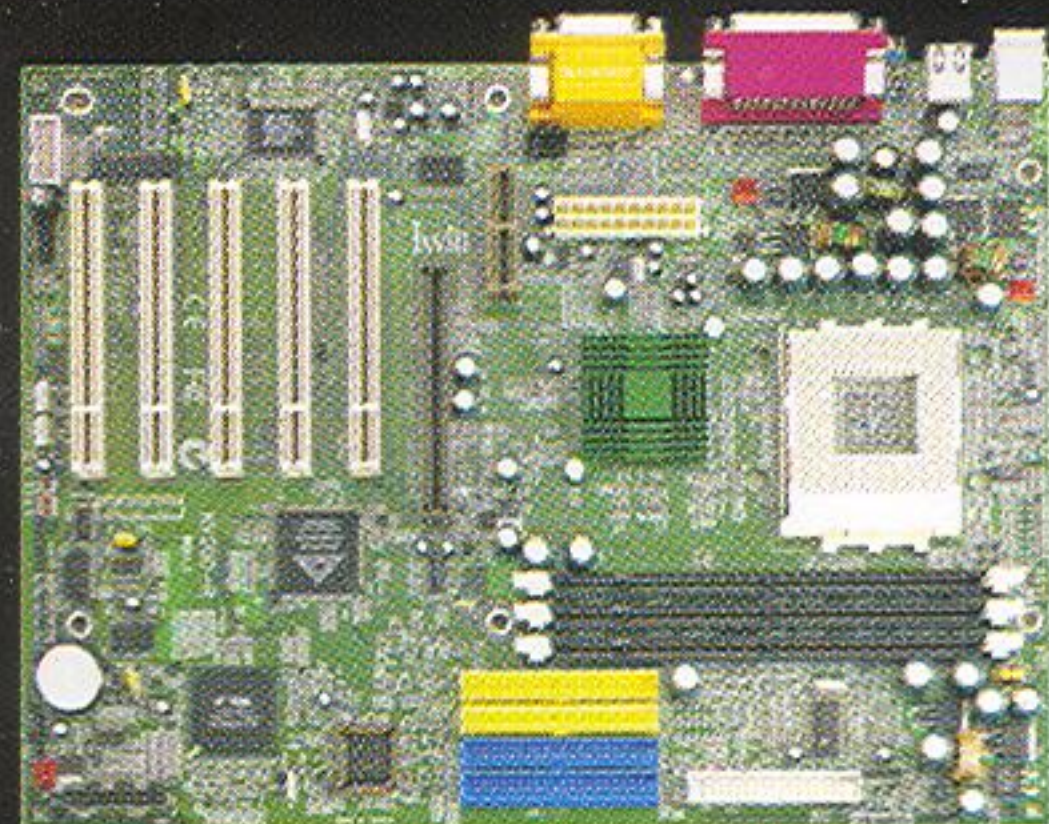
sau

Noaptea pe Oliță 2: 1ți 1ngheată Fundul

(varianta scurtă)

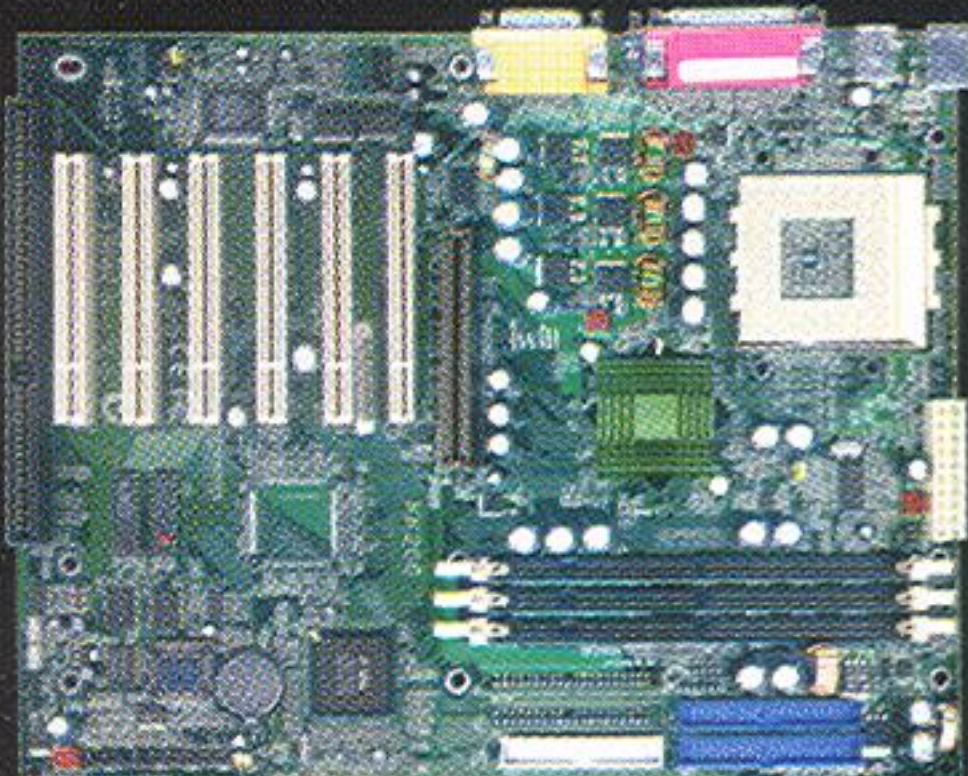
Gigi Uragan privi învârtoșat înspre Micuța-Omidă-Haladită, ce se juca cu ochii. Îi dădu o palmă peste crupă, doar ca să îi mai audă odată nechezatul tip cafea cu aromă de plăcintă, și sări în abis. Își pregătise urletul de final mult timp, atât în fața oglinzii, pentru o mai bună mimică, cât și cu un aparat special pentru a-l face mai viguros. Din păcate nu apucă să îl folosească căci abisul nu era mai adînc de doi metri. După bufnitură urmă o mică pauză în care nimeni nu zise nimic. Micuța-Omidă-Haladită privi circumspect peste margine la iubitul ei răscredărat pe fundul abisului.

"Dragă, poți să țiți acum dacă vrei.", îi spuse. "IcstrimPisi a apărut".



KV200/KV200R

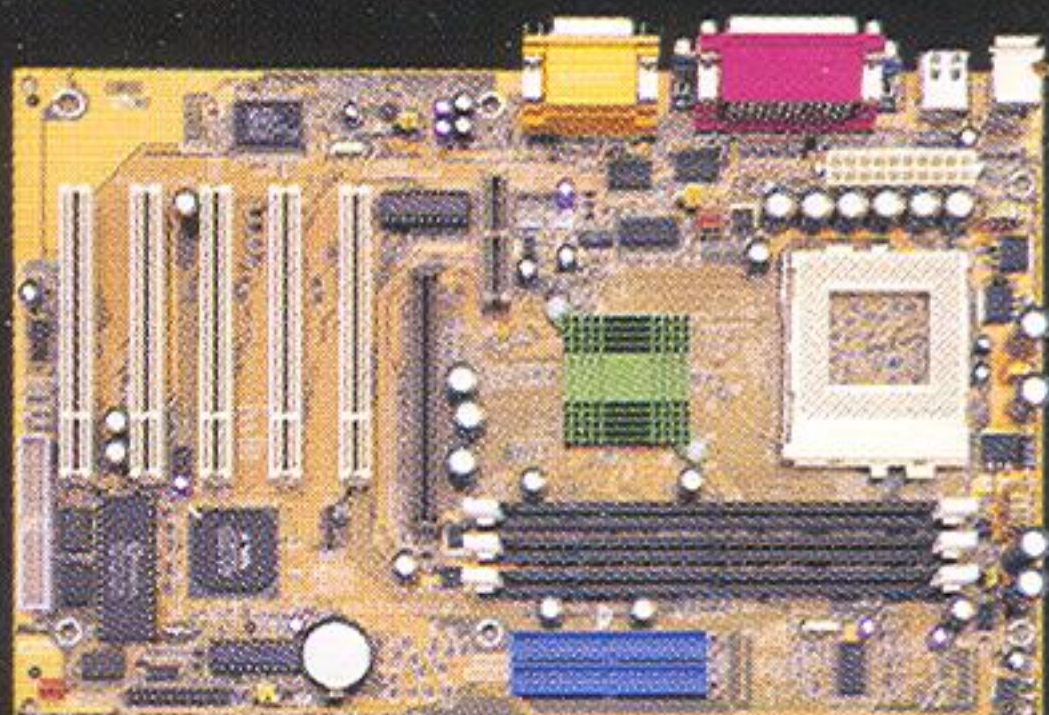
Chipset KT 133
FSB 200Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)



KK266/KK266R

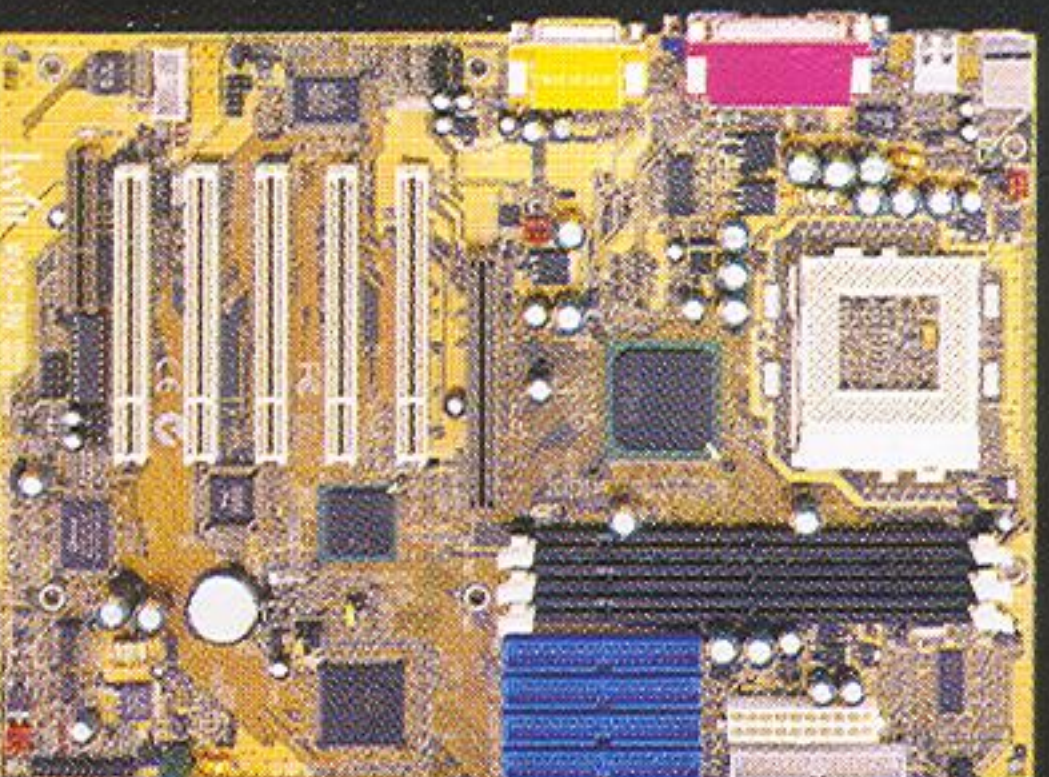
Chipset KT 133A
FSB 266Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)

Celeron/Coppermine Cyrix III



VX133

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

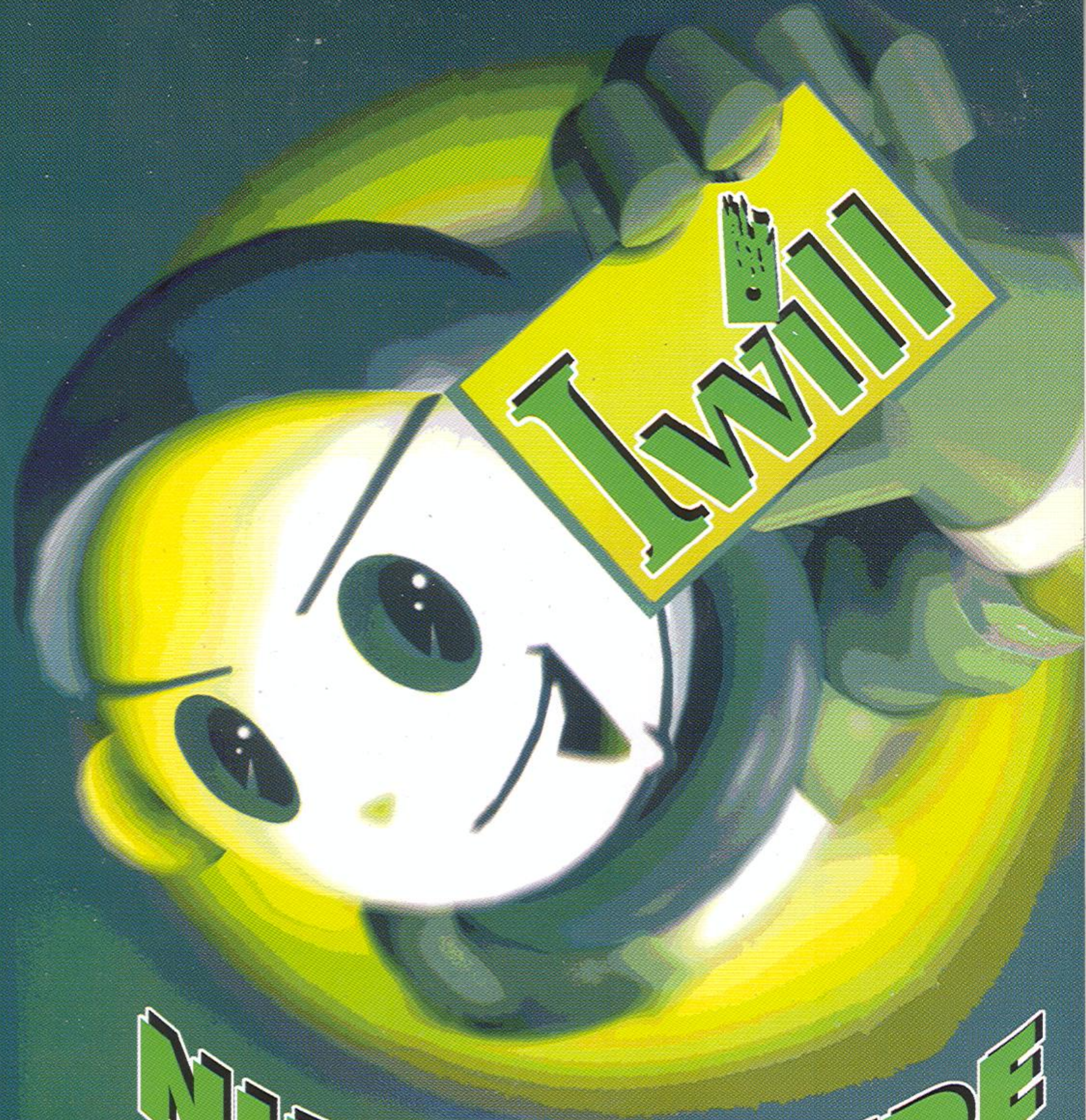


W02

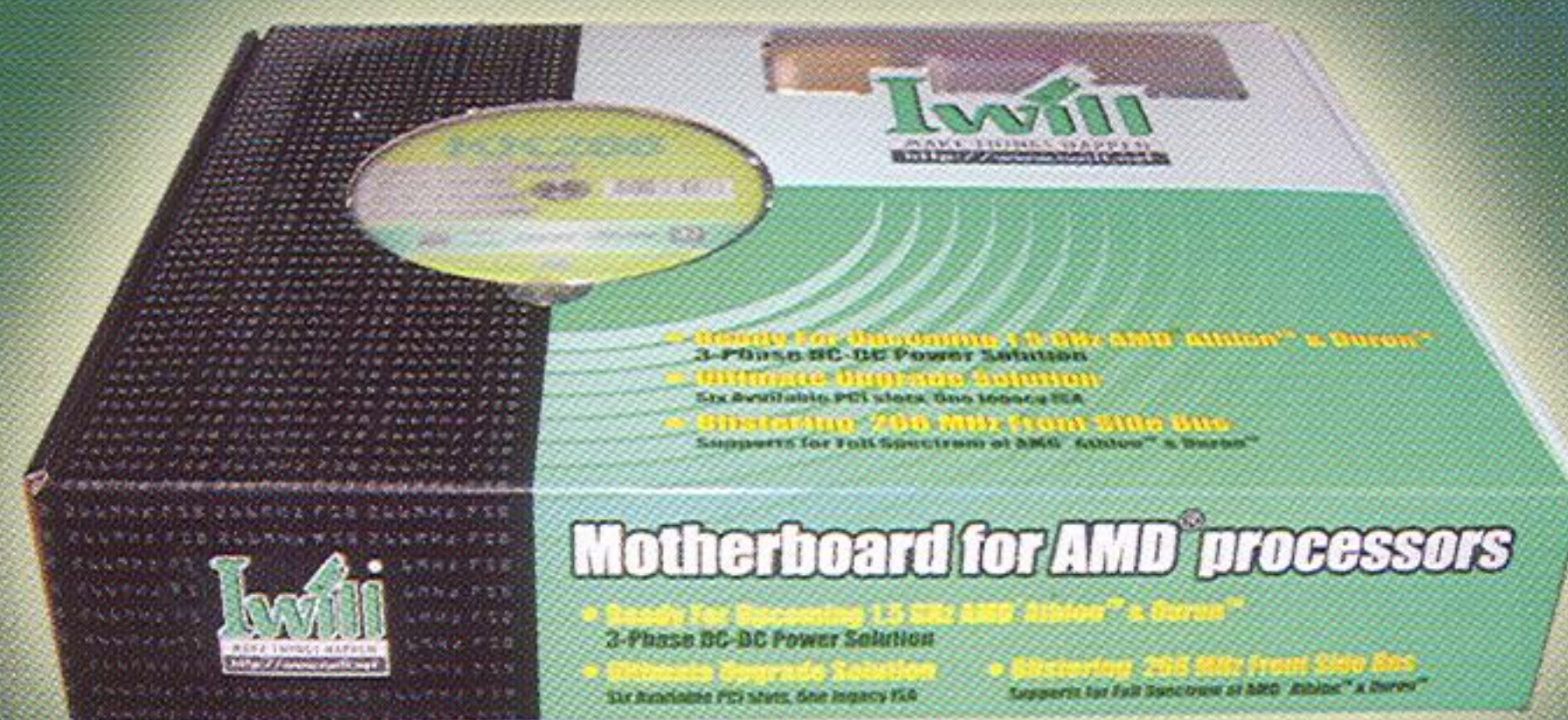
Chipset Intel I815E
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738

Sk!n

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



NU PE NE CREDE PE NE CREDDE CUVÂNT!



ÎNTREABĂ-I PE EI!



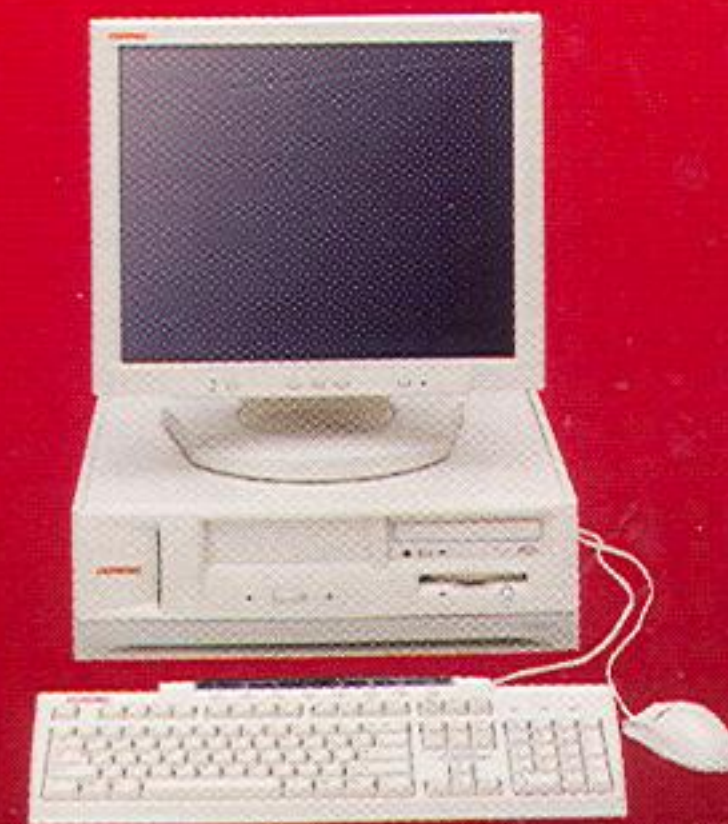
*Adică pe cei care, asemenea ție, au idei
îndrăznețe, știi ce înseamnă lucrul în echipă
și, mai ales, știi ce vor. Iar cu o tehnologie pe
măsură, totul prinde viață. Noul Compaq
Deskpro cu procesor Intel® Pentium® III 933 MHz
este exact ce îți trebuie pentru a-ți împlini
aspirațiile și ideile. Programele 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>

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



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.