



<http://www.xtrempc.ro>

# xtremPC

Orice bug suficient de avansat poate fi confundat cu un feature

*Rich Kulawiec*

## LEGENDELE INTERNETULUI

despre începuturile rețelei rețelelor

## CUTIA CU DE VITEZE 27

accelerare grafică maximă pentru PC-ul tău

## PLATFORME AMD

11 soluții pentru Thunderbird sau Duron

## GALERII XTREME

realitatea a fost redesenată

## LORD OF DESTRUCTION

pe urmele lui Bhaal în add-onul de Diablo II





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



**O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ  
VINE ACUM!**

**ÎN ROLURILE PRINCIPALE:**

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



# Sk!n

M e d i a

Puskin 18, Bucuresti 1

Tel: (01)-231.50.97

RESELLERI:

**BUCURESTI:**

Best Computers

Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers

Tel: 01-211.70.90

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

**TULCEA:**

Nexial Research

Tel: 040-515457

**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 români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!



Magazinele Best Computers din București:

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

**best**  
computer

www.bestcomputers.ro  
info@bestcomputers.ro





## Intel vs AMD: războiul prețurilor

Nu cred că există cineva care se mai îndoiește că între AMD și Intel există un război al prețurilor. Doar dacă nu cumva sunt printre voi unii care cred într-o teorie cu iz paranoic pe care mi-a fost dat să o aud recent, cum că Intel și AMD, ca și Pepsi și Coca-Cola, sunt de fapt două subsidiare ale unei singure companii fantomă, care își crește veniturile prin specularea concurenței dintre cele două firme aparent rivale.

Cert este că cele două companii au ajuns la concluzia că există o limită până la care pot merge cu reducerile, limită unde deja nu mai rentează să sacrifici din veniturile tale proprii pentru a-i crea probleme competitorului.

Cei de la Intel s-au avântat primii cu o reducere spectaculoasă de aproape 55% la Pentium 4, în aprilie anul acesta, reducere care a cumulat scăderile de preț ce ar fi trebuit să fie aplicate progresiv pe parcursul a mai mult de trei luni. Replica AMD nu s-a lăsat mult așteptată, compania scăzând aproape imediat prețurile la procesorul Athlon. Reduceri succesive au urmat pe o perioadă de două luni, până în mai. Rezultatele nu s-au lăsat așteptate: conform Mercury Research, segmentul de piață ocupat de AMD a crescut de la 20,8% la 22,2% rechiziționând un procent și jumătate din felia de peste 70% a Intel-ului, procent care înseamnă nici mai mult nici mai puțin decât 400.000 de procesoare. Pe de altă parte însă, această creștere i-a costat pe cei de la AMD 115 milioane de dolari, pierduți în războiul prețurilor.

Intel a pierdut de asemenea sume serioase, și pare hotărât să iasă din luptă, ba chiar intenționează să crească prețurile pentru procesoarele "ultimul răcnet" tehnologic, între P4 la 1,7 GHz și cel la 1,8 GHz fiind o diferență de peste 200\$. Iar intenția este ca nou apărutul P4 la 2 GHz să vină undeva pe la 650\$, față de 370\$ pentru cel la 1,7 GHz.

Cumpărătorul de rând, aflat într-o țară din lumea a treia, undeva înspre lumea a patra, percepe această situație în primul rând din oferta de sisteme: 40-50% bazate pe Duron sau Thunderbird, 20-30% pe procesoare Intel anterioare P4, și maxim un 10% amărât pentru sistemele cu P4.

Cam multe cifre pentru o concluzie atât de simplă: războiul prețurilor nu se duce pentru noi, românii. Noi suntem cantitate negliabilă. Din fericire nu suntem singurii. Însă AMD și Intel se bat pentru peștii cei mari: SUA, Anglia, Japonia, Franța, Germania și alți mahări economici. Noi doar beneficiem de firimiturile care cad de la masa lor.

## Redacția

**Redactor șef:** Adrian Dorobăț  
**Redactori:** Vlad Zotta  
George Pop  
Andreea Chifan  
Adrian Radu

**Colaboratori:** Bogdan Eparu  
Vlad Susoi  
Constantin Ciprian  
Cristian Soare

**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:

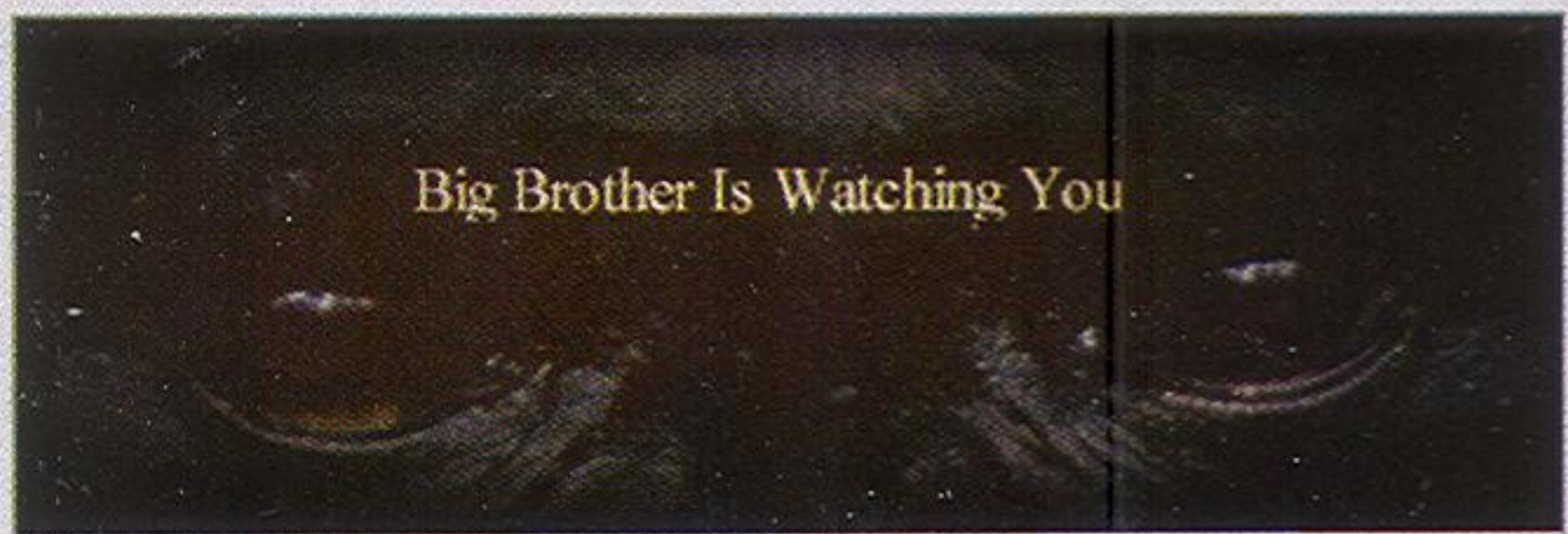
Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

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

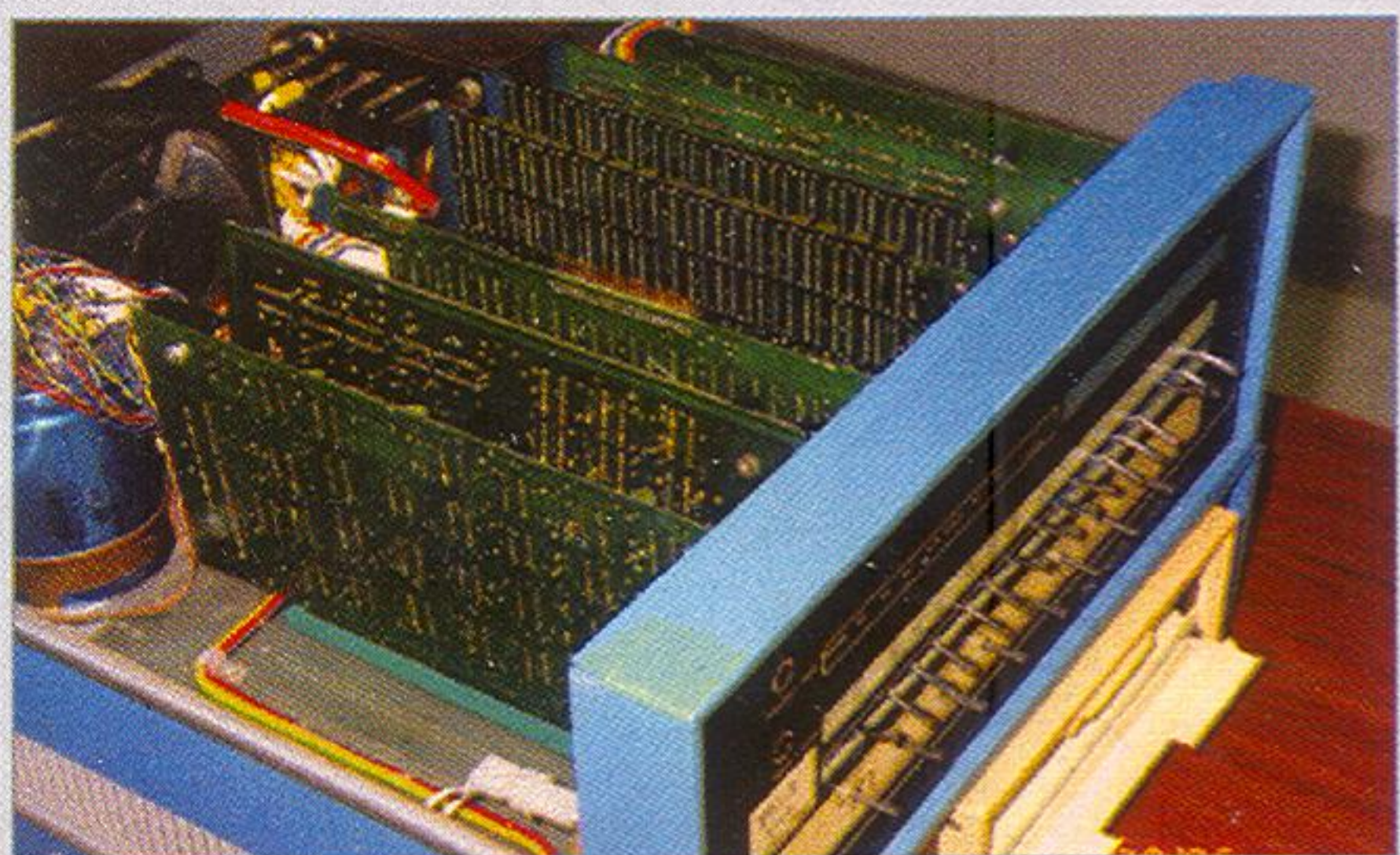




5 — Proiectul Echelon (II)



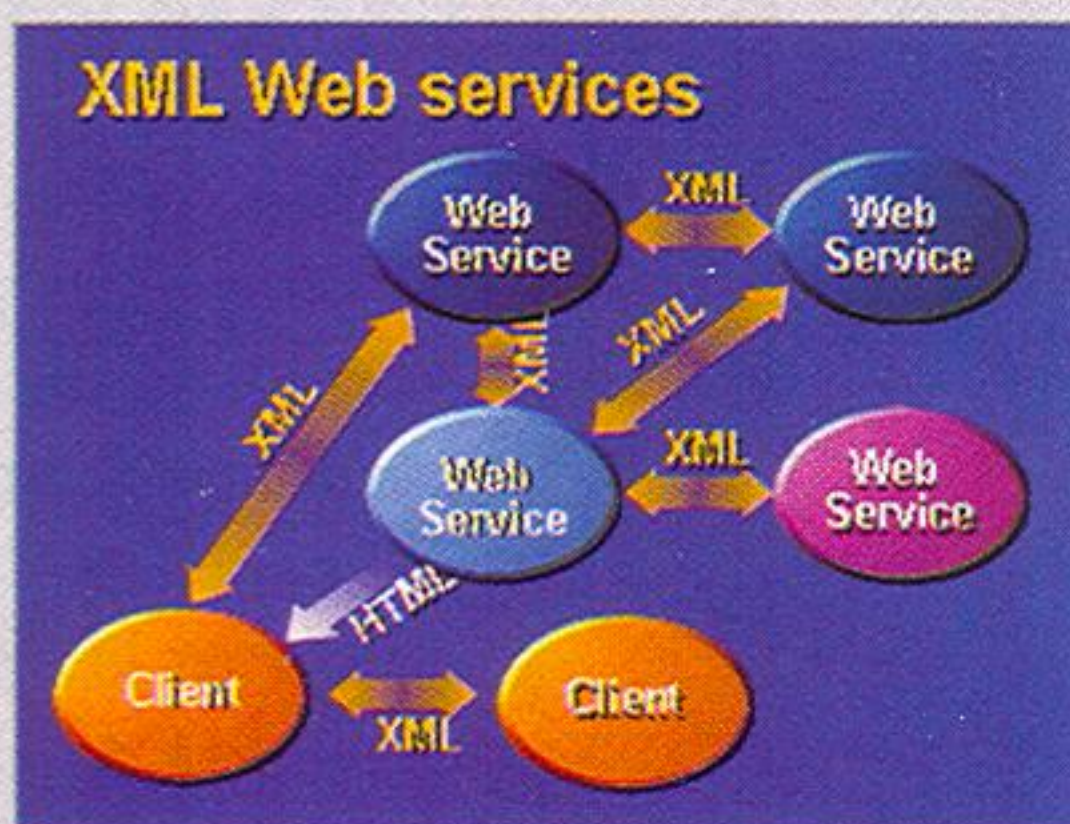
60 — Efecte speciale: "Shrek"



14 — Legende Internet-ului (I)



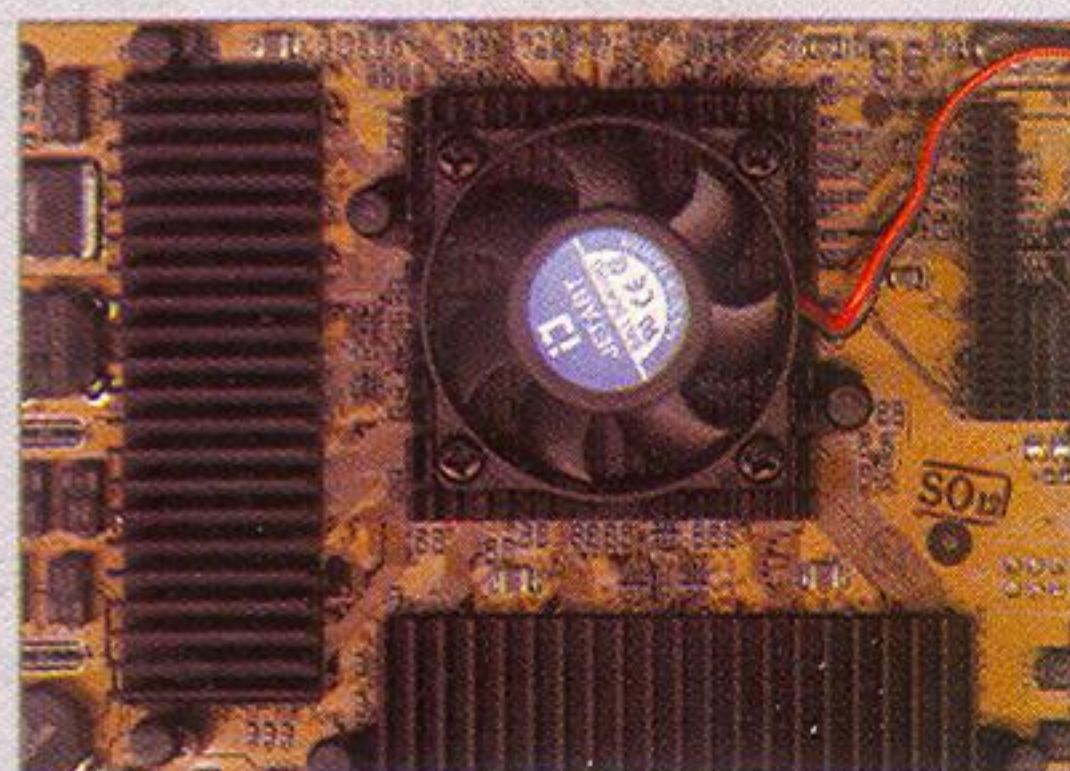
16 — NTT DoCoMo



18 — Hailstorm



26 — Tehnologii: Realitatea extinsă



28 — Test plăci video

# Cuprins

- 5 Redacția
- 6 Cuprins
- 8 Internet
- 8 Știri Internet
- 10 Explorer
- 12 Echelon (II)
- 14 Legende Internet-ului (I)



- 16 NTT DoCoMo - telefoanele mobile ale viitorului
- 18 Hail Storm - o strategie de viitor la Microsoft

## Internet

- 20 Știri hardware

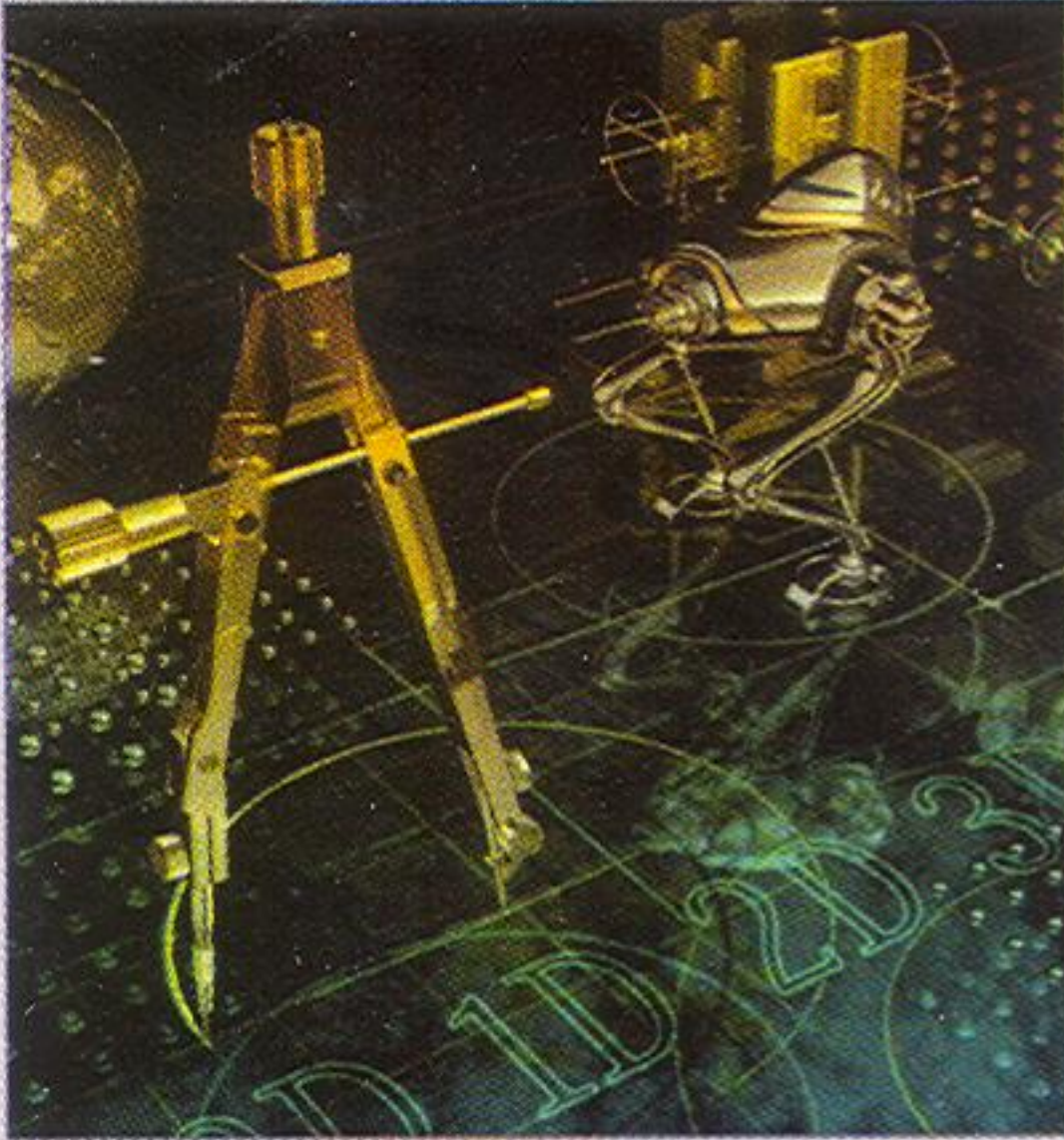


- 24 Scrisori hardware
- 26 Tehnologii
  - > Realitatea extinsă - la limita dintre proiect și realitate

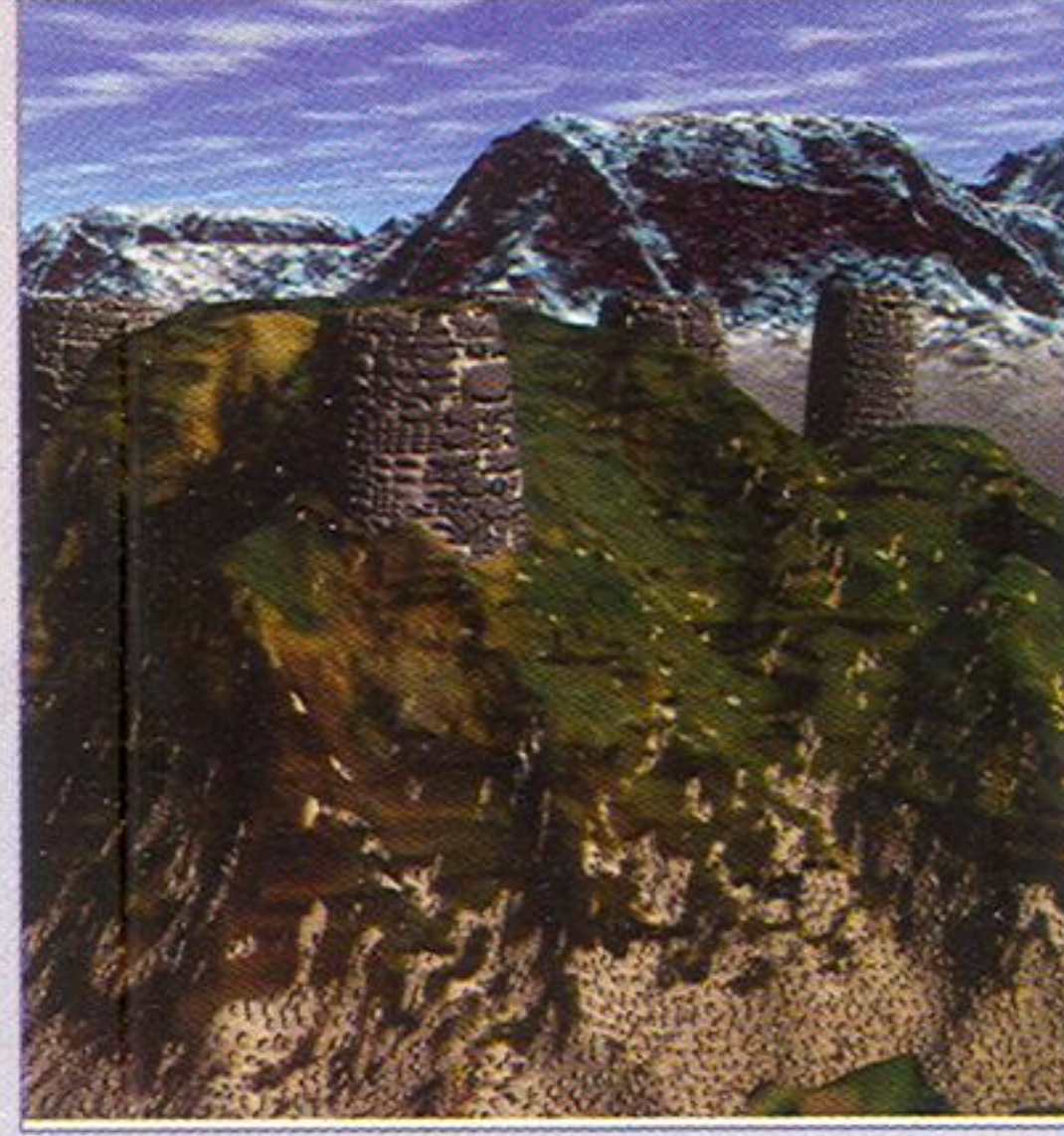
- > Înregistrarea holografică
- > Comunicații "haotice"
- > Hal
- 28 Cei 27 de mușchetari 3D - test plăci video -
- 36 11 megaplatforme AMD - test plăci bază AMD
- 42 1 din 5 pentru P4 - test plăci bază i850 -
- 46 Teste diverse
- 48 TOP 5 hardware







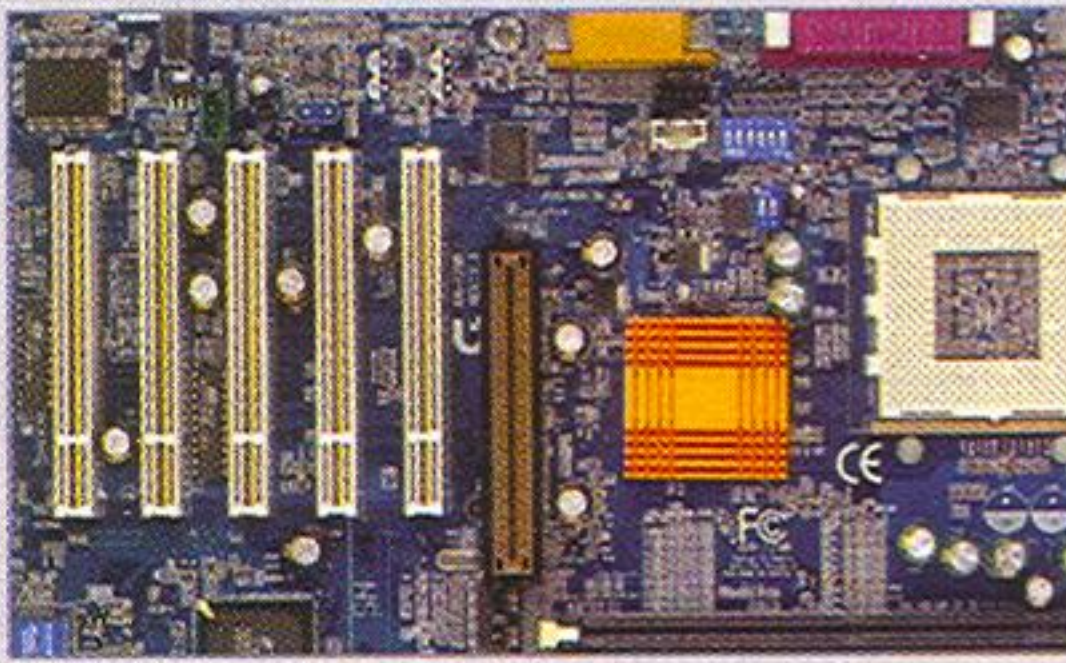
58 — Electric Universe 3.0



59 — Bryce 5



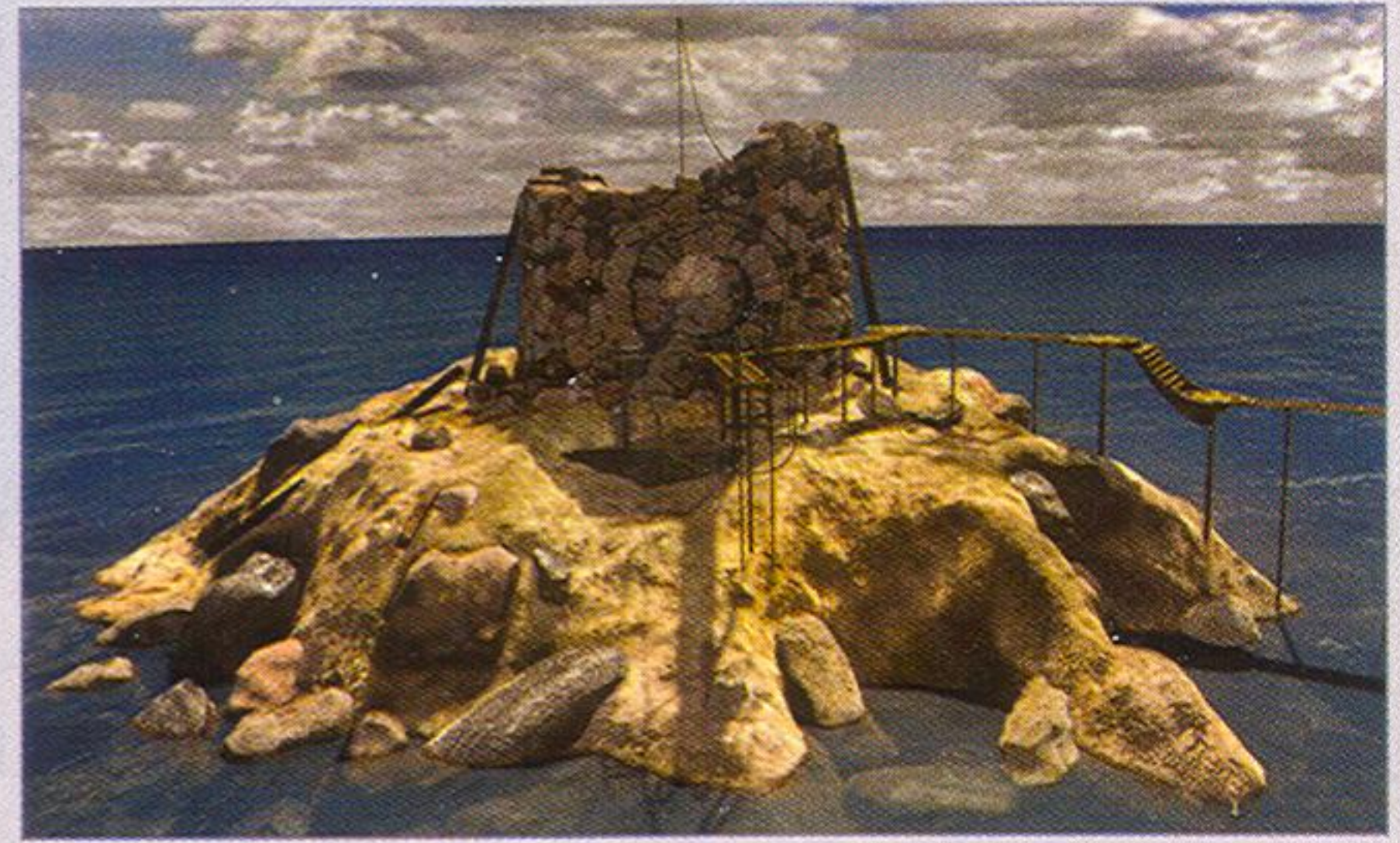
66 — Știri jocuri - Dark Age of Camelot



36 — Test plăci bază



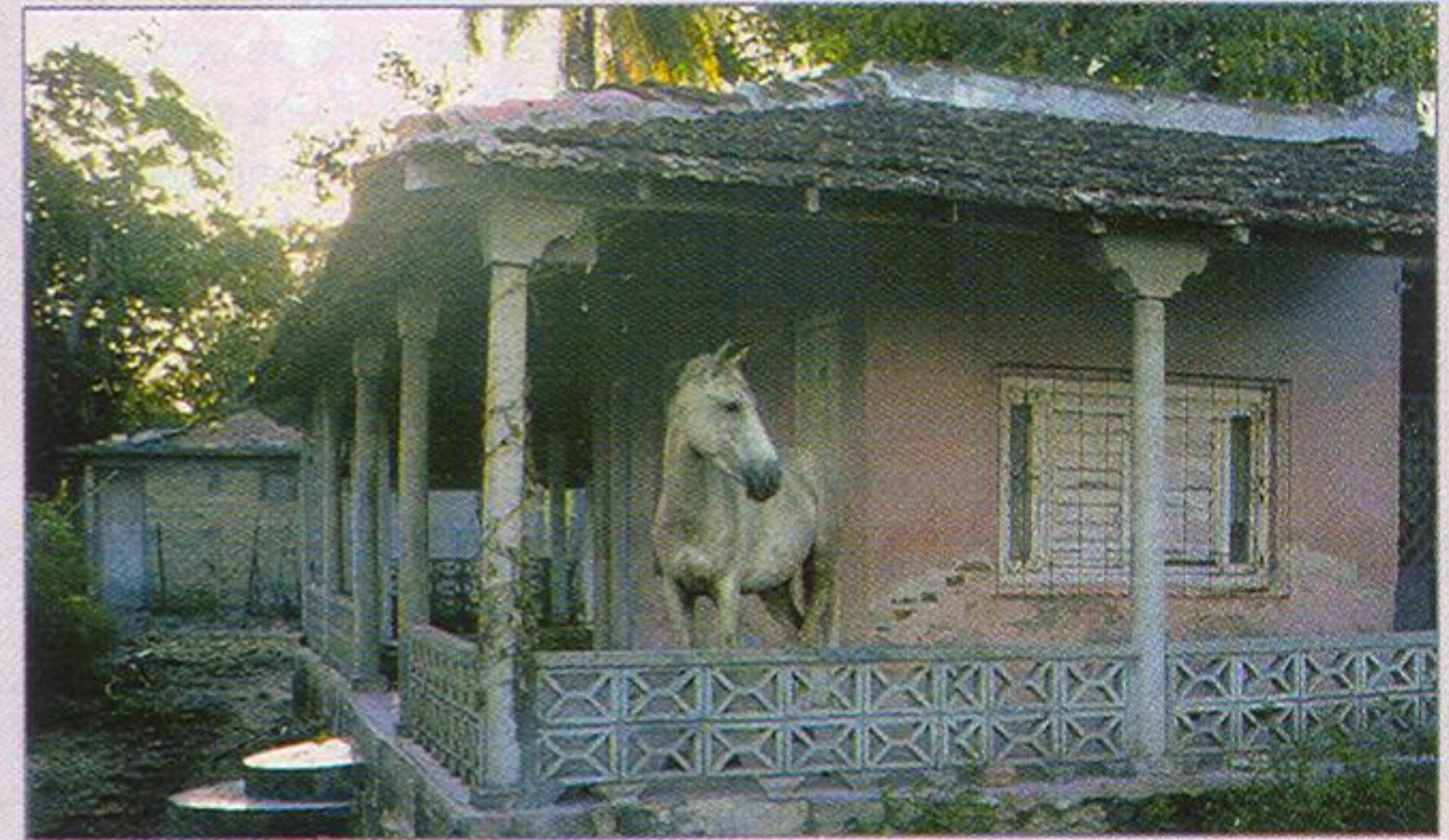
76 — Independence War 2



82 — Myst 3



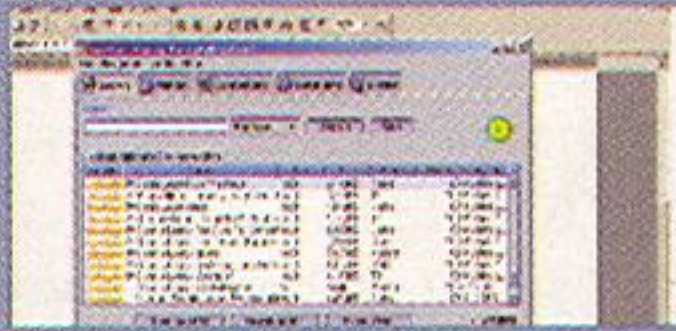
5 — Diablo 2: Lord of Darkness



62 — Galerii Xtreme

Software

52 Știri software



54 Scrisori software

55 Programe de care ai nevoie

57 Plug-in-uri



58 Electric Universe 3.0

59 Bryce 5

60 Efecte speciale

62 Galerii Xtreme

Jocuri

64 Știri jocuri



66 Multiplayer&Online

70 Boti CounterStrike



72 Producători români  
Avanpremiere

76 Independence War 2:

Edge of Chaos

78 Alone in the Dark

The New Nightmare



80 Civilization 3



Prezentări

82 Myst 3

84 Diablo 2:  
Lord of Darkness

87 Half Life: Blue Shift



88 Emperor:  
Battle for Dune

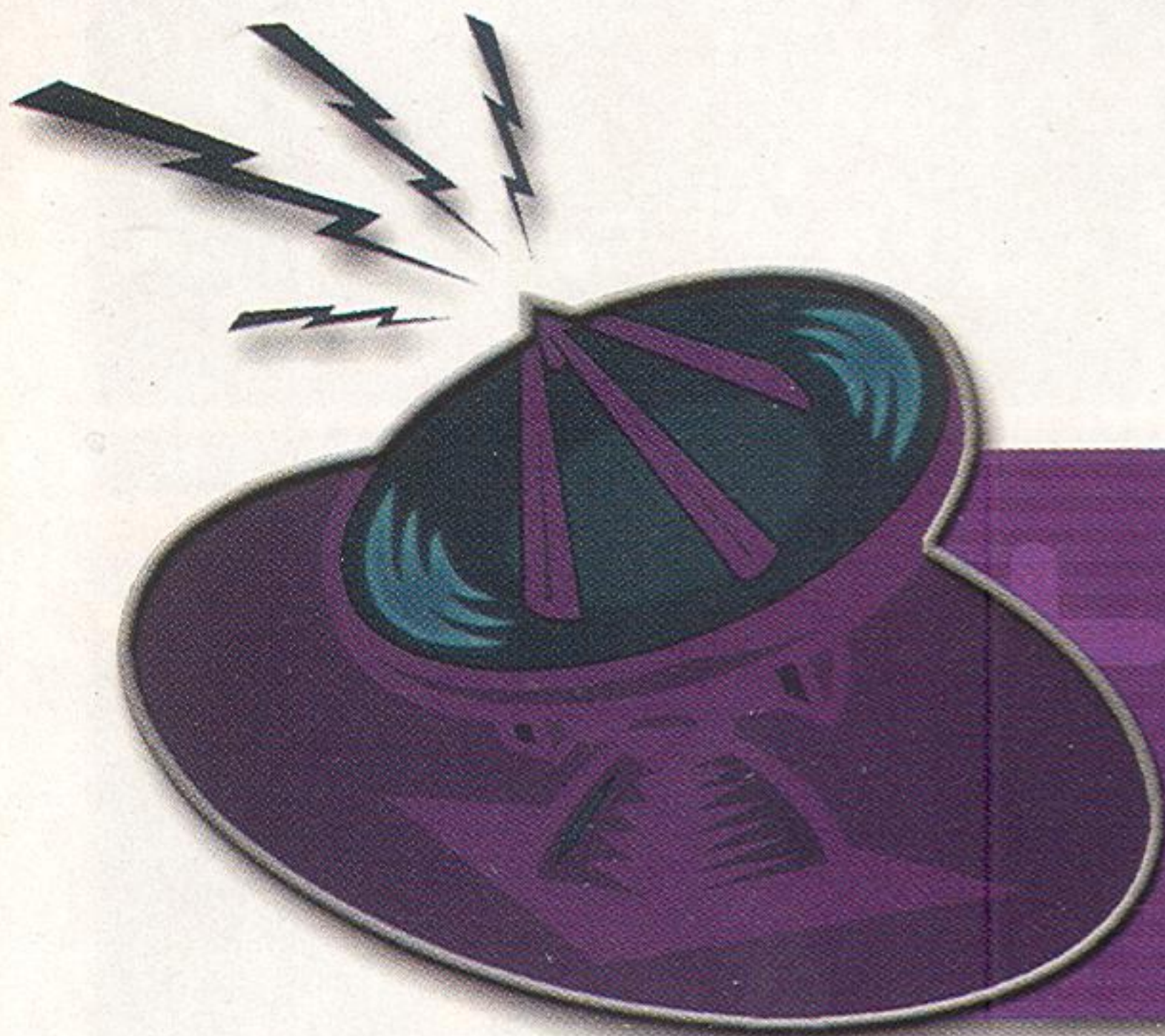


92 Fallout Tactics



94 Black Mail





<http://www.xtrempc.ro>

# internet

## Hackerii au spart site-ul "Safer Internet"

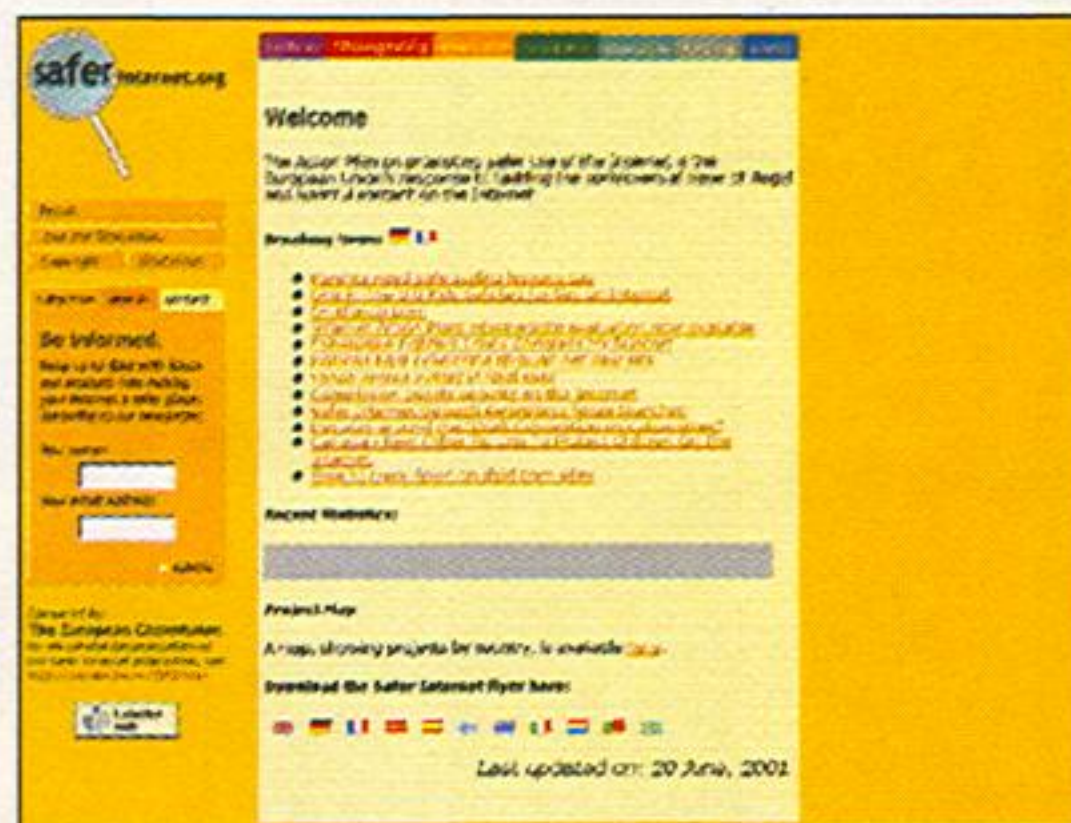
Hoțul fură din ograda poliției și la case mai mari

Hackerii olandezi au spart site-ul Comisiei Europene care promovează siguranța pe Internet, site pe care l-au umplut cu sloganele lor. După atac se putea citi: "Aceasta este lumea noastră! Suntem buni și noi facem regulile. Am fi fericiți dacă ne-ați găsi! Olanda este cel mai bun loc!". Au lăsat și linkuri spre un site cu o convenție a hackerilor și spre o bază de date secretă a site-ului.

Să facem o prezentare: Comisia Europeană militează pentru promovarea internațională a luptei împotriva infracțiunilor pe Internet. Afrontul hack-

erilor a constituit o umilință serioasă. Halal securitate!

[www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)



### Safer Internet Notice

Recently there has been some publicity regarding breaches in security at the Safer Internet Awareness Exchange.

Following the launch of the European Commission's cybercrime treaty the site was targeted by hackers pointing to vulnerabilities. This was immediately rectified. No breach of the site was made.

The subsequent exposure led to another attack while we were engaged in talks with security experts to best protect the site. This more serious attack resulted in hackers locating and moving the newsletter subscriber database to the root of the site making it accessible for download. Only e-mail addresses and some names were available. This attack occurred overnight and was remedied by 09.30 CET.

As a result we have pulled the site and disabled all file transfer while we can implement the suggestions made by the consultants.

We apologise for any inconvenience and hope to restore the site once it is more secure.

For further information:  
E-mail: [info@saferinternet.org](mailto:info@saferinternet.org)

Cel mai sigur și mai sigur este... da' chiar, ce este?

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

### Nu mai există pic de respect...

Hackerii au atacat site-ul CERT (Computer Emergency Response Team), blocându-l timp de 30 de ore. Pirații sunt aceiași care au blocat Yahoo!, eBay și Amazon. CERT este o organizație guvernamentală responsabilă cu anunțarea operațiunilor de hacking și a apariției virusilor. Conducerea CERT a declarat că acesta a fost un atac ca oricare altul și că nimeni nu se poate proteja împotriva lor.

[www.cert.org](http://www.cert.org)

### Poze dezgustătoare

Un japonez din Tokyo în vârstă de 30 de ani, Hiroshi Iida, a trimis prin Internet poze ce arătau porțiuni de corpuri descompuse sau imagini din timpul autopsiilor. Se presupune că suspectul a trimis din ianuarie până în aprilie 2001 peste 1000 de astfel de poze către angajații mai multor firme (peste 65). Pozele, pe care le preluau de pe un site american, aveau aceeași tematică dubioasă.

[www.mdn.mainichi.co.jp](http://www.mdn.mainichi.co.jp)

## Utilizatorii de net nu aleg mail-ul

Poșta electronică nu mai este ce a fost

O statistică din Marea Britanie a relevat faptul că numărul utilizatorilor de Internet a crescut cu 36%, dar numai 5% din numărul navigatorilor aleg e-mailul, ceilalți preferând întâlnirile personale. Britanicii rămân totuși clienți fideli ai magazinelor online, 20% dintre

ei declarând că fac cumpărături prin Internet. Oricum, majoritatea utilizatorilor nu petrec mai mult de 7 ore săptămânal conectați și nu vizitează mai mult de 12 site-uri.

[www.bbc.co.uk](http://www.bbc.co.uk)

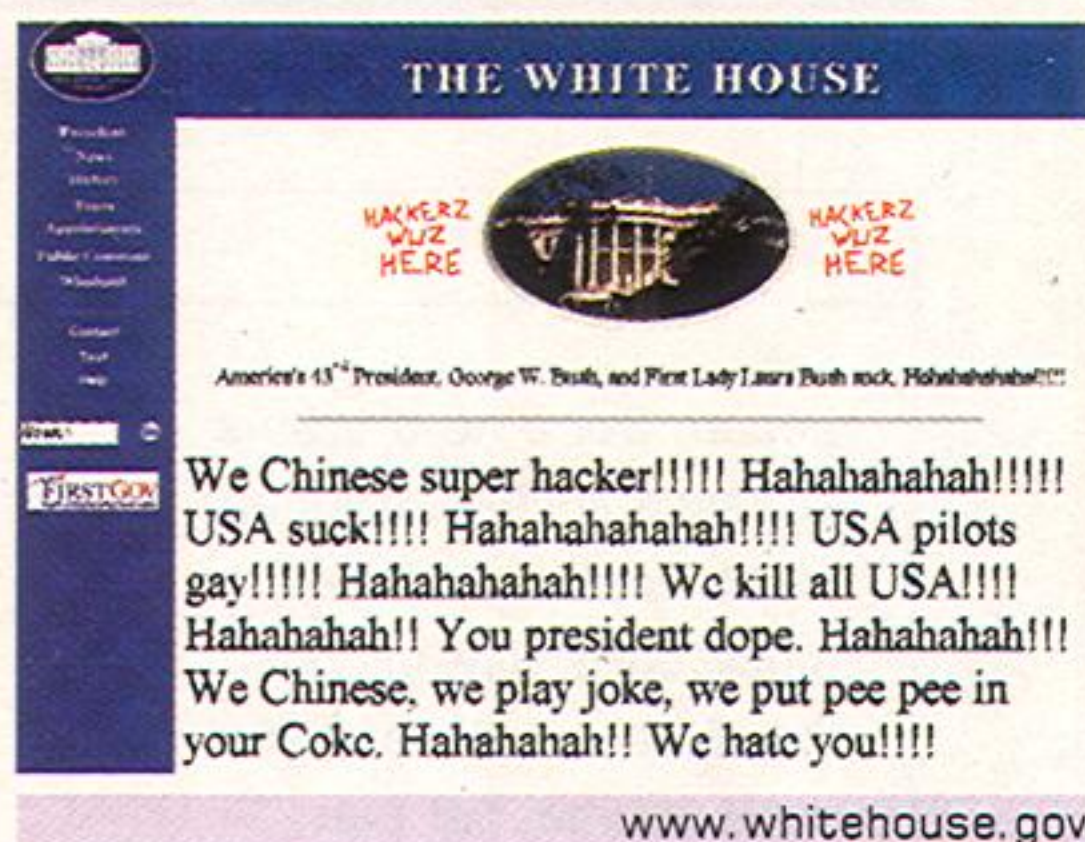




## www.whitehouse.gov este batjocorit

Unul dintre cele mai vizitate site-uri este în schimbare continuă

**D**oriți să aflați câte ceva despre istoria Casei Albe, sau despre biroul președintelui George W. Bush? Vizitați site-ul amintit în titlu și dacă va fi totul OK poate că vă veți îmbogăți cultura generală. Dar, de obicei, site-ul are altă înfățișare. Ultima oară când am încercat să-l accesez mă întâmpinau sloganuri adresate națiunii americane, mai greu de reprodus pe o foaie albă. Hackerii chinezi erau de data aceasta de vină.



### Noi viruși

Experții au identificat un nou virus, care sub pretextul unor poze cu Miss World, pătrunde în sistemul de operare, se trimite automat altor 50 de persoane din adresa book-ul celui ce a accesat virusul și rescrie fișierele importante din Windows. Prin accesarea mworld.exe apare o poză a unui tort cu mesajul "În fiecare zi mă îndrăgostesc de tine tot mai mult". Cu o săptămână înainte de descoperirea acestui virus, experții au găsit unul similar, dar care promitea poze nud cu Jennifer Lopez.

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

### Unii nu știu să piardă

Un belgian a fost amendat cu 1500\$ pentru că a trimis un virus unei femei care i-a refuzat o întâlnire. Cei doi s-au întâlnit pe chat, au discutat, după care bărbatul i-a propus să se întâlnească. Femeia a refuzat și l-a făcut "ratat". Bărbatul, ofensat, s-a răzbunat trimițându-i un virus care i-a afectat datele din calculator. Judecătorul a apreciat că fapta belgianului este o infracțiune gravă, fiind la curent cu problemele pe care le putea provoca respectivul virus.

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

## Toată lumea vrea site cu sex

Orice mijloace sunt bune, chiar și fraudă



**O**mul de afaceri american proprietar al site-ului sex.com, Gary Kremen, a oferit o recompensă de 35000\$ pentru informații despre locul unde se află

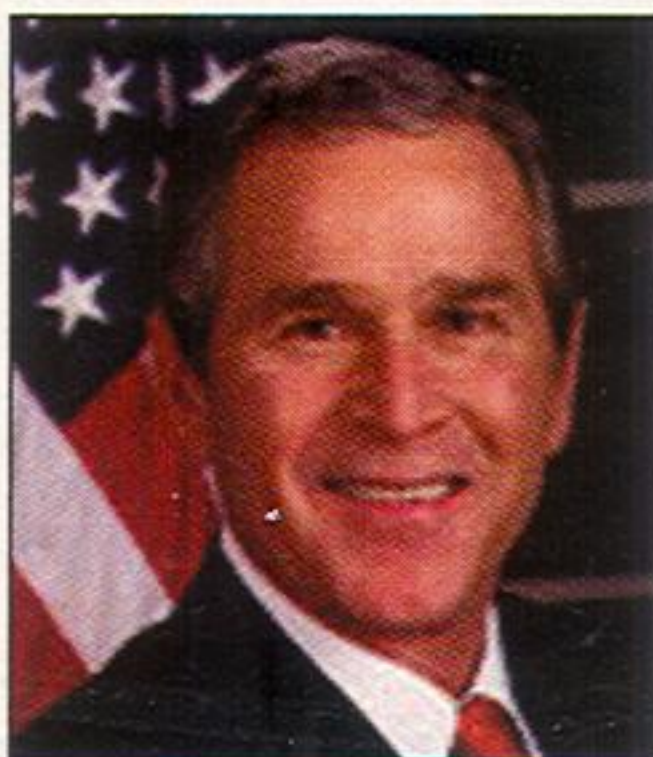
Stephen Michael Cohen, cel care a pretins că site-ul îi aparține lui și a falsificat documentele de înregistrare pe web. Cohen a fost judecat și i s-a impus plata unor despăgubiri de 45 de milioane \$, dar a dispărut și, în ciuda mandatului de arestare eliberat pe numele lui, nu a fost găsit. Gary Kremen susține că este dispus să plătească pentru ca cel care i-a furat atâtea milioane să fie pedepsit. Și, totodată, ca nici un alt proprietar de site să nu plătească la fel.

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

## Protest in SUA

Energia salvează

**U**n e-mail care circulă în SUA îi îndeamnă pe oameni să producă o oprire generală în consumul de energie electrică, deconectându-și toate aparatele, în semn de protest față de poziția președintelui Bush în raport cu problema combustibililor și a încălzirii globale. În e-mail se poate citi: "Deconectați de la rețea tot ceea ce se poate. Să-l lăsăm să știe că vrem educație, participare și fonduri pentru conservarea și eficientizarea consumului de combustibil." Casa Albă nu acordă o importanță majoră protestului, fapt dovedit chiar și de declarația purtătorului de cuvânt, care a precizat că



Președintele nu are o poziție privind mediul. APPA (American

Public Power Association) a declarat că în cazul în care un milion de persoane vor răspunde protestând la data și ora aleasă, s-ar putea să aibă un impact dramatic asupra rețelei de distribuție a energiei, "date fiind mărimea și lărgimea acesteia".

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

## Site-ul "ministerul crizelor" a fost spart

Alții care au democrație (de tip sudamerican) și o duc prost

**U**n hacker a pătruns pe site-ul Ministerului Energiei Electrice din Brazilia, intitulat "Ministerul crizelor" întrucât Brazilia se confruntă cu cea mai gravă criză de energie electrică din ultimii 50 de ani. Hackerul a blocat site-ul timp de patru ore și a contrazis

mesajele care îndemneau populația să economisească energie. Președintele Cardoso a înființat acest minister în scopul administrării mai bune a crizei și pentru un control mai eficace al operațiilor de raționalizare.

[www.bbc.co.uk](http://www.bbc.co.uk)

## Scopul scuză mijloacele

FBI se folosește de metodele hackerilor pentru a-i prinde. Un judecător american a decis că ofițerii FBI nu au greșit când au folosit metode specifice hackerilor pentru a prinde doi tineri ruși Alexey Ivanov, 20 de ani și Vasiliy Gorshkov, 25 de ani, care furau datele cărților de credit de pe site-uri americane. Ofițerii FBI au folosit un program "sniffer" pentru a detecta parolele celor doi, copiind dovezi pentru incriminarea celor doi, în timp ce ei foloseau computerul în Chelyabinsk. Polițiștii au folosit aceste metode, fiind convinși că altfel, complicii celor doi vor distruge datele incriminante. Avocatul rușilor a susținut că probele împotriva clienților lui nu ar trebui să fie luate în considerare în timpul procesului, întrucât nu au fost obținute în mod legal, dar judecătorul districtual John Coughenour a luat partea FBI-ului. Judecătorul a declarat: "agenții FBI au avut motive întemeiate să se teamă, dacă nu ar fi copiat datele, hoții ar fi distrus dovezile."

[www.msnbc.org](http://www.msnbc.org)

## Cresc furturile de identitate

Autoritățile americane acuză dezvoltarea Internetului pentru creșterea furturilor de identitate, întrucât permite accesul la baze de date în care există numerele de asigurare socială ale unor persoane. Anul acesta au fost raportate 617 cazuri de astfel de furturi, față de 267 anul trecut. Se speculează însă că numărul acestui gen de infracțiuni ar fi mult mai mare, ajungând chiar la 750.000 pe an, Guvernul S.U.A înregistrează în medie 1700 de astfel de plângeri pe săptămână. În ultima lună (iunie 2001) inspectorul general al Administrației Securității Sociale a declarat că furtul de ID a devenit "o criză națională...catalizată de Internet".

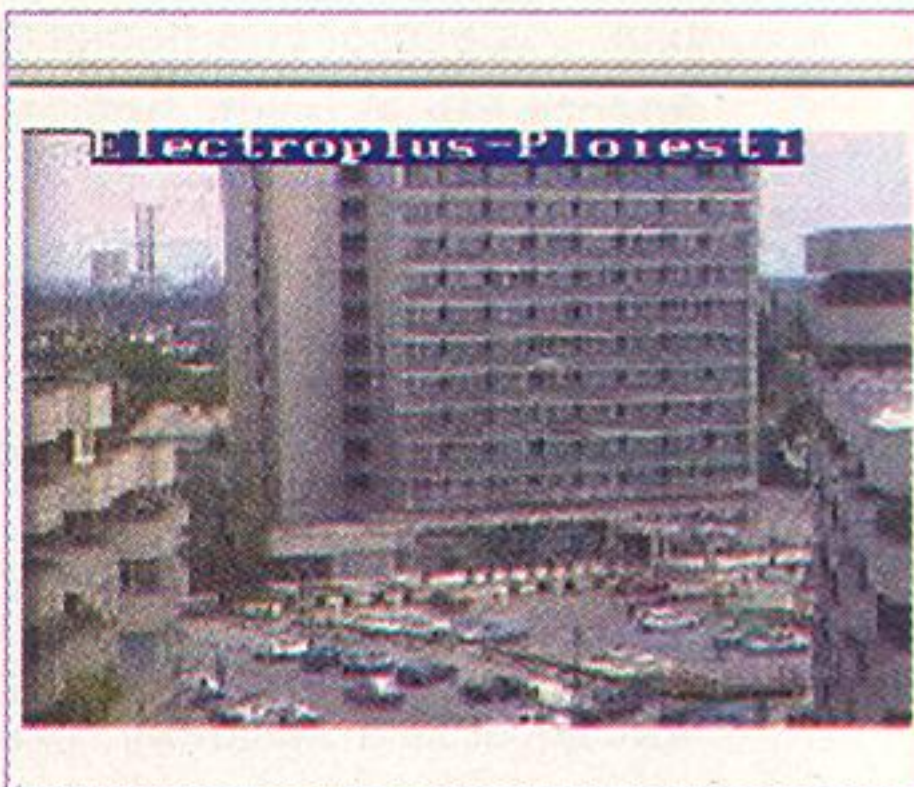
[www.fbi.gov](http://www.fbi.gov)



### Webcam-ul Lunii

Am hotărât să inaugurem această rubrică cu singurul webcam din România, aflat, nici că v-ați fi gândit, la Ploiești, unde fixează cu obstinație clădirea Electroplus. Refresh-ul este setat la 20 secunde și, camera fiind plasată undeva la înălțimea unui bloc cu 10 etaje, ochii lumii privesc năucii cum vin și pleacă niște Dacii, cum mai trec niște puchinei neidentificabili pe stradă și cum nu se prea aprind becurile noaptea. Cine descoperă utilitatea acestei camere primește un premiu surpriză.

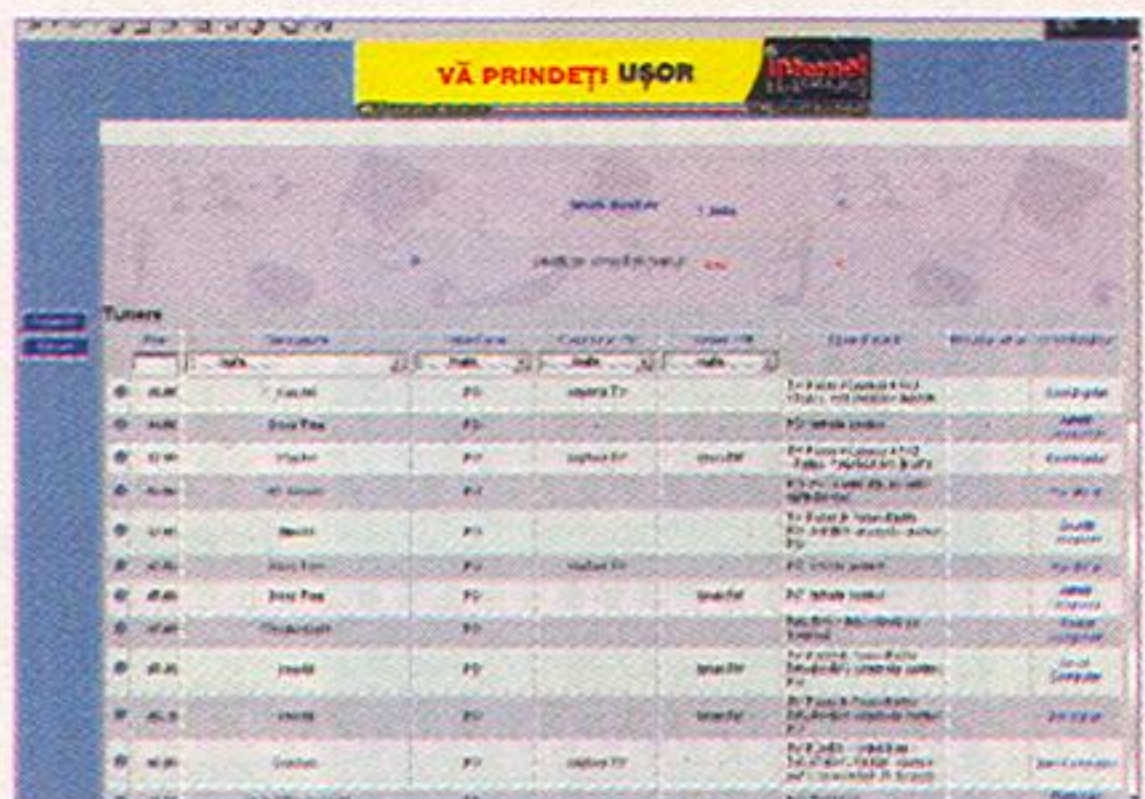
Cel de-al doilea webcam este plasat în centrul de informatică din Cluj Napoca unde nu se știe ce se întâmplă, pentru că webcamul nu a funcționat pe toată perioada testării. Și poate nici nu va funcționa vreodată, pentru că teoretic e routat prin serverul Politehnicii din București. Și se știe cum funcționează serverul Politehnicii...



### Site-ul cititorului

www.price.ro

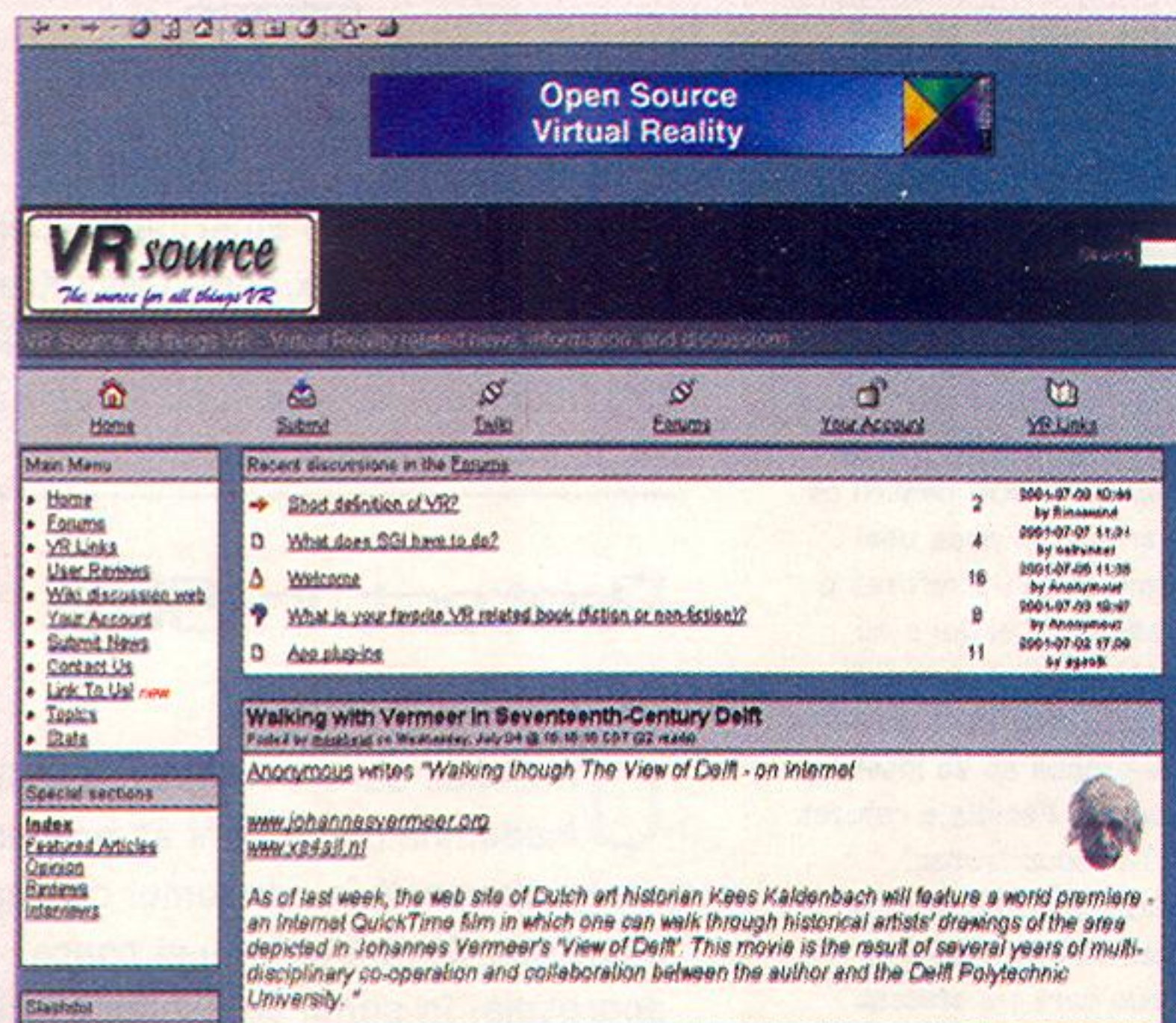
Lucian Boca ne-a trimis această adresă, spunând că "este unul dintre cele mai ajutoare site-uri din România". Deși termenul nu este tocmai cel mai potrivit, site-ul se poate dovedi destul de util, centralizând toate ofertele de componente, periferice, accesorii și sisteme PC din București. Actualizarea nu este tocmai promptă, însă administrarea este bine făcută și poți găsi cu ușurință prețul pentru un anumit produs, după categorii. Păcat că nu există opțiunea de a sorta rezultatele search-ului după diverse criterii și că prețurile sunt doar cele din București.



### Link'o'pedia

Luna aceasta am adunat o serie de link-uri despre unul dintre subiectele care nu a dispărut niciodată complet din atenția cibernautilor și pasionaților de calculatoare: realitatea virtuală

- <http://www.vrsources.org/>
- <http://www.advanced.org/tele-immersion/>
- <http://www.recveb.ucsb.edu/>
- <http://www.nrc.ca/imti/vetc>
- <http://www.ipo.tue.nl/projects/vip/>
- <http://www.cg.its.tudelft.nl/~martijn/vrphobia>
- <http://www.vis-sim.org/>
- <http://www.vrealities.com/>
- <http://www.spark-online.com/march00/discourse/lauria.html>
- <http://www.3dinteractiveweb.com/>
- <http://www.ipo.tue.nl/projects/vip/>
- <http://www.4virtual.com/>
- <http://www.vrtaxi.com/>
- <http://www.hitl.washington.edu/sciww/index.html>
- <http://www.howstuffworks.com/augmented-reality.htm>



**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





## Descoperă lumea altfel decât o știai

<http://www.discovery.com>

Moda documentarelor a prins și la noi, Discovery Channel și Animal Planet fiind printre cele mai urmărite canale dintre cele distribuite prin cablu. Dacă sunteți fani ai emisiunilor, ar fi o idee să vizitați și site-ul care vine în completarea programelor TV, cu numeroase articole feature mai mult sau mai puțin interactive (All about cats and dogs, Dinosaurs, Spies), puzzle-uri pe care le puteți modifica sau puteți concepe unele noi,

camere video conectate la Internet ce vă arată rechini, gorile și șerpi în mediul lor natural. Tot de aici puteți accesa și site-urile pentru Travel Channel, Animal Planet, sau TLC, care îmbină utilul cu plăcutul, oferind informații interesante despre locuri exotice sau despre cum să îți antrenezi câinele, cum să ai grijă de peștii din acvariu, cum să îți scrii un CV care să te pună în valoare și multe altele.



## Science-fiction de calitate la îndemână

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

Statisticile au demonstrat că de cele mai multe ori calculatoarele și literatura science fiction merg mână în mână: cine e pasionat de una e interesat și de cealaltă. De aceea vă sugerez să "răsfoiți" paginile acestui site. Sunt incluse aici povestiri ale unor autori de marcă printre care se numără Stephen Baxter, Bruce Betke, Greg Egan, Ian McDonald, Vonda McIntyre, Michael Moorcock, Jack Vance, Ian Watson, Kim Stanley Robinson și mulți alți scriitori

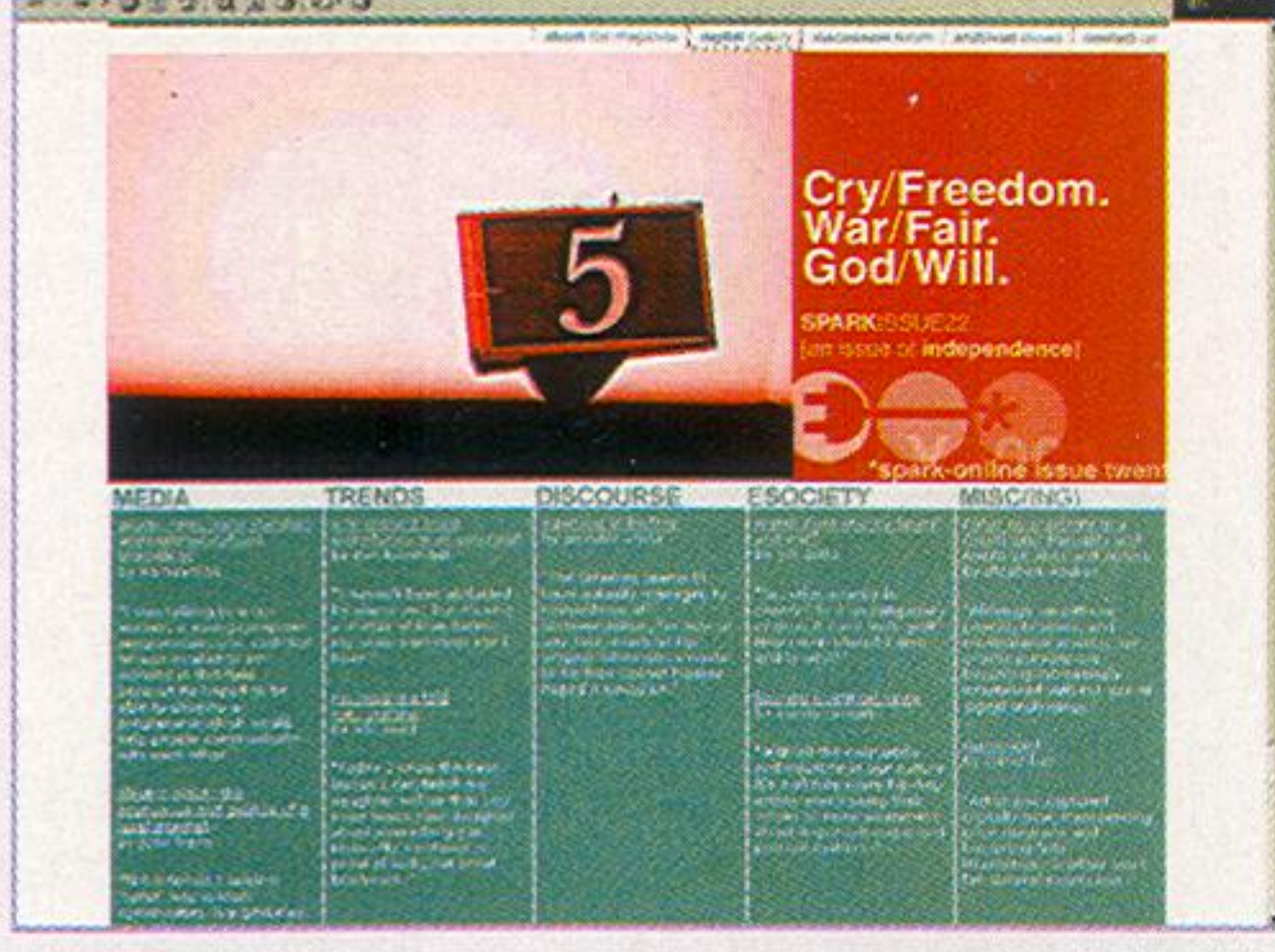
britanici începători în ale SF-ului dar cu suficient talent încât să se facă remarcăți. Unul dintre puținele site-uri care se poate compara cu canalul #bookz de pe mlRC, cu diferența semnificativă că aici nu veți găsi decât SF și doar povestiri, nu romane, acestea din urmă fiind prezente doar sub formă de extrase semnificative. Dacă ar fi avut și o secțiune de grafică pe măsură ar fi fost perfect, dar așa, trebuie să vă mulțumiți doar cu text.

## Citește și dă mai departe

<http://www.spark-online.com>

Un e-zine foarte interesant care include eseuri cu și despre Internet, scrise de oameni suficient de implicați în domeniu: web designeri, graficieni, etc. Principalele topicuri de discuție sunt libertatea de exprimare, promovarea ideilor originale, analiza sociologică a Internetului, arta digitală, influența rețelei rețelelor asupra apariției unor noi valori culturale. La secțiunea Gallery sunt prezentate o serie de site-uri Flash care impresionează prin

concepția inovatoare și prin ideile originale. (<http://www.xdude.com/> <http://www.iamstatic.com/> <http://www.protodezign.com/> <http://www.h73.com/> <http://www.juxtinteractive.com/> <http://www.afewseconds.com/>) Merită vizitat și citit pe îndelete pentru că unele articole vă vor pune pe gânduri.



## Ce e original și nu folosește nimănui?

<http://soundreach.simplenet.com/psp>



Ați auzit vreodată de furculița cu ceas? Dar de containerul de păstrat morții în stare bună? Acestea și încă multe altele sunt invenții foarte serioase, patentate la Oficiul de Brevete și Invenții, pentru descoperirea utilității cărora aveți nevoie de ore întregi de meditație. Dar noi vă putem da deja răspunsul: deși par utile la prima vedere, ar trebui să fii nebun sau disperat să le

folosești. Și sper că nu vă încadrați în nici una din aceste categorii. Cu toate acestea, este distractiv să citiți explicațiile și să admirați schițele detaliate cu care și-au dotat autorii proiectele. Nici n-o să vă vină să credeți că așa ceva e un fapt din realitate și nu o glumă ca multe altele de pe Internet.

## De ce să dai banii pe abonament?

<http://www.newscientist.com>

Dacă vrei să fii la curent cu cele mai noi descoperiri tehnologice, aici este locul în care trebuie să cauți. De la inteligența artificială la bioterorism și de la calculatoarele cuantice la clonare, cele mai recente progrese în materie de tehnologie sunt făcute publice de redactorii New Scientist. Cum din păcate revista nu apare la noi și poate fi găsită doar prin bibliotecile de stat dotate cu funcționare acrite, site-ul rămâne sin-

gura soluție la îndemână de a ține pasul cu ultimele descoperiri. Este scris pe înțelesul tuturor, deci nu trebuie să fii membru Mensa ca să poți pricepe articolele. Secțiunea de link-uri este bine pusă la punct și updatată, astfel că de aici puteți începe o călătorie în lumea plină de mister a științei, fără formule plictisitoare sau fraze pompoase, doar ce este interesant și distractiv.





## Cineva acolo sus ne privește Proiectul Echelon (II)

Tip articol: Feature • Redactor: Vlad Zotta

În numărul trecut am tratat sistemul Echelon dintr-un punct de vedere mai mult istoric. Am făcut de asemenea o prezentare pe scurt a caracteristicilor lui și a principalelor funcții pe care le îndeplinește fără a arăta însă în detaliu ce face el și mai ales cum face.

Acest sistem internațional de supraveghere electronică (pe care îl vom numi Echelon de acum înainte cu toate că Uniunea Europeană a afirmat că acest nume ar putea fi incorect) se detașează clar de orice altceva asemănător, prin două caracteristici esențiale. În primul rând, sistemul dispune de o infrastructură care îi permite efectuarea unei supravegheri aproape totale. În al doilea rând, Echelon poate opera la scară internațională având posibilitatea interceptării de telefon, fax

sau e-mail din orice colț al lumii.

### Ce este spionajul?

Orice țară are un serviciu secret. Orice serviciu secret se ocupă în principal cu adunarea informațiilor. Aceste informații pot ajuta la înțelegerea unor situații internaționale sau dimpotrivă pot fi folosite pentru a îndepărta pericole ce pun în primejdie securitatea statului și a cetățenilor săi, securitate considerată în mod evident vitală. Cum nu toate informațiile sunt publice, singura metodă de a intra în posesia lor este furtul, mai mult sau mai puțin direct. Putem astfel defini spionajul ca fiind un furt organizat de informații. Indiferent de natura spionajului, politică sau economică, metodele aplicate sunt întotdeauna cam aceleași, ceea ce diferă într-un final fiind doar nivelul de protecție, altfel spus, spionajul economic fiind mult mai accesibil decât cel politic.

Metodele de obținere a informațiilor se clasifică după mai multe criterii, unul dintre ele fiind chiar natura mijlocului folosit. Spionajul se împarte astfel în spionaj cu ajutorul persoanelor și spionaj cu ajutorul tehnologiei. Bineînțeles că și acea tehnologie va avea în spate un suport uman, dar, obținerea efectivă a informației se va face cu ajutorul tehnologiei. Aceasta este chiar partea prezentă în acest articol.

### Modalități de interceptare a comunicațiilor la nivel internațional

Accesul la comunicațiile de voce, fax și date este restricționat de doi factori. În primul rând este nevoie de acces la mediul sau mai bine zis

mediile în care acestea au loc ceea ce nu este întotdeauna posibil. În al doilea rând, obținerea unor informații relevante implică folosirea unor filtre care să le separe de restul.

### 1. Accesul la comunicațiile prin cablu

Din punct de vedere legal, accesul la acest tip de comunicații poate avea loc numai dacă legea permite și numai pe teritoriul statului respectiv. În cazul unei înțelegeri între state acestea pot urmări terminalele de la ambele capete ale cablului dacă acestea se află pe teritoriile țărilor respective. A avea acces în mod ilegal la un terminal situat în alt teritoriu ar reprezenta un risc enorm. De aceea au intrat de mult în atenția serviciilor secrete cablurile subacvatice. Transmisile pot fi interceptate cu ajutorul submarinelor dar la costuri enorme iar o supraveghere continuă nu ar fi eficientă din punct de vedere al costurilor decât în caz de război. Situația stă în felul următor. Țara capabilă să aibă acces la terminalele cablurilor subacvatice este Anglia, care de altfel este singurul stat european din cadrul alianței de bază UKUSA. Mai târziu, au aderat și Germania și Norvegia. Ceea ce afirmă raportul este că majoritatea comunicațiilor din Germania sunt rutate direct prin Frankfurt fără a mai face apel la alte noduri cum ar fi cel din Londra. Ceea ce nu afirmă raportul este că și Germania este parte secundară în alianța UKUSA, deci posibile "scurgeri" de informații pot avea loc și aici.

### 2. Accesul la comunicațiile radio

Interceptarea undelor electromagnetice depinde de aria de propagare a acestora. În majoritatea cazurilor acestea ating maximum 100km (cel

Perform primary Data Bank of  
functions as follows:

1. Receipt, inventory, record accountability, file, retrieve, maintain, distribute and delivery of all classified and unclassified documentation for the following programs:

Silkworth Basic  
Silkworth Computer Opt. 2  
Echelon 2  
SIGMA 1  
SIGMA 6  
SIGMA 10  
SIGMA 12  
SIGMA 14  
SIGMA 18  
SIGMA 24





mult 30km în cazul telefoanelor mobile) deci posibilitatea existenței unui sistem global este exclusă. Avem doar cazul undelor scurte (3Mhz - 30Mhz) care, datorită multiplelor reflecții, pot fi interceptate și de la distanțe mai mari.

### 3. Accesul la comunicațiile transmise cu ajutorul sateliților de telecomunicații

În cadrul acestui tip de comunicații sunt folosite undele centimetrice și decimetrice pentru a forma legături radio. Acestea sunt captate de către sateliți iar apoi transmise în alt punct, acoperindu-se astfel arii largi. Sateliții pot recepționa și transmite numai în linie dreaptă. Din cauza aceasta, este nevoie de o întreagă rețea pentru ca undele să aibă o arie de acoperire globală. Dacă un sistem de interceptare la nivel global ar dispune de stații amplasate în poziții cheie, atunci ar putea foarte ușor recepționa toate comunicațiile de voce, fax și date transmise de acești sateliți.

### 4. Alte modalități de interceptare

Putem considera ca alte modalități de interceptare și cele realizate cu ajutorul avioanelor de spionaj, a submarinelor sau a navelor dar ele sunt folosite în general în scopuri militare iar folosirea acestor resurse pentru obținerea unor informații de alt gen ar însemna pur și simplu o irosire a lor pentru că se presupune că monitorizarea este continuă. Cu toate acestea, nu se poate exclude posibilitatea folosirii resurselor tehnologice militare în cazuri izolate. În aceeași situație se află și posibilele rețele de sateliți de spionaj. Aceștia își pot focaliza atenția asupra unui emițător, interceptând astfel semnalul radio transmis. Situația se schimbă în cazul zonelor intens populate, deoarece aici avem de-a face cu foarte mulți emițători pe aceeași frecvență, filtrarea unuia

fiind practic imposibilă. Se presupune, totuși, că Statele Unite ar deține o serie de sateliți de spionaj situați la aproximativ 42000Km, capabili să analizeze toată suprafața planetei într-o singură zi și să localizeze sursele de transmisii radio. Este însă foarte probabil ca aceștia să fie folosiți în exclusivitate doar pentru aplicații militare fără a avea nici o legătură cu supravegherea transmisiilor civile.

### Filtrarea comunicațiilor

Nici în legătură cu filtrarea datelor sau recunoașterea vocală situația nu este foarte roză. Posibilitățile la ora actuală sunt destul de limitate datorită puterii de calcul a calculatoarelor care trebuie să facă față la o uriașă cantitate de date, pe de o parte, și datorită imposibilității interceptării absolut tuturor comunicațiilor pe de altă parte. În 1999, ziua de 21 octombrie a fost proclamată "Jam Echelon Day". Ideea era ca cei ce doreau să participe, să transmită e-mail-uri conținând liste cu anumite cuvinte suspectate de a se afla în dicționarele Echelon. Bineînțeles că nu s-a întâmplat nimic sau cel puțin nu știm noi despre asta. Se presupune, însă, că sistemul de monitorizare este special dotat cu măsuri de prevenire a acestor situații. În primul rând, dicționarele sunt organizate pe domenii cum ar fi securitate, trafic de droguri sau terorism internațional. În al doilea rând, fiecare dintre aceste domenii posedă o listă bine definită de cuvinte aflate într-o anumită ordine în funcție de importanța fiecăreia. Astfel spus, un e-mail în care se găsește o listă de cuvinte suspecte, dar alese în mod aleator cu siguranță nu va încărca sistemul deoarece va fi respins imediat. În legătură cu recunoașterea vocală, nu poate fi momentan posibilă analizarea oricărei voci din orice

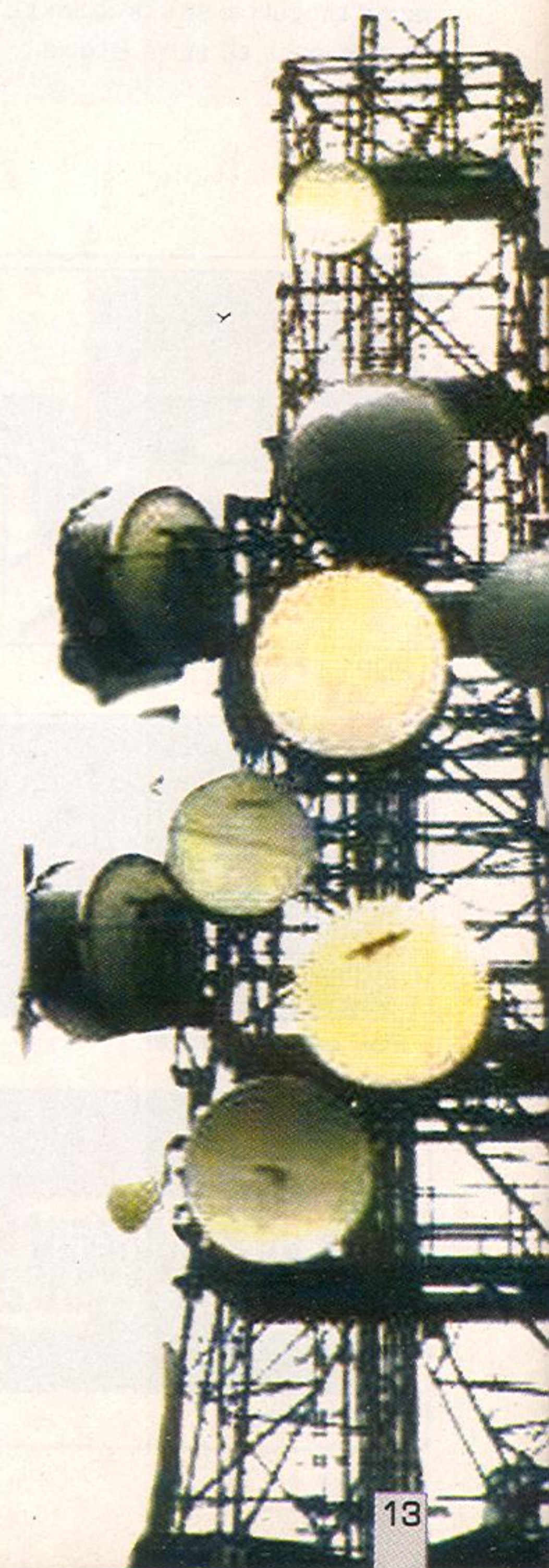
limbă. Mult mai realistă este modalitatea folosirii amprentelor vocale cu ajutorul cărora se poate analiza și filtra o anumită cantitate de transmisii pentru a o identifica pe aceea aparținând unei anumite persoane.

### A fi sau a nu fi

În acest domeniu orice propoziție începe cu "se pare", "poate" sau "presupunem" însă din dovezile prezentate până acum putem concluziona că un sistem de monitorizare internațională există. Ceea ce nu putem face, și personal cred că nici nu vom reuși vreodată, este obținerea dovezilor că acest sistem este folosit și cu alte scopuri mai puțin legale, scopuri ce influențează economii și care pot produce prejudicii majore. Din celălalt punct de vedere, utilizatorul simplu nu își pune astfel de probleme. El dorește doar respectarea drepturilor lui fundamentale printre care se află și cel al confidențialității corespondenței. Din păcate, însă, de multe ori rămâne doar cu doritul pentru că unii mult mai tari și mai mari doresc mai mult decât el. Tot acest sistem funcționează pe principiile conform cărora un anumit ulcior merge de multe ori la apă iar un anumit pahar, găurit probabil, nu se umple nicio dată. Tare îmi este frică, însă, că atunci când se va găsi cineva să astupe gaura, paharul se va umple, iar într-un final ulciorul se va sparge. Iar în zilele acelea, iubire și pace vor fi între oameni și ei vor trăi fericiți până la sfârșitul veacurilor.

```
C:/Disable System Restore
.....Yes/No
Y
.....Retry
R
Retrying...
```

Este evident ca acolo sus, cineva ne urmareste. Dar ca in multe alte domenii, Romania este undeva la sfarsitul listei de supraveghere. Daca este inclusa fireste... Caci ce poti sa furi de la unii care nu au mai nimic? Noroc cu hackerii, ca asa ne mai baga si pe noi lumea in seama. Nu?





# Legendele Internet-ului

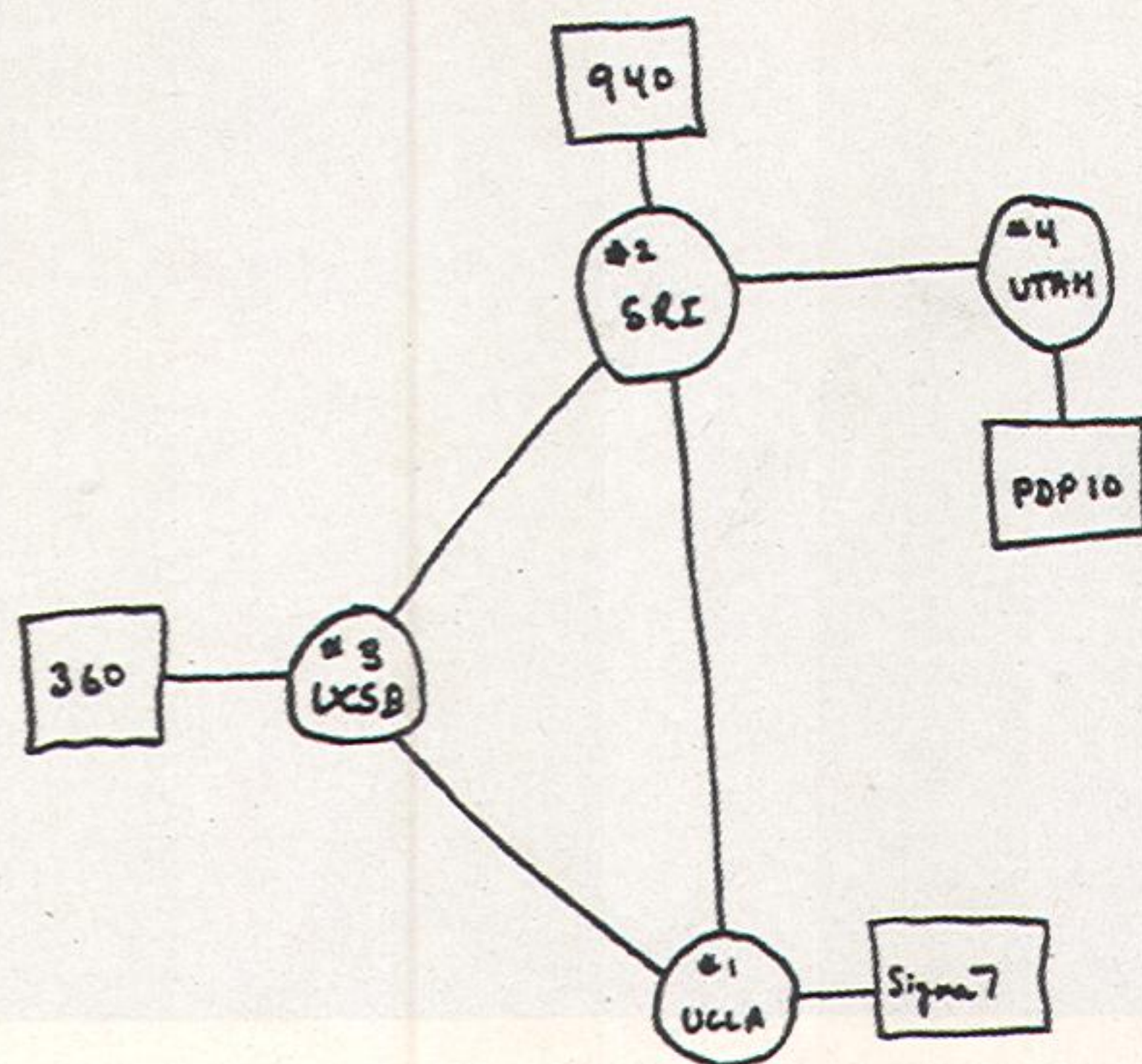
Tip articol: Feature • Redactor: Vlad Zotta

Ce este o legendă? Doar o simplă povestire cu un oarecare iz de adevăr? Legendele sunt istorie nedocumentată. Nu avem dovezi că s-a întâmplat chiar așa dar nici departe de adevăr nu suntem. În plus, vremurile descrise sunt de mult apuse iar posibilitatea reînținerii lor este exclusă. Vom vedea noi vreodată acele computere cât camera închise în încăperi speciale cu temperatură controlată în care trebuia să intri cu un pulover pe tine chiar dacă afară erau 35°? Răspunsul este simplu și categoric. NU. Tot ce putem face este să ne imaginăm acele timpuri și să-i prețuim pe acei oameni care au scris istorie.

La început a fost telefonul. Nevoia de comunicare în timp real a crescut atât de repede încât companiile de telefonie s-au extins. Într-un final a apărut și computerul, numai că, până la ideea de rețea mai e mult și bine. Ne aflăm undeva prin anii 60 la MIT (Massachusetts Institute of Technology), mai exact în 1961 când primul computer PDP-1 și-a făcut intrarea în această instituție. Nu prea semăna el a PC dar știa de calcul paralel. Ocupa doar 17 ft.<sup>2</sup>. Nu vă chinuiți să convertiți că vă spun eu cât înseamnă. Să tot fie aproape 5.2 m<sup>2</sup>. În jurul acestor dinozauri a apărut și termenul de "hacker". Unii spun că la început era un termen pozitiv (de parcă acum ar fi teribil de negativ). Adevărul este că sensul era diferit pe vremea aceea. Câțiva au încercat, și chiar au reușit, să pătrundă secretele PDP-ului și să creeze programe ajutătoare pentru a optimiza computerul în ceea ce privește task-urile (programe sau chiar invocarea acelor programe) pe care le avea de făcut. Aceștia au fost primii hackeri, oameni însetați de cunoaștere care doreau să se desprindă de mulțime prin cunoștințele pe care le-au dobândit. Cu timpul, au apărut rețelele iar unii oameni răi s-au gândit că ar fi mai bine să restricționeze accesul la anumite informații sensibile. Aspectul acesta a intrat în conflict cu setea neostoiată de informație a hackerilor și astfel s-a declanșat războiul. Marii hackeri ai acelei perioade sunt considerați Ken Thompson și Dennis Ritchie, creatorii Unix-ului. Ken Thompson s-a născut în 1943 în New Orleans, iar după absolvirea Universității Berkeley în 1966

se alătură echipei de cercetare de la Bell Labs. Trei ani mai târziu pune la punct sistemul de operare Unix și scrie limbajul de programare B, precursorul lui C. Dennis Ritchie s-a născut în 1941 în New York. A absolvit Universitatea Harvard cu specializarea Matematică Aplicată și în 1967 devine și el angajat al Bell Labs. Îl ajută pe Ken Thompson să dezvolte Unix și pune la punct limbajul de programare C pe baza celui scris de colegul lui. În 1973 Ken Thompson rescrie Unix folosind C și astfel începe ascendența celui mai puternic sistem de operare. Un alt personaj celebru al acelei perioade este Richard Stallman, fondatorul Free

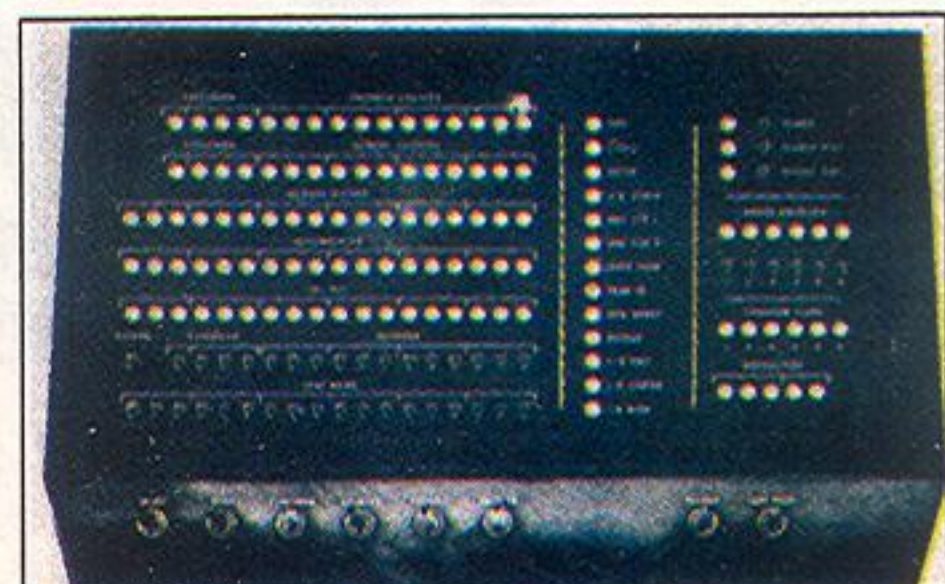
Software Foundation. În 1971 el devine unul dintre angajații Artificial Intelligence Lab (Laboratorul de Inteligență Artificială) din cadrul MIT. Supărat că software-ul este considerat proprietate privată el a pus bazele organizației menționate mai sus în 1985. Tot el este tatăl proiectului GNU prescurtat pentru "GNU's not Unix". Obiectul principal al proiectului care continuă și astăzi este producerea de software open-source și distribuția sa gratuită. "În 1971, când m-am alăturat echipei din cadrul Laboratorului de Inteligență Artificială din cadrul MIT, noi cei care dezvoltăm software pentru sistemul de operare ne numeam hackeri. Etica hackerului se referă la ideile de bine și de rău, la acele idei etice pe care acea comunitate de persoane le avea. Acea cunoaștere trebuia împărtășită și altor persoane care puteau beneficia de ea și resursele disponibile trebuiau utilizate în loc să le lășăm să putrezească.". La sfârșitul anilor 60, în octombrie 1969 intră în funcțiune Arpanet, o rețea care lega sistemele de la UCLA,



Cam așa arăta Internetul la început (schiță desenată de unul dintre "hackerii" vremii)



PDP1



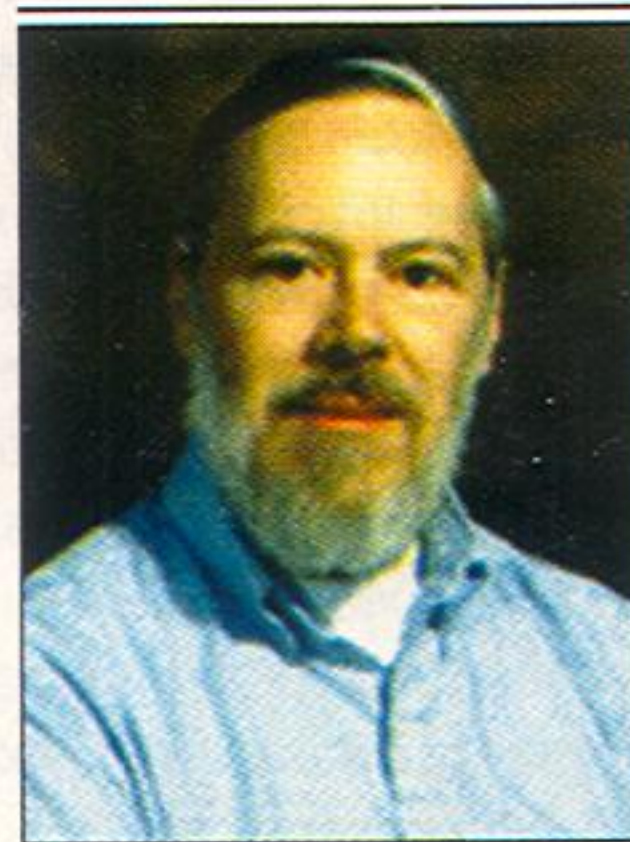
PDP control panel



PDP keyboard



Ken Thompson



Dennis Ritchie



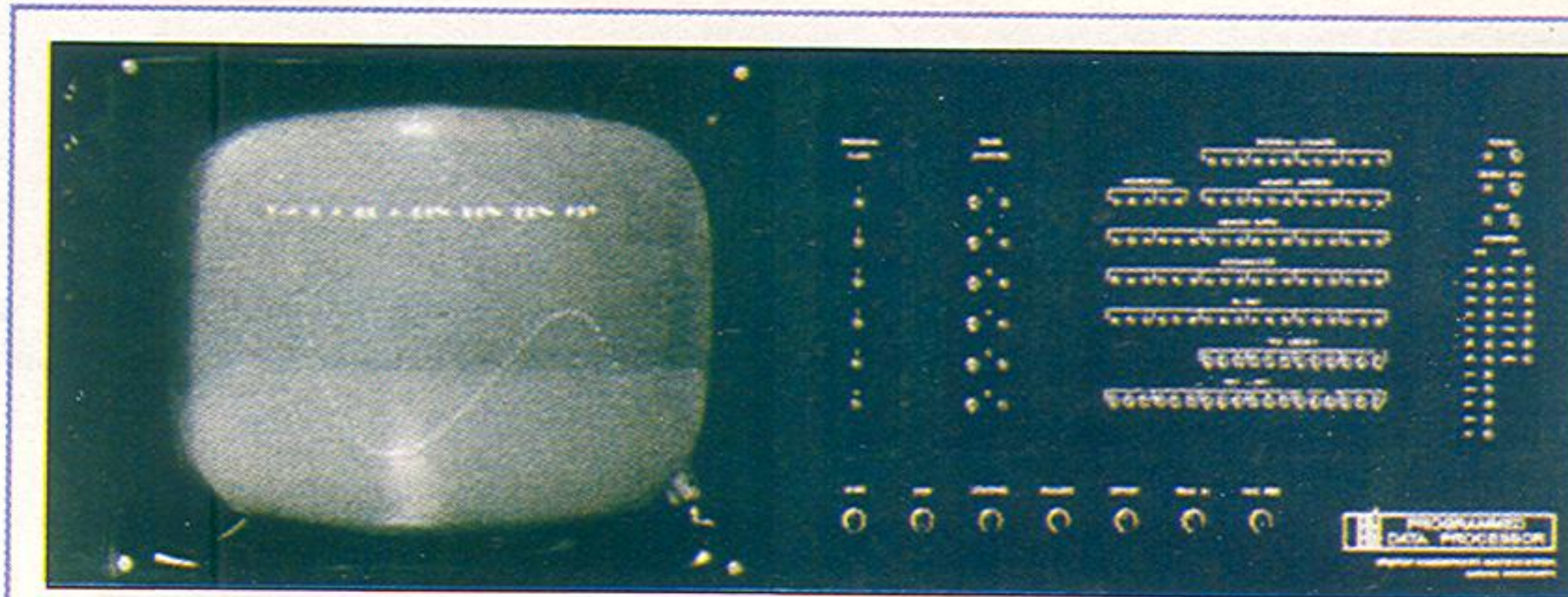
Richard Stallman



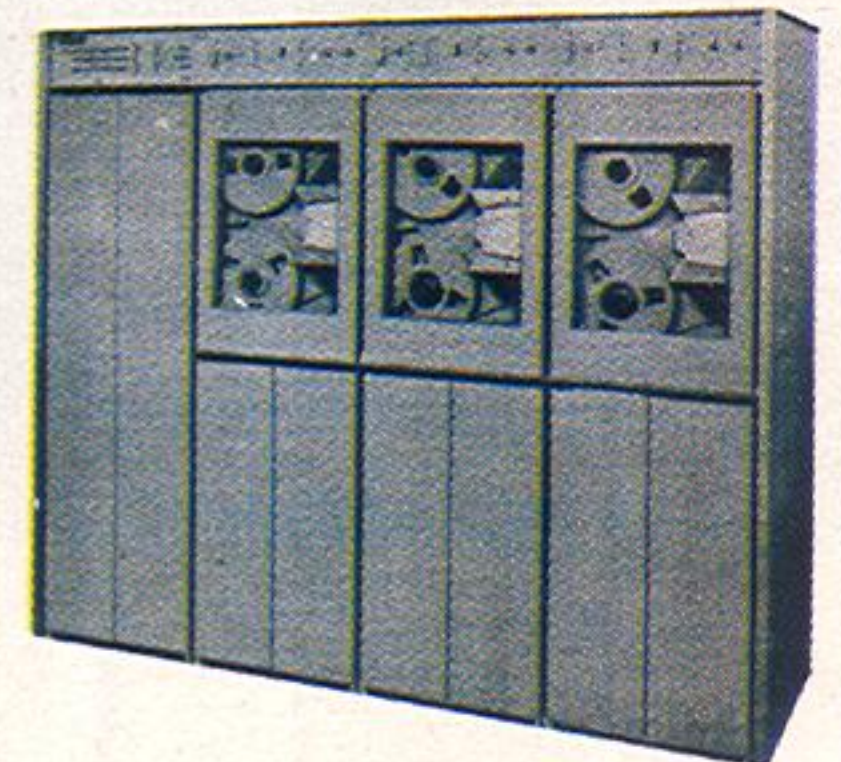
Stanford Research Institute, University of California Santa Barbara și University of Utah. Legătura era asigurată de AT&T care furniza linii de 50kbps. Fiecare sistem a fost adăugat la o lună diferență, toată operațiunea durând de la începutul lui septembrie până în decembrie. Pe 29 octombrie Charley Kline de la UCLA încearcă să se lege la SRI. Prima încercare a blocat sistemul odată cu introducerea literei G din LOGIN. Cu toate acestea, reușește într-un final, marcând astfel momentul creerii primului log.

#### Era sunetului

În 1971 apare în revista Esquire un articol despre un grup de persoane și metodele lor de a da telefoane gratuite peste tot în lume. Totul a început când compania Bell a înlocuit operatorii cu computere care controlau un sistem de telefonie bazat pe tonuri. Legenda spune că un copil orb, care vorbea la telefon cu bunica lui, a fluierat, moment în care i s-a întrerupt convorbirea. Studiind puțin problema el a realizat că putea să fluiera în mijlocul unei convorbiri iar după aceea să formeze din nou. Și uite așa a apărut phreaking-ul. Cuvântul "phreak" este o combinație interesantă între "phone", "freak" și "free". Printre primii phreakeri îi distingem pe John T. Draper aka Captain Crunch și Abbie Hoffman. Draper era un fost luptător în Vietnam care odată întors s-a apucat de mâncat cereale. Cum fulgii lui favoriți erau cei destinați copiilor el păstra tot ceea ce găsea înăuntru. Într-o zi a găsit un fluier. Fără să știe că el este capabil să genereze un ton de 2600 Hz a început să se joace cu el în timpul unei convorbiri. A



PDP1 - primul input-output



PDP1 - primul floppy disk

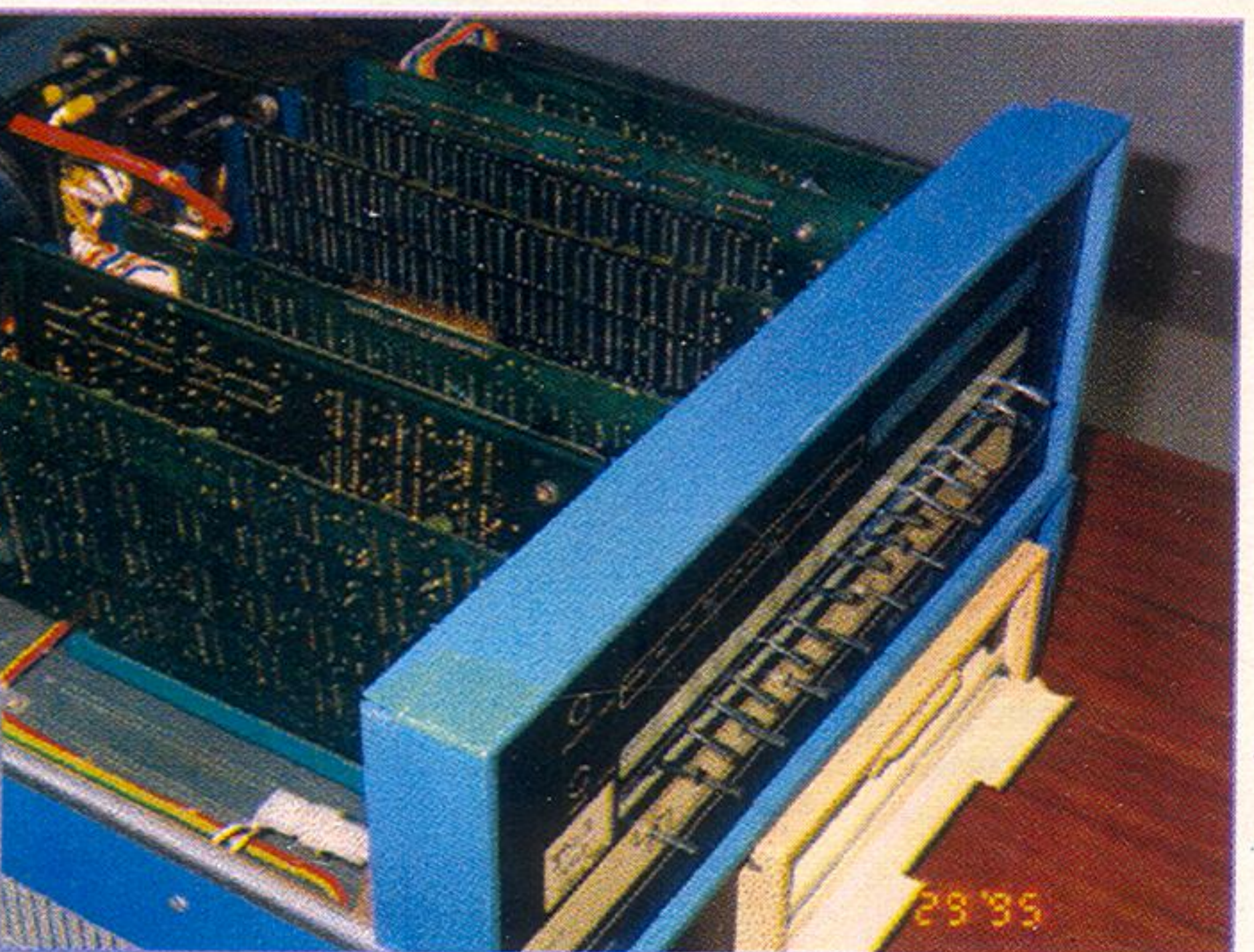
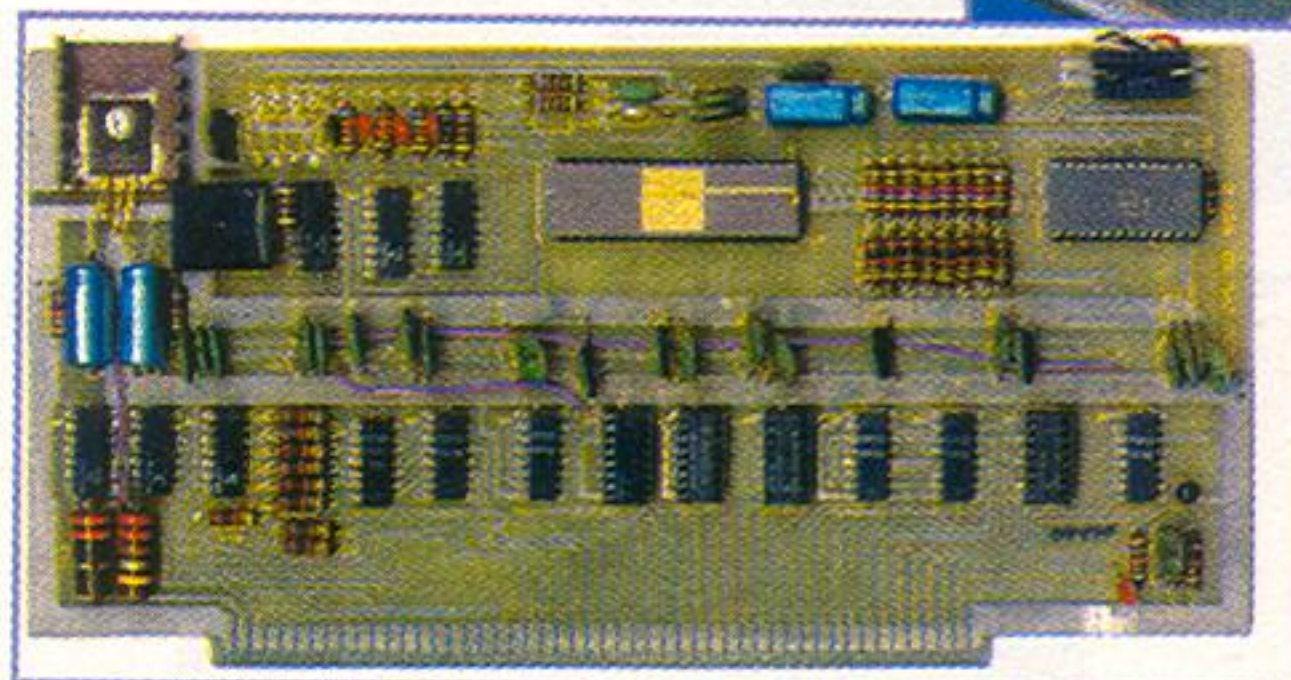
realizat și el același lucru precum copilul din poveste. De-a lungul timpului a fost arestat de câteva ori din cauza pasiunii lui originale iar acum s-a dedicat creării de software. Se pare că o să se facă și un film inspirat din biografia lui. Al doilea nume sonor, Abbie Hoffman, este fondatorul unui newsletter intitulat "The Youth International Party Line" care răspânda metode pentru realizarea de convorbiri telefonice gratuite.

În anii '70 încă două întâmplări au marcat generația de atunci și anume apariția primului PC, Altair 8800 care conținea inițial un procesor Intel la 2Mhz, pentru ca apoi să adopte un AMD la aceeași viteză, iar în 1978 crearea primului BBS pentru PC-uri în Chicago de către Randy Seuss și Ward Christiansen. Tot în această perioadă ia naștere Apple din ideile a doi phreakeri, Steve Jobs aka Berkeley Blue și Steve Wozniak aka Oak Toebark.

Va urma....

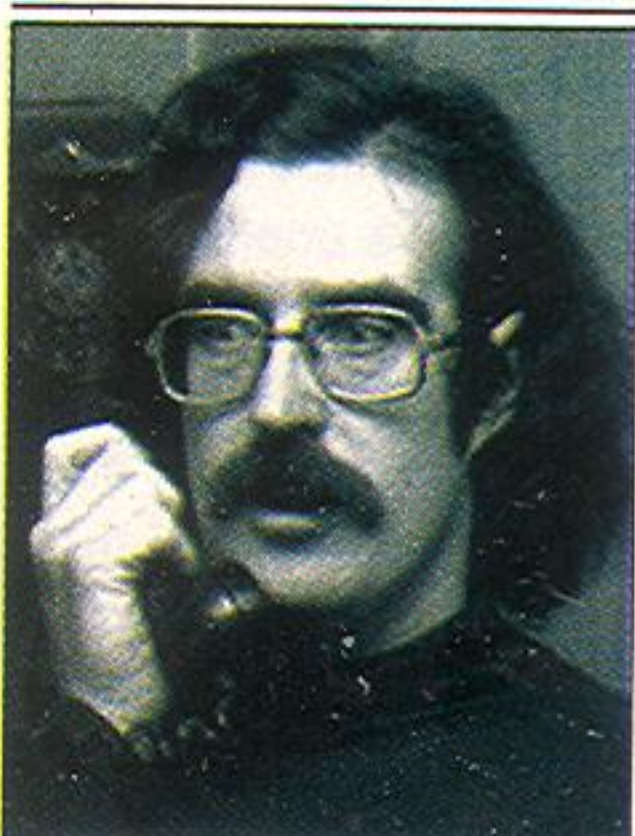
29 Oct 69	2100	LOADED OP. PROGRAM CSK	
		LOI2 BEN BARKER	
		BBV	
	22:30	Talked to SRI Host to Host	CSK
		Left op. program running after sending a host dead message to imp.	CSK

Primul log a fost manual

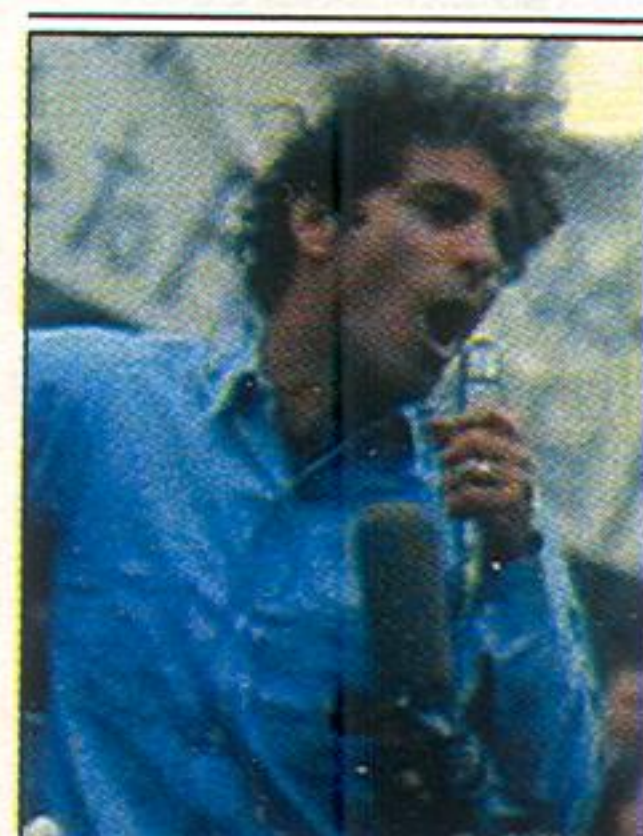


Altair 8800

Procesorul lui Altair 8800... un Intel la 2Mhz



Captain Crunch



Abbie Hoffman

#### Adrese

- <http://cm.bell-labs.com/who/dmr/>
- <http://cm.bell-labs.com/who/ken/>
- <http://www.dbit.com/1greeng3/pdp1/pdp1.html>
- <http://plan9.bell-labs.com/plan9dist/>
- <http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr/bigbio1st.html>
- <http://www.bell-labs.com/history/unix/thompsonbio.html>
- <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>
- <http://www.gnu.org/fsf/fsf.html>
- <http://www.gnu.org/>
- <http://www.webcrunchers.com/crunch/nav2.html>



# NTT DoCoMo telefoanele mobile ale viitorului

Tip articol: **Comunicații** • Redactor: **Bogdan Eparu**



## Nokia J-Phone

Conlucrarea între europeni și japonezi dă rezultate spectaculoase. Model proiectat de Nokia pentru J-Phone.

După ce în urmă cu două numere ați avut posibilitatea să vă familiarizați cu câteva din tehnologiile viitorului în ceea ce privește comunicațiile wireless -este vorba despre GPRS și Bluetooth- acum voi încerca să vă descriu, iertată să-mi fie parafrazarea, viitorul care începe astăzi.

### 3G?

Hai-deți să vedem întâi de toate ce vor oferi telefoanele mobile de generația a treia. Standardul UMTS (Universal Mobile Telephone System), cunoscut și sub numele '3G', este transmisia bazată pe pachete a informațiilor text, voce și

multimedia, la rate de până la (și poate peste) 2 Mbps, oferind clienților cu telefoane mobile un set de servicii similar utilizatorilor de computere. Bazat pe standardele GSM, UMTS este planificat pentru lansare în 2002. După terminarea fazei de implementare, posesorii de telefoane mobile vor putea fi conectați permanent la Internet, chiar și în timpul călătoriilor (inclusiv în Roaming) și vor putea beneficia de același set de servicii peste tot.

Cu riscul de a fi acuzat de reclamă gratuită, trebuie să adaug că rețelele 3G vor însemna un pas mare înainte în domeniu, eclipsând cu mult ca performanțe și utilitate

GSM-ul de generație a doua folosit în prezent pe scară largă.

Deși se încearcă impunerea UMTS ca un standard al viitoarelor comunicații mobile, nu toate rețelele vor respecta aceste specificații în întregime. Înainte de lansarea primei rețele 3G evoluată din GSM vom avea plăcerea să admirăm de la distanță apariția FOMA, primul serviciu de tip 3G care va fi lansat în Japonia de către NTT DoCoMo.

### FOMA!

NTT DoCoMo este liderul detașat al pieței de comunicații mobile din Extremul Orient. Cu o divizie de cercetare care îi ajută să fie cam cu un an înaintea celorlalte firme din Japonia și cu doi înaintea celor din străinătate, cei de la DoCoMo și-au tăiat partea leului din piața locală - peste 32 de milioane de abonați, din care aproape 25 de milioane beneficiază și de acces Internet.

Luna mai ar fi trebuit să fie luna de vârf a firmei japoneze. Atunci era planificată inaugurarea primei rețele de comunicații mobile 3G. Lansarea acestor servicii a trebuit să fie amânată datorită testării insuficiente a rețelei, și pentru a pune lucrurilor capăt DoCoMo a trebuit să înlocuiască un număr de 420.000 de telefoane Sony SO503i din cauza unei proiectări defectuoase (o scăpare importantă în domeniul securității datelor). Milioanele de dolari cheltuite cu promovarea serviciului au trebuit trecute la categoria 'pierderi'.

Inaugurarea rețelei 3G a fost amânată pentru luna octombrie a acestui an, timpul rămas urmând a fi folosit pentru îmbunătățirea performanțelor rețelei și micșorarea riscurilor de apariție a unor probleme tehnice. DoCoMo va lucra în paralel la înlăturarea incompatibilităților cu specificațiile celor de la Third Generation Partnership (un grup de inițiativă internațional care încearcă să ofere servicii 3G compatibile în toate rețelele de comunicații mobile). Pe 30 mai a fost





Concept Nokia - dovada că nici europenii nu stau degeaba

lansat însă un serviciu sub formă de test la care participă 4000 de firme și persoane fizice care vor folosi rețeaua 3G. Cel mai interesant este că acești voluntari au cumpărat din fonduri proprii terminale pe care este posibil să nu le poată folosi când serviciul se va lansa oficial, și de asemenea plătesc și accesul la rețea, ceea ce spune multe despre emulația pe care NTT DoCoMo a creat-o pe piața comunicațiilor mobile din Japonia (și în curând în Coreea de Sud).

Chiar și luând în calcul această întârziere în lansare, DoCoMo are un avans considerabil față de ceilalți pionieri în domeniul rețelelor 3G. J-Phone, cel mai puternic concurent, a programat lansarea propriului serviciu pentru iunie 2002, cu tot suportul logistic oferit de proprietarii British Telecom și Vodafone. Tot pentru vara 2002 este prevăzută și lansarea rețelei similare a firmei Au Group. DoCoMo are față de concurenți avantajul unei piețe potențiale de 22 de milioane de clienți, fiind de presupus că abonații firmei care beneficiază în prezent de acces internet pe telefonul mobil se vor reorienta către servicii 3G.

FOMA (Freedom Of Mobile multimedia Acces) este numele de cod pe care l-au primit serviciile 3G oferite de firma japoneză. Făcând posibile aplicații bazate pe transmiterea unui volum mare de date la o rată susținută (viteze de download de până la 384kbps), sistemul va avea un impact profund asupra Japoniei. FOMA potențează deja lansatul i-mode, actualul sistem de e-mail și acces internet pe telefonul mobil, lansând totodată servicii noi cum ar fi M-Stage visual, care va permite recepționarea de streamuri video (trailere, videoclipuri, programe de știri etc) pe telefonul mobil și alte pachete de servicii bazate pe transmisii de date la viteze mari. Putem spune că, din punct de vedere al marketingului, serviciul a fost minuțios pregătit.

### Si totusi...

Pentru europeni, terminalele sunt acum veriga slabă. Indiferent cât de dezvoltate ar fi rețelele de comunicație, telefoanele ce oferă servicii inovatoare (gen GPRS) par fragile sau prea puțin capabile din punct de vedere tehnic pentru a ține pasul cu dezvoltarea tehnologică. Adevărul este întotdeauna puțin mai ascuns, un rol în evoluția greoaie a terminalelor jucându-l (pe lângă experiența redusă în domeniul multimedia pe telefoane mobile) standardele dure și varietatea de echipamente care stau la baza rețelelor.

În Japonia această problemă există într-o măsură mult mai mică, principalele cauze fiind standardele diferite față de cele europene, dar mai ales construcția terminalelor de către aceeași firmă care a implementat rețeaua. Închipuiți-vă cum ar fi fost ca 60% din telefoanele GSM și echipamentele de rețea să fi fost construite numai de Ericsson, Nokia, Motorola sau o altă firmă similară. Ca să exemplificăm, să luăm ca exemplu mai sus-pomenitul i-mode, ale cărui specificații și capabilități nu diferă foarte mult de cele ale WAP-ului din rețele GSM. Diferența între succesul enorm al serviciului lansat în Japonia (NTT DoCoMo are mai mult de 20 de milioane de utilizatori ai i-mode) și semi-eșecul WAP are însă explicații. În timp ce în rețelele GSM serviciul a fost lansat prematur, când telefoanele încă foloseau standarde diferite și aplicațiile se numărau pe degetele de la o singură mână i-mode are o concepție unitară (datorită faptului că este produsul unei singure companii) și a beneficiat de suport necondiționat din partea firmei care l-a lansat. Aruncând o privire la actualele și viitoarele telefoane 3G, nu putem să nu rămânem cu gura căscată. Gadgeturile care echipează aceste terminale și prototipuri de telefoane par de domeniul științifico-fantasticului. Cu toate acestea, ele sunt cât se poate de palpabile. Expoziția "Business Show Tokio 2001" a prilejuit o adevărată paradă a tehnicii de vârf în domeniul comunicațiilor mobile. Este evident că lansarea pe plan mondial a rețelelor 3G va însemna o concurență acerbă între producătorii deja impuși pe piețele vestice și cei care vin tare din Est. Deocamdată nu putem face decât speculații pe tema telefoanelor și prototipurilor făcute publice.

Concluzia care se poate trage este una singură. Și în domeniul comunicațiilor mobile, lumina vine de la răsărit. Dar răsăritul este unul mai îndepărtat decât cel pe care îl cunoșteam când eram mici. Și probabil mai generos.

### Concepte NTT

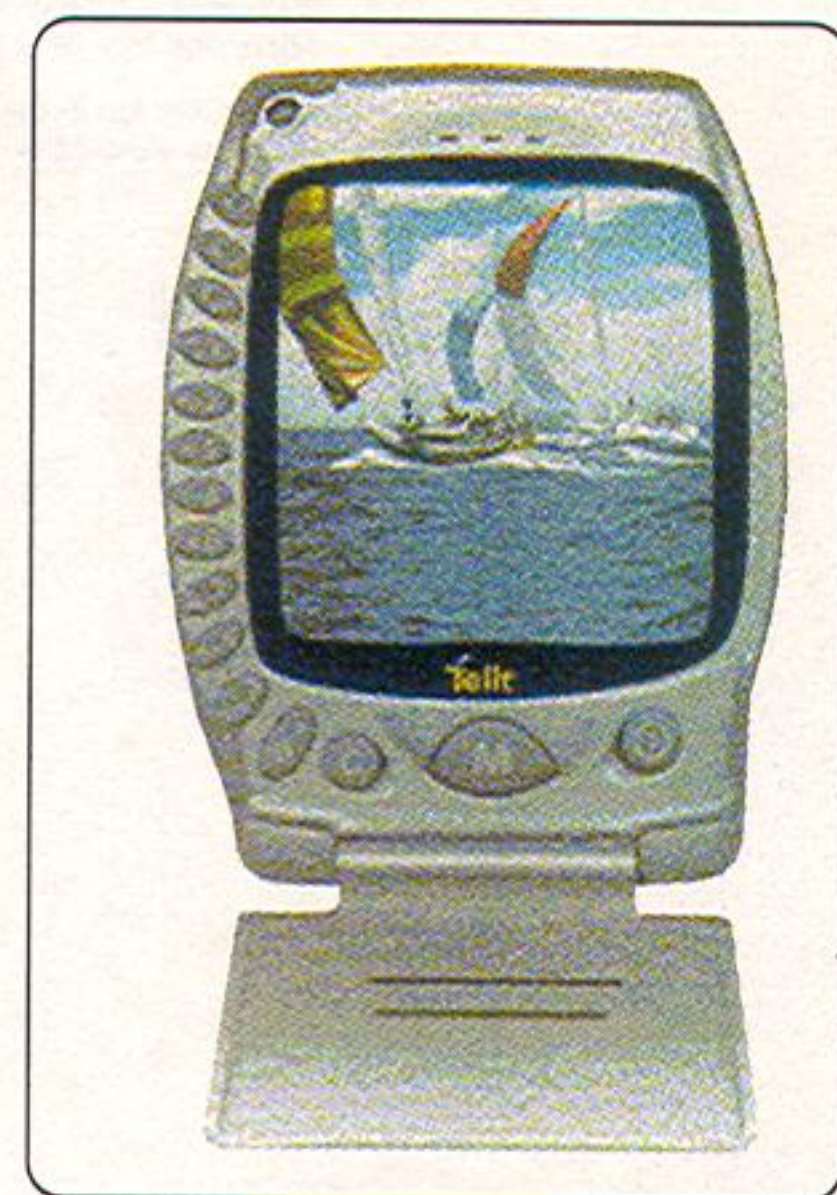


Creion? Pudrieră? Ceas? Nope! Telefoanele viitorului. Concepte NTT DoCoMo.



Sony 503i

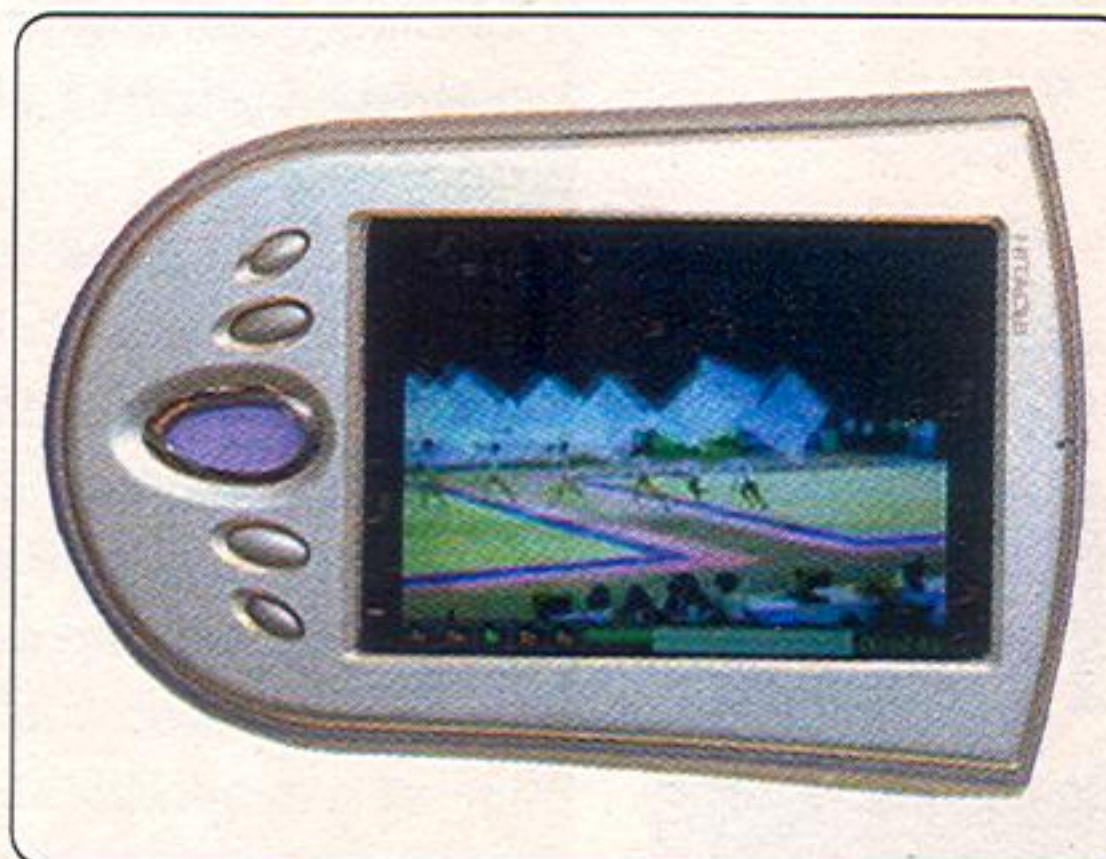
Telital



La concepte, chiar și italienii de la Telital reușesc să ia ochii.

Sony 503i, telefonul ale cărui buguri au forțat NTT să înlocuiască 420.000 de terminale comercializate.

### Hitachi



Un alt model funcțional. Telefon Hitachi prezentat la aceeași expoziție.



# Hailstorm

# o strategie de viitor la Microsoft

Tip articol: Feature  
Redactor: Adrian Radu

Microsoft .NET  
Microsoft.com home

Search the .NET site

Building User-Centric Experiences  
An Introduction to Microsoft HailStorm

Published: March 2001  
A Microsoft White Paper

[The Challenge](#)  
[What is HailStorm?](#)  
[HailStorm Puts You in Control](#)  
[HailStorm Services](#)  
[The HailStorm Architecture](#)  
[The HailStorm Business](#)  
[The Developer Opportunity](#)  
[Tenets of the .NET World](#)  
[User in Control](#)  
[Open Access](#)  
[Open Process Extensibility](#)  
[Roadmap](#)  
[HailStorm](#)  
[Endpoints](#)  
[More Info](#)

**The Challenge**

We have already gone so far down the road of serving computers that we've come to accept our servitude as necessary. It isn't. It is time for us to rise up with a profound demand: "Make our computers simpler to use!" Make them talk to us, do things for us, get the information we want, help us work with other people, and adapt to our individual needs. Only then will computers make us productive and truly serve us, instead of the other way around.

- Michael L. Dertouzos, Director of the MIT Laboratory for Computer Science, in his book *The Unfinished Revolution*

Over the past 25 years, information technology has provided incredible value for users and businesses. Even so, there is room for significant improvement. Individual applications and devices are narrowly focused and ignore the rest of our world. People today are forced to adapt to their technology, when the technology should be adapting to them.

People are frustrated and confused. Sometimes it seems that every program, every Web site, every device has its own set of rules. For instance, entering a friend's new phone number into your PC requires a particular sequence of keystrokes and mouse clicks. But to enter that same information into your Palm Pilot, Pocket PC, or cell phone, you have to learn a completely different interface - right down to relearning how to draw the letters of the alphabet!

People are not in control of the technology that surrounds them. We have important data and personal information scattered in hundreds of places across the technology landscape, locked away in applications, product registration databases, cookies, and Web site user

"Foarte bine. Nu vă așteptați la păreri obiective din partea criticilor Microsoft. Pentru ei, a vedea cum Microsoft vinde Hailstorm e ca și cum ar vedea la televizor cum casa bântuită pare din ce în ce mai atrăgătoare tinerei eroine. Ei vor țipa la ecran: "Nu intra acolo! Ai înnebunit?!"  
Matt Carolan,  
Interactive Week

Fie că ne place sau nu, Bill Gates mai are încă un cuvânt de spus în materie de Internet și sisteme de operare.



Avidă de interacțiune cu mediul internet, firma Microsoft a scos la iveală în această primăvară o nouă strategie ce intenționează să ofere dezvoltatorilor de soft un nou set de instrumente, servere mai dinamice și servicii de autentificare mai solide. Țelul este - din punctul de vedere al companiei - de a asista echipele de dezvoltare din domeniu să reducă costurile de realizare și operaționalizare a soft-urilor specifice.

În timpul anunțului din 21 martie anul curent, al firmei, nu au fost oferite detalii specifice referitoare la datele de demarare și nici oferte de prețuri, chiar dacă s-a admis că aceste servicii ar direcționa câștiguri către Microsoft, în ceea ce privește utilizarea serviciului său de tip Passport.

De fapt, o mare parte a anunțului a fost utilizată de parteneri ai Microsoft precum American Express Co., Click Commerce Inc., eBay Inc., Expedia Inc. și Groove Networks Inc.; aceste firme au arătat cum pot aplicațiile lor să exploateze servicii web gen

'interlocking', ce comunică pe platforme heterogene folosind XML și SOAP.

Modelul HailStorm, ce implică sistemul Passport ca fiind o metodă de autentificare gen single-user, este proiectat să facă serviciile Web portabile și independente de un dispozitiv 'single-client' și să permită realizarea tranzacțiilor și serviciilor securizate pe Internet, utilizând Passport ca pe un depozit central de date pentru informații personale și financiare.

HailStorm tinde să centreze experiența informatică pe persoană, oferindu-i acesteia șansa de a controla mai bine tehnologia cu care se întâlnește în viața cotidiană și protejându-i mai cu acuratețe informațiile ce țin de viața privată. Serviciile astfel oferite vor permite o coordonare și o integrare (nemaîntâlnită până în momentul de față) între dispozitivele, softul și datele personale ale utilizatorilor. Prin intermediul HailStorm accesul altor persoane, al serviciilor și tehnologiilor la informațiile private ale unui utilizator vor putea fi mai

specific controlate de către acesta.

Se presupune că modul de încasări al firmei Microsoft va consta din facturări per tranzacții la utilizarea serviciului Passport sau dintr-o taxă de abonament plătită ori de către comercianții Web ori de consumatori.

Din afirmațiile Microsoft rezultă că aplicațiile HailStorm ar putea examina calendarul unui individ, agenda acestuia de contacte sau documente centralizate din interiorul oricărei aplicații, dispozitiv sau serviciu conectat la Internet.

Să considerăm, spre exemplu, rezervarea unor bilete de avion prin intermediul unui serviciu on-line: sistemul HailStorm va asista serviciul respectiv de transport aerian să acceseze automat informațiile personalizate precum și cele referitoare la modalitățile de plată ale clientului ce solicită rezervarea. În cazul în care clientul călătorește în interes de serviciu, afilierea acestuia la grupul de identificare tip HailStorm, specific companiei la care lucrează, va oferi posibilitatea agenției de





transport să afișeze automat numai acele opțiuni care se potrivesc cu preferințele individului și sunt totodată compatibile cu politicile de transport ale companiei respective. Odată ce clientul a ales un zbor, agenția de transport aerian poate utiliza HailStorm - cu permisiunea călătorului, bineînțeles - pentru a-i programa automat itinerariul, intervenind direct în programul de organizare calendaristică, pe care acesta îl folosește. Prin intermediul HailStorm informațiile itinerariului de zbor pot fi împărtășite 'live' cu orice persoană desemnată de călător, și pot fi în aceeași măsură accesate prin PC-ul său, PC-ul altcuiva, un telefon destul de evoluat, un PDA sau orice alt dispozitiv conectat la sistem.

HailStorm și Passport vor fi puternic integrate în sistemul Windows XP, ultimul din linia sistemelor de operare Microsoft după Windows 2000. La întrebarea "care este relația între XP și HailStorm?" Bill Gates a răspuns că va fi foarte ușor să obții informațiile gen HailStorm cu ajutorul ultimului sistem de operare.

Chiar dacă serviciile web tip HailStorm sunt proiectate să fie găzduite pe platforme Windows XP, iar în momentul de față necesită utilizarea rețelelor .NET precum și Visual Studio, Microsoft promite să pună la punct și interoperabilitatea cu alți clienți sau grupuri de servere.

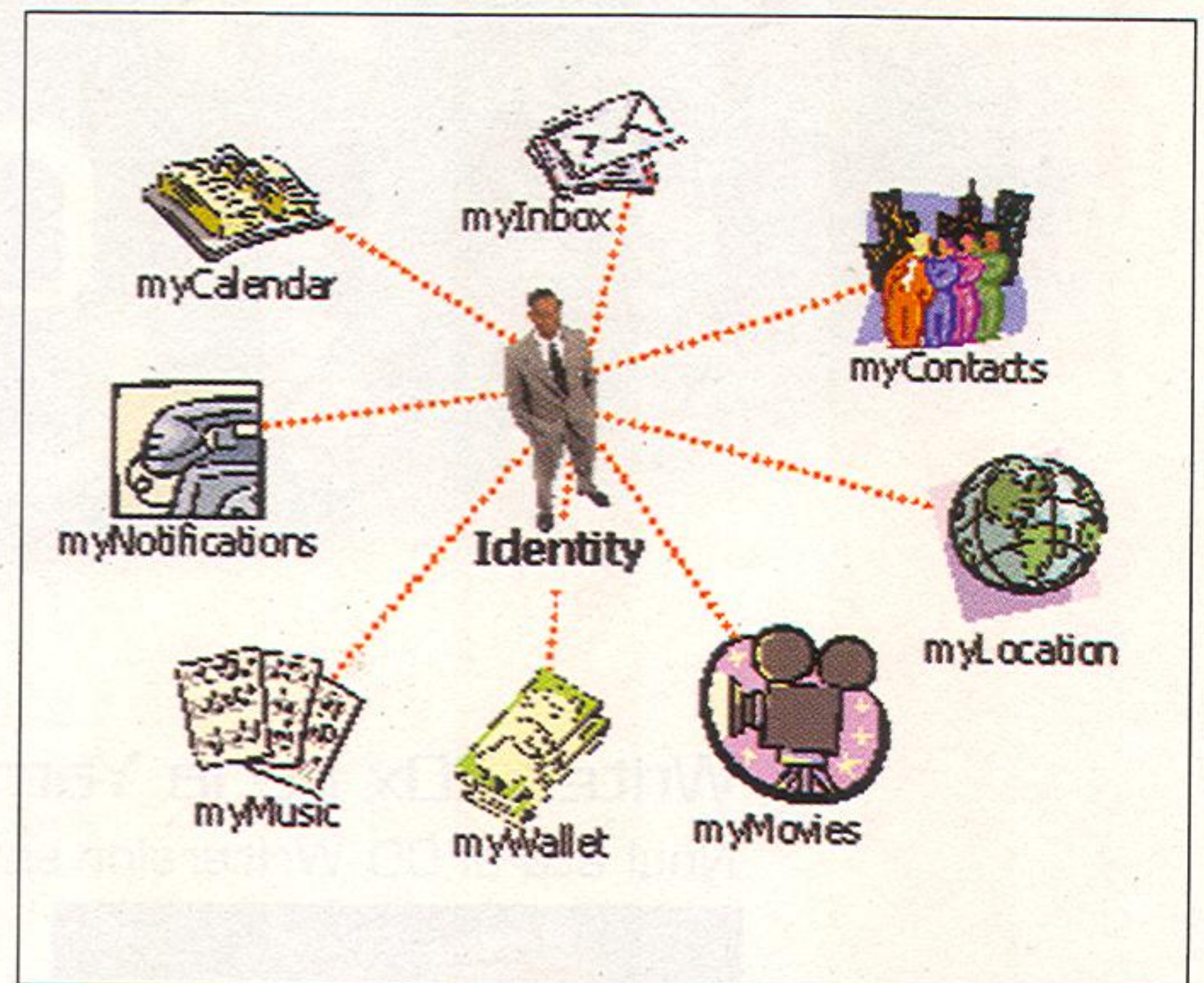
Gates a mai afirmat că HailStorm nu este în mod exclusiv legat de vreun anumit sistem de operare - nici măcar de Windows, oricare ar fi versiunile implicate. Apoi a continuat recunoscând că este în mod particular mai ușor de utilizat cu Windows XP, dar că poate fi implementat în orice platformă existentă la momentul actual.

Vicepreședintele Microsoft pentru serviciile .NET - Bob Muglia - a ținut să evidențieze că platformele despre care Gates vorbea includ sisteme de operare non-Microsoft. Evident și acesta a dat exemplul mai

întâi al lui Windows 2000 care este compatibil cu HailStorm, menționând însă că vor aduce multe îmbunătățiri pentru a ușura munca dezvoltatorilor de soft, astfel încât să poată crea soluții compatibile cu HailStorm, iar pentru cei care folosesc un alt sistem de operare ca de exemplu Linux sau Solaris, dezvoltările software pentru HailStorm vor fi de asemenea posibile.

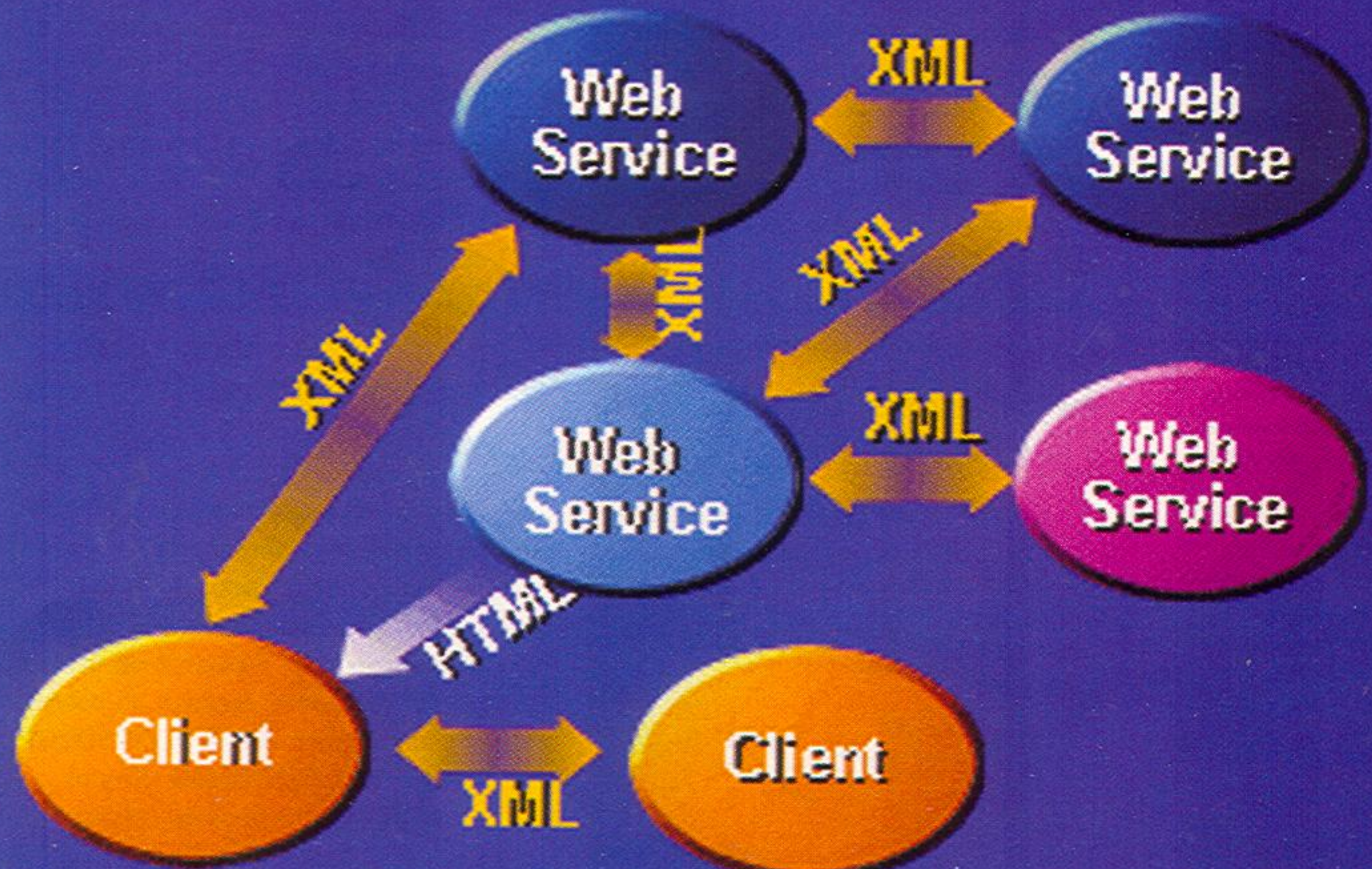
Deocamdată însă, în afara acestor declarații, nu există nici un angajament ferm din partea Microsoft că vor fi oferite instrumente pentru dezvoltări de aplicații compatibile HailStorm, pe platforme care nu au sisteme de operare Microsoft.

Iar noi, aici în România, cum suntem încă departe de operațiuni directe pe net, tranzacții web și altele, nu avem ce face decât să urmărim cursul evenimentelor... de la distanță...

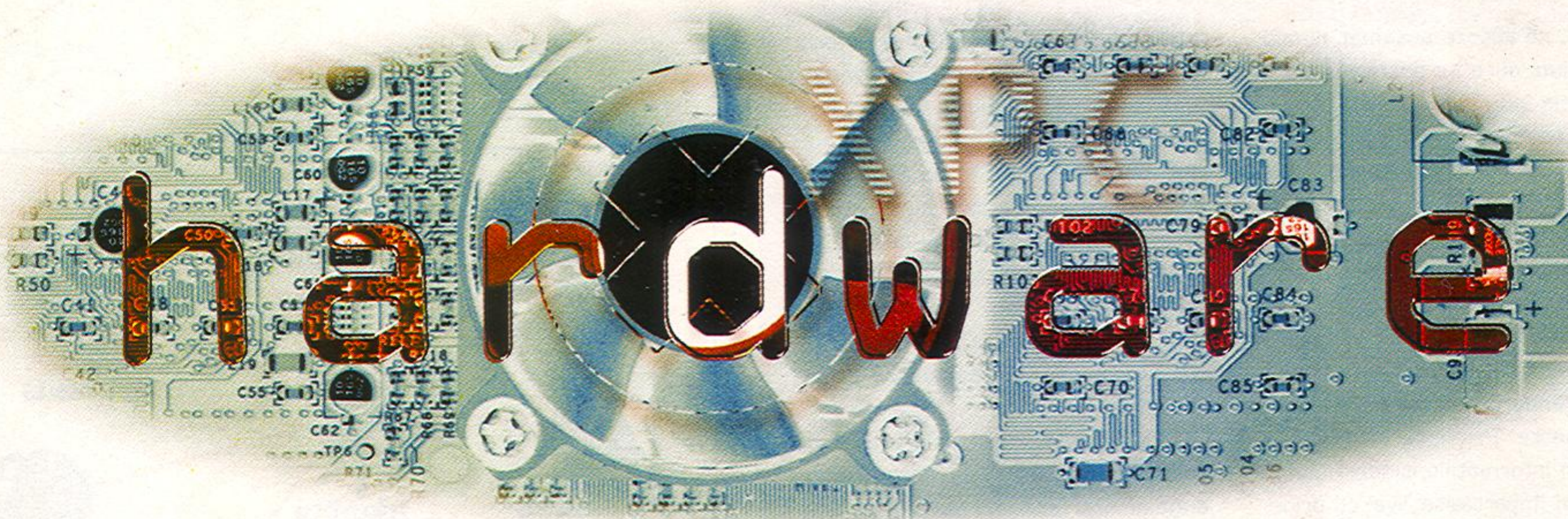
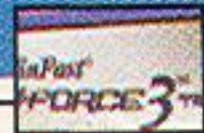


Este vorba de un set de programe, adunate sub numele de cod Hailstorm, care permit scrierea de noi aplicații și aduc produsele Microsoft în lumea Dot-Net. Hailstorm include servicii de bază gen e-mail, instant messaging, alerte și anunțuri, calendar, agenda de întâlniri și afaceri, spațiu de stocare, toate online. Asta înseamnă desigur suport pentru serviciul MSN, MSN Messenger pentru mesaje instant, Expedia pentru conectare din călătorii și Hotmail pentru e-mail. Wired.com

## XML Web services







## Writer 20x de la Yamaha

Noul atu al CD-Writerelor este viteza cât mai mare



Acum că CD-Writerele sunt dotate cu mai multă memorie și au protecție anti-buffer underrun, tendința producătorilor este să încerce să scoată

modele care să scrie CD-uri cât mai repede posibil. Writerul 24x de la Sanyo/Brainwave este cel mai rapid de pe piață, dar nu și cel mai demn de încredere. Mai curând v-aș atrage atenția asupra ultimului model de la Yamaha, CDW2200E, dotat cu 8Mb de memorie și SafeBurn, un modul de control al vitezei de scriere pentru prevenirea buffer underrun. Transformată în cifre mai comune, viteza de 24x înseamnă o rată de transfer de 3Mb pe secundă și un timp de scriere de 3:50 minute pentru un CD.

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

### Un nou tip de memorie

O echipă formată din specialiști de la Samsung, NEC, Micron, Cypress și IDT care lucrează la dezvoltarea QDR SDRAM (Quad Data Rate) a anunțat noi tehnologii: QDR II și DDR II, cu frecvențe de 333 MHz. În prezent, cele mai rapide memorii DDR (PC2100) lucrează la 266 MHz. Primele memorii bazate pe această tehnologie vor apărea la sfârșitul acestui an, urmând să intre în producție peste cel puțin un an.

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

### Apple-PowerBook poate lua foc

Mai mult de jumătate de milion de notebook-uri PowerBook G3 de la Apple au fost vândute cu un defect la cordonul de alimentare al adaptorului. Nu s-au înregistrat accidente până acum (din mai 1998), dar Apple avertizează cumpărătorii să nu lase nesupravegheat un notebook, alimentat fiind de la priză. Adaptoarele au o etichetă pe care se poate citi "Macintosh PowerBook 45W AC adapter". Compania s-a oferit să le înlocuiască gratuit.

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

## VIA vrea să intre în război cu Intel

Plăci de bază VIA pentru P4

Vicepreședintele VIA, Lee Tsung-chieh, a afirmat că, la sfârșitul lunii, VIA va scoate pe piață chipset-ul P4X266 cu memorie DDRAM, destinat procesoarelor P4 de la Intel. Vicepreședintele părea destul de sigur că această lansare nu va fi urmată de un proces din partea Intel, dar experții nu

cred că Intel va sta cu mâinile în sân în timp ce VIA le atacă segmentul de piață. Primul producător care a anunțat o astfel de placă este Chaintech care urmează a lansa P4X266 în paralel cu o altă placă ce va folosi noul chipset i845 de la Intel.

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

## O ofertă atractivă de la Leadtek

Un GeForce3 ceva mai special

Ultimul model de GeForce 3 de la Leadtek transformă puțin



specificațiile de design de la NVIDIA, oferind câteva caracteristici foarte atractive: ieșiri video CRT, TV și DVI, monitorizare hardware, led-uri de diagnostic și un disipator de căldură performant care permite un overclocking mai eficient (de la 220/250DDR înainte la 240/260DDR). În plus, Leadtek oferă și două jocuri bundle: Gunlok și Dronez.

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

### A câștigat cine a avut dreptatea de partea lui

Compania Gainward Europe a câștigat procesul intentat Procardex, firmă reprezentată de Jennifer Lin. Aceasta era o fostă directoare de la Gainward, care a plecat și și-a înființat propria companie, numită Procardex. Gainward a dat-o în judecată, afirmând că Procardex are un avantaj nelegitim de pe urma mărcii înregistrate CARDEXpert, cunoscută drept CARDEX, care le aparține de drept. Curtea le-a dat dreptate și a interzis Procardex să mai folosească acest nume în domeniul fabricării sau vânzării de componente electronice. În caz contrar, reprezentanții Procardex sunt pasibili de o amendă de 250.000\$ sau 6 luni de închisoare.

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

### O nouă soluție de stocare

Ca o adădire la gama sa deja bogată de soluții de stocare, LaCie a lansat un nou TapeDrive, SuperDLT cu capacitate de 110Gb și viteză de transfer de 11 Mb/s. Această capacitate reprezintă aproape triplul standardelor actuale, în timp ce viteza este cu 75% mai mare decât a produselor similare existente pe piață.

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

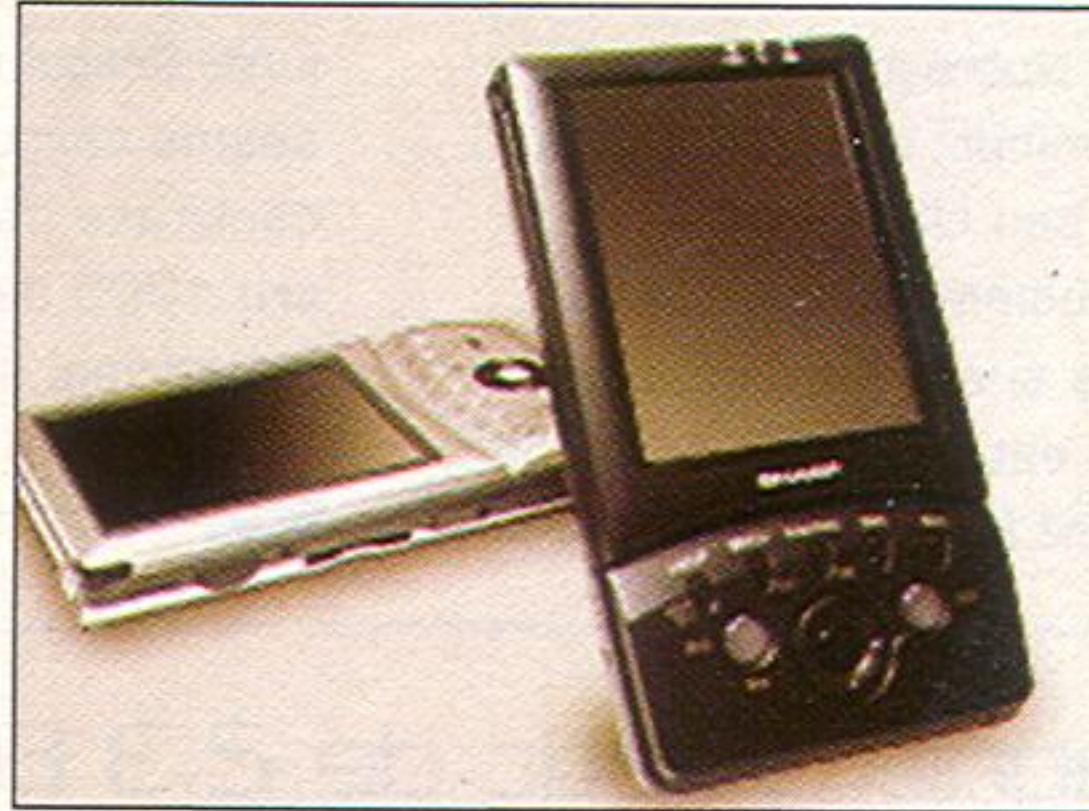




## Linux si pentru PDA-uri

Platformele pentru linux sunt din ce în ce mai numeroase

**S**istemul de operare LINUX câștigă din ce în ce mai mult teren, și nu numai pe piața de PC-uri sau servere. SHARP a prezentat ultimul său PDA - Zaurus. Acesta va folosi LINUX ca sistem de operare și Java ca limbaj pentru programarea aplicațiilor specifice. Zaurus folosește un procesor Intel StrongARM la 206 MHz (utilizat și de Compaq iPaq sau HP Jornada), display LCD de 3,5 inch. Are de asemenea inclus player de fișiere audio și video, existând și posibilitatea conectării la o cameră digitală.



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

### IBM este tot leader

IBM devine lider mondial și în producția de monitoare, lansând pe piață modelul de monitor plat T220. Acesta are cea mai mare rezoluție dintre toate monitoarele produse până în prezent, cu o densitate de 200 pixeli pe inch și o suprafață de peste 9 milioane de pixeli. Imaginea este de calitate fotografică, cu un grad de fidelitate de 12 ori mai mare decât al monitoarelor actuale.

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

### Ezgo - cel mai mic calculator din lume

Prezentat în cadrul expoziției Computex din Taiwan, Ezgo pare a fi într-adevăr cel mai mic calculator din lume. Dimensiunile sale sunt 6,2x5,7x1,7 inch (adică aproximativ cât o unitate CDROM obișnuită) și cântărește aproximativ 1 Kg. În ciuda acestor dimensiuni, Ezgo are o putere mare de calcul, dată de procesorul Pentium III sau Celeron folosit, cu frecvențe mergând până la 933 MHz. Alte dotări: port ethernet, port S-Video și IrDA pentru conectarea unor periferice. Supraîncălzirea procesorului este eliminată datorită folosirii unei tehnologii speciale, Ez Cooling, dezvoltată de producător, și a unui filtru mare de aer.

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

## PC-Ephone: calculator sau telefon?

Multe feature-uri într-un singur aparat.

**D**upă nume, este și calculator, și telefon. Facilitățile îl prezintă ca un înlocuitor pentru un handheld cu acces Internet, telefon celular, PDA, organizer, reportofon și player de MP3. Deși cu

dimensiuni incredibil de mici (127x102x22 mm și 300g), dispozitivul dispune de 22 MB memorie ROM și 32 MB RAM, un display TFT de 4 inch cu 256 culori și rezoluție 640x480 și rulează Windows CE 3.0. Poate recunoaște scrisul de mână, permite înregistrări vocale, suportă fișiere în format MP3 sau MPEG, fiind echipat cu microfon și căști. PC-Ephone va fi lansat în SUA și Canada în luna iulie și va costa sub 1000 dolari.

[www.pc-ephone.com](http://www.pc-ephone.com)

## Noi DSP-uri video

ADI și Intel au lucrat împreună

**A**DI (Analog Devices) și Intel au realizat o nouă generație de DSP-uri video pe 16 biți (nume de cod Blackfin), destinate produselor de telecomunicații și terminalelor Internet. Noile chipuri consumă 42 mW la o tensiune de 0,9V, adică aproximativ o treime, comparativ cu chipurile folosite până acum. Unitățile ALU (Arithmetical Logical Units) procesează până la 4 operații pe 8 biți într-un ciclu de ceas și suportă estimări de mișcare, algoritmi de compresie video și codare Huffman folosiți pentru proces-



sarea fișierelor MPEG2, MPEG4 și JPEG. Frecvențele de operare sunt între 200 și 300 MHz, estimându-se o frecvență viitoare de 1 GHz. Producția de masă va începe anul viitor.

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

## Tranzistori bazați pe siliciu

...și cei mai rapizi dintre ei

**T**echnologia nanoelectronică nu este încă limitată de folosirea siliciului; IBM a reușit producerea celui mai rapid tranzistor din lume bazat pe siliciu. Acesta va permite construcția de cipuri cu viteze de 100 GHz, de cinci ori mai rapide decât se anticipa. Design-ul

utilizat și tehnologia SiGe (Silicon Germanium) permite această viteză extremă cu numai un miliamper de curent electric și o reducere cu 50% a consumului de energie.

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

## Hewlett-Packard se lansează și pe piața de entertainment

Digital Entertainment Center reprezintă primul pas făcut de Hewlett-Packard pentru cucerirea pieței de digital entertainment. Un prototip a fost prezentat la expoziția TechXNY de la New York, produsul urmând să fie disponibil pe piață începând chiar din această vară. Facilitățile oferite de acest Digital Entertainment Center sunt impresionante: poate înregistra muzica cu CD-writerul inclus, acces la Internet prin dial-up, DSL sau cablu, acces la serviciile RealPlayer și RealJukebox, posibilitate de conectare la alte terminale audio și video.

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

## Un nou tip de transmisie pe Internet - plan eșuat

Când a fost înființată compania PacketSwitch de către Steven A. Ristau cu scopul declarat de a inventa un nou device capabil să transmită filmele prin intermediul Internetului, 700 de investitori au crezut că va fi o afacere profitabilă. Steven A. Ristau susținea că deține tehnologia necesară. 3,7 mil. USD a fost capitalul inițial al companiei. Dar la momentul oportun deschiderii producției, ia tehnologia de unde nu-i. Totul a fost o escrocherie și acum are un device în celula lui: "the Tvdevice".

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

## Intel nu ajunge la 2Ghz

Mai ieri erau lansate P4 la 1,4 Ghz, respectiv 1,6 Ghz. Deoarece clienții nu se prea înghesuie să le cumpere, cei de la Intel au decis să amâne lansarea lui P4 la 2Ghz pentru câteva luni. Oficialii Intel se așteptau să vândă anul acesta peste 20 de milioane de procesoare, obiectiv greu de atins acum când abia au vândut în primul trimestru al anului circa 1 milion de procesoare.

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



## Imprimanta laser la doar 200\$

### Printare din ce în ce mai ieftină

Lexmark E210 tipărește 12 pagini alb-negru pe minut, are conectare pe portul paralel sau USB și se instalează fără probleme sub orice versiune de Windows și sub RedHat Linux. Rezoluția maximă este de 600x600 dpi și poate tipări până la 5000 de pagini pe

lună. Prețul scăzut poate fi pus și pe seama cartușului de toner inclus cu o cantitate mai mică de carbon: doar pentru 1000 de pagini, în condițiile în care cel normal este pentru 2000 de pagini.

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

## Drive magneto-optic de 2.3 Gb de la Fujitsu

### O alternativă pentru CD-ROM

Avantajul discurilor magneto-optice este că nu sunt afectate de șocuri, vibrații, umezeală, praf sau câmpuri magnetice. Compania Fujitsu produce o întreagă gamă de drive-uri magneto-optice și tocmai a anunțat lansarea unui model de 2,3 GB. Acesta aproape că dublează capacitatea de stocare a modelului trecut, care avea 1,3 GB. El poate scrie pe toate discurile MO de 3.5", incluzând 1.3GB, 640 MB, 540MB, 230 MB și 128MB și le va putea rescrie pe RW de 640 MB și 540 MB. Modelul MCJ3230AP vă pune la dispoziție o rată de transfer de 8MB/sec, un buffer de 8MB și un timp de căutare de maxim 19ms. Apariția modelului de 2,3GB va aduce cu ea reduceri pentru versiunile

mai vechi, în jur de 220\$ pentru modelul de 640MB, și scăderi de prețuri pentru discurile MO. Fujitsu plănuiește să lanseze și un model cu o interfață Ultra SCSI până la sfârșitul anului.



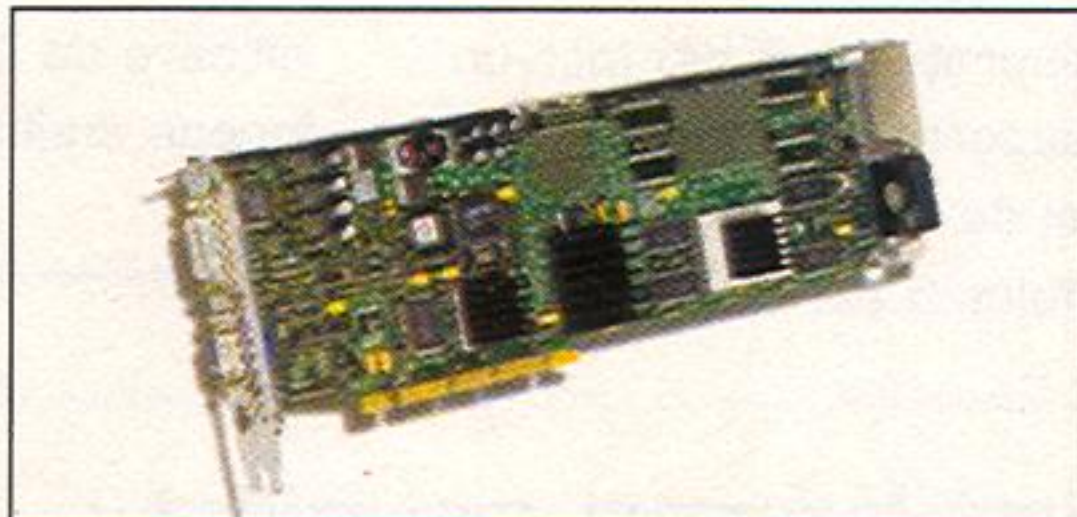
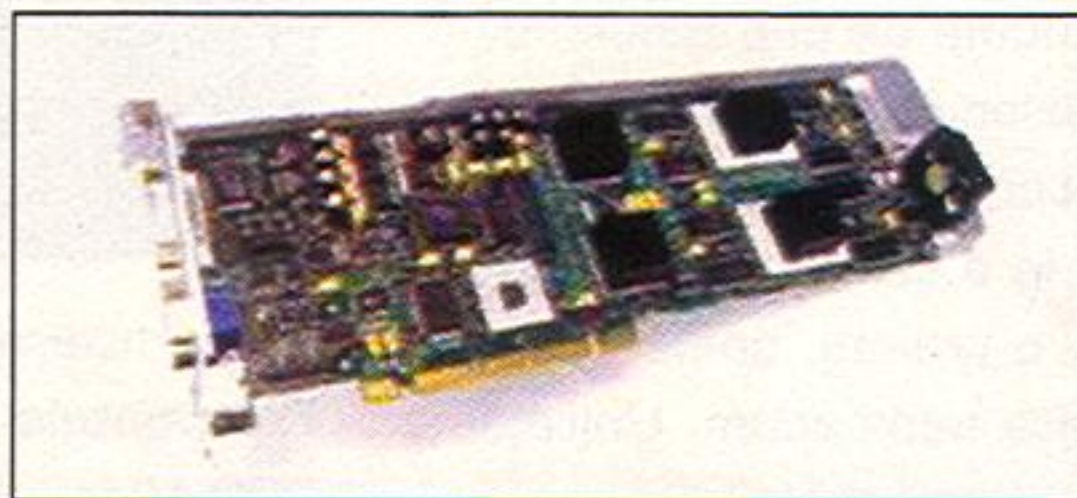
[www.fujitsu.com](http://www.fujitsu.com)

## WildCat II 5000 va fi disponibilă pentru integratori & end-useri

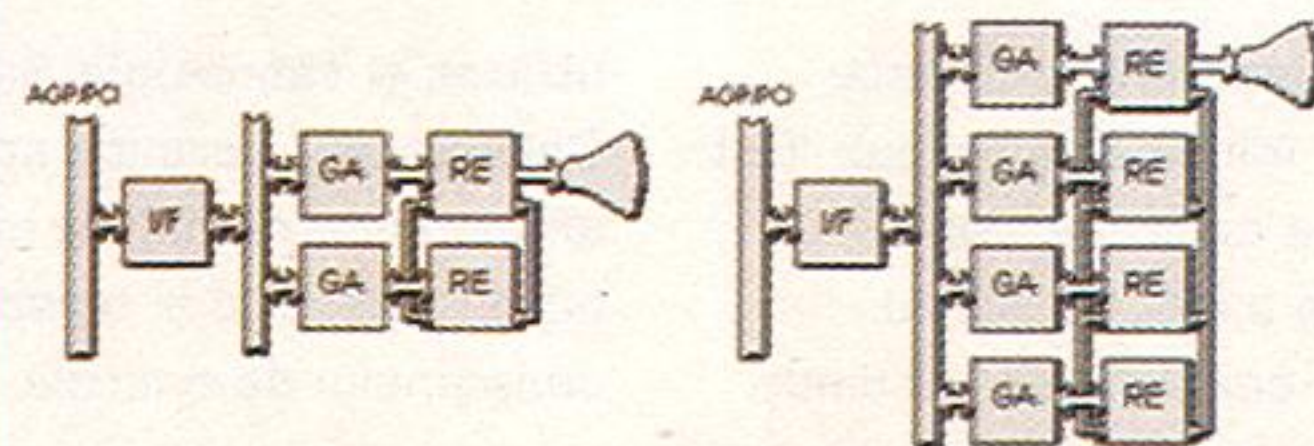
### Plăci profesionale pentru toată lumea

3DLabs și-a schimbat politica de marketing, și după ce anul trecut a făcut disponibilă placa WildCat 4110 pentru integratori și end-useri, anul acesta este rândul plăcilor WildCat 5000 și 5110. Linia WildCat, cumpărată în 1999 de 3DLabs de la Intergraph era până de curând destinată doar stațiilor grafice și nu existau distribuitori autorizați pentru modelele ce făceau parte din această gamă. La 2.500\$ bucata, aceste plăci nu sunt în mod sigur pentru jocuri. Nu pentru că performanțele ar fi dezastruoase, ci pentru că sunt concepute în cu totul alte scopuri. Și în mod sigur sunt performante în domeniile cărora le sunt destinate, caracteristicile lor fiind de ajutor: arhitectură cu dual pipeline, un motor pentru accelerarea calculelor de geometrie și unul pentru rasterizare, suport pentru sloturile AGP Pro, optimizări pentru Pentium 4, 144MB de memorie pentru frame buffering și tex-

turi, accelerare pentru texturarea volumetrică, scene based antialiasing și ieșire DVI.



Diferența dintre dual pipeline și quad pipeline



[www.3dlabs.com](http://www.3dlabs.com)

### Mai multă liniște pentru noi

Pentru mulți dintre noi, zgomotul produs de hard sau gășiala modemului ne liniștesc într-un fel - știm că sunt la locul lor și că funcționează. Cei de la Seagate găesc că zgomotul hardului este iritant. Compania tocmai a lansat Barracuda ATA IV, cu motor SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB), 7200 rpm, 80 Gb pe două platane și un transfer intern de 69,3 Mb/s. Ce zgomot face? Mai mult decât nimic: 2.0 dB rotindu-se în gol și 2,4 căutând. De precizat că noi auzim zgomote a căror intensitate depășește 2.5 dB. În rest: 8,9 msec timp de căutare, 2Mb de cache, interfața ATA100 și sistem de protecție a datelor Seagate's 3D Defense. Nu știm cât ne va costa liniștea hardului, dar mai avem de trăit ceva ca să "auzim" liniștea unui cooler.

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

### Un alt concurent pentru VIA

Apar plăci cu chipset SiS735 DDR pentru Athlon și Duron. Cu o întârziere evidentă, plăcile de bază cu chipset SiS735 ies pe piață încercând să îi atragă pe cei care nu și-au cumpărat deja o placă cu chipset VIA KT266 sau AMD 760 cu un preț scăzut și o calitate rezonabilă. Prima placă retail a fost scoasă pe piață de PCChips în Hong Kong la un preț de aproximativ 70\$. A fost urmată la scurt timp de Chaintech 7SID, o placă cu performanțe nu foarte strălucite. Chipsetul SiS735 oferă suport pentru procesoare Athlon și Duron de la 500MHz la 1,4 GHz, cu bus între 200 și 266 MHz, 2 DIMM-uri SDR și 2 DIMM-uri DDR. Plăcile mai sunt dotate cu codec AC97 și placă de rețea integrată 10/100 Mbps. În curând urmează să mai apară modele de la Gigabyte, ABit, Jetway și Leadtek.

[www.sis.com.tw](http://www.sis.com.tw)

### Apple nu va mai fabrica G4 Cube

Deși a fost laudat ca fiind o adevărată capodoperă de inginerie și design, se pare că utilizatorii au preferat totuși funcționalitatea în fața aspectului și au ales în loc de G4 Cube mai performantele PowerMac G4 minitowers. Astfel, Apple s-a văzut nevoit să suspende pe termen nedefinit producția G4 Cube, anunțând că nu se întrevide posibilitatea ca acest model să revină într-o altă configurație.

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

### GeForce 3 mai rapid

OCZ Technology Group a mai adăugat un model de GeForce 3 la cele 7 existente pe piață. Titan 3 are memorie la 3.8 nanosecunde cu viteză de funcționare de 536 MHz, core speed de 215 MHz și cooler în întregime din cupru.

[www.ocztech.com/products/titan3.html](http://www.ocztech.com/products/titan3.html)

### Gadget de la Ericsson

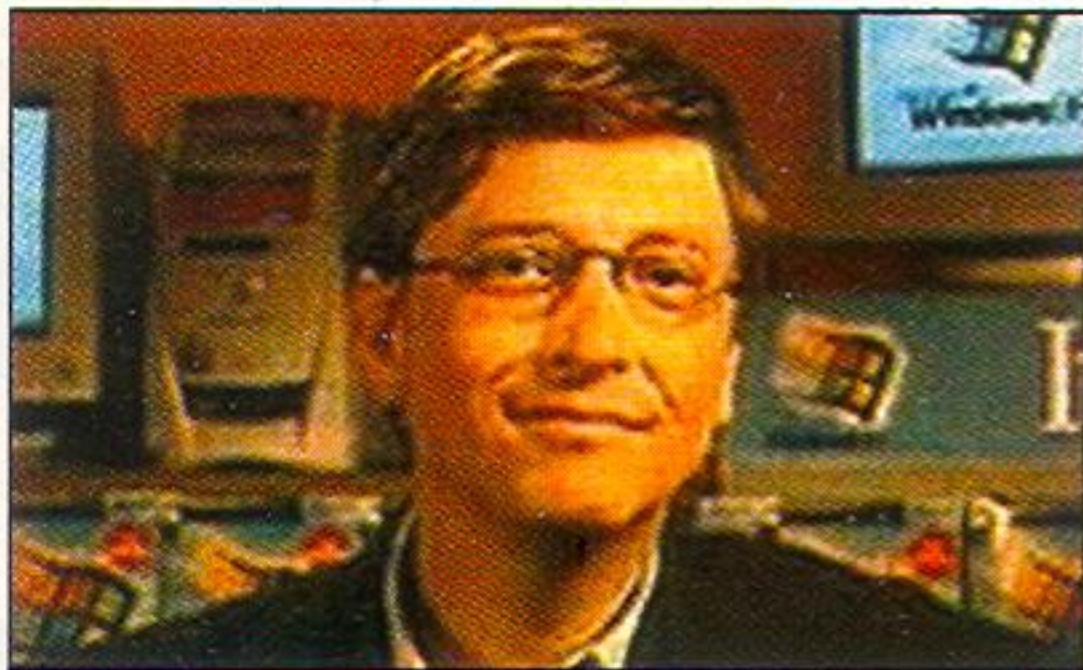
Ericsson a scos pe piață Chatpen CHA-30 care folosește o cameră cu infraroșii, un chip pentru procesarea de imagini, Bluetooth, GPRS și alte tehnologii de ultimă oră pentru a vă transmite măzgălele pe PC-urile și telefoanele celulare ale prietenilor. Să mai zică cineva că scrisul de mână e pe cale de dispariție.

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



## Donație de 100 de computere

Bill Gates - amintiri de când calculatorul era un hobby



Vizitând un liceu la Miami, Bill Gates și-a adus aminte brusc de vremurile

când era student, calculatoarele erau scumpe și nu-și putea permite să cumpere unul. Așa că după o scurtă amintire patru școli au primit o donație de 100 de computere, echipate cu soft-ul necesar - totul în valoare de 1,1 milioane dolari. Bill Gates a spus că atunci când a absolvit el (1960), liceul lui avea un singur terminal și cel mai ieftin computer costa 100.000\$.

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

## Noi soluții de stocare pe USB

Seagate își confirmă poziția de leader în producția de hard-disk-uri

Compania Seagate a prezentat DiskStor, o soluție externă USB de stocare a datelor. DiskStor este un hard disk extern, dotat cu interfață USB. Capacitatea de stocare este de 20 sau 40 Gb, în funcție de modelul ales. Hard disk-ul este livrat împreună

cu Datakeeper pentru administrarea și protejarea "on the fly" a datelor stocate. Totodată, Seagate a anunțat și noile hard disk-uri U-Series, cu o capacitate de 80 GB pe două discuri și o densitate areală de 32.6 GB pe inch pătrat.

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

Densitatea poate crește, volumul este constant, ce se întâmplă cu greutatea?

Toshiba a anunțat că a dezvoltat un nou hard ce permite stocarea a 35,1 Gb/inch<sup>2</sup>. Până acum, cei mai avansați erau cei de la Seagate, care puteau pune 32,6 Gb/inch<sup>2</sup>. Device-ul de la Toshiba are o viteză de 4200 rpm ce permite un transfer de 100 Mb/sec. Hardul va fi lansat pe piață în două versiuni: cu un platan, respectiv cu două, pe fiecare având loc 20Gb de date. De precizat ca IBM dezvoltă momentan tehnologia pentru 100Gb/inch<sup>2</sup>, disponibilă probabil pentru utilizator în 2003.

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

Un monitor pentru adevărații profesioniști IBM a anunțat lansarea monitorului cu cea mai mare rezoluție: T220. Monitorul se laudă cu o rezoluție de 200 de pixeli per inch (maxim 3840x2400), o arie de 9,2 milioane de pixeli înghesuți într-o suprafață de 22,2" TFT LCD cu unghi vizual de 170 de grade. Singurul dezavantaj este firește prețul: 22.000\$.

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

## matrix COMPUTER SRL

Dealer ICS Olivetti Spa Italia  
Tel/Fax:01-7812183  
Fax:01-3351374  
Bucuresti

### ISYWEB

Unitate all-in-one concepută pentru navigare pe internet.

Procesor: National GXLV 266 Mhz  
32 MB SDRAM, 16 MB DiskOnModule  
15" color CRT 75 Hz, modem V90,  
Ethernet 10/100, 2 USB, 2 Rj11, Audio  
si microfon incorporat, port printer, IRDA  
Sistem operare Linux.  
Soft complet incorporat : full browser  
HTLM 4.0, Java applets, Java scripts  
email, Mpeg, Real Player



**ICS**  
**olivetti**  
Information Communication Systems

## Notebook Olivetti flexibil . performant si deosebit de rezistent

Notebook-uri profesionale cu greutate  
intre 1,6 Kg si 3,2 Kg.

Notebook Xtrema 5500 Sistem all-in-one  
14,1" TFT XGA,  
Pentium III 866 Mhz  
128 MB SD RAM  
15 GB Smart UDMA66  
E-IDE, CD RW sau DVD 8x  
Modem V90, LAN 10/100,  
Baterie Li-ion 53 Wh Smart.



## Calculatoare Olivetti profesionale

Monitor LCD 15" TFT , 1024 x 768,  
True Color 32 bit, speakers included  
Procesor Pentium 4 1,7 Ghz  
Intel I850e, 256 MB SDRAM PC 133  
40 GB Smart UDMA 100  
CD 52x, VRAM 32 MB  
LAN, IRDA, Sound, Speakers  
Subwoofer out, Wake up Lan  
Wake up ring, Remote boot.





Dacă te hotărăști să overlockezi procesorul, ceea ce eu nu îți indic, ar trebui să o faci în trepte pentru a vedea cum se comportă la fiecare treaptă. Performanțele 3D s-ar putea chiar să scadă în cazul unui overlocking extrem. Nu există o regulă în cazul duratei de viață a procesorului overlockat. În mod ironic aș putea spune că ea (durata de viață) este invers proporțională cu procentul cu care se overclocchează procesorul.

Vlad Zotta

# HARD Mail



**Oprea Alex**  
alex.o@personal.ro

Salut!

Având în vedere că mă presează timpul o să încerc să fiu cât mai scurt. Vreau să-mi fac un upgrade la placa video, o Vanta cu 8Mb (și să schimb și CD-ROM-ul eventual).

1. Aș avea de ales între un GeForce 2 GTS și perechea GeForce 2 MX și un CD-RW Teac 8/8/32.
2. O altă întrebare a mea ar fi: care dintre aceste plăci video e mai bună la calitatea imaginii dintre: GeForce2 GTS, GeForce2 MX, GeForce (DDR sau SDR), Kyro II și Radeon (SDR și DDR VE).
3. De asemenea aș dori o listă (dacă se poate) cu aceleași plăci la categoria viteză. Radeonul VE sau SDR merită contra MX-ului (comparativ viteză / calitatea imaginii)?
4. Dacă ar fi să fac o efortare și să-mi iau un Kyro II+CD-RW e mai bine ca toate?

1. Între GeForce 2 GTS și perechea GeForce 2 MX/CD-RW alegerea se face în funcție de ce îți dorești. Ai nevoie de un număr mare de FPS-uri la rezoluții de peste 800x600 sau vrei să tragi cd-uri. MX-ul oferă performanțe rezonabile și pe ansamblu acesta împreună cu writer-ul ar fi o decizie mai bună.
2. Nu toate plăcile video cu același chipset au aceeași calitate a imaginii. Deci nu se poate face o clasificare în funcție de chipset ci doar în funcție de placă.

3. Testul de plăci video din acest număr ar trebui să te lămurească pe deplin în această privință.

4. Kyro II nu m-a impresionat foarte tare. Dacă dorești o placă mid-range bună mai bine mergi pe un MX400.



**Sergiu Sas**  
sergiu@lgerm.satmar.ro

Din experiența dumneavoastră, pentru o placă video cu chipset GeForce2MX, care drivere generice sunt cele mai potrivite? Cu overlocking am reușit să rulez stabil orice program până la 230 clock/200 memory de la 175/183 standard. Rezultatele bench-ului diferă cu doar 100 puncte, 62>68 în Q3. Chiar atât ?

Varianta Detonator v12.41 (ultima oficială NVIDIA) este cea mai bună pentru chipset-urile MX. Overclocking-ul chipset-ului nu este foarte util, creșterea de performanță fiind minimă. Creșterea de performanță se obține de pe urma memoriei. Majoritatea memoriilor suportă un overlocking de circa 20-25%, procentul depinzând de viteza memoriei alese de producătorul plăcii. În numărul trecut am realizat un test care îți arată performanțele la overlocking pentru mai multe plăci cu chipset MX, creșterea maximă de performanță obținută fiind de 40%. Nu contează atât frecvențele la care ai ajuns, deoarece la multe plăci peste un anumit nivel nu mai apar creșteri de performanță.



**Ionescu Claudiu**  
demon17\_necro@usa.net

Am o mare rugămintă. Am avut până acum 2 săptămâni o placă Voodoo Banshee la 16Mb. Mi s-a defectat (nici o problemă). Am achiziționat (ca să vorbesc în termeni științifici) o Riva Tnt 2 Pro tot la 16 Mb. Fericit, ajung acasă, constat că nu merge. Toate jocurile 3D se blochează și trebuie să resetez calculatorul. Am un calculator slăbuț: Pentium II la 433 Mhz, 64 Ram, placă de baza Acorp 6lx/ex87.

Problema ta ar putea veni atât de la driverii plăcii video cât și de la bios-ul plăcii de bază. Pe site la Acorp ([www.acorp.com.tw](http://www.acorp.com.tw)) la Tech Support/Bios găsești o listă cu toate plăcile Slot 1 produse de ei. Dacă update-ul driverilor și reinstalarea sistemului de operare nu te ajută poți încerca update-ul bios-ului. Nu îți recomandăm însă asta deoarece dacă greșești va fi o problemă foarte dificil de remediat.



**Dan Grosu**  
grosu\_daniel@hotmail.com

Am următoarea configurație: AMD Athlon 750 Mhz (Slot A), placă de bază DFI AK 70 (chipset AMD 750), 128 Ram PC133, HDD 10GB Quantum, CDROM TEAC 540E, CDRW TEAC W54E, Creative Sound Blaster Live! Value, GeForce 2 MX 1. Ce credeți că ar trebui schimbat la configurația de mai sus? Este ea de ajuns pentru a rula toate jocurile tari actuale?

2. Placa de bază nu-mi permite overlockuarea procesorului (totul este autodetectat din Bios), aș vrea să-mi spuneți cum aș putea să-l overclocchez că am încercat cu diverse programe și nu am reușit (CPU FSB, Soft FSB). Altfel, placa este foarte stabilă și cu performanțe foarte bune. Am căutat pe net Bios mai nou și ultima versiune de pe pagina DFI corespunde cu a mea.

3. Am un modem extern Rockwell

**Gelu Popa**  
gravorex@xnet.ro

Am un calculator cu placă de bază Chaintech 60JV2 Intel 815e FC-PGA ATX, ATA100 FBS 133; procesorul pe care îl folosesc acum este Intel Pentium III la 667MHz. Vreau să schimb procesorul cu unul mai "puternic" tot Intel Pentium, dar nu știu cât este maximul pe care îl suportă placa.

Pe site-ul Chaintech placa ta este trecută că suportă Intel Pentium Coppermine până la 1 GHz cu bus de 133Mhz. Pentru modelul indicat de tine nu există momentan nici un Bios mai nou așa că va trebui să te mulțumești cu atât.



VD56SP. Unde găsesc drivere mai noi pentru el.

1. Momentan n-ar trebui să ai nici o problemă. Un upgrade de placă/procesor/memorie nu ar strica dacă dispui de banii necesari. Îți recomand o placă cu chipset Via KT133A, un procesor AMD Thunderbird la 1Ghz și 256Mb Ram, mai ales acum că prețul memoriei a scăzut foarte mult. În legătură cu placa video mai poți aștepta deoarece dacă tot faci un upgrade mai bine te orientezi către una cu 64Mb DDR (GeForce 2 GTS sau PRO).

2. Procesoarele AMD pe slot au factorul de multiplicare blocat. Nu are sens nici modificarea frecvenței deoarece stresezi celelalte componente. Overclocking-ul se face cu un Goldfinger Device dar eu nu am găsit vreo firmă care să comercializeze așa ceva aici iar în plus ți-ar trebui un cooler foarte bun ceea ce este iarăși un lucru rar pe meleagurile noastre.

3. În legătură cu modemul am găsit niște drivere pe următoarea pagină <http://www.kingnettw.com/support.htm> dar sunt cam vechi. Se mai găsesc câteva la [www.driverguide.com](http://www.driverguide.com) la care trebuie să te înregistrezi iar apoi să faci o căutare după VD56SP. Succesul este garantat.

#### Tamba Alexandru

Salut! Am pentru voi 2 întrebări

1. Care procesor obține performanțe mai mari, un Athlon (Slot 1, având un chipset KX133) sau un Pentium 3 (chipset BX440), ambele având o frecvență de 700Mhz?

2. De unde aş putea face rost de Black Ice Defender freeware?

1. Între un Athlon la 700Mhz pe slot și un Pentium 3 Coppermine pe socket, în ceea ce privește performanța și stabilitatea sistemului, victoria îi aparține lui Intel. Cu toate acestea comparația nu prea este corectă, comparația corectă făcându-se între un Coppermine și Thunderbird și nu Athlon pe slot.

2. Nu există versiunea demo (shareware sau freeware) pe site-ul producătorului [www.networkice.com](http://www.networkice.com) deci nu ai cum să îl downloadezi decât plătindu-l.

#### Brutus Cătălin

giumpi\_sm@yahoo.com

Aș vrea să-mi cumpăr un calculator în scopul de a-l folosi în aplicații gen 3D MAX și Photoshop și aș avea următoarele întrebări:

1. Importanța alegerii componentelor într-un asemenea sistem.
2. O placă video ATI RADEON 32 Mb DDR costă aproape 100\$, ce altă placă la același preț ar întrece performanța acesteia?
3. Merită să investesc într-un sistem cu memorie DDRAM sau în unul cu SDRAM știind că la prețul unei memorii de 128 DDRAM îmi iau 256 SDRAM?
4. Merită o placă cu dual procesor sau mai bine o să-mi iau când o să fie un procesor la frecvență dublă?

1. Pentru a rula Photoshop foarte bine îți trebuie cel puțin 128 MB RAM, recomandat 256 și un procesor de generație mai nouă, la 800-1000 Mhz. Pentru 3D MAX ai nevoie de patru lucruri, putere de calcul, memorie rapidă, placă de bază stabilă și o placă video bună, eventual una profesională, gen Quadro-ul de la NVIDIA sau WildCat Oxygen de la 3DLabs

2. Dacă mai aștepti un pic un

GeForce 2 GTS sau chiar PRO.

3. Nu se pune numai problema memoriei ci și a plăcii de bază care trebuie să suporte memorie DDR și care este ceva mai scumpă. Oricum te decizi, SDR sau DDR, mai puțin de 128Mb nu rentează să cumperi.

4. Singurele plăci dual procesor care sunt la ora actuală pe piață în România sunt pentru Intel și nu suportă DDR. În plus, doar sistemul de operare va beneficia de această facilitate, nu și aplicațiile. În acest caz va trebui să te orientezi către Windows 2000.

#### Lupașcu Rody

Am un PC AMD K7/700Mhz, placă video: Riva TNT2 M64, placă de bază Soyo K7VTA, HDD Seagate 10.2 GB, 64 RAM. Problema este că se blochează foarte des în jocuri și nici nu merg tastele Ctrl-Alt-Del și trebuie să apăs reset.

Blocarea în jocuri poate fi din cauza memoriei sau a plăcii de bază. În primul rând ar trebui să vezi dacă se mai blochează cu un alt DIMM (preferabil de 128Mb din cauză că foarte multe jocuri astăzi cer minim 128Mb). Dacă asta nu este cauza scoate placa pe PCI de lângă slotul AGP. Sper că ai instalat toate driverele necesare și DirectX și nici nu ai conflicte. Dacă nici una dintre aceste soluții nu remediază problema atunci ai putea încerca un upgrade de BIOS. Fii foarte atent pentru că sunt 3 versiuni de K7VTA (presupun că tu o ai pe prima). Ultimul Bios disponibil la [www.soyo.com.tw](http://www.soyo.com.tw) este datat 16 noiembrie 2000. Dacă placa de bază mai este în garanție ai putea merge cu ea la cei de la care ai cumpărat-o să le explici care este problema și să faci upgrade-ul de Bios. Dacă nu ai mai făcut așa ceva până acum nu îți recomand să te apuci singur pentru că riști să îți strici placa de bază și să pierzi și garanția, dacă ea mai există.

#### Costel

Sistemul meu este: K7 cu procesor Duron la 750Mhz (7.5 x 100),

placa de bază K7VZA, 64Mb RAM, placa video RIVA TNT2 M64 32Mb

1. Procesorul meu ajunge la 59 de grade Celsius! Este normal sau nu? Cât de periculos este? Ce trebuie să fac pentru a scădea temperatura lui? Este performanța calculatorului afectată de acest lucru?

2. Până la ce frecvență pot să overclockez procesorul fără să-l stric? E indicat? Performanțele în 3D vor crește? Cu cât timp va scădea durata de viață a procesorului în acest mod?

3. În 3Dmark 99 (nu am 2000, nici 2001, asta e!) am obținut cam 2800 de puncte la o rezoluție de 600x400 la 16 biți (nu merge la o rezoluție mai mare!) Cum vi se pare acest scor?

4. Dacă mai pun 64 Mb de RAM pot să mă aștept la o îmbunătățire majoră a performanțelor? Am 2 DIMM-uri de 32 pot să mai pun unul de 64? (nu mai am decât un slot liber!)

5. Într-un clasament de la 1 la 10 pe ce loc s-ar clasa placa mea video? Dar cea de bază? Riva Tnt2 e cea mai indicată pentru sistemul meu?

1. Nu este normal. Probabil cooler-ul nu lucrează la parametri normali. Ar trebui să achiziționezi un cooler mai puternic și eventual unul pentru carcasă în funcție de câte îți permite ea. Dacă temperatura crește prea mult sistemul se poate bloca.

2. Dacă te hotărăști să overclockezi procesorul, ceea ce eu nu îți indic, ar trebui să o faci în trepte pentru a vedea cum se comportă la fiecare treaptă. Performanțele 3D s-ar putea chiar să scadă în

cazul unui overclocking extrem. Nu există o regulă în cazul duratei de viață a procesorului overclockat. În mod ironic aș putea spune că ea (durata de viață) este invers proporțională cu procentul cu care se overclocchează procesorul.

3. Este foarte puțin. Ar trebui să verifici dacă sunt toate driverele instalate sau orice alte conflicte prezente în sistem.

4. Îmbunătățirea va fi majoră în cazul jocurilor dar fii foarte atent cum combini DIMM-urile. Este posibil să se blocheze sistemul. Cel mai bine ar fi să scapi de ce 2 DIMM-uri de 32Mb și să achiziționezi unul de 128Mb sau 2 de 64 Mb identice ca model.

5. Nu am cum să-mi dau seama ce placă de bază ai pentru că tu nu ai inclus decât modelul, nu și producătorul. Placa video este una destinată aplicațiilor de tip office și Internet în comparație cu celelalte chipset-uri existente azi pe piață. În orice caz rularea jocurilor în 640x480 cu 16 biți nu ar trebui să fie o problemă (asta dacă ai în vedere 128Mb RAM).

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



Tehnologii

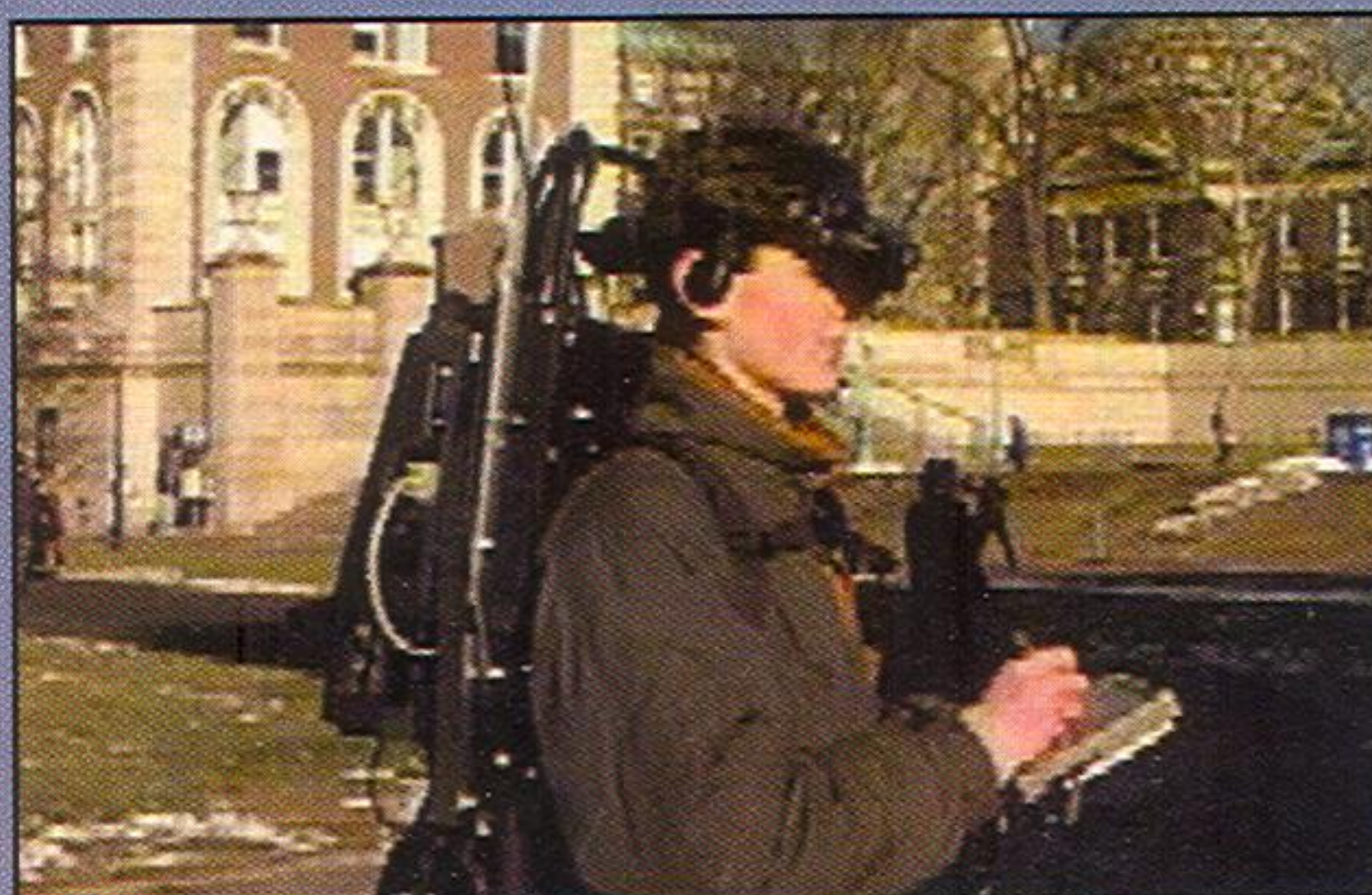
# Realitatea extinsă la limita dintre proiect și reușită

Tip articol: Prezentare • Redactor: Constantin Ciprian



Exemplu de realitate extinsă generată pe un LCD

Jocurile video din 1970 (primul arcade) până în zilele noastre, constituie motorul progresului în domeniul graficii 3D. Monitorul calculatorului pare astăzi o bucată din realitate - personajele se mișcă, vorbesc, zâmbesc imitând aproape perfect mișcările umane. Dar ce ai spune dacă personajul ai fi chiar tu, parteneri - prietenii, mediul înconjurător ar fi casa ta, grădina ta, sunetele cu care ești obișnuit, mirosurile, poate chiar mângâierea câinelui tau ar fi prezente și acțiunea jocului ai putea să i-o alegi dintre câteva scenarii deja scrise sau chiar să fie din viața ta de zi cu zi? Nu-i așa că ar fi interesant? Sau, închipuți-vă următorul scenariu: mergeți la ziua unui prieten, știți strada, dar nu știți blocul și etajul. Scoateți din buzunar o pereche de ochelari și, vi-i puneți la ochi și sistemul ajutător vă arată cu precizie unde locuiește



amicul, suprapunând un cerculeț verde pe bloc, eventual și un ETA. Eventual, dacă ați uitat să îi cumpărați un cadou, același sistem va scana magazinele din împrejurimi și vă va permite să selectați o sticlă de vin de calitate la cel mai mic pret. Și, la final, în momentul în care ajungeți în fața blocului, puteți analiza plăcile de înmatriculare ale mașinilor parcate să vedeți dacă antipaticul de Minel și-a făcut deja apariția.

## Dar cum am putea face toate acestea?

Tehnologia care încearcă să realizeze cele prezentate - augmented reality, sau în română: realitatea extinsă - presupune o idee simplă: senzori de orice fel (vizuali, auditivi, etc.) care transmit informațiile din realitate către un computer, le prelucrează în timp real și vi le oferă pe un display plasat în fața ochilor, în format grafic.

Dar nu este același lucru cu o transmisiune în direct a unui post TV? Nu, pentru că prin această tehnologie se încearcă obținerea unei realități 3D a fiecărui punct vizualizat din orice unghi. Există ceva asemănător azi - tehnologia Racef/x creată de SporTVision care creează această senzație doar pentru camera cu care se filmează (o singură perspectivă).

Ce ne trebuie ca să beneficiem de această realitate extinsă? Un sistem (augmented-reality system) ce prelucrează aceste date este format din:

- head-mounted display (HMDs - ecran de afișare) - va fi ceva tip Total Recall, dar pentru ambii ochi, montat deasupra frunții, pe care vom vedea grafica și detaliile generate de computer. Se crede că un dispozitiv pentru retina ar fi avantajos (Virtual Retina Display), dar și ceva mai scump. Există două tipuri de HMDs: unul ce afișează imagine video, dar înregistrează întârzieri la mișcări rapide ale capului și altul optic, prin care vedem direct și ne sunt suprapuse informații despre ceea ce vedem;
- tracking system este ceva asemănător cu global positioning system. Pentru necunoscători detaliem: un sistem care va trebui să recunoască poziția voastră în realitatea extinsă, dar și mișcările capului, chiar ale ochilor pentru a le furniza unității centrale care să redea amănuntele ce vă interesează - detaliu grafic, auditiv, sau cine știe ce senzație de fin sau aspru pentru o suprafață;

Toate au un început





• mobile computing power (MCP - unitatea de procesare mobilă) - cu ceva putere de calcul pentru a crea o imagine grafică 3D stereo. Ideale sunt acum unitățile grafice de procesare (GPU) produse de NVidia.

Are viitor această tehnologie? Să vedem:

1. constructorii ar face aproape perfecte - detaliul, și nu un perete mai strâmb, ar fi atunci problema noastră;
2. în armată un soldat echipat astfel ar vedea excelent pe orice timp, la distanțe apreciabile. Și dacă ar avea ceva mai multe detalii furnizate de MCP s-ar evita distrugerile inutile;
3. în turism s-ar oferi informații instant despre clădiri istorice, locuri, etc;
4. jocurile - ce părere aveți despre un Quake cu vecinul de vis-a-vis, parțial pe viu, parțial în realitatea extinsă?

Cred că proiectele legate de augmented reality au perspective de bun augur ținând cont de argumentele enumerate, de investițiile masive făcute de către armata americană (Office of Naval Research, Defense Advanced Research Projects Agency) și de implicarea unor universități americane (Columbia University). Se estimează că acest echipament va deveni



Puțin cam mare sistemul, dar poate ajunge cu puțin efort la dimensiunile unor ochelari de soare sau ale unei lentile de contact.

walkman-ul anilor 2010.

## Comunicații "haotice"

Tip articol: Prezentare  
Redactor: Vlad Zotta

Când se transmit imagini TV prin cablurile de fibră optică este necesar un întreg proces de transformare a fiecărui cadru într-o secvență de biți care conține date despre fiecare pixel din imagine. Doi cercetători (de ce în majoritatea cazurilor sunt doi și nu unul sau mai mulți nu pot să-mi dau seama), Jordi Garcia-Ojalvo de la Universitatea Tehnică din Barcelona și Rajarshi Roy de la Universitatea din Maryland au reușit să ocolească acest proces complicat. Procesul constă în amestecarea imaginii cu un semnal optic haotic. O rază laser care conține imaginea este trecută de mai multe ori printr-un cristal non-linear cu ajutorul căruia lumina rezultată nu este proporțională cu intensitatea la intrare. Comunicațiile haotice există deja de aproape 10 ani când s-a realizat că este posibilă crearea de semnale haotice într-un transmițător pentru ca la sosire să se repete operația în sens invers. Cercetătorii afirmă că în cazul imaginilor TV această tehnologie are mai multe avantaje. În primul rând, nu mai este necesară efectuarea operațiilor de codare/decodare a fiecărui cadru iar, în al doilea rând, acesta se transmite tot odată. Folosind această tehnologie ei au declarat că au reușit să transmită secvențe video în cadrul unei rețele într-un timp atât de scurt încât ar fi necesitat lățimi de bandă de ordinul gigabiților.

## Inregistrarea holografică

Tip articol: Prezentare  
Redactor: Vlad Zotta

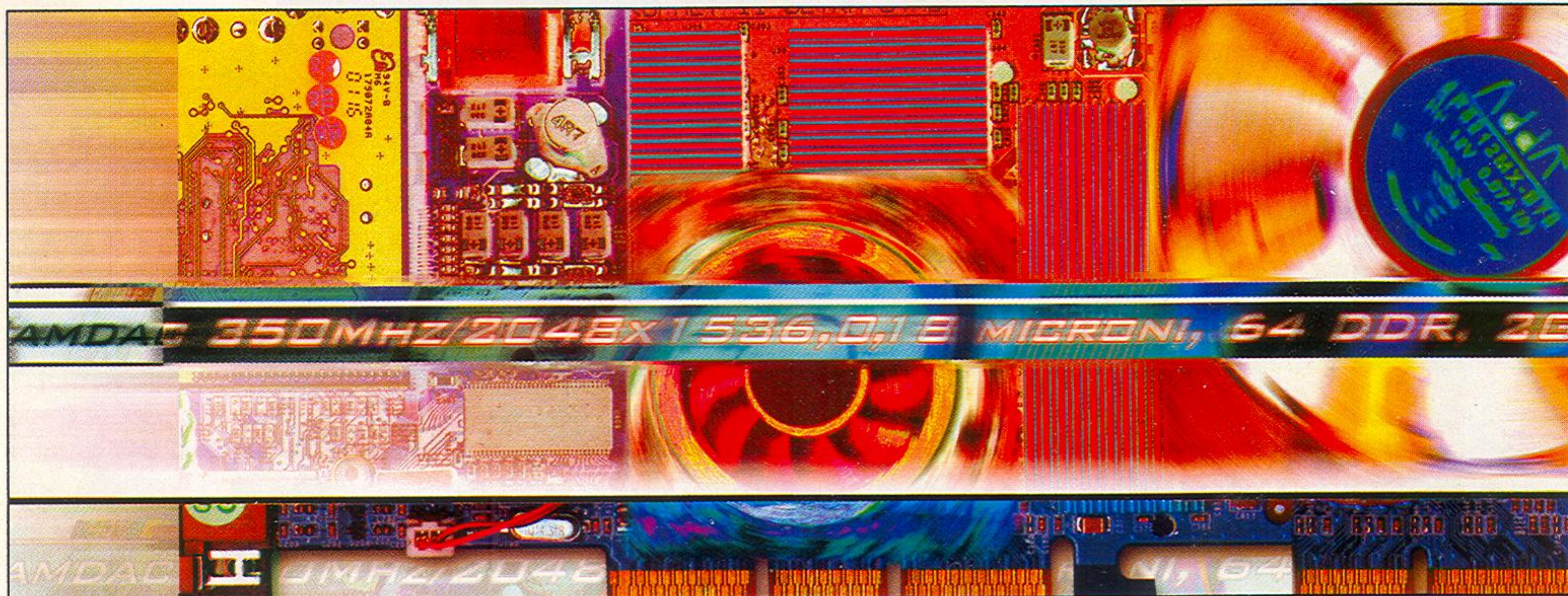
Cândva, probabil, mici cuburi de sticlă de mărimea unui cub de zahăr vor înlocui greoaiele harddisk-uri de astăzi. Doi cercetători, Paul Cheben din Ottawa și Maria Calvo din Madrid au pus la punct un nou material care transformă acest vis în realitate. Este vorba despre un material organic care poate avea funcțiile unui film (fotopolimer). Pe un singur strat din acest material se pot înregistra astfel mii de holograme. Ei chiar afirmă că într-un cub cu latura de 1 cm se poate scrie de 100 de ori mai multă informație decât pe un DVD. Până acum această tehnologie a funcționat numai cu două condiții. În primul rând, materialul din care este fabricat cubul trebuie să fie pur din punct de vedere optic iar, în al doilea rând, nu trebuie să-și schimbe dimensiunile odată cu trecerea timpului sau fluctuația temperaturii. Din aceste cauze, cercetătorii au ajuns la concluzia că fotopolimerul nu poate fi mai gros de 0.1 mm, ceea ce a limitat serios capacitatea de stocare. În testele pe care le-au efectuat, cei doi au reușit să scrie și să citească o cantitate de informații impresionantă, 6 Tb (terabiți). În plus, informațiile nu sunt citite secvențial ci toate odată ceea ce face ca rata de transfer să fie de cel puțin 100 de ori mai mare ca cea a unui DVD, după cum declară ei.

## Hal

Tip articol: Prezentare  
Redactor: Vlad Zotta

Suntem în Tel-Aviv la Artificial Intelligence Enterprises, o companie care se ocupă cu producerea de software și care momentan lucrează la un proiect mai puțin obișnuit, primul program dotat cu inteligență artificială care nu numai că poate înțelege limbajul de zi cu zi dar care se și poate exprima. Coordonatorul științific Jason Hutchens merge atât de departe încât compară realizarea lui Hal - numele programului - cu însăși descoperirea electricității. "Odată ce există, sunt un milion de feluri de a o folosi." Hal poate executa comenzi fără ca cel care le dă să folosească o sintaxă rigidă, se poate descurca foarte bine în cazul în care sunt folosite expresii ambigue și s-ar putea chiar să dobândească simțul umorului. În loc să folosească liste lungi de cuvinte legate între ele după un anumit set de reguli, Hal încearcă să învețe precum o ființă umană. Având la bază anumiți algoritmi de învățare și dorința de a se perfecționa, Hal este îngrijit de către un alt program după modelul unei relații copil-părinte. Acest program care asigură educația lui Hal decide stadiul sau nivelul la care se află și în funcție de asta stabilește ce va studia "copilul" mai departe. În comparație cu o ființă umană, Hal poate învăța regulile de bază ale unei limbi în numai câteva zile. Vom vedea mai târziu ce se va întâmpla cu Hal. Zilele tastaturii sunt numărate.





Din cele 27 de plăci video testate, nu mai puțin de 24 folosesc chipset-uri produse de NVIDIA.

## CEI 27 DE MUSCHETARI 3D

### CHIPSET-URILE NVIDIA SUNT DERANJATE DE ATI ȘI KYRO

#### Știri conexe

##### Culmea grandomaniei

A fost atinsă de un producător obscur, Unika ce s-a decis să fie prima firmă care produce o placă cu chipset NVIDIA cu 128 de Mb Ram. Astfel, Unika a lansat un GeForce2 MX400 cu 128Mb SDR. Cum utilitatea celor 128 Mb nu există, este limpede că Unika s-a gândit că este doar o modalitate de a se promova...care iată că funcționează destul de bine.

##### Prețul chipset-ului este de vină?

Poate ați fost vreodată curioși să vedeți de ce costă cât costă plăcile video. Este momentul să aflați deoarece pe internet au răsuflat prețurile pe care NVIDIA le percepe pentru chipset-uri de la integrații care realizează plăcile video.

- GeForce2 MX - \$35
- GeForce2 MX 200 - \$27
- GeForce2 MX 400 - \$36.50
- GeForce2 Pro - \$42
- GeForce2 Ultra - \$105
- GeForce3 - \$205

##### NVIDIA schimbă ciclul

Ciclul de produse noi la fiecare 6 luni nu mai este agreat de NVIDIA. După ce anul trecut Ultra nu a fost decât un GTS cu overlocking, după 6 luni de la lansarea GeForce3 (adică în toamnă), NVIDIA nu va lansa decât o variantă overclockată a GeForce3-ului ca și o variantă MX a acestuia.

Noua generație de chipset-uri de la NVIDIA (GeForce3) a zguduit, măcar din punct de vedere al prețului, piața plăcilor video. Costând cât un calculator întreg, NVIDIA GeForce3 oferă performanțe pe care nici un alt producător nu a reușit să le realizeze, căzând însă, cel puțin temporar, în același păcat ca și procesorul Pentium 4 de la Intel. Este vorba despre lipsa de aplicații optimizate pentru noile facilități și de nivelul jocurilor, majoritatea (ca să nu spunem toate) funcționând absolut perfect pe un GeForce2 Ultra sau pe un GeForce2 Pro. Desigur, noile funcții ca și performanța superioară, dată de noile tehnologii ale chipset-ului, vor începe să fie fructificate odată cu sfârșitul anului și apariția jocurilor care sunt acum în lucru.

#### Chipset-uri

Se remarcă în mod evident dominația NVIDIA din punct de vedere al chipset-urilor prezente în test. ATI nu putea reprezenta un concurent serios, știindu-se că ATI întotdeauna s-a concentrat pe oferirea unor soluții cât mai fiabile, ridicate calitativ, foarte dotate și de abia în ultimul rând axate pe obținerea de fps-uri. Singura soluție alternativă pentru jocuri par a fi noile plăci Kyro și în special Kyro II. Acest chipset, deși se află de abia la început de drum oferă performanțe rezonabile în jocuri având însă plusuri și minusuri (ambele substanțiale) față de plăcile NVIDIA. Punctul forte al plăcilor Kyro este Tile Based Rendering,

tehnologie ce permite prelucrarea numai a poligoanelor care vor fi vizibile de ochiul uman într-un joc. Astfel, se reduce substanțial lucrul pe care placa video trebuie să îl depună, generând o creștere de viteză în jocuri. Punctul slab îl reprezintă însă lipsa unei unități Transform&Lighting, acest lips fiind penalizat masiv de programele de test, 3DMark2001 depunctând radical soluțiile Kyro pentru aceasta. La problema menționată se adaugă incompatibilități cu unele jocuri care duc la afișarea greșită a texturilor sau dispariția uneori a acestora. Aceste probleme sunt generate de imaturitatea driverilor, chipset-ul nou nereușind încă să se integreze perfect pe piață. Dacă producătorii acestui chipset vor continua însă pe aceeași linie de acum înainte și vor aduce și ceva îmbunătățiri este probabil ca spre sfârșitul acestui an sau anul viitor NVIDIA să aibă un concurent serios pe piață.

#### Nivele de testare

Plăcile pe care le-am testat acoperă tot spectrul soluțiilor existente pe piață din punct de vedere al prețului și performanțelor. Pornind de la GeForce3 și mergând până la MX200 (via GeForce2 Ultra, Pro, GTS, MX) soluțiile testate reprezintă variante pentru toate bugetele. În concluzie, indiferent dacă sunteți în căutarea unui upgrade sau doriți să știți ce placă video veți avea în noul sistem achiziționat, în paginile următoare veți găsi răspunsul.

Între soluțiile pentru același chipset venite de la diferiți producători există foarte mari diferențe de preț (și de multe ori și de calitate). În topul prețurilor conduce Asus urmat de Hercules.

Cel mai des întâlnit bundle pe plăcile video testate este DVD-Player-ul. Indiferent de producător, acesta depășește ca popularitate orice joc sau utilitar.

EliteMT, Samsung și Hyundai sunt producătorii de memorii cei mai agreeți de producătorii de plăci video.

Pentru majoritatea MX-urilor, (nu MX200 sau 400), prezente în test ciclul de viață s-a încheiat. Piața se îndreaptă acum spre cele 2 noi chipset-uri MX menționate mai sus, MX-ul simplu urmând a fi abandonat.

Cea mai deosebită dotare prezentă pe o placă video din test este un TV-Tuner. Acesta se află pe placa Asus V7100 Deluxe Combo, alături de o pereche de ochelari mențiți să îți ofere în jocuri o perspectivă 3D.



# Cum am testat

## SISTEMUL DE TEST



### Procesor

Pentru testarea plăcilor video am folosit un sistem bazat pe procesor Intel. Astfel, procesorul folosit a fost un **Coppermine la 1Ghz**. Este un procesor puternic, și peste standardul celor aflate pe piață la ora actuală. Un Pentium 4 sau alt procesor mai puternic nu ar fi avut nici un sens în test din moment ce la achiziția unei plăci video nu sunt mulți care vor beneficia de așa procesoare.



### Placa de bază

Având un procesor Intel, era nevoie evident și de o platformă Intel. Am folosit așadar placa **IWill BD133**, o placă cu chipset **Intel 815EP** apărută pe piață foarte recent dar cu performanțe foarte bune.



### Hard disk

**Quantum Fireball Plus AS 7200 rpm 30 Gb** este numele complet al hard-disk-ului folosit. 7200 de rotații sunt necesare și suficiente pentru valabilitatea și realismul testelor de lucru cu hard-disk-ul pentru plăcile de bază.



### Sistem de operare

Chiar dacă nu este considerat cel mai bun, **Windows Millennium** este cu siguranță cel mai recent sistem de operare de la Microsoft. A fost alegerea noastră pentru sistemul de operare folosit în acest test.



### Driveri plăci video NVIDIA

Driver-ul folosit a fost cel mai recent **Detonator oficial: 12.41**. El a fost folosit cu setările **VSynC Always Off** și **Anti-Aliasing Always Off**. Nu am folosit pentru fiecare placă driverii care veneau cu ei din simplul motiv că versiunile difereau și s-ar fi creat diferențe artificiale între plăci.



### Driveri plăci video Kyro/Kyroll

Driver-ul folosit este ultimul driver generic de la **PowerVR**, pe numele lui **4k5\_W9X\_1-2-2MR**



### Driveri placă video ATI

Pentru testul plăcii video **ATI** s-au folosit driverii pentru **Windows Me: 755-010523b**

## BENCHMARK-URI FOLOSITE



### 3D Mark 2001

Este unul dintre cele mai realiste standarde de evaluare ale sistemului și nu în ultimul rând al performanțelor sale grafice. Pentru a solicita la maxim plăcile video dar a oferi totodată un benchmark care să poată fi comparat cu performanțele obținute de mulți "acasă", am rulat testul cu "default benchmark", deci setările standard și rezoluția de 1024x768.



### Quake 3

Tot din dorința de a solicita plăcile video aflate în test până la limita suportabilității am testat cu **Quake 3** folosind 2 rezoluții: 1024x768 și 1280x1024. Setările, pentru ambele rezoluții au fost cele **High Quality**. Pentru testare a fost folosit **Demo1**.



### MDK2

Ultimul salvator al planetei a avut de alergat de peste 100 de ori pentru a măsura performanțele plăcilor video. Setările folosite pentru **MDK** au fost **1024x768x32bit** cu calitatea texturilor setată la maxim. S-a rulat testul standard de verificare a opțiunilor care au fost configurate din meniul de început al jocului.



### Serious Sam

Pentru testarea în **Serious Sam** s-a folosit rezoluția de **1024x768x32 bit** și setările pentru **quality**. Scopul? Evident, îngreunarea misiunii plăcii video care a avut de suportat testele primului demo pus la dispoziție de echipa **Croteam**. Acesta a fost cel mai lung și cel mai aglomerat demo.

## PROCEDURA DE TESTARE

### Rularea testelor

Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă și valoarea maximă obținute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică, acesta fiind considerat rezultatul final al testului. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare și driverii au fost reinstalați și sistemul repornit după efectuarea fiecărui test în parte.

Evident, fiecare dintre programe are un mod

diferit de funcționare din punct de vedere al încărcării texturilor în memorie sau al încărcării memoriei cu informație. În timp ce odată cu rularea testelor performanțele în **Quake 3** cresc pentru a se stabili la un punct maxim, în **MDK2** ele cresc pentru ca apoi să înceapă să scadă. Relativ constante sunt **3D Mark 2001** și **Serious Sam**, și acestea oscilând însă ca rezultat după fiecare rulare.

## SISTEMUL DE NOTARE

### Performanțe

S-au acordat între **0-100** de puncte pentru rezultatul fiecărui test efectuat. **100** de puncte s-au acordat rezultatului cel mai mare din test la categoria respectivă, notele pentru restul produselor la acea categorie fiind acordate proporțional față de aceasta.

Nota finală a performanței s-a realizat făcând media între notele obținute pentru fiecare categorie în parte (**3D Mark 2001** fiind punctat dublu)

### Dotări

Se acordă între **0-100** puncte pentru întreaga categorie de dotări. Notele acordate au fost variabile (de exemplu între **0-5** puncte), punctele acordându-se în funcție de calitatea sau nivelul dotării respective.

Punctele s-au acordat în felul următor:

- 0 - 12 : TV-Out
- 0 - 11 : DVI
- 0 - 12 : Video In
- 0 - 12 : Video Out
- 0 - 05 : Radiator memorie
- 0 - 05 : Radiator procesor
- 0 - 05 : Cooler procesor
- 0 - 11 : Dual Head
- 0 - 22 : TV-Tuner
- 0 - 05 : Originalitatea dotărilor

Ținând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptați modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate și sistemul de acordare al punctelor stabilit.

### Bundle/Preț/Documentație

Se acordă în total **100** de puncte astfel:

- 0 - 13 : Player DVD
- 0 - 12 : Monitorizare hardware
- 0 - 24 : Jocuri (1 sau 2)
- 0 - 10 : Soft editare video/grafică
- 0 - 20 : Alte programe
- 0 - 09 : Driveri
- 0 - 12 : Preț corespunzător

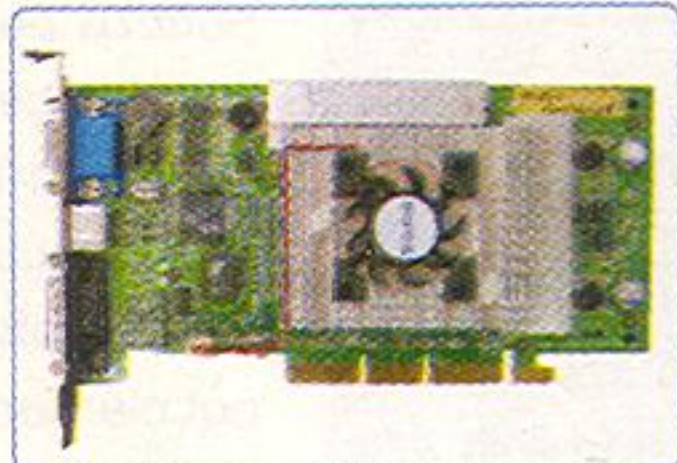
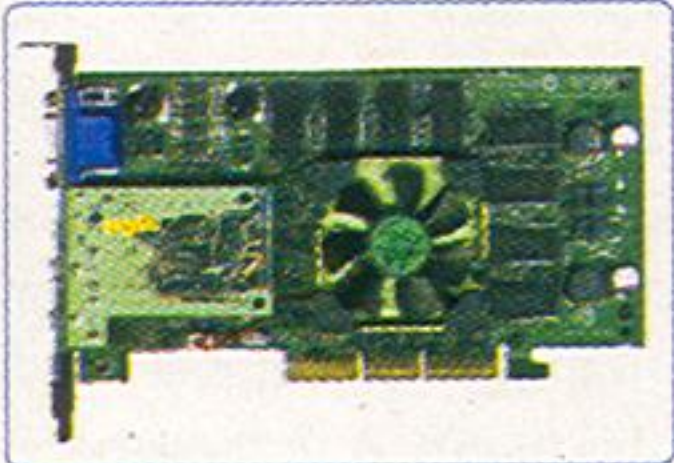
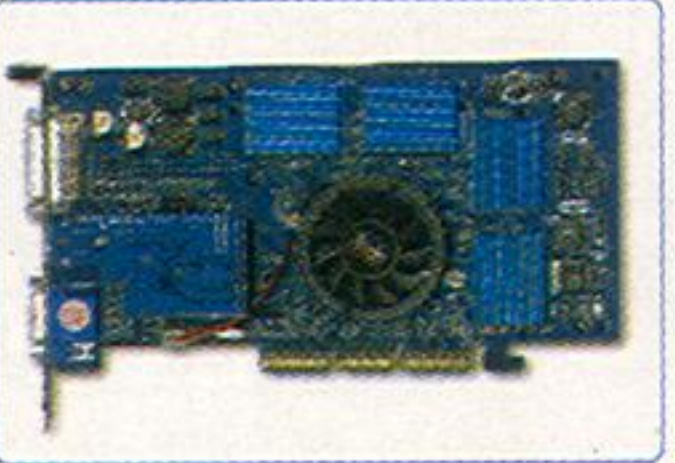
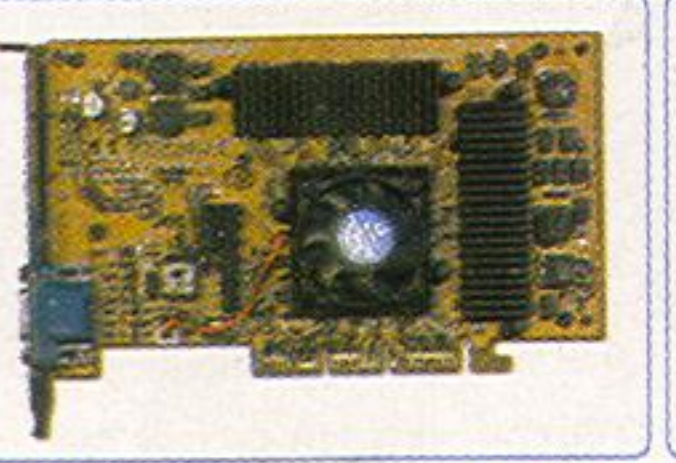

### Nota finală

Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele trei note anterioare, performanța contând în proporție de **80%**, dotările în proporție de **15%** iar bundle-ul și prețul **5%**.



Chipset > GeForce 3

Chipset > GeForce 2 Ultra

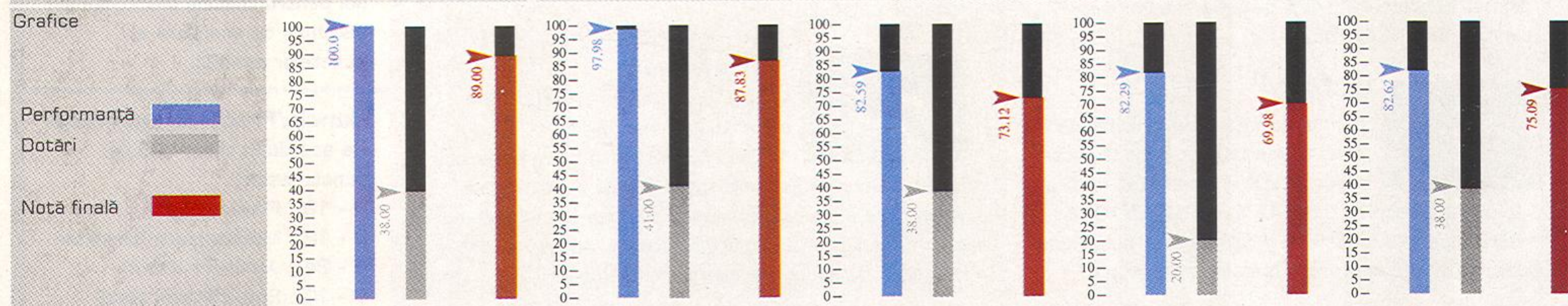
Produs	WinFast GeForce 3 TD	Starforce 822 GeForce 3	Prophet 2 Ultra	V7700 Ultra	WinFast 2 Ultra
					

Pret	<b>3995</b>	<b>3895</b>	<b>3995</b>	<b>455.15</b>	<b>2975</b>
Producător	Leadtek	MSI	Hercules	ASUS	Leadtek
Distribuitor (Ofertant)	Skin Media	Flamingo Computers	Best Computers	Ager	Skin Media
Telefon	01-231.50.97	01-222.50.41	01-314.76.98	01-336.93.17	01-231.50.97
Web	www.skin.ro	www.flamingo.ro	www.bestcomputers.ro	www.ager.ro	www.skin.ro

Caracteristici/Dotări	WinFast GeForce 3 TD	Starforce 822 GeForce 3	Prophet 2 Ultra	V7700 Ultra	WinFast 2 Ultra
Chipset	GeForce3	GeForce3	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra
Memorie	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR
Producător / Viteză memorie	Samsung 3.8 ns	EliteMT 3.8 ns	N/A N/A	ESMT 4 ns	ESMT 4 ns
Frecvență procesor	200 Mhz	200 Mhz	250 Mhz	250 Mhz	250 Mhz
Frecvență memorie	458 Mhz	458 Mhz	458 Mhz	458 Mhz	458 Mhz
Ramdac	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz
TV Out / Video in / DVI	da / nu / da	da / da / nu	da / nu / da	nu / nu / nu	da / nu / da
Răcire procesor	ventilator + radiator	ventilator	ventilator + radiator	ventilator + radiator	ventilator + radiator
Răcire memorie	radiator	-	radiator	radiator	radiator
Dotări suplimentare	monitorizare hardware	video-out	-	-	-
Bundle	WinFast DVD Player, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Cult 3D, WinFox Hardware Monitor	MSI DVD Player, Video Studio SE, Ideea Box, 3D!Turbo 2000, 3D AGPhantom	Power DVD Player, Demo-uri: Quake 3, Tachyon, Daikatana, Thief II	Asus DVD Player, 3Deep, True Internet Color	WinFast DVD Player, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Cult 3D, WinFox Hardware Monitor

Teste	WinFast GeForce 3 TD	Starforce 822 GeForce 3	Prophet 2 Ultra	V7700 Ultra	WinFast 2 Ultra
3DMark 2001 Default	4890	4769	3336	3328	3337
Quake3 1024x768 HQ (1)	130	129.6	122	121.1	122
Quake3 1280x1024 HQ (2)	109.2	104	83	83.1	83
MDK2 1024x768 HQ	141	138.9	135.2	134.4	135.4
Serious Sam 1024x768 Q	67.8	67.4	63.3	63.1	63.3

Note	WinFast GeForce 3 TD	Starforce 822 GeForce 3	Prophet 2 Ultra	V7700 Ultra	WinFast 2 Ultra
Performanță	100	97.98	82.59	82.29	82.62
Dotări	38	41	38	20	38
Documentație / Bundle / Pret	66	66	27	23	66
Notă finală	<b>89</b>	<b>87.83</b>	<b>73.12</b>	<b>69.98</b>	<b>75.09</b>



**Pe scurt**

Probabil cea mai performantă placă video pentru jocuri din lume la ora actuală. Cu aproape 100 de fps-uri în 1600x1200 a făcut ca sistemul nostru de test să pară depășit. Cu dotări de nivel bun (ieșirea DVI și TV-Out) ce sunt standard pentru plăcile video de nivel înalt, WinFast GeForce3 se ridică pe primul loc în topul performanței video.

Rezultatele GeForce3-ului de la MSI sunt foarte apropiate de cele ale versiunii Leadtek, MSI dovedind încă o dată că domeniul plăcilor video nu îi este străin. În locul conectorului DVI de care placa WinFast GeForce 3 beneficiază, varianta MSI vine dotată cu un video-in și un video-out, dotări de top pentru o placă de acest nivel. Prețul este foarte bun.

Radiatoarele foarte bune, lipite pe memorii, au făcut imposibilă determinarea producătorului memoriei și a vitezei acesteia. Noi totuși estimăm un 4 ns, viteză de altfel excelentă, care adăugată calității oferite de numele Hercules oferă performanțe la nivelul celorlalte GeForce2 Ultra. Prețul este un pic cam mare.

Calitatea deosebită oferită de Asus prin performanțele ridicate și radiatoarele de pe memorii sunt puternic contrabalansate de lipsa oricărei dotări gen TV-Out sau DVI. Prețul este exorbitant și depășește chiar și orice placă GeForce 3 pe care am avut-o în test. Viteza fiind comparabilă cu celelalte Ultra, prețul o trage puternic în jos.

Este cel mai ieftin GeForce2 Ultra prezent în test și totodată cel mai dotat. Pe lângă cooler-ul impresionant de pe procesor, ieșirile TV-Out și DVI, placa oferă performanțe identice cu Hercules Ultra. Atu-ul său față de celelalte Ultra este prețul, considerabil mai redus decât al competitorilor, încadrându-se în segmentul destinat.





Chipset > GeForce 2 Pro

Chipset > GeForce 2 GTS

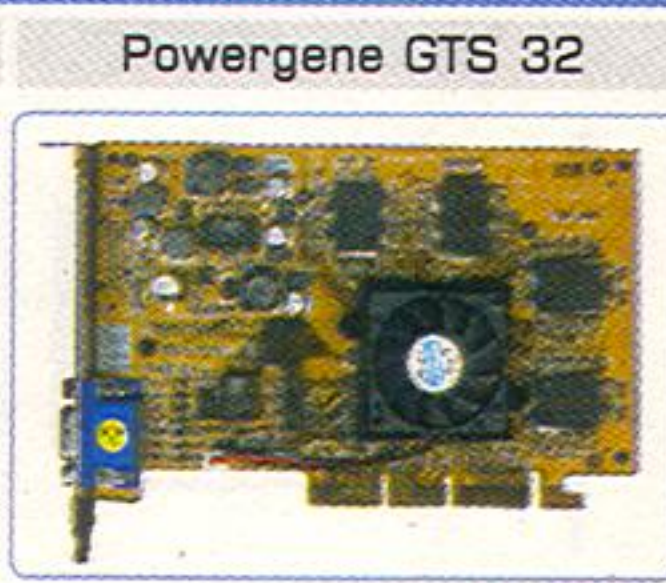
Chipset > Radeon



165.65



186\$



127.65



161\$



141\$

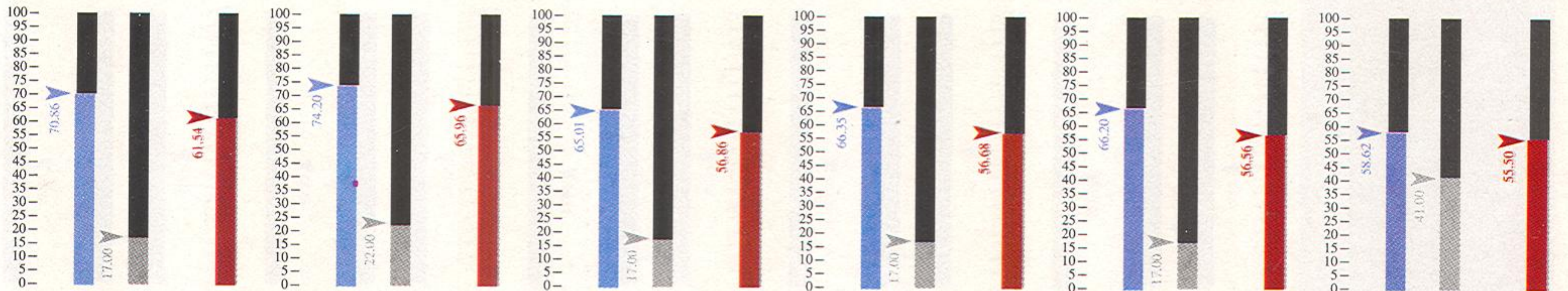


199\$

PowerColor	Leadtek	PowerColor	Sparkle	Butterfly	ATI
ProCA	Skin Media	ProCA	Best Computers	Tape Computer	Flamingo Computers
01-323.82.33	01-231.50.97	01-323.82.33	01-314.76.98	01-330.57.83	01-222.50.41
www.proca.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.bestcomputers.ro	www.tape.ro	www.flamingo.ro

GeForce2 Pro	GeForce2 Pro	GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	ATI Radeon
64 Mb DDR	64 Mb DDR	32 Mb DDR	32 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR
Samsung	Ascend	Samsung	Tonicom	Ascend	Hyundai
5.5 ns	5 ns	6 ns	6 ns	6 ns	5.5 ns
200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	183 Mhz
365 Mhz	400 Mhz	333 Mhz	333 Mhz	333 Mhz	183 Mhz
350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz
nu / nu / nu	da / nu / nu	nu / nu / nu	da / nu / nu	nu / nu / nu	da / da / nu
ventilator	ventilator + radiator	ventilator	ventilator	ventilator + radiator	ventilator
-	-	-	-	-	-
-	Monitorizare hardware	-	-	-	video out
WinDVD2000 Player Unreal Tournament	WinFast DVD Player, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Cult 3D, WinFox Hardware Monitor	WinDVD2000 Player Test Drive 5	-	-	Ulead Video Studio 4.01 Cool3D SE

3053	3130	2894	2941	2954	2950
104.1	108.5	93.2	97.3	94.4	79.6
64.2	68.2	57.2	55.7	58.8	51.4
115.3	121.9	104.6	107.4	106.8	87
54	57.5	49.8	51.4	50.3	41.4
70.86	74.20	65.01	66.35	66.20	58.62
17	22	17	17	17	41
46	66	46	21	21	49
61.54	65.96	56.86	56.68	56.56	55.50



Unul dintre jocurile favorite ale redacției (acum câteva luni în urmă) iese în evidență în bundle-ul Pro-ului celor de la PowerColor. Memoria de 5.5 nanosecunde permite o tactare de numai până la 365 Mhz. De aici și micile diferențe de performanță față de WinFast Pro 64. Sistemul de răcire este convențional, neadaptat la overclocking.

Iese în evidență memoria de 5 nanosecunde fiind singura placă GeForce 2 GTS/Pro din test cu astfel de memorie. Fiind clock-ată și la 400Mhz, placa are performanțele cele mai ridicate din această parte a testului, prezența radiatorului mare mai lăsând loc și de puțin overclocking. Prețul este proporțional cu performanțele față de alte variante PRO.

Memorie de 6 nanosecunde, tactare standard după specificațiile NVIDIA pentru acest chipset, un preț rezonabil și un bundle relativ suficient fac din PowerGene GTS32 placa ideală pentru cineva care caută un raport calitate/preț rezonabil și un chipset care să ofere performanțe rezonabile spre bune în jocuri.

Am avut de a face pentru prima oară la revistă cu o placă video produsă de firma Sparkle. Acest prim contact ne indică lipsa unui preț rezonabil (chiar din contră) și un set de caracteristici destul de modeste. Performanța este sub celelalte GeForce 2 GTS (nu cu mult ce-i drept) și nu există un element deosebit de recomandat.

Este cu siguranță cea mai ciudată placă pe care am testat-o. Nu are nici un fel de manual, vine în cutie de Butterfly, bootează cu bios de Inno3D GTS cu 64 Mb iar în driveri și dxdiag este recunoscută ca "NV??". Cu toate acestea performanțele au fost de nivel mediu, situându-o la nivelul "buget" al categoriei GeForce2 GTS.

Cel mai bine tactat și cel mai performant ATI Radeon se ridică din punct de vedere al vitezei la nivelul unui GeForce2 GTS. Din punct de vedere al dotărilor, placa, fiind versiunea VIVO, se prezintă excelent, fiind dotată special pentru pasionații de conectări tip cameră video -> placă video -> calculator și invers.



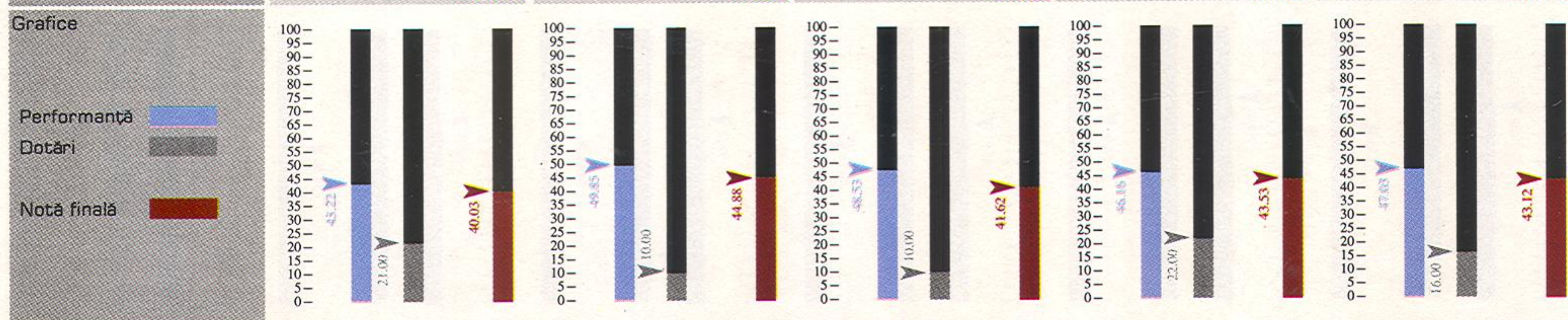
Chipset > MX 400

Detalii					
Produs	GeForce2 Pro Tri-View	V7100 Pro	3D Prophet MX 400	Winfast MX SH Max	Tornado GeForce2 MX 400
Pret	80\$	115.2\$	100\$	119\$	85\$
Producator	PowerColor	Asus	Hercules	Leadtek	Inno3D
Distribuitor (Ofertant)	ProCA	Ager	Ubi Soft	Skin Media	Best Computers
Telefon	01-323.82.33	01-336.93.17	01-231.67.69	01-231.50.97	01-314.76.98
Web	www.proca.ro	www.ager.ro	www.ubisoft.ro	www.skin.ro	www.bestcomputers.ro

Caracteristici					
Chipset	GeForce 2 MX400	GeForce 2 MX400	GeForce 2 MX400	GeForce 2 MX400	GeForce 2 MX400
Memorie	64 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	64 Mb SDR	32 Mb SDR
Producator / Viteza memorie	Hyundai 6 ns	Elite MT 5 ns	Elite MT 5 ns	Mira 6 ns	WinBond 5 ns
Frecventa procesor	200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	200 Mhz
Frecventa memorie	167 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	175 Mhz	185 Mhz
Ramdac	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz
TV Out / Video in / DVI	da / nu / da	nu / nu / nu	nu / nu / nu	da / nu / nu	nu / nu / nu
Racire procesor	ventilator	ventilator + radiator	ventilator + radiator	ventilator + radiator	ventilator
Racire memorie	-	-	-	-	-
Dotari suplimentare	-	-	-	Monitorizare hardware	Dual Head
Bundle	WinDVD2000 Player Unreal Tournament	AsusDVD Player, Smart Doctor, 3Deep, Messiah, Star Trek: New Worlds	Demo-uri: Thief II, Daikatana, Tachyon, Rayman 2	WinFast DVD Player, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Cult 3D, WinFox Hardware Monitor	WinDVD2000, Adobe PhotoDeluxe HE, 3D Mark 2000, Rage Rally, Midnight GT

Teste - 1024x768x32					
3DMark 2001	2231	2480	2488	2360	2355
Quake3 1024x768	55.7	66.1	66.1	59	61.3
Quake3 1280x1024	33.3	40.3	40.3	36.7	37.8
MDK2	65.8	75.2	64.6	70.9	72.8
Serious Sam	32.6	38.4	37.9	34.7	35.6

Nota					
Performanta	43.22	49.85	48.53	46.16	47.03
Dotari	21	10	10	22	16
Documentatie / Bundle / Pret	46	70	26	66	62
Nota finala	40.03	44.88	41.62	43.53	43.12

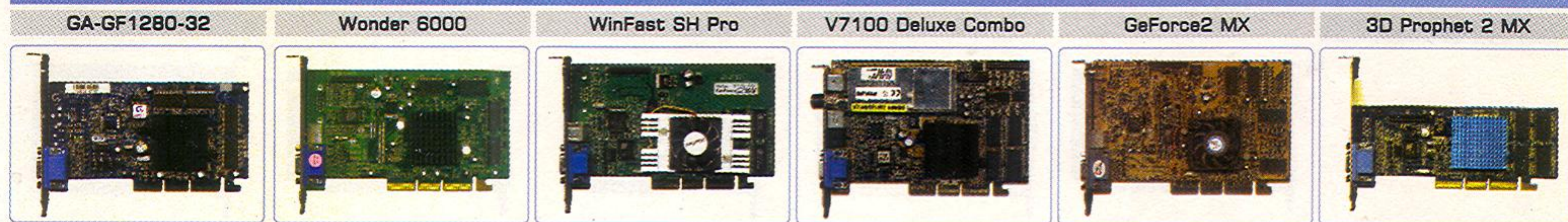


Pe scurt	GeForce2 Pro Tri-View	V7100 Pro	3D Prophet MX 400	Winfast MX SH Max	Tornado GeForce2 MX 400
Dotarile sunt surprinzator de bune pentru o placa MX400. Denumirea de Tri-View se reflecta intr-o vedere "normala", un TV-Out si o iesire DVI. Performantele 3D insa din cauza memoriei la 6 nanosecunde si a ceasului la 167 Mhz o situeaza la limita inferioara a performantei. Bundle-ul este atractiv.	Se pare ca cei "numai" 32 de mega nu au impiedicat V7100 Pro sa se dovedeasca cel mai rapid MX400. Memoria de 5 ns si viteza ei de 200 Mhz au facut ca placa sa obtina cele mai bune performante la nivelul acestui chipset. Din pacate, pretul este un argument in defavoarea Asus, la acest pret putand achizitiona un GTS.	Chiar daca este la cativa pasi in spatele lui V7100 la capitolul viteza, Prophet 2 MX isi asigura un loc fruntas la capitolul GeForce 2 MX 400. Din pacate dotarile sale ca si bundle-ul lasa de dorit scazandu-i vizibil nota. Daca doriti un MX 400 exclusiv pentru viteza la un pret rezonabil, aceasta este solutia, insa mai sunt si alte criterii de alegere.	Problema principala a lui WinFast SH Max este memoria la 6 nanosecunde. Din fericire aceasta poate fi ridicata pana la frecventa de 200 Mhz ce asigura o imbunatatire a performantelor. Standard insa, se afla la viteza sub Asus 7100 si sub Hercules MX. Bundle-ul si dotarile sunt superioare insa celor 2 placi mentionate.	De la un producator nu foarte popular pana acum la noi vine o placa GeForce2 MX 400 cu performante medii. Atentia producatorului in domeniul memorie (5 ns) ca si al bundle-ului fac din Inno3D Tornado MX400 o placa atractiva dar nu cu performante iesite din comun. Lipsa dotarilor si bundle-ul slabut calitativ o lasa in urma concurentelor.	





Chipset > MX



77\$

78\$

103\$

181.3\$

64.7\$

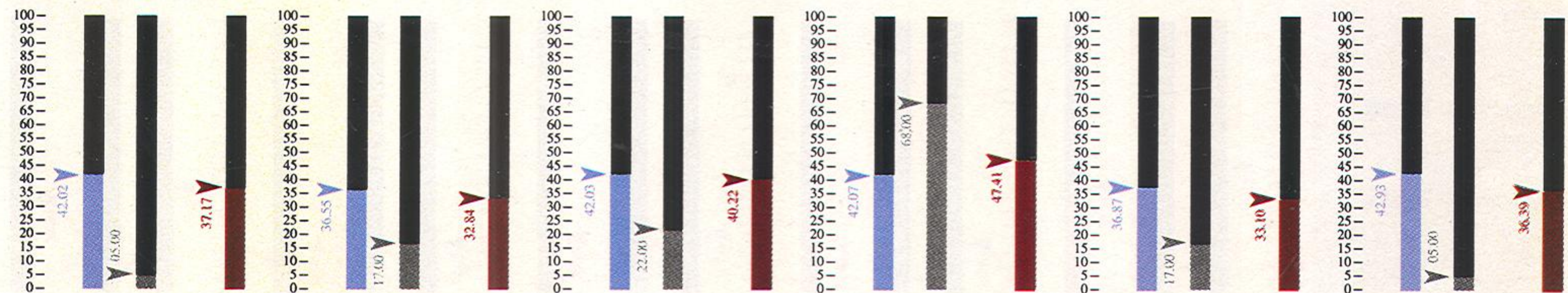
93\$

<b>Gigabyte</b>	<b>Jetway</b>	<b>Leadtek</b>	<b>Asus</b>	<b>Butterfly</b>	<b>Hercules</b>
UltraPro Computers	UltraPro Computers	Skin Media	Ager	Senorg	Ubi Soft
01-211.70.90	01-211.70.90	01-231.50.97	01-336.93.17	01-233.16.77	01-231.67.69
www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.skin.ro	www.ager.ro	www.senorg.ro	www.ubisoft.ro

<b>GeForce 2 MX</b>	<b>GeForce 2 MX</b>	<b>GeForce 2 MX</b>	<b>GeForce 2 MX</b>	<b>GeForce 2 MX</b>	<b>GeForce 2 MX</b>
32 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR
Hyundai 6 ns	Q.tek 7 ns	ErtronTech 5 ns	Samsung 6 ns	Fujimax 6 ns	Hyundai 5.5 ns
175 Mhz 165 Mhz	175 Mhz 145 Mhz	200 Mhz 175 Mhz	175 Mhz 165 Mhz	150 Mhz 150 Mhz	175 Mhz 183 Mhz
350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz
nu / nu / nu	nu / nu / nu	da / nu / nu	da / da / nu	nu / nu / nu	nu / nu / nu
radiator	radiator	ventilator + radiator	radiator	cooler	radiator
-	-	-	-	-	-
-	-	monitorizare hardware	Video out, TV Tuner, Ochelari 3D	-	-
PowerDVD, 3Deep, PowerPlayer SE, Need for Speed: High Stakes	-	WinFast DVD Player, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Cult 3D, WinFox Hardware Monitor	Asus DVD2000, 3Deep, Soldier of Fortune, Ulead Video Studio SE 4.0, VideoLive, Mail 4.	-	Demo-uri: Daikatana, Thief II, Tachyon, Rayman 2

2133	1911	2140	2141	1915	2278
54.4	47	54.6	54.4	48.6	59.7
32.6	27.5	32.6	32.6	28.8	36.1
64.6	54.9	64.7	64.6	57.9	47.5
32.1	27.7	31.8	32.1	28.6	35.1

42.02	36.55	42.03	42.07	36.87	42.93
5	17	22	68	17	5
56	21	66	71	21	26
37.17	32.84	40.22	47.41	33.10	36.39



Versiunea MX de la Gigabyte prezintă caracteristicile unui produs de nivel mediu spre bun. Performanțele obținute în teste sunt comparabile cu cele ale unor plăci cu aproape 20\$ mai scumpe, diferența fiind cu adevărat mică. Bundle-ul rezonabil dar lipsa oricăror dotări fac placa să obțină un raport calitate preț foarte bun.

Memoria este deosebit de înecată, viteza de 7 nanosecunde fiind normală pentru plăcile MX200 și nu pentru cele MX normale. De aici și rezultatele în teste care sunt cele mai modeste la această categorie (GeForce 2 MX). Lipsa unor dotări deosebite sau a oricărui tip de bundle fac ca Wonder 6000 să nu fie o soluție atractivă.

SH Pro este versiunea MX de top a celor de la Leadtek. Pe lângă monitorizarea hardware de care dispune, placa vine cu memoria și chipset-ul la frecvențe peste cele specificate de NVIDIA, beneficiind desigur și de sistemul de răcire adecvat. Performanțele sunt excelente pentru această categorie iar prețul rezonabil.

Chiar și cu o memorie de 6 nanosecunde, V7100 Deluxe Combo este între cele mai performante plăci MX, dar, cu siguranță, cea mai dotată. Chiar dacă prețul este destul de mare, soluția de placă video performantă cu TV-Tuner, TV-Out și Video-In reprezintă varianta optimă pentru un utilizator ce dorește performanță fără bătăi de cap.

Avem de a face cu o memorie la 6 nanosecunde dar totuși la numai 150 Mhz, la fel ca și chipset-ul, deci sub specificațiile NVIDIA. Performanțele sunt pe măsură, cu peste 15-20% mai slabe decât ale celorlalte MX-uri. Lipsa documentației ca și cea a bundle-ului și performanțele foarte slabe sunt justificate doar de prețul redus.

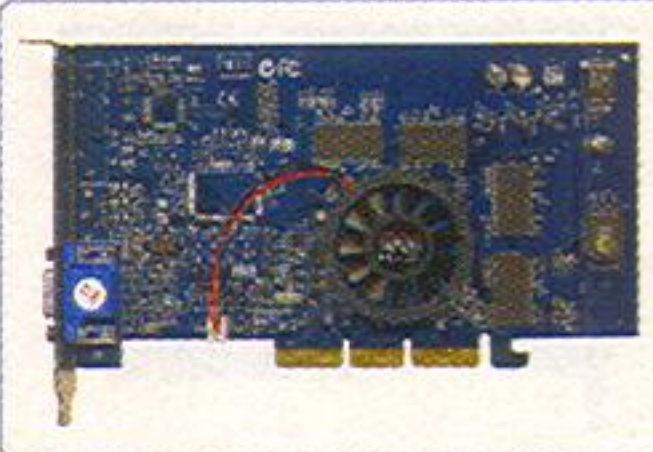
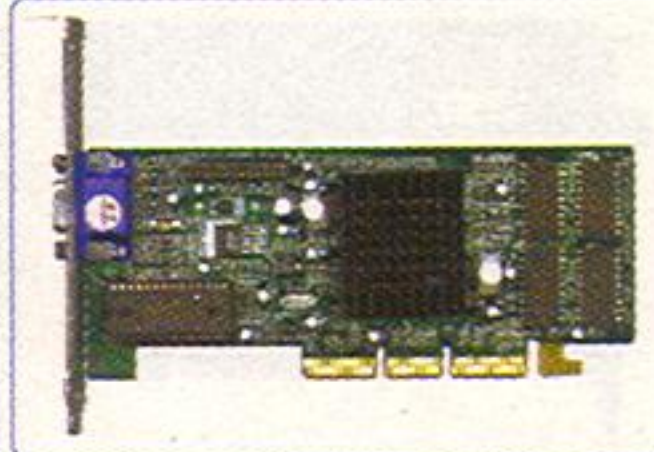
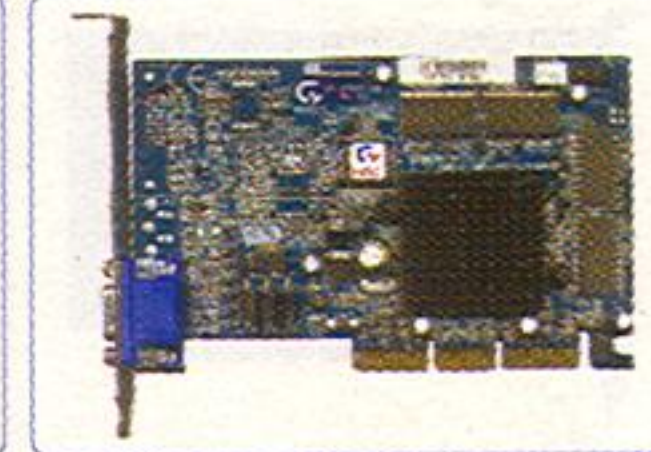
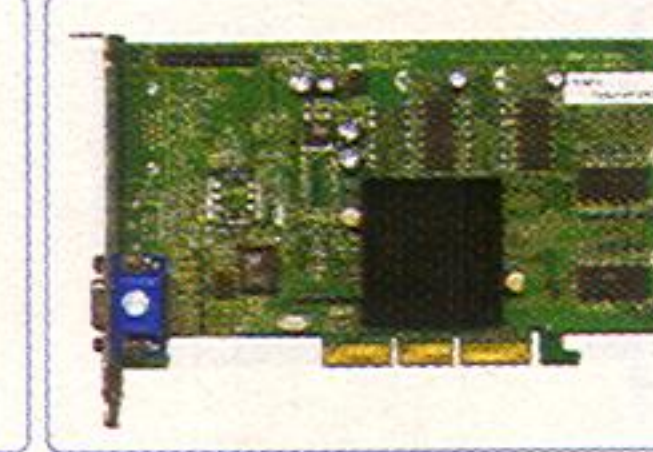
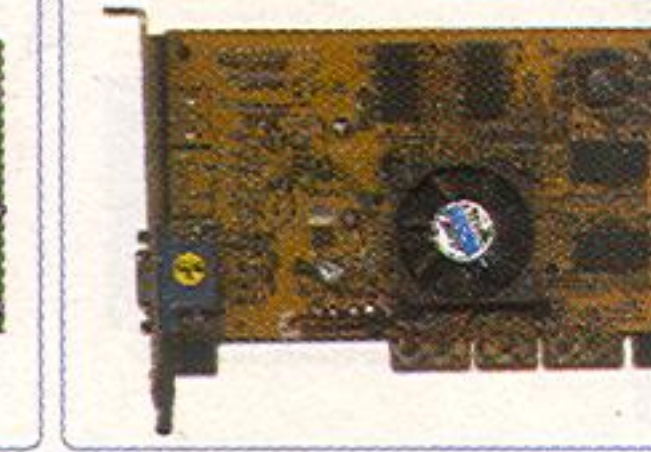
Ca de obicei, plăcile Hercules vin din fabrică cu memoria la o frecvență rezonabil peste cea standard. Astfel, performanțele sunt bune iar memoria la 5.5 nanosecunde permite și un pic de overclocking. Lipsa bundle-ului și a dotărilor par a fi singurele lipsuri, însă nu și pentru cineva care caută performanță pentru un buget nu prea ridicat.



Chipset > Kyro II

Chipset > MX 200

Chipset >Kyro I

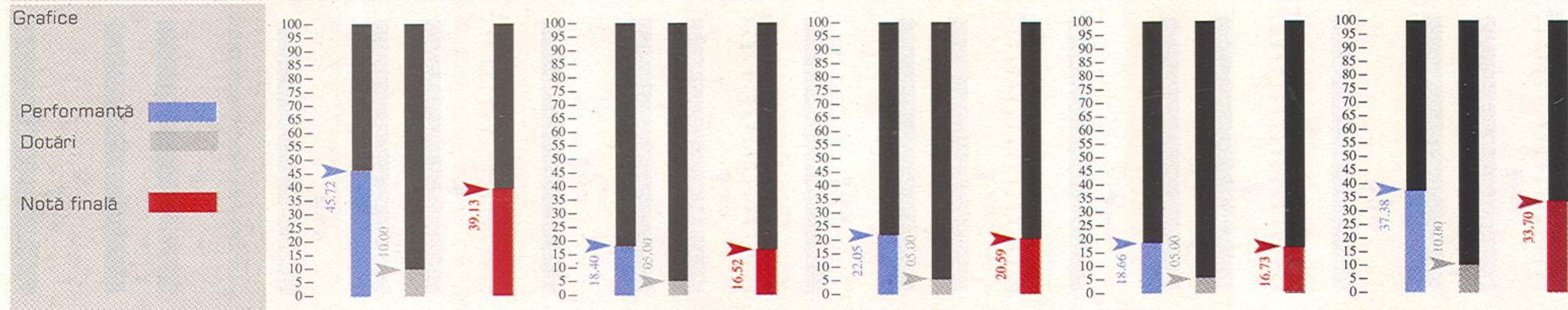
Produs	3D Prophet 4500	Wonder 6100	GV-GF1280-32E	MX 64	Evil Kyro 64
					

Pret	<b>119\$</b>	<b>67\$</b>	<b>77\$</b>	<b>69\$</b>	<b>63.6\$</b>
Producător	Hercules	Jetway	Gigabyte	Leadtek	PowerColor
Distribuitor (Ofertant)	Ubi Soft	UltraPro Computers	UltraPro Computers	Skin Media	ProCA
Telefon	01-231.67.69	01-211.70.90	01-211.70.90	01-231.50.97	01-323.82.33
Web	www.ubisoft.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.skin.ro	www.proca.ro

Caracteristici	Kyro II	Kyro II	GeForce2 MX 200	GeForce2 MX 200	Kyro
Chipset	Kyro II	Kyro II	GeForce2 MX 200	GeForce2 MX 200	Kyro
Memorie	64 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	32 Mb SDR	64 Mb SDR
Producător / Viteză memorie	Samsung 5 ns	Vigour 6 ns	Hyundai 6 ns	M.Tec 7 ns	M.Tec 7 ns
Frecvență procesor	175 Mhz	175 Mhz	175 Mhz	175 Mhz	110 Mhz
Frecvență memorie	175 Mhz	143 Mhz	166 Mhz	143 Mhz	110 Mhz
Ramdac	N/A	350 Mhz	350 Mhz	350 Mhz	270 Mhz
TV Out / Video in / DVI	nu / nu / nu	nu / nu / nu	nu / nu / nu	nu / nu / nu	da / nu / nu
Răcire procesor	ventilator + radiator	radiator	radiator	radiator	ventilator + radiator
Răcire memorie	-	-	-	-	-
Dotări suplimentare	-	-	-	-	-
Bundle	-	-	PowerDVD Player, 3Deep, PowerPlayer SE	-	WinDVD2000 Player, Unreal Tournament

Teste - 1024x768x32	3D Prophet 4500	Wonder 6100	GV-GF1280-32E	MX 64	Evil Kyro 64
3DMark 2001	1791	989	1254	1048	1736
Quake3 1024x768	85	23.8	28.7	23.6	56.5
Quake3 1280x1024	53.1	12.4	15.6	12.3	39.6
MDK2	73.9	27.9	27.8	27.7	67
Serious Sam	23.5	13.9	16.9	13.6	176

Note	3D Prophet 4500	Wonder 6100	GV-GF1280-32E	MX 64	Evil Kyro 64
Performanță	45.72	18.40	22.05	18.66	37.38
Dotări	10	5	5	5	10
Documentație / Bundle	21	21	44	21	46
Notă finală	<b>39.13</b>	<b>16.52</b>	<b>20.59</b>	<b>16.73</b>	<b>33.70</b>



Pe scurt	Kyro II este o placă ce a speriat un pic NVIDIA. Performanțele sale bune în jocuri (cu excepția 3D Mark din cauza lipsei Transform & Lighting) o fac atractivă pentru segmentul de plăci video mid-range. Pentru un preț cât mai bun se remarcă lipsa oricărei dotări sau bundle. Performanțele de multe ori depășesc MX400, prețul fiind însă mai bun.	Este cea mai ieftină dar și cea mai puțin performantă dintre variantele MX200 pe care le-am testat. Memoria este la 6 nanosecunde însă frecvența ei standard de 143 Mhz face ca performanțele să nu beneficieze de pe urma vitezei ei. Overclocking-ul de la 143 la 166 Mhz duce la o creștere rezonabilă a performanțelor.	Pentru cei ce doresc o soluție de buget de la NVIDIA, varianta MX200 de la Gigabyte pare a fi varianta optimă. Memoria de 6 nanosecunde (bună la acest nivel) și frecvența ei asigură performanțe rezonabile la rezoluții mici (nu cele folosite în test). Astfel, Quake 3 normal (640x480) dă peste 100 de fps-uri, deci foarte bine.	Varianta MX200 ce vine de la Leadtek se numește MX64 și se încadrează ca performanță între variantele Jetway și Gigabyte. Chiar dacă are o memorie de 7 ns, MX64 are performanțe similare cu Wonder 6100, în 3D Mark chiar depășind-o pe aceasta. În Quake 3, normal settings a obținut 105 fps-uri.	Acuzele legate de texturarea AGP sau prezența Hardware T&L nu își au locul la acest nivel de preț. Pentru o placă de buget, Kyro I cu 64 Mb este recomandată. Singurele probleme pot fi unele incompatibilități la afișarea texturilor (noi am avut probleme la Test Drive 5), însă la acest preț, concurentul său, MX200, nu face față.
----------	---	---	--	--	--



## Stiri conexe

## ATI dezvăluie SMARTSHADER

În continua sa luptă pentru introducerea de noi tehnologii în plăcile pe care le produce, ATI în colaborare cu Microsoft a lansat tehnologia SmartShader, ca rezultat al îmbunătățirii tehnologiilor Pixel Shader și Vertex Shader. Fiind în colaborare cu Microsoft, tehnologia este încorporată încă din DirectX 8.1, dar, datorită ATI este disponibilă și pentru OpenGL.

Principalele îmbunătățiri aduse de SmartShader pentru tehnologia Pixel Shaders. Prin suportul pentru 6 texturi la o singură trecere (pas de rendering) lățimea de bandă a memoriei necesară renderingului va fi drastic redusă, ducând astfel la performanțe superioare la acest capitol.

Tehnologia SmartShader include suport și pentru Vertex Shaders care sunt mici programe care sunt executate pe îmbinările blocurilor de construcție din care obiectele 3D sunt formate. Aceste shadere pot efectiv modifica forma și poziția obiectelor și sunt folosite pentru manevrarea animației personajelor, obiectelor care se îndoaie sau variază ca formă (haine, apă) și particule ca cele de apă.

Toshi Okumura, Senior Product Manager la ATI a declarat că programabilitatea și design-ul inteligent al tehnologiei SmartShader va scurta timpul necesar aducerii de grafică inovativă către utilizator.

## NVIDIA nu semnează

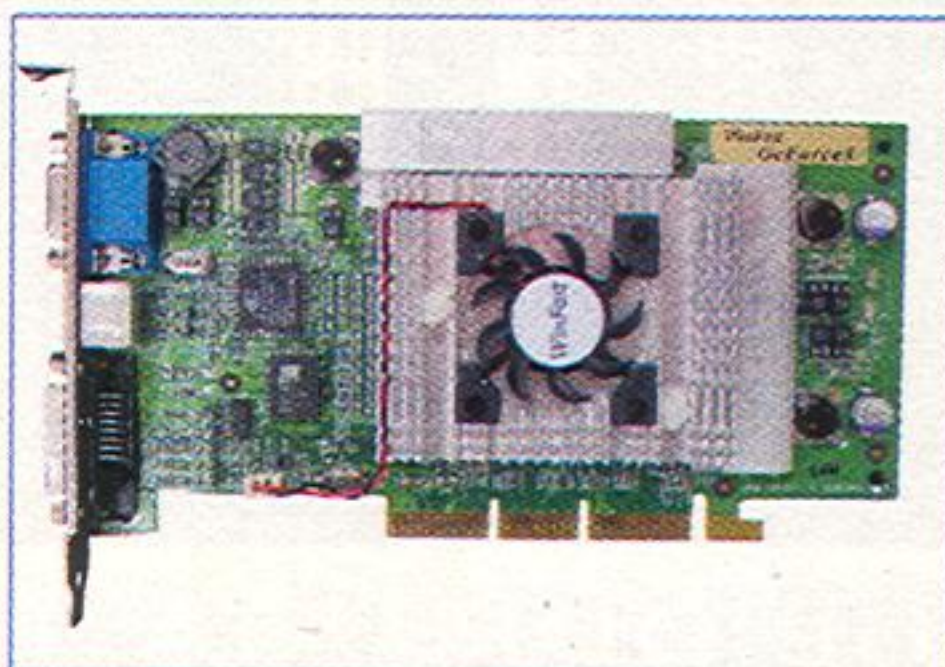
Deși relația dintre Microsoft și NVIDIA ar trebui să fie una bună, NVIDIA a refuzat să semneze un NDA (Non-Disclosure-Agreement) privind informații referitoare la API-ul Microsoft: DirectX9. Din această cauză Microsoft a refuzat să primească NVIDIA la întâlnirea producătorilor de chipset-uri grafice referitoare la producerea DirectX9. Cum însă NVIDIA are 90% din piața chipset-urilor o astfel de întâlnire fără NVIDIA nu este o întâlnire și, în acest moment, aparent DirectX9 are mai multă nevoie de NVIDIA decât NVIDIA de DirectX9.

## WindowsXP fără 3dfx

NVIDIA nu va scrie driveri specifici pentru plăcile 3dfx pentru WindowsXP și, astfel, acestea nu vor fi suportate sub acest sistem de operare. Evident, se vor putea folosi driverii de la Windows 2000 însă nu mulți știu această posibilitate. Mai mult, nici Microsoft nu va primi de la NVIDIA sursele pentru driverii 3dfx pentru a putea să creeze driveri specifici pentru XP.

## SOLUȚIA CEA MAI PERFORMANTĂ

## Leadtek WinFast GeForce 3 TD

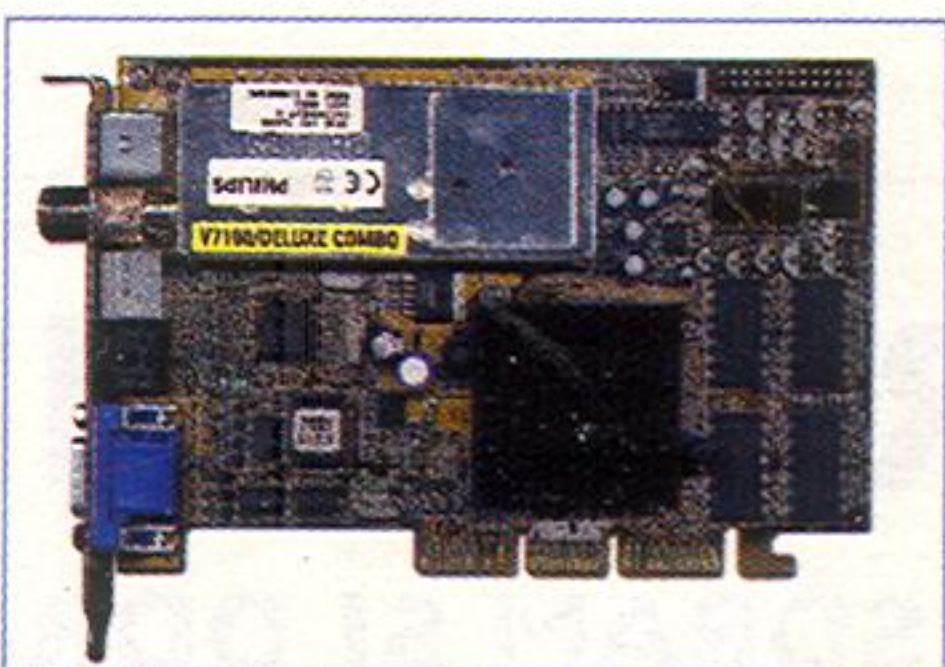


Viteză fără compromisuri sau prejudecăți. Peste 109 fps-uri în Quake 3 într-o rezoluție în care nu

te joci decât dacă ai monitor de la 19" în sus (1280x1024) și aproape 90 de fps-uri în Quake 3 1600x1200 vorbesc de la sine despre posibilitățile celui mai nou chipset de la NVIDIA: GeForce 3. Leadtek a reușit să creeze și placa optimă pentru acesta, performanța în teste fiind maximă, depășind ca performanță concurentul său direct, GeForce3-ul de la MSI.

## SOLUȚIA CEA MAI DOTATĂ

## Asus V7100 Combo Deluxe

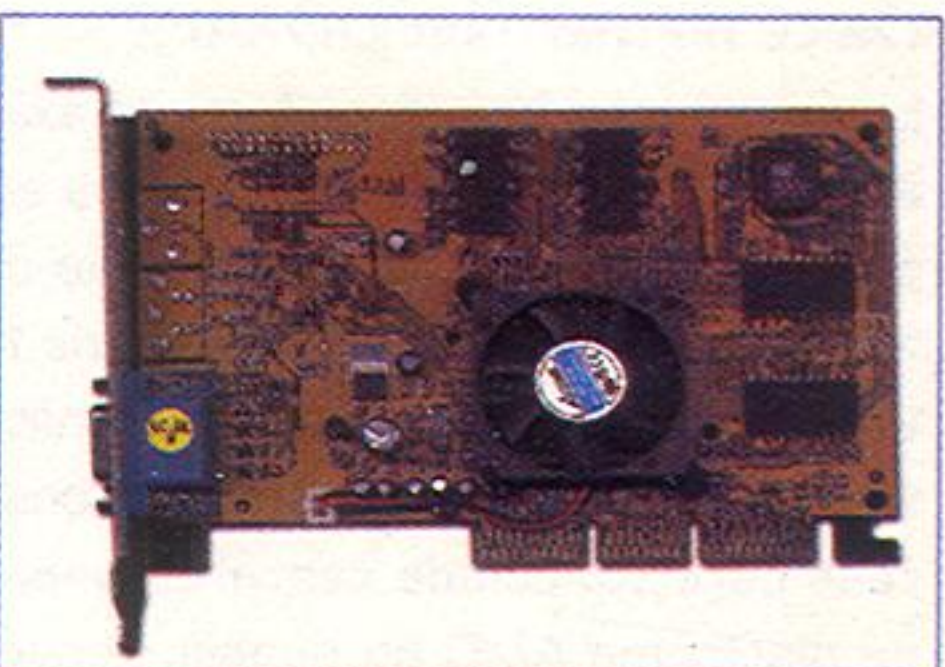


V7100 Combo Deluxe oferă varianta soluției all-in-one fără clasicele scăderi calitative. Soluția este oferită la un preț destul de ridicat,

oferindu-ți însă garanția unei compatibilități și performanțe altfel greu de obținut prin achiziționarea separată a unui GeForce 2 MX și a unui TV Tuner. Tuner-ul prezent pe placă este unul Philips, unul dintre cele mai bune tunere existente pe piață în acest moment. Singurul dezavantaj al plăcii îl reprezintă chipset-ul GeForce2 MX aflat la sfârșitul ciclului de viață, majoritatea producătorilor înlocuindu-l deja cu GeForce2 MX400.

## SOLUȚIA PENTRU BUGET REDUS

## PowerColor Evil Kyro 64 Mb

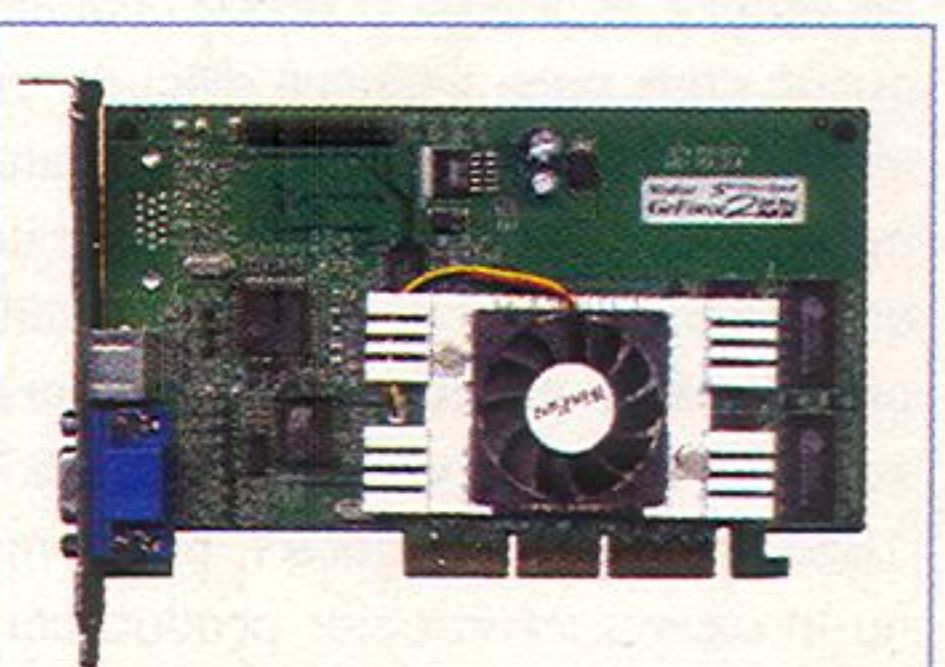


Pentru prețul cerut, Evil Kyro I oferă performanțe bune, superioare plăcilor NVIDIA (MX200) cu care dorește să se compare. Singurele probleme care pot apărea cu plăcile Kyro I și pe care noi le-am experi-

mentat sunt punerea texturilor într-un mod ciudat în unele jocuri și lipsa driverilor foarte "compatibili" cu orice aplicație. Ultima versiune de driver generic pentru Kyro rezolvă însă multe dintre aceste probleme, făcând din Kyro un chipset bun pentru cineva care caută o soluție ieftină dar totuși cu performanțe rezonabile. În cazul în care vă este frică să încercați acest chipset, recomandarea noastră este versiunea MX200 de la Gigabyte, cel mai bun MX200 pe care l-am avut în test.

## SOLUȚIA PENTRU OVERCLOCKING

## Leadtek WinFast GeForce 2 MX SH Pro



Am reușit în cadrul testelor noastre de luna aceasta ca și în cele de luna trecută să obținem o perfor-

manță cu aproape 40% mai mare prin ridicarea frecvenței chipset-ului și memoriei plăcii. Acestui scop i-au servit foarte bine memoria de 5 nanosecunde prezentă pe placă și cooler-ul imens aflat pe chipset-ul plăcii. Prezența TV-Out-ului asigură dotările necesare și suficiente pentru această placă GeForce2 MX, mai ales în condițiile în care ea vine din fabrică cu ceasul memoriei la 200 Mhz.

## CONSIDERAȚII FINALE

Nu mai sunt multe de spus după ce am văzut un GeForce3 la lucru. Chipset-ul celor de la NVIDIA dă clasă concurenței și oferă performanțe care cu siguranță nu vor fi egale prea curând. NVIDIA chiar am putea spune că s-a mișcat prea rapid față de restul pieței. Mutarea ciclului tehnologic de la 6 luni la 1 an este astfel cât se poate de explicabilă ținând cont că procesoarele care să ridice mai sus performanțele GeForce3 vor apărea de abia la sfârșitul anului. Astfel, NVIDIA își oferă mai mult timp pentru studierea noilor tehnologii, tendința trecută de scoatere a unei noi plăci la fiecare 6 luni făcând ca acum să simtă în ceafă răsuflarea a 2 producători care nu s-au grăbit: ATI și STMicroelectronic (autorii Kyro).

Referitor la testul propriu-zis, putem vedea dominația din punct de vedere calitativ al unor mărci deja impuse pe piața românească și evident cea internațională ca Asus, Leadtek sau Hercules. În marea majoritate a cazurilor aceste plăci oferă o performanță deosebită, frecvențe ale memoriei și procesorului crescute încă din fabrică, fiabilitate și nu în ultimul rând memorii de 5 sau 5,5 nanosecunde. Segmentul mult mai aproape de un preț accesibil este cel ocupat de plăcile de la MSI sau PowerColor, ambele firme încercând să compenseze diferența de nivel față de marii producători prin oferirea de dotări diverse pe plăcile lor cum ar fi opțiuni video-in, dual-head sau bundle consistent (prin prezența de jocuri sau programe interesante).

Putem observa la final că piața plăcilor video rămâne, alături de cea a memoriilor, una dintre cele mai fierbinți, produsele ieșind foarte repede din ciclul de producție, prețurile scăzând dramatic de la săptămână la săptămână, orientarea cumpărătorului trebuind să fie rapidă și bine fundamentată. Singura încetinire a acestor schimbări s-ar putea să fie dată de trecerea la ciclul anual de producție, lucru care ar putea avea ca efect și creșterea nivelului plăcilor și al dotărilor cu care acestea vor veni de acum înainte.



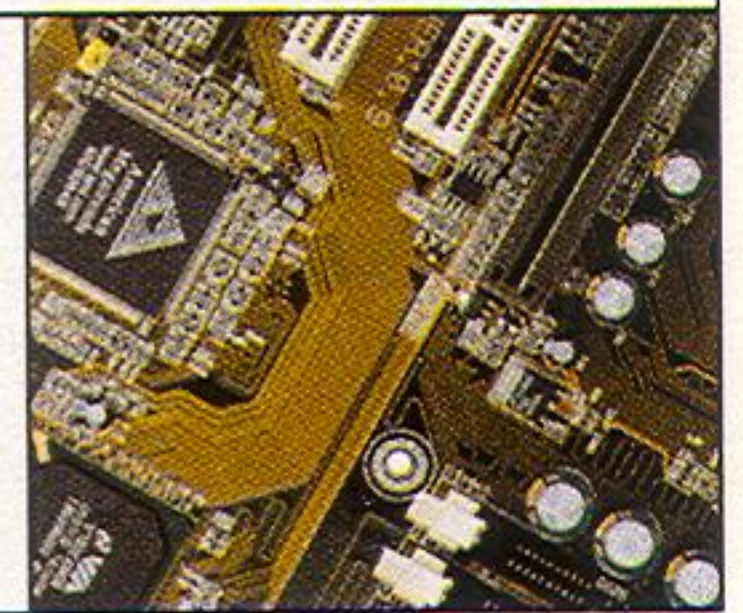


100-160 FSB, AGP/PCI/ISA AMR, 3GB DDR, ATA 100 ATX, 100-1

100-160 FSB, AGP/PCI/ISA AMR, 3GB DDR, ATA 100 ATX, 100-1

# II MEGAPLATFORME AMD

## CHIPSET-URI VIA ȘI ALI, MEMORIE SDRAM ȘI DDRAM



### Știri conexe

#### Asus se decide unde bate

Placa A7V266 de la Asus care suporta memorie DDRAM și SDRAM nu mai suportă decât memorie DDRAM. Datorită avântului memoriei DDRAM pe piață, în noua versiune a plăcii cele 3 sloturi SDRAM au dispărut iar cele 2 sloturi DDRAM sunt acum 3.

#### Palomino, mai frumos, mai rapid?

Teste preliminare pentru procesorul Palomino de la AMD pe memorie SDRAM și DDRAM indică o creștere de performanță față de Thunderbird între 2 și 4%. Avantajul Palomino va sta însă mai mult în posibilitatea de a atinge frecvențe de peste 2 Ghz.

#### 1000 Mhz înaintea lui Morgan

Apariția Duron-ului la 1000 Mhz confirmă că AMD și-a propus această barieră înainte de renunțarea la Duron. Aceasta se va petrece la sfârșitul anului odată cu înlocuirea sa cu procesorul Morgan.

#### Via tot nu a găsit soluția

Cea mai mare problemă de incompatibilitate cu southbridge-ul 686B de la Via rămâne cea a plăcii de sunet Creative SoundBlaster Live. De multe ori aceasta nu poate funcționa deloc sau scoate sunete foarte ciudate, problema negăsindu-și încă o rezolvare reală. Via spune însă că aceasta nu este problema sa și astfel de incompatibilități s-au mai găsit și pe plăcile cu chipset-uri Alladin sau chiar și Intel.

Fără doar și poate (și aici chiar și fanii Intel pot recunoaște), AMD oferă acum pe piață soluția "mai ieftină" pentru obținerea unei performanțe foarte ridicate. Faptul că există o serie de factori nefericiți pornind cu unele plăci de bază pentru AMD și terminând cu încălzirea exagerată a procesoarelor, de asemenea nu se poate contesta, însă AMD nu mai reprezintă acum soluția "ieftină" ci soluția foarte performantă la un preț foarte bun.

Pentru a elucida una dintre primele observații ale utilizatorilor vis-a-vis de sistemele AMD am realizat un test de platforme AMD, axându-ne pe chipset-ul cel mai popular (KT133/KT133A) și aducând în test 2 alternative, una pentru memorie DDRAM, prin chipset-ul KT266 de la Via și un chipset alternativ orientat însă mai mult spre buget, Ali1649. Firmele care au răspuns invitației noastre de a participa la acest test au oferit pentru testare soluții mai dotate sau mai puțin dotate, orientate spre buget sau spre performanță, acoperindu-se la final toată gama de plăci de top din care un utilizator poate alege pentru un eventual upgrade de calitate. Nu au fost incluse în test modele foarte ieftine de la brand-uri orientate pe volum și nicidecum pe calitate. Motivul este evident, astfel de plăci nu oferă o performanță prea ridicată și în plus fiabilitatea lor este foarte scăzută. Cum ea nu poate fi arătată într-un test și se măsoară doar

în "mi-am luat calculator de 1 lună și a murit placa de bază" am decis să nu ne asumăm riscul de a vă oferi ca alternative produse care vă pot lăsa baltă.

### De ce nu mai mult DDRAM?

Luna aceasta am ales să nu ne axăm atât pe soluțiile DDRAM (încă nu atât de populare pe piață) cât pe soluțiile ce încă folosesc memorie SDRAM și sunt încă în vogă în acest moment. Luna următoare vă vom oferi însă un update al acestui test care va include testarea unei serii de platforme AMD cu suport pentru DDRAM. Motivul este continua scădere a prețului memoriei, în numai două-trei luni urmând ca prețul memoriei DDRAM să fie atât de scăzut încât probabil va înlocui memoria SDRAM pe piață, asta măcar pentru sistemele de nivel mediu sau înalt.

### Calitatea nu vine la un preț redus

Testul nu prezintă nici o limită din punct de vedere al prețului. Toate firmele au putut oferi spre testare plăci de bază indiferent de prețul acestora. Calitatea nu vine la un preț modest, drept care am considerat că apariția unei limitări de preț nu este justificată. Astfel, prețurile soluțiilor testate variază între 85.8\$ și 165\$ în funcție de dotări, performanță și nu în ultimul rând chiar producător.

Este timpul să îi vedem la lucru pe ultimii titani susținători ai AMD ce folosesc memorie SDRAM.

Platformele AMD testate au venit cu chipset-uri de la Via și Ali. Imaginea de ansamblu este că în timp ce Via se concentrează pe performanță, Ali încearcă să ofere soluții orientate mai mult spre un raport bun calitate/preț.

Chipset-urile Via pentru plăcile cu memorie SDRAM aflate în test suportă 1.5Gb maxim în timp ce chipset-urile Ali nu mai puțin de 3Gb. În comparație, ultimul chipset Intel pentru Pentium 3 (i815EP) suportă numai 512Mb Ram. Chipsetul pentru memorie DDRAM (KT266) suportă 3Gb de memorie.

Toate plăcile cu chipset Via prezente în test sunt dotate cu un chip de sunet. Pentru majoritatea însă, acesta este AC97, un chip cu performanțe audio destul de slabe, menit să ofere un minim de redare sonoră.

Multe dintre plăcile prezente în test au în dotare un slot AGP Pro. Menit să suplimenteze vechiul slot AGP, acesta oferă mai mult curent plăcilor destinate lui prin 2 noi conectori care oferă putere suplimentară pe căile de 12V și 3.3V.



# Cum am testat

## SISTEMUL DE TEST



### Procesor

Procesorul folosit pentru test a fost un AMD Thunderbird la 1.2 Ghz. Nu este ultima realizare AMD însă cum probabil un Thunderbird la 1.4 nu își pot permite mulți am decis să folosim acest procesor pentru a fi cât mai aproape de tendințele high-end ale pieței. Procesorul folosit a venit pentru test de la firma Tape Computer, unul dintre participanți. Pentru o testare cât mai bună s-a folosit pastă siliconică între procesor și cooler.



### Placă video

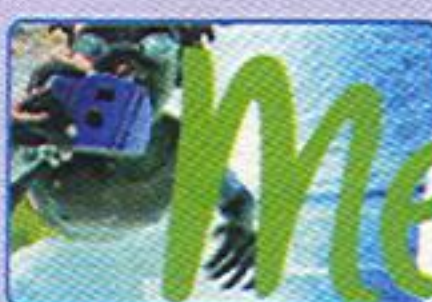
Am folosit WinFast GeForce2 Ultra (chipset GeForce2 Ultra), chiar dacă GeForce3 este cea mai puternică placă video de pe piață. Motivul este din nou același, o placă video de 450\$ nu ar fi reprezentat baza de testare pentru un test realist în acest moment. Modelul folosit este totuși unul rapid pentru a nu avea probleme cu lățimea de bandă în cazul testelor cu rezoluții mai mari.



### Hard disk

Quantum Fireball Plus AS 7200 rpm 30 Gb este numele complet al hard-disk-ului folosit. 7200 de

rotații sunt necesare și suficiente pentru valabilitatea și realismul testelor de lucru cu hard-disk-ul pentru plăcile de bază.



### Sistem de operare

Chiar dacă nu este considerat cel mai bun, Windows Millennium este cu siguranță cel mai recent sistem de operare de la Microsoft. A fost alegerea noastră pentru sistemul de operare folosit în acest test.



### Driveri plăci de bază

Testul a fost efectuat cu ultima versiune de driveri pentru chipset-urile Via: Via4in1 4.32, driveri pe care îi puteți găsi și pe CD-ul acestui număr. Aceștia au fost instalați cu toate opțiunile "default" și în modul Turbo.



### Driveri placă video

Cel mai recent Detonator oficial: 12.41 este driver-ul folosit pentru placa video WinFast GeForce2 Ultra. El a fost folosit cu setările standard dar cu două modificări VSync Always Off și Anti-Aliasing Always Off.

## BENCHMARK-URI FOLOSITE



### 3D Mark 2001

Este cel mai cunoscut program de testare la ora actuală pentru performanțele globale ale unui calculator. Benchmark-ul a fost rulat cu opțiunile default dar nu și cu rezoluția default. Rezoluția folosită a fost 800x600x16 bit pentru a nu apărea modificări nedorite ale testului din cauza performanțelor plăcii video. Pe lângă rezultatul global am punctat și rezultatele jocurilor pe care 3D Mark 2001 le rulează însă în versiunea cu puține poligoane, din nou pentru a nu solicita în exces placa video.



### Quake 3

Pentru realizarea test-ului s-au folosit opțiunile standard al Quake 3-ului și două moduri de test: Fastest și Normal. Nu s-a făcut nici o altă modificare legată de sunete, texturi, etc. Demo-ul folosit a fost Demo1 cu opțiunea timedemo1 activată din consolă.



### MDK2

Ultimul salvator al planetei a avut de alergat de câteva sute bune de ori pentru a măsura performanțele plăcilor de bază. Setările pentru el au fost de 640x480x16bit având setată la minim calitatea texturilor. S-a rulat testul standard de verificare a opțiunilor care au fost configurate din meniul de început al jocului.



### SiSoft Sandra 2001

Benchmark-ul, recunoscut internațional, are o serie de teste specifice pentru modul în care lucrează sistemul. Am testat folosind benchmark-urile pentru procesor, disk și memorie. Acestea au avut rolul de a arăta modul în care placa de bază gestionează aceste resurse.

## SISTEMUL DE NOTARE

### Performanțe

Se acordă între 0-100 de puncte pentru rezultatul fiecărui test efectuat. 100 de puncte s-au acordat rezultatului cel mai mare din test la categoria respectivă, notele pentru restul produselor la aceea categorie fiind acordate proporțional față de aceasta.

După ce fiecare test a fost astfel punctat, nota finală a performanței s-a realizat făcând media între notele obținute pentru fiecare categorie.

### Dotări

Se acordă între 0-100 puncte pentru întreaga categorie de dotări. Notele acordate au fost variabile (de exemplu între 0-5 puncte), punctele acordându-se în funcție de calitatea sau nivelul dotării respective. Punctele s-au acordat în felul următor:

- 0-09 : Chipset de sunet prezent pe placă
- 0-10 : Chipset video prezent pe placă
- 0-11 : Placă de rețea
- 0-13 : Raid
- 0-13 : Sistemul de overclocking
- 0-13 : USB-uri pe placă (câte sunt, câte sunt suportate), sloturi PCI/AMR/CNR, AGPPro, alte intrări/ieșiri
- 0-13 : Monitorizare hardware (componente monitorizate, voltaje, alarme)
- 0-10 : Diferite opțiuni suplimentare prezente pe placă (Suspend To Ram, Smart Card Reader, etc)
- 0-04 : Bundle/Driveri
- 0-04 : Dual Bios

Ținând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptați modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate și sistemul de acordare al punctelor stabilit.

## PROCEDURA DE TESTARE

### Rularea testelor

Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă și valoarea maximă obținute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică, acesta fiind considerat rezultatul

final al testului. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare și driverii au fost reinstalați și sistemul repornit după efectuarea fiecărui test în parte.

### Nota finală

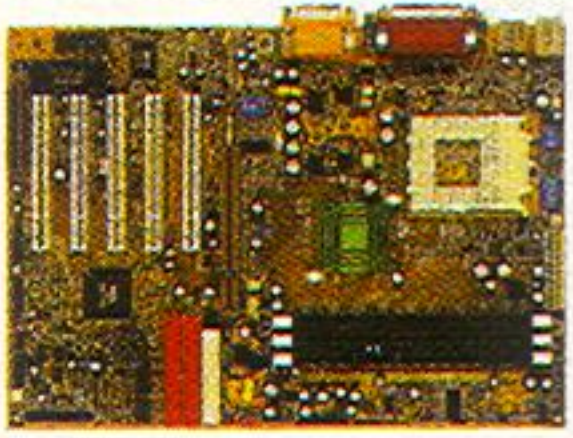
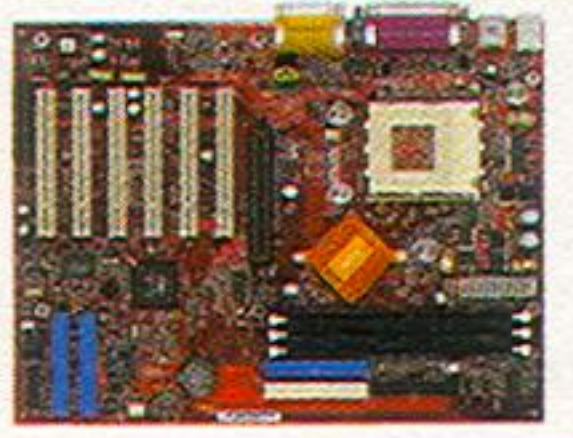
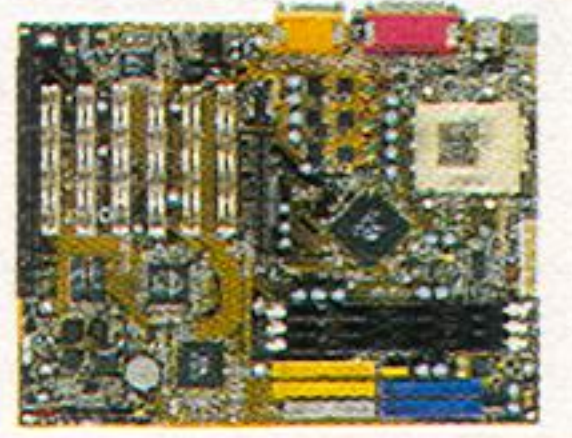
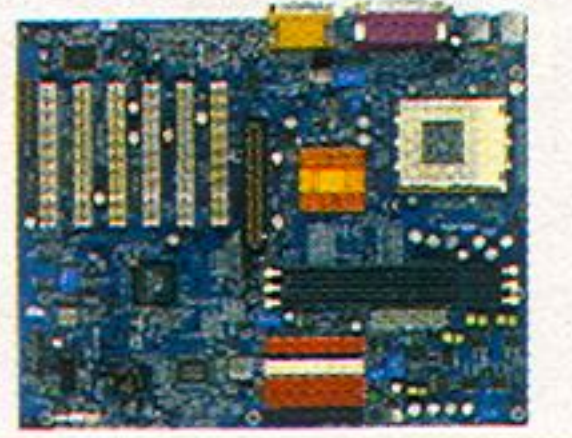
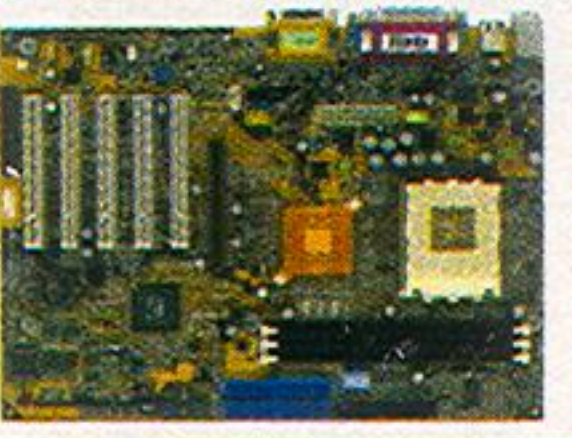
Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanța contând în proporție de 80% iar dotările în proporție de 20%.



AMD KT266

KT133A

Detalii

Produs	SL75DRV	K7 Turbo	KK266-R	GA 7ZXR-C	AK75-EC
					
Pret	136.6\$	111\$	154.5\$	116\$	98\$
Producător	Soltek	MSI	IWill	Gigabyte	DFI
Distribuitor	ProCA	Flamingo	Skin Media	UltraPro Computers	Tape Computer
Telefon	01-323.82.33	01-222.50.41	01-231.50.97	01-211.70.90	01-330.57.83
Web	www.proca.ro	www.flamingo.ro	www.skin.ro	www.ultrapro.ro	www.tape.ro

Caracteristici

Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Ami	Award
FSB	266/200 Mhz	266/200 Mhz	266/200 Mhz	266/200 Mhz	266/200 Mhz
Chipset	KT266	KT133A	KT133A	KT133A	KT133A
Northbridge	VIA VT8366	VIA VT8363A	VIA VT8363A	VIA VT8363A	VIA VT8363A
Southbridge	VIA VT8233 VLink	VIA VT82C686B	VIA VT82C686B	VIA VT82C686B	VIA VT82C686B
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	PC1600/PC2100DDR-3Gb	PC133-PC100 / 1.5 Gb	PC133-PC100 / 1.5 Gb	PC133-PC100 / 1.5 Gb	PC133-PC100 / 1.5 Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1Pro/5/0/0/1	1/6/0/0/1	1/6/1/0/0	1/6/0/1/0	1/6/0/0/1

Dotări

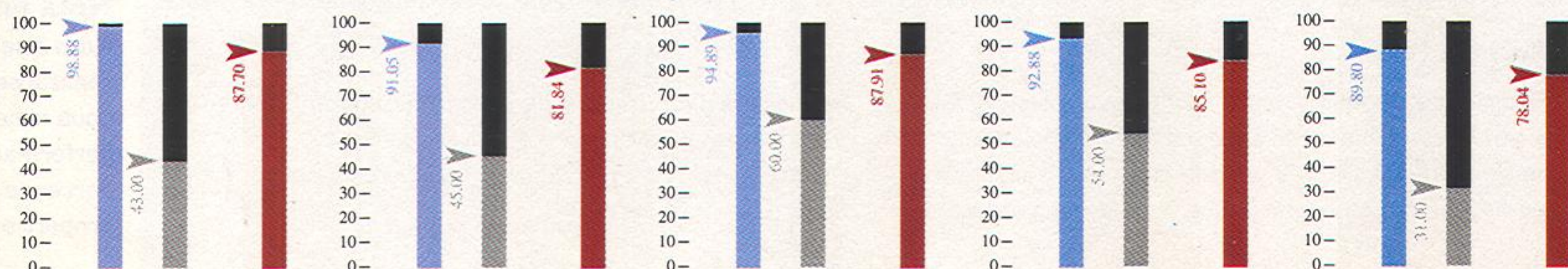
Chipset video	-	-	-	-	-
Chipset sunet	AC97	AC97	C-Media 8738 4.1	Creative CT5880	AC97
Raid	-	-	Da	-	-
USB	2 (suport 6)	4	2 (suport 4)	2 (suport 4)	2 (suport 4)
Monitorizare hardware	Monitorizare temperatură sistem, procesor. Ventilator sursă, procesor. 5 voltaje	Temperatură sistem, Temperatură procesor Ventilator procesor	Monitorizare temperatură sistem, procesor. Ventilator sursă, procesor. Voltaje.	Monitorizare temperatură sistem, procesor. Ventilator sursă, procesor. Voltaje.	Monitorizare temperatură sistem, procesor. Ventilator sursă, procesor.
Dotări suplimentare	Interfață SCR (Smart Card Reader)	Suspend to Ram USB PC2PC Networking	Microstepping Bye-Bye Jumper	Suspend to Ram Dual Bios	-
Overclocking / Frecvență procesor	RedStorm auto Manual din 1 în 1	CPU 100-132 din 1 în 1 în Bios	MicroStepping FSB din 1 în 1	95/101/102/105/110/113/115/120/133/135/137/139/141/143/145/150	90/95/100/101/102/103/105/107/109/110/111/113/115/117/120/125/130
Bundle	Virtual Drive 6, WinFax, Norton Ghost, Norton, Anti-Virus	PC Cillin 2000 AntiVirus	-	Norton AntiVirus Professional Firewall Easy Tune III	-

Teste

Quake 3 Fastest	178.8	162	167.4	164.4	161.6
Quake 3 Normal	166.4	149.9	154.6	151.6	149.5
MDK2 640x480x16xLow	169.2	160.1	164.6	162.6	159.7
3DMark 2001 800x600x16	4487	4178	4288	4228	4182
3DMark 2001 - Game1Low	87.3	81.9	85.3	83.4	83.8
3DMark 2001 - Game2Low	82.6	76.8	78.6	77.8	77.9
3DMark 2001 - Game3Low	88.0	84.3	84.7	83.7	83.1
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	3369	3390	3373	3361	3355
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1657	1652	1643	1637	1638
SiSoft Sandra Disk	20727	18100	22536	19596	19520
SiSoft Sandra Memory Int	494	431	456	454	393
SiSoft Sandra Memory Fit	660	518	557	555	433

Note

Performanță	98.88	91.05	94.89	92.88	89.80
Dotări / overclocking	43	45	60	54	31
Notă finală	87.70	81.84	87.91	85.10	78.04











**un prieten pentru viitorul tău!**

Galati, Str. Brailei, nr.26

Tel/Fax: 036 319120

Tulcea, Str. Babadag, nr.10

Tel/Fax: 040 515457





## Stiri conexe

### Soluția ieftină dual-procesor realizată nefericit

AMD și-a lansat în sfârșit soluția dual-procesor, ajungând pentru prima oară pe acest teren dominat net până acum de Intel. Din nefericire însă, AMD a ales parțial calea greșită să o facă, iar combinația posibilă pentru obținerea unui preț rezonabil este cea dintre northbridge-ul AMD762 și southbridge-ul Via 686B. Din nefericire această combinație a dat naștere la o serie întreagă de neregularități și incompatibilități și astfel, prima placă dual procesor AMD anunțată cu această combinație, K7D Master de la MSI, este și prima placă amânată. Se pare că soluția aceasta pentru dual procesor de la AMD va putea astfel să apară cel mai devreme la sfârșitul lunii septembrie.

### Abit cu DDRAM

În mai puțin de o săptămână Abit își va lansa propriile plăci de bază ce vor folosi memorie DDRAM. Familia se va numi KG7 și va fi formată din 3 membri: KG7-Lite (2 slot-uri DDR), KG7 (4 slot-uri DDR) și KG7-Raid (4 slot-uri DDR și Raid). Primele două care vor apărea vor fi KG7-Lite și KG7-Raid.

### Memoria jos, procesoarele tot mai în sus

Dacă prețurile memoriei au ajuns deja la un prag la care absolut oricine își poate permite să aibă 128 Mb Ram într-un calculator, prețurile procesoarelor se pare că nu vor mai scădea ci, cu următoarea generație de procesoare de la AMD și Intel vor începe chiar să crească. Cei doi giganti par a fi hotărâți să oprească războiul prețurilor care i-a adus pe amândoi la limita minimă a profitabilității.

### AMD schimbă tehnologia

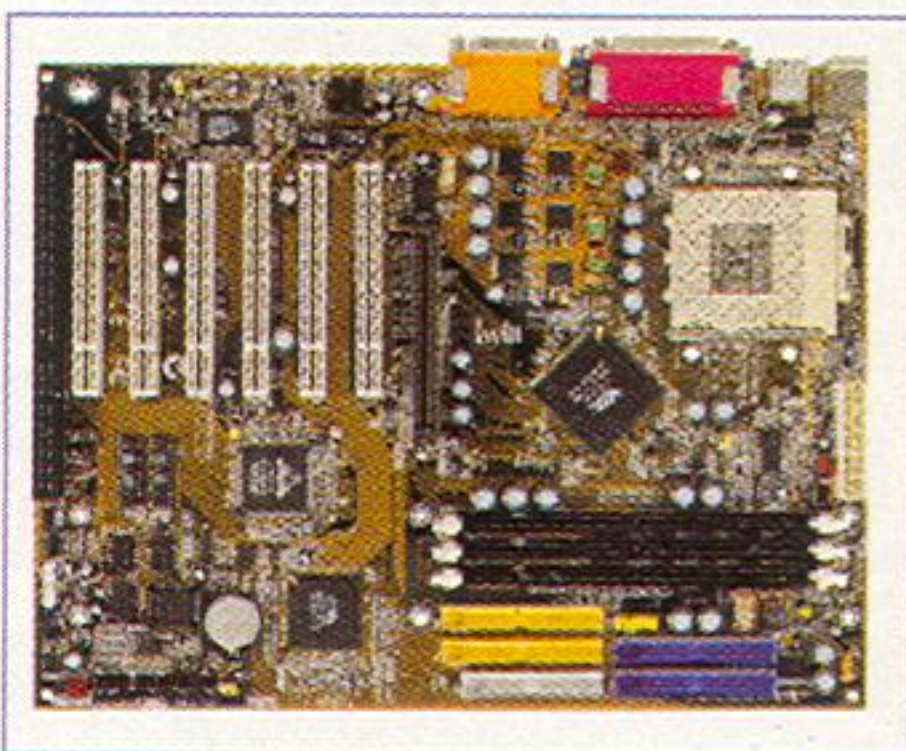
Următorul target pentru AMD în tehnologia producerii procesoarelor este de a trece la un nou sistem de 13 microni SOI. SOI, prescurtare pentru Silicon-on-Insulator este rezultatul alianței de cercetare și dezvoltare dintre AMD și Motorola. Producția pilot se realizează acum în fabrica AMD din Dresda, urmând ca producția de volum să înceapă la sfârșitul anului.

### Venituri mai mici pentru AMD

AMD a raportat rezultate financiare în scădere pentru al doilea sfert al acestui an. Vânzările AMD au fost de \$985,264,000 din care venit net de \$17,352,000 ceea ce reprezintă o scădere de 17% față de primul sfert al acestui an.

## SOLUȚIA PENTRU PERFORMANȚĂ

### IWILL KK266-R

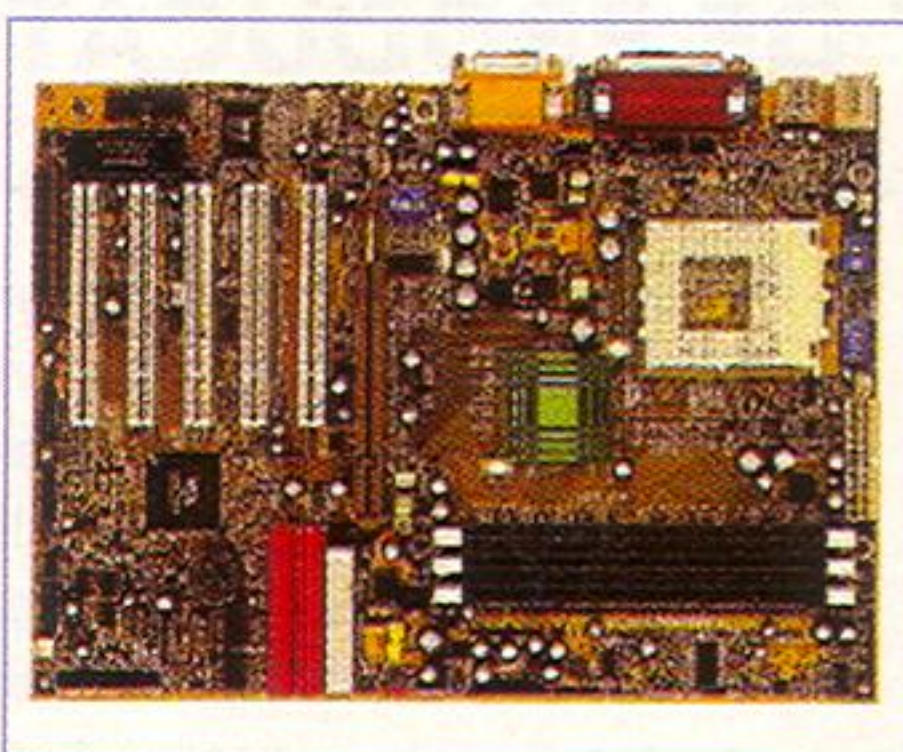


Rezultatele în teste pentru KK266-R sunt de top pentru plăcile cu memorie SDRAM, fiind aproximativ la același nivel cu Asus A7V133 și nu mult sub soluția cu DDRAM a celor de la DFI. Cu aceste performanțe placa ar fi ocupat locul 2 sau poate 3 în acest test însă dotările foarte bune o situează

pe locul 1 în top. Dacă monitorizarea hardware foarte bună mai poate fi întâlnită și la alte plăci, nu același lucru se poate spune despre sistemul MicroStepping pentru overclocking ce permite setarea FSB-ului din 1 în 1. Mai mult, existența controller-ului Raid și a celui mai bun chipset de sunet din test: CMedia 8738 4.1 (suport pentru 4 boxe) punctează în plus permițându-i plăcii să ocupe, chiar dacă la mare luptă și la o foarte mică distanță față de urmăritori, locul 1 în topul soluțiilor pentru procesoarele AMD. Este o placă ce dovedește concurenților că nu este necesar să ai memorie DDRAM pentru a fi o placă de top.

## SOLUȚIA PENTRU VITEZĂ

### DFI SL75DRV



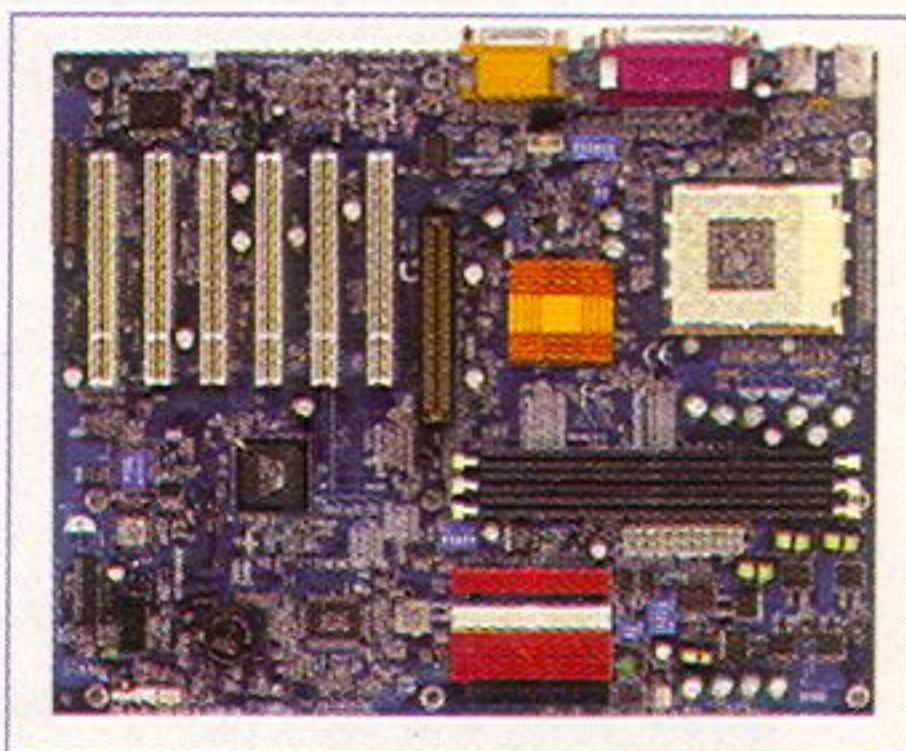
Obținerea rezultatelor cele mai rapide în teste pentru SL75DRV nu a fost o misiune prea dificilă. Aceasta a fost singura placă pe care am testat-o și care folosește memorie DDRAM, deci performanțele sale nu le putem aprecia drept bune sau medii ci doar drept performanțe obținute

prin folosirea de DDRAM, comparativ cu celelalte plăci din test care au rulat cu SDRAM. De altfel rezultatele nu sunt cu mult mai mari față de principalele două viteziste ce au folosit memorie SDRAM (KK266-R și A7V133), dar sunt cu siguranță primele din top.

Dotările plăcii de nivel mediu spre slab sunt singurele care au împiedicat-o să obțină primul loc în cadrul testului, fiind depășită net la acest capitol, asta mai ales ținând cont că în evaluările noastre prioritare sunt considerate performanțele unei plăci și nu neapărat dotările acesteia. Foarte interesant este sistemul automat pentru overclocking: RedStorm.

## UN RAPORT BUN CALITATE/PREȚ

### Gigabyte GA7ZXR-C



Am ales GA7ZXR-C pentru această categorie, chiar dacă ea a ajuns aici la mare luptă cu AK75-EC de la DFI. Motivul pentru care am ales placa Gigabyte (chiar dacă prețul său este cu circa 18\$ mai mare decât cel al plăcii DFI) este

lucrul considerabil mai bun cu memoria și dotările foarte bune de care placa beneficiază. GA7ZR-C are un sistem foarte bun de overclocking, monitorizare hardware cu alarmă pentru diferite funcții monitorizate și, opțiuni prezente pe multe plăci Gigabyte, Dual Bios și Suspend To Ram. Placa este de asemenea una dintre puținele testate cu un bundle rezonabil. Performanțele sale de ansamblu nu sunt de altfel rele, neocupând un loc fruntaș în testul nostru însă având performanțe peste majoritatea plăcilor KT133A aflate în comerț la ora actuală.

## CONSIDERAȚII FINALE

### Procesor

Una dintre problemele procesoarelor AMD ne-a lovit și pe noi, cooler-ul și radiatorul acestuia încingându-se de multe ori peste măsură. Din fericire, nefolosind o carcasă nu am avut probleme cu răcirea, sistemul nostru de test în aer liber neavând nici o problemă în a rula toate benchmark-urile.

### Chipset-uri

Indiferent de chipset-ul folosit, la toate plăcile de bază am întâlnit o situație interesantă. Nici o placă nu pornește cu frecvența memoriei la 133 Mhz (spre deosebire de plăcile Intel i815 EP - al căror test îl veți putea citi în numărul următor al revistei). Din fericire setarea ulterioară a acestei frecvențe pentru memorie este foarte simplă, toate plăcile testate permițând efectuarea din Bios a acestei operații.

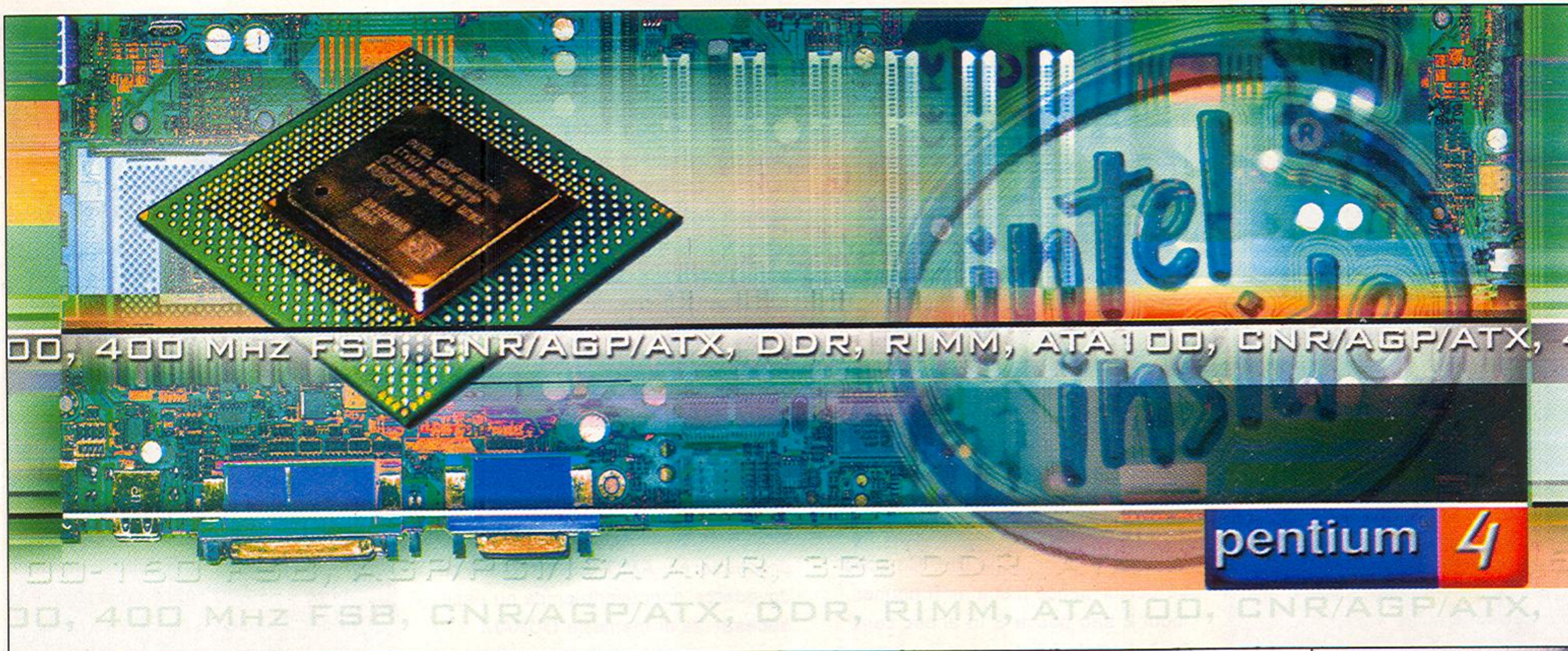
### Dotări

Din acest punct de vedere ies în evidență caracteristicile cu care fiecare producător își personalizează propriile plăci. La Soltek avem un sistem automat de overclocking, la Gigabyte avem Dual Bios și un sistem de monitorizare hardware foarte bun la IWill MicroStepping pentru overclocking și așa mai departe. Opțiunea aici este a utilizatorului care va decide ce îl interesează mai mult să aibă placa pe care o va deține.

### Concluzie

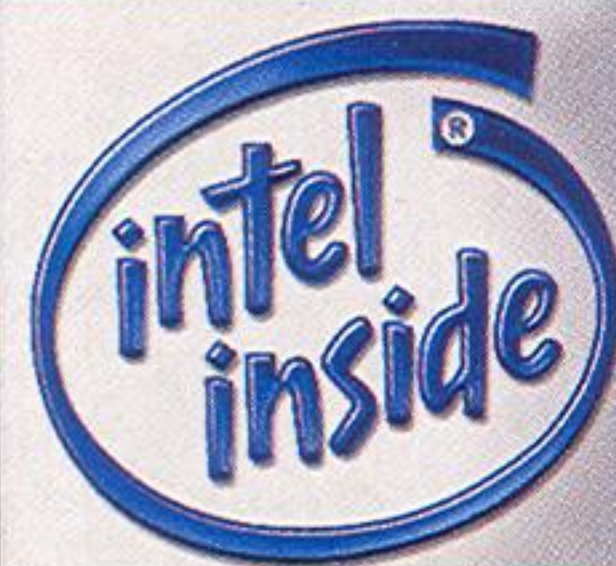
Acesta este probabil ultimul round-up pe care îl vom face pentru plăci de bază de AMD cu memorie SDRAM. Ieftinirea memoriei DDRAM va duce la folosirea ei la scară din ce în ce mai largă și este puțin probabil ca cineva să mai producă plăci de bază pentru o piață care încet, încet se va stinge. Memoria SDRAM nu își va mai avea locul decât pe soluții foarte ieftine (50-60\$ pentru o placă de bază) și cu o fiabilitate și calitate pe măsură. De acum memoria DDRAM va fi în prim plan și, în consecință, ne vom axa și noi cât mai mult pe soluții care o folosesc pentru a vă putea ține în permanență la curent cu tendințele pieței.





# I DIN 5 PENTRU PENTIUM4

1850 ESTE CHIPSET-UL IMPLEMENTAT DE PRODUCĂTORI



## Stiri conexe

### Tualatin mai rapid decât Xeon

Motivul pentru care Intel nu poate lansa procesorul Tualatin pentru desktop este că un procesor Pentium III Tualatin la 1.4 Ghz depășește net ca performanță un Pentium 4 Socket 423 ce rulează la 1.7GHz. Procesoarele Tualatin au 512 KB L2-cache și sunt construite în tehnologie de 0.13 micrometri. Datorită acestui proces de construcție, Tualatin va putea atinge frecvențe de până la 2.4GHz. Procesoarele Tualatin vor fi în principal orientate pentru laptop-uri (Road Warrior) și pentru piața serverelor.

### i845 de la ..Intel!

Intel încearcă să ofere prin acest nou chipset, i845, suportul pentru platforma dedicată procesoarelor Intel ce va suporta atât memorie SDRAM cât și memorie DDRAM. Versiunea chipset-ului pentru SDRAM este așteptată anul acesta iar suportul pentru DDRAM la începutul anului viitor. Primele teste relevă o performanță cu circa 25% mai scăzută față de chipset-ul i850, deja existent pe piață.

### Pentium 4 la 1.8 Ghz

Deși nu anunțase acest procesor și promisese ca următorul său pas să fie cel la 2GHz, Intel a lansat Pentium 4 la 1.8GHz. Singura sa problemă pare a fi prețul, dublu față de un Athlon la 1.4GHz.



**C**hiar dacă și în numerele anterioare v-am prezentat o serie de plăci de bază pentru Pentium 4, am decis ca în această lună să punem la un loc și la concurs cinci soluții de la tot atâția producători de top. Totodată, schimbarea sistemului de notare pentru produse începând cu această lună a dus la necesitatea reevaluării unei serii de produse care au mai fost testate în trecutul apropiat pentru a le putea compara în mod corect și echitabil cu produsele care vor fi testate de acum înainte.

Rândul plăcilor de bază pentru Pentium 4 nu a venit însă în mod aleator. Scăderea dramatică a prețurilor acestor procesoare (chiar dacă rămân incomparabil mai scumpe decât procesoarele AMD) a dus la lărgirea pieței pentru Pentium 4. În plus, noile frecvențe de până la 1.8 Ghz oferă o plajă mai mare de alegere pentru cei interesați de ultima soluție Intel decât li se oferea în urmă cu puțin timp prin existența a numai unui singur model de Pentium 4, cel la 1.4GHz.

Soluția RDRAM pare a nu mai satisface însă în ziua de azi nici chiar pe Intel, lucrul la platforme pentru DDRAM vorbind de la sine

despre tendința pieței pe care chiar și Intel pare că dorește să o urmeze. Până anul viitor când acestea vor apărea va urma, însă, de la Intel procesorul Pentium 4 la 2GHz și noi plăci de bază cu chipset-ul i850 de la producătorii deja cunoscuți. Și în revistă vor urma în lunile viitoare teste ale plăcilor Pentium 4 de la MSI, Abit, IWill și probabil alți producători, pe măsură ce aceste soluții vor ajunge la noi în redacție.

Pentium 4 are cel mai nefericit sistem de prindere al cooler-ului din toate procesoarele testate. 2 clame de metal apasă pe 2 suporturi din plastic, aceștia putându-se rupe ușor la o apăsare necontrolată. Singura placă din test cu un sistem personalizat de prindere este AX4T de la Aopen. Aceasta are un sistem cu bare care se arcuiesc foarte lejer prinzând cooler-ul cât ai zice "Thunderbird este cu mult mai ieftin decât Pentium 4".

## SOLUȚIA PENTRU PERFORMANȚĂ - P4T

Asus are motive să laude P4T că este cea mai vândută placă de P4 din lume. P4T dă dovadă de o excelentă îmbinare între viteză și dotări, obținând rezultate foarte bune la ambele capitole. Dacă la capitolul performanță se află cu un deget în spatele plăcii Intel, Asus P4T depășește din punct de vedere

al dotărilor majoritatea plăcilor incluse în testul din acest număr. Posibilități de overclocking foarte ridicate, monitorizare hardware foarte complexă și nu în ultimul rând prezența a 4 USB-uri. Pe ansamblu, dacă prețul nu constituie un impediment, este soluția recomandată pentru un calculator de top.

## SOLUȚIA PENTRU VITEZĂ - D850GB

Chiar dacă este un produs care nu se mai fabrică, D850GB dovedește că Intel construiește plăci care pe lângă o fiabilitate deosebită obțin performanțe foarte ridicate în teste. De altfel, placa testată de noi a obținut primul loc ca viteză la aproape toate testele (indiferent dacă au fost doar jocuri sau teste de memorie și procesor).

Chiar și unde a fost depășită, diferențele au fost minore, aproape nesemnificative. Singurul lucru care nu îi permite plăcii să obțină primul loc în test sunt dotările, placa fiind orientată după principiile Intel de a nu oferi posibilități de overclocking sau opțiuni de configurare prea avansate pentru utilizator.





# Cum am testat

## SISTEMUL DE TEST



### Procesor

Pentru testarea plăcilor de Pentium 4 am folosit un procesor Pentium 4 1.4 Ghz. Am folosit această soluție deoarece este cea mai accesibilă ca preț publicului larg dintre soluțiile Pentium 4, varianta la 1.7 Ghz fiind încă la un preț destul de ridicat. Procesorul cu care testul a fost efectuat a venit de la firma Maguay, împreună cu placa D850Gb.



### Placă video

WinFast GeForce2 Ultra (chipset GeForce2 Ultra) a fost alegerea și pentru acest test ca și pentru cel de platforme AMD. Nici aici nu am ales GeForce 3-ul pentru test, alegerea acestei plăci nefiind justificată nici din cauza vitezei sporite a procesoarelor Pentium IV. Ca placă de test, probabil GeForce 3 va începe să fie folosită cel mai devreme la finalul acestui an.



### Hard disk

Pentru acest test am folosit un Quantum Fireball Plus AS 7200 rpm 30 Gb. Soluția Quantum este

cea mai populară la nivelul utilizatorilor, iar 7200 rpm este standardul viitorului... apropiat.



### Sistem de operare

Chiar dacă nu este considerat cel mai bun, Windows Millennium este cu siguranță cel mai recent sistem de operare de la Microsoft. A fost alegerea noastră pentru sistemul de operare folosit în acest test.



### Driveri plăci de bază

Nu am folosit driveri personalizați pentru a nu crea între calitățile plăcilor o diferență artificială dată de posibilitatea ca una să aibă o versiune mai veche de inf-uri. Astfel am folosit Intel Inf V2.50.003 pentru toate plăcile de Pentium4 incluse în test.



### Driveri placă video

Cel mai recent Detonator oficial: 12.41 este driver-ul folosit pentru placa video WinFast GeForce2 Ultra. El a fost folosit cu setările standard dar cu două modificări VSync Always Off și Anti-Aliasing Always Off.

## BENCHMARK-URI FOLOSITE



### 3D Mark 2001

Este cel mai cunoscut program de testare la ora actuală pentru performanțele globale ale unui calculator. Benchmark-ul a fost rulat cu opțiunile default dar nu și cu rezoluția default. Rezoluția folosită a fost 800x600x16 bit pentru a nu apărea modificări ale testului nedorite din cauza performanțelor plăcii video. Pe lângă rezultatul global am punctat și rezultatele jocurilor pe care 3D Mark 2001 le rulează însă în versiunea cu puține poligoane, din nou pentru a nu solicita în exces placa video.



### Quake 3

Pentru realizarea test-ului s-au folosit opțiunile standard al Quake 3-ului și două moduri de test: Fastest și Normal. Nu s-a făcut nici o altă modificare legată de sunete, texturi, etc. Demo-ul folosit a fost Demo1 cu opțiunea timedemo1 activată din consolă.



### MDK2

Ultimul salvator al planetei a avut de alergat de câteva zeci de ori pentru a măsura performanțele plăcilor de bază. Setările pentru el au fost de 640x480x16bit având setată la minim calitatea texturilor. S-a rulat testul standard de verificare a opțiunilor care au fost configurate din meniul de început al jocului.



### SiSoft Sandra 2001

Benchmark-ul, recunoscut internațional, are o serie de teste specifice pentru modul în care sistemul lucrează. Am testat folosind benchmark-urile pentru procesor (Dhrystone și Whetstone), disk și memorie. Acestea au avut rolul de a arăta modul în care placa de bază gestionează aceste resurse.

## PROCEDURA DE TESTARE

### Rularea testelor

Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă și valoarea maximă obținute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică, acesta fiind considerat rezultatul

final al testului. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare și driverii au fost reinstalați și sistemul repornit după efectuarea fiecărui test în parte.

## SISTEMUL DE NOTARE

### Performanțe

Se acordă între 0 și 100 de puncte pentru rezultatul fiecărui test efectuat. 100 de puncte s-au acordat rezultatului cel mai mare din test la categoria respectivă, notele la restul produselor la acea categorie fiind acordate proporțional față de aceasta. După ce fiecare test a fost astfel punctat, nota finală a performanței s-a realizat făcându-se media între notele obținute pentru fiecare categorie în parte.

### Dotări

Se acordă între 0-100 puncte pentru întreaga categorie de dotări. Notele acordate au fost variabile (de exemplu între 0-5 puncte), punctele acordându-se în funcție de calitatea sau nivelul dotării respective. Punctele s-au acordat în felul următor:

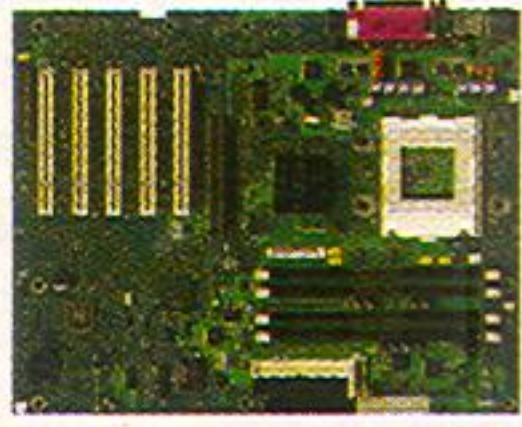
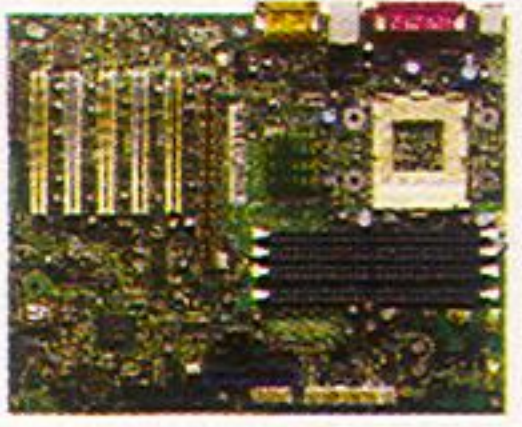
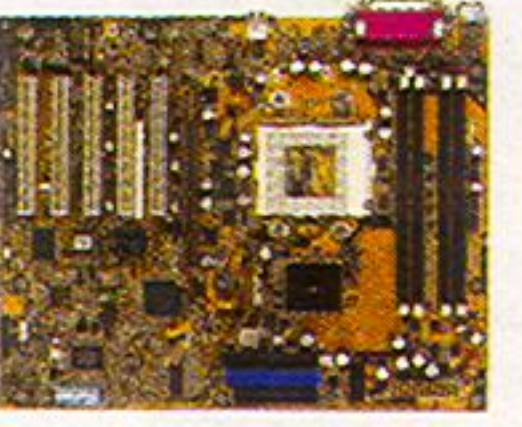
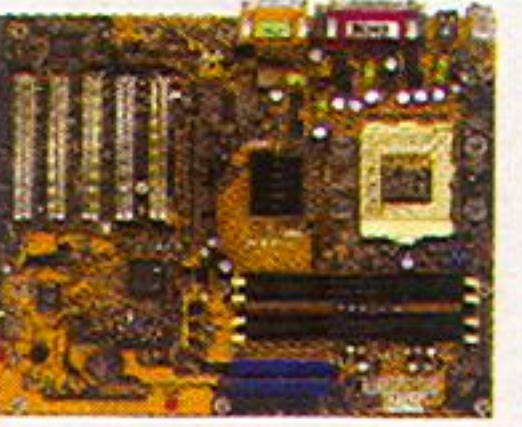
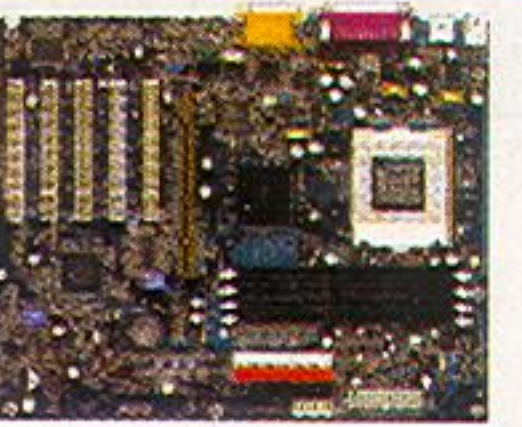
- 0-09 : Chipset de sunet prezent pe placă
- 0-10 : Chipset video prezent pe placă
- 0-11 : Placă de rețea
- 0-13 : Raid
- 0-13 : Sistemul de overclocking
- 0-13 : USB-uri pe placă (câte sunt, câte sunt suportate), sloturi PCI/AMR/CNR, AGPPro, alte intrări/ieșiri
- 0-13 : Monitorizare hardware (componente monitorizate, voltaje, alarme)
- 0-10 : Diferite opțiuni suplimentare prezente pe placă (Suspend To Ram, Smart Card Reader, etc)
- 0-04 : Bundle/Driveri
- 0-04 : Dual Bios

Ținând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptați modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate și sistemul de acordare al punctelor stabilit.

### Nota finală

Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanța contând în proporție de 80% iar dotările în proporție de 20%.



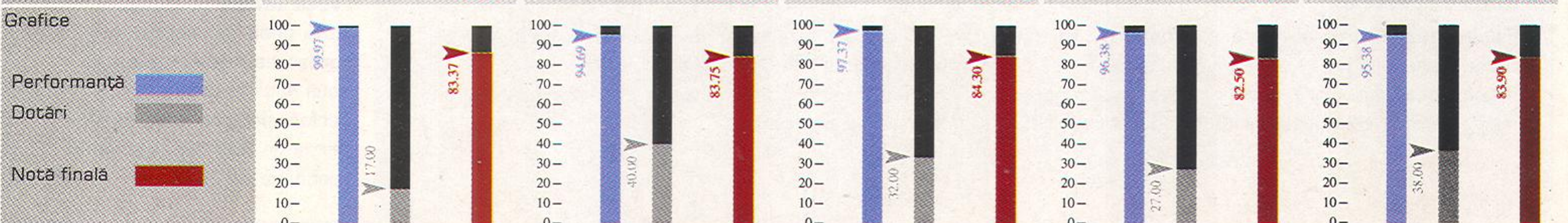
Detalii					
Produs	D850GB	AX4T	P4T	WT70-EC	GA8TX-C
					
Pret	<b>198\$</b>	<b>180\$</b>	<b>235\$</b>	<b>166\$</b>	<b>174\$</b>
Producător	Intel	Aopen	Asus	DFI	Gigabyte
Distribuitor	Maguay	Aopen	Ager	Tape Computer	UltraPro Computers
Telefon	01-210.38.09	N/A	01-336.93.17	01-330.57.83	01-211.70.90
Web	N/A	www.aopen.com	www.ager.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro

Caracteristici					
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Intel	Award	Award	Award	Ami
FSB / System Bus	100Mhz / 400 Mhz	100Mhz / 400 Mhz	100Mhz / 400 Mhz	100Mhz / 400 Mhz	100Mhz / 400 Mhz
Chipset	i850	i850	i850	i850	i850
Northbridge	Intel 82850	Intel 82850	Intel 82850	Intel 82850	Intel 82850
Southbridge	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)
ATA	100	100	100	100	100
Memorie tip / maximă	PC800/PC600RDRAM 2 Gb	PC800/PC600RDRAM 2 Gb	PC800/PC600RDRAM 2 Gb	PC800/PC600RDRAM 2 Gb	PC800/PC600RDRAM 2 Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/5/0/0/1	1Pro/5/0/0/1	1Pro/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1Pro/5/0/0/1

Dotări					
Chipset video	-	-	-	-	-
Chipset sunet	-	Sigmatel STAC9700 AC97	-	AC97	AC97
Raid	-	-	-	-	-
USB	2 (suport 4)	2 (suport 4)	4	2	2
Monitorizare hardware	Ventilatoare sistem, temperatură procesor, voltaj sistem, voltaj procesor (opționale/model)	Ventilatoare sistem, temperatură procesor, voltaj sistem, voltaj procesor	Ventilatoare sistem, temperatură procesor, voltaj sistem, voltaj procesor	Ventilatoare sistem, temperatură procesor, voltaj sistem, voltaj procesor	Temperatură procesor, ventilatoare sistem, voltaj sistem/procesor, alarmă pentru fiecare.
Dotări suplimentare	-	Intel 10/100 Mbps LAN	-	-	EasyTune 3
Overclocking	-	FSB 100-133	FSB 100/103/105/108/110/112/115/118/120/122/125/128/130/133	-	-
Bundle	-	-	-	-	Norton Personal Firewall Norton AntiVirus

Teste					
Quake 3 Fastest	221.9	211.8	220.3	210.4	211.2
Quake 3 Normal	197.7	187.2	197	189.8	195.1
MDK2 640x480x16xlow	196.6	162.7	188.7	160.9	166.6
3DMark 2001 800x600x16	4517	4364	4414	4372	4519
3DMark 2001 Game 1	92.2	89.3	90.5	88.7	92.3
3DMark 2001 Game 2	78	76.8	77.6	77.2	78.1
3DMark 2001 Game 3	96.3	93.2	93.3	93.1	96.9
Sandra CPU Dhrystone	2622	2593	2561	2608	2616
Sandra CPU Whetstone	1715	1704	1736	1713	1717
Sandra Disk	23361	21188	21692	22529	18110
Sandra Memory Int	1417	1327	1353	1417	1339
Sandra Memory Flt	1464	1354	1382	1462	1370

Note					
Performanță	99.97	94.69	97.37	96.38	95.38
Dotări / overclocking	17	40	32	27	38
Notă finală	<b>83.37</b>	<b>83.75</b>	<b>84.30</b>	<b>82.50</b>	<b>83.90</b>





## Caracteristici tehnice suplimentare celor standard

### Bologna C50 (Radio / Casetofon)

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



### Modena CD50 (Radio / CD player)

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



### Santa Monica C50 (Radio / Casetofon)

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



### Carolina DJ 50 (Radio / Casetofon / CD Changer)

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



**BLAUPUNKT VA OFERA GAMA FUN-LINE II**

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

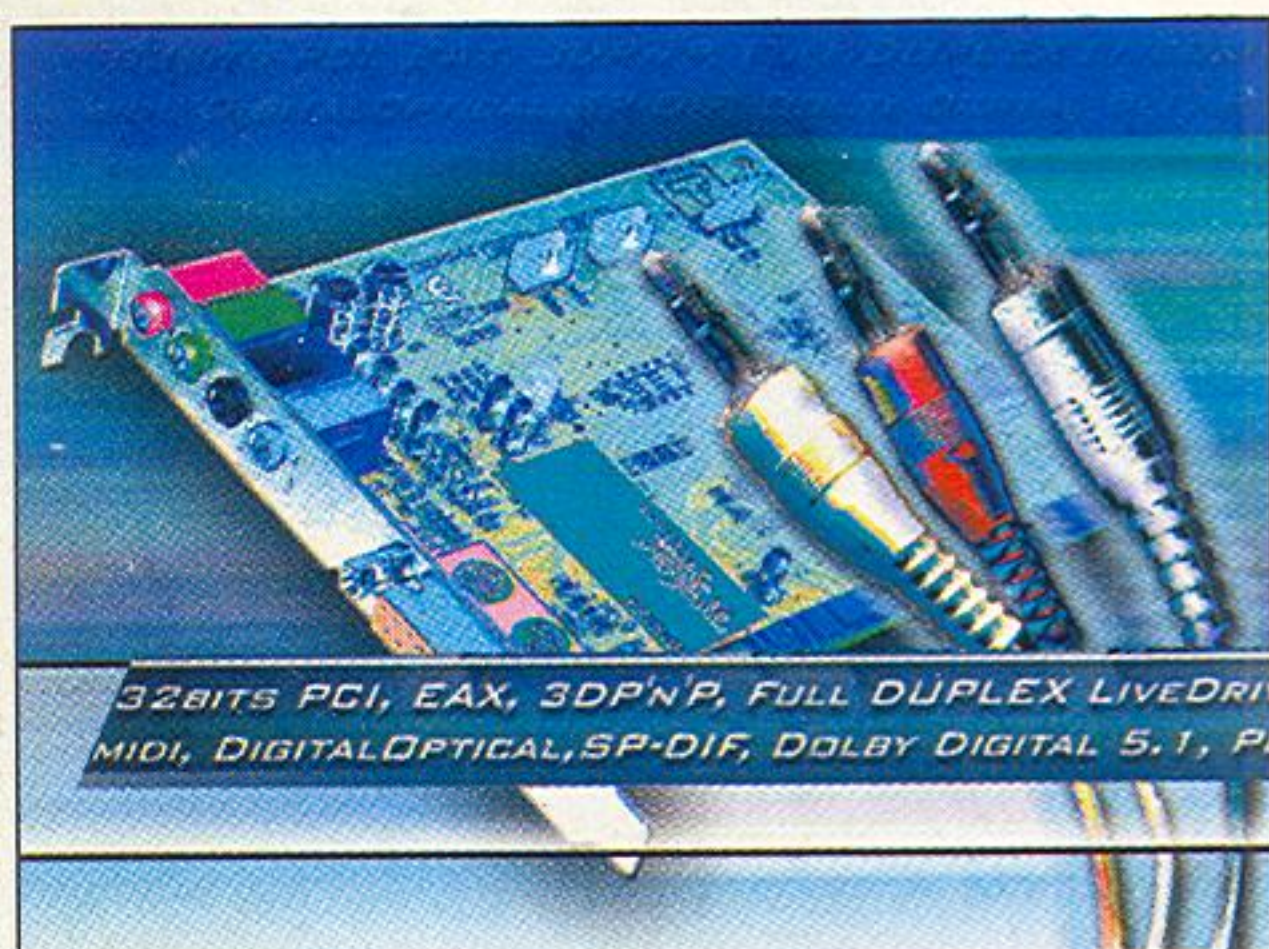
Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin



**BLAUPUNKT**  
Sunet clar. Plăcere pură.





### 3 SOLUȚII SONORE!

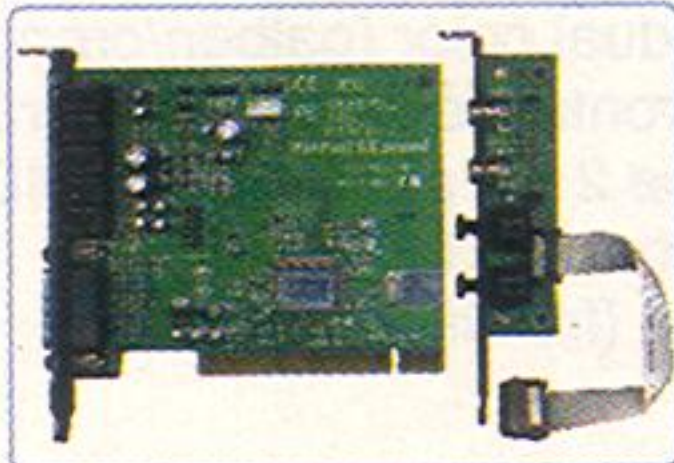
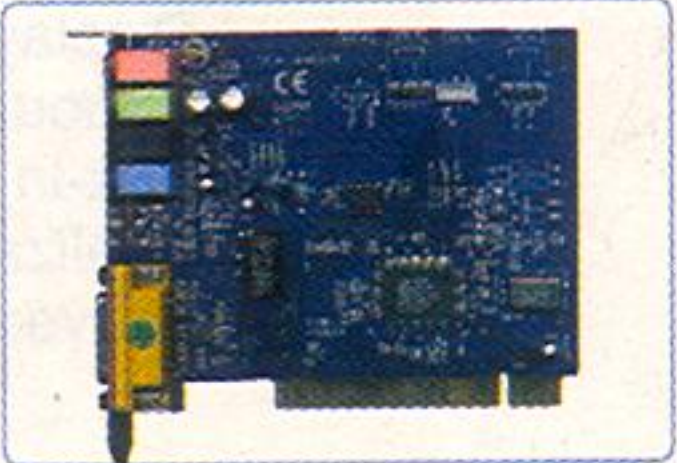
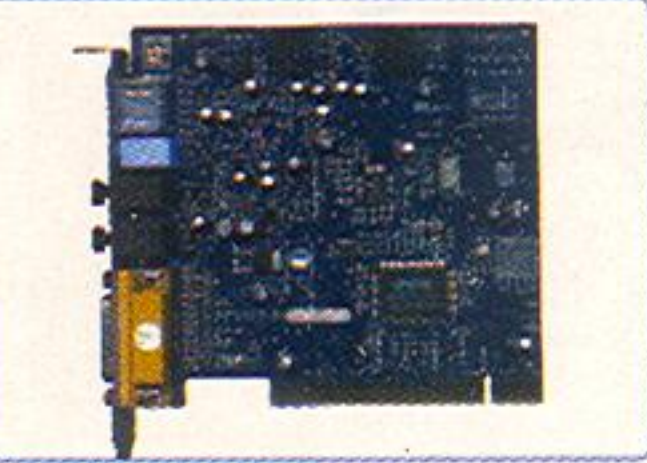
**D**acă piețele tuturor produselor sunt din ce în ce mai dinamice și ne bombardează zilnic cu noi soluții, cele mai cuminiți produse din ziua de azi par a fi plăcile de sunet. De când gigantul Creative a cumpărat și trimis la reciclare Aureal-ul, bătălia la top a luat sfârșit iar pe piață nu au mai apărut plăci care să amenințe cu adevărat supremația Creative. Astfel, Creative Sound Blaster Live a rămas până în prezent soluția universal acceptată ca cea mai performantă pentru utilizator la un preț rezonabil.

Încercarea celorlalți producători de plăci de sunet, care spre deosebire de Creative nu își folosesc propriile chipset-uri, este de a alege soluțiile care par cele mai performante de pe piață și să le implementeze pe plăcile lor. Punctele lor forte spre deosebire de Creative nu va mai fi valoarea chipset-ului ci modul în care acesta este implementat și nivelul dotărilor prezente pe plăci.

Implementarea chipset-ului diferă însă chiar și între producători. Pentru 2 dintre plăcile din acest test avem chipset-ul CMI8738, însă acesta se comportă foarte diferit pentru cele 2 variante. În timp ce placa Leadtek are o utilizare a procesorului foarte ridicată însă o poziționare excelentă a sunetului, MuseXL utilizează foarte puțin procesorul însă plasarea sunetului în teste AudioBenchmark este defectuoasă. Mai mult, efectele de sunet pentru MuseXL sunt destul de fade și în CounterStrike, însă WinFast 6X scade performanța în Quake 3 cu aproximativ 6 fps-uri.

Pe ansamblu, putem spune că performerul acestui mini-test este Fortissimo 2, produsă de Hercules. Chiar dacă îi lipsește cablul optic pe care WinFast 6X îl are, Fortissimo oferă o poziționare bună a sunetului, o utilizare a procesorului mai mult decât rezonabilă și, în plus, este singura placă pe care testul AudioBench a detectat-o ca având chiar cele 32 de voci hardware cu care se recomandă. În plus, bundle-ul este unul generos, acoperind gama nevoilor unui utilizator. A doua recomandare merge spre WinFast 6X care, pentru muzică, oferă calitate deosebită și beneficiază și de cablu optic, având o calitate bună și în jocuri. Motivul pentru care nu poate obține un loc mai bun este utilizarea procesorului, pe care o considerăm prea ridicată.

### Plăci de sunet

Detalii	WinFast Sound 6X	Hercules Muse XL	Hercules Fortissimo 2
Produs			
Pret	<b>34\$</b>	<b>29\$</b>	<b>42\$</b>
Producător	Leadtek	Hercules	Hercules
Distribuitor (Ofertant)	Skin Media	Ubi Soft	Ubi Soft
Telefon	01-231.50.97	01-231.67.69	01-231.67.69
Web	www.skin.ro	www.ubisoft.com	www.ubisoft.com

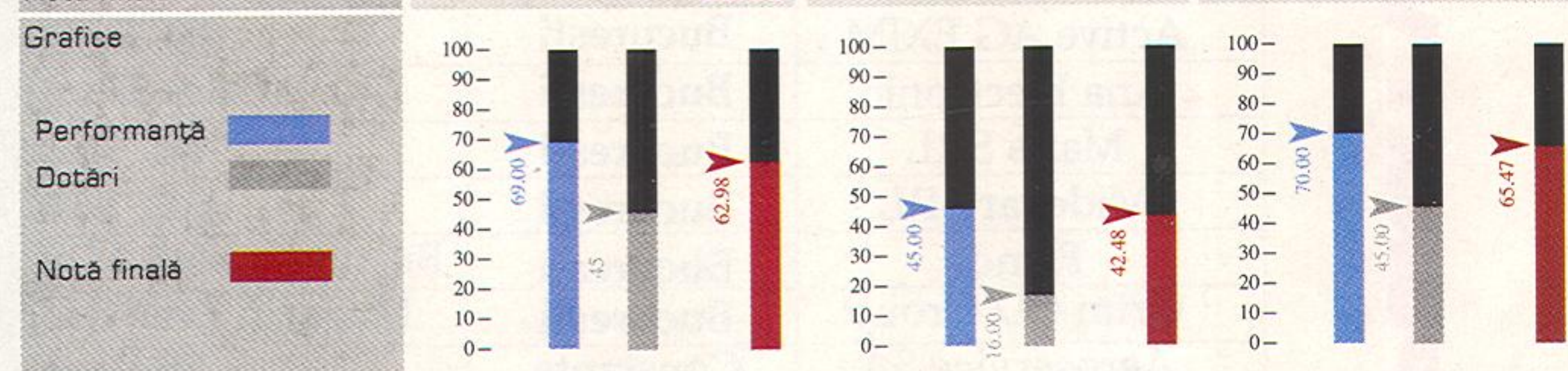
Caracteristici/Dotări	WinFast Sound 6X	Hercules Muse XL	Hercules Fortissimo 2
Chipset	CMI-8738 -6ch	CMI-8738	Cirrus Logic® SoundFusion® CS4624
API / Suport	Sensaura / HRTF audio 3D	Sensaura	Sensaura
API-uri compatibile / suport hardware	DirectSound3D, EAX 1.&2.0, A3D 1.0	DirectSound3D, EAX 1.&2.0, A3D 1.0	DirectSound3D, EAX 1.&2.0, A3D 1.0
Conectare	PCI	PCI	PCI
Voci hardware	32 (16 AudioBench)	32 (0 AudioBench)	32 (32 AudioBench)
Wavetable	DLS, suportă Microsoft Direct Music	Yamaha's S-YXG50 wavetable SoftSynthesizer	Yamaha's S-YXG50 wavetable SoftSynthesizer
Dotări speciale	<b>Cablul optic</b>		
Conectori	Mic-in, căști, 2 ieșiri pentru 4 boxe (față + spate). Digital S/PDIF in (optic) Digital S/PDIF out (optic) MIDI/Gameport	Mic-in, Line In, 2 ieșiri pentru 4 boxe (2 față + 2 spate) MIDI/Gameport	Mic-in, căști, 2 ieșiri pentru 4 boxe (față + spate). Digital S/PDIF in (optic) Digital S/PDIF out (optic) MIDI/Gameport

AudioBench 1.1 - Utilizare CPU: DirectSound - 32 voci			
44.1Khz, 16bit, Static	14.1%	3.37%	0.266%
44.1Khz, 16bit, Streaming	14.4%	3.48%	0.487%

AudioBench 1.1 - Utilizare CPU: DirectSound3D - 32 voci			
44.1Khz, 16bit, Static	19.5%	5.61%	3.39%
44.1Khz, 16bit, Streaming	19.3%	5.36%	3.6%

Utilizare CPU: Quake3			
Demo1, Fastest, SoundHQ	92.5	97.8	99.1

Note			
Performanță/Sunet	69	45	70
Utilizare CPU	84.92	95.89	98.17
Dotări	45	16	45
Notă finală	<b>62.98</b>	<b>42.48</b>	<b>65.47</b>



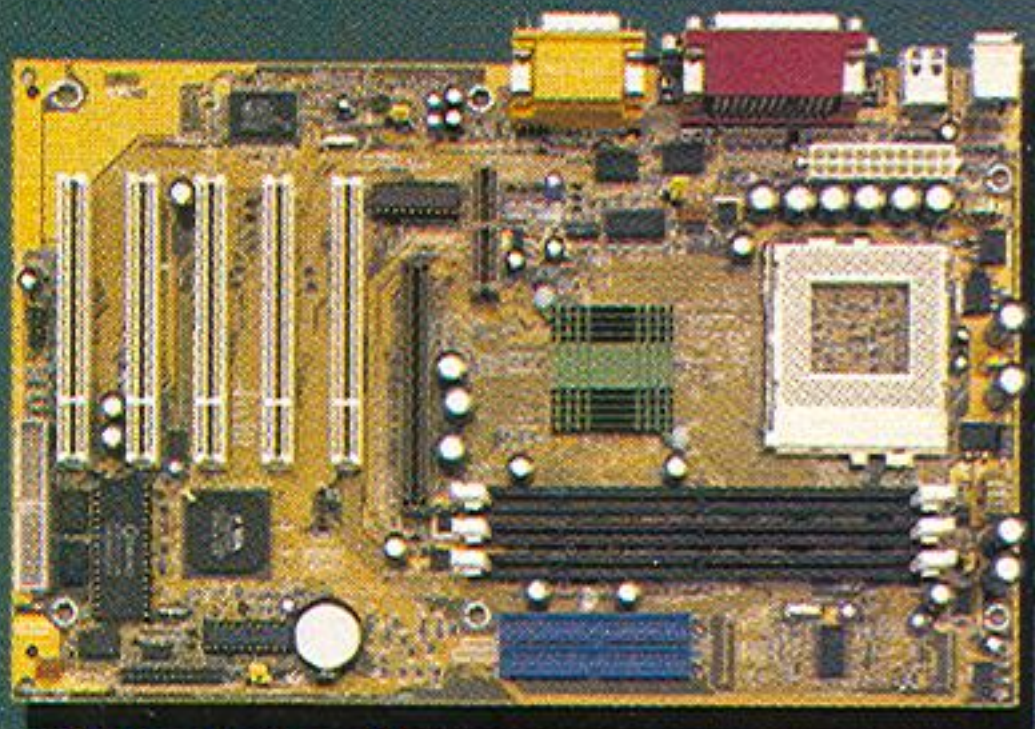
Pe scurt	WinFast Sound 6X	Hercules Muse XL	Hercules Fortissimo 2
	Avantajele plăcii sunt dotările foarte bune, cablul optic inclus și daughterboard-ul atașat. Efectele în CounterStrike și Quake 3 sunt bine redade, ca și MP3-urile pe care le-am ascultat. Efectele în AudioBench au fost corect redade. Singurul dezavantaj, dar totuși important, al plăcii îl constituie utilizarea procesorului în teste sau jocuri. AB a detectat 16 voci hardware.	Placa beneficiază de un preț rezonabil și suport pentru boxe față și surround. Deși are același chipset ca și WinFast 6X, efectele în CounterStrike sunt mult mai fade. Poziționarea sunetului în AudioBench a fost greșită, la testul cu trenul, locomotiva auzindu-se în spate iar vagoanele în față, deși trenul venea din spate. Utilizarea procesorului este excelentă. AB a detectat 0 voci hardware	Câștigătoarea testului are o utilizare a procesorului foarte bună și o poziționare corectă a sunetului. S/PDIF in și out ajută foarte mult ca dotări în timp ce cablul care intră în placă pentru ca apoi să se separe în line in, boxe față, surround și microfon evită folosirea unui daughterboard care ar mai fi ocupat spațiu în carcasă. Singura placă cu 32 voci hardware detectate de AudioBench.



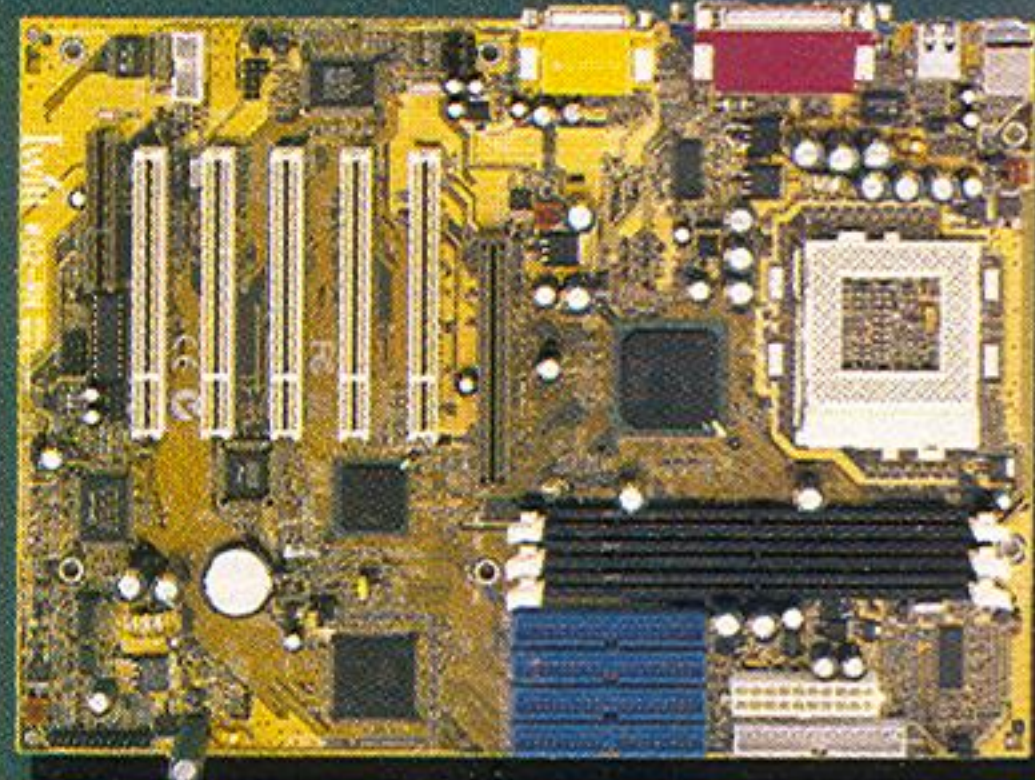
# Sk!n

M e d i a

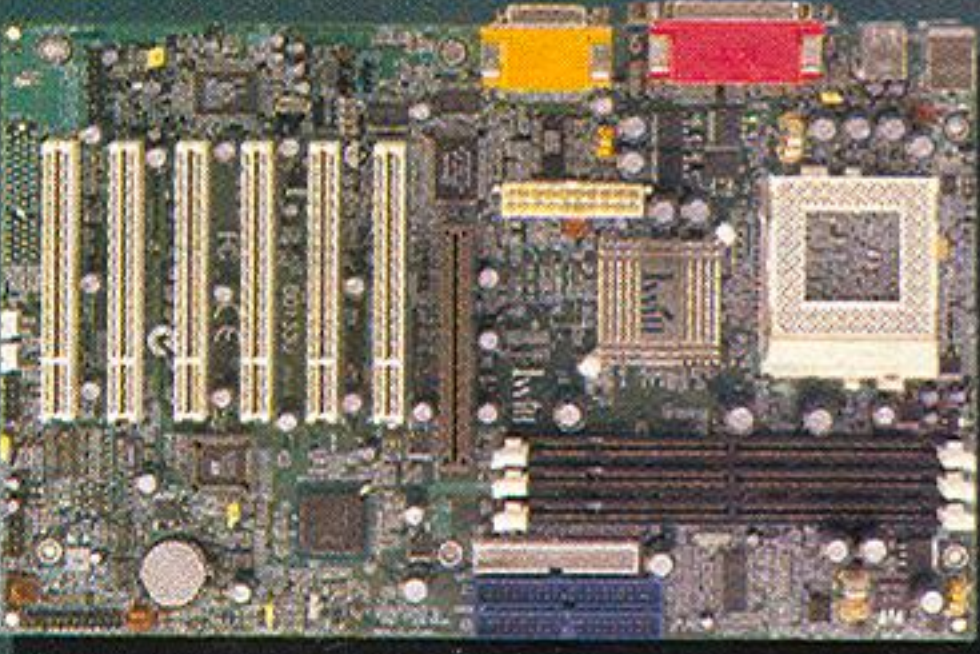
COPPERMINE/CELERON  
CYRIX III



**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

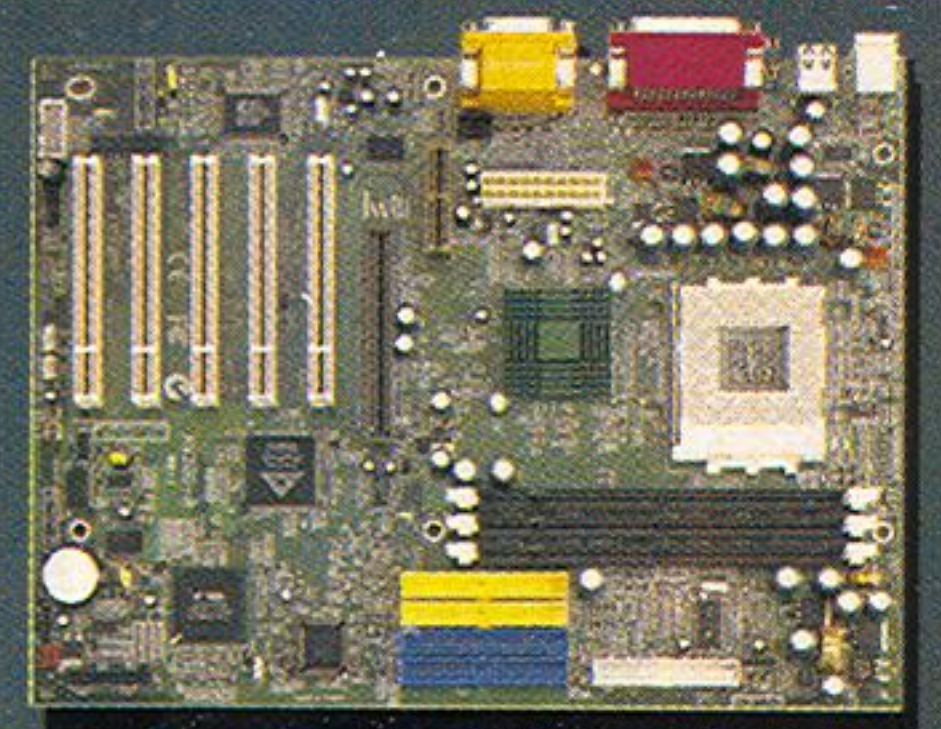


**BD 133**  
CHIPSET INTEL I815 EP  
FSB 133/100MHZ  
DUAL ATA 100  
SUNET 4.1 CMI8738

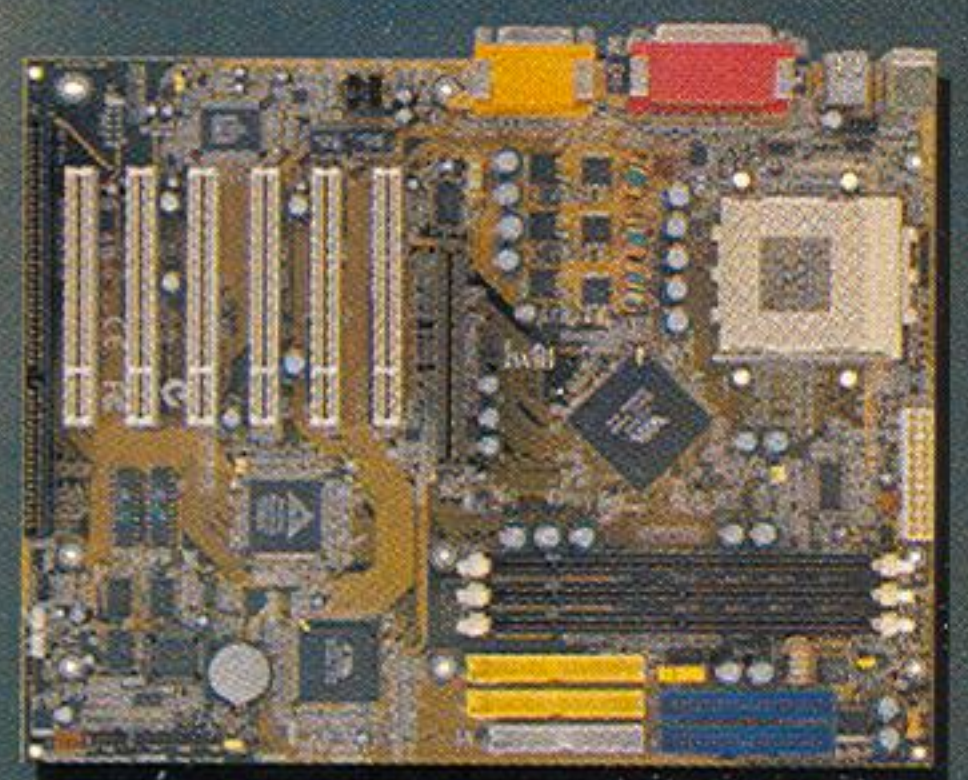
Str.Puskin 18 Bucuresti 1  
Tel/Fax: 01-231.50.97



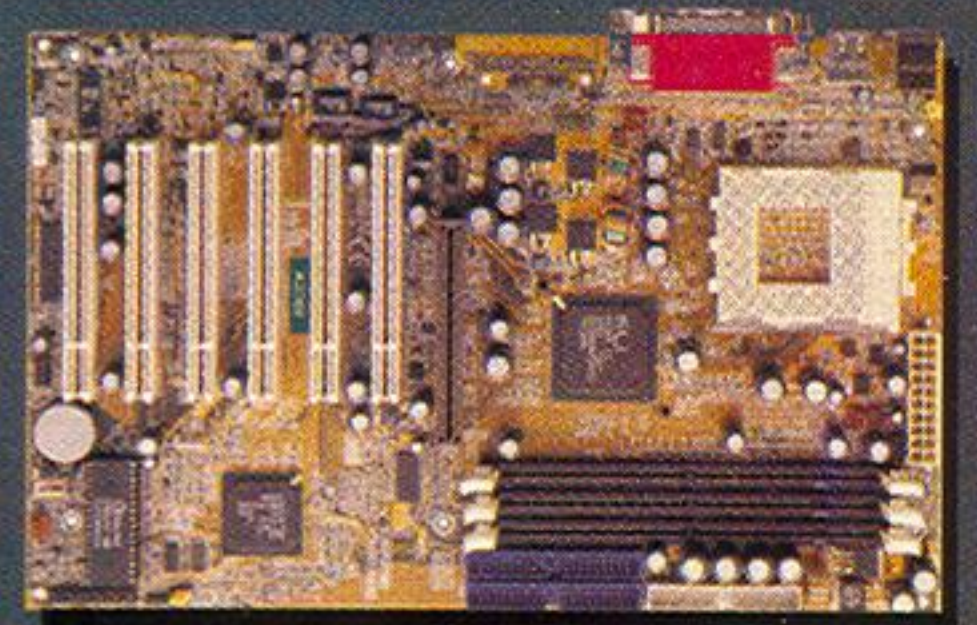
DURON  
THUNDERBIRD



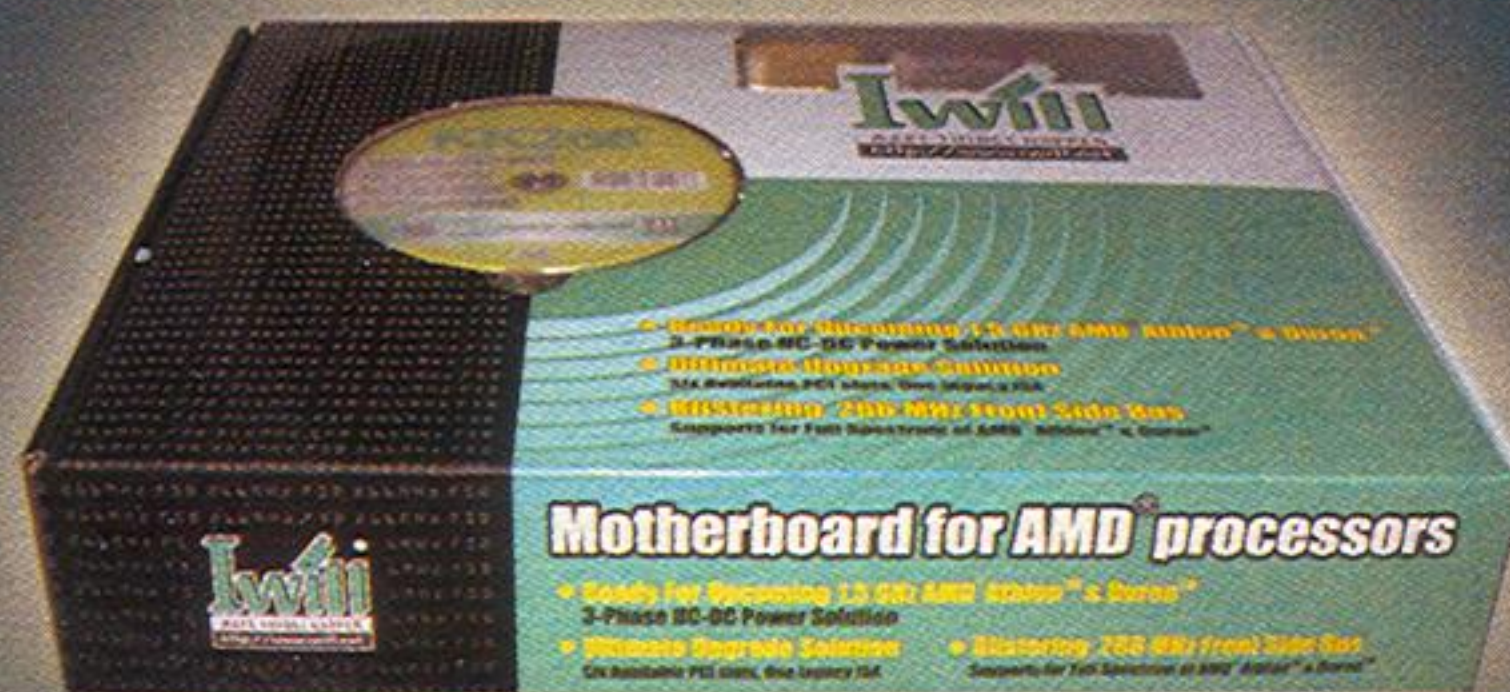
**KV200/KV200R**  
CHIPSET KT133  
FSB 200MHZ  
DUAL ATA 100  
SUNET 4.1 CMI8738



**KK266/KK266R**  
CHIPSET KT133A  
FSB 266/200MHZ  
DUAL ATA 100  
SUNET 4.1 CMI-8738



**KD266**  
CHIPSET ALI 1649  
FSB 266/200MHZ  
DUAL ATA 100  
MICROSTEPPING



**NU NE CREDE PE CUVÂNT!**

**ÎNTREABĂ-I PE EI!**





### Supăratul topului

Asus V7100 Deluxe Combo, deși cea mai dotată dintre plăcile testate luna aceasta, nu a reușit să intre în nici un top.



Motivul este simplu. Deși din punct de vedere al performanțelor placa se înscrie în topul plăcilor de nivel mediu iar ca dotări sparge toate topurile, ea are un mare neajuns: prețul. Astfel, în timp ce performanța o împiedică să intre în topul cel mare, prețul nu îi permite să fie recomandată ca soluție axată și pentru bugetele mai reduse.

### Sistemul de punctare

Primele 5 produse din fiecare top primesc în fiecare lună un număr de la una la cinci stele, în funcție de poziția ocupată. Ținând cont că pentru fiecare stea se acordă un punct, la sfârșitul anului vor fi contorizate toate punctele primite de fiecare produs în parte urmând ca produsul cu cele mai multe puncte să fie declarat produsul anului 2001 la categoria respectivă.

### Asus este Punkbust-at

Punkbuster, software-ul folosit de foarte mulți jucători drept software anti-cheat pe internet, a decis interzicerea accesului pe serverele de jocuri a utilizatorilor de driveri Asus. Driverii pentru plăcile video Asus folosesc o tehnologie denumită "Wallhack" de la Asus, care le permite jucătorilor să vadă jocul sub formă de "wireframe", având posibilitatea de a vedea prin pereți. Se facilitează astfel vederea în alte camere sau în alte părți ale nivelelor.

Pentru a putea intra în jocurile de pe internet folosind plăci video Asus va trebui folosit driver-ul generic de la NVIDIA, Detonator și nu driverii care vin cu placa. Ultima versiune Detonator este 12.41 și poate fi download-ată de pe site-ul NVIDIA.

## Plăci video - performanță maximă

Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
<b>WinFast GeForce3TD</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 399\$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: Samsung Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 100 Dotări: 38 Documentație: 66 Notă finală: <b>89.00</b>
<b>StarForce822 GeForce3</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 389\$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanță: 97.98 Dotări: 41 Documentație: 66 Notă finală: <b>87.83</b>
<b>WinFast 2 Ultra</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 297\$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 4 ns Producător: ESMT Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 82.62 Dotări: 38 Documentație: 66 Notă finală: <b>75.09</b>
<b>Prophet 2 Ultra</b> Producător: Hercules Distribuitor: Best Comp. Telefon: 01-314.76.98 Preț: 399\$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 82.59 Dotări: 38 Documentație: 27 Notă finală: <b>73.12</b>
<b>V7700 Ultra</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 455.1\$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 4 ns Producător: ESMT Răcire: radiatoare	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 82.29 Dotări: 20 Documentație: 23 Notă finală: <b>69.98</b>
<b>WinFast GeForce2 Pro64</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 186\$	Model: GeForce2 Pro Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 400 MHz Viteză: 5 ns Producător: Ascend Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 74.20 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: <b>65.96</b>
<b>PowerGene GTS Pro64</b> Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 165.6\$	Model: GeForce2 Pro Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 365 MHz Viteză: 5.5 ns Producător: Samsung Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 70.86 Dotări: 17 Documentație: 46 Notă finală: <b>61.54</b>

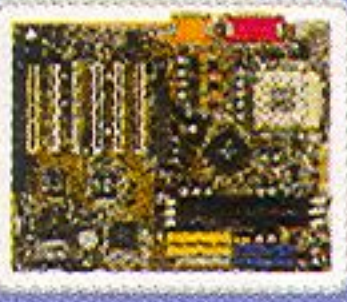
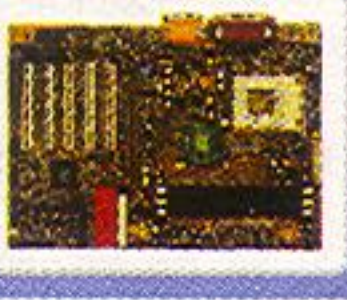




## Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preț

Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
<b>V7100 Pro</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 115.2\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 49.85 Dotări: 10 Documentație: 70 Notă finală: <b>44.88</b>
<b>WinFast MX SH MAX</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 119\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 6 ns Producător: Mira Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 46.16 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: <b>43.53</b>
<b>Tornado MX400</b> Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preț: 85\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 185 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: da	Performanță: 47.03 Dotări: 16 Documentație: 62 Notă finală: <b>43.12</b>
<b>3D Prophet MX400</b> Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 100\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 48.53 Dotări: 10 Documentație: 26 Notă finală: <b>41.62</b>
<b>WinFast SH PRO</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 103\$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 5 ns Producător: ErtronTech Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 42.03 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: <b>40.22</b>
<b>GeForce2 Pro Tri-View</b> Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 80\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 167 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 43.22 Dotări: 21 Documentație: 46 Notă finală: <b>40.03</b>
<b>GA-GF1280-32</b> Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 77\$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvență: 175 MHz Răcire: radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 165 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 42.02 Dotări: 5 Documentație: 56 Notă finală: <b>37.17</b>


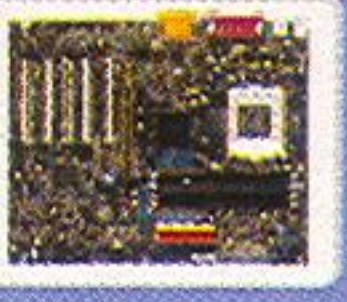







## Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>KK266-R</b> Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 154.5\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8363A Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: CMI 8738 4.1 USB: 2 (suport 4) Extra: MicroStepping	Performanță: 94.89 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: <b>87.91</b>
 <b>SL75DRV</b> Producător: Soltek Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 136.6\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8366 Southbridge: VIA VT8233Vlink	Tip: DDRAM Bus: PC1600/ PC2100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 6) Extra: SmartCardReader	Performanță: 98.99 Dotări/overclocking: 43 Notă finală: <b>87.70</b>
 <b>A7V133 Raid</b> Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 160\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8363A Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 94.49 Dotări/overclocking: 58 Notă finală: <b>87.19</b>
 <b>GA-7ZXR-C</b> Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 116\$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8363A Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 2 (suport 4) Extra: Dual Bios	Performanță: 92.88 Dotări/overclocking: 54 Notă finală: <b>85.10</b>
 <b>KT7A Raid</b> Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 165\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8363A Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: SoftMenu III	Performanță: 91.81 Dotări/overclocking: 56 Notă finală: <b>84.65</b>
 <b>K7 Turbo</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 111\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA VT8363A Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 91.05 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>81.84</b>

## Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>P4T</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 235\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 Extra: -	Performanță: 97.37 Dotări/overclocking: 32 Notă finală: <b>84.30</b>
 <b>GA8TX-C</b> Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 174\$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: EasyTune III	Performanță: 95.39 Dotări/overclocking: 38 Notă finală: <b>83.90</b>
 <b>AX4T</b> Producător: Aopen Distribuitor: Aopen Telefon: - Preț: 180\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: Lan 10/100Mb	Performanță: 94.69 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: <b>83.75</b>
 <b>WT70-EC</b> Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preț: 166\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 96.38 Dotări/overclocking: 27 Notă finală: <b>82.50</b>
 <b>D850GB</b> Producător: Intel Distribuitor: Maguay Telefon: 01-210.38.09 Preț: 198\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 99.97 Dotări/overclocking: 17 Notă finală: <b>83.37</b>

### Prețurile

Prețurile afișate în tabele au fost corecte la data de 18.07.2001, fiind furnizate de firmele distribuitoare ale produselor testate. Este posibil ca la data apariției revistei prețurile să nu mai corespundă, deci pentru a afla prețul actualizat pentru un anumit produs se recomandă cererea prețului acestuia lui de la distribuitor.

### Notarea produselor noi

În cazul în care un produs nou va fi testat și va primi o notă care îi va permite intrarea în top, notele produselor testate anterior care îl vor urma în clasament vor fi ajustate proporțional după notele obținute în teste de acesta. Vor fi ajustate notele pentru performanță, dotări, documentație, etc, numai în cazul în care notele noului produs le vor depăși pe acestea.

### Sistemul de test

**Plăci video:** Coppermine 1 Ghz, placă de bază Iwill BD133, 256Mb RAM PC133.

**Plăci de bază socket A:** Thunderbird 1.2 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM PC133.

**Plăci de bază Pentium 4:** Pentium4 1.4 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM PC133.

### După ce ne ghidăm



**3DMark 2001**  
Plăci video: 1024x768x32  
Plăci de bază: 800x600x16



**Quake 3**  
Plăci video: HQ 1024x768  
Plăci de bază: Fastest/Normal



**MDK2**  
Plăci video: 1024x768x32 HQ  
Plăci de bază: 640x480x16 LQ



**Serious Sam**  
Plăci video: 1024x768x32 Q  
Plăci de bază: -



**SiSoft Sandra**  
Plăci video/bază: Test CPU, Memorie, Drive


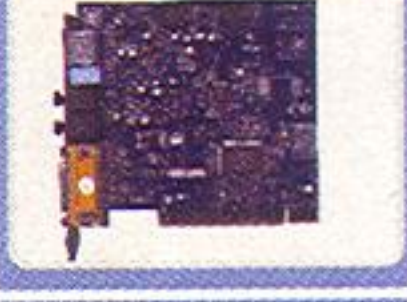


**Nimic de la Aureal**

Cumpărarea Aureal-ului de către Creative nu a adus nimic bun pasionaților de muzică sau jocuri. Pe lângă dispariția concurenței reale pentru Creative, am avut de a face cu neaparitia vreunui produs nou, cât de cât interesant. Experiența de la Aureal ar putea fi folosită pentru noi produse ale Creative care, cel mai devreme, vor apărea la sfârșitul acestui an.

În acest timp, mici concurenți înceacă să aducă în față tehnologia Sensaura, însă implemetarea ei dă de fiecare dată de câte un lips. Singurele plăci care pot depăși Creative-ul sunt plăcile foarte dotate cu un chipset rezonabil (cum este chipset-ul Crystal).

**Plăci de sunet**

Detalii	Chipset	API	Conectori	Dotări	Evaluare
 <p><b>Desktop XP</b>                      Producător: Hercules                      Distribuitor: Ubi Soft                      Telefon: 01-231.67.69                      Preț: 130\$</p>	<p>Model: Crystal CS 4630                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 32</p>	<p>Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D)                      Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: da</p>	<p>S/PDIF in                      S/PDIF out                      USB (6)                      RCA, Midi in/out                      Ieșiri (6)</p>	<p>Performanță: 89                      CPU: 98.72                      Dotări: 93                      Notă finală: <b>89.85</b></p>
 <p><b>Platinum 5.1</b>                      Producător: Creative                      Distribuitor: Flamingo                      Telefon: 01-791.20.06                      Preț: 190\$</p>	<p>Model: EMU10K1                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 32</p>	<p>Pricipal: EAX (3&amp;2&amp;1)                      Suportați: Direct Sound 3D</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: da</p>	<p>S/PDIF in                      S/PDIF out                      RCA, Midi in/out                      Ieșiri (2)</p>	<p>Performanță: 88                      CPU: 99.00                      Dotări: 86                      Notă finală: <b>88.95</b></p>
 <p><b>Sound Blaster LiveValue</b>                      Producător: Creative                      Distribuitor: Flamingo                      Telefon: 01-791.20.06                      Preț: 50\$</p>	<p>Model: EMU10K1                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 32</p>	<p>Pricipal: EAX (3&amp;2&amp;1)                      Suportați: Direct Sound 3D</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: da</p>		<p>Performanță: 85                      CPU: 99.3                      Dotări: 20                      Notă finală: <b>72.30</b></p>
 <p><b>Fortissimo II</b>                      Producător: Hercules                      Distribuitor: Ubi Soft                      Telefon: 01-231.67.69                      Preț: 42\$</p>	<p>Model: Crystal CS 4630                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 32</p>	<p>Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D)                      Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: da</p>	<p>S/PDIF in                      S/PDIF out</p>	<p>Performanță: 70                      CPU: 98.17                      Dotări: 45                      Notă finală: <b>65.47</b></p>
 <p><b>WinFast 6X</b>                      Producător: Leadtek                      Distribuitor: Skin Media                      Telefon: 01-231.50.97                      Preț: 34\$</p>	<p>Model: C-MEDIA CM18738                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 16</p>	<p>Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D)                      Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: da</p>	<p>S/PDIF in                      S/PDIF out                      Coaxial out/in                      Center Bass                      Cablu optic</p>	<p>Performanță: 69                      CPU: 84.92                      Dotări: 45                      Notă finală: <b>62.98</b></p>
 <p><b>MuseXL</b>                      Producător: Hercules                      Distribuitor: Ubi Soft                      Telefon: 01-231.67.69                      Preț: 29\$</p>	<p>Model: C-MEDIA CM18738                      Voci hardware: 32                      Voci hardware AudioBench: 0</p>	<p>Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D)                      Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0</p>	<p>Line-in: da                      Mic-in: da                      Boxe față: da                      Boxe spate: da                      Gameport: -</p>		<p>Performanță: 45                      CPU: 95.89                      Dotări: 16                      Notă finală: <b>42.48</b></p>



**RESELLER**

Leadtek®

# PRIVESTE SPRE VIITOR !



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



Cumpără ACUM **Kappa Kard** și vei avea acces la **internet** timp de **6 luni** la cele mai mici prețuri:

- **4 cenți** / oră noaptea între orele 23 - 07 și duminica toată ziua

- **25 cenți** / oră ziua

Oferta este valabilă pentru Kardurile activate după

4

iunie

2001



Caută Kard-ul Kappa în:

- casierile Astral Kappa,
- magazinele: Ultra Pro Computers, Best Computers, Muzica, Mega Image
- rețelele: GlobalNET, GSM Point,
- benzinăriile SHELL,
- Compania de Librării București

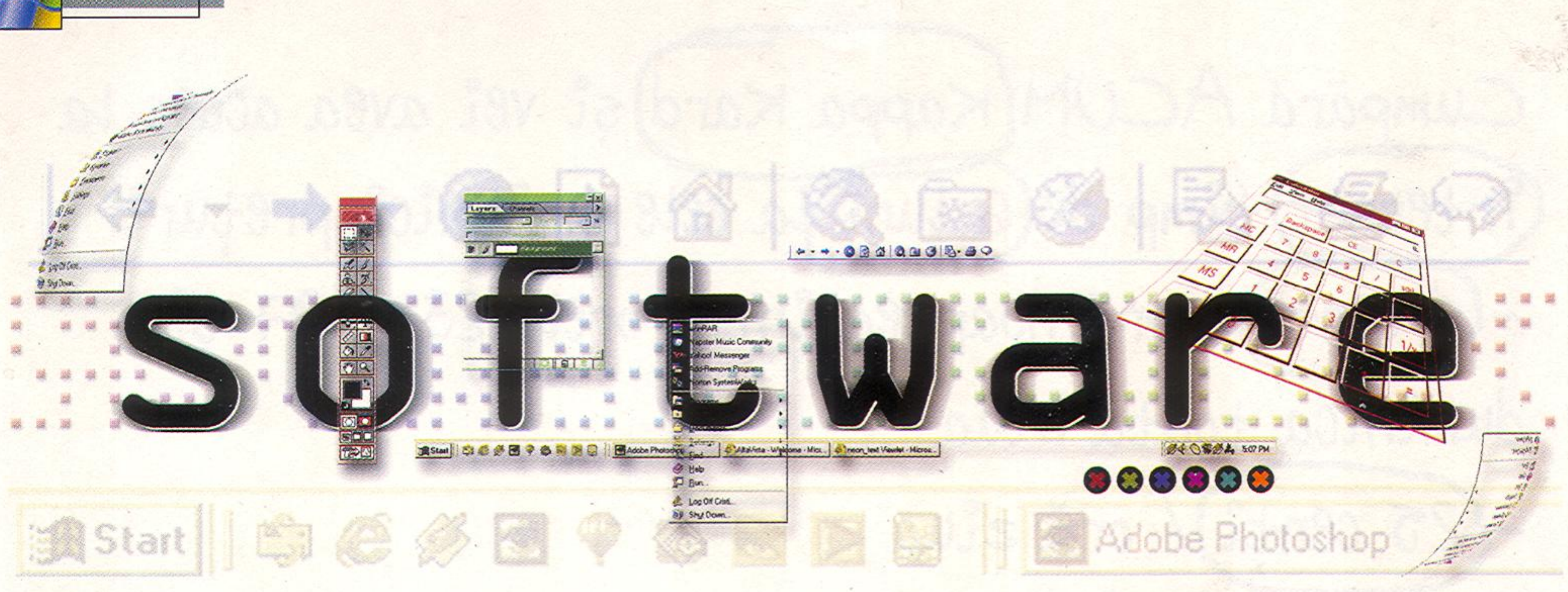
<http://www.kappa.ro>

<http://www.k.ro>

↳ suport tehnic: 326.61.99

↳ informații: 326.61.96





# software

## Muzica fara frontiere

O scurtă privire aruncată pe clasa-mentul transferurilor de la Downloads.com, unul dintre cele mai populare site-uri de acest tip, relevă un fapt interesant: șase dintre cele mai downloadate zece programe sunt clienți de transfer peer-to-peer. Un simplu calcul elementar ne arată că peste 3.500.000 de indivizi au downloadat cel puțin un program de acest tip, și cu certitudine majoritatea îl și folosesc din plin.

Ce ne spune această statistică? Ei bine, cu riscul de a părea pedant, răspunsul este că industria muzicală nu știe să învețe din greșelile istoriei. Martirizarea Napsterului a fost o eroare ale cărei consecințe puteau fi prezise destul de ușor, dacă cuiva îi păsa de rezultatul final și nu doar de efectele pe termen scurt. Ca și în cazul legendarei hidre din Lerna, tăierea unui cap a dus inevitabil la creșterea altor trei în locul lui: AudioGalaxy Satellite, BearShare, KaZaa Media Desktop, iMesh sunt doar câteva dintre cele mai cunoscute programe P2P care au năvălit pe piață în golul lăsat de decăderea Napster-ului. Singura diferență între corvezile lui Hercule și cruciada dictatorială a reprezentanților industriei muzicale americane este că aceștia din urmă nu sunt percepuți deloc ca eroi pozitivi, ba chiar dimpotrivă. Și de ce ar fi altfel? Lumea s-a săturat de mercantilismul artiștilor, de maxi-single-uri, de albume cu doar 4-5 melodii noi și restul vechituri remixate, de faptul că artiștii se gândesc numai la buzunarul lor, nu și la fani. Și știți ce? Mi se pare corect să le răspundem pe măsură. Long live P2P!

## General Motors - preocupată de siguranța rutieră

Interesul lor se îndreaptă către soft "vocal"

OnStar, departamentul de comunicații mobile al celebrei firme producătoare de automobile din Statele Unite, General Motors, a achiziționat recent un program de convertire a textului în comunicare verbală, realizat de firma SpeechWorks din Boston. Programul va fi capabil să ajute GM în transformarea textelor din conținutul e-mail-urilor, al informațiilor bursiere, al știrilor și evenimentelor sportive în mesaje vocale, astfel încât șoferii să nu fie distrași de la drum, mutându-și privirea pentru a consulta un ecran de bord special destinat acestor opțiuni. Legislația rutieră din 40 de state care intenționează să interzică utilizarea telefoanelor mobile și a altor device-uri de acest gen în timpul conducerii automo-



bilelor a împins producătorii auto spre căutarea de soluții alternative.

www.cnet.com

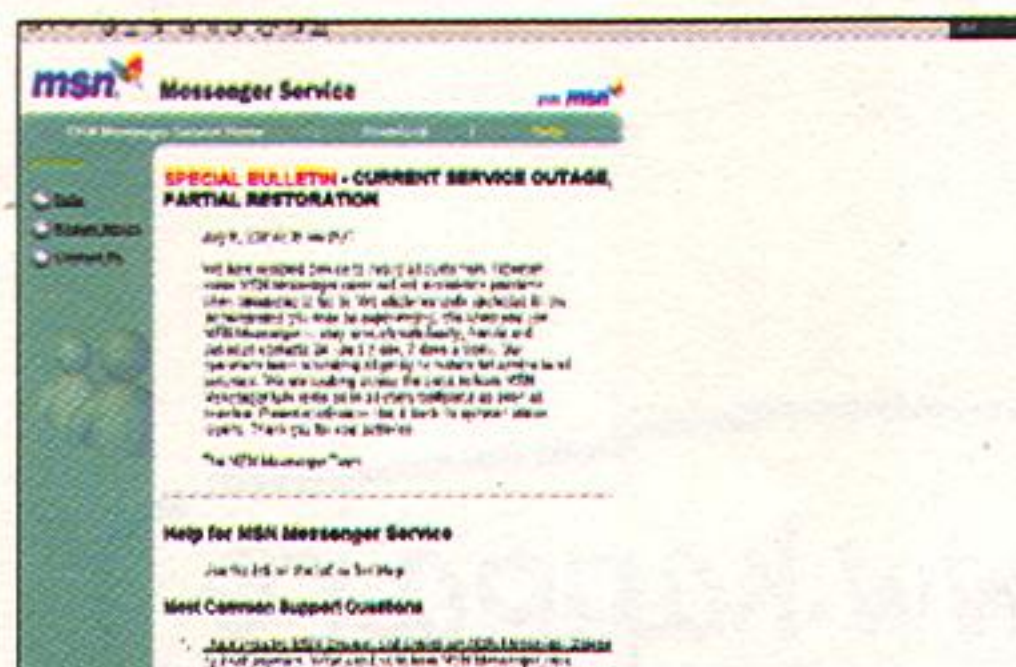
Microsoft introduce noi tehnologii  
Computerele handheld Microsoft Pocket PC sunt ultimul răcnet în lumea afacerilor. Acum Microsoft introduce o nouă tehnologie, prin care organizațiile de ajutor internațional, folosind palmtopurile, pot răspunde mai bine și mai prompt în cazul unor dezastre. Pocket PC a fost utilizat pentru a dezvolta și a rentabiliza afacerile, dar poate fi folosit și în eficientizarea activităților neprofitabile.

www.microsoft.com

## Probleme cu serviciul MSN Messenger

O mulțime de utilizatori frustrați

La începutul lunii iulie bine-cunoscutul serviciu de mesagerie on-line al firmei Microsoft s-a confruntat cu probleme serioase. Acestea erau legate de imposibilitatea accesării serviciului - pentru câteva zile - de către o mare parte a utilizatorilor săi din întreaga lume precum și de dispariția buddy-listelor (listelor de prieteni) cu care aceștia comunicau frecvent. Oficialii ai firmei au afirmat că la un moment dat a fost chiar necesară oprirea completă a serviciului pentru reinițializarea și restaurarea tuturor serverelor alocate pentru MSN, deoarece controlerul hardisk-ului ce conținea o anumită bază de date s-a defectat iar sistemul de back-up al acestuia avea erori care au întârziat mult accesul utilizatorilor din diferite țări. După primele tentative de rezolvare a situației au rămas însă aproximativ o treime din utilizatori care aveau probleme de acces sau pierduseră listele prietenilor. Pe de altă parte la unii dintre aceștia apăruseră efecte secundare: nu mai erau capabili să-și acceseze



conturile la Hotmail, au pierdut date din MSN Calendar sau aveau probleme cu download-uri de la Microsoft Developer Network Web site. Abia după câteva zile de la declanșarea defectiunii, Microsoft a publicat un anunț în secțiunea dedicată MSN Messenger, prin care se scuza și promitea restabilirea completă a sistemului. Cu toate acestea însă, suspiciunile la adresa programului s-au răspândit printre utilizatorii fideli, ajungând până la a pune sub semnul întrebării viitoarele oferte soft din generația .NET.

www.news.cnet.com

NEC a ales Windows CE  
Cel mai mare producător de PC-uri din Japonia, firma NEC a anunțat că va folosi sistemul de operare Windows CE pentru lansarea primului său device PDA, care va debuta la sfârșitul acestui an pe piața niponă. Alegerea făcută, în detrimentul mult mai răspânditului sistem de operare produs de Palm, se datorează avantajelor din domeniul aplicațiilor multimedia precum și al conectării cu PC-urile pe care le are Windows CE, a declarat un oficial al NEC, la o conferință de presă.

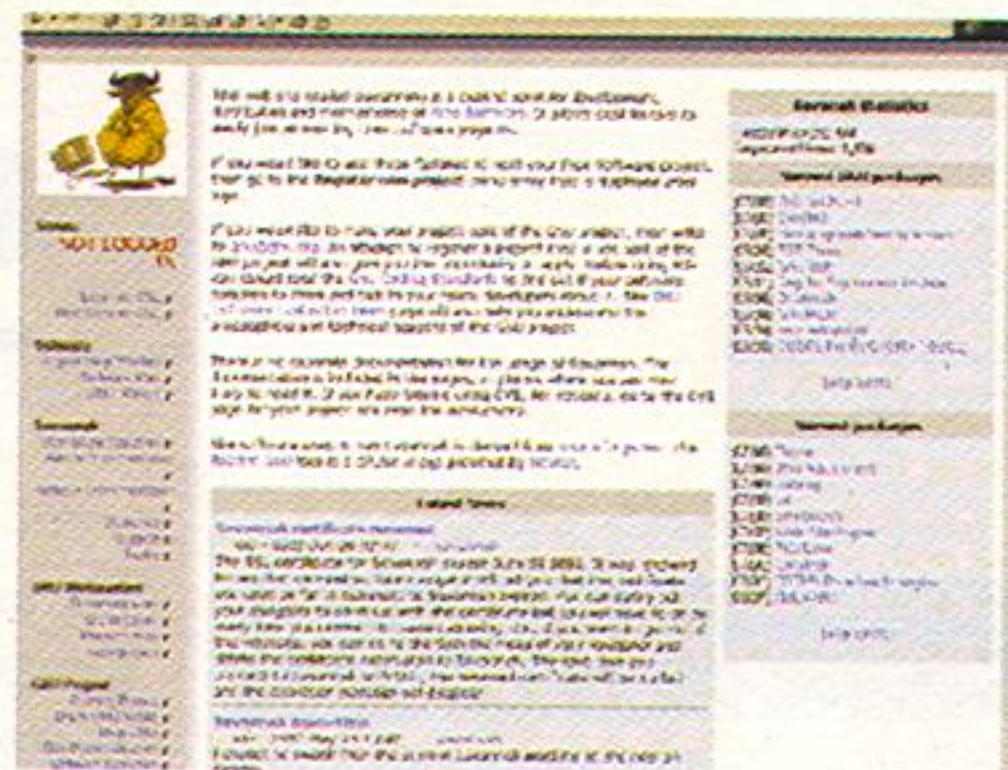
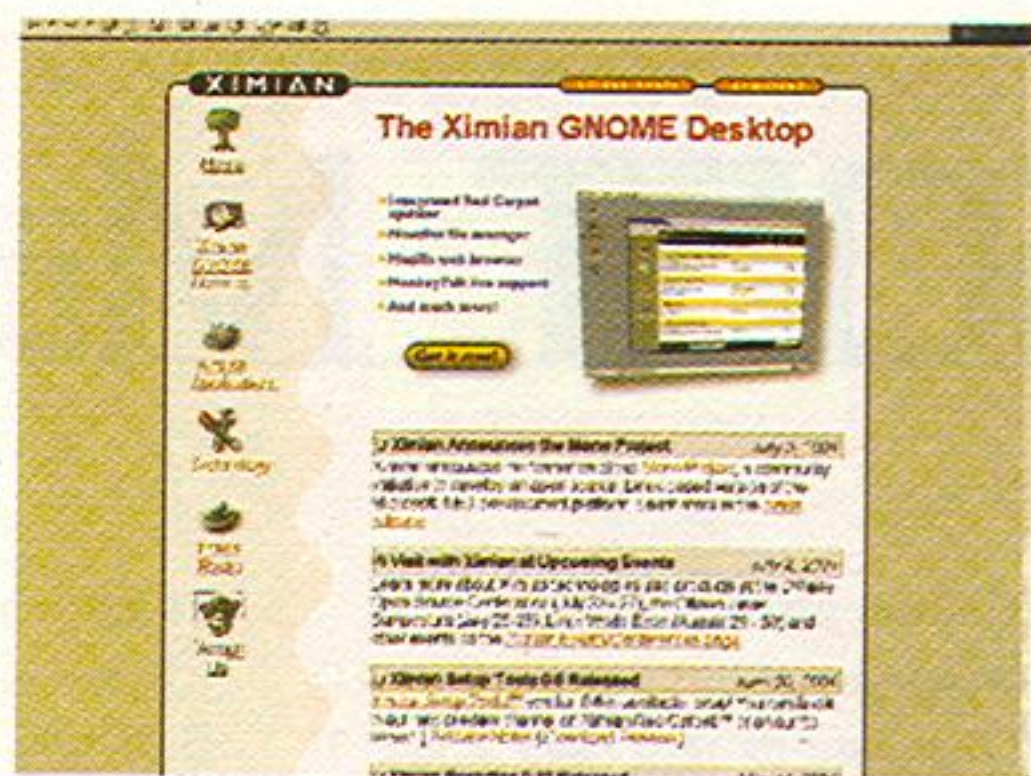
www.thestandard.com





## Proiecte GNU

Două noi proiecte din zona soft-ului gratuit



La Boston - Massachusetts în Statele Unite, "Free Software Foundation" a anunțat sprijinirea a două noi proiecte din zona programelor gratuite: Mono și DotGNU. Acestea vor reprezenta alternative la componentele sistemului NET propus de Microsoft. Proiectele Mono și DotGNU vor oferi fiecare soluții diferite dar complementare. Primul este o inițiativă de a realiza versiunea gratuită - bazată pe GNU/Linux - a platformei de dezvoltare Microsoft .NET. Incorporând componente

cheie compatibile cu .NET, incluzând un compilator de C precum și un compilator rapid "Common Language Runtime" plus o întreagă suită de biblioteci, proiectul Mono va oferi posibilitatea de a crea aplicații .NET și de a le rula sub Windows pe orice platformă suportată, incluzând evident GNU/Linux și Unix.

[www.gnu.org](http://www.gnu.org)

### Încă o Conferință de Open Source

În perioada 23-27 Iulie 2001, în Statele Unite, la hotelul Sheraton din San Diego - California, se va desfășura a III-a Convenție Anuală pe teme de Open Source. Anul acesta programul evenimentului va include peste 250 de sesiuni, grupate în 14 direcții, care vor aborda tehnologii cheie din zona open source ca Apache, XML, Python, PHP, MySQL, Linux și multe altele.

<http://conferences.oreilly.com>

### Microsoft planuiește schimbări în politica prețurilor

Microsoft a reacționat prompt la decizia Curții de Apel în cazul procesului antitrust. Surse care au revendicat anonimatul au declarat că se planuiește o scumpire rapidă a licențelor OEM odată cu hardware-ul de la producător, în timp ce licențele acordate direct de ei vor fi mult mai ieftine. Spre exemplu: o licență va costa de la 76,50\$ la magazin, aproximativ 70\$ la Microsoft. Dar prețurile pentru sistemele de operare destinate majorității operatorilor casnici vor varia în funcție de cerințele pieței.

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

## Unelte de design în OS X

Noi oferte de la Corel pentru Macintosh

În curând, în această vară și în toamna care vine firma Corel planuiește să ofere - odată cu computerele cumpărate online de pe site-ul Apple - și câteva din produsele lor pentru design grafic, la prețuri avantajoase! Este vorba despre KPT 6, Bryce 4, Corel Painter 6 precum și Corel KnockOut 1.5. Pasul făcut este explicat de către Steve Houck, vicepreședintele executiv al departamentului de vânzări al corporației: "Firma Corel consideră sistemul Mac OS X ca fiind unul dintre cele mai avansate sisteme de operare, ce se găsește în fruntea tehnologiilor actuale, și astfel reprezintă o platformă ideală pentru instrumentele puternice și creative din domeniul design-ului, pe care le producem". Această promoție spe-



cială va fi urmată de lansarea aplicațiilor optimizate pentru Mac OS X: Bryce 5, Corel Painter 7, CorelDRAW 10 pentru Macintosh, Corel KnockOut 2 și KPT 7.

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

## Criticii cer schimbări la WindowsXP

Învățul are și dezvoltare, la ei nu prea



După decizia Curții de Apel a SUA, Microsoft a avut într-adevăr comportament monopolistic. Se aud acum voci care pretind companiei de software să nu utilizeze aceleași

practici pentru promovarea noului sistem de operare. Microsoft intenționează să folosească tactica de marketing ce a dus la intentarea procesului antitrust și pentru XP, inclusiv integrarea propriilor aplicații în kitul sistemului. Procurorul General a punctat exact problema: "Ultimele declarații ale companiei ne arată că Microsoft își intensifică eforturile pentru a menține și a extinde monopolul pe care îl deține. Vom acționa în consecință."

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

### Netscape în proces

Un tribunal american a decis ca utilizatorii de Netscape's SmartDownload nu erau obligați în vreun fel să citească licența programului; ei nu au fost invitați să o accepte în nici un moment al instalării. "Acest lucru dă dreptul utilizatorilor să dea în judecată Netscape pentru urmărirea fără permisiunea lor", a spus judecătorul. În timpul procesului de descărcare, ești rugat să revezi licența, dar nu este necesar să confirmi acceptarea ei. Mulți clienți i-au acuzat pe producătorii browserului Netscape că i-au spionat prin intermediul produsului. Între timp AOL a anunțat că facilitatea SmartDownload a fost sistată.

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

### Oracle investește în India

Gigantul software Oracle a declarat că în următoarele 12 luni planuiește să investească 50 milioane de dolari pentru a profita de prețurile scăzute ale forței de muncă. "Nu există nici o hibă. Oracle planuiește pur și simplu să trimită mai multe produse spre finalizare în India", a declarat Ranjan Chak, director executiv al Centrului de Dezvoltare Oracle din India. Cei mai mulți bani vor fi investiți în Centru, care va fi locul de proiectare și dezvoltare a produselor Oracle. Investiția va acoperi și cheltuielile de marketing și relații cu clienții.

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

### Securitate în plus pentru Microsoft.NET

Pregătindu-se constant pentru noua generație de servicii din gama .NET, Microsoft a decis ca tehnologia dedicată semnăturii digitale să fie elaborată de către VeriSign, o firmă din Mountain View - California. Scopul este de a ridica încrederea consumatorilor în .NET și mult controversate servicii HailStorm, ce sunt preconizate să debuteze anul viitor. Peste protecția serviciului de autentificare Passport al Microsoft, firma VeriSign va dezvolta programe capabile să asigure servicii de criptare mai sigure precum și certificate digitale.

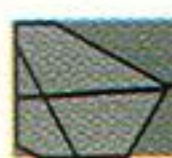
[www.verisign.com](http://www.verisign.com)





# SOFT Mail

Site cu [www.nume.ro](http://www.nume.ro) poate să își facă oricine, dar pe bani, cumpărând domeniul respectiv. Răspunsul final este: nu ai cum să îți faci gratuit un site [www.nume.com](http://www.nume.com).



[gsmvi@xnet.ro](mailto:gsmvi@xnet.ro)

Salut!  
Vreau să-mi fac un site pe net și nu știu unde să merg ca să îmi pot face numele site-ului de genul [www.siteulmeu.com](http://www.siteulmeu.com). Știu de [home.ro](http://home.ro) dar așa va fi [www.siteulmeu.go.ro](http://www.siteulmeu.go.ro). Am înțeles că [www.site.ro](http://www.site.ro) nu pot avea decât instituțiile, așa că am renunțat la idee. Deci, cum pot să îmi fac un site GRATUIT cu numele [www.site.com](http://www.site.com)? În ce soft îmi recomandați să fac site-ul?

Nu mai sunt site-uri care să ofere gratuit domenii .com. Contra cost găsești destule. Site cu [www.nume.ro](http://www.nume.ro) poate să își facă oricine, dar pe bani, cumpărând domeniul respectiv. Răspunsul final este: nu ai cum să îți faci gratuit un site [www.nume.com](http://www.nume.com).

Poți să te mulțumești cu o adresă nu atât de reprezentativă și să folosești un serviciu de redirectionare. Cât despre soft, îți recomand Macromedia Dreamweaver. Dacă ai bani pentru el. Dacă nu, un shareware foarte bun este CofeeCup HTML Editor.

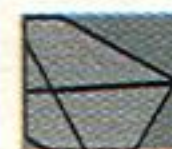


[carp\\_i@yahoo.com](mailto:carp_i@yahoo.com)

Salut! Cum navigam și eu pe net am intrat la pagina celor de la Digimation. Mă uitam după TerraScape (din revistă) crezând că e gratis. Mi-a părut rău când am văzut că nu e. Totuși am dat pe Community -> Free Stuff și am văzut că Pandora Plugin e gratis. Poate vă interesează.

Ne interesează, sigur că ne interesează. Ideea este însă că Digimation-ul nu e

foarte generos din principiu și dă pe degeaba doar plugin-urile care nu îți mai interesează: versiuni pentru Max 3.0/3.1 sau unele învechite, de la care s-a progresat foarte mult. Cu Pandora nu mai ai ce face, decât dacă încă mai folosești Max 3.0 și dacă nu cumva ai deja Thinking Particles de la Cebas. Oricum, mulțumim că ne-ai atras atenția.



[pccmaniac\\_28@yahoo.com](mailto:pccmaniac_28@yahoo.com)

Salut! Am o problemă cu sistemul meu de operare WIN98SE. Și anume nu reușesc să-l instalez pe sistemul meu: HC91 (I.C.E. FELIX). Ce-i de făcut?

Ha-ha-ha. Hi-hi-hi. Ce glumă inteligentă. Data viitoare aterizezi direct la Blackmail.



[alexandrud@rol.ro](mailto:alexandrud@rol.ro)

Damenii buni, eu n-am PIII la 1GHz (ca să sparg parole mai mari de 4 caractere) așa că nu vă bateți joc de mine și ziceți parola de la Virtualight!

Ne pare rău pentru încurcătură. Ideea este că deși Virtualight este freeware, distribuția este condiționată de o vizită la site-ul producătorului, de unde puteți face în așa fel încât să primiți parole pe mail. Încă o dată, adresa este [www.virtualight.com](http://www.virtualight.com).

[slavezero@xnet.ro](mailto:slavezero@xnet.ro)

Cum pot să opresc și eu restore-ul de la Windows Millenium, că se apucă să îmi facă backup chiar în timp ce mă joc CounterStrike pe net și mă omoară aștia

ca pe fraieri.

E simplu. Dai click dreapta pe My Computer, selectezi tab-ul Performance, de acolo apeși pe butonul File System, apoi tab-ul Troubleshooting și validezi opțiunea "Disable System Restore". Voila.



[drakushor@lycos.com](mailto:drakushor@lycos.com)

Hello... Am și eu o întrebare: unde pot să găsesc și eu cât mai multe informații despre "building-blocks"-urile algoritmilor de encryptare mai cunoscuți?

Încearcă la [www.ssh.com/tech/crypto/algorithms.htm](http://www.ssh.com/tech/crypto/algorithms.htm) și dacă nu te mulțumește ce vei găsi acolo, așteaptă-te la un articol pe această temă în curând.



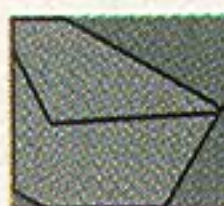
[mihaimoraru@hotmail.com](mailto:mihaimoraru@hotmail.com)

Probleme:  
1. Nu îmi merge nici un tuner, sistemul se blochează. Fără placă de sunet se pare că tunerul funcționează totuși.  
2. Îmi apar niște linii colorate peste foldere (după ce restartez îmi dispar).  
3. La bootare îmi apar două linii (la citirea bios-ului plăcii video) dintre care una este cu nVidia Geforce 2GTS și una cu Creative. Menționez că am încercat toate tipurile de drivere pentru toate componentele inclusiv reinstalare de Windows. Mulțumesc anticipat.

Dacă nu este de la driveri, atunci înseamnă că s-ar putea să ai un conflict de IRQ-uri. Intră în Start/Programs/Accessories/System Tools/System Information și vezi dacă e ceva în neregulă la Conflicts. Dacă este încearcă să le reasoci din Device Manager, de la resursele driver-ului.



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@xtrempe.ro](mailto:softmail@xtrempe.ro). Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeu 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.



Vreau și eu să știu de ce se întâmplă următorul lucru: am făcut o pagină web cu font românesc. Mie îmi arată fontul dar dacă duc pagina pe alt computer, nu mai arată. Cum fac să se vadă fontul? Cam aceeași problemă e și cu PDF-urile. Am creat un fișier în Word, cu font românesc, am apăsat pe icon să transforme .doc-ul în .pdf, l-a făcut, dar fontul tot nu e (adică ă, ț etc). Aveți vreo soluție?

Problema cu fonturile românești sau de altă natură decât cele standard și internetul este că nu trebuie să le ai doar tu, ci și cei care vizitează pagina. Soluții ar fi:

- să transformi paragrafele de text în gif-uri. Dezavantaj: mărește timpul de încărcare al paginii.
- să faci rost de Microsoft WEFT 3, un utilitar care înserează fonturile în structura paginii (<http://www.asia.microsoft.com/typography/downloads/weft3/weft3.exe>)

[dominus\\_elf@hotmail.com](mailto:dominus_elf@hotmail.com)

Acest procedeu se numește embedding și va mări doar cu foarte puțin timpul de încărcare a paginii. Dezavantaj: s-ar putea să nu meargă în Netscape Navigator.

Pentru documentele PDF, poți încerca cu PDF Distiller, însă producătorii de fonturi au prostul obicei de a le proteja împotriva embedding-ului, și s-ar putea să nu îți permită decât să înserezi decât caracterele folosite, nu tot setul de caractere. Dar ar trebui să îți fie suficient.



## Update

### Ține pasul

Vizitând [www.updates.com](http://www.updates.com) și instalând programul Updates Catchup vă puteți ține calculatorul în pas cu vremea. Acesta detectează programele instalate și caută update-uri pentru ele pe web și eventual le și downloadează și le și instalează. Simplu ca bună ziua.

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

### Max4.2 încă nu

Cei de la Discreet au pus pe serverul lor de FTP un fișier numit "3dsmaxpatch42.exe". Dacă s-a întâmplat să îl downloadați, mare greșeală ați făcut. Nu este versiunea finală a patch-ului și nu face nimic altceva decât probleme. E greșeala lor, dar dacă vreți să vă meargă Max-ul, mai așteptați o vreme până remediază situația.

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

### Win Update

Pe site-ul [www.windowsupdate.microsoft.com](http://www.windowsupdate.microsoft.com) găsiți un patch de 219 Kb pentru System Restore-ul din Windows Me care crează în continuare probleme. Downloadați-l cu încredere.

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

### Corel anunță Painter 7

Sub sloganul "Reality redesigned", Corel vrea să lanseze în curând o versiune mult îmbunătățită a programului Painter, integrându-l în nou lansata gamă Procreate. Printre feature-uri se numără introducerea acuarelelor în categoria instrumentelor, efectele din gama liquid ink, grile de perspectivă, numeroase opțiuni noi pentru text și pentru managementul culorilor. Avertisment: Dacă nu aveți o tabletă grafică, cumpărați-vă.

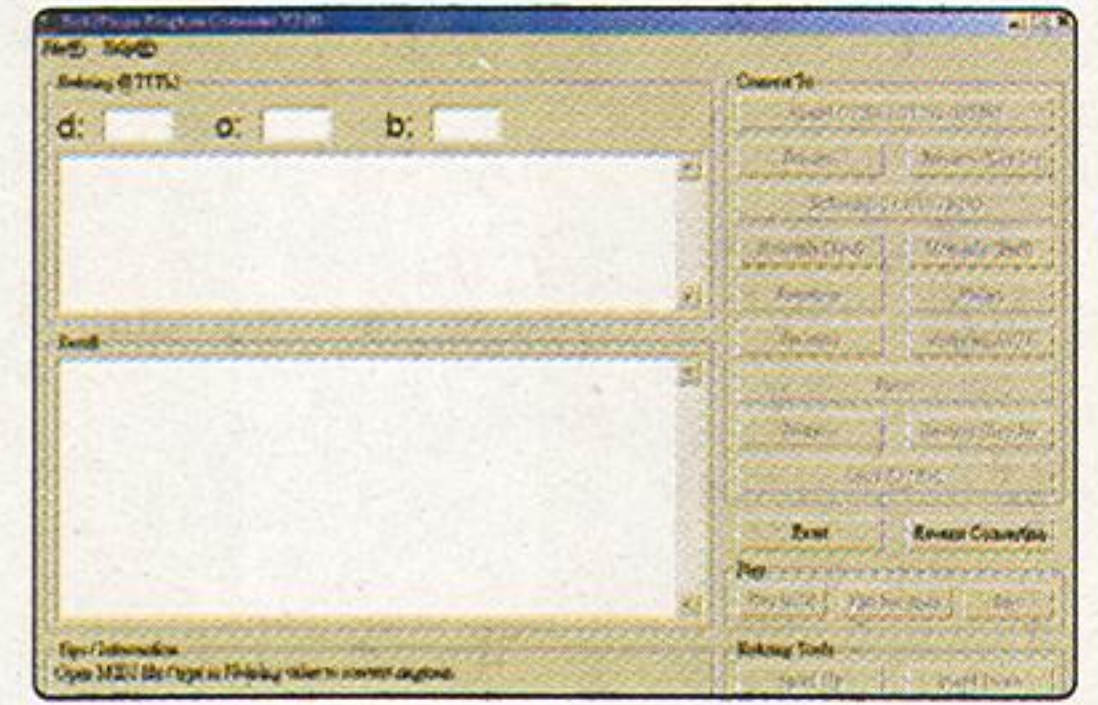


[www.corel.com](http://www.corel.com)

# Programe de care ai nevoie

Nok2Phone  
v2.90

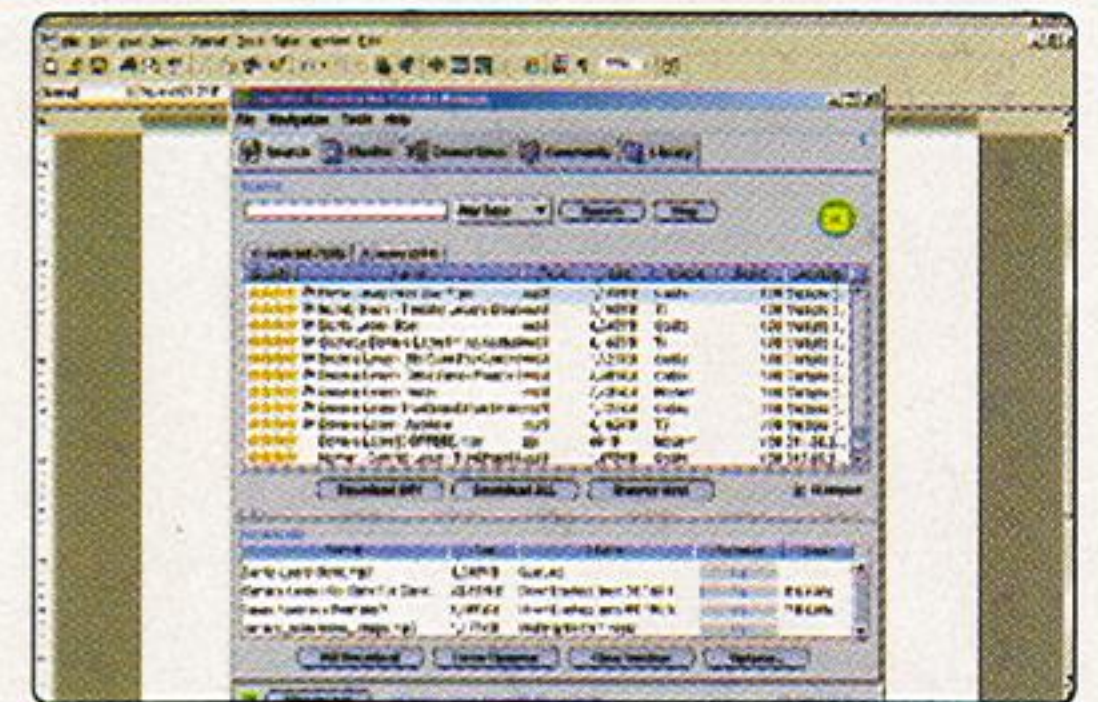
Aveți nevoie de o melodie nouă pentru telefonul mobil? Folosiți Nok2Phone, un convertor între diferite formate de melodii pentru diverse telefoane mobile. Programul poate converti fișiere MIDI și NokRing text (RTTTL) în Key-In ring tone pentru diferite terminale: Alcatel, Ericsson, Nokia, Motorola, Panasonic, Philips, Samsung, Sanyo, Siemens, și Sony. Nok2Phone suportă și conversia inversă: de pe terminale Ericsson și Nokia în formatul RTTTL. Mai departe el poate fi salvat ca Nokia MIDI, Key-In și MonkeyTone PDB. E destul de complicat, însă dacă simțiți nevoia să fiți diferit și un simplu tril de apel nu vă mai satisface, încercați acest soft.



<http://come.to/nok2phone>

Limewire  
v1.4b

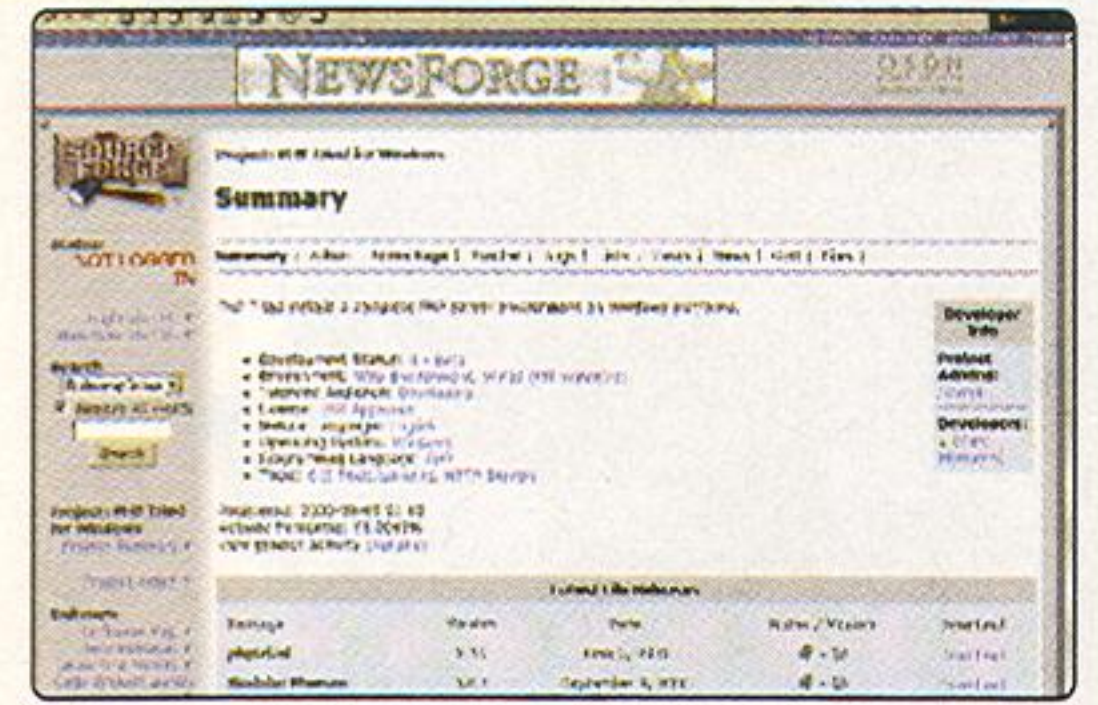
Acest client software folosește rețeaua de servere Gnutella pentru a media conexiuni peer-to-peer, urmând exemplul legendarului Napster. Diferența față de alte programe de același tip, care au apărut ca ciupercile după ploaie, este interfața facilă, care permite o configurare rapidă și o ierarhizare eficientă a fișierelor. Ratingul host-urilor se face cu stelute mari și galbene, de la una la patru, astfel încât știți dintr-o singură privire de unde e mai bine să downloadați. Există și o organizare pe grupuri, în funcție de conținut: muzică, video, imagini, sau în funcție de localizarea utilizatorilor: Europa, Asia, etc. Are și opțiunea "Force local IP" pentru cei care sunt în spatele unui proxy.



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

PHP Triad  
v2.11

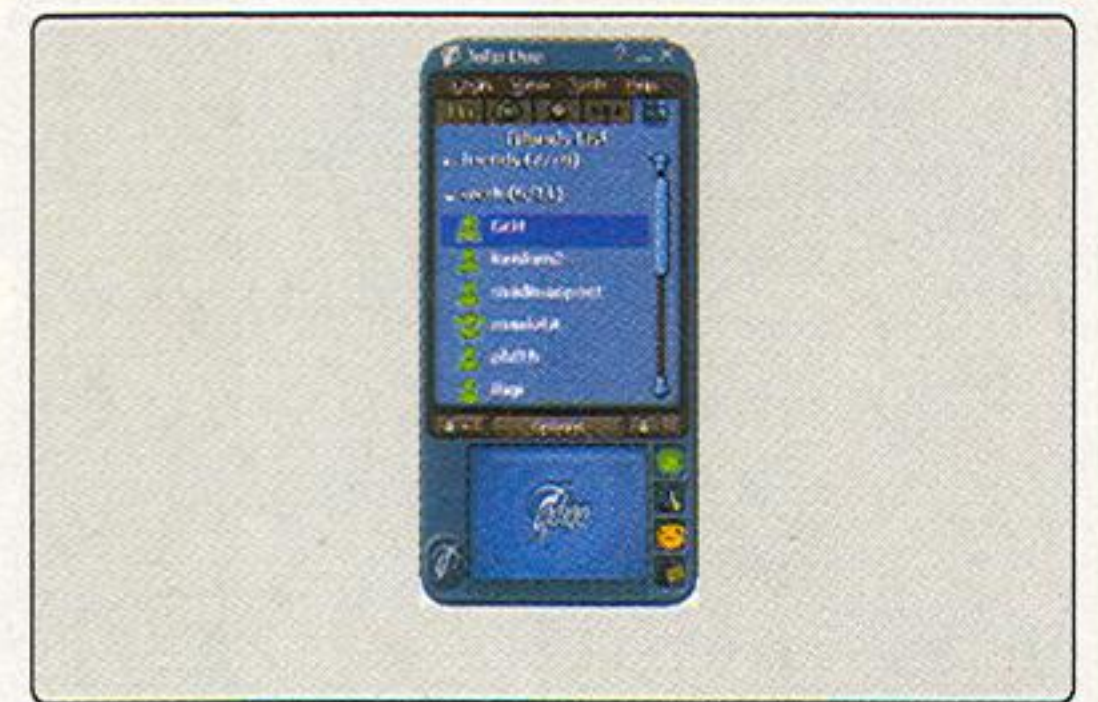
PHP Triad este un mediu de dezvoltare PHP complet pentru Windows. Instalează PHP, Apache, MySQL, și PHP MyAdmin și își setează singur toate variabilele. Nu oferă mare lucru în plus față de ce ați găsi pe site-urile Apache, MySQL și PHP, dar are avantajul de a le centraliza și a vi le da pe toate mura în gură. Recomandat începătorilor în domeniul dezvoltării de site-uri web. Versiunea 2.11 updatează toate componentele și include Perl 5. Modulele din care este compus programul sunt de fapt scripturi PHP preconfigurate. Unul dintre acestea vă permite să vă creați propriul forum. Interesant, nu?



<http://sourceforge.net/project/phptriad>

Odigo  
v3.1

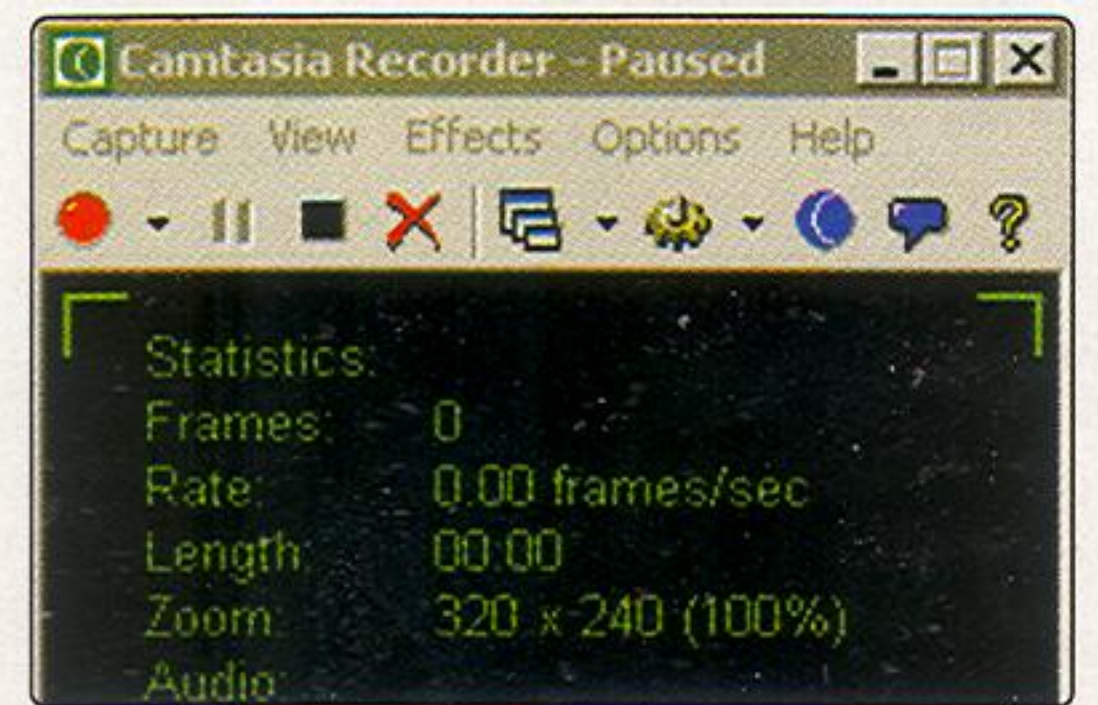
Odigo este un instant-messenger cross-platform care permite utilizatorilor să converseze cu cei care au ICQ, Yahoo Messenger și AOL Instant Messenger. Caracteristicile sale sunt destul de comune: voice messaging, alertare pe e-mail, surfing "cooperativ", mesaje offline, log-uri, conectare wireless (Odigo Express pentru conectarea de pe orice PC cu acces Internet, fără download și Odigo Mobile, pentru conectarea de pe un terminal WAP. Ultima versiune adaugă noi caracteristici: auto-update, auto deconectare, o mai bună stabilitate. Este cel mai downloadat program după ICQ.



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

Camtasia

Cu acest program puteți înregistra ceea ce se petrece pe ecranul calculatorului, pentru a crea prezentări, tutoriale software sau o documentație activă. Poate captura o fereastră sau întregul ecran, poate face zoom-in și adăuga efecte speciale. Clip-urile video pot fi editate, scurtate și rearanjate, apoi salvate AVI/ASF sau pregătite pentru streaming. Ultima versiune conține și Camtasia Player, un movie player simplist, instrumente de capture recovery și rezolvă unele probleme cu capturarea de screen-uri sub Windows 2000. Din fericire nu ocupă foarte mult din resursele sistemului, astfel că în cazul unui joc frame-rate nu scade semnificativ.



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





[www.xtremPC.ro](http://www.xtremPC.ro)



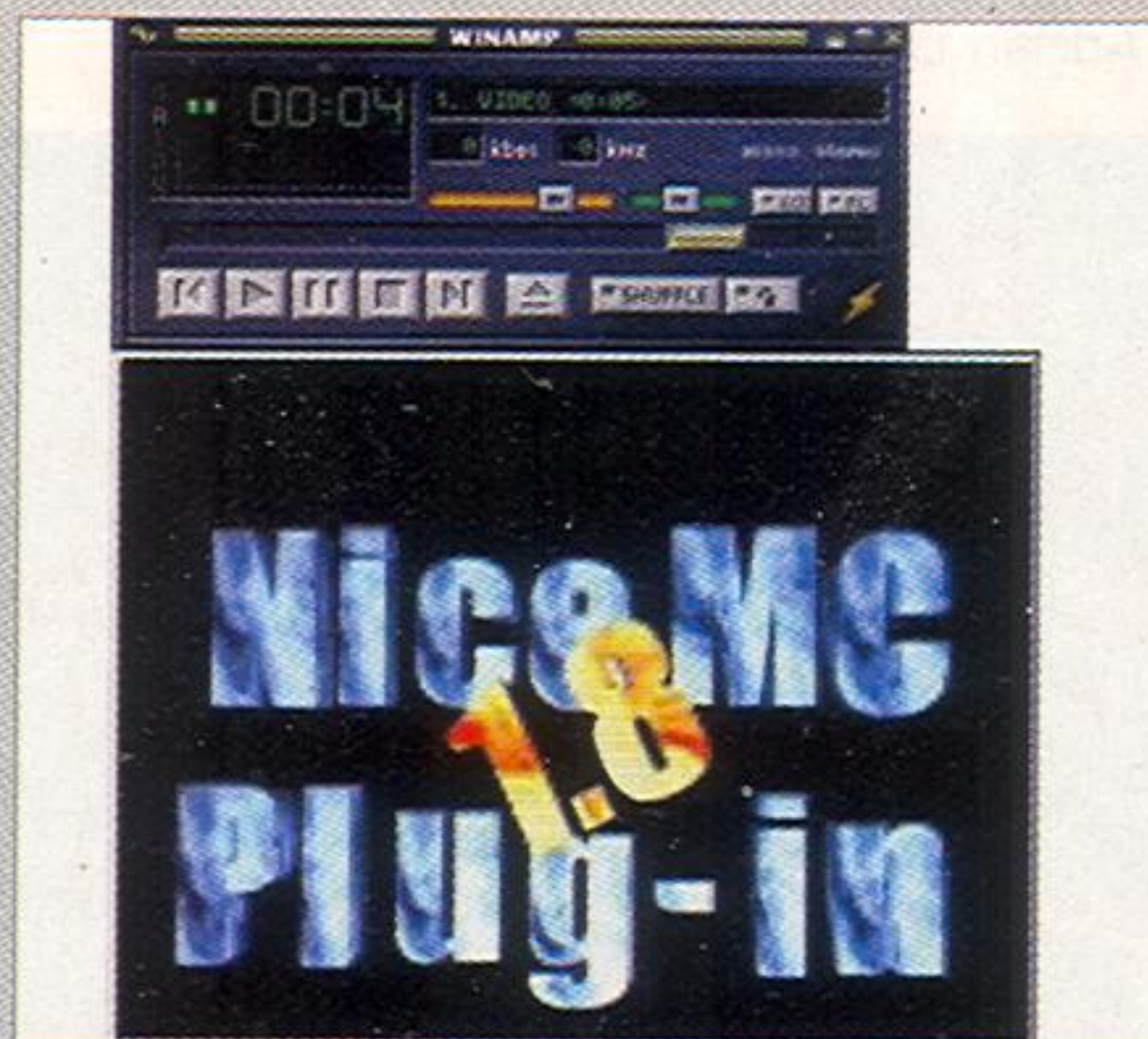
"Consumul" excesiv de internet poate cauza dependenta. Pentru a o amplifica, **XtremPC** si-a lansat noul site: [www.xtremPC.ro](http://www.xtremPC.ro).  
Contine principalele articole din cadrul revistei, stiri, demo-uri, drivere, teste hardware, sondaje, forum, download-uri si multe alte informatii.



# Plugin-uri

## NiceMC Media Plugin 1.06

Acest plugin de WinAmp este o adevărată binecuvântare pentru fanii player-ului de la NullSoft. Pe lângă faptul că pot asculta fișiere .mp3, acum vor putea viziona și filme. Iar ce este cel mai important, NiceMC este la fel de simplu de utilizat ca și programul gazdă, fiind plin de feature-uri interesante: zoom asimetric, posibilitatea de setare a unei secvențe pentru loop, schimbarea proprietăților pentru filtre în timpul derulării secvenței video, suport pentru inserarea de subtitluri pentru filme și mp3-uri, interfață ce poate fi personalizată. Poate rula filme în formatele cele mai cunoscute și DVD. Partea de inserare a subtitlurilor ține de un format multimedia compozit, și modalitatea propriu-zisă de realizare este oarecum anevoioasă, însă după un timp veți deveni expert în subtitrare și în pregătirea melodiilor pentru karaoke.



Program gazdă	WinAmp
Producător	NiceMC
Web	<a href="http://www.nicemcmedia.com">www.nicemcmedia.com</a>

## Foley Studio Max v2

Aceasta este cea de-a doua versiune a acestui plugin pentru 3DSMax, care se ocupă de o parte destul de trecută cu vederea a acestui program: managementul sunetului. Cu ajutorul lui Foley Studio puteți adăuga sunete .wav care să interacționeze cu obiectele din scenă. E foarte simplu să faceți ca un anumit sunet să se audă de fiecare dată când o picătură lovește o suprafață, sunetul fiind declanșat de coliziunea dintre cele două obiecte. Poate calcula ocluziunea (un obiect sau mai multe blochează sunetele generate de alt obiect), coliziunea dintre sunetele emise și meșele din scenă și "randează" sunetul final pe 4 sau 6 canale la 48 KHz. Aveți nevoie de o perioadă de acomodare, însă după aceea adăugarea de sunete unei animații va fi floare la ureche. Include și instrumente pentru redimensionarea și filtrarea sunetelor.



Program gazdă	3D Studio Max 4.0
Producător	Boomer Labs
Web	<a href="http://www.boomerlabs.com">www.boomerlabs.com</a>

## RayMax

RayMax este un renderer hibrid scanline/raytracing ce funcționează ca plugin pentru Max. Cu randarea scanline sunteți obișnuiți încă de la început din Max. Raytracingul este folosit pentru calcularea foarte precisă a umbrelor și a reflexiilor, generând obiecte de metal și sticlă foarte realiste. RayMax aduce o mulțime de caracteristici foarte interesante: cameră cu vedere la 360 de grade pentru generarea de panorame QuickTime VR, shadere programabile, raytracing selectiv, soft shadows. Este mai ușor de folosit și mai stabil decât Brazil sau VirtualLight, însă nu atât de performant. Ideea de bază este că sacrifică acuratețea și calitatea imaginii în favoarea vitezei. Se află în versiunea 4.0 beta și poate fi downloadat gratuit de pe site-ul producătorului. Instalarea este foarte simplă și utilizarea pe măsură.



Program gazdă	3D Studio Max 4.0
Producător	Absolute Software
Web	<a href="http://www.raymax.com">www.raymax.com</a>

## Pe scurt

### Lumini și umbre

Trapcode a anunțat lansarea pluginului Shine pentru Adobe After Effects sau alte programe cu arhitectură compatibilă (Adobe Premiere, de exemplu). Pluginul creează efecte de lumină volumetrică (raze printre lamelele unor jaluzele, fasciculul unei lanterne), fără a presupune timpi de așteptare foarte mari, cum s-ar întâmpla în cazul în care respectivele efecte ar fi generate într-un program de grafică 3D.



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

### Mental Ray câștigă teren

Următoarea versiune a programului Houdini de la Side Effects va include suport pentru pluginul Mental Ray. Dezvoltat de Mental Images, acesta este cunoscut mai ales în conexiune cu 3D Studio Max.



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

### Vizualizare pentru WinAmp

A apărut versiunea a cincea a pluginului Presets, care adună laolaltă numeroase efecte vizuale foarte spectaculoase, majoritatea bazate pe codul Dynamic Movement, ceea ce înseamnă că sunt influențate de melodie.

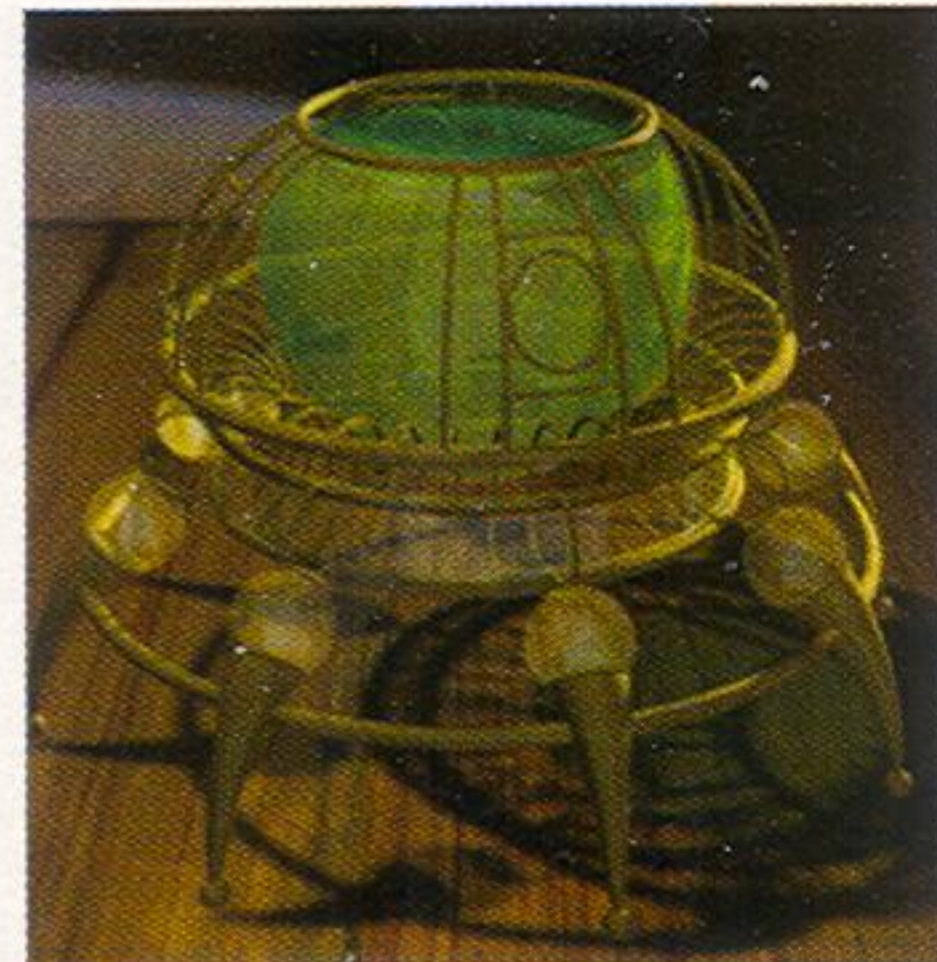
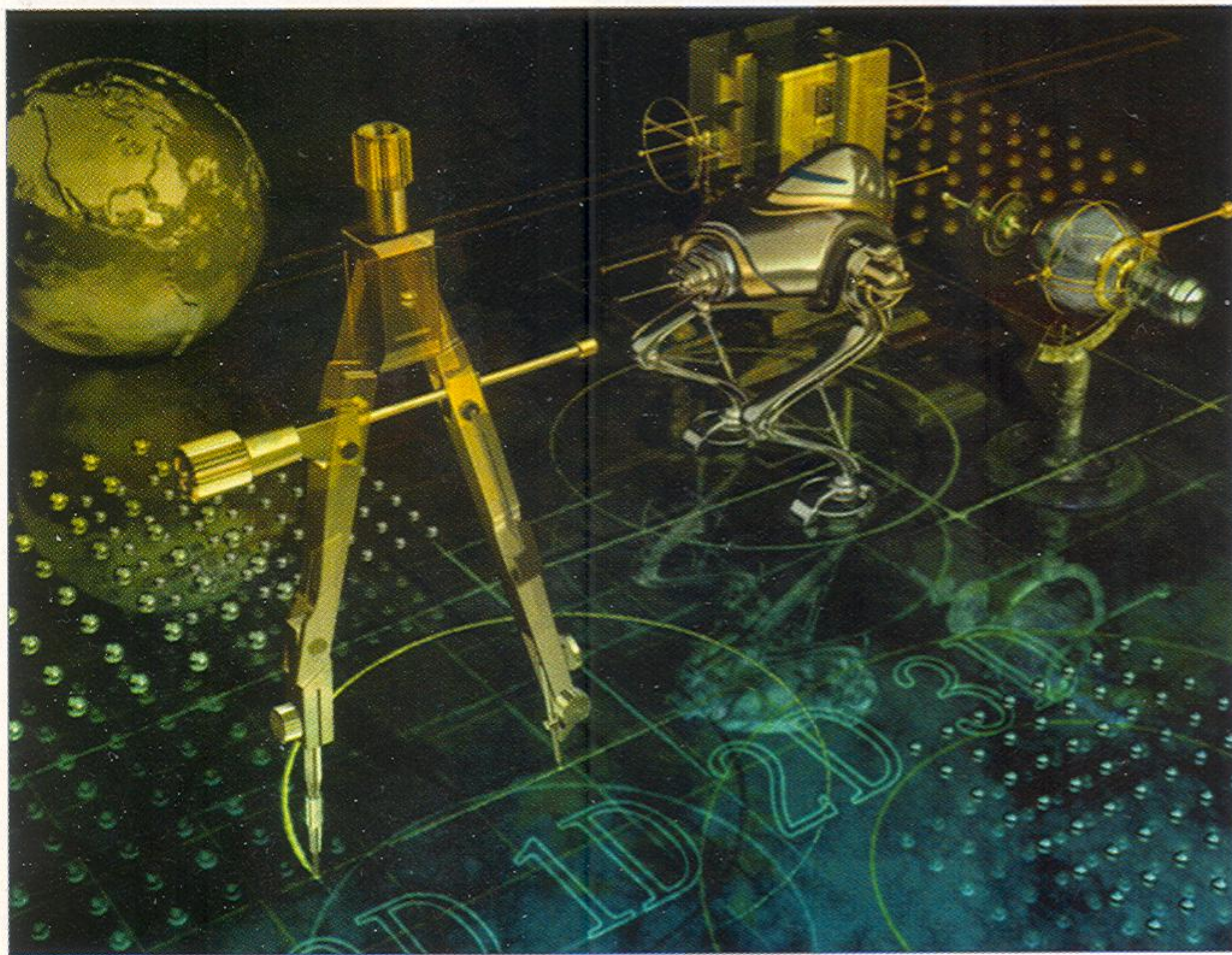


[www.winamp.com](http://www.winamp.com)



# Electric Universe 3.0

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț



"Abilitatea sa de a renderiza scene 3D masive intr-un timp record este pur și simplu de neegalat", Alex Lindsay, animator la Industrial Light and Magic



Cei de la Play Inc. au avut un succes moderat cu seria Electric Image, care și-a câștigat o serie de utilizatori fideli. Apariția lui Amorphium a fost un pas înainte, programul oferind o soluție facilă de modelare cu metaballs pe vremea când această caracteristică abia era introdusă în pachetele cele mai cunoscute de grafică 3D. Dar noutatea nu a fost suficientă pentru a susține interesul utilizatorilor și în cele din urmă Play și Electric Image au intrat într-un con de umbră care a durat până în prezent, când Gomark, cei care lansaseră de fapt Electric Image, au cumpărat programul de la Play și au lansat versiunea Universe 3.0.

Acesta este un pachet complet de modelare și randare bazat pe motorul geometric ACIS, dezvoltat de Spatial Technologies, motor folosit în general de aplicații CAD/CAM gen Solid Edge, AutoCAD sau Mechanical Desktop. Avantajele sale sunt nediferențierea între modele solide și suprafețe, toolset-ul fiind identic pentru ambele. Geometria ACIS

face posibilă "rotunjirea" obiectelor până la limite la care alte programe nici nu visează. Pachetul a fost completat cu raytracing, opțiune care lipsise până acum și care permite obținerea de reflexii și refracții raytraced, umbre corecte și soft shadows. Ca întotdeauna, activarea raytracing-ului va încetini sensibil randarea în cazul scenelor complexe, însă în cazul lui Electric Universe, acest lucru nu va fi o problemă, deoarece viteza de randare este superioară altor pachete de grafică, inclusiv Max-ului și Truespace-ului, milioane de poligoane texturate nefiind o problemă foarte mare pe un sistem mediu.

Electric Universe are secțiuni separate pentru modelare și animație, ca și Lightwave. Din păcate, programul a fost construit inițial doar pentru animație, iar partea de modelare a fost introdusă ulterior; acum modelarea a fost sensibil îmbunătățită (UberNurbs, varianta EU pentru subdivizion surfaces, Tessellation avansat) și se simte că animația a rămas sensibil în urmă. Cu toate

acestea, sistemul vechi de animație a fost înlocuit cu soluții IK performante, ce pot fi controlate prin intermediul unor obiecte null, ca în Lightwave sau Maya.

O serie de preset-uri pentru acțiunile de bază și nu numai ar fi foarte utile, deoarece programul este destul de dificil de învățat și s-ar putea dovedi inatractiv la prima vedere deși posibilitățile sale îl recomandă celor cu sisteme mai puțin performante.

#### Detalii

Web	www.electricimage.com
Producător	Gomark
Distribuitor	N/A
Pret	2000\$

#### Aprecieri

- Viteză de randare foarte bună
- Raytracing
- Sistem de animație destul de arhaic

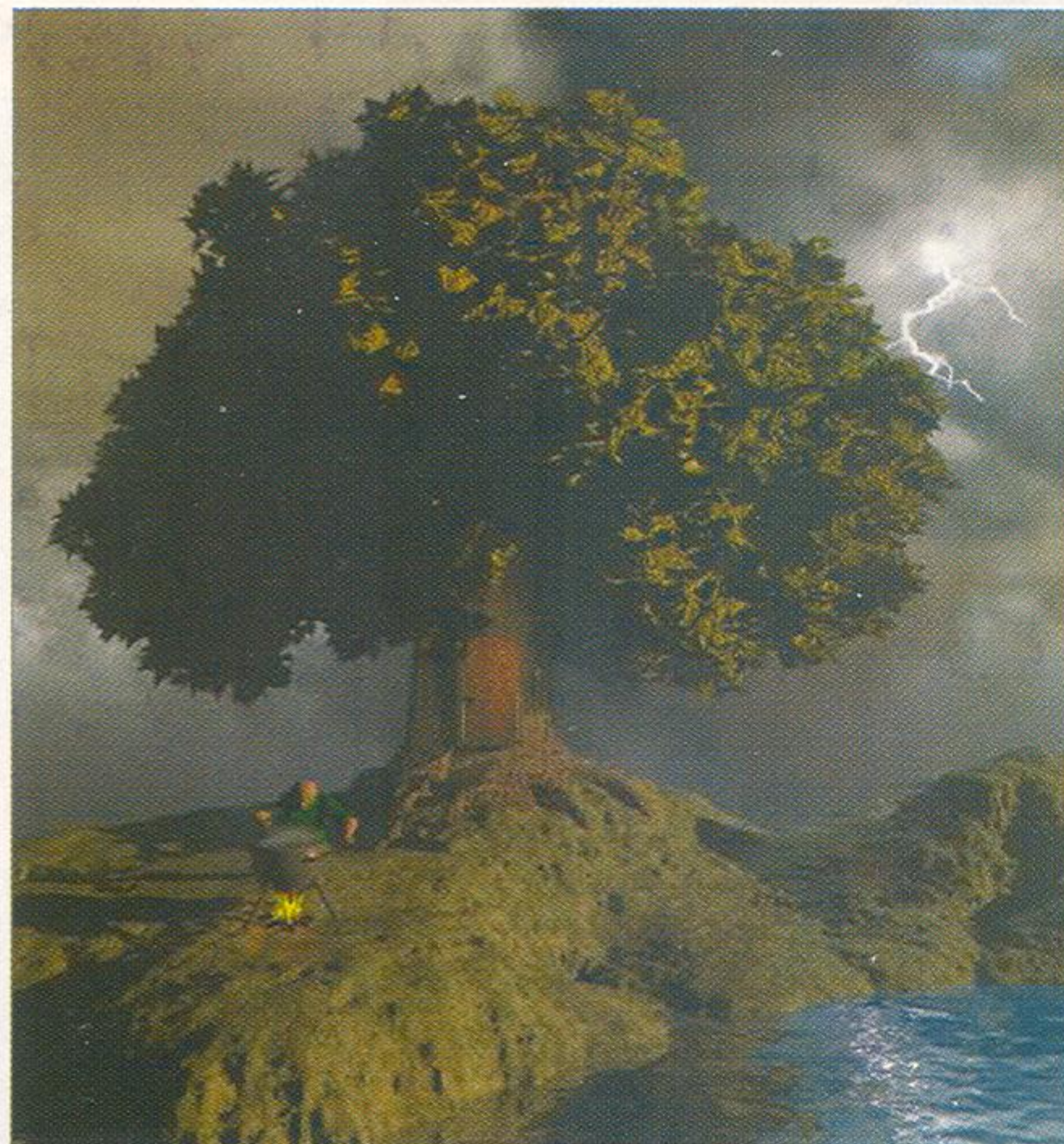
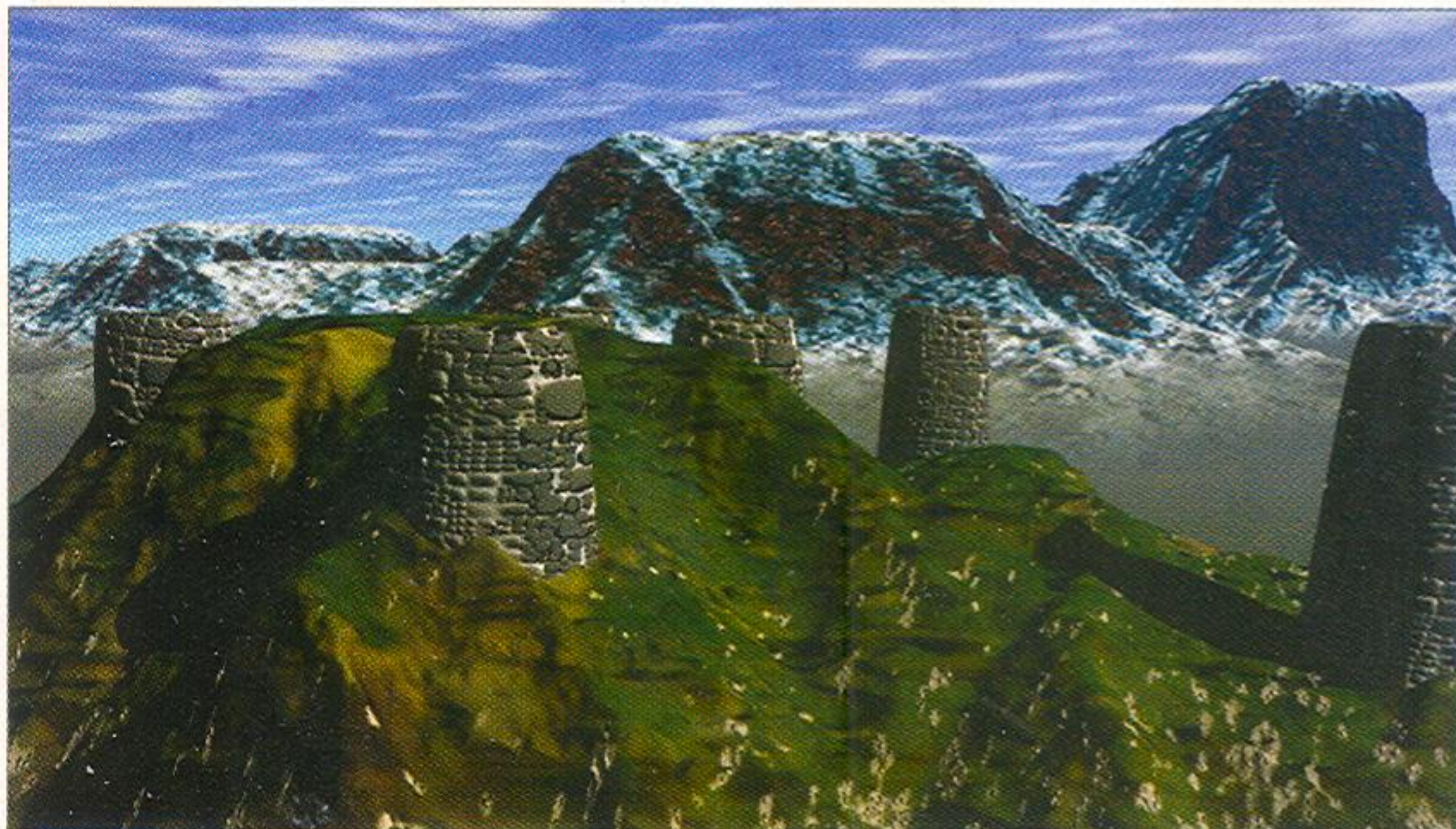
#### Detalii tehnice

Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	OpenGL
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	300 Mb
Verdict	8.4



# Bryce 5

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț



Dacă nu știți, numele programului se trage de la un canion din statul american Utah, ale cărui date geologice (3DEM) au fost folosite pentru prima imagine realizată cu Bryce. Frumusețea peisajului creat de natură a făcut ca respectivul canion să fie declarat parc național.

**C**a mai toate programele de la MetaCreations, Bryce și-a creat o largă comunitate de fani fideli atrași de eficiența interfeței și simplitatea în utilizare. Aceleași două caracteristici au făcut ca programul să fie puțin desconsiderat de graficienii înrăiți, care au considerat că un soft în care oricine poate să se descurce este sub demnitatea lor. Cert este că nici unii, nici alții nu au fost dezamăgiți de trecerea Bryce sub egida Corel, mai ales că aceștia s-au străduit să păstreze aceeași interfață și același workflow care i-a atras pe utilizatori de la bun început.

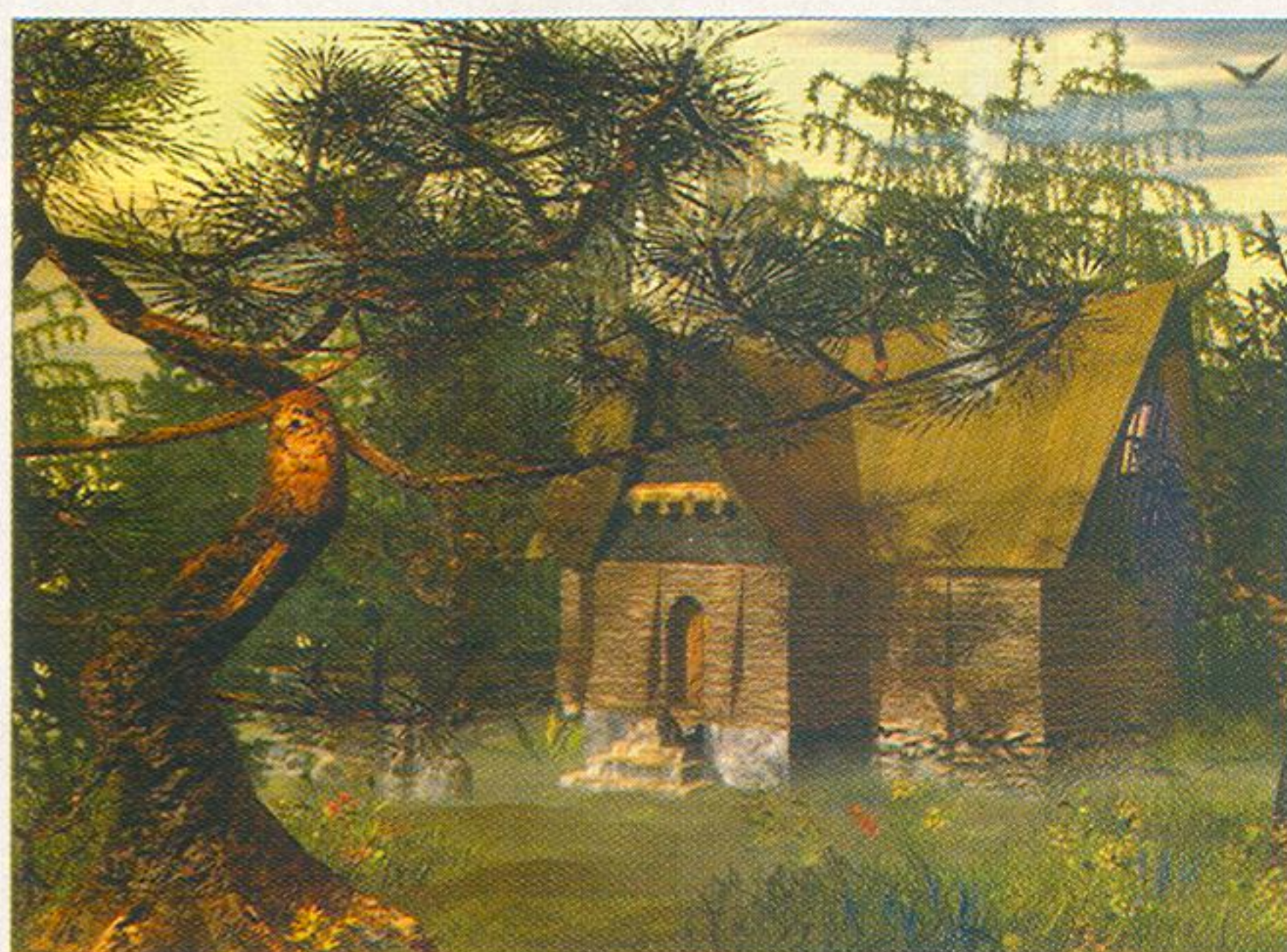
Dar să le luăm pe rând: interfața este fundamental aceeași, doar cu o coloristică din gama albastru-argintiu cu unele reflexii prerenderizate care dau bine. Bara de primitive este mai puțin aglomerată făcând alegerea mai facilă și eliberând din spațiu. La categoria "lumini" a mai apărut o opțiune, Round Parallel Light, care este similară cu Square Parallel Light, cu excepția notabilă a formei. Dar aceasta este doar o adăugire de suprafață. Importantă pentru mecanica randării este introducerea Light Lab-ului, o cameră separată ce apare în momentul în care este selectată o lumină și care permite elaborarea unei configurații foarte precise pentru fiecare lumină prezentă în scenă, inclusiv aplicarea unui gradient pe lumină și selectarea între soft și hard shadows, cele soft funcționând pe bază de raytracing și fiind corespondentul umbrelor obținute cu area light în alte pro-

grame de grafică.

Una dintre cele mai importante adăugiri în această versiune este apariția lui Tree Lab, o cameră specifică în care se pot crea copaci 3D: gata cu planurile 2D intersectate, gata cu importul de meshe de pe Internet. Modulul Tree Lab este împărțit în două secțiuni: partea responsabilă cu trunchiul, crengile și forma generală a copacului și partea responsabilă cu frunzișul. Texturarea se face din Material Lab, cu imagini sau cu texturi procedurale. Faptul că programul folosește implicit orice alpha mask prezent în textură vă dă posibilitatea să texturați frunzele chiar cu imagini scanate după frunze reale. Această opțiune era așteptată de mult și ar fi fost chiar curios dacă nu ar fi fost integrată, din moment ce alte editoare (Vue d'Esprit, World Construction Set) o au de ceva vreme.

Pe partea de modelare, Bryce a împrumutat un instrument cu care sunt dotate de ceva vreme pachetele de grafică 3D multifuncționale: metaballs. Prin aglomerarea acestora cu setări de masă pozitive sau negative se pot alcătui forme organice mai realiste decât din celelalte primitive, cu prețul taxării procesorului. Pe lângă aceste îmbunătățiri mai ies în evidență modificările aduse Terrain Editor-ului, noul mod de preview și randarea în rețea.

Cei care și-au pierdut nopțile cu variantele mai vechi vor fi încântați să treacă la noua versiune. Ceilalți, ar fi bine măcar să o încerce.



Detalii	
Web	www.corel.com
Producător	Corel
Distribuitor	Omnilogic
Preț	N/A

Aprecieri	
+	-Tree Lab -modelare cu metaballs
-	-Corel-ului i-a fost teamă să încerce să schimbe sau să adauge mai multe caracteristici

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500 MHz
Video	DirectX
Memorie	128 MB
Hard disk	150 MB
Verdict	8.9





# Shrek

## poveștile nu sunt doar pentru copii

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț



Efecte speciale

"Shrek" nu este un film de animație pentru copii. Chiar dacă este vorba de o lume de basm, populată de personaje gen Pinocchio, Cenusăreasa, Albă-Ca-Zapada și cei Șapte Pitici, nu cred că un puști de 10-11 ani ar înțelege aluziile amuzante la filmele pe tipar Disney, la Matrix și Dungeons&Dragons și mai ales să aprecieze efortul care a fost investit în producția unei adevărate bijuterii în materie de animație CGI.

Shrek este un căpșăun simpatic, al cărui locșor liniștit de pe malul unei mlaștini idilice este invadat de personaje de basm exilate din regat de maleficul print Farquaad. Iritat de intruziunile neavenite, Shrek se va vedea nevoit să treacă prin încercările tipice unui erou din mediul fantasy: salvarea prințesei, nimicirea dragonului și alungarea eroului negativ.

Bazat pe un roman scris de William Steig, Shrek este un proiect care durează de trei ani de zile, produs de PDI/Dreamworks, aceeași companie care a creat Antz. John Lithgow, Eddie Murphy, Mark Meyers și Cameron Diaz au fost vocile care au dat viață personajelor create și animate de o echipă de

peste 275 de oameni. Efortul acestora se vede în fiecare mic detaliu care nu a fost lăsat deoparte, practic în fiecare cadru al filmului: "Shrek" a atins practic performanțele maxime în toate domeniile de pionierat ale animației digitale: personaje realiste care se mișcă și vorbesc, locații naturale, cu aspect organic, fluide în mișcare ce interacționează cu personajele, haine cu texturi și mișcări detaliate și blană, păr și foc foarte realiste.

Principala sursă de inspirație a fost imitarea naturii. Pentru a crea personaje realiste, modelatorii au studiat lucrări de dermatologie și chirurgie estetică, ca să înțeleagă exact cum este alcătuită pielea umană și cum reacționează la lumină. "Computerele reușesc să redea foarte bine plasticul și sticla, dar au probleme cu crearea suprafețelor moi, organice, ușor translucente cum este pielea umană", a afirmat Ken Bielenberg, responsabil cu efectele speciale pentru Shrek. Etapele procesului sunt conforme principiului inside-out: se creează pe calculator craniul personajului apoi se acoperă cu corespondentul digital al mușchilor feței. În cele din urmă se aplică pielea, programată să răspundă la

mișcările mușchilor și completată cu riduri și alte imperfecțiuni. În mușchi există puncte de control similare nervilor, care permit operatorilor obținerea unei game largi de expresii, dincolo de simpla rostire a fonemelor.

În procesul de producție s-au folosit aproape numai instrumente grafice in-house: skin shaders, shapers și sistemul de particule FLU - Fluids Animation System. Practic un Shaper este unitatea de bază în modelare și animație, reprezentând un model ierarhic bottom-top sau inside-out al layerelor dintr-un model. Astfel, când cel mai de bază element este modificat, schimbările se propagă automat până la suprafața obiectului (dacă îndoi cotul, ți se vor flexa bicepsul și tricepsul). Doar pentru mișcarea hainelor și a firelor de păr a fost folosit Maya, animatorii considerând că era cea mai potrivită soluție pentru scopul respectiv.

În final, unele personaje (prințesa Fiona, printul Farquaad) au ieșit prea realiste și au trebuit să fie "înrautate" pentru a se potrivi cu restul filmului care era mai simplist. Oricum simplist este o exagerare, din moment ce unele



Filmul a adunat 99 de milioane de dolari în doar 10 zile de lansare, motiv pentru care producătorul John H. Williams se gândește deja la o continuare, care ar trebui să fie gata cândva în primăvara lui 2003.



scene conțineau atâtea detalii și milioane de poligoane, ce au necesitat dublul puterii de procesare care a fost folosită în Antz. Doar pentru vegetație a fost creată o "seră" digitală cu ajutorul căreia s-au generat 28.000 de copaci diferiți care aveau în total peste 2 miliarde de frunze. Dacă ar fi fost puse cap la cap în realitate, frunzele din Shrek ar fi putut acoperi de patru ori distanța de la Pământ la Lună!!! Multitudinea de caractere au creat și ele probleme la randare, în scena turnirului fiind prezente în cadru peste 1000 de personaje, iar la nunta din final participă peste 1500. Pentru ele a fost creată o bază de date cu caracteristici prin combinarea cărora rezultau peste 450 de tipuri de personaje.

Per total filmul este o realizare de excepție pe care nu merită să o ratăm doar pentru că pare copilăresc. Cu 42,5 milioane de dolari adunați în primul weekend, Shrek se plasează pe locul 2 după Toy Story (57,3 milioane) și este cel mai bun film de animație CGI pe care îl puteți viziona până la apariția Final Fantasy.





# Redesenează realitatea

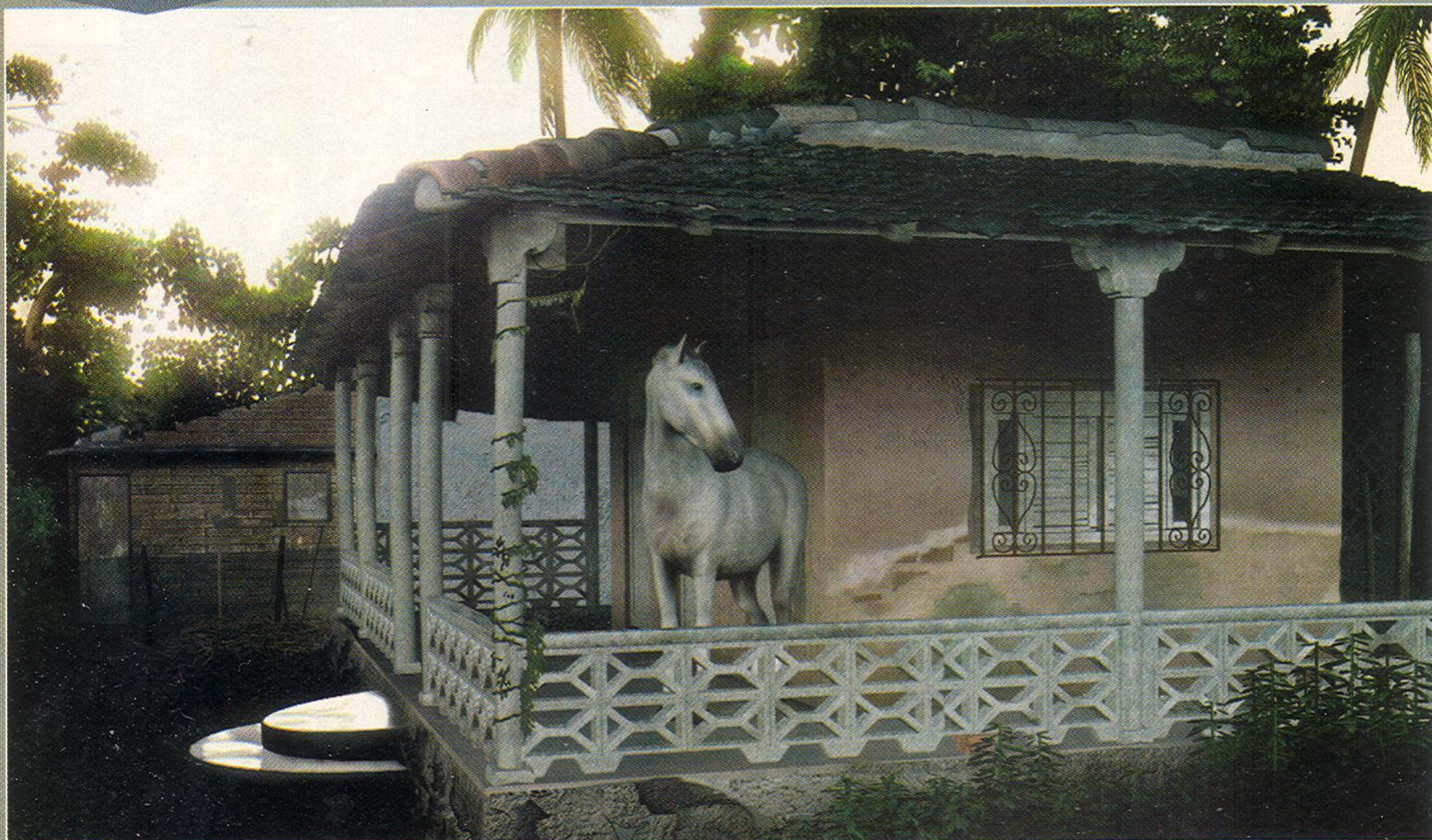
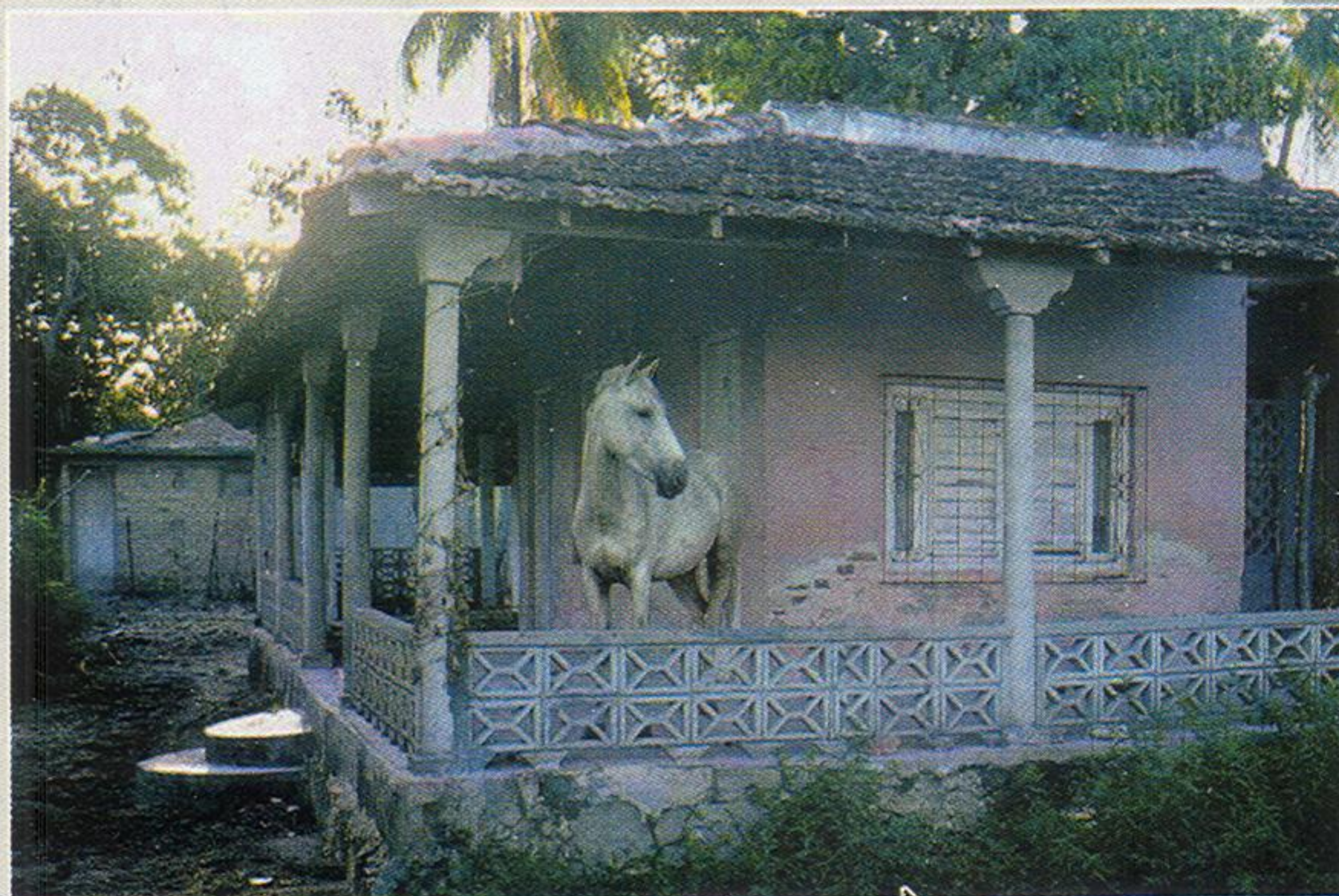
- rezultatele concursului -

"Trimiteti o imagine creata într-un program de grafică 3D la alegere (sau de ce nu, într-un program de grafică 2D dacă vă simțiți în stare), care să aproximeze cât mai realist imaginea cu calul din pridvor pe care v-o punem la dispoziție". Așa suna concursul lansat acum trei numere. A sosit timpul să vedeti rezultatele.

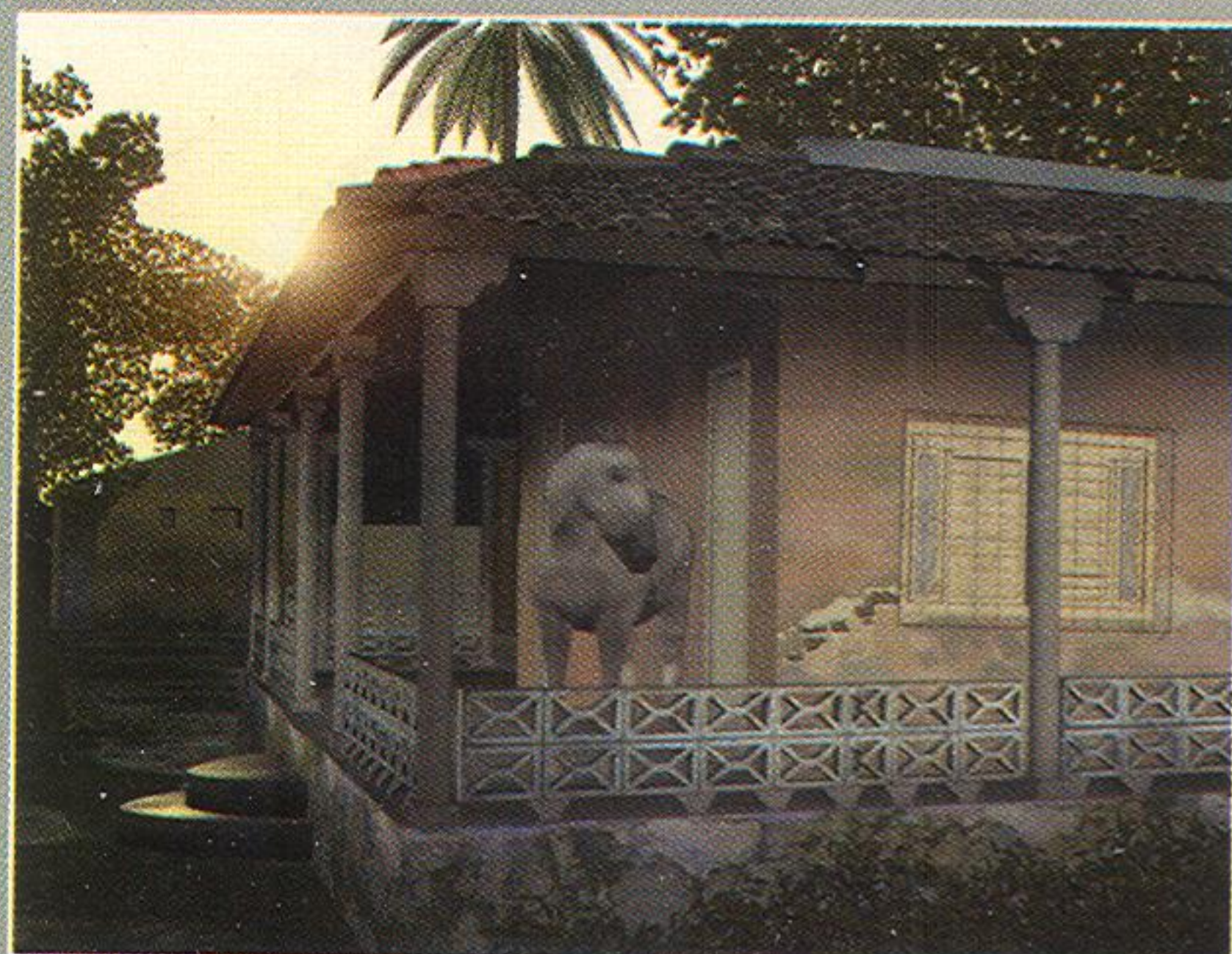
Nu s-au avântat multi, însă în ciuda defectelor inerente unei astfel de realizări, imaginile trimise merită în majoritatea lor să apară în aceste pagini. Imaginea câștigătoare este rezultatul efortului comun a doi artiști 3D în devenire, **Stefan Giurgiu** (Max the Fire Raven) și **Silviu Bădea** (pieceMaker), fani pasionați TrueSpace. Se pare că nu există nimic mai potrivit ca un premiu pe măsură pentru a impulsiona pe cineva să dea tot ce are mai bun.

Scena are 258.317 de poligoane, modelată exclusiv în TrueSpace 4 (fără pluginuri) și a fost renderizată în 25 de minute. Chiar dacă coloristica nu este tocmai aceeași cu a imaginii originale, scena realizată de ei seamănă cel mai mult cu originalul, este texturată excelent și are o atmosferă pe măsură.

Mulumim tuturor pentru imaginile trimise și vă urăm mult succes la concursul următor.

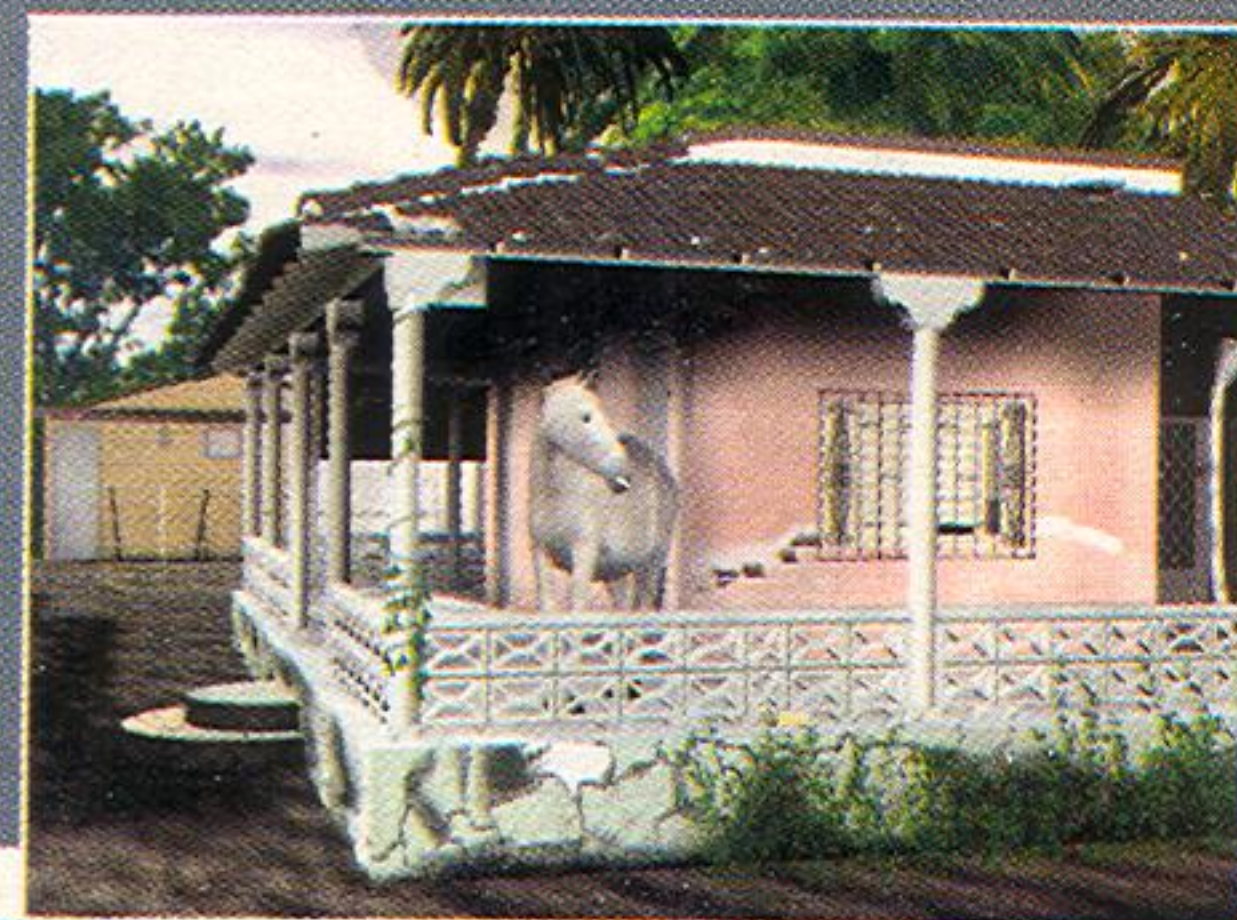






#### Călin Balea

Mi-a plăcut atmosfera de apus de soare din această imagine. Din păcate, nu sunt foarte sigur că în original era vorba de același moment al zilei. În plus, calul are o lipsă evidentă de urechi și o poziție nesănătoasă a gâtului. Este notabilă, în minus, evident, și lipsa iederii de pe stâlpul pridvorului. Vegetația este în schimb bine realizată.

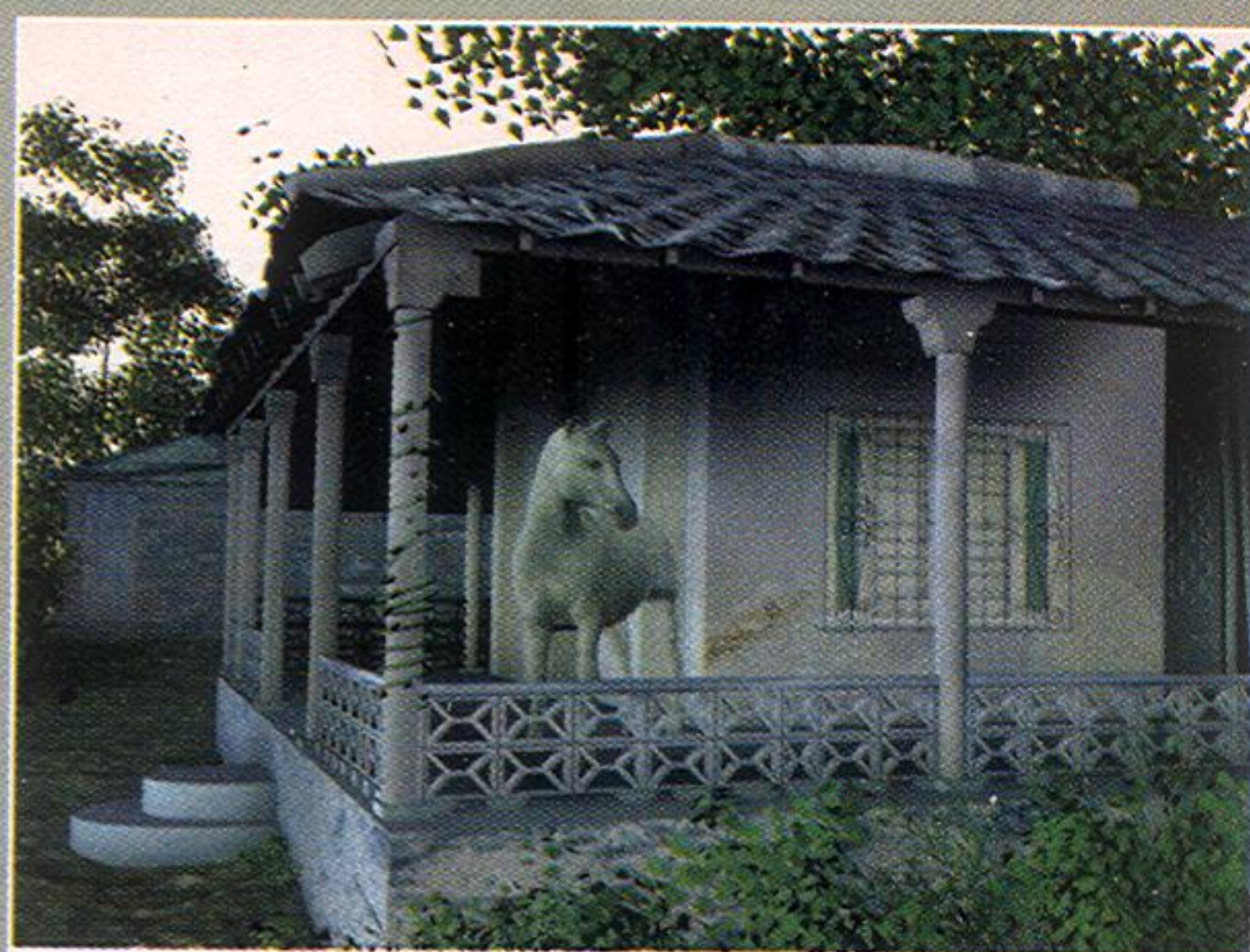


#### Lucian Conțan

Colorile sunt prea spălăcite, iar calul... hmmm... calul este mai mult un soi de capră, dacă îmi permiteți comparația. Prea multă lumină, care face ca toate micile erori să iasă la iveală.

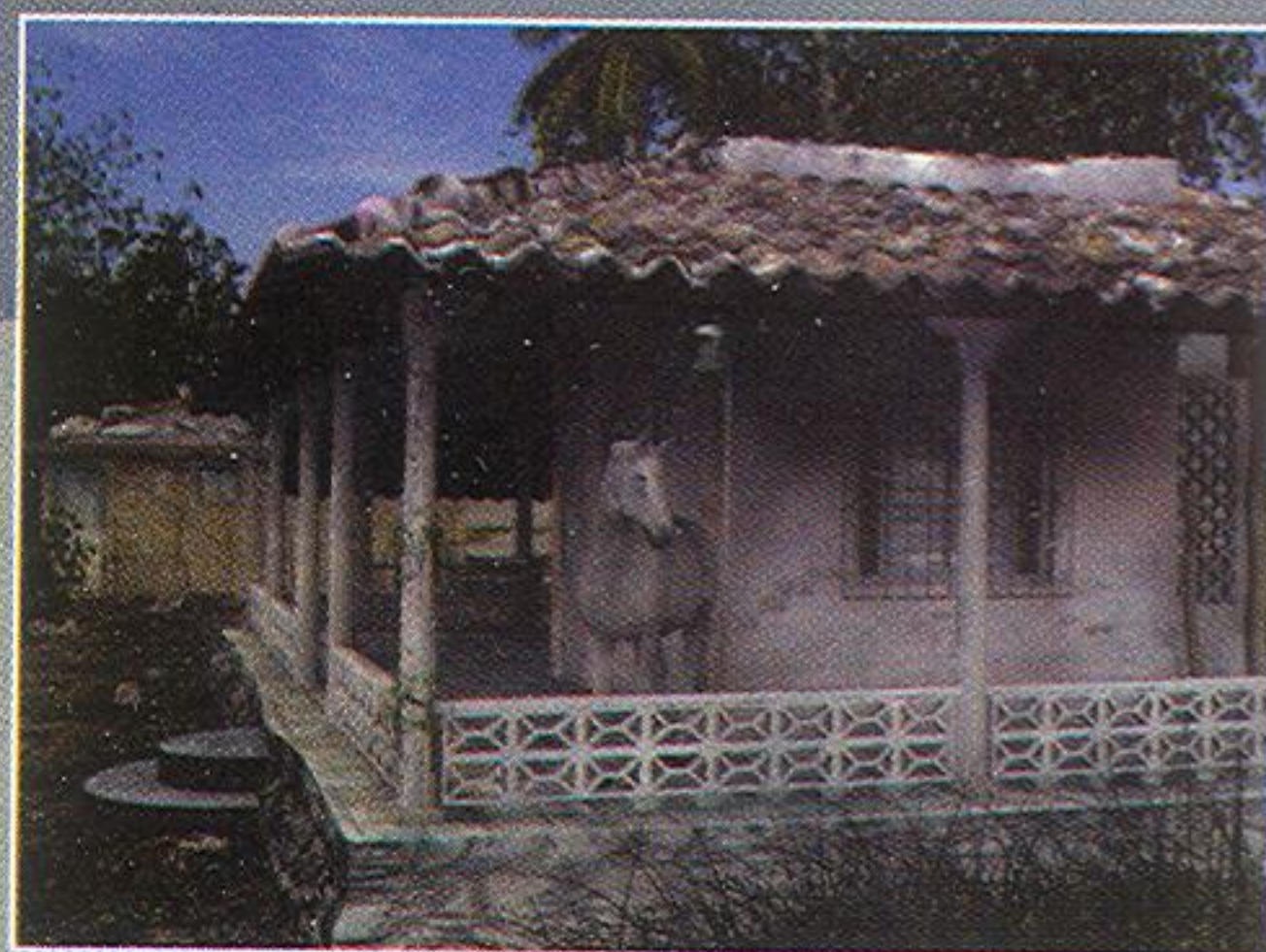
#### Claudiu Iavornic

Suplimentarea cu imagini decupate a decorului nu a fost tocmai cea mai bună idee. Iedera este și ea decupată, și la o privire mai atentă, decupat de undeva pare a fi și calul. Imaginea ar fi putut fi foarte bună dacă ai fi depus un efort mai mare pe partea de modelare.



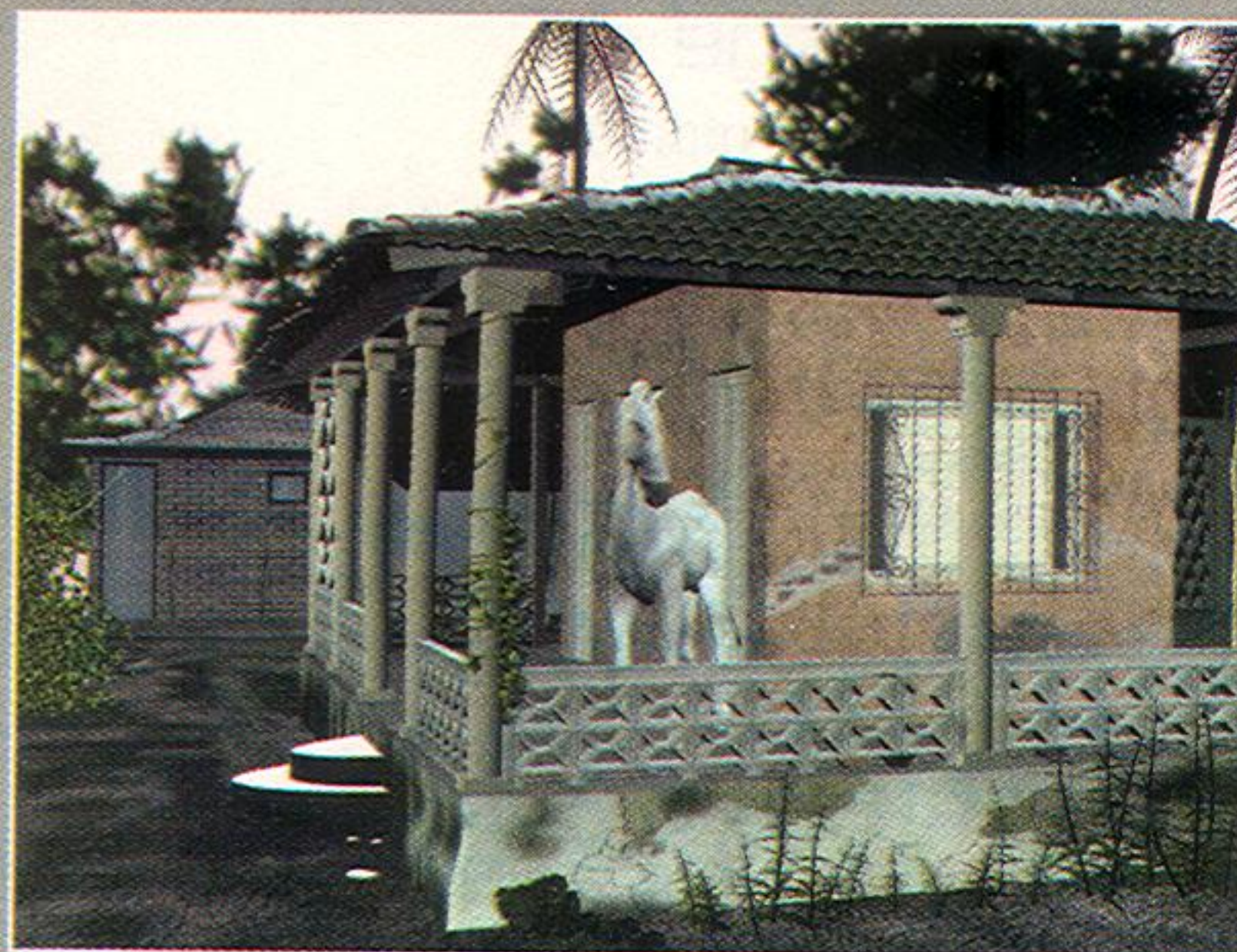
#### Aurel Manea

Calul tău este mai mult o sculptură, palmierii lipsesc cu desăvârșire, plantele sunt cam identice, treptele nu au reflexie, iedera de pe stâlp este cam prea artificială... Mă opresc aici cu criticile. Un lucru bun este asemănarea coloristică cu originalul.



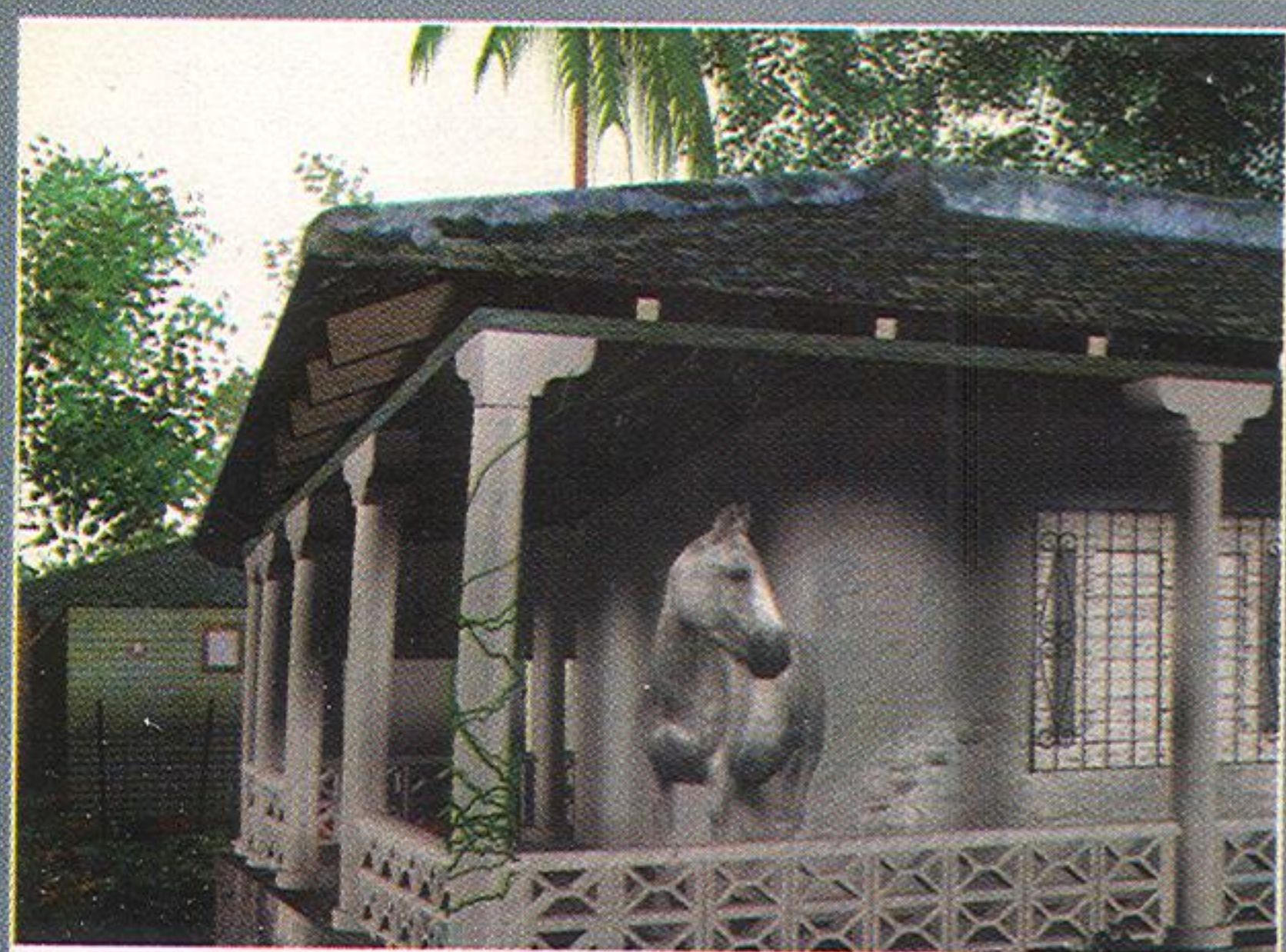
#### Ioan Virgil

Minusuri: urechile ascuțite ale calului, texturile defectuoase de pe stâlpi. Un plus însă pentru realizarea țiglelor. Pridvorul este însă cam lat.



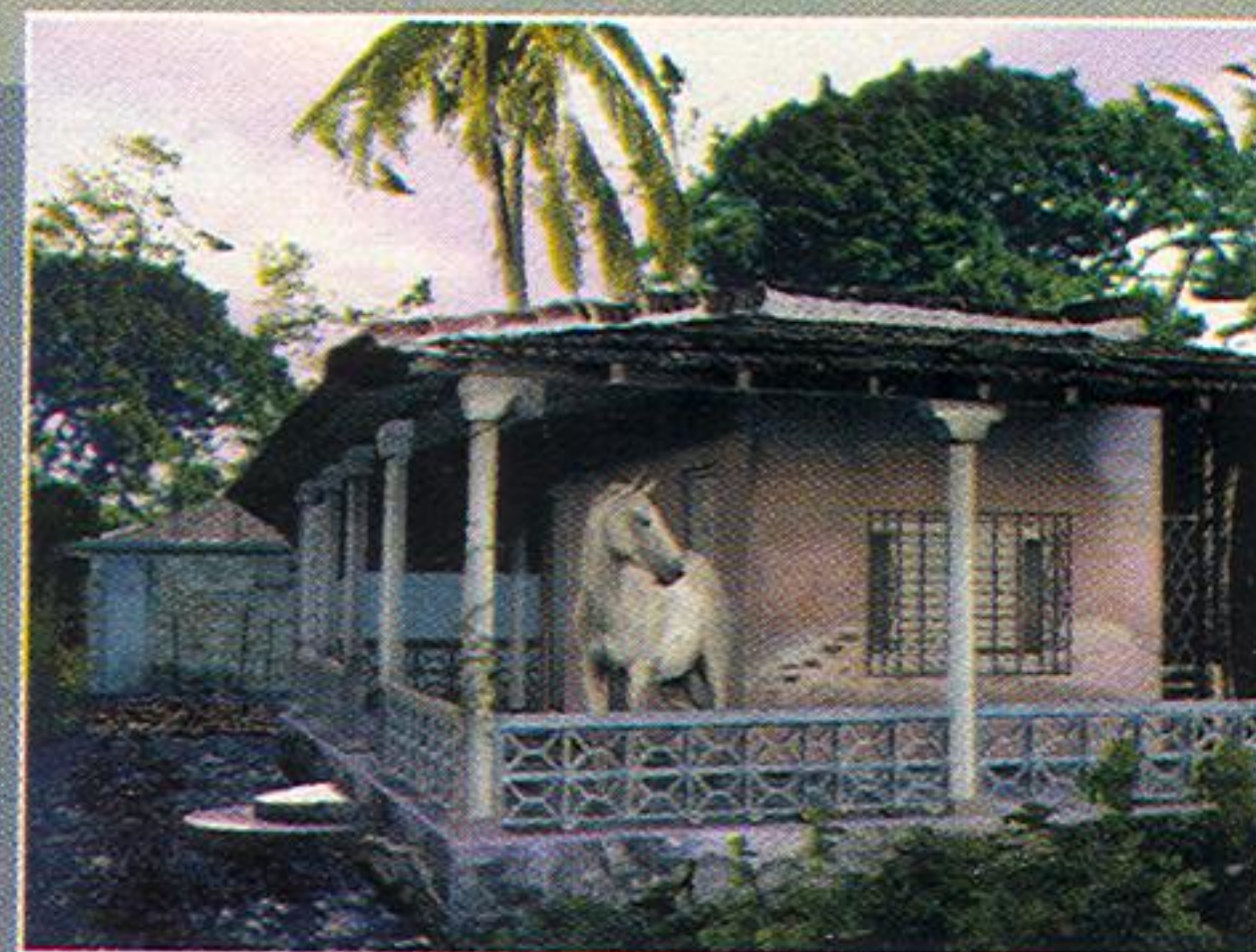
#### Teodor Popa

Din nou calul se dovedește o problemă. Creatura din imagine pare desprinsă direct din seria Alien. Iar combinația plante scanate/plante modelate nu dă tocmai bine. Iedera de pe stâlp, săraca, stă îngrămădită de nu mai are aer, iar iluminarea lasă mult de dorit.



#### Octavian Fedorovici

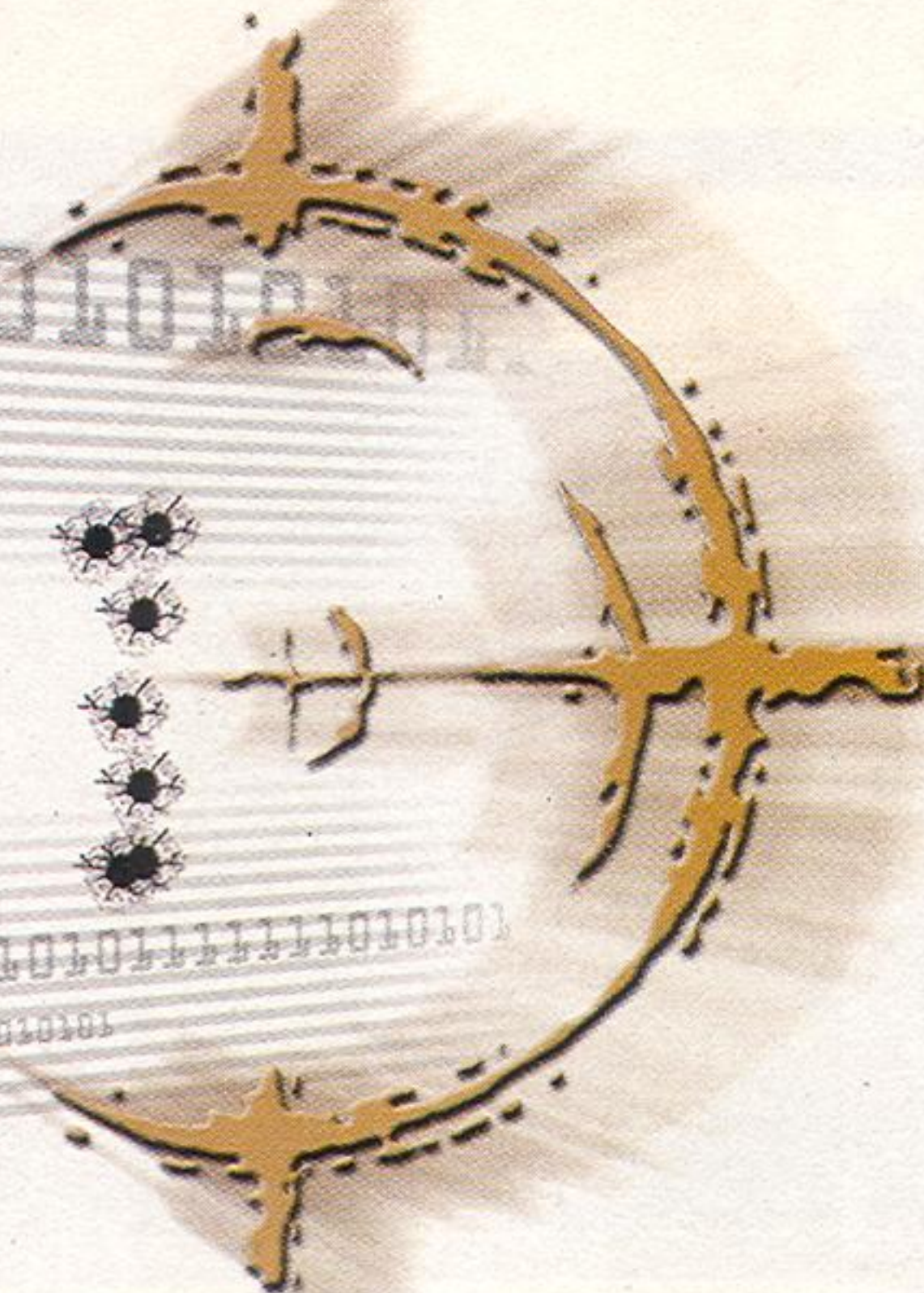
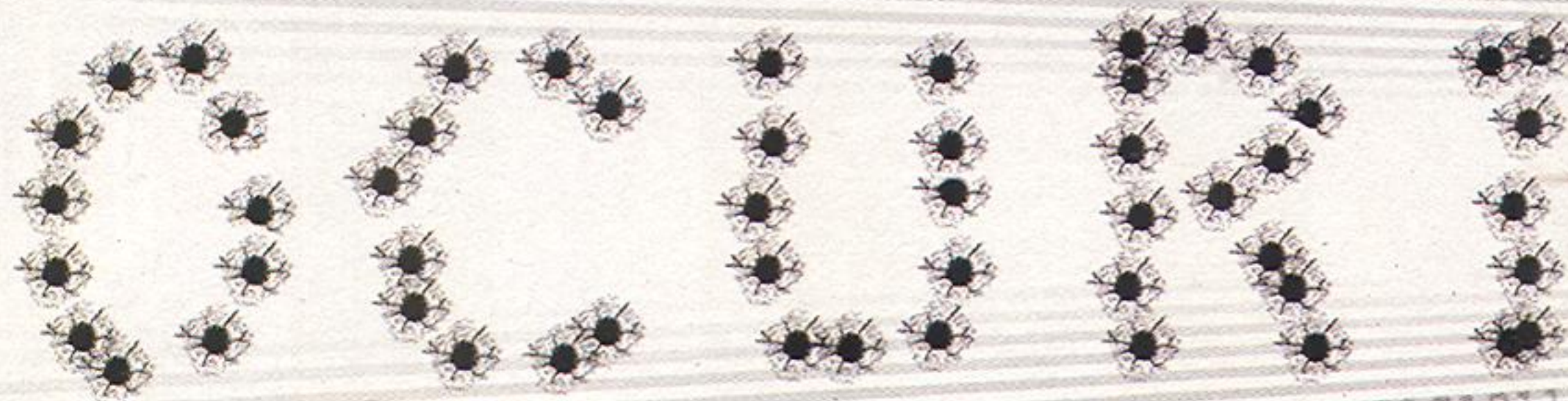
În imaginea de față casa este strâmbă, iedera s-a transformat într-un soi de cablu învâltucit în jurul stâlpului, iar calul a căpătat o culoare de camuflaj, încercând să semene cu zidul.



#### Cristian Popa

Punctele slabe ale acestei imagini sunt cornițele diabolice ale calului, texturile pixelizate și palmierul mult prea proeminent.





## Lucas Arts folosește forța Star Wars Jedi II: Outcast este aproape gata



În colaborare cu Raven Software, Lucas Arts va scoate Star Wars Jedi II: Outcast, în care agentul rebel Kyle Katarn va fi nevoit să folosească din nou lightsaber-ul și de ce nu, Forța, pentru a împiedica planurile malefice ale unor Dark Jedi trădători. Noi mișcări, noi adversari, noi locații, totul pe motorul de Quake III Arena. Așteptăm cu nerăbdare să vedem când se vor plictisi de utilizat licența StarWars.

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

## Comanche 4 Mai real ca niciodată

Novalogic anunță lansarea ultimului joc Comanche din bine cunoscuta serie bazată pe tehnologia de vârf a armatei americane. RAH-66, elicopterul de luptă produs de Boeing-Sikorsky, este vedeta acestui joc. Programat pentru lansare în toamna aceasta, jocul oferă fanilor de simulatoare senzații tari și un gameplay de vârf caracteristic celor de la Novalogic. Jucătorii au acum ocazia să se manifeste în locații reale de pe tot cuprinsul globului, incluzând

orașe, medii rurale, insule tropicale, etc. Jocul promite o grafică uimitoare, precum și o interacțiune mai mare a elicopterului cu mediul înconjurător. Din ce spun cei de la Novalogic, accentul se va pune mai mult pe gameplay decât pe partea efectivă de simulare, oferind un joc alert și captivant. Multiplayer-ul se va desfășura pe serverele NovaWorld, și suportă până la 32 de jucători simultan.

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



### The Sims Hot Date Expansion anunțat

Electronic Arts va lansa un nou Expansion Pack, numit Hot Date. Expansion-ul reprezintă o experiență cu totul nouă pentru fanii Sims. Caractere noi, intrigă amoroasă, un centru de oraș plin cu restaurante, magazine și parcuri sunt atu-urile acestui expansion. Jucătorii își vor putea da întâlniri sau își vor putea încerca norocul cu un serviciu de întâlniri implementat în joc. De la o cină la lumina lumânărilor, o plimbare prin parc sau o băutură într-un bar, totul va fi posibil. Peste o sută de obiecte noi vor fi incluse, plecând de la coșul de picnic până la jacuzzi. Toate acestea vor oferi pasionaților de Sims ocazia să își distreze personajele într-un mod mai plăcut și de ce nu, mai romantic.

[www.thesims.ea.com](http://www.thesims.ea.com)

### Axis Arena

Cei de la Real.com vor publica un joc similar cu Unreal Tournament și Quake 3 la sfârșitul lunii Iulie. Acesta se numește Axis Arena, iar povestea jocului e extrem de familiară: cândva în viitor, diferite companii duc o luptă crâncenă cu ajutorul unor roboți mecanizați. Jucătorii vor pilota un astfel de robot ce poate fi îmbunătățit treptat, adăugând piese și abilități noi. Să sperăm că gameplay-ul se va deosebi oarecum de evidențele surse de inspirație. Creat de Jamie System Development, Axis Arena va fi lansat cel târziu spre sfârșitul acestei luni.

[www.axisarena.org](http://www.axisarena.org)

### Infogrames și Terminator

Infogrames a anunțat că a ajuns la o înțelegere cu Creative Licensing privind crearea și publicarea de jocuri bazate pe filmele Terminator și Terminator 2: Judgement Day. Preluând ideea din celebrele filme, jocul va urmări conceptul viitorului post-apocaliptic, în care oamenii și calculatoarele duc un război brutal. De asemenea, vor accentua ideea de călătorie în timp precum și schimbarea de formă a Terminatorilor. Ciudat este că această înțelegere nu cuprinde și cel de-al treilea film Terminator.

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

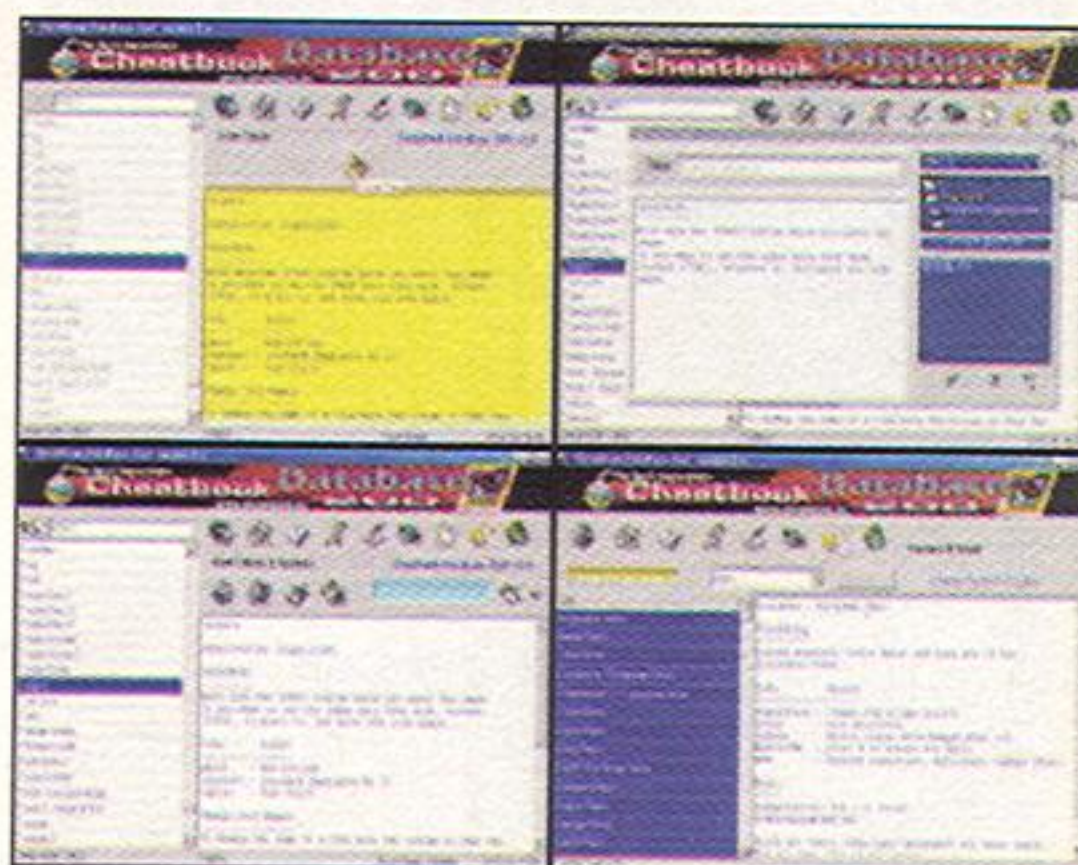




## CheatBook-DataBase v3.0

### Un rival pentru DLH?

Cheatbook-Database e un program freeware pentru jocurile pe PC, ce adună la un loc cheat-uri și hint-uri din peste 3.600 de jocuri. Acesta se axează în principal pe release-urile mai recente, acoperind aproximativ toate genurile, incluzând printre altele și Tropico, Black&White, Collin McRae Rally, Deer Hunter 4, Driver 2, Emperor: Battle for Dune, Heroes Chronicles, Max Mole 2, NBA Live 2001, Operation Flashpoint, Pearl Harbor, Star Trek DS9 - Dominion Wars, Sudden Strike, X-Guard, etc. Jocurile sunt listate alfabetic, iar interfața este user-friendly, cu butoane ce



vă permit printarea sau salvarea eventualelor schimbări sau adăugiri. Programul e mic și setup-ul de instalare e aproape instant.

[www.cheatchannel.com/xb2001.htm](http://www.cheatchannel.com/xb2001.htm)

### Rabid Dogs

Zuxxez Entertainment AG a cumpărat drepturile internaționale pentru Rabid Dogs, un joc tactic post-modern cu o poveste despre crime, sex și bani. Jucătorul își asumă rolul unuia dintre diverșii "băieți răi", cum ar fi asasini plătiți sau mercenari, care își câștigă existența din afaceri necurate. Rabid Dogs va fi plin de un umor negru, sec, cu diverse aluzii la personalități politice sau celebrități contemporane. Jocul folosește un motor izometric cu o perspectivă 2D prerenderizată. Include și elemente de RPG (dezvoltarea caracterului), precum și elemente de adventure. În ceea ce privește gameplay-ul, Rabid Dogs poate fi comparat cu titluri ca Jagged Alliance sau Fallout. Deși umorul negru e preponderent în joc, Rabid Dogs dezvăluie o imagine nu tocmai roz a societății moderne. Data planificată pentru lansarea jocului este primăvara anului 2003. Mă întreb ce legătură are cu filmul din 1974 cu același nume.

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

## Codename: Outbreak anunțat

### Un alt FPS plin de promisiuni



Cei de la Virgin Interactive au cumpărat drepturile de distribuire (mai puțin Europa de est) pentru Codename: Outbreak, viitorul titlu de la Game World GSC. Programat pentru lansare în septembrie 2001, acest shooter FPS e făcut de echipa din spatele RTS-ului Cossacks. Povestea se

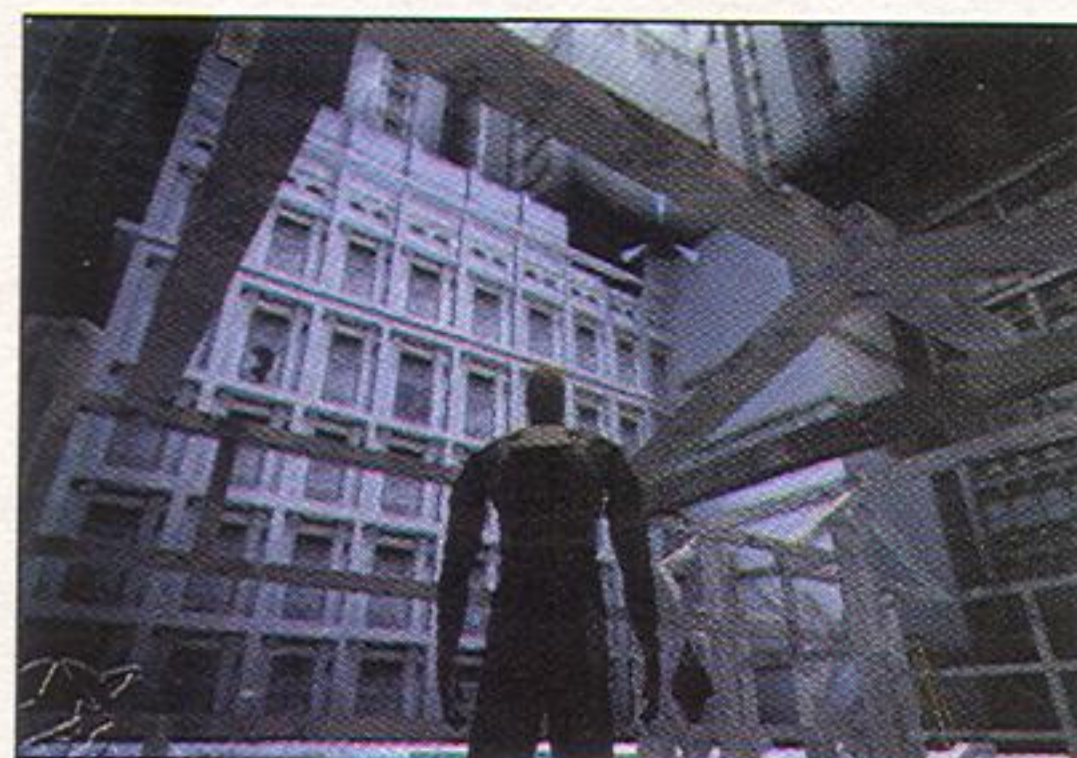
înscrie în linia clișeeilor cu extraterestrii ce pun în pericol umanitatea, însă gameplay-ul promite mai mult, pentru că în single player jucătorul comandă o echipă de doi soldați special antrenați pentru această misiune. Jocul promite un AI extrem de inteligent, ce își modifică comportamentul în funcție de cel al jucătorului. Modul multiplayer va introduce obiective complexe, în timp ce jucătorii pot juca cooperativ sau death-match. Grafica promite o rezoluție de până la 1280x1024, iluminare direcțională, culori dinamice, ceață volumetrică și caractere de până la 1000 de poligoane. Codename: Outbreak va fi lansat în septembrie 2001.

[www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com)

## Project Eden

### Engine-ul Lithtech în acțiune

Eidos a lansat un set de imagini din viitorul joc al lor, Project Eden. Acesta va fi un joc de acțiune squad-based în care jucătorul controlează până la patru personaje într-un mega oraș futuristic. Echipa jucătorului face parte

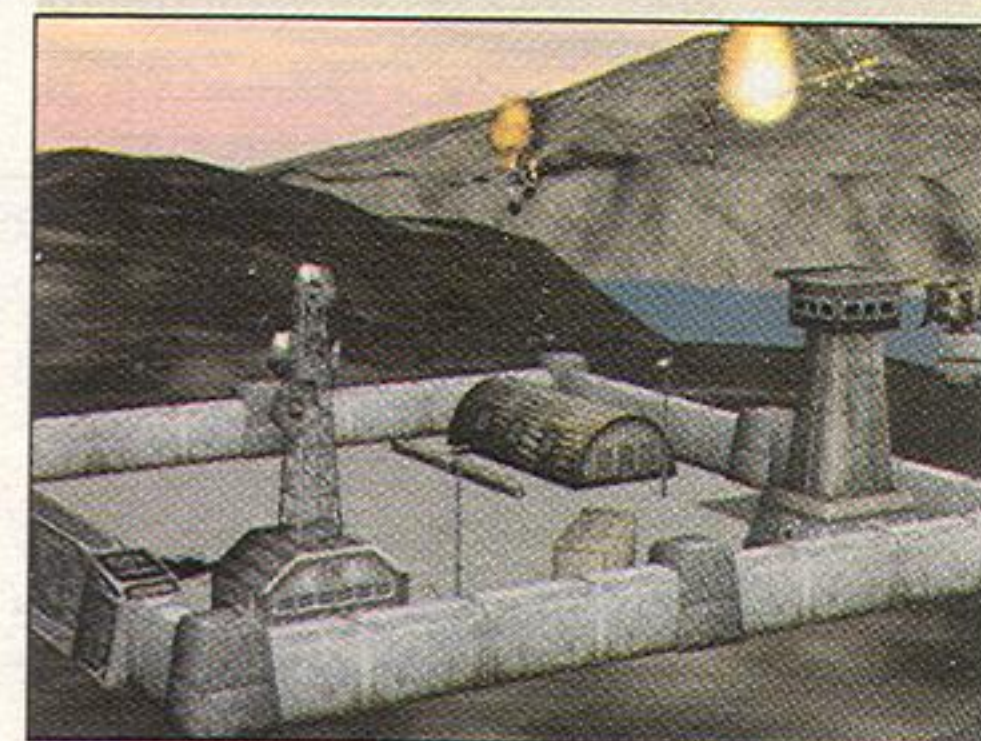


din "Urban Protection Agency" și este trimisă să investigheze un incident produs la o fabrică de procesare a cărnii. De aici pornește intriga și jocul este dezvoltat în jurul acestui incident. Screenshot-urile sunt impresionante, vom trăi și vom vedea.

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

### Mech Commander 2 GOLD

Microsoft a publicat un set de screenshot-uri din Mech Commander 2, care a ajuns GOLD pe 4 iulie. Aceste noi imagini subliniază diversitatea



luptelor pe care jucătorul le va întâlni în joc, de la asalturi pe scară largă până la o luptă subacvatică. Mech Commander 2 e un RTS pe un fond BattleTech și spre deosebire de predecesorul său, are un engine 3D ce suportă o varietate mare de efecte speciale. Fiecare unitate are slăbiciunile și avantajele ei, lucru ce creează premisele unui război echilibrat și interesant. Mech Commander 2 e programat să fie lansat la sfârșitul lunii iulie.

[www.microsoft.com/games/mechcommander2](http://www.microsoft.com/games/mechcommander2)

### Anachronox a fost lansat pe 26 iulie

Eidos anunță că Anachronox a ajuns Gold. Echipa celor de la ION Storm lucrează la un demo și între timp au lansat primul patch, care include îmbunătățiri ce nu au fost implementate înainte de data limită. În Anachronox, jucătorii controlează până la trei caractere simultan, în explorarea cosmosului. Jocul se bazează pe interacțiunea cu acesta, bătălii cu diverși inamici galactici și quest-uri pentru arme și item-uri unice. Fiecare caracter percepe diferit aceste quest-uri, de aici varietatea evenimentelor și a mediilor. De asemenea, personajele sunt unice cu proprietăți și abilități specifice, fapt ce le permite accesul la informații și locații diferite față de ceilalți. Jocul va fi în principal third-person, însă vom avea și jocuri 2D inserate pe parcurs.

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



## Editorial

### Sindromul eroului

În majoritatea jocurilor multiplayer online (RPG mai ales) există o boală gravă și molipsitoare pe care o putem numi conspirativ "sindromul eroului". Ea poate fi recunoscută destul de ușor prin nevoia disperată a jucătorului de a ajunge cel mai bun într-unul sau mai multe din domeniile de dezvoltare pe care le oferă jocul: cel mai bun atac, cele mai puternice vrăji, cel mai inteligent, cel mai frumos, cel mai elastic, cel mai pătrat și așa mai departe. În jocurile single player, acest sindrom nu are nici un efect, deoarece celelalte personaje din joc sunt NPC-uri și imune la efectele bolii. Însă în jocurile multiplayer lucrurile stau altfel, "sindromul eroului" afectând negativ jucabilitatea pentru cei care nu s-au molipsit. Și iată de ce: indiferent de joc, există o limită superioară la care odată ajuns, un personaj nu mai poate progresa. În momentul în care destul de mulți jucători ating această limită, programatorii trebuie să facă ceva pentru a le menține interesul în joc. Una dintre soluții este să împingă limita mai sus, introducând monștri mai rezistenți și item-uri mai puternice. Soluția nu este de durată însă pentru că noua limită este atinsă destul de repede și ne întoarcem la aceeași problemă. Oricum însă, prin împingerea limitei mai sus/complicarea jocului programatorii reușesc să îi frustreze serios pe cei care nu doresc să își vadă numele în ladder-uri, ci doar să joace un joc multiplayer ca să se distreze și eventual ca pe un surogat de interacțiune socială directă. Iar unul dintre cele mai bune exemple pentru această situație este Diablo II cu ale sale nivele de dificultate Nightmare și Hell. Deși numărul de "eroi" este destul de mare pe BattleNet, există totuși o majoritate de jucători care joacă "just for fun" și nu ca să ajungă în vârful ierarhiei. Și vă spun din proprie experiență, aceștia urăsc ce se întâmplă pe Nightmare și Hell (rezistențele cu minus, monștri prea puternici, item-urile foarte bune pe care poți să le găsești doar acolo). Și tocmai când te gândești că le poți trece totuși cu vederea lipsa de imaginație în rezolvarea unei probleme fundamentale care datează încă de la apariția primului joc MO, ce fac ei? Resetează ladderul, scoțându-i din sărite pe "eroi" și pornind un nou cerc vicios. Haide Blizzard, puneți-vă mintea la treabă și găsiți ceva mai inteligent! Deja ne-am plictisit.

Editorial

## Stiri

### Guildboss v1.11a

Într-o lume a jocurilor de multiplayer, conceptul de "clan" sau "guild" este nelipsit. Din câte știu eu, să conduci un clan și să te ocupi de promovarea acestuia este o treabă dificilă, ce înghite mult timp prețios. Iată un program ce promite să facă viața managerilor de clanuri mult mai ușoară și mai plăcută. Guildboss vă oferă posibilitatea de a trimite email-uri bulk și mesaje pe ICQ personalizate, eventual pre-generate; generarea de rapoarte HTML cu un layout personalizat, automatizarea procesului de înștiințare și notificare a membrilor și web reporting sunt numai câteva din opțiunile aflate la îndemână. Toate acestea le găsiți în ultima versiune de Guildboss, un program de clan management pentru Win9x/2k/Me/NT care e compatibil cu orice joc multiplayer, fie el vechi sau nou, indiferent de gen (Diablo, EverQuest, Quake, Tribes, Ultima Online, Battletech, Asheron's Call, Starcraft Broodwar, Counter-Strike, etc). Urmează calea mai ușoară și folosește Guildboss.

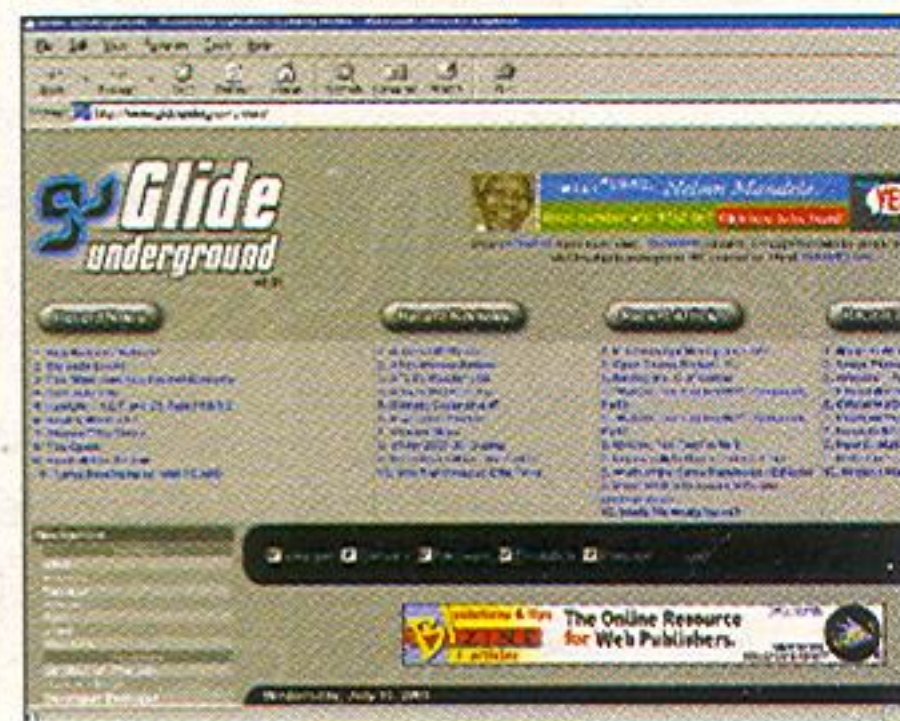
[www.guildboss.com](http://www.guildboss.com)

## Site-urile lunii

### Agenda Web

<http://www.glideunderground.com>

Sit-ul se prezintă ca un conglomerat de știri și de articole la obiect ce acopera ultimele patch-uri pentru jocurile lansate pe PC. Găsim review-uri, demo-uri, diverse programe și utilitare. Printre punctele de atracție ale sit-ului găsim o secțiune unde vizitatorii pot upload-a imaginea desktop-ului personal și unde putem viziona desktop-urile unor game developeri de la companii cunoscute cum ar fi: UbiSoft, Dynamix, Monolith Productions, etc. Partea distractivă a sit-ului



e secțiunea de "bugs&bytes" ce are ca scop colectarea de imagini, bug-uri și alte lucruri distractive legate de calculatoare și software.

<http://insidemacgames.com>

Acest sit acoperă aproximativ tot ce ține de Mac-uri și de MacOSx, însă ținta principală este evident, să ferească user-ii de Mac ce au ca pasiune jocurile pe calculator. Oferă știri proaspete, review-uri, preview-uri, o secțiune hardware, una software, interviuri și discuții cu producătorii de jocuri, un mic magazin virtual și un forum pe categorii. Secțiunile de hardware și software sunt bine organizate

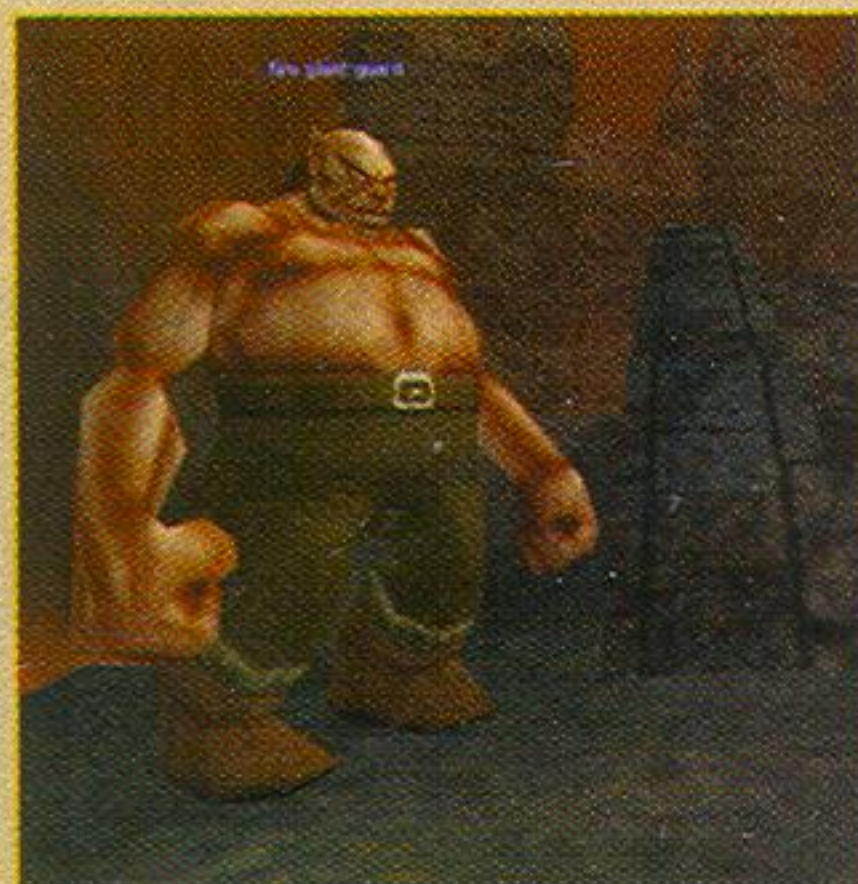


și conțin informații detaliate. Un "must see" pentru posesorii de Mac.

### Dark Age of Camelot

Mythic Entertainment a publicat un nou set de screenshot-uri din RPG-ul online Dark Age of Camelot, ce va fi lansat în toamna 2001. Dark Age of Camelot e un joc multiplayer masiv, încă în perioada de testare. Două din cele trei realm-uri fantastice, Albion și Midgard, sunt în teste, iar al treilea, Hibernia, va intra în teste în a doua parte a lunii iulie. Acțiunea are loc într-o lume fantastică, bazată pe mitologia tradițională europeană. Jucătorii au de ales între cele patru clase de bază, iar personajele lor vor putea fi specializate odată cu nivelul cinci. Apar o varietate mare de quest-uri și destul de multe creaturi și inamici diverși.

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

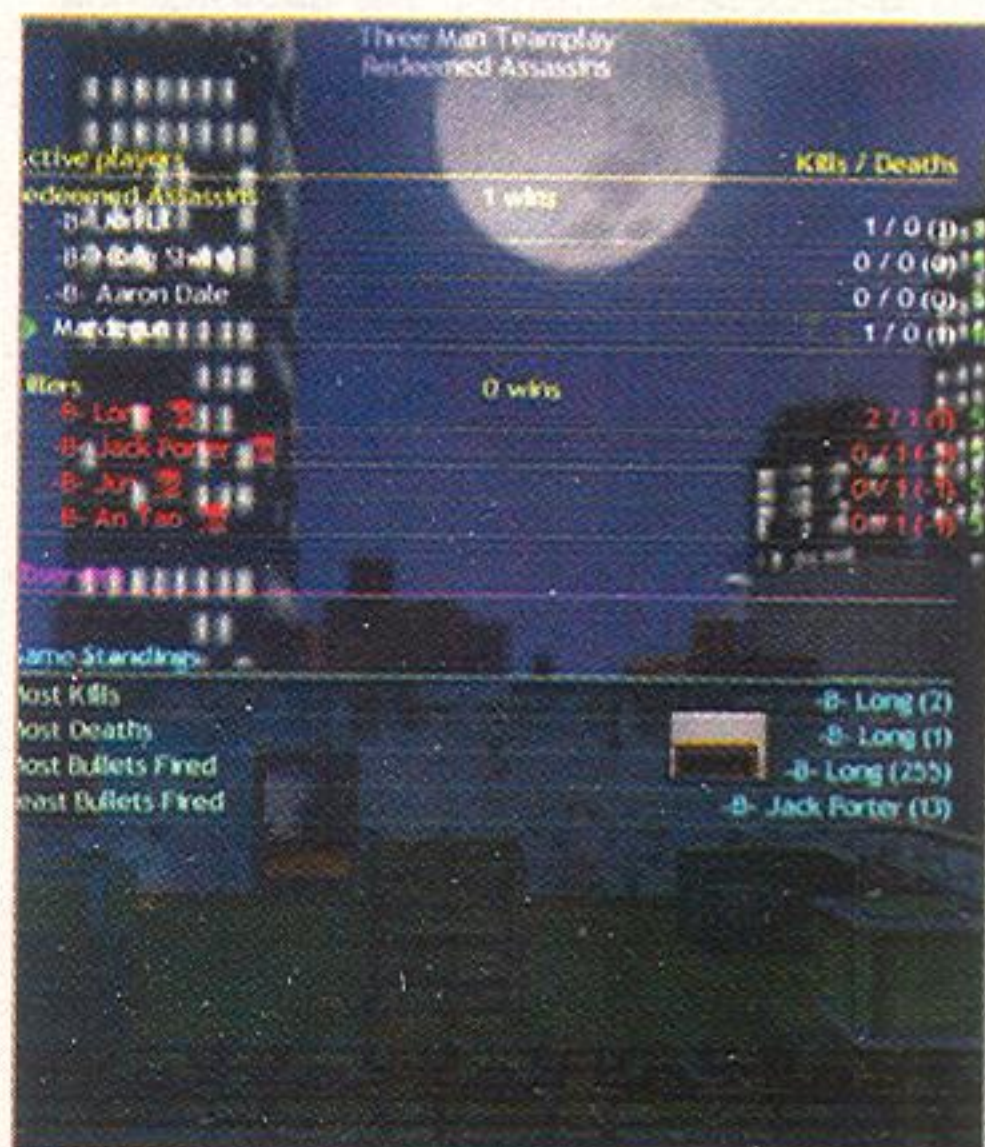
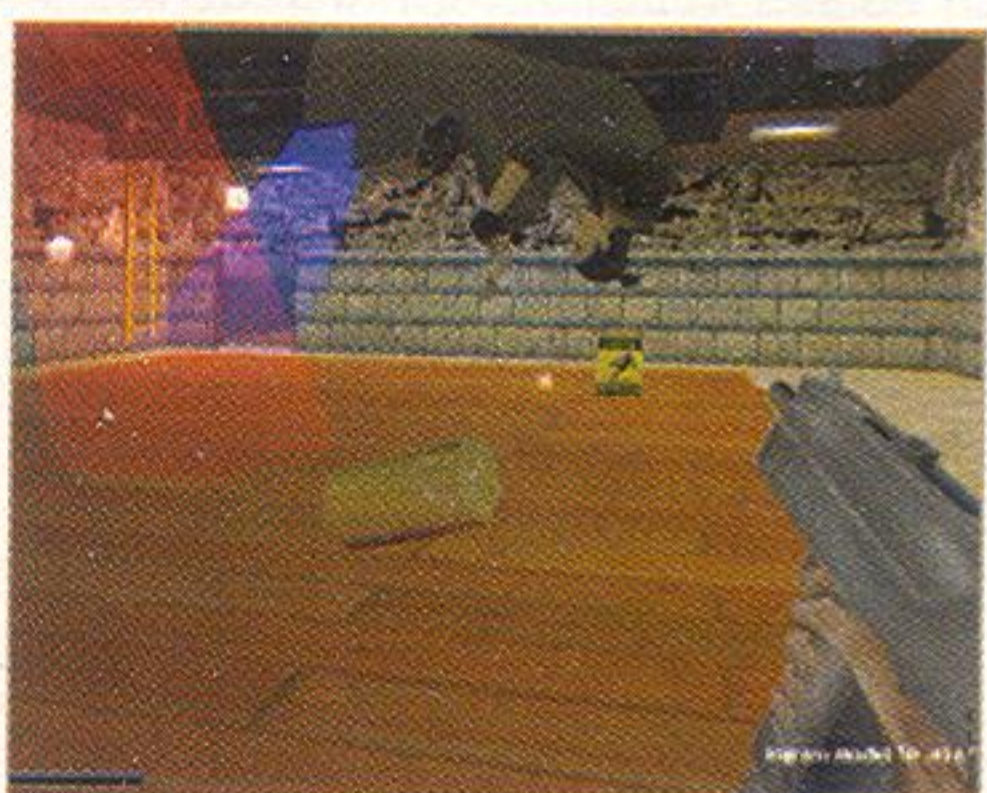
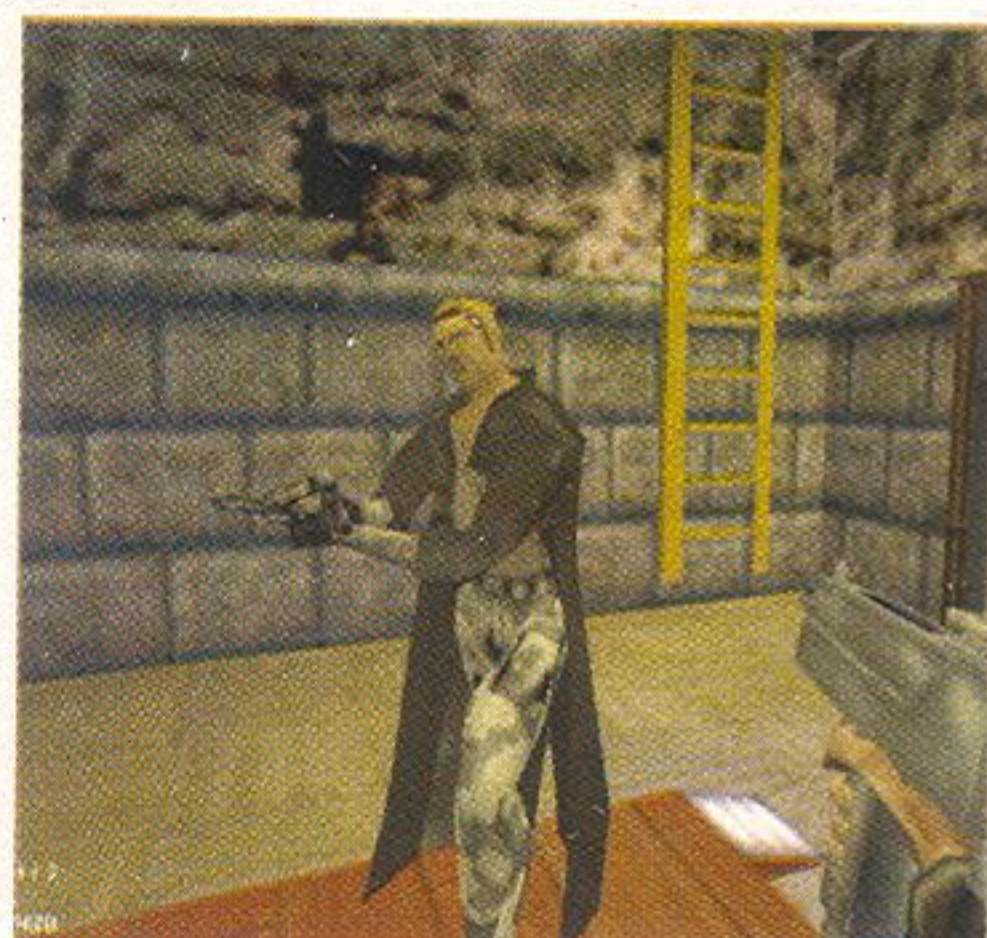






Mod Half-Life

# Opera



Opera este conversie totală pentru Half-Life și este creat de grupul Redeemed Assassins. Scopul acestui mod este de a da o nouă dimensiune conceptului de multiplayer, prin accentuarea ideii de stil și de precizie, în loc de strafe+ jump+kill. Opera se inspiră din filmele lui John Woo, cunoscute sub numele de "Hong Kong Blood Operas", unde nu contează câți omori, ci cum omori. Acest mod este dedicat oamenilor care joacă cu capul, și care preferă stilul înaintea skill-ului. Citind cele de mai sus, și fiind sătul de Counter-Strike până peste cap, am tras Opera sperând că în sfârșit cineva acolo sus m-a auzit.

În Opera, avem cinci moduri distincte de joc, și anume: Deatchmatch, omoară sau mori, punct; Last man standing, în care fiecare jucător are un număr fix de vieți, iar cel ce rămâne ultimul în viață a câștigat; X-Player Last man standing, care este o variațiune a modului de mai sus, numai că acesta se joacă cu un număr fix de jucători la un moment dat în timp ce restul sunt spectatori; Dueling Berettas, în care muniția e infinită, nu există head-shot sau heart-shot (da, heart-shot) și în cele din urmă, modul numit Mookmatch, unde jucătorii sunt aliați împotriva unei armate de "bad-guys". Nu întâlnim noțiunea de damage procentual sau de

"health-points". Avem două tipuri de damage: "trauma damage", care se vindecă în timp, și "bleeding damage", care e permanent. În filmele lui John Woo, fiecare personaj are o trăsătură specifică (rapid, silențios, expert în arme, etc). În Opera, avem opt caracteristici specifice din care să alegem, numite "Discipline". De exemplu, cu "discipline of velocity", personajul nostru se va mișca mai repede, va sări mai repede, etc. Cei ce vor alege "discipline of perception" vor beneficia de un indicator de damage, unul de muniție și un detector de bătăi de inimă, ce se activează în apropierea inamicului. După părerea mea, partea cea mai interesantă a acestui mod sunt cascadoriile. Personajul nostru este un adevărat atlet, poate face tot felul de sărituri și tumbe, toate cu scopul de a deruta inamicul și de a se proteja de focul acestuia. Este un "feature" cel puțin interesant, care adaugă mult la pseudo-realismul mod-ului. Privind obiectiv, Opera e un mod impresionant ce beneficiază de idei bine aplicate. Mă tem însă că nu va putea fi rivalul Counter Strike-ului, din același motiv din care nici Tribes nu poate fi un rival pentru Quake.

Opera poate fi găsit la <http://opera.redeemedsoft.com> sau pe CD-ul viitor XtremPC (numărul 23).

## Stiri

### Addon Black&White

Lionhead Studios a lansat primul addon pentru ultimul lor joc de strategie, Black&White. Acest add-on introduce trei hărți noi pentru multiplayer: building blocks, firestorm și island wars, pe care pot juca între doi și patru jucători. Hărțile vor fi automat copiate prin joc, în momentul în care jucătorul se conectează la server. În viitoarele add-on-uri, Lionhead va introduce muzică pentru interfața jocului, precum și un Black&White chat; de asemenea, sătenii vor vorbi și vor juca fotbal. Aceste add-on-uri vor fi lansate spre sfârșitul lunii iulie și începutul lui august.



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

### Baldur's Gate II patch

Jucătorii de Baldur's Gate 2 vor fi fericiți să afle că BioWare a lansat un patch cu numărul 23037 pentru user-ii de Win2K și WinXP. Patch-ul rezolvă un bug ce făcea ca unele NPC-uri să apară ca ocupate sub aceste versiuni de Windows.

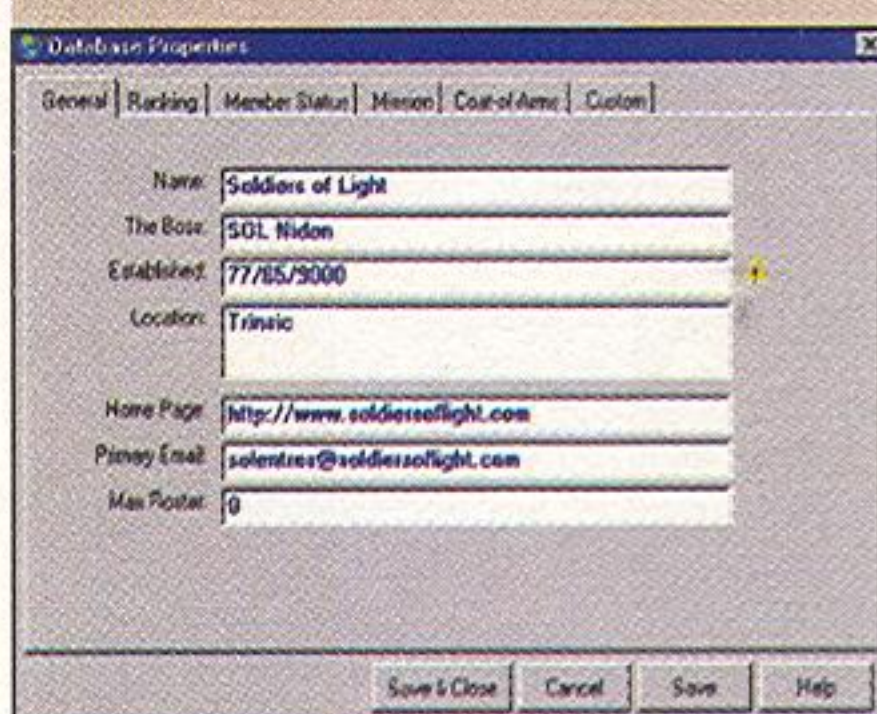
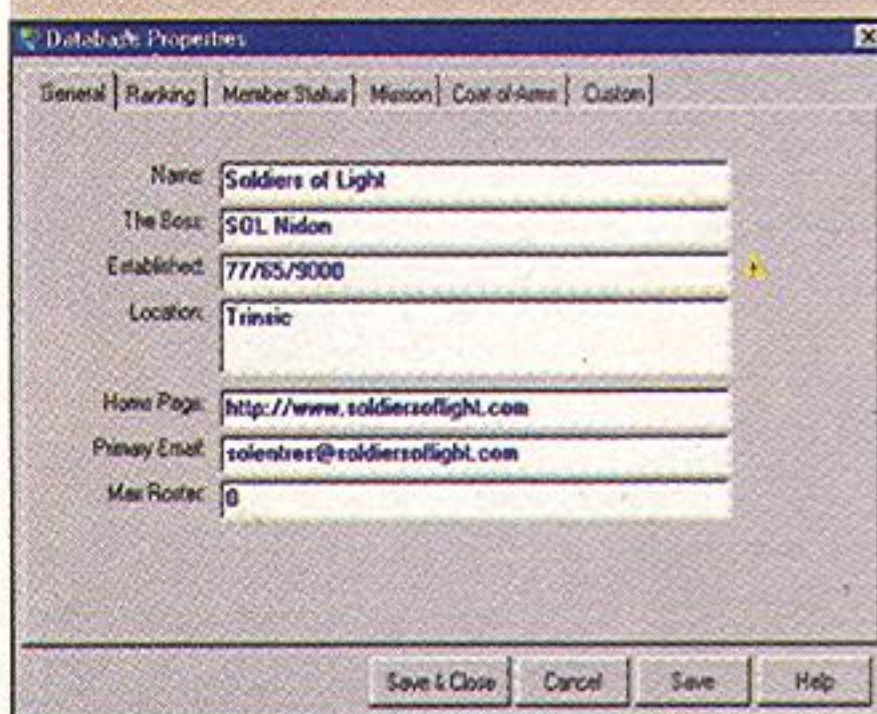
[www.bioware.com/bg2patch/bg2patch.shtml](http://www.bioware.com/bg2patch/bg2patch.shtml)



## Stiri

### Quake 3 cosmetizat UI Enhanced 1.0

Acest program redefineste modul în care interfața de Quake 3 funcționează. Permite user-ului să aranjeze ordinea hărților ce vor fi jucate în multiplayer, precum și timpul de joc pentru fiecare hartă. De asemenea, adaugă caracterul preferat în meniul principal și introduce un meniu "in-game" din care putem aduce modificări chiar în timp ce jucăm. Adăugatul boților, schimbatur echipelor și votarea vor fi de acum înlesnite printr-un pop-up ușor de manevrat. Necesari oricărui jucător de Quake 3.



[www.planetquake.com/ui](http://www.planetquake.com/ui)

### Mplayer a fuzionat cu GameSpy

Cei de la Mplayer au fuzionat cu GameSpy, ceea ce înseamnă că de acum userii vor beneficia de servicii cu o calitate sporită. Deranjant este faptul că cei de la FilePlanet au dus integrarea aceasta prea departe, acum fiind necesar să ai un cont la GameSpy pentru a putea accesa fișierele stocate la ei. Se pare că fuzionarea nu a decurs așa cum prevăzuseră, pentru că o mulțime de useri Mplayer s-au plâns de imposibilitatea accesării serverelor acestora.

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

## Un altfel de CounterStrike

# Legends of Might and Magic



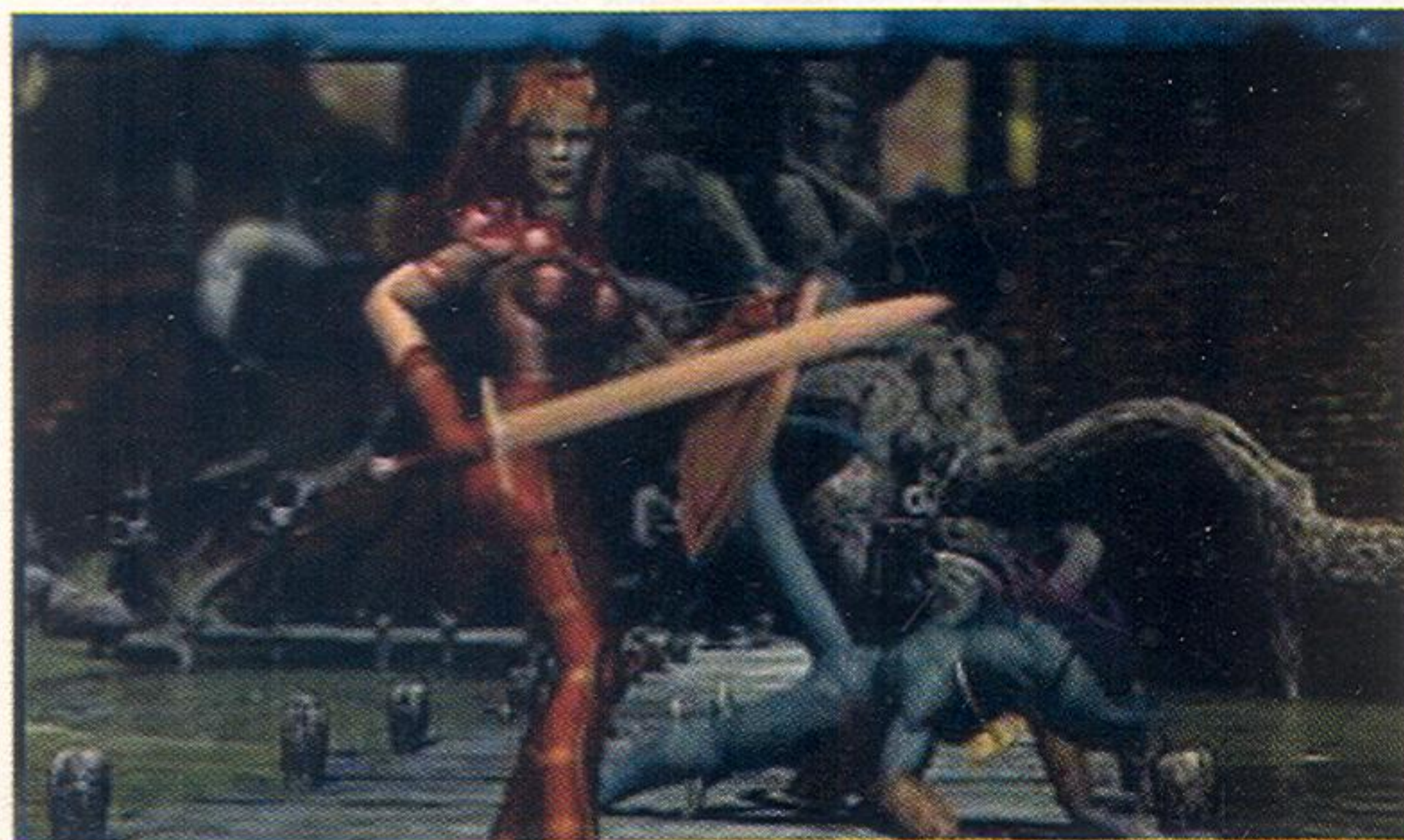
Lansat în 1987, Might&Magic a fost unul din primele RPG-uri 3D FPS, și a definit un nou gen în lumea jocurilor. De atunci și până acum, familia de RPG-uri pe fond heroic-fantasy a evoluat și i-a inspirat pe creatorii ei să creeze jocuri revoluționare, cum ar fi Heroes of Might and Magic sau Crusaders of Might and Magic, care a fost lansat în toamna anului 1999. Probabil că cei de la New World Computing au hotărât că genul nu a suferit schimbări majore de atunci și lansează un joc FPS pe motorul celor de la LithTech, numit Legends of Might and Magic. Personal nu am fost foarte încântat când am auzit de acest joc, considerând că genul nu se va împăca cu un engine 3D. De aceea, am fost foarte surprins să constat fluiditatea mixajului dintre un schelet de joc tip Counter-Strike și genul heroic-fantasy. Mă așteptam să întâlnesc elementele RPG atât de familiare, însă am dat peste un team-deathmatch ce nu are nimic în comun cu universul M&M, exceptând personajele, monștrii și mediul înconjurător.

În Legends of Might and Magic există moduri de joc gen Rescue the Princess, Slay the Dragon sau Sword in the Stone. Gameplay-ul este foarte asemănător cu cel din Counter-Strike, avem obișnuitul meniu de cumpărat arme, precum și informațiile cu privire la numărul de fraguri, jucători și scorul general, prin apăsarea tastei "tab", balansul automat al echipelor în funcție de numărul de jucători, etc..

Forța Răului, care în mod-ul de Half-Life era întruchipată de

teroriști este aici reprezentată prin trei caractere specifice universului M&M. Warrior-ul care își folosește puterea fizică în lupta de aproape, Archer-ul care în contrast cu Warrior-ul preferă distanța față de inamic și care dispune de o mare varietate de arcuri și arbalette, plus Heretic-ul, care îmbină puterea fizică cu abilitățile magice. La fiecare personaj, armele și item-urile ce pot fi cumpărate diferă, ceea ce creează un balans specific, întocmai ca la Counter-Strike. De cealaltă parte, avem Paladin-ul care ajutat de forța fizică și de credința din inima sa, luptă pentru supremația Binelui, secondat de Druid-ul care are o afinitate naturală față de magie și poate folosi atât arme pentru lupta corp la corp, cât și arme cu rază lungă de acțiune. Vrăjitoarea (una bună evident), utilizează magia pentru a-și ataca inamicii de la distanță, pentru că în lupta de aproape poate fi ușor copleșită.

Legends of Might and Magic e un joc ce respectă universul M&M, în timp ce concurează cu celelalte titluri de acțiune team-based de pe piață, ceea ce creează un contrast binevenit în universul futurist prezent.







## Moduri Serious Sam

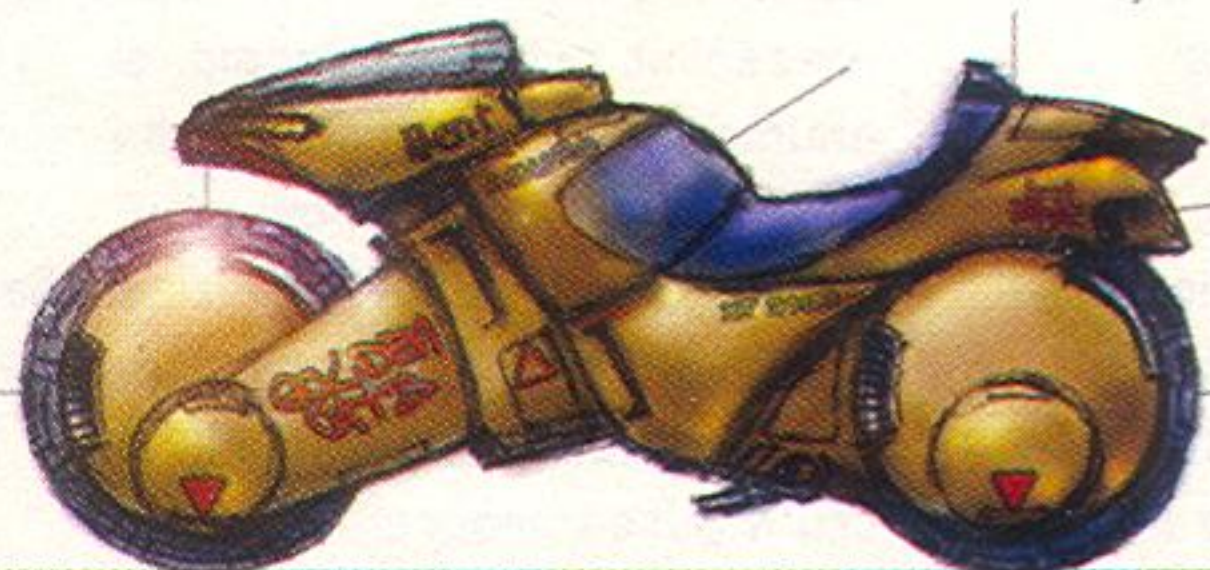
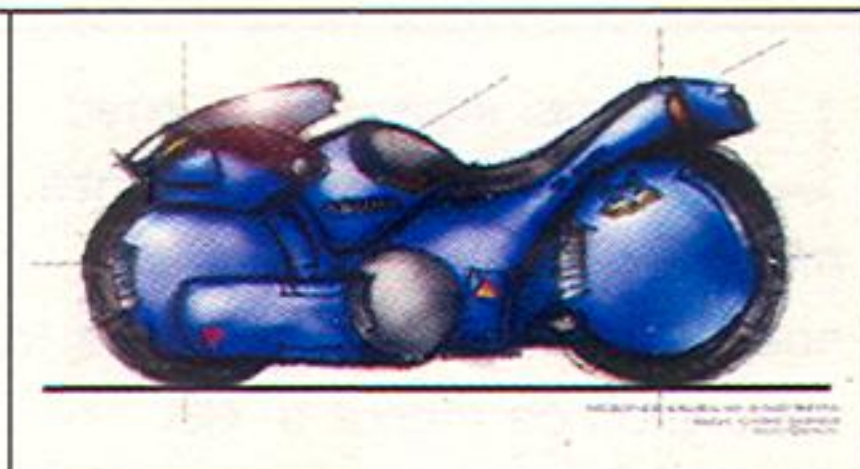
### Dark Chrome

#### Project 2.0.2.0

Un mod cel puțin interesant este Project 2.0.2.0, ce are ca fond o lume în care implanturile și bio-mecanismele sunt un lucru obișnuit. Ce putem aștepta de la acest mod?

Un fond futurist, în care personajele vor fi un fel de semi-Cyborgi, cu diverse implanturi și echipamente drept item-uri. Varietatea armelor va include grenade de tip flash, EMP, frag, stunning și smoke, arme automate de diverse mărimi și arme pentru lupta corp la corp. La departamentul cibernetică vor apărea ochi ciberneticici, endoschelete, armuri hipodermice, etc. Punctul vital al acestui mod va fi elementul

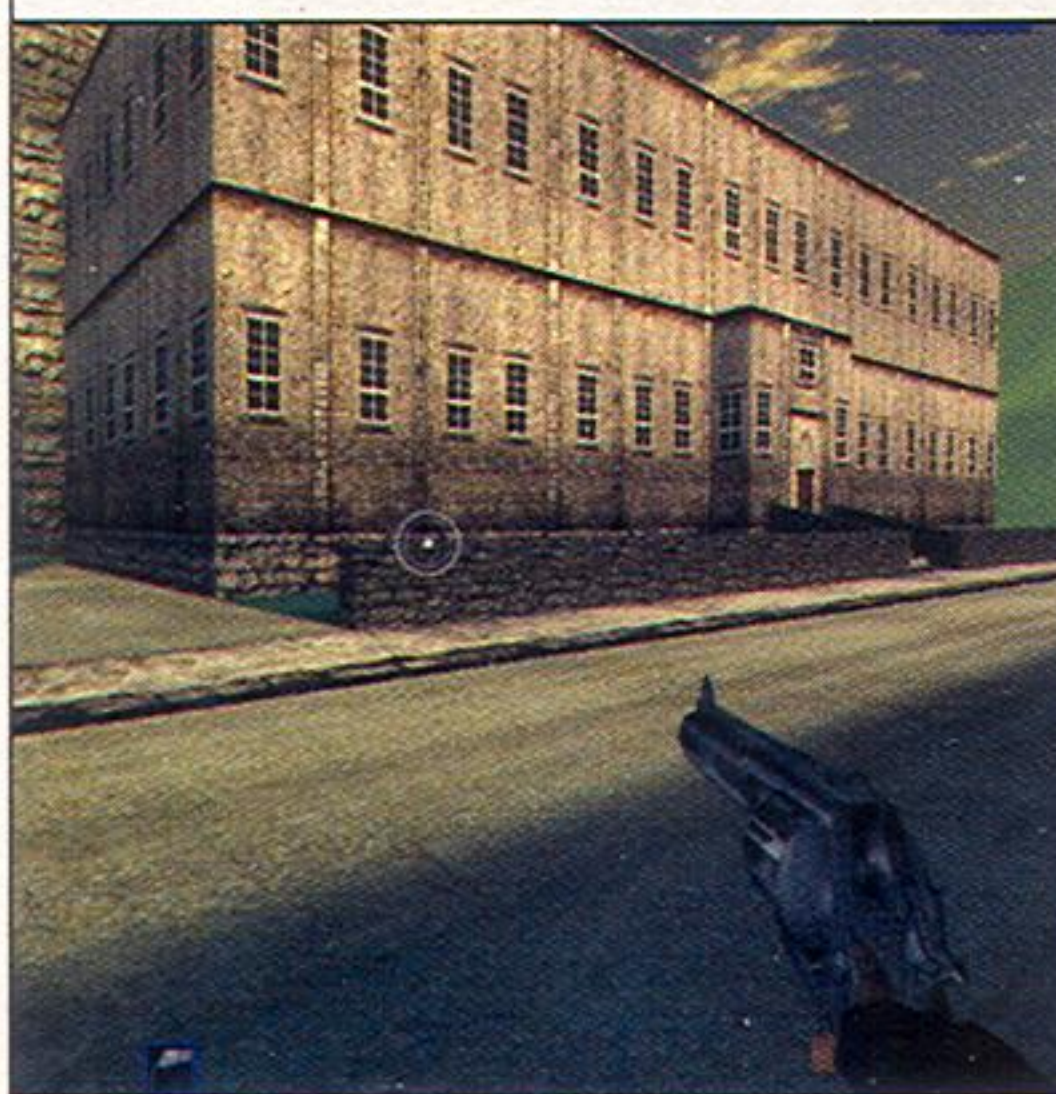
RPG, deoarece caracteristicile și skill-urile caracterului se vor reflecta în abilitățile acestuia. Modurile vor fi probabil cele clasice: CTF, team-deathmatch și deathmatch clasic.



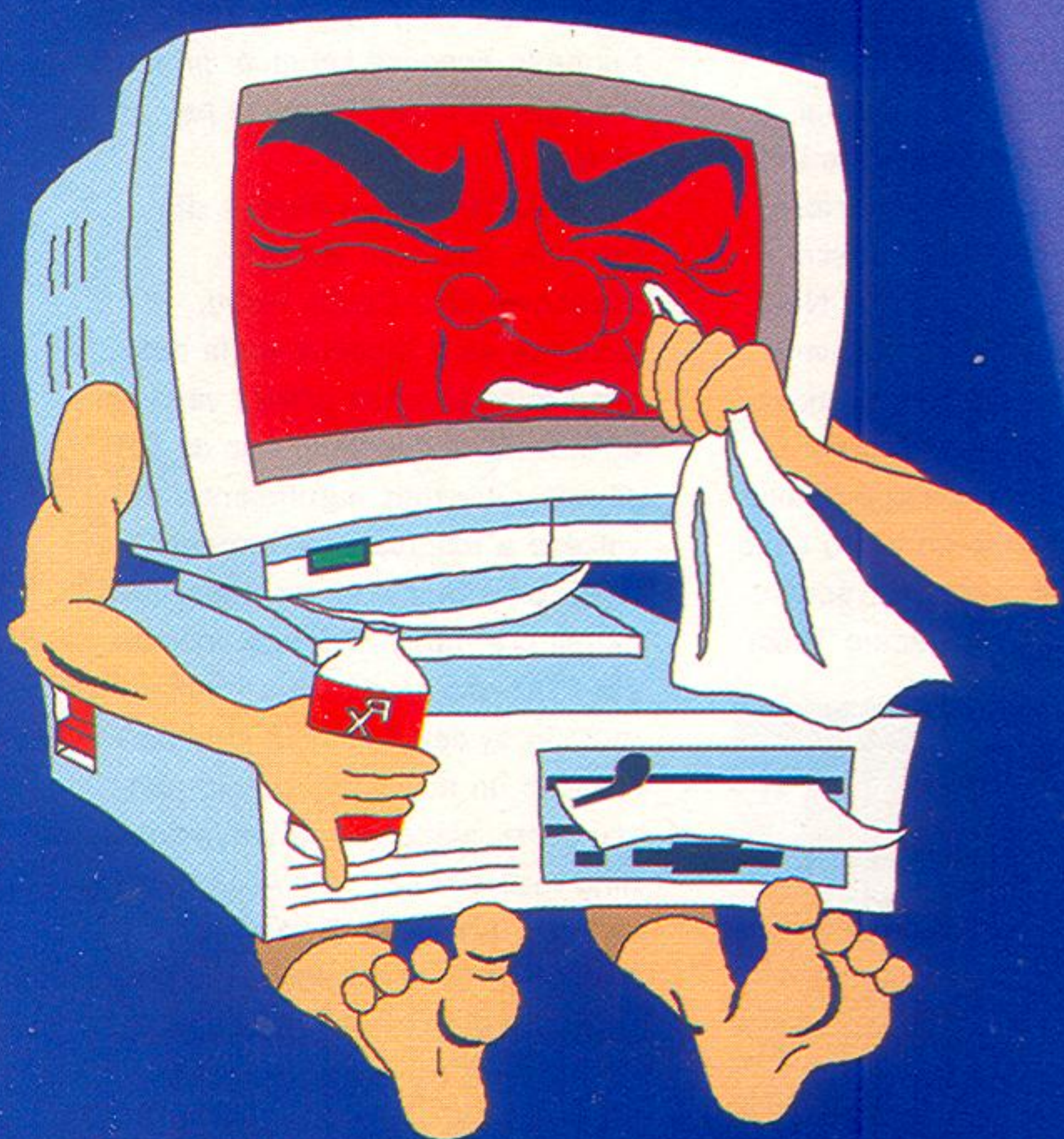
[www.serioussam.com](http://www.serioussam.com)

### Hit Squad

În acest mod pentru Serious Sam, accentul este pus pe team-play iar gameplay-ul oferă numeroase oportunități. Aspectul de echipă este similar Counter-Strike în multe privințe, însă aici ambele echipe fac parte din "bad guys". Avem pe de o parte Mafia, iar de cealaltă parte mercenari plătiți. Aspectul armelor respectă realitatea însă damage-ul și balistica sunt semi-realiste. Scopul mod-ului este recrearea atmosferei din filmele de acțiune din zilele noastre, spun cei din echipa producătoare. Mod-ul e programat pentru lansare în toamna 2001.



[www.hit-squad.net](http://www.hit-squad.net)



# AiCi

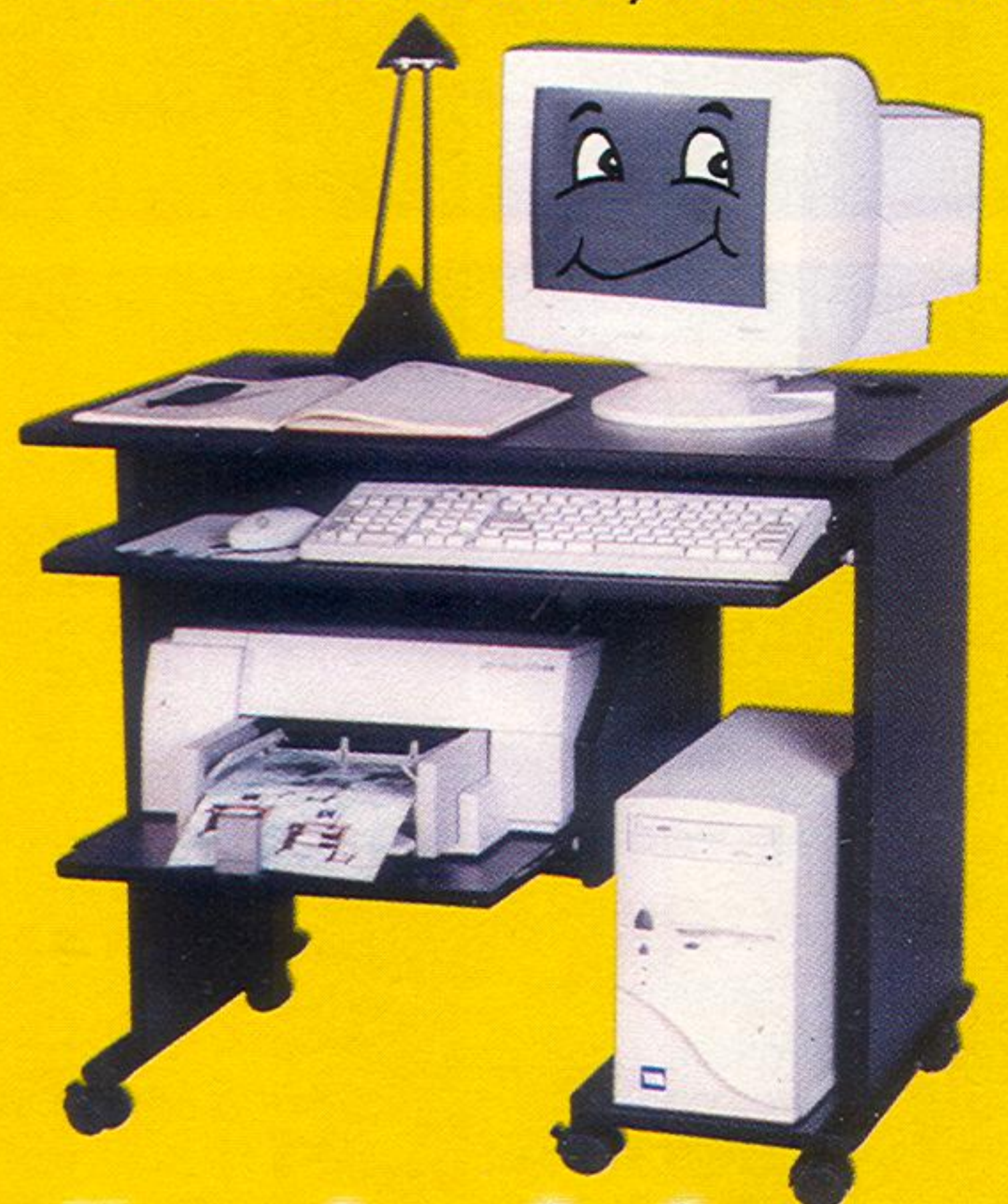
## UP-GRADE

# pentru calculatorul tău

# AiCi

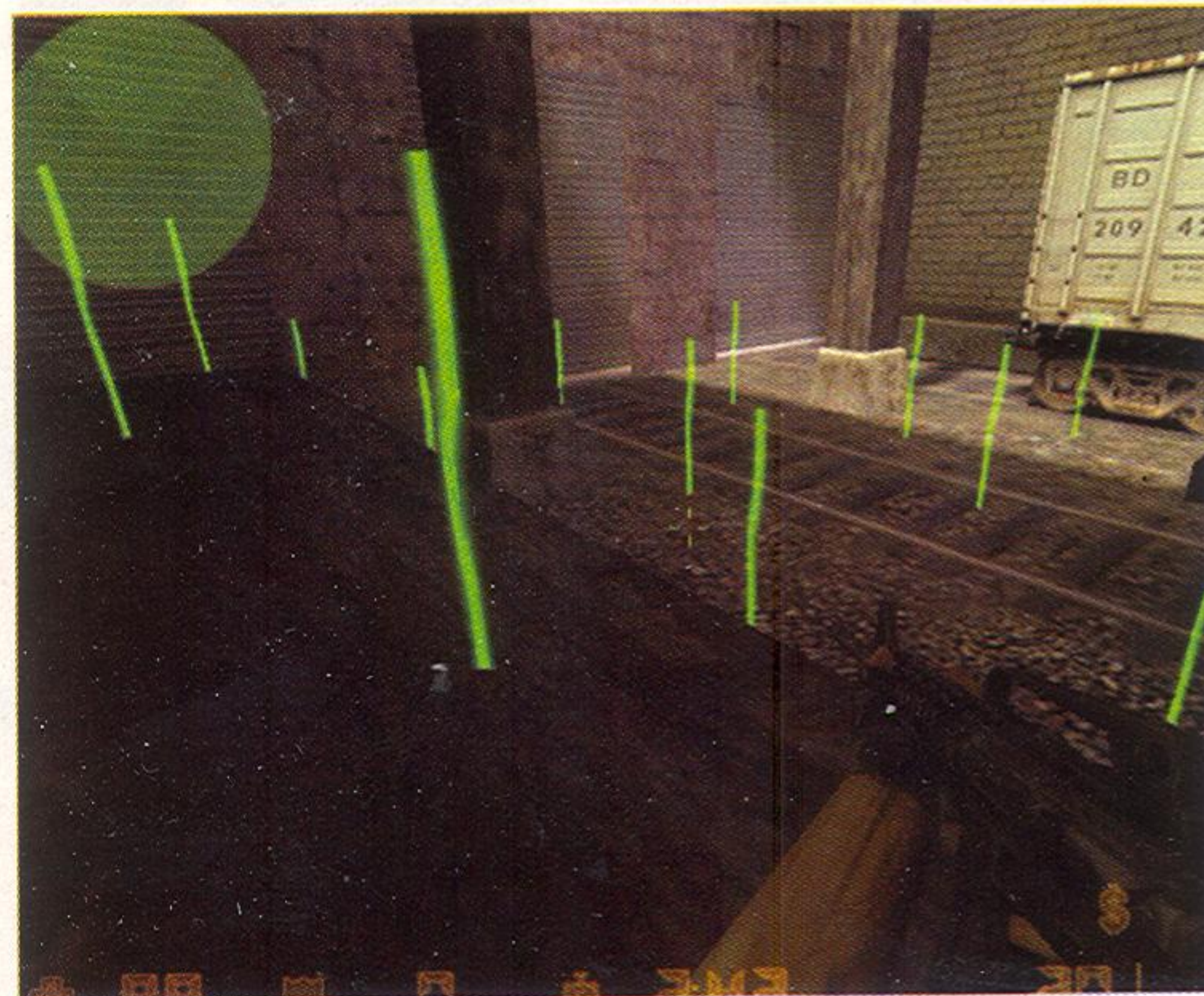
Mobilier de calitate

Magazin: Calea Moșilor nr. 251  
Tel.: 210.33.90, 211.92.90; Fax: 610.71.81  
e-mail: [aici@aici.ro](mailto:aici@aici.ro); [www.aici.ro](http://www.aici.ro)



Mese de calculator  
cu suport glisant  
pentru tastatură și imprimantă





## J o a c a o f f l i n e

# Counter-Strike Bots

Lipsa unei legături Internet decente cred că reprezintă motivul din cauza căruia țara noastră românească nu gemenă în specialiști de marcă în CS. Bineînțeles, există întotdeauna mult încercatele săli-de-jocuri/i-cafeuri/săli-de-calculatoare/sau-cum-s-or-numi-la-voi-în-oraș ce reușesc să mai suplinească lipsa aceasta prin oferta largă de pasionați jucători, dispuși la orice oră să își arate talentele, presupus înalte. Din păcate, acest lucru înseamnă ore pierdute departe de dulcea casă, și în funcție de stabiliment, bani aruncați din buzunare cu amândouă mâinile sau doar trecuți printre două degete; sau poate însemna o simplă aventură demnă de a ține paginile unei cărți de succes, cu strecurări abile prin uși înguste și coborârea a tot felul de scări hotărâte să ne curme viața; sau supraviețuirea în medii asemănătoare interiorului unei țevi de eșapament și pline de indivizi demni de a locui în interiorul unei asemenea țevi; sau toate aceste variante combinate. Nu știu dacă acestea sunt motivele pentru care o serie de entuziaști ai CS-ului și ai programării au decis să creeze o întregă familie Adams de boți, însă un lucru este clar: ei există și sunt aici, scutindu-ne astfel de toate acele "dulci"

torturi la care ne supuneam cu "plăcere" pentru a ne putea satisface dorințele ludice. Și pentru că nu am dori ca toată această întâmplare să treacă pe lângă domniile voastre ca un Intercity în drum spre următorul accident, am decis să vă oferim un mic ghid al celor mai interesanți boți.

### PODBot 2.0

De departe cel mai evoluat bot la ora actuală, a fost construit pe aceleași baze ca și AndroidBot-ul prezentat puțin mai încolo, și anume mica descoperire a lui Botman (o legendă încă vie a micilor constructori entuziaști de boți) și anume o metodă prin care acesta folosea .dll-urile HL pentru a putea programa un bot, fără a avea acces la sursele originale. De aici a început o mică nebunie, și în momentul de față sunt în jur de cinci boți ce folosesc această tehnică, plus alți vreo șapte ce se bazează pe altele.

PODBot-ul s-a născut din pasiune, așa cum atestă creatorul său, Count Floyd. Crearea sa a început nu la mult timp după apariția primei versiuni a Android-ului (primul bot de CS), și motivul a fost insuficiența dezvoltare a acestuia la respectiva dată, plus faptul că nu suporta decât trei hărți. Primele versiuni ale POD-ului nu au ieșit foarte mult în evidență, neavând implementat un suport puternic pentru hărți, sistemul de waypoints fiind încă primitiv, iar AI-ul destul de slab. Lucrurile însă s-au schimbat complet odată cu lansarea versiunii 2.0. Ce surprinde încă de la început este mărimea sa. Instalatorul are 1.7 Mb, ceea ce înseamnă cam de trei ori mai mult decât restul. De asemenea folosește mai multe resurse, iar timpii de încărcare sunt destul de mari. Boții propriu-zis sunt construiți pe baza unor "personalități" ce le permite să se comporte în anumite feluri, mai agresivi, mai pasivi, să prefere anumite arme, sau să exploreze harta într-un mod special. De asemenea a fost imple-

## PODBot

### Wayoints

Un sistem simplu și robust, ce stă la baza fiabilității ridicate a bot-ului de față.

Standard Normal Waypoint - Green - Folosiți pentru mers normal dintr-un punct în altul al hărții. Nici prea apropiate, nici prea depărtate, după gust și talent, dimineața sau seara, două lingurițe.

### Terrorist/Counter-Terrorist Important Waypoint - Red & Blue

Boții folosesc aceste Wp pentru a atinge zonele importante ale hărții. De pildă pe de\_maps veți găsi o grămadă de asemenea fulgerașe albastrițe în zona Bomb Site-urilor și încă câteva roșii, în

timp ce pe cs\_maps situația va fi inversă.

### Ladder Waypoint - Roz

Din păcate acestea nu sunt implementate chiar foarte bine, și câteodată boții vor avea probleme în ceea ce privește urcatul scărilor. Oricum, trebuie pus unul la începutul scării și unul la sfârșit. În cazul în care scara este luuungă, se mai pune unul pe la mijloc.

### Rescue / Goal Waypoint - White/Purple

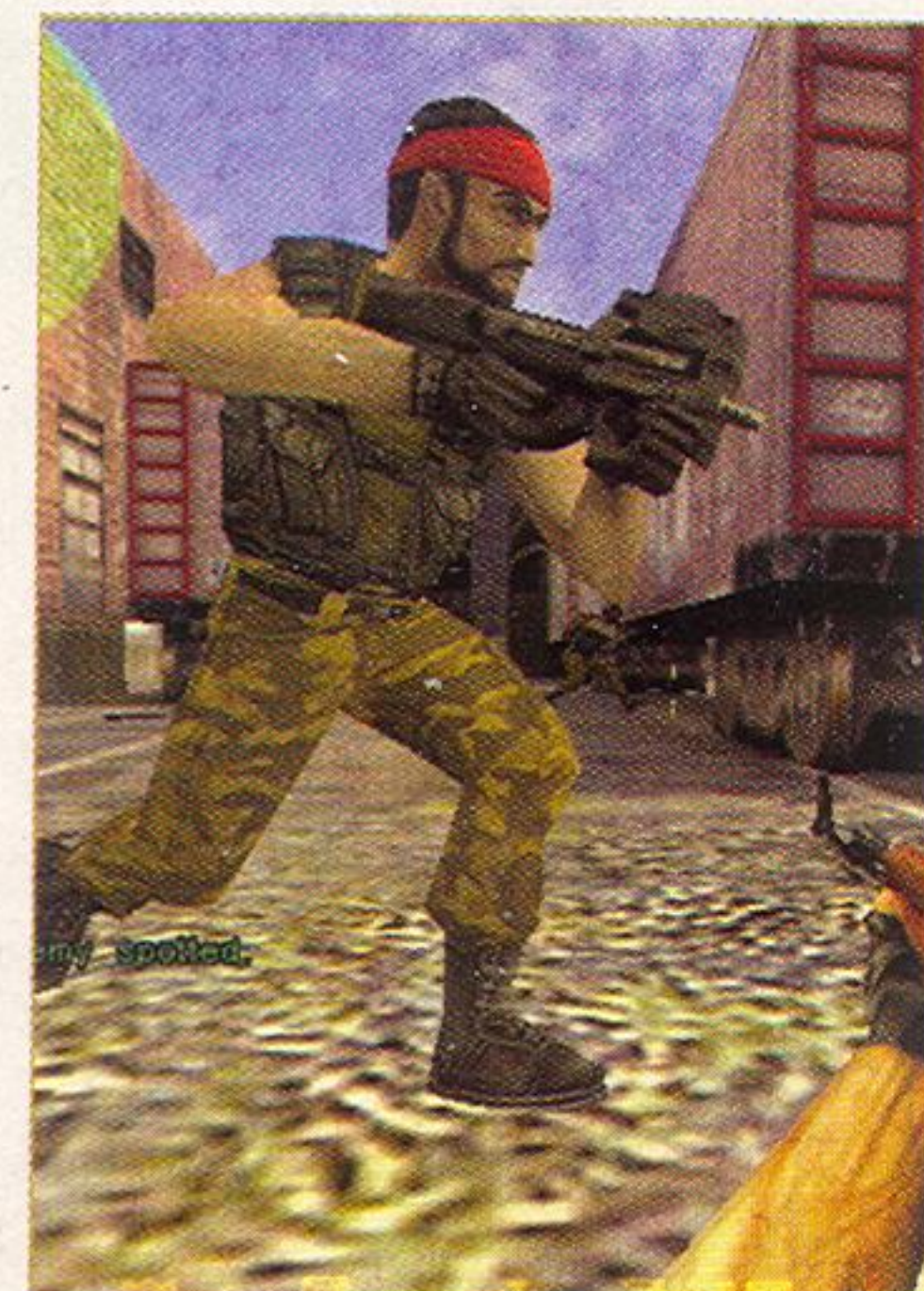
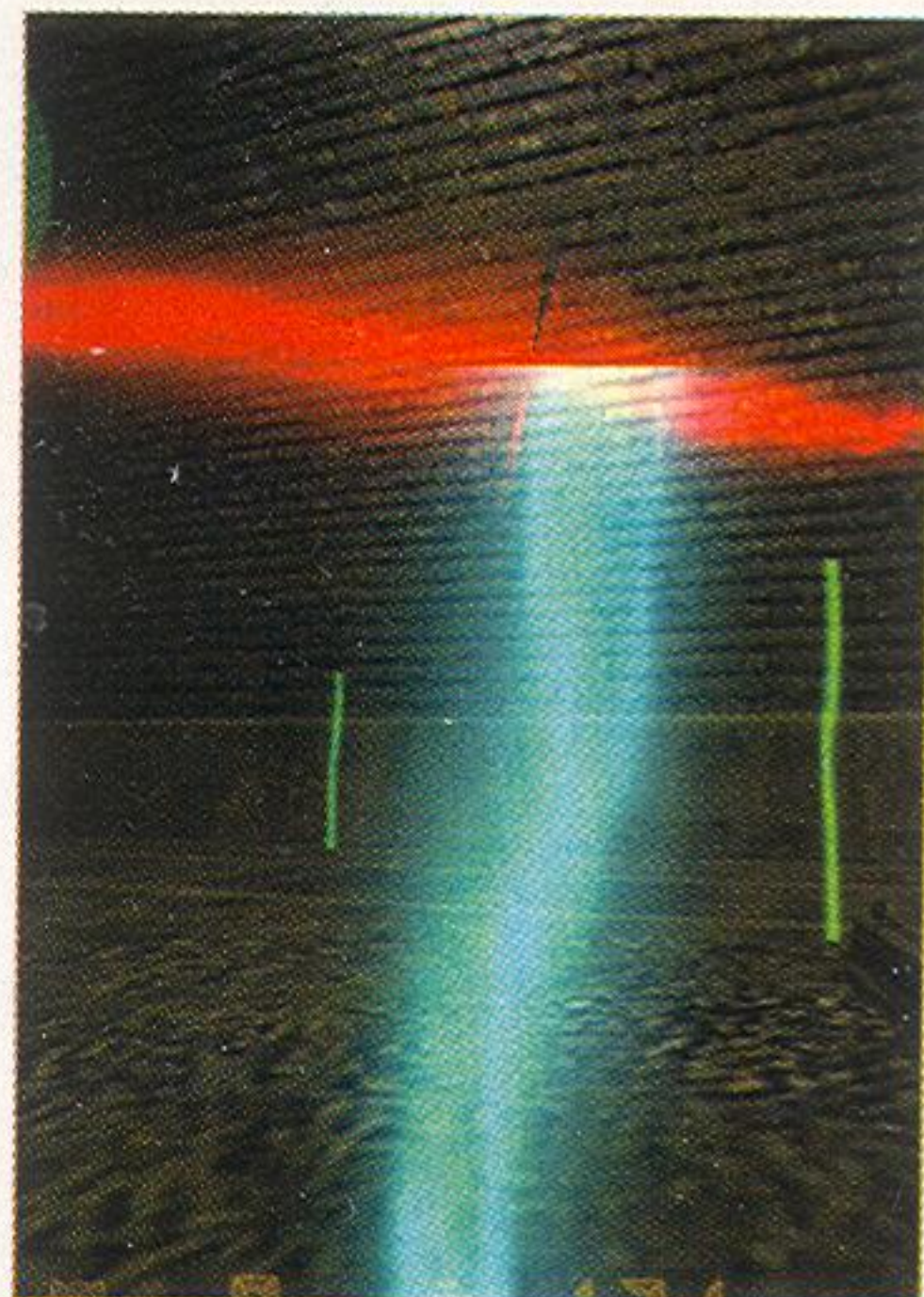
Cele albe sunt pentru punctele în care CT trebuie să aducă ostatecii pentru a fi salva, în timp ce GWp este roz-violet (faceeași

culoare cu LWp) și pe de\_maps semnalizează locul unde trebuie pusă bomba, pe cs\_maps locul unde sunt ostatecii iar pe as\_maps locul unde trebuie să ajungă VIP-ul ca să scape.

### CampStart / CampEnd Waypoint - Cyan

Se pune în locurile unde bot-ul trebuie să campeze, sau să se dea drept sniper. Culoarea normală este Cyan, însă pentru CT are o mică tentă albastră, iar pentru T are una mai roșie. Dacă se dorește ca bot-ul să stea în crouch în acea poziție, înainte de a pune Wp-ul cel care face aranjamentele trebuie să se pună și el în crouch.





mentat un sistem prin care aceștia câștigă experiență în timp, devenind astfel conștienți de anumite puncte fierbinți de pe hartă, sau reușind să te atace mai bine în funcție de modul în care ai ținut harta în runde și meciurile anterioare. Mai mult chiar, boții au nerușinatul obicei de a pune bomba, de a face rush-uri la Bomb Site-uri, de a schimba armele, dacă pe jos se află cumva una pe care o preferă mai mult, de a salva ostatecii, și în general de a se mișca pe hartă într-un mod coerent, și atât de strategic pe cât s-a priceput cel ce a făcut sistemul de waypoints. Că tot veni vorba de acestea, modul în care ele sunt implementate este foarte bine explicat într-un mic "Quick Guide for Dummies", ce vine odată cu bot-ul, astfel încât dacă nu vă convine cum se comportă boții vă puteți apuca chiar domniile voastre să aranjați waypointurile pentru un joc mai strategic.

#### REALBot

Singurul bot ce nu folosește waypoint-uri clasice, putându-se astfel descurca pe orice hartă fără să fie nevoie de greua muncă depusă pentru construirea iluziei de realitate. Bineînțeles, acesta este și motivul pentru care în anumite momente nu va fi nici un fel de iluzie, domnul REALBot rămânând cu hotărâre și abnegație înțepenit locului prin vreun punct mai deosebit al hărții. Atunci când totuși decide să funcționeze așa cum ar trebui, atacurile sale sunt bune, strategice, încearcă să îndeplinească obiectivele hărții (plantarea bombei, salvarea ostatecilor etc) iar skill-ul pur de luptă

este destul de ridicat.

Cu toate acestea, mica bubă a acestui bot sunt tocmai acele waypoint-uri, sau mai bine zis înlocuirea lor cu niște așa numite InfoPoints, puncte de acțiune ce ghidează mișcarea bot-ului asemenea unui far. Exemplul cel mai simplu este un InfoPoint ce semnalizează un Bomb Site. Un bot se va ghida după el în explorarea hărții, și în funcție de skill-ul de care dispune va încerca să îl atingă mai repede, mai încet, mai pe ocolite sau să nu îl atingă deloc, sau să îl protejeze. Per total, este un bot bun, de nivel mediu, ce poate ajuta un jucător mediu să se obișnuiască cu hărțile și chiar să își dezvolte talentele de trăgător pe cale să devină de elită.

#### NNBot

Sau Neural Network Bot, este unul dintre proiectele cele mai ambițioase ale micii industrii roBotice. După cum apare și din nume, AI-ul este construit într-un mod asemănător unei rețele neurale, transformând acest bot într-un adversar deosebit pe skill-urile înalte, și în unul cel puțin decent pe skill mai mic. Bot-ul se mișcă pe baza unui sistem ce nu prezintă waypointuri însă se folosește de un algoritm special pentru descoperirea hărții. În momentul în care harta este rulată pentru prima oară, o serie de date (obiective etc) sunt adunate într-un fișier pe care botul îl va folosi pentru mișcare. Toată această poveste este graduală, și asemenea unui om ce descoperă harta pentru prima oară bot-ul va evolua, adunând experiență și ajungând într-un final să se descurce foarte

#### Adrese

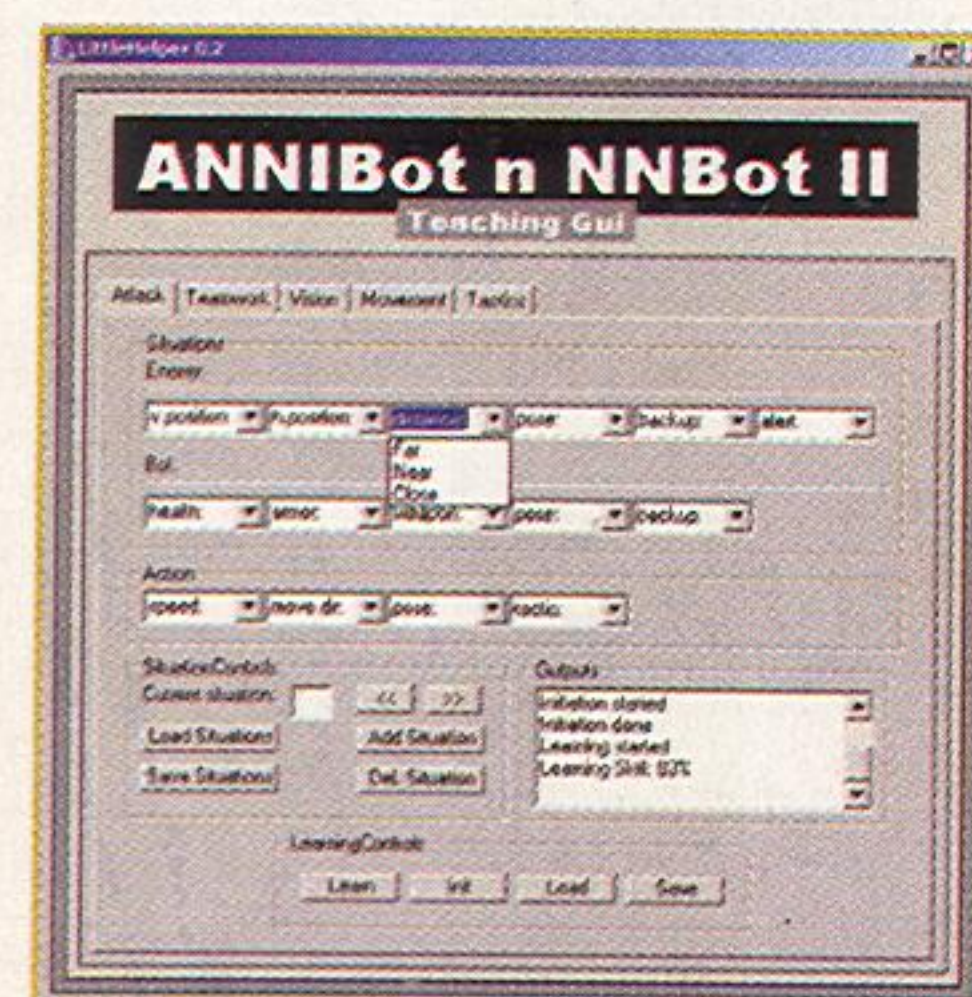
real-bot: <http://bot.counter-strike.net/realbot/>  
 android-bot: <http://bot.counter-strike.net/android/>  
 pod-bot: <http://www.nuclearbox.com/podbot/>  
 swat-bot: <http://www.nuclearbox.com/swatbot/>  
 realbot: <http://bot.counter-strike.net/realbot>  
 ram-bot: <http://www.nuclearbox.com/rambot>  
 pl-bot: <http://www.olo.counter-strike.pl/>  
 knife-bot (se lupta doar cu cutzitul):  
<http://www.nuclearbox.com/crap/knifebot2.zip>  
 hpb-bot (joaca foarte multe moduri): <http://www.planethalflife.com/botman/>  
 boba-bot: <http://counter-strike-news.tripod.com/main.html>  
 android-bot: <http://bot.counter-strike.net/android>  
 agro-bot: <http://agrobot.aus3d.net/>  
 agb-bot: [http://members.tripod.de/another\\_gb\\_02](http://members.tripod.de/another_gb_02)

bine. De pildă, dacă pe cs\_assault a încercat să intre în garajul teroristilor pe poarta principală, și din 10 încercări 8 au fost nereușite, el va încerca să intre prin altă parte. Boții comunică de asemenea între ei grație sistemului de radio-commands din CS, coordonându-se astfel mai bine. Odată cu versiunea 2.0 ce va ieși în curând, toate aceste lucruri ce, la o adică, sunt încă destul de primitive în dezvoltare, vor fi mult îmbunătățite, transformându-l într-un oponent demn de PODBOT.

#### Android Bot

Făcut pe aceleași baze ca și PODBOT-ul, acesta a fost primul bot de CS. Apărut într-o versiune pre-alpha, cu suport doar pentru CS 7.1 și trei hărți (de\_dust, de\_aztec și de\_cbble), acest bot a avut un succes enorm, datorat în mare parte stilului de joc și a modului în care trăgea în funcție de skill, simulând mișcarea umană a focalizării pe țintă. Mai de curând a mai primit un up-date ce, însă, îl făcea doar capabil să ruleze și pe

1.0, însă acest lucru nu a reușit să dea la o parte faptul că bot-ul propriu-zis nu este prea dezvoltat, neurmărind obiectivele hărții (punerea bombei, salvarea ostatecilor), nedispunând chiar de o strategie bine pusă la punct și fiind în general mult prea ușor de contracarat, chiar și pe skill 100 (maximum). Singurul lucru care a rămas foarte interesant este posibilitatea de a lăsa un bot să joace prin ochii tăi. Din păcate după 5 minute ești suficient de enervat încât să îți vrei corpul înapoi.



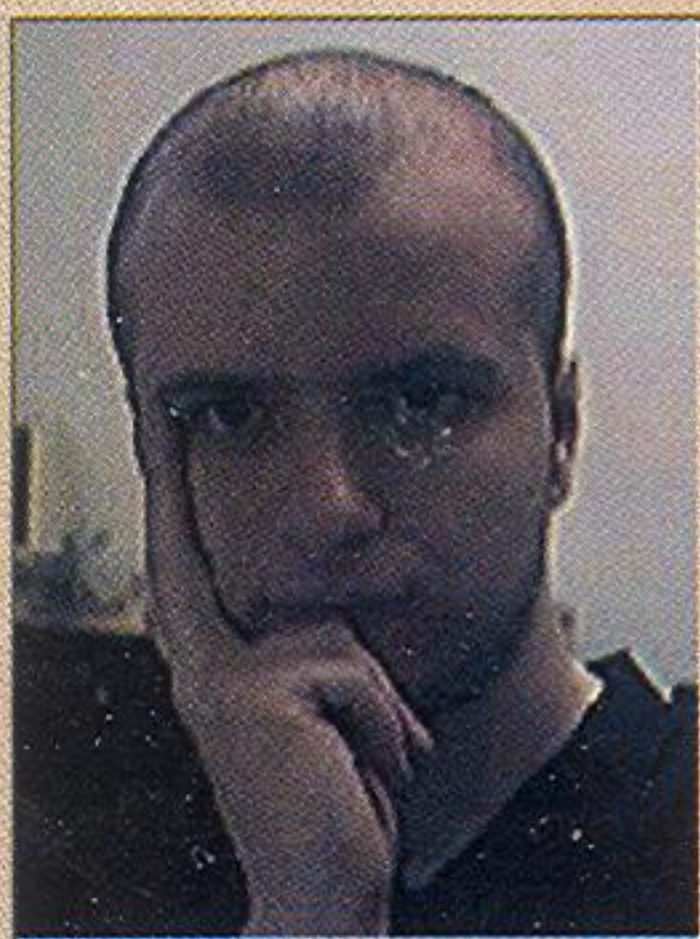




# Piron Group

## Un triunghi galben pe drumul spre Idealia

Stefan Dicu >  
Game Designer



### Sivi standard

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

**D**eci avem o idee de univers, nemaivăzută și nemaiauzită. Am găsit un conflict și am trasat liniile de evoluție ale universului virtual. Am păstrat o porție de realitate și am introdus exact atâta ficțiune încât poțiunea rezultată are gust plăcut și culoare de ochi mângietoare. Acum, că am pus bazele, vor veni jucătorii? Și dacă vor veni, vor sta? Și dacă da, cât?

Departate de conflict, o lume întregă așteaptă. Unda de șoc a conflictului va lovi această lume și o va modela. Timpul va trece și își va lăsa amprenta asupra lumii materiale și asupra celei spirituale. Jucătorul intră în această lume și își ia locul de erou, sub indicațiile creatorului, urmând să o cerceteze, să o înțeleagă și să își găsească locul. Câteva aspecte ale universului trebuie luate în considerare atunci când se pune problema integrării jucătorului, și aceste aspecte privesc timpul, spațiul și ideile.

### Explorarea timpului

Începând de la secunda 0, momentul în care jucătorul a apăsă "new game", timpul virtual începe să se scurgă către final. Din acel moment, jucătorul devine exploratorul timpului universului virtual. Vor trebui create condițiile pentru ca jucătorul să dorească să ajungă la final, stimulând acel tip de curiozitate care ne face să citim o carte până la ultimul rând de pe ultima pagină.

Universul are o istorie, istorie ce începe odată cu originile lui, conține perioada conflictului - a jocului propriu-zis și continuă într-un viitor nedefinit. În această istorie, jucătorul este plasat în preajma conflictului, urmând să parcurgă drumul în

viitor către final sau către unul din finaluri. Călătoria sa în timp va fi presărată (cu pericole) cu goal-uri intermediare, care vor ține aprins interesul. Folosirea goalurilor intermediare se bazează pe un "defect" al persoanei umane, acela de a se întreba tot timpul ce urmează. Cum ar spune persoanele engleze, "what's next?".

Bun. L-am urnit pe jucător din pasivitatea caracteristică celui care apasă "start game" - "uau! Ce interesant!" va zice el, punând mâna pe mouse și pe tastatură,

dând apoi semnalul de trezire subsistemelor de logică, memorie și altele din gama psihologică. Dar dacă - "what if"? Ce ar fi dacă... goal-urile n-ar fi înșirate precum covrigii pe sfoară, unul după altul, ci unul lângă altul lângă altul, lângă altul (nu covrigii, goal-urile). Desigur! Am obținut un arbore de goal-uri, una din cheile spre neliniaritatea atât de mult dorită. Pe lângă complexitatea care se adaugă, și care dă bine la un review, universul capătă proprietatea ca cel intrat aici trebuie să facă alegeri. Alegeri? Aoleu...







ultima dată când a făcut-o, jucătorul s-a ales cu un proces de divorț și cu trei copii la Comlosu Mare. În realitatea în care trăim, dificultatea alegerii vine din faptul că nu se știe niciodată ce anume va urma. Creatorul universului știe acest lucru, și va încerca, uneori subtil, alteori brutal, să înștiințeze jucătorul asupra consecințelor alegerii sale virtuale. Este, probabil, una dintre cele mai grele sarcini ale creatorului legate de aranjarea conflictului în pagina universului.

Teoretic, o "abordare arborescentă" a conflictului duce la mai multe finaluri, ceea ce întotdeauna e un lucru pasionant. Practic însă, e dificil să susții realizarea tehnică a mai multor finaluri de conflict. De aceea, se poate alege o soluție de compromis: câteva goal-uri cheie, între care alegerile aparțin jucătorului, având grijă ca finalurile (dacă se dorește introducerea mai multor finaluri) să fie, cumva, înrudite între ele pentru a nu ruina întreaga construcție. Astfel, se lasă o iluzie de neliniaritate, cu un minim de efort tehnic.

Investiția de timp și resurse în crearea unei istorii pentru univers - "un manual alternativ de istorie alternativă" ca să citez pe cineva - se poate dovedi benefică ulterior. Prin descrierea părților implicate (fie că sunt personaje sau grupuri) - motive, relații, uneori chiar și simple referiri - se face loc pentru tratarea conflictului din alte unghiuri de vedere, fără a produce efectul "da' ăsta de unde a mai apărut, frate?". Deși mai puțin practicate, deși de

efect, întoarcerea în trecut și sublinierea unor alternative - "what if"-uri - pot revela noi fațete ale istoriei create. "What if Wehrmacht could resist at Stalingrad?"

#### Explorarea spațiului

Multe mituri au ca element principal călătorii ale eroului în diferite locații ale lumii - locații geografice - în mlaștini, în deșerturi, în păduri, în peșteri, aici sau acolo, unde sunt testate capacitățile sale. Lăsând la o parte motivațiile specifice, care fac obiectul ultimei părți a eseului, eroii, fie că au fost Heracle, Ulisse sau Magellan, au în ei dorința de a stăpâni necunoscutul, de a-și măsura forțele cu orice s-ar afla dincolo de marginile lumii civilizate, de a înfrunța pericolul; ei îmblânzesc sălbăticia și creaturile ei devenind subiect de admirație pentru semenii lor.

Situația nu se schimbă în cazul jocurilor, lumi virtuale în care jucătorul este eroul. Construind locații în lumea virtuală, se urmăresc două scopuri: testarea capacităților jucătorului și crearea mediului în care jucătorul să se manifeste ca stăpânitor. Fie că este vorba de misiuni, nivele sau "planșe", ca în vechile arcade-uri, fie că este vorba de locații palpabile - orașe, așezări, ca în jocurile de aventură (sau RPG-uri), toate slujesc cele două scopuri de mai sus. De aceea, încercăm să curățăm de monștri un labirint; de aceea luptăm să ajungem la nivelul următor, pentru că vrem să cucerim și să explorăm.

Privind partea tehnică, există un balans între explorarea timpului, a spațiului și a imaterialului. Virtual vorbind, ideal ar fi să putem face alegerile pe care le vrem și să putem călători oriunde vrem, în timp ce idei mirobolante să ne gâdile mintea. Practic, este dificil tinzând spre imposibil să realizezi un univers și un joc plasat în acest univers care să satisfacă fraza anterioară. Ținând cont că și explorarea timpului este adesea dificil de stăpânit și de realizat, iar explorarea imaterialului necesită implicarea filozofilor (ca să spun așa), explorarea spațiului rămâne singura opțiune pentru a realiza un joc interesant. Iată de ce game developerii se luptă pentru jocuri cu zeci de nivele, zeci de arme și zeci de monștri, gândind că vor scoate tot ce e mai bun din jucător. Ce-i drept, cantitatea nu rezolvă problema calității (ca întotdeauna) - a succesului respectivului joc - de vreme ce Heracle a avut de rezolvat doar 12 quest-uri, nu 120, Ulise a avut și el de înfruntat în jur de 10, nu sute. Concluzia nu mai trebuie scrisă, nu?

"It's 106 miles to Arroyo, we got a full fusion cell, half a pack of radaway...". Ce mai așteptăm?

#### Explorarea imaterialului

Pe lângă timp, ce imprimă evoluția universului și spațiului, care arată lărgimea universului, imaterialul (sau elementele de spiritualitate) dă adâncimea (sau profunzimea) lumii virtuale. Este greu de definit dimensiunea spirituală, pentru că în ea sunt cuprinse elemente

pornind de la logica pură (rezolvarea de puzzle-uri) până la stări, sentimente și probleme de conștiință. În termeni de integrare în lumea virtuală, cu siguranță că introducerea adâncimii este foarte ușor de realizat, spre deosebire de timp și spațiu, din simplul motiv că, având la dispoziție aceleași medii de comunicare ca și artele - cuvinte, sunete și imagini pe numele lor - transmiterea de mesaje profund-filozofice sau trezirea sentimentelor în privitor (ah, jucător) se reduce la o problemă artistică clasică.

Important de observat: contactul cu lumea virtuală a unui joc nu se termină atunci când se folosește butonul de "quit" din joc; păstrăm legături cu lumea virtuală mult după ce am ieșit din joc, fie că este vorba de un puzzle a cărui rezolvare nu se lasă găsită, fie pentru că jocul a ridicat spre analiză idei (probleme) de ordin moral. Totuși, cele mai multe lumi virtuale nu înfățișează o filozofie, existența sau o formă a unei existențe. Bineînțeles, se pune problema utilității: la ce bun să ne legăm la cap cu integrarea elementelor filozofice, când poate nici 1% din jucători nu le vor percepe, iar dacă le vor percepe, le vor ocoli cu eleganță.

"Ugh... bătaie de cap? Nu, mulțumesc, dar azi nu servim". Dar, din nou, ideile - lumea imaterială - dau profunzime unui joc. Și n-ar fi un lucru rău faptul că nu găsim filozofie în jocuri; este rău faptul că, în general, nu se găsește nici un fel de "hrană spirituală" în lumea virtuală.



# Ubisoft Entertainment

## Grafician in domeniul video games, un challenge continuu



**Mike Prunescu**  
Manager studio  
grafică

> **Nume:**

Mike Prunescu

> **Firma:** Ubisoft Entertainment

> **Functie:**

Manager Studio Grafica

**Proiecte anterioare**

> **Celtic Legends**  
(inceputurile)

> **Action Soccer**  
- grafician

> **Valdo**  
- grafician

> **Payuta**  
- grafician

> **Rayman**  
- grafician

> **Seria Tim7**  
- team leader

> **Playmobil Series (Hype Quest)**  
- team leader

> **D-Jump (Egypt)**  
- team leader

> **Action Soccer2**  
- team leader

> **Pro Rally2000**  
- 3D manager

> **POD Speedzone-on-line (DC)**  
- manager studio grafica

> **Monaco Grand Prix 2 online**  
- manager studio grafica

> **Monaco Grand Prix 2 online**  
- manager studio grafica

> **Monaco Grand Prix 2 online**  
- manager studio grafica

> **Monaco Grand Prix 2 online**  
- manager studio grafica

**T**eme de gândire: v-ați gândit vreodată cum oamenii care lucrează în domeniul jocurilor video și-au luat meseria asta? Sau cum ajungi grafician într-o companie de jocuri video? Sau ai fi vrut vreodată să fii graphic designer?

Graphic design-ul ocupă o arie destul de întinsă: în televiziune, în publicitate, în industria jocurilor. Școli specializate în acest domeniu nu prea sunt la noi. Aici intervin: timpul, talentul, voința, motivația (nu neapărat financiară). Industria jocurilor pe computer fiind una din cele mai noi ramuri în istoria

entertainment-ului, meseriile legate de aceasta sunt unele de viitor. De exemplu, Don Tapscott, un adevărat "futuristic man", spunea într-o carte de-a lui (best selling author of books în USA) numită: "Growing up digital", ceva de genul: "copiii și tinerii, în prezent, lucrează, învață și se joacă diferit de părinții lor". Video games-urile fac parte din viața lor. E adevărat, jocurile video sunt integrate în viața noastră cea de toate zilele. Zi de zi ele captează tot mai multe persoane.

Dar să ne întoarcem la grafică:

Începutul a fost tot cu creionul și hârtia (lucrurile astea n-au să dispară niciodată), și după training-ul îndelungat (depinde cât de complex se lucrează) s-a ajuns și la computer. Îmbunătățirea "skill"-urilor nu se oprește niciodată, azi înveți ceva, mâine înveți altceva...

Atmosfera într-un studio de grafică ar trebui să fie destinsă, să fie "cool", umorul nu trebuie să lipsească pentru nimic în lume, artistul e artist. Totuși să nu se înțeleagă greșit: ierarhiile sunt bine definite și controlul și organizarea sunt puse la punct. Cineva spunea că a fi Graphic Studio Manager este ca și cum ai fi un căpitan de vas (Argh!): echipajul fiind compus din animatori 3D, modelatori 3D și artiști 2D; SM trebuie să-i unească, armonie într-un cuvânt și finalul să iasă OK. Într-un studio grafic apar mai multe joburi de genul: animatori 2D/3D, modelatori 3D, 2D artists, effects animators (aceștia din urmă nu se ocupă de caractere, ei sunt "in charge" cu SFX-urile, animațiile de vehicule, etc). Idealul este ca toți graficienii să aibă skilluri multiple: animație, desen, modelare, pe scurt viziune artistică. Cineva care vrea să ajungă să lucreze în domeniu, nu trebuie să aibă la început "computer skills". Partea care-i "omooară" pe cei mai mulți este talentul artistic. Dacă nu ai talent într-un domeniu nu are rost să continui... de bază este: nu confunda cantitatea cu calitatea. Am văzut oameni care și-au consumat timp și nervi pentru zeci de schițe, concepte, proiecte, degeaba. Când lucrezi zi de zi la același lucru, timp de un an sau mai mult, crezi că intri într-o rutină dar tot timpul apare un "challenge" nou. Nu tot timpul lucrezi la ceva ce-ți place la nebunie, dar asta nu prea se





discută. Când lucrezi la un proiect cu un buget mare, nu-ți permiti să refuzi ceva. Jocurile sunt produse ca oricare altele: trebuie concepute, "fabricate", finisate-ok și gata de piață (care este deja într-o continuă dezvoltare). Ele trebuie să aducă bani companiei (și automat oamenilor care au contribuit la produsul finit).

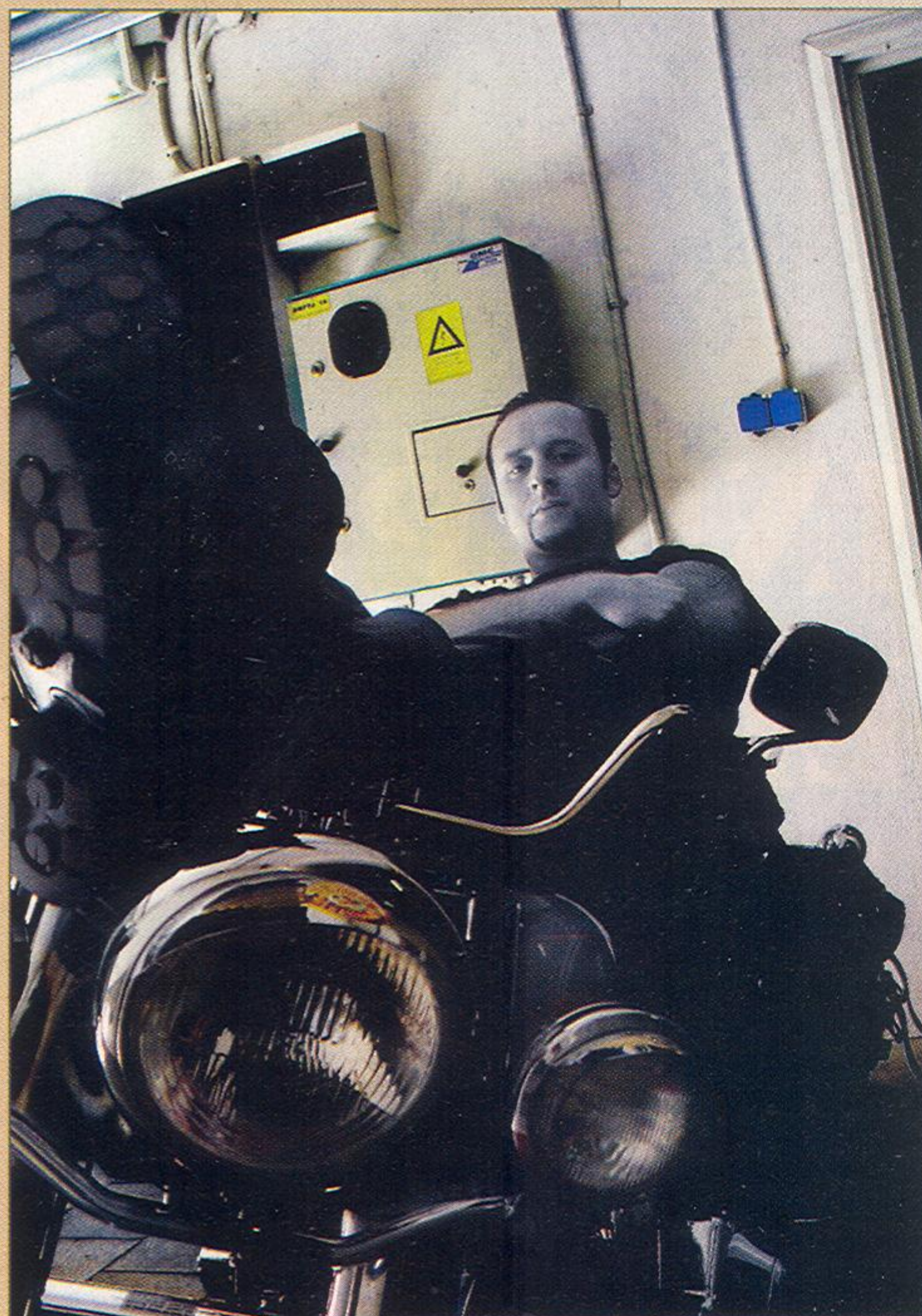
La începutul unui proiect, totul demarează într-o furtună de idei: "hai să încercăm aia sau cealaltă...", după ce se finalizează aproape de 100%, designul (bineînțeles există și o perioadă de preproducție în care se studiază ideile, se caută metode optime de demarat proiectul respectiv), se dă startul producției în sine. Aici începe "distracția": pe parcurs apar modificări în design, automat dă-i și schimbă, apar limitările impuse de enginurile folosite la respectivul joc, iar schimbări....urmează perioada de testare, iar modificări.... Iar producția jocului este văzută diferit de cele două mari categorii de oameni din firmă: graficienii și programatorii. Graficianul îl percepe cu o imaginație mai bogată cu idei mai multe, totul din punct de vedere al ochiului (impactul vizual). Programatorul îl percepe mai matematic, linii de program, surse. Amândouă viziunile sunt corecte și una fără alta dau rezultate proaste. Idealul este: engine foarte bun, grafică foarte bună.

Dacă nu ar fi deadline-urile ar fi perfect, dar fără ele nu se poate. Deadline-ul este un cuvânt groaznic pentru un studio de grafică (de fapt

pentru toți cei implicați în proiect). De ce nu se poate fără deadline-uri? Pentru că industria de jocuri se dezvoltă într-un ritm dement: tot timpul apar lucruri noi, super engin-uri, super grafică, etc. Lucrezi la un joc un timp și te trezești peste 8 luni că ești deja în urmă cu grafica, și dă-i și schimbă... nu te poți juca cu asta, "time is money in a dog-eat-dog world". De asta e bine să anticipezi cât de cât cum va evolua un anumit stil de joc în timp. De obicei se calculează timpul avându-se în vedere sărbătorile sau lansarea vreunei noi platforme pentru jocuri, perioadele acestea aducând cel mai mare profit față de alte zile. E bine ca departamentul de marketing să fie foarte lucid și serios, asta ar fi un atu în plus pentru cei care se angrenează în râmura asta. Ca grafician ești în continuă alertă și căutare: intri pe Internet și te uiți: "ia să văd ce au mai făcut "grii" de la firmele care fac legea în jocuri, ce a mai apărut nou în domeniu, pot să învăț și eu lucrul ăsta, etc.... Este foarte bine ca un grafician să aibă multiple calități artistice. Poate improviza rapid, folosindu-și aptitudinile și automat se câștigă timp. Dacă echipa e unită și oamenii ajung să se completeze unul pe altul în producție, este totul ok. Nu rezist și trebuie să-i laud pe oamenii cu care lucrez: sunt nemaipomeniți. Să ne apropiem și de sfârșit după ce ați văzut cum își duce zilele un grafician dintr-o companie de jocuri video.

Viitorul ne rezervă multe surprize: mai bune, mai puțin bune (levit să folosesc cuvântul "rele"), noi

ne adaptăm din mers... dar un lucru e clar: deja nu mai putem trăi fără computer și, automat, fără jocuri.



**Play with reality!**

**STEERING WHEELS**

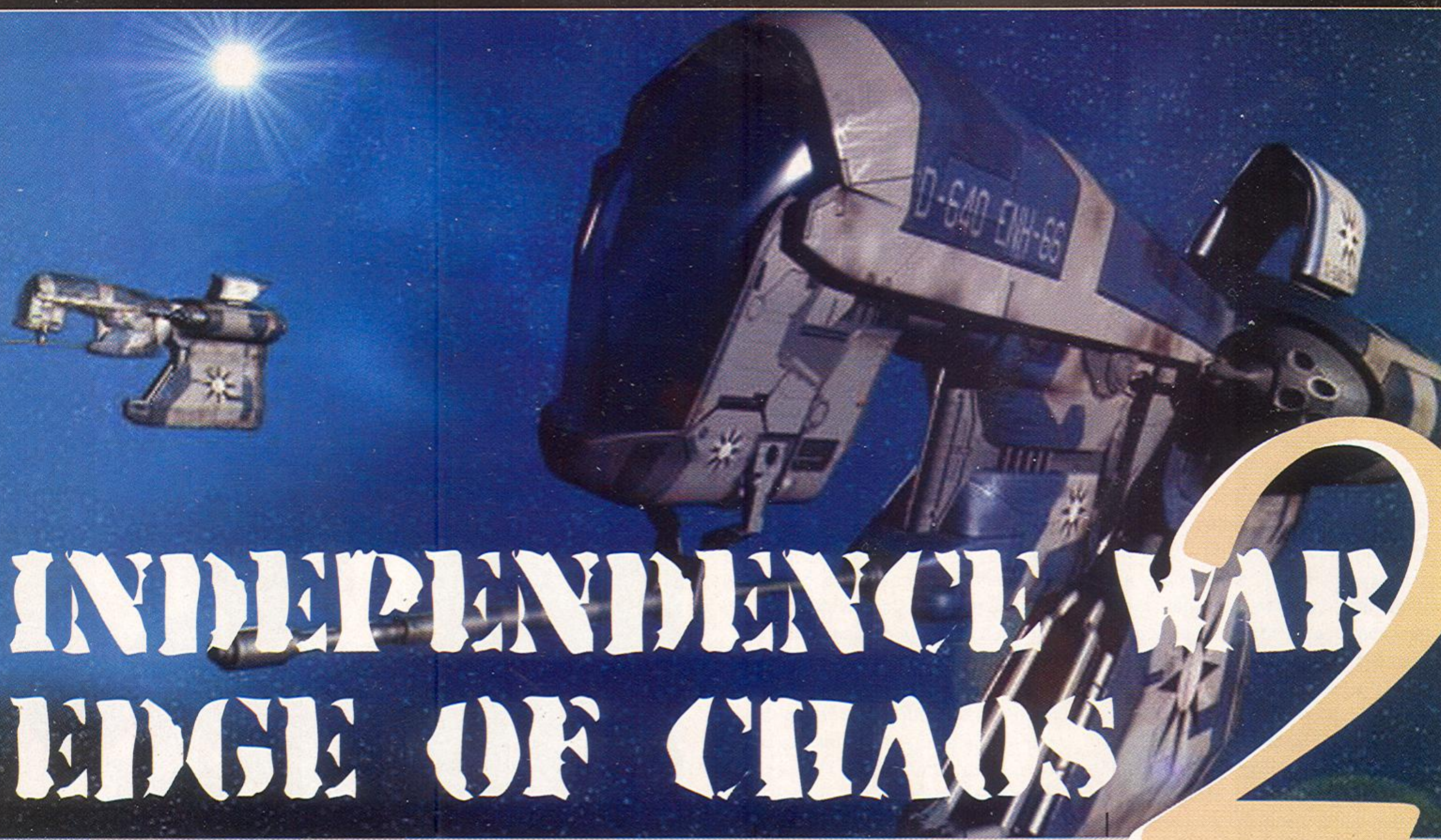
**360modena**  
PRO Racing wheel



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

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





Iwar2 se anunță a fi marele câștigător al acestui an

Web: <http://www.iwar2.com> • Producător: Particle Systems • Distribuitor: Best Computers • Tel. 01-314.67.98 • Apariție: iulie 2001

Tip joc: Space-Sim  
Redactor: Cristian Soare

## UNUL DINTRE CELE MAI BUNE SPACESIM-URI

Amprenta puternică a fraților Roberts se simte și acum în ceea ce privește space-simurile. Acțiune febrilă, dog-fighturi amintind de primul război mondial, kill roasting, operațiuni militare, aventuri, personaje memorabile, filme de calitate, afaceri de tot felul... și nici un fel de interes pentru fizica reală a zborului. Închipuți-vă ironia crudă a criticilor profesioniști când au declarat în 1998 primul Independence War space-simul anului, un joc ce aprofunda pentru prima oară partea de fizică, transformând "sim"-ul din space-sim într-un sufix puternic ancorat în realitatea monitoristică. Adăugați la această interesantă și originală rețetă o campanie single-player cu un design al misiunilor ce îmi pare că nici

acum nu a fost depășit, un intro de 15 minute mai bun decât o bună parte din filmele SF ale ultimului deceniu, un scenariu de calitate și o atmosferă generală de primă mână. Cu toate acestea, jocul nu a reușit să suscite interesul pe scară largă, și s-a arătat cu degetul acuzator, pe rând, înspre dificultatea ridicată a controlului navei, apoi înspre dificultatea misiunilor, și, la final, înspre linearitatea sa generală și lipsa multiplayerului. Cu toate acestea IWar a reușit să dea naștere unei comunități puternice de fani dedicați ce au reușit să motiveze suficient de mult casa producătoare, Particle Systems, încât aceștia să se dedice punerii la punct a unei continuări ce are ca scop declarat îndreptarea greșelilor primei părți, și crearea celui mai bun space-sim la ora actuală. Și, sincer să fiu, după ce demoul mi-a mâncat câteva zile bune, tind să le dau dreptate.

Cei ce se așteaptă să dea și în această ediție de luptă dintre Commonwealth și Indies vor fi dezamăgiți. Dați paginile poveștii

cale de 100 de ani înainte și veți ajunge unde trebuie. Corporații și coloniști, pirați și oameni liberi ce încearcă să își clădească o existență din contrabandă, toate elementele de frontieră ale unui univers unde existența îți este controlată dacă nu decizi că ar fi cazul să gândești pentru tine. Personajul nostru este Cal Johnston, un tânăr ce evadează dintr-o mică închisoare corecțională, unde a fost închis în urmă cu 15 ani după ce a încercat să îl omoare pe cel ce i-a ucis tatăl. Alături de Jefferson Clay (eroul căpitan mort la datorie și partenerul computerizat mai întotdeauna ironic din prima parte) și de alți câțiva prieteni foști colegi de închisoare, Cal se va aventura în spațiu pentru a-și construi și câștiga existența.

Cu toate că evidenta luptă în spațiu sub mai toate formele ei va fi principala sursă de culori interesante pe monitor, aceasta nu va fi bazată pe niște misiuni predefinite, ci va lua mai curând forma unei pirații liber alese, foarte asemănătoare cu cea din Elite, sursa declarată

### FLUX ENGINE

"Flux este un engine de joc destinat PC-urilor și consolelor de ultimă generație. Nu este un soft care să producă FPS-uri din gama Quake, Unreal sau Half Life. Este un set de unelte care permite crearea

de jocuri care să ofere o calitate vizuală nemaîntâlnită la o performanță ridicată. Edge of Chaos este un astfel de joc"

Nigel Kershaw, IWar 2 developer





de inspirație. Jocul este împărțit în câteva capitole. Fiecare va avea o serie de misiuni ce trebuie rezolvate pentru a înainta cu povestea, însă, în rest, acțiunea și cursul ei vor depinde numai de opțiunile noastre.

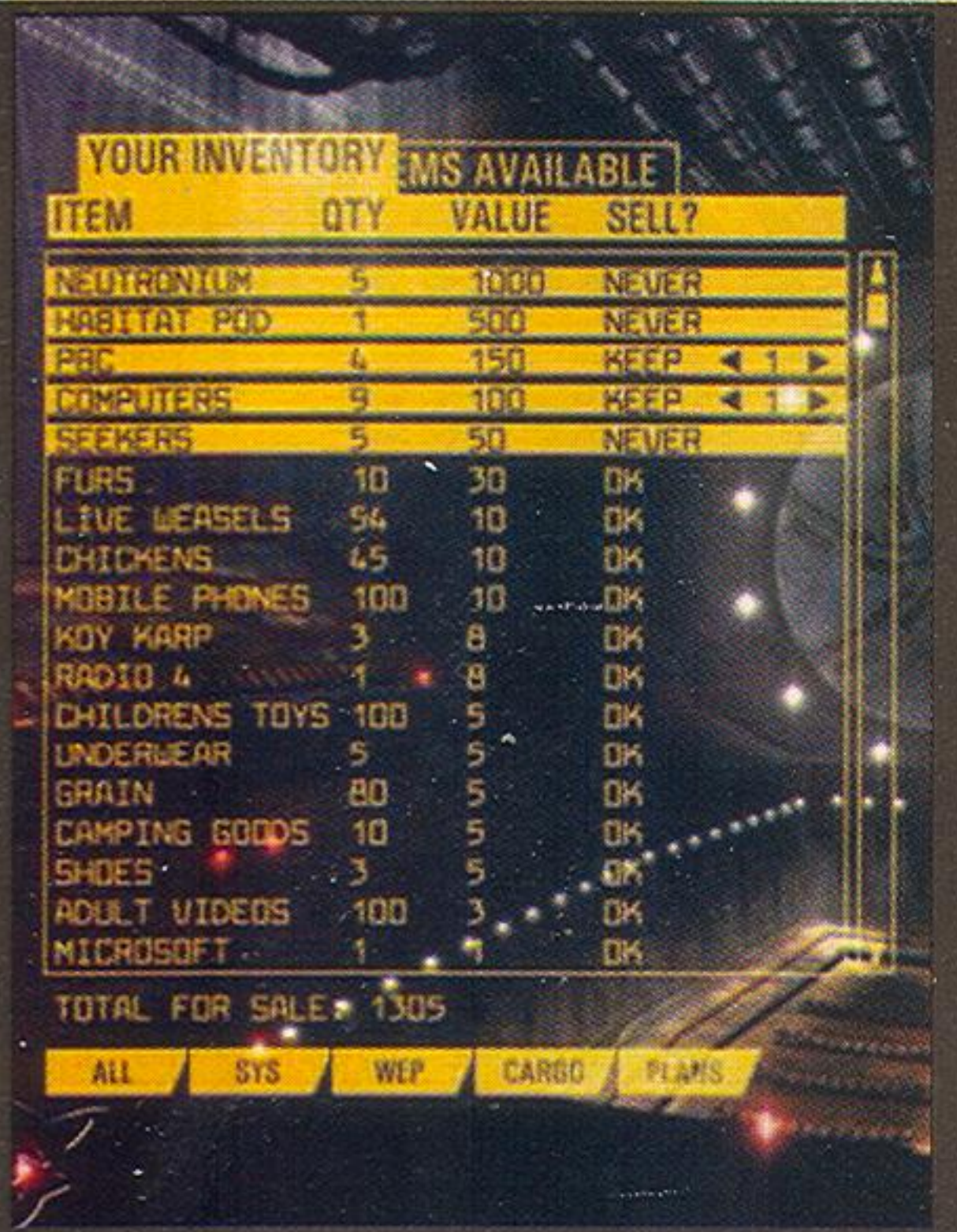
Există 16 sisteme solare prin care putem să navigăm, localizate în așa numitul BadLands Cluster, o zonă periferică a galaxiei, destul de departe de zonele centrale din original. Cu toate că nu pare a fi un număr impresionant, veți afla că și un singur sistem solar deține suficient de multe locații interesante încât, virtual, să nu mai fi fost neapărată nevoie și

de celelalte. Fiecare sistem are partea sa de planete, ce la rândul lor au fiecare o multitudine de stații ce le orbitează, plus stațiile din spațiul liber.

Interfața a fost și ea mult simplificată, renunțându-se la alergătura dintre stațiile de comandă din prima parte, totul fiind acum mult mai ușor și mai intuitiv realizat prin intermediul unui meniu proiectat pe HUD, prin care se navigează cu tastele de direcție sau cu hatul de pe joystick, permițându-ne astfel să ne concentrăm mai bine asupra luptei și admirării peisajelor absolut fermecătoare pe care noul engine al celor de Particle, Flux, este capabil să le

realizeze. Nebuloasele ca nebuloasele, însă engine-ul face minuni și cu planetele, stațiile spațiale și navele de toate formele și mărimile, transformând atât de întunecatul spațiu într-o feerie cromatică de cea mai înaltă calitate.

Cu o dată de lansare ce se apropie vertiginos, opțiuni de multiplayer îndelung așteptate și un univers atrăgător, IWar2 se anunță de pe acum a fi marele câștigător al acestui an în ceea ce privește space-simurile. Dar să nu uităm că mai înspre toamnă trebuie să iasă și mult așteptata producție made in frații Roberts, Freelancer.



### TIPURI DE NAVE

La dispoziția noastră vor fi patru tipuri de nave: **Tug**, o navă destul de înceată, însă foarte rezistentă, în care ne vom petrece partea de început a jocului; **Storm Petrel**, un fighter în mare măsură clasic, rapid și ușor, însă nu prea rezistent; **Advanced PatCom**, asemănător în mare parte cu vechile PatCom-uri, ce are ca avantaj un frumos melanj de putere, viteză și protecție; **Heavy Corvette**, adevăratul urmaș al clasei Dreadnaught, ce este mare, puternic și capabil de multe răutăți la adresa dușmanilor. Toate

navele vor putea fi modificate, lucru realizabil la baza proprietate personală, unde, cu nava ancorată în doc, se pot schimba sisteme de navigație, arme, sisteme de apărare, turete (mai puțin pe Petrel), motoare și orice altceva vă vine vouă să schimbați. Piese le veți obține în mod pirateresc sau pur și simplu din comerț.



### CONCLUZIE

Cu o dată de lansare ce se apropie vertiginos, opțiuni de multiplayer îndelung așteptate și un univers atrăgător, IWar2 se anunță de pe acum a fi marele câștigător al acestui an în ceea ce privește space-simurile. Dar să nu uităm că mai înspre toamnă trebuie să iasă și mult așteptata producție made in frații Roberts, Freelancer.





# ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

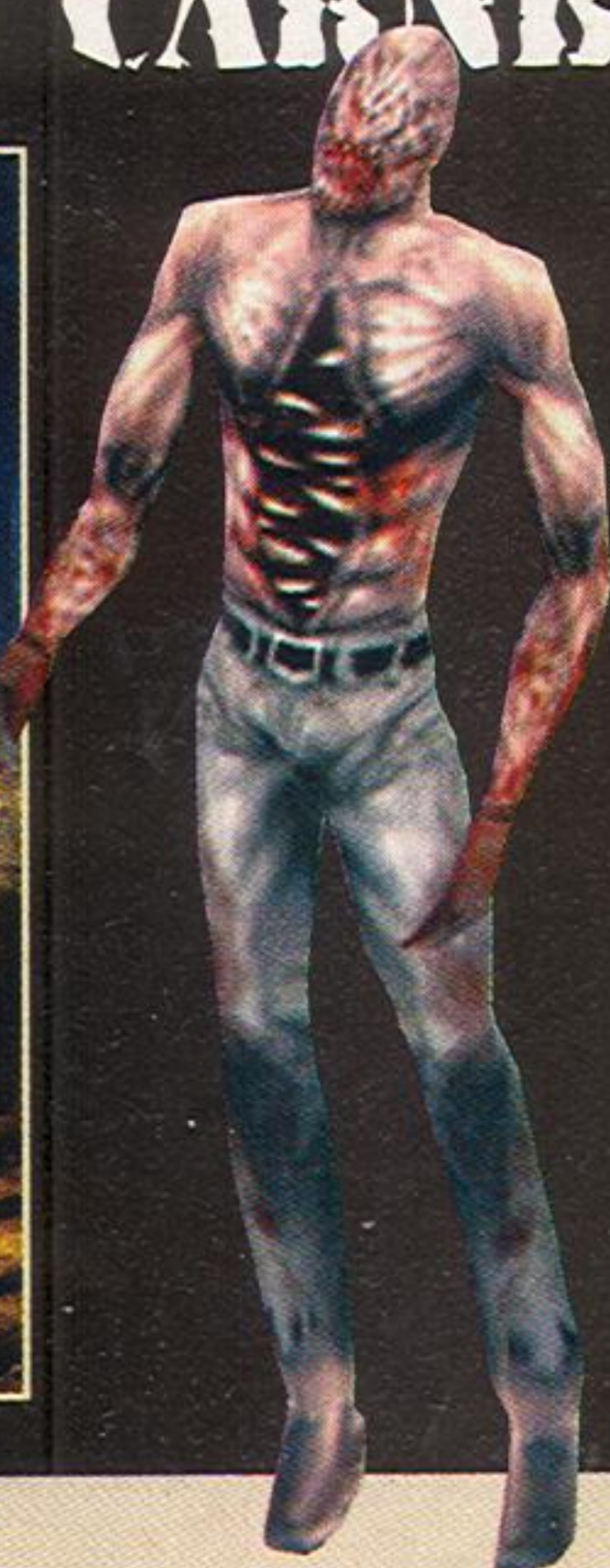
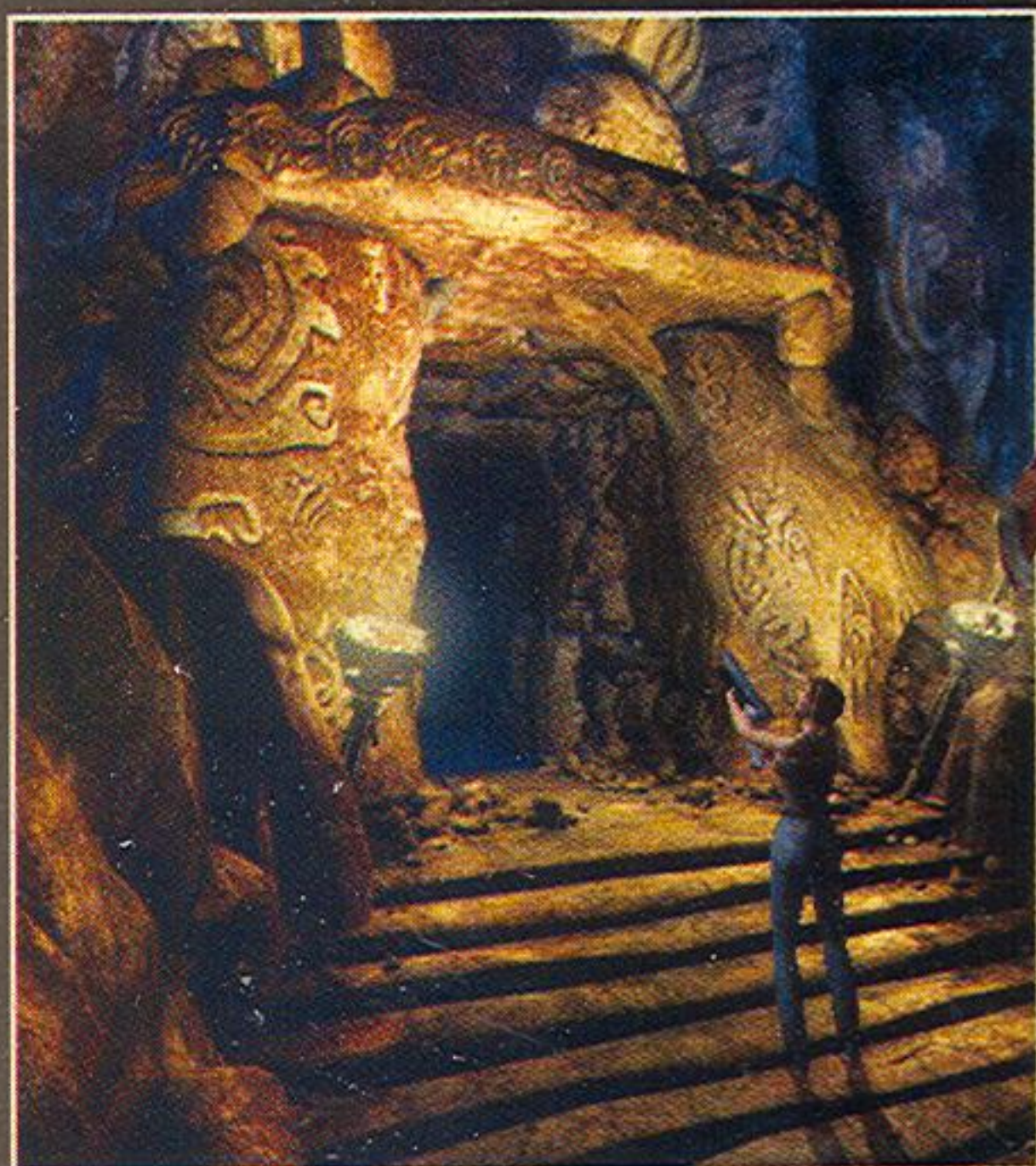
Nerecomandat persoanelor suferinde de inimă

Web: <http://www.aloneinthedark.com> • Producător: Darkworks • Distribuitor: Best Computers • Tel. 01-314.67.98 • Apariție: august 2001

Tip joc: Action/Adventure  
Redactor: Cristian Soare



## REVIN COSMARURILE LUI EDWARD CARNBY



**D**ouă, trei picături de istorie nu strică așa încât voi începe plin de hotărâre să vă spun că primul Alone in the Dark, ajuns în calculatoarele noastre cu mai mult de 10 ani în urmă, a dat naștere întregului gen "survival horror" și unei adevărate serii de copy-cat-uri mai mult sau mai puțin reușite, cum ar fi Resident Evil sau Nocturne. Bineînțeles, ca în toate poveștile cu jocuri, primul din serie a fost cel mai revoluționar, în mare parte pentru că a apelat foarte mult la imaginistica lăsată nouă moștenire de H.P. Lovecraft. Dacă vă întrebați cine a fost și individul acesta, vă recomand foarte serios o expediție pe la bibliotecă locală sau prin raftul de cărți al unui prieten mai cu

pasiune pentru beletristică pentru a acoperi acest gol, ce îl consider a fi major. Revenind la domnia sa jocul, această a patra parte a eternei saga cu țipete, urlete și întuneric ne repune în poziția străvechiului nostru prieten, Edward Carnby, ceva mai puțin mustăcios însă cu mult mai mult păr decât ni-l aminteam, totuși pregătit să facă față răului în mai toate formele sale și capabil să lumineze și cele mai întunecate mistere. Care mistere nici nu se lasă mult așteptate: cel mai bun prieten al lui Edward, Charles Fiske, un agent al biroului 713, este decoperit mort, fără nici un indiciu referitor la ce s-ar fi putut întâmpla. Totuși Edward află din sursele sale că Fiske lucra sub acoperire, căutând trei tablete antice care se pare că unite ar deschide calea către o uriașă sursă de putere. Evident, decide să ia locul prietenului său și să continue investigația. Și pentru că locațiile normale nu sunt acceptate în jocuri, ne vom trezi că ajungem pe Shadow Island, unde un ceva mare, rău și plin de dorințe neconforme cu cele ale personajului nostru a luat întreaga zonă sub oblăduirea sa. Și dă-i și luptă, și dă-i și luptă...

Din punct de vedere al gameplay-ului The New Nightmare îi va face pe fanii mai vechi ai seriei să se simtă ca acasă, diferența apărând în domeniul vizual. Locațiile extrem de generoase în detalii sunt departe de primii pași timizi printre poligoane ale titlurilor anterioare. Pentru a vă face o idee despre nivelul de detaliu investit, Darkworks a angajat



## H.P. LOVERCRAFT

Howard Phillips Lovecraft a fost poate unul dintre cei mai influenți scriitori de SF/Horror ai secolului XX. În relativ scurtă sa viață a scris 65 de povestiri și nuvele, precum și numeroase eseuri și articole. Chiar și după moartea sa, influența lui Lovecraft poate fi observată în multe cărți, filme, versuri ale unor formații hard-rock și death-metal și chiar jocuri video: Blood 2, Quake 2, Shadow of the Comet, Prisoner of Ice, Resident Evil, Alone in The Dark, X-Com: Terror from the Deep, The Call of Cthulhu, Necronomicon și cine știe câte altele.



artiști de marcă pentru a realiza tablourile ce vor apărea de-a lungul locațiilor, în timp ce arhitectural totul se înscrie în perioada temporală descrisă, adăugând în același timp o mică picătură gotică specifică seriei.

Ceea ce surprinde în mare măsură este folosirea luminii adusă pe adevărate culmi. Una dintre principalele arme aflate la dispoziție va fi lanterna, cu care vom dezvălui secretele ascunse prin colțurile întunecate, sau vom alunga monștri doritori să ne cunoască mai îndeaproape. Faptul că o vom plimba pe oriunde, fără să avem restricții din cauza folosirii de background-uri prerenderizate, va adăuga un sentiment foarte greu de descris dar foarte ușor de simțit, fantomatic, misterios.

În ceea ce privește gameplay-ul să nu vă așteptați să fi avut ceva de suferit din cauza creșterii popularității consolelor, și să devină un hack'n slash în care folosirea inteligenței naturale este opțională. Jocul se va concentra în continuare asupra explorării, rezolvării de puzzle-uri și aventurii cu "A" mare. Bineînțeles, va fi și destulă luptă încât să satisfacă și gusturile mai sângeroase, însă cei ce doresc și luptă și "relaxarea" minții mai bine s-ar întoarce la leapșa.

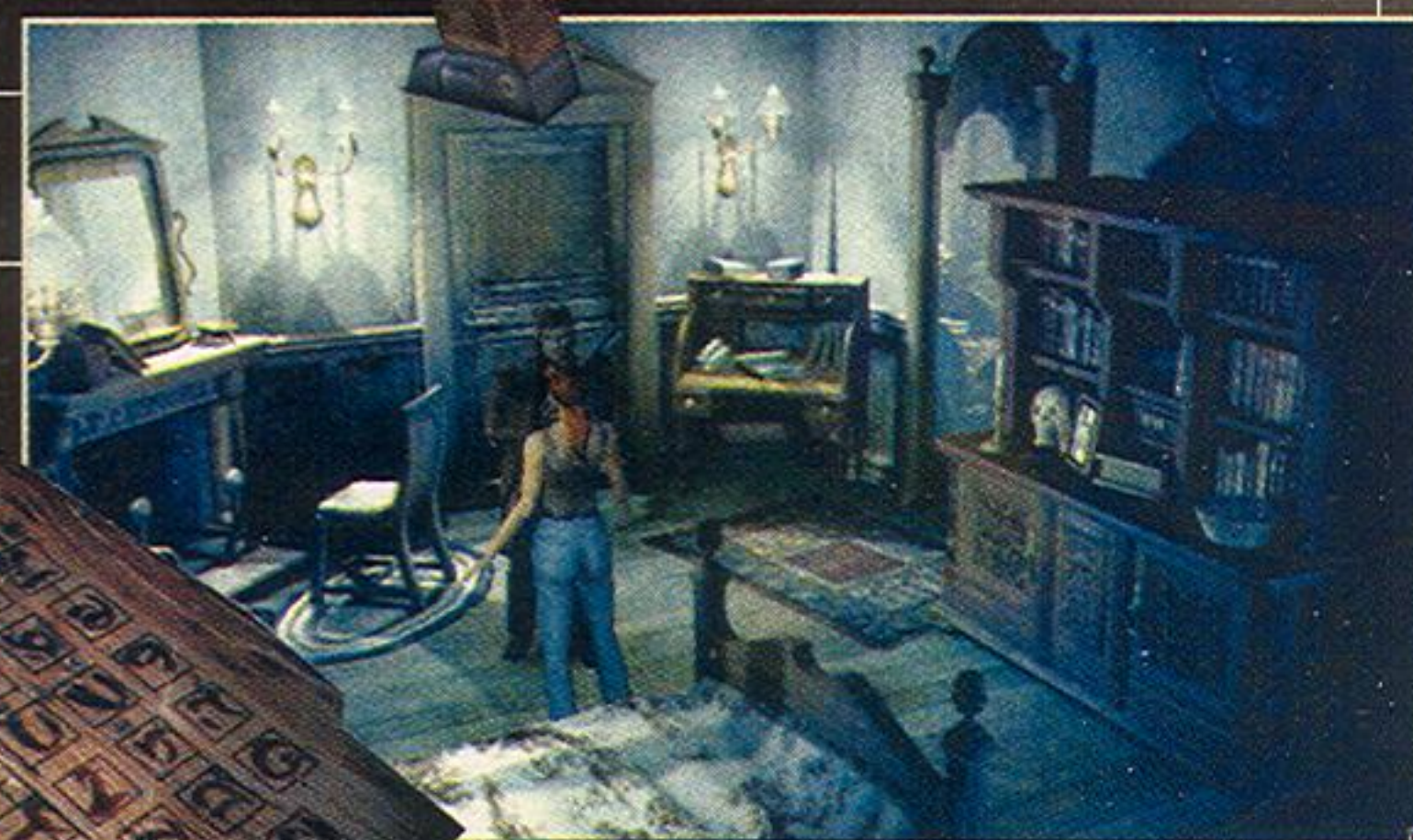
O altă revenire la origini binevenită se va produce și prin faptul că vom putea schimba per-

sonajul controlabil, având de ales între Edward Carnby și Alice Cedrac, o domnișoară ce va apărea pe Shadow Island.

Cu un Lovecraft aflat printre sursele de inspirații, un story bine pus la punct, o domnișoară drăguță alături și un mister de rezolvat, Alone in the Dark: The New Nightmare se anunță a fi un action/adventure interesant și demn de jucat.

### EDWARD CARNBY

Data: 16 decembrie 1999  
Subiect: Edward Carnby  
EC este cetățean american. Rasă: albă. Înălțime: 180 cm. Greutate: 75 Kg. Ochi: gri albaștrui. Păr: Șaten. Semne particulare: niciunul.  
Data nașterii: 29 februarie 1968.  
Locul nașterii: Richmond, Virginia, USA.  
Tatăl: necunoscut  
Mama: necunoscută  
Ultima adresă cunoscută: White House Hotel, 18 Norman Avenue, Gloucester, MA, Room #17.



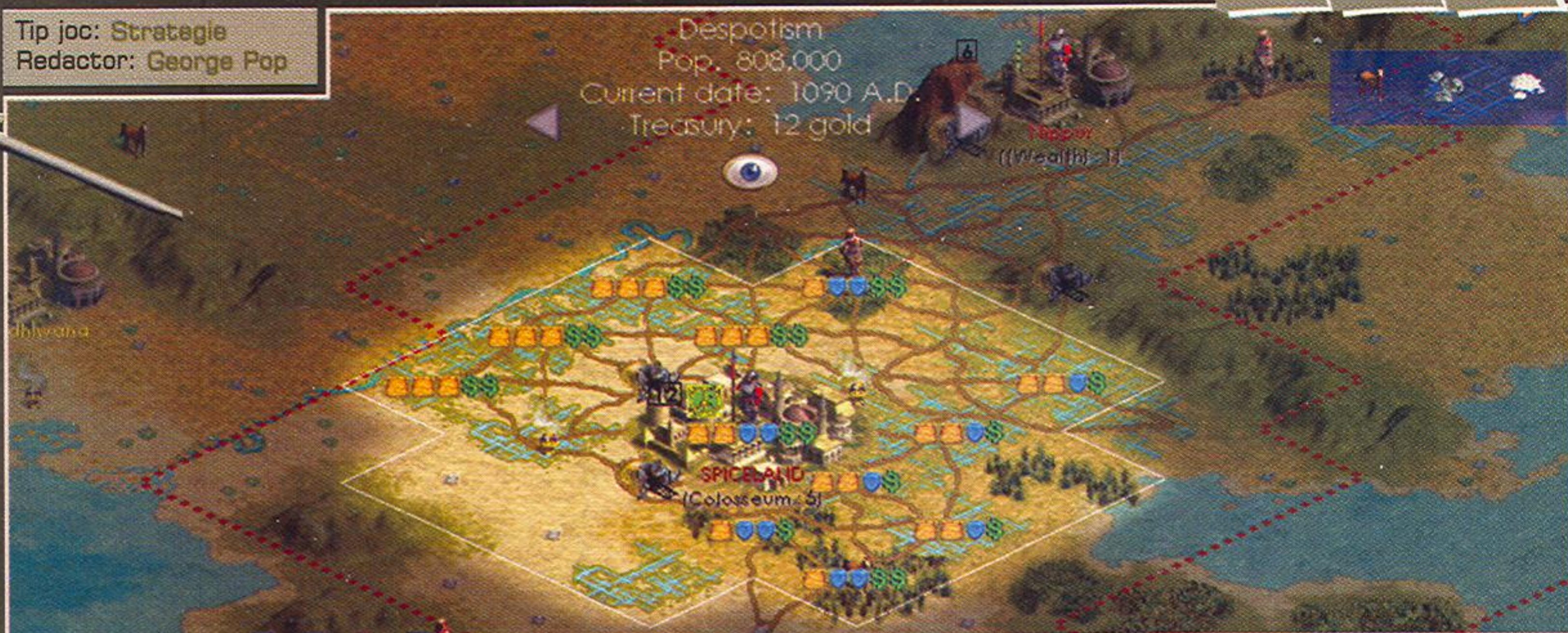


# CIVILIZATION III

Jocul care a făcut istorie revine

Web: <http://www.firaxis.com> • Producător: Firaxis • Distribuitor: Best Computers  
Tel. 01-314.67.98 Apariție: toamna 2001

Tip joc: Strategie  
Redactor: George Pop

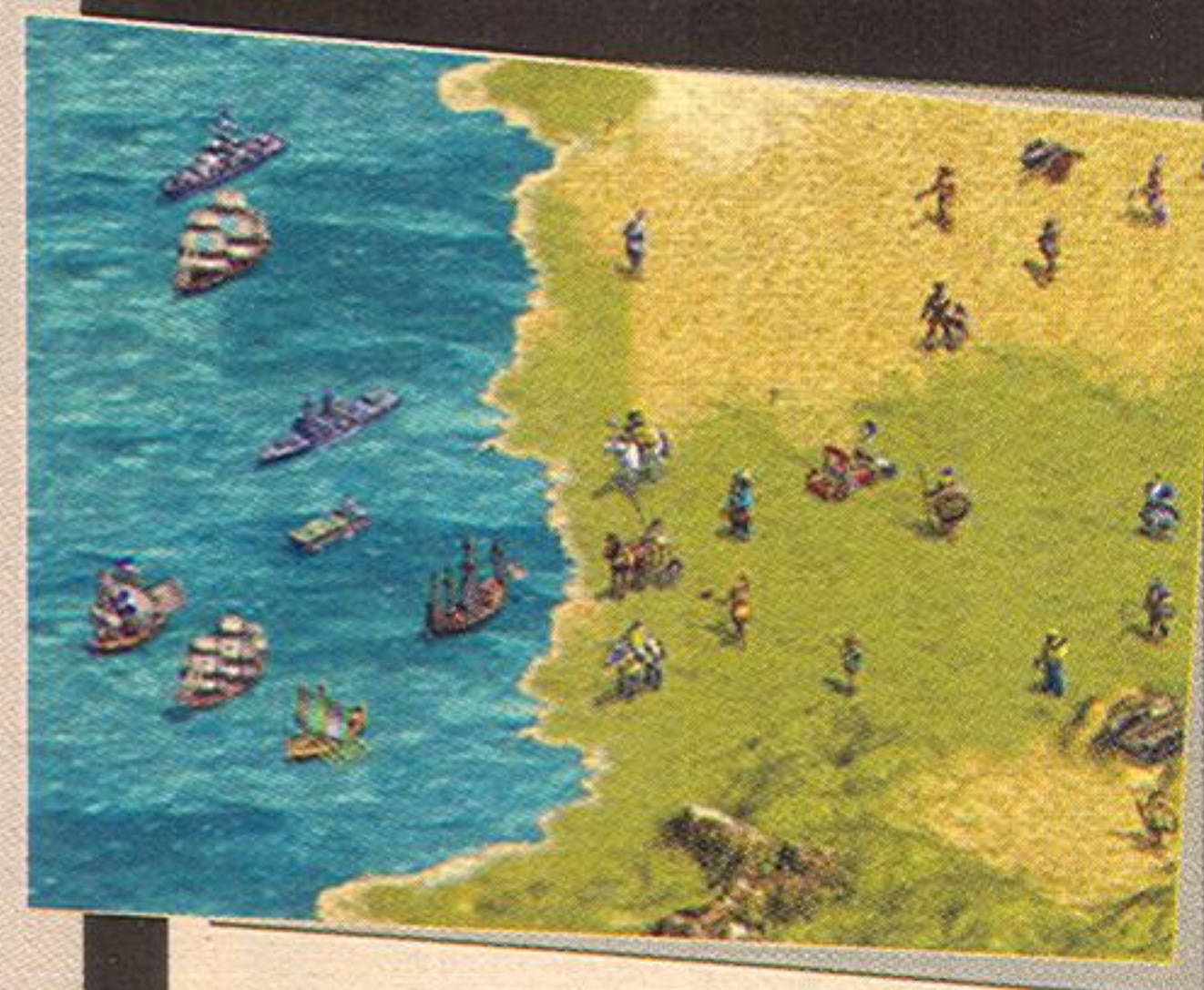


## JOCUL ARE 9 RESURSE CU CARE SE POATE FACE COMERT

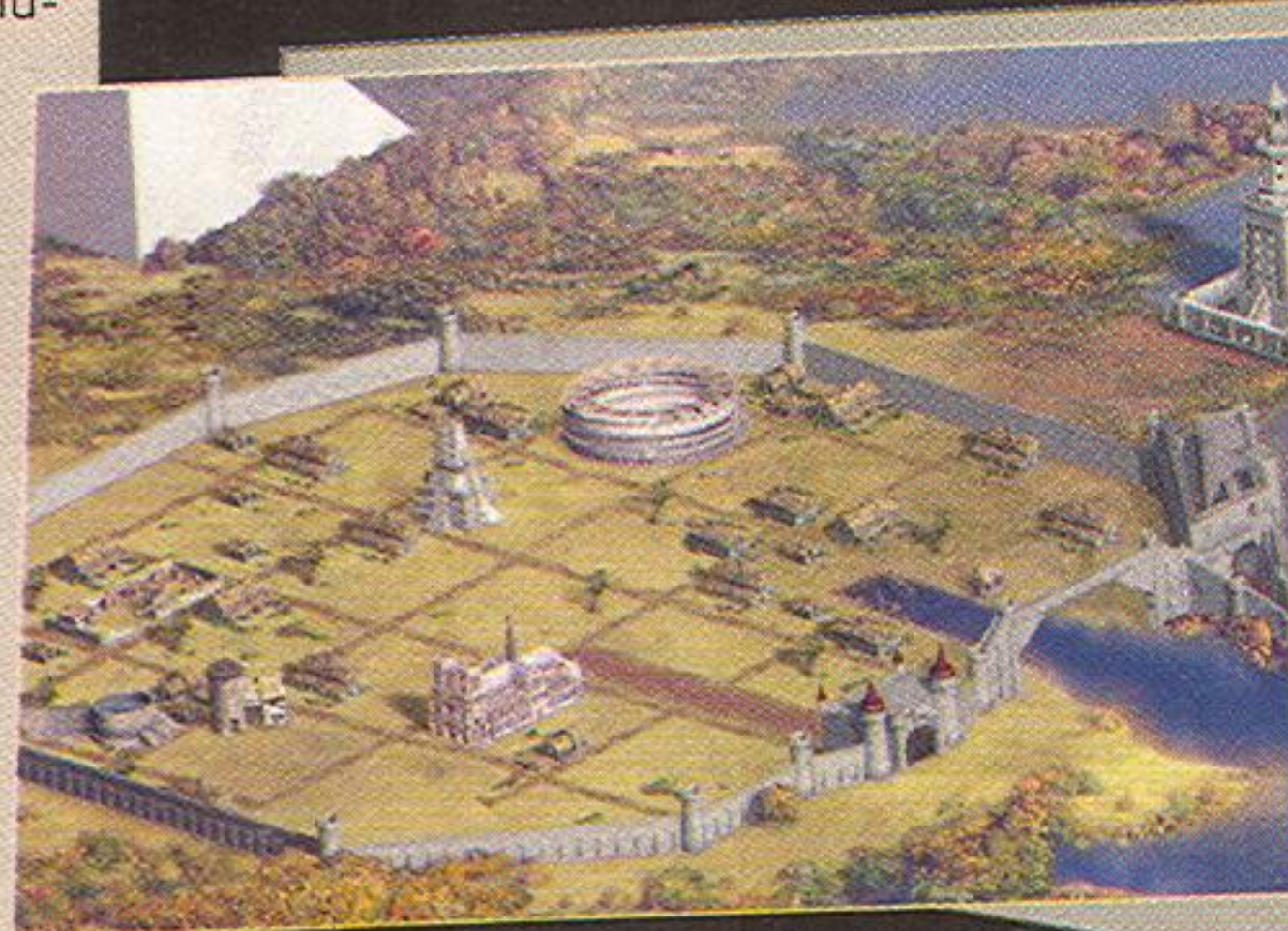
Primul Civilization a fost un joc genial, deși simplu, care a reușit să mă țină în fața unui calculator mai mult decât oricare alt joc. Cu toate acestea, Civilization 2 m-a lăsat rece, considerând că e doar un sequel cu o grafică îmbunătățită.

Mă uit însă la screenshot-urile de Civilization 3 și nu regăsesc nimic din Civilization-urile precedente. Totul pare mult mai complex și mai cizelat, de la grafică până la opțiunile jocului. O să spuneți că e normal, având în vedere faptul că au trecut zece ani de la primul Civ. Da, e normal, însă din ce spun cei de la Firaxis, jocul este cu totul altul. A fost implementat mult mai bine comerțul în joc, acesta devenind un element de care ai efectiv nevoie pentru a supraviețui. Dacă înainte el era ceva opțional (vă amintiți caravanele), acum dezvoltarea orașelor și infrastructura depind de comerț. Resursele joacă și ele un rol important în dezvoltarea unui imperiu. Nu poți construi Phalanx dacă nu ai bronz, chiar dacă ai descoperit Bronze Working. Aici intervine comerțul; schimbi ceea ce ai din abundență pe bronz și ai rezolvat problema. Jocul are nouă resurse diferite cu care veți putea face comerț. Diplomația e și ea dezvoltată,

avem mai mult control asupra negocierilor și putem influența mai mult felul în care suntem văzuți de către celelalte națiuni. Interfața jocului a fost simplificată și minimalizată, asigurând o priveliște mult mai liberă. Vom putea ști în orice moment nevoile oamenilor, situația resurselor, rata producției sau avansarea cercetărilor științifice. Apărarea orașelor în primul Civilization era suficientă, însă în Civilization 3 va trebui să apărăm drumurile și zonele cu resurse pentru a asigura aprovizionarea constantă a orașelor și dezvoltarea infrastructurii. Cultura va avea și ea un rol mult mai important ca până acum. De exemplu, un oraș ce beneficiază timpuriu de un templu sau o bibliotecă e un oraș cu un grad mare de cultură. Cum afectează acest lucru gameplay-ul? Ei bine, granițele imperiului sunt influențate în mod direct de gradul de cultură a orașelor. Din screenshot-uri jocul arată foarte bine, de la unitățile ce vor fi animate până la diversele peisaje și clădiri. Umblă zvonul că va avea inclus și suport multiplayer, inclusiv pentru Internet. Și din câte dezvăluie cei de la Firaxis, vom avea jocul prin toamnă, cel târziu de Crăciun.



Cert este că jocul arată mult mai bine decât versiunile anterioare. Și asta nu poate fi decât favorabil.

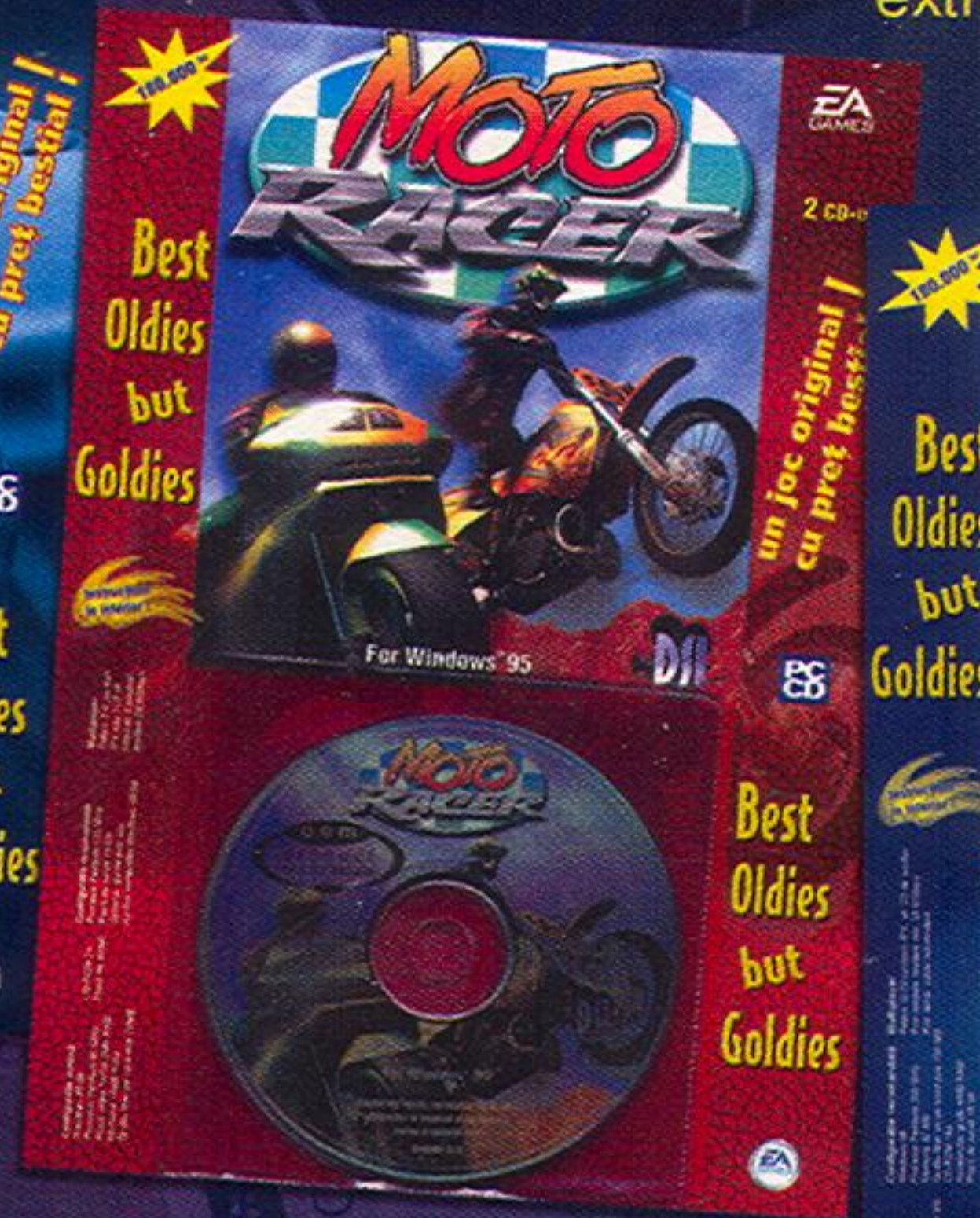




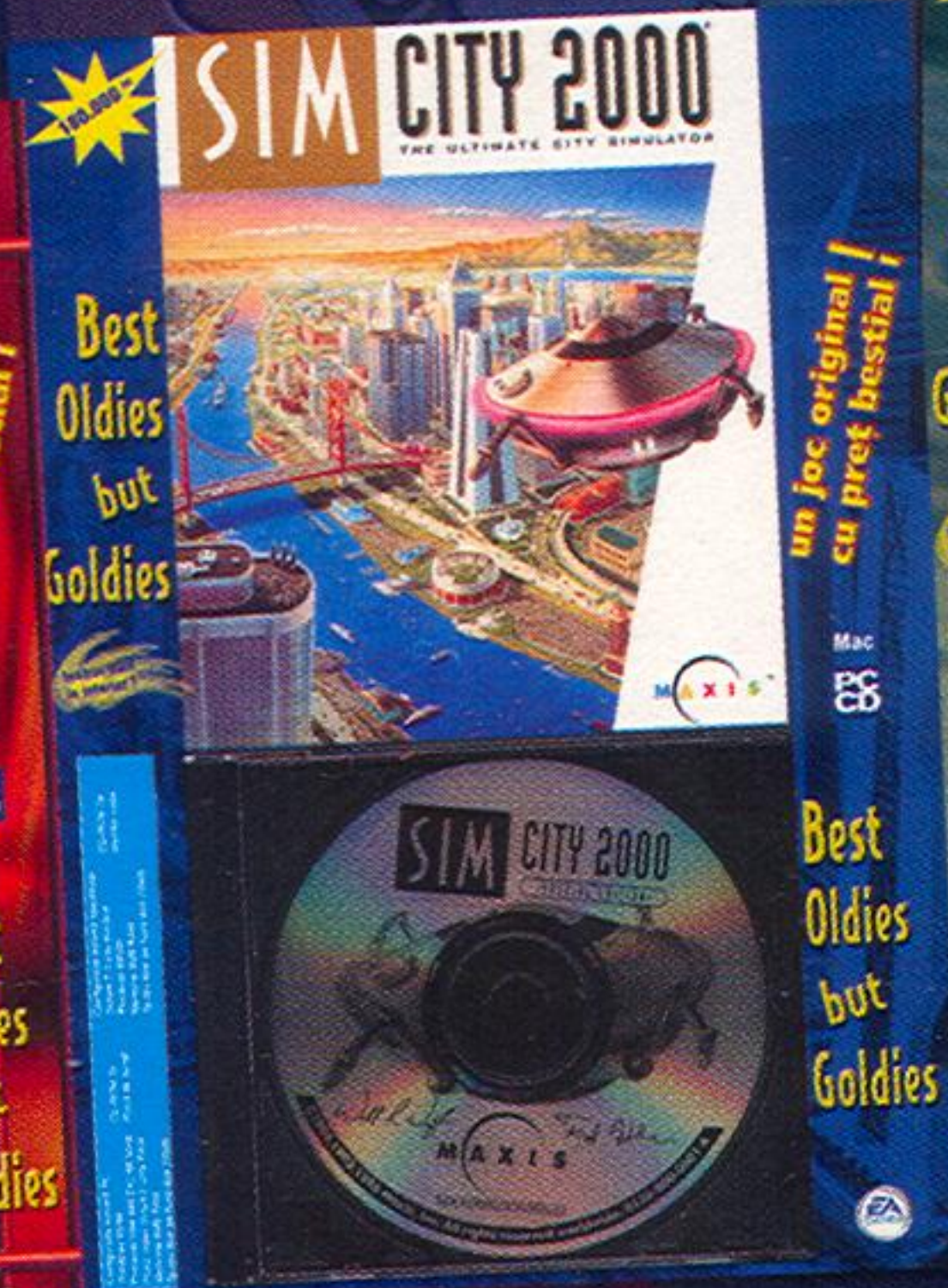
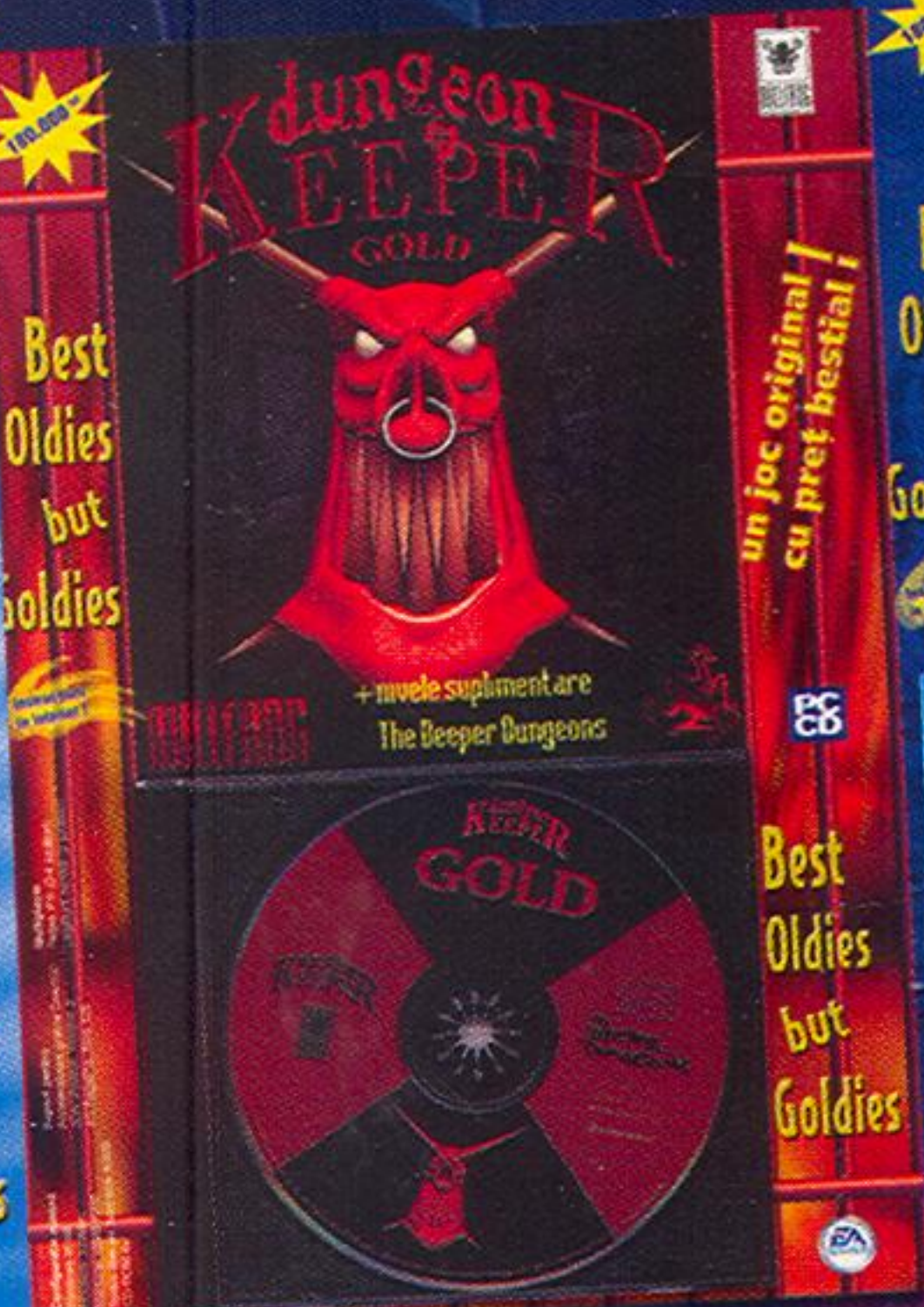
# Best Oldies but Goldies

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

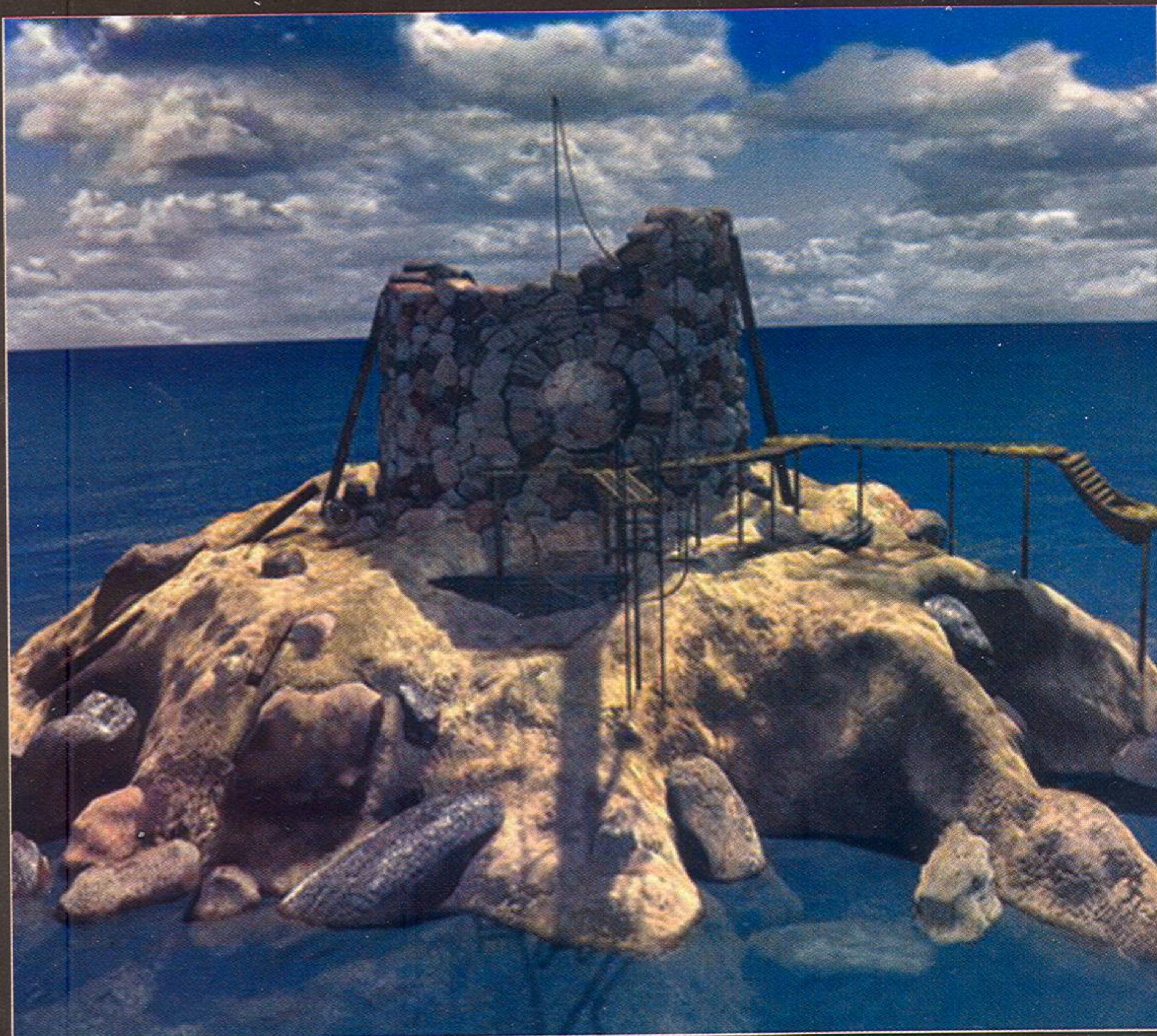
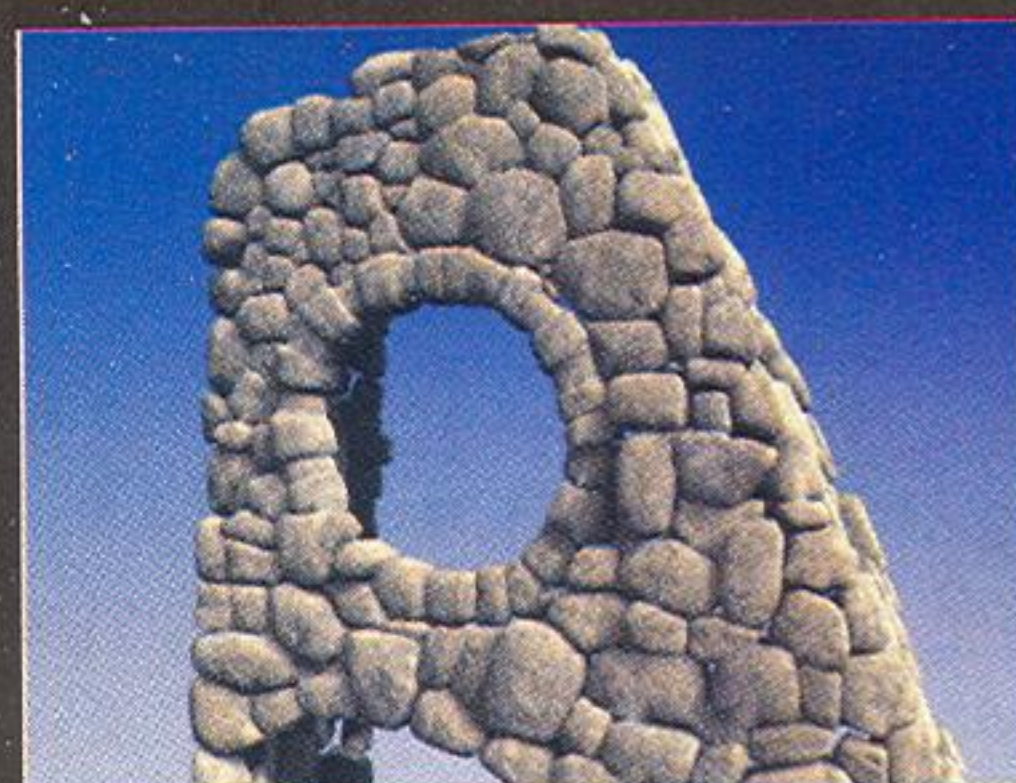
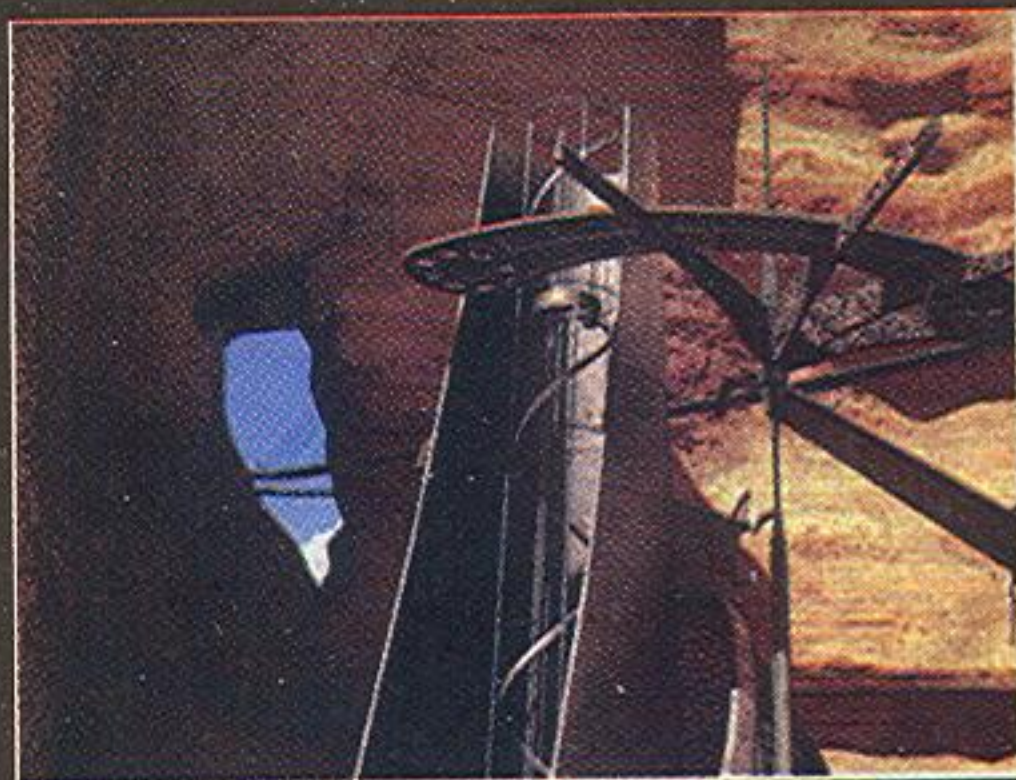
**best**  
distribution



# MYST III EXVILLE -

Un joc de aventură cum nu mai găsești altul. Nici chiar Myst I și II

Tip joc: Aventură  
Redactor: Vlad Zotta



**CU MULT  
TIMP IN  
URMA SE  
INTIMPLAU  
MINUNI**



**C**ătre bunul meu prieten, îmi pare rău că nu am mai putut să-ți scriu în ultimul timp. Mi-a fost greu să-mi regăsesc puterea de a scrie după cele ce mi s-au întâmplat. Uite că într-un final s-a așternut pacea în sufletul meu iar cuvintele au început să curgă. Ia aminte la cele ce urmează pentru că îți vor fi de mare folos.

Cu mult timp în urmă se întâmplau minuni. Cu mult timp în urmă existau sfinți, învățați sau înțelepți. Știința era la mare preț și atunci, numai că în general era privită din alt punct de vedere și de către cei care și-o însușeau și de către

ignoranți. Era mistică. Iar asta nu pentru că erau multe necunoscute, ci pentru că ei nu concepeau să despartă în cercetarea lor cele două laturi ale vieții, trupul și sufletul. Eu încerc să-ți arăt tocmai această știință mistică, plină de simboluri. Acțiunea sau personajele nu sunt decât simple instrumente pe care ți le pun la dispoziție pentru a putea începe propria ta călătorie în tine însuși.

Myst este unic. În primul rând este singurul loc în care nu trebuie să-ți asumi rolul cuiva. Nimeni nu îți spune cine ești, de unde vii sau încotro te duci. De fapt nici nu contează. Singurul

lucru de care îți dai seama imediat este că te cunoști cu Atrus, un scriitor cu o putere mai puțin obișnuită. Atrus poate crea age-uri. Mai bine zis, le scrie. Doar că odată scris un age devine real iar cartea constituie chiar legătura către el. Dar ce este un age? Un age este un univers închis, cu propriile sale reguli de funcționare. Nici un age nu seamănă cu altul pentru că principiul care stă la baza creației lui este întotdeauna diferit. Să nu crezi însă că nu au nimic în comun. Fiecare dintre ele are un scop bine definit. Un alt lucru care poate părea ciudat la prima vedere este că într-un



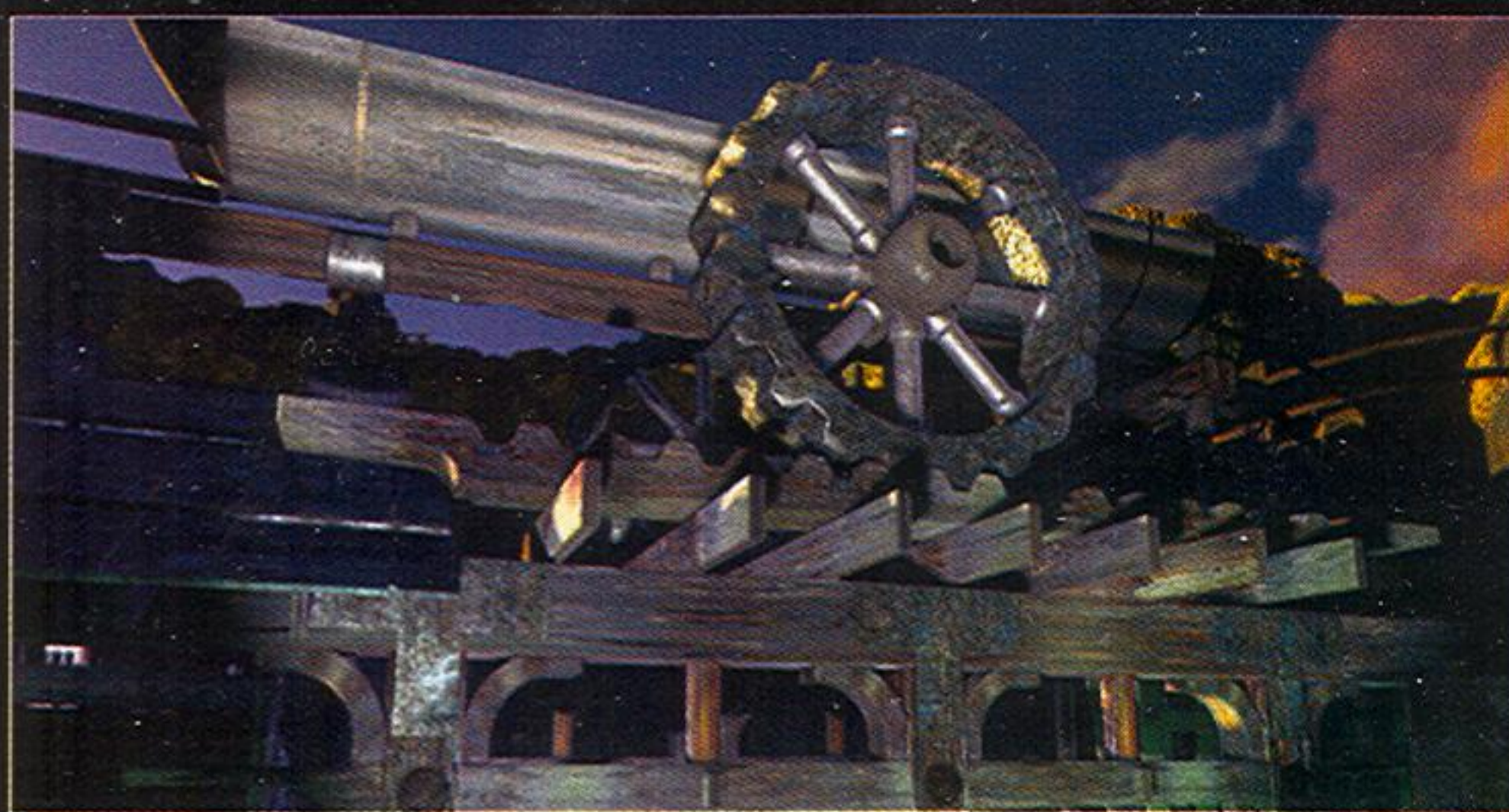
age nimic nu se schimbă. Spațiul stă pe loc. În ceea ce privește age-ul parcă și timpul s-a oprit. În ceea ce te privește însă, timpul este cel mai mare dușman al tău. Ai impresia că este întotdeauna la dispoziția ta. Să nu crezi niciodată o asemenea iluzie. Age-ul trăiește datorită armoniei care domnește în interiorul lui. Din această cauză el nu se poate distruge singur dar îl pot distruge eventualii săi ocupanți. Chiar asta este problema pe care aș vrea să ți-o expun acum.

După "moartea" celor doi fii ai săi, Atrus a încercat să treacă peste toată suferința pe care aceștia i-au provocat-o și și-a construit un nou cămin alături de soția sa, Christine. În paralel, și-a împlinit unul din visele sale mai vechi, acela de a readuce la viață poporul din care și el se trăgea numit D'ni. Pentru asta a scris o carte, Releeshan. Într-o zi m-am dus la el în vizită. M-a întâmpinat Christine care m-a rugat să-l aștept pe Atrus în birou asigurându-mă că trebuie să apară. Releeshan era pusă la mare cinste într-un glob de sticlă. Cred că motivul invitației era o călătorie pentru a cunoaște poporul D'ni. În timp ce eu mă minunam în fața cărții a apărut Atrus care era foarte încântat că mă vede după atâta timp. În timp ce el își căuta cheile pentru a deschide Releeshan, și-a făcut apariția un individ straniu care fură cartea și dispăru imediat. Nu m-am putut abține să nu îl ajut pe Atrus și am folosit cartea de legătură care a rămas în urma lui. Cine era acea persoană, ce vroia, de ce a luat cartea, sunt doar câteva dintre întrebările care mi-au încolțit imediat în minte. Nu îți voi dezvălui nimic din ceea ce s-a întâmplat mai departe pentru că te voi lăsa pe tine să scormonești în trecut și să-i afli

misterele. O să-ți spun însă câteva cuvinte despre age-uri pentru că e bine să știi cam ce te așteaptă. Ai la dispoziție cinci age-uri. Din primul ai acces la alte trei urmând ca după rezolvarea acestora să porci către al cincilea. Aceste age-uri au fost scrise de către Atrus cu intenția de a-i educa pe cei doi fii ai săi în tainele scrierii. Primul, pe numele său J'nanin, reprezintă puntea de legătură între celelalte patru. Accesul în ultimul age, Narayan, este condiționat de obținerea unor semne, fiecare dintre ele corespunzător câte unui age. Pentru aceasta va trebui să rezolvi puzzle-urile din toate cele trei dar și pe cele din J'nanin. Crezi că e ușor? Nici pe departe. Îți recomand să începi cu Edanna. Edanna simbolizează Natura. Chiar ai impresia că e viu, că trăiește. Edanna îți arată vizitatorului său echilibrul și armonia care trebuie să domnească în natură. Într-un anumit moment acestea încetează iar rolul tău este de a le restabili. Voltaic este un age al Energiei după cum sugerează și numele. Dar energia produce mișcare. Din nefericire aici totul este neclintit. Va trebui, deci, să produci energie. Amateria simbolizează forțele dinamice. Acesta este chiar elementul de legătură între Natură și Energie. Regăsesc aici o aplicație a vechii concepții chinezești despre dualitatea vieții. Universul este compus din Yin și Yang, bine și rău, masculin și feminin, pozitiv și negativ iar acestea se află într-o continuă transformare. Prea mult Yin devine Yang și invers. În tot acest timp ele se și atrag neputând exista una fără cealaltă. Va trebui să citești jurnalul lui Atrus pentru a înțelege mai departe. Fii foarte atent pentru că altfel nu ai cum să te descurci în Narayan. Acel jurnal este

## MYST III IN CIFRE

Rețeaua de calculatoare pe care a fost realizat Myst III Exile totalizează 15 GHz cu 10 GB de RAM. Timpul de randare pentru un singur frame de animație a fost de 20 de minute și între 1 și 6 ore pentru oricare din panoramele de 360 de grade. Pachetul de modelare folosit a fost 3D Studio Max. Configurația pentru calculatorul de modelare a fost Procesor Pentium III 450 MHz și 512 MB de RAM.



frumusețea care te înconjoară. Admiră-le dar mergi mai departe pentru că nu ai timp de pierdut. Îți amintești ce îți spuneam mai devreme despre timp? Dacă el ar exista atunci mi-aș dori să-l frământ în mână așa cum făcea bunica găluștele cu prune și să-l mănânc dintr-o singură înghițitură. Nu știu ce să cred. Poate uneori sunt invidios pe Atrus. El creează iar eu

scris de Atrus pe vremea când se gândea asupra lui Releeshan. Insist să-l citești. Pe undeva prin J'nanin vei mai găsi un jurnal. Îi aparține lui Saavedro, individul ciudat de la început. Este incomplet, dar nu te impacienta pentru că vei mai găsi foi căzute din el în fiecare age. Să-ți dau un sfat. Nu te grăbi. S-ar putea să treci mai departe fără a observa niște foi care zac pe jos. Uneori e bine să te mai uiți și în sus. Poate vei descoperi ceva interesant. Un aspect foarte important este și interacțiunea cu obiectele din mediul înconjurător. Ar trebui, de la bun început, să știi că vei interacționa numai cu acele obiecte care ori îți vor servi la ceva ori îți vor sugera ceva. Acesta nu este un minus cum ar părea la prima vedere. Myst este frumos, este interesant dar un singur lucru însă nu este, nu este simplu. Dacă ai fi avut de săvârșit acțiuni inutile atunci toată munca ta s-ar fi transformat din grea în imposibilă. Nu te enerva, nu te simții frustrat când ți se întâmplă să nu găsești răspunsul. Caută și vei găsi. Rezolvarea unui age îți poate aduce satisfacții extraordinare. Poate atunci când vei termina Amateria vei înțelege ce vreau să-ți spun. Nu te lăsa fermecat de muzica divină sau de

călătoresc. Știu că nu pot schimba Legile dar îmi doresc. Ce mă așteaptă în continuare? Nu știu. Crezi că e bine să mă gândesc la asta? Myst m-a învățat că doar clipa e importantă. Trecutul a fost, amintirea este doar o iluzie în capul meu, iar viitorul va fi, va veni necruțător peste mine odată și-odată. Închei cu fraza cu care m-a întâmpinat Christine. Însurează tot ceea ce te-am învățat până acum. Îți cam ia respirația, este?

Un călător neobosit prin universurile vieții

### Detalii

Web	<a href="http://www.ubisoft.com">http://www.ubisoft.com</a>
Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
	01-231.67.69

### Aprecieri

- + -universul original, care te absoarbe complet, făcându-te să nu te mai poți dezlipi din fața monitorului
- -nu este tocmai simplu, și un neinițiat s-ar putea să încerce multe momente de iritare din cauza dificultății jocului

### Detalii tehnice

Procesor	Pentium 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	64 Mb
Hard disk	1,6 Gb
Verdict	9.0





# DIABLO II LORD OF DESTRUCTION

Fiți gata pentru o nouă experiență de la Blizzard

Tip joc: RPG  
Redactor: Bogdan Eparu



## CINE ESTE DRUIDUL?

O rasă de poezi-luptători nomazi, druzii au origini comune cu barbarii, însă au fost alungați de aceștia cu mult timp în urmă.

Vulcanii și Tornadele sunt doar două exemple de arme de distrugere în masă ale lor. Se folosesc în luptă de creaturile codrului și de spiritele naturii. Arma lor cea mai de preț este transformarea în lup sau urs, formă în care pot beneficia de avantaje la care ceilalți nici măcar nu pot visa.

Ca lup beneficiază de o ferocitate nemaîntâlnită, sporindu-și viteza de atac, în timp ce atunci când intră în pielea unui urs se transformă în mașini de luptă blindate.

Deși relativ fragili din punct de vedere al constituției, druzii primesc o serie de bonusuri atunci când sunt transformați în lup sau în urs și când se folosesc de spiritele naturii, ceea ce îi face potriviți și pentru lupta corp la corp.

**C**u o promptitudine care nu prea le stă în fire, cei de la Blizzard au lansat Expansion Pack-ul pentru Diablo II. Chiar dacă în România a apărut cu câteva zile întârziere, lansarea oficială a avut loc pe 29 iunie. Exact așa cum fusese promis.

Prima modificare care se observă este trecerea la o rezoluție de 800x600 de pixeli. Trebuie apreciat însă că s-a făcut efortul de a modifica tot artworkul proiectat inițial pentru o rezoluție 640x480 pentru a ne putea oferi imagini detaliate. Muzica este de asemenea cu totul nouă, și așa putea spune că este mai bună decât cea din Diablo II Clasic (chiar dacă voi fi acuzat de subiectivism de mulți dintre cititorii articolului).

Dacă ar fi să o luăm în ordine cronologică, următoarea îmbunătățire ar fi faptul că celor cinci clase de personaje existente li s-au adăugat încă două. Pe lângă Amazoană, Barbar, Necromant, Paladin și Vrajitoare au apărut Asasina și Druidul. Cele două noi tipuri de personaje promit deja foarte multe. Ambele au diverse variante de dezvoltare și aduc jocului ceva nou. Druidul este un personaj care va atrage mulți adepți, mai ales pe partea de transformare în lup sau urs, iar o asasină bazată pe arte marțiale este probabil cel mai spectaculos personaj, pe lângă calitățile de luptă deloc de neglijat.

În plus față de cele două clase de personaje pe care le-am amintit, Expansionul aduce și un act nou. Actul V, a cărui acțiune se petrece pe terenurile barbarilor și în finalul căruia trebuie înfrânt Baal, vine cu noi tipuri de monștri, cu 6 questuri foarte interesante (nu am să vă stric plăcerea să le descoperiți singuri, vă voi spune doar că veți avea parte de multe lucruri inedite). Fie și numai pentru aceste noi personaje și pentru actul mai sus amintit - cu adevărat bine realizat, cu monștri diferiți de cei întâlniți în

actele anterioare și cu o alternare a peșterilor/ zonelor deschise/ camerelor, superioară celei din actul II, cel mai variat din jocul clasic- cei care au jucat Diablo II cu plăcere merită să încerce Lord of Destruction (dacă nu cumva au făcut-o deja).

Există multe îmbunătățiri în interfață, toate menite să facă jucătorului viața mai ușoară. A apărut mult așteptatul buton 'repair all', gamblingul nu mai presupune că trebuie să părăsești orașul ca să se schimbe obiectele pe care vânzătorul le oferă (cu toate că nu se va mai gambli la fel de mult în Lord of Destruction ca în Diablo II Clasic- ar fi fost de exemplu mult mai util să se împropăteze obiectele aflate la vânzare, lucru care nu se întâmplă).

Una dintre facilitățile cele mai interesante este posibilitatea de a schimba armele purtate cu apăsarea unei singure taste. "Dual Setup" este o opțiune care deschide orizonturi noi tuturor jucătorilor, care pot alege chiar în mijlocul bătăliei trecerea de la armă+scut la arma de 2 mâini sau, de ce nu, la arc. Cunosc câțiva împătimiți ai amazoanelor care au fost mai mult decât încântați că astfel își pot dezvolta personaje complete, pike-bowazoane sau bow-javazoane.

Tot în sprijinul gameplayului a venit și îmbunătățirea vizibilă a mercenarilor. Pe lângă faptul că aceștia sunt acum mult mai puternici, personajele jucătorilor pot trece acum 'prin' mercenari sau minioni, lucru ce îi face pe aceștia folosibili chiar și în zone înguste (cum ar fi Maggot Lair în actul al II-lea) fără teama că s-ar putea încurca. Mai mult decât atât, mercenarii pot fi acum echipați cu arme specifice clasei de personaje, armură și coif. În Lord of Destruction, aceștia au devenit ce ar fi trebuit să fie de la început - camarazi de arme. Având și opțiunea de a fi învia pe cei care au murit în





## CINE ESTE ASASINA?

Asasinele sunt luptătoare ce fac parte dintr-un ordin creat de magii horadrim pentru a îi elimina pe cei ce aleseseră căi greșite. Înzestrate atât pentru lupta corp la corp cât și de la distanță, posedă o constituție fizică asemănătoare celei a amazoanelor. Sunt adepte ale artelor marțiale și pot pune orice oponent la respect cu lovituri succesive rapide în dueli corp la corp, având la dispoziție o serie de lovituri "de încărcare" - așa numitele charge-up

skills - și atacuri finale - finishing moves. Asasinele specializate în lupta de la distanță dispun de o mare varietate de trape care pot face atacuri fizice, de gheață, de foc, electrice. În completare, asasinele dispun și de posibilitatea de a efectua atacuri "psihice", cum ar fi cele care permit amețirea sau orbirea monștrilor. Sunt oponenti de temut atât pentru monștri cât și pentru ceilalți jucători.



## WEREWOLF STYLE

Druidul este un personaj excelent pentru jucătorii începători, combinând puterea brută cu conjurarea specifică necromancerului. Iar cu forțele naturii de partea lui, nimic nu îi poate sta în cale. Recomandăm un druid specializat werewolf pentru primul joc de expansion.

## ASSASIN STYLE

Asasina este un personaj ceva mai dificil, care compensează însă prin originalitate și impune un stil de joc înclinat înspre spectaculos, uneori riscant. Mixarea strategiilor este mai eficientă decât la druid.



luptă, de a îi vindeca cu poțiuni și de a îi echipa (după cum deja am pomenit), cei mai mulți jucători vor trece peste problemele de AI cu care mercenarii încă se confruntă și vor prefera să aibă alături acești prieteni credincioși, care nu se vor da în lături de la luptă niciodată - ca un exemplu, nici măcar în fața unor monștri lighting-enchanted, lucru de obicei neplăcut.

În dorința de a relansa obiectele socketabile, Blizzard a introdus două noi categorii de pietre care pot fi introduse în sockets - runele și jewel-urile, mărințind totodată numărul de obiecte în care pot apărea socketurile (ce pot fi prezente acum inclusiv în armuri) și extinzând noțiunea de obiecte socketabile și asupra celor magice, rare sau unice. Dacă runele sunt pietre cu caracteristici prestabilite (total diferite însă de vechile gems) care pot fi combinate în cuvinte 'rune-words' pentru niște bonusuri suplimentare cu

adevărat interesante, jewel-urile pot fi magice sau rare, beneficiind astfel de câteva afixe, unele utile, altele mai puțin. Per total se poate spune că acțiunea le-a reușit, ținând cont mai ales și de faptul că multe dintre vechile pietre prețioase sunt acum mai puternice (dar nu pot fi purtate decât de personajele care au ajuns la un anumit nivel).

Vorbind despre obiecte mai folosite, ajungem și la cireașa de pe tort, cele care vor constitui bucuria jucătorilor cu personaje de nivel mare - obiectele "elite". Acestea sunt variantele mai bune ale celor excepționale și nu pot fi întâlnite decât în dificultățile Nightmare sau Hell. Au cerințe mari, atât din punctul de vedere al puterii și dexterității cât și al nivelului personajului, dar compensează răsplătindu-l pe acesta cu un 'damage' mult mai bun decât obiectele normale sau excepționale. Ar trebui menționat și că vechile seturi de obiecte au fost îmbunătățite, apărând de

asemenea seturi excepționale sau de elită, precum și obiecte unice din aceleași categorii.

Tot la capitolul obiectelor foarte bune trebuie amintit că au apărut multe noi formule pentru "Horadric Cube". Cele mai interesante rețete sunt pentru crearea așa-numitor 'Crafted Items', o serie de obiecte ce apar în culoare portocalie și care au una până la cinci proprietăți magice aleatoare, alături de câteva predefinite (derivate din rețetă), proprietăți dintre care unele nu pot fi întâlnite decât pe obiecte de set sau unice. După părerea mea, 'Crafted Items' și 'rune-words' sunt noutățile care vor avea cel mai mare impact asupra calității echipamentului personajelor din joc.

Ceea ce ați citit până aici s-a dorit a fi o prezentare neexhaustivă a îmbunătățirilor aduse de Lord of Destruction. Desigur, s-ar mai fi putut spune multe lucruri, noile personaje merită prezentate în detaliu, obiectele

specifice claselor nu trebuie omise din calcul, noile tipuri de 'circlets' (un fel de diademe) vor face bucuria amazoanelor, asasinilor și vrăjitoarelor, dar sunt și lucruri pe care este frumos să le descoperiți singuri.

## MODIFICARI

Ultimul patch aplicat jocului, 1.08, face ca personajele să fie mult mai aproape de cele din expansion decât de cele din 1.06, să zicem. Au fost multe discuții pe această temă, și pot spune că în comunitatea gamerilor schimbările nu au fost privite cu ochi buni. Este greu de spus dacă Blizzard a urmărit uniformizarea personajelor sau pur și simplu a vrut să dea clienților un motiv în plus să cumpere Expansion Packul, având în vedere că jocul a devenit mai greu fără a beneficia însă de obiectele mult mai bune care pot fi găsite în add-on. Personal cred că motivele reale sunt undeva la mijloc.



Odată cu lansarea Lord of Destruction, cei de la Blizzard s-au așteptat la o afluență de jucători sporită pe serverele ce compun Battle.Net, luând în consecință măsuri pentru a nu face Diablo II nejuicabil. Cel puțin pe serverele americane acest lucru le-a reușit pe deplin.

Intenția declarată a celor de la Blizzard a fost să forțeze personajele să joace cooperativ. În acest scop nivelul monștrilor a fost mult ridicat, ajungând acum până la 70 pe Nightmare și 90 pe Hell. Penalizările la rezistențe aplicate jucătorului au crescut însă, -40 pe Nightmare și -100 pe Hell. Au apărut monștri imuni la atacuri fizice, sau la unul din cele 4 elemente, unii dintre boși acumulând chiar câte două imunități, plus rezistențe la alte tipuri de atacuri. Ca să pună capac la toate, pe Hell toți monștri absorb 50% la atacuri fizice.

Dacă monștrii rezistenți nu sunt chiar atât de periculoși precum par, aura Conviction a Paladinului, blestemele Lower Resists, Amplify Damage sau Decrepify ale Necromantului sau punctele investite de Vrăjitoare în Cold Mastery anulând în mare parte aceste rezistențe, monștrii imuni trebuie tratați altfel, pentru că nu sunt afectați de cele mai sus pomenite. Motivul introducerii acestor schimbări nu este greu de ghicit. Blizzard a încercat să elimine posibilitatea construcției unui 'power-leveler', cel care poate să joace solo în jocuri mari (6-7 alți jucători) pentru a căpăta mai multă experiență. Mai mult decât atât, lovitura finală este modul în care se împarte experiența. Deși pare curios, în Lord of Destruction câștigi mai multă experiență dacă te aliezi cu alți jucători decât dacă omori aceiași monștrii singur.

Din cele spuse până acum se poate trage o singură concluzie - pe Hell nu mai există power-leveler. Poate vor fi personaje care vor juca în continuare solo în joc multiplayer de 8, dar nu văd asta posibil decât pe Nightmare și în zone "prietenoase", ocolind, în plus, toți monștrii imuni fizic. Cu atenție, unele tipuri de personaje își pot păstra vechile obiceiuri, dar nu cu aceleași satisfacții - 'Hell CS Runs' Solo vor fi de domeniul trecutului. Cu alte cuvinte, cei de la Blizzard au realizat ce și-au pro-

pus.

Cea mai bună dovadă în acest sens este clasamentul battle.net. Pe vechiul ladder, peste 50% din personajele aflate în Top 10 erau barbari cu Whirlwind ca principal atac. Iar din restul de 50%, 90% erau amazoane (cu arc), necromanți 'zookeeperi' sau paladini bazați pe Blessed Hammer (adică tocmai foștii power-leveleri). Acum, topul este destul de pestriț (cu un ușor avantaj de partea vrăjitoarelor). Se poate aduce argumentul că lucrurile sunt încă la început și nu au avut timp să se așeze, dar eu sper să nu se modifice prea tare - este mult mai plăcut așa.

Că Expansion Pack-ul a fost conceput pentru a aduce variație stă dovadă faptul că nu se mai pot gambra obiectele unice și de set, într-o încercare de a elimina echipamentul standard gen 2 inele

într-o animație care te imobilizează pe durata parării atacului. Spre deosebire de clasele care se bazează pe atacuri fizice, personajele magice nu au 'beneficiat' de asemenea modificări drastice. Majoritatea atacurilor de care dispun au fost mult îmbunătățite din punct de vedere al damage-ului, dar cele de nivel mare au primit și temporizator. Spre exemplu, frozen orbul vrăjitoarei are un timer de 1 secundă. Per total, mai ales punând la socoteală și obiectele din care se putea obține 'fast cast', nici magii nu au ieșit în avantaj cu apariția expansion packului. Dacă luăm însă în considerare numărul monștrilor imuni/rezistenți la atacuri fizice față de cel al monștrilor rezistenți/imuni la atacuri magice, spellcasterii au un avantaj substanțial. Însă și ei vor fi obligați să



Stone of Jordan la vrăjitoare, Goblin Toes pentru javazoane, Twitchtroe pentru speed freaks și pentru tankeri. Mă tem însă că ușurința de a produce obiecte craftate și socketate va face din acestea noile standarde.

Analizând la rece toate schimbările aplicate jocului, se observă o balansare a lui către clasele 'magice' în detrimentul celor fizice. Pe lângă modificările deja amintite, life steal și mana steal nu mai sunt la fel de utile - pe Nightmare și pe Hell eficacitatea e redusă la jumătate (practic chiar la sfert pe Hell ținând cont de rezistențele fizice ale monștrilor). În plus, personajele cu scut au nevoie acum de o investiție serioasă în dexteritate pentru a se apropia de 75% șansa de a bloca atacuri, iar în cazul în care scutul funcționează se intră



și diversifice atacurile, spre exemplu o vrăjitoare bazată numai pe vrăji de gheață va fi la fel de jucabilă la nivele mari ca un barbar specializat pe double throw. Ca o concluzie, Diablo II: Lord of Destruction reușește să dea o nouă dimensiune jocului. Cei deja familiarizați cu Diablo II Clasic pot descoperi o nouă provocare în actul V și în stăpanirea celor două clase noi de personaje. Iar pe Hell add-onul transformă Diablo II într-un joc cu totul nou. La fel și în multiplayer.



Detalii	
Web	<a href="http://www.blizzard.com">http://www.blizzard.com</a>
Producător	Blizzard
Distribuitor	Havas
	Monosit Conimpex
	Tel: 01-3306352

Aprecieri	
+	-două personaje noi -item-uri Elite -jewel-uri și rune -werewolf style fighting
-	-schimbările în mecanica jocului pe Battlenet s-ar putea să îi deranjeze pe jucătorii veterani.

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	64 Mb
Hard disk	1 GB
Verdict	9.3



# HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Un add-on care lasă destul de mult de dorit

Tip joc: FPS  
Redactor: Cristian Soare

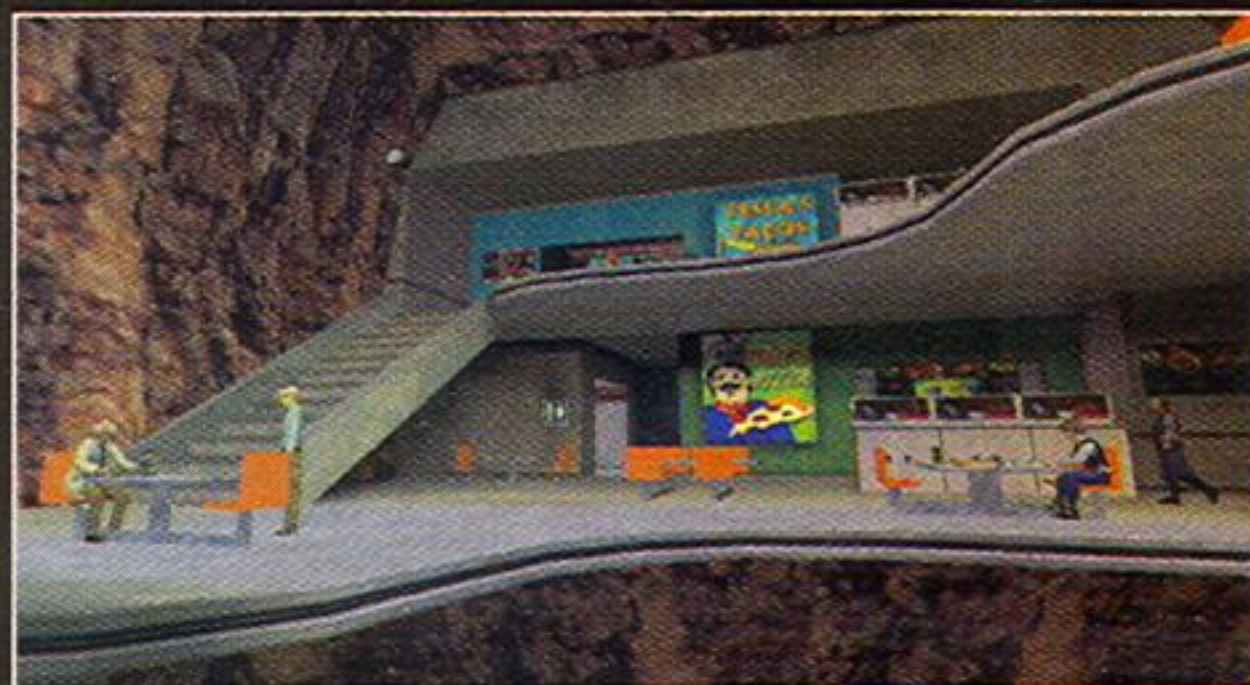
**N**u mai sunt prea multe lucruri ce pot fi spuse referitoare la Half-Life, acum la aproape trei ani și puțin de la lansarea sa. Considerat încă FPS-ul cu cel mai bun single-player, beneficiind de un add-on ce a avut aproape același succes ca originalul (Opposing Force) și fiind părintele celui mai popular shooter multiplayer, Counter-Strike, este în mod clar una dintre legendele nemuritoare ale industriei jocurilor.

Ajuns acum la al doilea add-on, lucrurile stau puțin mai prost. Gearbox, cei din spatele primului add-on se află pe post de producători și la această reîntoarcere în infestata Black Mesa. Oarecum din fericire, părțile proaste nu li se datorează lor, ci faptului că Blue-Shift nu trebuia să apară în original pe PC, ci trebuia să fie doar un fel de bonus-pack pentru versiunea Half-Life de pe defuncta consolă a celor de la Sega, Dreamcast, oferind proprietarilor ceva în plus față de restul utilizatorilor. Renunțarea la Dreamcast a atras după sine și punerea pe tapet a micului bonus-pack, decizia de a îl lansa pentru PC venind ca un fel de soluție în extremis de salvare a muncii de câteva luni a producătorilor.

De data aceasta aventura va fi văzută din perspectiva lui Barney Calhoun, una dintre gărzile de securitate din Black Mesa. Încă de la început, totul amintește de jocul original. Plimbarea cu trenul, discuțiile cu gărzile, drumul până la vestiarul de unde vor fi obținute vesta și arma, totul este la fel. Pentru unii dintre veteranii HL aceasta va reprezenta o reîntoarcere bine venită în universul respectiv, la toate acele mici detalii familiare, însă pe de altă parte

faptul că mai nimic nu este nou ar putea să scadă din entuziasmul unora. Monștri noi nu sunt, arme noi nici atât, problemele de rezolvat asemănătoare, iar faptul că este îngrozitor de scurt adaugă și el un plus la sentimentul că avem de-a face cu o mică gustare înainte de a intra în lucrurile serioase. Totul este un fel de mic rezumat al întâmplărilor din original numai că văzute din altă perspectivă, cu momentul în care totul a luat-o razna, cu ajutorul oferit oamenilor de știință rămași în viață, și chiar o mică excursie în Xen înspre final.

Gordon Freeman și misteriosul individ cu servietă apar episodic, însă interacțiunea cu ei este nulă. Ar fi fost mult mai interesant dacă, de pildă, ne întâlneam cu Freeman într-una



din zonele pline de gărzi, și l-am fi ajutat de-a lungul întregului incident, însă...nu se întâmplă.

Un lucru este clar pentru iubitorii de Half-Life: există pe Net o mică grămăjoară de episoade single-player la fel de bune sau chiar mai bune pe care le pot downloada pe gratis fără să fie nevoiți să plătească cei 20-30 de dolari ceruți pe Blue-Shift, mai ales că din preț nu este scăzută durata ridicol de mică a jocului, în jur de 5 ore, ceea ce pentru veterani va reprezenta un fel de aperitiv rapid. Ceea ce mai oferă în plus Blue-Shift este un High Definition Pack, ce face un upgrade la texturi, modelele personajelor și a armelor, ceea ce

este un lucru bun deoarece adaugă o nouă adâncime vizuală, nu extraordinar de importantă, însă binevenită. Din păcate nu funcționează decât pentru HL, OF și Blue-Shift. Maniacii cu Counter-Strike-ul vor trebui să aștepte probabil până când iese CS: Condition Zero pentru a beneficia de avantajele vizuale.

Concluzia este că BS reprezintă o adădire, hai să spunem interesantă, la marea frescă Half-Life, însă faptul că nu aduce mai nimic nou în game-play retează din față orice apreciere pozitivă pe care am fi putut-o nutri. Bani nu și-i merită în mod clar.



Detalii	
Web	<a href="http://www.gearbox.com">http://www.gearbox.com</a>
Producător	Gearbox Software
Distribuitor	Sierra Studios
	Monosit Conimpex
	Tel: 01-3306352

Aprecieri	
+	-atmosfera tipică Half-Life -dă apă la moară fanilor -high-definition update
-	-nu are arme noi -nu are monștri noi -nu are nimic nou

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	64 Mb
Hard disk	250 Mb
Verdict	6.5

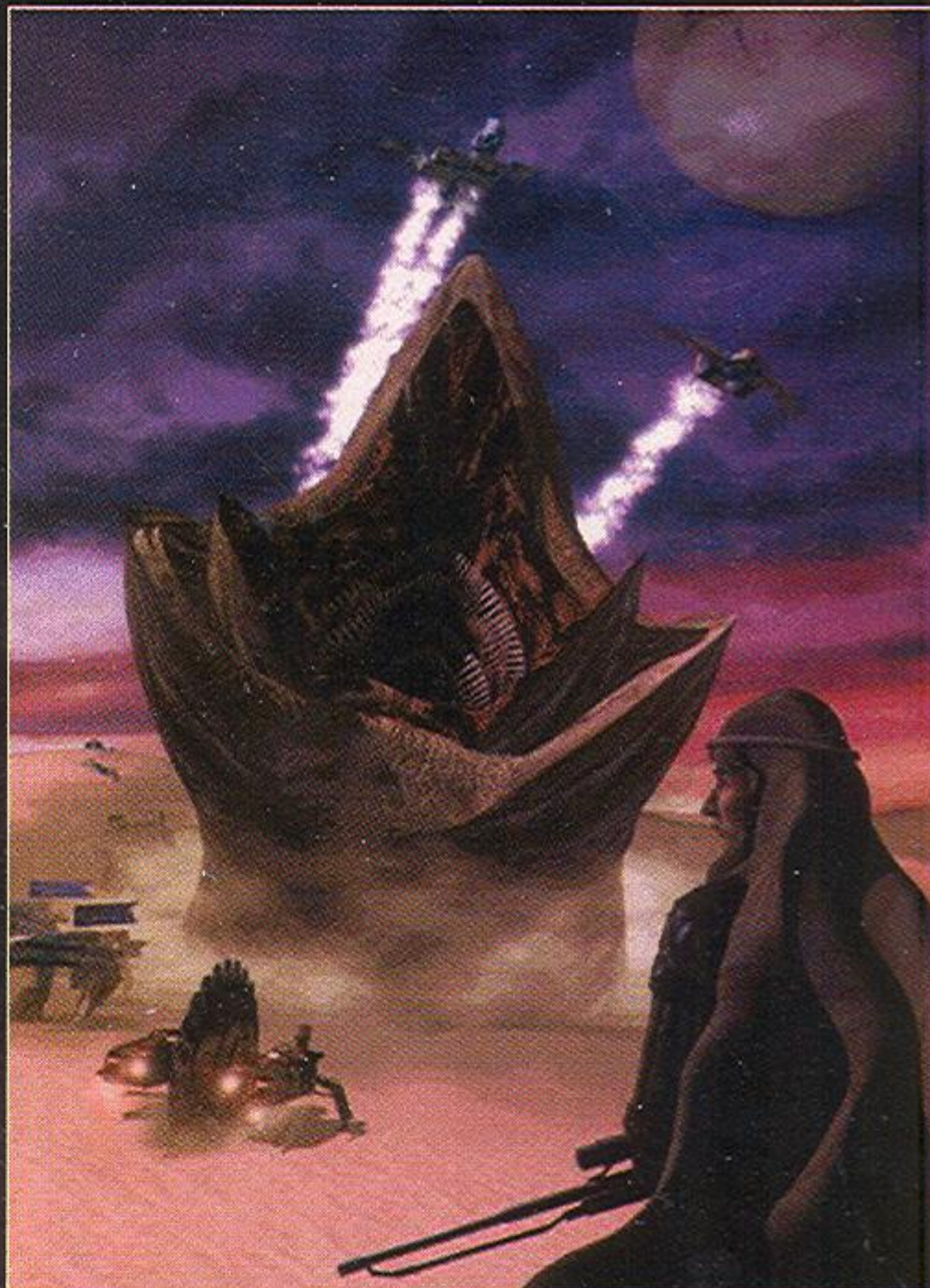


# EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Universul Dune este din nou scena unor conflicte sângeroase

Tip joc: RTS - Redactor: George Pop

**SUCCESS IS  
THE ONLY  
ACCEPTABLE  
OUTCOME**



**T**rebuie să admit că am fost surprins după ce am jucat Emperor: Battle for Dune. Cinstit vorbind, Westwood Studios a mers din eșec în rateu de când cu Command&Conquer. Toate jocurile pe care le-au scos de atunci și până acum sunt practic aceleași, dar cu grafica schimbată. Dune 2000 a fost un fiasco total, iar Tiberian Sun nu a avut impactul prefigurată; toate jocurile având acel "deja vu", principiile de bază fiind aceleași de fiecare dată. Nu că Emperor ar utiliza cine știe ce standarde revoluționare, dar cu siguranță aduce aer proaspăt în climatul RTS. Westwood mărșăluiește în lumea 3D cu pași mari, hotărâți, și mixează atmosfera interesantă a planetei Dune, cu engine-ul 3D bine realizat. Trei campanii (una pentru fiecare casă), modul skirmish și cel multiplayer vă invită să descoperiți Dune, în timp ce vă luptați pentru supremație. În campanii, hărțile sunt generate random, ceea ce e un lucru nou la Westwood, iar asta conferă rejucabilitate jocului.

Povestea are loc 200 de ani înainte de romanele lui Frank Herbert, în timpul așa numitului război al Asasinilor, război ce e menționat în carte. Distanța aceasta temporală a dat designerilor libertate creatoare în ceea ce privește unitățile și look-ul clădirilor. După moartea împăratului Frederick al-IV-lea, care a fost asasinat de către amanta lui, Lady Elera, cea care lucra pentru CHAOM Guild și pentru binecunoscutul ordin Bene Gesserit, tronul rămâne gol, iar intriga e construită în jurul acestuia. Casele Atreides, Harkonnen și Ordos își dispută scaunul regal în deșertul planetei Arrakis, cunoscută drept Dune. Numai o casă va învinge, iar reprezentantul ei va deveni noul împărat, ceea ce îi va conferi puterea absolută asupra universului, pentru că cine controlează Arrakis și substanța cunoscută drept spice, controlează universul.

Gameplay-ul are clasicele detalii din seria C&C: începi cu Construction Yard, apoi cu Windtrap pentru energie, iar apoi trebuie să îți asiguri resursa principală, spice-ul, prin con-



structura unei rafinării. Spice-ul vă asigură creditele atât de necesare pentru a construi clădiri și unități. Acest segment este comun la toate cele trei case, însă imediat după acesta, similaritățile dispar iar genealogia și funcțiile unităților și clădirilor se modifică. Totuși, jocul prezintă elementele de bază din RTS-urile celor de la Westwood, cum ar fi crate-urile care ascund unități sau bani, iar câteodată vă dezvăluie toată harta, dar campaniile dinamice garantează că nu vă veți plictisi. Prin campanie dinamică vreau să spun că nici o misiune nu e aceeași a doua oară, de fiecare dată circumstanțele fiind altele. La începutul fiecărei campanii, avem o hartă a planetei Dune, partitionată într-un număr egal de teritorii între cele trei case; harta ne oferă o imagine de ansamblu asupra sferei de influență a celor trei case. Odată, trebuie să decidem unde și împotriva cui facem primul pas. Indiferent de rezultatul bătăliei, casele adverse au și ele la rândul lor dreptul de a ataca un teritoriu advers. În caz că suntem

atacați, avem opțiunea de a ne retrage strategic, sau să luptăm cu forța invadatoare. În Dune 2, un teritoriu cucerit rămânea cucerit până la final, dar aici lucrurile stau altfel, se pot crea răsturnări de situații, asta făcând jocul mult mai interesant. Cea de-a opta misiune din campanie mută conflictul pe planetele de bază a fiecărei case: Giedi Prime, Sigma Draconis sau Caladan. Puterea nu poate fi obținută decât prin mutări de trupe strategice și prin forță brută, ceea ce ne aduce la selecția variată de unități, specifice fiecărei case. Unitățile de infanterie de bază sunt aproximativ la fel la toate cele trei case, însă vehiculele sunt diferite. Al-ul unităților de infanterie e slab și pathfinding-ul lasă de dorit (de parcă nu ar fi obișnuiți cu deșertul). Casa Atreides beneficiază de tehnologii avansate, iar unitățile lor arată de parcă sunt desprinse din ultimul Mech Warrior. Cea mai bine balansată din punct de vedere cost/calitate mi se pare Mongoose-ul, care se mișcă cu o



### ALBASTRU DE ATREIDES

Casa Atreides e nobilă și e ghidată de principii înalte. Soldații aflați în slujba casei Atreides sunt disciplinați și au un simț al onoarei bine definit. În imagine vedem o bază Atreides în expansiune.

### KOBRA FIGHT

Combinatia dintre tancurile Laser și Kobra poate fi devastatoare pentru defensiva Harkonnen. Vedem aici un duo ce funcționează perfect.



### HAWK STRIKE

Arma specială a casei Atreides este Hawk Strike-ul. Unitățile aflate în raza acesteia se panichează și părăsesc câmpul de luptă. Foarte utilă în ofensivă.



# ATREIDES



### SNIPER

Sniper-ul are cea mai mare rază de acțiune dintre unitățile de infanterie. Pușca acestuia are o rată de foc lentă, însă este foarte letal pentru majoritatea infanteriștilor. Poate să meargă pe pietriș. Știe să danseze step și face des cursuri de gătit.



### KINDJAL INFANTRY

Aceștia poartă două arme: un pistol mic pentru lupta de apropiere și un tun mortar ce se montează pe un tripod. Mortarul are o rază mare de acțiune, iar proiectilele penetrează orice blindaj. Pentru a utiliza acest tun, aceștia trebuie fixați în loc. Pot să meargă pe pietriș.



### SAND BIKE

Sandbike-ul este unitatea de scouting a Atreidesilor. Fiind armat cu un tun ușor și armura slabă, avantajul acestuia este viteza. Depășește din punct de vedere al dotărilor orice bicicletă Pegas iar ca viteză nu are rival în fața unui cărucior pentru gemeni.



### APC

APC-ul are ca scop transportarea rapidă a infanteriei pe distanțe mari. Are un blindaj mediu și e echipat cu un tun de 30 mm, potrivit atât împotriva infanteriei, cât și a vehiculelor cu blindaj ușor. Când stă pe loc sau se deplasează pe distanțe scurte, devine invizibil.



### AIR DRONE

Unitate aeriană, mică și rapidă, creată în special pentru apărare. Ca armă, are un lansator de rachete AA cu o rată de destul de rapidă de foc. Din păcate, blindajul este foarte ușor și poate fi ușor distrusă de focul anti-aerian.



### ORNITHOPTER

Foarte rapide, blindaj ușor și un lansator AA cu rachete ghidate. O unitate excelentă pentru apărare sau pentru a vâna unități izolate. Foarte bun împotriva clădirilor și unităților mecanizate. Trebuie să se întoarcă la un Landing Pad pentru a se reîncărca cu rachete.



### SONIC TANK

Tancul Sonic amplifică sunetul și îl propagă la distanțe foarte mari în valuri sonice, care afectează orice unități aflate în calea lor. Acest tanc are o viteză moderată și are un blindaj mediu. Arma sonică e fixată pe fuselaj și nu poate trage în timp ce se mișcă.



### MINOTAURUS

Această unitate are patru tunuri mari, care trag cu proiectilele explozibile la distanțe mari. Explozia din urma impactului are o arie mare, afectând și unitățile din apropiere. Minotaurul are un blindaj greu și este foarte lent.



### MONGOOSE

Este unitatea anti-tanc a Atreidesilor. Destul de rapid și cu armura ușoară, acesta are o turelă rotativă, cu care lansează rachete teleghidate cu rază mare de acțiune și în timp ce se deplasează. Reîncărcarea e lentă, ceea ce îl face vulnerabil față de unitățile rapide.



### REPAIRVEHICLE

Repară orice unitate mecanizată de pe câmpul de luptă, însă este foarte fragil și nu are nici un fel de armă defensivă, deci trebuie apărat. Are facilități speciale pentru reparat camioane Roman și o bară specială folosită pentru tractarea daciilor ajunse la bătrânețe.



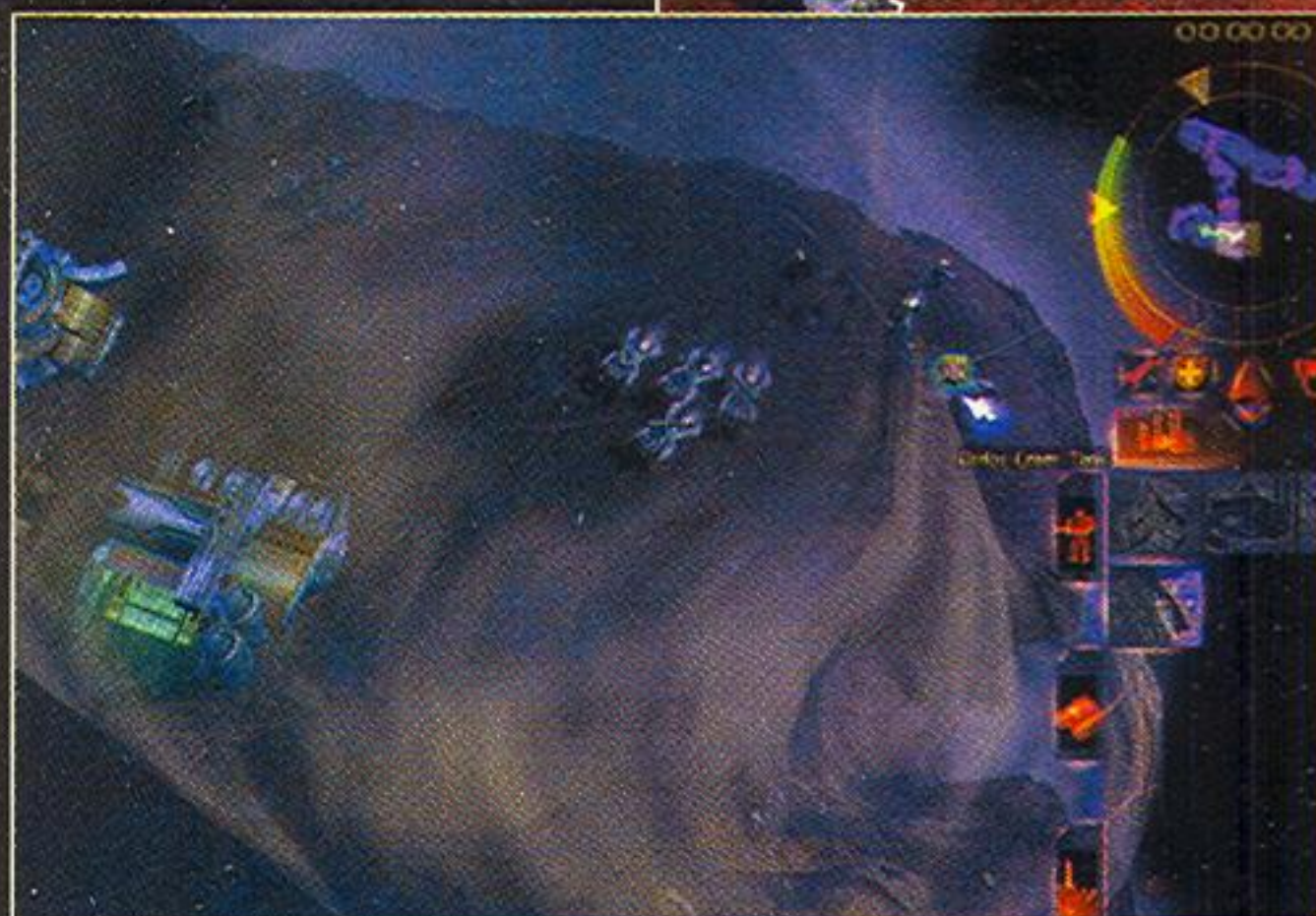
viteză rezonabilă și poate să tragă din mișcare. Minotaur-ul este o unitate puternică și rezistentă, cu o foarte mare putere de foc, însă este extrem de lent și vulnerabil față de unitățile rapide. Tancul sonic, care în Dune 2 era o unitate pe care te puteai baza, este acum mai puțin rezistent și nu poate trage în toate direcțiile, dat fiind că tunul sonic e fixat pe fuselaj. În schimb, aviația Atreides este de neîntrecut fiind foarte utilă pentru manevre de "hit and run". Harkonnenii sunt întru chiparea facțiunii războinice, dornică de sânge, cu unități bine balansate și puternice care reflectă setea de luptă a acestora. Buzzsaw-ul e o unitate care are ca armă principală un fierăstrău circular gigantic, creat special pentru a rupe rândurile infanteriei, plus încă doua mitraliere de o parte și de alta. Cu acesta putem răvăși până și câmpurile de spice ale inamicilor, pentru a le "faulta" recoltarea acestuia. Devastatorul și catapulta Inkvine sunt ideale pentru demolări rapide și eficiente, dar în luptă tre-

buie secundate de infanterie. Aceasta din urmă e ceva mai slabă, însă vă puteți alia cu puternicii Sardaukari, ce au unități de infanterie specializate. Ordoșii sunt destul de ciudați și au scopuri cel puțin meschine (Adrian joacă cu ei), iar asta se vede în design-ul futurist "alien-like" al unităților lor. Majoritatea unităților motorizate sunt gen "hovercraft" ceea ce înseamnă că nu pot strivi infanteria, cum fac Atreideșii sau Harkonnenii. Au tancuri de mare viteză, cu un laser puternic și precis drept armă, însă blindajul e ușor, tancul nefiind apărât decât de un scut magnetic. Dust Scout-ul are un look de insectă și e o unitate foarte bună împotriva infanteriei, însă e fragil și mitraliera de care dispune de abia dacă face damage unităților mecanizate. Majoritatea vehiculelor Ordos se regenerează în timp, spre deosebire de celelalte case care nu beneficiază de acest lucru, mai puțin Atreideșii, care au Repair Vehicle.

Distracția începe în momentul în care vă aliați cu una din

### TEHNICA DE POZITIONARE

Plasarea clădirilor este foarte importantă, deoarece spațiul este în general restrâns. Putem așeza clădirile în funcție de nevoi ținând apăsat butonul mouse-ului și apoi mișcând imaginea clădirii.



### PLANETA VIE

Viermii sunt de temut, ei ataca orice unitate, fie ea terestru sau aeriană. Un alt element supărător sunt furtunile gigantice de nisip, ce matura totul în calea lor.

### CINEMATICS

Filmele nu sunt punctul forte al jocului, însă Westwood nu a excelat niciodată la acest capitol. În spiritul "politically correct", ducele Achilles este Michael Dorn, Klingonian-ul "Worf" din Star Trek.



# HARKONNEN



### FLAME INFANTRY

Acesta are ca armă un aruncător de flăcări cu rază mică de acțiune. Foarte letal pentru infanteriști, acesta are o armură grea ce îi permite să se apropie de inamic, însă asta îl face mai lent.



### TROOPER

Are un lansator de rachete cu rază medie de acțiune și o armură medie. Se mișcă mai încet ca restul infanteriei, iar rachetele acestuia au o capacitate redusă de urmărire a țintei, ceea ce înseamnă că este foarte bun împotriva unităților mecanizate. Poate merge și pe pietris.



### ADVANCED CARRIER

Spre deosebire de Carryall-ul obișnuit, acestei unități i se poate ordona specific să ridice unități, chiar și inamice. Are un blindaj gros și este destul de rezistent, fiind însă nelănat. De obicei ridică bătrâni de pe trotuar pentru a le traversa strada cu forța.



### GUNSHIP

În comparație cu Ornithopter-ul Atreidesilor, această unitate este mai lentă, însă are o putere de foc comparabil mai mare. Rachetele din dotare nu sunt ghidate, ceea ce înseamnă că este o unitate folosibilă împotriva inamicilor mai lenți. Necesită helipad pentru reincărcare.



### AIR DEFENSE PLATFORM

Air Defence Platform, sau mai pe scurt 'ADP', este folosită mai mult pentru apărarea bazei. Dispune de o mitraliera rotativă folosită în principal împotriva unităților aeriene, însă poate ataca și unitățile de la sol. Foarte lentă, ceea ce înseamnă că este vulnerabilă la foc anti-aerian.



### INKVINECATAPULT

Unitatea este destinată asaltului, deși are o armură ușoară. Catapultează canistre pline cu un fluid toxic la foarte mare distanță. Foarte bun împotriva infanteriei, pentru că aceștia sunt afectați de spice până în momentul în care părăsesc zona.



### BUZZSAW

Cel mai rapid vehicul al Harkonnen-ilor, cu un blindaj superior, este mai lent ca SandBike-ul și are un fierăstrău rotativ gigantic, pe care îl utilizează pentru a distruge câmpurile de Spice. Împotriva vehiculelor utilizează cele două mitraliere dispuse de o parte și de alta a fuselajului.



### MISSILETANK

Este destinat focului de acoperire, deoarece blindajul e ușor și nu rezistă foarte mult în prima linie. Trage cu câte opt rachete ghidate, de rază lungă și asta înseamnă că durează ceva până reincarcă toate cele opt tuburi. Din cauza armamentului greu, e foarte lent.



### DEVASTATOR

Are un blindaj solid, este armat cu două tunuri cu plasmă și un lansator de rachete ghidate, montat deasupra. Jucătorul poate forța tancul să se auto-distruge, detonând reactorul cu plasmă. Explozia rezultată are o arie foarte mare.



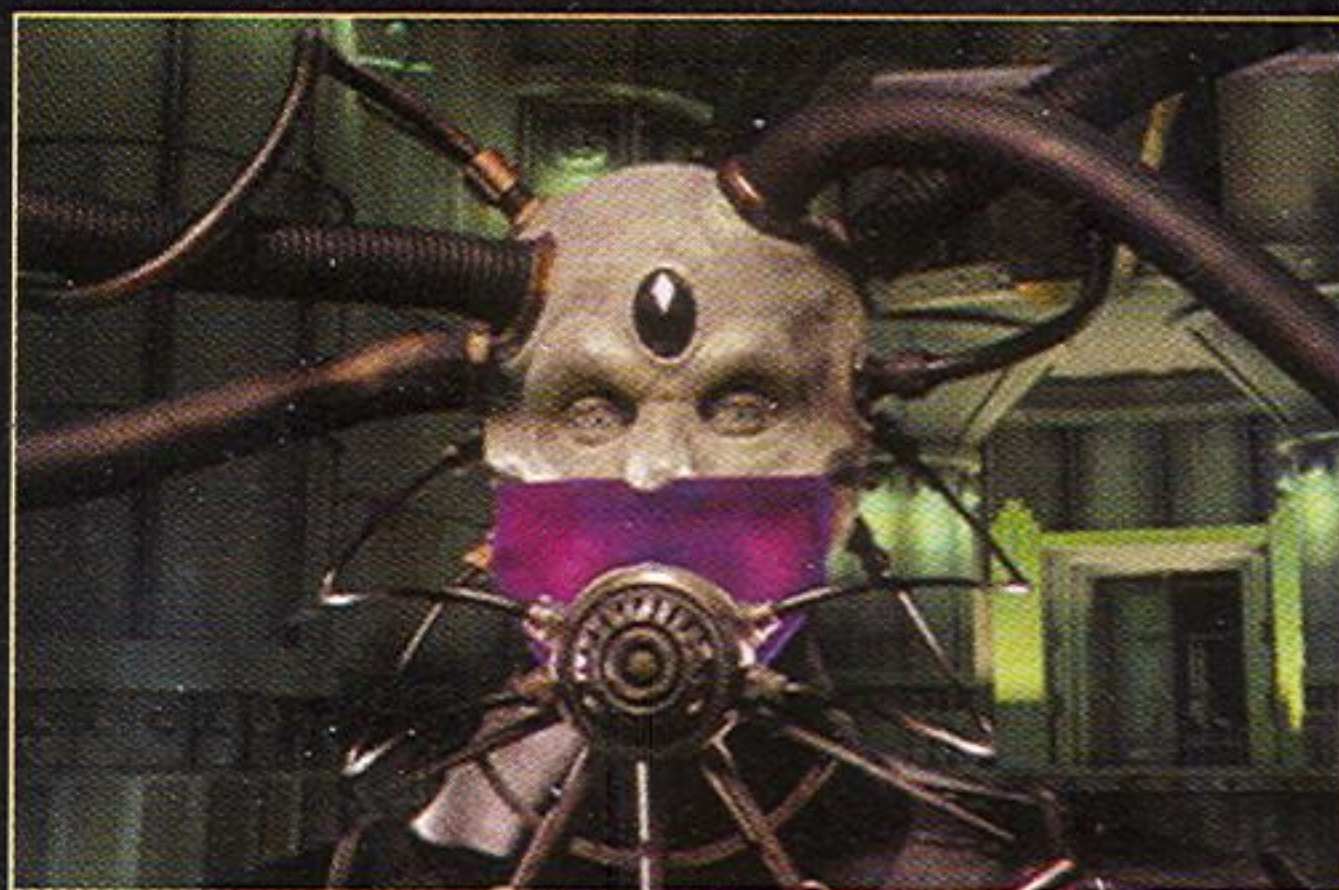
### ASSAULT TANK

Are un blindaj dur, foarte rezistent. Tunul din dotare are o rază medie și un efect devastator împotriva clădirilor și unităților mecanizate. Din păcate, este o unitate destul de lentă, iar tunul este fixat pe fuselaj, ceea ce îl face vulnerabil față de unitățile rapide.



## ORDOS 4 EVER

Dominatrix este un corp, un intermediar cu ajutorul caruia glăsuiesc cele 4 creaturi ce conduc din umbră casa Ordos. Infrângerea nu este niciodată un rezultat acceptabil, succesul este singurul care contează în filosofia de viață impusă "verzilor".



## MISCARI STRATEGICE

Aceasta este harta planetei Dune. De aici planificăm viitoarele mișcări strategice ale campaniei pentru Spice. Aduga interactivitate jocului, pentru că putem "vizualiza" progresul pe care îl facem.

cele cinci Sub-Case, care crează premisele unui război total, utilizând unități diferite față de cele de bază.

Atreidesii se pot alia în campanie cu Fremeni, locuitorii planetei Arrakis, care sunt luptători neînfricați ce se opun dominației de orice fel. Unitățile Fremen sunt camuflate, iar Fedaykinii pot călării viermii pentru a distruge unitățile inamice.

Casa Ix are o unitate kamikaze, Ixian Infiltrator, ce se auto-detonează lângă inamic, plus Projector Tank-ul ce poate clona vehiculele pentru a înșela inamicul cu privire la numărul real al acestora, însă unitățile clonate dispar la cea mai mică atingere.

Casa Tleilaxu (tradus "limbă cu nod" în românește, e o specie extraterestră, care contaminează unitățile adverse transformându-le în clona lor, ca apoi să raspândească infecția. Ghilda are Niab Tank ce se poate teleporta și o unitate numită Guild Maker care e foarte lentă și extrem de vulnerabilă, dar care aplică damage mai multor inamici prin șocurile electrice pe care le degajă. Sardaukarii sunt gărzile imperiale, protectori ai împăratului, ei sunt foarte bine antrenați, constituind o forță de infanterie de elită.

Se vede în gameplay faptul că Westwood a încercat să creeze un RTS în care unitățile să difere de la facțiune la

facțiune, spre deosebire de aproape tot ce a scos până acum, pentru a diversifica modul de abordare a luptei și a dezvoltării jocului. Ca un fan RTS ce sunt, tind să raportez aceste schimbări la un model, la un punct de referință, care nu poate fi altul decât Starcraft: BroodWar. Deși Emperor tinde să lase în urmă RTS-urile 2D, e compus din elemente clasice RTS, mixate cu povestea lui Frank Herbert și cu engine-ul 3D, care e destul de bine făcut, deși nu cred că se va apuca cineva să rotească camera în timpul unei lupte. Per total, e un joc bun, ce captează atenția jucătorului și necesită concentrare maximă din partea acestuia. E "altceva"...

Detalii	
Web	<a href="http://www.dune2000.com">http://www.dune2000.com</a>
Producător	WestWood Studios
Distribuitor	Best Computers
	Bd Elisabeta
	01-314.76.98

Aprecieri	
+	- Campaniile dinamice - Respectă povestea lui Frank Herbert
-	- Nu are atac pe zonă - Modul dificil de manevrare a grupurilor de unități

Detalii tehnice	
Procesor	P II 400
Video	Direct3D
Memorie	64/128 RAM
Hard disk	600 MB
Verdict	<b>8.3</b>

# ORDOS



## SABOTEUR

Sabotorul este utilizat în special împotriva unei mase mari de inamici sau împotriva clădirilor. Acesta are o încărcătură explozibilă foarte puternică, pe care o detonează în atacul sinucigas. Acesta l-a învățat din jocul Saboteur 2 de pe HC.



## TROOPER

Infanteristul acesta are o armură ușoară și este foarte rapid. Are un sofisticat lansator de rachete ghidate, ce urmăresc ținta pe distanțe foarte lungi dar care au însă o putere limitată.



## MORTAR INFANTRY

Similari infanteriei Kindjal, aceștia trebuie fixați pe loc însă au un tun cu mortar ce trage pe distanțe foarte mari, dar cu o rată de foc ceva mai bună decât a infanteriștilor Kindjal. De asemenea, se pot deplasa pe suprafețe cu pietris.



## CHEMICAL TROOPER

Această unitate de infanterie are o armă cu gaz toxic ce afectează atât infanteria, cât și vehiculele. Foarte bună împotriva infanteriștilor. Documentația unității a fost realizată pe Dunăre în momentele deversării de substanțe toxice de către fabricile românești.



## EYE IN THE SKY

Este o unitate aeriană ce se deplasează încet și are un blindaj ușor. Poate fi detonată deasupra bazei inamice și parașutează un sabotor care poate fi folosit împotriva clădirilor. Detonarea navei poate duce și la eliminarea câinilor comunitari din bazele Atreides.



## DUST SCOUT

Dust Scout-ul este o unitate foarte rapidă ce arată ca o insectă. Are o mitralieră foarte precisă, cu o rată mare de foc, ceea ce îl face un adversar de temut pentru infanteria inamică. Ca mai toate vehiculele Ordos, odată atins își pierde jumătate din capacitate.



## APC

APC-ul Ordos este mai rapid și mai bine armat decât cel de la Atreides, însă blindajul este mai ușor și este apărat de un scut magnetic. Are un lansator mic de rachete ghidate ce îi permite să tragă în timp ce se deplasează.



## DEVIATOR

Rapid și are ca armă un lansator de rachete cu rază mică de acțiune. Lansatorul este montat pe o turelă ce îi permite să tragă din mers. Rachetele conțin un gaz ce ia temporar sub control unitățile adverse. Blindajul ușor este compensat de prezența unui scut magnetic.



## LASER TANK

Are un tun laser foarte precis și este foarte bun contra unităților inamice indiferent de viteza acestora, deoarece trage în timp ce se deplasează. Are o problemă în a trage în unități cu scut magnetic, deoarece se produce o reacție în lanț ce distruge și tancul.



## KOBRA

Are un blindaj greu și un tun ce trage cu proiectile explozibile la distanțe mari. Când nu e fixat pe loc, tunul stă de-a lungul fuselajului. Are viteză mică și poate fi o pradă ușoară pentru unități mai rapide. Odată fixat, ridică tunul și poate trage la distanțe foarte mari.





Universul Fallout într-o nouă prezentare, ceva mai tactică

**S**ă fii gamer nu e așa de ușor cum pare la prima vedere. O cameră plină de praf și de resturi de mâncare post '77, un monitor permanent aprins și un vraf de cd-uri și dischete. Pe zi ce trece acuitatea vizuală scade din cauza monitorului în care ne holbăm cu orele. Pericolele ne pândesc la fiecare pas; poți să mori înainte de sfârșitul nivelului sau să îți crape sistemul și să n-ai salvare. Poți să experimentezi diverse șocuri electrice în timp ce asezonezi monitorului o lovitură cu capul, sau să îți strivești un deget încercând să calibrezi joystick-ul cu o cărămidă. Viața socială se duce de râpă, prietena te abandonează pe motiv că o neglijezi din cauza calculatorului, capeteți o paloare de zombie novice și foamea te roade pentru că ai cheltuit toți banii pe jocul acela care îți place atât de mult. Majoritatea acestor cazuri pot fi rezolvate prin asistență medicală. Când despre ultimul caz, ei bine, pentru asta sunt eu aici; să vă spun ce joc merită banii voștri. O să spuneți că nu puteți avea încredere într-un redactor necunoscut și că gusturile nu se discută. Există totuși excepții de la

regulă și una dintre ele este Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Eu personal nu am jucat foarte mult Fallout și acum, jucând Fallout Tactics, regret că nu am făcut-o. Acest joc nu se vrea o urmare a Fallout și Fallout 2, ci un joc de sine stătător, cu implanturi și adăugiri noi care sunt menite să aducă o schimbare în gameplay. Nu putem privi Fallout Tactics strict ca pe un RPG, pentru că în joc se mixează elemente de strategie, fie ea bazată pe turnuri sau în timp real. Acest mix de elemente va lărgi probabil aria celor interesați de acest joc, deoarece storyline-ul continuă ideea din primele Fallout-uri, însă capătă o ușoară notă fascistă. Brotherhood of Steel e o organizație creată de supraviețuitorii unui buncăr ce adăpostește o bază militară secretă. Astfel, ei sunt mânați de disciplină și respectă ierarhia militară, iar tehnologia și armele avansate de care dispun le

Tip joc: Squad Based Strategy  
Redactor: George Pop

**APOCALIPSA  
SE PETRECE  
CHIAR ACUM**





permit acum, după holocaustul nuclear, să țină piept bandelor de mutați și diversilor nelegiți ce bântuiesc deșertul din exterior. În dorința de a-și extinde sfera de influență, aceștia construiesc mai multe dirijabile (zeppelin) cu ajutorul cărora să exploreze teritoriile devastate, în căutarea buncărului central, numit "Vault 0". În timpul unei furtuni, unul din aceste dirijabile e lovit de un fulger și forțat să aterizeze, pierzând legătura cu ceilalți. Supraviețuitorii accidentului realizează că soarta i-a adus lângă odată celebrul oraș Chicago, acum ruinat și decid să formeze un avanpost pentru a servi expansiunii. Necazurile încep atunci când hoarde de super-mutați și diverși bandiți invadează teritoriile, fugind de o forță necunoscută ce îi împinge spre vest. Cunoscătorii genului se vor integra perfect în universul "Fallout-like" a jocului și, deși schimbările par puține și nu esențiale, genul a suferit modificări importante. De la plimbatul aiurea pe hartă și comunicarea cu NPC-uri, s-a trecut la lupta împotriva a hoarde de inamici, fiecare cu AI individual. Dacă în Fallout dialogurile cu NPC-uri erau direct influențate de comportamentul jucătorului, în Fallout Tactics dialogurile sunt fixe, lipsite de comunicare. Acest fapt afectează, ce-i drept, non-liniaritatea prezentă în Fallout-urile precedente, însă putem în continuare să cutreierăm harta după cum vrem și să atacăm fortificațiile inamice din orice parte. Numărul mare de inamici, diferența de AI a acestora, terenul variat și obstacolele omni-prezente vă vor face să vă planificați atacul cu grijă. Tentativele gen Rambo vor sfârși prost în 99% din cazuri, mai ales în modul de tururi simultane (real-time). Dacă veți juca pe tururi, jocul vi se va părea foarte ușor, chiar și pe o dificultate sporită; de exemplu, un personaj cu action-points multe poate să iasă de după un colț, să aplice o lovitură inamicului ce stă cu spatele și apoi să revină după colț, fără ca inamicul să îl detecteze. Specializarea personajelor se va dovedi acum cu mult mai folositoare din moment ce putem îmbunătăți

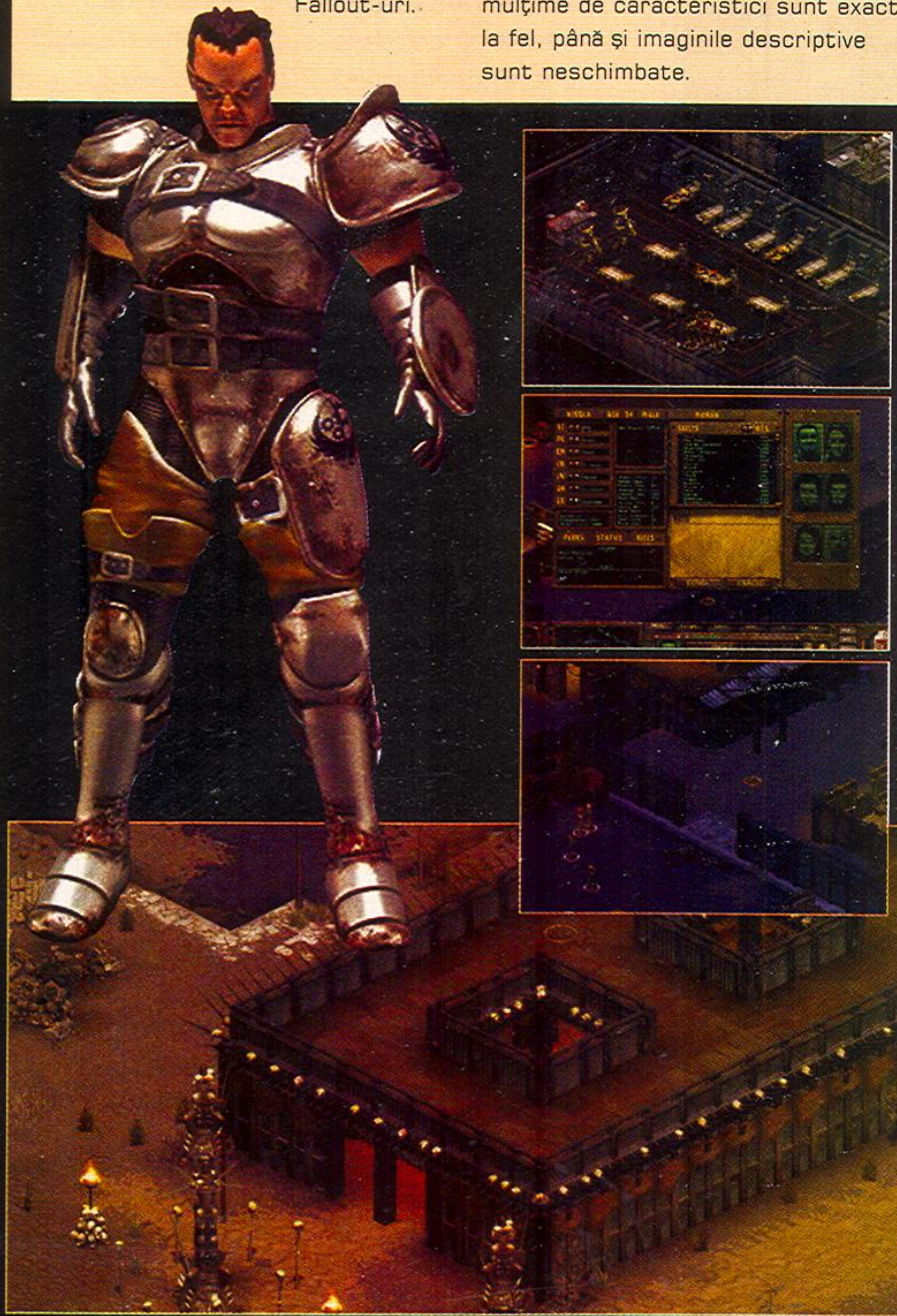
caracteristicile unui personaj pentru o acțiune specifică. Ce sens ar avea să punem un sniper desăvârșit să tragă cu lansatorul de rachete? Nu că v-ar opri cineva să faceți asta, dar...

În afară de tras și de mișcat, putem să aplicăm o anumită formație echipei și să modificăm tipul de reacție al personajelor la foc inamic, personajele pot să se furișeze, să meargă pe burtă și să folosească armele pe diferite moduri de tras. Dacă considerați că nu aveți nevoie să salvați jocul, puteți dezactiva această opțiune și personajele voastre vor căpăta cu 30% mai multă experiență. Pe de altă parte, o mișcare greșită vă poate asazina sistemul nervos. Recomandat celor cu un grad de masochism peste medie. Multe dintre misiuni cer foarte mult timp, poate puțin prea mult în comparație cu Fallout-urile precedente. Grafica nu a suferit modificări importante și cu toate că nu putem aștepta prea mult de la un joc 2D, în 1024x768x32 este foarte bine. Secvențele video din joc sunt excelente, păstrează atmosfera de Fallout foarte bine, iar efectele sonore și muzica de abia auzită sunt bine concepute, menite să alimenteze lugubritatea orașelor devastate. Jocul beneficiază și de suport multiplayer, unde se poate juca pe echipe sau death-match. Păcat că patch-urile de 76 de mega, respectiv 13 mega, nu repară bug-urile din joc, ci doar fixează o problemă la sprite-uri. Aș spune că s-au cam grăbit să îl scoată.

## DE CE FALLOUT TACTICS?

Povestea se desparte de linia din Fallout, unde un vagabond singuratic încearcă să salveze lumea, iar vechiul RPG se transformă într-o strategie bazată pe echipă care păstrează totuși multe elemente din Fallout-uri.

Poți să îți editezi numai caracterul principal, celelalte două cu care pornești fiind pre-create; mai târziu în joc îți vei putea alege caractere din rândul recruților. Elementele RPG din joc au rămas neatinsse, o mulțime de caracteristici sunt exact la fel, până și imaginile descriptive sunt neschimbate.



### Detalii

Web	<a href="http://www.interplay.com">http://www.interplay.com</a>
Producător	Interplay
Distribuitor	Best Computers
	Bd Elisabeta 25
	Tel: 01-314.76.98

### Aprecieri

- + -secvențe cinematice atmosferice, excelente păstrează feeling-ul din Fallout
- -numeroase bug-uri

### Detalii tehnice

Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	64 Mb
Hard disk	1.3 Gb
Verdict	<b>8.9</b>



# 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 9001. Citirea lor este opțională. Nu răspundem de efectele secundare. Pentru cei dispuși să își asume eventualele riscuri și repercusiuni, adresa este în continuare [blackmail@xtrempc.ro](mailto:blackmail@xtrempc.ro)

## NoName

Din Seria Întrebărilor Întrebătoare (titlul ne aparține)

1. Se zvonește că veți da faliment din cauza lui Minel. Cică s-a jucat pe la subsolul magaziei cu bricheta primită cadou de la bunicul său senil care acum este la azilul veteranilor infantili, și a luat foc tot. E adevărat?!
2. De ce oamenii ăia cu uniforme roz au desfundat canalele din fața blocului?
3. Cristian Soare chiar este închis la Jilava sau și-a bătut cineva joc de mine?

Mașina asta de zvonuri pe care o folosești în ultima vreme nu funcționează așa cum ar trebui. Mai oferă-i și tu o mângâiere, scoate-o prin oraș, dă-i o prăjitură. Minel, săracul, într-adevăr a obținut o brichetă, însă nici pe departe cadou de la bunicul său, ci prin curioase manevre de estorcare a bieților creduli. Cât despre subsolul magaziei, acesta nu prea există deci nu prea avea cum să ia foc, spre diferență de imaginația ta. Bineînțeles totul are o legătură strânsă cu oamenii în uniforme roz care dacă nu știai, pe lângă desfundatul canalelor, mai sunt implicați și în dispariția florilor violet de pe marginea mizerabilă a străzilor, în distribuția sticlelor de lapte la alimentara locală, și chiar și în modul în care Lizuca și-a obținut partenerul. De asemenea am o bănuială că tot ei sunt cei ce ți-au pus în brațe mașina de zvonuri. Cât despre "Mr. Sun", cineva și-a bătut joc de tine (nu cunosc detalii, dar așa zice nenea zvonurile), iar pe el l-au închis la Jilava, de unde ne trimite articole scrise pe hârtie ingienică, ascunsă în săpun. Și câteodată și în portocale.

## Terente Râmaru

Hi blondino! Do u know me? You will hear about me later!

Teoretic vorbind, nu cred că voi avea cum să aud o rămă, doar dacă eventual folosește un microfon. Însă tind să cred că tu ești o rămă cu dorințe asasinice și malefice la adresa mea și a integrității mele corporale. Cam acum ar fi momentul să îți imaginezi că ochii

mi s-au lărgit, o peliculă de transpirație îmi acoperă fruntea, iar mâinile s-au strâns nervoase pe mânerele scaunului. Vrei să și țip? Pot să o fac și pe asta. Și acum, că tot sunt ocupată cu sperietura și groaza, mă întreb cam cum o să mor. De răs probabil. Scârț, scârț, râma ucigașă!

## Alex Florescu

Antipatică Andreea Chifan, Doresc să te anunț că Frontul de Luptă împotriva lui Chifan (F.L.C.) nu este o glumă așa cum pare. Peste tot în țară s-au format diferite grupuri hotărâte să te elimine din redacția revistei XtremPC. Probabil că nu o să reușim, dar te asigurăm că vei primi cel puțin câte un mesaj de la F.L.C. în fiecare număr al revistei. Inițial am spus că totul e perfect, și că faci totul bine. Așa a și fost... În primele numere cu tine. Apoi ai început să faci prostii. Dacă răspunsul e ironic, nu înseamnă că e și inteligent. Foarte puține răspunsuri din câte publici tu în revistă sunt cu adevărat bune. Nu neg existența lor, dar sunt covârșite de o majoritate de răspunsuri negative. De exemplu, ți-a scris în numărul 21/iunie 2001, o persoană numită Alexandra Marin. Tu ai dat un răspuns care nu are nici o legătură cu ce apare în scrisoare. Trebuie să recunosc că de abia aștept să văd ce răspunsuri inteligente și ironice o să dai la frazele mele. Oricum, Chifan... te urmărim, și existența ta în redacția XtremPC este un punct negativ pentru revistă... păcat că ai contract. Vei mai auzi de noi, Alex (Adept F.L.C.)

Dacă data trecută a fost micul-pitic-negru-cu-vocea-îngroșată, în acest număr vă prezint alt-mic-pitic-negru-cu-vocea-îngroșată, frate cu primul și amândoi frați între ei. FLC-ul ia amploare, se dezvoltă, se extinde, luptătorii săi încep să se strângă la marginea pădurilor, în umbra codrilor, pe o margine de rai și un biceps de plai, urmărind atenți transmisiunile mass-mediei românești pentru a afla data și locul de desfășurare a următorului Festival al Berii, pentru a bea și mânca ieftin și bun. Apoi, cu burta plină în care micii proveniți din câini ghinionști plutesc alene în oceanul de bere făcută în butoaiile din spatele standurilor, pun mâna cu degetele umflate de strânsoarea aplicată nenumăratelor halbe și îmi scriu o scrisoare. Nu le reușește așa încât până la urmă roagă o casierită de la vechiul și dărăpănatul cinematograful de vară să le scrie scrisoarea în timp ce ei dictează. După ce termină această cezariană intelectuală se împleticesc până la cea mai apropiată poștă și trimit scrisoarea. Care din păcate ajunge la Level, noroc că băieții de acolo sunt drăguți și o trimit aici. Ce aventură!



## Dragoș Neatu

Avem de analizat următorul dialog:  
Lică fără de frică: Ce nașpa a ajuns XtremPC-ul ăsta de când au băgat-o la BlackMail pe Andreea Chifan.  
Monolimbriatu': Da. Buuuu! Buuuu!  
Ea strică tot farmecul. Nici nu mai înțeleg rostul rubricii BlackMail.  
Lică fără de frică: N-are nici un rost în afară de războiul între cititorii revistei și Andreea. Oare de ce când și-a arătat poza nu a arătat și restul corpului?

Monolimbriatu': Că-i nașpa! Ar trebui să demisioneze. Locul ei nu-i aici.

Lică fără de frică: Da. Și noi, care suntem împotriva ei, nu ne vom lăsa până nu va demisiona!!!

Concluzii:

1. Andreea nu are ce căuta în XtremPC.
2. Ea strică tot farmecul.
3. Nu ne vom lăsa până nu va demisiona.

ps. Lică fără de frică și Monolimbriatu' nu sunt personaje reale.

Avem de analizat următoarea imagine:

Dragoș în cadă. Apă caldă, fuiuare de abur ridicându-se. Lumină nu foarte puternică. Din apă ies la suprafață genunchii osoși ai tânărului nostru, jumătate de piept și capul. Măinile îi sunt și ele aproape complet scoase afară, stânga ocupată să navigheze de colo colo o mică rățușcă galbenă din plastic murdar (Lică probabil) în timp ce dreapta se chinuie să învingă scârba naturală față de apă a unei gorile din pluș maro (acesta trebuie să fie Monolimbriatu'). Într-un final invitații emisiunii s-au pus fiecare la locul lui. Lică începe să vorbească. Monolimbriatu' îi răspunde. Urmează un schimb rapid de replici, apoi se trag concluziile și apa și bulele de săpun o iau agale la vale spre canalizare. Dragoș se ridică, se șterge viguros cu prosopul. Se uită în oglindă, își face cu ochiul. Își încordează puțin mușchii la imaginea de pe partea cealaltă a suprafeței reflectorizante. Râde.

Concluzii:

Trimite-ți-le voi. Eu le voi publica.

## Chriss T.

Ce îmi place la dvs. este faptul că apreciați realitatea în regnul în care trăiți, vă confrunțați cu diferiți obsedați sexuali care au neșansa de a apărea și în diferite ipostaze de câine, servitor, valet, având obligația sfântă de a vă transporta poșeta în locul în care se citesc cu atâta grijă scrisorile, și sper că și a mea, și unde o mână îndemânică și atât de pricepută așterne cuvinte de aur - răspunsuri la cititorii. Se mai numește și "Biroul Vesel" sau "Fântâna Inspirației", deoarece este învăluit de veselie și bruiat de râsete în hohote, respectivul individ fiind lovit necruțător de o inspirație divină, reușind să jignească nu numai cititorul ci și singurul neuron din capul acestuia, care plânge și regretă amar că e singur și că e întuneric....

Nu mă pot abține să nu observ că ești încă șocat de realitatea asta de care vorbeai. Într-adevăr nu este ca în povești, nu? Obsedați sexuali deghizați în câini, servitori care fac pe valedii și alte asemenea imagini apocaliptice. Din păcate, realitatea aia mare este mult mai gravă. Este realitatea în care tu scrii scrisori cu iz intelectual folosind cuvinte luate la întâmplare din DEX-ul pus lângă, ei bine, știi tu lângă ce, și folosindu-le fără să ai habar de înțelesul lor (în eventualitatea că imaginea creată va fi una adânc-filozofică și mă va pune într-o asemenea încurcătură încât voi striga disperat să îmi aducă cineva poșeta pentru a îmi da cu puțină pudră pe nas ca să îmi revin). Ceea ce nu se întâmplă, deci cred că îți poți rezuma activitatea obișnuită în care foloseai DEX-ul respectiv și să lași scrisul de misive altora mai dibaci.

## Tomșa Tomșa

Scumpă iluzie de inteligentă feminină, Mă-ncumet a-ți scrie în dulcele grai fanfaron-lingvist Trezit din reverie de un sentiment misoginist, Lovit de evidența semnelor apocaliptice Ale părului tău blond și a unui neuron trist. Tristă amăgire a idealului neatins, Întrebarea e lacrima ce tânjește după alinare sinceră și nu de o mângâiere indiferentă. De dulcele tău zâmbet e părere, iar vorba neprețuită avere venită din grosimea foii, Voi ști când pixul lance-mi va fi iar gura-ți cu un monstru o voi asemui. Aruncă, deci, pe foaie Subiectul disputei noastre viitoare: Un gând, o faptă Ce profunzimea-ți arată.

Dragă ratare de poet misogin, Răspund la a ta scrisoare Acră, Blondă și prea puțin tristă din Cauza unui neuron pitic, poate prea mic, Dar neasemuit. Nu cred că puterea stă în vorbe, semne sau cuvinte, cât Stă în frumosul lor aranjament. Două cuvinte sau mai multe, atent înălțuite, Curățate și pline de virtute fac mai mult decât un glonte rătăcit prin labirintul realității obiective. Căci a Crea este puterea, iar instrumentul este Scrisul. Dispută n-am a-ți cere căci nu cunosc a ta ființă, dorințe sau păreri. Și poate nu mă-ntereesează. Dar dacă-mi dai dovadă că ești maestru în Creație, iar Scrisul ți-e tovarăș, mă vei face doar a mă simți puțin mai plină. Deci, fă-o, și-ți jur a te nota.

## Stanea Daniel

Două blonde numără o bilă. Asta-i una. Iar a doua: de ce nu aveți o rubrică de jocuri retro, care să se numească "Buget extrem de redus" în care să prezentați jocuri ca: Comander Keen, Wolfstein 3D, Prince of Persia, Dave, Volfield, Preistoric și alte capodopere.

Sinceră să fiu, faptul că două blonde numără o bilă nu este un banc așa cum s-ar părea la prima vedere. Roșcatele de pildă au prostul obicei de a se juca cu trilele, în timp ce brunetele sunt înnebunite după roți. Cârlionțatele, de orice culoare a părului, își bagă părul în gură tot timpul. Tocmai de aceea nu este recomandat ca o cârlionțată să se tundă scurt căci cresc vertiginos șansele ca ea să se sinucidă,

neputând duce la capăt o dorință mai presus de natura sa pur umană. Cât despre "Bugetul extrem de redus" trebuie să fi "redus" ca să nu observi că toate acele jocuri prezentate în cadrul rubricii respective sunt actualmente pe piață, prin grija și interesul distribuitorilor români de jocuri. Jocurile de care vorbești tu, sau chiar și alte jocuri din aceeași perioadă temporală, nu mai sunt în măsură a fi comercializate și, ca dovadă, lipsesc cu desăvârșire și entuziasm din paginile noastre. Când o să apară, noi o să le prezentăm. Până atunci voi căuta o blondă ca să facem echipă la numărarea bilei mele de pe birou. Cineva interesat?



## Black Mail

mcmMike

Focul iadului	Să nu poți respira
Focul ghenei	Sub dușul de flăcări
Să te arză	Sub ploaia de foc
Să te cheme	A focului floare!

Dracii să te mănânce	Să chinui
Să te ducă	Să tremuri
Să te văd mărunță	Să nu te mai vezi
Mărunță	În lumea mărunță, și plină de verzi!

Un blestem ce îmi oferă șansa nesperată de a ajunge "mărunță mărunță", să mă "chinui", să "tremur" și alte câteva lucruri de negăsit pe

piața, fie albă, neagră sau gri-gălbui, existentă în România. Ceea ce mă nedumerește totuși este aluzia aceea finală la "lumea mărunță, și plină de verzi". Ce verzi? Oameni, castroane? Flori, fete și băieți? Bujii? Mere, pere în panere?

Domnul meu, oferta pe care mi-ați făcut-o este foarte generoasă și în mod cert îmi permite să experimentez lucruri neîncercate până acum. Cu toate acestea, mărunțirea și tremurăturile nu fac parte din lista mea de cumpărături "deosebite" pe luna în curs astfel încât mă văd nevoită să declin această favoare. Îmi vine foarte greu să renunț la o excursie

gratis până în iad și la acel mirific duș de flăcări, adevărul este. Sper ca totuși oferta de luna viitoare să fie mult mai pe gustul meu, punându-mă astfel în plăcuta situație de a trebui să o accept, deschizând astfel drumul unor fructuoase colaborări viitoare. Dacă totuși îmi permiteți să vă fac o sugestie: contactați FLC-ul. Ei sunt în putință să vă dea câteva detalii deosebite despre lucrurile de acest gen care m-ar interesa.

Urându-vă succes în continuare,  
Andreea

Măi Andreea,

Mă numesc Antonia și sunt din București. Am 27 ani și lucrez ca software engineer la o firmă din Vaduz. Fiind îndrăgostită de calculatoare și chiar și de jocuri (unul dintre mijloacele mele de relaxare mai ales când sunt plecată), când vin în țară citesc toate revistele de gen, pe care cei de aici au grijă să mi le cumpere regulat. Îmi pare rău, dar într-o revistă destul de reușită ca XtremPC se află o rubrică "ciudată", numită Black Mail, pe care rareori o citesc, dar care în ultimul număr mi-a atras atenția printr-o scrisoare și mai ales prin răspunsul dat de tine. Mă refer la cea trimisă de Alexandra.

Degeaba te-ai "repezit" tu data trecută în "expeditoare", pentru că avea mare dreptate. Nu știu ce te-a făcut pe tine să crezi că persoana respectivă era bărbat, să pui email-ul respectiv pe seama unei manifestări misogine și mai ales să faci presupuneri de genul că acea misivă era de fapt un atac la adresa tuturor femeilor. Te rog să mă crezi că eu, prietena mea și chiar și un amic (deși este bărbat) am înțeles exact ce a dorit să spună Alexandra și nu ne-am simțit deloc lezate (noi, fetele). Exprimarea ei a fost atât de clară încât, te rog să mă crezi, mi-a fost un pic milă de tine. Dar numai un pic, pentru că am citit apoi și tentativa ta de "eschivă", sub forma unei jalnice încercări de "psihanaliză". Îmi pare rău pentru tine (mai ales că orientarea mea sexuală nu lasă loc unei așa-zise apartenențe "mascate" la sexul care de obicei te atacă în revistă), dar învață-te să citești exact ceea ce se scrie. Adevărul este că ar cam trebui să spui pa-pa acestei rubrici (sinceră să fiu, nici nu prea înțeleg eu ce legătură are ea, în general, cu orientarea revistei, în nici o altă revistă de calculatoare nu am mai întâlnit așa ceva - și asta nu

înseamnă originalitate-) și să încerci altceva, mai ales că ceva-ceva talent ai, chiar dacă este încă necizelat (iartă-mă că îmi permit să fac astfel de aprecieri).

Și pentru că ai început să induci ideea unui așa zis "război" între bărbați și biata Andreea ca vajnică reprezentantă a femeilor, te rog să te abții de la astfel de sugestii, mai mult sau mai puțin voalate. Și așa noi, fetele/femeile suntem cu greu acceptate în "tagma" jucătorilor pe calculator sau a împătimitilor informaticii. Las-o baltă, că ne faci doar deservicii. Unde mai pui că, lăsând la o parte faptul că suntem femei sau bărbați, suntem cei care vrem să citim lucruri interesante, nu elucubrațiile unor indivizi ce nu au nimic de spus și de dragul cărora s-a creat aceasta rubrică idioată, pe care ai acceptat să o preiei (chiar merită să o faci?).

Cu părere de rău,  
W. Roxana

Trecând peste faptul că scrisoarea vine de la adresa marga\_gigi@hotmail.com (am să presupun de dragul controverselor că a fost trimisă de pe mailul unui prieten), cred că ai greșit destinația.

O să dau un forward la redacția "Povești adevărate". Și iată de ce. Poate că Alexandra nu era de fapt un adolescent cu minte puțină. De, a greși e omenește, cum spuneau latinii. Însă am certitudinea că îmi cunosc mai bine cititorii decât îi știi tu. Fie de sex masculin, fie de sex feminin, persoana respectivă dovedea o naivitate ieșită din comun. Și e bine că se mai găsește cineva care să îi înțeleagă și pe ei. Atât timp cât nu caută înțelegere în revista noastră. Trebuie

să recunoști că exprimarea "orientarea mea sexuală nu lasă loc unei așa-zise apartenențe "mascate" la sexul care de obicei te atacă în revistă" e destul de ambiguă, (cu privire la orientarea ta sexuală) și oricum dă de înțeles că există un sex care mă atacă în revistă. Crede-mă, dacă ar fi, l-aș vedea. Sau simți. Al naibii. Și, deși cred că mă repet, asta sunt, cu mine ai de-a face: defavorizez femeile răspunzând într-o rubrică idioată la elucubrațiile unor indivizi care nu au nimic de spus. Și da, merită. Pentru puținii care înțeleg că rubrica este pe măsura scrisorilor, nu pe măsura răspunsurilor.

Cu zâmbetul pe buze, Andreea

Anonimu'

Am scris la voi că am văzut că publicați ce scriu toți maniacii și vreau să spun și eu că la bacu' ăsta s-a copiat în draci și toți au dat și au luat bani și că ziarele tv-u și radiou au zis că a fost pe bune și vreau să văd dacă voi o să scriți adevăru' să m-audă și pe mine tot publicu'.

Ce lume malevolentă se ascunde după frumoasele falduri cu care este acoperită, nu-i așa? Publicul te-a auzit, noi am scris adevărul. Aștept totuși cu nerăbdare niscaiva secrete dezvăluite și de la examenul de capacitate, apoi eventual de la ăla de admitere în grădiniță și, dacă tot am început, unele care să acopere și nașterile în general. Vin unii cu copii de-acasă, trebuie să dai șpagă ca să ai un copil sau nu; ceea ce vedem prin filme o fi sau nu o fi adevărat; și așa mai departe.





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.

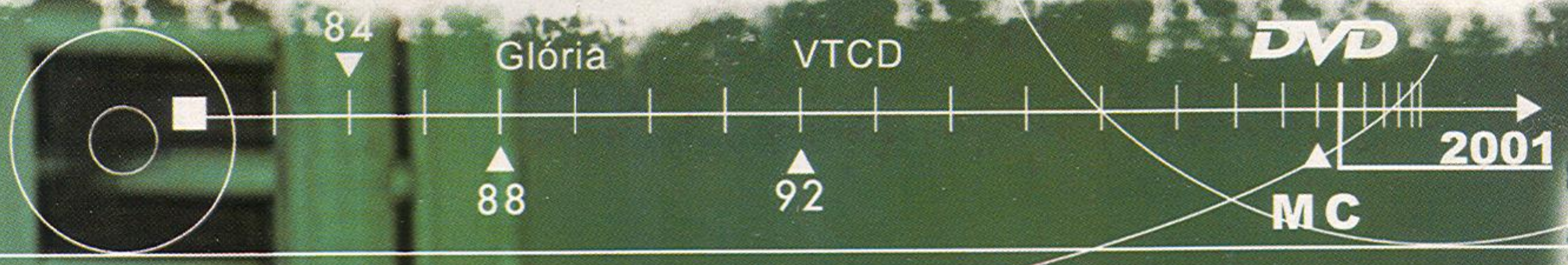


Bosch oferă soluții



**BOSCH**





**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





Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesioniști

ACS56 - 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 30Hz-18Khz

ACS54 - 40W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 38Hz-18Khz

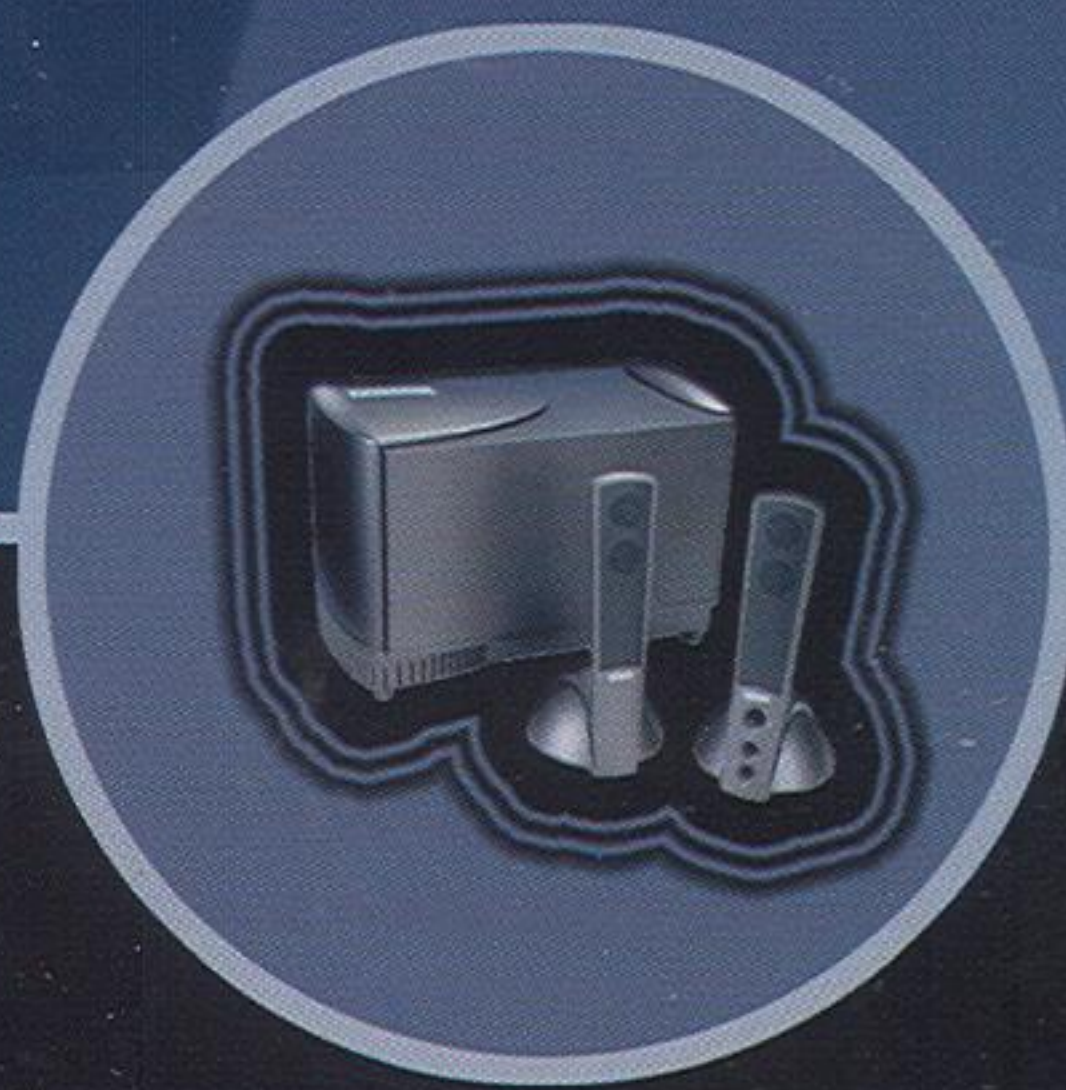
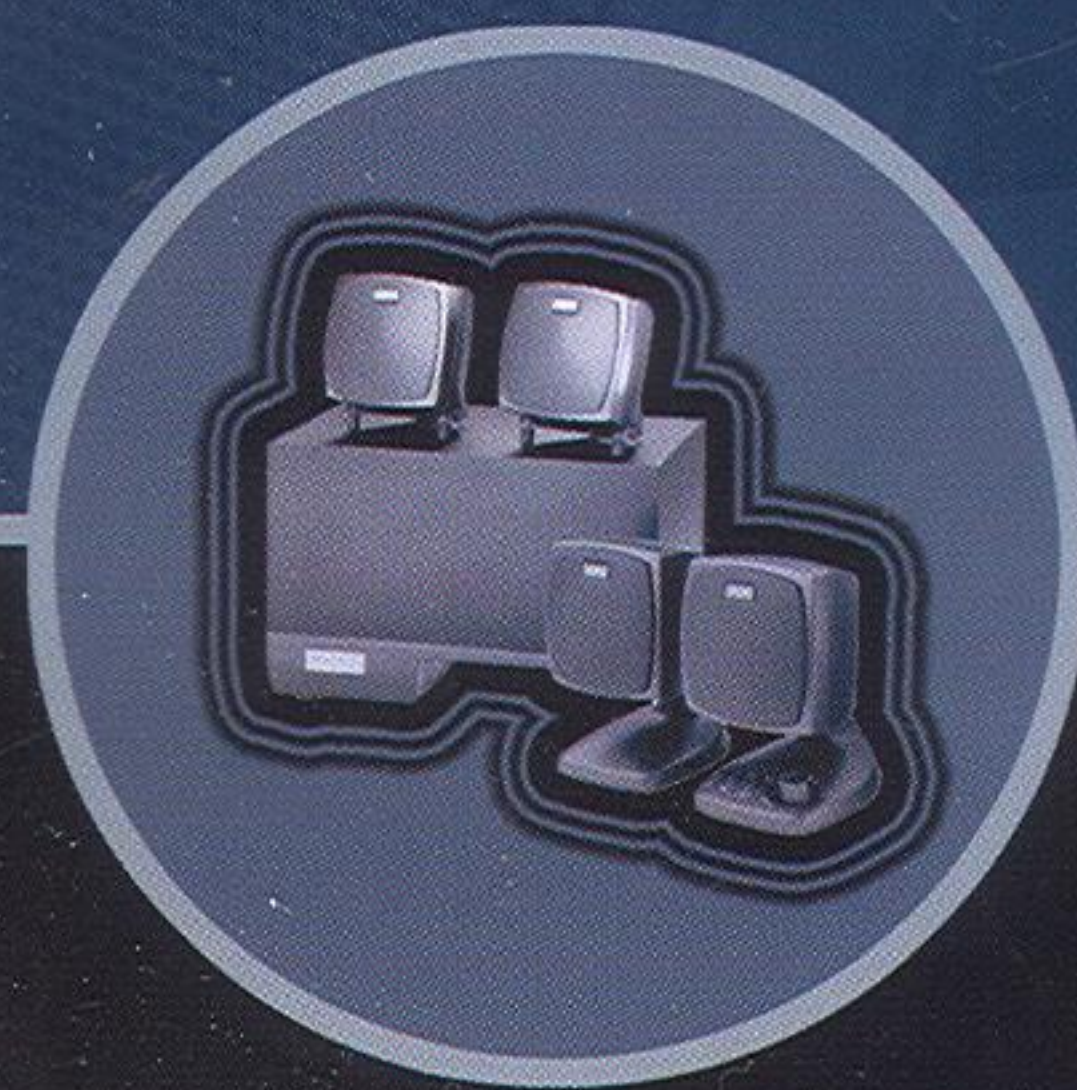
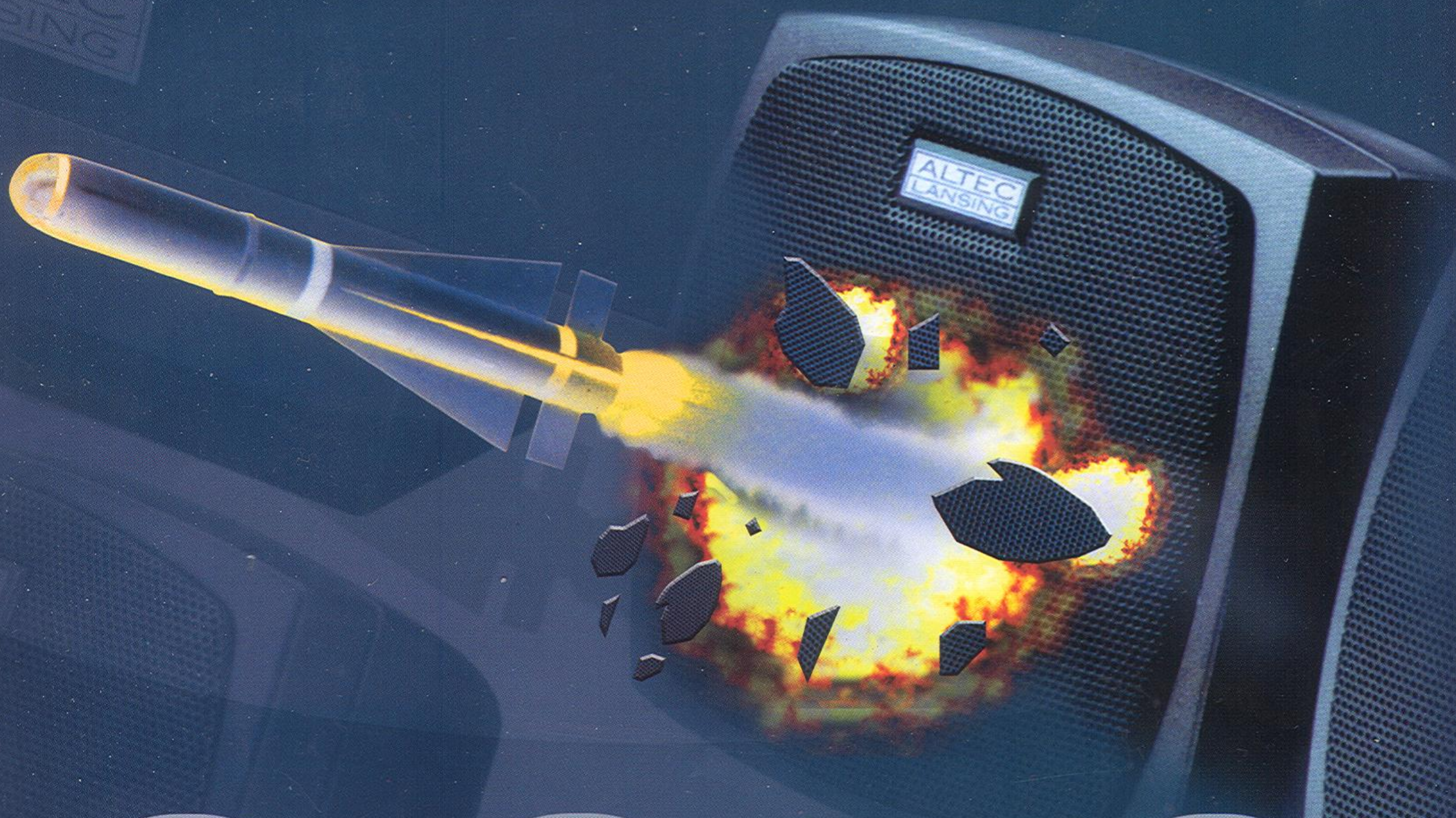
ATP3 - 42W, 2 sateliti ultra slim, subwoofer, 45Hz-18Khz

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

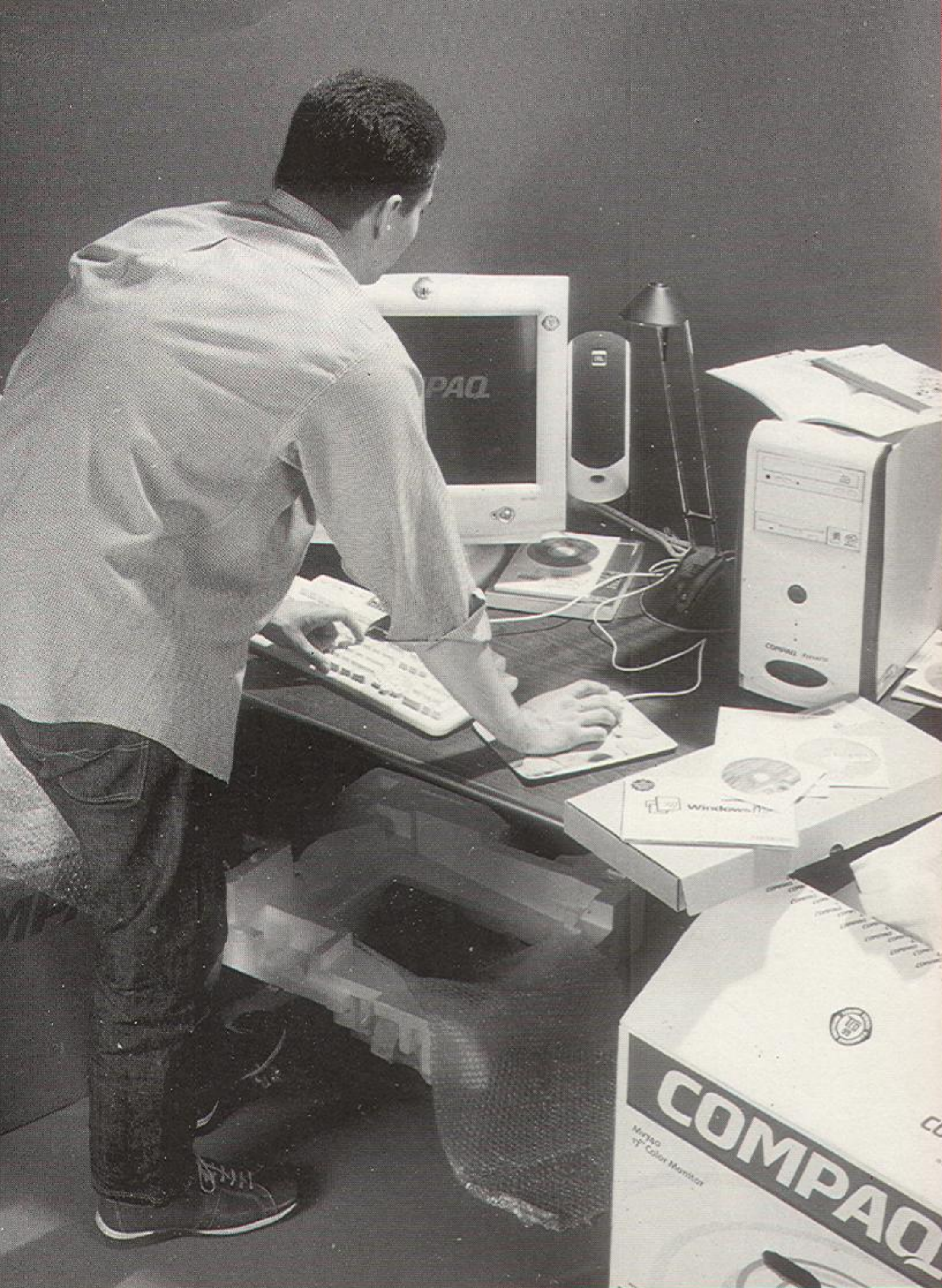
TAPE COMPUTER  
B-dul Splaiul Unirii 8  
București 4  
Tel: 01-330.90.22

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

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

Alege Sk!n barea!  
[www.skin.ro](http://www.skin.ro)





## ATÂT DE MULT PENTRU ATÂT DE PUȚIN!

Noul Compaq Presario 5FR120 cu procesor Intel® Pentium® III  
1.0 GHz îți deschide posibilități nelimitate. Vitează, grafică și sunet,  
cărora li se adaugă un hard disk mai mult decât încăpător.  
Îți plac muzica, filmele sau jocurile? Oricât de mult îți dorești,  
totul devine realitate. Inclusiv accesul Internet printr-o simplă  
apăsare de buton. Nu trebuie decât să-ți dorești cât mai mult.  
Și toate acestea pentru atât de puțin: numai 92\$ pe lună!  
Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.



### ACUM DISPONIBIL ȘI ÎN RATE!

- Fără avans
- Fără acte
- Cu livrare acasă\*
- Comandă on-line la [www.rate.ro](http://www.rate.ro)

\*Numai pentru București

#### COMPAQ PRESARIO 5FR120

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 128 MB RAM PC 133  
• hard disk 40 GB • CDRW • nVidia TNT2 32 MB • sunet integrat  
• modem 56k • monitor 17" • Microsoft® Windows® ME

**92\$\*** pe lună sau **1199\$\***  
(\* fără TVA)

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

**COMPAQ**  
Inspiration Technology

**FIX**  
COMPUTERS

[www.rate.ro](http://www.rate.ro); Tel.: (01)-224.47.47

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

intel  
inside  
pentium®