

<http://www.xtrempc.ro>



xtremPC

A greși este omeneste, dar pentru a o face lață rău de tot este nevoie de un computer.

Isaac Asimov

Nr. 23 - august 2001 - 100 PAGINI - 43.000 LEI

VARIANTA DDR

ULTIMELE SOLUȚII AMD

COMPAQ IPAQ

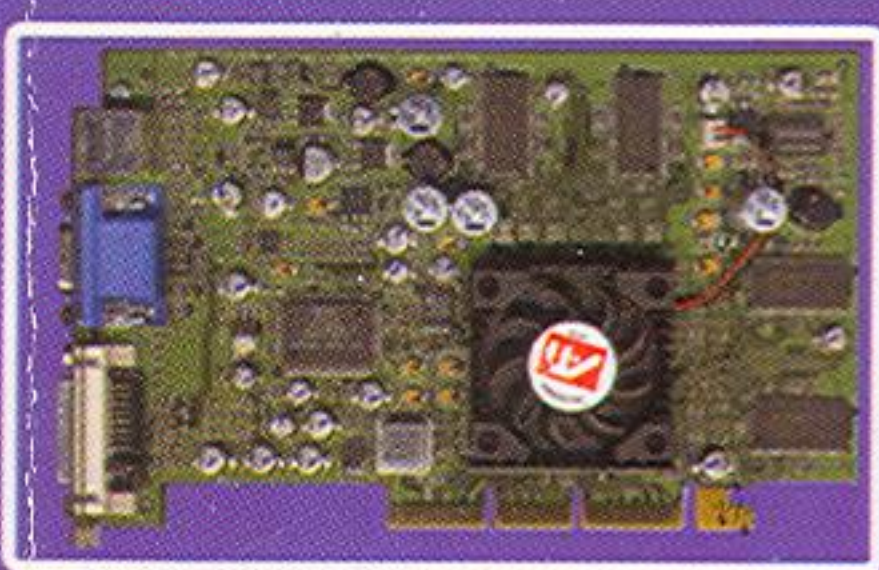


TEHNOLOGIE LA PURTĂTOR



BLACK VIEW

VIATA BATE JOCUL



RADEON 8500

GEFORCE 3
AMENINȚAT!

XPERIMENTUL WINDOWS

PROBLEME INAINTE DE LANSARE

PLAYBOX

INCURSIUNE
IN LUMEA
CONSOLELOR



PC-URI DE 10000\$

PENTRU JOCURI

ADEVARATE MAȘINI DE DISTRAȚII

MAX PAYNE



TESTEAZĂ ARSENALUL DURERII

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



**O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ
VINE ACUM!**

ÎN ROLURILE PRINCIPALE:

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

Sk!n

M e d i a

Puskin 18, Bucuresti 1

Tel: (01)-231.50.97

RESELLERI:

BUGURESTI:

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!



Advertiser

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
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



Cu afacerile nu-i de joacă

Zilele trecute am surprins din întâmplare un talk show la televizor. Nu știu pe ce program, pentru că în ultima vreme sunt toate la fel, și nici invitații nu îmi erau foarte cunoscuți. Însă se discuta despre calculatoare, așa că am zis că pot să îmi pierd câteva minute băgându-i în seamă. Așa se face că am fost martorul unei scene în care un domn din domeniu afirma că se vând mai multe calculatoare pentru jocuri decât pentru afaceri. Interesantă era nu afirmația în sine, ci modul în care era rostită: cu o ușoară reținere și o vagă indignare, de parcă ar fi fost ceva rușinos și nu un fapt ca oricare altul. Adică, între noi biznismenii fie vorba, cum e posibil, domnule, să se vândă mai multe calculatoare pentru jocuri decât pentru afaceri?

Ce-s jocurile astea? Noi suntem oameni serioși, cu cravată.

O indignare justă mă cuprinde în replică. Dacă e ceva care a impus un progres constant al industriei IT, acel ceva sunt jocurile. Pentru jocuri își cumpără utilizatorii GeForce 3, Pentium IV, plăci cu DDR, memorie RAMBUS, Sound BlasterLive, Sisteme de boxe 4.1. Pentru ce altceva?

Și mi-e ciudă că marile firme se feresc de jocuri ca de râie, căutând ca public țintă segmentul de populație care se joacă în Office, FoxPro și ocazional cu Solitaire sau MineSweeper. Mi-e ciudă că firmele nu înțeleg diferența dintre "am nevoie de" și "îmi doresc să". E diferența dintre afaceri și jocuri, dintre părinți și copii.

Americanii au înțeles diferența și de aceea reclamele lor îi țintesc pe părinți prin intermediul copiilor. Uitați-vă pe Cartoon Network dacă nu mă credeți. Câte din reclamele de acolo sunt destinate direct copiilor? Mai puțin de jumătate.

La noi, nici măcar noțiunea de sistem de jocuri nu este bine definită. În goana lor după soluții pentru fiecare cerere, firmele au uitat că ar fi în avantajul lor să educe piața, oferind un sistem standard cu opțiuni de upgrade care să fie un numitor comun al cerințelor majorității. Și veți vedea ce ofertă pestriță avem la testul de sisteme de jocuri.

Citind cu atenție numărul acesta veți afla că, direct sau indirect, joaca e o afacere profitabilă. Și că până și viața poate fi privită în joacă.

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

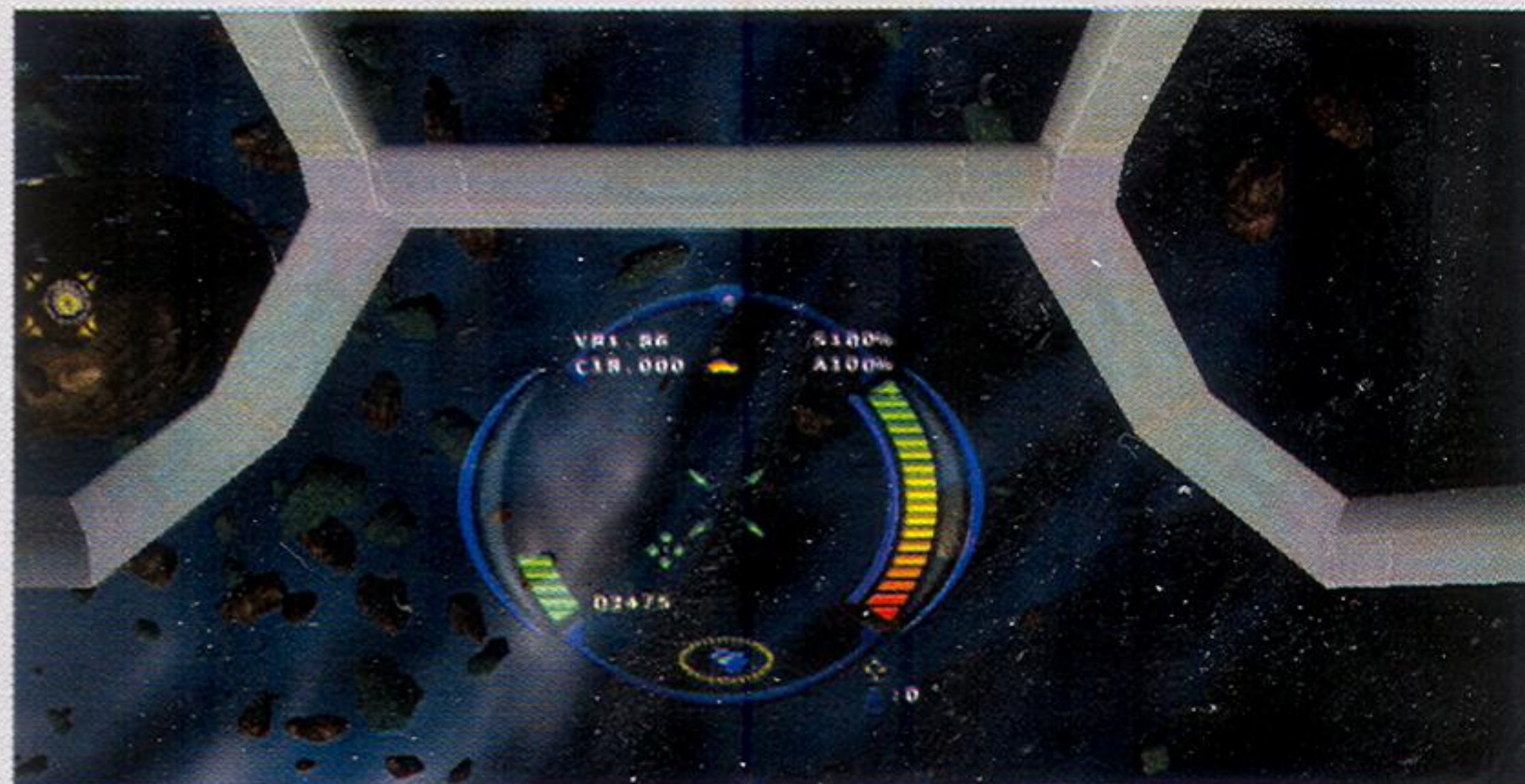
XtremPC este publicată lunar de
Romas Media
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818

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



9 MYX.ro - primul portal mobil din România



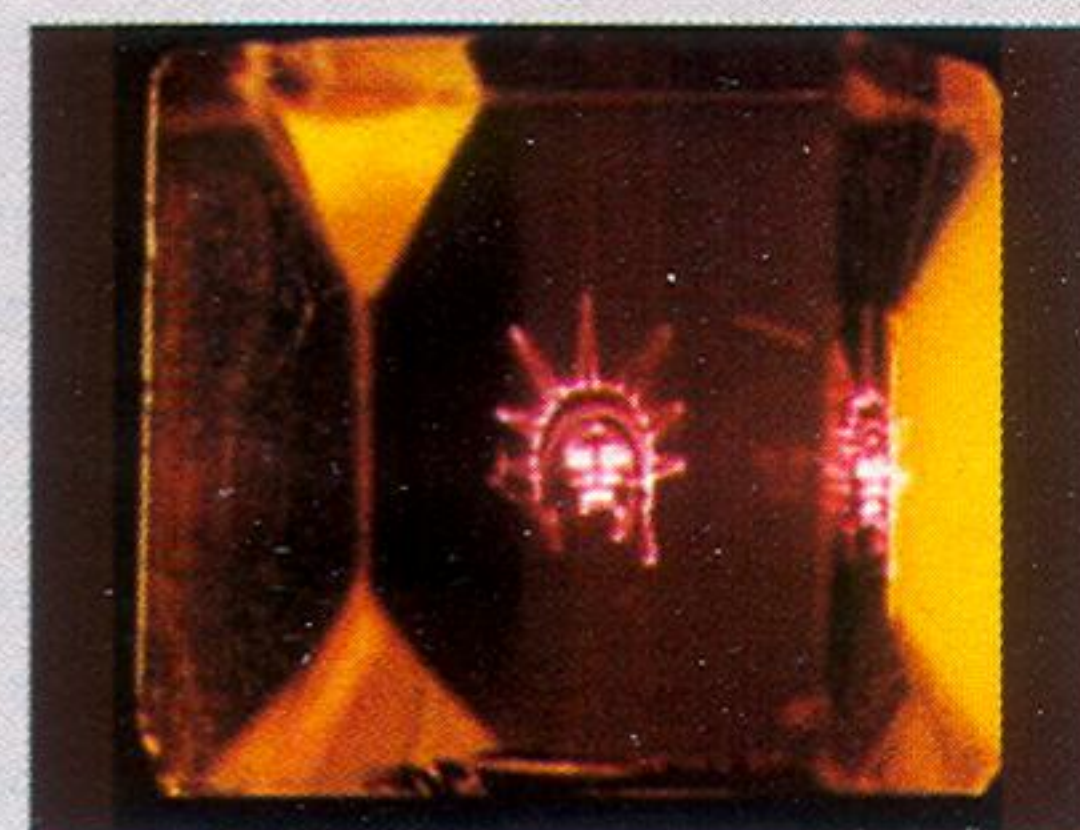
68 NetWork: Jumpgate



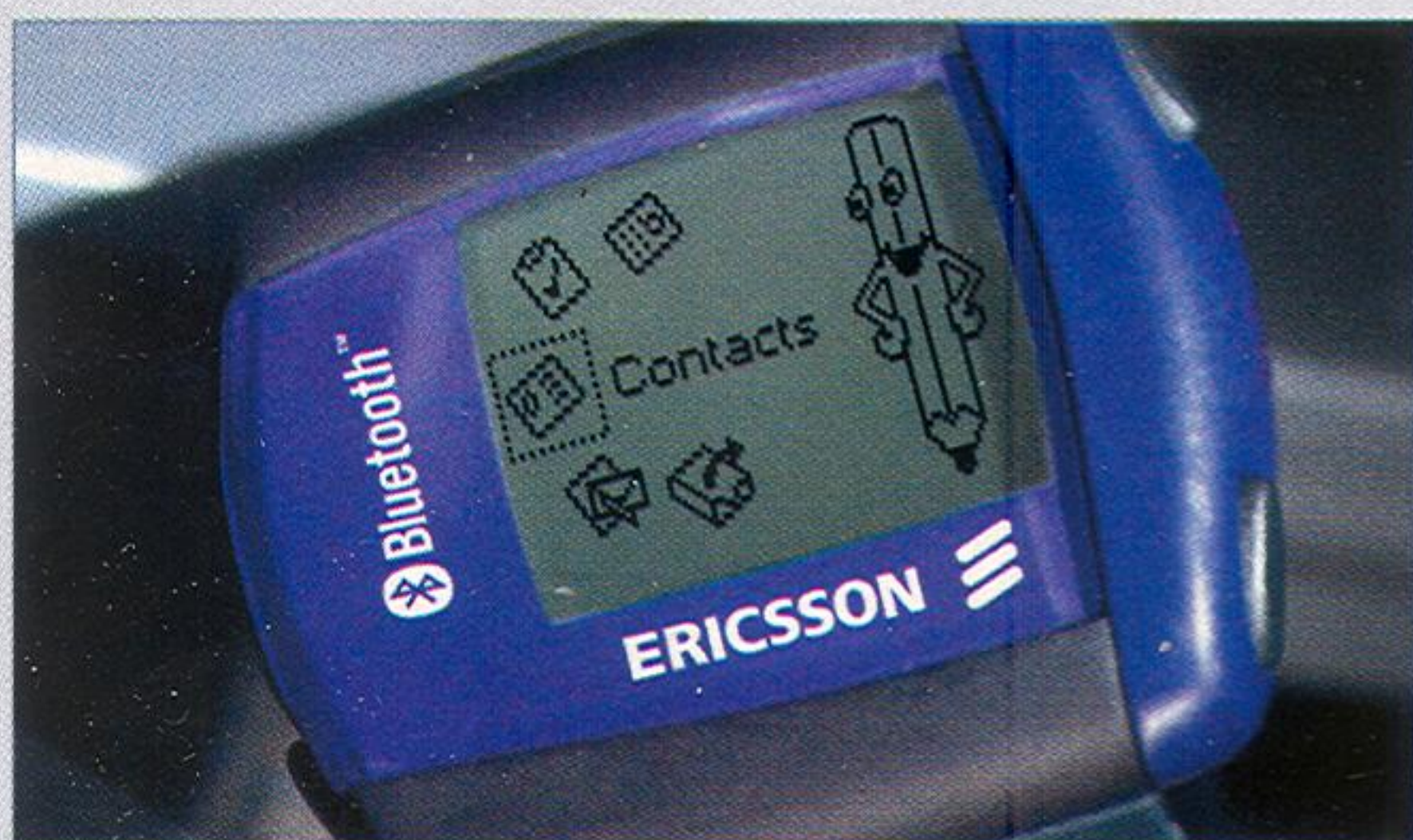
14 Întâlnire de gradul 3G



9 Stiri Internet



24 Viitorul display-urilor



16 Zona oarbă - Q-Zone



71 Console



38 Test sisteme jocuri

Cuprins

- 5 Redacția
- 6 Cuprins
- 8 Știri Internet
- 10 Explorer
- 12 Legendele Internetului (III)
- 14 Întâlnire de gradul 3G

- 16 Zona oarbă - Q-Zone
- Hardware
- 18 Știri hardware
- 22 Scrisori hardware
- 24 Tehnologii
 - > Viitorul display-urilor
 - > IPAQ
- 28 Cunoscuta e i815E

- test plăci bază -
- 34 AMD și varianta DDR
- test memorii -
- 38 Calculatoare pentru jocuri
- test sisteme -
- 52 Top 5 hardware
- Software
- 56 Știri software
- 58 Scrisori software
- 59 > Programe utile
- > Plug-in-uri



60 XPerimentul Windows



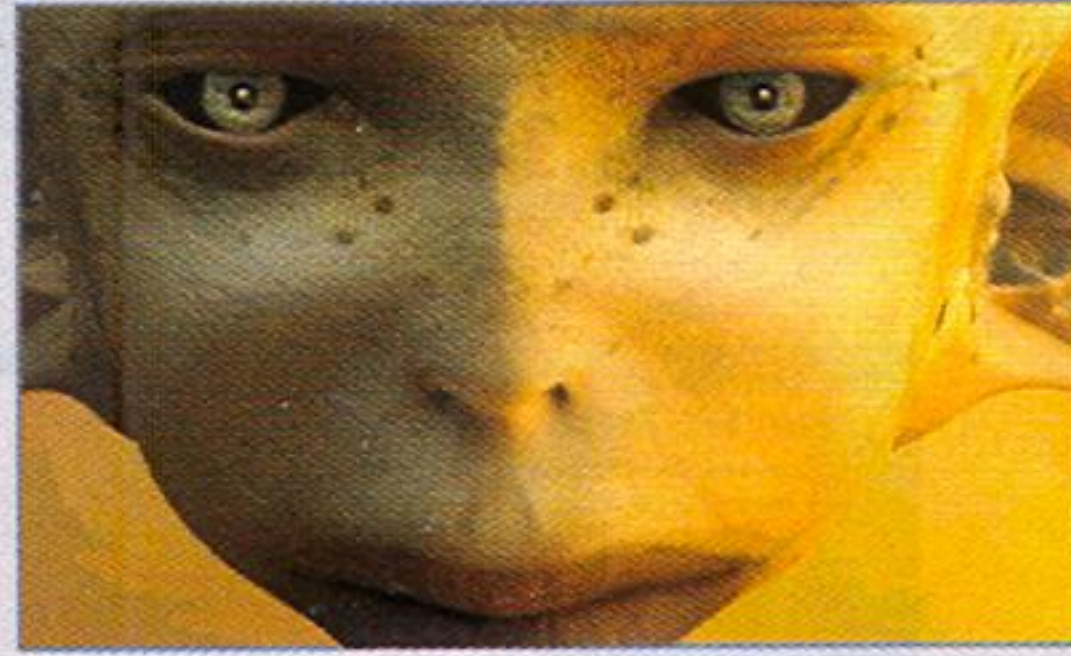
70 PlayBox



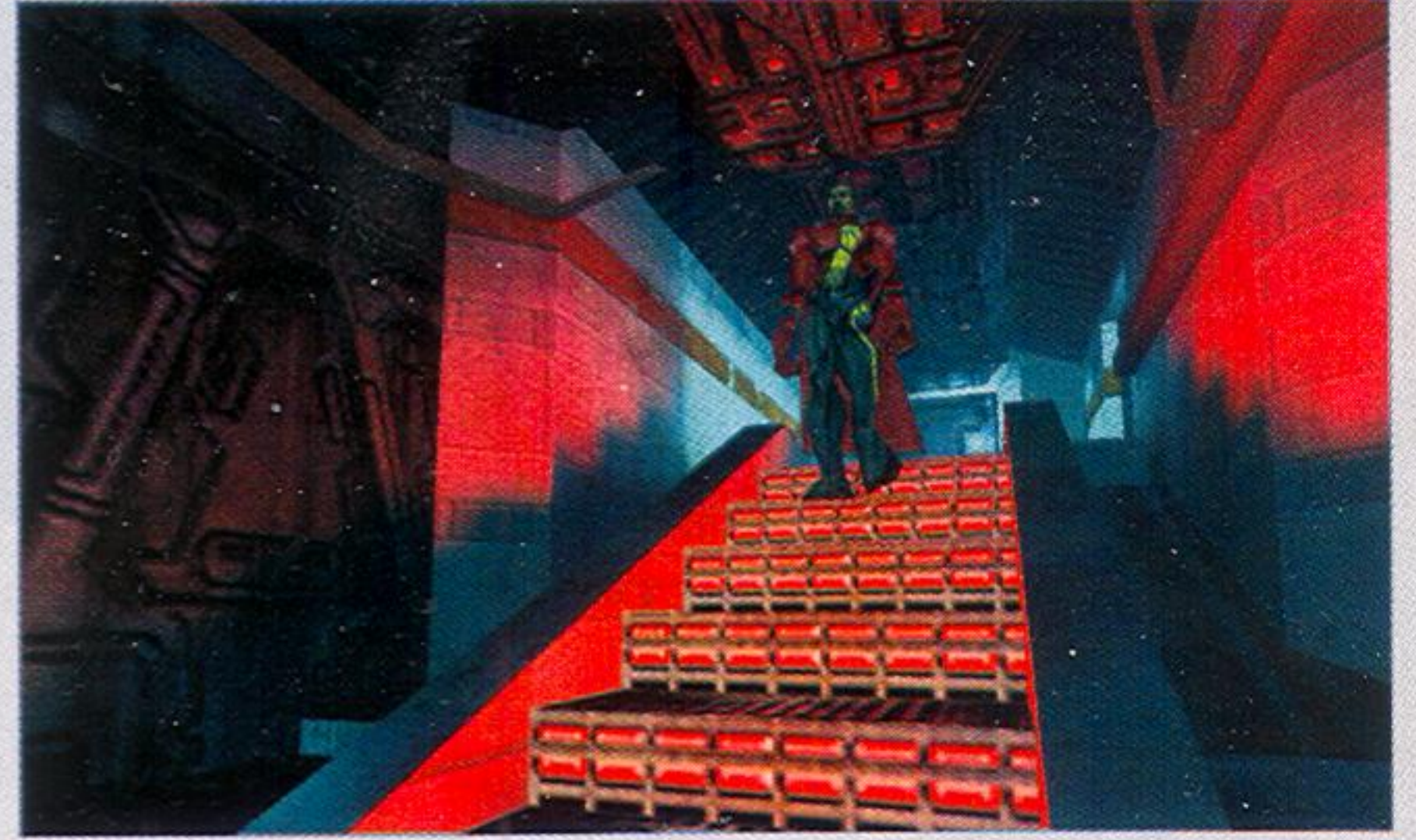
64 Efecte speciale: Jurassic Park III



78 Earth and Beyond



56 Știri Software



82 Anachronox



75 Global Operation



90 Max Payne

- 60 XPerimentul Windows
- 62 Squeak
- 63 Genesis 3D



- 64 Efecte speciale
- > Jurassic Park III
- > Operation Swordfish



- 66 Galerii Xtreme



Jocuri

- 68 Știri jocuri



- 70 Console
- 72 NetWork
- 74 Avandpremiere
- Republic: The Revolution
- 75 Global Operations
- 86 Mudpie
- 77 Medal of Honor: Allied Assault



- 78 Earth and Beyond
- 79 Heroes of Might and Magic



Prezentări

- 80 Gangsters II: Vendetta



- 82 Anachronox



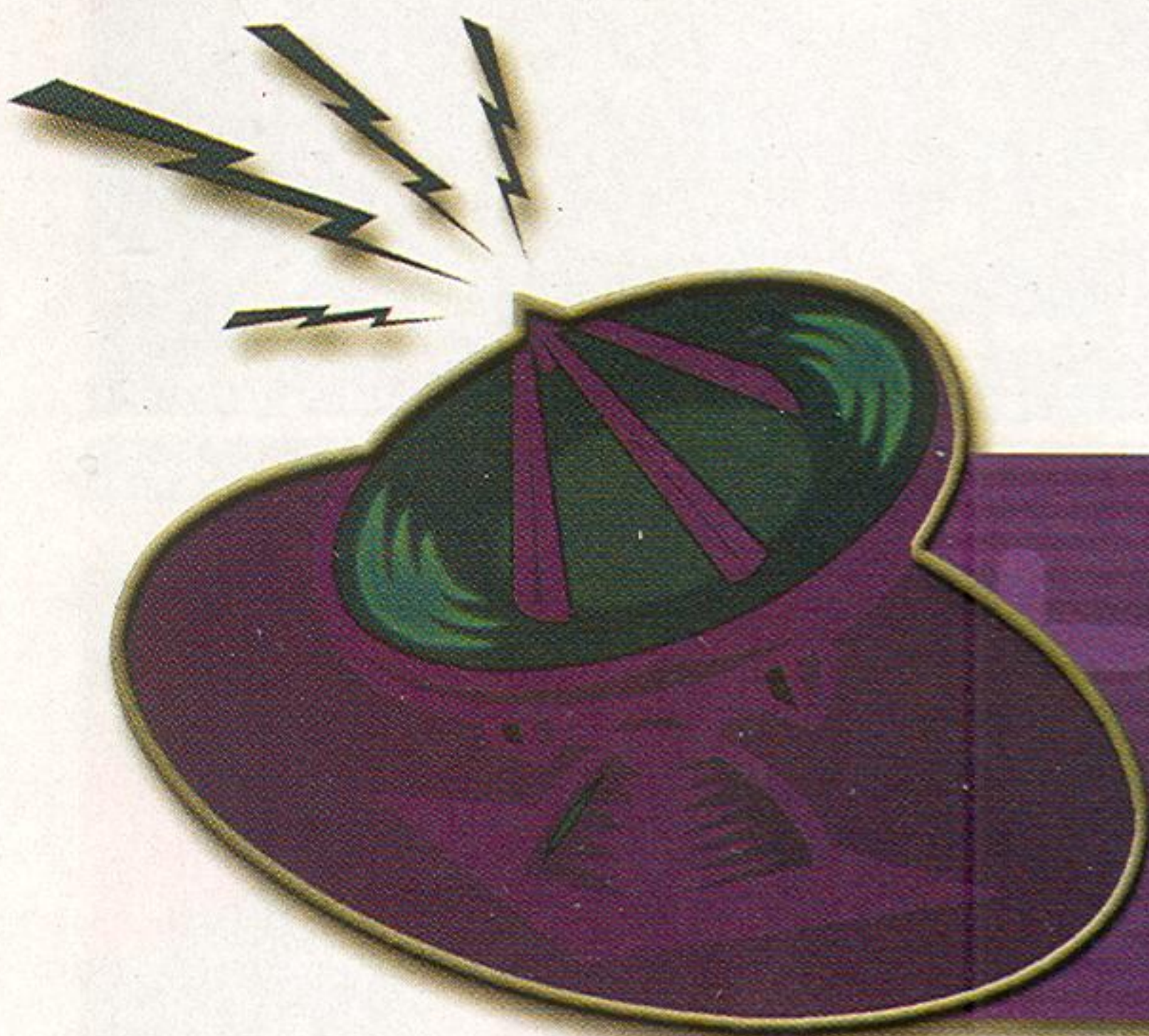
- 86 Operation Flashpoint



- 88 The Sting
- 89 > Adventure Pinball
- > Outlive



- 90 Max Payne
- 94 Producători români
- 96 > Black News
- 97 > Black Mail
- 98 > Black View



<http://www.xtrempc.ro>

internet

Un nou gen de viruși

Primul atac prin fișiere Acrobat Reader

În prima jumătate a lunii august a fost detectat un nou 'worm' care are capacitatea de a infecta fișiere Acrobat.

Virusul se numește "Outlook.pdf" și este considerat experimental, avînd o capacitate mică de infecție. Pentru a se răspândi utilizează programul Adobe Acrobat precum și funcții din Microsoft Outlook care n-au mai fost folosite până acum. Odată ce este deschis cu Adobe Acrobat, fișierul lansează

un joc care cere utilizatorului să apese pe imaginea unei piersici, după care un script de Visual Basic este rulat și astfel virusul devine activ. Pentru răspândire virusul folosește toate adresele pe care le găsește în e-mailurile din orice director Outlook, nu doar cele din Address Book. În plus schimbă subiectul, conținutul precum și atașamentul e-mail-ului la fiecare nouă transmitere. Acest virus a fost scris de "Zulu"



un hacker argentinian binecunoscut pentru inovațiile pe care le aduce în domeniu. Tot el a creat "Bubble Boy", "Freelinks", "The Fly", "Monopoly" și "Life_Stages".

www.vmyths.com

Urgia vine de la CODE RED

Microsoft are o parte de vină

Acest virus care e cunoscut deja de ceva timp și-a început din nou activitatea, distrugând câteva servere care aveau instalate patch-urile pentru protecție împotriva problemelor de buffer overflow. Sunt afectate servere pe care rulează Microsoft Windows NT 4.0 și IIS 4.0, ce folosesc redirectare URL. Virusul nu poate ataca versiunile cu patch-uri instalate ale IIS 5.0 din Windows 2000. Sunt vulnerabile de asemenea și calculatoare cu Windows NT 4.0 sau 2000 care nu au instalate patch-urile pentru IIS 4.0 și IIS 5.0. În această situație însă problema apare datorită faptului că atunci când IIS 4.0 este setat să redirecționeze URL-uri va accepta orice URL, devenind astfel vulnerabil la overflow. Microsoft lucrează la găsirea unei soluții și deocamdată

recomandă eliminarea de pe server a tuturor site-urilor IIS precum și a URL-urilor redirecționate, aplicarea patch-urilor din iunie și repornirea server-ului. Code Red a apărut pentru prima oară în iunie fiind semnalat de eEye Digital Security care la vremea respectivă afirmase că era similar cu viermele sadmind/IIS ce s-a propagat spre sfârșitul conflictelor hacker dintre S.U.A. și China din luna mai.



www.microsoft.com

Nokia cu un pas înaintea tuturor

• Utilizatorii telefoanelor mobile pot descărca fotografii

Utilizatorii telefoanelor mobile Nokia pot descărca fotografii de pe ecranul monitorului pe telefonul mobil. Un server pune la dispoziție aplicația SMS Grab-a-pix care permite celor interesați să aibă propriile fotografii pe telefon. Utilizatorul alege întâi o fotografie de dimensiuni mai mici, se loghează la server, downloadează și activează programul care transformă poze în imagini digitale fără prea mari veleități artistice. Este de ajutor opțiunea de a vizualiza în prealabil rezultatele muncii voastre. Dacă vă hotărâți să downloadați imaginea, veți primi un număr de telefon unde veți suna și veți urma iarăși instrucțiunile.



www.grabapix.com

Un alt site își închide porțile
• THEGLOBE.COM

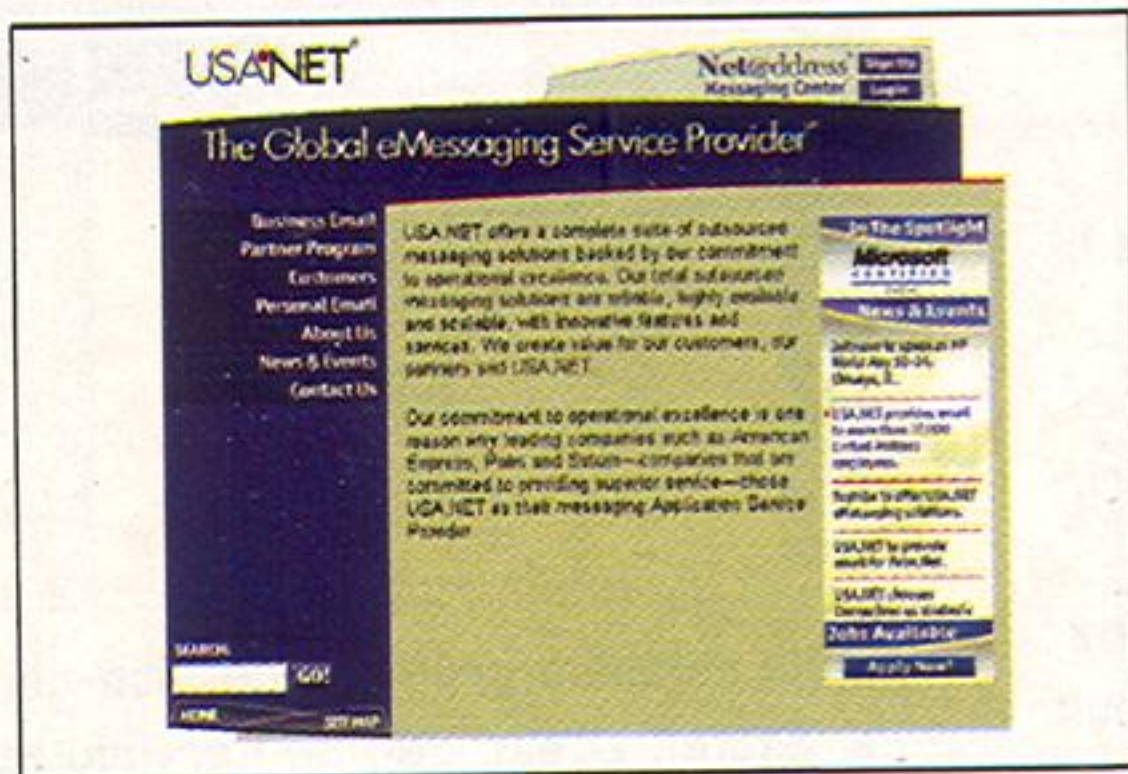
După 8 ani de activitate puternică ce a creat o comunitate vibrantă în jurul conceptului de conectare a pământului, nori negri s-au adunat asupra situației financiare a acestui site în anul curent, determinând eforturi foarte mari pentru acoperirea costurilor de întreținere și oferire de servicii. În primul sfert al anului 2001 printre firmele care au semnat contracte de publicitate prin rețeaua theglobe se găseau Bellsouth, Compaq, Disney, Kellogg's, Microsoft, Toshiba și Verizon. Cursul evenimentelor ulterioare a determinat însă anulul prin care începând cu ziua de 15 august site-ul să nu mai fie disponibil. Cerându-și scuze într-un mod foarte politic către utilizatori, theglobe.com le-a recomandat acestora să-și salveze informațiile înainte de deadline și i-a călăuzit către alți furnizori de servicii: www.homestead.com, www.iReg.com și www.Bizland.com.

www.theglobe.com



Din luna august,

USA.NET nu mai e pe gratis



Binecunoscutul serviciu de mail netaddress.com, găzduit de USA.NET din statul Colorado, nu mai oferă conturi de e-mail gratuite, de la începutul lunii august. Vestea pe care am primit-o undeva pe la mijlocul lunii iulie nu m-a încântat deloc, după ce 6 ani de zile am folosit cu încredere și succes serviciul lor. Totuși gestul pe care l-au făcut, prin

anunțarea din timp a închiderii ofertei gratuite, precum și faptul că până la urmă au oferit și o extindere a dead-line-ului până în 7 august, mi-a demonstrat încă odată profesionalismul și respectul față de clienții de care dau dovadă. Asta nemaipomenind faptul că și aveau un program de verificare și îmbunătățire a site-ului frecvent și bine organizat, prevenind astfel defecțiuni majore ce ar fi putut apărea în funcționarea serviciului. Dacă totuși v-ați obișnuit cu structura acestui serviciu aveți și o alternativă gratuită. Este vorba despre www.amexmail.com care este "powered" tot de usa.net și oferă cam aceleași facilități într-o structură aproape identică.

www.netaddress.com

MYX.ro - Primul portal mobil din Romania



www.myx.ro

30 iulie 2001: CONNEX lansează un nou serviciu XNET de informare și divertisment, destinat utilizatorilor de internet și de telefonie mobilă. Fiind primul

Connex încearcă să fie mereu cu un pas în față.

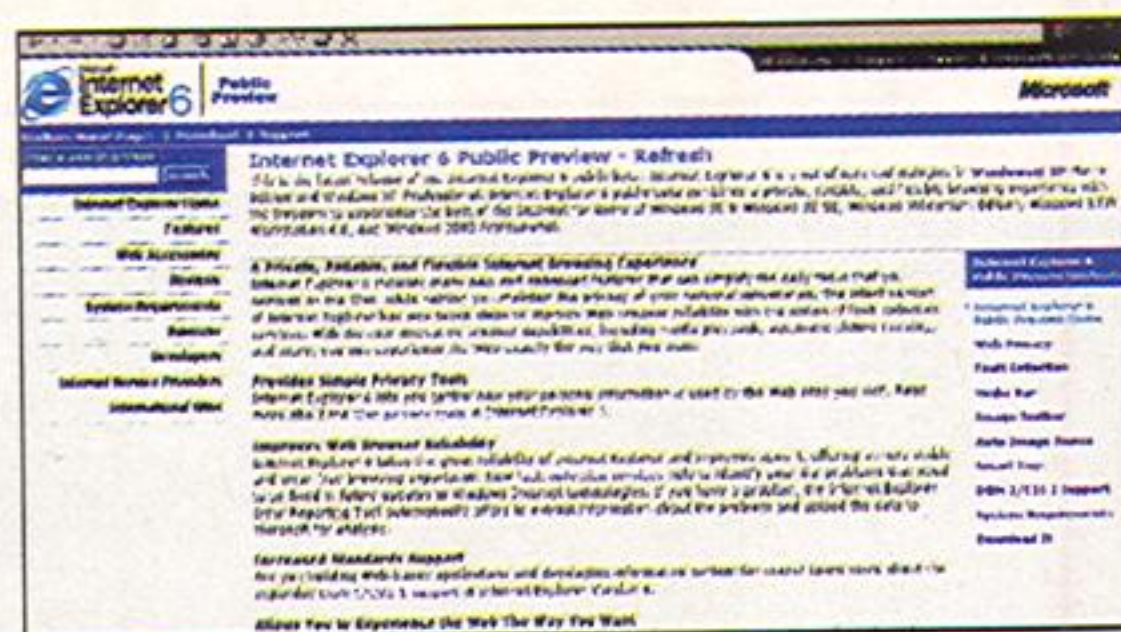
portal mobil din România, www.myx.ro oferă o varietate de informații cu caracter general și de afaceri, accesibile și prin intermediul telefonului mobil. Una dintre caracteristicile unice ale portalului myX este Personal Information Manager (PIM), ce conține "e-mail", "agenda" și "to do list" și care sincronizează, la cerere, informațiile conținute în aceste aplicații cu telefonul mobil pe care utilizatorul poate primi notificări SMS". În cursul lunii

iulie CONNEX a început, de asemenea, testarea General Packet Radio Service (GPRS) o altă importantă tehnologie de accelerare a transmisiilor de date, ce începe pregătirea drumului și către 3G. De asemenea, portalul mai pune la dispoziția celor interesați posibilitatea de a crea conturi de e-mail, de a trimite e-mail-uri pe și de pe telefonul mobil și nu în ultimul rând știri naționale și internaționale.

Noutăți de la Microsoft

Explorer 6.0

Odată cu noile îmbunătățiri pe care le promite Microsoft Explorer 6.0 aduce și noi provocări. Spre deosebire de versiunile precedente suportă două funcții CSS noi: "min-height" și "word-spacing". Pe de altă parte sunt suportate și alte noi valori adiționale posibile incluzând valoarea premergătoare pentru proprietatea "white-space" și valoarea "list-item" din proprietățile pentru display. O altă caracteristică semnificativă este legată de strictetea aranjării style-sheets-unilor precum și de schimbarea elementelor HTML care reprezintă cea mai semnificativă suprafață pe care conținutul unui document poate fi renderizat. Aceste îmbunătățiri au ca scop sincronizarea cu specificațiile CSS. Sunt suportate toate proprietățile, valorile și caracteristicile din CSS1, incluzând box-ul ce definește modalitatea de



măsurare și formatare a elementelor precum și a marginilor și poziționărilor asociate. Printre îmbunătățiri se află Personal Bar care oferă un nivel nou de personalizare la navigare, Privacy enhancements care oferă end-user-ului controlul asupra modului în care informațiile sunt colectate de cookies precum și suportul pentru DOM level 1 și suport sporit pentru HTML 4.0, MSXML 3.0. Și nu în ultimul rând caracteristicile pentru "privacy" ale IE 6 fac o distincție clară între conținuturi first și third-party ale site-urilor vizitate, corelându-se cu standardele P3P.

www.microsoft.com

Isterie printre surferi

• SirCam Virus este cauza

Răspândirea rapidă a virusului SirCam a neliniștit multă lume. Mulți au trimis e-mailuri de avertizare către prieteni. Problema este că cea mai mare parte din informația pusă în circulație a fost falsă. Spre exemplu, un e-mail ne avertiza cum că dacă avem un mail suspect de a fi infectat, acesta va trebui privit doar de afară, nu va trebui citit, de atașament ce să mai spunem - să-l ștergem înainte să poposească pe computerul nostru ș.a.m.d. Nu dorim să blamăm dorințele binevoitoare ale "prietenilor", dar informațiile despre un virus oarecare parcă ar fi mai bine pentru noi dacă le-am obține dintr-o sursă autorizată. Informare utilă!

http://vil.mcafee.com/dispVirus.asp?virus_k=99141&or

Nu mai descărcăm gratis?

• Procesul de download este patentat

O companie din New Jersey numită E-Data susține că deține un patent asupra procesului de download de pe Internet. Dacă va câștiga procesul pe care îl are pe rol, probabil că va trebui să plătim fiecare transfer de date. Un tribunal a respins deja cazul pe motivul că această modalitate de download nu se folosește pe scară largă. Curtea Federală le-a cerut să reexamineze cazul cu o perspectivă mai largă. Situația a devenit cunoscută ca "procesul care nu se termină", întrucât încă din 1995 AOL, Broderbund Software, Intuit, Waldenbooks și alte companii își apără dreptul la download gratuit. Dacă E-Data câștigă cazul, ar deveni mai bogată decât Microsoft.



www.e-data.com

Webcam-ul lunii

Pussy Cam

Ha, ha... V-am prins... La ce vă gândeați? E vorba de o cameră care filmează viața zilnică a două pisici, Calypso și Kat, încă din martie 1998. Stăpânul afirmă că a creat site-ul pentru că avea posibilitatea. Dacă nu vedeți pisicile, nu vă impăcientați, vin ele în cele din urmă. Tot proprietarul spune că ar fi putut să le lege de scaun 8 ore pe zi, dar ar fi distrus spontaneitatea webcam-ului. Citiți și pagina FAQ, e amuzantă.

<http://w3.one.net/1lonewolf/main/pcam/>
Refresh: 30 secunde
Login: Nu
Gratis: Da

Africam

www.africam.com

Pe acest site puteți găsi peste zece camere plasate în diverse locații din Africa. Rata de reînprospătare depinde de la cameră la cameră, și contra cost puteți chiar viziona stream-uri real-time (dacă aveți și lățimea de bandă necesară, firește). Puteți însoți virtual un safari sau un scafandru care face scufundări în Bahamas sau puteți vedea cum are grijă o leoaică de puii ei.

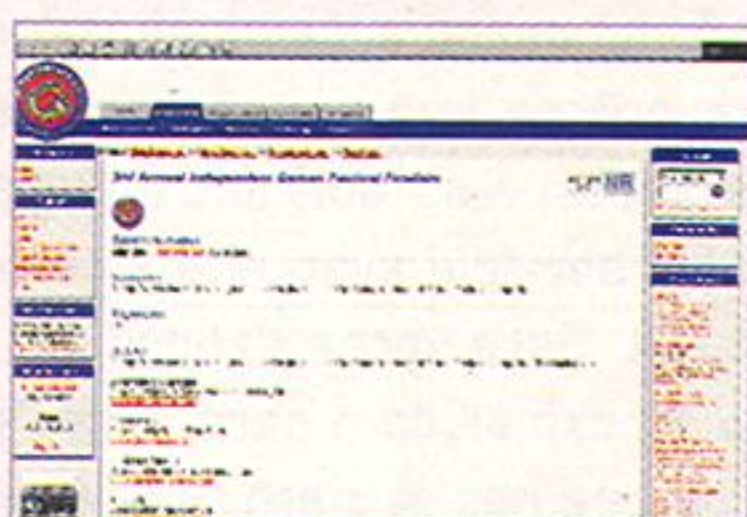
Refresh:
Depinde de la cameră la cameră
Login: Da
Gratis: În mare parte

Site-ul cititorului

Producători de jocuri independenți

www.garagegames.com

Vrei să faci un joc și ai nevoie de ajutor? Ai făcut un joc și nu știi cum să îl faci cunoscut lumii întregi? Dumitru Simion ne recomandă acest site excelent pentru gamedesignerii începători, care conține numeroase articole, resurse și jocuri încât vizitarea devine



mai mult decât opțională pentru cei interesați de domeniu.

Mai ales că tocmai au lansat prima versiune a SDK-ului V12, tehnologia care stă la baza Tribes 2, care poate fi achiziționată și folosită în schimbul sumei modice de 100\$.

www.stormbreakstudios.com

Site-ul este un proiect inițiat de doi români Robert Mureșan și Andrei Cătălin Siminiuc și vrea să fie un loc de întâlnire și discuții pentru toți game-



designerii autohoni și toți cei interesați de acest

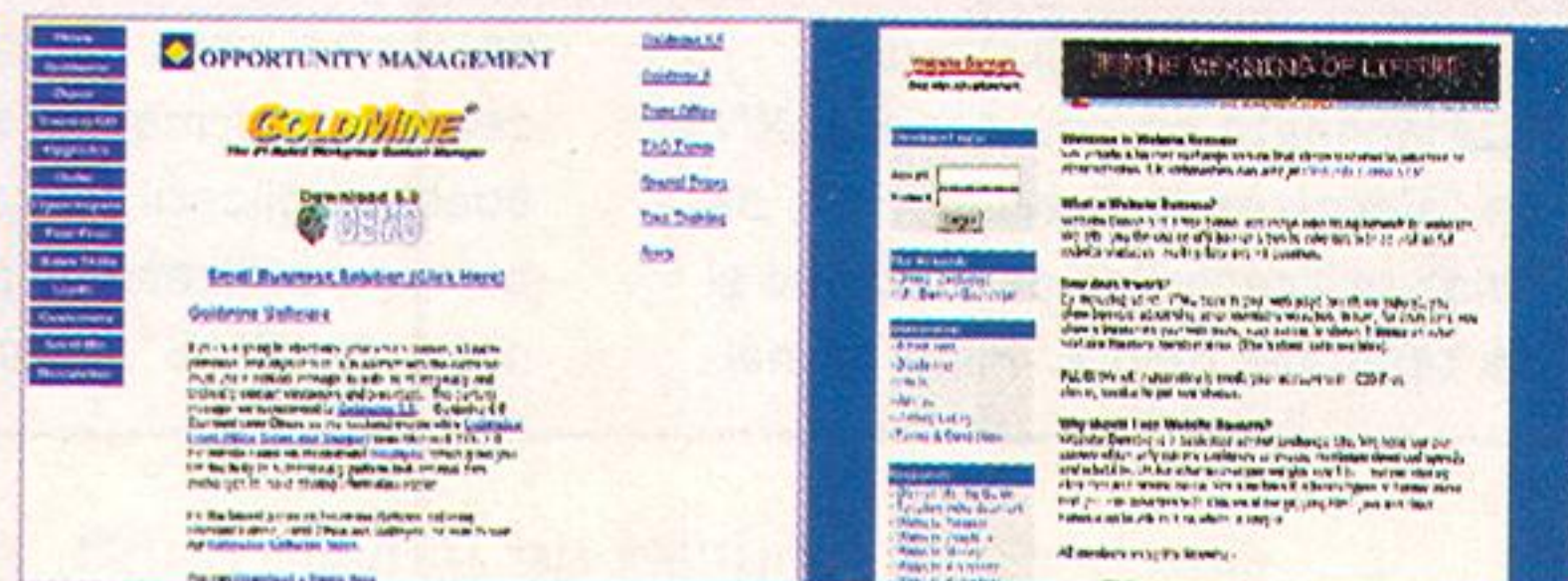
domeniu. Echipa Stormbreak studios are în plan și un engine de joc, numit Unleashed. Asupra site-ului ne-au atras atenția chiar autorii.

Link'o'pedia



Deja există o grămadă de site-uri ce oferă găzduire gratuită și astfel, acest gen de serviciu nu mai este o noutate. De aceea ne-am gândit să vă oferim niște link-uri la câteva dintre cele care oferă și promoții gratuite. Așa, ca să vă știe tot pământul...

- <http://www.MarketItRight.com>
- <http://www.cmather.com>
- <http://www.easyindex.com>
- <http://www.website-banners.com>
- <http://www.1-promote.com>
- <http://www.adsadvertising.com>
- <http://free-website-advertising.com>
- <http://link2value.com>
- <http://pcs62.tripod.com>
- <http://www.free-is-free.com>
- <http://www.angelfire.com>
- <http://www.internet-community-classes.net>
- <http://www.hostmaker.com>
- <http://www.websiteadvertising.com>
- <http://www.getyourfreewebsite.com>
- <http://www.yoursuccessnow.com>
- <http://www.okcwebads.com>
- <http://www.sales-tools.com>
- <http://www.bannertrade.tmfweb.nl>



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



Despre arta flirtului

<http://www.flirts.com>

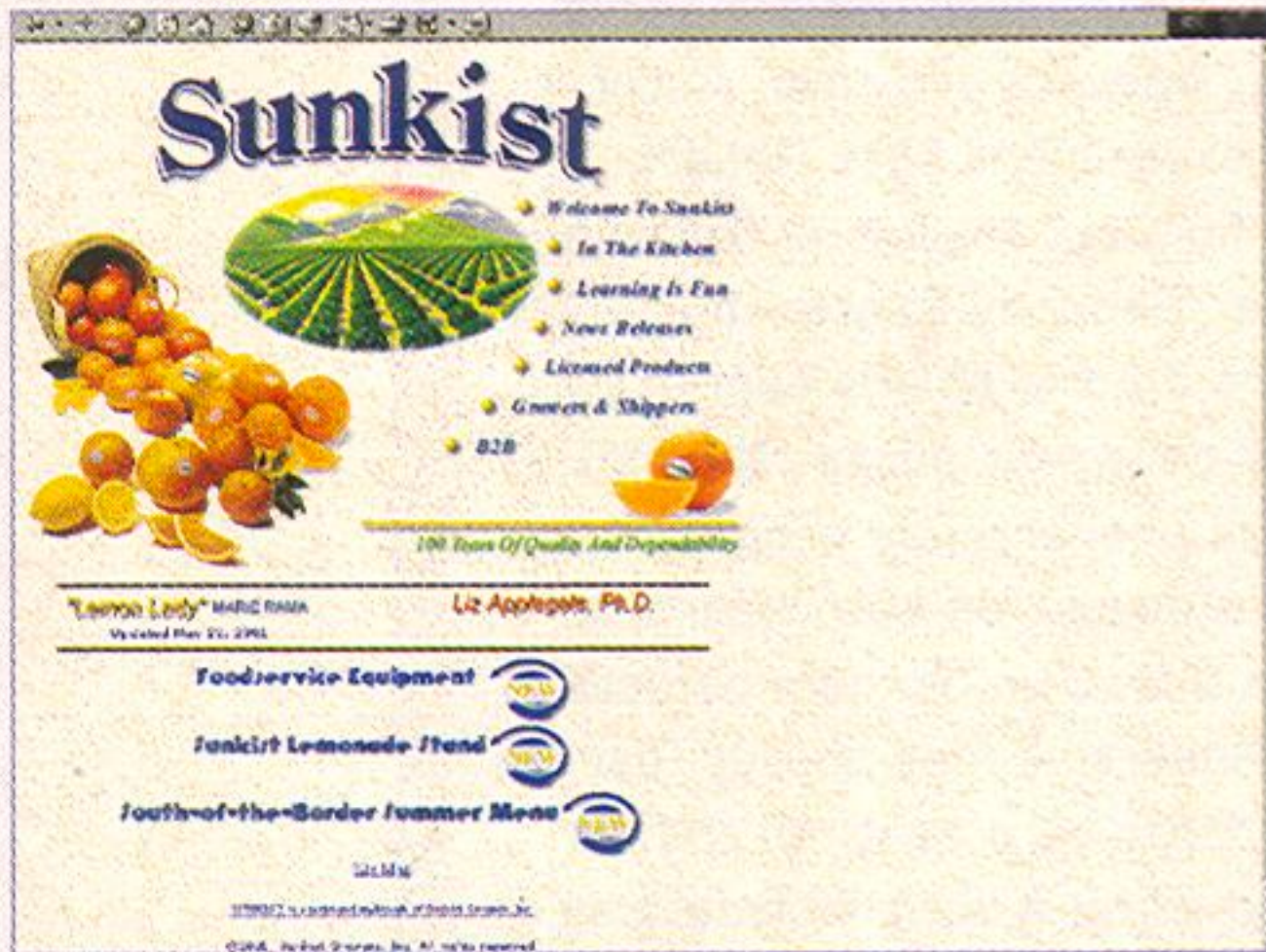
Există mari diferențe între a fi politicoș, prietenos, zâmbitor, a flirta cu cineva sau a avea tendința de a merge și mai departe. Dacă te țin bretelele... De câțiva ani încoace, cazurile mai "extreme" - afișate sub flamura așa-numitei hărțuiri sexuale - au devenit deseori subiecte "hot" pentru seriale TV sau ziare de scandal. Site-ul pe care-l recomandăm oferă niște explicații interesante, inteligente și cu ceva umor, din partea lui

Angel (un psiholog cu experiență), Eve, Michael, Gavin, NetChik și Susan, vis-a-vis de modurile "sănă-toase" de a flirta, fără să riști primirea unui polonic în cap. În plus, fiecare dintre acești magi ai flirtului moderează și câte un forum. Motorul lor de căutare, viu colorat, vă invită să puneți orice întrebare care vă frământă mai recent nopțile, iar horoscopul vă dezvăluie, profetic, despre vremurile care se aștern înaintea voastră. Succes!



Cum au ajuns portocalele în California?

<http://www.sunkist.com>



Bănuiesc că ați văzut sau auzit pe undeva, cândva, la cineva în România, cum că ar avea un lămâi plantat în curtea casei sau chiar într-un ghiveci mamut. Intenție demnă de admirat de altfel, în aceste vremuri de restriște economică, dar nu prea circulă zvonuri și despre roadele culese. Dacă vreți însă să știți cum au reușit să crească alții - cu multă sudoare sub soarele Californiei - primele citrice, vizitați site-ul unuia dintre cei mai mari producători

de acolo, Sunkist. Și veți afla cât de temerari au fost în primele lor încercări și cum debutul a coincis cu celebra Goană după aur. Pe lângă asta puteți afla și câteva 'tips'-uri despre modul în care se cresc portocale, lămâi, grapefruit sau tangerine. Site-ul vă mai învață - printre altele - și cum să deosebiți soiurile existente, oferindu-vă detalii interesante despre caracteristicile inerente acestora. Așa, ca să vă lase gura apă...

It's a wonderful world...

<http://www.goodthink.com>

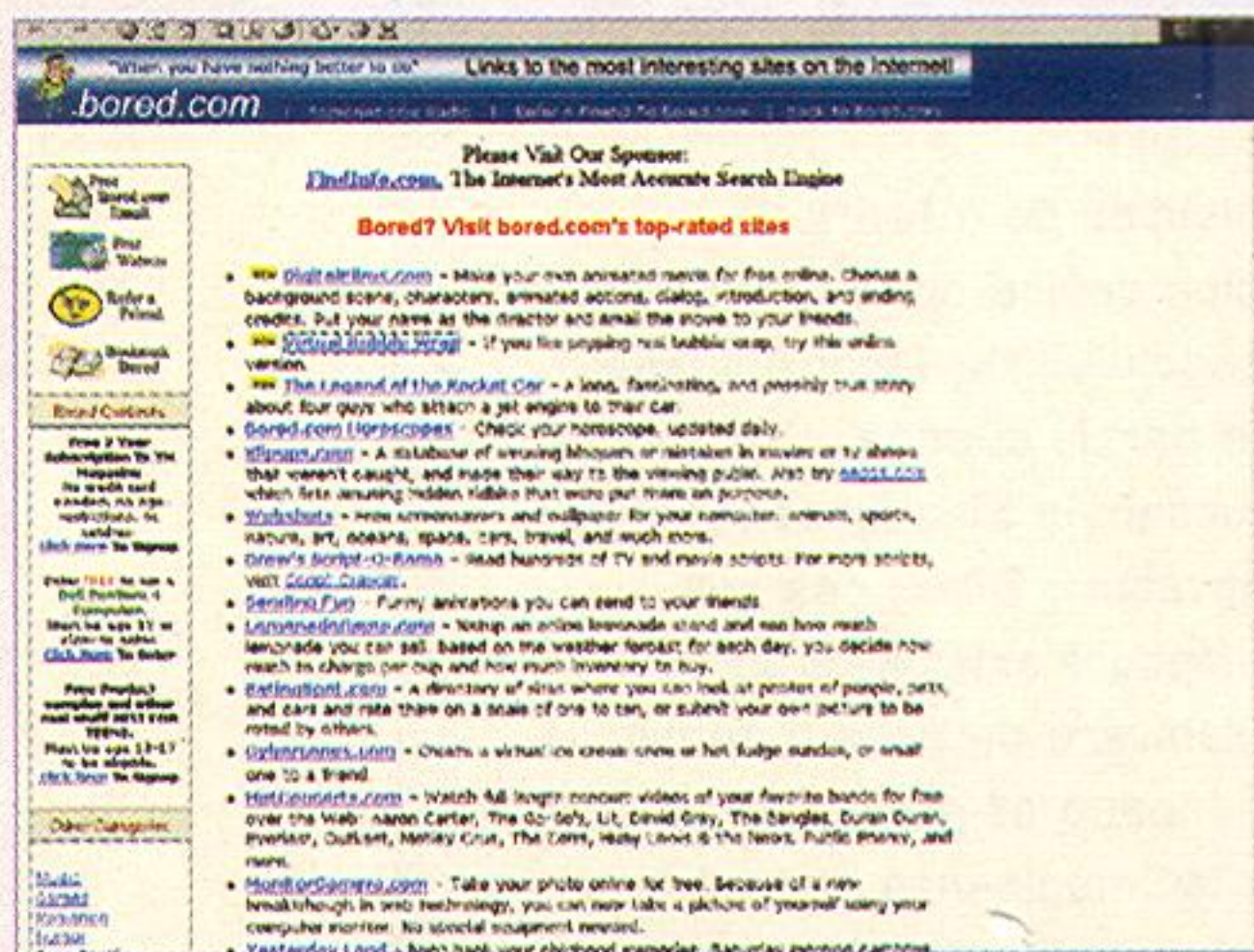
Probabil că ceea ce lipsește cel mai mult în lumea zilelor noastre, ca și în România cotidiană, sunt știrile pozitive, gândurile luminoase, precum și o puzderie de vorbe frumoase. Natura umană nu este neapărat construită pentru a reacționa doar la "dark-uri" de tot soiul, așa cum încearcă să ne convingă deseori mass-media. Dacă aveți morală scăzut sau ați fost deprimat prea des în ultimul timp vă asigur că merită să vizitați acest site; are

niște rânduri frumoase și e plin de pozitroni. Veți găsi printre altele idei optimiste și din partea unor celebrități precum: Jim Carey, Oprah Winfrey, Milton Erickson, Sandra Bernhard. Site-ul are o grămadă de citate celebre și foarte încurajatoare. Va fi interesant să descoperiți cine este îngerul păzitor al www.goodthink.com. Și mai ales, sper să reușiți să vă reîncărcați și bateriile!



Un soi de antidot la plictiseală

<http://www.bored.com>



Odată cu vacanța și trenul din Franța a venit și timpul disponibil să vă bălăciți și rătăciți pe net. Dacă ajungeți cumva să vă plictisiți prea curând, încercați un nou remediu vizitând site-ul acesta. Sponsorizați de FindInfo.com pe care-l recomandăm ca fiind motorul de căutare cu cea mai mare acuratețe, Bored.com oferă link-uri la unele dintre cele mai interesante site-uri disponibile pe net.

Printre altele, veți găsi resurse pentru a crea animații online gratuite sau trimite înghețată virtuală prietenilor, sau vă puteți amuza pe seama gafelor din diferite filme și programe de televiziune, care au scăpat cenzurii; puteți să vă editați propriul jurnal intim online, sau să-l citiți pe cel al altcuiva. În plus, e-mail+website gratuit pentru cei care se înscriu în anele plictiselii-dot-com.

Haz din belșug și pe gratis

<http://www.funny.com>

Există deja o mulțime de site-uri care arată foarte atrăgător, din punct de vedere grafic; când însă e vorba de conținut multe dintre ele încă lasă de dorit. Dacă unele site-uri vi se par mai insipide-inodore-incolore - din acest punct de vedere - ori dacă ați avut o zi mai grea sau mai cenușie, puteți văslă către un nou gen de conținut: umorul. Pe site-ul care vi-l recomandăm se găsesc peste 50 de milioane de glume, adunate din toate colțurile

pământului. Devenind membru al acestui serviciu, puteți vota pentru glumele preferate sau le puteți trimite amicilor. Fiind un site cu adevărat prietenos și care-și respectă navigatorii, vă oferă și o altă posibilitate de a vă exprima: demonstrând că aveți (sau nu?) simțul umorului! Deoarece au deja o colecție impresionantă, există și o secțiune de căutare pe domenii, după gradul de popularitate sau după lungimea poveștii.



Legendele internetului (II)

Tip articol: Comunicații
Redactor: Vlad Zotta

Evul Mediu

La începutul anilor '80 infrastructura necesară începutului unor noi acțiuni demne de Codul Penal în viziunea celor păgubiți era deja bine dezvoltată. Tot ceea ce mai lipsea era organizarea. Un singur individ nu poate avea toate resursele și cunoștințele necesare pentru a reuși. Unul dintre primele grupuri ai căror șase membri au sfârșit prin a ajunge în arest la FBI este 414s. Originari din Milwaukee, ei au fost acuzați de aproximativ 60 de infiltrări în sisteme computerizate în 1983. Printre victime se numără Memorial Sloan-Kettering Cancer Center și Los Alamos National Laboratory. Unul dintre ei mărturisește, dobândind astfel imunitate. Un an mai târziu, și anume în 1984, Congresul american, luând în considerare gravitatea fraudelor în legătură cu credit card-urile și computerele, le trece sub jurisdicția Serviciului Secret, adoptând Comprehensive Crime Control Act. Tot acum Steven Levy, în cartea sa intitulată "Hackers" expune pentru prima oară, într-o singură frază crezul fiecărui hacker: "Accesul la computere și la orice altceva care îți poate arăta modul în care funcționează lumea trebuie să fie total și nelimitat."

Legion of Doom (1984-1990) - inițial numit "The Fraternal Order of the Legion of Doom (Lambda Omega Delta)", fondat de Lex Luthor, s-a remarcat la început ca un grup de phreakeri pentru ca mai apoi, după ce mai multe persoane versate în tot ceea ce înseamnă computere au aderat, să se transforme în LOD/H (Legion of Doom/Hackers). Printre membrii de seamă ai acestui grup s-au remarcat Mentor, Prophet, Leftist, Urvile, Phiber Optik și Erik Bloodaxe. Datorită personalității sale incompatibile cu ideile de bază ale LOD Phiber Optik este dat afară.

Masters of Deception - grup rival LOD, fondat de Phiber Optik (Mark

Abene) după despărțirea de acesta. Războiul dintre cele două grupuri se sfârșește cu prinderea și condamnarea lui Phiber Optik și a patru dintre prietenii lui, Acide Phreak (Elias Ladopoulos), Scorpion (Paul Stira), Outlaw (Julio Fernandez) și Corrupt (John Lee).

Chaos Computer Club - în paralel cu Statele Unite nici Europa nu a stat cu mâinile în sân, CCC născându-se în Germania tot în anul 1984.

Se pare că 1984 a fost un an extrem de activ în ceea ce privește dezvoltarea comunității hackerilor. Una dintre primele publicații electronice care împărtășea abonaților ei informații referitoare la hacking și hackeri și care mai este în viață și astăzi este 2600: The Hacker Quarterly. Un alt pas important în dezvoltarea Internetului a fost introducerea DNS-ului (domain name sistem) cu ajutorul căruia se traduc numele domeniilor în adrese, realizându-se astfel localizarea site-urilor. Pe 15 martie 1985 apare astfel primul domeniu înregistrat,



Robert Morris

Symbolics.com. Doi ani mai târziu, în 1987, universitatea din Delaware se confruntă cu ceva nemăitâlnit până acum, un virus. Pe vremea aceea se foloseau dischete de 360K. Virusul se găsea în sectorul de boot al dischetei dar din fericire tot ceea ce făcea el era să schimbe volume label-ul în "(c) Brain". Unul dintre cele mai devastatoare acțiuni pe care le-a întreprins un virus în acea perioadă a fost infestarea și blocarea a multor

sisteme, dintre care unele guvernamentale, legate la Arpanet. Autorul acestui experiment este Robert Morris, fiul unui angajat al National Computer Security Center din cadrul NSA care a dorit să afle cam în cât timp așa ceva s-ar putea răspândi. Din cauza unei erori de programare situația a scăpat de sub control iar urmarea a fost un pic cam nefastă pentru Robert. A fost acuzat, dar în final a scăpat cu o sentință redusă declarând că nu a dorit niciodată să facă vreun rău. Tot pe la sfârșitul anilor '80 este arestat un hacker din Indiana denumit "Fry Guy". Porecla îi vine de la accesarea unor computere aparținând companiei McDonald's. Una dintre cele mai hazlii realizări ale acestuia a fost însă redirectionarea apelurilor pentru Palm Beach Probation Department către Tina, o operatoare la un centru de genul 898989. Și asta nu e tot. Apelurile erau gratuite. Prins fiind, a mărturisit însă împotriva unor membri LOD, lucru care i-a șifonat serios "reputația".

Războiul biților

Bitul, unitatea de măsură a informației, devine noua bombă atomică a secolului XX. Istoricul lasă deoparte hârtia și penelul și învață să apese butoanele binecunoscute de acum tastaturi. Bitul, cea mai vicelană făptură existentă pe bucata asta de Univers pe care o numim Pământ, începe să-și facă de cap iar cei care își imaginează că încă îl controlează încearcă să-și întindă ghearele peste rămășițele umililor lui reprezentanți. Pe 15 ianuarie 1990 rețeaua națională aparținând companiei AT&T cade pentru aproximativ 9 ore. Vina a fost a unui bug intern al sistemelor computerizate ale companiei. Cu toate acestea s-a răspândit aproape imediat zvonul că prăbușirea rețelei s-ar fi datorat atacului unor hackeri. Trei luni mai târziu are loc una dintre cele mai



mari acțiuni ale autorităților, Operațiunea Sundevil. Pe 1 martie, într-o joi pe la 7 de dimineață, Loyd Blankenship s-a trezit la cap cu membrii ai Serviciului Secret. Vina? O carte despre un joc numit Cyberpunk creat de Steve Jackson Games. El era Mentor, membru al celebrei Legion Of Doom. La o săptămână diferență, pe 8 martie, au loc 28 de arestări în 14 state confiscându-se 42 de computere și mii de dischete. Și totuși aceste metode de intimidare nu se opresc aici. Pe 16 august în statul New York au loc încă 16 arestări dintre care 5 ale unor minori. Părinții, amenințați cu arme în aceste descinderi, au așteptat venirea de la școală a copiilor lor pentru ca apoi să fie martori la arestarea acestora pe diverse motive, cel mai des invocat fiind prăbușirea rețelei AT&T. Urmează în iulie 1993 condamnarea lui Phiber Optik, fondatorul MOD, și a încă patru prieteni, toți fiind membrii activi în cadrul grupului.

În 1991 un student de la Universitatea din Helsinki pe nume

Linus Torvalds a început să dezvolte un kernel bazat pe Unix cu intenția de a-l distribui gratuit oricui. A avut un succes fulminant în comparație cu William și Lynne Jolitz care doreau să porțeze BSD Unix pe 386. Cel mai important factor, căruia i se și datorează succesul lui Linus, este comunicarea între participanții la dezvoltarea Linux-ului ceea ce nu exista în cazul altor sisteme de operare. În 1993 Linux era deja un sistem de operare puternic și stabil, care putea face față mai bătrânului Unix și cu mult mai mult software dezvoltat special pentru el. Mai rămâne de văzut ce s-a întâmplat de la începutul anilor '90 și până în prezent. Când lumea asocia cuvântului "hacker" numele lui Kevin Mitnick, apare un "ilustru necunoscut", Vladimir Levin, care arată oamenilor cât de fragilă este lumea în care trăiesc. Din adâncurile Rusiei, din îndepărtatul St. Petersburg, un mic matematician demonstrează că banii nu sunt decât o marfă care se poate volatiliza în orice secundă. Va urma...



Mark Abene

Este o distanță foarte mică între a-i ajuta pe administratori să-și protejeze sistemele și a furniza idei pentru cei puși pe rele.

*Grampp and Morris,
UNIX Operating System
Security*

"Da, sunt un vinovat. Mă fac vinovat pentru că sunt curios. Mă fac vinovat pentru că apreciez oamenii după ceea ce spun și gândesc și nu după felul în care arată. Mă fac vinovat pentru că sunt mai deștept ca tine, lucru pe care nu mi-l vei ierta niciodată".

Link-uri

www.2600.com

www.ccc.de

www.intelbrief.com/hacker.htm

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



<http://www.kappa.ro>

<http://www.k.ro>

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

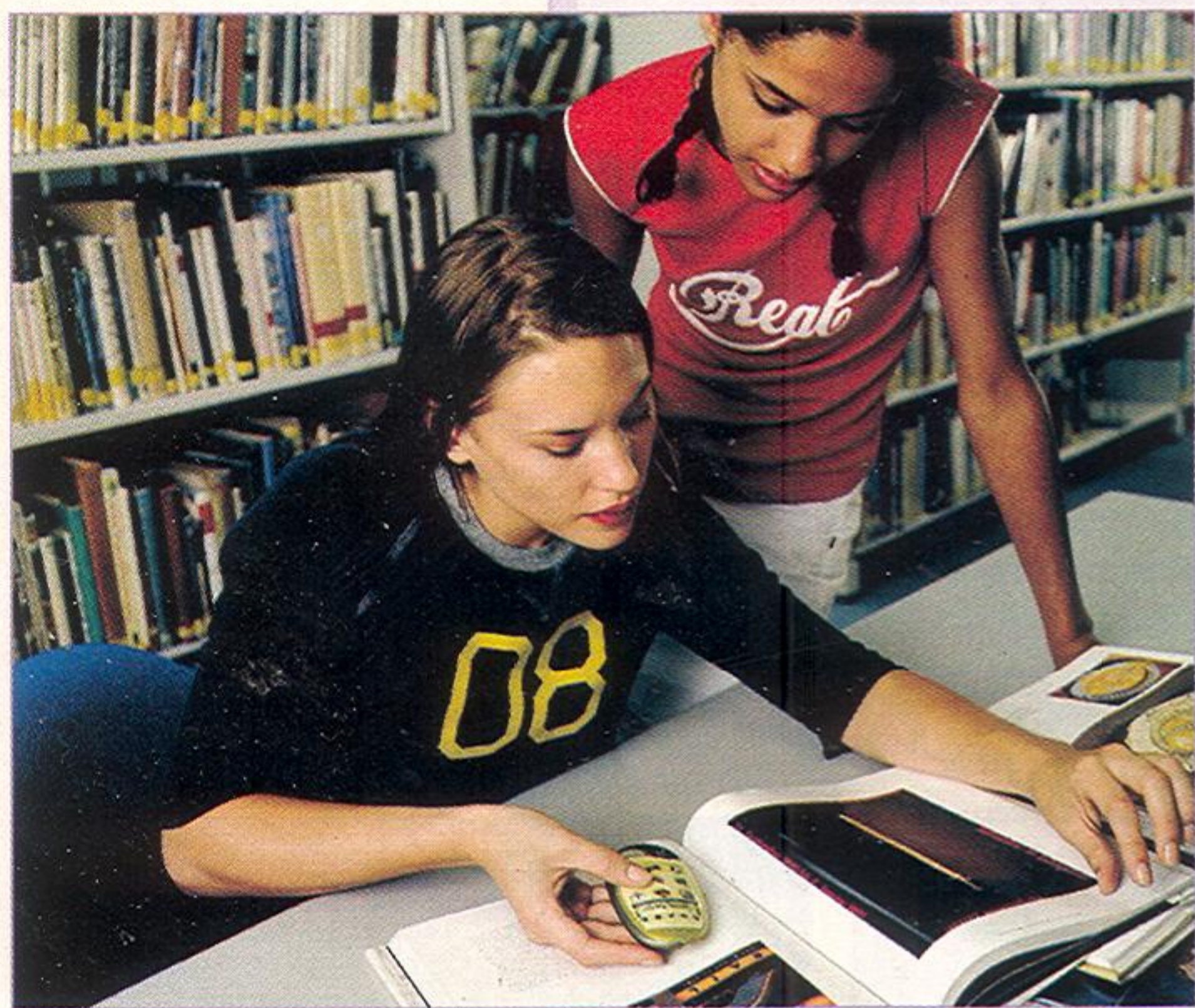
↳ suport tehnic: 326.61.99

↳ informații: 326.61.96

Întâlnire de gradul 3G

Paradisul mobilității

Tip articol: Comunicații • Redactor: Adrian Radu



Există o tehnologie îndrăzneată, la orizontul comunicațiilor mobile, ce promite că ne va călăuzi pe calea evoluției către sisteme multimedia "ambulante"...

Cum vi s-ar părea să luați parte la o video conferință în timp ce sunteți într-un taxi? Sau să urmăriți telenovela preferată din tren? Cum ar fi dacă ați putea trimite, imagini din "teren", direct către birourile din sediul firmei pentru care lucrați? Sau cum ar fi să transmiteți "live" imagini, din locurile de vacanță, celor de acasă? Pentru împlinirea

majori din "lumea mobilă" precum Nokia sau Ericson. Dacă ați auzit recent despre concepte precum GPRS, EDGE, WCDMA sau UMTS atunci este bine de știut că toate concurează la dezvoltarea rețelelor de comunicații mobile spre standardul 3G.

Dacă secretele acestor noi tehnologii nu sunt ușor de înțeles, modalitățile prin care vor putea fi utilizate sunt mult mai accesibile: este suficient să vă imaginați că viitorul telefon mobil de generația a 3-a (pe care-l veți avea odată și-odată...) ar include, pe lângă funcțiile bine cunoscute, și facilitățile unui aparat foto, ale unei camere video, ale unui laptop și ale unui radio-casetofon. Pe piața telecomunicațiilor, serviciile oferite reprezintă astăzi cheia succesului, din moment ce consumatorii au tot mai multe așteptări din partea telefoanelor lor. Iar tendințele recente de extindere a mobilității internetului, au un cuvânt important de spus în strategiile viitoare ce trebuie adoptate de operatorii de telefonie mobilă care vor să se mențină pe piață. În sprijinul acestor tendințe Nokia a dezvoltat o soluție "cre-

protocele și interfețe standard, în paralel cu caracteristicile standard de comunicații tradiționale.

Ce se întâmplă însă la nivel practic cu 3G?

Pionieratul în implementare a pornit deocamdată în Japonia, o țară cu care suntem deja obișnuiți să o ia înaintea Europei și Americii de Nord, când e vorba de tehnologii avansate. În premieră mondială, un serviciu 3G promoțional (bazat pe W-CDMA) a fost lansat în 30 mai, de către firma NTT DoCoMo și va fi disponibil până în 30 septembrie. Se numește sugestiv FOMA (Freedom of Mobile multimedia Access) și oferă 3 modele de telefoane mobile:

FOMA N2001 se remarcă prin viteza mare la transferul de date, calitate a semnalului vocal și multi-tasking (voce și i-mode simultan).

FOMA P2101V este echipat cu o cameră video și un ecran color destinat comunicațiilor multimedia avansate, inclusiv videotelefonie.

FOMA P2401 (serviciu cu cartelă) capabil să înlesnească, calculatoarelor portabile, transferul pachetelor mobile de date la viteze de 384 kbps pentru download și 64 kbps pentru upload.

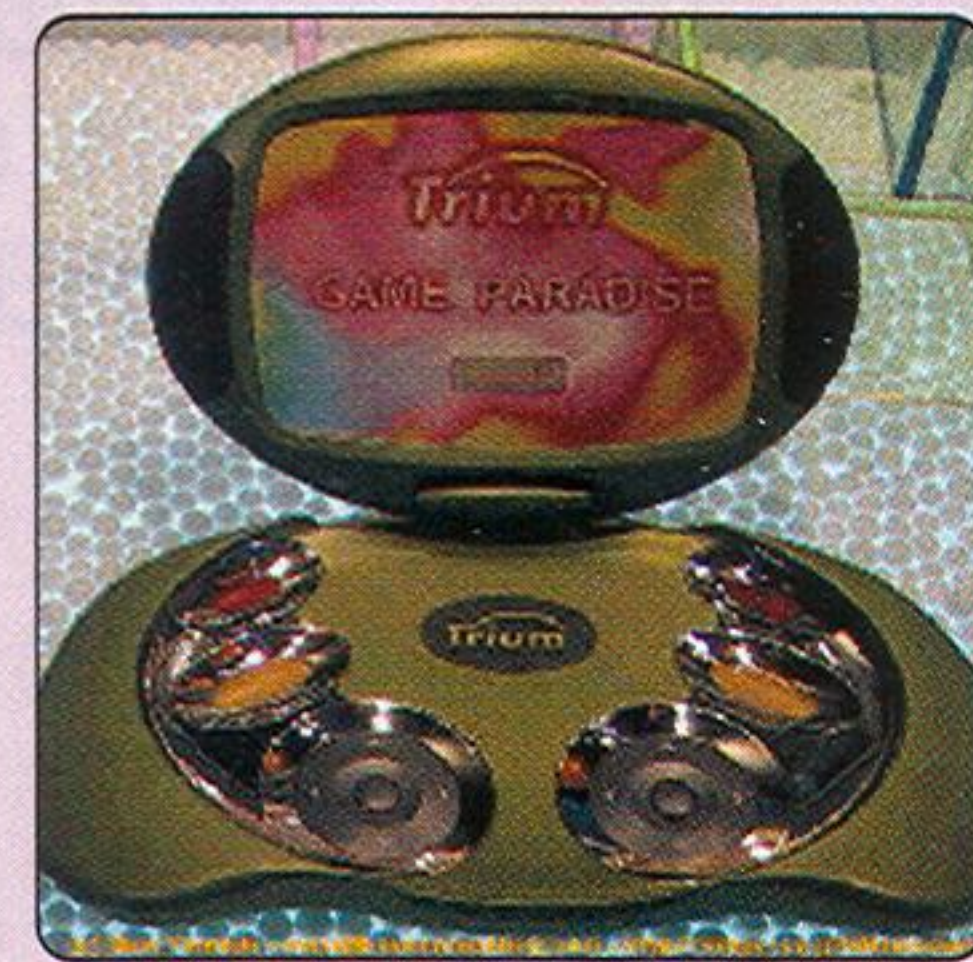
Un alt aspect palpitant sunt conceptele viitoarelor terminale 3G, propuse de marile firme producătoare cu ale căror produse suntem deja familiarizați încă de la începuturile GSM-ului: NOKIA, ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA, MITSUBISHI, BOSCH; SIEMENS, SAMSUNG, SAGEM sau SONY



acestor vise e nevoie de ceva cu totul nou...

Există o tehnologie îndrăzneată la orizontul comunicațiilor mobile, ce promite că ne va călăuzi pe calea evoluției către sisteme multimedia "ambulante". Se numește 3G și a fost deja îmbrățișată de producători

atoare" de servicii, cunoscută sub numele mCreate, și care se bazează pe platforme solide oferite de firme ca Hewlett-Packard și Telcordia Technologies. Soluția suportă inovații în dezvoltarea serviciilor, micșorează ciclul de elaborare a acestora și oferă posibilitatea de a introduce în mod rapid și flexibil noi



Interesante sunt însă și modurile ingenioase prin care scena comunicațiilor globale este pregătită pentru viitoarele lansări de generația a 3-a. Spre exemplu dacă doriți să vedeți o demonstrație a modului în care vor funcționa serviciile multimedia pe un telefon compatibil 3G vă recomandăm să vizitați





Modelele din partea stângă sunt primele oferte 3G, prezente deocamdată pe piața mondială. Este vorba despre FOMA N2001, FOMA P2101V și FOMA P2401, introduse în 30 mai, de operatorul nipon NTT DoCoMo.



site-ul: <http://www.3glab.com>. În secțiunea 3mdemo, veți descoperi o simulare live, realizată de firma 3G LAB din Cambridge, care dezvoltă soft multimedia pentru viitoarea generație de comunicații mobile.

Un alt aspect palpitant sunt conceptele viitoarelor terminale 3G, propuse de marile firme producătoare cu ale căror produse suntem obișnuiți încă din generația GSM. Așa că am vizitat <http://www.3g-generation.com> și am ales, pentru bucuria ochilor dumneavoastră, câteva care mie mi s-au părut cu adevărat deosebite.

Evident, ca în orice domeniu nou, există și dificultăți cu care se confruntă cei care s-au lansat în implementarea noii generații de comunicații mobile. În primul rând, pe piață vor fi disponibile un număr limitat de telefoane compatibile 3G. În al doilea rând este vorba despre preț: analiștii se așteaptă ca un telefon să coste cel puțin 300\$, pe lângă taxele de abonament care s-ar putea ridica la

90\$; destul de mult, comparativ cu alte device-uri ca de exemplu cele pentru serviciul I-mode, care se vindeau sub 150\$ (plus abonamentul la un preț mediu de 70\$). Probabil că provocarea cea mai mare va rămâne construirea infrastructurii 3G, întregul echipament fiind bazat pe WCDMA, care oricum nu este încă o tehnologie testată suficient. În plus toate stațiile radio de bază trebuie înlocuite cu altele noi. Un ajutor serios oferit acestui proces de implementare a comunicațiilor de generația a 3-a, este cel din partea firmei Agilent Technologies, care a dezvoltat un program de testări (3G UMTS W-CDMA) destinat asistenței la instalarea rețelelor de acces radio UMTS W-CDMA. Sistemul suportă interfețe rapide ATM între 1.5 și 155 Mb/s asigurând o temelie solidă, pentru rețele de transport ATM, pe baza căreia se pot dezvoltă niveluri de protocol avansate, și oferă recepții complete pentru celulele dintr-o rețea, plus urmărirea și cuantificarea traficului

de date.

Demersurile marilor actori de pe scena comunicațiilor mobile sunt foarte promițătoare. Numai anul trecut, un număr de firme din Europa au cheltuit peste 100 de miliarde de dolari pentru achiziționarea de frecvențe radio, anticipând pregătirile pentru viitoarele servicii 3G. Estimările susțin că în următorii cinci ani vor fi cheltuiți aproximativ alte 150 de miliarde de dolari pentru construirea rețelelor de care telefoanele mobile din generația a III-a vor avea nevoie pentru a putea funcționa. Sigur, oricât de fascinantă ar părea, această transformare majoră, dinspre comunicații vocale simple înspre adevărate experiențe multimedia mobile, va dura și va fi implementată treptat. Mai ales că în momentul de față, la nivel global, încă mai există destui operatori de 2G care se străduiesc să-și rentabilizeze afacerile. Așa că, celor care sunt nerăbdători să afle mersul 3G, le recomand să stea cu ochii pe japonezi, deocamdată...



STANDARDE CARE VOR CONTRIBUI LA IMPLENTARE

GPRS, prescurtare pentru General Packet Radio Service, este un sistem prin care se pot transmite și recepționa date de-a lungul unei rețele de telefonie mobilă, cu o viteză și o eficiență crescută. Conectarea este redusă la 2-3 secunde, utilizatorul este permanent identificat pe internet iar mobilului său i se alocă practic un ip. EDGE, provine de la Enhanced Data Rates for Global Evolution, și are rolul de a sprijini rețelele existente GSM/GPRS în procesul de upgrade către serviciile 3G, oferind viteze de transfer de până la 384 kbps și multiplicând de 3 ori spectrul de eficiență al frecvențelor pentru date. O tehnologie complementară pentru EDGE este UMTS (Universal Mobile Telecommunications System), fiind capabilă să asigure transportul informațiilor care necesită benzi largi de transmisie și care sunt consumate de obicei de funcțiile multimedia. În fine WCDMA (Wideband Code Division Multiple Access) este o tehnică radio de bandă largă care permite rate de transfer de până la 2 Mbps (mult mai mari decât alte tehnici radio disponibile astăzi) și o utilizare extrem de eficientă a spectrului de frecvențe.



Zona oarbă - Q-Zone

Bluetooth asigură spectacole în liniște

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

Cu siguranță am fost deranjați cu toții, cel puțin o dată, de telefoane mobile sunând în timpul diferitor spectacole. Ca să nu mai pomenesc de penibilul unor anunțuri de genul "rugăm posesorii de telefoane mobile să le închidă pe durata spectacolului". Cercetătorii de la Centre for Telecommunications Information Networking (CTIN), de la Universitatea din Adelaide, împreună cu firma BlueLinx din Charlotte, Carolina de Nord, ne propun o soluție pe care au botezat-o Q-Zone.

La prima vedere, dispozitivele care să bruieze semnalul telefoanelor mobile par a fi puțin (doar puțin) ile-

precauție pentru a fi feriți de orice acțiuni întreprinse împotriva lor pe cale legală.

Bruierea prin Bluetooth

De fapt, cum funcționează bruiera telefoanelor mobile? Este vorba de o aplicație Bluetooth care se bazează pe instalarea în zonele critice a mici dispozitive ce comandă telefoanelor din arie reducerea volumului soneriei sau chiar suprimarea acesteia și trecerea pe modul de alertă prin vibrație. Aria de influență a acestor dispozitive este de aproximativ 10 metri, ceea ce înseamnă că ar fi nevoie de mai multe instalate într-o sală de concerte, spre exemplu, și se reduce și riscul de a influența telefoanele aflate în afara zonei vizate.

Pentru a funcționa, telefoanele aflate în Q-Zone trebuie să fie realizate cu tehnologie Bluetooth și să aibă implementat modulul de recunoaștere a semnalelor provenite de la aparatul de bruiaj. Mai mult decât atât, utilizatorii au opțiunea de a seta telefonul să respecte sau să nu respecte instrucțiunile de trecere automată în mod silențios.

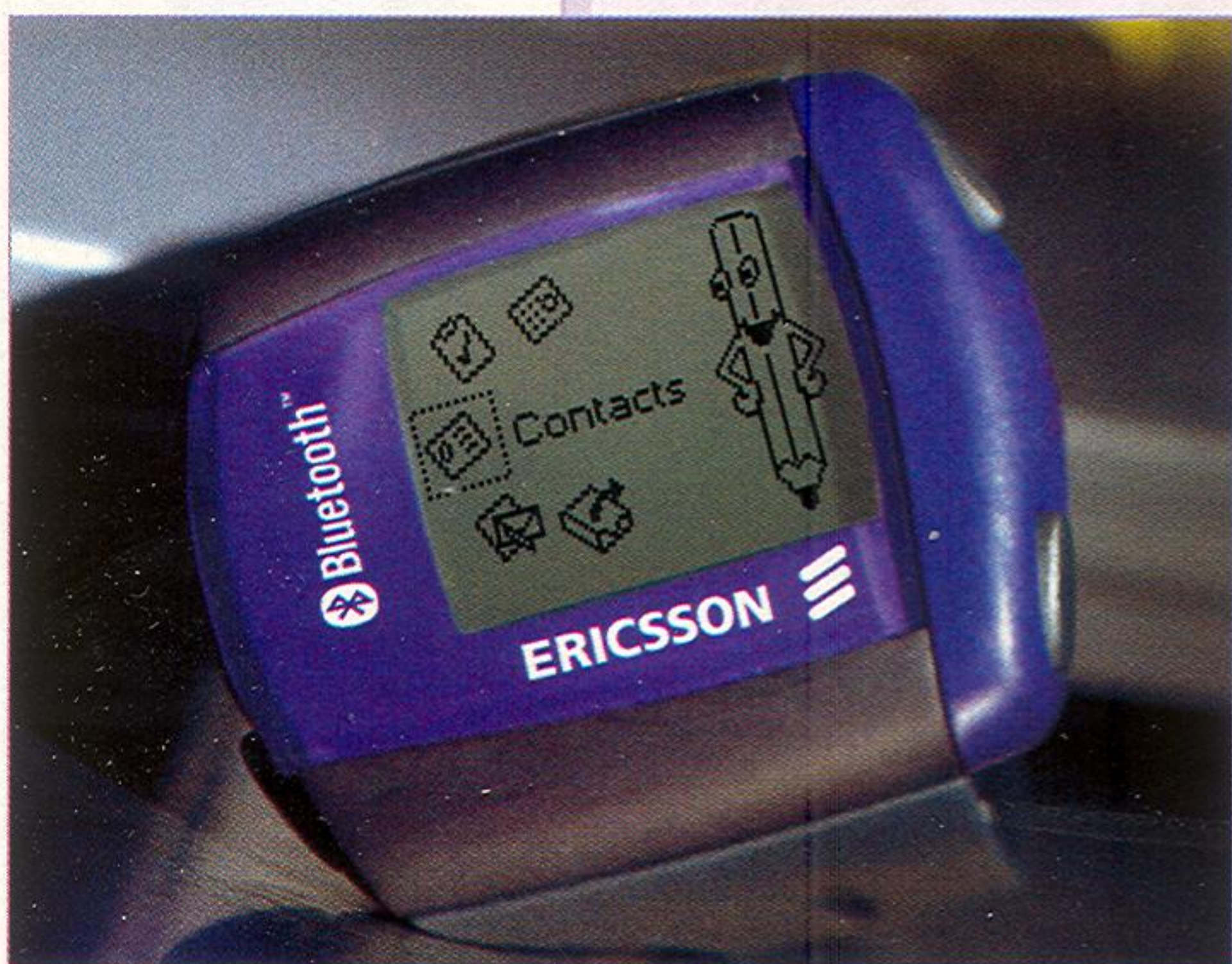
Conform domnului Jeff Griffin, președintele BlueLinx și inițiatorul acestui proiect, pentru o maximizare a efectului ar trebui ca producătorii de telefoane bluetooth să includă încă din fabricație modulul de recunoaștere al semnalelor Q-Zone, și, mai mult decât atât, telefoanele să aibă activată implicit opțiunea de a respecta zonele silențioase.

Pe mine personal, proiectul mă entuziasmează, deși sunt conștient de faptul că va mai trece ceva apă pe Dunăre înainte ca el să prindă contur. Chiar și în Statele Unite. Momentan, micile dispozitive sunt pe cale să iasă din stadiul de prototip și să intre în fabricație, dar mai sunt teste de făcut. Cu alte cuvinte, mai este mult până departe.

Este însă interesant de știut faptul că domnul Griffin a fost, după propria mărturisire, lovit de ideea implementării unor astfel de zone atunci când un telefon mobil a sunat

în timpul unei slujbe religioase. Dacă este adevărat sau nu, e mai puțin important, lucrul având - chiar și ca anecdotă - o importanță prea mare pentru a putea fi neglijat. Chiar dacă nu este domnia-sa primul om căruia i-a venit ideea - sunt convins că mulți alții au fost deranjați suficient de tare de soneriile telefoanelor mobile, astfel încât să își dorească o modalitate eficientă de a le opri - BlueLinx este prima firmă care încearcă - și este pe cale să reușească - implementarea acestui sistem.

Q-Zone este o invenție care ne va face multora viața mai ușoară. Cei mai mulți dintre posesorii de telefoane mobile vor fi ușurați de faptul că nu vor mai avea grija telefonului care trebuie dat încet în anumite situații, se vor elimina anunțurile de care am vorbit în deschiderea articolului, iar cei care vor să facă paradă cu telefoanele lor vor fi mult mai puțin. Implementarea pe scară largă a sistemului va face ca cei ce își vor seta mobilele să ignore semnalele din Q-Zone să fie priviți cu suspiciune de către ceilalți. Dar, după cum spunea și domnul profesor Reg Coutts, directorul CTIN, oamenii vor avea în continuare "privilegiul" sau opțiunea de a fi dezagreabili. Eu aș fi folosit un cuvânt mai puternic, dar sunt convins că fiecare dintre noi și-l poate imagina.



gale. Nu mă poate forța nimeni să nu primesc sau să dau telefoane, indiferent de situația în care m-aș afla. Poate doar bunul simț să o facă, dar omul "modern" se dispensează cu din ce în ce mai multă ușurință de el. Să nu credeți cumva că telefoanele care sună la cinematograful sunt o invenție românească, pentru că au și ei (occidentalii, respectiv), falșii lor - a se citi miticii sau cum vrea fiecare să le spună.

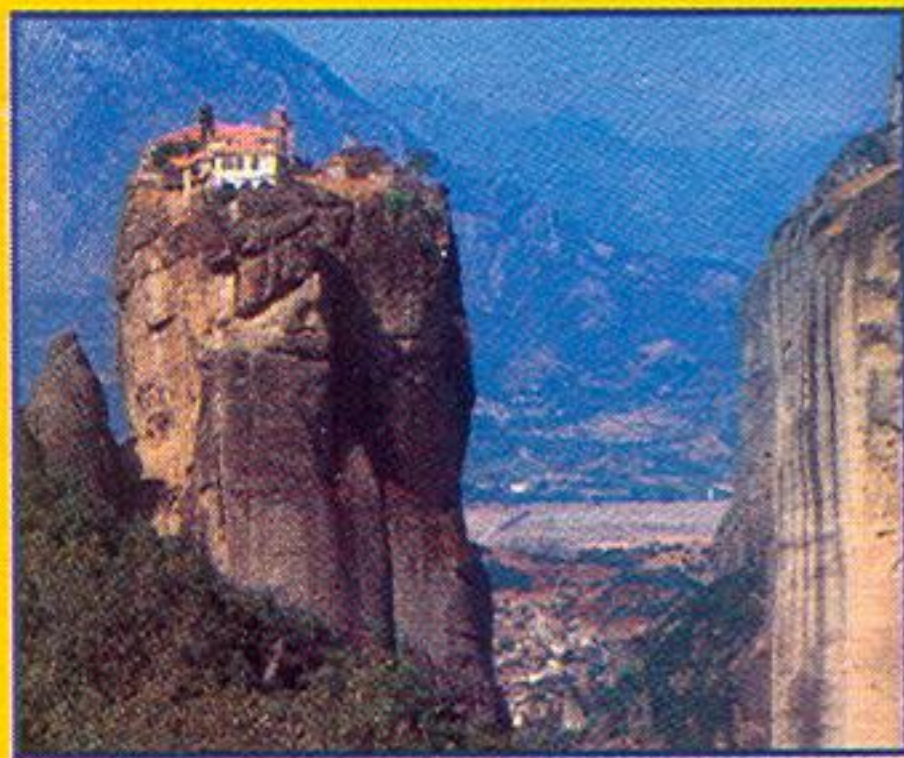
Asta numai la prima vedere. După cum vom vedea imediat, există destule condiții care trebuie îndeplinite pentru ca sistemul să funcționeze corect, cei care l-au lansat luându-și toate măsurile de





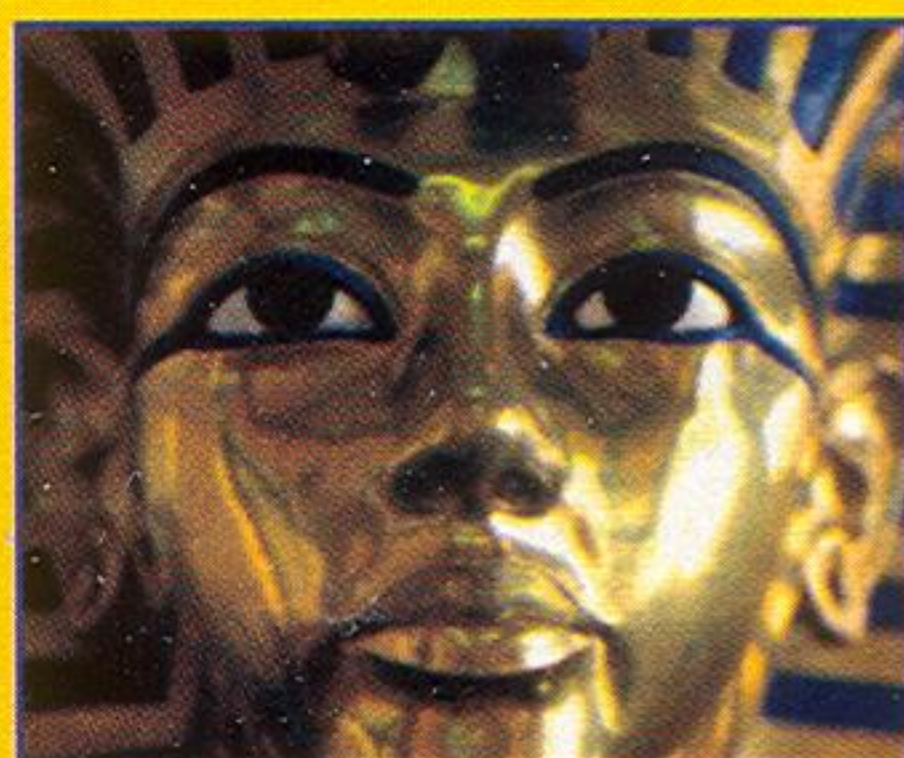
Revista vacanțelor tale

PASSEPARTOUT



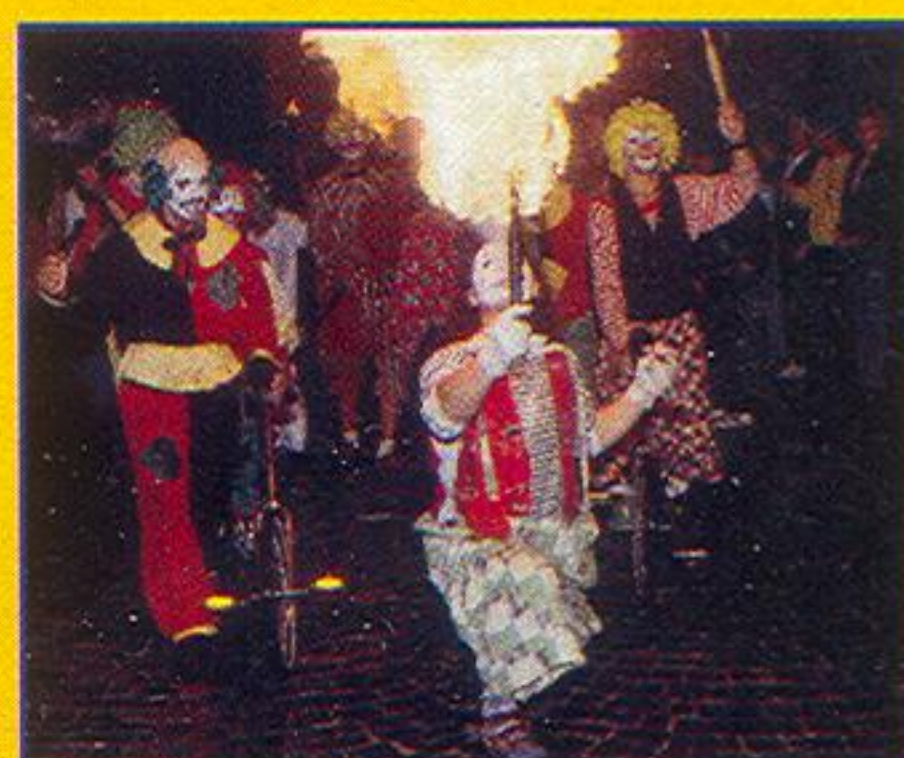
GRECIA

Stâncile sfinte de la Meteora



EGIPT

Țara faraonilor



SIGHIȘOARA

Pentru 3 zile în Evul Mediu

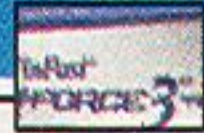


VIENA

Țara valsului

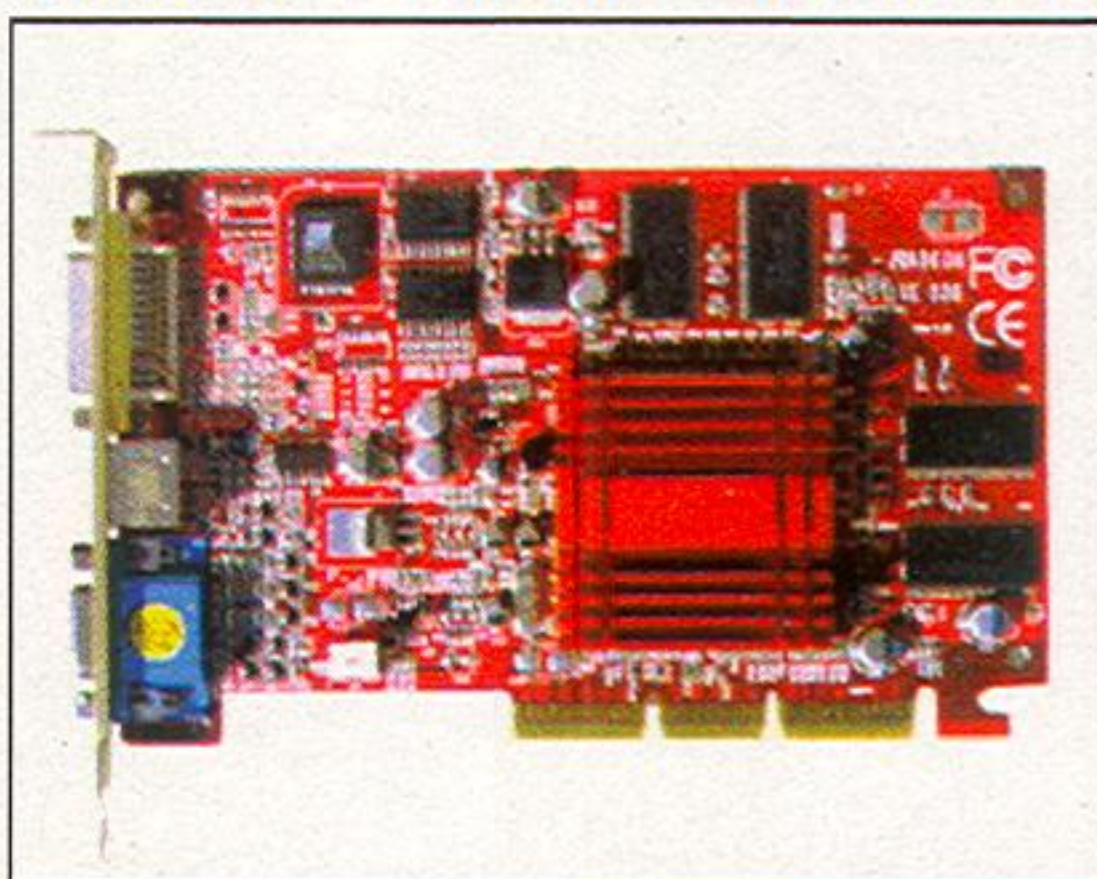
- Staturi de călătorie
- Cele mai avantajoase oferte turistice
- Shopping





DFI intră în afacerile cu plăci video

Chip-urile Ati au fost tentația decisivă



Deși din 1997 DFI s-a autodenumit o companie specializată numai în producerea plăcilor de bază, acum se pare

că s-au răzgândit și intră pe piața plăcilor video cu două produse. Ambele sunt bazate pe chipseturi ATI, care se pare au învățat ceva și din strategia concurenților, acum ei permițând și altor firme să folosească chipseturi ATI pentru producerea de plăci video. DFI Radeon 10 va beneficia de 32MB SDRAM și un procesor la 166Mhz. Varianta cu memorie DDRAM se va numi DFI Radeon 15, și va avea de asemenea 32MB, un procesor la 183 Mhz și o lățime de bandă de 2.9 GB/s.

www.dfi.com

Chipset-uri ATI pentru toată lumea

În dorința de a crește mult mai repede și a-și extinde cât mai mult segmentul de piață, Ati a decis să ofere chipset-urile sale video spre integrare și către producători 3rd party. Astfel, primii pe listă s-au așezat Leadtek, Asus și MSI, aceștia fiind urmați de o listă impresionantă de mici integratori. Numele care lipsește din listă este Elsa, un integrator la care ne-am fi așteptat să fie interesat de aceste produse.

www.ati.com

Sunetul capătă o nouă dimensiune

Creative își depășește propriul SoundBlasterLive



Lider pe piața mondială a plăcilor de sunet, Creative a lansat noua gamă de plăci audio, Creative Audigy, dotate cu chipul EMU 10K2, care promite o putere de procesare a efectelor de 4 ori mai mare decât a celebrului EMU 10K1. Audigy va suporta standardul Dolby Surround 5.1 și va folosi un motor pe 32 de biti multiefect care accelerează noua tehnologie EAX ADVANCED HD.

EAX ADVANCED HD este o colecție de tehnologii care vor face deliciul gamerilor și iubitorilor de muzică laolaltă. Prima dintre ele este randarea sunetului multi-

environment: până la patru medii audio distincte redade real time, la a căror intersectare se aplică environment morphing, o tranziție fluentă, graduală între două medii realizată prin interpolarea valorilor dintr-unul cu valorile din celălalt. Environment Reflections calculează ricoșeurile sunetului de diferitele suprafețe dintr-o scenă, similar modulului în care un motor de randare calculează radioizitatea. Environment Panning ajută foarte mult plasarea precisă a sursei unui sunet în spațiul 3D, astfel încât ascultătorul să poată localiza direcția din care ar trebui sau din care vine sunetul. Environment Filtering filtrează semnalul sonor în caz că el este obstrucționat sau absorbit de unele obiecte virtuale.

Nici iubitorii muzicii nu au fost uitați, ei beneficiind de numeroase

opțiuni foarte interesante: suport pentru curățarea înregistrărilor audio de pe suporturi analogice, scalare temporală a redării fără schimbări în înălțimea sunetului și modulul DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) care poate crea sunet 3D surround din orice fișier audio, prin împărțirea benzii de frecvențe în trei segmente ce pot fi animate în spațiul 3D, un fapt pe care doar un meloman cu experiență îl poate aprecia la adevărata valoare.

Alinierea la cerințele actuale ale industriei muzicale prin implementarea tehnologiei ContentPass pentru protejarea melodiilor cu copyright s-ar putea să nu îți facă însă foarte fericiți pe unii.

Plăcile din nouă gamă Audigy își vor face apariția în septembrie și vor costa între 99\$ și 199\$.

www.creative.com

VIA merge înainte cu plăcile de Pentium IV

Cu toate că nu are licență Intel, Via a lansat noua placă de bază pentru Pentium IV cu suport SDR/DDR, VIAP4x266.

Construită în jurul chipsetului VT 8753, VIA P4x266 suportă până la 4GB memorie, dublul celei suportate de plăcile i850. P4x266 folosește același southbridge ca celelalte plăci cu suport DDR (KT266, Via Apollo Pro266), VT 8233/VT8233C. Controlerul VT8233/VT8233C suportă standardul ATA100, 4 device-uri IDE și 6 porturi USB. VT8233 oferă, pe lângă codecul AC97 și modemul integrat MC97, iar varianta VT8233c oferă un controler 3COM 10/100MB.

www.viatech.com

i845 se implantează la Abit

Abit a prezentat una dintre primele soluții de pe piață ce folosesc noul chipset de la Intel i845. Funcționând în locul memoriei RDRAM cu SDRAM, placa suportă maxim 3Gb de memorie. Particularitățile plăcii sunt reprezentate de către controller-ul Raid, Wake on Lan și monitorizare hardware. Placa mai dispune de un slot AGP4X, 6 slot-uri PCI și un slot CNR.

www.abit.com.tw

HDD-uri din ce în ce mai rapide

VIA Technologies Inc. și Silicon Integrated Systems susțin noua interfață Ultra ATA/133 lansată de Maxtor. Cele 2 firme au semnat o înțelegere cu firma producătoare în care este stipulat că pot folosi noua interfață în dezvoltarea noilor sisteme și chipseturi. Cu toate că Ultra ATA/133 folosește o tehnologie care a fost încorporată în interfețele ATA/66 și ATA/100, utilizatorii care vor să își facă upgrade de la ATA/100 la ATA/133, vor avea nevoie de un adaptor.

www.maxtor.com

Monitoare de firmă

Soluțiile TFT din ce în ce mai populare

Compaq lansează pe piață două modele noi de monitoare flat panel, TFT5015 și TFT 5030. TFT 5015 este un monitor de 15 inch care are suprafața vizibilă aproape cât a unui monitor CRT de 17 inch. TFT5030 este construit în tehnologia ASV (Advanced Super View), brevetată de firma Sharp, și include de asemenea Pixelworks PW112 ImageProcessor IC.

www.compaq.com



ABIT încearcă marea cu degetul

Și lansează o placă pentru noul Pentium 4 socket 478



Cu o construcție asemănătoare cu TH7, Abit a lansat TH7II Raid, prima placă cu chipset i850, bazată pe socket 478. TH7II Raid utilizează noua mPGA (Micro Pin-Grid Array) 478, interfață

care se pare că va înlocui interfața PGA 423. De asemenea, TH7II Raid este prima placă ce poate utiliza noul P4 "NorthWood", care, spre deosebire de procesoarele Willamette care se găsesc și pe socket 423 și 478, va lucra numai pe socket 478. Spre deosebire de TH7, noua placă beneficiază de interfața SoftMenu III, permițând ajustarea FSB din 1 Mhz în 1 Mhz. Memoria maximă suportată este 2GB, iar configurația de care dispune este 1 AGP/5 PCI/1 CNR, și de asemenea de sunet integrat.

www.abit.com

Samsung SyncMaster 760vTFT

Deși scumpe, TFT-urile de 17" sunt preferate

Chiar dacă tendința de preț a monitoarelor TFT este de a se apropia de 500\$ și a se standardiza pe 15", Samsung a lansat o soluție TFT de 17" la un preț de aproximativ 800\$. Ecranul suportă o rezoluție de 1280x1024, are un dot pitch de 0.264 și unghi de vedere

de 160° orizontal și 120° vertical (80° sus și 40° jos). Rata de refresh pentru rezoluția maximă este de 75Hz, un refresh rezonabil ținând cont că minimum acceptabil pentru un LCD este de 60Hz.

www.samsung.com

Codează, copiază, stochează și ascultă MP3-uri



După ce Creative a fost unul dintre pionierii domeniului și a lansat în urmă cu ceva timp al său Jukebox, au apărut tot mai multe soluții bazate pe hard-disk portabil sub formă de player de MP3. O astfel de soluție este și Archos Jukebox 6000, un

hard-disk de 6Gb de dimensiuni foarte mici (aproximativ 4x2x1.2"). Conectat la PC el este văzut ca un hard-disk însă principalul lui atu nu este stocarea sau redarea de MP3-uri ci posibilitatea de codare în timp real în format MP3 de pe practic orice device audio. Având pe lângă input-ul clasic un jack S/PDIF și un microfon, gadget-ul este cotate la 350\$, o sumă totuși foarte ridicată pentru un aparat de care te poți cu lejeritate lipsi

www.cnet.com

NFORCE nu pare a fi ce se vrea

După ce în momentul prezentării tehnologiei NFORCE NVIDIA era pe cai mari promițând o prezență foarte activă și în domeniul plăcilor de bază, iată că la scurt timp problemele încep să apară. Faptul că NVIDIA s-a grăbit reiese în primul rând din declarațiile purtătorilor de cuvânt care spun, spre deosebire de acum câteva luni, că NFORCE nu dorește să concureze cu tehnologiile actuale aflate pe piață și că NVIDIA s-ar bucura cu un procent de 10% din piață pentru anul care va urma. La câteva zile după aceste declarații, unul dintre producătorii care urmau să lanseze plăci de bază structurate pe NFORCE a declarat că aceste soluții vor întârzia cel puțin două luni. Motivele sunt o serie de incompatibilități dintre care cea mai importantă este legată de chipset-urile de sunet încorporate. Evident, NVIDIA neagă aceste probleme care sunt relatate de producătorii care vor încorpora chipset-urile.

www.nvidia.com

M3DZONE la un pas de proces

Clasicele știri și informații privind NVIDIA, însoțite de versiuni beta sau scăpate de producători ale ultimilor driveri se găsesc peste tot pe internet. O versiune de bios pentru GeForce2 GTS nu se găsește însă oriunde. Astfel, sursele acestui bios s-au aflat spre download pe un foarte popular site dedicat hardware-ului:

www.m3dzone.com.

Rezultatul a fost o replică imediată a NVIDIA ce, în cazul refuzului colaborării pașnice, ar fi dus la închiderea site-ului și acționarea în judecată a posesorului acestuia. În concluzie, acești grijă ce oferiți spre download, unele fișiere v-ar putea duce direct la tribunal.

www.m3dzone.com

Monitoare mai luminoase

Solarism Display intră pe piața monitoarelor TFT-LCD cu modelul LM1503. LM 1503 este construit cu ajutorul tehnologiei ABT (Advanced Brightness Technology). Noul monitor oferă o luminozitate de 800cd/m², și are o rată de contrast de 350:1. Rezoluția maximă suportată este de 1024x768. Displayul suportă 16,7 milioane de culori și are încorporate două difuzoare în panoul frontal.

www.solarism.com

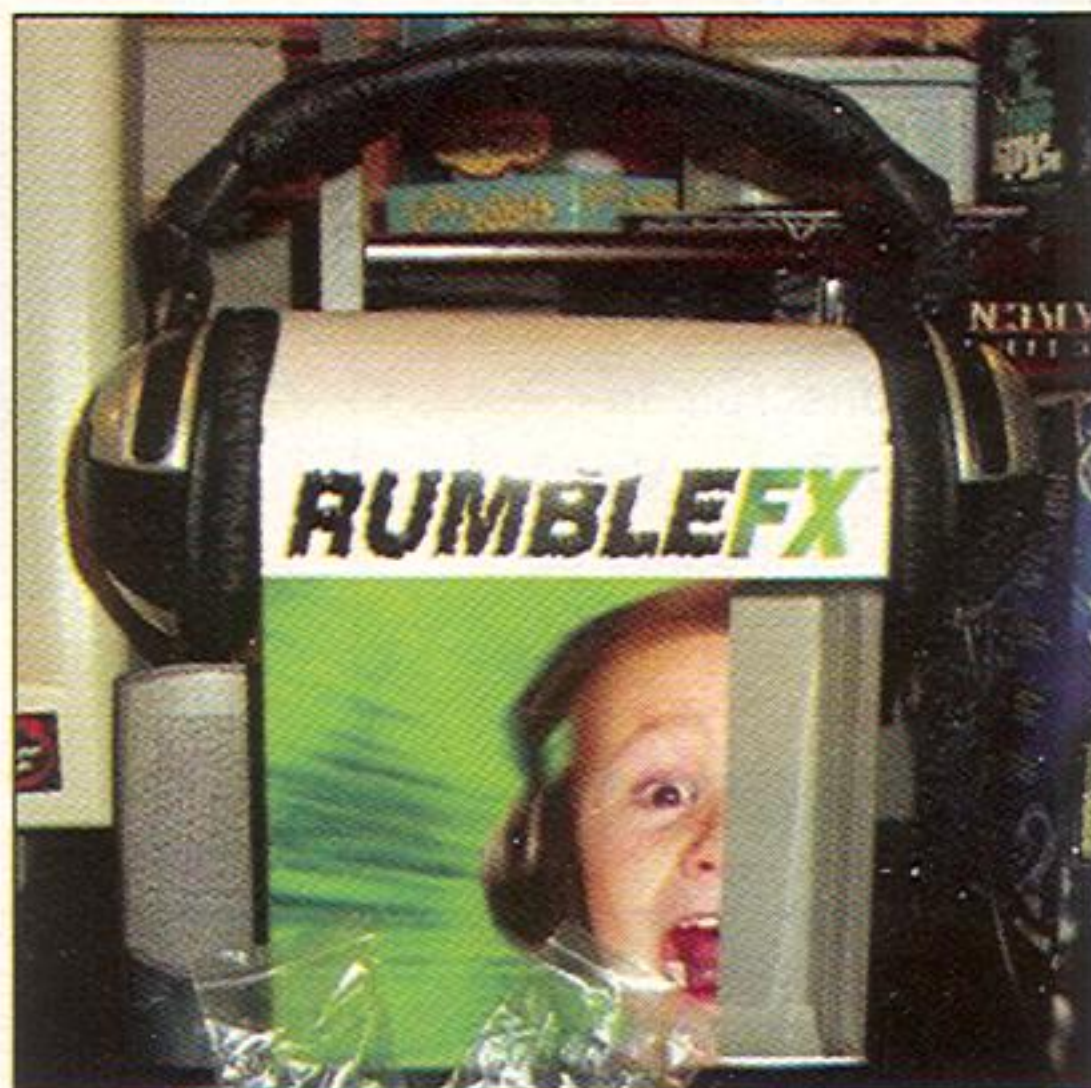
Siemens adună calculatoare la un loc

La SIGGRAPH, Siemens a demonstrat Real-Time Graphics Ensemble (RTGE), o aplicație care transformă rețelele de calculatoare în stații grafice virtuale. Siemens afirmă că din moment ce soft-ul RTGE permite rețelelor de calculatoare să creeze vizualizări 3D de calitate prin intermediul unor clustere grafice, el reduce costurile care făceau până acum aplicațiile 3D prohibitive. În plus, calculatoarele cu RTGE reduc costurile de producție cu 20-30%.

www.siemens.com

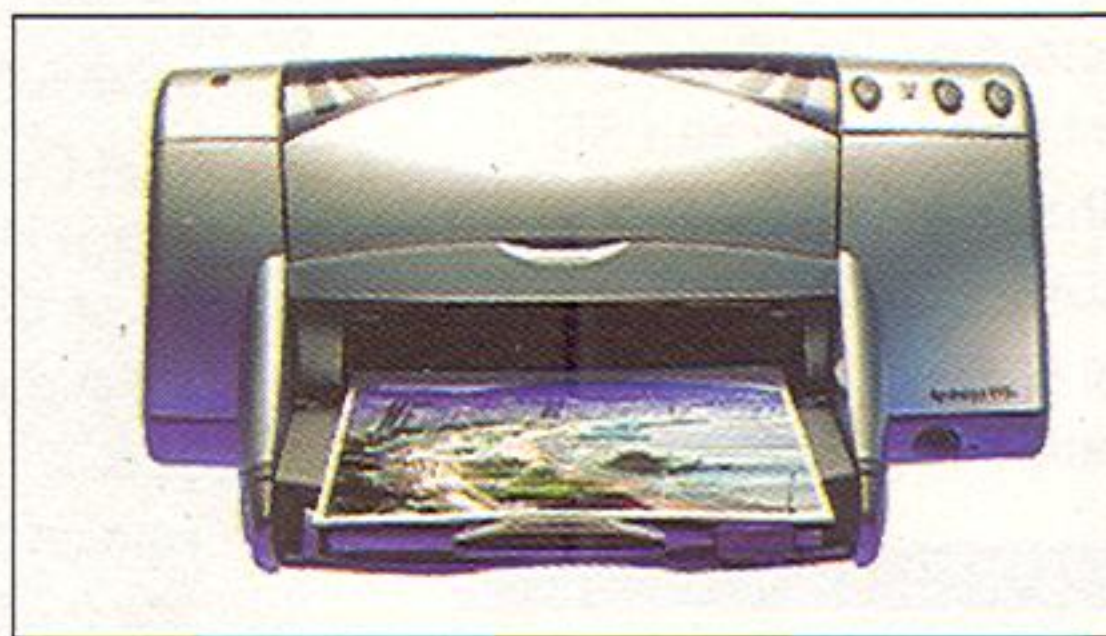
Căști cu ForceFeedback**Degeaba ai cap dacă nu îl simți**

Dacă credeai că într-un joc poți percepe cu capul doar imaginile și sunetul, iată că Evergreen Technologies s-a gândit că am putea să luăm și contact fizic cu capul cu jocul avut. Căștile RumbleFX conțin un procesor de sunet digital care îți permite să recunoască frecvențele înalte sau joase. Aceste frecvențe sunt ulterior transformate în vibrații care îți sunt radical implementate în cap. Ținând cont că această vibrație este creată și analizată de căști nu este nevoie de suportul producătorilor pentru ca aceste căști să fie utilizabile. Bateria căștilor durează aproximativ 30 de ore, însă poate dura și mai puțin din cauză că ele nu fac diferența dintre muzica din jocuri și efectele sonore, ceea ce



face ca în cazul în care nu dezactivezi muzica să ai o vibrație continuă a capului.

www.rumblefx.com

Primele imprimante cordless**Biroul viitorului se construiește încet, încet**

În luna Octombrie HP se va adapta tendințelor tehnologice ale pieței și își va lansa prima sa imprimantă ce va utiliza tehnologia Bluetooth. Evident, fiind vorba de HP și de sfârșitul lui 2001 vom avea de a face cu o imprimantă deosebită ce va suporta o rezoluție maximă color

de 2400 Dpi x 1200 Dpi. HP Deskjet 995C va încorpora tehnologia HP PhotoREt III și printre cele mai interesante aplicații Bluetooth pe care le va suporta va fi posibilitatea de preluare a imaginilor și printare directă de pe o cameră foto digitală. Specificațiile Bluetooth cu care 995C va fi compatibilă vor fi cele "pico", acest lucru însemnând acces de la maxim 10 metri, în timp ce chip-ul Bluetooth va fi integrat în imprimantă, aceasta urmînd să nu mai aibă nevoie de nici un adaptor sau card add-on pentru conectarea la PC

www.hp.com

Camerele digitale în epoca de aur**Fac furori noile camere de 4 Megapixeli**

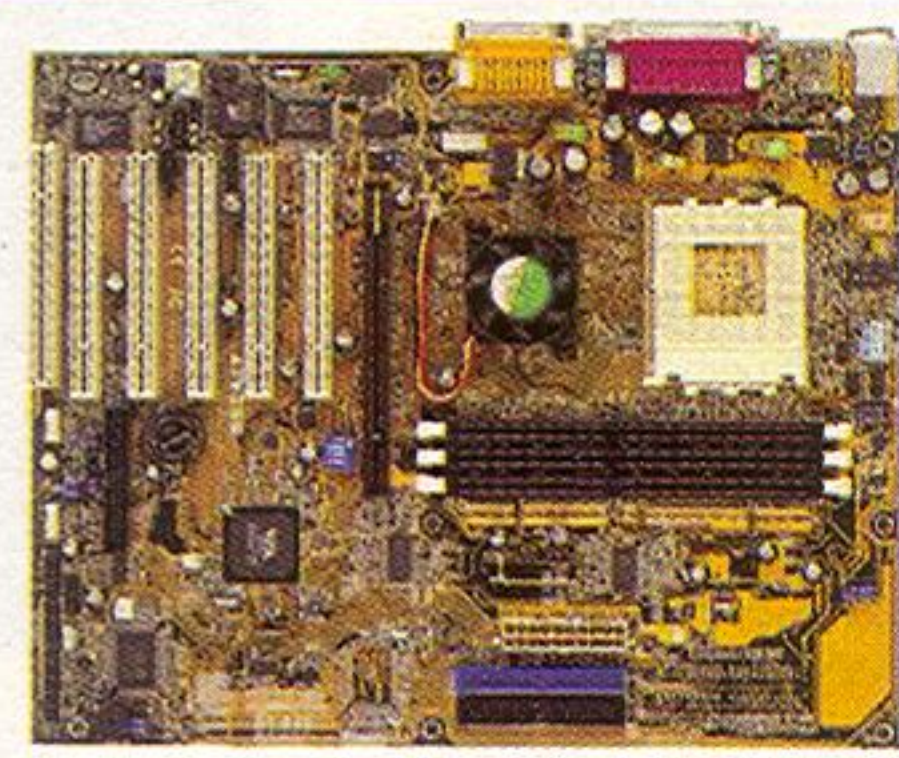
Dacă până acum piața a fost dominată calitativ de camerele foto digitale cu un CCD de aproximativ 3 Megapixeli, a

venit rîndul camerelor de 4 Megapixeli să se afirme. Un astfel de exemplu este și PowerShot G2 de la Canon o cameră ce are posibilitatea de a captura imagini cu rezoluții de până la 2,272 x 1,704. Camera are posibilitatea de a efectua zoom optic 3X, comparabil cu un zoom de 34-102mm la o cameră de 35mm. Fiind versiunea îmbunătățită a unei camere mai vechi produsă de Canon (PowerShot G1), G2 aduce în plus față de facilitățile pe care G1 le oferea la vremea apariției ei și anume multi point auto-focus și o corecție deosebită a expunerii. Prețul camerei se învîrte în jurul sumei de 1000 de Euro, un preț care pentru camerele foto digitale de calitate pare a fi o limită inferioară.

www.canon.com

Asus și cu chipset KT266

După ce a fost unul dintre primii producători ce a lansat plăci de bază pentru procesoare AMD ce foloseau memorie DDRAM (pe baza chipset-ului AliMagik1), Asus continuă seria în acest domeniu prin lansarea A7V266. Placa folosește chipset-ul KT266 de la Via, cel mai performant în momentul de față pentru memorie DDRAM. Pe lângă numele Asus, placa vine cu două recomandări demne de luat în seamă: sistemul de sunet C-Media 8738 6ch și suportul pentru viitoarele procesoare AMD: Palomino.



www.asus.com.tw

Wingman Formula GP

Logitech a găsit soluția pentru cei pasionați de jocuri de curse dar care refuză să cheltuiască sume gigantice pe un controller dedicat. WFGP costă sub 50\$. Evident, nu trebuie să vă așteptați la efecte de force feedback la acest preț însă design-ul deja clasic al volanelor Logitech alături de 4 butoane și două schimbătoare oferă o valoare deosebită pentru prețul cerut de producător. Conectarea device-ului la calculator nu se face pe portul USB cum ne-am fi așteptat ci pe gameport-ul prezent de obicei pe plăcile de sunet.



www.logitech.com

ATI răspunde la provocarea NVIDIA

Radeon II va apărea în curând

ATI a anunțat la jumătatea lunii August noua generație de plăci video Radeon 8500 și Radeon 7500, care atacă poziția NVIDIA, concurend teoretic performanțele GeForce 3. Având în vedere caracteristicile inovatoare și pomparea de mega în fill rate și memory bandwidth, Radeon 8500 are potențialul de a băga GeForce 3 într-un con de umbră. Mai ales dacă luăm în considerare cele două tehnologii de ultimă oră cu care atacă ATI: Trueform și Smartshader.

Trueform este un nume de cod pompos pentru implementarea unei operații geometrice destul de simple, care în programele de grafică 3D (și nu numai) poartă numele de tessellation. O mai puteți întâlni și sub numele de N-Patches și este practic o creștere a rezoluției meșelor prin subdiviziunea fiecărui triunghi în triunghiuri mai mici, ceea ce duce la obținerea de modele mult mai detaliate în jocuri fără scăderi de performanță. Tot cu ajutorul acestei tehnologii o suprafață plană poate fi transformată într-una curbă, prin modificarea unghiului dintre triunghiurile nou create și normala la suprafața a triunghiului de bază. Ce este cu adevărat interesant este că nu are nevoie de o programare specială din partea producătorilor de jocuri și deci funcționează pe orice joc, fie el vechi sau nou.

Smartshader este o compilație ingenioasă între Pixel Shader-ul și Vertex Shader-ul de la NVIDIA, la fel de programabil ca cele două. Varianta de la ATI este însă mai sofisticată decât echivalentele de la NVIDIA: are un nou set de instrucțiuni, permite programe mai lungi (22 de instrucțiuni per program față de 12 cât are NVIDIA) și șase texel-inputs pentru fiecare program pixel shader. Specificațiile pentru shaderele programabile de la ATI sunt deja implementate în DirectX

8.1 și vor fi mulți programatori dispuși să le folosească, din moment ce pot obține deformări procedurale, compresie geometrică, morphing, skeletal animation, iluminare anisotropică, environmental bump mapping și randare de blană și păr.

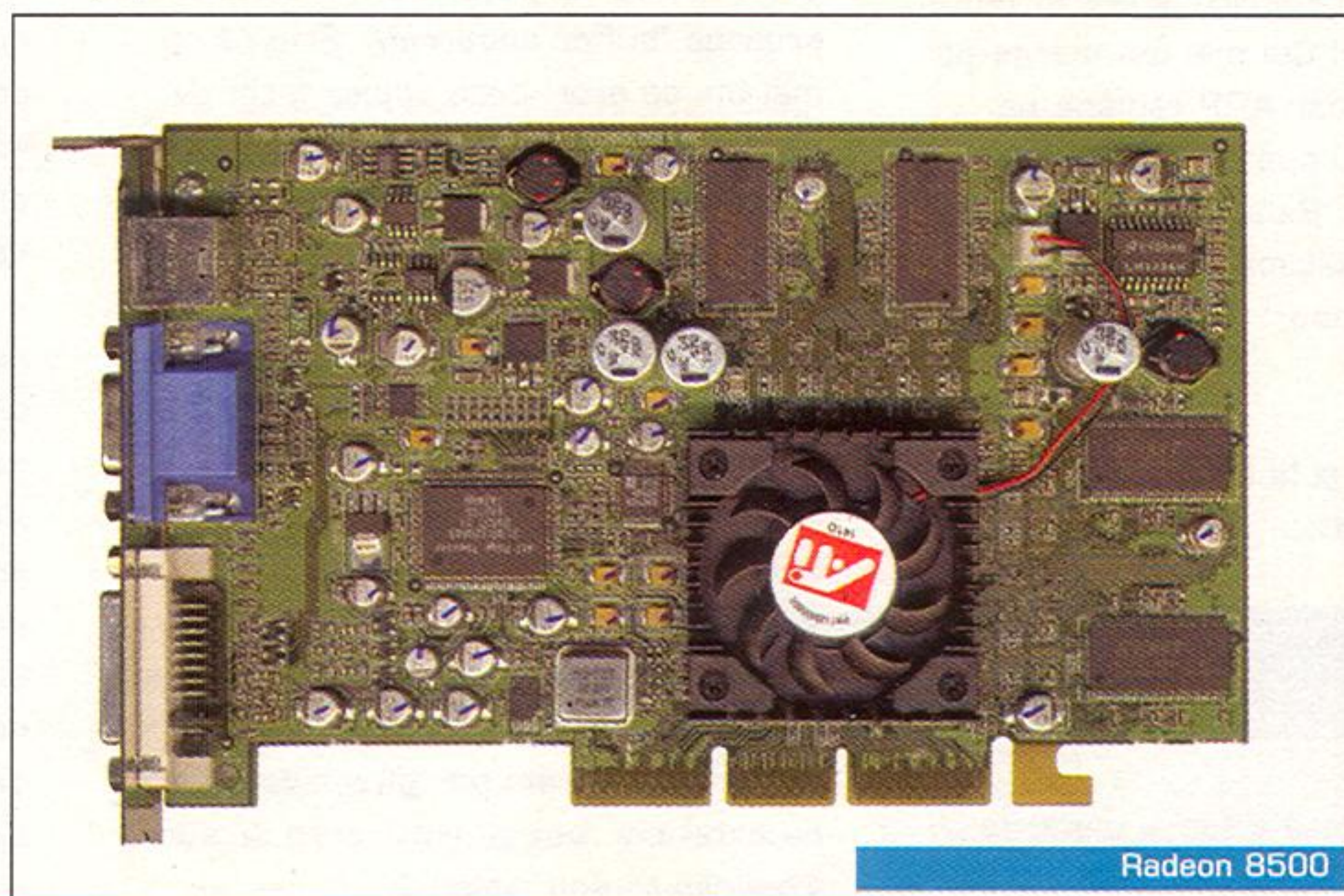
Un alt atu al plăcilor video de la ATI este SmoothVision, o variantă a FSAA-ului multisampling de la NVIDIA, cu diferența esențială că este programabil: dezvoltatorii de jocuri pot alege pattern-ul folosit pentru sampling-ul fiecărui pixel. Folosirea eficientă a memoriei și îmbunătățirea algoritmului de eliminare a suprafețelor invizibile HyperZ sunt niște caracteristici care nu trebuie nici ele trecute cu vederea.

Și pentru ca totul să fie com-

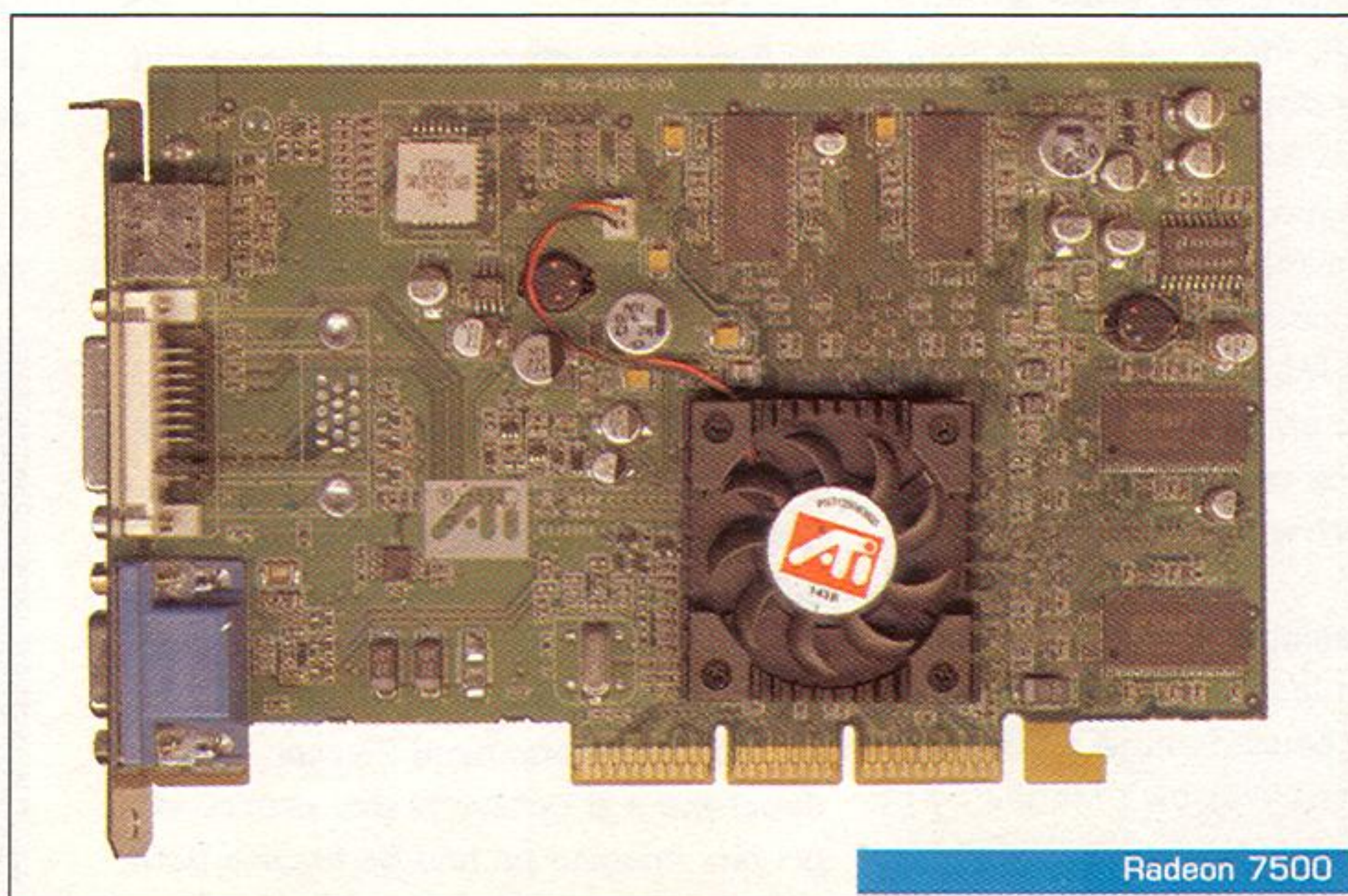
plet, Charisma Engine (variantea NVIDIA pentru T&L) și Pixel Tapestry, două module prezente și în Radeonul mai vechi au fost upgrdate și ele la versiunea II, depășind GeForce 3 în benchmark-uri. În ceea ce privește partea de video, nimeni nu poate pune la îndoială poziția de lider în domeniu a firmei ATI, și Video Immersion II vine să sprijine această poziție. Iar cu posibilitatea de afișare pe două monitoare, botezată HydraVision, generația 8500 promite un succes total.

ATI Radeon 8500 va avea memory clock-ul de 230 MHz și procesorul tactat la 270 MHz va costa aproximativ 399 dolari și va avea 64 DDR precum și ieșire TV.

www.ati.com



Radeon 8500



Radeon 7500

Piața notebook-urilor de mare interes...grafic.

După ce a lansat primul chipset video pentru laptop-uri cu putere reală 3D (GeForce2Go), NVIDIA lucrează acum la versiunea a doua a acestuia. Numele acestui al doilea chipset este NV17M și principalele îmbunătățiri pe care le va aduce se vor referi la performanța 3D și la consumul de curent. NV17M va integra o magistrală a memoriei 128 DDR urmînd a avea un fillrate de 800-Mtexeli și o lățime de bandă de 2.8 GB/secundă. Procesorul grafic va putea procesa 4 texeli pe tact urmînd a renderiza 25 MTriunghiuri/secundă.

www.nvidia.com

ASCII White pus în funcțiune

Departamentul de Energie al Statelor Unite s-a decis să simuleze explozia unei bombe atomice cu ajutorul calculatorului IBM supranumit ASCII White, astfel încât să nu mai fie nevoiți să testeze pe viu. Pe baza unui contract de 110 milioane de dolari, calculatorul a fost pus la treabă. ASCII White acoperă un spațiu cât două terenuri de baschet și cântărește 106 tone. Dispozitivul poate realiza 12,3 trilioane de calcule pe secundă, mai mult decât următoarele trei supercomputere la un loc. Este dotat cu o memorie de 6 trilioane de octeți (6 TB), de 50.000 de ori cât un calculator obișnuit și capacitate de stocare de 160 TB, suficientă pentru a păstra de 6 ori cantitatea de informație din Biblioteca Congresului. Cu toate acestea, americanilor nu le ajunge niciodată puterea de calcul. Anul următor, guvernul american intenționează să pună în funcțiune TerraGrid, un sistem format din 3300 de procesoare, 600 terabytes spațiu de stocare și o viteză de transfer în rețea de 80 Gb pe secundă. TerraGrid va fi format din 4 nuclee de calculatoare ținute laolaltă de un Linux cluster array.

www.ibm.com

În cazul
acesta, ar fi
bine să te
ajute cineva
dacă nu ai
mai făcut un
update de
bios până
acum.

Vlad Zotta

Paul
savantu@email.ro

Vă scriu din nou.
Am o problemă cu AGP-ul. Sandra 99&2001 îmi zice că are ba 89, ba 90 Mhz... ceea ce este enorm! (nu?) față de normalul 66Mhz. Din această cauză (presupun) nu prea merg multe lucruri unde este solicitată placa video (Nvidia Vanta 16Mega. Promit că o schimb rapid). Placa de bază pare foarte bună. Abit Sa6Raid. Aici totul se face din Bios, chestia fiind că Biosul ar fi trebuit să se ocupe de AGP. Sandra îmi zice să reduc FSB-ul sau să modific multiplicatorul fsb/agg (dar m-am uitat bine prin Bios și nu am văzut așa ceva). Cum fsb-ul este 133 (134 după Sandra), rezultă că $agg=2/3*fsb$ ceea ce dă cei 90 MHz. Mie îmi trebuie $agg=1/2*fsb$ de unde vin cei 66MHz ai busului normal. O altă opțiune după Sandra ar fi să reduc FSB. Am încercat și asta, dar nu se prea rezolvă. Ca să obțin 66 și cu chestiunea $agg=2/3*fsb$ ar trebui să am un fsb de 100, ceea ce nu se prea poate, deoarece dacă setez fsb pe 100 ar avea 750Mhz (un P3 fcpgg la 1GHz/133FSB) și la frecvența aia nu pornește! Cel mai jos merge pe un fsb la 120, dar AGP rămâne pe undeva pe la 80 ceea ce nu rezolvă cu nimic problema. Biosul din câte am văzut pare a fi ultima versiune și nu este ceva mai nou.
Ce să fac?

Te duci în Bios și la CPU setup ar trebui să găsești:

External clock - 133Mhz
FSB Rate (CPU:SDRAM:PCI) - 4:4:1.
Problema este de la FSB Rate, în cazul tău fiind posibil să fie setat la 3:3:1, ceea ce ar însemna o frecvență pe busul PCI de 133/3 adică aprox. 45Mhz. Setînd 4:4:1 busul PCI devine 133/4 ceea ce înseamnă 33Mhz.

Vio
vio04@xnet.ro

Am posibilitatea să cumpăr la același preț o placă acceleratoare.
1 - Voodoo3; 2 - TNT2
Pe care din cele două mă sfătuiți să o cumpăr?

În mod cert Voodoo 3, dacă a doua opțiune nu este TNT2 Ultra.

Bica Adrian Doru
adriandoru@yahoo.com

Bună ziua. 1) Am următoarea configurație: placa de bază MSI 6156; CD-ROM Sony 48X; CDRW TEAC 8X/8X/32X model CD-W58E; harddisk WD 10,2 GB; PIII 600, 128MB RAM. Când copiez de pe un CD pe altul îmi dă eroarea "buffer underrun". Știu că nu mai îmi dă erori dacă copiez întâi pe hard și după aia scriu, dar ia mai mult timp. Unde este mai bine să leg CDRW-ul la harddisk sau la CDROM (nu știu cum le zice la mufele alea). 2) Placa de sunet: am pe placa de bază placa de sunet încorporată (Creative Pci 128). Când aveam Win98SE, în timp ce jucam un joc nu puteam asculta muzică (din Winamp), când am instalat Win2000 Profesional puteam. Dar a trebuit să revin la Win98SE deoarece Win2000 nu este bun pentru mine. 3) Cu ce program pot deschide fișiere cu extensia .box și .rmx (cred că sunt videoclipuri sau melodii).

1. Eroarea "buffer underrun" apare din cauză că writer-ul nu mai primește date și buffer-ul lui se golește. Nu ține întotdeauna de modul în care "legi" writer-ul, ci și de ceea ce faci în timp ce scrii un CD și câteodată de calitatea CD-ului care se copiază. În legătură cu "legarea" writer-ului îți recomand să îl pui Master pe IDE2, iar cd-rom-ul Slave pe IDE1. În legătură cu eroarea ai doar două posibilități. Ori achiziționezi un writer cu Burn-Proof și nu vei mai avea niciodată vreo bătaie de cap cu așa ceva (recomand Plextor 12X deoarece a și scăzut prețul pentru el), ori faci imagine pe hdd de fiecare dată

când copiezi, ceea ce durează sensibil mai mult, dar cel puțin reduce posibilitatea unei astfel de erori. 2. De multe ori problema aceasta se rezolvă cu un update de bios, dar ar trebui să fii foarte atent, să citești foarte bine ce scrie în readme-ul arhivei downloadate de pe site-ul producătorului și mai ales să nu folosești un bios greșit. În cazul asta ar fi bine să te ajute cineva dacă nu ai mai făcut un update de bios până acum. 3. Pentru fișiere box găsești un player la www.throttle.com, iar cele rmx cu RealJukebox de la www.real.com.

Cristian Furtună
cristian_furtuna@hotmail.com

Am două oferte de plăci grafice, prima fiind: AsusV7700Deluxe, GeForce2GTS, 32Mb DDR, TV-out, Video-in, iar a doua este ATI Radeon, 64Mb DDR, Vivo. Am citit în revista voastră comentarii despre aceste plăci, dar nu m-am lămurit care ar fi mai potrivită pentru sistemul meu: PIII-866MHz, placă de bază Asus CUSL2-C, sunet SBLive5.1, RAM 256Mb. Vă scriu căci sunt în dilemă, cele două plăci fiind la același preț, amândouă fiind bune, dar numai din experiența voastră pot afla care este mai potrivită pentru mine.
Vă mulțumesc.

Ambele plăci sunt foarte bune pentru tine. Diferența ar fi la calitatea imaginii care este totuși mai bună în cazul Radeon și la cei 64Mb de care dispune aceasta. Pe de altă parte, drivere beta pentru plăcile nVIDIA apar mult mai des ceea ce este un lucru foarte important pentru că multe jocuri noi pot implica și drivere noi. Nu pot să îți spun efectiv ce să cumperi, asta va fi decizia ta. Uite și o părere personală. Mie îmi plac plăcile video cu chipset nVIDIA și dacă tot aș cumpăra o placă video cu 64Mb aș lua GeForce 2 Pro 64Mb sau aș aștepta să mai scadă varianta Ultra, însă, îți repet, asta este o părere personală valabilă în cazul meu.

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

Laci X
laci@orizont.net

Bună ziua.
Am o placă de bază VIA APOLO MVP4 cu placă video și placă de sunet onboard, procesor AMD K6-2 de 350MHz overclockuit la 400MHz cu cooler de PIII, 96 Ram - 8 ram de care are nevoie placa video, chipset-ul este VIA VT82C686A. Placa video este extensibilă de la 4 la 8 Mb. Placa video este făcută de către VIA Technologies, tipul de chip este Blade 3D/MVP4 Rev. Ce pot face pentru a face să aibă mai bună performanță placa video? Eu m-am gândit la un accelerator pe PCI (pentru că placa de bază nu are AGP) cum ar fi Voodoo 3 2000 16 MB. Ce ziceți este mai bun un Voodoo 2 de 12 sau un Voodoo 3 2000 16 Mb?

Am un modem Rockwell RC288DPi și nu am driver pentru el Windows-ul ME nu îl detectează. Driver-ul pe care îl pun este "Standard Modem". Unde aș putea găsi un driver pentru el?

Un Voodoo 3 cu 16 Mb ar fi cea mai bună soluție în cazul în care dorești să faci un upgrade la placa video. În legătură cu driverele de modem du-te la www.driverguide.com și caută-le după modelul modemului. Nu știu dacă găsești driver pentru Windows Me dar cele de Windows 98 ar trebui să funcționeze.



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

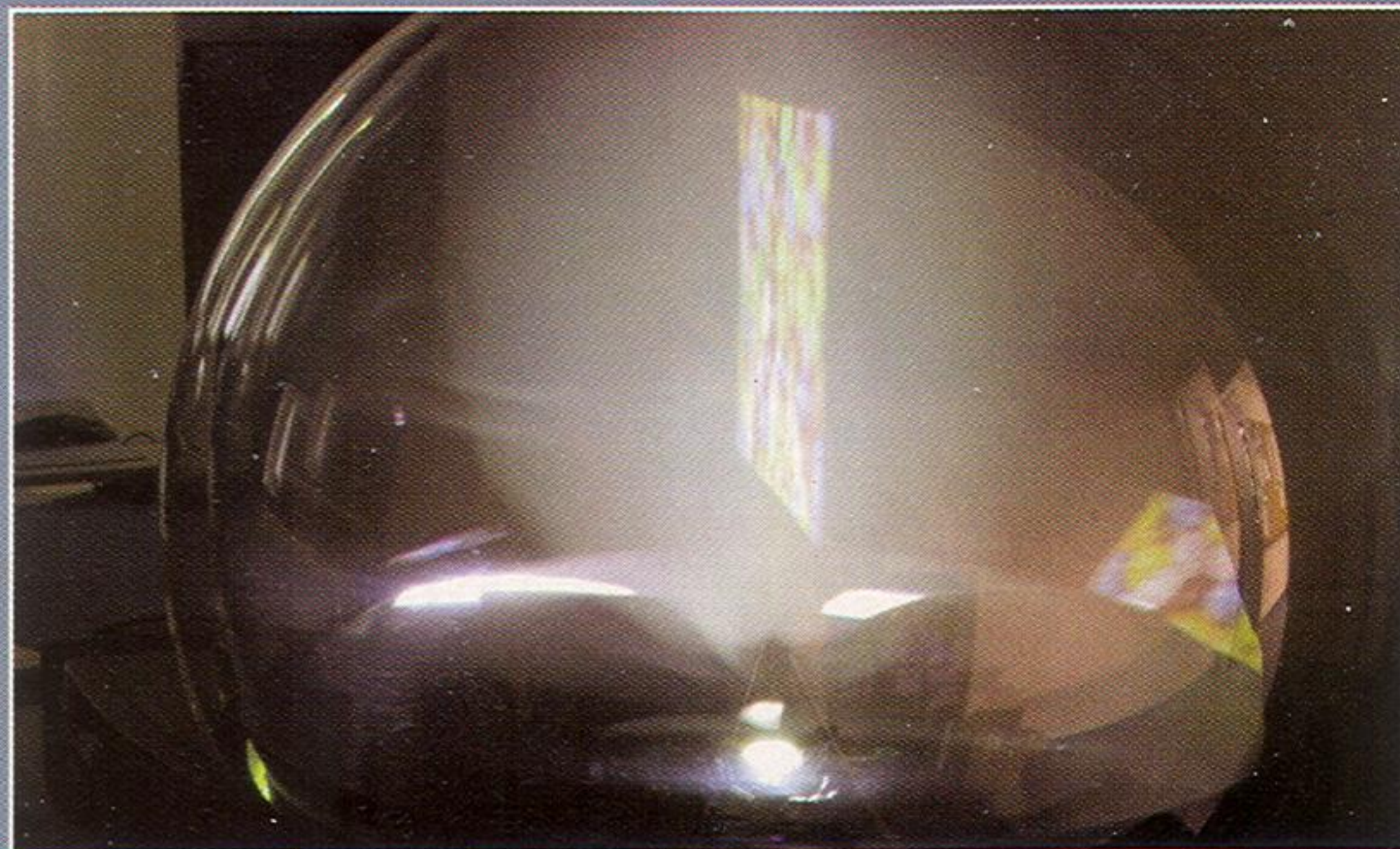
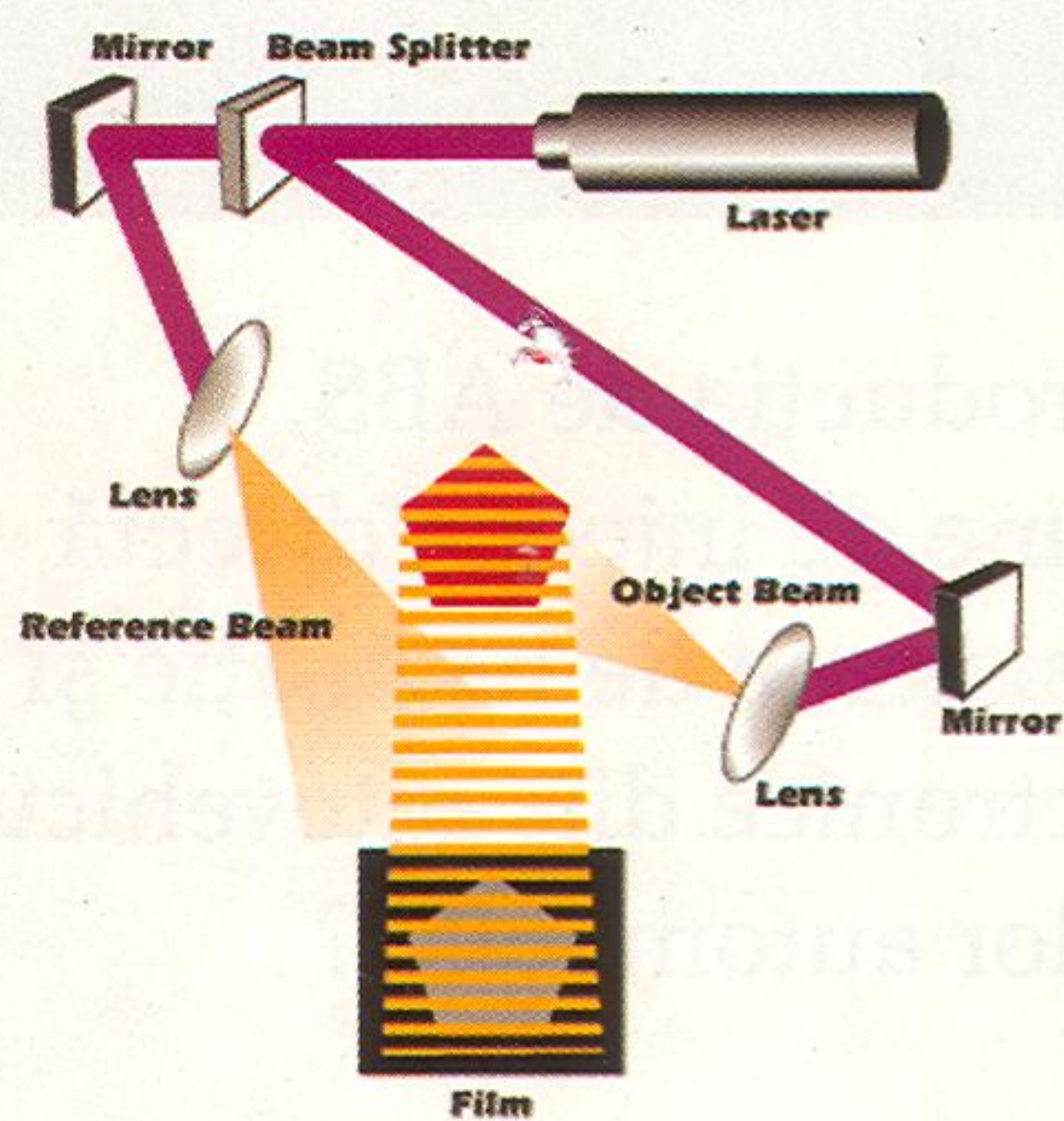


BOSCH

Tehnologii

Viitorul display-urilor

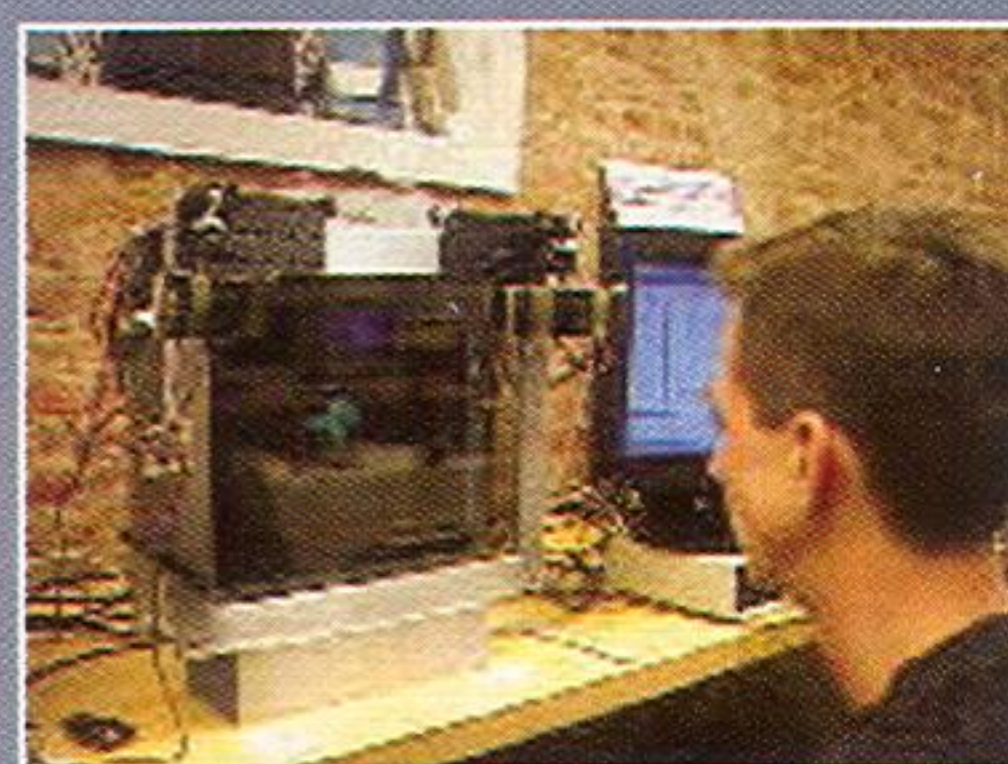
Tip articol: Prezentare
Redactor: Vlad Zotta



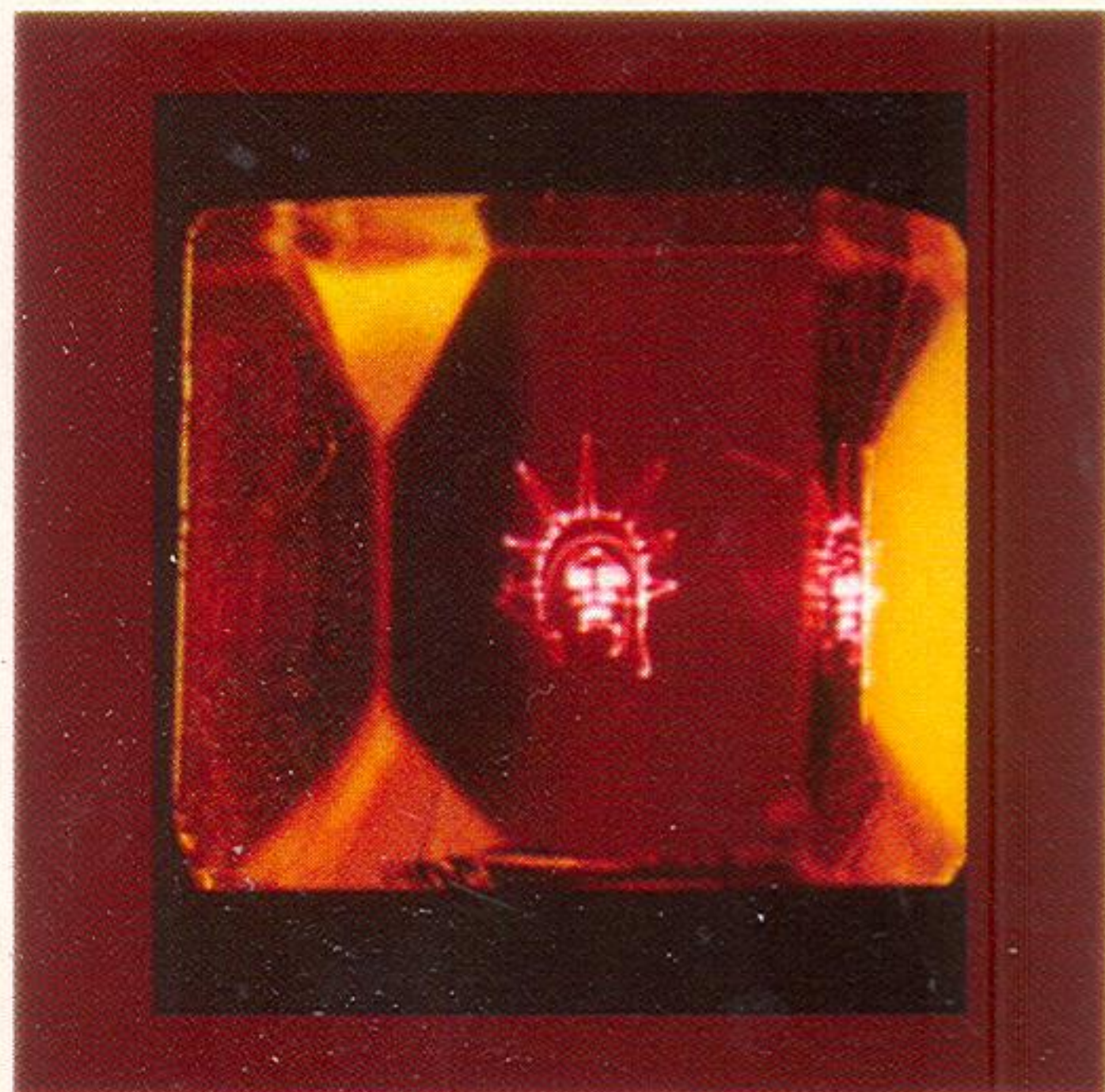
Vedem în fiecare zi societatea progresând. Câteodată totul se petrece atât de repede încât rămânem cu gura căscată ca la circ când auzim de cine știe ce noutate tehnologică. În decursul unui an ne confruntăm cu nu știu câte lansări de procesoare, nu știu câte lansări de plăci video, plăci de bază sau mai știu eu ce. Când a fost ultima oară când s-a făcut publicitate unui nou tip de display pentru PC-uri? Tehnologii care să "revolutioneze" piața display-urilor există dar de la faza de test și până la cea de producție e cale lungă. Ne referim bineînțeles la display-urile 3D.

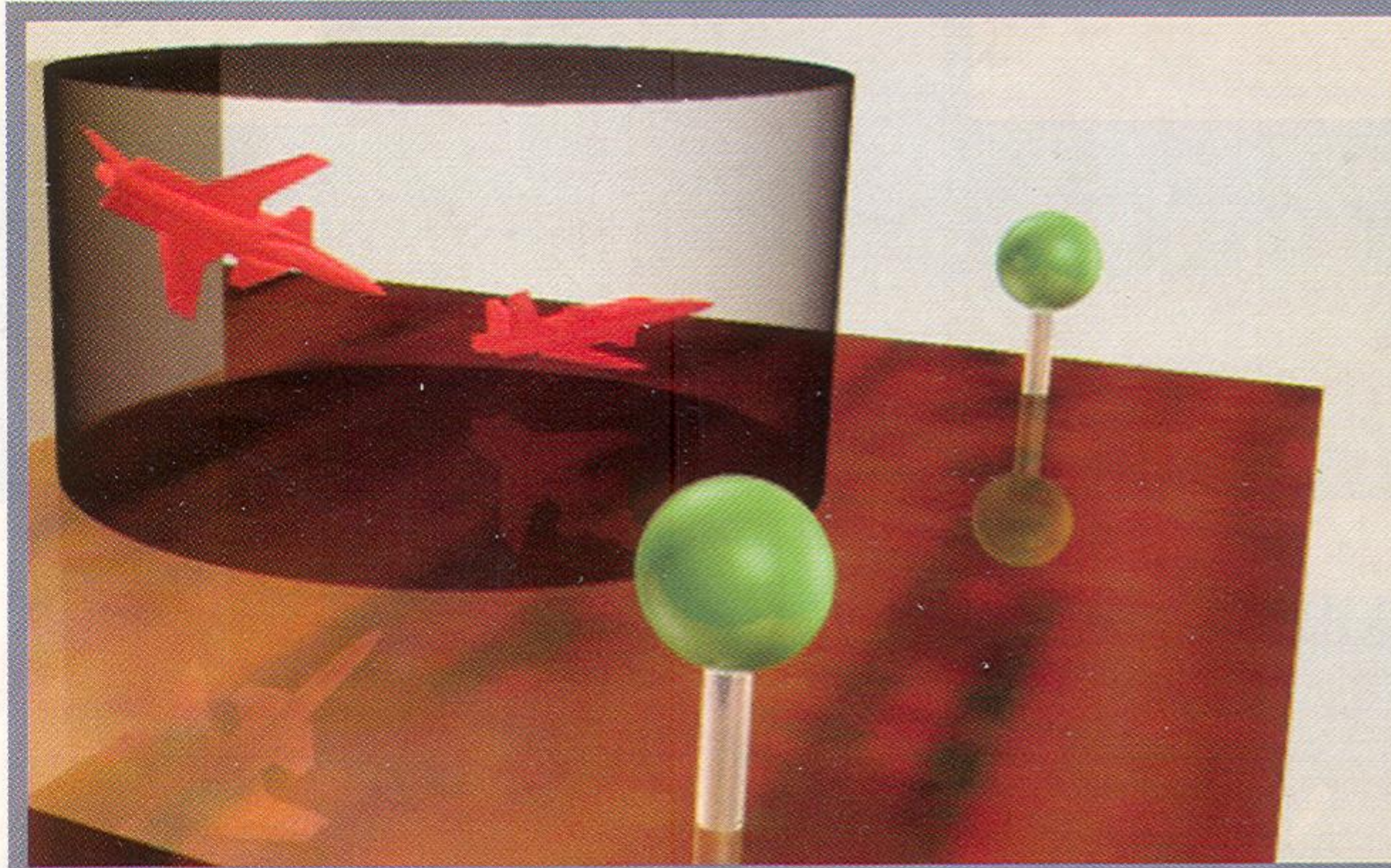
Careul de ași

În momentul de față există patru tipuri de display-uri care afișează modele digitale generate de computer, cu alte cuvinte obiecte și imagini 3D. Display-urile stereoscopice generează o pereche de imagini, câte una pentru fiecare ochi, care în momentul compunerii lor de către creier dau iluzia vederii unui obiect 3D. Dezavantajele acestei tehnici ar fi faptul că device-ul folosit (ochelari sau căști stereoscopice) este single-user și că aplicațiile interactive pot fi mai greu de folosit deoarece ar presupune existența a încă două device-uri și anume unul pentru urmărirea mișcărilor capului (head motion tracking sau prescurtat HMD) iar altul pentru realizarea interacțiunii mâinilor cu obiectul 3D. Din această cauză a apărut o alterna-



tivă și anume un dispozitiv care proiectează cele două imagini pe un ecran plat iar compunerea 3D se realizează cu ajutorul unor ochelari care permit ochilor să vadă doar acele imagini care sunt necesare. În tot acest timp persoana care folosește acest tip de ochelari poate vedea și obiectele din jurul său lucrul acesta nefiind posibil în cazul folosirii unei căști. Dar cum oamenii tind către confort s-a dorit obținerea unui rezultat similar dar fără folosirea vreunui device special. S-a realizat astfel display-ul autostereoscopic, al doilea as din măneca științei. Acesta permite proiectarea de imagini în cadrul mai multor ferestre astfel că persoana care stă în fața unei imagini va avea impresia vederii unui obiect 3D. Aceste display-uri însă au un alt dezavantaj. Unghiul de vedere pe orizontală și pe verticală este foarte mic făcând folosirea lui de mai mult de două persoane aproape imposibilă, lucru inacceptabil într-un caz în care privirea display-ului de către mai multe persoane este absolut necesară cum ar fi cazul controlorilor de



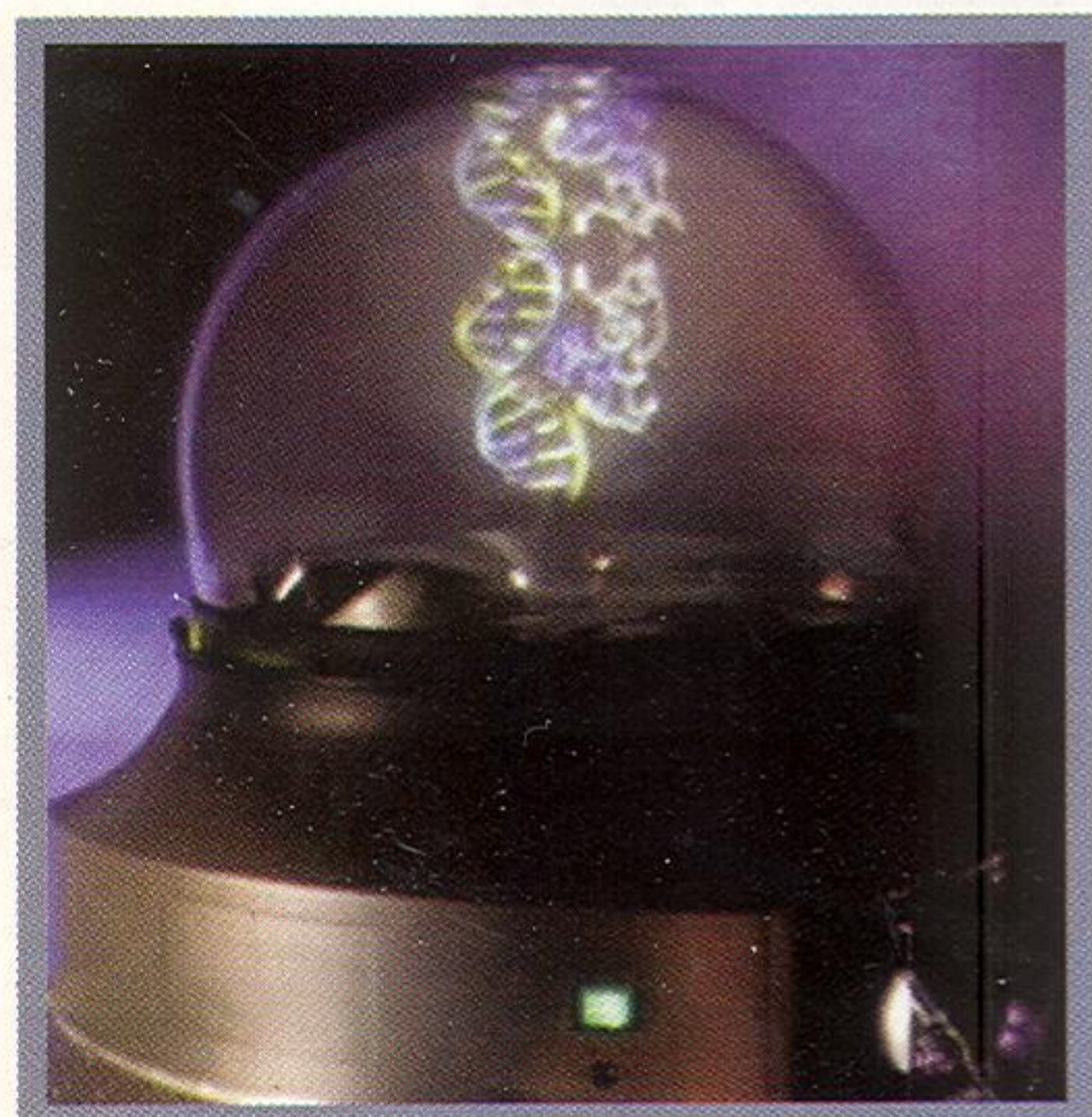
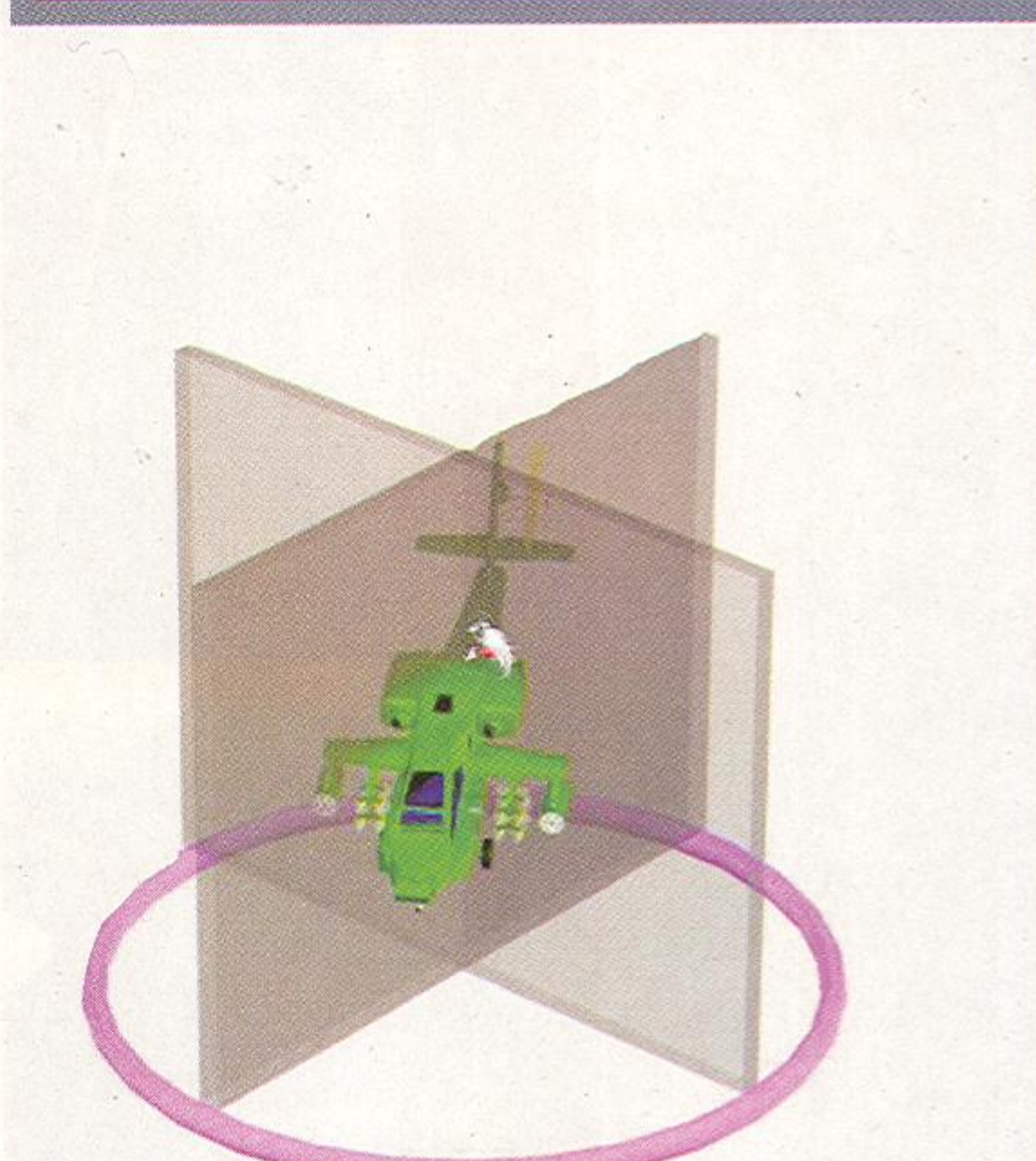


trafic aerian din turnurile de control. Așa că s-au pus oamenii pe lucru și au născocit încă o metodă aplicată astăzi display-urile 3D volumetrică. În acest caz se construiesc imagini într-un spațiu 3D adevărat cu ajutorul uneia dintre cele două tehnici adoptate, fie se proiectează imagini 2D pe o suprafață oscilatorie fie se iluminează anumite puncte din volumul respectiv. Totul era bine și frumos până când cineva și-a pus într-o zi următoarea întrebare: Dar cu interactivitatea cum rămâne, mon cher? Moment în care a blocat audi-ența. Ultima pe listă este holografia. Descoperită de un fizician ungar, pe numele său Dennis Gabor, în 1947 holografia producea atunci imagini imperfecte datorită sursei de lumină. Odată cu apariția laserului în 1960 situația s-a schimbat iar acum producerea de imagini clare nu mai este o problemă. Cu ajutorul unei raze laser divizată se obțin două dintre care una iluminează obiectul iar cealaltă filmul (unda de referință). Rezultatul reprezintă interacțiunea dintre unda de referință și unda de lumină emanată de obiectul iluminat. Tot ceea ce mai rămâne de făcut pentru a produce holograma este dezvoltarea filmului și iluminarea acestuia cu o copie a undei de referință folosite.

Teoria ca teoria, dar practica ne omoară

În cadrul universității din New York, Ken Perlin, profesor și proiect leader în cadrul Media Research Laboratory a creat primul display autoștereo-scopic capabil de a produce obiecte 3D ce pot fi văzute într-un unghi vertical și orizontal de 20° și de la o distanță de maxim 120cm. Sistemul constă într-un ecran suspendat în fața unui monitor LCD care produce imagini alternativ pentru ochiul stâng și pentru ochiul drept. Lumina emanată de monitor trece prin filtre dispuse pe ecranul suspendat care fac ca imaginea să fie percepută de ochiul care trebuie, obiectul generat fiind perceput ca plutind între persoana care privește și ecran. Perlin speră ca sistemul să intre în producție în următorii trei ani urmînd ca la câțiva ani după aceea să apară versiunea color.

Se pare că și în materia display-urilor 3D volumetrică se întâmplă lucruri interesante. Actuality Systems a anunțat anul acesta că prototipul său a intrat în faza finală de testare. Este vorba despre un sistem care reușește să redea imagini 3D în interiorul unei sfere cu diametrul de 10". Rezoluția pe care o poate atinge este de aproximativ 100 milioane de voxelii, iar culorile de bază sunt în număr de 8. Marele avantaj este acela că mai multe persoane pot beneficia de acest display, înlăturîndu-se astfel un obstacol până acum greu de trecut. Când se va face trecerea de la deja vechile noastre monitoare la display-uri 3D nu știe nimeni, însă e clar că nu va fi foarte curînd. La început probabil că vor fi prohibitive pentru noi, plebea, dar într-un final vor deveni din ce în ce mai atractive din punct de vedere financiar. Probabil că în vreo 10 ani vom avea și noi așa ceva. Poate mai evoluează până atunci că nu-mi doresc să mă joc uitîndu-mă la o bilă. Cea mai bună soluție pentru noi ar fi un device care să ne introducă în totalitate în interiorul unui anumit univers iar acesta să fie accesibil tuturor. Până atunci aceste display-uri vor fi folosite în cele mai diverse domenii cu excepția unuia singur, jocurile.



Linkuri

www.3dtl.com
www.actuality-systems.com
www.pangolin.com
www.neostech.com
www.laser.shows.org/
www.holo.com/holo/book/book1.html

<http://www.mrl.nyu.edu/~perlin/demos/autoshtter-talk.html>
<http://www2.crl.go.jp/jt/jt321/kake/autoto3d.html>
<http://www.media.mit.edu/groups/spi/>
<http://www.mrl.nyu.edu/>

iPAQ - Ce l-a făcut celebru în lumea PDA?

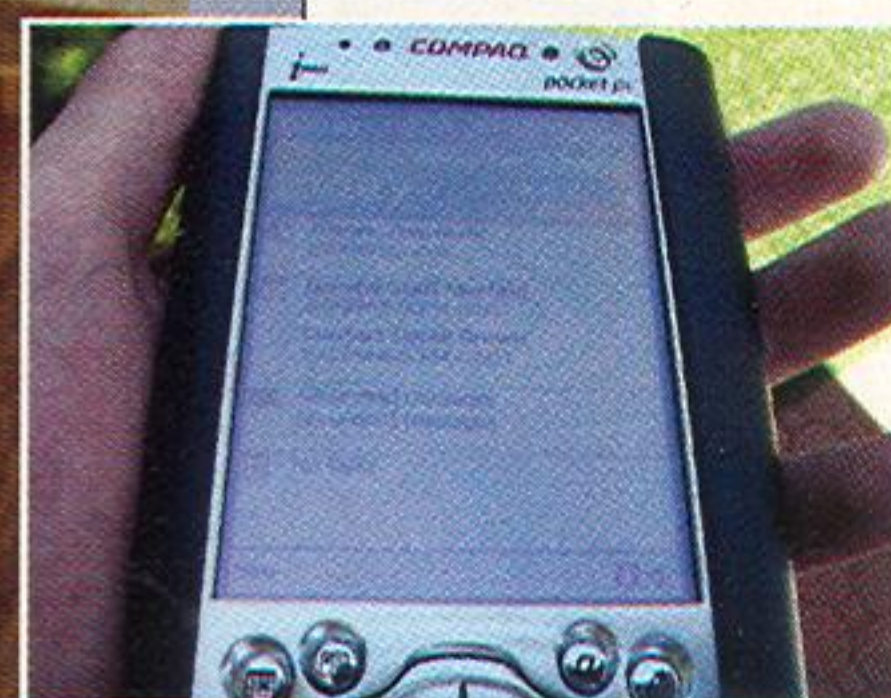
Tip articol: Prezentare • Redactor: Adrian Radu

Dacă sunteți în căutarea unui PDA ușor, subțire și cu un afișaj strălucitor, atunci merită să acordați puțină atenție și celebrului iPAQ, produs de nu mai puțin celebra firmă COMPAQ. Acum aveți această șansă deoarece modele acestui gen de "handheld device" au fost aduse și pe piața românească.

Modelul pe care l-am testat face parte din familia Compaq iPAQ Pocket PC 3600 Series și se remarcă prin opțiunile de înregistrare audio, playback formate MP3, adnotări vocale, difuzor și microfon integrate, touchscreen, recunoașterea caracterelor "trăsate" cu deja cunoscutul stylus precum și o baterie reîncărcabilă ce promite să supraviețuiască până la 12 ore. Eu l-am cam chinat și nu a ținut decât trei sferturi din timpul menționat ^{ca}, cartea tehnică menționează că totul depinde de gradul de utilizare al facilităților sale. Spre exemplu conectarea la un PC va crește mult consumul. O ciudățenie pe care am descoperit-o este faptul că poziția mufei de alimentare și design-ul pe care-l are soclul în care se montează, nu permite o alimentare de la adaptorul AC simultană cu conectarea pentru sincronizarea de date cu PC-ul. Așa că, în cazul în care te lasă bateria în timp ce faci transfer de date ai cam încurcat-o. Totuși, bateria fiind Lithium Polymer (950 mAh) ai posibilitatea să o încarci când vrei și de câte ori vrei; așa că e bine să te pregătești pentru vremurile grele dar interesante.

iPaq este dotat cu un procesor 32-bit RISC Intel StrongARM SA-1110, a cărui inimă bate cu 206 MHz și cu 32 MB (alte modele mai performante au 64) SDRAM, la care se adaugă 16 MB Flash ROM. Probabil din acest motiv a reacționat prompt la toate comenzile pe care i le-am aplicat, dintr-un meniu bine organizat și foarte asemănător cu binecunoscutul "START" din familia Windows9x.

Pe panoul frontal, în partea inferioară, se află - într-un aranjament de tip chenar - 4 butoane programabile, iar în mijlocul acestora se găsește un



mini-joystick cu 5 poziții pe care l-am folosit pentru a naviga prin meniuri și pentru a confirma sau infirma comenzile. Pe partea laterală se află un buton pentru recording, iar deasupra, două butoane de eject pentru cele două dispozitive stylus; dedesubt are un switch pentru reset.

Comunicarea cu PC-uri sau alte device-uri se poate face prin intermediul a două porturi: unul în spectru infraroșu ce permite viteze de 115 Kbps și unul serial (sau USB la alte modele) prin cablu ce are atașat un "cradle" în care se montează iPAQ-ul. Există și posibilitatea de conectare printr-un modem 56K V.90, de tipul CompactFlash Card sau Wireless Ethernet PC Card.

Pe partea de audio iPAQ mai are o mufă de ieșire stereo Jack 1 (standardul 3,5 mm). Am încercat cele 4 tipuri de

alarme și m-am convins că difuzorul este destul de puternic. Microfonul încorporat pe panoul frontal este destul de sensibil, dar claritatea înregistrării este medie așa că nu prea mi-am recunoscut vocea (care oricum ne sună destul de străin când o auzim "din afară").

Designul este ergonomic și îmi place foarte mult; are evident și un backlight care poate fi activat-dezactivat automat după un timing cu setări separate specifice utilizării când funcționează doar cu bateria sau când este conectat la adaptorul de curent alternativ.

Pentru mine, care port ochelari cu lentile fără suprafață tratată nu-știu-cum, ecranul m-a impresionat. Cu o vizibilitate mult mai bună decât la multe modele de laptop existente pe piață, este de tipul TFT-LCD având o rezoluție

**Producător/
Distribuitor:**

**COMPAQ
COMPUTER
ROMÂNIA**

Str. Ștefan Iulian
nr. 38, sect. 1
Tel. 222.23.24
Fax 223.40.10
www.compaq.ro



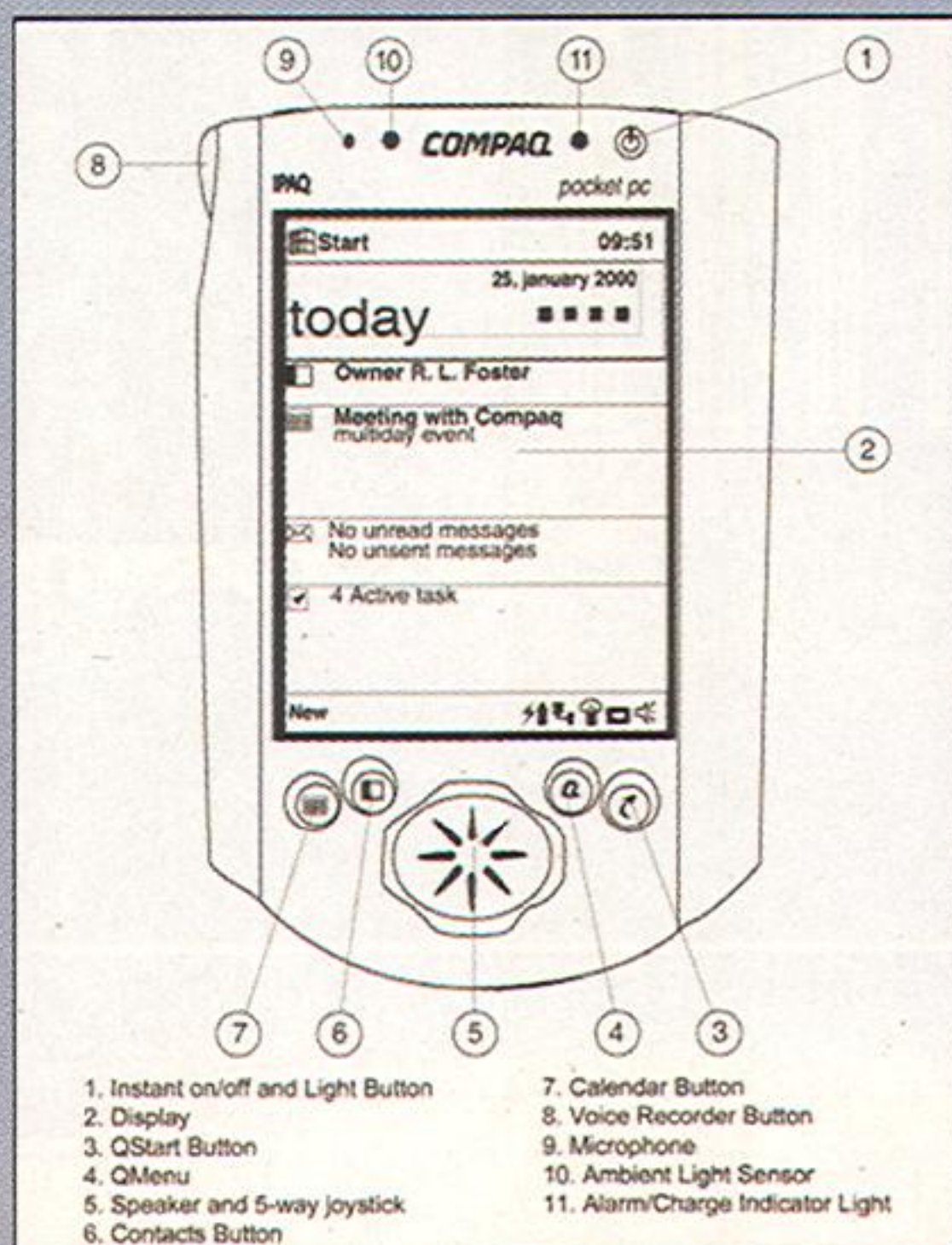
de 240 x 320 pixeli cu un dot pitch de 0,24 mm și 4096 de culori; poate fi controlat și prin atingere directă cu degetul, dar utilizarea stylus-ului este mult mai confortabilă.

Opțional - ca și în cazul altor PDA-uri din noua generație - se poate atașa și o tastatură portabilă produsă de firma Targus.

Testarea iPAQ-ului nu a fost realizată fără a avea și un pic de încredere în producători astfel că nu m-am apucat chiar să-l măsoar, preferând să dau crezare informațiilor din cartea tehnică referitoare la dimensiuni: lățime - 2,99 cm; lungime - 8,33 cm; grosime - 1,57 cm. Imaginea se încadrează pe un dreptunghi de 57,6 x 76,82 mm, cu diagonala de 96 mm. Cântărește 178,6 grame împreună cu bateria și poate opera normal la temperaturi cuprinse între 0 - 40 grade C și umiditate între 20 și 90 %.

Din punct de vedere al soft-ului, oferta este destul de bogată și chiar bine organizată. Sistemul de operare este Microsoft Pocket PC; bănuiam asta din clipa când am văzut meniul gen "Start". Aplicațiile sunt de două feluri: cele implementate în sistem și cele care pot fi adăugate de pe CD-urile disponibile de la Compaq și Microsoft.

Ca oricărui organizer care se respectă, sistemul Windows for Pocket PC i-a implementat aplicații: Calendar (cu opțiuni de reamintire prin semnale audio a datelor mai importante din viața unui om), Contacts (unde am salvat liste cu persoanele de contact: numere de telefon, adrese etc.), Tasks (listă de sarcini cu opțiuni de marcarea progresului în îndeplinirea acestora, foarte important pentru unul ca mine care începe prea multe deodată și mai uită să le și finalizeze), Notes (binecunoscutul carnet de notițe), Calculator, Pocket Excel (cu care se pot face chiar mici tabele și



1. Instant on/off and Light Button
2. Display
3. QStart Button
4. QMenu
5. Speaker and 5-way joystick
6. Contacts Button
7. Calendar Button
8. Voice Recorder Button
9. Microphone
10. Ambient Light Sensor
11. Alarm/Charge Indicator Light

calculare simple; am încercat o sumă și a mers!), Pocket Word (cu care se pot edita mini-documente într-o formă simplă; am putut face îngroșări, sublinieri, aranjări în paragraf), Voice Recorder, Pocket Internet Explorer (pentru navigarea pe web), Inbox (pentru recepția și organizarea e-mailurilor), Solitaire și File Explorer (un foarte util manager de fișiere, cu care mi-am căutat "creațiile" fără să mă rătăcesc).

În ROM firma Compaq a decis să adauge niște utilitare cu caracter special: QStart (pentru gestiunea unor TSR-uri de pornire și testare), QMenu (care conține accesul la facilitățile de control și configurare), QUtility Picture Viewer (pentru vizualizarea imaginilor) și Contacts Backup.

Pe lângă acestea, Compaq oferă un CD-ROM de pe care se pot încărca în iPAQ alte aplicații utile: Pocket Asset Manager, Reference Guide (în format PDF), Virtual Tour, Audible Player și Audible Manager (sistemul suportând anumite comenzi vocale), Ilium eWallet și ListPro.

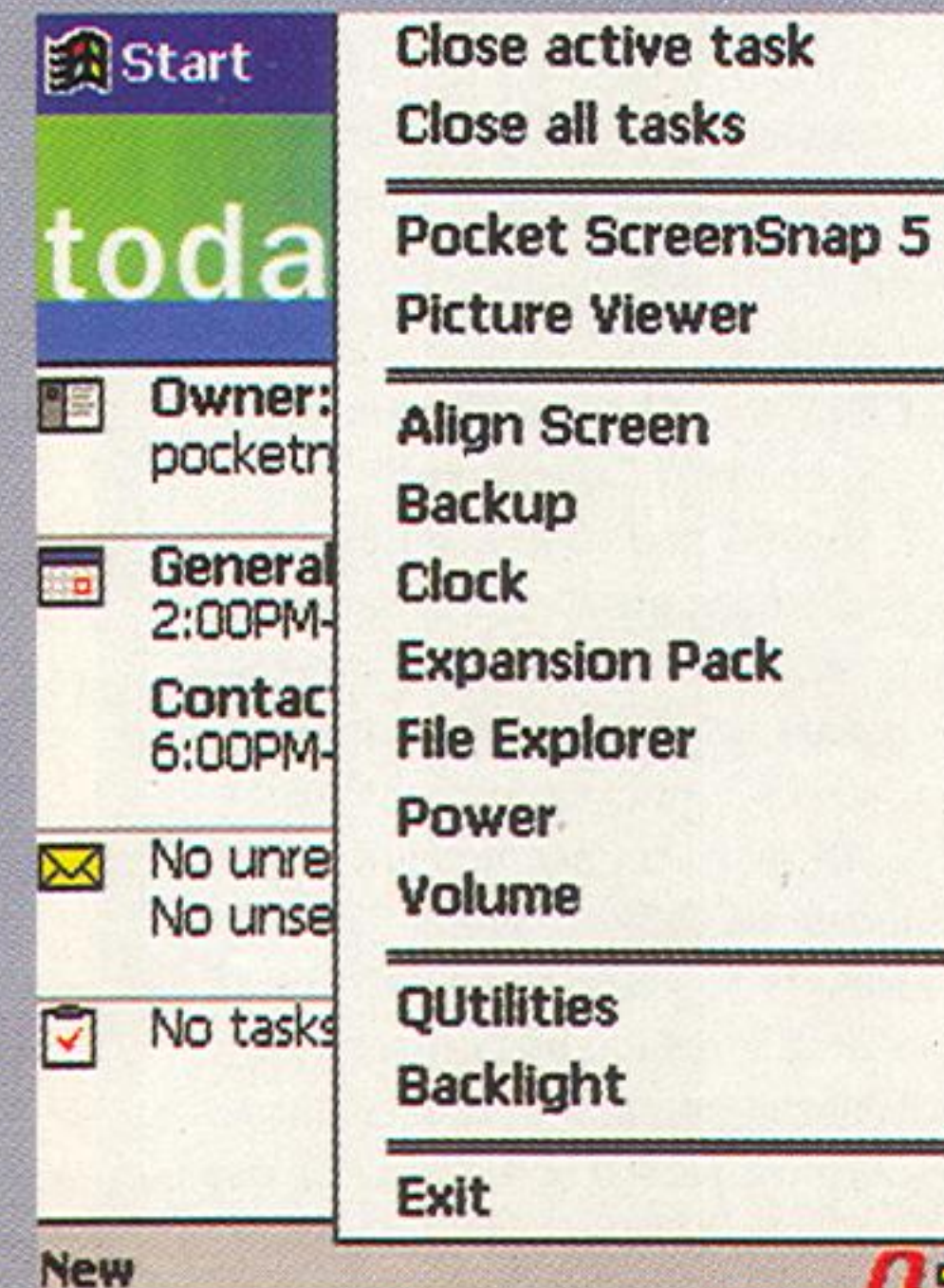
Pe de altă parte, Microsoft oferă de pe un CD-ROM aplicația ActiveSync 3.1 (cu ajutorul căreia se poate realiza transferul de date către PC), Microsoft Outlook 2000, Pocket Streets, Transcriber, Microsoft Money, Windows Media Manager, Microsoft Reader eBooks și Internet Explorer 5.0.

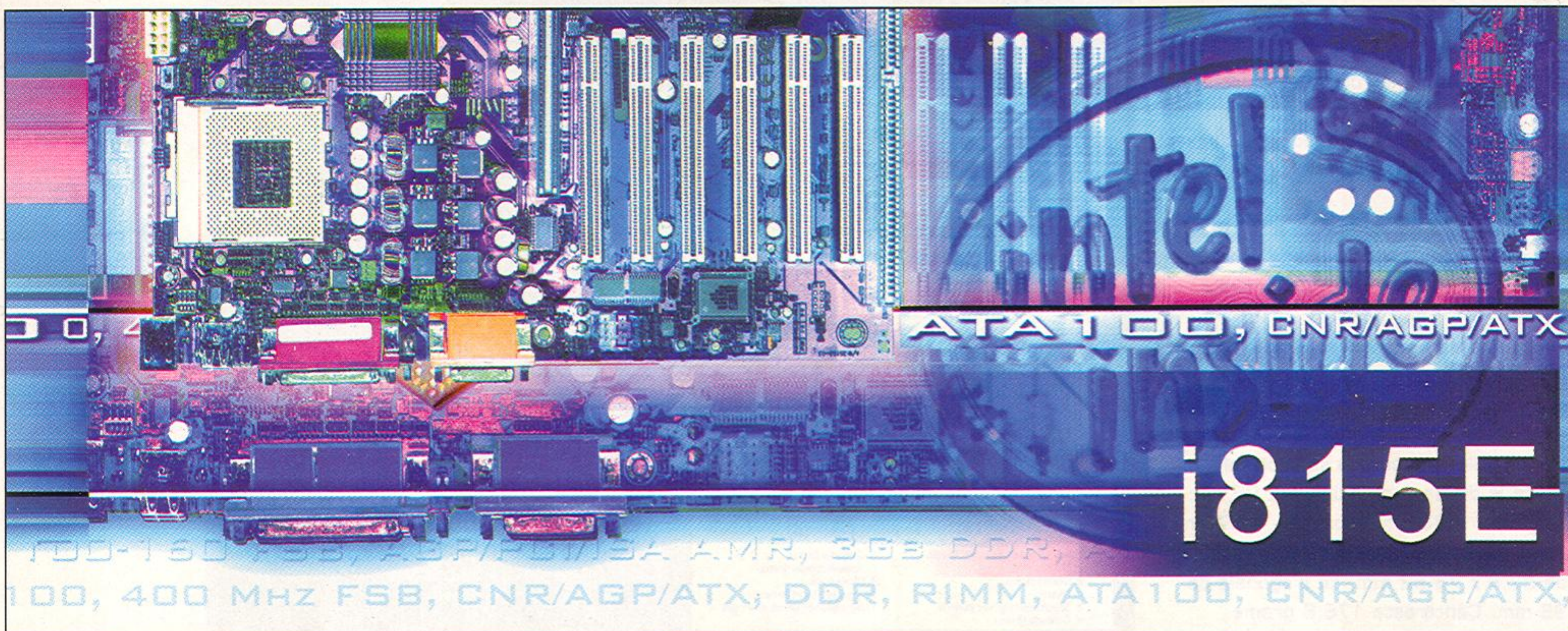
Pot afirma deci, fără nici o exagerare, că oferta de soft pentru iPAQ este destul de consistentă. Iar testul pe care l-am realizat mi-a demonstrat că sistemul este stabil și că răspunde rapid la comenzi.

Singurul impediment pentru mine a fost folosirea opțiunii "character recognition" deoarece tehnica manuală a scrisului clasic, cu care am fost obișnuit din fragedă pruncie, nu este prea compatibilă cu această nouă tehnologie, foarte la modă în lumea PDA-urilor. Cu puțin exercițiu și cu ajutorul unui excelent stylus am reușit să mă obișnuiesc până la urmă. Trăsarea am făcut-o în zona din partea de jos a ecranului, care este împărțită în trei: prima din stânga este pentru majuscule, urmează pe mijloc literele mici și în final poți introduce cifrele. Bineînțeles că modul de editare poate fi schimbat, astfel încât să poți folosi direct o minitastatură, afișată în același loc, și care conține cam tot ceea ce ai nevoie pentru textele uzuale. Mărturisesc că mi s-a părut mult mai confortabilă această opțiune la care am recurs cel mai des.

Evident după ce m-am jucat câteva zile cu el am fost nevoit să trag și o concluzie. Simplă: iPAQ își merită renumele câștigat...

Mai rămâne să așteptăm rezolvarea problemelor diacriticelor, iar dacă prețurile vor scădea curând, sunt convins că se vor găsi mai mulți clienți și pe piața autohtonă care vor fi atrași de această nouă ofertă IT.

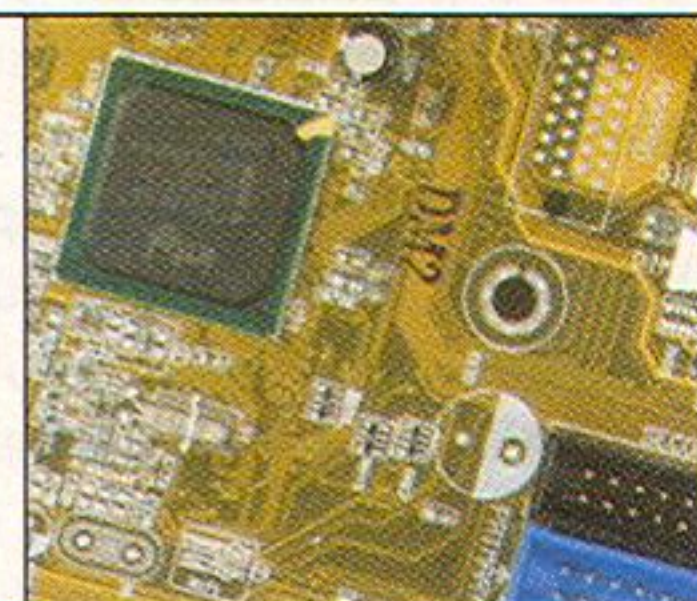




In timp ce AMD beneficiază de platforme performante de la producători 3rd party, pentru Intel..

CUNOSCUTA ESTE 815E (I)

PENTRU COPPERMINE, SOLUȚIILE NU SUNT PEA DIVERSE



Știri conexe

Intel tot cu 815 la înaintare

Chipset-ul de la Intel destinat plăcilor de bază pentru Tualatin (noul procesor ce va înlocui Pentium 3) este tot 815E B-Step. Intel nu a anunțat încă un nou chipset, urmând ca producătorii de plăci de bază să îl folosească pentru noua serie de plăci tot pe acesta.

Sis și cu Via fac concurență

815E B-Step nu va fi singurul chipset care va suporta Tualatin. Așa cum ne-au obișnuit, firmele Sis și Via vor oferi propriile lor soluții pentru Tualatin. Chipset-ul SiS635T (de la Sis) deja suportă Tualatin și memorie DDRAM în timp ce Via va oferi compatibilitate Tualatin pentru întreaga sa serie de chipset-uri pentru socket 370.

După i815e

Chipset-urile care vor urma de la Intel pentru Celeron vor fi 815G/EG și 810E/E2. Acestea vor fi dedicate platformelor considerate a se încadra în categoria value și care vor folosi procesoarele Celeron fabricate în procesul de 0.13 microni. Din moment ce lansarea Celeron-ului la 1Ghz și a celui la 1.1 Ghz se va petrece la sfârșitul anului, este foarte probabil că până la aceste chipset-uri el să ajungă la 1.4Ghz. Chipset-urile vor fi disponibile din primul sfert al anului viitor.

După un fiasco total cu i820 și un mult prea performant BX pentru o strategie de piață coerentă, Intel a evitat fiasco-ul total (la momentul respectiv) prin chipset-ul i815. Chiar dacă la momentul apariției sale nu a fost foarte apreciat (cum nu este nici acum de mulți), acesta a căpătat o popularitate rezonabilă și foarte mulți producători au lansat plăci de bază ce încorporează această soluție.

Este greu de spus dacă alegerea ar putea fi alta pentru un procesor Pentium 3 în momentul de față. Coppermine-ul și-a dovedit din plin buna funcționare vis-a-vis de chipset-ul i815e (normal, din moment ce Intel nu putea să nu aibă grijă de copiii săi). Cu toate acestea, trecerea din partea Intel la noul Tualatin va duce la o variație mult mai mare a chipset-urilor pentru aceste procesoare. Dacă Via Apollo Pro nu au fost soluții prea plăcute de utilizatori, noile chipset-uri de la Via ca și cele de la proaspăt renăscutul SiS vor aduce cu siguranță o mult mai mare variație pe piață.

Soluția i815e nu este însă singura de la Intel pentru procesoarele Coppermine/Celeron, chiar dacă la prima vedere așa ar părea prin prisma faptului că altele mai noi nu au apărut de curând. Pentru un sistem bazat pe preț, surprinzător dar vechiul BX își face încă treaba foarte bine. Desigur, Celeron-ul va fi în acest caz soluția optimă, un Coppermine necesitând mai multă "putere de bază" pentru a se manifesta. Mai mult, utilizarea unui con-

troller ATA66 pe o placă BX ridică substanțial performanțele și valoarea acesteia.

Încă în prim-plan dar confuz

Suprinza din partea Intel este că acest chipset nu pare a avea un sfârșit prea curând. În timp ce la sistemele ce folosesc procesoare AMD soluțiile DDRAM vor trece în segmentul low-end sau vor scoate de pe piață în câteva luni soluțiile SDRAM (KT133A, ALi1649), la Intel confuzia este încă foarte mare. Noul Pentium 4 și chipset-ul i850 pleacă din segmentul hi-end pe care îl lasă gol pentru a se îndrepta spre mainstream prin scăderi radicale de preț. Mai mult, apar chipset-uri pentru Pentium 4 pentru memorie DDRAM și SDRAM. Viitorul Coppermine (Tualatin) se va fabrica în .13 microni dar va costa mai mult decât Pentium 4 și va folosi tot baza de funcționare pentru vechiul Coppermine deși ar trebui să fie mai ieftin. Aceste confuzii sunt mai mult decât clar rezultatul unei politici recente greșite a Intel vis-a-vis de piața procesoarelor.

Totul sau nimic

Cifra 1 din titlul acestui articol reprezintă dorința noastră de a vă prezenta toate soluțiile prezente pe piață în acest domeniu pentru a vă putea face o idee cât mai bună despre alternativele avute. Astfel, testul se va încheia la numărul următor cu încă o serie de plăci i815e/ep.

Toate plăcile aflate în test au un chipset de sunet instalat. În timp ce plăcile iWill ies în evidență folosind o soluție C-Media 8738 4.1, toate celelalte plăci au implementat clasicul AC97

Chipset-ul i815 suportă numai 512 Mb Ram. Acest lucru face ca procesoarele Coppermine să nu fie agreate nici pe departe de pasionații de grafică pentru care 1Gb de Ram costă rezonabil și reprezintă o necesitate reală. Mai mult, pe măsură ce prețul memoriei scade limitarea de memorie va face ca aceste soluții să fie din start evitate.

Cea mai ieftină soluție pentru i815 s-a dovedit placa Matsonic cu 69\$. Cu toate acestea, ea a fost scoasă din producție la momentul intrării revistei la tipar urmând să fie înlocuită cu un nou model. Așa cum ne-a obișnuit, cea mai scumpă placă a fost furnizată de Asus. Totuși, tot cum ne-a obișnuit, Asus este și cea mai performantă placă de bază prezentă în test. Cea mai bună monitorizare hardware au oferit-o plăcile Gigabyte în timp suportul cel mai bun pentru overclocking vine de la iWill.



un prieten pentru viitorul tău!

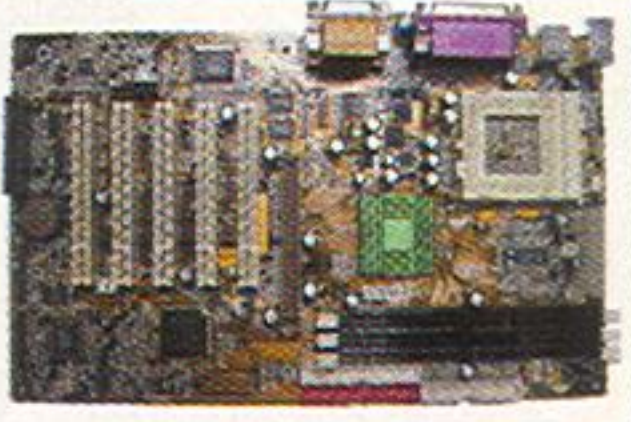
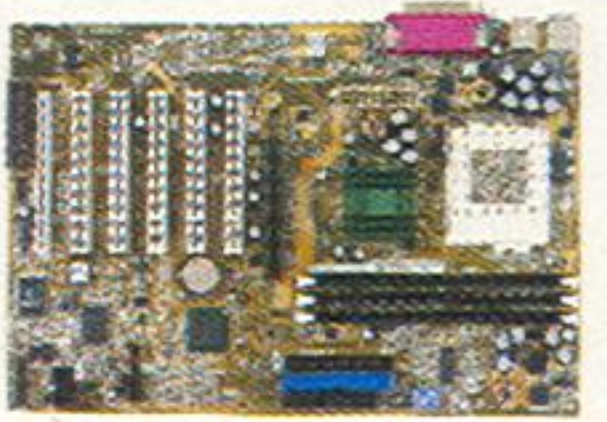
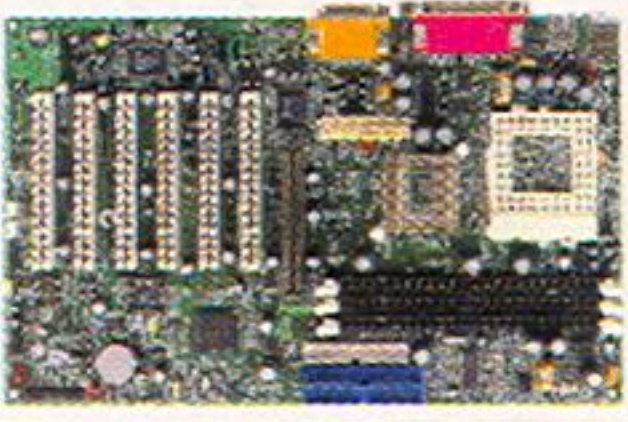
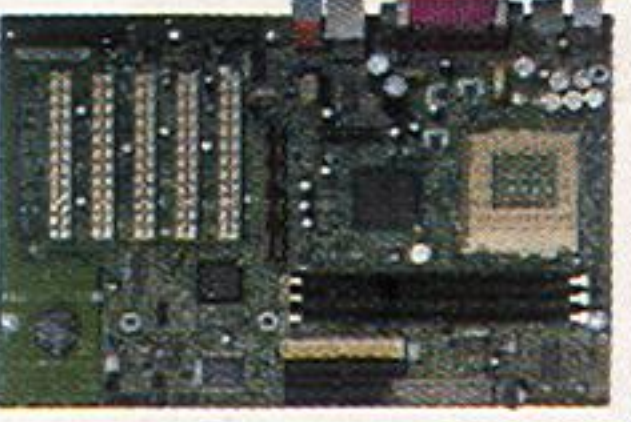

Galati, Str. Brailei, nr.26

Tel/Fax: 036 319120

Tulcea, Str. Babadag, nr.10

Tel/Fax: 040 515457

i815EP

Produs	618 AS	CUSL2-C	BD133	D815EEA2	MS7057C
					

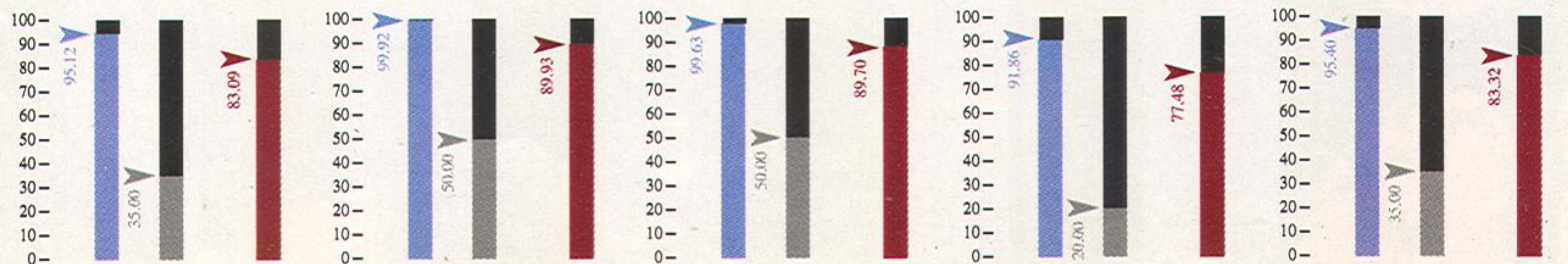
Pret	72\$	124\$	118\$	N/AS	69\$
Producător	Jetway	ASUS	IWILL	Intel	Matsonic
Distribuitor	UltraPro Computers	Ager	Skin Media	Maguay	ProCA
Telefon	01-211.70.90	01-336.93.17	01-231.50.97	01-210.38.09	01-323.82.33
Web	www.ultrapro.ro	www.ager.ro	www.skin.ro	N/A	www.proca.ro

Caracteristici					
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Award	Award
FSB	66/100/133	133/100	133/100	133/100	133/100
Chipset	i815EP	i815EP	i815EP	i815EP	i815EP
Northbridge	82815EP	82815EP	82815EP	82815EP	82815EP
Southbridge	82801BA	82801BA	82801BA	82801BA	82801BA
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/5/0/0/1	1/6/0/0/1	1/6/0/0/1	1/5/0/0/0	1/6/0/0/1

Dotări					
Chipset video	-	-	-	-	-
Chipset sunet	AC'97	AC'97	C-Media 8738 4.1	AC'97	AC'97
Raid	-	-	-	-	-
USB	2	4	2	4	2
Monitorizare hardware	Temperatură CPU, temperatură sistem, 3 ventilatoare	Temperatură CPU, temperatură placă de bază, temperatură sistem, 3 ventilatoare	Temperatură CPU, temperatură sistem, 3 ventilatoare	-	Temperatură CPU, temperatură sistem, temperatură shutdown, 2 ventilatoare
Dotări suplimentare	-	-	-	-	-
Overclocking	133-166 din 1 în 1	133-166 din 1 în 1	CPU clock 66-200 din 1 în 1	-	CPU 133/137/140/145/150
Bundle	-	-	-	-	-

Teste					
Quake 3 Fastest	135.5	156	156.3	138.1	134.4
Quake 3 Normal	124.3	142.1	141.9	129.5	124.3
MDK2 640x480x16xLow	121.8	144.4	143.7	119.6	121.8
3DMark 2001 800x600x16	3646	3672	3646	3600	3646
3DMark 2001 - Game1Low	80.0	80.2	79.6	79.3	78.4
3DMark 2001 - Game2Low	59.9	60.8	59.9	60.6	60.1
3DMark 2001 - Game3Low	80.1	80.1	79.9	79.4	79.9
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	2716	2722	2702	2694	2709
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1351	1354	1344	1341	1348
SiSoft Sandra Disk	22460	23620	23810	14992	23548
SiSoft Sandra Memory Int	332	331	332	327	333
SiSoft Sandra Memory Fit	375	376	374	373	375

Note					
Performanță	95.12	99.92	99.63	91.86	95.40
Dotări / overclocking	35	50	50	20	35
Notă finală	83.09	89.93	89.70	77.48	83.32





i815EP

i815E

GA-60XE1

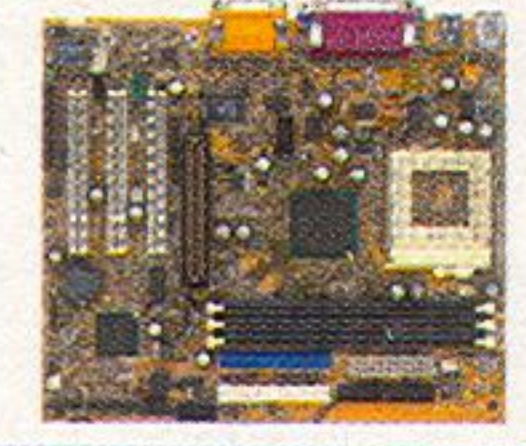
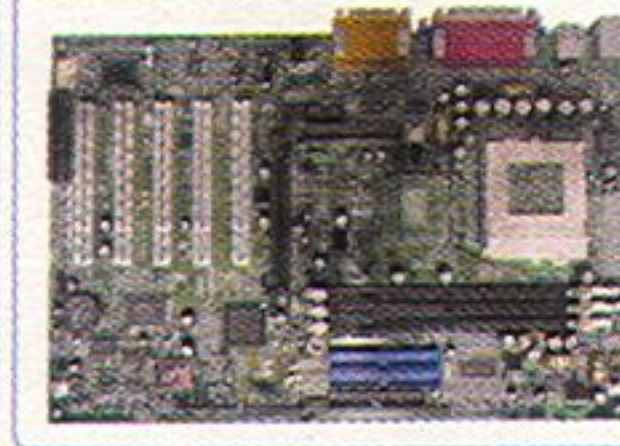
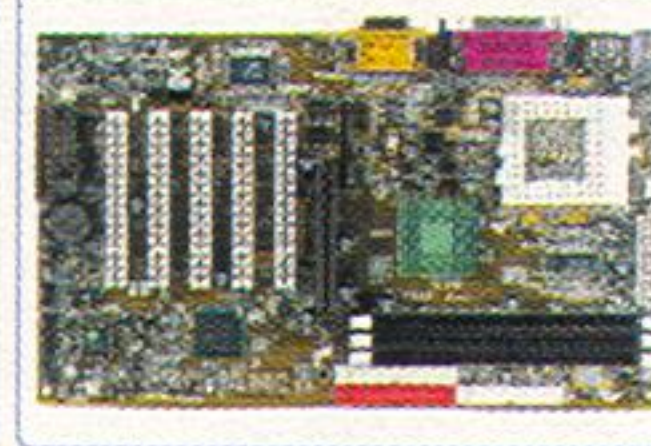
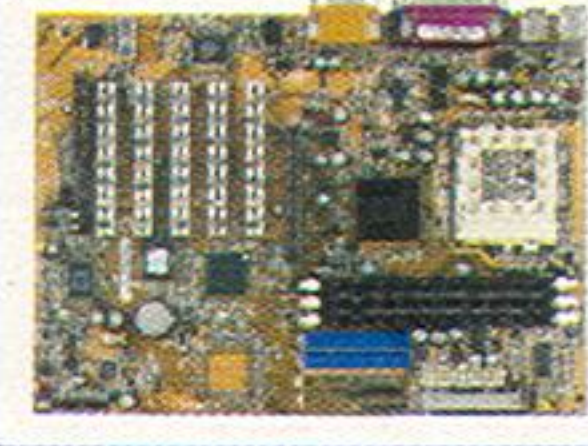
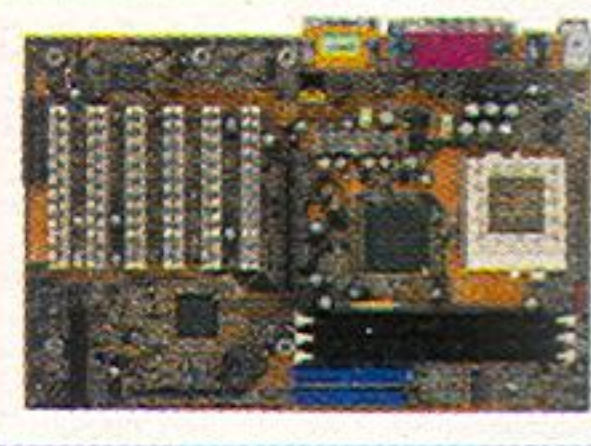
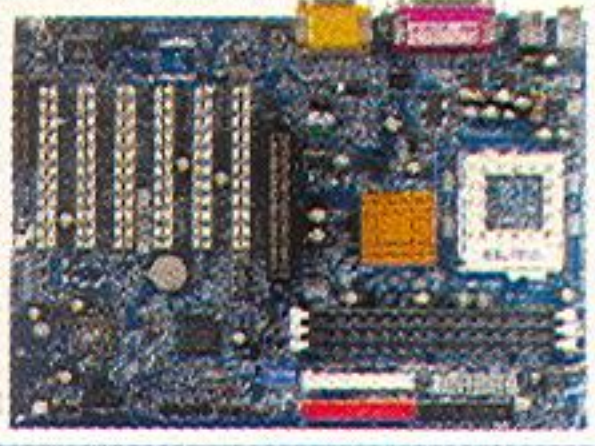
CS62-TC

WO2

618AF

EP 3S2A5L

GA60MM7E



80\$

85\$

116\$

84\$

105.6\$

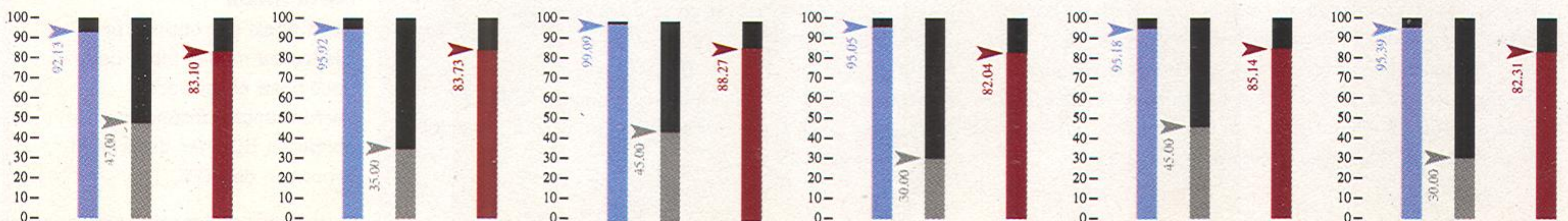
97\$

Gigabyte	DFI	IWill	Jetway	EpoX	Gigabyte
UltraPro	Tape Computer	Skin Media	UltraPro	Elsaco	UltraPro
01-211.70.90	01-330.23.92	01-231.50.97	01-211.70.90	01-337.30.91	01-211.70.90
www.ultrapro.ro	www.tape.ro	www.skin.ro	www.ultrapro.ro	www.elsaco.com	www.ultrapro.ro

ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX micro
Ami	Award	Award	Award	Award	Award
133/100	133/100	133/100	133/100	133/100	133/100
i815EP	i815EP	i815E	i815E	i815E	i815E
W82815EP	W82815EP	W82815E	W82815E	82815E	82815E
W82801BA ICH 2X	82801BA	82801BA	82801BA	82801BA	82801BA
100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100
1/6/0/0/1	1/6/0/0/1	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/3/0/0/1

-	-	-	-	-	-
AC'97	AC'97	C-Media 4.1	AC'97	AC'97	AC'97
-	-	-	-	-	-
2	2	2	2	2	2
Temperatură CPU, 3 ventilatoare, alarmă la supraîncălzire	Temperatură CPU, temperatură sistem, 3 ventilatoare	Temperatură CPU, 2 x temperatură sistem, 3 ventilatoare	Temperatură CPU, temperatură sistem, 3 ventilatoare	CPU temperature, CPU fan, system temperature,	CPU fan, system temperature, power temperature, CPU temperature
Open case status, Easy Tune	-	-	-	Suport Unified System Diagnostic Manager	-
CPU 66-200 din 1 în 1	133/137/140/145/150/160/166	66-200 din 1 în 1	-	133-166 din 1 în 1	-
-	-	-	-	-	-

134.4	141	153.1	134.7	135	140.7
123.3	129.5	141.7	124.3	124.4	129.5
119.8	120.8	142.3	121.6	122.1	119.5
3651	3639	3650	3681	3641	3653
79.7	79.3	79.2	79.4	79.5	79.7
60.7	60.6	60.1	60.6	60.5	60.5
80.2	80.0	80.1	80.2	80.6	80.2
2709	2698	2702	2716	2715	2709
1348	1337	1344	1352	1351	1348
23100	23525	23492	22560	22520	23324
330	330	332	332	333	326
366	373	370	369	375	358
92.13	95.92	99.09	95.05	95.18	95.39
47	35	45	30	45	30
83.10	83.73	88.27	82.04	85.14	82.31



Cum am testat

SISTEMUL DE TEST



Procesor

Procesorul folosit pentru testare a fost un Coppermine la 1000 Mhz.

Chiar dacă nu este la aceeași frecvență cu procesorul Thunderbird folosit la testele plăcilor de bază pentru procesoare AMD, prețul rămâne în continuare în defavoarea Intel.



Placa video

Am folosit WinFast GeForce2 Ultra (chipset GeForce2 Ultra). Prețul pentru GeForce3 a mai scăzut însă

acesta rămâne în continuare o soluție mult prea costisitoare pentru a ne raporta la ea când testăm un produs ce o utilizează.



Hard disk

Quantum Fireball Plus AS 7200 rpm 20 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 - placa de bază

Ținând cont că avem de a face cu Windows Millennium nu mai este necesară sau posibilă instalarea inf-urilor de la Intel pentru acest chipset. S-a folosit totuși storage driver-ul de la Intel pentru a îmbunătăți performanțele lucrului cu hard disk-ul



Driveri - placa 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 testului 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.

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%.

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.

Testul plăcilor cu chipset i815e care va fi prezent în numărul următor a fost realizat în condiții identice de testare pentru a nu diferenția în nici un fel mediul în care au evoluat plăcile.

Stiri conexe

Asus printre primii

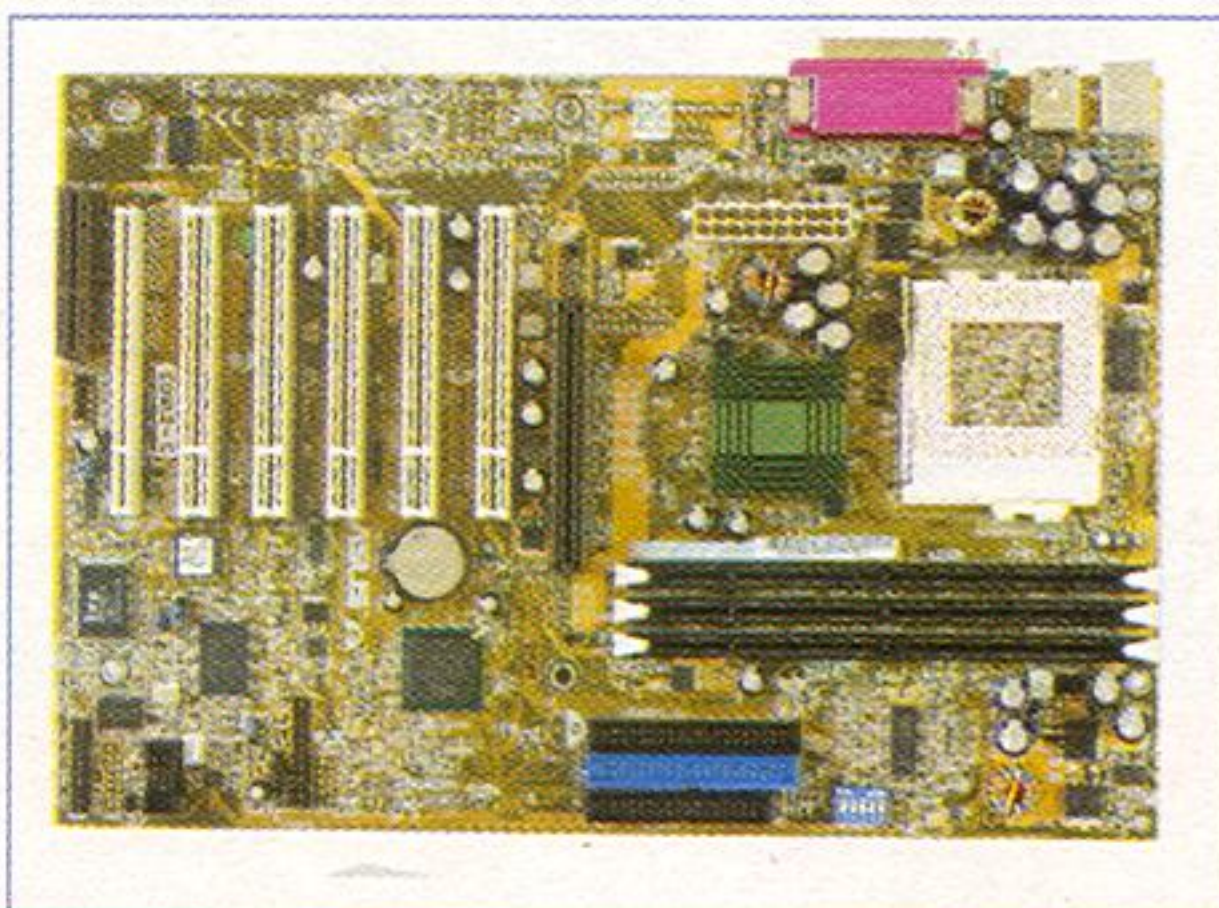
Asus a anunțat de curând că deține 25% din piața plăcilor de bază din Japonia și succesul lor pare a nu se opri aici.

Statistici pe luna iulie

Conform unor statistici publicate de site-ul digitimes.com, principalii producători de plăci de bază pentru luna iulie sunt Asus cu 1.050.000, ECS 1.000.000, MSI 820.000, Gigabyte 750.000. Aceste firme sunt urmate la mare distanță de Chaintech cu 170.000 de plăci și Epox cu 168.000. Se remarcă faptul că primele 2 locuri sunt ocupate de două firme cu obiective total diferite pe piață. În timp ce Asus are ca prim obiectiv calitatea produselor, ECS se axează pe oferirea unei "valori" bune a produsului printr-un raport optim calitate/preț.

SOLUȚIA CEA MAI PERFORMANTĂ

ASUS CUSL2-C

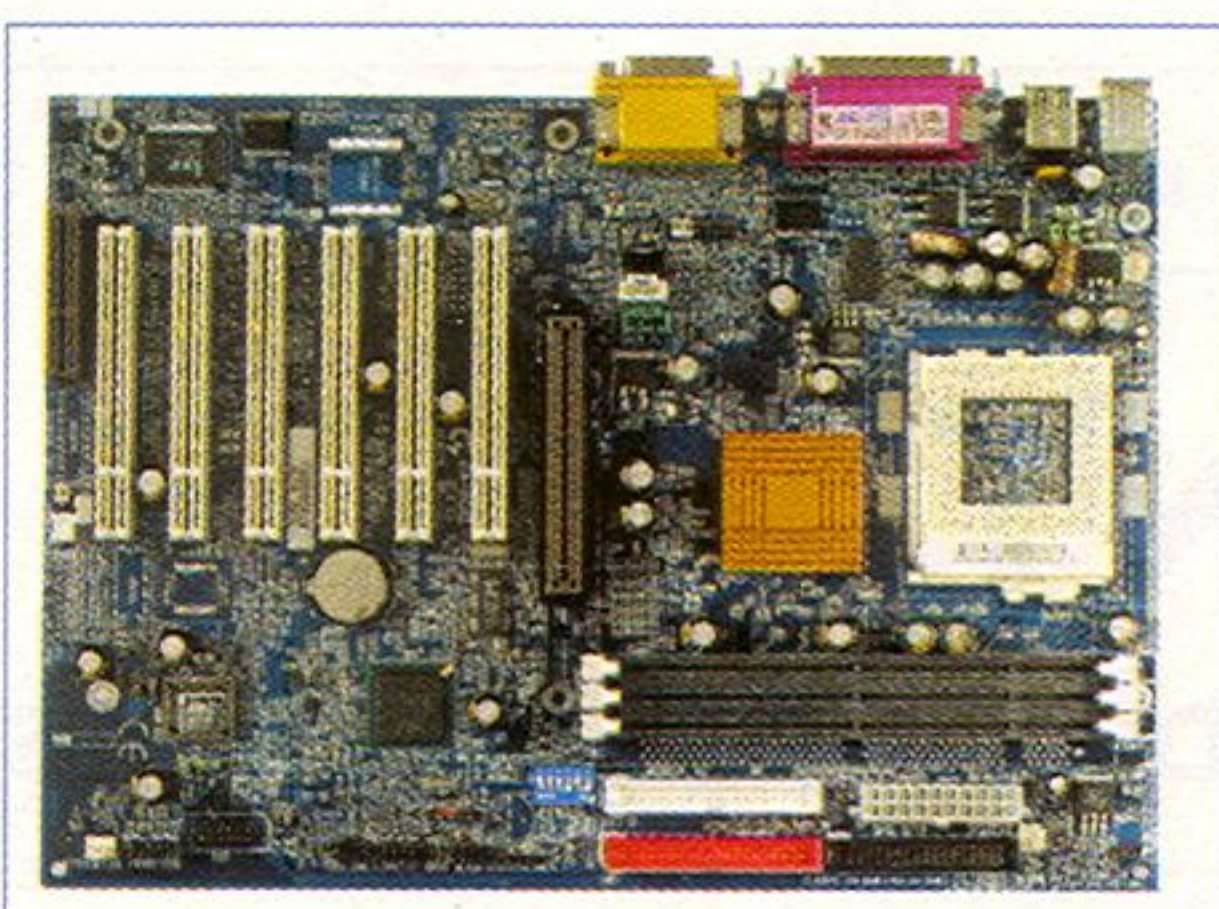


Începem deja să ne obișnuim ca Asus să ocupe primele locuri în testele de plăci de bază. Cu toate acestea, raportul calitate/preț nu poate fi considerat chiar optim, Asus CUSL2-C fiind mai mult dedicată celor care vor maximum de viteză de la acest chipset fără să se uite la preț. Mai mult, competitorul direct IWill oferă o viteză aproape similară și oferă în plus un chipset de sunet C-Media și un sistem de overclocking mult mai bun.

CUSL2-C beneficiază de 6 slot-uri PCI, un slot AGP și 1 slot CNR. Sloturile de memorie sunt în numărul standard de 3. Asus nu iese prin această placă în evidență prin oferirea de dotări deosebite cât a celei mai bune implementări de pe piață a chipset-ului i815ep. Puțin probabil să fie depășită de plăcile lunii viitoare.

SOLUȚIA PENTRU BUGET

GA-60XE1



Ne-a fost greu să recomandăm o soluție pentru buget din cadrul plăcilor testate. Motivul este acela că o soluție pentru buget nu presupune numai un preț redus ci și performanțe rezonabile. Soluția pe care am fi dorit să o oferim este placa Matsonic însă scoaterea acesteia din fabricație ar face inutilă propunerea ei ca soluție de buget. Varianta propusă de noi în aceste condiții este Gigabyte GA-60XE1. Pentru un preț de 80\$, aproape cu 33% mai mic decât al plăcii Asus, GA-60XE1 oferă 6 slot-uri PCI, un slot CNR, 1 slot AGP și performanțele nu scad proporțional cu prețul față de primul loc din top. Mai mult, performanțele sale sunt peste cele ale plăcilor de la mijlocul clasamentului ceea ce nu o fac să se situeze în același segment de calitate cu cel de preț.

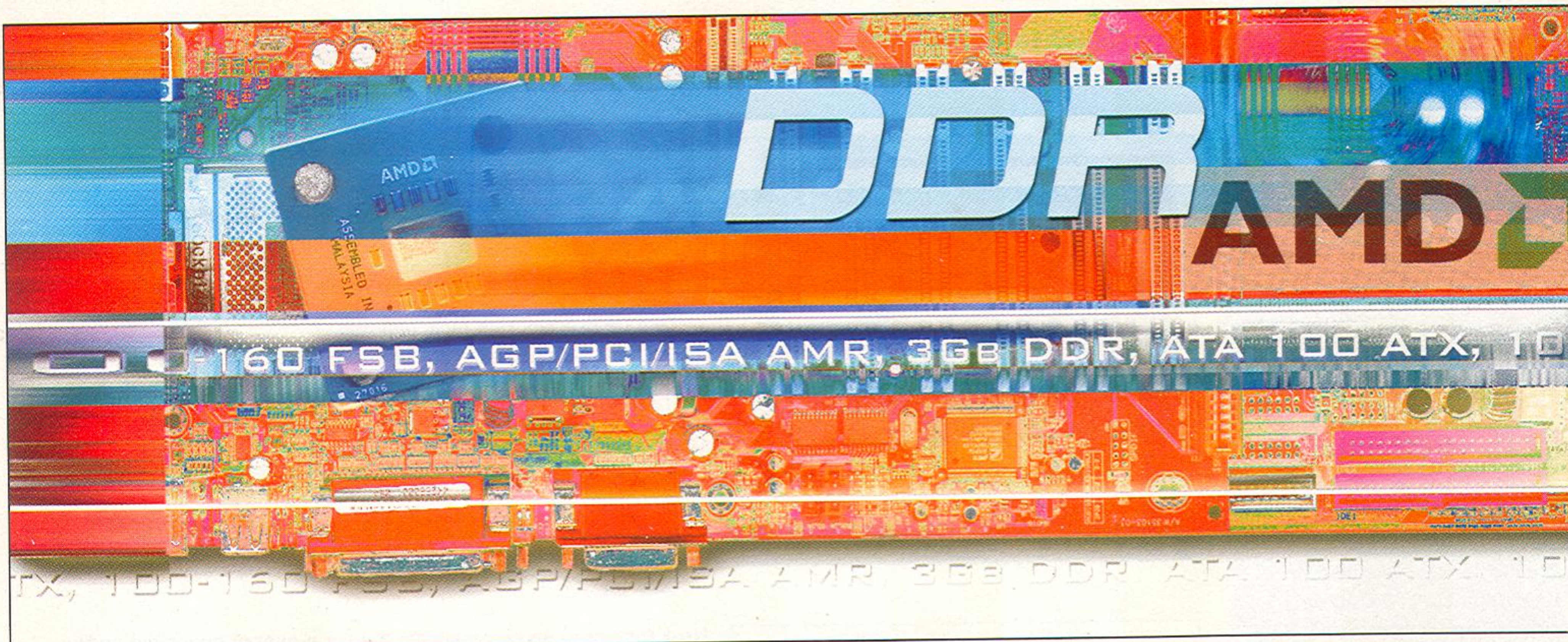
PRIVESTE SPRE VIITOR !



Leadtek®

RESELLER

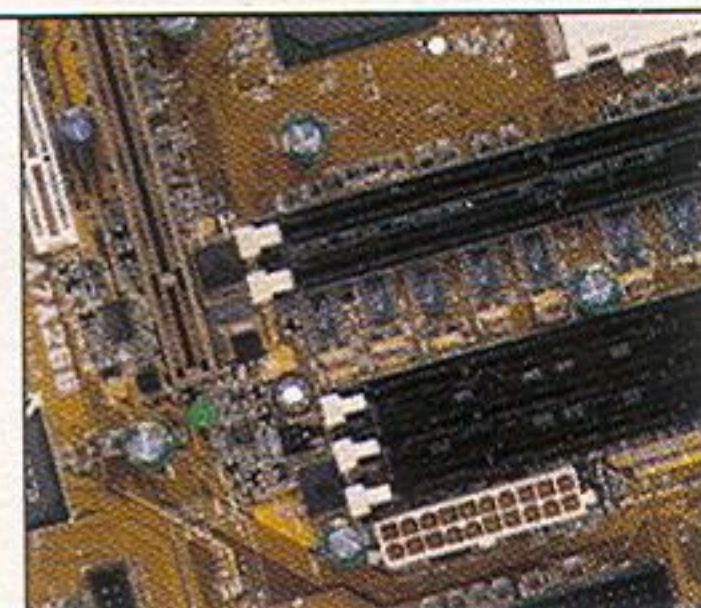
OMNITECH TRADING SA
BDUL. LACUL TEI 67
TEL: 210.50.65 , 212.29.32
FAX: 242.24.52
EMAIL: omnitech@fx.ro



Pentru soluțiile AMD cu memorie SDR, viața pare a se termina pe zi ce trece.

AMD ȘI VARIANTA DDR (I)

IN TEST CHIPSET-URILE DE LA 3 PRODUCĂTORI: AMD, VIA ȘI ALI



Stiri conexe

DDR-AM-ul prea ieftin

Sesizând problemele din ce în ce mai mari cu care se confruntă piața DDR-AM din cauza supra producției. Discuțiile de reducere a volumului producției au loc momentan doar între producătorii din Taiwan ceea ce conferă discuției un caracter cu adevărat mondial. Mari producători de memorii ca Infineon, Micron, Samsung sau Hynix nu participă la aceste discuții și este puțin probabil ca diminuarea producției să se poată realiza numai în unele țări. Motivul este că firmele ce o vor realiza vor pierde segmente bune de piață, tactica urmând să aibă succes numai dacă toți producătorii importanți de memorii diminuează producția.

Pentium 4 nu se înnoiește

Intel a anunțat că va amâna trecerea procesorului Pentium 4 de la cel cu 423 de pini la cel cu 478. Motivul acestei amânări pare a fi imposibilitatea de alipire pentru moment la piața SDRAM și DDR-AM din cauza supraproducției inițiale de chipset-uri i850 (care se află acum în stoc) și a imposibilității de a asigura cantități reale ale chipset-ului i845. Imposibilitatea de a oferi cantități constante face gigantul producător să prefere continuarea scăderilor de preț pentru Pentium 4 dar vinderea acestuia cu RDRAM și i850.

După cum promiteam la numărul trecut, aducem în prim plan soluțiile pentru procesoare AMD ce folosesc memorie DDR-AM. Dacă luna trecută anticipam scăderea substanțială a prețurilor pentru memoria DDR-AM iată că acum nu mai încapă nici un dubiu asupra necesității utilizării acestei memorii în locul celei SDRAM.

Ceea ce surprinde este că în urmă cu numai câteva luni Intel și AMD își disputau viitoarea supremație în lumea procesoarelor bazându-se fiecare pe propria sa memorie de suport (RDRAM respectiv DDR-AM). Rezultatul a fost surprinzător odată cu trecerea timpului. Intel a realizat un fiasco total cu lansarea lui Pentium 4 și nu a reușit să vândă nici un sfert din cât planificase în timp ce AMD a continuat să urce constant. Mai mult, prețul la Pentium 4 scade substanțial iar memoria RDRAM este din ce în ce mai puțin populară. Pe de altă parte, soluția aleasă de AMD se dovedește una viabilă iar memoria DDR-AM (care inițial părea că va fi accesibilă numai segmentului hi-end) tinde să devină memoria standard pentru end-user. Astfel, Intel pierde pe lângă segmente din piață și la capitolul imagine și trimite Pentium 4 de voie de nevoie în segmentul simplului consumator. Acest lucru nu va avea însă probabil succes decât odată cu

lansarea platformelor (de la Intel, Via și SiS) pentru Pentium 4 cu memorie SDRAM și DDR-AM, memoria RDRAM dovedindu-se prea scumpă, prea rară și prea slabă calitativ pentru a reuși să se impună.

Dacă la segmentul SDRAM pentru procesoare AMD se poate spune că Via a avut întâietate și succes maxim (KT133 și KT133A au dominat piața chipset-urilor), iată că pentru chipseturile dedicate memoriei DDR-AM sunt mult mai mulți competitori. Evident, Via nu putea să nu lanseze un chipset iar acesta este KT266. Soluția AMD vine prin AMD760 iar Ali, care a fost primul producător ce a suportat acest tip de memorie oferă AliMagik1. Faptul că acest chipset a fost și primul se vede și din performanțele sale, acestea nefiind ieșite din comun din cauza timpului scăzut pentru development pe care Ali l-a avut. După primii mari producători, SiS propriul său chipset pentru memorie DDR-AM, acesta urmând a fi prezent în partea a doua a acestui test ce va fi prezentat în numărul următor. Necesitatea structurării testului în două părți este dată de apariția succesivă a plăcilor AMD cu suport pentru memorie DDR-AM, toți producătorii lansând propriile lor soluții datorită scăderii prețului la memorie și accesibilității acestor plăci pe scară largă.

Deși este mult spus, teama unor producători ca plăcile lor de bază să nu fie refuzate de piață pentru că suportă doar memorie DDR-AM a făcut ca ei să ofere suport pe placă atât pentru memorie DDR-AM dar și pentru memorie SDRAM. Este cazul producătorilor Asus și EagleTec. Văzând însă avântul luat de piață Asus a scos o nouă versiune a A7A266 ce nu mai include suport decât pentru memorie DDR-AM.

Prețul standard pentru plăcile ce folosesc memorie DDR-AM se situează între 120-160\$. Acest preț este identic cu unul al unei plăci KT133A de calitate ceea ce înseamnă că fie chipset-ul Via va trebui reorientat ca preț, fie pentru plăcile cu SDRAM vor fi de acum utilizate chipset-uri mai ieftine (ca cele Ali) pentru a se poziționa mai corect pe piață

Rezultatele cele mai bune în teste le-au avut plăcile ce au folosit chipset-ul de la Via: KT266. Se pare că Via dorește să își păstreze supremația pe o piață pe care chipset-ul Ali variază foarte mult ca performanțe în funcție de implementarea realizată de producătorul plăcii de bază.



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 avut bus-ul la 266 Mhz pentru o testare cât mai realistă. Pentru o răcire cât mai bună a procesorului 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 testului 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 acea 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.

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%.

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.



Produs	A7A266	8KHA	EP-8K7A+	SL75DRV	A17LMR

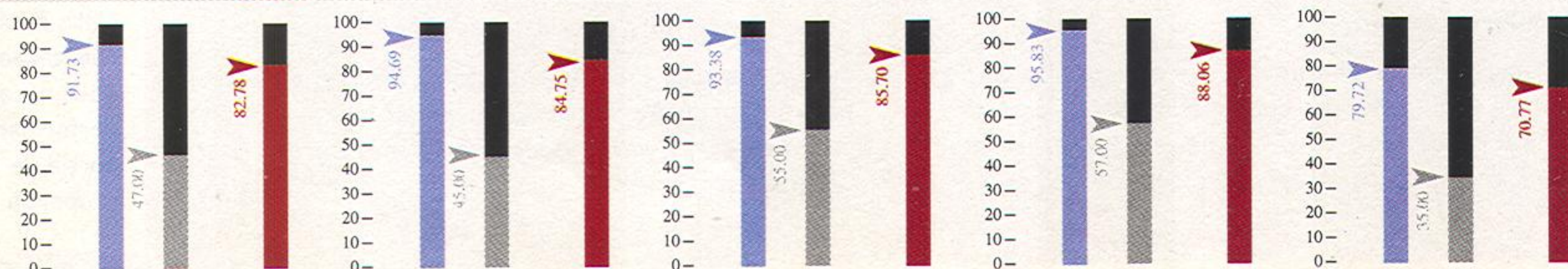
Pret	160\$	125\$	155\$	119\$	68\$
Producător	Asus	EpoX	EpoX	Soltek	EagleTec
Distribuitor	ICG	Best Computers	Elsaco	Viami / ProCA	ICG
Telefon	01-221.73.43	01-314.76.98	01-337.30.91	327.72.45 / 323.82.33	01-221.73.43
Web	www.icg.com.ro	www.bestcomputers.ro	www.elsaco.com	www.viami.ro/www.proca.ro	www.icg.com.ro

Caracteristici	A7A266	8KHA	EP-8K7A+	SL75DRV	A17LMR
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Award	AMI
FSB	266/200	266/200	266/200	266/200	266/200
Chipset	AliMagik1	Via KT266	AMD 760	Via KT266	AliMagik1
Northbridge	Ali M1647	VT 8366	AMD 761	VT 8366	Ali M647
Southbridge	Ali M1535D+	VT 8233	VIA VT 82C686B	VT 8233	Ali M 1535 D+
ATA	100/66	100/66	100/66	100/66	100/66
Memorie tip / maximă	PC2100, PC1600 - DDR 2Gb PC133/PC100 - SDR 3Gb	PC2100, PC1600 - 1.5Gb	PC2100, PC1600	PC2100, PC1600 - 1.5Gb	PC2100, PC1600 - 1Gb PC133 - 1Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1Pro/5/0/1/0	1/6/0/0/0	1/6/0/0/0	1Pro/5/0/0/1	1/4/0/1/0

Dotări	A7A266	8KHA	EP-8K7A+	SL75DRV	A17LMR
Chipset video	-	-	-	-	-
Chipset sunet	AC97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97
Raid	-	-	da	-	-
USB	4 (6)	2 (6)	4	2 (6)	2 (4)
Monitorizare hardware	Temperatură procesor, placă de bază, 3 ventilatoare, 6 voltaje	Temperatură sistem/CPU, 8 voltaje, ventilator sistem/CPU	Temperatură shutdown, procesor, sistem, ventilator CPU, carcasă 5 voltaje	Temperatură sistem/CPU, 9 voltaje, ventilator sistem/CPU	Temperatură sistem/CPU, 8 voltaje, ventilator sistem/CPU
Dotări suplimentare	-	Afișaj electronic > cod erori	Afișaj electronic > cod erori	Suspend 2 RAM	10 / 100 Mb Lan
Overclocking	133-200 FSB din 1 în 1	133-200 FSB din 1 în 1	133-166 FSB din 1 în 1	RedStorm > auto 133-200 FSB din 1 în 1	-
Bundle	-	-	-	PC Cillin 2000, Virtual Drive, Partition Magic 6, Drive Image 4	PC Cillin 2000, True Color

Teste	A7A266	8KHA	EP-8K7A+	SL75DRV	A17LMR
Quake 3 Fastest	179.7	193.4	163.5	191.5	127.9
Quake 3 Normal	165.6	177.3	139.9	177	114
MDK2 640x480x16xLow	172.6	181.5	156.4	181.3	125.2
3DMark 2001 800x600x16	4601	4830	4150	4800	3281
3DMark 2001 - Game1Low	89.3	89.7	77.2	89.5	69.5
3DMark 2001 - Game2Low	82.3	85.9	73	85.7	58.5
3DMark 2001 - Game3Low	92.7	98.6	83.8	97.6	71.7
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	3345	3319	3357	3393	3348
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1630	1632	1653	1634	1631
SiSoft Sandra Disk	18400	18872	23729	23449	19872
SiSoft Sandra Memory Int	536	569	611	560	535
SiSoft Sandra Memory Fit	654	622	800	571	708

Note	A7A266	8KHA	EP-8K7A+	SL75DRV	A17LMR
Performanță	91.73	94.69	93.38	95.83	79.72
Dotări / overclocking	47	45	55	57	35
Notă finală	82.78	84.75	85.70	88.06	70.77

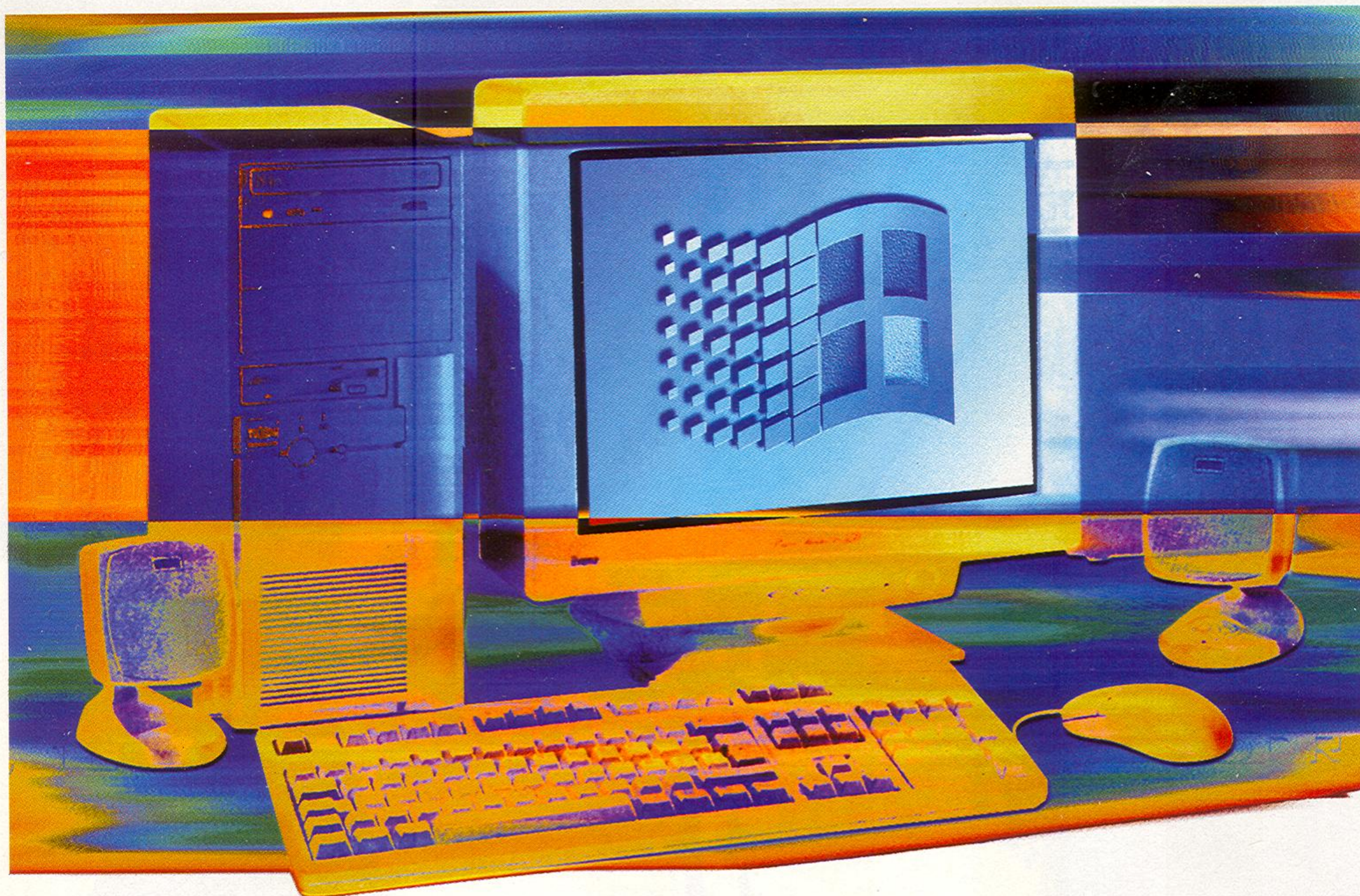




www.xtremPC.ro



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



Ai 1000\$ + tva prin buzunar? Ți vom arăta noi cum să ți cheltuiești dintr-o suflare

CALCULATOARE PENTRU JOCURI

8 PRODUCĂTORI SI 8 SISTEME INCEARCĂ SĂ SE IMPUNĂ

1 000\$ și un pic de TVA pot fi folosiți fără îndoială într-o mulțime de scopuri, însă, pentru un pasionat de jocuri, acesta poate fi numai unul singur. Un "ultra ninja bastard kick ass pc" este visul oricărui jucător pe care nu ne îndoim că el și-l va împlini imediat ce va beneficia de suma potrivită. Până la a beneficia de această sumă, testul nostru are menirea de a arăta ce sisteme poți achiziționa dacă dorești să investești 1000\$+tva într-un calculator pentru jocuri și să nu ți bați capul cu 1000 de oferte de la 1000 de firme, să-ți cumperi componente și să ți asamblezi un calculator. Prin sisteme ne-am referit în acest test la configurații standard, calculatoare recomandate ca "pentru jocuri" de firmele care le comercializează și care sunt de altfel comercializate în această configurație.

Pentru a oferi o experiență cât mai aproape de realitate testul a fost anunțat cu scurt timp înainte de debut, sistemele fiind preluate de redacție în timpul în care le iau de obicei și

cumpărătorii de la magazin, în numai câteva zile. Ce este drept, cine are peste 1000\$ în buzunar are pretenția de a primi calculatorul cât mai repede, fără dureroase așteptări și nevoi ulterioare de configurare.

Pentru testarea jocurilor au fost rulate 9 teste de performanțe în acest domeniu, evoluând printre alții: 3DMark, Quake3, MDK2 sau Evolve. Fiecare joc are alt sistem de testare, unele funcționează sub DirectX, altele sub OpenGL, toate solicitând la maxim posibil (și rezonabil) sistemul. Pe lângă testele de jocuri am rulat și o serie de teste menite să analizeze performanța hard-disk-ului, monitorului sau memoriei și a lucrului plăcii de bază cu acestea. Rezultatele acestor ultime teste le-am inclus la capitolul dotări, avantajele acestea fiind practic oferite în plus față de destinația inițială a sistemului, adică pentru jocuri.

Rezultatele obținute de cei 8 competitori ai acestei luni le găsiți în paginile care urmează.

Așa nu ți bați capul cu 1000 de oferte de la 1000 de firme, să-ți cumperi componente și să ți asamblezi un calculator



Cum am testat

BENCHMARK-URI FOLOSITE



3D Mark 2000

Deși depășit de 3D Mark 2001, 3D Mark 2000 cu update-ul 1.1 face față cu succes testării sistemelor.

S-a testat cu opțiunile default și cu rezoluția de 1024x768x32.



3D Mark 2001

Cel mai popular standard de evaluare ce testează performanța agregată a sistemului. Benchmark-ul a fost rulat cu opțiunile default și cu rezoluția default, asta însemnând 1024x768x32.



3D Winbench

Chiar dacă nu este considerat cel mai relevant cu puțință Winbench reușește o diferențiere realistă a sistemelor rulând testele pe care le are încorporate (și care durează o groază de timp).



Quake 3

Pentru realizarea testului s-au folosit opțiunile standard ale Quake 3-ului și un mod de test: Hi Quality.

Rezoluția folosită a fost 1024x768x32. Demo-ul folosit a fost Demo1 cu opțiunea timedemo1 activată din consolă.



MDK2

MDK2 a rulat la 1024x768x32 cu toate opțiunile setate la maxim pentru a solicita cât mai mult sistemul și a arăta ce poți primi maxim pentru suma investită. Demo-ul rulat a fost cel standard, din meniul de start și configurare al jocului.



Serious Sam

Serious Sam a fost folosit cu 2 teste, spre deosebire de alte jocuri unde s-a rulat numai unul. Motivul

este datorat axării în două direcții diferite pentru demo-uri. Primul dintre acestea are menirea de a solicita la maxim placa video în timp ce al doilea este un consumator avid de procesor. S-a testat astfel pentru a se vedea impactul asupra calculatorului atât al jocurilor ce solicită procesorul cât și a celor ce utilizează din plin placa video.



Evolve

Evolve este al doilea joc care folosește 2 teste cu setări distincte pentru a testa

performanțele sistemului. Deosebirea fundamentală între cele două demo-uri este folosirea bump-mapping-ului, testul cu această opțiune activată utilizând la maxim resursele sistemului.



SiSoft Sandra te

Acest test a fost folosit pentru a vedea ce ne mai oferă sistemul testat pe lângă performanțele în jocuri.

Nu de alta, dar cândva vom mai lansa un program de grafică, un program de editat muzică sau doar un simplu program office iar lucrul cu hard disk-ul, procesorul și nu în ultimul rând memoria își vor spune în alt fel cuvântul decât în jocuri.

AudioBench

Testarea cu AudioBench a fost realizată pentru a analiza calitățile plăcii de sunet și ale boxelor prin poziționarea sunetului cu ajutorul diferitelor teste pe care programul le rulează.

PROCEDURA DE TESTARE

Setarea pre-test

Înainte de testarea efectivă a sistemelor, fiecare calculator a fost adus la nivelul maxim al performanțelor posibil prin modificări din Bios. Ținând cont că acest lucru poate fi făcut de utilizator, am considerat potrivit să facem aceste ajustări chiar dacă nu toate calculatoarele au venit cu ele realizate. Modificările de bază au constat în setarea hard-disk-ului în modul S.M.A.R.T, a memoriei la PC133 (default+33) și CAS2 în cazul în care suporta această facilitate. Alte opțiuni au ținut de dezactivarea FastWrites (unele sisteme au rulat astfel demo-uri în care inițial se blocau).

Pe toate sistemele a fost instalat DirectX8.1 (unele despre care veți putea citi venind la test cu DirectX7) iar driverii au fost optimizați pentru a nu rula cu Anti-Aliasing (de asemenea o opțiune activată

în unele cazuri) și VSync Off. Multe configurații s-au arătat dezorientate în fața fenomenului de gaming venind cu drivere cu care nu se puteau rula jocuri. Pentru testele care nu au rulat pe unele sisteme am făcut tot posibilul să le lansăm, mergând până la încărcarea opțiunilor fail-safe din bios. Cu toate acestea, ele au continuat să nu ruleze.

Procedura de testare

După ce toate setările inițiale au fost făcute, am avut posibilitatea de a rula testele care fuseseră planificate. Fiecare test a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea cea mai mare și cea mai mică, între restul realizându-se media aritmetică. Rezultatul final a fost considerat performanța obținută de sistem la testul respectiv.

SISTEMUL DE NOTARE

Performanțe

Analiza performanțelor în joc ale sistemelor s-a făcut pe baza celor 9 teste dedicate, rulate și enumerate în cadrul graficelor paginii următoare.

Comparația între performanțele sistemelor s-a făcut pornind de la performanța maximă pentru fiecare din cele nouă teste în parte. Aceasta a fost cotate cu 100 și atribuită sistemului care a realizat-o. Toate celelalte performanțe din cadrul fiecărui test au fost ulterior evaluate proporțional, primind o notă între 0 și 100 pentru performanța realizată la testul respectiv.

Dotări

Dotarea sistemelor a fost secționată în două părți. Este vorba o dată de dotările fizice și pe de altă parte de cele ca performanțe adiționale. Dacă cele fizice sunt mai mult decât evidente constând în CD-Rom, Hard-disk, controllere, placă de sunet, etc, cele de performanțe adiționale se referă la performanțe care sunt realizate de componentele sistemului și ar putea fi ulterior utile și evidente în cazul folosirii altor programe și a altui software în afară de jocuri. A fost vorba despre teste pentru lucrul cu memoria, hard-disk-ul și nu în ultimul rând puterea procesorului.

Fiecare din grupele de periferice evaluate a fost notată de la 1 la 10, însă de această dată nota maximă nu a mai reprezentat performanța maximă realizată ci dotarea maximă care ar fi putut fi prezentă în acea categorie.

Nota finală

Pentru calcularea notei finale a sistemului performanțele în jocuri au contat în proporție de 75% în timp ce dotările sistemului în proporție de 25%.

Produs	4Play	Avenger 1000	Games Pro	Thunderbird 1.1
				
Pret	705\$	999\$	995\$	717\$
Producător	Deck Computers	Best Computers	UltraPro Computers	Viami
Telefon	01-211.97.42	01-314.76.98	01-211.70.90	01-327.72.45
E-mail	N/A	info@bestcomputers.ro	office@ultrapro.ro	sales@viami.ro
Web	www.deck.ro	www.bestcomputers.ro	www.ultrapro.ro	www.viami.ro
Garanție	2 ani sistem integral 3 ani HDD, Monitor 1 an multimedia	2 ani sistem integral 3 ani HDD, Monitor	2 ani sistem integral 3 ani HDD, Monitor	2 ani sistem integral
Sistem de operare	N/A - (pt testare WindowsMe)	Windows98 SE	N/A - (pt testare WindowsMe)	N/A - (pt testare Windows98se)
Procesor				
Producător / Model	AMD Thunderbird	AMD Thunderbird	AMD Thunderbird	AMD Thunderbird
Viteză / Bus	1.1 Ghz / bus 100	1 Ghz / bus 266	1.2 Ghz / bus 266	1.1 Ghz / bus 266
Placa de bază				
Producător / Model	SuperGrace SGAKT133	EpoX 8K7A+	Jetway 663AS Ultra	Soltek SL75KAV
Chipset	Via KT133	AMD-761	KT133A	KT133A
FSB	200	266/200	266/200	266/200
PCI/ISA/CNR/AMR Libere	5/1/0/1	5/0/0/0	4/1/0/1	5/1/0/0
Memorie				
Cantitate	512 Mb	256 Mb	256 Mb	256 Mb
Tip	PC133	DDR	PC133	PC133
Maximă	1.5 Gb	1 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb
Sloturi libere	1	1	2	2
Hard Disk				
Producător / Model	Samsung SP400	Seagate Baracuda ATAIII	Quantum Fireball AS	Maxtor
Capacitate	40 Gb	20.4 Gb	20.4 Gb	20.4 Gb
Viteză	7200 rpm	7200 rpm	7200 rpm	7200 rpm
Placa video				
Producător / Model	GeForce2 MX	Hercules Prophet II MX	Leadtek GeForce2Pro32	GeForce2 GTS
Chipset	GeForce2 MX	GeForce2 MX 400	GeForce2 Pro	GeForce2 GTS
Memorie/Tip/viteză	32 Mb / SDR / 6 ns	32 Mb / SDR / 5.5 ns	32 Mb / DDR / 5 ns	32 Mb / DDR / 6 ns
Alte dotări				
Placă sunet	AC97	Creative Blaster Live Value	Creative Blaster Live Value	AC97
CD-Rom	-	-	-	-
Stocare	Samsung DVD SS03	Pioneer DVD 114S 10/40X	Nec DVD 12/40X	Pioneer DVD 10/40X
Boxe	2 boxe / no-brand	Philips A1.2 Fun Power	ZoltriXound 2.1	Asti-2
Modem	-	-	-	-
Controllere				
Mouse	2 butoane / no brand	Trekker PS2	A4Tech Optical GreatEye	A4Tech Wheel 3D
Tastatură	no brand	Microsoft Internet Win9x	Chicony Intelligent Ergonomic	Kolink
Joystick	-	-	TopGun Fox 2	-
Alt controller	-	-	-	-
Monitor				
Producător / Model	Samsung SyncMaster 755DF	Philips 107 E21	AOC 7KLR	LG WS 771B
Mărime / vizibil / Dot pitch	17" / 16" / 0.20	17" / 16" / 0.27	17" / 16" / 0.25	17" / 15.9" / 0.27
Rezoluție maximă	1600x1200x66	1280x1024x60	1600x1200x60	1280x1024x60
Refresh la 1024x768	100Hz	88Hz	100Hz	85Hz
Carcasa				
Format / Tip	ATX / Midi	ATX / Midi	ATX / Midi	ATX / Midi
Dimensiuni (HxLxI)	43.5x45x18.7 cm	41.7x42.5x20 cm	43.5x45x18.7 cm	41.8x42.7x20 cm
Sursa	300W	300W	300W	300W
Sloturi libere afară 5" 3"	2 / 1	3 / 1	2 / 1	3 / 1
Sloturi libere înăuntru 5" 3"	2 / 2	3 / 1	2 / 2	3 / 1
Note				
Performante jocuri	49.35	64.47	91.91	85.21
Dotări	64.96	67.84	73.05	54.71
Notă finală	53.25	65.31	87.19	77.58



969 \$

692\$

999\$

968\$

Flamingo Computers	ProCA	ICG	Senorg
01-222.50.41	01-323.82.33	01-221.73.43	01-233.16.76
office@flamingo.ro	doina@proca.ro	office@icg.com.ro	info@senorg.ro
www.flamingo.ro	www.proca.ro	www.icg.com.ro	www.senorg.ro
3 ani sistem integral	3 ani sistem integral	3 ani sistem integral	3 ani sistem integral
WindowsMe	N/A - (pt testare WindowsMe)	N/A - (pt testare Windows98se)	N/A - (pt testare WindowsMe)
AMD Thunderbird 1.2 Ghz / bus 266	AMD Thunderbird 1.1 Ghz / bus 266	AMD Thunderbird 1.2 Ghz / bus 266	AMD Thunderbird 1.1 Ghz / bus 100
MSI K7 Turbo Limited Edition KT133A 266/200 5/0/1/0	Soltek SL75KAV KT133A 266/200 5/1/0/0	Asus A7V133 KT133A 266/200 4/0/1/0	Asus A7V-E KT133 200 6/0/0/0
256 Mb PC133 1.5 Gb 2	256 Mb PC133 1.5 Gb 2	256 Mb PC133 1.5 Gb 2	256 Mb PC133 1 Gb 1
Quantum Fireball AS 20.4 Gb 7200 rpm	Quantum Fireball AS 30 Gb 7200 rpm	Quantum Fireball AS 2 x 20.4 Gb 7200 rpm	Quantum Fireball AS 30 Gb 7200 rpm
MSI GeForce2 MX400 GeForce2 MX400 32 Mb / SDR / 6 ns	GeForce2 MX200 GeForce2 MX200 32 Mb / SDR / 6 ns	Inno3D GeForce2 Pro64 GeForce2 Pro 64 Mb / DDR / 5 ns	Asus V6800 Deluxe GeForce 256 DDR 32 Mb / SGRAM / 6 ns
Creative Blaster Live Value -	AC97 Acer 52X	HitPoint C-Media 8738 6ch Teac 40X	Sound Blaster 128 PCI Artec 52X
Sony DVD DDV-1621 Cambridge SoundWorks Digital 2.1 -	- A4 Tech - 2 -	- Teac PowerMax 260/2 -	- Philips A2.3 -
Logitech Pilot Logitech -	A4 Tech PS2 UTT -	Mitsumi Scroll PS2 Mitsumi Windows95 -	Genius Netscroll + Multimedia Keyboard -
Relisys TE786 17" / 15.7" / 0.25-0.26 1600x1200x60 100Hz	Samtron 76E 17" / 16" / 0.24 1280x1024x60 85Hz	LG Flatron 774 FT 17" / 16" / 0.24 1280x1024x60 85Hz	AOC 7GLR 17" / 16" / 0.25 1600x1200x60 100Hz
ATX / Midi 37.8x38.2x21cm 300W 1 / 1 2 / 1	ATX / Midi 42x46x20 cm 250W 2 / 0 2 / 1	ATX / Midi 41.7x42.5x20 cm 300W 3 / 1 3 / 0	ATX / Midi 47x51x20.5 cm 250W 1 / 1 1 / 2
55.05	23.72	99.78	44.39
79.34	56.16	66.88	66.22
61.12	31.83	91.55	49.84

TESTUL PE SCURT

Toate sistemele din test folosesc exclusiv procesoare AMD. Frecvența acestora variază între 1-1.2 Ghz. Nici un sistem Intel nu a fost dedicat jocurilor la categoria sub 1000\$.

Cele mai populare hard-disk-uri par a fi Quantum Fireball. Nu mai puțin de 5 din cele 8 sisteme testate folosesc un astfel de hard-disk.

Toate hard-disk-urile din test sunt de 7200 rpm. Nici un producător nu a inclus harduri de 4400rpm.

Cea mai performantă placă video oferită jucătorilor în test este un GeForce2 Pro cu 64 Mb în timp ce cea mai puțin performantă este un GeForce2 MX200.

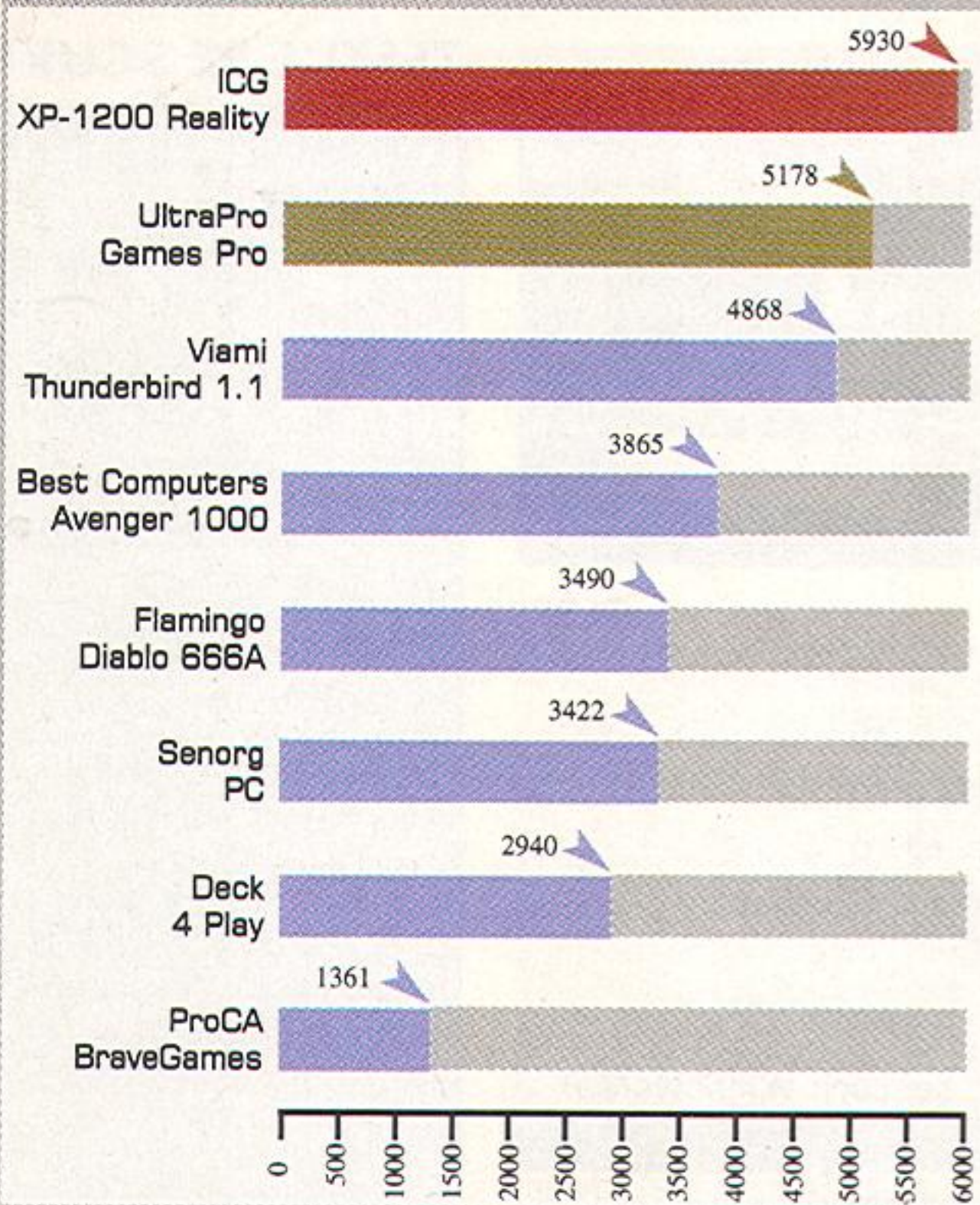
Standardul pentru memorie a fost de 256 Mb. Un singur sistem beneficiază de 512 Mb Ram însă aceștia nu au părut a-i aduce prea multe servicii.

Nici un sistem nu a inclus un gamepad și un singur sistem a inclus joystick. Surprinzător, ținând cont că am avut un test dedicat sistemelor de jocuri.

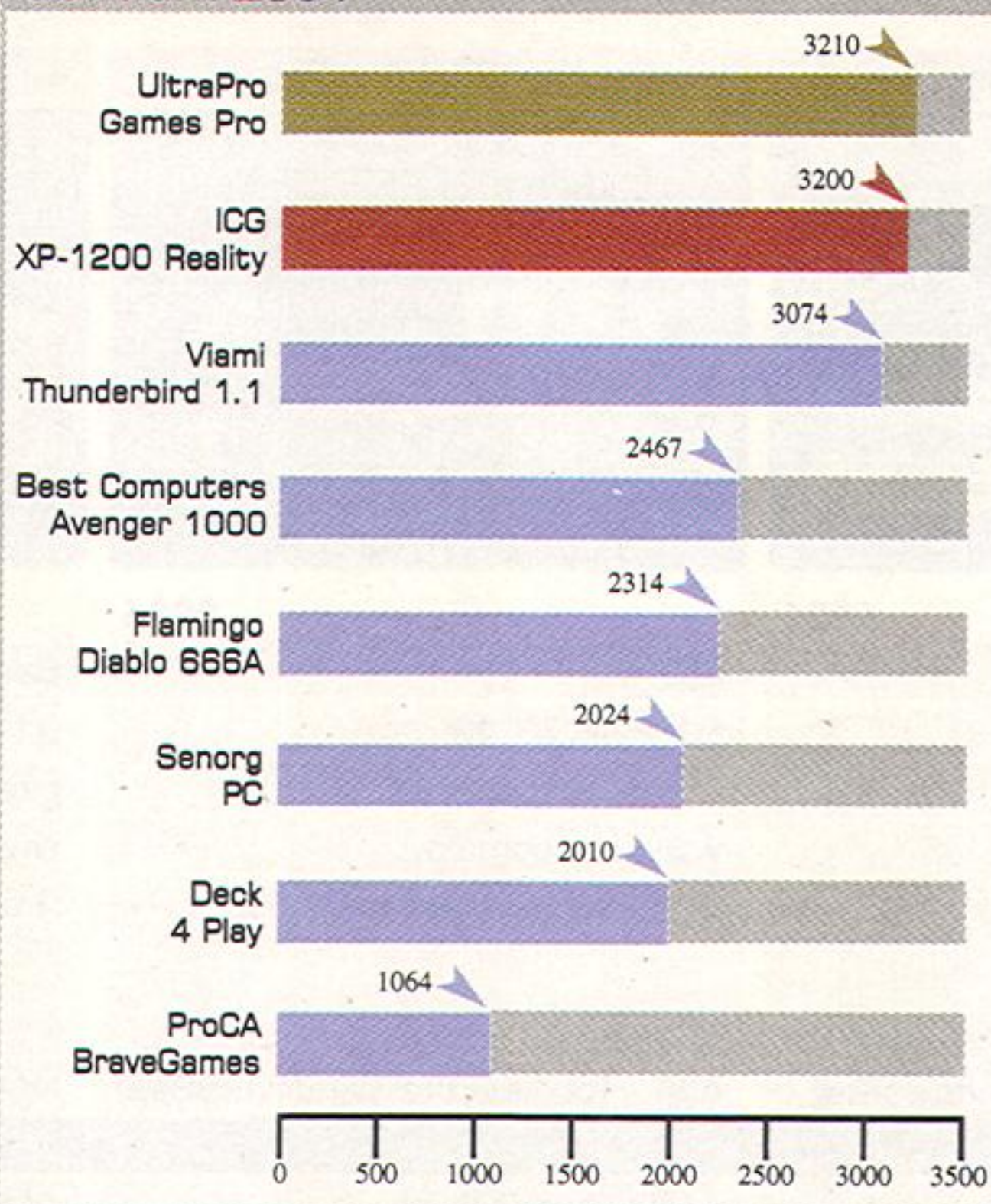
Toate monitoarele din test sunt de 17". Le spunem la revedere celor de 15" definitiv, chiar dacă cele de 17" nu sunt chiar în topul de linie ci de nivel mediu sau slab.

Chiar dacă la limită, Creative Sound Blaster Live Value a dominat topul plăcilor de sunet. Din nefericire, s-a dovedit la fel de popular ca și prăpăditul AC97.

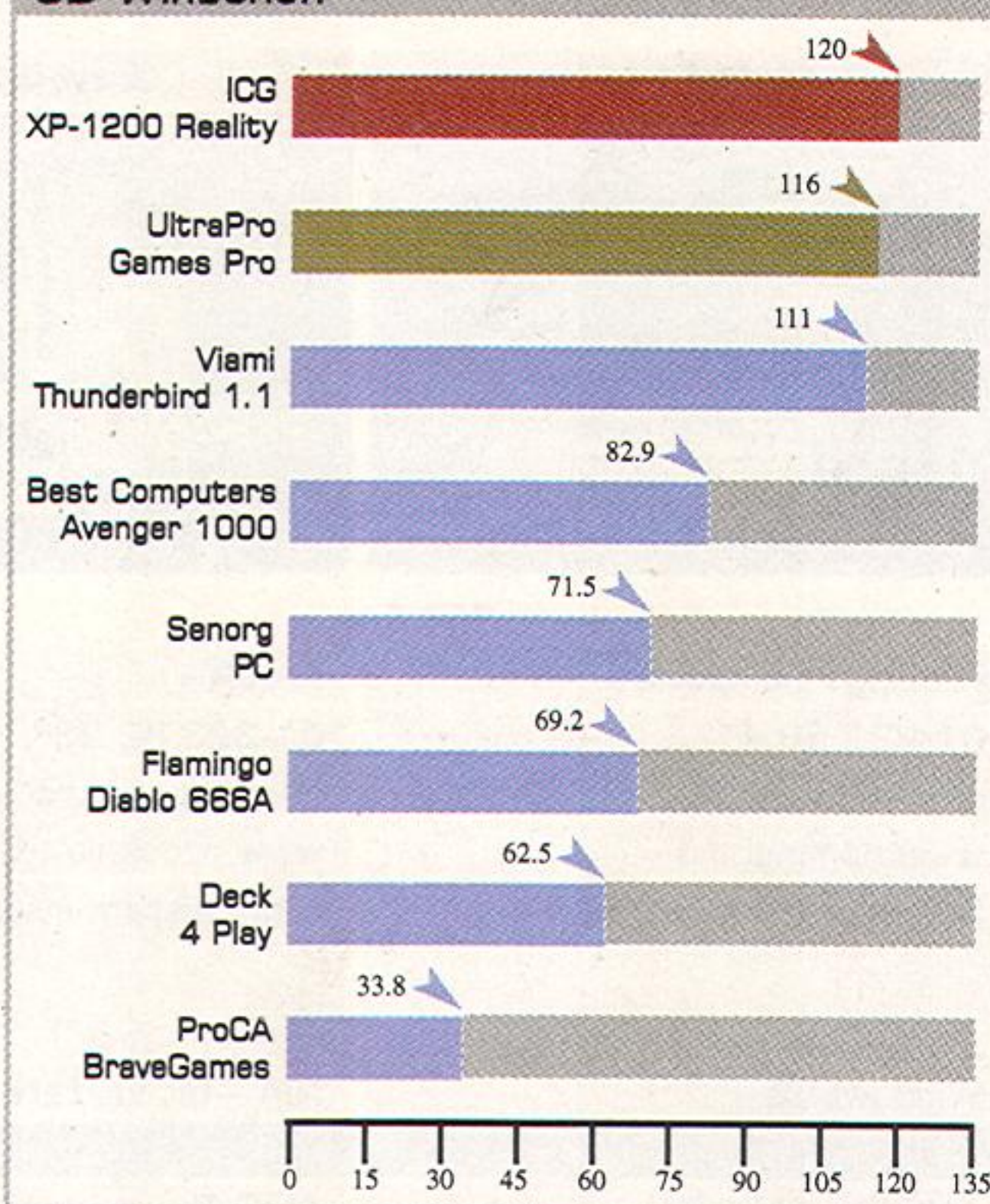
3D Mark 2000



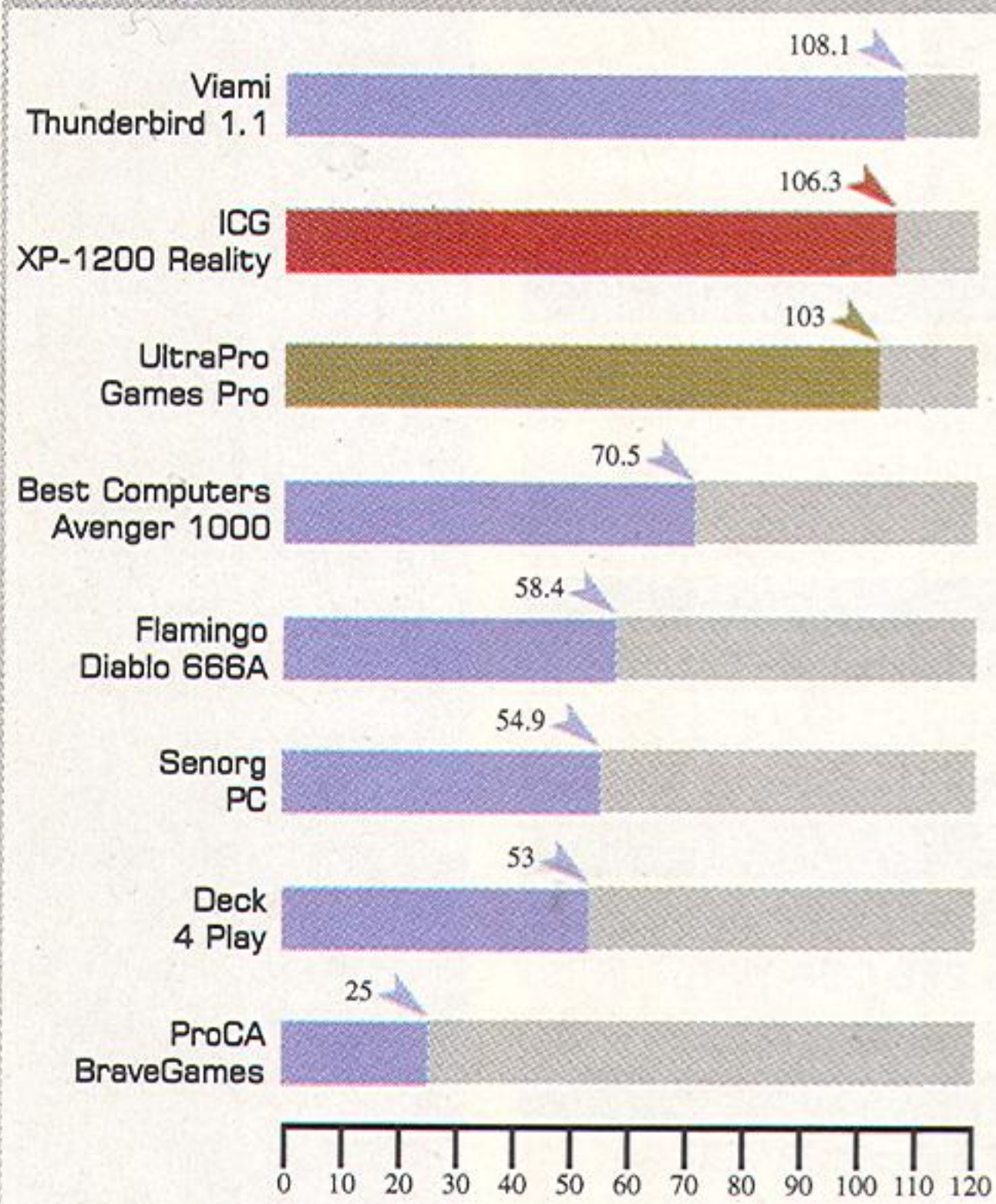
3D Mark 2001



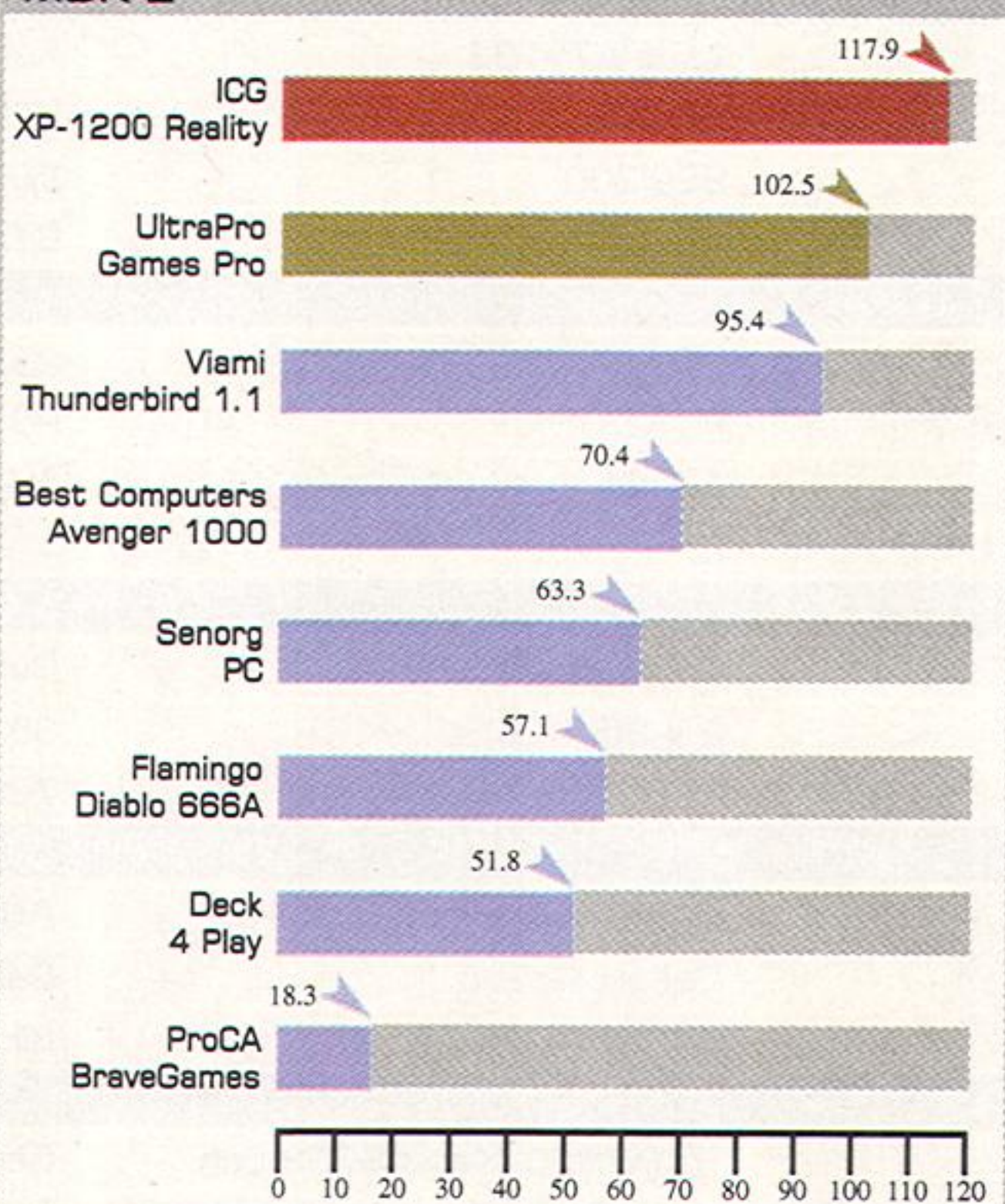
3D Winbench



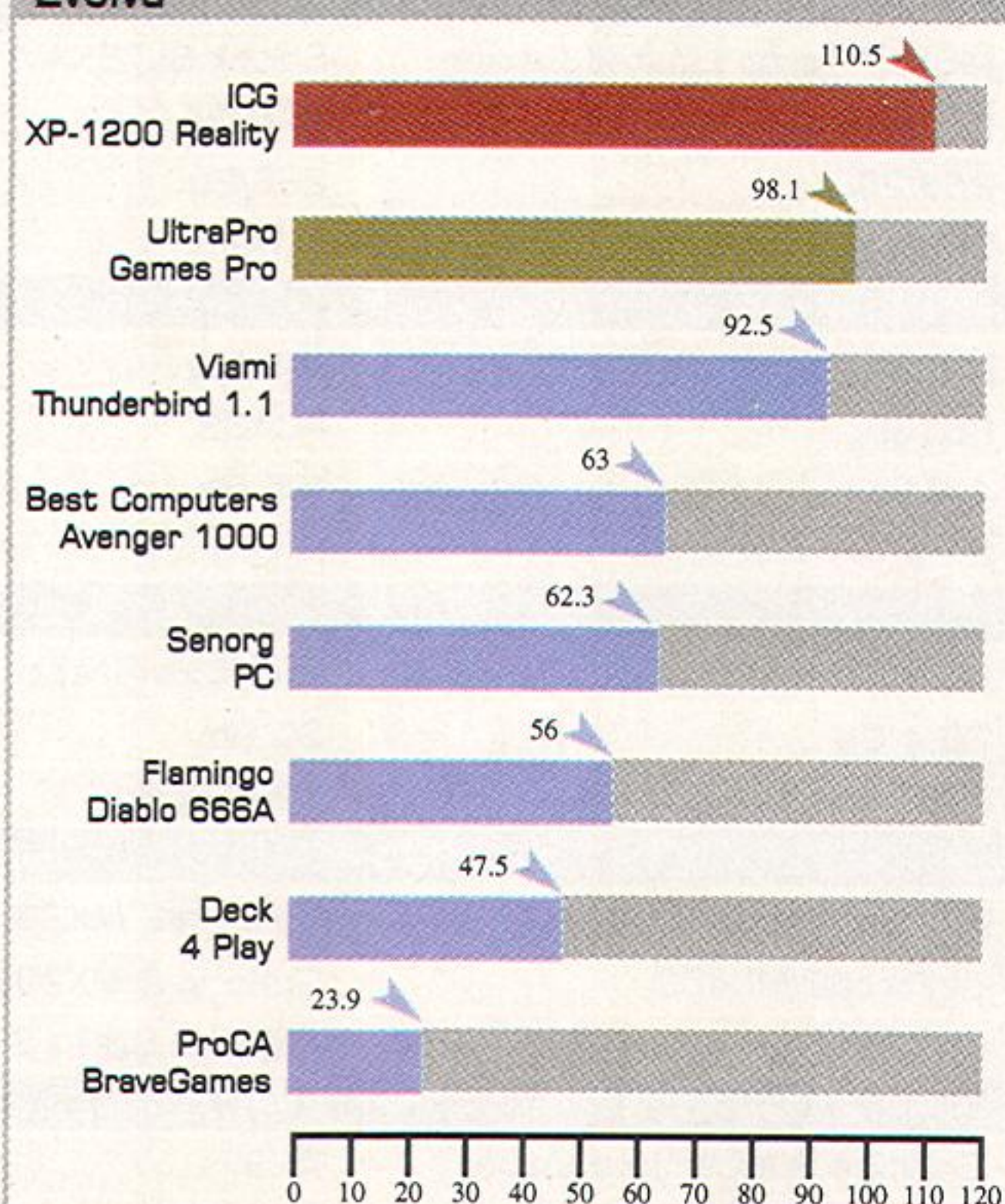
Quake 3



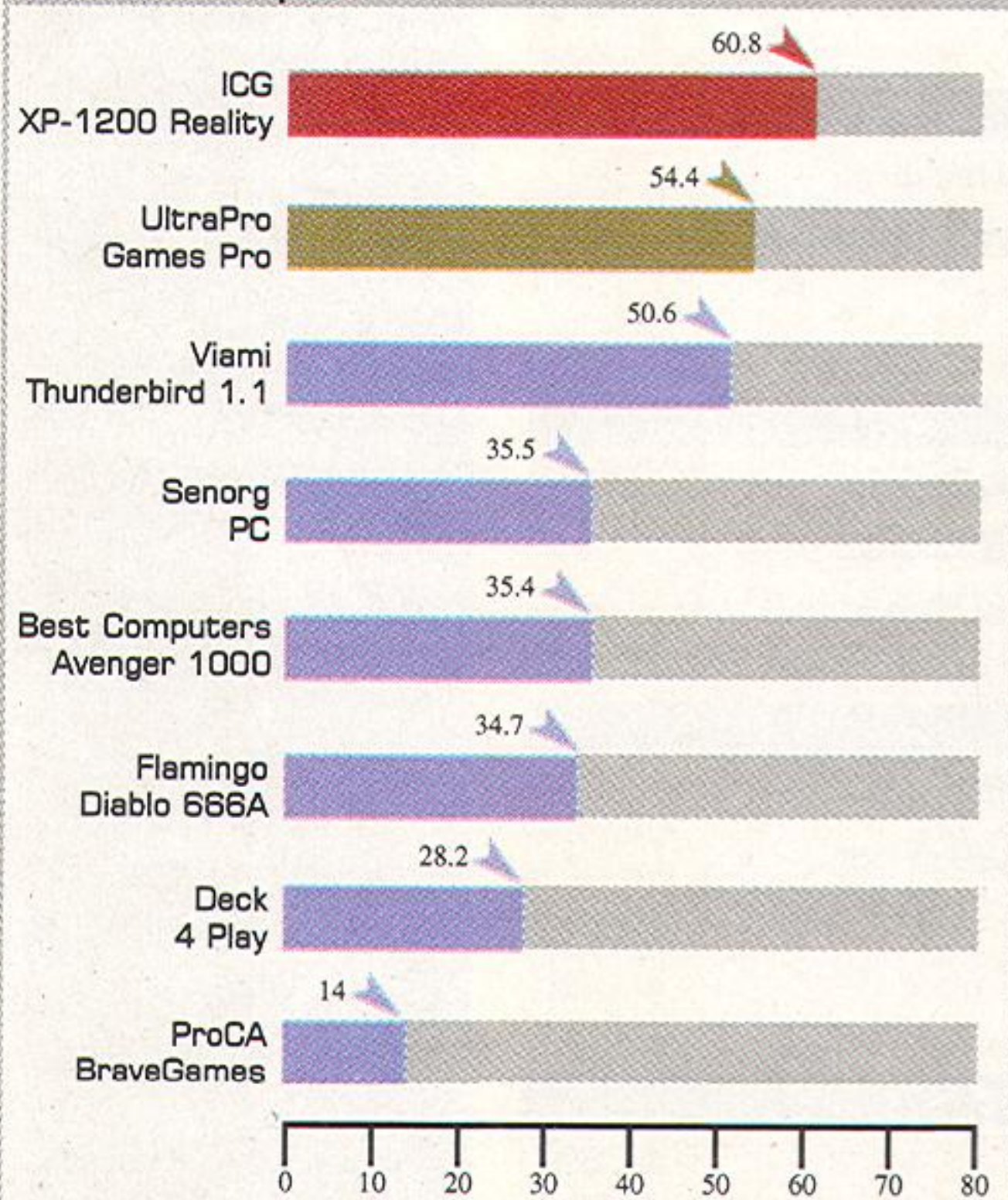
MDK 2



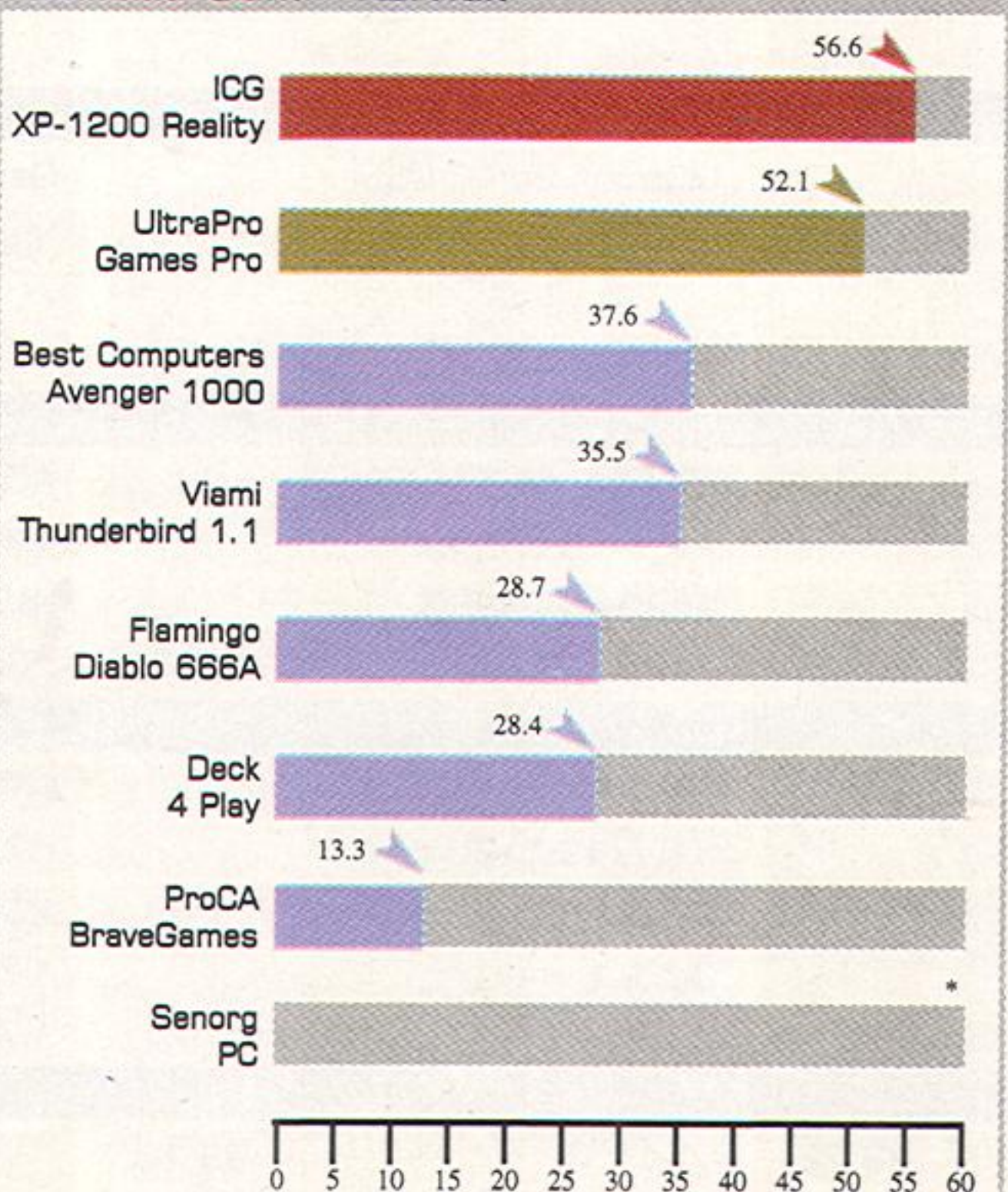
Evolve



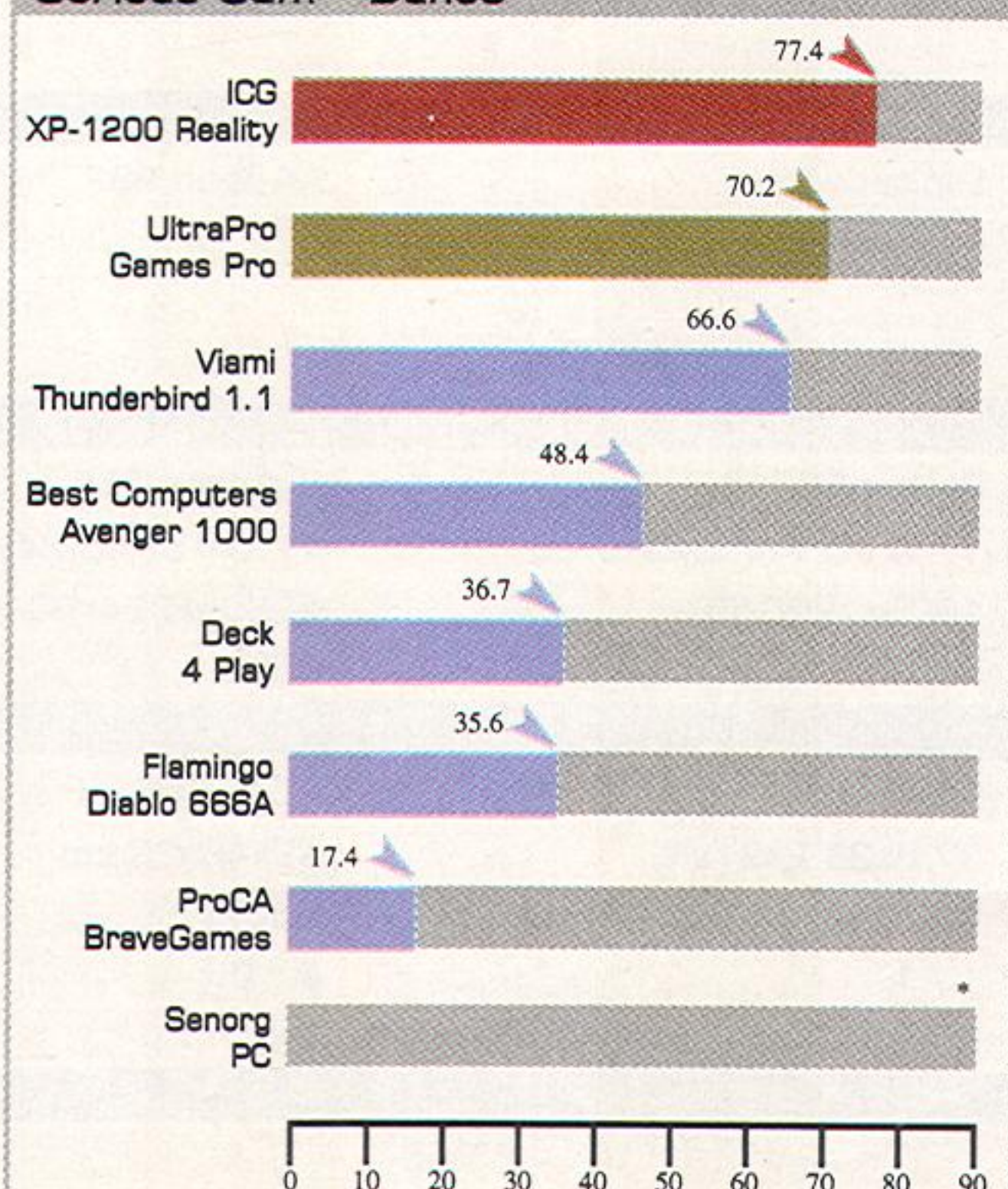
Evolve Bumped



Serious Sam - Karnak



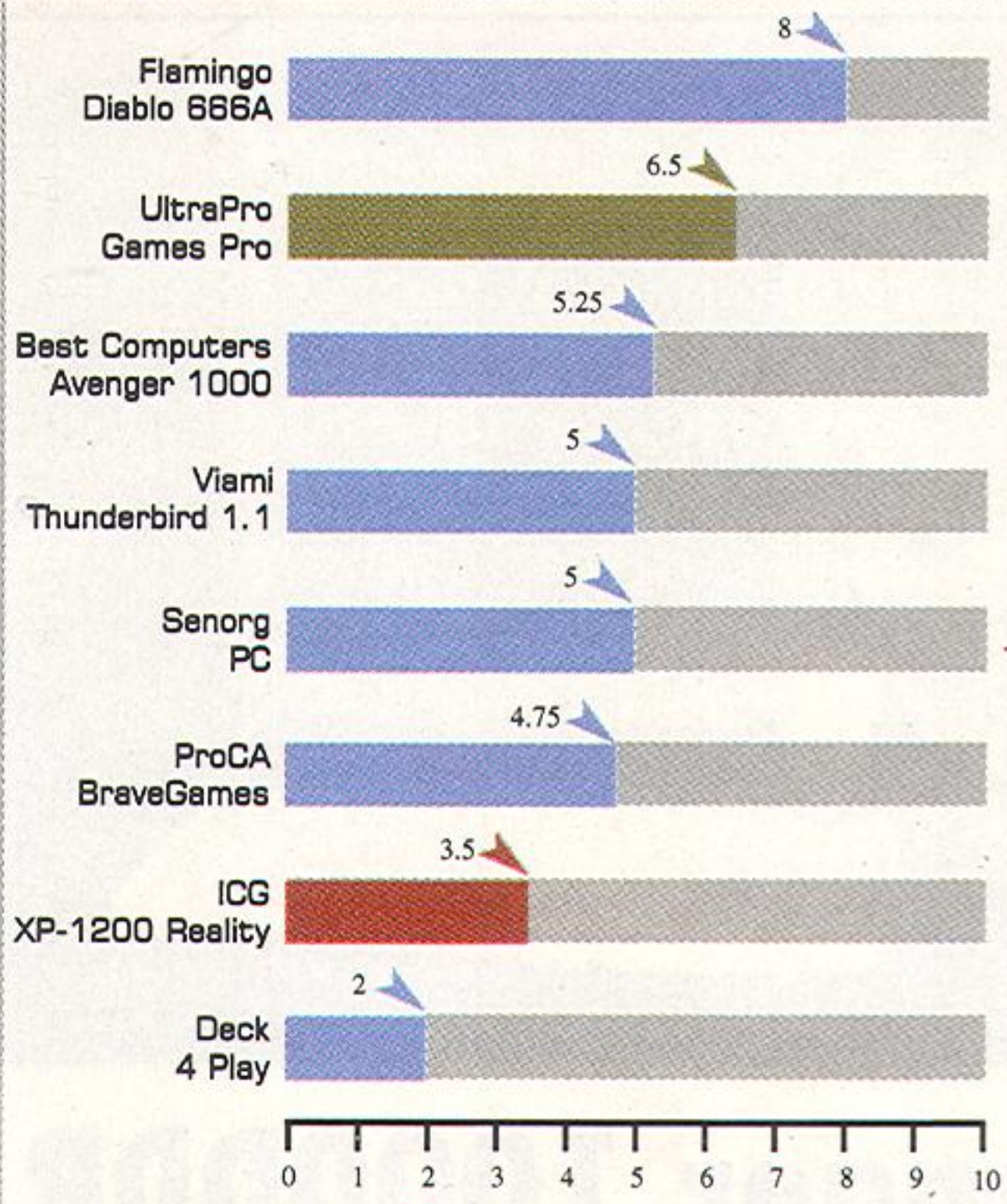
Serious Sam - Dunes



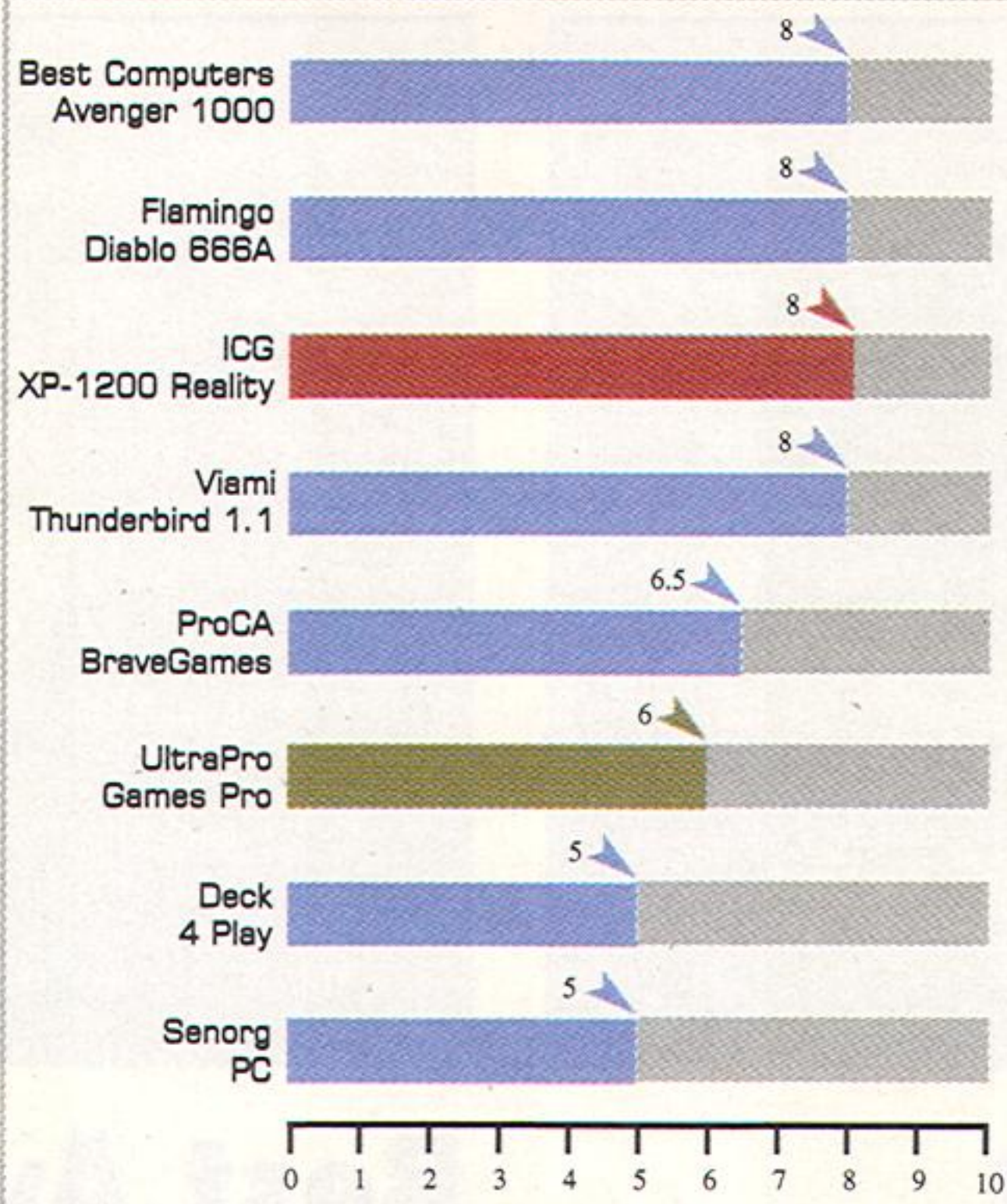
* testul nu a rulat



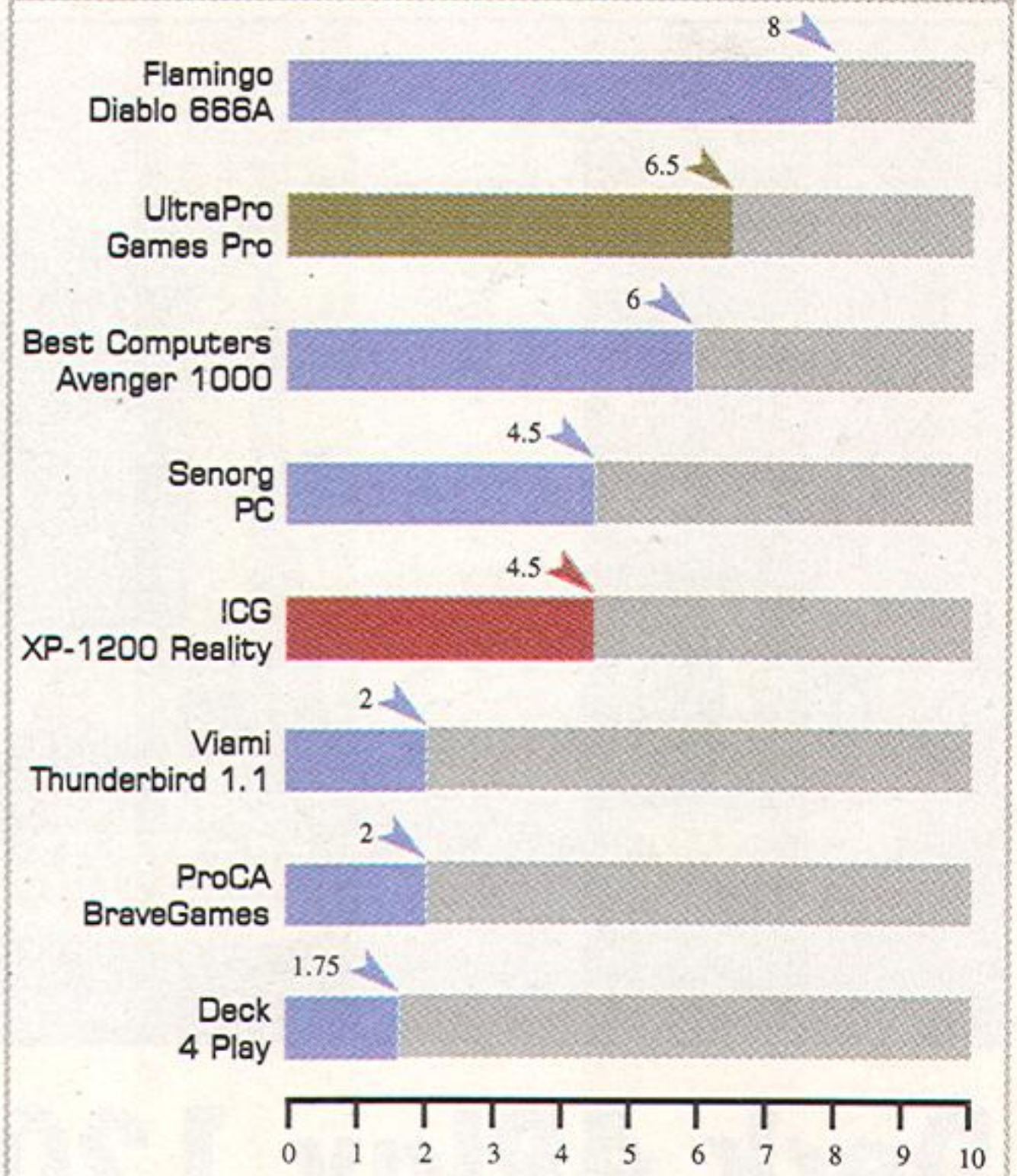
Controlere



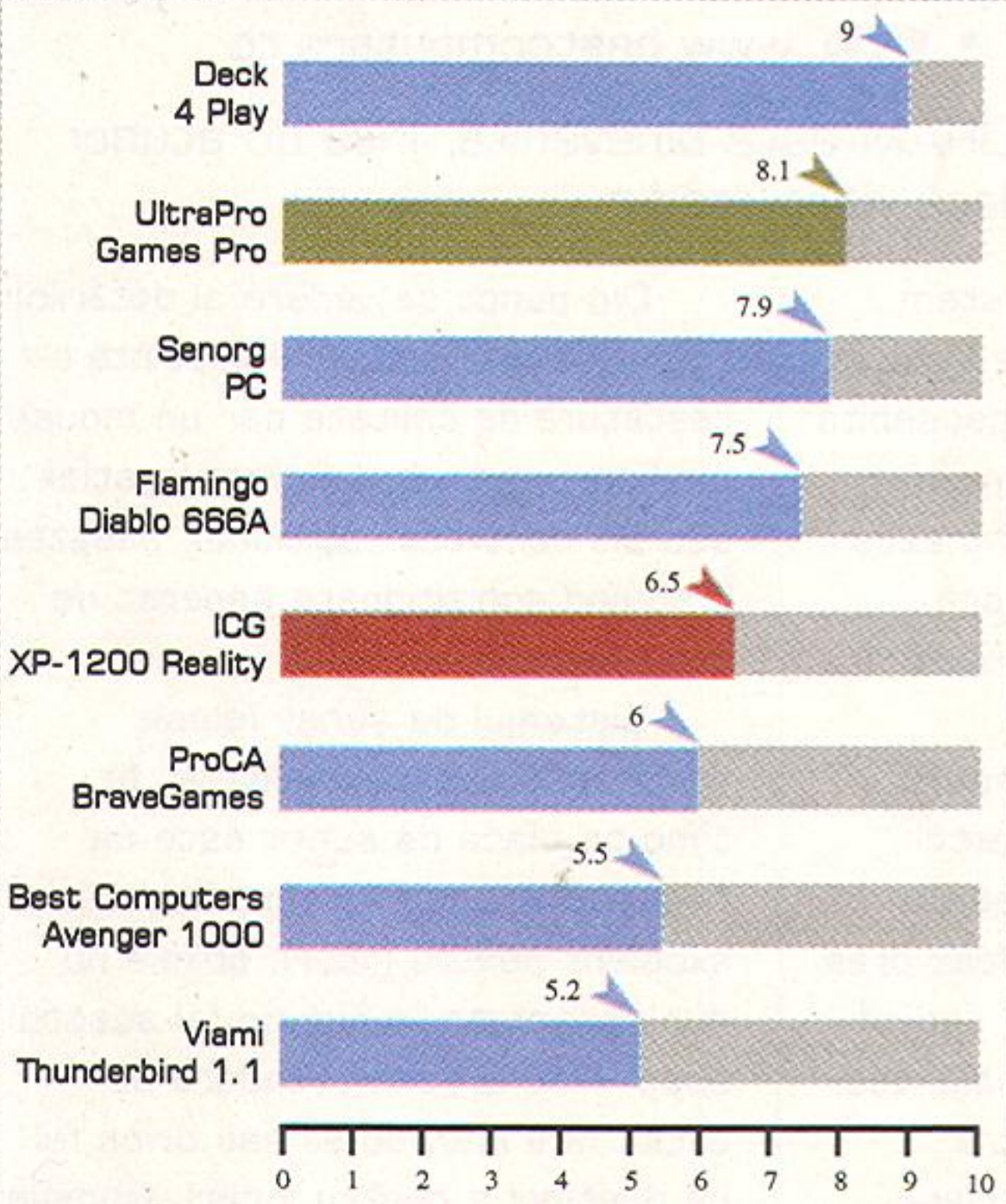
Stocare (CD+DVD+HDD)



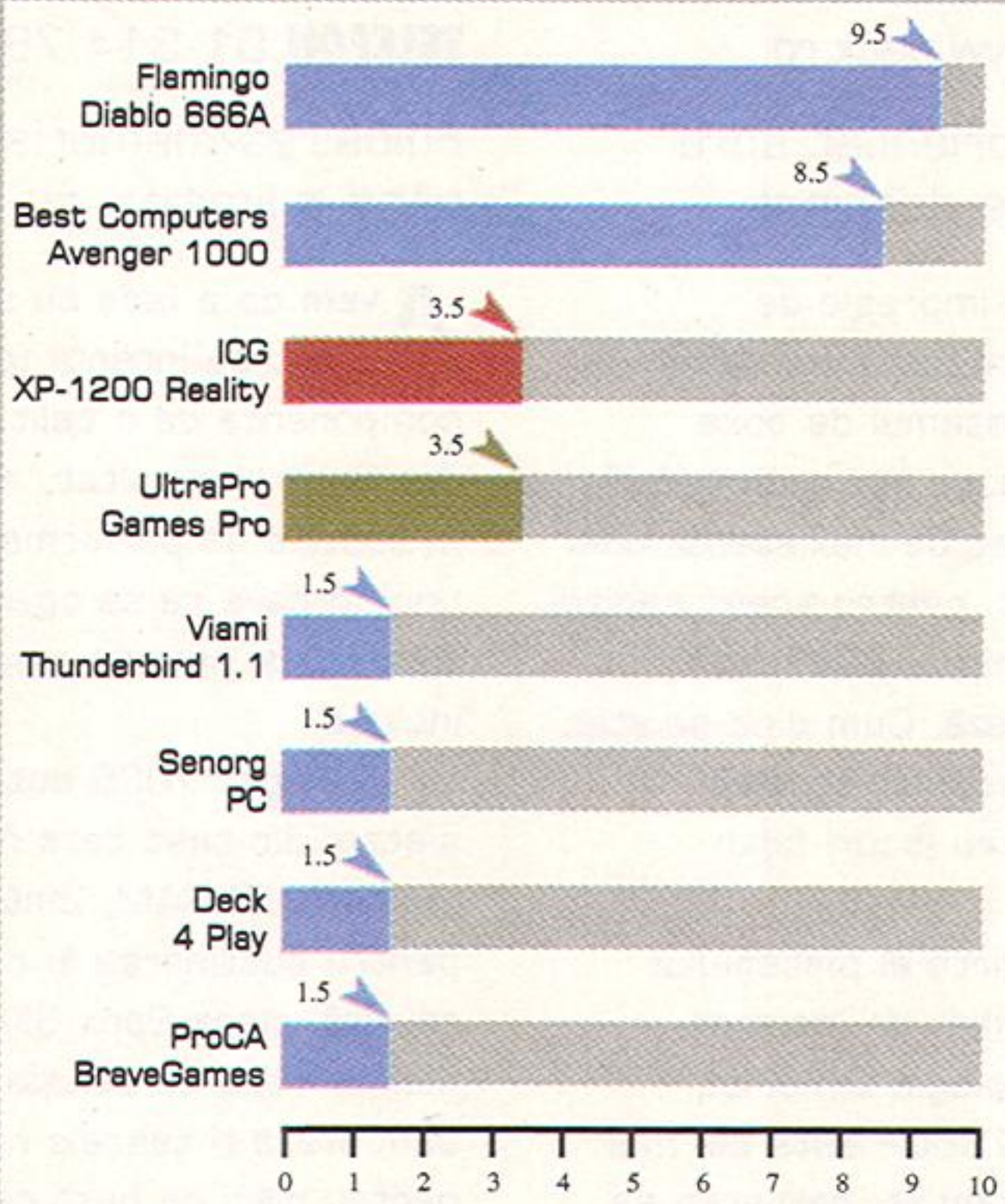
Sistem sunet (placa sunet+boxe)



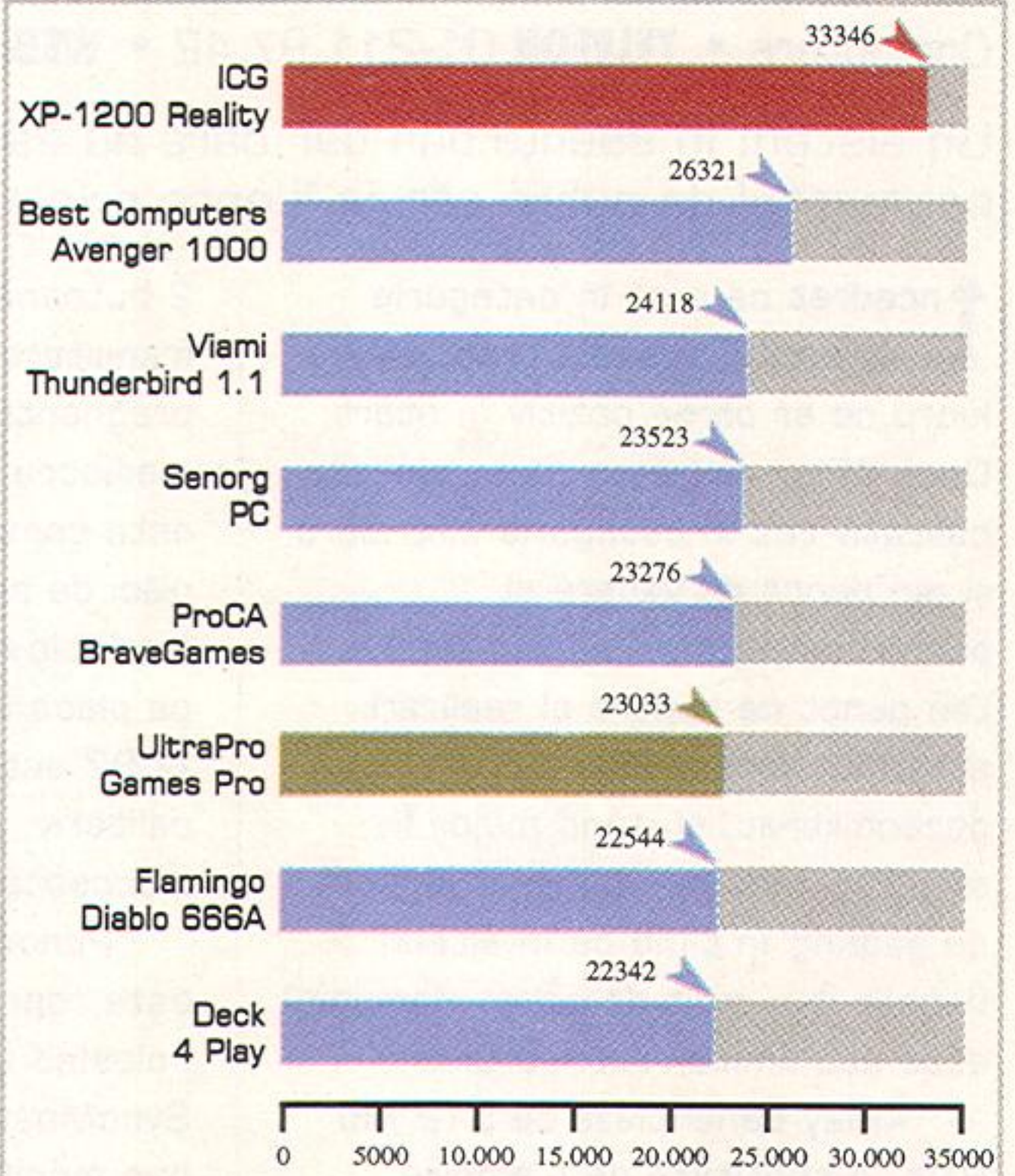
Monitor



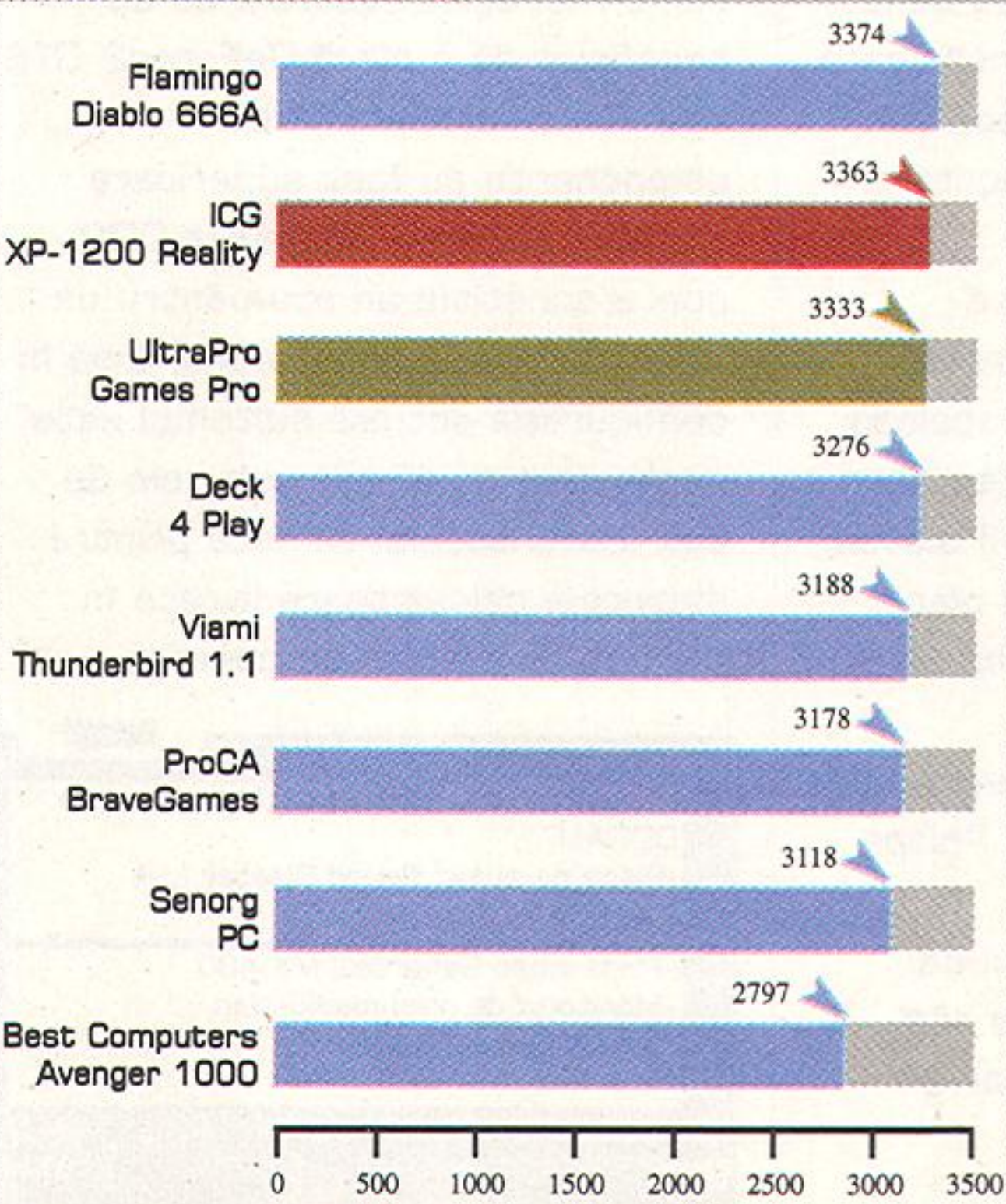
Software+driveri



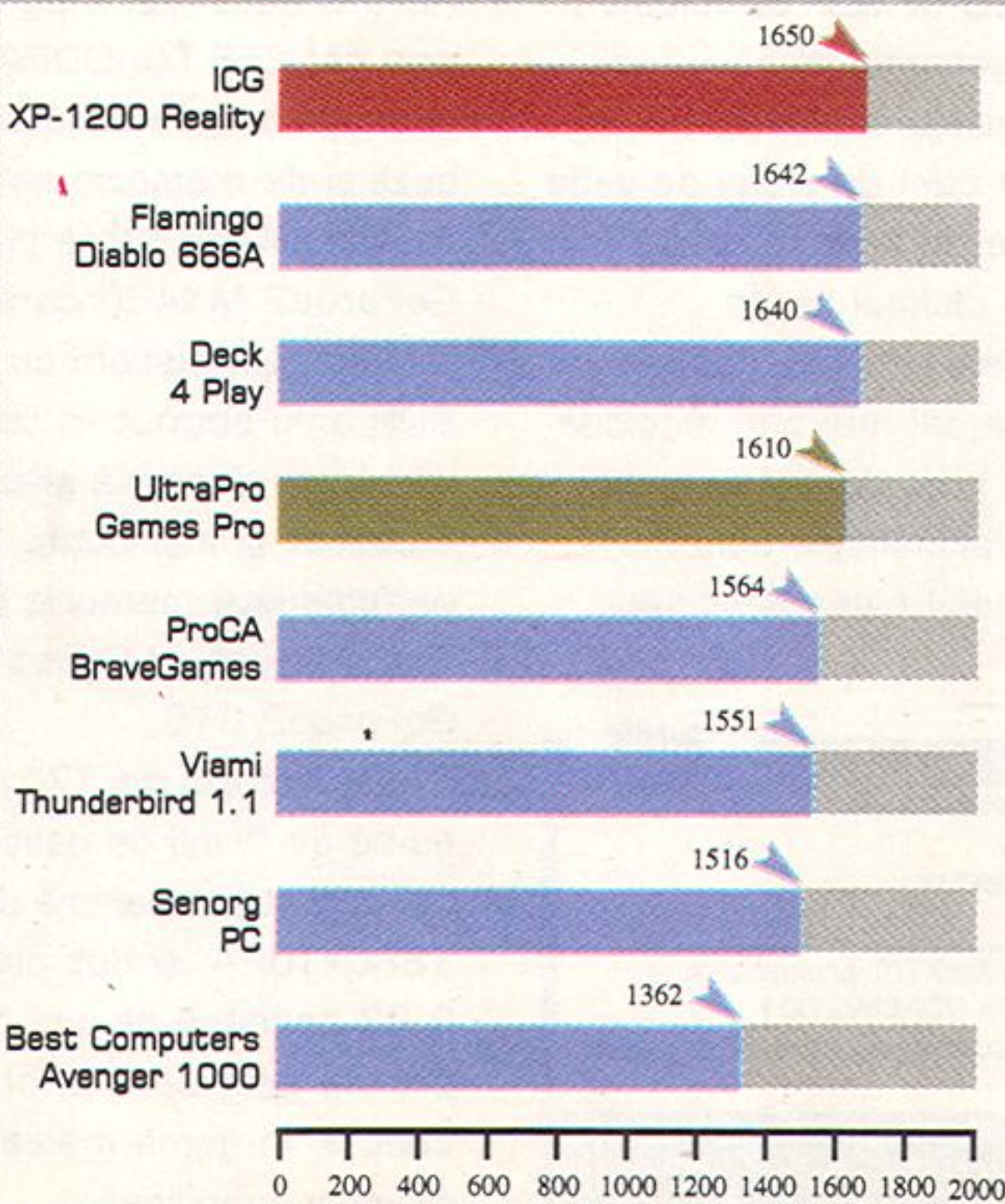
SiSoft Sandra Disk



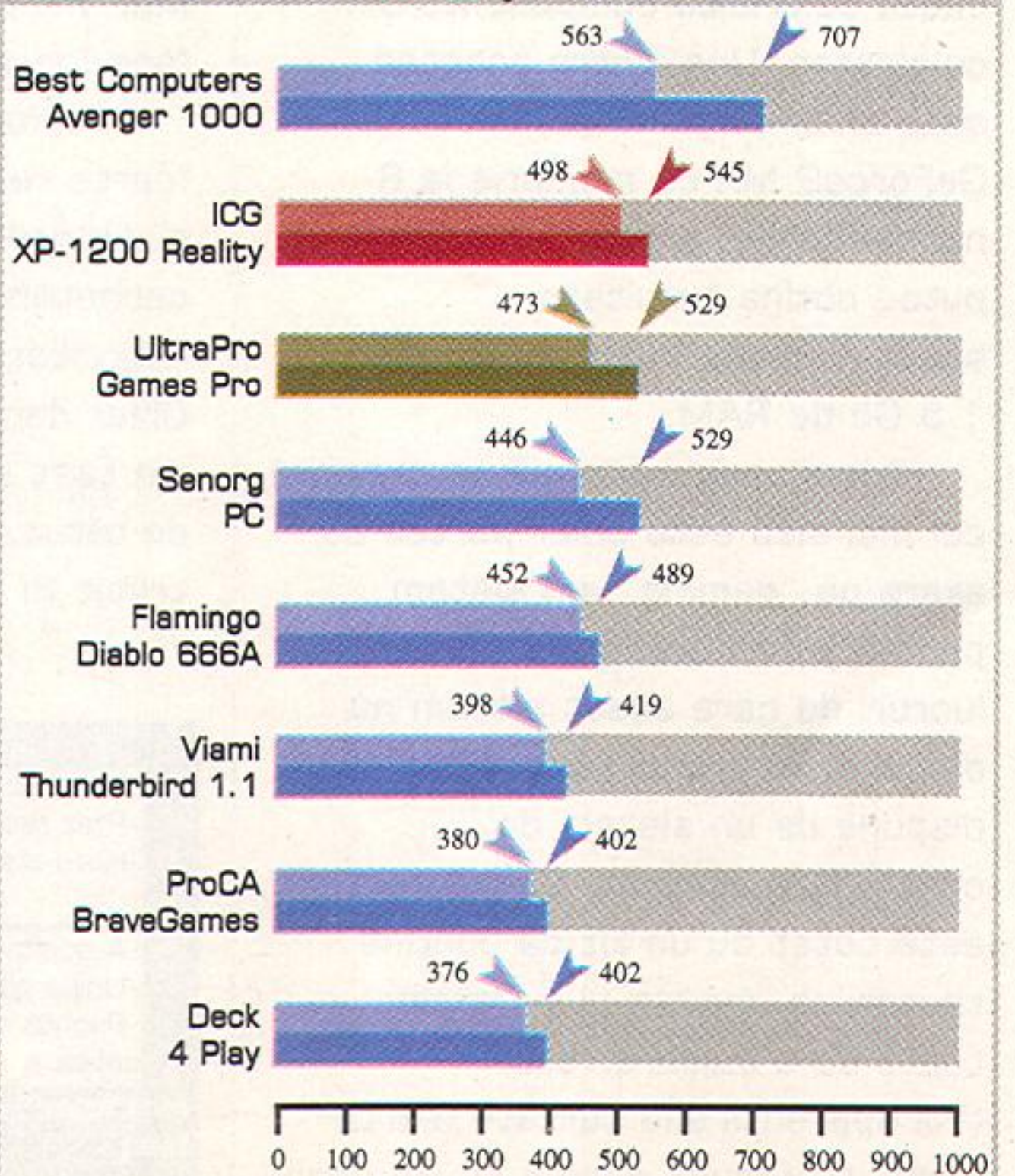
SiSoft Sandra Dhrystone



SiSoft Sandra Whetstone



SiSoft Sandra Memory Int/Float





Deck 4Play 1200

PREȚ (fără TVA): 705\$ • **PREȚ:** 839\$ • **OFERTANT:** Deck Computers • **TELEFON** 01-211.97.42 • **WEB:** www.deck.ro

Un sistem în esență bun dar care nu este orientat spre segmentul de public cărui îi este prin nume destinat

Încadrat ca preț în categoria inferioară a acestui test, un lucru ce ar părea pozitiv în start, Deck 4Play reușește să se claseze calitativ tot în categoria inferioară și din punct de vedere al performanțelor și calității oferite. Din punct de vedere al realizării, sistemul este destul de dezechilibrat, plusând major în anumite zone nu neapărat legate de gaming în timp ce în altele (legate mai mult de acest domeniu) este sub limita rezonabilului.

4Play beneficiază de 512 Mb Ram, o cantitate de memorie foarte ridicată. Am spune justificată datorită prețului foarte scăzut al memoriei însă inutilă din cauza celorlalte componente din calculator. Una dintre acestea este chiar placa video, un GeForce2 MX cu memorie la 6 nanosecunde, o placă ce nu ar putea obține rezultate spectaculoase în jocuri nici cu 1.5 Gb de RAM.

Locul unde sistemul se prezintă cel mai slab este chiar partea de axare pe "gaming", un sistem pentru jocuri având prea multe lucruri de care acest sistem nu dispune. În primul rând 4Play nu dispune de un sistem de controlare adecvat. Calculatorul este dotat cu un kit ce conține tastatură, mouse-ul și boxe, toate de o culoare verziu-transparentă și o calitate foarte slabă. Mai mult, mouse-ul are doar

2 butoane iar impresia de fragilitate este mai mult decât pregnantă. Sistemul de boxe mediocru (2 boxe fără subwoofer) este completat de inexistența unei plăci de sunet, pentru acest capitol fiind folosit chip-ul AC97 integrat pe placa de bază. Cum bine se știe, AC97 este deosebit de slab calitativ, pentru jocuri fiind inacceptabil.

Punctul forte al sistemului este reprezentat de monitor. Folosind tehnologia DynaFlat, SyncMaster 755DF este cel mai bun monitor testat, calitatea sa fiind deosebită. Imaginea este de o claritate foarte bună neavând practic nici un fel de distorsiune. Mai mult, OSD-ul ușor de folosit îl face foarte customizabil.

Performanțele sistemului sunt foarte reduse cum de altfel se vede și din graficele de test, calculatorul cochetând cu ultimul loc în majoritatea testelor efectuate. Chiar dacă are cel mai bun monitor din test și un preț destul de greu de bătut, performanțele sale îl trimit în subsolul clasamentului.

Detalii	
+	-Monitor deosebit de bun -Preț rezonabil -Hard-disk încăpător
-	-A sosit cu DirectX7.1 preinstalat -Unele blocări în 3DMark2001 -Pachet tastatură, mouse, boxe de slabă calitate
Performanța	49.35
Dotari	64.96
Verdict: 53.25	



Best Avenger 1000DDR

PREȚ (fără TVA): 999\$ • **PREȚ:** 1188\$ • **OFERTANT:** Best Computers
TELEFON 01-314.76.98 • **WEB:** www.bestcomputers.ro

Folosirea memoriei DDRAM este binevenită, însă nu atunci când o limitezi cu o placă video medie.

Avem de a face cu un sistem creat cu intenții foarte bune și componente de o calitate deosebită dar al cărui rezultat, materializat în teste de performanță nu este unul în care să se oglindescă valoarea și prețul componentelor incluse.

Avenger 1000 este singurul sistem din test care folosește memorie DDRAM, însă alegerea pentru susținerea ei nu a fost prea reușită, placa Epox 8K7A+ nefiind nici pe departe soluția optimă, așa cum arată și testele noastre pentru plăci de bază ce folosesc memorie DDRAM. Mai mult, Raid-ul prezent este inutil și crește prețul sistemului nejustificat. Memoria PC-ului este mai mult decât bună prin cei 256 Mb DDRAM însă toată această putere dată de placa de bază și de memorie este făcută inutilizabilă de către placa GeForce2 MX400 care este folosită. Un sistem cu memorie SDR ar fi obținut în teste aceleași rezultate datorită plăcii video și ar fi costat și mai puțin. La un sistem ce folosește memorie DDR placa video optimă ar fi fost minim un GeForce2 GTS.

Monitorul de 17" reprezintă un nume de firmă de calitate: Philips dar rezoluția maximă de 1280x1024 și dot pitch-ul de 0.27 spunând că nici nu se află printre cele de top, ci, chiar din contră, în gama medie a acestor monitoare.

Din punct de vedere al dotărilor "gamer-ești", sistemul prezintă o tastatură de calitate dar un mouse mediocru, neavând nici un joystick sau alt controller adițional, acestea trebuind achiziționate separat de calculator.

Sistemul de sunet folosit prezintă o ciudată dualitate, în timp ce placa de sunet este un Creative Sound Blaster Live, excelent pentru jocuri, boxe nu sunt adaptate în nici un fel acestui scop, fiind 2 boxe standard de birou, fără subwoofer sau orice fel de destinație pentru jocuri. Numele lor Philips nu rezolvă situația în această cauză.

Sistemul nu a putut concura în nici un fel calculatoarele ce au beneficiat de o placă GeForce2 GTS sau Pro chiar dacă multe componente au fost superioare acestor sisteme. Memoria DDR poate constitui un atu pentru un viitor update la placa video, însă în configurația actuală sistemul este peste cele medii dar sub cele de top. Este lăudabil că este printre singurele calculatoare livrate în preț cu un sistem de operare.

Detalii	
+	-Folosirea unei plăci de bază cu memorie DDRAM -Placa de sunet Sound Blaster Live
-	-Placa video GeForce2 MX 400 -Monitorul de nivel mediu-slab -Boxele fără subwoofer
Performanța	64.47
Dotari	67.84
Verdict: 65.31	

PLATFORME AMD**KV200/KV200R**

CHIPSET: VIA KT133/KT133R
 FSB: 200MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: VT8363
 SOUTHBRIDGE: VT826686B
 AGP/PCI/AMR: 1/5/1
 SUNET: 4.1 CHANNEL

KD266

CHIPSET: ALI M1649
 FSB: 200/266MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: ALIM1649
 SOUTHBRIDGE: ALI 1535D+
 AGP/PCI: 1/6
 SUNET: -

KA266 [DDRAM]

CHIPSET: ALIMAGIC 1
 FSB: 200/266MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: M1647
 SOUTHBRIDGE: M1535D+
 AGP/PCI: 1/5
 SUNET: 4.1 CHANNEL

PLATFORME INTEL**VX133**

CHIPSET: VIA APOLLO PRO 133A
 FSB: 133/100MHZ ATA: DUAL 66
 NORTHBRIDGE: VT82C694X
 SOUTHBRIDGE: VT82C686B
 AGP/PCI/AMR: 1/5/1
 SUNET: 4.1 CHANNEL

W02

CHIPSET: INTEL 815E
 FSB: 133/100MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: INTEL 82815E
 SOUTHBRIDGE: INTEL 82801BA
 AGP/PCI/CNR: 1/5/1
 SUNET: 4.1 CHANNEL

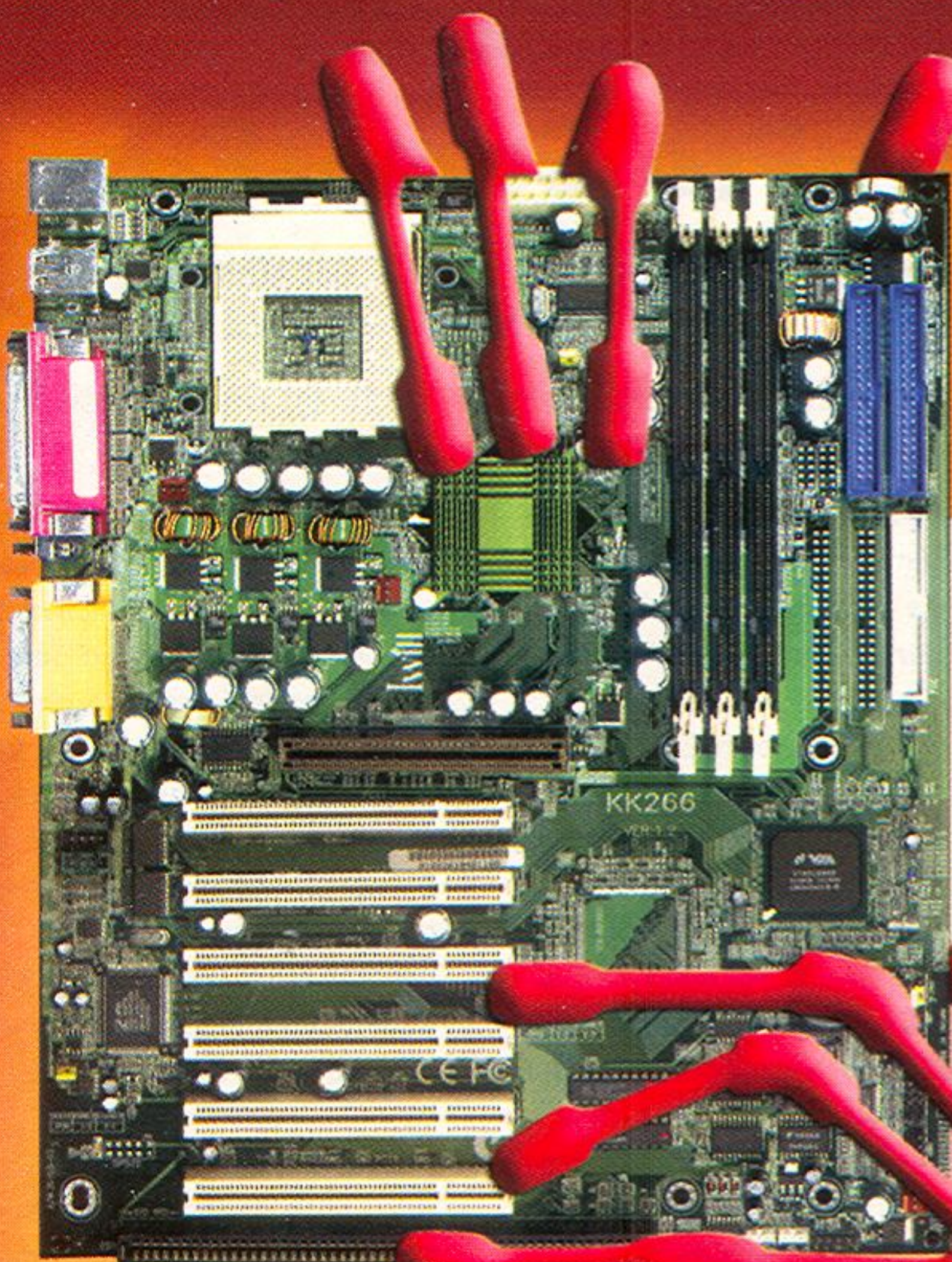
BD 133

CHIPSET: INTEL 815EP
 FSB: 133/100MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: 82815EP
 SOUTHBRIDGE: 82801BA
 AGP/PCI/CNR: 1/6/1
 SUNET: 4.1 CHANNEL

Sk!n

M e d i a

Str. Puskin 18 Bucuresti 1
 Tel/Fax : 01-231.50.97
 E-mail: contact@skin.ro
 http://www.skin.ro

**KK266/KK266R**

CHIPSET: VIA KT 133A
 FSB: 200/266MHZ ATA: DUAL100
 NORTHBRIDGE: VT8363A
 SOUTHBRIDGE: VT826686B
 AGP/PCI/ISA: 1/6/1
 SUNET: 4.1 CHANNEL

**DE LA LANSARE, KK266
 A LUAT UN PREMIU PE LUNA**



ACUM SI PE PAMANT ROMANESC

PLUSURI SI MINUSURI

+ PLUS - Carcasa sistemului - Flamingo

Cea mai ușor de deschis și manevrat carcasă a fost cea a sistemului Diablo666A de la Flamingo. Aceasta are un înveliș din plastic, mâner în partea superioară pentru transport și se deschide din lateral prin înlăturarea foarte ușoară a unui perete lateral.

- MINUS - DirectX 7.1

Ne este chiar dificil să înțelegem cum multe firme nu folosesc DirectX8.0a. Majoritatea jocurilor nici măcar nu au rulat pe sistemele firmelor: **Deck**, **Viami**, **ProCA** și **Senorg** din cauză că aceste sisteme sunt livrate cu anticul DirectX7.1. Pentru a putea rula testele a trebuit să instalăm noi ultima versiune DirectX pe aceste calculatoare.

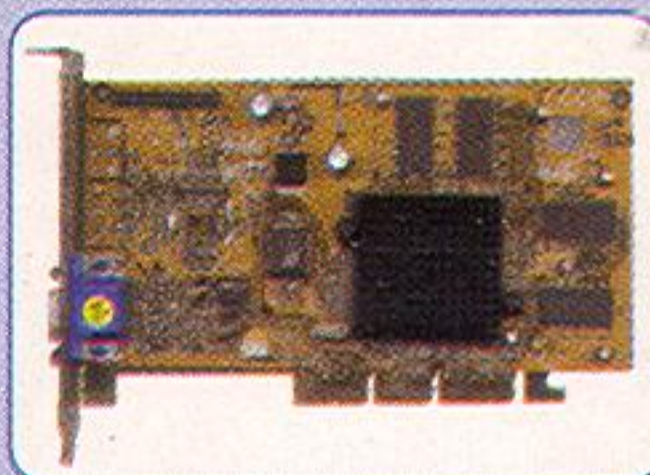
- MINUS - FSB266, setari pentru FSB100

Am fost foarte neplăcut surprinși să constatăm că deși unele calculatoare foloseau procesoare Thunderbird cu FSB 266, pe placa de bază setările erau pentru procesor cu FSB100. Din această cauză pe calculatorul **ICG** procesorul la 1.2Ghz rula la 900Mhz iar pe calculatorul **ProCA** procesorul de 1.1 Ghz rula la 850 Mhz.

- MINUS - Sistemul de operare

Surprinzător, dar singurele firme care au inclus sistemul de operare în prețul calculatorului sunt Best și Flamingo. Nu acest lucru este atât de surprinzător, cât ne miră că nici o altă firmă nu are inclus în preț sistemul deoarece este destul de dificil de utilizat calculatorul fără acesta.

- MINUS - GeForce2 MX200 - ProCA



Este cea mai neinspirată alegere de placă video avută în test. Suntem absolut siguri că nimeni care cheltuiește aproape 1000\$ pe un calculator nu dorește să joace jocuri în 640x480 sau 800x600, asta în cazul în care are un procesor foarte puternic. Și, din moment ce alte calculatoare la același preț

includ GeForce2 MX sau GeForce2 MX400, este chiar jenantă prezența unei astfel de plăci într-un calculator dedicat special jocurilor.

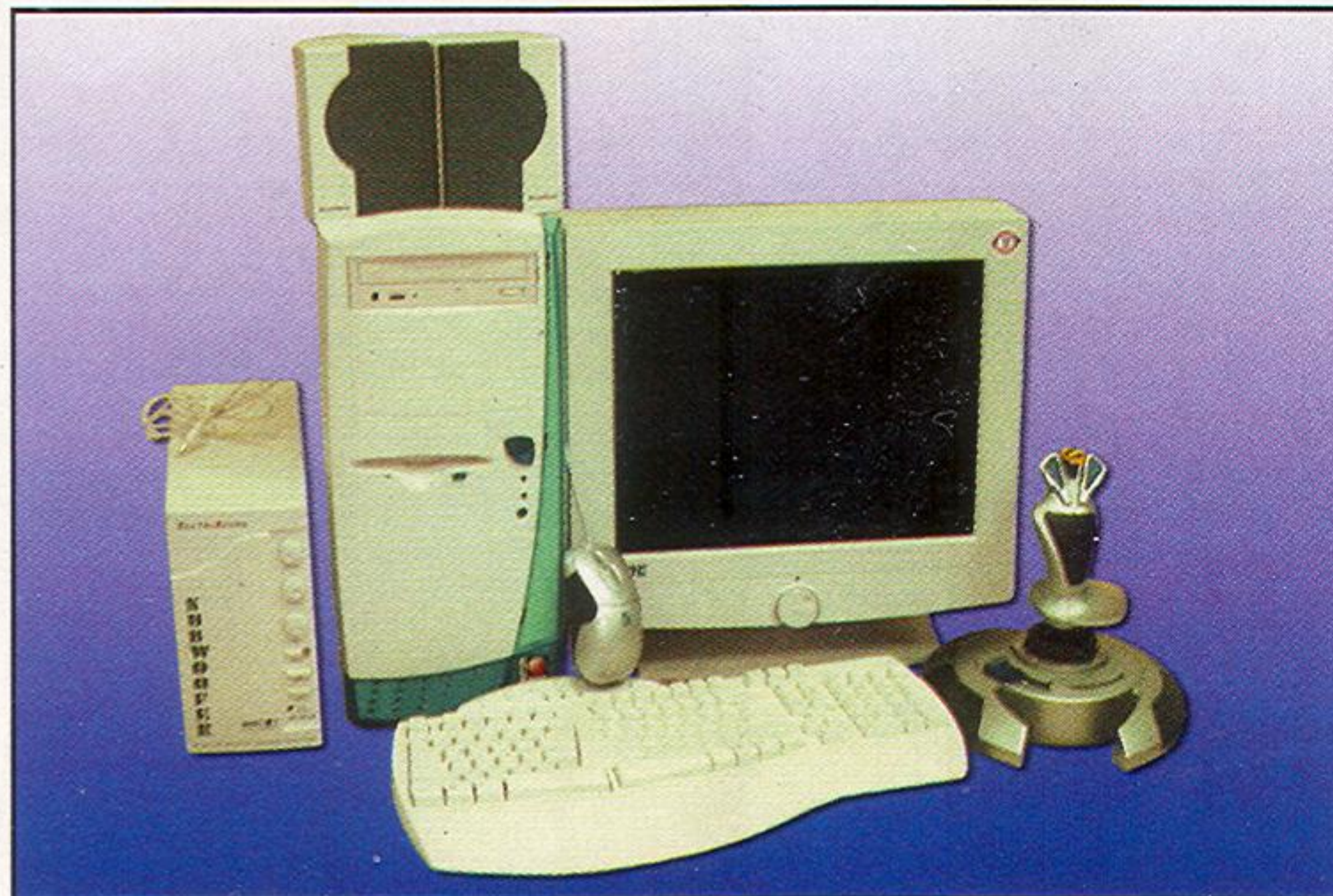
+ PLUS - Joystick TopGun Fox 2 - UltraPro



UltraPro a fost singura firmă care a oferit un joystick împreună cu sistemul. Acesta este chiar un joystick Guillemot de foarte bună calitate care arată că UltraPro a știut foarte bine unul dintre lucrurile de care un gamer are nevoie. Acesta este de altfel singurul controller adițional prezent în test, nici unul dintre sisteme neavând nici gamepad sau altă formă de control pentru jocuri.

- MINUS - Probleme DVD

Sistemul **Viami**, care vine dotat cu un DVD Player, vine fără software pentru acesta și stăm și ne întrebăm cum ar putea cineva viziona un DVD pe acest calculator fără să dea câțiva dolari buni pe un soft. Nici pe sistemul **Flamingo** nu am reușit să rulăm DVD-uri cu soft-ul preinstalat și nici cu softul WinDVD, ambele blocându-se la introducerea DVD-ului în drive.



UltraPro GamesPro

PRET (fără TVA): 995\$ • **PREȚ:** 1184\$ • **OFERTANT:** UltraPro
TELEFON: 01-211.70.90 • **WEB:** www.ultrapro.ro

Singurul sistem din test care a venit cu un joystick și unul din cele două cu GeForce2 Pro

UltraPro s-a străduit ceva și sistemul oferit pare a fi, (alături de cel Flamingo), singurul sistem care pare orientat către gameri. În primul rând se remarcă placa Leadtek GeForce2 Pro, chipset-ul Pro fiind fără îndoială soluția reală pentru oricine dorește să ruleze jocuri în mod mai mult decât decent. Ne referim aici la rezoluții de minim 800x600x32 și optim 1024x768x32. Procesorul folosit este de asemenea cel mai rapid din test, un Thunderbird la 1.2 Ghz cu bus 266. Din punct de vedere al structurii interne, singurul aparent neajuns îl reprezintă placa de bază, firma Jetway nereprezentând un producător mondial de top ci, din contră, o firmă axată pe oferirea unui preț cât mai bun și nu a unei performanțe deosebite. Placa testată a mers însă excelent, fiind foarte stabilă și performantă în teste.

Sistemul audio este compus dintr-un Creative Sound Blaster Live Value (o placă foarte bună de altfel) și un sistem de boxe 2.1 Zoltrix. Acesta din urmă include un subwoofer însă calitatea sunetului redat este destul de modestă, Zoltrix nefiind un producător de top în acest domeniu.

Sistemul de controlere, deși dă o impresie bună de ansamblu nu este foarte reușit. Tastatura este cea mai incomodă și neergonomică prezentă în test (deși paradoxal se

numește "ergonomic keyboard") în timp ce mouse-ul, deși excelent în esență, prezintă o calitate care pentru gameri este un defect. Este vorba despre faptul că este un mouse optic, acesta fiind pentru gameri un neajuns datorită problemelor de poziționare ale cursorului ce apar la o ridicare cât de mică a mouse-ului.

Monitorul sistemului, chiar dacă este produs de o firmă orientată spre buget (AOC), este calitativ peste multe alte monitoare din top. Dot-pitch-ul de 0.25 și rezoluția maximă suportată de 1600x1200 indică un monitor de mijloc spre top pentru clasa sa, deci optim pentru domeniul căruia îi este destinat.

Evoluția sistemului în teste este mai mult decât meritorie. Fiind cu puțin (dar constant) devansat de ICG XP-1200 Reality, GamesPro reușește să ocupe detașat locul 2 pe ansamblu în testele de viteză. Cu o clasare medie la capitolul caracteristici, GamesPro ocupă un loc de top în testul de sisteme pentru jocuri.

Detalii

+	-Prezența unui joystick -Placa video Leadtek GeForce2 Pro
-	-Mouse și tastatură neadaptate, prea bine pentru jocuri
Performanța 91.91	
Dolari 73.05	
Verdict: 87.19	



Viami Thunderbird 1.1

PREȚ (fără TVA): 717\$ • **PREȚ:** 853\$ • **OFERTANT:** Viami
TELEFON: 01-327.72.45 • **WEB:** www.viami.ro

Prezența unui GeForce2 GTS ridică decisiv performanțele acestui sistem

Viami a încercat și, credem noi, în mare parte a reușit să demonstreze că un sistem bun pentru jocuri se poate obține și la un preț cu aproape 300\$ sub concurenții săi. Pentru a reuși combinația optimă, Viami a apelat la o placă de bază Soltek SL75KAV cu chipset KT133A și procesor Thunderbird la 1.1Ghz cu bus 266. 256 Mb SDRAM PC-133 ce suportă CAS2 completează tabloul de bază al sistemului. Chiar dacă prezintă un preț rezonabil, sistemul este dotat un GeForce2 GTS, lucru absolut necesar unui calculator pentru jocuri. Chiar dacă nu este vreun brand deosebit și are memorie de 6 nanosecunde placa video ridică sistemul deosebit de mult, clasându-l ca performanțe pe locul 3 în majoritatea testelor efectuate.

Combi-nația ideală pentru jocuri se oprește însă aici, sistemul neaducând pe restul liniilor performanțe deosebite, sau măcar adaptate jocurilor. Controllere-le sunt de nivel mediu spre scăzut. Tastatura cât se poate de standard este alăturată unui mouse cu wheel de nivel mediu. Se remarcă lipsa oricărui joystick sau gamepad ca și a oricărei modalități adiționale de control.

Sunetul este următorul capitol la care sistemul suferă, de această dată însă în mod substanțial, lipsa unei plăci de sunet și prezența doar a chipset-ului AC97 de pe placa de

bază aducând poziționările corecte ale sunetului (verticală, mișcare) la nivelul zero la fel ca și efectele de sunet. Boxele fără subwoofer și de o calitate foarte redusă întregesc imaginea sonoră de complezență care acompaniază calculatorul.

Monitorul LG se încadrează în gama de mijloc a acestui producător, LG WS771B nesuportând o rezoluție maximă de 1280x1024 la 60Hz și avînd un dot pitch de 0.27. Mai mult, la 1024x768 acesta nu suportă decât 85Hz, limita minimă suportabilă la această rezoluție. Trebuie remarcate pozitiv performanțele DVD-ului, Pioneer fiind unul dintre producătorii de top din domeniu, DVD-urile sale fiind deosebit de fiabile și "consumând" puțin din procesor.

Din punct de vedere al performanțelor sistemul este foarte mult ridicat de placa video. GeForce2 GTS ridică neimaginativul numit Thunderbird 1.1 pe locul 3 în topul performanțelor însă nu îl recomandă ca un sistem bine realizat pentru un gamer.

Detalii	
+	-Placa video GeForce2GTS
-	-Controllere slabe -Sistem de sunet foarte slab -Monitor nu foarte bun
Performanța	85.21
Dotari	54.71
Verdict: 77.58	



Flamingo Diablo 666A

PREȚ (fără TVA): 969\$ • **PREȚ:** 1153\$ • **OFERTANT:** Flamingo
TELEFON: 01-222.50.41 • **WEB:** www.flamingo.ro

Excelentele sisteme de sunet și de control nu pot duce calculatorul în top din cauza plăcii video

Dintre toate sistemele testate, Diablo 666A inspiră cel mai bine imaginea unui sistem standard, un brand care se vinde în această configurație de fiecare dată când un cumpărător cere "666A".

Este unul dintre puținele sisteme unde calitatea componentelor din carcasă (lăsăm acum deoparte monitorul) este indubitabilă, chiar dacă nivelul unor componente nu este foarte ridicat. Astfel, o placă de bază MSI K7 Turbo LE alături de un procesor Thunderbird la 1.2 Ghz și 256 Ram asigură o foarte bună structură de bază pentru sistem.

Elementul deficitar este însă ca și în cazul altor sisteme placa video, ca și în cazul sistemului Best Computers, folosirea unui GeForce2 MX400 ducând la diminuarea radicală a rezultatelor și performanțelor în jocuri și complexând realmente calitatea celorlalte componente. Chiar dacă acesta este o ediție cu video-in și TV-Out are totuși memorie de doar 6 nanosecunde.

Flamingo s-a orientat cel mai bine dintre toate firmele pentru oferirea de sisteme adiționale jucătorului. Astfel, sistemul de sunet este cel mai bun prezent în acest test. Avem o placă de sunet Creative Sound Blaster Live și un foarte bun sistem de boxe Cambridge Sound Works Digital 2.1. Singurul aspect unde calculatorul mai păcătuiește aici

este lipsa unui sistem cu 4 boxe, însă calitatea deosebită a boxelor complexează oricum orice boxe din cadrul sistemului.

Controllerele sunt de asemenea cele mai bune prezente în acest test. Mouse-ul și tastatura Logitech asigură performanța maximă pe care un jucător o poate obține din punct de vedere al controlului. Din păcate lipsa unui joystick nu îi permite sistemului să fie dotat complet la acest capitol.

Monitorul inclus, Relisys (TE786), nu inspiră nici pe departe un design prea reușit însă suportă o rezoluție maximă de 1600x1200 și un refresh de 100Hz la 1024x768. Zona sa vizibilă este însă cea mai mică din test, de 15.7" și face parte din categoria de mijloc a monitoarelor Relisys.

Pe ansamblu sistemul Flamingo este cel mai reușit calitativ din test (incluzând aici chiar și carcasa și manualul sistemului) și cu perifericele cele mai bune, dar, din cauza unei neinspirate alegeri a plăcii video nu poate ocupa primul loc în top cum poate ar fi meritat.

Detalii	
+	-Controllere excelente -Sistem de sunet aproape ideal
-	-Placa video GeForce2 MX 400 -DVD-ul nu a rulat
Performanța	55.05
Dotari	79.34
Verdict: 61.12	

PLUSURI SI MINUSURI

MINUS - Boxe, tastatura, mouse - Deck



Din elementele "externe" calculatorului necesare unui game, boxele, dar mai ales mouse-ul sunt de o importanță vitală. Oferta Deck la acest capitol este un mouse cu 2 butoane și 2 boxe de o calitate îndoielnică.

Tot la capitolul calitate îndoielnică se încadrează boxele care însoțesc sistemele **Viami** și **ProCA**.

MINUS - Modem

Nici unul dintre sistemele testate nu conține un modem. Știut fiind că patch-uri, coduri, update-uri, demo-uri și multe altele dedicate gamer-ilor se află pe internet, iar un winmodem este chiar ieftin, ne întrebăm de ce nici unul dintre sisteme nu a conținut modem.

MINUS - Sistem de boxe 4.1

Chiar dacă sistemele sunt dedicate gamer-ilor, nici unul dintre calculatoarele testate nu conține un sistem de boxe cu 4 difuzoare și subwoofer. Este evident surprinzător, din moment ce pentru gameri și a lor poziționare spațială a sunetului sunt în principal dedicate sistemele de boxe 4.1.

PLUS - Manual de utilizare - Flamingo



Fiecare sistem Flamingo, deci inclusiv cel testat de noi, este însoțit de un manual de utilizare pe cât de stufos pe atât de complet. Dedicat celor mai puțin cunoscători în domeniu manualul este foarte util la utilizarea calculatorului.

PLUS - GeForce2 Pro - ICG / UltraPro



Singurele sisteme cu o placă video de top au fost cele de la ICG și UltraPro. GeForce2 MX nu este dedicat în nici un caz sistemelor puternice pentru jocuri, fiind mai mult alternativa pentru utilizatorul mediu. Pentru jocuri și rezoluții rezonabile se recomandă plăci GeForce2 Pro și, în ultimă instanță, GeForce2 GTS cum este dotat calculatorul **Viami**.

MINUS - Epox 8K7A+ - Best Computers

Vă puteți întreba pe bună dreptate ce caută la capitolul minusuri singura placă cu memorie DDRAM din test când ea ar fi trebuit să fie la plusuri. Motivul nu ține atât de nivelul plăcii cât de nepotrivirea ei completă cu restul sistemului. Placa deține un inutil controller Raid, nu este o soluție DDR optimă pentru jocuri și este transformată în inutilă de către placa video folosită pe sistem.

PLUS - Samsung SyncMaster755DF - Deck Computers



Nu mulți integratori au reușit să includă în prețul sistemului un monitor de calitate. Ținând cont că monitorul este componenta cu cel mai mic grad de upgrade-abilitate, achiziționarea unui monitor foarte bun de la început este foarte importantă. SyncMaster755DF oferă imagine flat, culori foarte bogate și o geometrie foarte bună. Monitorul este practic cu o clasă mai sus față de cea la care el este cotate ca preț.



ProCA BraveGames

PRET (fără TVA): 691.7\$ • **PREȚ:** 823\$ • **OFERTANT:** ProCA

TELEFON: 01-323.82.33 • **WEB:** www.proca.ro

Un sistem cu performanțe modice și la capitolul performanțe jocuri ca și la cel de dotări

Brave Games este cel mai ieftin sistem prezent în testul nostru, însă din păcate și cel mai puțin performant la capitolul viteză în jocuri ca și la cel de dotări. Analizând pe ansamblu prestația sa se poate spune că diferența de preț nu justifică diferența de performanță oferită în comparație cu nici un alt sistem aflat în test.

Principala problemă a sistemului este placa video folosită (ca și în cadrul altor sisteme din test) însă de această dată nu mai avem de a face nici măcar cu un GeForce2 MX. Placa video este un GeForce2 MX 200, deci un MX cu bus-ul 64 și memorie SDRAM. Indiferent de restul componentelor, performanțele sale sunt din start compromise așa cum se vede și din grafice. Testele noastre fiind efectuate în 1024x768 (doar plătim 1000\$, nu vrem să ne jucăm în 640x480) depășesc radical placa video, pentru care o rezoluție de 800x600x32 ar fi fost deja prea mare. Chiar dacă sistemul beneficiază de o placă cu chipset KT133A și procesor Thunderbird la 1.1 Ghz cu bus 266 ca și de 256 Mb Ram, rezultatele acestor componente nu se văd de nici un fel din cauza plăcii video.

Sistemul audio al calculatorului este foarte scăzut calitativ. Prezența a numai unui chipset AC97 pe placa de bază (fără prezența unei plăci de sunet) și 2 boxe A4Tech de o calitate foarte

scăzută (și fără subwoofer) îl fac inutilizabil pentru un jucător și potrivit cel mult pentru ascultat MP3-uri. Poziționare sonoră în jocuri nu există de nici un fel la fel ca și efecte, tonalități ale sunetului și așa mai departe.

Controllerele sistemului sunt de nivel mediu. Mouse-ul A4 tech oferă un nivel confortabil de control însă nu ieșit din comun în timp ce tastatura UTT este cât se poate de obișnuită.

Monitorul cu care calculatorul este dotat face parte din categoria monitoarelor medii primite spre testare. Acesta suportă o rezoluție maximă de numai 1280x1024 și chiar dacă are dot pitch-ul de 0.24, refresh-ul maxim este de 85Hz la 1024x768.

Performanțele în teste sunt extrem de modeste, probabil singurele rezoluții pentru acest sistem fiind de la 800x600x16 în jos, lucru care până la urmă îl poți obține și pe multe sisteme care nu sunt dedicate jocurilor. S-a clasat pe ultimul loc în testele de viteză rulate.

Detalii	
+	
-	-Placă video / boxe -Placă de sunet -Monitor -Controllere
Performanța	23.72
Dotări	56.18
Verdict: 31.81	

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

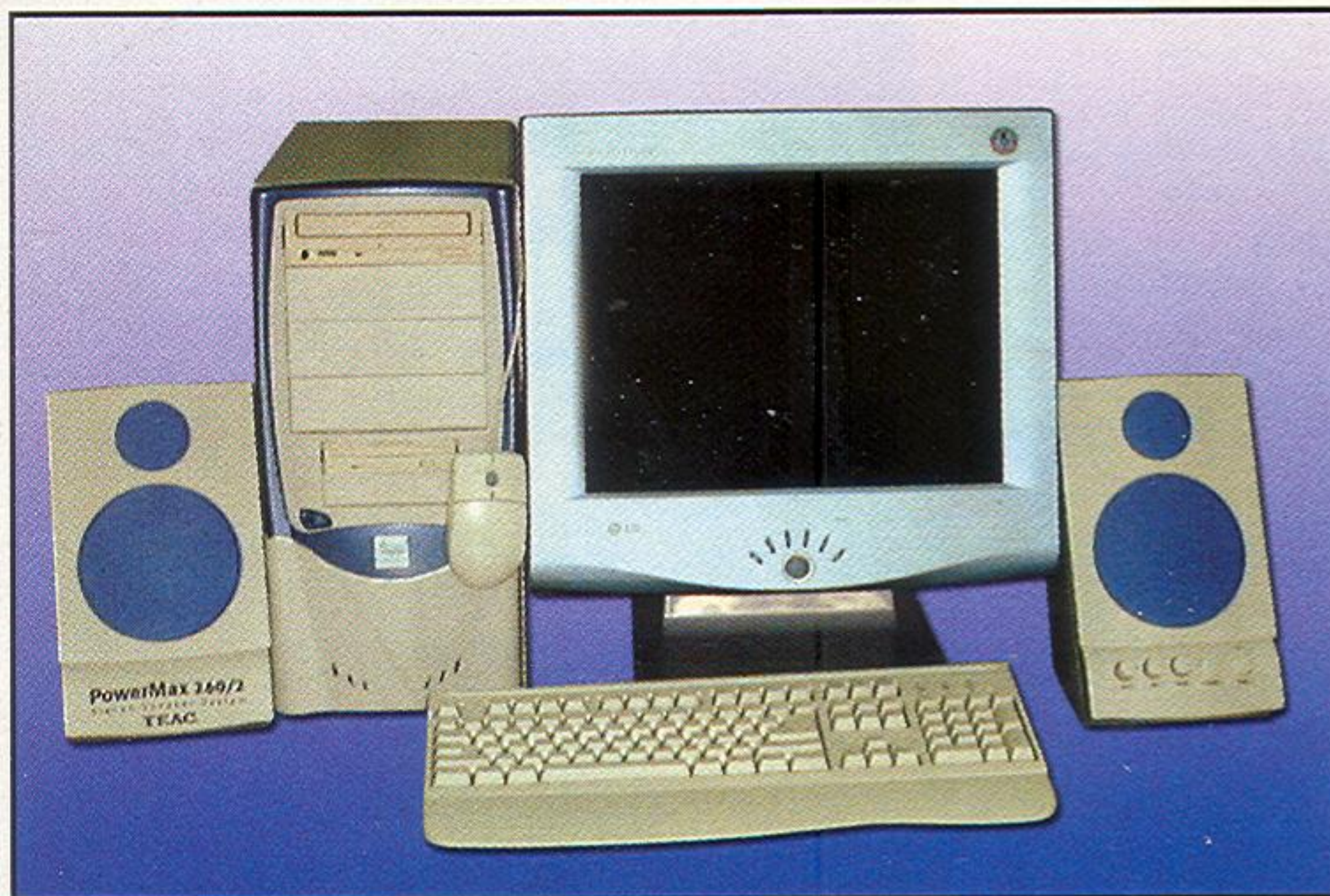
Active AG EXIM	Bucuresti	Str. Remetea Nr.16	2503487
Ana Electronic	Bucuresti	Calea Dorobanților 134	2305732
Maris SRL	Bucuresti	Bd. Timișoara 30	4139778
Midocar SRL	Bucuresti	Șos. Odăi 221-225	7910839
Flanco	Bucuresti	București Mall / Drumul Taberei / Titan	
Grim CD Group	Bucuresti	Magazin Ever Green - 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.



ICG XP-1200 Reality

PRET (fără TVA): 999\$ • **PREȚ:** 1188\$ • **OFERTANT:** ICG
TELEFON: 01-221.73.43 • **WEB:** www.icg.com.ro

Cea mai mare concentrație de componente puternice pe centimetru pătrat

Avem în față cel mai performant sistem de jocuri prezent în test. Chiar dacă nu pare a fi fost creat cu un gamer în minte (controllerele și sistemul de sunet nu sunt prea fericite), XP-1200 Reality a obținut rezultatele cele mai bune în 7 din cele 9 teste (cu jocuri) pe care le-am efectuat, distanțându-se, de multe ori considerabil, de următorii săi.

Placa de bază cu care este dotat sistemul este una dintre cele mai performante plăci KT133A din lume: Asus A7V133. Procesorul Thunderbird la 1.2 Ghz cu bus 266 (chiar dacă ICG uitase să seteze bus-ul la 266 și procesorul rula inițial la 900 Mhz) și cei 256 Ram PC133, asigură o excelentă bază pentru un sistem foarte performant. Cheia performanței în jocuri uitată de alți concurenți se pare în buzunarul de la pantaloni, a fost bine găsită de ICG și ea constă în folosirea unei plăci video Inno3D GeForce2 Pro 64. Performanțele obținute de acest chipset sunt deosebite, ducând performanța sistemului în jocuri de multe ori la triplu față de performanța altor concurenți.

Sistemul de sunet folosit este de nivel mediu. Placa HitPoint cu chipset C-Media este sub nivelul unei plăci de sunet pentru jocuri, dar mult peste ce oferă alți concurenți prin banalul AC97, în timp ce boxele Teac fără subwoofer oferă un maxim calitativ pentru 2 boxe

dar și un minim pentru jocuri, lipsa unui subwoofer fiind foarte importantă.

Controllerele nu oferă performanțe prea bune în jocuri nici măcar pentru un jucător cu pretenții medii. Mouse-ul Mitsumi Scroll nu oferă performanțe bune, chiar din contră, alături de el neaflându-se nici un fel de controller suplimentar.

Monitorul sistemului ne arată unde s-a făcut economia pentru a se putea pune componentele deosebite menționate la începutul acestei prezentări. Avem un monitor LG774Ft care, deși foarte aspectuos, nu suportă decât o rezoluție maximă de 1280x1024x60Hz, la rezoluția normală de 1024x768 pentru 17" oferind un refresh de doar 85Hz.

Dacă dorești însă performanță în jocuri și ești ulterior dispus să îți achiziționezi un mouse decent, acesta este sistemul ce îți oferă maximum de viteză în probabil orice joc pe care îl poți rula. Recomandarea noastră este însă pentru un monitor de suportă 100Hz la 1024x768.

Detalii	
+	-Placa video Inno3D GeForce2 Pro64 -Placa de bază AsusA7V133
-	-Monitorul de nivel mediu -Controllerele de nivel scăzut -Boxe fără subwoofer
Performanța	99.78
Detalii	66.88
Verdict: 91.55	



Senorg Enterprise PC

PRET (fără TVA): 968\$ • **PREȚ:** 1152\$ • **OFERTANT:** Senorg
TELEFON: 01-233.16.76 • **WEB:** www.senorg.ro

Sistem cu componente medii și bune care însă a suferit de o incompatibilitate.

Privind fugăr peste configurația sistemului Senorg ne așteptăm la performanțe destul de bune, însă, din nefericire, rezultatele parțial ne-au contrazis. Enterprise PC este singurul sistem dotat cu o placă video de generație anterioară, și aici ne referim la un GeForce256 DDR. Nivelul acestei plăci este unul bun, placa fiind versiune Deluxe, ceea ce reprezintă toate opțiunile dedicate, începând cu intrare video și terminând cu o pereche de ochelari 3D. Chipset-ul GeForce256 DDR nu costuie însă un lucru rău, ci, din contră, chiar un atu, ținând cont că această placă depășește ca performanțe întreaga clasă MX. Primul motiv al unei scăderi de performanță îl vedem însă la placa de bază ce nu suportă decât FSB 200, procesorul fiind astfel un Thunderbird 1.1Ghz cu bus-ul la 100, performanțele fiind astfel din start mai scăzute față de procesoarele echivalente din test dar cu bus 266.

Sistemul de sunet este format dintr-o placă de sunet SB128 PCI de nivel mediu și un sistem de boxe Philips A2.3 cu subwoofer. Acesta a fost singurul sistem de sunet care în cadrul testului Audiobench nu a putut face tranziția gradată a sunetului între boxe, aruncându-l efectiv dintr-o boxă în alta.

Controllerele de care calculatorul beneficiază sunt de nivel bun, mouse-ul Genius Netscroll+ și tastatura atașată oferind performanțe

decente în jocuri.

Acesta este unul dintre puținele sisteme ce nu beneficiază de DVD ci doar de CD-Rom. Nu am considerat acest lucru o problemă, ținând cont că o configurație pentru jocuri nu presupune nici pe departe un DVD drept configurație de bază. Problema a constituit-o mai mult calitatea și performanțele realizate de CD-Rom.

Monitorul bun, se situează în partea superioară a clasamentului, suportând o rezoluție maximă de 1600x1200, având un dot pitch de 0.25 și un refresh de 100Hz la 1024x768.

În majoritatea testelor, calculatorul s-a situat la mijlocul clasamentului, schimbând din când în când locul cu sistemele Flamingo sau Best. Surprinzător, sistemul nu a rulat în Serious Sam, refuzând cu încăpățănare să intre în joc, iar în rarele ocazii când intra blocându-se iremediabil. Dacă ciudata incompatibilitate necunoscută din cadrul sistemului s-ar rezolva, am avea un calculator care s-ar putea situa pe un loc onorant în cadrul testului.

Detalii	
+	-Monitorul folosit -Placa video GeForce256 DDR -Mouse-ul Genius Netscroll+
-	-Placă de bază cu FSB200 -Calitatea CD-Rom-ului Artec -Placa de sunet SB128PCI
Performanța	44.39
Detalii	66.22
Verdict: 49.84	

SOLUȚIA PERFORMANTĂ

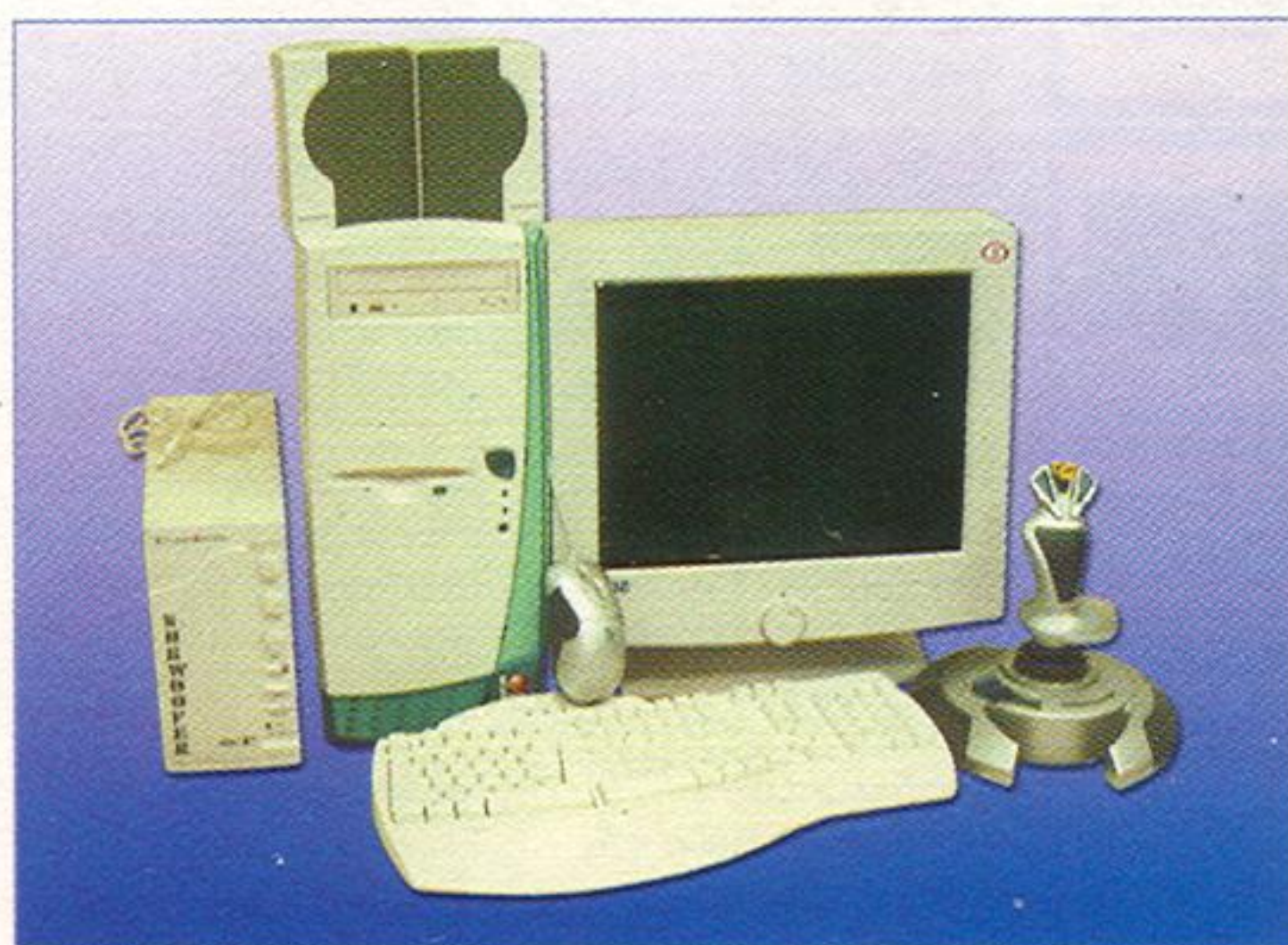
ICG XP-1200 Reality



Chiar dacă nu pare a fi un sistem clar optimizat pentru jocuri, XP-1200 Reality realmente rupe tot ce întâlnește în materie de viteză în jocuri. Testele, de altfel, sunt dominate autoritar de acest calculator care rar a cedat primul loc în topurile de viteză. (s-a clasat primul în 7 din cele 9 teste de performanță în jocuri). Singurele sale mini ezitări sunt reprezentate de Quake 3 (depășit cu circa 2 fps-uri din cauza celor 512 Ram ai calculatorului Miami) și 3DMark2001 unde pentru numai 10 puncte a pierdut primul loc în fața sistemului UltraPro, deci ambele reprezentând diferențe foarte mici. Dotările de nivel mediu sunt singurele care nu îi permit să se distanțeze autoritar în clasament și ne permit să alegem un second best pentru testul de față.

A DOUA OPȚIUNE

UltraPro GamesPro



Parcă un pic mai apropiat de suflet-ul gamer-ului decât soluția ICG pare a fi calculator de la UltraPro. Motivul este, aparent, realizarea unei mai bune îmbinări a componentelor. Dacă sistemul "intern" este asemănător cu cel ICG (placă GeForce2Pro+KT133A+256Ram), controller-ele sunt calitativ mai bune însă mai puțin utile jocurilor. La fel stă situația și în cazul sistemului de sunet, boxeile sale având subwoofer față de cele ICG dar fiind calitativ inferioare acestora. Ceea ce îl recomandă ca alternativă în test este alături de aceste caracteristici monitorul folosit. Oricât ar părea de straniu unora, acesta este un aspect foarte important, deoarece 100Hz (care sunt 100 indiferent de la ce producător vin) reprezintă o necesitate, în timp, pentru buna funcționare a ochilor utilizatorului.

CONSIDERAȚII FINALE

La finalul testului, constatăm că nici unul dintre sisteme nu are o comportare fără reproș. Sistemele care oferă o performanță bună în jocuri au avut dotări destul de modeste în timp ce cele cu dotări deosebite au suferit la capitolul performanțe. Evident, a existat și categoria sistemelor care nu au punctat la nici una dintre categorii, și acestea pot constitui mai mult subiectul nostru de discuție. Aceasta în principal din cauză că este evident că sistemele sunt făcute fără nici un fel de orientare spre fps-uri, rezoluții, FSAA, poziționare a sunetului, control deosebit de bun care reprezintă de fapt cheia unui sistem de jocuri. Mai puțin important (Ca să nu spunem nejustificat) este DVD-ul prezent surprinzător pe foarte multe sisteme. Pentru un sistem de jocuri este mult mai important un mouse bun decât un DVD sau o placă video foarte bună față de un procesor de top.

Dorim să felicităm toți concurenții și să urăm cumpărătorului o "alegere inspirată".

ALEGEREA REDACȚIEI

Flamingo Diablo 666A



Chiar dacă sistemul a obținut performanțe relativ scăzute în teste, alegerea redacției se îndreaptă spre el. Nu, nu suntem fanii performanțelor scăzute însă singura problemă reală pe care am găsit-o acestui sistem a fost alegerea neinspirată de către integrator a plăcii video. În rest, calculatorul dă dovadă atât pe interior de componente foarte bune, cât și în exterior de periferice destinate exact segmentului de piață căruia calculatorul îi este adresat. Practic tot ce necesită este un upgrade de la placa video MX la un GTS sau Pro.



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.

Erată

Chiar dacă la testul numărului trecut placa D850GB de la Magway se situase pe locul 4 în topul plăcilor pentru Pentium 4, ea a apărut în top pe locul 5. Ne cerem scuze pentru această greșeală. Placa Intel a revenit la locul obținut în test cu performanțele aferente.

ATI mai presus

Probabil deja ați citit știrile de hardware ale acestei luni și ați văzut marile planuri Ati. Dacă luna trecută scriam despre SmartShader, acum am avut ocazia să vedem poza plăcii și să aflăm toate găselnițele pe care Ati le-a pregătit. Ascensiunea Ati pare a nu se opri însă aici. În timp ce refuzul colaborării Microsoft-NVIDIA pentru DirectX9.0 se prelungește, Ati colaborează îndeaproape cu marele producător de software pentru implementarea tuturor funcțiilor din DirectX9.0 în viitoarea placă Radeon 3, și vice-versa. Ati pare a se afla pe o reală curbă ascendentă pe piața plăcilor video dedicate jocurilor.

Matrox G550 testat

O serie de site-uri de pe Internet au reușit să intre în posesia plăcii G550 și să o testeze, așa cum au știu ei mai bine. Rezultatele par a fi foarte slabe pentru placa celor de la Matrox care, din punct de vedere al performanțelor 3D este un GeForce2 MX200 și de cel puțin 2 ori și jumătate mai slab decât un GeForce2MX400. Mai mult, performanțele 2D ale plăcii lasă și ele de dorit, aceasta situându-se chiar în urma anterioarei producții Matrox: G450. Unde bat cei de la Matrox cu G550, numai ei știu.

Plăci video - performanță maximă

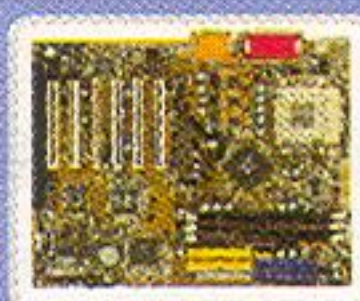
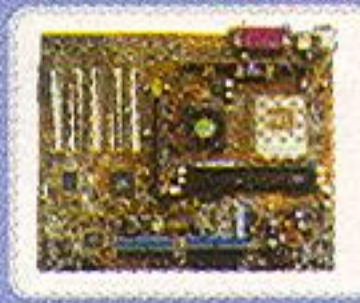
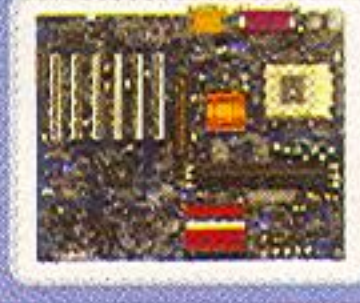
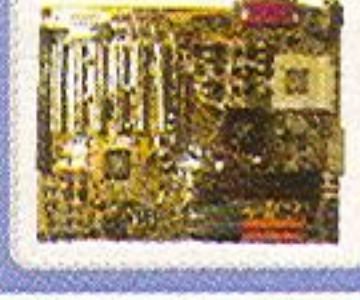

Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 WinFast GeForce3TD Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 399\$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: Samsung Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 100 Dotări: 38 Documentație: 66 Notă finală: 89.00
 StarForce822 GeForce3 Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 382\$	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: 87.83
 WinFast 2 Ultra Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 287\$	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: 75.09
 Prophet 2 Ultra Producător: Hercules Distribuitor: Best Comp. Telefon: 01-314.76.98 Preț: 370\$	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: 73.12
 V7700 Ultra Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 445.1\$	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: 69.98
 WinFast GeForce2 Pro64 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: 65.96
 PowerGene GTS Pro64 Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 158.5\$	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: 61.54

Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preț

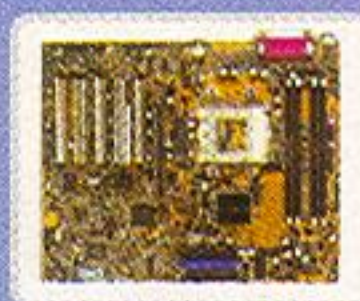
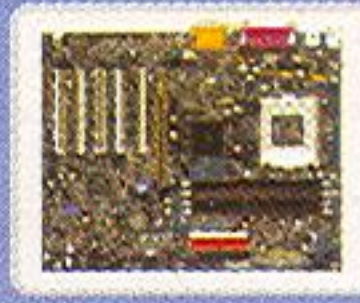
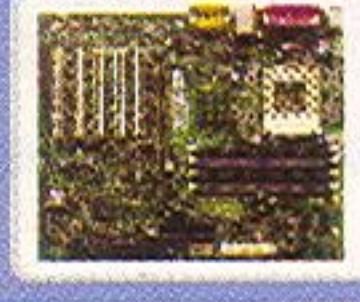


Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 V7100 Pro Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 115.2\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 49.85 Dotări: 10 Documentație: 70 Notă finală: 44.88
 WinFast MX SH MAX Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 107\$	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: 43.53
 Tornado MX400 Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preț: 77\$	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: 43.12
 3D Prophet MX400 Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 89\$	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: 41.62
 WinFast SH PRO Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 88.5\$	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: 40.22
 GeForce2 Pro Tri-View 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: 40.03
 GA-GF1280-32 Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 72.6\$	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: 37.17



Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - KT133/KT133A

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 KK266-R 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: 87.91
 A7V133 Raid Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 150\$	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: 87.19
 GA-7ZXR-C Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 110.2\$	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: 85.10
 KT7A Raid Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 146\$	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: 84.65
 K7 Turbo 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: 81.84

Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 P4T 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: 84.30
 GA8TX-C Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 164.8\$	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: 83.90
 AX4T Producător: Aopen Distribuitor: Aopen Telefon: - Preț: N/A\$	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: 83.75
 D850GB Producător: Intel Distribuitor: Maguay Telefon: 01-210.38.09 Preț: N/A\$	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: 83.37
 WT70-EC Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preț: 159\$	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: 82.50

Prețurile

Prețurile afișate în tabele au fost corecte la data de 17.08.2001, 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 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.

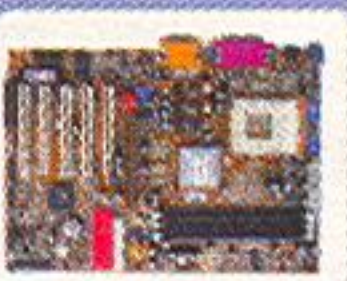




După ce ne ghidăm

-  **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

Placi de baza - Platforme Intel - Coppermine / Celeron - i815e/i815ep

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 CUSL2-C Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 124\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 99.92 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: 89.93
 BDI33 Producător: iWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 118\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanță: 99.63 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: 89.70
 WO2 Producător: iWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 116\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanță: 99.09 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: 88.27
 EP3S2A5L Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preț: 105.6\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: USDM	Performanță: 95.18 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: 85.14
 CS62-TC Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.23.92 Preț: 85\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 95.92 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: 83.73
 MS7057C Producător: Matsonic Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 69\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 95.40 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: 83.32
 GA-60XE1 Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 80\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: EasyTune	Performanță: 92.13 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: 83.10
 618AS Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 72\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: 82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 95.12 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: 83.09

Placi de baza - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie DDRAM

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 SL75DRV Producător: Soltak Distribuitor: Viami/ProCA Telefon: 327.72.45/ 323.82.33 Preț: 119\$	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 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 95.83 Dotări/overclocking: 57 Notă finală: 88.06
 EP-8K7A+ Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preț: 155\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD760 FSB: 266/200 MHZ Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: Raid	Performanță: 93.38 Dotări/overclocking: 55 Notă finală: 85.70
 EP 8KHA Producător: Epox Distribuitor: Best Telefon: 01-314.76.98 Preț: 125\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 94.69 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: 84.75
 A7A266 Producător: Asus Distribuitor: ICG Telefon: 01-221.73.43 Preț: 160\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: AliMagik1 FSB: 266/200 MHZ Producător: Ali Northbridge: ALI M1647 Southbridge: Ali M1535D+	Tip: PC2100/ PC1600 - PC133/PC100 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 2 Gb / 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 91.73 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: 82.78
 AI7LMR Producător: EagleTec Distribuitor: ICG Telefon: 01-221.73.43 Preț: 68\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: AliMagik1 FSB: 266/200 MHZ Producător: Ali Northbridge: ALI M1647 Southbridge: Ali M1535D+	Tip: PC2100/ PC1600 - PC133/PC100 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1 Gb / 1 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: 10/100 Lan	Performanță: 79.72 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: 70.77



De bine ce spuneam

Dacă exact în acest loc cu o lună în urmă vorbeam despre modul detașat cu care Creative a închis Aureal fără să producă nimic nou iată că acum suntem contraziși de noul chip Audigy despre care ați putut citi la rubrica de știri a acestei luni. Dacă noile facilități de redare erau ceva așteptat, surprinde prezența în placă a ContentPass, tehnologie ce nu permite copierea neautorizată sau redarea muzicii pirat. Probabil acest aspect îi va descuraja pe mulți cumpărători, însă, faptul că chip-ul este de 4 ori mai puternic în redarea de efecte decât EMU10K1 de pe SB Live s-ar putea să le mai șteargă supărarea.

Plăci de sunet

Detalii	Chipset	API	Conectori	Dotări	Evaluare
 GameTheatre XP Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 116\$	Model: Crystal CS 4630 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 32	Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D) Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: da	S/PDIF in S/PDIF out USB (6) RCA, Midi in/out Ieșiri (6)	Performanță: 89 CPU: 98.72 Dotări: 93 Notă finală: 89.85
 Platinum 5.1 Producător: Creative Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-791.20.06 Preț: 186\$	Model: EMU10K1 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 32	Pricipal: EAX (3&2&1) Suportați: Direct Sound 3D	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: da	S/PDIF in S/PDIF out RCA, Midi in/out Ieșiri (2)	Performanță: 88 CPU: 99.00 Dotări: 86 Notă finală: 88.95
 Sound Blaster LiveValue Producător: Creative Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-791.20.06 Preț: 48\$	Model: EMU10K1 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 32	Pricipal: EAX (3&2&1) Suportați: Direct Sound 3D	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: da		Performanță: 85 CPU: 99.3 Dotări: 20 Notă finală: 72.30
 Fortissimo II Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 32.5\$	Model: Crystal CS 4630 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 32	Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D) Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: da	S/PDIF in S/PDIF out	Performanță: 70 CPU: 98.17 Dotări: 45 Notă finală: 65.47
 WinFast 6X Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 34\$	Model: C-MEDIA CM18738 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 16	Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D) Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: da	S/PDIF in S/PDIF out Coaxial out/in Center Bass Cablu optic	Performanță: 69 CPU: 84.92 Dotări: 45 Notă finală: 62.98
 MuseXL Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 27.5\$	Model: C-MEDIA CM18738 Voci hardware: 32 Voci hardware AudioBench: 0	Pricipal: Sensaura (HRTF Audio 3D) Suportați: Direct Sound 3D, EAX1.0, EAX2.0, A3D 1.0	Line-in: da Mic-in: da Boxe față: da Boxe spate: da Gameport: -		Performanță: 45 CPU: 95.89 Dotări: 16 Notă finală: 42.48

Topul sistemelor

Dacă ați observat că nu am realizat și topul sistemelor de jocuri pe care să îl găzduim în această rubrică, motivul este unul evident. Clasificarea acestor sisteme după modelul clasamentu-

lui: 1,2,3 este imposibilă de făcut deoarece ar fi complet incorectă. Fiecare dintre sistemele de jocuri testate are părțile lui bune sau slabe și o modificare în configurația acesto-

ra ar duce la rezultate care ar face clasamentul inutil. Mai mult, scăderea săptămânală a prețurilor pentru componentele de PC face ca producătorii să poată îmbunătăți

configurațiile oferite păstrând prețul lor constant. În concluzie, recomandările noastre rămân cele din articol, clasificarea urmând a fi făcută de fiecare după nevoie sale.

JOYSTICKS



TOPGUN AFTERBURNER JOYSTICK



UNIC REPREZENTANT: 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

www.thrustmaster.com



software

Windows XP, arma secretă a Microsoft

În ziua de azi, războaiele sunt tăcute și subtile, confruntări între giganti rapace ca Microsoft și AOL trecând neobservate de utilizatorul obișnuit. Lupta se duce pentru controlul identității online a consumatorului de Internet și toate elementele adiționale care țin de ea: numele, numărul cărții de credit, adresa de mail, calendarul zilnic, muzica preferată, cumpărăturile cele mai frecvente. "Knowledge is power", spunea Francis Bacon. Cunoașterea informațiilor despre care vorbeam înseamnă în mod indirect zeci de milioane de dolari în buzunarul celui care acumulează aceste cunoștințe.

În această bătălie informațională, AOL este sensibil în frunte cu cei peste 30 de milioane de utilizatori ai serviciilor sale. Microsoft nu se poate lăuda încă decât cu 6.5 milioane de utilizatori ai MSN. Spun încă, deoarece compania din Redmont are un as în mânecă pe care intenționează să îl lanseze foarte curând: Windows XP.

Când un utilizator se conectează la Internet pentru prima oară, Windows XP îi va cere să se înscrie la un serviciu de certificare a identității pe Web, cunoscutul (pentru unii dintre noi) Microsoft Passport. Contul va conține adresa de mail, parola, zip code-ul și poate fi corelat cu numărul cărții de credit. Toate aceste date sunt stocate pe serverele Microsoft. În timp, Windows XP îl va încuraja să se aboneze la tot felul de alte servicii, unele gratis, altele nu, care toate adunate la un loc alcătuiesc un ansamblu cunoscut sub numele de cod Hailstorm. Aceste servicii vor funcționa indiferent de tipul de conexiune sau provider, deci chiar și în rețeaua AOL.

Atacul Microsoft este mai mult o contralovitură decât o lovitură sub centură. După ce în Windows 98 AOL își avea un locșor cald pe desktop în schimbul declarării Internet Explorer browserul oficial America Online, a urmat înjunghierea pe la spate din 1999, când AOL a achiziționat Netscape Communications și a depus mărturie împotriva Microsoft în mediaticizat proces antitrust.

Războiul continuă peste capetele noastre, iar românii nu sunt nici măcar niște pionii neînsemnați. Încă. Un sfat binevoitor: citiți cu atenție ce scrie cu literele mici în EULA-uri și Privacy Agreement-uri înainte de a semna pactul cu diavolul.

Un nou tip de JPEG

Mai comprimat nu se poate

Lead Technologies a anunțat lansarea unui nou tip de standard JPEG, numit JPEG 2000, care este multi-resolution, ceea ce înseamnă că stochează aceeași imagine de mai multe ori la rezoluții diferite, în forme neredundante. El poate fi decodat la rezoluția dorită pentru un anume mediu (web, publishing, etc.). Ce este interesant este că el poate fi codat cu orice tip de encoder, în standard specificându-se doar algoritmul de decodare și formatul datelor comprimate. Standardul suportă compresie cu pierdere de calitate și fără pierdere de calitate.

www.leadtools.com



JPEG - 37 KB

JPEG 2000 - 37 KB

The old JPEG can't compress this image any further. Look at the image to the right compressed, by LEADTOOLS' JPEG 2000, to 10 KB. That's a 1,500 to 1 compression ratio.

What could you do with this kind of compression power?

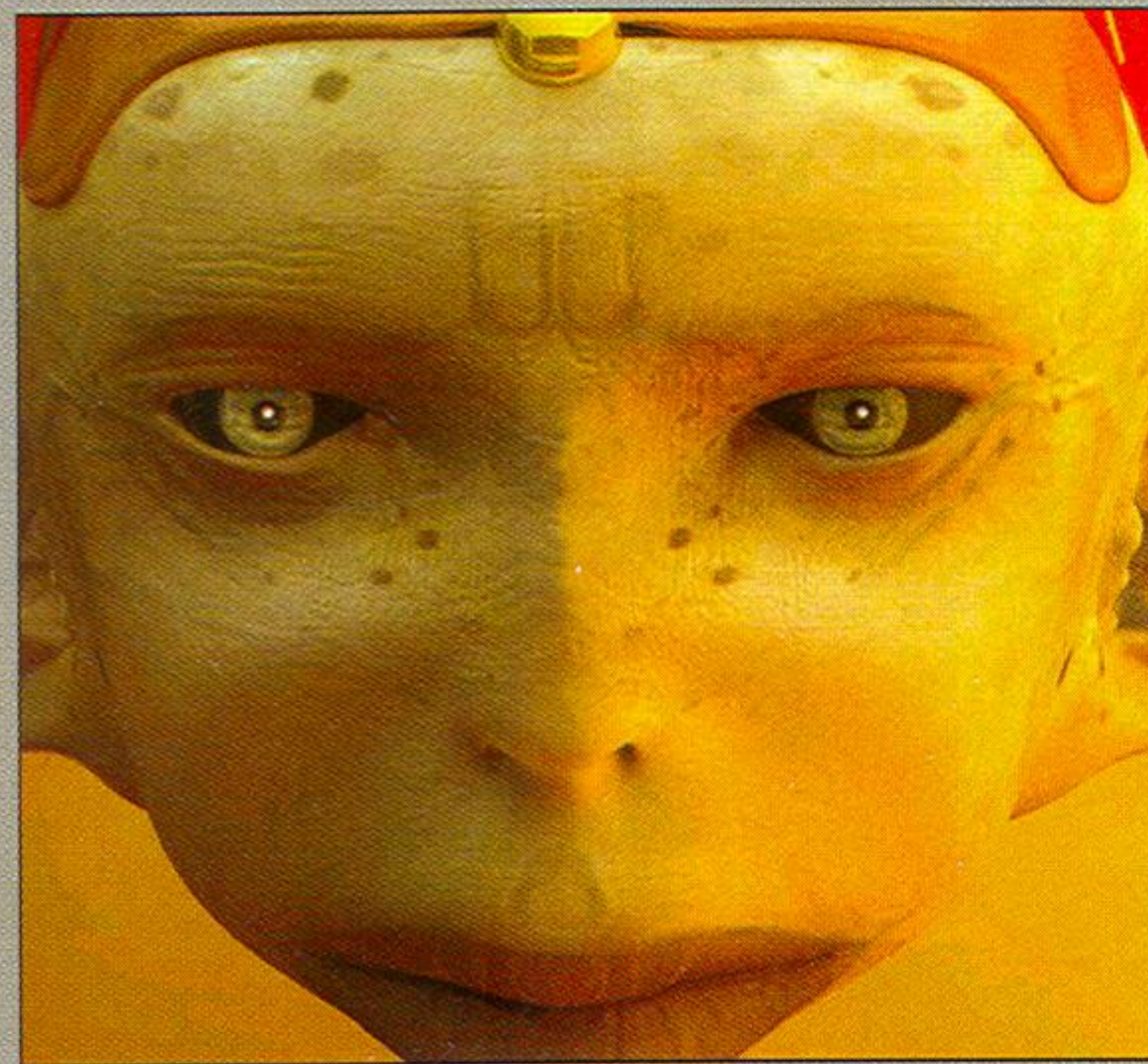
Softimage la SIGGRAPH 2001

TACE CE TACE ȘI FACE LA MOMENTUL POTRIVIT

Softimage Co., o subdiviziune a Avid Corporation, a anunțat la SIGGRAPH 2001 lansarea a două versiuni noi pentru programele sale de marcă: Softimage3D 4.0 și pachetul de animație Softimage, noile concepteXSI 2.0. Printre îmbunătățirile din Softimage 3D se numără texturarea UV multiplă, texture shading la nivel de vertex și instrumente pentru crearea de modele 3D specifice jocurilor. Cea mai importantă adăugire din Softimage XSI 2.0 este implementarea shaderelor real time, care se folosesc de per-pixel-shading și per-vertex-shading introduse de GeForce 3.

SoftImage este totodată firma desemnată de Nintendo să creeze instrumente grafice dedicate creației și editării de content 3D pentru viitorul GameCube.

www.softimage.com



Tehnologie 3D de la Intel

LUMINĂ DE UNDE NU TE AȘTEPTI



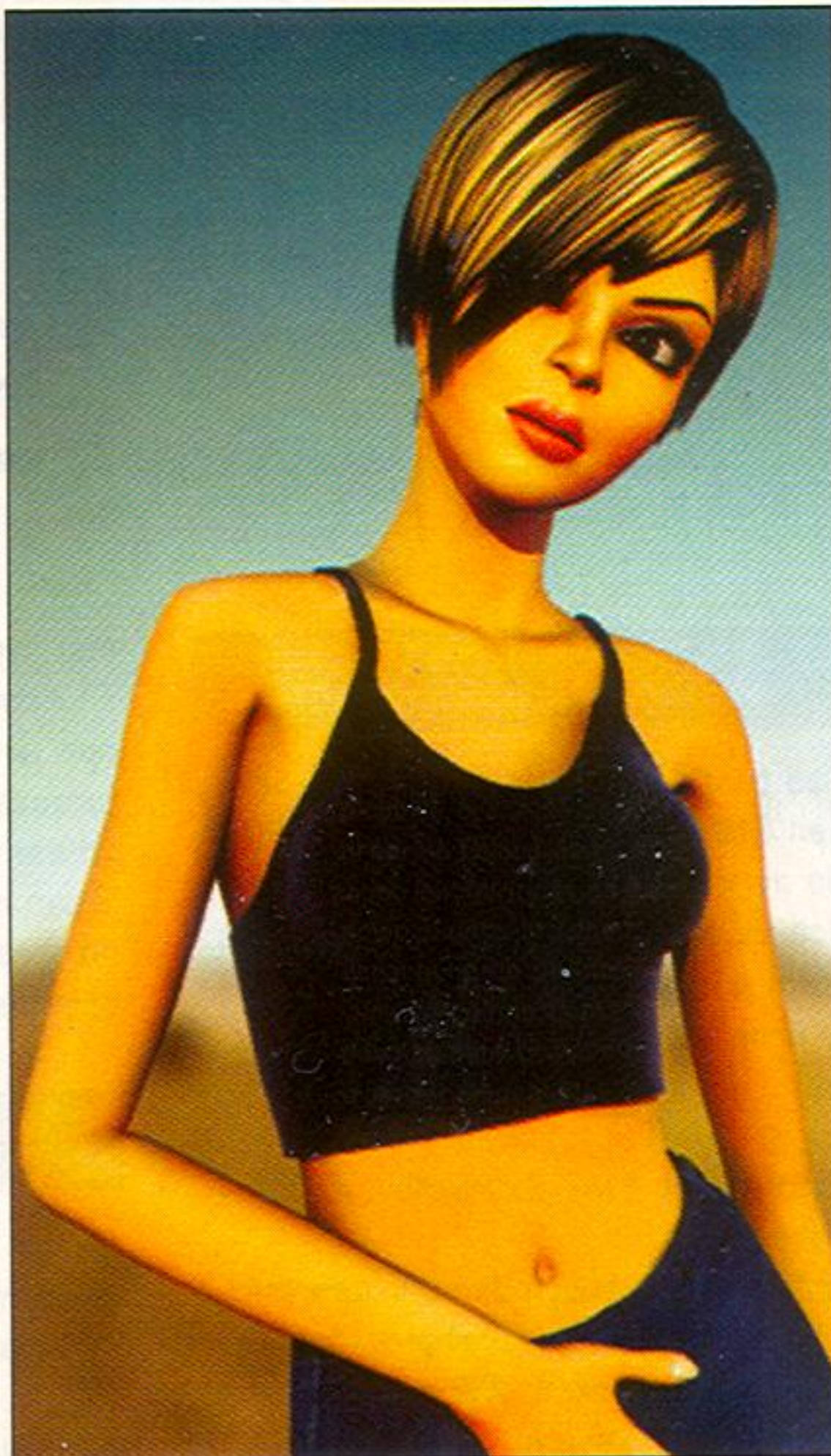
Tot la SIGGRAPH 2001 Intel a anunțat că a dezvoltat o nouă tehnologie software, numită Light Field Mapping care îmbunătățește sensibil imaginile din aplicațiile 3D interactive prin reprezentarea corectă a proprietăților reflective ale obiectelor 3D. Calcularea matematică a fluxului luminos este similară radioizității din programele de grafică 3D, doar că prin intermediul algoritmului de la Intel, ea se face în timp real.

www.intel.com/research/mrl/research/lfm

Lightwave revine

Noua versiune SEVEN, ca și filmul

La SIGGRAPH Newtek a anunțat că a trimis deja la distribuitori versiunea a șaptea a pachetului de grafică și animație 3D Lightwave. Aceasta include noi feature-uri cum ar fi Motion Mixer pentru animația non-lineară, randare de păr și blană prin intermediul pluginului Sasquatch Lite și un sistem de particule mult îmbunătățit (în condițiile în care Lightwave avea deja unul dintre cele mai performante sisteme de particule) cu noi feature-uri cum ar fi simularea de mulțimi cu comportament simplu, dinamica fluidelor și coliziuni între particule. Au mai fost implementate și Digital Confusion, un nou tool pentru depth of field și SkyTracer 2, un instrument pentru crearea de bolte cerești și poziționarea precisă a astrilor. Modulul de Hypervoxels are acum și un Sprite Mode, sprite-urile fiind vizibile și în vederea OpenGL. Pe partea de modelare a apărut Rail Modelling, ce permite scalarea și rotirea interactivă a obiectelor de tip loft iar pe partea de render, motorul suportă acum reflexii și refracții soft și Vertex Baking pentru efecte speciale (fum, lichide). Lightwave este unealta preferată a celor de la Esc Entertainment, casa de efecte speciale care lucrează la Matrix 2.



www.lightwave3d.com

Noi soluții de streaming VectorMAX Corporation a lansat versiunea 1.0 a softului de streaming online cu același nume. Acesta permite oricui să codeze propriile fișiere audio sau video astfel încât să poată fi downloadate în regim streaming de pe Internet. O versiune demo poate fi downloadată gratuit de pe site-ul companiei.

www.vectormax.com

Aplicații web pe gratis Yes Software a anunțat lansarea portalului www.gotocod.com destinat demonstrării aplicațiilor lor pentru web distribuite în regim open-source și a softului lor de generare de cod Code Charge. Proiectul a început cu 15 aplicații, dar intenționează să extindă oferta dacă există cerere din partea utilizatorilor. Printre aplicații se numără magazin online, forum, portal, engine de metasearch, formulare de înregistrare sau site de știri WAP.

www.gotocod.com

La mulți ani, Linux! În luna august, acum un deceniu, tânărul (pe atunci avea 21 de ani) Linus Torvalds trimitea un e-mail tuturor membrilor comunității open source prin care îi anunța că o primă versiune experimentală a kernelului de Linux era funcțională. De atunci, Linux a devenit un fenomen și chiar o amenințare pentru giganți ca Sun sau Microsoft ocupând 27 de procente din piața softului de server și popularizând la nivel mondial conceptul de open-source.

www.linux.org

Tastatură pentru Office

Tasta pentru "cut" la loc de cinste



Specialiștii Microsoft au făcut un studiu din care a reieșit concluzia surprinzătoare că un utilizator de PC își atinge de mai multe ori tastatura decât prietenul/prietena sau

partenerul de viață. În concluzie, au hotărât să lanseze o tastatură specializată pentru Office. Aceasta va avea un touch-pad în partea stângă cu facilități similare roțiței de scroll, taste pentru copy, cut și paste și o tastă pentru switch între diversele aplicații din pachetul Office. F-urile sunt programabile și există 12 taste pentru diverse funcții des utilizate și un Task Pad pentru Office XP. În mod ciudat, nu există o variantă ergonomică pentru tastatura care va apărea în septembrie la un preț aproximativ de 65\$.

www.lightwave3d.com

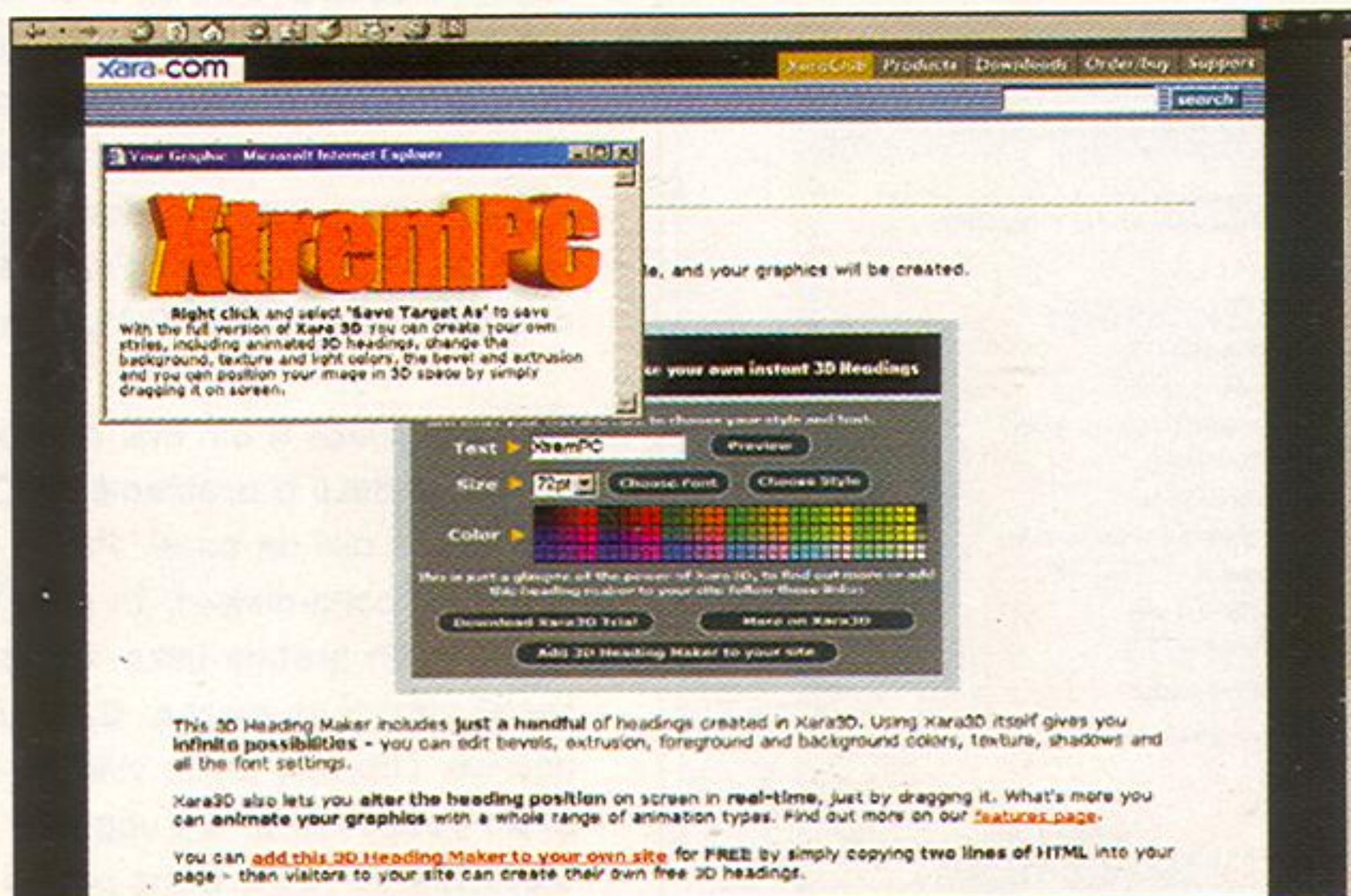
Xara 3D în direct

Xara a lansat un nou concept: 3D Heading Maker-ul online. Acest modul vă permite să testați capacitățile Xara 3D real-time pe site-ul companiei fără să trebuiască să downloadați sau să instalați ceva. Puteți crea, modifica și salva diverse tipuri de sigle și grafică bazată pe text direct de pe site, acestea putând fi incluse fără probleme într-o altă pagină de web.

Această funcționalitate este posibilă datorită unui Web Service Module, un soft server based care poate fi lansat de către alte computere de pe Internet. Acest tip de programe (WSM) nu a mai fost folosit până acum

decât pentru demonstrații tehnice, Xara 3D fiind prima aplicație care îl folosește în mod activ.

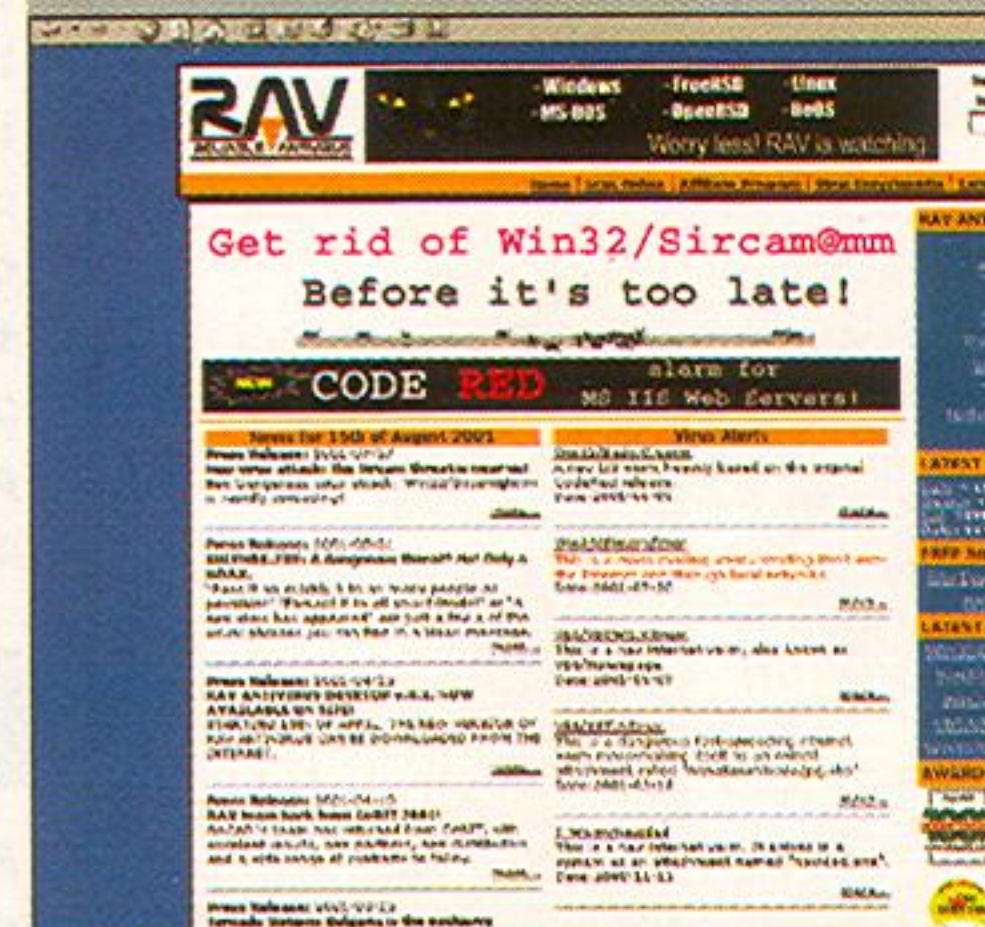
www.xara3d.com



Scala e în frunte Microsoft a desemnat Scala drept cea mai bună aplicație de tip Enterprise Resource Planning din lume în cadrul Fusion 2001, a patra ediție anuală a Microsoft Certified Partner Awards. Din peste 800 de competitori, Scala s-a remarcat prin utilizarea creativă a tehnologiei de ultimă oră a Microsoft.

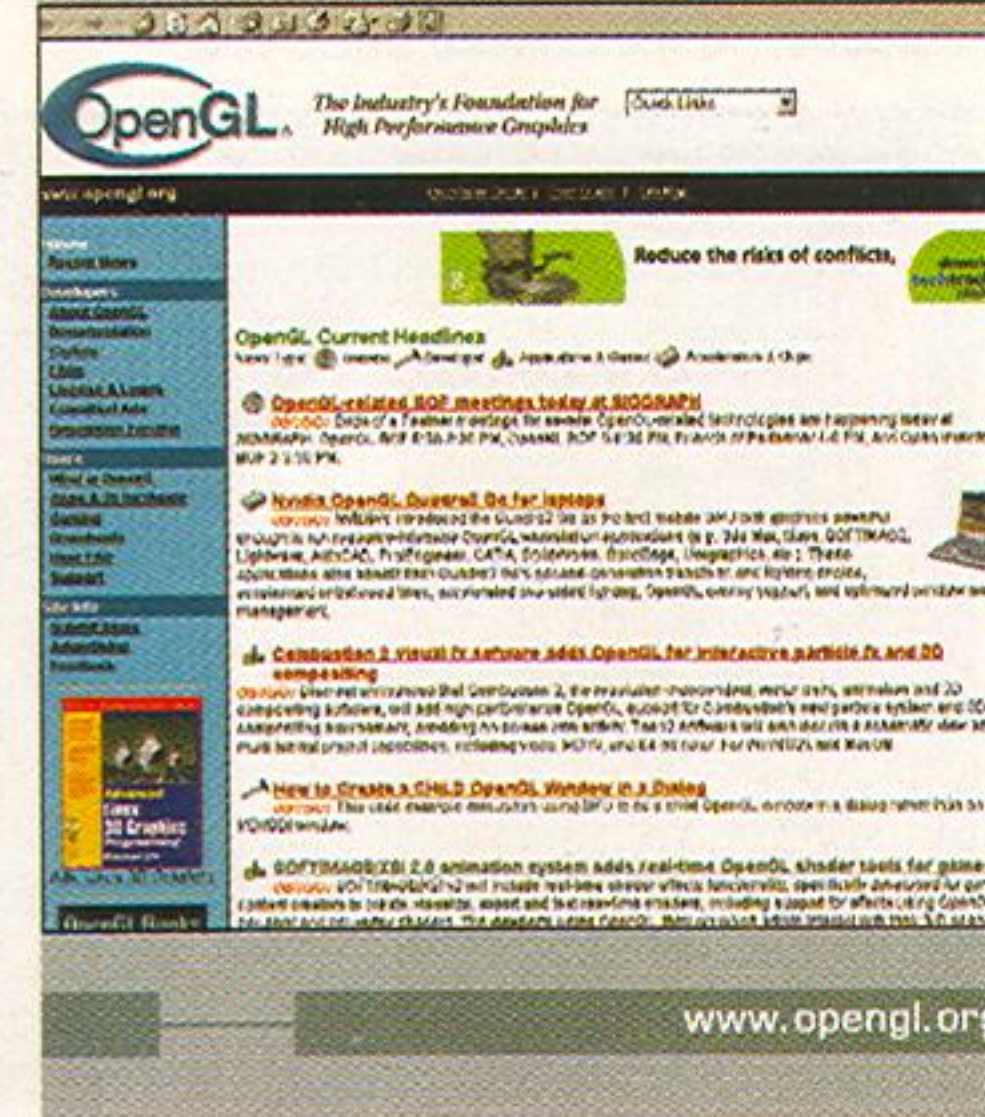
www.microsoft.com

Protecție sporită GeCAD, lider în producția de antivirushi, a anunțat că un trial al versiunii 8.2 a antivirusului RAV este disponibil pentru download pe site-ul www.rav.ro. Noua versiune corectează bug-urile din 8.1 și are câteva adăugiri: update reminder-ul are o nouă interfață și acum poate realiza update-ul și prin intermediul unui proxy sau unui protocol HTTP.



www.rav.ro

Specificațiile OpenGL 1.3 Pentru cei interesați, specificațiile pentru noua versiune 1.3 a standardului OpenGL pot fi găsite la OpenGL.org sub forma unui document PDF de 1,8 Mb. Acest document este realizat de OpenGL Architecture Review Board și conține referiri la câteva din noile caracteristici ale API-ului, rival direct al Direct3D: Cube map texturing, multisampling și noi moduri de blending pentru texturi.



www.opengl.org



SOFT Mail

MP42 este codul de patru litere pentru Microsoft MPEG-4 Video Codec. Acest codec este inclus în utilitarul Windows Media Tools, fostul NetShow Tools disponibil la <http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia>



Marcel Dăscălescu
Mars_mrs@yahoo.com

Cum aş putea să scot un film dintr-un joc gen Starcraft, Heroes3 și altele? Am nevoie de vreun program anume sau nu? Și dacă da, de unde pot lua un asemenea program și cum se cheamă? (menționez că nu prea le am cu genul ăsta de programe).

Poți încerca cu FMV-Extractor, de la Necrotech (<http://www.necrotech.de/software/fmv/main.html>). Extrage secvențe în formatele Bink, Smacker, AVI și Interplay. Este freeware și are o rată destul de bună de succes. Pentru a reda fișiere SMK o să ai nevoie de un player special, pe care îl găsești la <http://www.fortunecity.co.uk/underworld/kick/495/player.zip>. Cei de la Interplay folosesc un player special, dar cu puțin noroc e posibil să poți viziona formatul respectiv cu Quick Time.



Irimie Lucian
irimie@aiud.apulum.ro

Ați putea să-mi spuneți ce face opțiunea deep sleep din imaginea alăturată. Vă mulțumesc.

Deep Sleep este o opțiune de hibernare din Windows Millenium, care, dacă hardware-ul permite, îți dă posibilitatea să nu

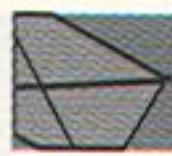
mai folosești niciodată butonul de shutdown. Practic Windows-ul poate opri alimentarea întregului calculator (procesor, bus PCI, bus AGP) ca apoi, la un semnal să repornească totul. Deep Sleep este cel mai de jos nivel de hibernare posibil, în care se economisește cel mai mult.



Călin Pușcaș
luvetravel@netscape.net

Nu am putut găsi adresa <http://sourceforge.net/project/phptrid>. Vă rugăm verificați informațiile. Mulțumim frumos.

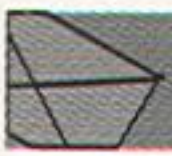
Adresa corectă este <http://sourceforge.net/projects/phptrid>. Ne cerem scuze pentru încurcătură.



Sorin Mitrea
sorinmitrea@hotmail.com

Spuneți-mi și mie de pe ce site să iau programe de nuke și flood, dar programe mai eficiente și să nu aibă trojan?

Încearcă http://digilander.iol.it/thebat/d_prog.htm sau <http://www.podcrer.hpg.com.br/>. Ne scuzi că nu le-am testat de troieni pentru tine, dar ne-am gândit că fiind un h4x0r atât de bun, te vei descurca.



Luci
irimie@aiud.apulum.ro

Am făcut și eu rost de "minunatul" Windows XP. Problema e că instalarea lui se oprește la un moment dat dându-mi o serie de erori precum: "Fatal error. An error has been encountered that prevents setup from continuing. Setup failed to install the product catalogs. This is a fatal error. The setup log files should contain more information...". Este posibil ca erorile să provină din cauză că am o placă video de la 3dfx, care am auzit că nu au drivere în acest sistem de operare? Dacă e așa pot instala prima dată Windows 2000 la care să-i fac upgrade? Funcționează driverele de la Win2000 la WinXP?

Eroarea poate fi din mai multe motive. Poate că este o problemă cu CD-ul și nu mai poate citi de pe el. Poate ai o problemă cu hard-disk-ul. În plus Windows XP este un produs beta. Nu îți garantează nimeni că merge. Ba chiar dimpotrivă. Oricum, placa video e cel mai puțin suspectă iar un upgrade nu te-ar ajuta foarte mult. Sunt puține șanse ca

driverele de XP să funcționeze în XP, dar ele există. Nu și în cazul plăcilor 3DFX totuși.



Alexandru Cocias
Ac_vladimir@hotmail.com

Problemele mele se leagă de citirea unor fișiere avi. Am instalat Media Player 7.0, iar uneori îmi spune: "Video not available, cannot find 'vids:mp42'decompressor." Uneori mai pomenește și de alte decomresoare, precum 'vids:div3' sau, cel mai frecvent, 'vids:cvid'. Ce vă rog eu este, dacă-mi puteți spune ce fel de decompresori sunt aceștia și unde aş putea să-i găsesc. Să reinstalez 3dfx Tools? Win 98? Media Player? Poate că o să mă ajutați cu un răspuns...

MP42 este codul de patru litere pentru Microsoft MPEG-4 Video Codec. Acest codec este inclus în utilitarul Windows Media Tools, fostul NetShow Tools disponibil la <http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/>. Div3 este identificatorul pentru DivX MPEG4, disponibil la <http://divx.ctw.cc/>, iar CVID reprezintă codul pentru Cinepak Codec, fost Compac Video, inclus și el în Windows Media Tools.



Emanule Micu
manuel_m_ro@yahoo.com

Dacă tot ziceți că vă știți în domeniul informaticii vă rog spuneți-mi și mie cum să fac să trec de parola aia proastă de la screen saver fără să resetez PC-ul.

Încearcă să dai CTRL+C sau CTRL+ALT+DEL și să închizi screen saverul din task menu. Dacă nu reușești, va trebui să resetezi calculatorul și să faci în felul următor: intri în DOS-mode (cu F5 sau F8), deschizi fișierul C:\WINDOWS\control.ini, cauți string-ul de caractere "Pwprotected" și îi asignezi valoarea 0 în loc de 1. Și cu asta basta.

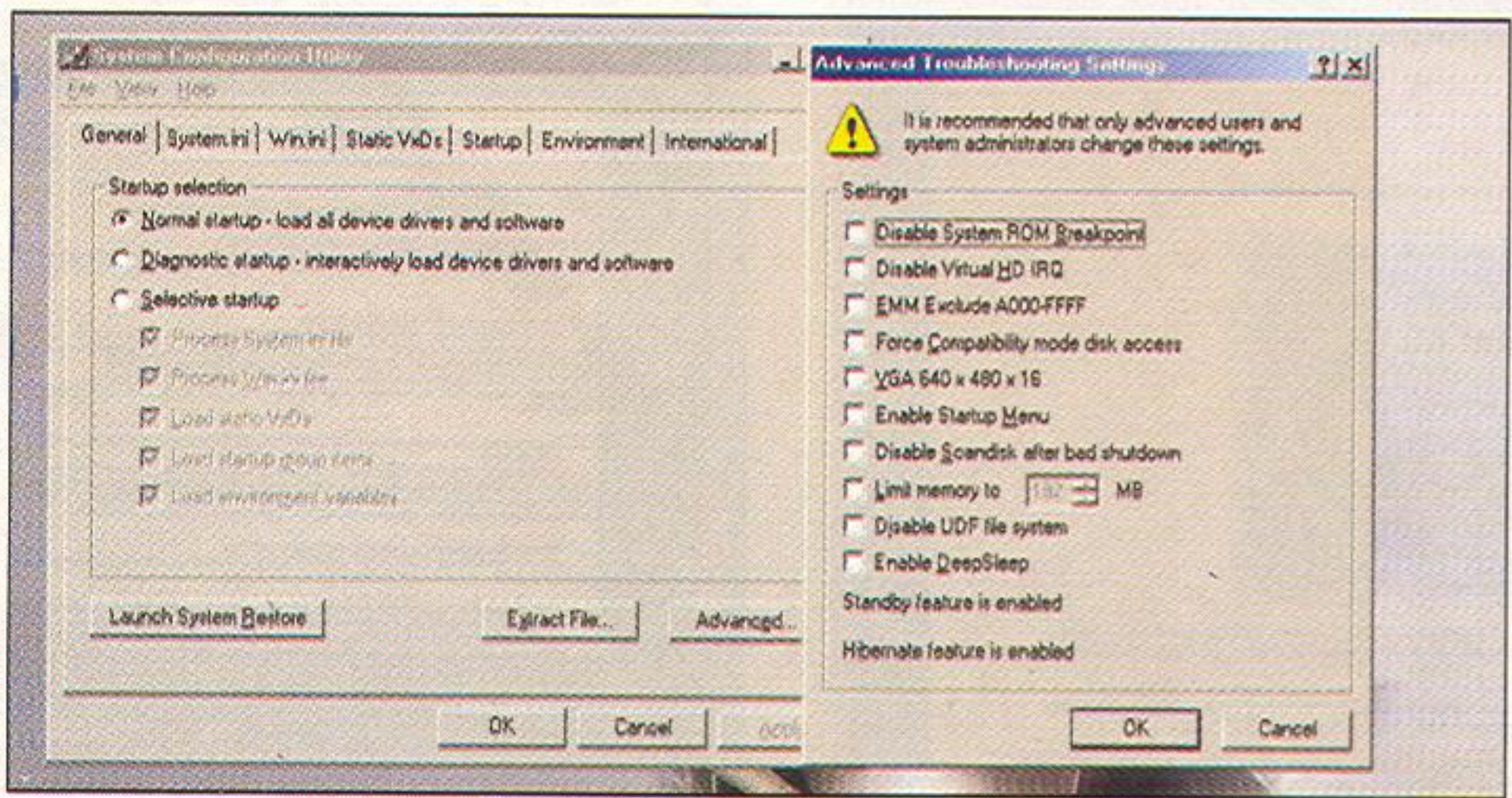


Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la softmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeu 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.

Andrei Stănescu
burner2ro@yahoo.com

Când deschid laptop-ul îmi apare mesajul "operating system not found"... Quick-restore-ul zice că nu are destul spațiu și se închide, îl deschid cu discheta de boot și nu găsește nici un director în C: În speranța că e-mailul ăsta va primi răspuns, vă mulțumesc anticipat...

Dacă ai un laptop Compaq, încearcă să cauți ajutor la reprezentanța lor sau pe site. Dar presupunerea mea este că ai avut un virus care ți-a șters toate datele de pe C. Soluția: reinstalează Windows-ul.





Pe scurt

Discreet sprijină Intel

Apărut dintr-o colaborare între Discreet și Intel, Max Optimized Performance Pack Beta 1 este un update destinat utilizatorilor de 3D Studio Max 4.2 care crește considerabil performanțele pe stațiile Pentium 4 și dual Pentium 4. Conform TDP.nu sunt posibile creșteri de performanță și pe platformele AMD, dar nu există certitudini în acest sens. <http://tdp.nu>

Natură artificială

Sitni Sati a anunțat că are în dezvoltare plugin-ul Dreamscape pentru diversele pachete de grafică 3D ce va permite crearea de peisaje fotorealiste. Bazat pe ultimele cercetări în domeniu, pluginul va avea câteva feature-uri interesante: utilizarea eficientă a memoriei, astfel încât și scenele foarte mari vor fi randate rapid, iluminarea corectă a scenelor outdoor cu o singură sursă de lumină (Soarele), animație corectă naturală a ceții și norilor. www.afterworks.com

Getting jiggit with it

Steamboat Software va prezenta la SIGGRAPH versiunea 1.5 a softului de randare Jig, complet refăcută față de versiunile anterioare. Ea va conține un GUI propriu, numit JiggyT, network rendering, ExplosivoT, un nou sistem de particule și va prezenta creșteri de performanță la randarea de păr și alte sisteme volumetrice. www.steamboat-software.com

Gmax la Quake Con

La QuakeCon, un celebru eveniment multiplayer, Discreet a împărțit CD-uri ce conțineau demo-ul de Gmax. Varianta pentru utilizatorii obișnuiți a Gmax va fi disponibilă gratuit pentru download până la sfârșitul 2001. www.discreet.com

Plug-in-uri

NatFX

NatFX este un plug-in pentru crearea de vegetație artificială, bazat pe tehnologia Cirad Amap, dezvoltată pe parcursul a 25 de ani de către francezi. Departe de a fi revoluționară, tehnologia permite calcularea matematică a evoluției unei plante și animarea fiecărui parametru. Legile evoluției pot fi ocolite totuși, și puteți crea o plantă cum nu s-a văzut și probabil nici nu se va vedea pe pământ. Modificările au efect în timp real, și pentru modelele corecte botanic, se pot seta schimbări caracteristice

anotimpului sau vârstei. Programul suportă exportul sub formă de 3D billboards (suprafețe texturate intersectate) și sub formă de grupuri LOD (level-of-detail). Mai ușor de folosit decât X-Frog, un program stand-alone pe care îl prezentăm într-unul din numerele trecute, NatFX este totuși la fel de performant, iar rezultatele sunt ceva mai simplu de renderizat, cerințele de sistem nefiind atât de mari ca în cazul Xfrog. Destinat inițial pentru Maya, pluginul este acum disponibil și pentru 3D Studio Max.

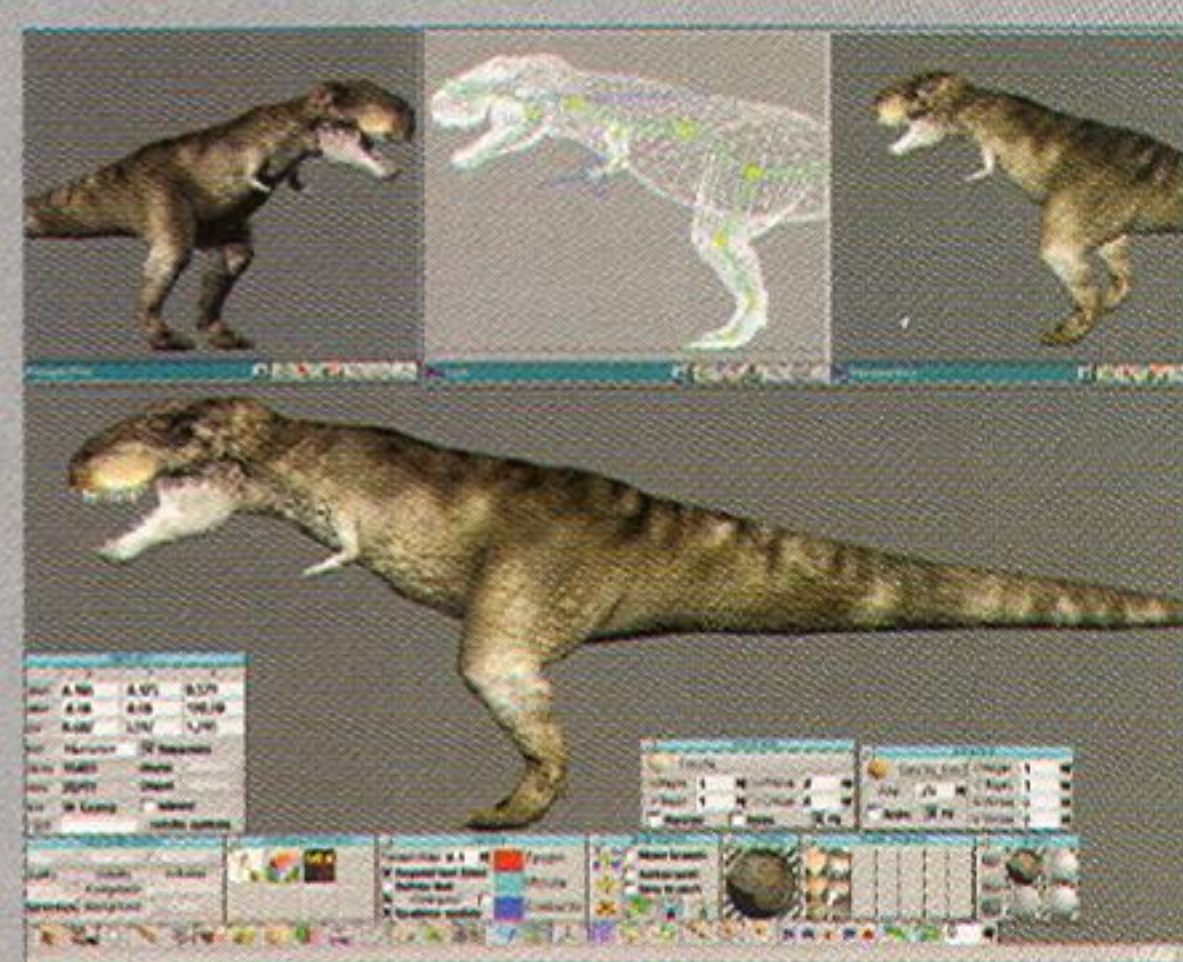


Program gazdă	3D Studio Max / Maya	Preț
Producător	Bionatics	399\$
Web	www.bionatics.com	

Puppeteer v2

Black Knight este unul dintre cei mai cunoscuți producători de TSX-uri pentru trueSpace. Iar Puppeteer este cel mai bine vândut plug-in al lor. Și are și de ce: Puppeteer adună la un loc tot ce este mai bun în Poser și trueSpace. Pe lângă implementarea unui caracter biped ca cel din Character Studio, Puppeteer se ocupă de managementul oricărei ierarhii IK prezente într-o scenă. Versiunea 2 introduce 6 noi tipuri de schelete IK, printre care se numără chiar și unul pentru un păianjen. Simplitatea manipulării este maximă, pluginul oferind control

asupra articulațiilor oricărui obiect IK din scenă, ce pot fi mișcate cu ajutorul unor slidere. Prin implementarea de "poze" predefinite ce pot fi salvate, pluginul se apropie de Poser, iar prin posibilitatea folosirii acestora ca și keyframe-uri se poate vedea asemănarea cu Character Studio. Pentru a mări vizibilitatea în cazul caracterelor cu multe articulații, doar joint-urile cu grade active de libertate sunt vizibile. Animația poate fi salvată ca fișier mkf, similar bip-urilor din Max, pluginul venind cu 10 mișcări predefinite. La 79\$ e mai mult decât un chilipir pentru utilizatorii de trueSpace.



Program gazdă	trueSpace	Preț
Producător	Black Knight	79\$
Web	www.blacknightproductions.com	

Web Ferret v2.71

Web Ferret este un program care vă ajută să găsiți informații pe Internet, funcționând ca un instrument de metasearching. Pentru partea de căutare se folosește de search engine-urile mari de pe Web (Altavista, Google, Go2Net, Mamma, etc) și ierarhizarea rezultatelor o face intern. Timpul de răspuns este de 2-3 secunde în cazul unei conexiuni de calitate (nu pe modem :p) iar duplicatele sunt eliminate automat. Motoarele de căutare nou-apărute sunt adăugate automat în listă.

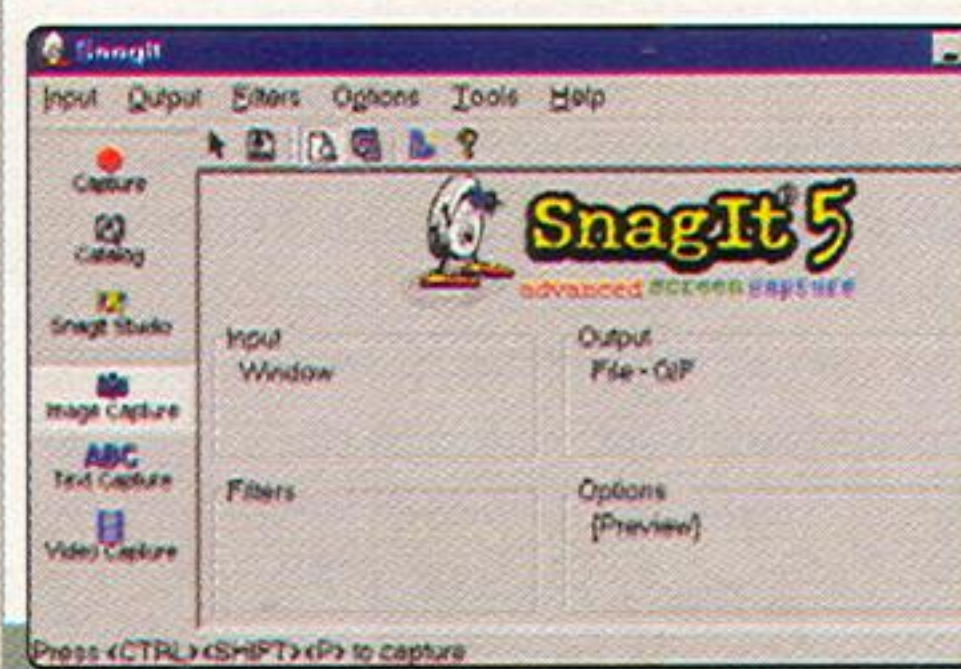
www.ferretsoft.com



Snag-It v5.2

Nu atât de cunoscut ca HyperSnap, Snag-It este totuși un program de captură foarte util. Poate captura imagini de pe ecran în orice moment și le poate salva pe disc, în clipboard, în Snag-It Catalog sau le poate trimite direct la imprimantă ori pe Internet ca attachment-uri ale unui mail. Printre feature-urile care îl fac o achiziție utilă se mai numără și capturarea temporizată, redenumirea și aplicarea automată de filtre.

www.snagit.com



NeoBook Pro v4.0

NeoBook vă oferă posibilitatea oricui să creeze o publicație electronică de calitate profesională, fie că este vorba de o interfață de CD, un e-zine ce urmează a fi distribuit pe Internet, un dicționar, o broșură, un screensaver sau de ce nu, un joc. Programul integrează într-un tot unitar toate resursele pe care vreți să le includeți: sunet, imagini statice, animații, scripturi și facilitează publicarea lor sub formă digitală. Printre caracteristicile particulare se numără suportul pentru mp3-uri și comanda de display file lists. www.neobook.com



XPerimentul Windows

XP înainte de lansare

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț



Installation ID-ul este de fapt o "amprentă digitală" care codifică configurația calculatorului pe care se face instalarea sub forma unui număr serial de 50 de cifre, de forma 002666-077894-484890-114573-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX-XX.

Windows XP a reușit performanța demnă de remarcat de a fi cel mai controversat sistem de operare de la Microsoft, și asta cu jumătate de an înainte de lansare. După schimbarea numelui din Whistler în XP pentru a se potrivi în noua gamă ce urmează să lanseze strategia .Net, noului Windows i s-a făcut reclamă din belșug. Cu toate acestea, utilizatori de rând, beta-testeri, experți cu un cuvânt greu de spus în industria software, toți aceștia au fost dezamăgiți și iritați de problemele pe care le creează sau urmează să le creeze Windows XP. Care au fost motivele pentru care s-a ajuns în această situație, puteți citi în continuare.

Sistemul de activare

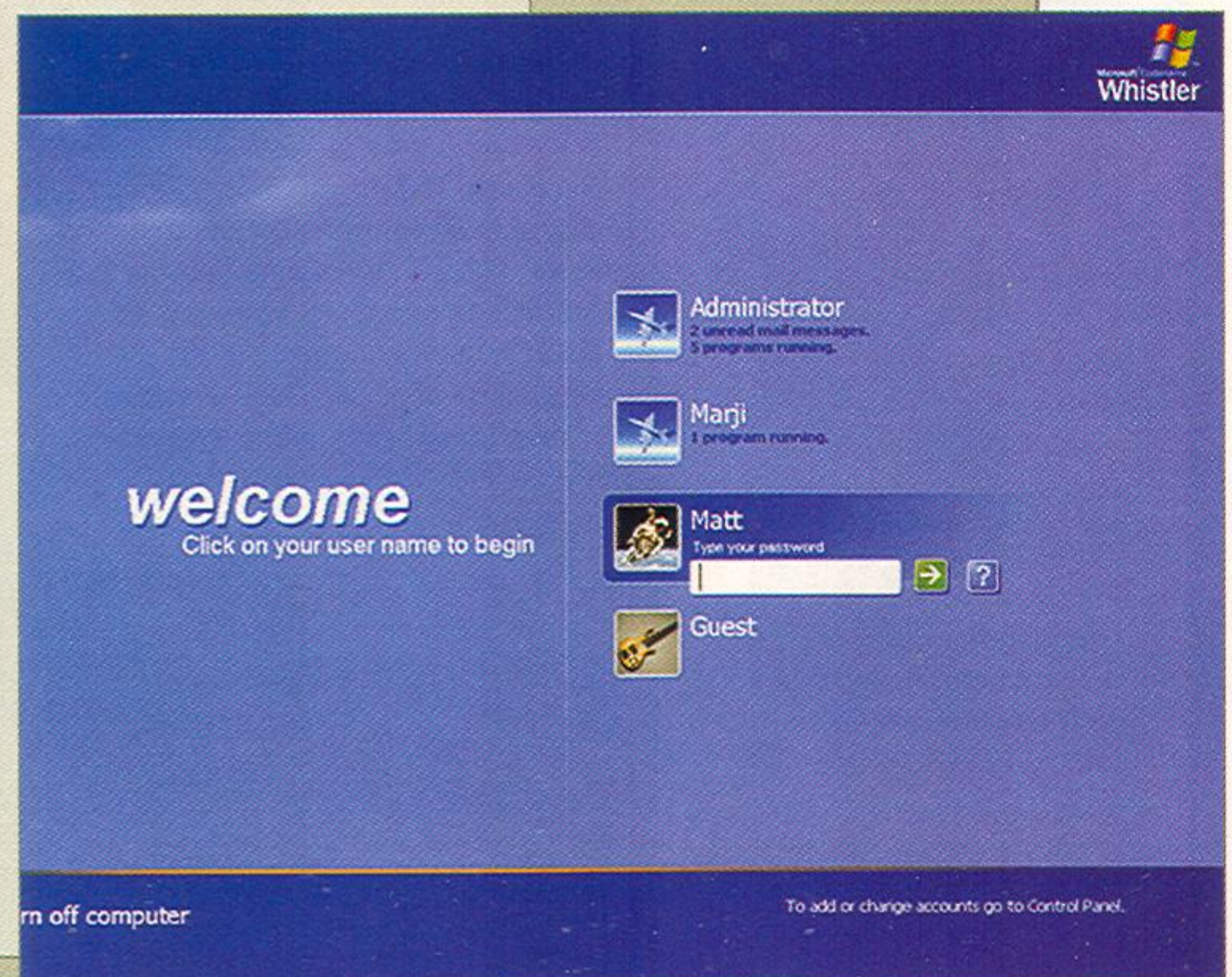
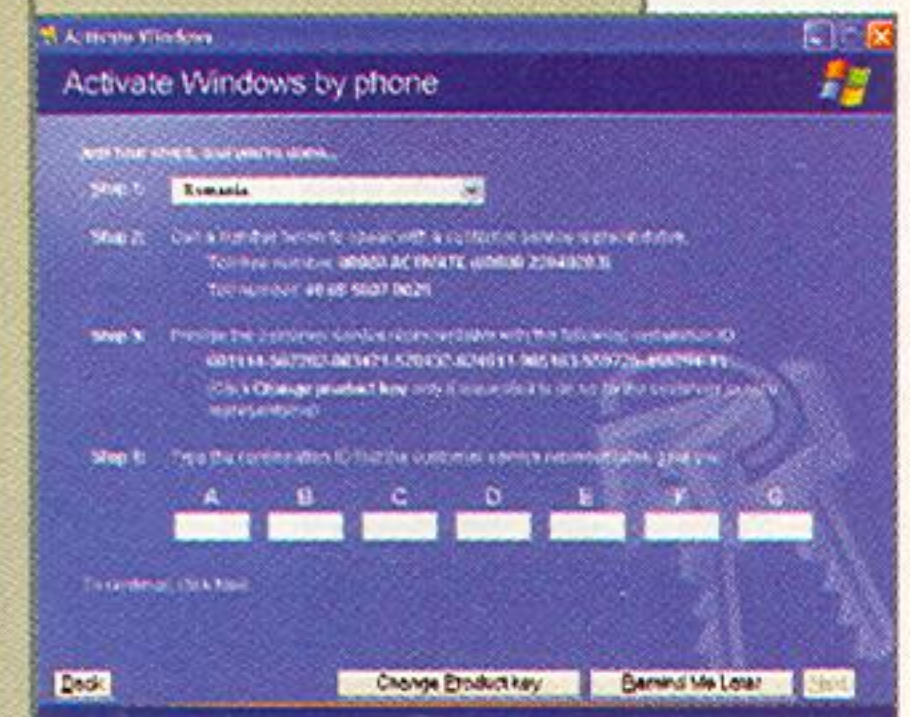
Este una dintre problemele care au stârnit aprigi controverse. Este vorba de o modalitate de protecție împotriva pirateriei intitulată Windows Product Activation (WPA), care a fost folosită pentru Office XP și va fi utilizată și în cazul Windows XP. WPA nu este altceva decât o metodă de a corela un număr serial cu o configurație hardware specifică. La maxim o lună după instalarea sistemului de operare, el trebuie "acti-

vat": pentru aceasta utilizatorul trebuie să comunice Microsoft, telefonic sau prin intermediul Internetului un număr de cod numit "Installation ID", generat de msoobe.exe, aplicația care gestionează instalarea Windows XP. În schimbul ID-ului respectiv, el va primi un alt cod, "Confirmation ID", cu care activează produsul. Odată folosit numărul serial pentru un anumit PC, el nu va mai putea fi folosit pentru a activa Windows XP pe un alt calculator.

Installation ID-ul este de fapt o "amprentă digitală" care codifică configurația calculatorului pe care se face instalarea sub forma unui număr serial de 50 de cifre, de forma 002666-077894-484890-114573-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX-XXXXXX-XX. Ultimele două cifre sunt folosite doar pentru a calcula o sumă de control (checksum), în caz că operatorul care răspunde la telefon sau utilizatorul pe Internet greșesc la introducerea codului. Restul cifrelor reprezintă un număr binar stocat pe 136 de biți ce conține codificată configurația hardware și un "Product ID", pe care îl puteți găsi de asemenea în regiștri și în fereastra "About". La generarea Product ID-ului, un rol important îl joacă Product Key-ul pe care îl intro-

duceți la instalare și care se găsește pe eticheta galbenă de pe spatele CD-ului original.

În biții care conțin descrierea configurației hardware se cumulează informații despre zece componente diferite, incluzând codurile de identificare pentru procesor și placa video, numărul serial al harddisk-ului, cantitatea de memorie RAM prezentă în



sistem precum și codul MAC (Machine Address Code) al plăcii de rețea. Motivele pentru care această procedură complexă i-a deranjat pe mulți dintre utilizatori sunt în număr de două: în primul rând faptul că o schimbare a configurației hardware ar putea face Windows XP-ul inutilizabil, iar în al doilea rând faptul că numeroase informații considerate private ar lua drumul Microsoft-ului, care ar putea să le folosească după cum crede de cuviință.

Compania Fully Licensed, însă, afirmă că nu avem de ce ne teme. WPA nu poate stoca în Installation ID toate informațiile despre PC-ul nostru, ci folosește numai o parte din biții ce descriu o componentă hardware. Codul de identificare de la mii de procesoare sau numerele seriale de la sute de hard-disk-uri pot genera aceeași secvență de cod cu cel pe care îl are un anumit utilizator în calculator. Ideea este însă că în final Installation ID-ul rămâne unic. Microsoft afirmă că WPA nu va funcționa ca spyware, ci se va lansa doar dacă se fac schimbări fundamentale în configurația hardware. Să îi credem, să nu îi credem... Cert este că în urma protestelor, compania s-a hotărât să simplifice procedura de activare: utilizatorii nu vor fi nevoiți să reia procesul decât doar dacă sunt schimbate mai mult de trei componente hardware simultan. Pot fi schimbate și mai mult de trei, însă între modificări trebuie să treacă mai mult de 120 de zile. Dacă se face o schimbare în plus înainte de acest termen, Windows XP va încerca să autentifice singur noua configurație prin intermediul Internetului. Dacă nu aveți legătură la Internet, va trebui să contactați Microsoft telefonic, firește.

O știre de ultimă oră afirmă că o altă companie germană a descoperit că procedura WPA este destul de vulnerabilă. Totul depinde de fișierul wpa.dbf care se găsește în Windows/System32. În momentul în care XP detectează schimbări în configurația hardware șterge fișierul, și procedura de activare trebuie repetată. Dacă faceți un back-up al acestui fișier însă și după ce modificați ceva îl copiați înapoi în directorul respectiv, veți descoperi că nu mai este nevoie de activare. Ba chiar cu același fișier se poate activa Windows XP pe mai multe calculatoare, care trebuie doar să aibă aceeași cantitate de memorie RAM. Dacă Microsoft nu va rezolva această problemă până la lansarea din octombrie, presimt că se va face schimb cu fișiere wpa.dbf cum fac acum puștii cu cărțile de joc Pokemon.

Interfața

A trecut printr-o operație estetică serioasă și este în mod clar mai atractivă vizual decât a oricărui alt sistem de operare din seria Windows. Botezat Luna, noul look poate crea probleme celor obișnuiți cu modul în care erau gestionate componentele software ale sistemului până acum și va răpi mai mult din resurse chiar decât Windows Millennium sau Windows 2000. O cantitate de 128 MB de RAM este minimum recomandat, dar s-ar putea să aveți nevoie de mai mult dacă vreți să meargă totul ca uns.

La revedere Smart Tags

În versiunile beta, Windows XP a avut inclusă opțiunea Smart Tags, care în esență putea corela un cuvânt dintr-o pagină web cu un site ales de Microsoft. Practic, dacă un utilizator ar fi citit o pagină de știri despre console, cuvântul "console" ar fi putut conține un link care să îl ducă direct în pagina Xbox. În ciuda faptului că Smart Tag-urile puteau fi dezvoltate de orice companie third-party, nu doar de Microsoft, această opțiune a fost primită cu huiduieli de către public și firme de renume, astfel că Microsoft s-a decis să renunțe la ea în varianta finală ce va apărea pe 25

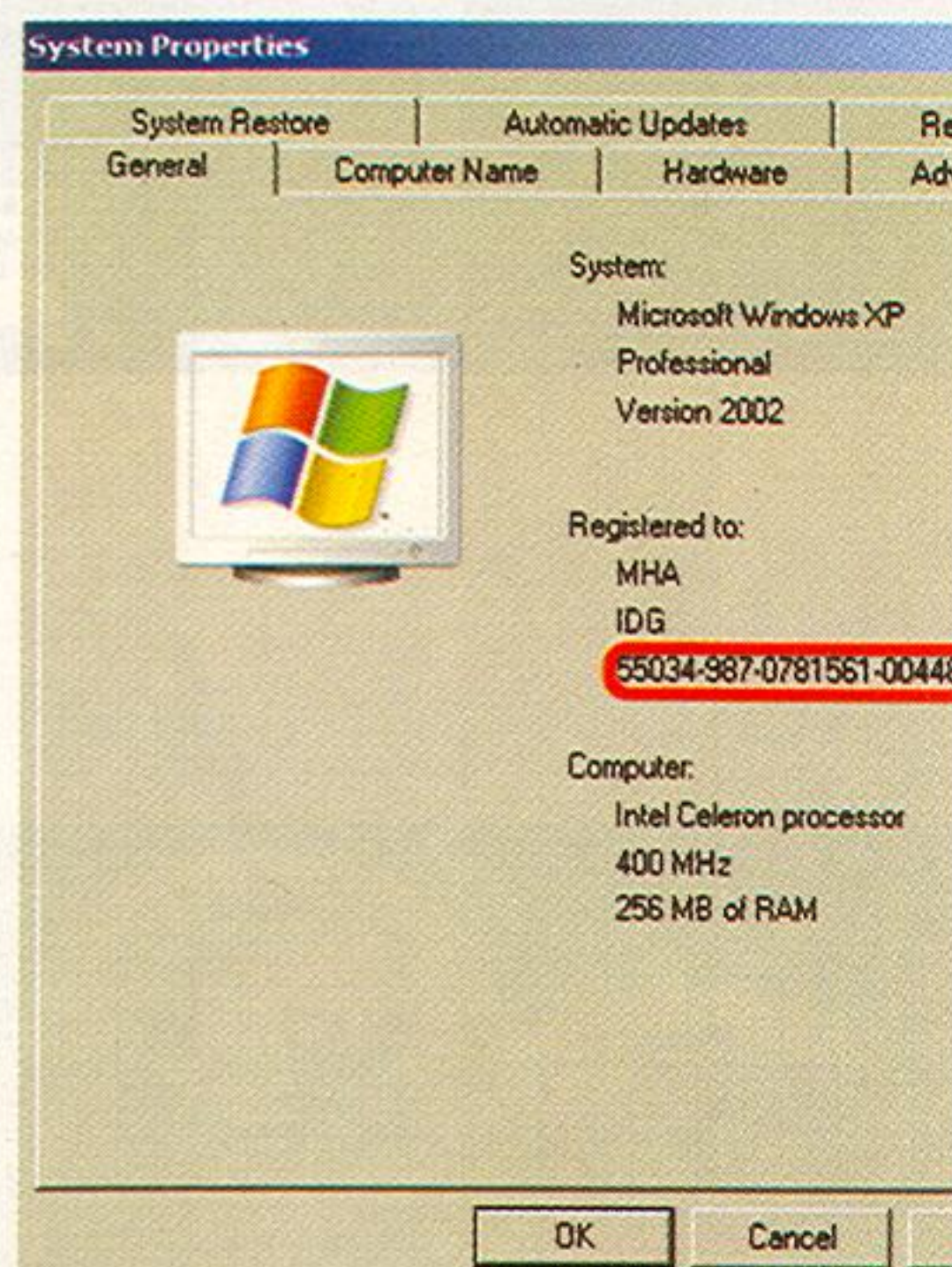
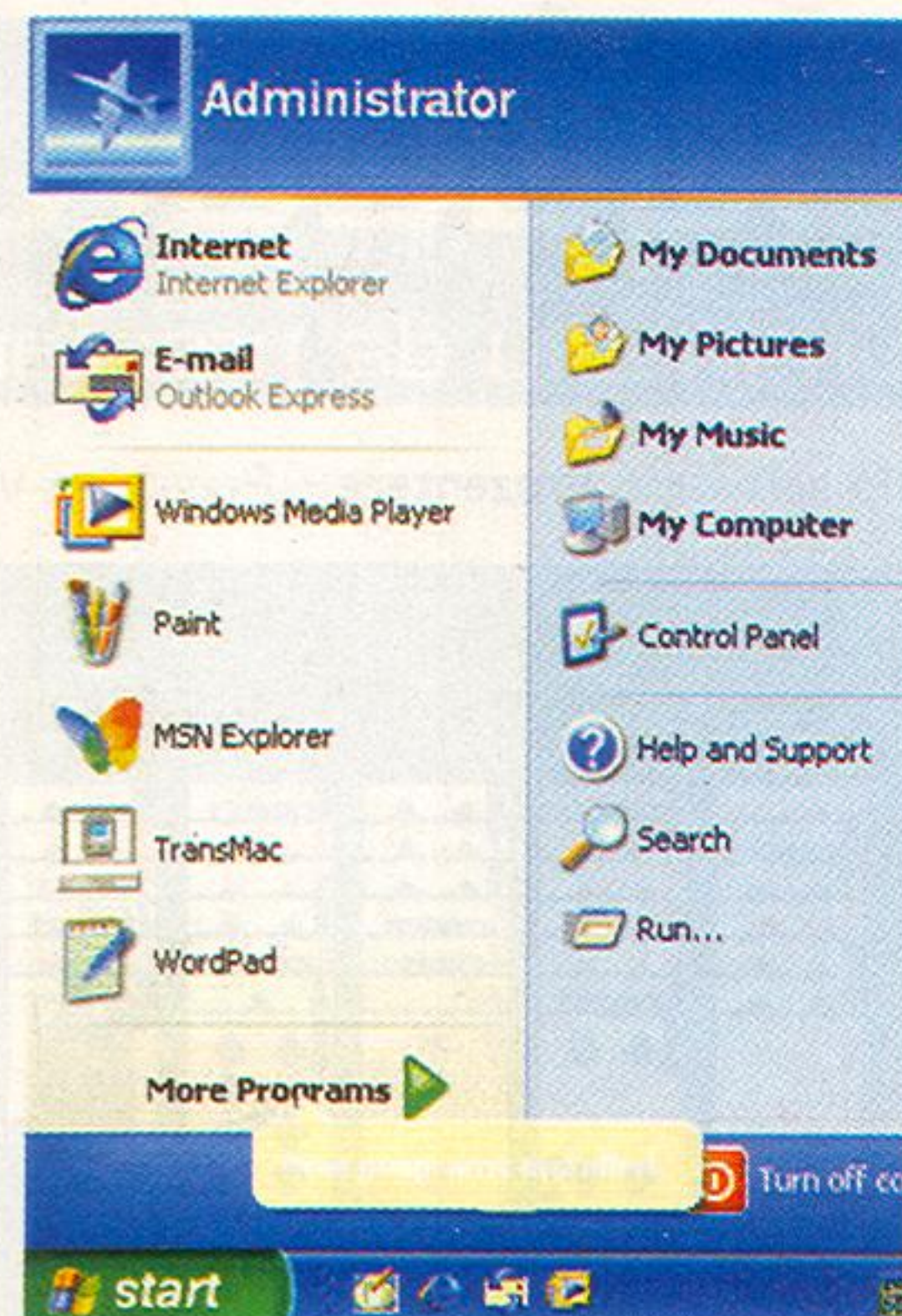
octombrie anul acesta. Smart Tags-urile, create cu ajutorul XML (eXtensible Markup Language) vor rămâne totuși parte integrantă din Office XP. Există chiar voci ce afirmă că Smart Tags-urile vor reapărea și în Win XP și Internet Explorer 6, sub o altă formă, mai "prietenosă".

Suportul pentru MP3-uri

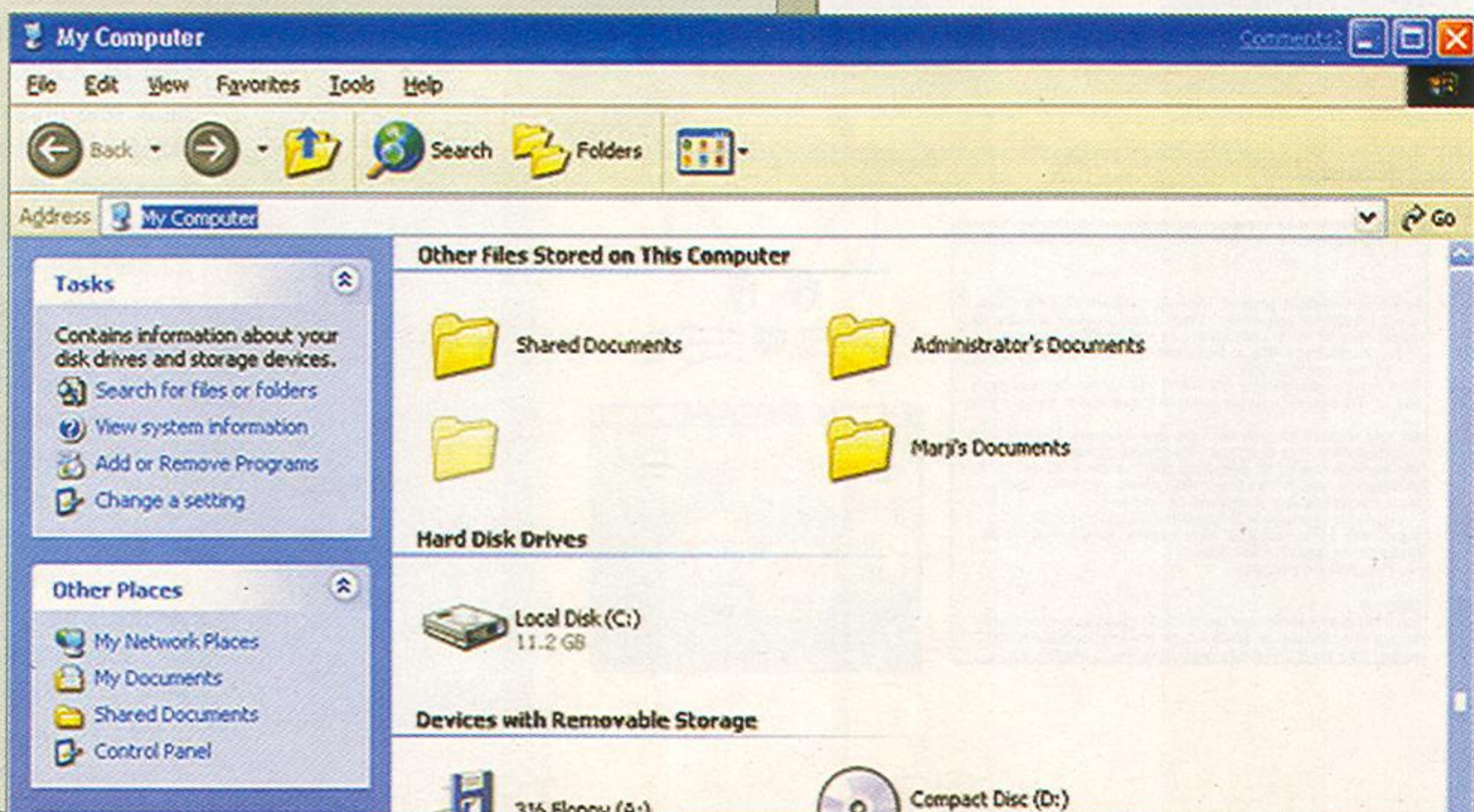
Windows XP va avea integrat Windows Media Player 8, care pe lângă redarea numeroaselor formate multimedia, va permite, ca și predecesorul său din Millennium, rippingul track-urilor audio în format digital. Tipul de fișiere suportate va fi pe lângă wma și cunoscutul MP3 (de ce nu mp3 pro, rămâne o necunoscută). Vestea proastă este însă că acestea vor putea fi codate doar la 56 Kbs, ceea ce înseamnă o calitate execrabilă. Microsoft afirmă că redarea fișierelor mp3 și codarea lor cu encodere third party vor putea fi făcute la calitate maximă. Cu toate acestea, beta testerii au afirmat contrariul: codarea cu encodere third party este defectuoasă și redarea fișierelor mp3 face uneori sistemul să se blocheze. Doar niște probleme minore ce vor fi rezolvate în versiunea finală, sau o metodă de a impune folosirea unui format de muzică securizat împotriva piratării? Cum ar fi, să luăm un exemplu la întâmplare, Microsoft SAP (Secure Audio Path), un sistem care a fost implementat în Windows Millennium și care își va face apariția și în XP. Acesta codifică elementele de identificare ale plăcii de sunet și plăcii video în fișier și adaugă zgomot de fond peste melodie în caz că acestea nu sunt autentificate corect. Practic muzica poate fi ascultată doar de către cel care a înregistrat-o, doar pe calculatorul lui personal. Dacă nu cumva îi trece prin cap să își facă un upgrade la placa video...

O concluzie

Nu este ușor de tras. Se pare că Microsoft reușește să se integreze din ce în ce mai bine în pielea lupului cel rău, construind un orizont de așteptare nu tocmai favorabil, ce nu prevestește reacții de bun augur la adresa XP. Pe de o parte încearcă să convingă utilizatorii că este de partea lor și că le ia sugestiile în considerare, iar pe de altă parte dovedește tocmai contrariul. O atitudine duplicitară care nu poate să le aducă foarte multe beneficii. Avantajul lor momentan este că Linux nu este tocmai o alternativă viabilă pentru Windows...



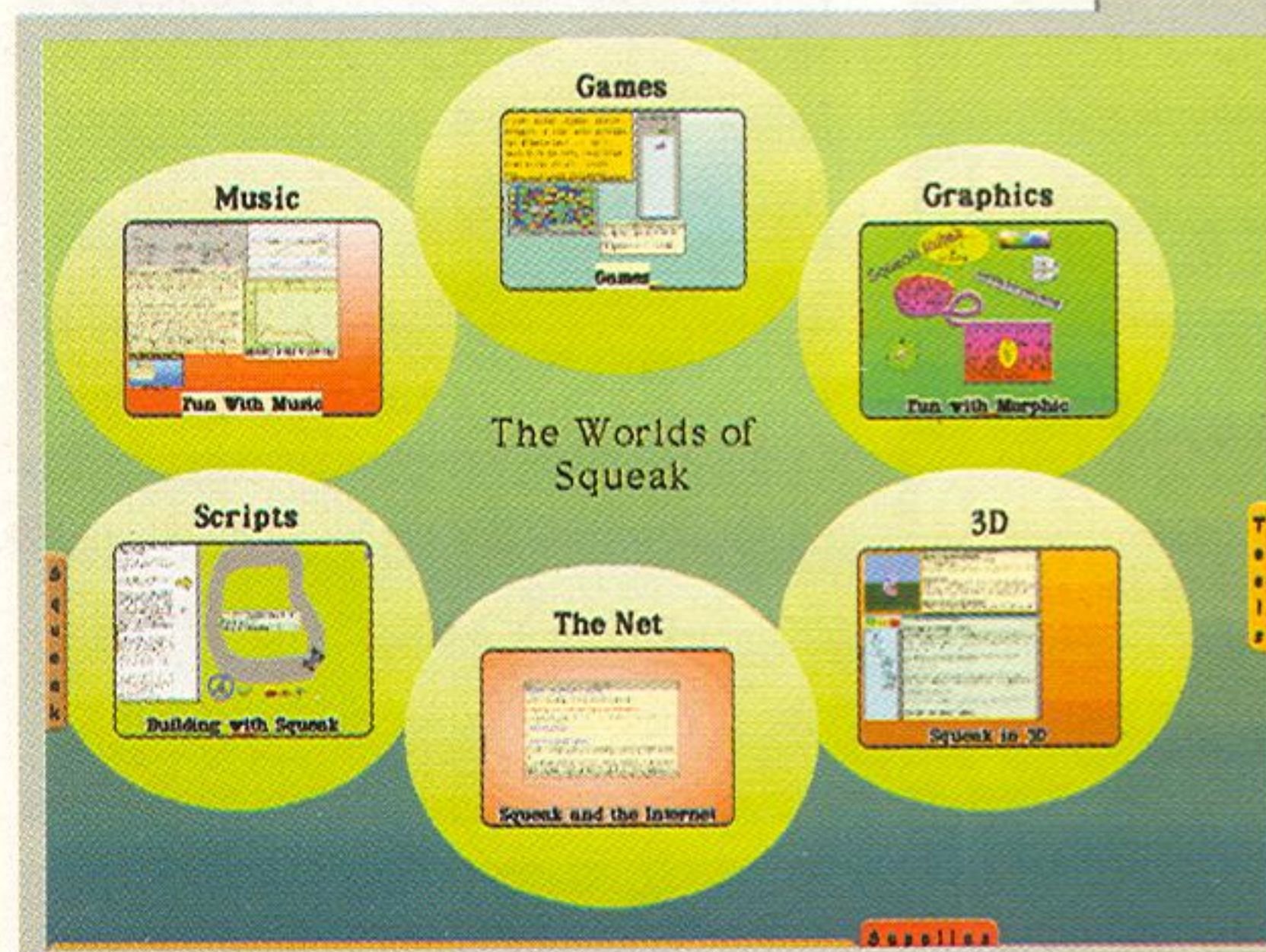
Microsoft afirmă că WPA nu va funcționa ca spyware, ci se va lansa doar dacă se fac schimbări fundamentale în configurația hardware.



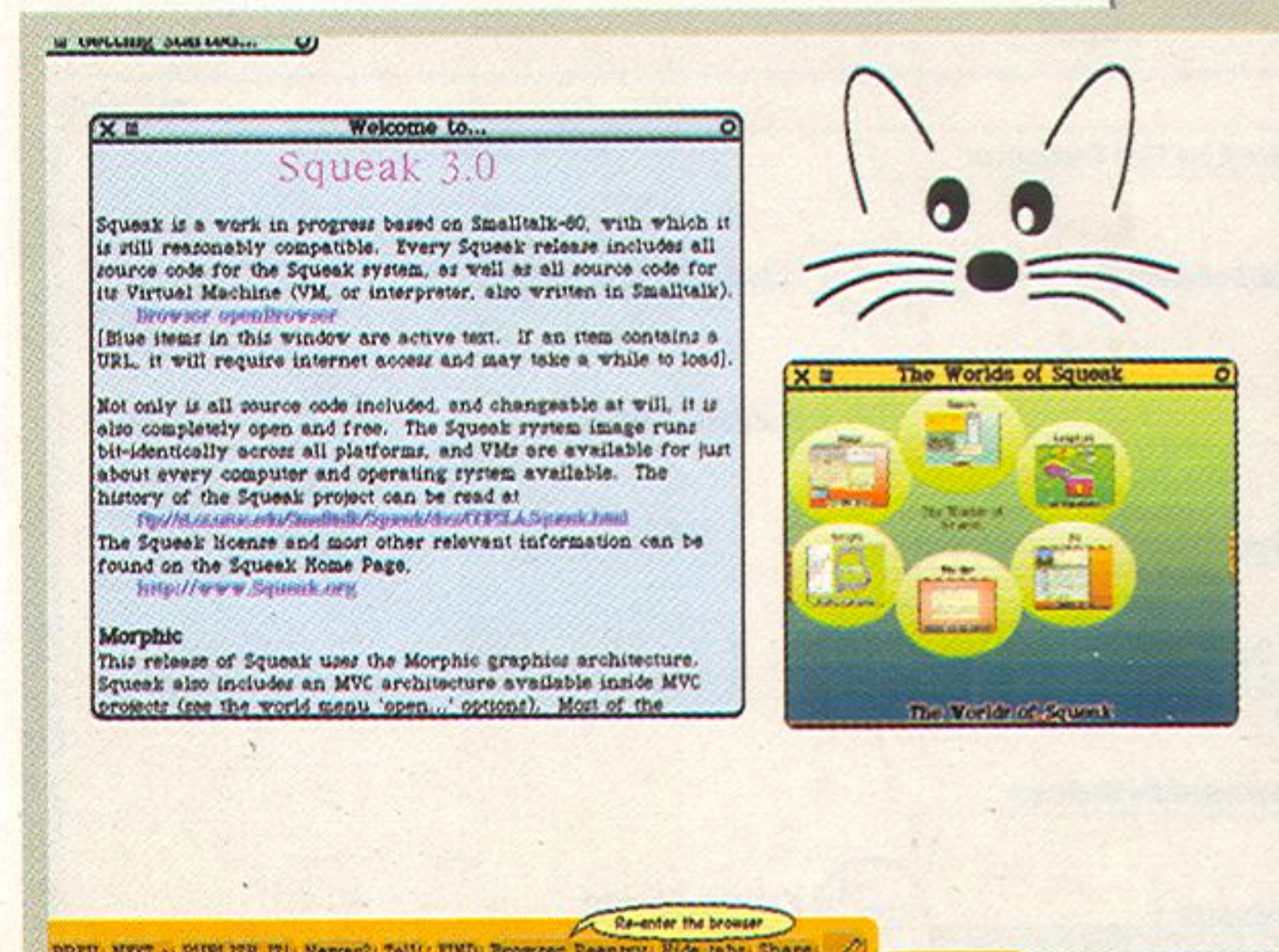
Squeak

Un mediu de programare pentru toti

Tip software: Prezentare • Redactor: Vlad Susoi



La pornire, mediul integrat deschide un proiect ce are link-uri spre șase lumi interactive ce exemplifică diferite posibilități ale limbajului



O caracteristică păstrată din Smalltalk este inexistența tipurilor de date, o variabilă putând stoca orice tip de obiect

Ați auzit vreodată de Smalltalk? Da, așa este, în introducerile acelea plicticoase la programarea orientată pe obiecte. Tot n-a dispărut, sau cel puțin nu în totalitate, și pare chiar să capete din nou amploare prin noua sa implementare: Squeak. Pe lângă faptul că a fost scris integral în Smalltalk, Squeak păstrează în mare parte toate trăsăturile și sintaxa acestui limbaj, aducând în plus multe facilități printre care o mai mare ușurință în utilizare și o parte grafică mult mai convingătoare.

Prin excelență orientat pe obiecte, noul Squeak facilitează utilizarea unui limbaj aproape natural pentru programare, obținându-se rezultate extrem de spectaculoase, care în C sau alt limbaj asemănător ar fi necesitat un număr uriaș de linii de cod și o muncă pe măsură. Ca și Java însă, Squeak nu excelează prin viteză, fiind și el un mediu de programare multi-platformă și bazându-se pe o mașină virtuală care execută macroinstrucțiunile din sursa programului. Dacă ținem cont că pachetul include și un plugin pentru browserul de Web am putea spune că deja noul limbaj ar putea concura cu succes applet-urile Java. Plugin-ul îl puteți găsi pe Web la adresa www.squeakland.org. Acesta cuprinde o mare parte din mediul integrat de dezvoltare, posibilitățile sale fiind net superioare applet-urilor Java atât în ușurința folosirii cât și în ceea ce privește detectarea și corectarea erorilor.

Excelenta implementare a filosofiei programării orientate pe obiecte (OOP) permite o re folosire mult mai eficientă a codului și o mai mare protecție. De altfel, spre deosebire de majoritatea celorlalte limbaje ce utilizează OOP, Squeak nu permite accesul direct la atributele unei clase. Singura metodă de acces la acestea este construirea unui "mesaj" asociat care întoarce valoarea corespunzătoare. Acest mecanism are în plus și avantajul că permite programului să returneze valoarea corectă chiar dacă se modifică o variabilă care influențează rezultatul, totul într-un mod transparent pentru utilizator. Cei care au lucrat în C++ știu poate cât de dificil este să adaugi în timpul rulării programului, unei clase ce

are deja instanțe, o nouă metodă sau un atribut. În Squeak, pe de altă parte, această operațiune este naturală, nefiind necesară nici o intervenție specială din partea programatorului. La capitolul grafic, mediul integrat strălucește. Un număr enorm de clase legate de grafică, ușurință în folosirea și configurarea lor fac posibilă conceperea unor aplicații multimedia cu adevărat spectaculoase.

O caracteristică păstrată din Smalltalk este inexistența tipurilor de date, o variabilă putând stoca orice tip de obiect, acestuia din urmă revenindu-i sarcina de a-și memora tipul. Pentru a realiza o aplicație în limbajul Squeak, trebuie creat un nou proiect - o lume virtuală. De altfel, la pornire, mediul integrat deschide un astfel de proiect ce are link-uri spre alte șase lumi interactive ce exemplifică diferite posibilități ale limbajului: muzică, internet, grafică, aplicații 3D, scripturi și jocuri. Acestea sunt deosebit de utile pentru începători, fiind de fapt tutoriale ce familiarizează utilizatorul cu fiecare domeniu al programării cu Squeak. În afara textului, ele sunt pur și simplu obiecte asupra cărora se poate acționa prin comenzile limbajului, reprezentând o modalitate deosebit de practică și plăcută de a învăța programarea. De altfel Squeak este open-source și gratuit așa că având o interfață atât de prietenoasă și o parte grafică excelentă, ar putea deveni una din unelele cele mai folosite pentru aplicații mici destinate Web-ului. Să ne așteptăm așadar la o revenire a Smalltalk-ului? În definitiv, cu Basic-ul nu s-a întâmpat la fel?

Detalii	
Web	www.squeak.org
Producător	Disney
Distribuitor	N/A
Preț	

Aprecieri	
+	- modul grafic foarte bun - portabilitate maximă - plugin pentru browserul de web

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium 133 MHz
Video	DirectX
Memorie	32 Mb RAM
Hard disk	50 Mb
Verdict	8.9

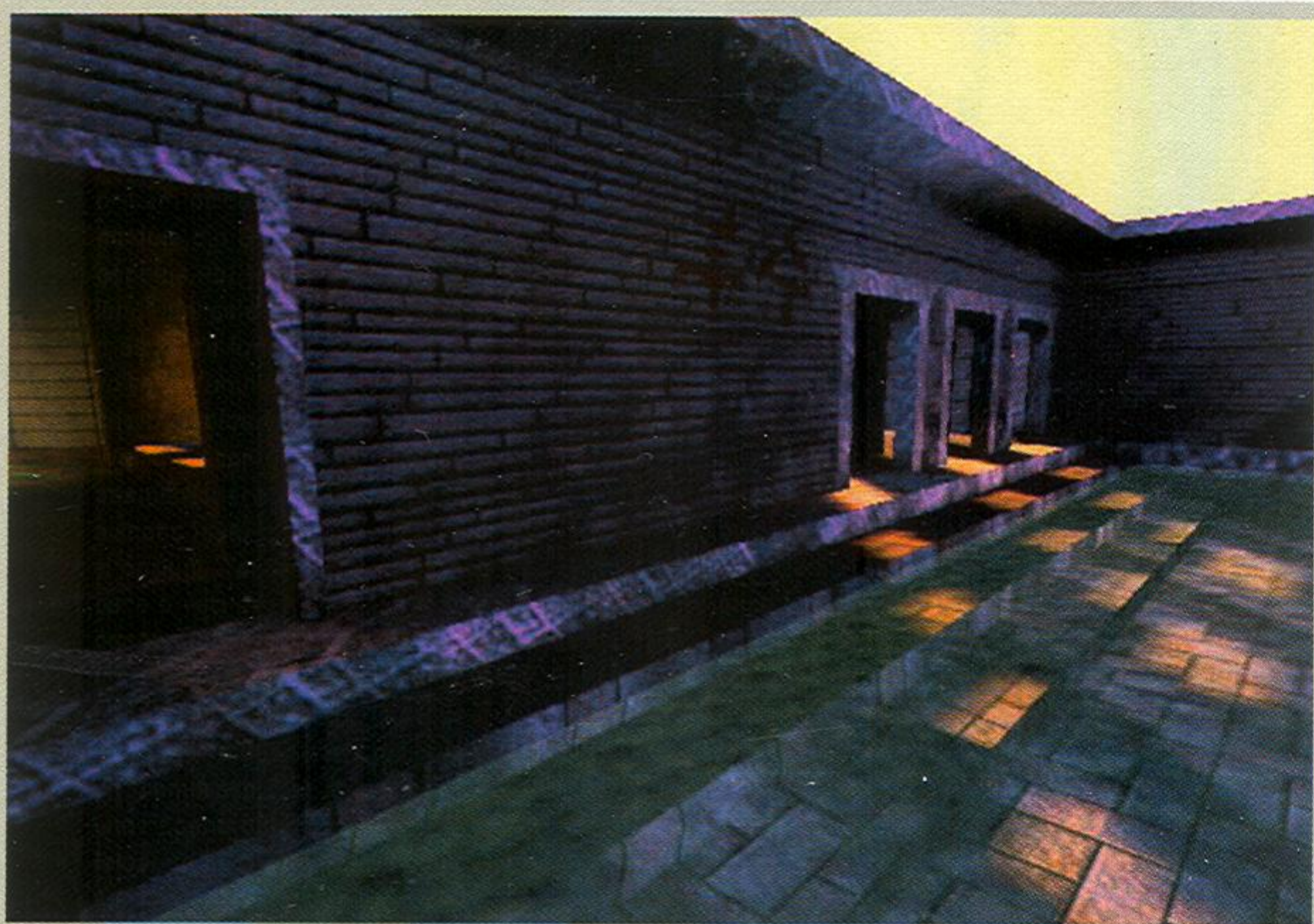
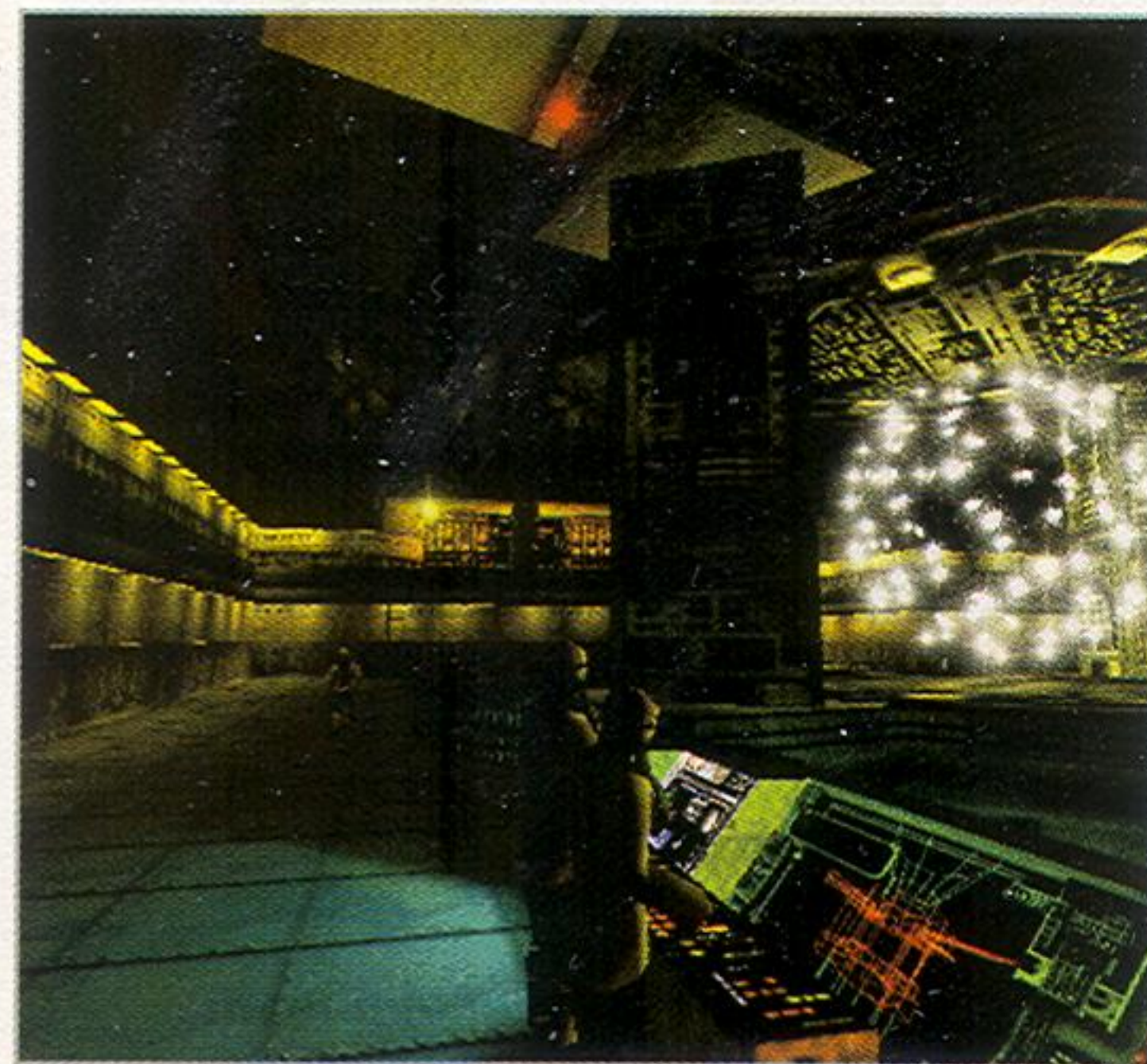
Genesis 3D

Crearea de jocuri la îndemina oricui

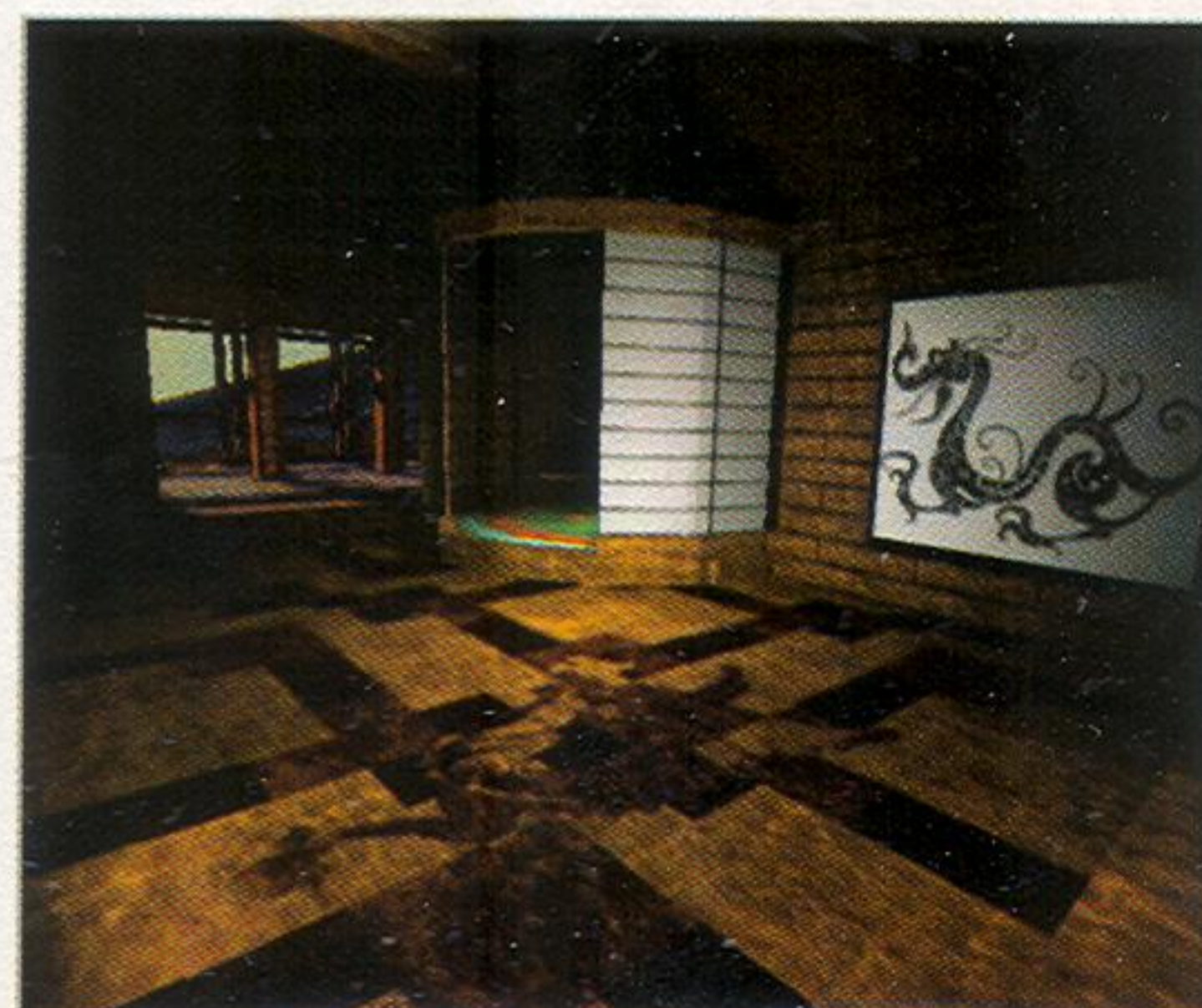
Tip software: Prezentare • Redactor: Vlad Susoi

Dacă v-ați uitat cu atenție pe CD-ul numărului trecut, probabil că ați observat în directorul Bonus, alături de boții de CounterStrike, Winamp, engine-ul 3D Nebula, și un alt soft și anume Genesis 3D. Este vorba din nou de un engine 3D, de această dată mai evoluat decât Nebula. Nu vă așteptați să creați un nou Quake 3 cu ajutorul lui, însă este cu siguranță un excelent punct de plecare, dacă vreți să vă familiarizați cu grafica 3D. De altfel, autorii au inclus în pachet și sursa unui first person 3D shooter, destul de rudimentar, realizat pe baza engine-ului, pe care o găsiți în directorul src. Acesta include și suport pentru multiplayer în LAN sau cu modem, single player-ul fiind doar o explorare a hărții. Pentru a-l rula, trebuie să îl compilați obligatoriu cu versiunea 6.0 a lui Visual C++. Cu această versiune trebuie compilată oricum orice aplicație ce folosește module din Genesis sau biblioteca genesis.lib. Pachetul mai include, pe lângă sursele complete și bibliotecile, o serie de "unelte" ce facilitează dezvoltarea unui joc sau a oricărei aplicații ce folosește un mediu 3D. World Editor-ul are o interfață asemănătoare cu 3D Studio Max-ul, evident însă, cu mai puține facilități și opțiuni. Totuși, pentru aplicația pe care o veți dezvolta este mai mult decât suficient, având toate opțiunile de bază necesare pentru generarea unui mediu 3D indoor cu un număr moderat de poligoane, la un framerate foarte ridicat, sau a unor scene outdoor vaste, dacă se folosesc în mod adecvat posibilitățile software-ului. Genesis 3D este puternic integrat cu 3DS Max, permițând conversii în ambele sensuri. Pachetul cuprinde câte două plugin-uri pentru versiunile 2.5 și 3.0 ale 3DS Max și programul Actor Studio, care permite crearea și importul de "actori" - meshe animate din Max.

pentru Glide. Alături de acestea este necesar și DirectX 6.0 sau mai bun, mai puțin pentru randarea software în fereastră, care poate fi realizată doar pe baza driver-ului softdrv.dll. Acesta din urmă include de asemenea și suport pentru instrucțiunile 3DNow! ale procesoarelor AMD, pentru celelalte procesoare fiind folosit driver-ul softdrv2.dll. Cu o documentație în format HTML bine realizată, cu un sistem de help accesibil și cu o filosofie open-source, Genesis 3D reprezintă o alegere excelentă pentru programatorii cunoscători ai limbajului C++ și interesați de grafica tridimensională.



Detalii	
Web	www.genesis3d.com
Producător	Genesis
Distribuitor	N/A
Preț	
Aprecieri	
+	- numeroase instrumente de dezvoltare - interoperabilitatea cu 3DStudio Max
-	- posibilitățile grafice depășite
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	75 Mb RAM
Hard disk	64 Mb
Verdict	8.1

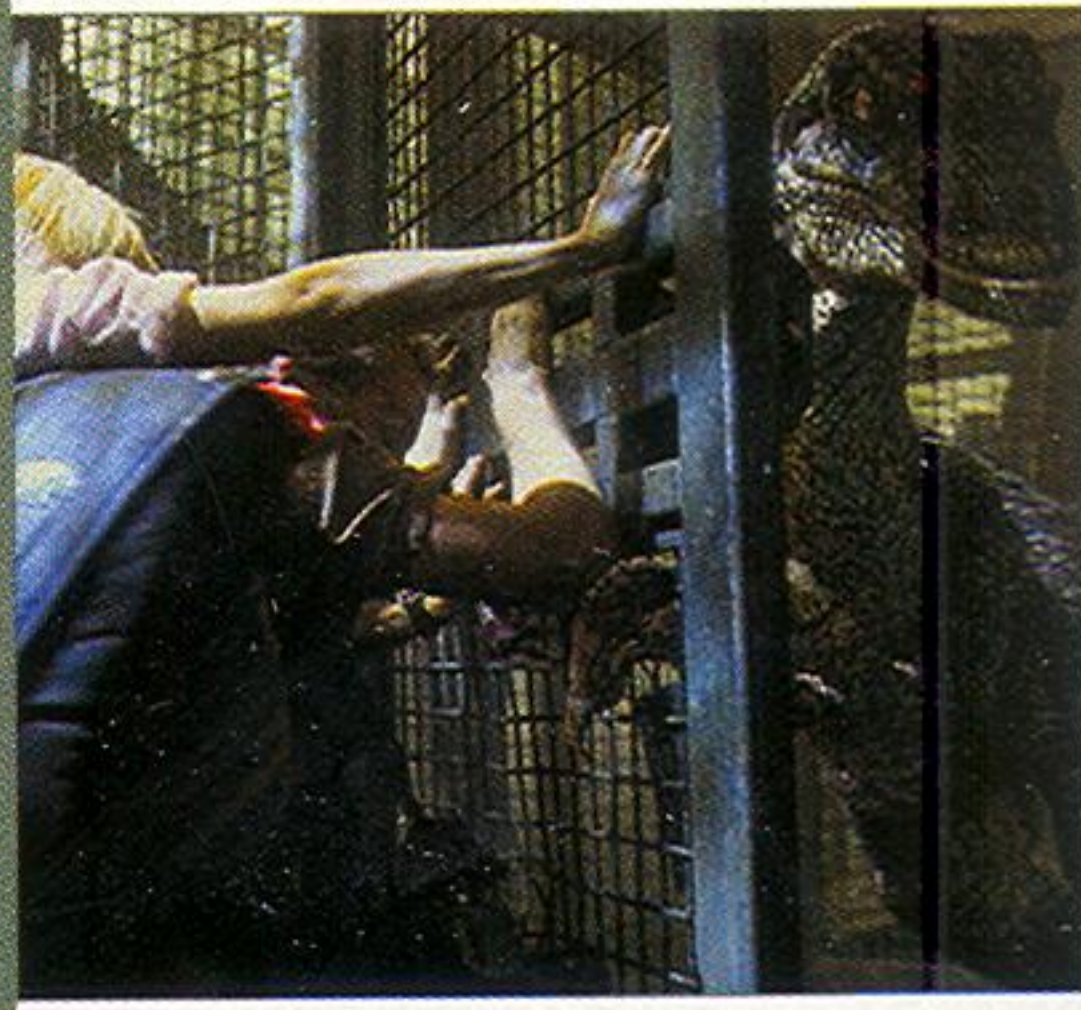


Genesis 3D este puternic integrat cu 3DS Max, permițând conversii în ambele sensuri. Pachetul cuprinde câte două plugin-uri pentru versiunile 2.5 și 3.0 ale 3DS Max și programul Actor Studio, care permite crearea și importul de "actori" - meshe animate din Max.



Jurassic Park III

Metodele vechi sunt uneori mai bune



Seria Jurassic Park a rămas în istoria scurtă dar spectaculoasă a efectelor speciale prin realismul creaturilor portretizate. Cel de-al treilea episod din serie nu are o intrigă tocmai originală, ba chiar destul de neverosimilă iar efectele digitale și creaturile generate pe computer sunt în mare parte reciclate din cele două versiuni anterioare. Ce aduce nou filmul însă, este o creatură pe lângă care până și Tyrannosaurus Rex pare un velociraptor mititel. Numită Spinosaurus, această reptilă gigantică a fost realizată printr-o tehnică adusă în lumina reflectoarelor de seria Jurassic Park, numită animatronica. Aceasta este cronologic mai veche decât tehnicile digitale, însă încă mai are avantajul de a da rezultate ceva mai veridice (N.B. nu cred că această afirmație va mai fi valabilă după apariția lui Final Fantasy). "Fălci" și "E.T." s-au folosit cu succes de această tehnică pentru a crea efecte speciale memorabile.

Pentru spinosaurul din Jurassic Park III, Stan Winston Studio, cel mai important studio de acest gen din lume, a construit o machetă animatronica corespunzătoare unui dinozaur în mărime naturală: lungă de 14 metri (cam cât un autobuz) și cântărind 11 tone, macheta este pusă în mișcare doar de pompe hidraulice, deoarece a fost construită pentru a funcționa și sub apă. Închiderea și deschiderea ghelelor este comandată de o pompă hidraulică. În total, în interiorul mașinării sunt 42 de pompe alimentate prin peste 650 de metri de furtunuri. De deplasat se deplasează pe două șine de oțel ce se întind pe o distanță de 45 de metri și este controlată în întregime prin intermediul unei telecomenzi. La construirea ei au lucrat 30 de oameni timp de mai mult de un an de zile.

Primul pas a fost desenarea unei schițe, proiect la care au participat 2 artiști și un paleontolog de renume, Jack Horner, cel care a descoperit rămășițele

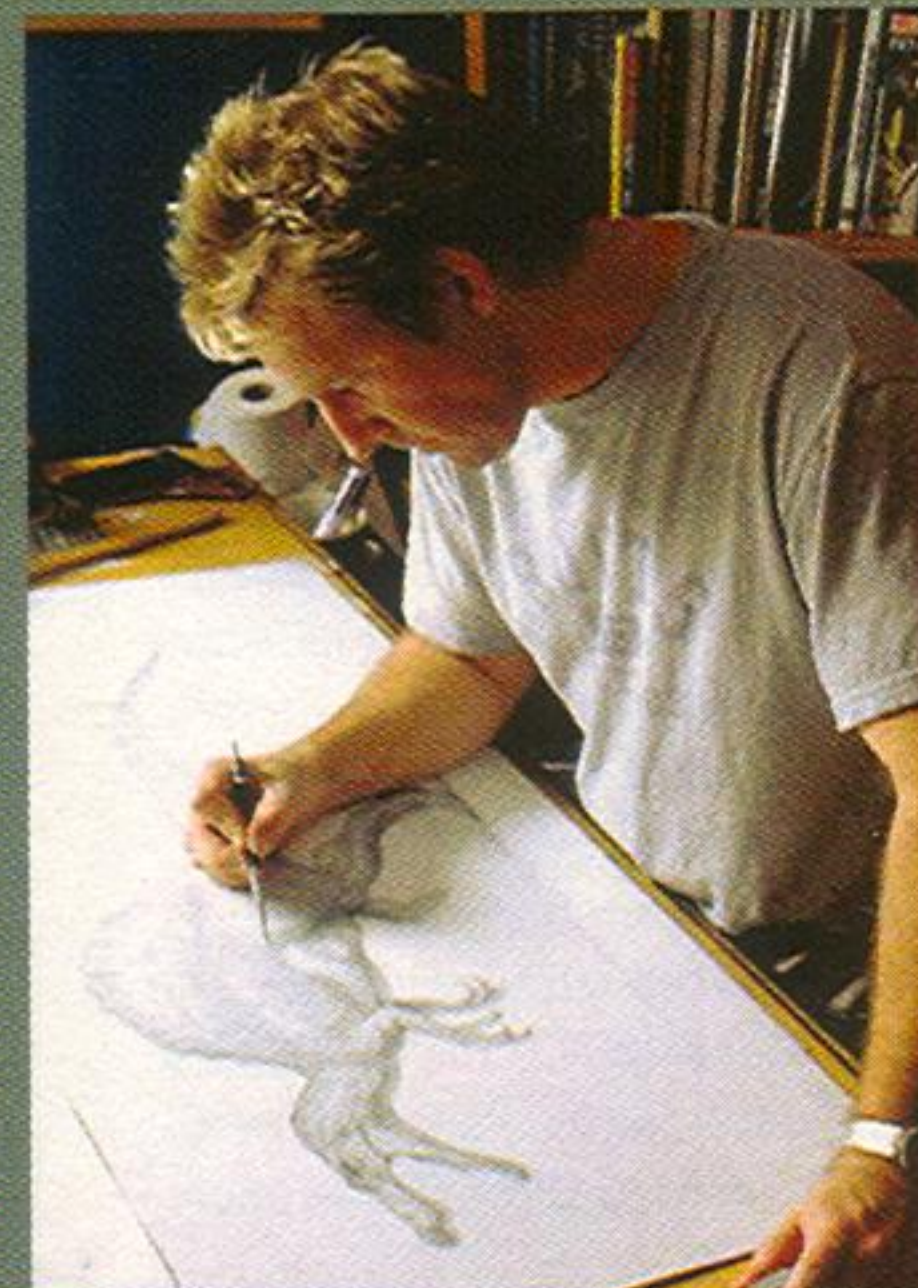


Spinozaurului. După aceea a fost realizată o "miniatură" la scala 1/5, ceea ce înseamnă cam doi metri și jumătate în lungime. Pe baza acesteia s-a trecut la crearea modelului în mărime naturală. Pentru filmele anterioare, modelele trebuiau să fie construite manual, ceea ce a însemnat o grămadă de muncă și timp pierdut. Pentru Jurassic Park III s-au folosit avantajele tehnicii digitale: macheta în miniatură a fost scanată la firma CyberFX cu un aparat numit 3D Digitizer. Acesta este un scanner 3D cu un brat mobil dotat cu un emițător laser care se învârtă în jurul machetei lansând 15.000 de raze pe secundă. Reflexiile razelor emise sunt înregistrate de camere digitale de înaltă rezoluție poziționate de o parte și de alta a laserului. Un software proprietar colectează datele și creează un model digital al machetei. Apoi, același software coordonează un proces numit CNC sculpting: modelul de pe computer este împărțit în bucăți și fiecare bucată este decupată din spumă poliuretanică. Fragmentele sunt montate apoi ca într-un soi de puzzle gigantic pentru a obține modelul în mărime naturală. Acesta este acoperit cu o "piele" din cauciuc expandat (obținut prin introducerea de aer în latex lichid) pictată astfel încât să pară pielea unei șopârle gigantice.

După introducerea mecanismelor care îl fac să se miște, dinozaurul este controlat de 8 păpușari, care fiecare are în grijă o anumită gamă de operații:

mișcarea capului și deschiderea falcilor, mișcarea ochilor în orbite, mișcarea limbii, umflarea pieptului atunci când respiră, etc. Dispozitivele de control variază de la pad-uri cu taste la instrumente asemănătoare unui joystick și până la proteze mecanice ce preiau mișcările corporale. Un fapt interesant este că mișcările sunt transmise machetei prin semnale radio care sunt în aceeași frecvență cu cele ale telefoanelor celulare. Folosirea telefoanelor celulare pe platou este strict interzisă din motive evidente. Nimeni nu vrea să fie strivit de o machetă de 11 tone pentru că un masinist a uitat să își închidă mobilul.

Filmul a fost lansat pe 18 iulie în Statele Unite și va ajunge la noi probabil cândva înspre sfârșitul toamnei.



Jurassic Park III a adunat peste 80.000.000\$ în doar primul weekend, ceea ce înseamnă un nou succes în ciuda intrigii destul de penibile. Ba chiar există zvonuri privind apariția unui Jurassic Park IV cândva în 2005. Cineva încearcă să o ia pe urmele Star Wars...



Operation Swordfish

Doua luni de munca pentru 30 de secunde de film

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț

Joel Silverman este un producător care a reușit să nu dea gres cî nici un film până acum. Matrix, The House on the Haunted Hill, Romeo Must Die, Exit Wounds, toate au avut succes la public, chiar dacă criticii nu au fost tocmai încântați de unele dintre ele. Ultimul său proiect, Operation Swordfish, nu face excepție: este vorba de o poveste despre terorism și hackeri, conspirații și intrigi misterioase, un film în care nu se știe foarte bine cine sunt băieții buni și băieții răi. Chiar dacă partea de hacking este dezastruos de prost realizată (marele h4x0r folosește o combinație de Tetris cu AutoCAD pentru a sparge serverele NSA), acțiunea trepidantă și efectele speciale bine realizate fac ca acest film să merite văzut.

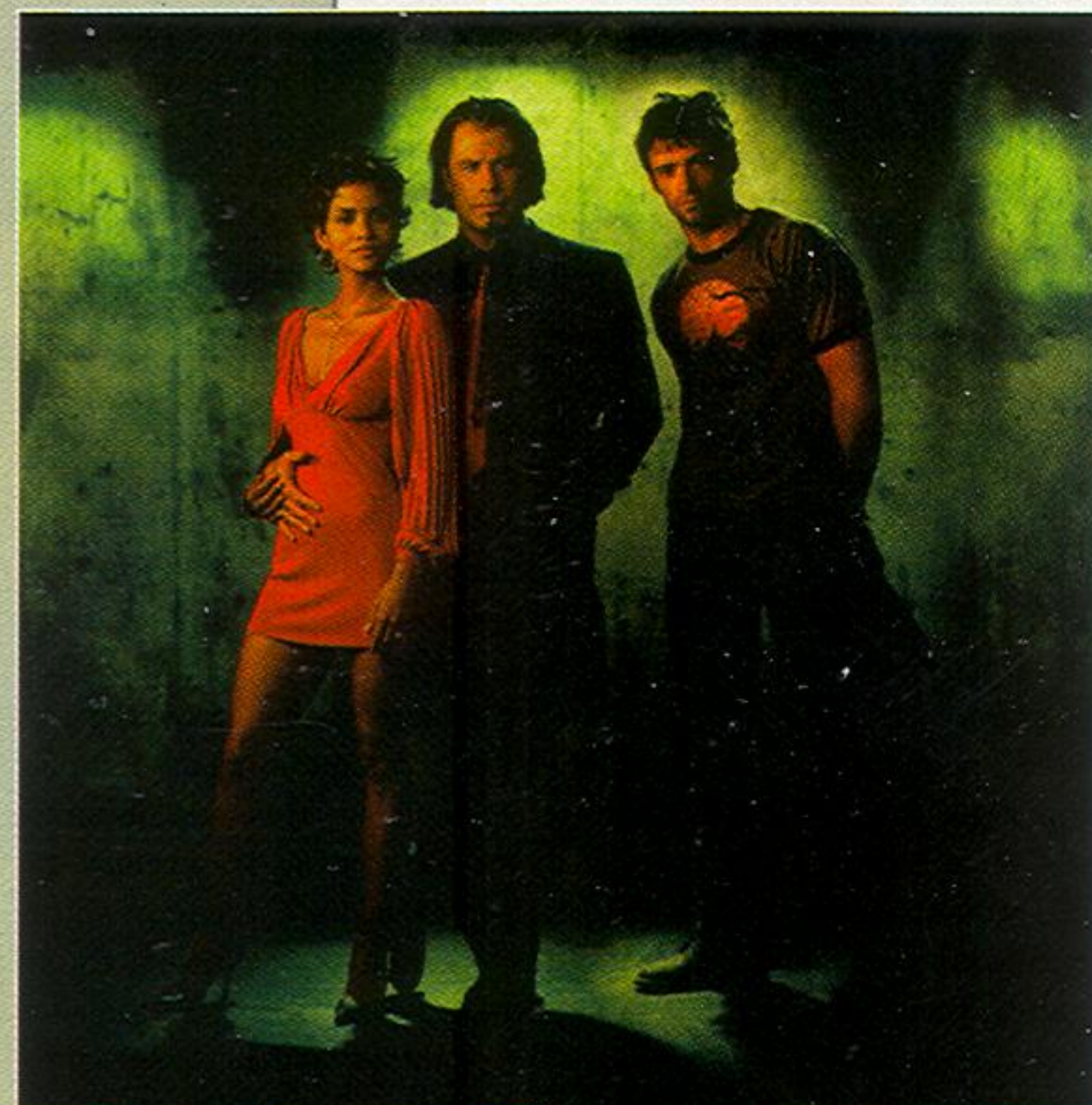
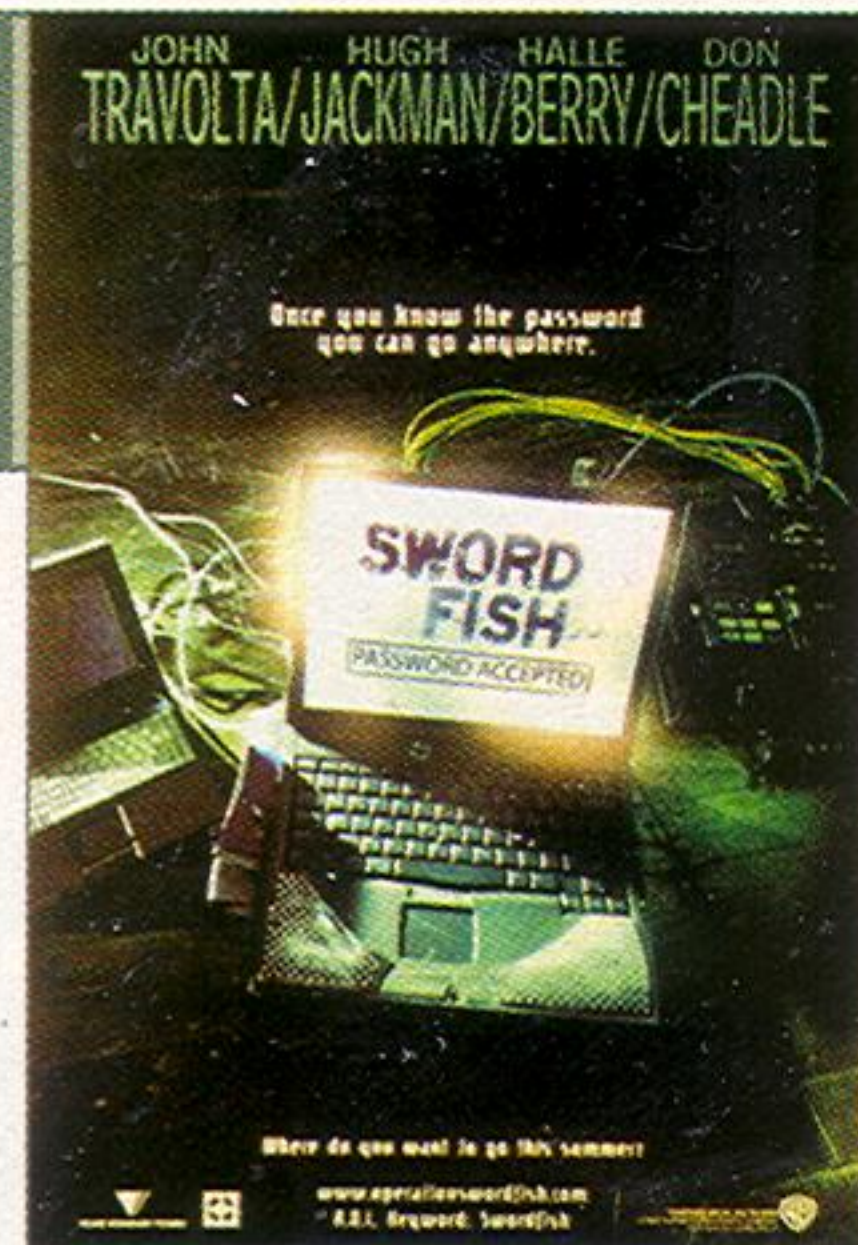
Boyd Shermis a fost responsabil cu efectele vizuale. "Pentru mine este o diferență clară între efecte speciale și efecte vizuale. Cu ajutorul efectelor vizuale se poate realiza ceea ce este prea costisitor sau prea periculos să faci în realitate. Și cu asta mă ocup eu", a declarat Boyd presei de specialitate. Și se poate spune că și-a făcut treaba cu brio. Chiar în scena de deschidere a filmului, acțiunea devine explozivă la propriu, deoarece o ostatecă încărcată cu bile de rulment este aruncată în aer în mijlocul unei intersecții aglomerate. Scena este realizată în stilul "bullet time" făcut popular de Matrix și este în proporție de 70% artificială. Pentru realizarea efectului a fost folosit un Still Array: un grup de camere împrăștiat pe o anumită distanță care filmează fiecare câte un cadru. Când aceste cadre sunt alipite la montaj, se creează iluzia de viteză necesară pentru efect. Nici o cameră nu ar fi putut urmări o bilă de rulment proiectată cu 30-40 de metri pe secundă. Dar 10 camere plasate din trei în trei metri nu ar avea nici o problemă. În plus,

un astfel de Still Array, folosit și în Matrix, are avantajul că poate filma elementele dintr-o scenă la diferite viteze: în scena pomenită, explozia a fost filmată la 1000 de frame-uri pe secundă, mașinile la 125 și trecătorii la 250. Redarea la viteză normală a acestei succesiuni dă impresia de oprire a timpului urmată de o zvâcnire în full speed extrem de rapidă. Intensitatea dramatică a acestui efect a fost testată cu succes în Matrix, unde saltul lui Trinity a făcut furori.

Pentru a putea plasa camerele exact unde trebuie, intersecția a fost reconstruită în 3D cu limită de eroare de 2 cm și au fost testate diverse amplasamente pentru camere. Abia după găsirea pozițiilor perfecte a fost filmată scena. Din considerente de siguranță, mare parte din cioburile de sticlă care împânzesc scena în urma exploziei au fost generate pe calculator. De asemenea, caractere 3D au fost folosite în locul unor cascadori care nu au ieșit tocmai cum trebuia pe film.

Peste 2 luni de planificare au fost necesare doar pentru această scenă. Peste 200 de oameni, figuranți, mașiniști, cascadori, au fost implicați în filmare. S-au folosit peste 150 de camere. S-au filmat 300 de cadre și s-au generat artificial încă pe-atâtea. Totul pentru o scenă care durează doar cu puțin mai mult de jumătate de minut.

Dacă sunteți dispuși să treceți cu vederea erorile referitoare la hackeri, merita să vedeți acest film. Intriga este decentă, iar Halle Berry a fost plătită jumătate de milion de dolari ca să filmeze o scenă topless. Ce-i corect e corect...



Site-ul filmului de la www.operationwordfish.com este realizat în Flash și ascunde un jocuț interesant care vă permite să "spargeti" site-ul pentru a afla mai multe informații sau să downloadați diverse fișiere adiționale: wall paper, screensaver, melodii, etc.



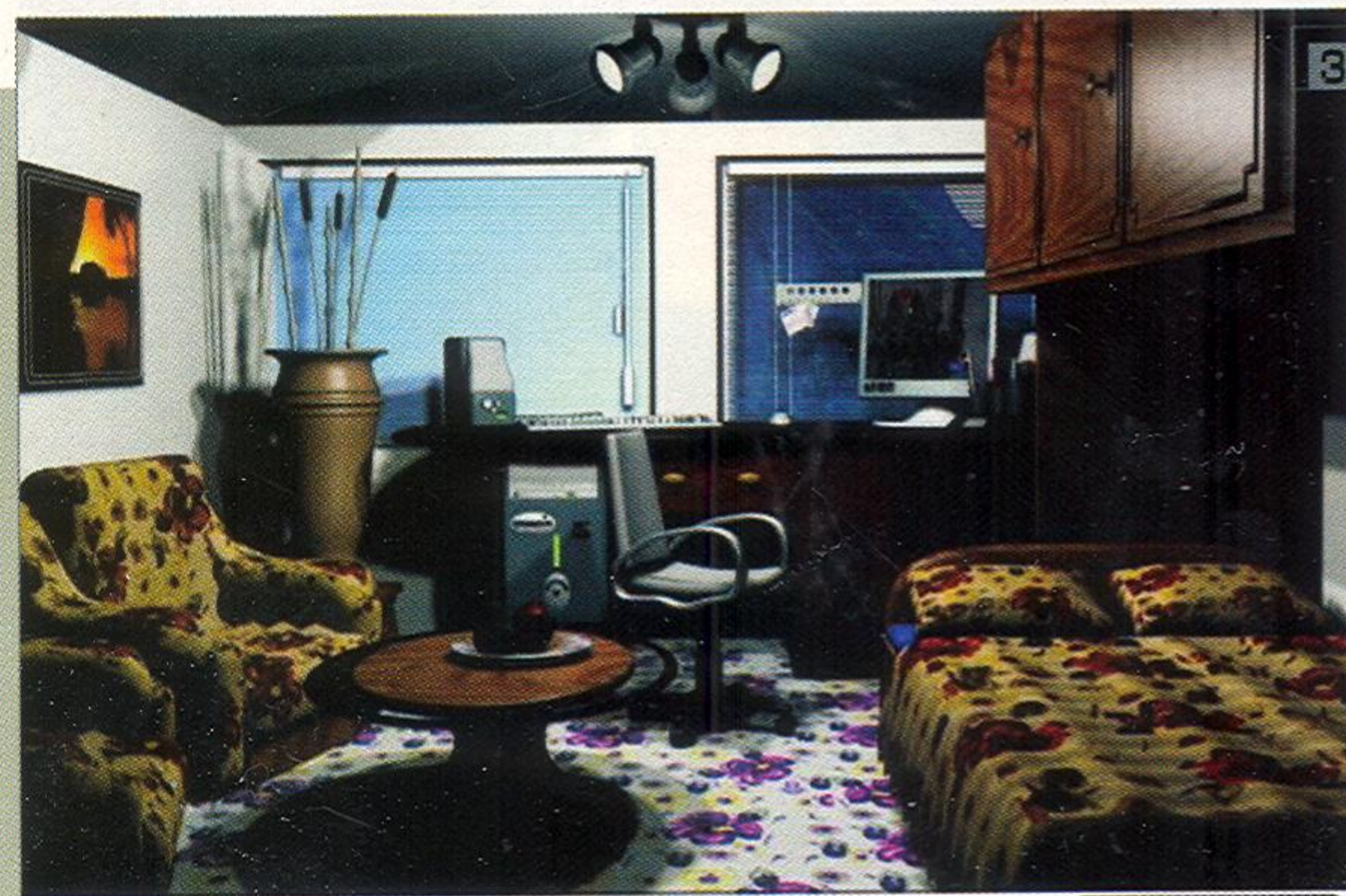
THE END

ADRIAN



STORM

ADRIAN



ROOM

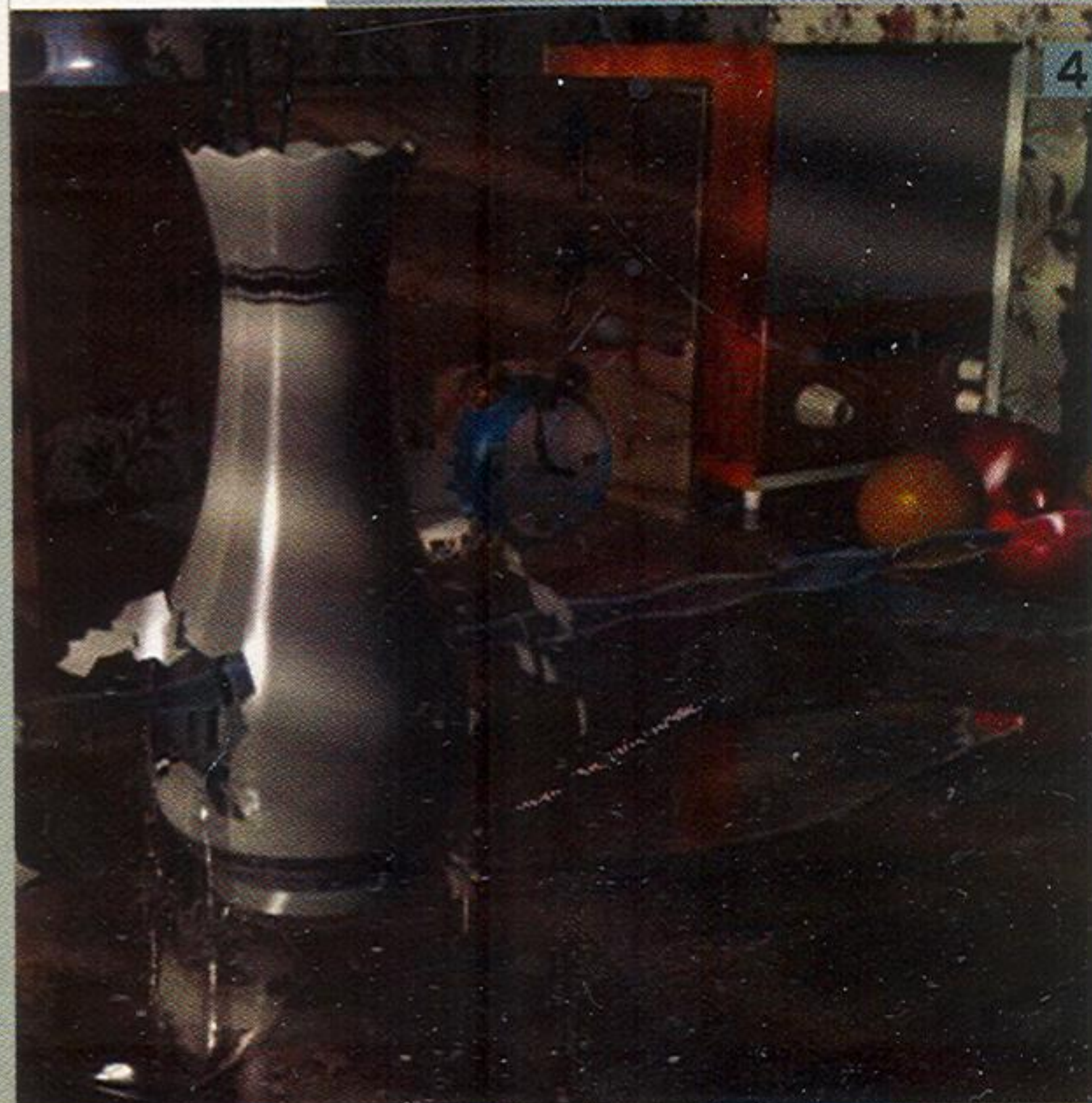
ADRIAN

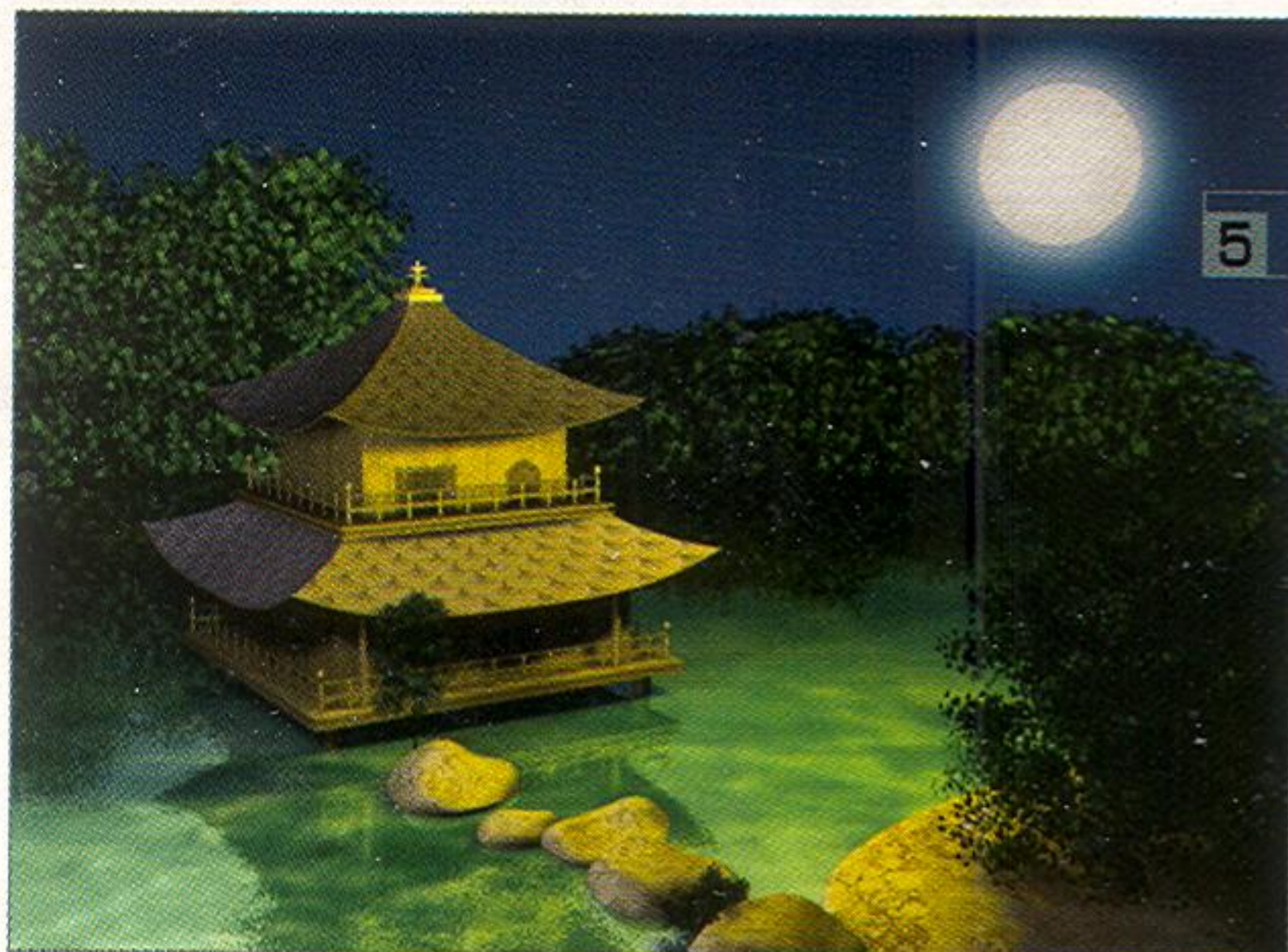
Galerii Xtreme

Adrian Lazăr - 1, 2, 3, 4

ida3d@yahoo.com

Într-adevăr am greșit când am presupus că faci imaginile în TrueSpace. Însă în unele din imaginile tale obiectele sunt excesiv de rotunjite încât par nenaturale. Foarte bună "Falling Water" și meriți felicitări și pentru cea cu castelul, deși nu este atât de elaborată.



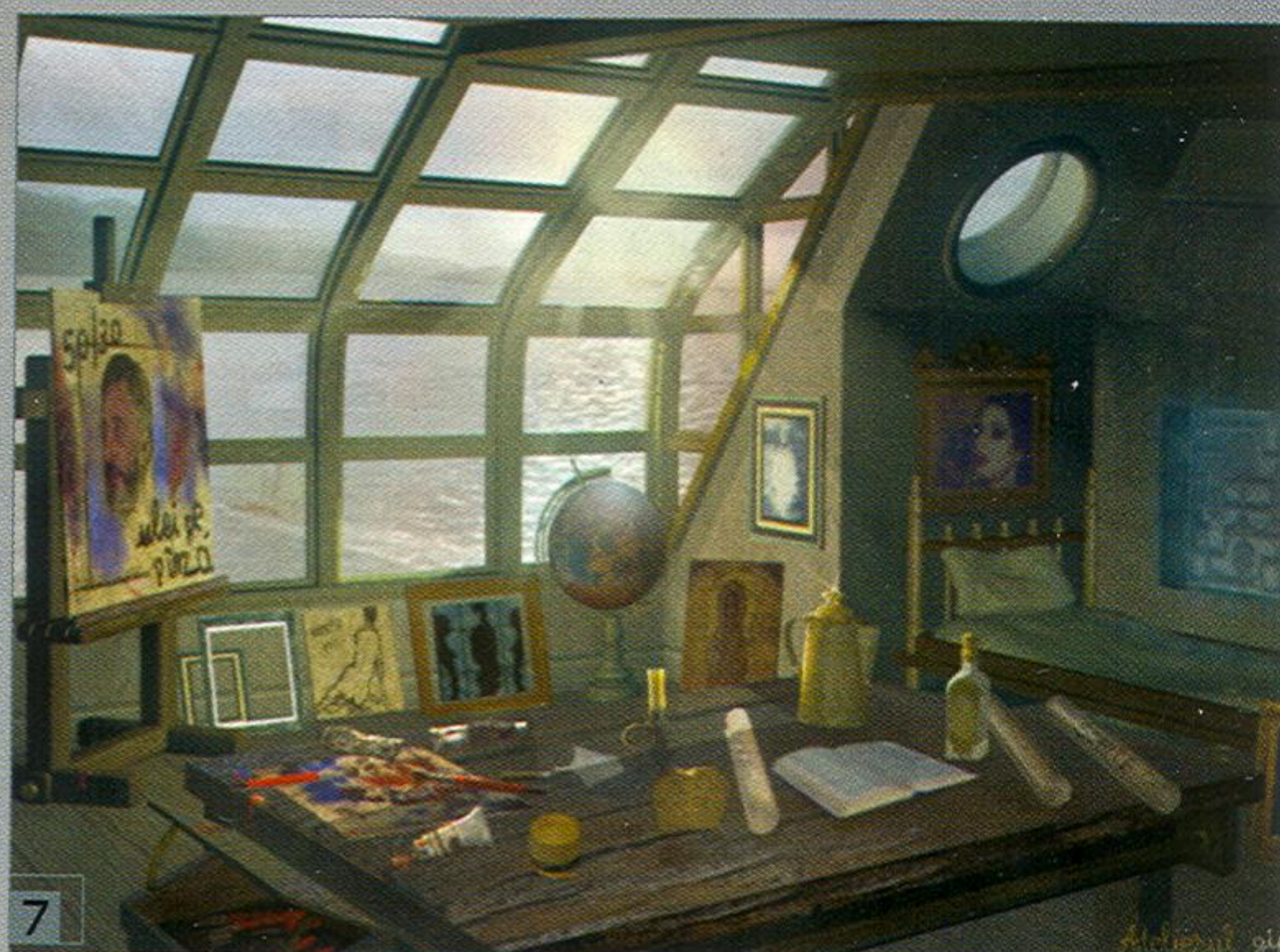
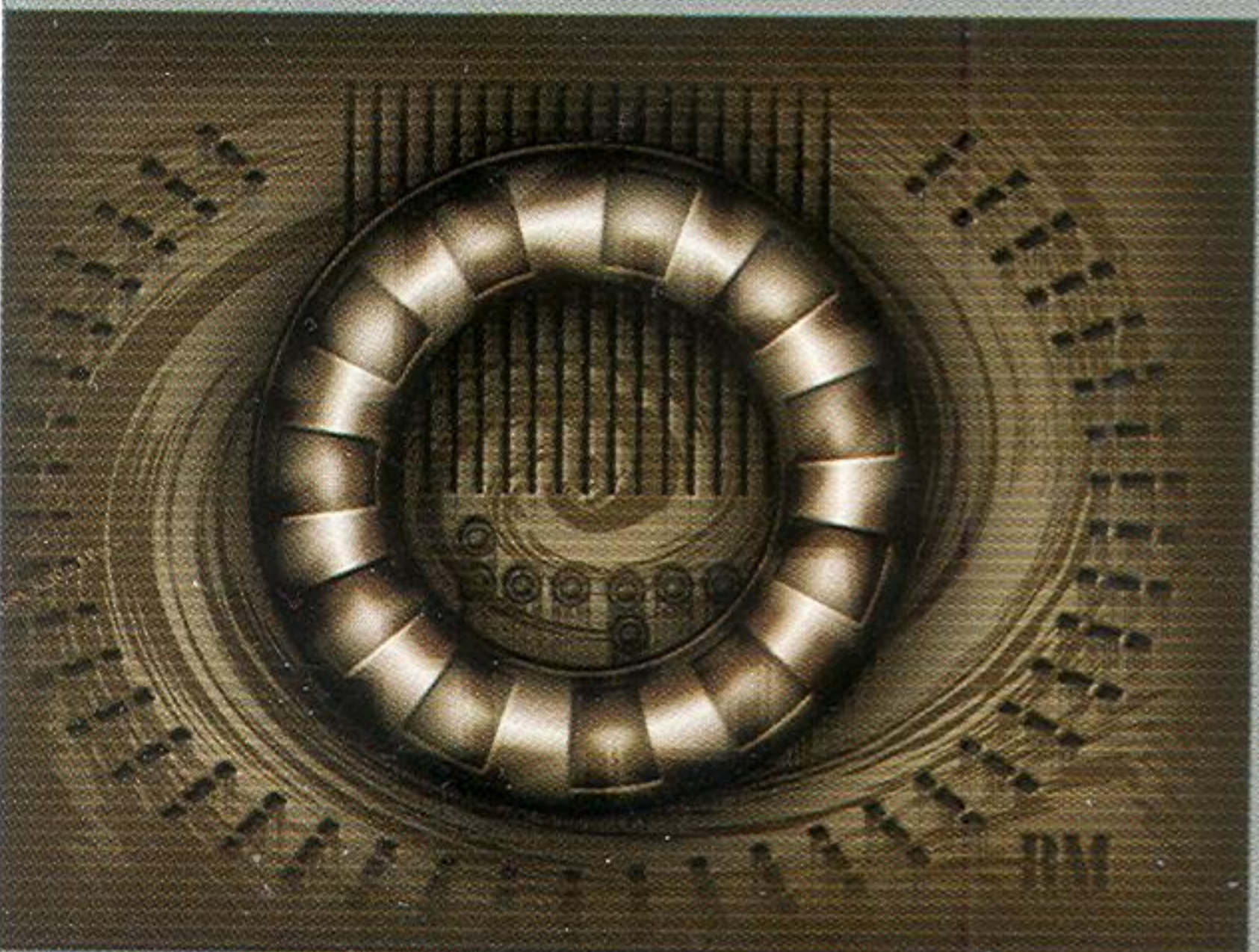
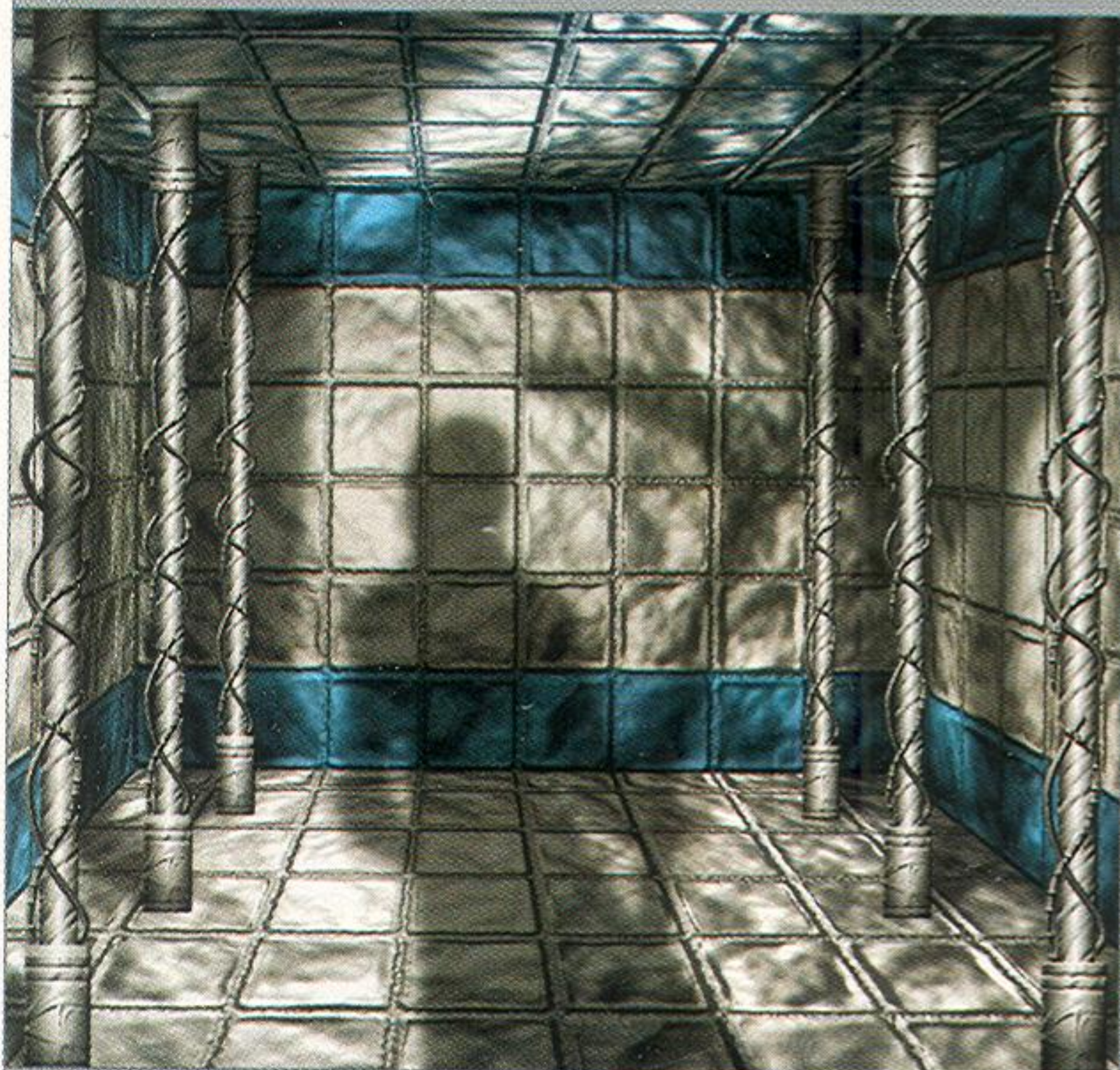


Claudiu Manea - 5, 6

Contrastul dintre obiectele centrale excesiv de detaliate și decorul mai puțin evidențiat este destul de neplăcut. Însă se vede că ai talent la modelare și nu numai atât. Mai trimite.

Roger Mantu

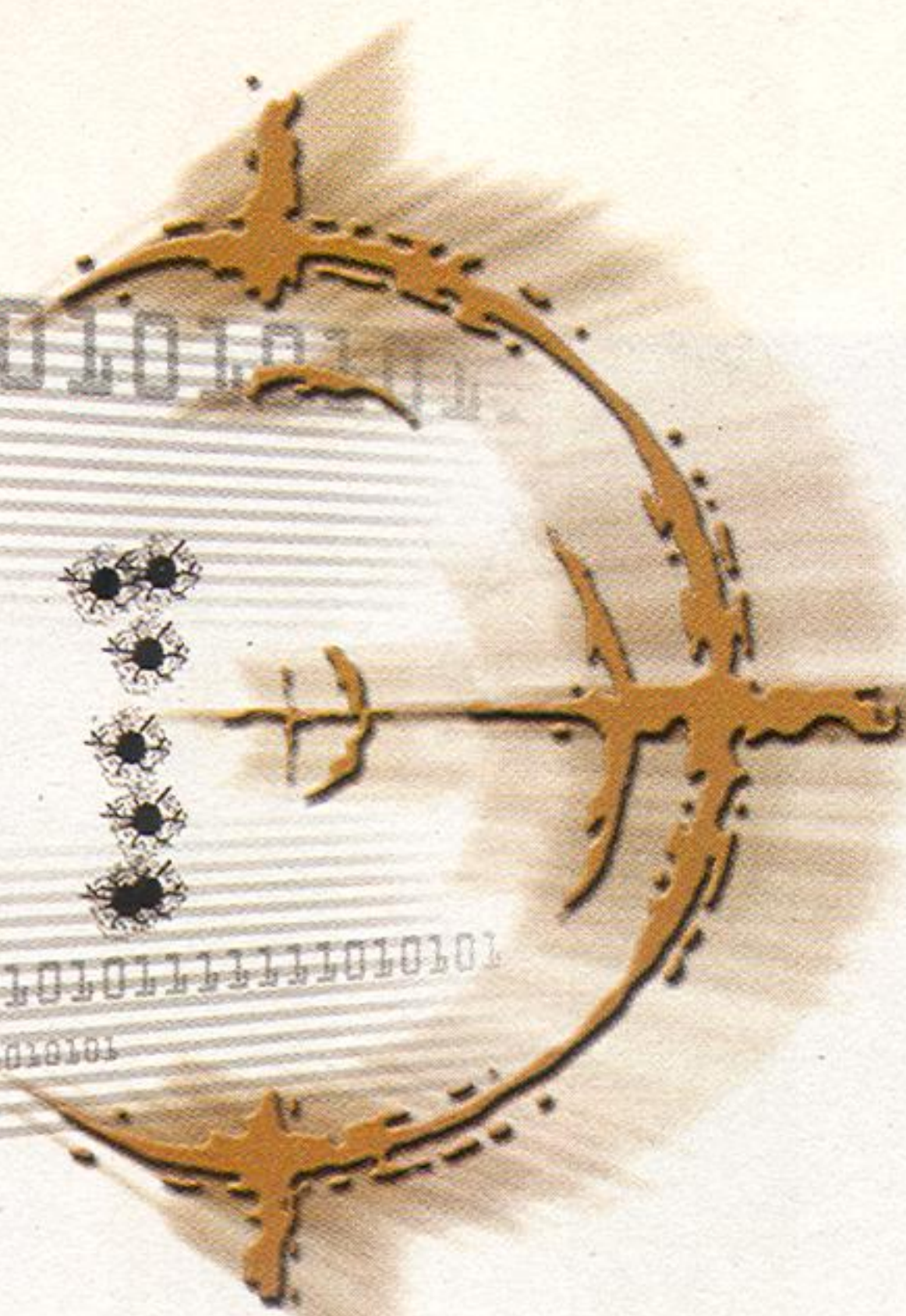
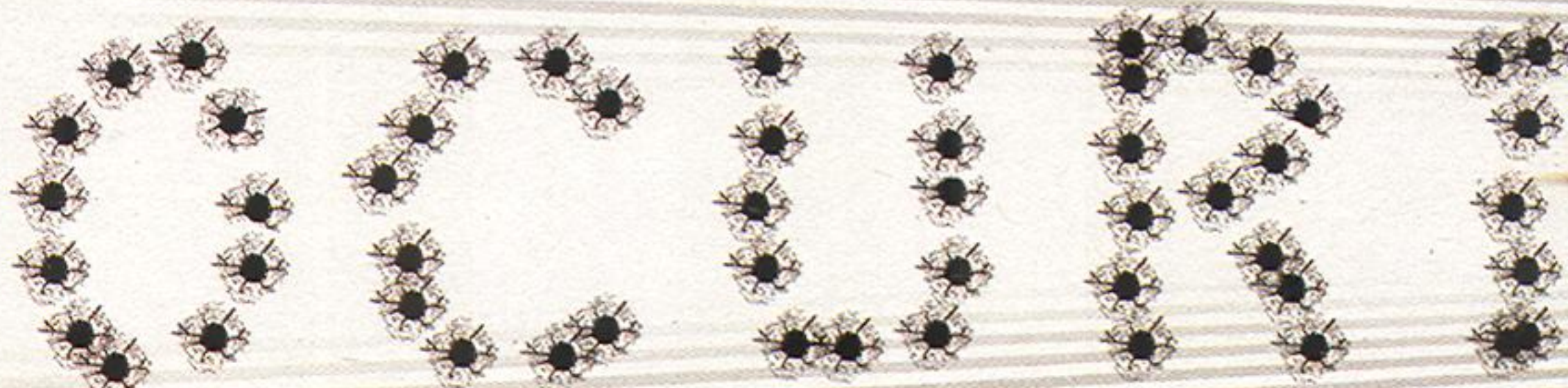
E bine că din când în când mai primim și grafică 2D. Dar din păcate nu este tocmai inovatoare, aplicarea unor elemente din diverse tutoriale care circulă pe net fiind destul de evidentă.



Gică Popescu - 7, 8

gipo@pcnet.ro

Interesantă prelucrarea ce dă aspect de pictură imaginilor. O îmbinare fericită între grafica digitală și cea tradițională.



ID software plănuiește QUAKE 4

Un FPS celebru capătă o continuare pe măsură.

Id Software a anunțat la QuakeCon 2001 din Texas că partenerii lor de ceva vreme, Raven Software, lucrează plini de zel la Quake 4, o poveste single player ce se va desfășura în universul Strogg din Quake II și care va fi construită pe baza spectaculosului engine din noul Doom. Id a mai anunțat existența unui proiect în desfășurare, căruia nu i-a fost dat încă un nume, încredințat firmei Nerve Software, fondată de Brandon James, un fost angajat Id. Ambele jocuri îi vor avea ca producători executivi pe cei de la Id Software și ca distribuitor pe Activision. Nu a fost specificată o dată terminală pentru nici unul dintre proiecte.



www.planetquake.com

Loki dă faliment

• Linux-ul și jocurile nu fac tocmai casă bună

Loki Software, firma care se specializase în portarea de jocuri pe Linux a depus actele pentru intrarea în faliment. Conform unui raport de pe LinuxPorts.com, compania datorează sute de mii de dolari Activision și altor companii cu care a colaborat. Pe lângă numărul mic de posibili clienți, durata mare dintre apariția unui joc și portarea lui pe Linux au făcut ca afacerea să nu fie deloc profitabilă.

www.linuxports.com

Mania jocurilor după filme

Anunțat în manualul jocului, filmul Max Payne va ajunge într-un viitor apropiat pe marele ecran. Nașterea sa a fost moșită de trei case de producție: Collision Entertainment, Dimension Films și Abandon Entertainment, care nu au precizat nici o dată fermă pentru lansare. Collision Entertainment a cumpărat deja și drepturile pentru un film bazat pe American McGee's Alice. Ambele filme vor fi distribuite în S.U.A. de Dimension Films și de Abandon Entertainment în restul lumii.



www.dimensionfilms.com

În numele lui Hitchcock

Acțiune și aventură cinematografică



După producerea jocurilor "Casanova" și "Faust", parcă nu e de mirare că producătorii Arxel Tribes au anunțat că au în lucru "Hitchcock: The Final Cut", un joc action-adventure care pune accentul pe dialoguri și

investigație. Tot ce trebuie să faceți este să intrați în rolul lui Joseph Shamley, un detectiv cu ceva puteri psihice, care trebuie să dea de urma unui bogat om de afaceri dispărut în timp ce făcea un film pe moșia proprie. Dacă se întâmplă să nu mai știți ce trebuie să faceți, nu-i nimic: apelați la puterile psihice ale lui Joseph și descoperiți un indiciu cât ați clipi din ochi. Jocul este conceput în totalitate în spiritul lui Hitchcock, de la unghiurile de filmare la secvențele cinematice in-game și atmosfera sumbră. Sunt incluse în joc chiar și un sfert de oră de secvențe din cele mai celebre filme ale lui Hitchcock. Cât de mult reușește să se apropie de concepția marelui regizor, rămâne de văzut pe 9 noiembrie, când este stabilită lansarea.

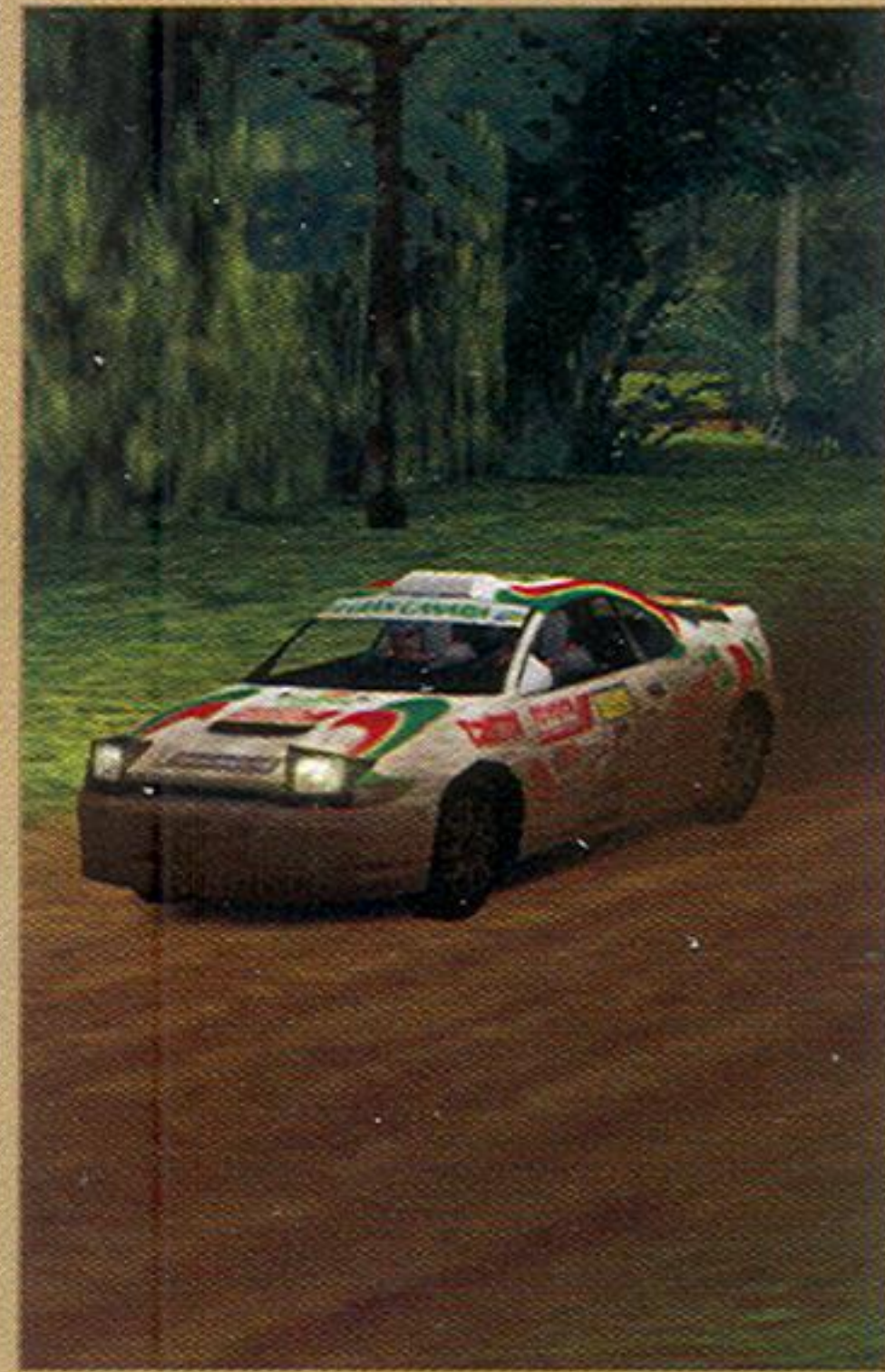
www.arxeltribes

Europa ia controlul Interplay preluat de Titus

Compania europeană Titus Interactive a anunțat că a preluat Interplay. Titus deține acțiuni Interplay de ceva vreme, dar de abia achiziția recentă de acțiuni în valoare de peste 6 milioane și jumătate de dolari le-a dat suficiente drepturi de vot încât să își permită să facă schimbări în consiliul de directori și în politica firmei. Interplay se alătură astfel clubului de publisheri americani care au fost cumpărați de firme europene, constituit din Hasbro Interactive, Mattel Interactive, GT Interactive, Sierra, Interactive Magic și Accolade.

www.activision.com

Race of Champions



www.activision.com

Insulele Canare la volan

Activision a anunțat că va lansa un nou raliu, Race of Champions. Bazat pe cursa omonimă din Insulele Canare, sponsorizată de Michelin, jocul te antrenează în raliuri unu-la-unu. Acesta este primul raliu care permite jucătorilor să concureze pentru titlul de campion al campionilor în renumita cursă în care cei mai buni șoferi ai lumii conduc unul lângă altul. Race of Champions îi provoacă pe jucători să învingă drumurile, deșertul și munții. Pentru a face asta, ei au la dispoziție 24 de mașini (cu licențe de la producători), printre care Peugeot, Porsche, Ford, Audi, și 30 de șoferi, cum ar fi Didier Auriol (Franța), Armin Schwartz (Germania), Tomi Makinen (Finlanda).

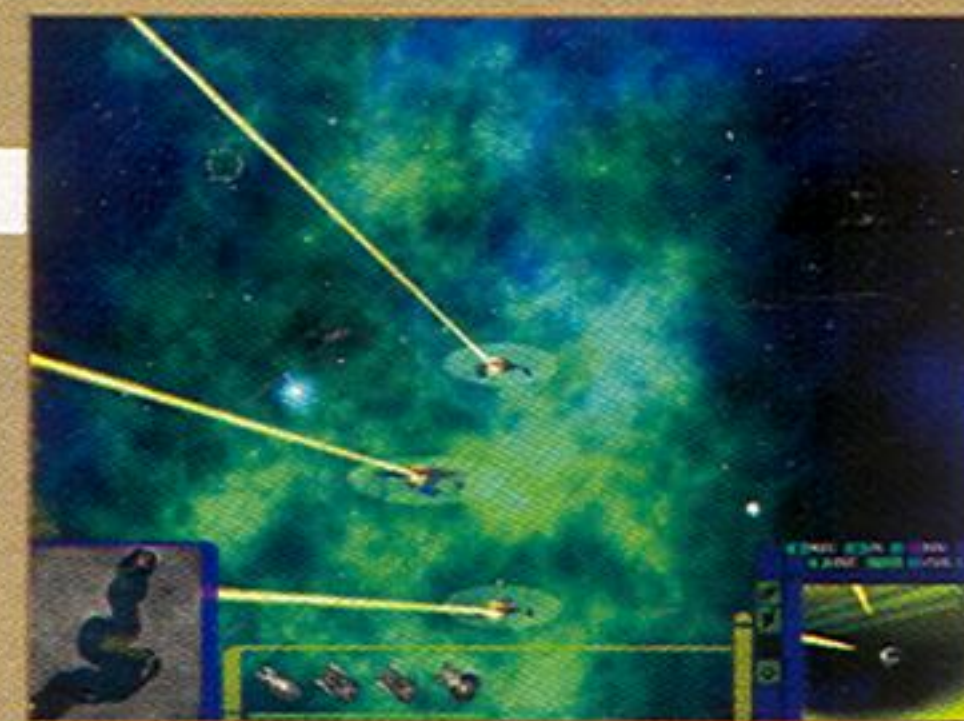
Star Trek Armada II

Dincolo de frontiere, acolo unde nu a ajuns cineva vreodată

Jocul, bazat pe versiunea apărută anul trecut, va fi lansat la sfârșitul acestui an. Față de Star Trek, Armada se remarcă prin îmbunătățiri în planul graficii, cum ar fi efecte vertex GeForce3. De aseme-



nea, în planul creației s-a muncit mult, au fost introduse noi modele de nave, câte 10 misiuni pentru fiecare dintre cele 3 campanii, fiecare navă are acum o proprietate unică. Jocul a trecut de testarea alfa și până la lansarea din noiembrie se vor adăuga în special efecte grafice. Cele trei rase sunt Federația, klingonienii și borgii, iar vocile conducătorilor (Cpt. Jean Luc Picard, Generalul Martok și Regina borgilor) sunt aceleași din film. Star Trek: Armada II utilizează mai bine



decât versiunea anterioară motorul 3D, având opțiuni de vizualizare tactică și strategică, astfel încât camera se poate roti în jurul navelor, opțiune foarte utilă în timpul bătăliilor.

www.activision.com

Din seria Starcraft...

Shattered Galaxy

Cât de curând va fi lansat un nou RTS online. Povestea lui e destul de ciudată: un teleportor pentru obiecte neînsuflețite este folosit pentru a transporta un cobai. Aparatul a transportat cobaiul și tot ce se afla în jurul lui pe o rază de 2000 km pe suprafața Pamântului. Oameni, animale, plante au ajuns pe planeta Morgana Prime unde s-au împărțit în mai multe grupări și



au declanșat un război pentru supraviețuire. Cele mai interesante aspecte din Shattered Galaxy se pot găsi pe câmpul de luptă. Jucătorul are la dispoziție o mulțime de trupe, arme, vehicule cu ajutorul cărora poate purta o bătălie și poate cuceri o mulțime de teritorii.

www.nexon.net

E timpul să ne întoarcem

Înapoi la castelul Wolfenstein

Activision și Grey Matter au prezentat la Quakecon-ul de anul acesta o versiune aproape finală a jocului Return to Castle Wolfenstein. Conform Gamespot, jocul are un AI excelent, o mulțime de arme din perioada respectivă (lansatorul de rachete Panzerfaust, pușca de asalt FG42, două puști cu lunetă, dintre care una cu amortizor). Nivelele sunt multe și mici ca în cazul majorității jocurilor bazate pe motorul de Quake 3, dar reușesc să ascundă numeroase camere secrete și bonusuri.



Sierra renunță la Dynamix

Studioul care a produs Tribes va fi închis de Sierra, 97 de oameni fiind concediați. Responsabilitatea pentru proiectele în curs va fi transferată la studiourile din Bellevue, Washington. Reducerile de personal au fost cauzate de necesitatea integrării Sierra în cadrul companiei Vivendi Universal interactive

www.sierra.com

Dungeon Siege pentru anul viitor

Microsoft și Gas Powered Games au renunțat să mai lanseze Dungeon Siege iarna aceasta, așa cum plănuiseră inițial. Jocul va fi lansat la începutul lui 2002, producătorii fiind "mulțumiți" de cum evoluează lucrul la el. "Hotărârea de a amâna lansarea lui Dungeon Siege a fost cea mai dificilă decizie pe care am luat-o până acum, dar cred că este alegerea corectă, din moment ce faza de calibrare și echilibrare a unui RPG este cea mai critică din tot procesul de producție.

www.dungeonisege.com

www.titusinteractive.com

PLAYBOX



Alternativa pentru televizor intr-o mare de PC-uri

HOT BOX

Game Cube iese la iveală



Deja primele imagini ale mult așteptatei console japoneze au început să apară pe web. Din ce se știe, ea va apărea luna următoare în Japonia, va fi lansată pe 5 noiembrie în Statele Unite, și va ajunge la începutul lui 2002 și în Europa. Nintendo a confirmat că jocurile pentru Game Cube vor fi blocate pe o anumită zonă geografică, ca și unele DVD-uri, pentru a preveni importul de jocuri.

www.nintendo.com

Lara Croft are succes în închisoare

Într-o statistică dată publicității de SoftwareFirst se arată că seria Tomb Rider este prima în topul jocurilor de consolă vândute în închisorile din SUA și Marea Britanie. Următoarele jocuri în top sunt Resident Evil (toate versiunile) și Syphon Filter 1&2. Pe baza acestei statistici, experții psihologi au tras concluzia că deținuții sunt pasionați de jocurile cu femei bine dotate, arme realiste și violență din plin. Surprinzător, nu?

www.softwarefirst.com

DEAD OR ALIVE 2

Beat'em up



Suntem cu toții de acord că există neîndoiește o fascinație stranie în a da de pământ cu adversarii până îți amortesc buricele degetelor, mai ales când un prieten butonează la cel de-al doilea controller. Concurant direct pentru Tekken 3 Tag Tournament, Dead or Alive 2 își are doza sa de personaje feminine cu picioare lungi și rotunjimi apetisante, nelipsite din nici un joc japonez care se respectă. DOA este mai alert și mai spectaculos decât Tekken, iar controlul bazat pe combinații de lovituri, contraclovituri și blocaje este mult mai

intuitiv decât o ghidușie scrântitoare de degete stil Mortal Kombat sau Tekken. Un lucru destul de inovator este eliminarea noțiunii de "ring out" prin extinderea arenei cu zone suplimentare: în caz că îți arunci adversarul prin perete, bătălia con-



tinuă în camera de dincolo. Fiecare arenă are câte ceva care se sparge, aruncă scântei sau scoate flăcări și fum. Sunetele sunt foarte satisfăcătoare, fiecare pumn dat sau încasat, fiecare lovitură de picior sunând îndesat și dureros. Singurele dezavantaje sunt povestea penibil de infantilă din Story Mode și modul în care prin dialoguri se dă impresia că, deși personajele se luptă pe viață și pe moarte, după trei runde în arenă învinsul dă mâna cu învingătorul și sunt prieteni până la adânci bătrâneți ca în desenele cu Tom și Jerry.



Detalii	
Web	www.scee.com/doa2
Producător	Tecmo
Coord. import	Sony Overseas S.A. 01-2244711
Aprecieri	
+	- mai alert și mai spectaculos decât Tekken - eliminarea conceptului de "ring out" - 10 moduri de joc diferite
-	- povestea lasă mult de dorit
Detalii tehnice	
Vibration	da
Memorie	85 Kb minimum
Nr. jucători	1 / 2 / 4
Verdict	8.2

HardwareStation Antichitate

Ecran portabil pentru Playstation



Deși a fost construită ca o soluție de entertainment la purtător, consola PlayStation nu a beneficiat și de un ecran portabil, televizorul fiind singura posi-

bilitate de conectare. Sony a intenționat să producă și un ecran, însă în cele din urmă s-a renunțat la acest proiect. Pentru a-i ajuta pe cei care nu au televizor peste tot unde se duc, dar care vor totuși să beneficieze din plin de avantajele unui Playstation, Big Ben Interactive a

creat un dispozitiv care se prinde în sloturile de aerisire din spatele consolei și care conține un ecran cu dimensiuni efective de 10.5 centimetri high-res și două boxe active stereo. Are și un adaptor pentru bricheta auto de bord, astfel că poate fi utilizat și în mașină.



Pentru acasa

Magnavox Odyssey a fost prima consolă de jocuri video concepută pentru uzul domestic. Ea se conecta la televizor și era livrată cu șase casete ce totalizau treizeci de jocuri. Opțional se putea achiziționa și un pistol cu patru jocuri dedicate.

RIDGE RACER V

Raliuri



Când PS2 a fost lansat în Japonia, unul dintre filmulețele folosite pentru a-i face reclamă a fost secvența introductivă din Ridge Racer V. Și, de ce să nu recunoaștem, la momentul respectiv jocul era din punct de vedere grafic cea mai spectaculoasă realizare cu care se puteau lauda cei care vroiau să impună consola pe piață. Fără prea mare exagerare se poate spune că seria Ridge Racer este pentru Playstation cea ce Need For Speed este pentru PC. Trecând peste (ce surpriză!) scena introductivă în care își face apariția nelipsita faptura feminină cu forme voluptuoase, jocul continuă să facă paradă de efecte vizuale și mici detalii: environment mapping pe

mașini, instrumente de bord care se aprind când conduci noaptea, fumul de la cauciucuri, copacii de pe marginea circuitului, și multe altele. Cu toate acestea, Namco se pare că a uitat de anti-aliasing, marginile striate ivindu-se când și unde nici nu te aștepti. Tipurile de cameră sunt doar două, din păcate, calificabile ca first person și third person, acest din urmă mod fiind prea aproape de mașină și ușor enervant, iar primul nejuocabil, din punctul meu de vedere. Circuitele se aseamănă și ele destul de mult unele cu altele, iar câteva sunt copiate pe față din Ridge Racer 1. Efectele sonore sunt realiste, iar muzica cu un ritm techno alert aproape că

reușește să te facă să uiti cât de repetitiv este comentariul announcer-ului. Conducerea propriu zisă a mașinii se face destul de ciudat, derapajul fiind singura metodă pe care am descoperit-o pentru a lua eficient curbele, modalitate ce devine iritantă după un timp. Un jucător cu experiența NFS va avea probleme de adaptare în Ridge Racer, însă un fan al seriei RR se va simți ca la el acasă.

Detalii	
Web	www.scee.com/unrestricted
Producător	Namco
Coord. import	Sony Overseas S.A. 01-2244711
Aprecieri	
+	- tipa din filmulețul de deschidere - muzica bine aleasă
-	- timpii lungi de încărcare ai curselor - vibrația prost implementată
Detalii tehnice	
Vibration	da
Memorie	420 Kb
Nr. jucători	1 / 2
Verdict	7.8

HOT BOX



Forta este și cu Xbox

Lucas Arts a mai făcut publice screenshot-uri din Star Wars Obi Wan, unde jucătorul joacă evident rolul lui Obi-Wan care trebuie să înfrunte 15 nivele pline de Tusken Raiders și Assassin Droids, înarmat doar cu sabia laser și Forta.

www.lucasarts.com

Un gamedesign original

Producătorul scandinav UDS a primit o comandă pentru un joc de Xbox de la distribuitorul german CDV. Sună criptic, nu? Dar dacă aflați că este vorba de Core, un action/adventure în care trebuie să controlați patru personaje ce conduc din interior un robot gigantic în scopul de a salva New York-ul se mai schimbă lucrurile. Nu? Nici dacă game designul este conceput de Klaus Lyngedal, fost designer la Messiah?

www.uds.se

Sute de milioane USD din console

Sony și-a publicat recent cifrele de afaceri: 85 de milioane de console. Avândute, dintre care peste 18 milioane în Japonia, 32 de milioane în SUA, și peste 33 de milioane în Europa. Suma obținută din vânzări totalizează aproape 900 de milioane de dolari. Până la apariția Xbox are timp să treacă de miliard.

www.sony.com

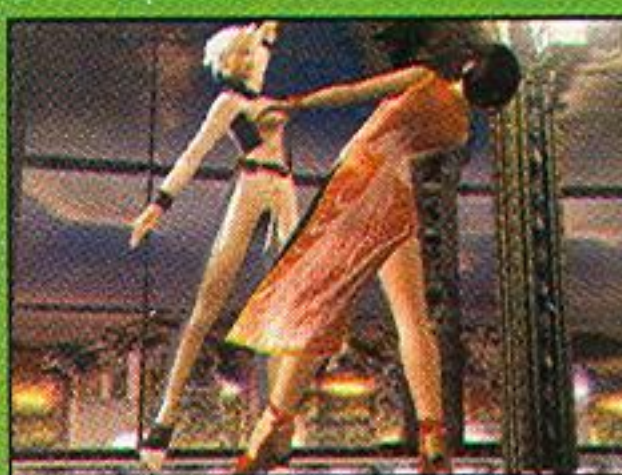
Un joc cu ... muzica buna

Eidos a lansat site-ul pentru Mad Dash Racing, primul lor joc pentru Xbox, pe a cărui coloană sonoră vor fi prezenți Moby, Fatboy Slim, Propellerheads, Mephisto Odyssey și alte nume celebre. Jocul combină cursele nebunești cu secvențe action adventure și adaugă o gamă de personaje mai mult decât ciudate, dintre care patru jucători pot să își aleagă personajele preferate și să joace cooperativ sau head-to-head.

www.maddashracing.com

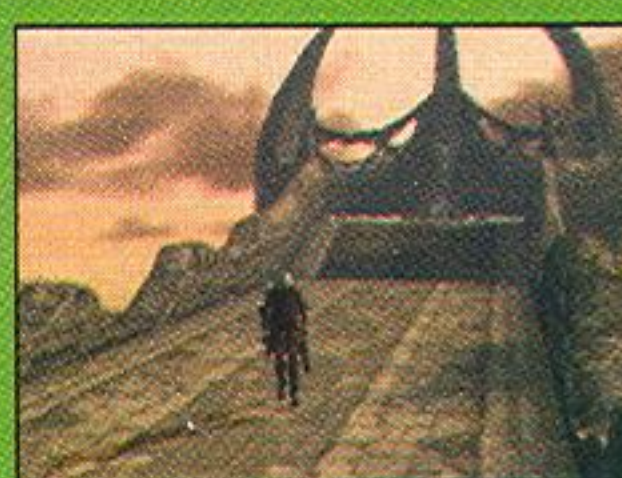


Jocuri in Casting



DEAD OR ALIVE 3

Continuarea excelentului beat-em-up prezentat în acest număr al revistei va apărea la începutul 2002 exclusiv pe Xbox, deși versiunile anterioare au apărut și pe PSOne, PS2 și Dreamcast.



DEVIL MAY CRY

Capcom a lansat noi imagini din arcade-ul mission based. O versiune demo a jocului incluzând doar două-trei misiuni va însoți lansarea Resident Evil Code: Veronica X.



BURNOUT

Mașini de lux, viteză maximă, trasee conforme cu realitatea, trafic aglomerat și surse de inspirație ca "Ronin" și "French Connection" fac ca acest joc să pară o achiziție interesantă.

WebLink



Un site din rețeaua Games Domain și Kids Domain, foarte bine pus la punct și cu informații despre toate consolele care v-ar putea interesa: PlayStation 1&2, Xbox, Dreamcast, GameCube și chiar și N64 și GameBoy. În privința conținutului, site-ul este updatat destul de des cu știri, preview-uri și review-uri. Un layout decent și aerisit completează imaginea.

NETWORK

Lumea Multiplayer & Online

OPINIA MEA

Apusul jocurilor single-player

Pentru oricine este la curent cu evoluția părții ludice a IT-ului, în speță jocurile, concluzia din titlu este inevitabilă: single-playerul își trăiește ultimele clipe de glorie. Poate că mă puteți contrazice pe mine, dar nu puteți contrazice cifrele: statistic vorbind, rata de apariție a jocurilor cu o componentă multiplayer sau multiplayer only este sensibil mai mare decât a celor single-player only. Și numărul acestora din urmă este în scădere. Cauzele fenomenului sunt multiple: în primul rând incapacitatea designerilor de a pune la punct un AI competent care să se ridice la nivel decizional până la nivelul unui adversar uman. Incompatibilitatea între capacitățile AI-ului și așteptările jucătorului generează nu de puține ori lovituri cu pumnul în tastatură, cu tastatura în monitor și cu monitorul de podea. Printre reproșurile aduse AI-ului cel mai adesea se numără incapacitatea de adaptare la situații noi, majoritatea inamicilor din jocuri având comportamentele scriptate. Pe scurt, nici un bot nu joacă CS ca Gigi de la scara 2.

Dincolo de acest aspect care ține implicit de procesul de creație al jocului, mai există componenta tehnologico-socială. Progresul "mașinilor de jucat jocuri" a creat premisele apariției unei generații multiplayer: puști de 10-12 ani ce își petrec zilele și, îngrijorător de mulți, și nopțile în săli de calculatoare, puști care s-au născut cu mouse-ul în mână și joacă hipnotizați Counter-Strike, Diablo II, Starcraft, Heroes, Red Alert sau cine știe ce alt multiplayer e la modă. Această generație nu a avut experiența single-player și nici nu o va avea. Și tot ei, alături de alți convertiți din generațiile mai vechi sunt cei care fac presiuni mai mult sau mai puțin explicite asupra firmelor de jocuri și impun conform principiilor pieței afirmarea jocurilor multiplayer. Așa că spuneti la revedere jocurilor single-player și jucați-le pe cele care apar cât mai apucați. Precum la un moment dat nu exista alternativă pentru single player, în curând nu va mai exista alternativă pentru multiplayer.

■ Adrian Dorobăț



Jumpgate

Detalii	
Producător	NetDevil
Distribuitor	N/A

Jumpgate este un MMPU (massively multiplayer, persistent universe) cu elemente de RPG, în care jucătorul ia rolul unui pilot de navă spațială. Scopul este acela de îmbunătățire continuă a navei, fie prin comerț, minerit, luptă cu alți jucători, sau prin ducerea la bun sfârșit a questurilor practic nelimitate, pentru că universul Jumpgate este constant îmbunătățit și mărit prin adăugarea de noi questuri și arii de explorat. Misiunile de transport, patrulare, scanare a diferitelor obiective sau pur și simplu cele de search and destroy aduc puncte de experiență și bani. Jucătorul are de ales dintre cele trei facțiuni separate, cu personalități și caracteristici distincte. Unele questuri sunt special create pentru anumite facțiuni, în funcție de caracteristicile acestora. Octavians sunt o facțiune militară, deci misiunile legate de luptă sunt potrivite acestora. Quantarians sunt mineri, și mineritul le aduce un profit mai

mare decât celorlalte facțiuni. Solrains sunt comercianți, iar misiunile legate de transport sunt pe placul lor. Facțiunile sunt împrăștiate prin spațiu, destul de departe una de alta pentru ca un conflict să izbucnească, însă toți piloții au acces la stațiile celorlalte facțiuni, prin așa numitele "jumpgates" ce le permit să călătorească pe distanțe foarte mari, sărind dintr-un nod în altul. Acest lucru creează premisele unei interacțiuni totale, ceea ce oferă acces jucătorilor la diverse tehnologii, arme, echipamente și utilitare pentru navă. Navele pot fi echipate cu orice tip de tehnologie, iar asta nu face decât să mărească posibilitățile de înarmare și personalizare a acestora. Fiecare facțiune are câte cinci tipuri principale de nave: Scout, Light Fighter, Fighter, Transport și Cargo Tow. Deși clasele navelor sunt aceleași, fiecare facțiune are modul ei de dezvoltare a navei: Navele Octavian-ilor tind să aibă capacitate mai mare de înarmare, precum și o nevoie mai mare de energie, Quantarian-ii au viteză și mobilitate mai mare,

iar Solrain-ii pornesc cu o tehnologie mai avansată și spațiu pentru transport marit. Fiecare navă are slăbiciunile ei, și depinde numai de pilot să folosească avantajele navei cum trebuie. Grafica jocului este surprinzător de bună, cu texturi bine alese și efecte spectaculoase. Geometria navelor este concepută din spații largi, ceea ce permite designer-ilor să folosească mai puține detalii, și totuși să nu piardă din aspectul general al navei. Acest lucru reduce cantitatea de informații transferată, prin urmare lag mai mic și gameplay fluid. Chiar și cu peste 20 de piloți implicați în luptă, tot putem observa rachetele montate pe fuselaj și efectele exploziilor sau urmele lăsate de arme. Sunetele diferă de la navă la navă în funcție de tipul motorului și de echipamentele acesteia. Deși momentan echipa producătoare mai are de lucru la balansarea facțiunilor, jocul este într-un stadiu beta avansat, și este testat continuu. Data lansării rămâne incertă, însă se pare că va fi adus pe piață în viitorul apropiat.



EverQuest Trilogy

Sony Online Entertainment a anunțat lansarea în toamnă a trilogiei EverQuest, o antologie ce va conține jocul original și două expansion pack-uri. EverQuest este cel mai bine primit MMORPG de până acum, cu peste 375.000 de jucători. Această trilogie oferă fanilor șansa de a cuprinde tot universul EverQuest într-un singur pachet complet. Conține EverQuest clasic, expansion-urile The Ruins of Kunark și The Scars of Velious, două figurine EverQuest și Map of Norrath.

<http://everquest.station.sony.com/>



Bug in Ultima Online

Jucătorii MMORPG-ului de la Origin au semnalat un bug extrem de supărător și anume: Casele unora dintre ei apar marcate drept "Condemned" ceea ce le creează neplăceri celor ce vor să vândă sau să cumpere proprietăți. Cei din echipa producătoare au confirmat că sunt la curent cu acest bug și că încearcă să îl rezolve cât de repede posibil.



AgendaWeb

RPG-uri online

Jocurile MMORPG se înmulțesc pe zi ce trece, iar oferta producătorilor devine din ce în ce mai variată. Un mod de a ține pasul cu evoluția genului este acela de a utiliza un motor de căutare specializat, cu directoare dedicate, ce sunt updatate în mod curent. Acel motor este www.mmorpg.vg. Anarchy Online, Asheron's Call, Dark Age of Camelot, Everquest sau Ultima Online sunt numai câteva din jocurile acoperite de acest motor.



www.mmorpg.vg

Lupta prin mail

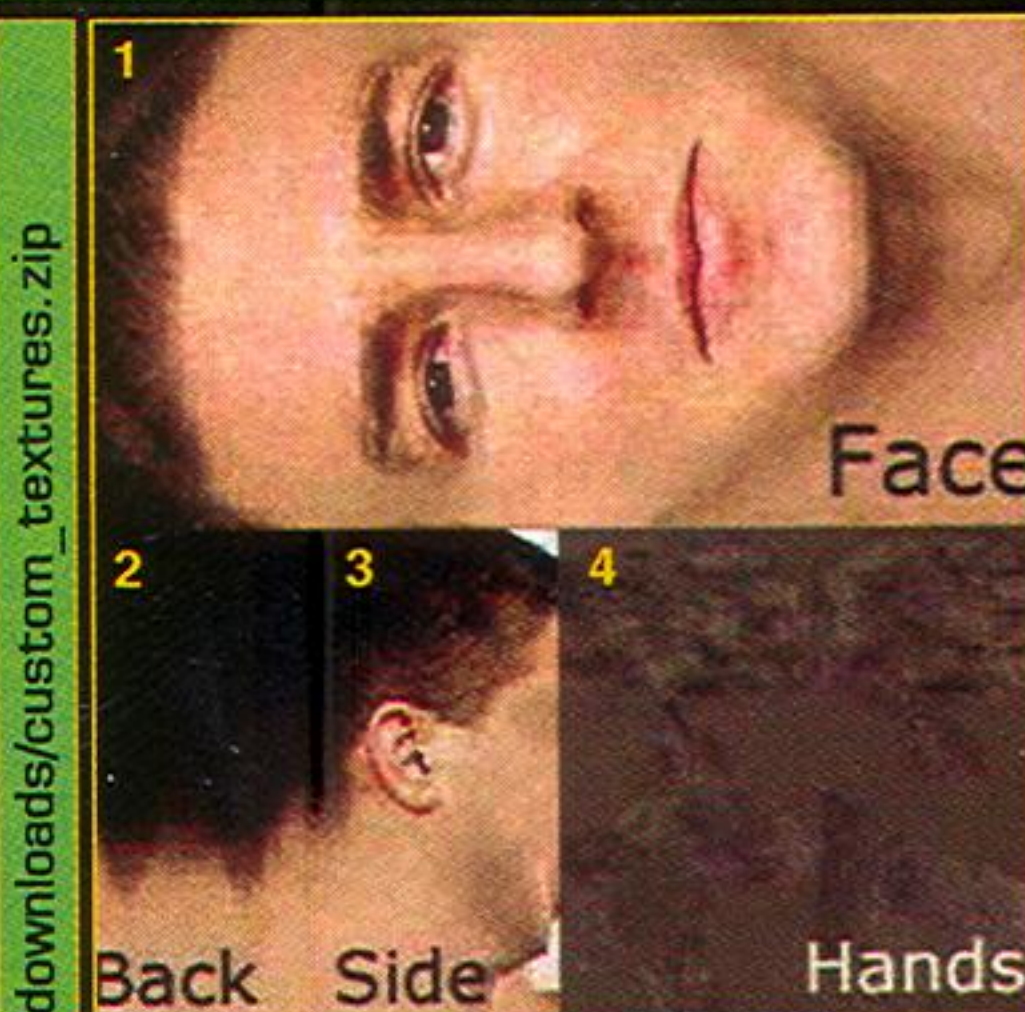
Există o vreme când multiplayer online însemna săh prin e-mail și mud-uri unde trebuia să îți pui imaginația la lucru. Lucrurile au evoluat, însă nostalgiile sunt nostalgice. Site-ul Battlemail vă oferă jocuri mici și distractive pe care le puteți juca prin e-mail. Acestea necesită plugin-ul de flash instalat, iar pentru a juca trebuie să faceți un mic download. Battlemail Kung-Fu, Soccer, Turkey Deathmatch și Joust sunt numai câteva din jocurile oferite de site.



www.battlemail.com

Patch-uri

Fața ta în Operation Flashpoint



http://www.codemasters.com/flashpoint/recon/downloads/custom_textures.zip

Odată ultimul patch pentru Operation Flashpoint aplicat, vă veți putea introduce fotografia în joc ca față a unui personaj. Pe siteul jocului există un fișier help ce vă arată cum să vă puneți imaginea feței în jocul acestora. Creați-vă textura personalizată de dimensiunea 256x256 cu adâncime de culoare 24 de biți. Redenumiți-o "face.jpg" și copiați-o în directorul "users/numele tău". Selectați "custom" în meniu și textura ar trebui să apară.

Emperor: Battle for Patch



Westwood a lansat patch-ul 1.08 pentru noul lor RTS 3D. Acesta este disponibil doar prin intermediul auto-updater-ului din joc și conține 2 hărți noi, suport pentru firewall și îmbunătățiri ale timpilor de încărcare. În plus există o mulțime de mici schimbări în mecanica jocului și bug-uri pe care spațiul nu ne permite să le detaliem aici. Dar dacă vreți să rămâneți în frunte, e bine să vă puneți la curent cu schimbările.

www.dune3.com

Ultimele schimbări în Quake 3



Id Software a lansat versiunea 1.29h beta pentru versiunile de Windows și Linux ale Quake3. Acest patch rezolvă un bug legat de un server exploit, iar problemele legate de sensibilitatea mouse-ului precum și cele legate de scroll wheel au fost soluționate. Cei care au semnalat dificultăți în legătură cu framerate-ul vor fi fericiți să afle că acest patch le rezolvă această problemă.

<http://www.quake3arena.com/>



REPUBLIC THE REVOLUTION

Intrați în pielea lui Ceaușescu!

Web: www.elixir-studios.co.uk • Producător: Elixir Studios • Distribuitor: Monosit • Tel. 330.63.52 • Apariție: Noiembrie 2001

Nu mică a fost mirarea multora când în 1998, promițătorul Senior Programmer de la Lionhead a decis să părăsească echipa și să își înființeze propriul studio de producție. Demis Hassabis, căci despre el este vorba, nu avea mai mult de 20 ani la data respectivă, însă beneficia de un CV impresionant. Colaborator apropiat al lui Peter Molyneux, a fost unul dintre oamenii cheie ai succesului Bullfrog, ThemePark, și asta la frageda vârstă de 16 ani. În 1996 s-a mutat la Lionhead chiar din primele momente ale existenței deja prea vestitei case de producție, lucrând o bună perioadă la Black&White, doar ca apoi să se decidă pentru o direcție personală.

"Direcția personală" s-a concretizat într-un birou în Londra, o echipă mică dar foarte promițătoare, majoritatea absolvenți de marcă ai Oxford-ului, și un suport financiar amețitor din partea Eidos-ului. Rezultatul? Domnul joc Republic.

Evident, Republic se înscrie pe deja consacrată linie a god-game-urilor ce se pare că băntuie cu nerușinare capacitățile creatoare ale celor ce au avut până și cea

mai insignifiantă interacțiune cu Bullfrog sau cu Peter Molyneux. Spre deosebire de altele, Republic ține cu tot dinadinsul să dea naștere unei lumi foarte reale, folosindu-se pentru atingerea acestui scop graalic de un engine grafic cel puțin deosebit și de rutine AI nerușinat de inteligente. Scop grandios și peste poate ați fi tentați să-mi șoptiți, însă vă conjur să țineți seama de simplul fapt că Demis Hassabis a reușit să strângă în jurul său unele dintre cele mai promițătoare tinere minți ale vechiului Regat, graficieni, programatori și fizicieni.

Bineînțeles, scopul jocului nu este parada grafico-inteligentă, ci crearea unui gameplay de excepție. Jucătorii vor avea șansa să devină peste noapte, dacă îmi permiteți, politicieni, oameni de afaceri, criminali fără conștiință, lideri religioși sau militari în frumoasa țară a Novistranei, o națiune fictivă din Europa de Est. Începutul va fi mai cu hârtoape, căci domeniul de stăpânit nu va fi reprezentat decât de un mic orașel de 15.000 de locuitori ce face parte din vasta rețea de orașe, sate și alte tipuri de comunități umane ce formează Novistrana. Ai succes aici, te muți

înspre un oraș mai mare, unde vei începe să te lupți și cu alte facțiuni rivale. Apogeul va avea loc în capitala Novistranei, unde nu mai puțin de 16 facțiuni tare dușmănoase, plus Președintele, ca să fie cât mai cu moț, se luptă pentru control.

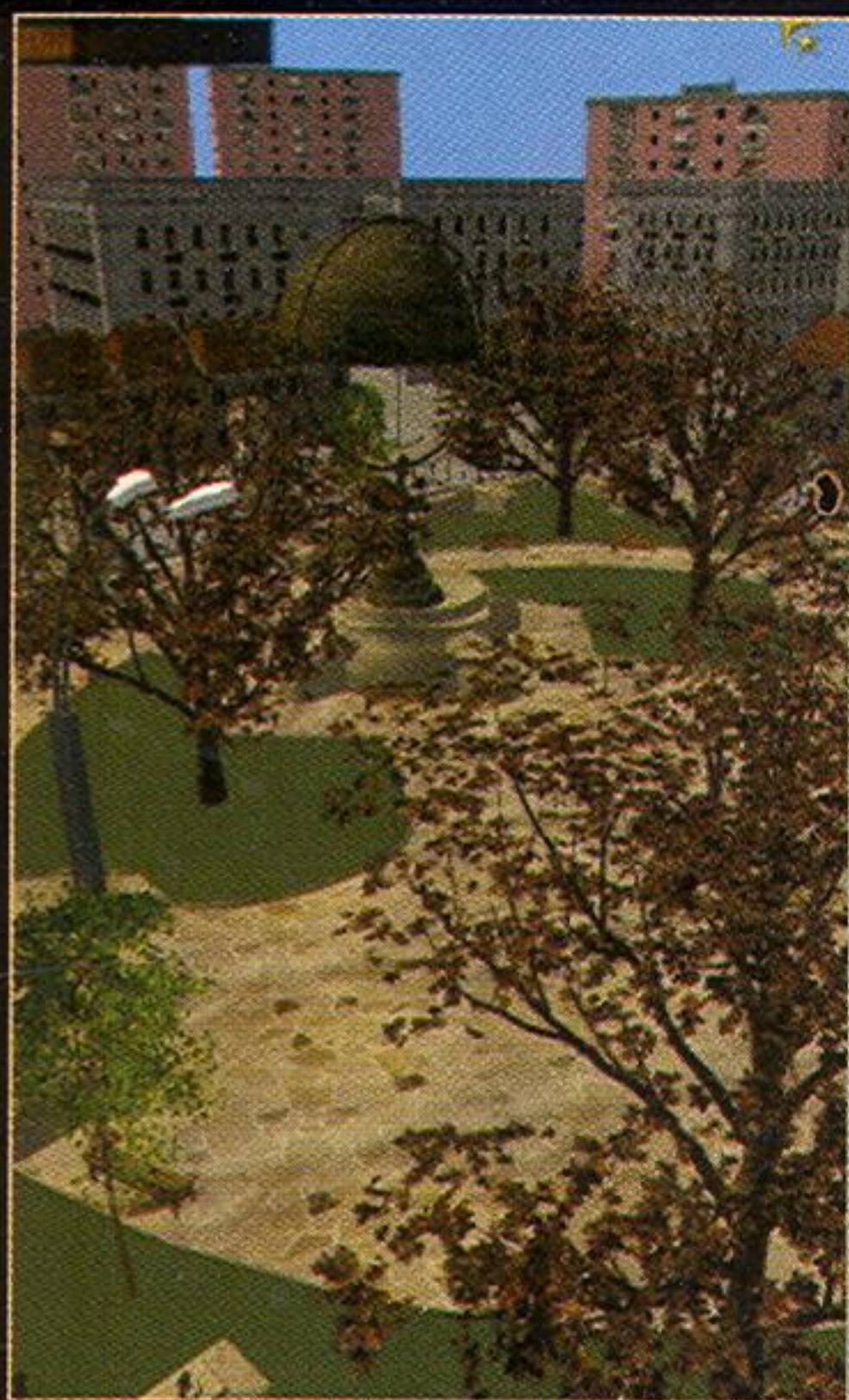
Se vor putea recruta tot felul de persoane, începând de la vagabonzi până la staruri de cinema, de la ofițeri militari și până la curve, fiecare aducând prin aceasta informații despre anturajul său, creând un mediu propice pentru un mic șantaj sau dezvoltarea în continuare a rețelei de "prietenii". Personajele mai puternice sau acelea ce șad mai sus pe scara ierarhică vor oferi mult mai multe legături și oportunități interesante. Influențarea oamenilor se va face prin "actions", adică orice de la cumpărarea unui meci de fotbal până la "influențarea" unui politician, cu fiecare "action" deținând mai multe nivele de "action tweaks". Un exemplu: nea Ion Măncăciosu', brutarul din colț, a uitat să își plătească taxa. Urmează evident "admonestarea", ce va fi mai mult sau mai puțin violentă în funcție de alegerea

DE CE ?

Damenii, vieți, destine. Totul la distanță de un click abil al butonului de mouse. Familii reunite, părinți divorțați. Asasinate, șantaje, sabotaje. Control absolut asupra universului, privit printr-un mediu grafic mai mult decât de calitate, într-un joc făcut de o echipă în care media de vârstă este de 22 de ani. Impresionant, nu?

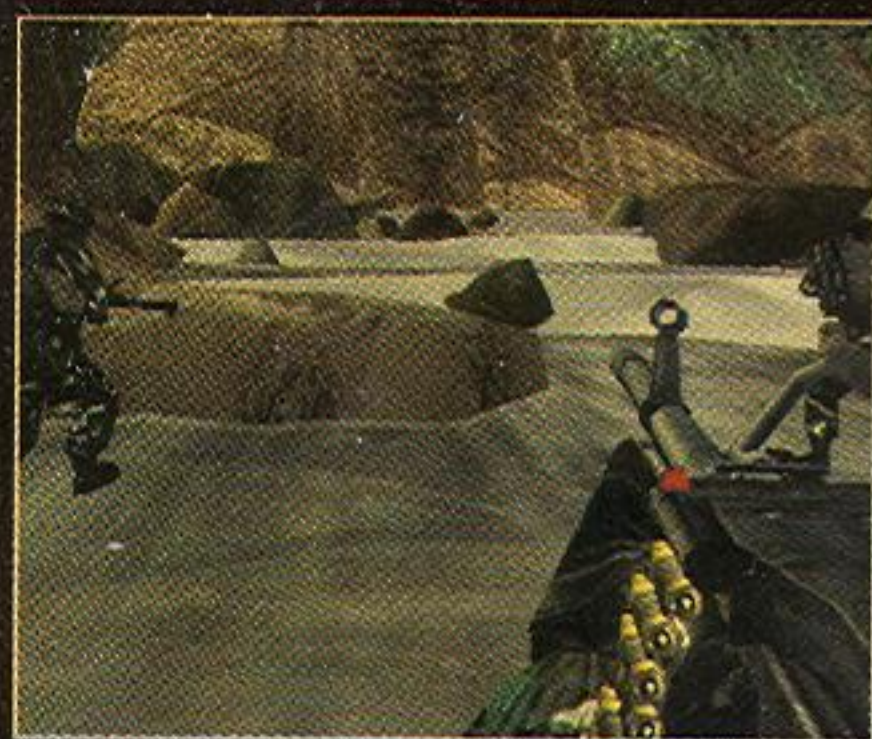


Tip joc: God Game
Redactor: Cristian Soare



noastră.

Jocul promite să reușească să fie ceea ce Black&White nu prea a reușit, adică un god-game de calitate, complex și foarte atrăgător. Promit să revin cu mai multe informații imediat ce vom avea în mână o variantă jucabilă, pentru o transmisiune de la fața locului. Până atunci clătiți-vă ochii în screenshot-uri și pregătiți popcornul.

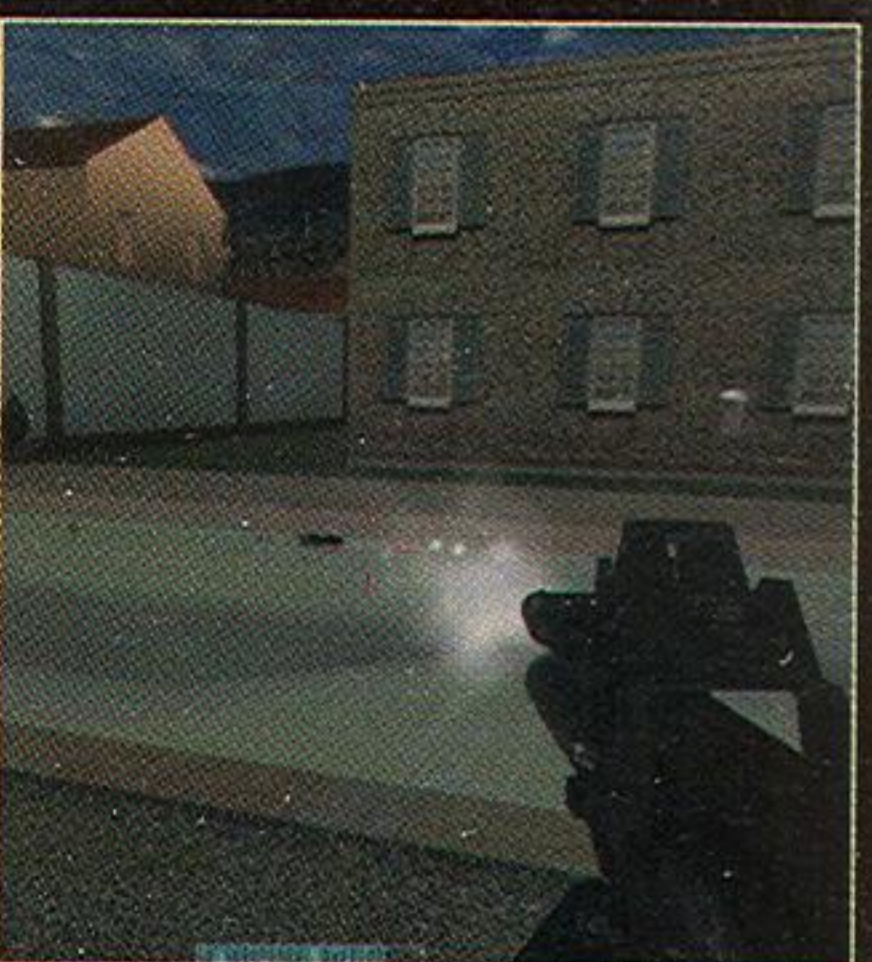
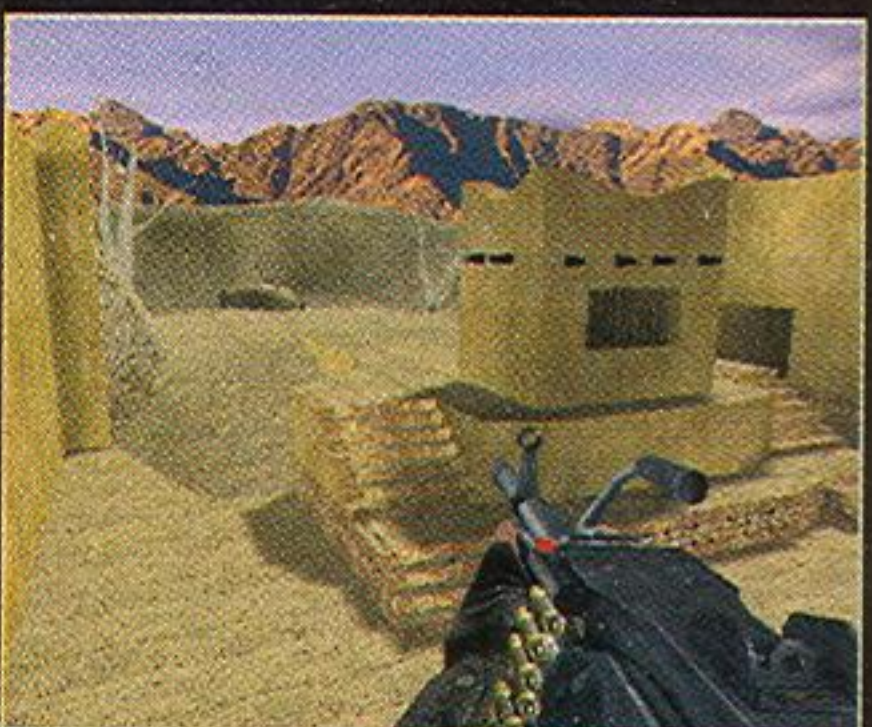


GLOBAL OPERATIONS

Un rival pentru Counter-Strike?

Web: www.globalopsgame.com • Producător: Barking Dog • Distribuitor: Crave Entertainment • Apariție: iarna 2001

Tip joc: First Person Shooter
Redactor: George Pop



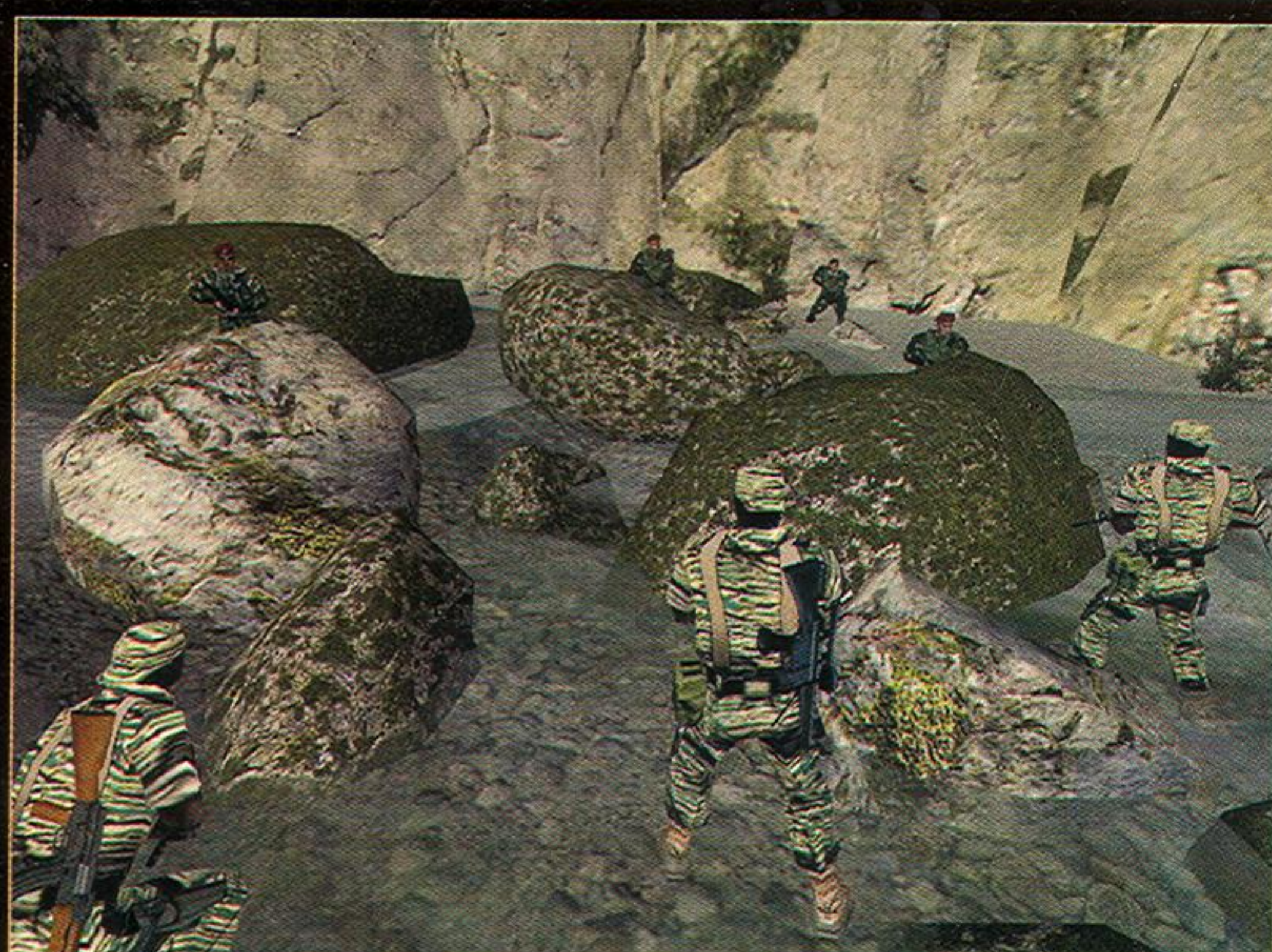
Conceptul de echipă a fost străin de jocurile FPS până la Tribes și deși în unele jocuri puteam găsi modul CTF sau Cooperative, acesta era doar o simplă opțiune. Iată un joc dedicat strategiei în echipă, ce promite să detroneze CounterStrike. Bazat pe engine-ul LithTech versiunea 2.5, jocul are o intrigă asigurată de diverse conflicte internaționale pusă în practică în locații care de care mai exotice, în care jucătorul își asumă succesiv rolul băieților buni sau răi, după caz.

Deși jocul este dezvoltat în special pentru multiplayer, singleplayer-ul va constitui o parte importantă a lui în care inamicii dar și coechipierii vor fi controlați de calculator. Avem șapte personaje diferite, fiecare personaj fiind specializat într-un anumit câmp de acțiune: Medic, Sniper, Heavy Gunner, Commando, Recon, Demolitions Expert și Intelligence Officer. Totuși, aceasta nu înseamnă că un medic nu va putea folosi un kalashnikov la fel de bine ca orice alt personaj, avantajul său constând practic în skill-ul "extra" pe care el îl posedă. Jocul are o doză mare de realism, însă cu toate acestea rit-

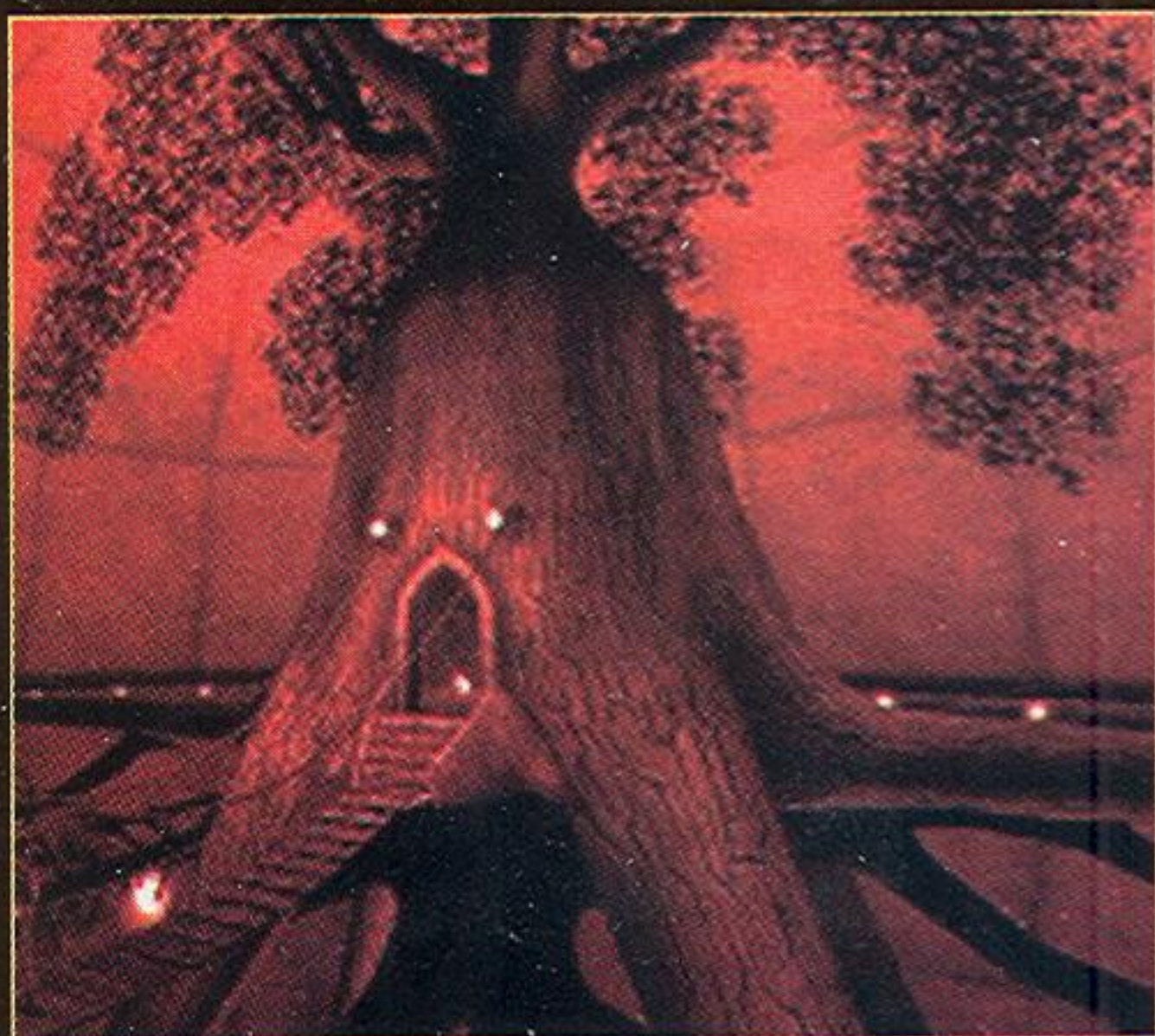
mul acțiunii este alert, cheia succesului fiind lucrul de echipă. Misiunile au ca loc de desfășurare locații reale de pe glob, cum ar fi Canada, Cuba, Peru sau Cecenia.

Global Operations va pune la dispoziția jucătorilor 32 de arme, cu proprietăți și caracteristici reale. Toate armele sunt modelate după imagini digitale reale, iar modul de comportament al acestora, precum și sunetele lor sunt bazate pe realitate. Balistica este foarte complexă și ține seama de densitatea materialului, duritate, grosime, calibrul glonțului, mișcarea armei, ricoșeuri, armură și loc de impact. Pentru reprezentarea urmelor și rănilor de glonț s-a folosit un sistem foarte sofisticat ce ține seama de locul de intrare și de ieșire a proiectilului. De exemplu, spre deosebire de alte jocuri unde glonțul unei arme sniper ajunge în locul unde avem noi crosshair-ul, indiferent de distanță sau de poziția celui care trage, sistemul balistic folosit în Global Operations ia în calcul distanța, greutatea glonțului, gravitatea, viteza glonțului la ieșire și materialul pe care acesta îl întâlnește. Astfel, un glonț tras de

la 200 de metri va suferi o modificare graduată a înălțimii traiectoriei, datorită forței gravitaționale. De asemenea, densitatea și grosimea materialelor vor afecta viteza proiectilelor și modul în care acestea își vor afecta ținta. Dacă jucătorul va reuși să ia contact direct cu balistica jocului, el va fi reintrodus în mijlocul acțiunii cu ajutorul unui transportor de trupe (TTD). Acesta va lua forma unui vehicul militar de transport, cum ar fi un APC sau un elicopter. TTD-ul are un timp de ajungere la destinație, timp în care jucătorii își aleg armele și comunică unul cu altul despre situația de pe hartă la un moment dat. Punctul forte pentru Global Operations nu se vrea a fi revoluționarea graficii, ci regulile și ideile impuse în cadrul jocului, astfel acesta va rula acceptabil pe un Pentium II 400 cu 128 mega de Ram și cu o placă video 3D de minim 16 mega. Echipa producătoare spune că jocul este terminat în procent de 70%, și că cel târziu în iarnă va fi lansat împreună cu un editor de hărți, pentru a satisface în ultimă instanță chiar și creatorii de mod-uri.



BUGET DE 350.000 USD PE LUNA.



Tip joc: Adventure
Redactor: Vlad Zotta



CINE ESTE MUDPIE?

Jocul se va desfășura ca și Myst și Riven în universul D'ni, dar el nu va fi o continuare a acestor jocuri. În Mudpie, jucătorii vor explora un labirint ce duce într-un oraș părăsit din adâncurile civilizației D'ni. Jucătorii își vor putea crea propriile lor mici lumi unde vor putea controla intrarea și proteja copii de personajele dubioase. În plus, Mudpie va include joculețe în cadrul jocului principal.



În universul D'ni, Myst și Riven nu vor mai fi singure

Web: www.cyanworlds.com • Producător: Cyan • Distribuitor: N/A • Tel. N/A • Apariție: jumătatea 2002

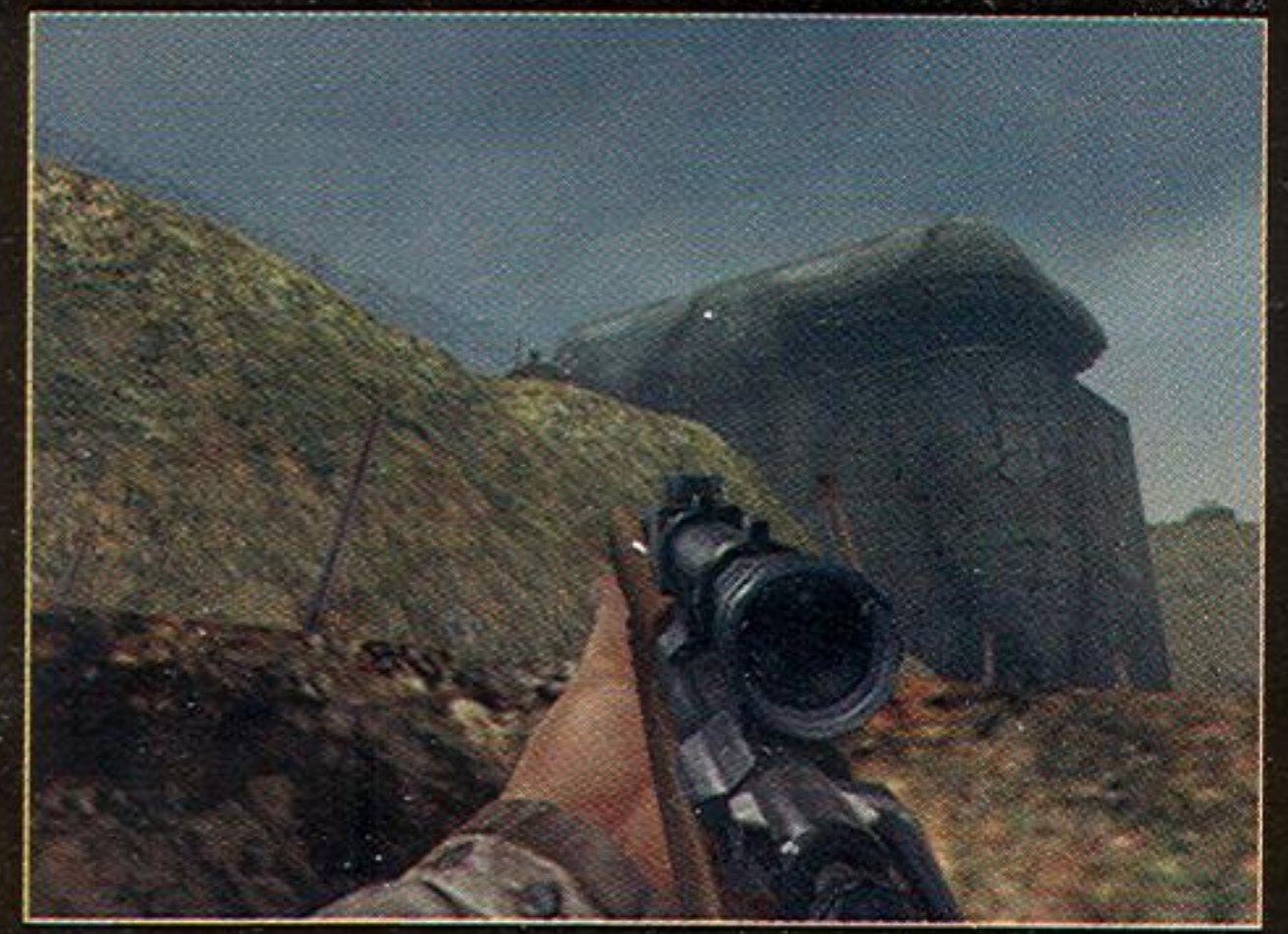
Cyan a revoluționat lumea cu Myst și Riven, iar cele 10 milioane de copii vândute stau mărturie în acest sens. Myst III: Exile a fost dezvoltat de Presto Studios. Motivul? Project Mudpie sau Parable cum este prezentat în diverse interviuri acordate de oficiali de la Cyan. La ce se referă cuvântul Mudpie nu știe nimeni încă dar în ceea ce privește Parable, Rand Miller, CEO al companiei Cyan, afirmă că o poveste poate fi foarte interesantă și distractivă pe când o parabolă, pe lângă aceste lucruri, îți dezvăluie la sfârșit un adevăr care te face să reflectezi. Cu un buget de 350.000 USD pe lună și o producție care, speră producătorii, nu se va sfârși niciodată, jocul se vrea a fi un adventure first person online. Rand Miller speră să creeze un joc în care explorarea nu are sfârșit. Explorarea în viziunea lui este cuvântul cheie pentru acest proiect și tot ceea ce se creează urmează această linie principală. Însă pentru a putea atinge acest scop și pentru a putea beneficia de lumi de o frumusețe inegalabilă jucătorul va trebui să dispună de o conexiune la Internet de bandă largă. În nici un interviu nu se specifică clar ce înseamnă în viziunea Cyan acest lucru însă tot Rand Miller afirmă că în mare parte datorită Myst cd-rom-ului a devenit un standard în configurația unui computer. În plus vastitatea lumilor pe care le vom avea de explorat nu poate fi cuprinsă nici pe mai multe cd-uri așa că s-a adoptat varianta online. În acest fel afirmă Miller vom putea adăuga oricât de mult dorim fără a mai fi nevoie de update-uri sau add-on-uri și nu suntem dispuși să renunțăm la calitate. Myst a schimbat lumea. La fel se va întâmpla și cu Mudpie speră Miller. Întrebat ce se va

întâmpla dacă jocul nu va avea succesul scontat acesta a afirmat că lui nu îi plac jocurile de noroc numai că de data aceasta este dispus să riște împreună cu toată echipa datorită faptului că lor asta le place să facă, să creeze. Despre partea grafică putem afirma deocamdată că va folosi un engine de realMyst mult modificat și îmbunătățit. Cyan a cumpărat o mică firmă din Carolina de Nord, Headspin Technology, și împreună cu ea și un engine numit Plasma 3D. Ce poate să facă acesta am văzut în realMYST. Conform unui zvon, o versiune demo a jocului este distribuită deja potențialilor parteneri în finanțarea jocului. Miller afirmă că mai are nevoie doar de 7 milioane de dolari pentru a-l termina numai că greul abia atunci va începe. Va fi nevoie de fonduri în continuare deoarece producția nu se va termina aici, noi lumi urmând să apară la scurt timp după lansarea oficială. Mudpie va oferi jucătorului mai multe variante de joc. Din informațiile oferite se pare că va fi prezent și stilul Myst/Riven care combină explorarea cu rezolvarea puzzle-urilor, precum și explorarea în echipă sau posibilitatea de a crea spații închise (probabil se referă la Age-uri) care să fie administrate de jucători. Comunicația va fi și ea posibilă datorită tehnologiei Voice-over-IP. Rand Miller speră să îl termine până la jumătatea lui 2002 dar gurile rele spun că el este foarte optimist în acest sens și că totul depinde de viitoarele finanțări. Va fi oare Mudpie cel mai scump joc de până acum? Dacă da, atunci sper să se ridice la nivelul așteptărilor pentru că altfel s-ar putea transforma în cel mai mare eșec din istoria jocurilor iar noi ar trebui să ne luăm la revedere de la Cyan.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Căutându-l pe privatul Ryan...

Web: www.mohaa.ea.com • Producător: 2015 • Distribuitor: Best Computers • Tel. 314.76.98 • Apariție: Noiembrie 2001



Tip joc: First Person Shooter
Redactor: Cristian Soare



CARNEA DE TUN DECORATĂ PE MERIT!



Ediția din acest an a E3-ului a fost martora unor demo-uri și filme din jocuri mai mult decât interesante. Max Payne, Duke Nukem Forever și, surprinzător, Medal of Honor. Rulând o dată la 30 de minute în interiorul unui mic teatru aranjat în cadrul standului EA, micul film de 15 minute în care un reprezentant al publisherului juca două nivele a făcut suficiente furouri, încât la intrarea în teatru să fie o coadă permanentă de 50 de oameni.

Medal of Honor reprezintă un first-person shooter a cărui acțiune se petrece în timpul celui de-al doilea război mondial. Primul nivel din cele două ale demo-ului reprezintă o copie exactă a debarcării aliaților din Saving Private Ryan, o recreere foarte veridică a acelor 20 de minute de coșmar și extaz cinematografic. Totul începe cu personajul întruchipat, locotenentul Mike Powell din 1st Ranger Battalion, aflat într-unul dintre transportoarele de debarcare, apropiindu-se de coastă. Camera se mișcă pentru a ne da o idee despre ceea ce se întâmplă. Sunetul fluierat al mortarelor se îmbină cu cel provocat de valurile ce se lovesc de ambarcațiune, aruncând din când

în când spumă peste bord. Fețele concentrate și înspăimântate ale camarazilor noștri sunt realizate absolut veridic, în timp ce urletele comandatului ajung ca printr-o minune și la urechile noastre. Cu o bufnitură plaja este atinsă și se aude fluieratul familiar. Ușa de debarcare se deschide doar ca primele rânduri să cadă secerate de gloanțele mitralierelor, însă locotenentul nostru reușește să ajungă pe plajă, unde urmează alergătura până la cea mai apropiată acoperire. Ți se ordonă să dobori artileristii germani și o faci folosindu-te de un sniper, ca apoi să ataci bunkerele cu mitraliere, adrenalina și frica împletindu-se pentru a da naștere unui feeling extraordinar.

Original un joc pentru PlayStation, Medal of Honor a primit undă verde să ajungă și pe mult încercatele noastre PC-uri, însă nu în forma de portare obișnuită în care ne mai trezeam cu texturi alandala, modele low-poly sau lumini nelalocul lor. Produs de către 2015, cei din spatele add-onului de SiN, Wages of SiN, MoH se folosește de engine-ul de Quake III și se bazează pe un design refăcut pentru a se potrivi mai bine cu noul mediu în care va ajunge.

Disponând de pielea locotenentului Mike Powell, vom avea ocazia să ducem la capăt misiuni în Europa și Africa de Nord, în care vom avea de făcut mai tot ce se poate face în război. O mică sabotare a unei baterii de artilerie din Port Arzew, debarcarea din D-Day, atacuri cu urlete și baionete, și multe altele. Atenția aproape bolnavă în ceea ce privește detaliul se relevă în grafică unde întâlnim copaci aproape reali, arhitectură veridică, uniforme conforme cu realitatea istorică, arme sau vehicule. Zone întregi vor putea fi distruse cu un baraj de artilerie, blocurile și casele se vor transforma în moloz.

Și, pentru că este versiunea de PC, MoH va dispune de un multiplayer bine pus la punct, în care ne vom încleșta în clasicul deathmatch, în CTF sau într-un mod ce "va recrea toate realitățile unui mic război". Una peste alta, se pare că MoH va reuși să atingă acel sentiment de neatins până acum, sețimentul războiului total, veridic.

EARTH AND BEYOND

Nave, stații spațiale, planete, galaxii și... raze laser roșii ca în orice SF de calitate.

Web: <http://ebweb.westwood.ea.com/preview/> • Producător: Westwood • Distribuitor: Best Computers • Tel. 314.76.98 • Apariție: Noiembrie 2001

Tip joc: Space Sim
Redactor: Cristian Soare



EAB SAU ULTIMA WORLDS?

Aflat în producție de aproape patru ani, Earth and Beyond vine să acopere golul lăsat în agenda de lansări a EA de către renunțarea la Ultima Worlds, MMORPG-ul ce ar fi trebuit să iasă în acest an. Evident, jocul de față face parte din aceeași tagmă atât de populară în zilele noastre, însă nu are mai nimic din medievalismul celor mai multe titluri existente, ci reprezintă un space-sim cu puternice tente de RPG, inspirat din capodopere ale genului cum ar fi Elite sau Privateer.



Backstory-ul este relativ simplu și ușor de înțeles. Undeva la 100 de ani mai în viitor rasa umană s-a împărțit în trei ramuri, transformare generată de începerea explorării spațiale în mod mai serios. Terranii reprezintă ramura cea mai conservatoare, a celor rămași în prima fază pe Pământ, și au ca filozofie curentă banul obținut din comerț. Progenii sunt descendenți ai primilor coloniști de pe Marte, fiind o rasă de clone construite pentru a atinge perfecțiunea și dotată cu o dragoste amănunțită pentru luptă și un simț deosebit al onoarei. Jenquai-ii sunt la rândul lor descendenți, însă nu ai vreunor coloniști, ci a chiar primilor exploratori ai Sistemului Sol, fiind adepți ai laturii științifice a universului, ridicând-o pe aceasta la rangul de religie.

Noi intrăm în marea poză la câteva sute de ani de la descoperirea unei serii de porți stelare ce a dus la expansiunea în întreaga galaxie, devenind astfel martori și părtași la lupta dintre aceste facțiuni, fiecare stăpânitoare la momentul respectiv a câte unui mic, dar nu prea fragil, imperiu.

Detalii de viață

Fiind un RPG nu putea să lipsească momentul dedicat alegerii clasei jucătorului. Acestea vin în număr de nouă și se bazează pe cele trei rase amintite, și pe trei atribute - Warrior, Trader și Explorer. Astfel, dacă vrei să aveți un personaj foarte bun în luptă veți alege un Prodan Warrior, în cazul în care comerțul este viața, atunci un Terran Trader și așa mai departe. Evident alegerea rasei determină direcția primară a personajului, în timp ce atributele doar aduc un plus de skill-uri în domeniul ales. Un Prodan Trader va fi în mod clar un luptător mai puțin bun decât un Jenquai Warrior, însă veți descoperi că fiecare rasă și fiecare atribut deține avantajele sale deosebite, astfel încât jocul va fi interesant din orice perspectivă. În funcție de clasa aleasă veți avea anumite restricții în ceea ce privește armele și navele, lucru făcut în mod special pentru a împiedica apariția unor momente de dezechilibru în care un Terran Explorer își permite să atace plin de curaj un Prodan de orice fel ar fi el, și să îl biruie numai prin forța armelor, fără a folosi alte mijloace.

Este RPG, nu?

Experiența va fi adunată ca rezultat al practicării celor trei meserii de bază. Explorând, vei obține experiență în domeniul respectiv, și îți vor fi oferite upgrade-uri în consecință, adică în ceea ce privește senzorii sau eventual abilitatea de a îți cloaca nava. Experiența de luptă o vei câștiga aruncând în toate cele patru colțuri ale galaxiei tot felul de lucruri, și, evident, ultima va fi creată de comerț. Pe lângă experiență va exista și o "reputație" ce va determina modul în care este privit jucătorul de diferitele facțiuni de NPCs, facțiuni ce dețin controlul general. Acțiunea se va desfășura pe baza unor misiuni liber alese, obținute ca urmare a conversațiilor cu diferite personaje de mai mică sau mare importanță, iar acțiunea propriu-zisă va avea loc într-una dintre cele 100 de zone în care se va putea călători.

CONCLUZIE

EAB are toate șansele să devină un succes, însă cu o concurență atât de acerbă (AnarchyOnline, Neverwinter Nights, IWar2, JumpGate), nimic nu este sigur.



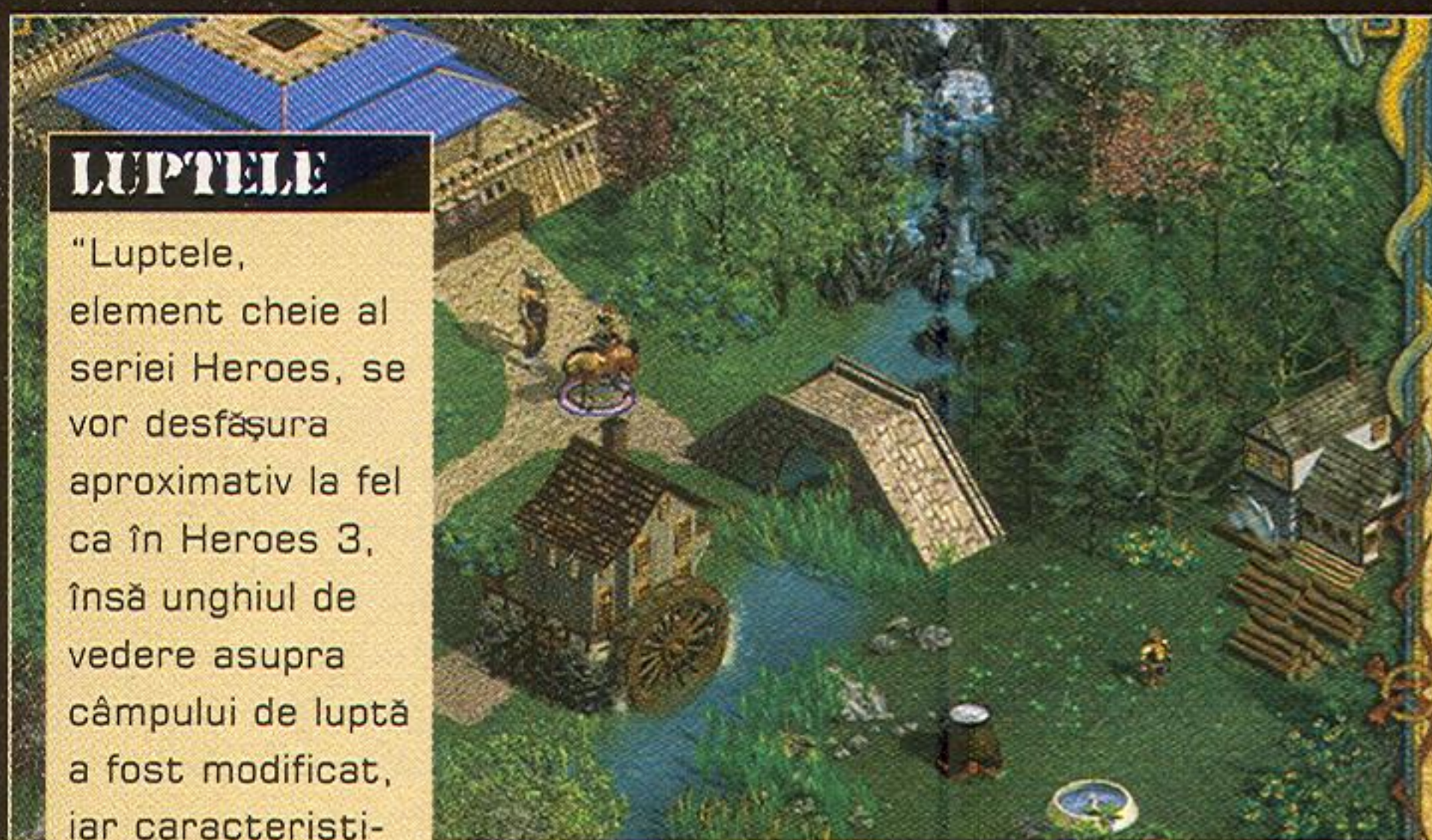
HEROES OF MIGHT AND MAGIC

IV

3DO și New World Computing în căutarea perfecțiunii.

Web: <http://www.3do.com> • Producător: New World Computing
Distribuitor: Ubi Soft • Telefon: 231.67.69 • Apariție: septembrie 2001

Tip joc: TBS
Redactor: George Pop



LUPTELE

"Luptele, element cheie al seriei Heroes, se vor desfășura aproximativ la fel ca în Heroes 3, însă unghiul de vedere asupra câmpului de luptă a fost modificat, iar caracteristicile unităților vor da o nouă dimensiune gameplay-ului. De exemplu, unitățile cu atac la distanță (arcași, ciclopi, leech) vor contra-ataca, însă nu pot trage dacă au o unitate în cale".



JEFF BLATNER, PRODUCĂTOR EXECUTIV LA NEW WORLD COMPUTING:

"Scopul nostru este să ținem seama de toate sugestiile fanilor și să producem schimbări în baza acestora. Avem o misiune grea, însă suntem optimiști și avem încredere că noul joc va ieși bine".

New World Computing continuă seria Heroes of Might and Magic, cu un titlu ce promite să dea o nouă dimensiune universului M&M. Jocul rămâne tot o strategie turn-based, ca și până acum, însă grafica și modul de dezvoltare al eroilor au suferit îmbunătățiri deosebite.

Până în acest moment, detaliile substanțiale sunt ținute încă sub cheie, însă o serie de informații au fost dezvăluite: Zvonurile care spuneau că Homm4 va fi 3D s-au dovedit a fi false, jocul va fi bi-dimensional ca și predecesorii săi, însă grafica va suferi îmbunătățiri drastice. Spre deosebire de Heroes of M&M 1,2 și 3 care au lucrat pe același engine, Homm4 are engine-ul lui propriu, care folosește anti-aliasing, alpha-blending și suportă rezoluții de până la 1280x1024. Designer-ii 3DO spun că jocul îi va face pe fani să regândească strategiile și să privească totul cu alți ochi. Screenshot-urile arată foarte bine, însă cei de la 3DO au avertizat că la grafică încă se mai lucrează, mai ales că animația eroilor și a unităților se făcea pe rând, iar în Heroes 4 personajele vor beneficia de animații îmbunătățite ce vor avea loc în același timp.

Detaliile efective despre joc spun că armatele vor conține mai mulți eroi, fiecare cu personalitatea lui și cu proprietățile lui caracteristice. Per total, vor fi 66 de creaturi, iar unele dintre ele vor avea propria lor carte de vrăji, cu

vrăji specifice, în funcție de apartenența lor la un anumit castel. Mai mult, spre deosebire de Heroes 3, unde aveam numai 18 clase de eroi și numai patru școli de magie, în Heroes 4 vom porni cu unsprezece clase de eroi, plus încă 37 clase avansate și cinci școli de magie: Life, Order, Death, Chaos și Nature. Eroii vor începe cu cinci skill-uri de bază, din nouă totale, fiecare skill de bază aducând cu el câte trei skill-uri secundare. Pe măsură ce eroul capătă experiență, trece prin stagiile de basic, advanced, expert, master și grand master la aceste skill-uri. Dacă în jocurile precedente eroul nu mai putea acumula experiență după nivelul 24, în Heroes 4 acesta poate acumula experiență până la nivelul 99. Resursele rămân aceleași, însă se pare că obținerea lor va fi mult mai dificilă, ceea ce va forța jucătorul să adopte o strategie diferită. Heroes 4 va avea șapte campanii ce vor conține diverse scenarii prin care eroul trebuie să treacă. Un erou înfrânt poate fi închis în închisoare, ca mai apoi să poată fi eliberat, iar un erou ucis poate fi readus la viață ulterior. Capitolul multiplayer este încă în dezvoltare, cei de la New World Computing nefiind încă siguri asupra acestui aspect. Un lucru sigur este jocul în LAN, ce va suporta până la șase jucători. Chiar dacă data estimată de apariție este septembrie 2001, este foarte posibil ca jocul să fie amânat peste aceasta.

GANGSTERS VENDETTA



"As far as I can remember, I always wanted to be a gangster".

Ray Liotta, Good Fellas



Tip joc: Strategie
Redactor: George Pop

Temperance, cândva spre sfârșitul anilor '30, timpul perfect pentru o lume bazată pe bani, putere și alcool. O poveste ce bate un pic înspre clasic și repetitiv spune că tatăl personajului principal este omorât în timpul unui atac al unei bande potrivnice de gangsteri. Tu îți asumi rolul lui Joseph Bane, fiul acestuia, care vrea să răzbuie moartea tatălui său cu orice preț. Harta statului Temperance e plină cu orașe, potențiale puncte pentru extinderea sferei de influență iar pe măsură ce avansăm în joc, intriga misiunilor devine din ce în ce mai complexă și mai interesantă.

Navigare ușoară

Lucrul care îmi place foarte mult la acest joc este interfața simplă și clară, fără o mulțime de elemente care să facă acțiunea complicată. Partea de sus a meniurilor prezintă o mică imagine cu gangsterul curent, iar în stânga ecranului avem detaliile acestuia, plus nivelul de agresiune pe care acesta să îl manifeste în caz de întâlnire cu un inamic. Pentru a ajuta și proteja gangsterul, putem să îi angajăm "mușchi" adiționali, sub forma de bodyguards. Arma default a acestora este pistolul, însă dacă avem și alte arme mai bune, aceștia le vor folosi. În partea de jos-stânga, avem ziarul și consilierul personal, cel care ne dă sfaturi și ne pune la curent cu anumite evenimente de pe hartă. Ziarul are rol de rubrică mortuară, precum și de piață de desfacere a forței de muncă, în cazul nostru bodyguards sau diverși specialiști. Bane își finanțează setea de sânge prin afaceri paravan, care îl ajută să întrețină mica armată

A SOSIT TIMPUL RĂZBUNĂRII



Nu se poate pune la îndoială fascinația oamenilor pentru gangsteri și pentru viața lor interesantă (sau cel puțin cum ne-au făcut filmele cu Al Pacino să credem), deși uneori atât de scurtă. Pentru noi, cel mai bun mod de a încerca o astfel de experiență rămâne însă pe calculator și, ei bine, asta ne oferă Gangsters 2.

După câțiva ani buni de așteptare de la primul Gangsters, a fost lansat pe piață sequel-ul unuia dintre cele mai interesante și captivante (chiar dacă nu neapărat bine realizate) jocuri de simulare&strategie. Nu mă așteptam ca sequel-ul să fie atât de diferit față de original, însă transformările și îmbunătățirile aduse gameplay-ului și graficii sunt surprinzătoare.

Inima jocului o constituie campania sa, ce are loc într-un stat imaginar din SUA numit

de care dispune. De exemplu, luăm un hotel obișnuit, unde totul este legal, și construim la subsol o distilerie. Dacă veți apăsa shift și apoi faceți clic pe un anumit sit, veți obține toate informațiile cu privire la afacere și la profitul pe care îl obțineți.

Vederi furisate

Jocul folosește o panoramă third-person izometrică și suportă numai o rezoluție de 800x600, însă grafica este bună pentru acest tip de joc. Fiecare misiune începe în biroul personal, unde avem informații despre toți angajații curenți ai familiei, despre cheltuieli și venituri, despre sfera de influență și ultimele zvonuri de pe stradă. Tot de aici hotărâm plasamentul specialiștilor și a gangsterilor, în funcție de importanța sit-urilor. Afacerile despre care am vorbit nu pot funcționa cum trebuie fără ajutorul unui specialist, iar acesta trebuie apărat pentru ca totul să fie în siguranță.

Imaginați-vă următoarea scenă: noaptea târziu, plouă mărunț iar luminile stradale de abia pâlpâie. O mașină se apropie încet de cazinoul din apropiere și oprește la intrare. Deodată, pe geamurile mașinii apar mai multe țevi de mitraliere și gorilele de la intrare cad secerate. Cei din mașină intră în cazinou pentru a termina treaba, iar peste câteva secunde mașina demarează în trombă. Sună ca o scenă de film? Nu, este doar una din multele acțiuni pe care aveți ocazia să le întreprindeți în Gangsters 2.

Acesta este cel mai ușor mod de a cuceri un sit advers. Obiectivul majorității misiunilor este legat de cucerirea mai multor sit-uri, sau de asasinarea cuiva. Țintele asasinatelor sunt greu de găsit, și o dată găsite, e foarte probabil să fie și foarte greu de omorât. Nu uitați, aveți de-a face cu gangsteri mult mai puternici și mai bine înarmați, iar băieții în albastru sunt omniprezenți. Desigur, ca și în viața reală, este suficient să îl mituim pe sergent, și nu vom mai avea nevoie de gărzi în plus în zona respectivă, pentru că poliția va proteja sit-urile ce ne aparțin. Punctul nevralgic al Al-ului polițiștilor constă în faptul că intervin în majoritatea luptelor stradale și trag întotdeauna asupra gangsterilor tăi. Pe de

altă parte, dacă retragem gangsterii spre polițiști, aceștia vor trece automat de partea lor când îi vor vedea alergând spre ei cu armele în mâini. Fiind inteligenți și cunoscându-și ordinea priorităților, polițiștii tind să tragă înspre gangsterii cu o notorietate foarte mare, sau spre cei căutați de FBI. Este un aspect foarte bine conceput, și foarte distractiv, ținând cont că este o parodiare a realității (partea cu ordinea priorităților, desigur, doar nu alta).

Gangsters 2 este un joc al răbdării, un joc în care este bine să fii rău și un joc care ar putea părea dificil. În funcție de nivelul de dificultate ales, atingerea obiectivului poate fi ușoară, sau extrem de dificilă. S-ar putea să reușiți, sau s-ar putea să ajungeți întocmai ca Jimmy Cagney pe un acoperiș în flăcări, strigând: "Made it Ma! Top of the World!".



NOAPTEA SFETNIC BUN

Când șansele sunt extrem de mici, întunericul poate fi un aliat de neprețuit. Folosiți umbrele ori de câte ori aveți ocazia, sunt un aliat de neprețuit. Orașul doarme, iar dușmanii sunt luați prin surprindere foarte ușor. Un masacru bine pus la punct va ține prima pagină a ziarelor pentru mult, mult timp.

"...Cărețul with that axe, Eugene..."



O LOVITURA RAPIDA

"Landucci, fi atent la mine: Intrăm, tu te ocupi de gorilele de la bar și eu îți aranjez pe cei de la masă. După care ieșim repede și o întindem cu mașina."



Timpul și coordonarea sunt esențiale pentru reușita loviturilor tip "hit and run". În imaginea alăturată vedem cum Bane este copleșit de "mușchii" adversarului.

Analizați traseul acestora și frecvența patrulilor înainte să vă năpustiți la atac, sau veți ajunge doar o urmă de cretă, desenată, într-o formă de altfel foarte urmană dar și foarte fixă, direct pe caldarâm.

Detalii

Web	http://www.gangsters2.com
Producător	HotHouse Creations
Distribuitor	Eidos Interactive
	Monosit Conimpex
	01-330.63.52

Aprecieri

-  -gameplay simplificat, orientat pe acțiune
- atmosfera lumii interlope bine redată
-  -tinde să devină plictisitor după câteva ore de joc

Detalii tehnice

Procesor	Pentium 266
Video	4 Mb DirectDraw
Memorie	64 Mb
Hard disk	650 Mb



ANACHRONOX

Tratamentul împotriva sănătății mentale!

Tip joc: Action/Adventure
Redactor: Cristian Soare

**A SOSIT
MOARTEA
VIETII
SOCIALE DE
ORICE FEL...**

Orice înjurături aş fi adunat la adresa lui Tom Hall, în cei trei ani de când aştept acest joc, au dispărut ca prin minune după nu mai mult de 15 minute de joc. Anachronox este atât de deosebit încât unei persoane puțin mai sănătoasă la cap decât mine probabil lumea creată i s-ar fi părut cel puțin dementă, iar creatorul ei ar fi fost repede catalogat drept numai bun de pus să țină podul de lumină printr-un ospiciu. Fiind însă fericitul posesor al unei dungi ceva mai roșii ce îmi străbate buletinul am putut să mă joc fără să pierd timp prețios cugetând la valorile pozitive sau negative ale sănătății lui Tom Hall. Și bine am făcut, căci acum sunt pe metereze, maltratând aprig tastatura.

La început a fost povestea
Povestea începe în Anachronox, un gigantic oraș din interiorul și mai uriașului Sender One, o poartă intergalactică din centrul galaxiei, ce a devenit de-a lungul timpului casă pentru toate scursurile, sociopații și persoanele de orice rasă mai mult sau mai puțin sănătoase mintal. Printre ei, și eroul nostru Silvestro Bucelli, un detectiv particular ce nu prea reușește să atingă acea stare de independență financiară pe care și-ar dori-o. Astfel încât se trezește cu o datorie pe care trebuie să o plătească destul de repezător. Ceea ce evident înseamnă o slujbă, și uite așa ajunge el badeagard pentru un moș țicnit, și porcede la o seamă de aventuri ce se vor sfârși cu evidenta salvare a universului.

Anachronox nu face nici un fel de rabat în ceea ce privește

folosirea lait-motivelor SF ce s-au vehiculat în ultima sută de ani. Barul cu ciudați, marele oraș tehnologic, poarta intergalactică, rasa de extraterestri răuvoitori, inamicii distanți, artefactele misterioase. Toate apar, toate sunt în prim plan. Nu ca stâlpi ai poveștii, ci ca țintă pentru ironia și satira de care acest joc abundă. Un story alert, cu o idee de film noir strecurată, dialoguri absolut fermecătoare, personaje de care cu greu nu poți să nu te îndrăgostești, acesta este conținutul, luat grosso modo, cu care Anachronox reușește să ne lipească de monitoare.

Un joc de Bordeaux

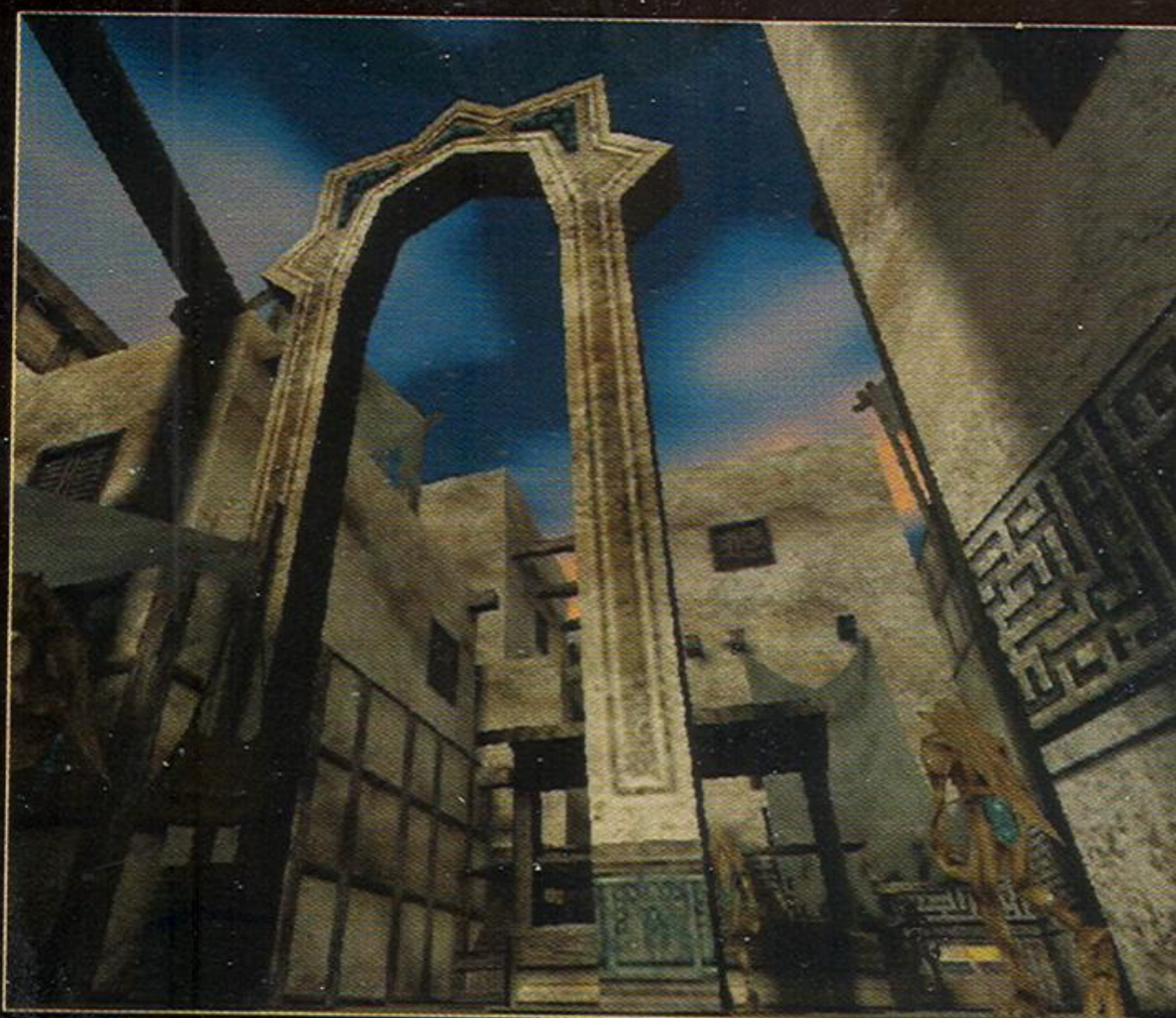
Anachronox te izbește prin aerul de joc vechi pe care îl are. Fonturile din meniuri, meniurile propriu zise, game-play-ul, totul aduce aminte de un adventure din vremea lor bună. Este un sentiment familiar, recomfortant, și nicidecum un minus ce ar putea pune jucătorul pe calea negativă a refuzării. Faptul că engine-ul de Quake2 este cel care se află în spatele graficii jocului este unul dintre motivele evidente ale acestei stări de fapt. Cu toate acestea

STILLETO ANYWAY

Ea este Domnișoara Mister, puțină lume fiind în viață pentru a ne putea explica cine, de ce și cum. Sau unde, dacă tot este momentul pentru acest gen de întrebări.

Rapidă, nevăzută, periculoasă, cinică, frumoasă, ea este domnița de care mamele noastre ne-au spus să ne ferim.

Nu vom reuși.



SILVESTRO BUCELLI

Sly este un personaj ce are o impresie foarte bună despre el însuși. Considerând că a reușit să adune suficientă experiență de viață încât să fie bun aproape la orice, el nu reușește de fapt decât să facă răul și mai mare decât este. În vârstă de 29 de ani, înalt, relativ bine făcut, el este destul de atrăgător, cel puțin până deschide gura, ceea ce probabil l-a făcut să fie singuraticul actual, când singurii săi prieteni sunt secretara sa moartă și un mic roboțel pe care îl are de vârsta de 9 ani, care momentan a rămas fără baterie.

Fugit de acasă de la 17 ani, el a trecut prin tot felul de slujbe, până a ajuns fotograf pentru un detectiv particular, ca puțin mai târziu să se decidă pentru o schimbare de nume și deschiderea unui birou personal de detectiv particular.

este greu de crezut că de fapt Ion Storm chiar au folosit bătrânul engine. Într-adevăr personajele sunt low-poly însă texturile absolut excelente, locațiile pline de detalii care de care mai interesante, efectele atmosferice omniprezente, și camera ce folosește absolut toate șmecheriile existente în vechea artă a imaginii pentru a realiza câteva efecte cinematice absolut impresionante, toate acestea creînd impresia că de fapt avem cu totul alt engine. Dacă în timp ce suntem în Exploration Mode camera o mișcăm cu ajutorul mouse-ului în modul general întâlnit în 3rd Person-uri, în timpul luptei sau al unui cutscene aceasta zboară, sare, se pitește, cade, dînd naștere unor senzații foarte cinematice.

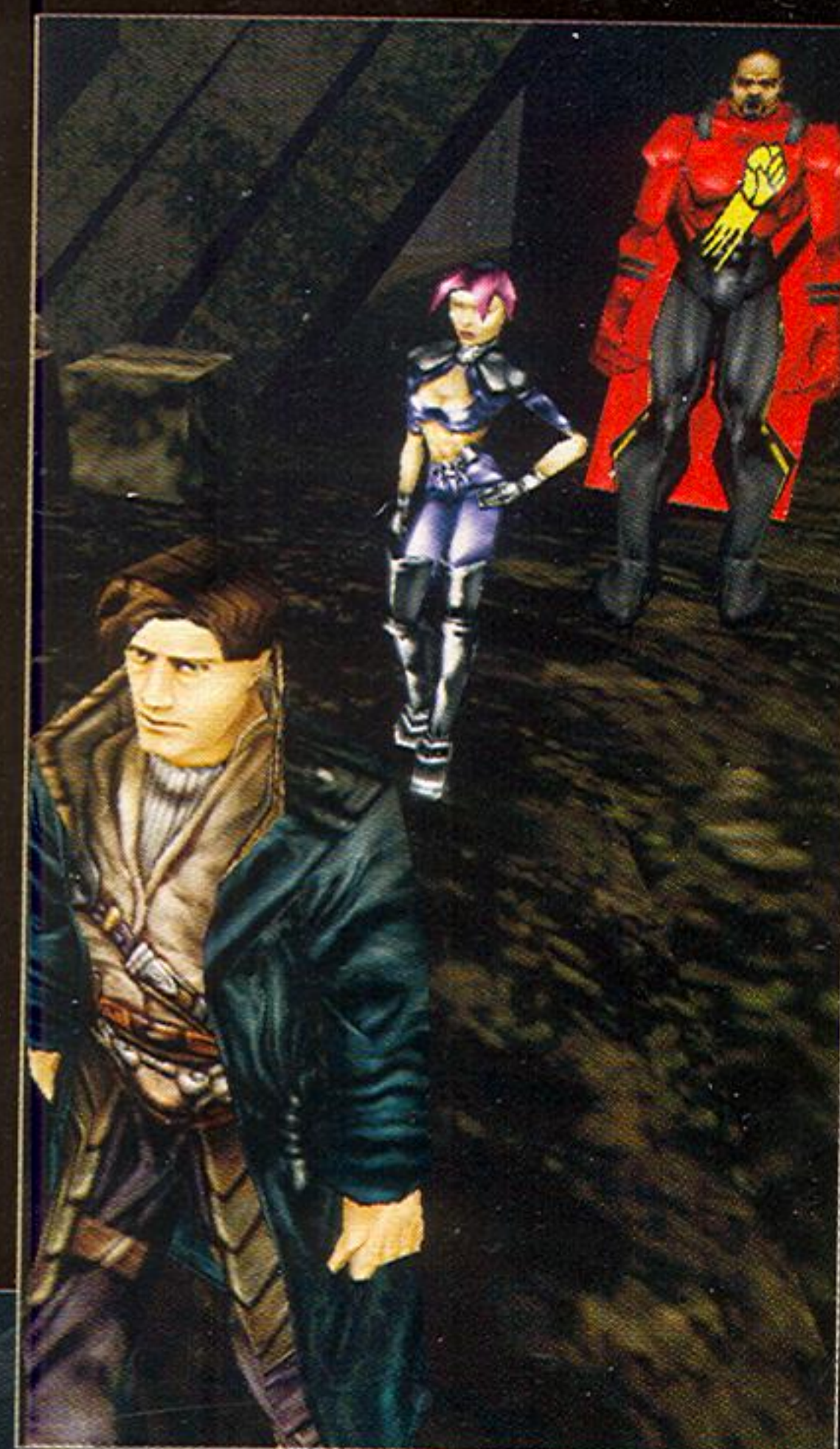
Unde se ascunde muza?

Prezența sentimentului de adventure făcut în vechiul stil nu este doar o întâmplare, Anachronox fiind făcut destul de clar cu acele magnifice jocuri în minte. De asemenea, el nu face nici un efort de a se distanța de cealaltă mare inspirație, și anume RPG-urile de consolă, stilul de luptă fiind foarte asemănător cu cel din Final Fantasy, un fel de semi turn-base, în care fiecare personaj are un Battle Timer ce odată completat permite o acțiune, fie atac, fie folosirea unui item din Inventory sau mișcarea înspre un punct mai avantajos. Umorul sec și calitatea deosebită a întregii

părți scrise a scenariului (dialoguri, etc) aduce mult cu cel din întreaga serie Zork, sau cu cel prezent în cărțile lui Douglas Adams. Blade Runner, Total Recall și Omikron: The Nomad Soul au de asemenea o bună bucată de vină pentru ceea ce se întâmplă/vedem în Anachronox (orașul), cu populația în continuă mișcare și personaje care de care mai ciudate.

Gameplay-ul rămâne însă în mare parte a timpului în sfera point-and-click, cu dese interacțiuni cu NPC-uri, căci se pare că aproape toată lumea are ceva de zis referitor la problema care te presează. Ceea ce poate deveni obositor la un moment

dat, tot dînd click, tot citind dialoguri, tot dînd click, și așa mai departe. Din fericire fiecare dialog este foarte bine scris, astfel încât chiar dacă ai vorbit deja cam cu jumătate de oră și tot nu ai aflat ce te interesa, de plictisit nu te-ai plictisit. Ca orice adventure ce se respectă, o altă mare parte a timpului de joc este petrecută rezolvînd diverse puzzle-uri. Nici unul nu este ieșit din comun de greu, sau cu soluția ascunsă bine de tot (fașa cum s-a mai întâmplat în Monkey4). Puzzle-urile dispun de acel nivel de dificultate ce fac ca până și un jucător mediu să se simtă bine rezolvîndu-le, și să nu îl apuce cheful de a testa



puterea de rezistență a monitorului într-un zbor planat de la etaj.

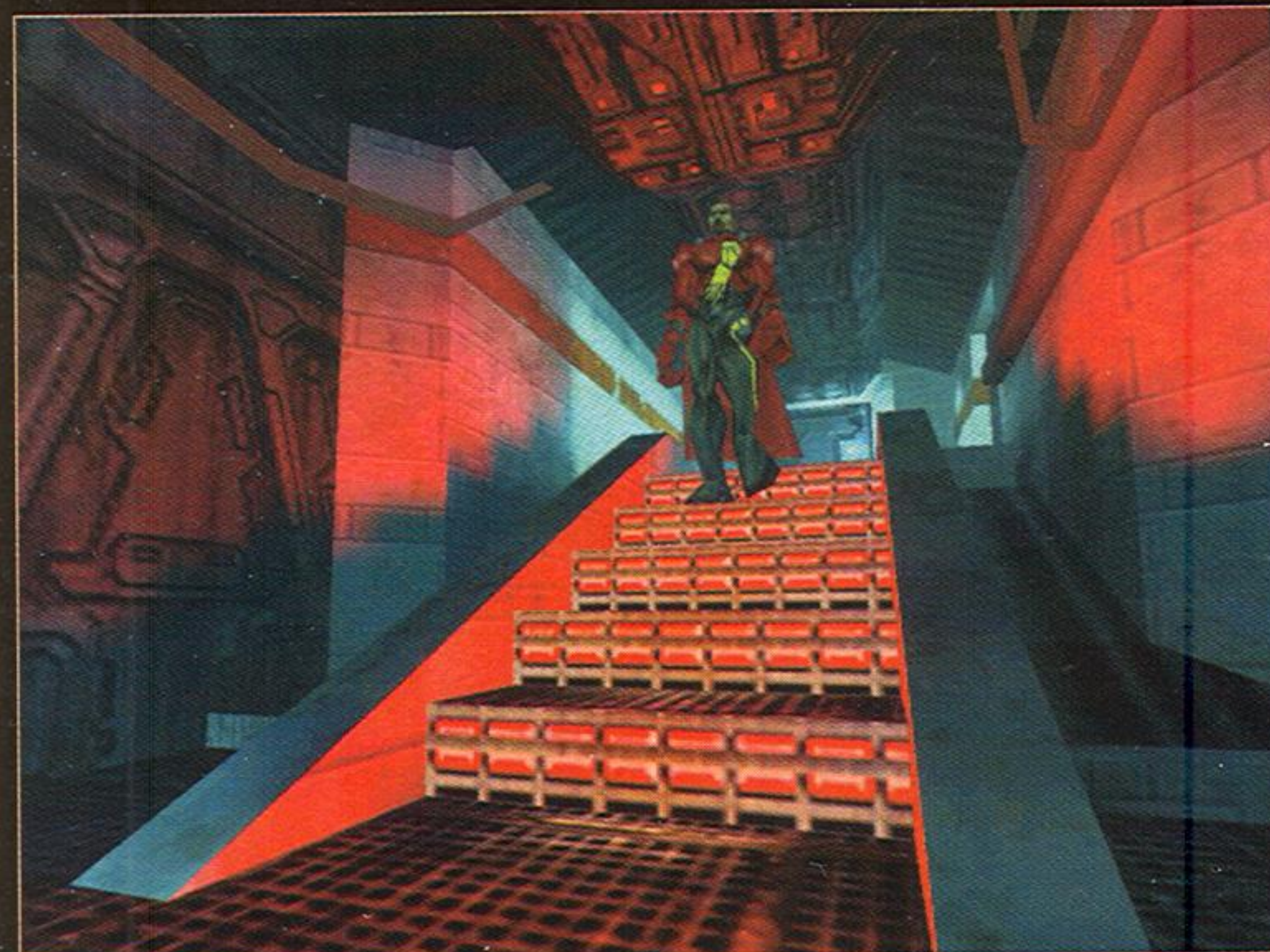
Cu toate că este un joc ce evoluează prin prisma questurilor rezolvate, îți oferă în același timp libertatea de a explora la liber mediile în care ajungi, colectând informații în plus, făcând un ban de buzunar și colectând experiență rezolvând mica pleiadă de side-questuri. Ceea ce împiedică toată această tevdatură să devină plictisitoare este faptul că toate locațiile în care ajungi creează acel sentiment de mediu viu, în mișcare, mediu în care tu nu ești decât un cetățean ce merge și pune întrebări mai multe decât alții, căci în rest nimic nu te indică drept marele salvator.

Elementele de RPG de care dispune sunt din păcate în afara controlului jucătorului, ele reprezentând o serie de stats-uri ce evoluează de la sine pe baza experienței adunate în luptă. Lucrul bun aici este însă faptul că nu sunt doar două, ci o adevărată pleiadă, ce în funcție de modul în care se vor dezvolta vor modifica reacțiile personajului la acțiunile mediului asupra sa (damage în lupte etc). De asemenea, fiecare personaj dispune de un World Skill, cel al lui Sly fiind de exemplu lock-pickingul, acesta evoluând în funcție de numărul de folosiri. Multe, se dezvoltă. Puține, nu prea se dezvoltă.

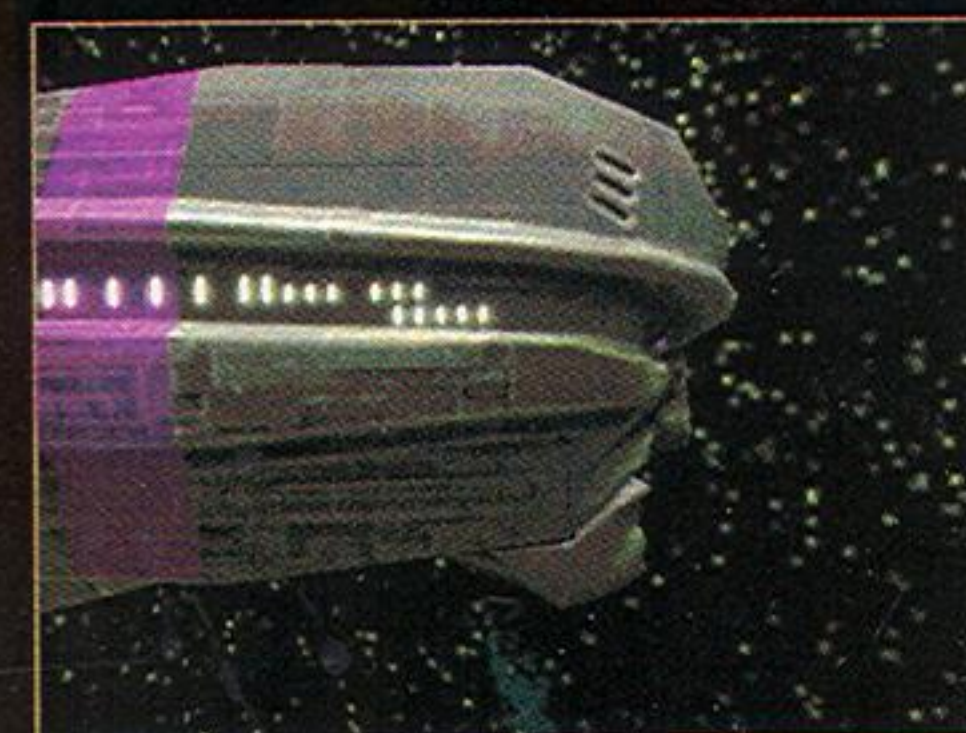
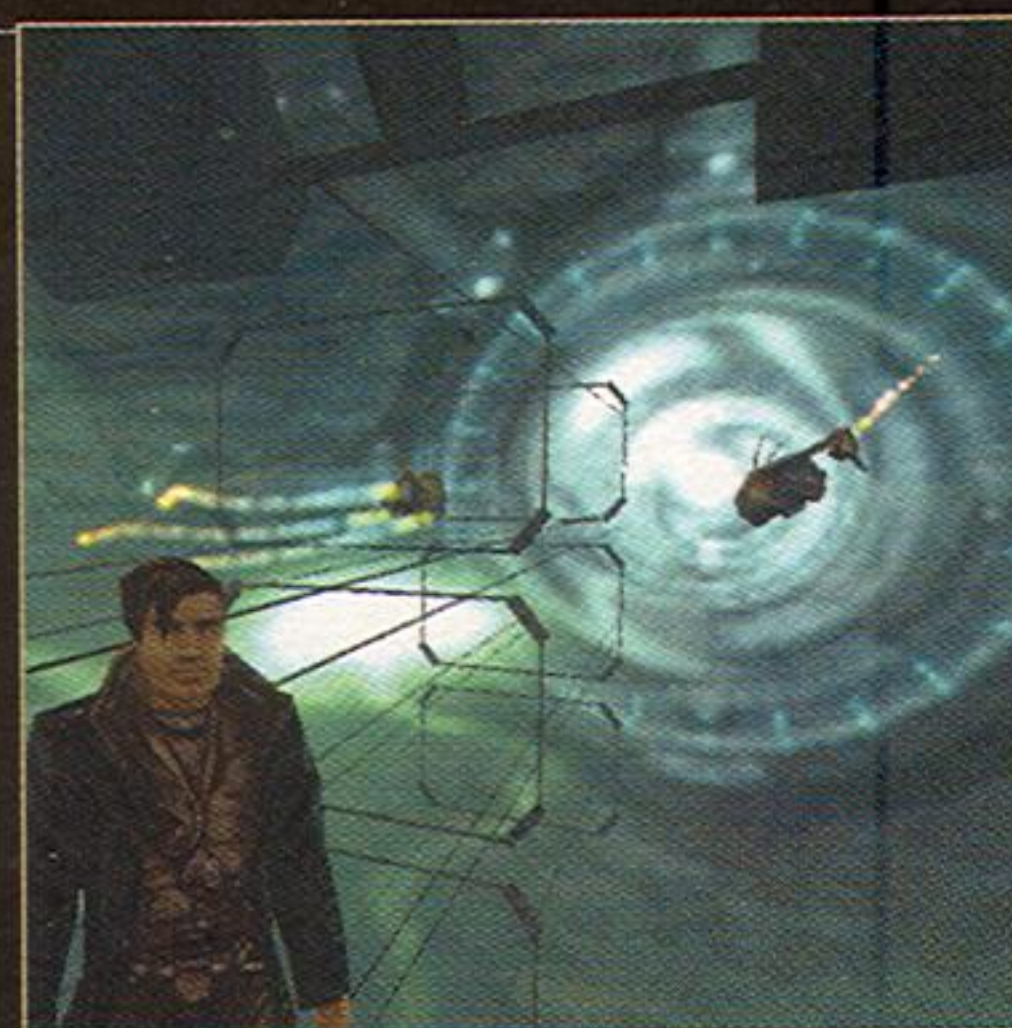
Lupta are un rol destul de important în toată tevdatura jocului. Începutul acestuia nu va dispune de prea multe momente de confruntare, oferindu-ți timpul necesar obișnuirii cu mecanismele jocului, însă odată ce avansezi și armele devin din ce în ce mai puternice iar personajele învață să folosească MysTech-ul, lucrurile devin cu adevărat interesante. Dacă vă întrebați ce este cu MysTech-ul, acesta este



Killer Hyrax : slow (#0, from ??



materialul care îți permite să faci "vrăji" și să umpli monitorul cu multe culori în timpul luptei. Numele său vine de la "mysterious" și "technology", însă în același timp este foarte apropiat fonetic de "mistake", căci așa cum o să aflați, folosirea sa poate avea rezultate destul de dezastruoase.



CONCLUZIE

Jocul intră în mod clar în categoria "Love it or Hate it". Faptul că a fost folosit engine-ul de Q2 va crea probleme celor cu monitoare mici, ce nu pot să urce în rezoluții mari (1280X960), unde totul este de o frumusețe sublimă și merge perfect pe un sistem mediu. Există de asemenea cam două-trei ore de joc la început în care nu se întâmplă prea multe lucruri, totul rezumându-se la o explorare clasică, iar acest lucru ar putea să îți pună pe fugă pe cei ce doresc să înceapă jocul și imediat după aia să plece să salveze universul. În rest însă, jocul este fără greșală. Voice-acting, dialoguri, cut-scene-uri, puzzle-uri, story, muzică, efecte sonore, grafică, totul este făcut bine, fără briz-brizuri nelalocul lor. Iar umorul este la el acasă. Un joc care râde atât de el, cât și de alții. Jocul anului.



Detalii	
Web	www.anachronox.com
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
	Monosit
	01-330.63.52

Aprecieri	
+	- povestea - grafică - story - totul
-	- timpuri de încărcare exagerat de lungi

Detalii tehnice	
Procesor	300 MHz
Video	8 Mb
Memorie	64 Mb
Hard disk	650 Mb
Verdict	9.5

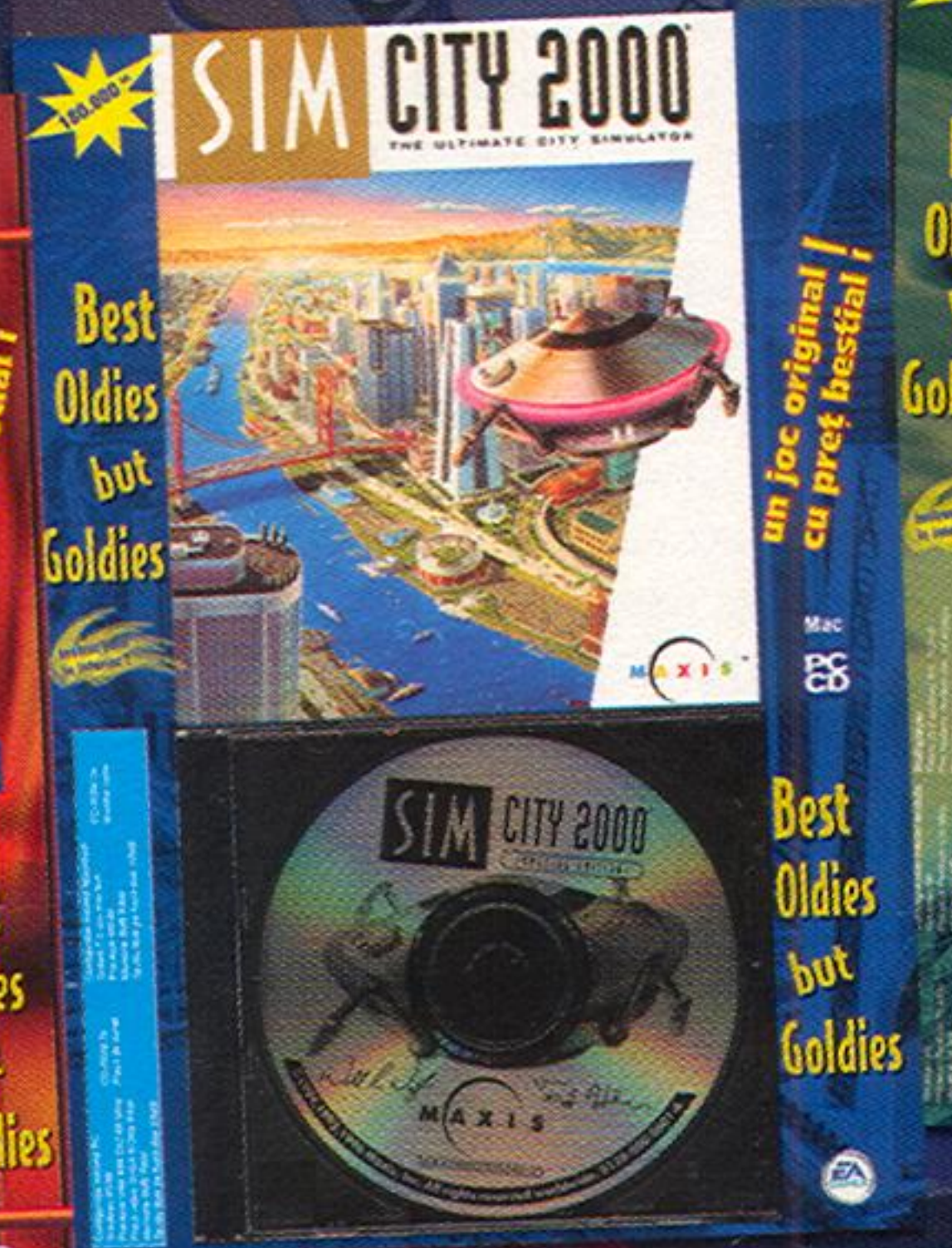
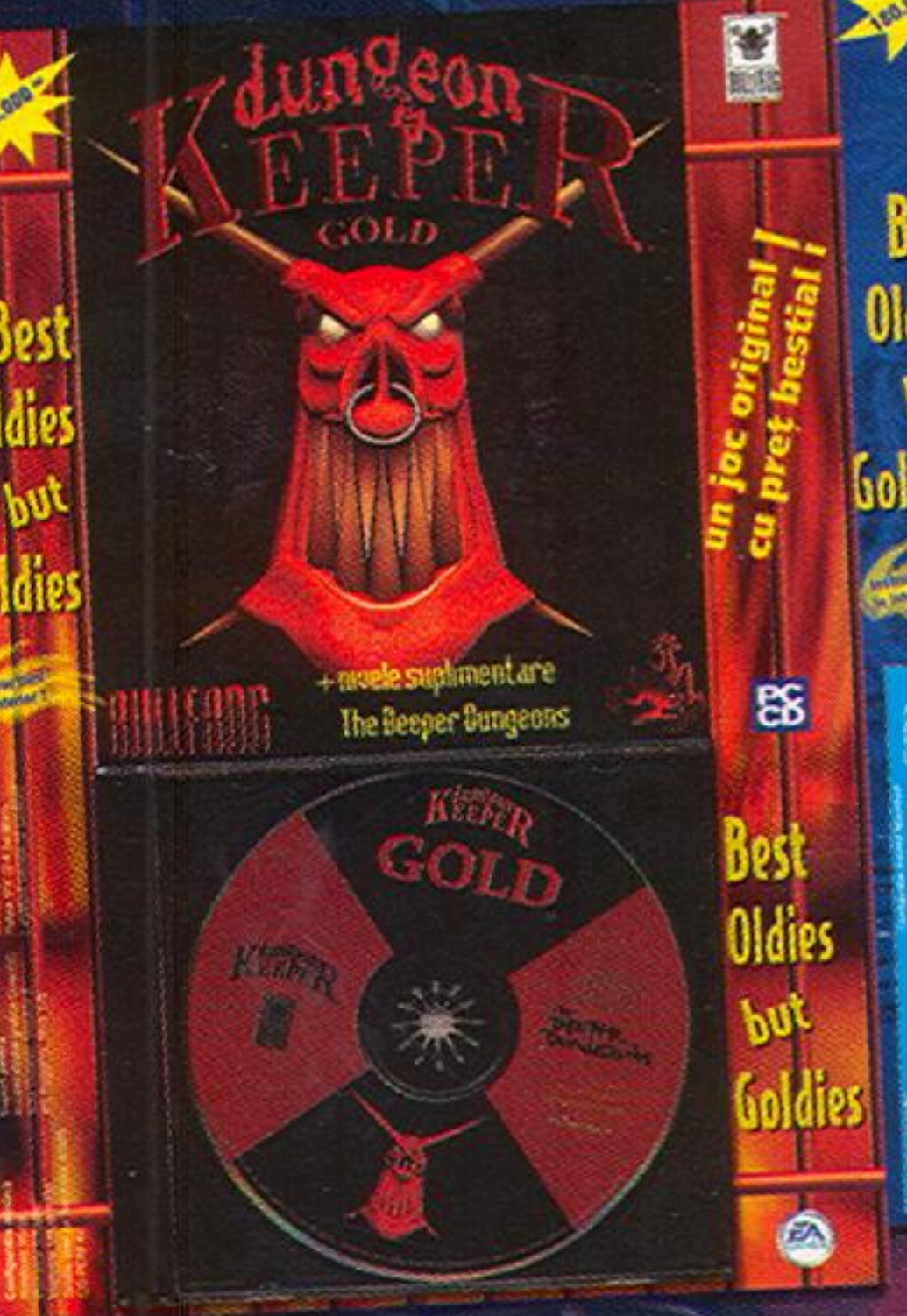
Best Oldies but Goldies

Jocuri originale
la prețuri bestiale!

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



180.000 lei
inclus TVA



furnizorul tău de jocuri

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

best
distribution

OPERATION FLASHPOINT

Epopeea răcanului într-o nouă prezentare

Tip joc: Tactical FPS
Redactor: Cristian Soare



Simulatoarele militare reprezintă unul dintre Graal-urile veșnic urmărite de industria jocurilor. Operation Flashpoint reprezintă un gigantic pas înainte, reușind să se apropie la distanță de un deget de scopul atins. Realism adecvat, un număr mare de vehicule ce pot fi controlate, sentimentul pierdut al Războiului Rece. Rețeta este simplă. Se ia una bucată gen, FPS, unde modul de control a evoluat până aproape de perfecțiune, câteva efective NATO, se presară câteva insule ce se aseamănă cu Franța rurală și se parașutează ruși răi după gust. Se mai adaugă și presiunea abia simțită a amenințării nucleare, și gata elementele de bază.

La luptă

Începutul jocului te prinde în rolul unui soldat într-una dintre unitățile NATO staționate pe una dintre cele 3 insule în cauză. Dacă la început trebuie să urmezi diferitele ordine, odată cu câștigarea experienței necesare

creșc și responsabilitățile, finalmente jucătorul ajungând să aibă pe mână o întreagă grupă, cu care va trece prin toate misiunile ce acoperă activități variate, de la patrulare și pază, până la recunoaștere și luptă efectivă. Bineînțeles, există și un story la mijloc, cu suficiente întoarceri și răsuciri încât să mulțumească și pe cei cu gusturi mai fistichii în această direcție. Însă ceea ce reușește cel mai bine să creeze sentimentul căutat nu este story-ul propriu zis ci acea amenințare abia simțită, faptul că un glonț te poate lovi fără ca tu să știi de unde a fost tras. Tocmai prin natura generală a gameplay-ului, OP te forțează să arunci cam toate obiceiurile proaste câpătate în anii de jucat FPS-uri, și te forțează să fi atent la mediu, să încerci să te ascunzi când cineva trage în tine.

Armele sunt foarte bine modelate, atât ca apariție cât și ca fizică. Se simte de altfel experiența militară a membrilor echipei, ce în mare parte au

AI SIMȚIT VELODĂȚĂ FRICA?



COBRA



Binecunoscutul elicopter de vânătoare, ce și-a demonstrat fiabilitatea în timpul războiului din Vietnam. Într-o versiune modernizată acum, perfect pentru a arăta copiilor lucrurile rele de pe câmpul de luptă și a-i îndrepta mental spre păstrarea ordinicii, a păcii, a prosperității și nu în ultimul rând a dragostei și prieteniei între popoare.

Specificații

Echipaj: 2
Greutate: 4,53 tone
Viteză maximă: 225 km/h
Autonomie: 506 km
Arme: 8 Rachete anti-tank TOW, Mitraliera M197 20 mm
Muniție: 8xTOW, 500x 20mm, 38x FFRAR
Vedere nocturnă: Da.

M1A1 ABRAMS



Principalul cal de bătaie al armatei SUA, M1A1 reprezintă o soluție fiabilă pe câmpul de luptă fiind un aparat rapid, puternic și rezistent. Încă din 1983 și-a dovedit valoarea în diverse conflicte, cum ar fi Operation Desert Shield/Storm.

Specificații

Echipaj: 4
Greutate: 69.54 tons
Viteză maximă: 42 m.p.h.
Autonomie: 400 km
Capacitate rezervor: 1,907 litri
Armură: Classified
Armament: 1x120mm, 1x7.62mm MG
Muniție: 40x120mm, 500x12.7mm, 6xAT11
Nightvision: Da

A10 THUNDERBOLT



Un avion excelent pentru suport, folosit intensiv în timpul Operation: Desert Storm. Un adevărat vânător de tancuri și submarine, fiind responsabil pentru mai mult din jumătate din pierderile militare ale Irakului în timpul conflictului.

Specificații

Echipaj: 1 pilot
Plafon de zbor: 10km
Viteză: 700 km/h
Autonomie: 990 km
Arme: Mitraliera 30 mm, Gatling gun GAU-8/A Avenger cu 7 țevi
Rată de foc: 2,100 sau 4,200 gloanțe pe minut
Bombe: LDGP Mk 82 226 kg , 500 lb bombe de "uz general", BLU-1 si BLU-27/B Rockeye II Cluster, Cluster bomb unit CBU-52/71
Rachete: Air-to-surface missiles AGM-65A Maverick, Air-to-air missile: AIM-9 Sidewinder
Altele: ECM

M-939 5T TRUCK



Un vehicul pentru toată familia, mai ales dacă este construit pe sistemul echipei de fotbal. Un șofer și 11 pasageri își vor odihni oasele în drum înspre, err, unde trebuie ei să ajungă.

Specificații

Echipaj: 1+11
Greutate: 10 + 5 tone cargo
Dimensiuni: - lungime 7,886 m,
- lățime 2,47 m,
- înălțime 3.0 m
Viteza maximă: 86 km/h
Autonomie: peste 500 km
Capacitatea rezervorului: 295 l

servit în armata Cehiei. A nimeri ținta în timp ce tragi din mișcare este o acțiune sortită eșecului, jucătorul putând la fel de bine să se mulțumească cu un atac verbal. Încărcatul armei ia mult timp, iar ținta nu mai are nimic de-a face cu reflexele rapide, ci cu concentrarea. Acțiunea petrecându-se în spații deschise, întotdeauna este loc de manevră și de ascuns cât mai bine. Un sniper eficient este vital, însă aici mai mult decât în orice alt joc, sniping-ul este o artă.

Disponând de o serie variată de vehicule, OF mulțumește și cea parte din noi atrasă de șoferit. De la simple Jeep-uri, până la camioane, tancuri și chiar elicoptere. Destul de des jucătorul va avea ocazia să își transporte oamenii cu unul dintre ele, iar în timpul luptei din interiorul tancului va trebui să dea comenzi trăgătorului și șoferului. Partea mai nereușită vine în ceea ce privește vehiculele aeriene, unde engine-ul destul de potrivit pentru acțiunea la sol nu mai face față așa cum ar trebui, limita spațială a renderizării fiind destul de mică. În plus modul de conducere al acestora este destul de dificil, însă din moment ce nu sunt decât câteva misiuni în acest gen, ele reprezintă o adădire interesantă. De altfel cine îți mai oferă șansa de a pleca la începutul misiunii pe jos, ca după ce ai atins un sat să iei un camion care să te ducă la o grupă de tancuri iar de acolo să mai zbori și cu un elicopter sau un A10?

Prea smart?

AI-ul este foarte bine pus la punct. Trupele își caută acoperire atunci când se trage asupra lor, avansează într-un mod ce le permite să nu cadă în focul inamicului. Din păcate AI-ul inamicilor este puțin cam neechilibrat, aceștia trăgând absolut infernal, răzînd în

fața șansei ce le șoptea că totuși ar fi trebuit să rateze respectivul glonț.

Pentru comunicare este folosit un sistem ierarhic de radio-commands care funcționează foarte bine și este relativ ușor de folosit. Sunetul însă este destul de la pământ, cu voice-actingul prost realizat și vocile sintetizate în mod groaznic. Restul sunetelor sunt ceva mai bune, armele sunând destul de real, mediul la fel. Din fericire OF nu reprezintă un joc în care partea de voice-acting să fie stăpână, deci o asemenea scăpare nu este esențială.

Din păcate, realimul "real" al jocului va pune pe destul de mulți pe fugă. Modul în care un glonț ucide nu va fi pe placul celor ce le place să se avânte cu capul înainte în situații ce totuși necesită puțină atenție și o cunoaștere decentă a mediului. Trebuie de asemenea să existe un "simț" al tacticii, al poziționării, un simț de vânător, care să ofere jucătorului răbdarea necesară pentru a doborî inamicul.

Un joc excelent, un gameplay inovator, însă ștacheta ridicată atât de sus a însemnat o serie de greșeli în restul construcției.

Detalii	
Web	www.operationflashpoint.com
Producător	Bohemia Games
Distribuitor	Codemasters
	Monosit
	01-330.63.52

Aprecieri	
	-military sim așa cum nu s-a mai văzut -faptul că putem folosi multe, dar multee vehicule
	-parțial grafica -multe buguri -vocile și sunetul

Detalii tehnice	
Procesor	300 MHz
Video	4 Mb
Memorie	64 Mb
Hard disk	600 Mb
Verdict	9.2

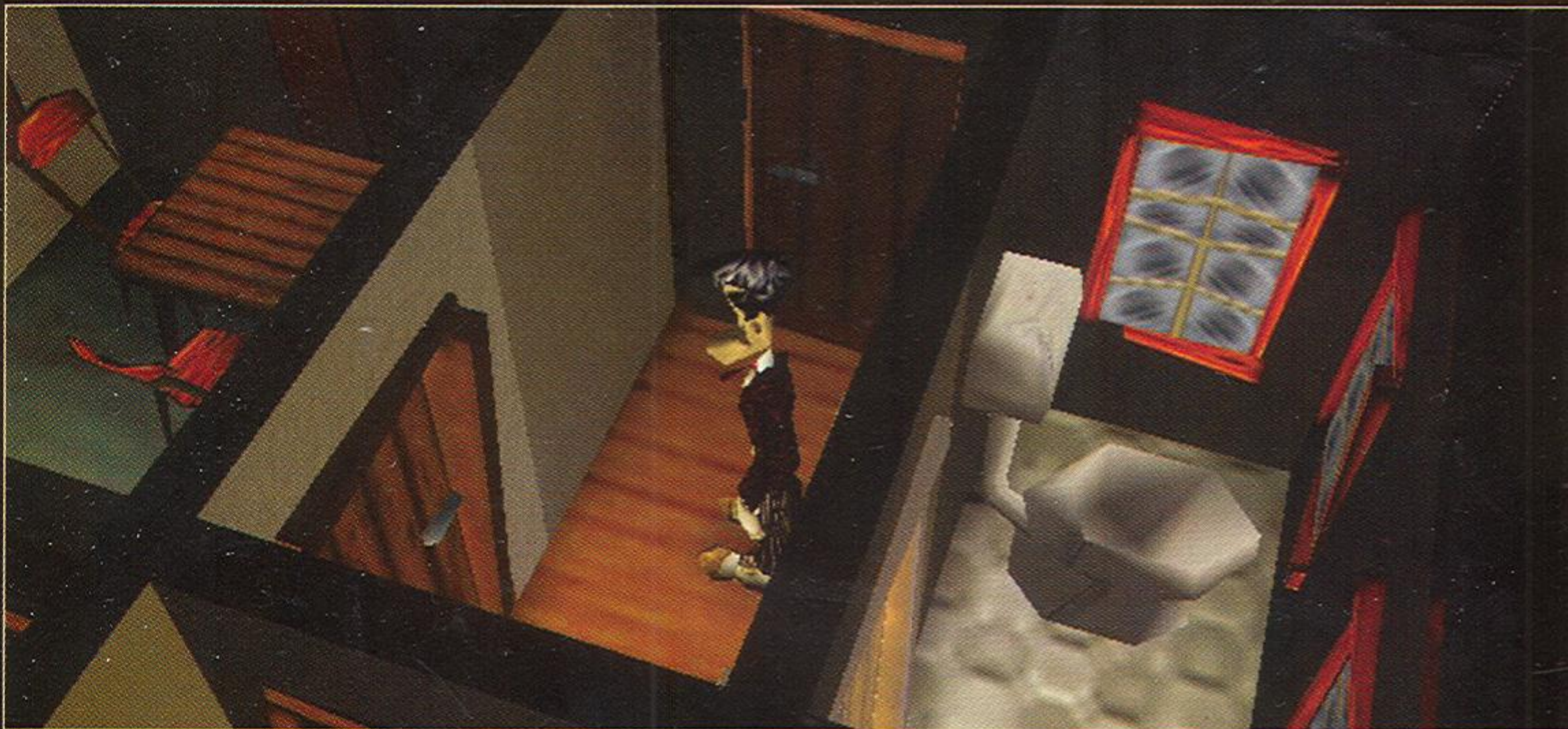




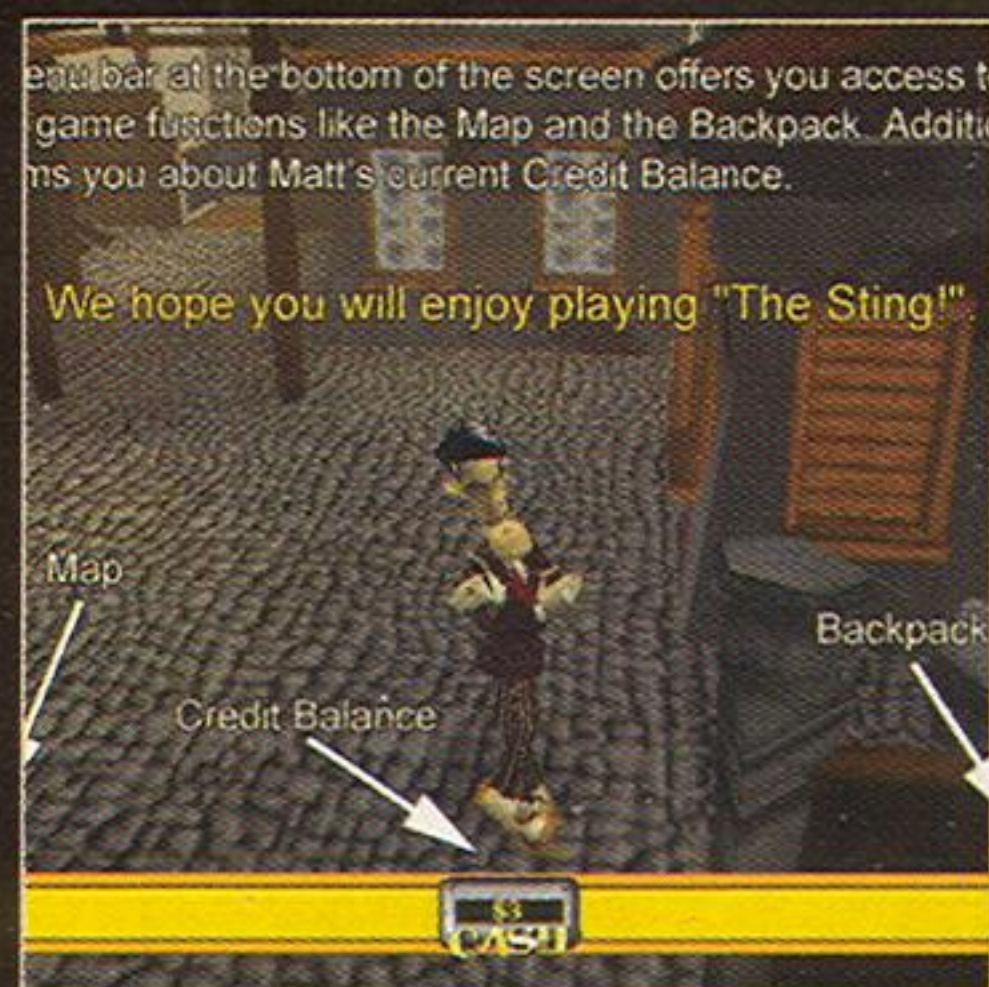
THE STING

Sau cum a devenit hoțul un romantic

Tip joc: Strategy
Redactor: George Pop



ACTION ADVENTURE SI UN PIC STRATEGIE



Jocurile action-adventure au pus în practică de-a lungul timpului o panoplie de idei care mai de care mai trăznite sau mai fantastice. Acest joc nu se dezice de această linie, și ne aduce o acțiune spumoasă, plină de comentarii amuzante și de întâmplări haioase. Jocul este 3D și dacă ați jucat excelentul "Grim Fandango", știți deja cum arată acesta. Grafica este aceea a unui desen animat, însă detaliile și texturile bine aplicate fac din acest joc o experiență distractivă și intensă.

Personajul principal este un hoț de carieră destul de amuzant care tocmai a fost eliberat din închisoare după câțiva ani buni. Bani sunt o problemă când nu îi ai, iar orașul nu mai este ce a fost odată. El trebuie să planifice "loviturile" pe care le dă cu ajutorul unui calculator personal din camera lui (nu, legătura nu este evidentă). Tutorialul este opțional, iar diferența între jocul

miezul jocului, dacă nu chiar mai mult. Odată alese uneltele, complicii și mașina cu care veți pleca în trombă de la locul acțiunii, veți fi dus la clădirea aleasă drept țintă. În partea de jos a ecranului, sunt comenzi ce vă permit să dați acțiunea înapoi în timpul misiunii. De exemplu, tocmai forțați ușa unui apartament, și proprietarul vă aude; puteți să reveniți asupra acțiunii și să adoptați alt mod de intrare prin efracție (fereastra de exemplu). În felul acesta, puteți reveni asupra planului, aducând modificări unde e nevoie. Când sunteți mulțumit de cursul lucrurilor, salvați planul și îl rulați. Personajul va face exact ce este în plan, însă nu mai puteți interveni asupra evenimentelor. Acesta e momentul în care veți dori să reveniți asupra misiunii și în loc de cei 70 de dolari luați, să îi furați și pe restul de 300 pe care inițial nu i-ați observat. Bani trebuie "spălați" la magazinul local de amanet, și numai după aceea cheltuiți. Pentru asta, există un magazin de unelte, de unde puteți cumpăra "ustensile" necesare câmpului de activitate. Una peste alta, jocul arată foarte bine și este extrem de distractiv, replicile personajelor sunt pline de poante subtile, iar gamerul va experimenta ceva unic din mai multe puncte de vedere.

Strategie, comedie, tactică, aventură și acțiune puse la un loc într-un joc ce vă va cuceri rapid.



Detalii	
Web	www.thesting.com
Producător	Neo Software
Distribuitor	JoWood Productions
	N/A
	N/A

Aprecieri	
+	-un game concept original -combinatie între Commandos și Thief -un umor subtil
-	-grafica enervantă uneori

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 300
Video	3DGraphics Card 16 MbRAM
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	200 Mb
Verdict	8.1



ADVENTURE PINBALL - FORGOTTEN ISLAND -

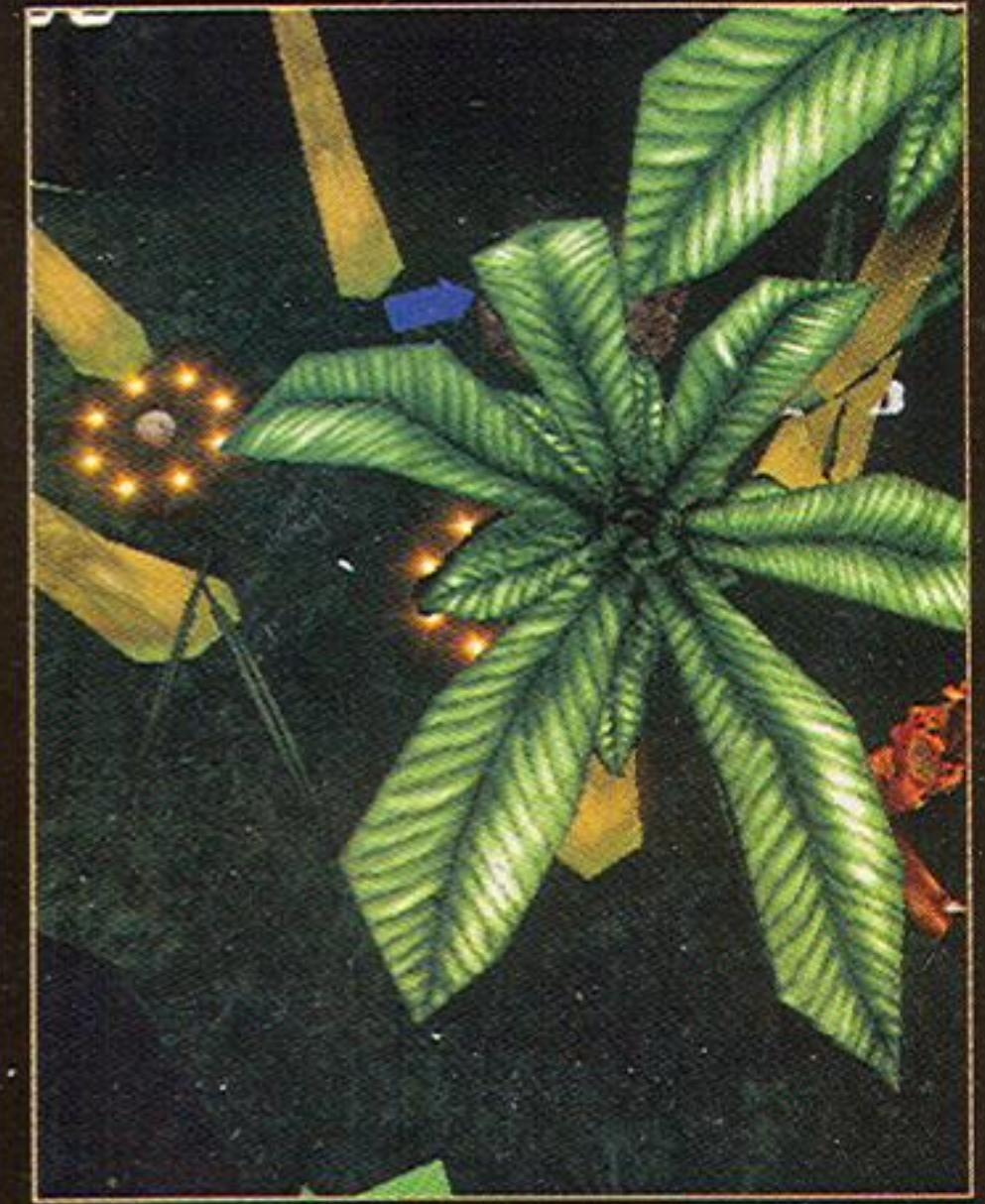
Viața văzută prin ochii unei bile

Tip joc: Arcade
Redactor: George Pop

După cum spune titlul, acest joc ar trebui să aibă ceva în comun cu conceptul de pinball; știți voi, bila, masa, amalgamul de rampe și găuri plus două flipper. Ei bine, acest joc nu are nici în clin nici în mână cu acest concept. Jocul este adaptat pe engine-ul de Unreal (greu de crezut, dar adevărat), contopind 3D-ul cu stilul arcade într-o manieră grosieră. În joc există 9 mese diferite plus una bonus, decorurile variind de la junglă până la ținuturi înghețate. Un element extrem de supărător este camera, care este fixată pe bilă. După 20 de minute de joc ai o vagă senzație de amețeală și un disconfort general. Elementele clasice ale pinball-ului, cum ar fi multi-ball sau o temă specifică, lipsesc cu desăvârșire. În schimb, este adăugat cuvântul "Adventure" în titlu, fapt ce ne aduce la storyline-



ul jocului. Totul începe cu o scrisoare criptică și o hartă veche a unei insule plină de primejdii, cu creaturi feroase, pe care locuiește un trib ce are nevoie de ajutor. Odată terminat, jocul poate deveni suport de scaun șchiop pentru că rejucabilitatea e foarte, foarte mică. Am fost un fan al pinball-urilor, însă acest joc nu merită denumirea aceasta.



Detalii

Web	http://www.ea.com
Producător	Digital Extremes
Distribuitor	Electronic Arts
	Best Computers
	01-314.76.98

Aprecieri

- +** - greu de crezut că acest joc poate avea și plusuri
- - rejucabilitate aproape egală cu zero
- se depărtează prea mult de conceptul de pinball

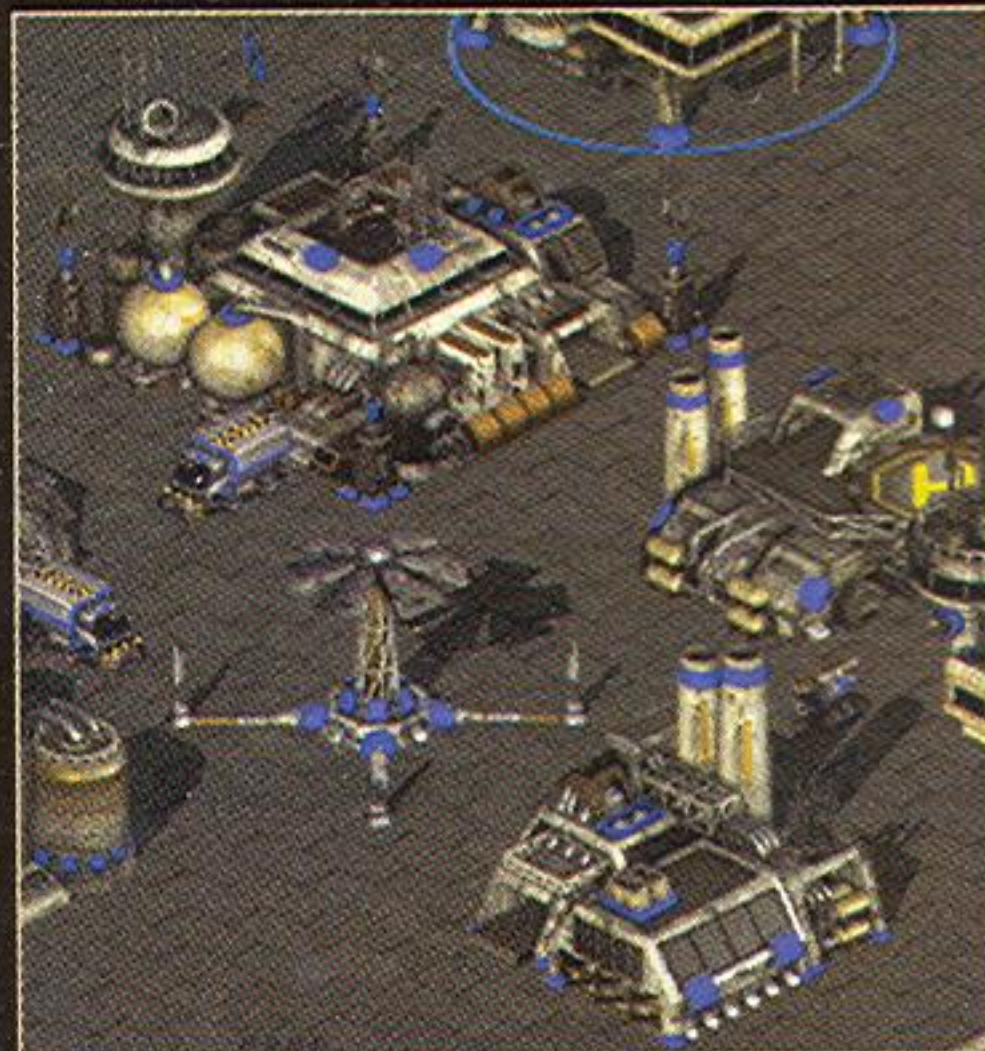
Detalii tehnice

Procesor	Pentium 266 MHz
Video	4 Mb Direct3D, DirectX 8.0
Memorie	32 MB
Hard disk	155 Mb
Verdict	5.1

OUTLIVE

O clonă de Starcraft de valoare nuliformă

Tip joc: Arcade
Redactor: George Pop



RTS-urile post-Starcraft au fost privite de fanii genului cu un ochi bănuitor, suspecte de a fi copiat ideile acestuia. Este adevărat, unele dintre acestea aveau idei originale și un gameplay oarecum diferit. Însă există categoria aceea de RTS-uri care te face să exclami "... uite, seamănă cu Starcraft", RTS-uri care în afară de aspectul grafic nu oferă nimic deosebit. Outlive este unul dintre acestea. Jocul prezintă o

poveste clișeu, în care roboți scăpați de sub control și ființe manipulate genetic își dispută satelitul natural Titan, ce abundă în resurse. Misiunile din campanii sunt copii fidele ale celor din Starcraft: construiește o rafinărie și 3-4 unități, escorta unui personaj, etc. Din punct de vedere grafic, jocul arată bine, însă ținând seama de data de apariție a jocului, se putea și mai bine. Sunetele din joc sunt discordante, iar speech-ul unităților este pe alocuri penibil. AI-ul este scriptat foarte prost, pentru că inamicii nu fac altceva decât să răspundă la agresiune și nimic altceva. Mi s-a întâmplat să atac o bază inamică și să constat cu stupeoare că unitățile adverse aflate la o distanță ceva mai mare nu se implicau în acțiune, de parcă nici nu aș fi existat. Jocul a ieșit puțin din zona temporală propice, în sensul că a fost lansat cu câțiva ani mai târziu decât trebuia.



Detalii

Web	http://www.ea.com
Producător	Digital Extremes
Distribuitor	Electronic Arts
	Best Computers
	01-314.76.98

Aprecieri

- +** - merge pentru jumătate de oră dacă nu sunteți un fan Starcraft. În caz contrar vă veți enerva.
- - copiază cu nesimțire după Starcraft și nu aduce nici o îmbunătățire majoră

Detalii tehnice

Procesor	Pentium 266 MHz
Video	4 Mb Direct3D, DirectX 8.0
Memorie	64 MB
Hard disk	155 Mb
Verdict	5.5





MAX PAYNE

Die Hard combinat cu Matrix regizat de John Woo

Tip joc: Third Person Shooter
Redactor: Adrian Dorobăț

ZECE ORE CA O VIATA INTREAGA



Povestea este în aparență simplă: Max Payne este un tânăr polițist model, repartizat la serviciul DEA (Drug Enforcement Administration). Viața îi surâde, iar el surâde în replică. Asta până soția și fiica îi sunt ucise cu brutalitate de o bandă de pierde-vară drogați. Pierdut într-o ceață de furie și durere, Max se închide în sine și se decide să intre în rândul polițistilor ce lucrează sub acoperire. Trăiește doi ani mizeri la periferia societății, cot la cot cu mafioți, bătăuși, cerșetori și curve până într-o seară friguroasă când șeful lui este ucis în timp ce încerca să îi comunice niște informații importante. Picătura umple paharul și Max pornește într-o cruciadă pentru adevăr și dreptate, pe parcursul căreia va avea de înfruntat numeroase obstacole, intrigi, trădări și situații limită, deoarece are împotriva lui poliția, mafia, plus unele elemente surpriză.

Spuneam că povestea este în aparență simplă. Practic cu același storyline plin de clișee se putea face cu ușurință un film de categorie B, cum găseai uneori vineri seara pe Tele7ABC. Diferența esențială stă în amănunte: evenimentele povestite prin monologul extraordinar scris de Sam Lake par o compilație a celor mai bune fragmente din romanele lui Raymond Chandler. Cutsцене-urile genial gândite ca niște pagini dintr-o revistă de benzi desenate construiesc o atmosferă de film noir completată superb de sarcasmul replicilor lui Payne. Salturile temporale te trimit cu gândul la filmele lui Tarantino. Și, parafrazînd un comentariu la limba și literatura română, furtuna și întunericul din New York-ul rece și nepriitor sunt o replică perfectă a sentimentelor lui Payne.

Și pentru că toate acestea trebuiau să poarte un nume, li s-a spus feeling. Dacă există un joc despre care să pot spune cu mâna pe inimă că are feeling, acesta e Max Payne. Te prinde încă din primele momente și te ține cu mâna lipită de mouse și ochii în monitor ore întregi până ce la un moment dat te uiți pe geam și vezi că e din nou dimineată și între timp ți-au montat părinții perfuzie ca să nu rămâi nemâncat. Pe cuvânt.

Așteptarea a luat sfârșit. Mult mai bine primit de public decât Black&White la vremea lui, Max Payne a sărit direct în primele locuri din topurile celor mai jucate jocuri. Și pe bună dreptate. Nu vă voi lăsa să așteptați verdictul până la final: Max Payne este un joc foarte bun. Nu extraordinar. Mă feresc de astfel de calificative. În parte și pentru că nu există jocuri extraordinare.

Și tocmai pentru că este atât de bun nu îi voi trece cu vederea nici cel mai mic defect. Considerînd că ați fost avertizați, să începem.

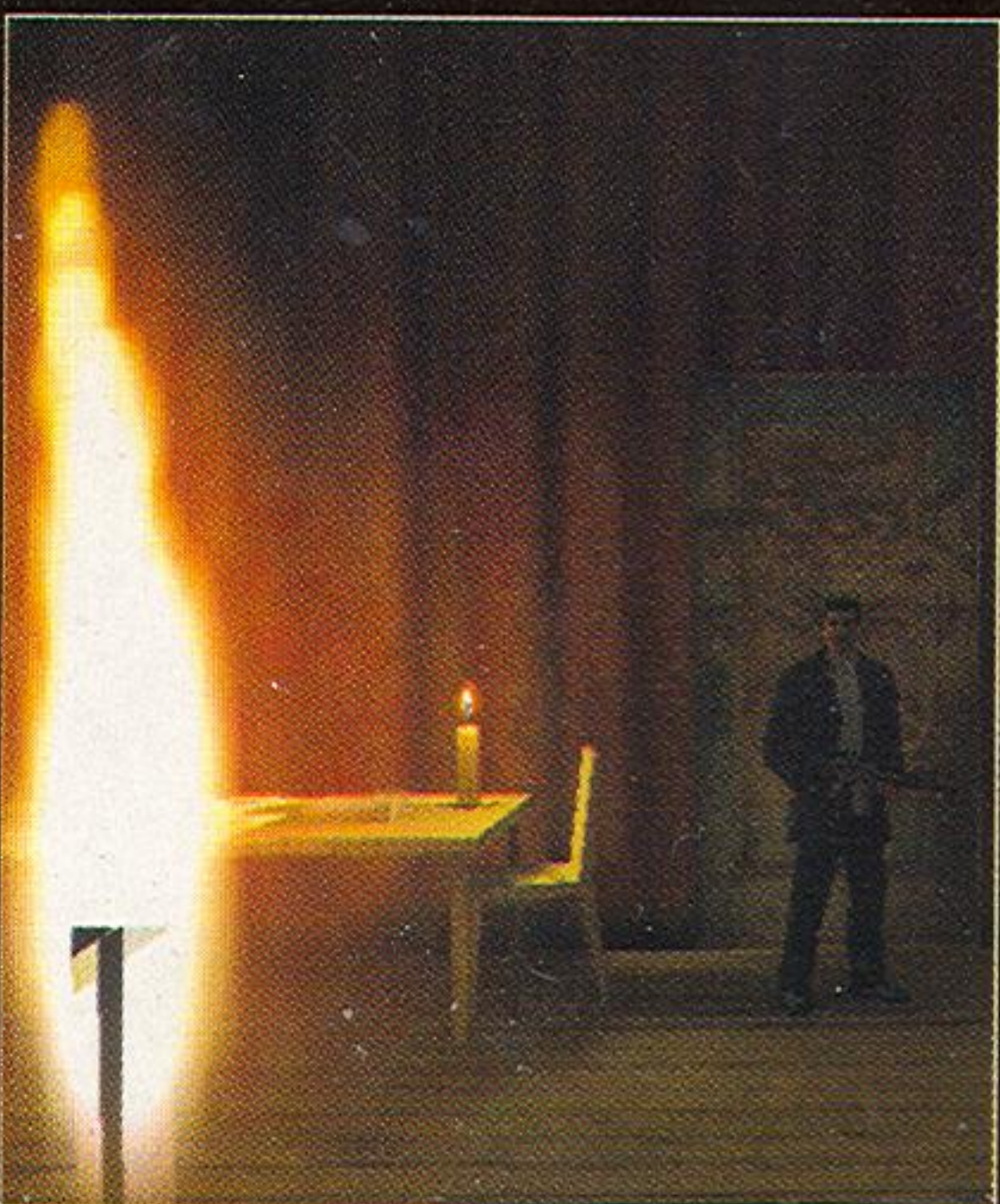
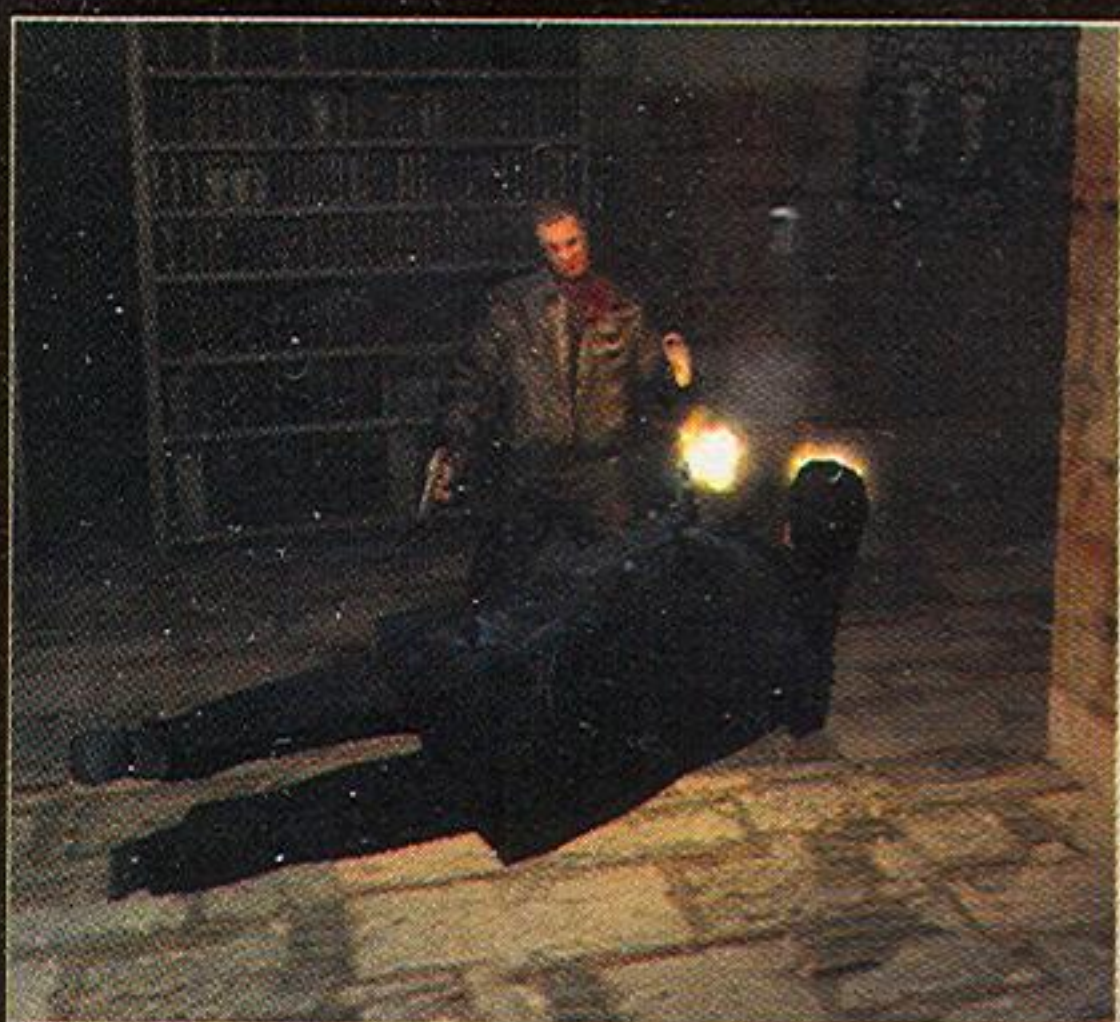
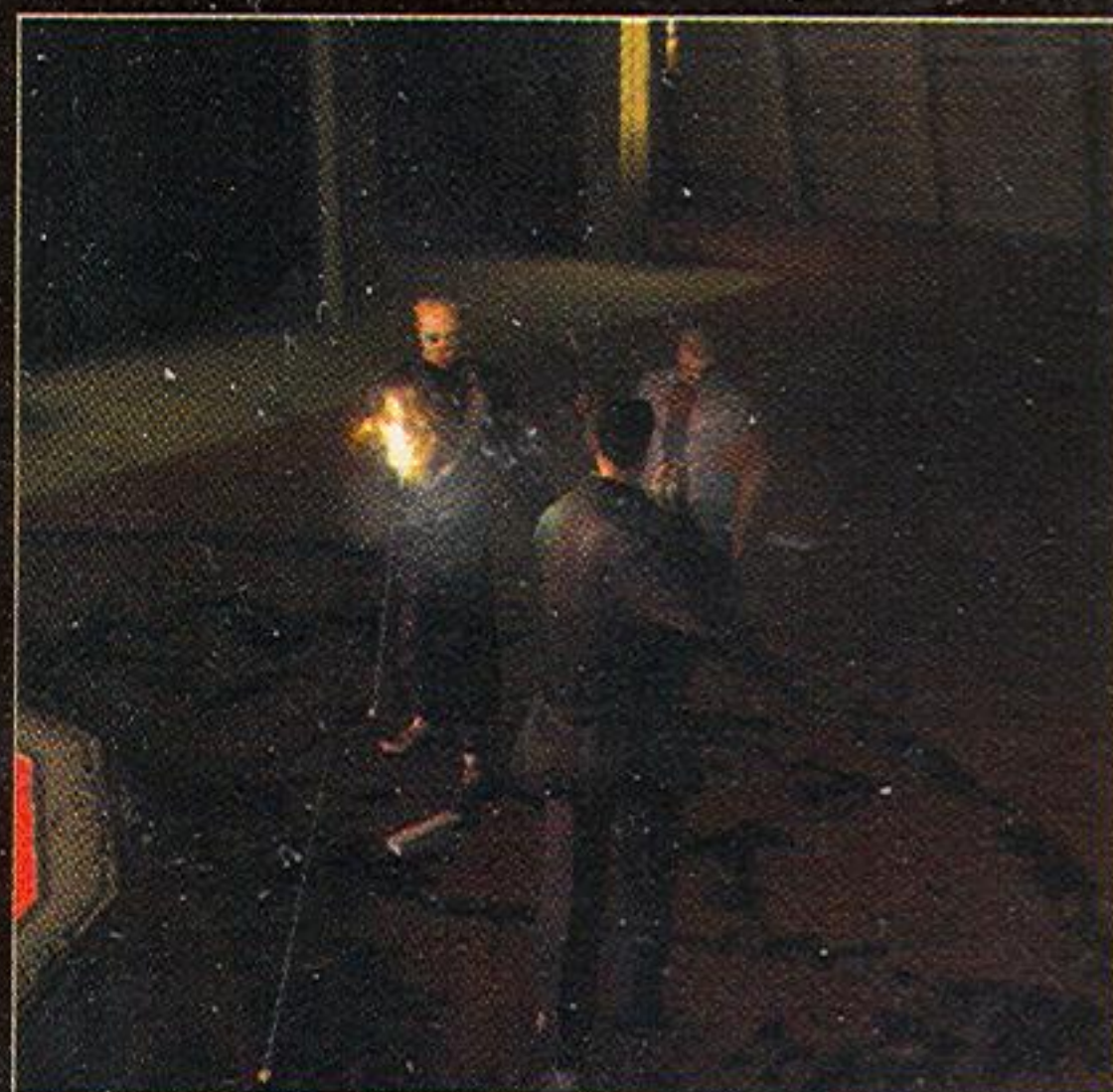
A fost odată...

Prima oară am văzut chipul lui Max Payne pe un panou dintr-un benchmark antic pe numele lui Final Reality. Apoi a urmat demo-ul din 3DMark 2001, care te făcea să rămâi înțepenit în fața monitorului, întrebîndu-te perplex dacă așa ceva e cu adevărat posibil. "Vreau să joc FPS-ul ăsta" și-au spus mulți când și-au adus aminte să închidă gura. Și paradoxal, Max Payne este chiar mai bun decât puteai presupune pe baza secvenței izolate ce apărea în benchmark-ul de la MadOnion: mica firmă finlandeză Remedy Entertainment a reușit o performanță demnă de toată lauda.

MODURI

Editorul excelent și faptul că Remedy Entertainment a lansat deja un texture pack de 43 Mb a făcut ca vajnicii modificatori să se apuce deja de treabă. Din păcate modificările nu au trecut încă de nivelul "dual Colt Commando și dual Sawed-off shotgun" și "vrem să facem o modificare totală cu tema Matrix, dar avem nevoie de un programator, un level designer, un modelator, un... ăăă... avem nevoie de voi, că nu putem să reușim singuri".

Cu toate acestea potențialul există, și nu m-ar mira ca la un moment dat să apară un nou CounterStrike cu motorul din Max Payne. Sau același CounterStrike cu motorul din Max Payne.



Grafica are și ea un cuvânt greu de spus

Jocul arată demențial: iluminare dinamică, texturi fotorealiste, skeletal animation, efecte de particule, detalii peste detalii, încât te miri cum de reușește să meargă bine pe un sistem mediu. Producătorii recomandă minim Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM și Geforce 2. Cu toate acestea pe sistemul de test (AMD Duron 800 Mhz, 256 MB RAM și GeForce 2 GTS) jocul mergea excelent în 1024x768 cu toate detaliile la maxim și FSAAx2 activat.

Fără urmă de exagerare, Max Payne este o bijuterie vizuală: arhitectura este suficient de realistă încât un new-yorkez să se simtă ca acasă, inamicii au tot soiul de trăsături distincte, Ingram-urile scuipe tone de cartușe goale, la impactul gloanțelor cu oțelul sar scânteii, tencuiala se scurge din găurile din pereți, ninsoarea se cerne mai mult sau mai puțin lent din întuneric.

Dacă este ceva ce pot reproșa graficii, este fața lui Max Payne. Spre deosebire de figura foarte potrivită din graphic novels (unde, apropo, rolul lui Max Payne este jucat chiar de Sam Lake), în joc Max are o figură tâmpă de popândău care și-a adus aminte de un banc din copilărie, de unde și rânjetul țepăn tras cu rindeaua pe figură. Mi-a displicut modelul respectiv din prima clipă, și din fericire nu am avut ocazia să îl văd prea des în prim plan. Asta și pentru că, în ciuda îndoielii fanilor, camera este foarte bine pusă la punct. Este adevărat că te lasă să te uiți după colț când n-ar trebui să vezi, însă în restul timpului își face treaba mai mult decât onorabil, încât nu poți să ai ceva de comentat.

Și astfel ajungem la "Bullet Time"

Să nu ne ascundem după deget. Găselnița cu acrobațiile stil Matrix este cea care a făcut jocul să se vândă. Povestea e ceva colateral. "Bullet Time"-ul este ceva care nu poate fi explicat fără să folosești interjecții gen vâj, vuum, nioumm și o gestică care să pună momentan la îndoială sănătatea ta mentală. Trebuie să îl simți. Încă din tutorial începi să ai probleme cu folosirea excesivă a expresiei "Oau!", situație care se agravează în timp. Pentru că, surprinzător, cascadoriile slow-motion nu devin repetitive și plictisitoare în timp, timerul care calculează cât poți sta în

"Bullet Time" fiind calibrat în așa fel încât să nu abuzezi de acest feature.

Satisfacția nimicirii adversarilor luați prin surprindere și evitarea gloanțelor inamice te face să uiți că adaptarea jocului la jucător promisă de Remedy nu funcționează de nici un fel: AI-ul reacționează la fel și este la fel de puternic/slab indiferent de jucător sau de câte ori încarci. Scripturile sunt aceleași, iar death scene-urile spectaculoase se petrec mereu în aceleași puncte.

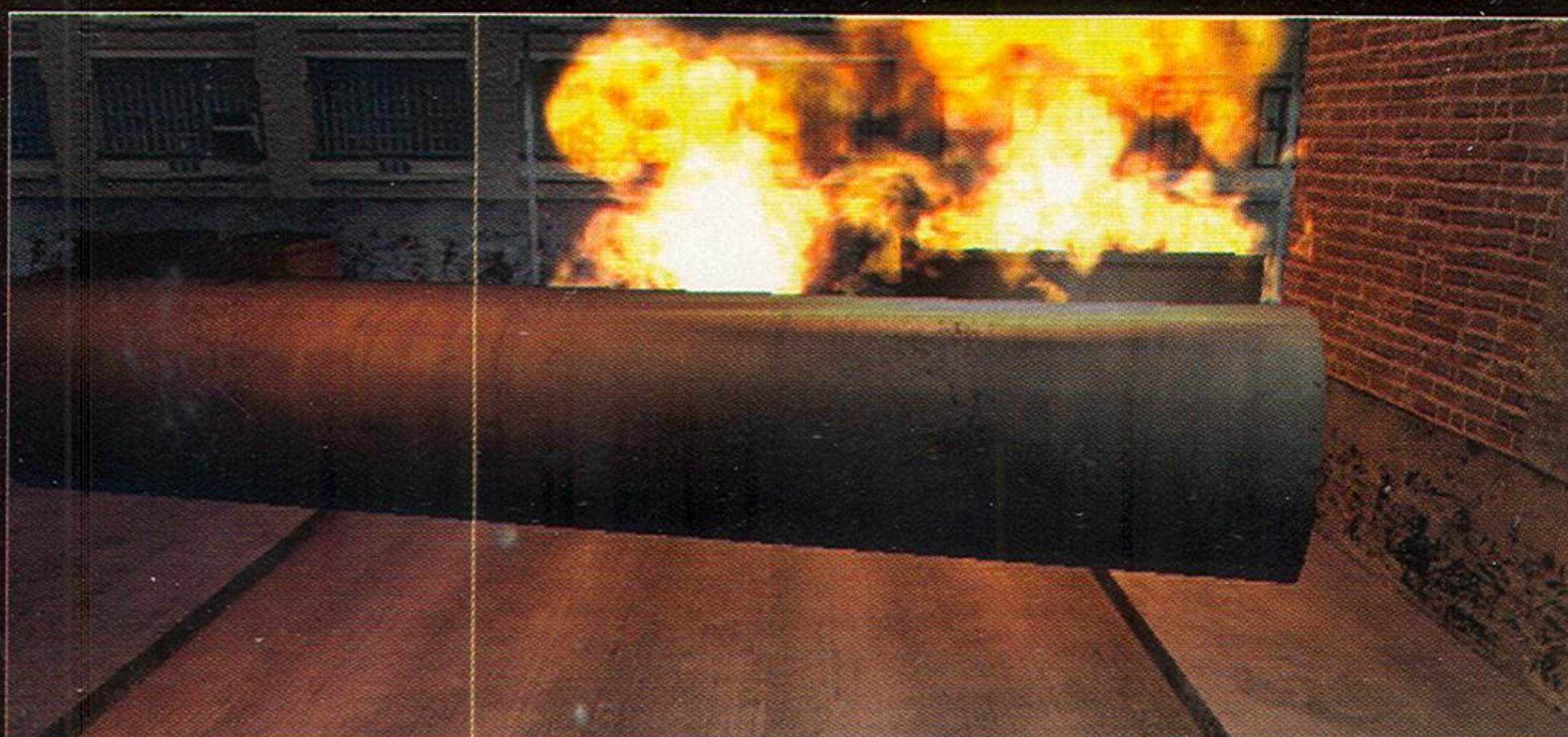
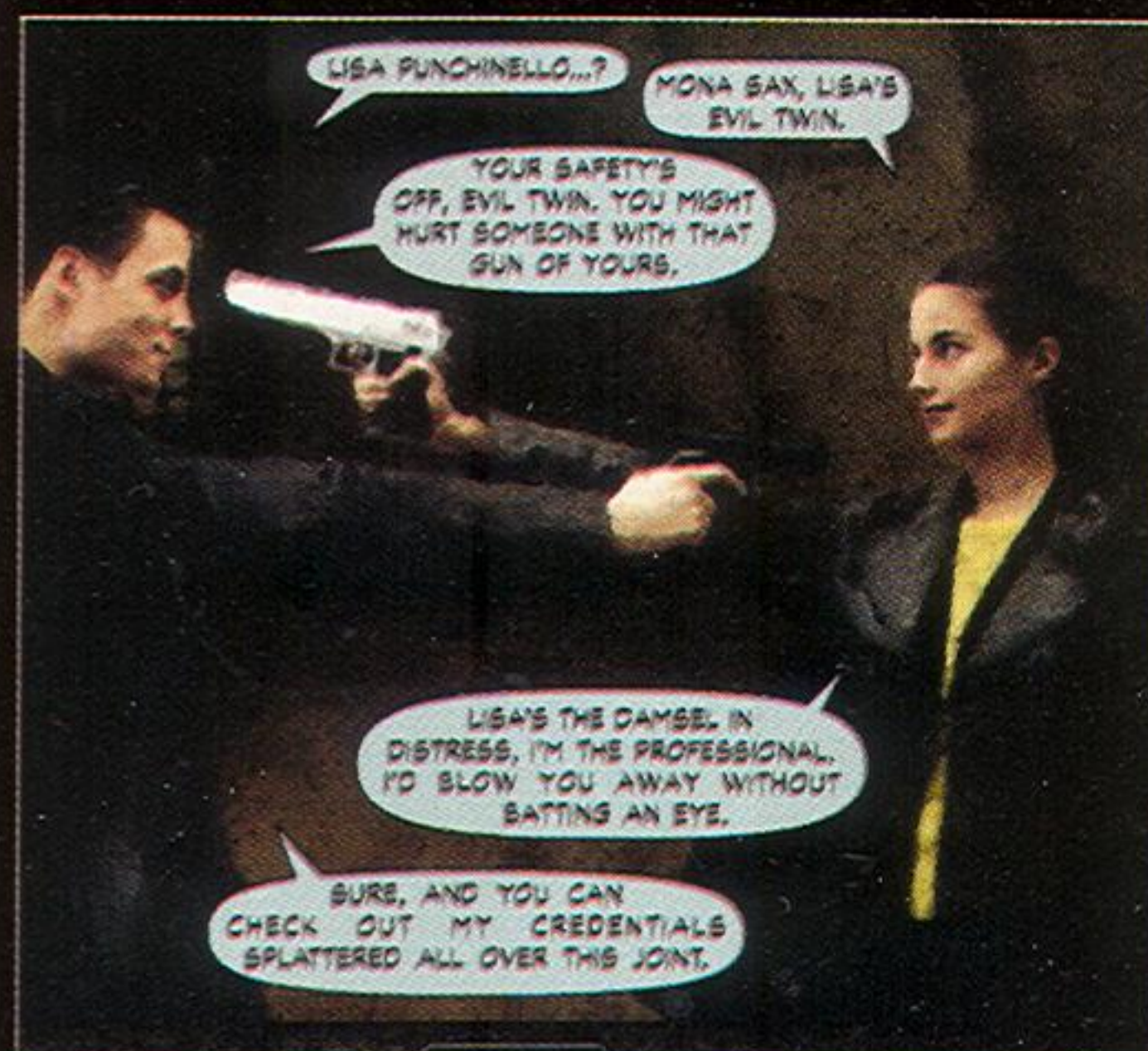
Și pentru că tot vorbeam de gameplay, faptul că nu poți trage prin uși este un minus care m-a enervat atât de mult încât i-am scăzut jocului trei puncte din notă din principiu. Nu țin la realism dus la extrem, dar mă enervează că producătorii se așteaptă să cred că gloanțele dintr-un Desert Eagle sau și mai și, dintr-un Colt Comando nu trec printr-o amărâtă de ușă din placaj. Sau că Max Payne mestecă un pumn de aspirine și îi trece ca prin minune rana din plămânu stâng. Hai să fim serioși.

Dar jocul e joc, și în jocuri se fac compromisuri. Angela merge mai departe.

Efectele sonore

sunt de toată stîmă

Nu știi cât s-au chinuit cei de la Remedy, însă sunetul te ia pe sus și dă cu tine de pământ de nu te mai ridici decât într-o stare de beatitudine. Începînd cu muzica din meniul de la început,



continuuând cu voice acting-ul excelent din graphic novels și până la pulsația cu tonalități ancestrale din timpul scenelor slow-motion când se zgâlțâie lustra în ritmul subwoofer-ului, sonorizarea este făcută de o mână de maestru. Sau mai multe.

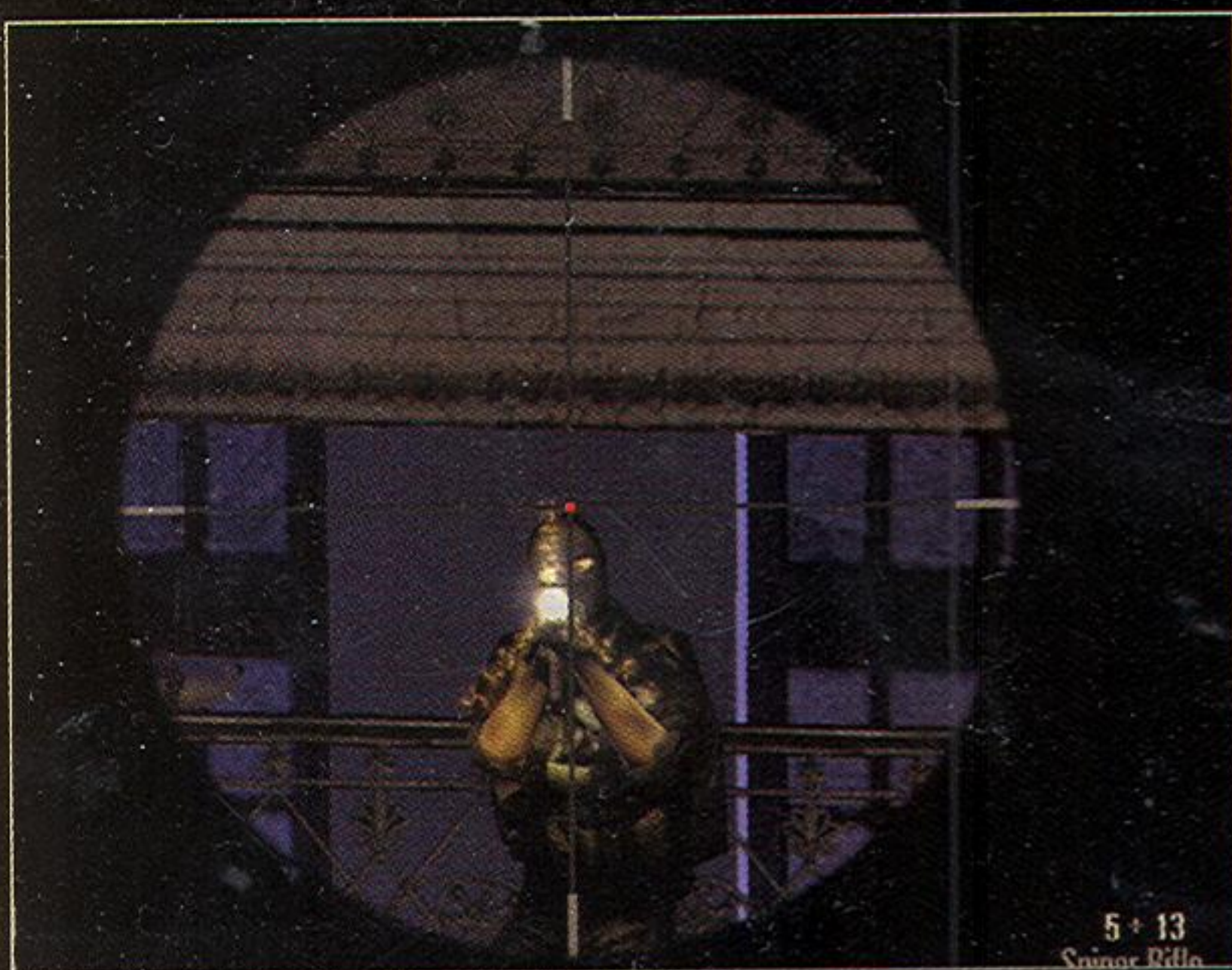
Armele, mai ales shotgun-ul, au un sound tocmai potrivit. Doar bâta de baseball și ranga ce sună ca un pește strivit când dai cu ele în perete, în rest totul e o simfonie. Mai ales muzica in-game. Noroc că se găsesc mp3-urile pe mp3.com, că altfel nu știu cum îmi alimentam dependența.

Iar umorul... Max Payne ar merita un premiu chiar și numai pentru umorul negru, sarcastic, acid și apropourile presărate cu generozitate la momentele potrivite. Țin doar să amintesc câteva momente: serialul "telenovelă" la care se uită liniștit un băiat rău în holul hotelului, parodia după Star Trek de pe televizorul din camera secretă, halucinațiile lui Max când este drogat cu Valkyr, afișul cu Soldier of Fortune II din timpul goanei de pe acoperișuri, conversațiile surprinse pe walkie-talkie, individul ucis aparent de Buffy vânătoarea de vampiri și multe altele

Dar totul are un sfârșit

Max Payne se termină mult prea repede. Personal l-am terminat în mai puțin de 15 ore. Cele trei acte trec pe nesimțite iar finalul, original, ce-i drept, îți lasă un gust amar. Parcă ai vrea să mai continue. Iar lipsa multiplayerului și faptul că au încercat să îl lungească artificial cu moduri penibile gen "New York Minute" nu îndulcește cu nimic situația. Dar rămâi în minte cu replici memorabile, cu amintirea nivelelor cu coșmarul și cel cu goana printre explozii și cu faptul că undeva pe la sfârșitul credits-urilor scrie că aventura lui Max Payne va continua.

Jocul celor de la Remedy Entertainment este cel mai bun single player din ultima vreme și, pentru că 2001 ne mai poate rezerva încă surprize, candidat cu șanse mari la jocul anului



ARSENALUL DUREBII

BASEBALL BAT

Apare mai târziu pe parcursul jocului și nu se deosebește foarte mult de surata ei ranga. Utilitatea ei principală este spartul cutiilor. În mod surprinzător se poate face macel sărind cu ea în mijlocul unui grup de inamici în timp ce slow-motion-ul este activat.

BERRETA 92

Dotat cu 12 gloanțe, Berreta-ul are ceva mai multă muniție și rată mai mare de foc decât Desert Eagle-ul. Nu are însă damage foarte mare. În varianta akimbo se dovedesc folositoare la începutul jocului și chiar și mai spre sfârșit, atunci când nu ai muniție pentru armele mai puternice.

DESERT EAGLE

Pistolul meu favorit, la fel de util ca și în CounterStrike. Damage mare, efect devastator la apropiere. Chiar dacă are o rată de foc mai mică l-am folosit cu succes până spre sfârșitul jocului. Ți oferă o anumită satisfacție să omori cu Desert Eagle-ul un adversar înarmat cu un Colt Commando.

PUMP SHOTGUN

Cea mai folosită armă în primele nivele, și din cauza damage-ului mare, dar și din cauza modului în care impactul îi aruncă pe inamici în spate. Pe cei care nu au prins bunul obicei de a reîncărca arma constant din CounterStrike, timpul de reload s-ar putea să îi prindă nepregătiți uneori. Din această clasă mai fac parte Sawed-off shotgunul, devastatoare, dar cu doar două încărcături și Jackhammer-ul, un shotgun automatic foarte bun la nivelele finale din cauza ratei mari de foc și damage-ului ridicat.

INGRAM

Practic denumirea modelului este Mac-10, dar toată lumea l-a asociat cu numele inventatorului său, Gordon B. Ingram. Are 100 de gloanțe, pe care le consumă ca pe semințe, pentru că teoretic trage 20 de gloanțe pe secundă. În varianta akimbo este de neînvinș și deosebit de utilă împotriva personajelor de tip boss de la sfârșitul câte unui nivel.

COLT COMMANDO

Cea mai bună armă din joc după părerea mea, iar după ce faci rost de ea de pe vapor nu merită să joci cu altceva decât de dragul varietății sau dacă situația o cere în mod expres. Are o rată de foc excelentă, este eficientă și împotriva inamicilor cu vestă antiglonț și în combinație cu modul slow-motion îl transformă pe Max Payne într-o adevărată mașină de ucis.

M 79 GRENADE LAUNCHER

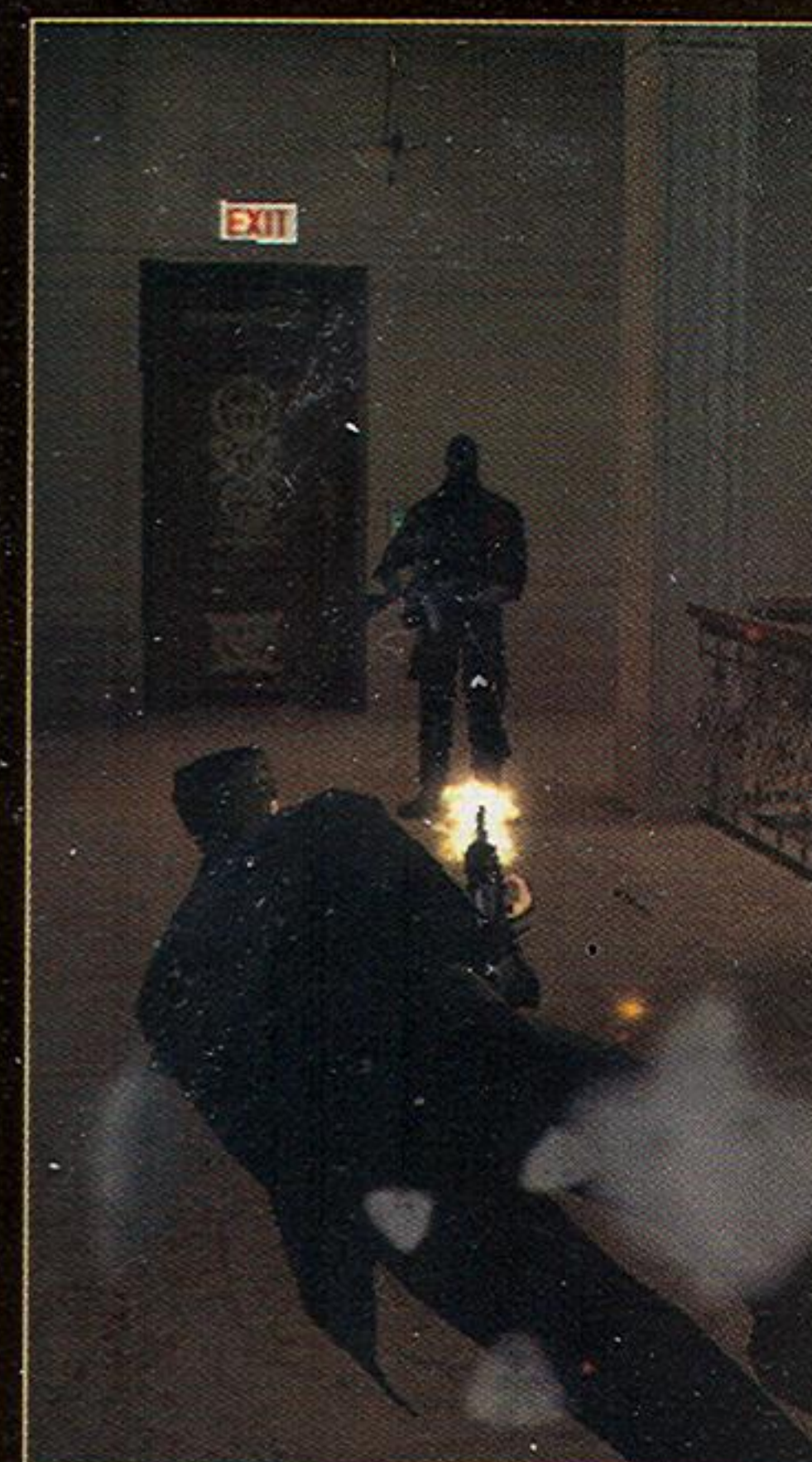
O armă excelentă ce m-a făcut să mă gândesc nostalgic la Unreal Tournament, și care m-a salvat nu de puține ori din niște situații aparent fără ieșire. Din păcate muniția pentru ea nu este tocmai pe toate drumurile și la modul la care o foloseam rămâneam destul de repede fără încărcături.

SNIPER RIFLE

Nu prea își găsește utilitatea decât în secvențe scriptate când se presupune să o folosești. Iar cut-scene-ul ce însoțește fiecare foc tras e iritant mai ales în ultimul nivel, unde presupusa spectaculozitate a urmăririi traiectoriei glonțului nu are efectul scontat din cauză că trebuie să te ferești de grenade în timp ce țintesti.

COCTAIL MOLOTOV

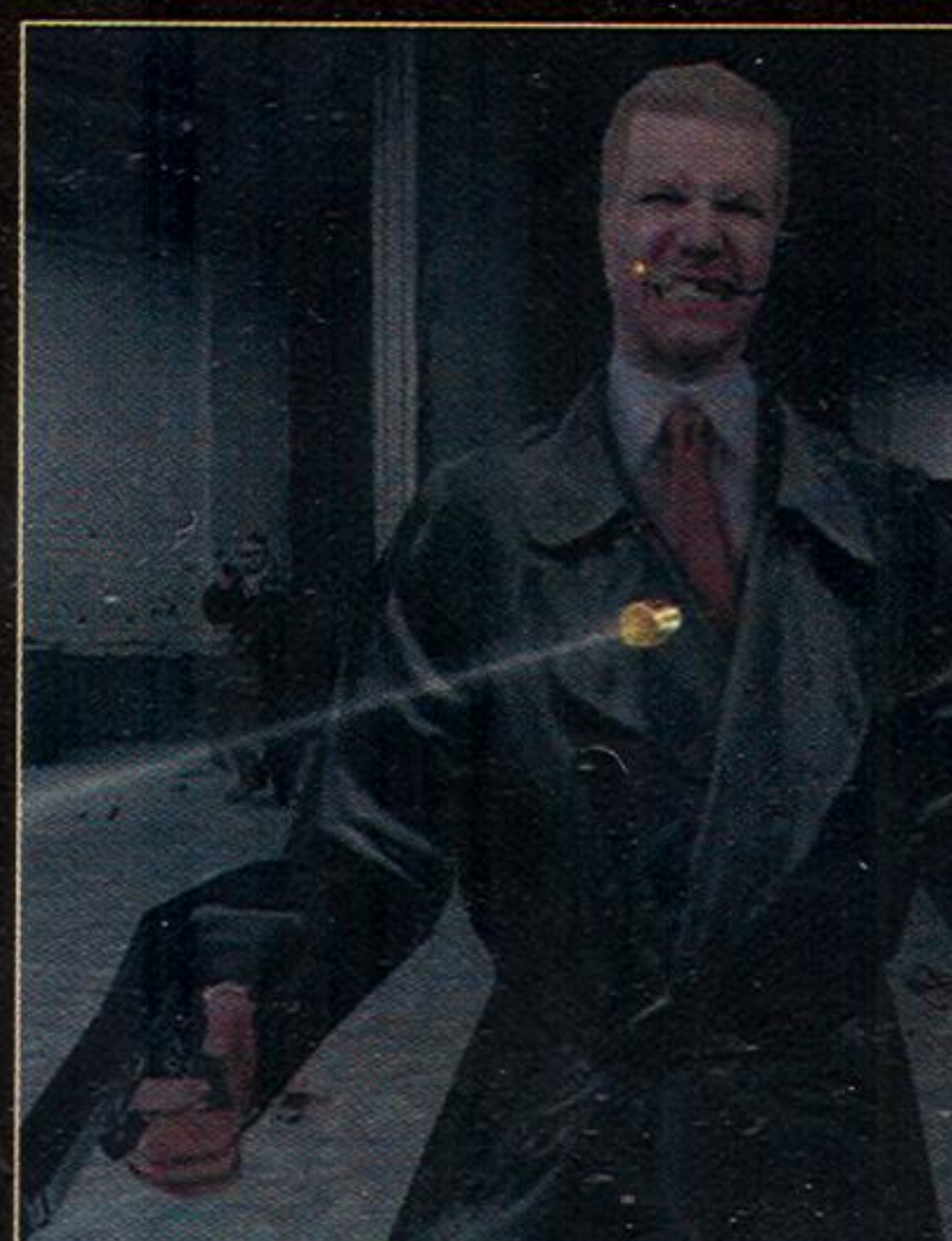
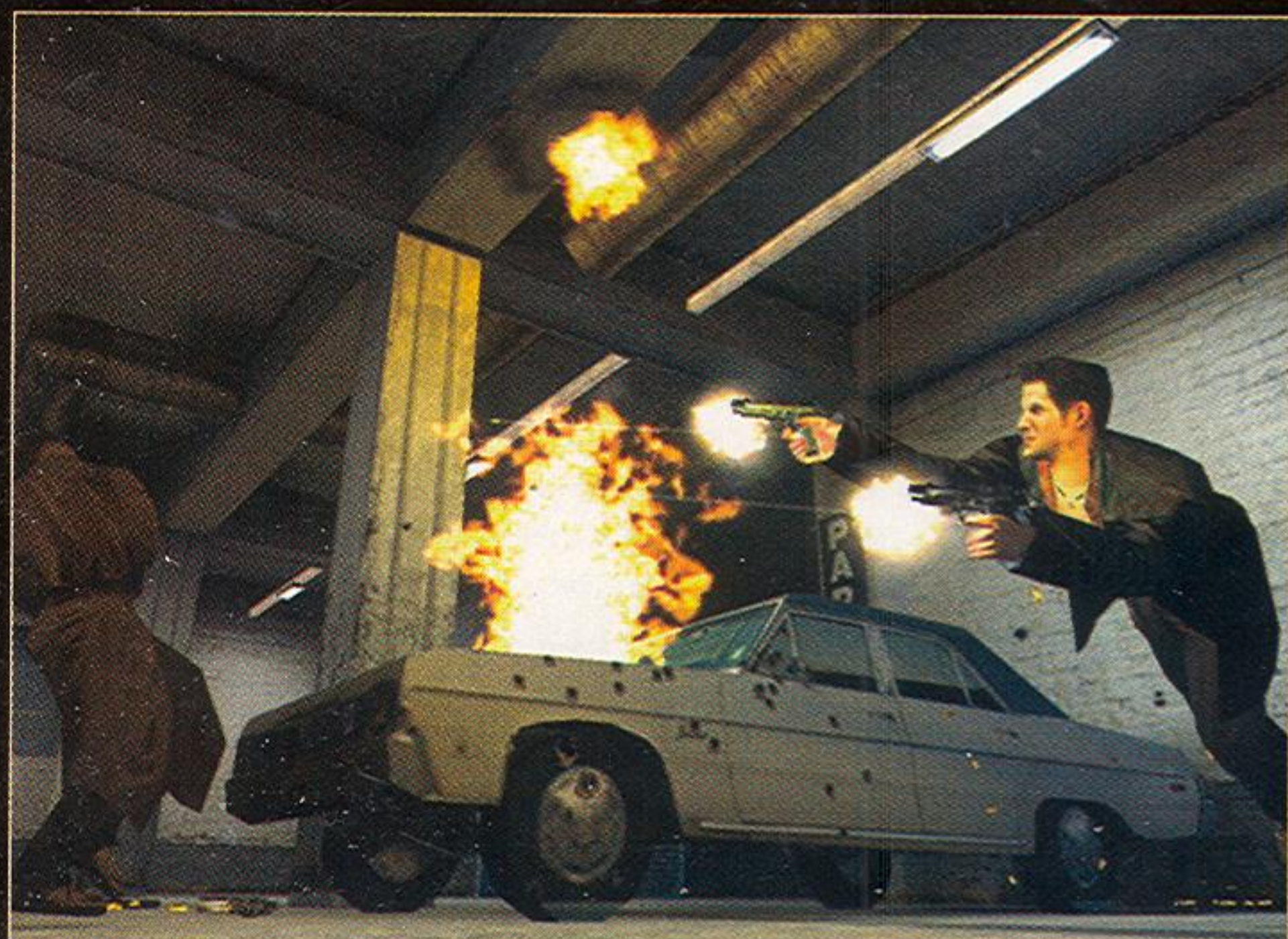
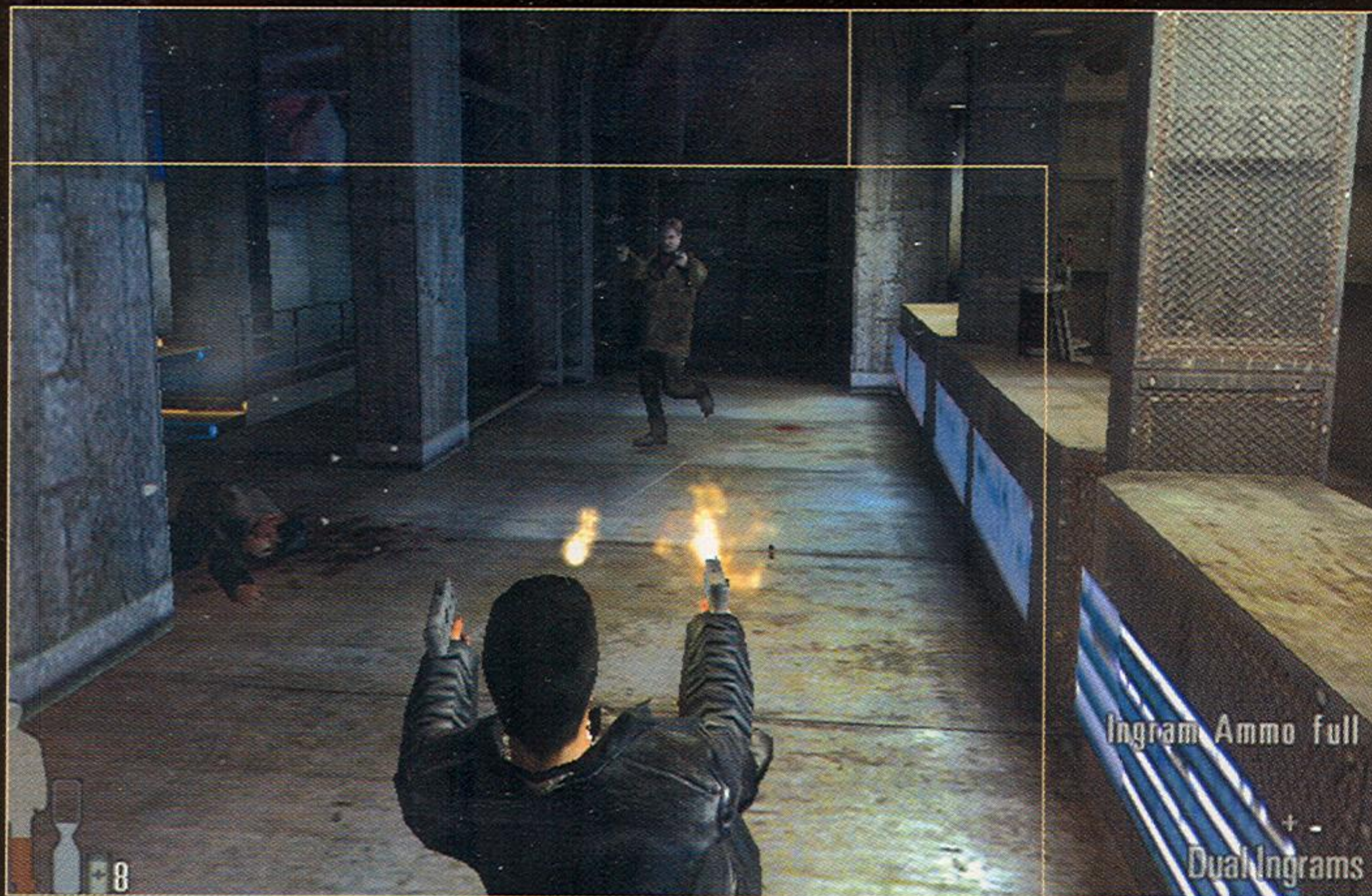
În aceeași categorie cu grenadele, cocktailul Molotov este destul de greu de găsit și de aceea mulți au unele rețineri în a-l folosi în orice împrejurare. Cel mai eficient și spectaculos este să îl aruncați de după colț într-un grup de 2-3 inamici astfel încât să îi luați prin surprindere. Bine plasat, o poate face friptură și pe ștoarfa de moravuri grele care creează probleme în bar la întoarcerea lui Max la hotel.



MAXFX TOOLS

Una dintre modalitățile de a menține interesul publicului în joc a fost distribuirea gratuită pe CD-ul cu Max Payne a unor editoare care să faciliteze munca celor care vor să creeze modificări (mod-uri).

MaxED - editorul de nivele, care combină o interfață user-friendly cu instrumente de modelare eficiente. Editarea este caracterizată drept WhatYouSeelsWhatYouGet, și într-adevăr se poate spune că editorul celor de la Remedy Entertainment este ceva mai simplu de folosit decât WorldCraft sau Quake3Radiant. ParticleFX - editor de particule care poate fi folosit pentru obținerea de efecte gen fum, foc, apă și explozii. ActorFX - este editorul de personaje care vă dă posibilitatea să asignați meșteșugurile din joc și să creați obiecte de îmbrăcăminte.



Detalii

Web	www.maxpayne.com
Producător	Remedy Entertainment
Distribuitor	Best Computers
	01-314.78.98

Aprecieri

- grafică, sunet, poveste, gameplay excelente
- figura și vocea lui Max Payne din graphic novel
- figura lui Max Payne din joc
- nu are multiplayer
- prea scurt

Detalii tehnice

Procesor	Pentium III 700Mhz
Video	Direct3D
Memorie	128 Mb RAM



UbiSoft Entertainment

Testarea jocurilor

De-abia aștept pauza! Sa ma pot juca si eu!

Cristian Valentin Axinov

Test Team Manager



> **Nume:**

Cristian Valentin Axinov

> **Firma:** UBI SOFT

> **Functia:** Test Team Manager

> **Vârsta:** 32 ani

> **Zodie:** Leu

> **Culoare preferată:** galben

> **Hobby-uri:**

calatoriile, istoria, sportul...

> **Proiecte PC:**

Action Soccer, Pod Gold Online, Arcatera, Cosmic Family, The Ultimate Golf, Alex Builds his Farm, Laura's Happy Adventures - Playmobil, Tonic Trouble, World Football Manager 98 and 99, Rayman - CPA Editor, Monaco Grand Prix Racing Simulation, F1 Racing Championship 99, Flipper & Lopaka, Tim7_2000.

> **Proiecte Gameboy**

Colour: Spirou, Tonic Trouble, F1, Rayman

> **Proiecte Dreamcast:**

POD Speedzone, Pod2, Monaco Grand Prix 2 Racing Simulation.

Aceasta este cea mai mare dorință a testerilor, a acelor oameni care toată ziua nu fac altceva decât, ați ghicit... să se joace!

Esența problemei este mult diferită de înveliș...

Mai mereu când mă întâlnesc cu prieteni și amici vechi mă întreabă cu ce mă ocup. Le răspund că mă ocup de controlul calității produselor. Bine, bine, mi se răspunde, ce fel de produse? Unele mai speciale, le răspund, testez jocuri pe calculator. Ha, ha... cum adică? Te joci toată ziua și, pe deasupra, te mai și plătesc?!... Trebuie să fie foarte amuzant și mișto. Da... nu sunteți departe de adevăr, le răspund... sunteți chiar foarte departe, în sine-mi...

Testarea bunurilor și produselor, în general și pe scurt, reprezintă operațiunea de cercetare și verificare amănunțită a tuturor parametrilor pentru care acele produse au fost concepute și aprobarea acestora sub toate aspectele: tehnice, vizuale, lingvistice, legislative, etc., având ca scop final "consumarea" acestora de către utilizator.

Această verificare se măsoară în timp, resurse umane, instrumentele necesare operațiunii și nu în ultimul rând factorul financiar. Testarea produselor, (odinioară C.T.C.-ul, care reprezenta în principiu operațiunea de "pus" ștampila cu binecunoscuta-i siglă, fără ca acele produse să fie într-adevăr verificate "la sânge"), iată că în ziua de azi reprezintă o meserie fără de care în proporție zdrobitoare, cu unele mici excepții, nici un bun nu poate fi scos pe piață. În timp, datorită naturii și firii omului, odată cu trecerea de la o orânduire la alta, și/sau concomitent cu ridicarea pe scara societății, cerințele față de calitatea produselor au crescut într-un ritm amețitor. Produse pe care altădată le acceptai sub o formă care de cele mai multe ori nu-ți prea încânta ochiul, cât despre conținut ce să mai vorbim, astăzi ne arătăm sceptici chiar și la

cele mai de calitate și performante produse. Suntem oarecum îndreptățiți să fim așa, dar nu se bănuiește că în spatele produsului pe care-l dorim se află o industrie întreagă, un întreg angrenaj, din care, dacă o singură roțiță lipsește, apariția bunului respectiv poate fi compromisă. În acest sistem, un loc aparte îl ocupă departamentul de testare.

La nivel de ramură, (a jocurilor electronice), luându-se în considerare că toate criteriile de mai sus au fost îndeplinite, se poate lua în calcul operațiunea de testare, alăturându-se celorlalte trei: design, grafică și programare. Toate acțiunile acestor departamente se află în interdependență, condiție fără de care jocul nu poate fi născut și "naște" în condiții optime. Fiecare dintre aceste departamente își poate aduce în mod egal sau diferit aportul asupra "construirii" produsului din punct de vedere cantitativ, în funcție de natura acestuia și sarcinile care le-au fost atribuite. Pentru calitate nu există o scală de măsurare a acesteia, fiecare departament contribuind în faze și stadii diferite în mod esențial asupra "bunului" respectiv.

În cele mai multe cazuri, departamentul de testare "se implică" și intervine în procesul de producție în momentul în care există suportul "fizic" (în acest caz se substituie celui vizual) pe care își poate desfășura activitatea. Mai pe înțelesul tuturor, atunci când există o hartă, nivel, subnivel sau orice altceva care poate fi considerat ca parte distinctă a proiectului, procesul de testare poate începe. Procesul propriu-zis de testare începe cu o zi-două de "pre-preparing" (în realitate, de cele mai multe ori nu se întâmplă) în care se aduce la cunoștința tuturor factorilor implicați, de către "Project manager", proiectul respectiv, începând de la numele acestuia, utilizarea engine-ului X sau Y, până la termenul de

predare (deadline). Se schițează în linii generale sarcinile fiecărui departament și se aduce la cunoștința tuturor documentația (scenariul) jocului respectiv, fără a se omite sub nici o formă termenul de predare, care de cele mai multe ori este dacă nu inuman, cel puțin aberant... Și din acest motiv, al deadline-ului, de cele mai multe ori jocurile sunt concepute într-un fel pentru ca la final să arate radical diferit. În acest sens, de-a lungul întregului proiect "își aduc contribuția" o serie de factori, atât obiectivi, cât și subiectivi, modificări și schimbări de formă și fond, fie numai și simpla lor enumerare ducându-mă cu gândul la veșnicele "nopti albe" din timpul sesiunilor din studenție...

Urmează etapa a doua în care test team managerul, împreună cu cele trei departamente, cu omologii acestuia, cad de acord asupra principiilor pași pe care trebuie să-i urmeze (cel puțin o perioadă de timp - în funcție de modificările care se fac pe parcurs), sarcinile ce le revin fiecărui departament, schimbul de informații, stabilirea softurilor ce se folosesc, ce instrumente se utilizează (acestea putând fi diferite, în funcție de platforma pe care trebuie să iasă jocul: GameBoy Colour, Dreamcast, Playstation, X-box... sau PC, TV-tunnere, videouri, televizoare etc.), legătura între aceste departamente ar fi ideal să se țină permanent și în timp real pe toată durata proiectului, simularea schimbului de baze de buguri, a feed-back-ului acestora, precum și adăugarea în arsenal a altor softuri și programe auxiliare dar necesare procesului de testare (programe de capturare a imaginilor sub formă de screenshot-uri, fie sub formă de imagini, de preferință jpg-uri, fie sub format avi.). Tot în această etapă are loc instalarea propriu-zisă a jocului (care poate fi în diferite stadii: "de construcție", "alfa, beta, pre-master, gold"). Tot în această etapă, test



team managerul elaborează planul de testare aplicabil jocului în funcție tot de stadiul în care se află proiectul și repartizează personalul disponibil (efectivul putând scădea sau crește în funcție de tipul proiectului, de gradul de dificultate, de dimensiunea acestuia și de stadiul în care se află) pe sarcini și obiective, după aptitudinile și abilitățile fiecărui tester.

Etapa a treia, care reprezintă "miezul" testării în care sunt incluse toate acele "forme" ale versiunilor care efectiv sunt supuse procesului de testare. Testarea poate interveni atât din faza de "construcție" până la gold, sau, să zicem, începând de la versiunea beta până la final. Criteriile după care sunt categorisite aceste stadii (alfa, beta, etc.) depind de cantitatea și de valoarea implementărilor coroborat cu gradul de "curățire" a jocului. Spre exemplu în faza de construcție se adaugă, modifică, ajustează, corectează în proporție de 85 - 90% din joc, apoi fiecărui stadiu superior i se mai adaugă aproximativ 4-5 procente în plus, terminând, logic, cu versiunea gold care, în mod normal, trebuie să "atingă" perfecțiunea... sau cel puțin să tindă spre ea.

Precum spuneam la punctul precedent, planul de testare se modifică în funcție de stadiul în care se află jocul, cu alte cuvinte fiecare test la timpul lui. Este inutil să afirm că nu se vor face teste de instalare/dezinstalare ale jocului atâta timp cât el se află în stadiu de "construcție", sau teste ale sunetului atâta timp cât acestea sunt într-un stadiu primitiv, brut.

În această etapă se testează la "greu", până la cel mai mic amănunt toate acele elemente sau grupuri de elemente care au o anumită legătură și logică în desfășurarea jocului, începând cu testele grafice, teste ale luminilor, ale inventarului, de coliziune, ale camerelor, ale animațiilor, ale comportamentului caracterelor, de sunet, gameplay-ul, ale meniurilor, "safeguard" tests, teste de instalare/dezinstalare, teste ale traiectoriilor, teste lingvistice, teste de rețea (rețea locală, link, internet), teste pentru verificarea existenței și valabilității licențelor, a logo-urilor, a terțiilor, a tuturor elementelor care prin prezența incorectă sau ilegală în joc pot constitui probe în justiție.

Etapa a patra, a aprobării (the approval), reprezintă atât recunoașterea calității jocului per ansamblu (respectiv a ideii de geniu a celor de la design, aspectului

vizual extraordinar, datorat graficienilor, al operațiunii de "însufletire" a jocului de către programatori și nu în cele din urmă a supervizării calității muncii celor trei departamente mai sus amintite, de către testeri), cât și "depresurizarea" binemeritată și încărcarea bateriilor pentru proiectul următor.

Acestea au fost, pe scurt, principalele etape de construcție a unui joc, acestea conținând un minim de informații și în același timp reprezentând cazurile normale (ideale). În practică, aceste etape sunt pline de retușări, adică... de buguri!

Pe tot parcursul proiectului, comportamentul factorului uman suferă modificări radicale. S-a observat că nu atât gradul de dificultate a jocului sau gradul de "implicare" a testerului în funcție de plăcerea pe care o are el față de acest joc reprezintă problema principală a stării sale de echilibru, a randamentului și a performanțelor acestuia, principalul element negativ constituind-ul ingrata sarcină de a căuta sistematic, cu o stăruință aproape ieșită din comun, înfiorătoare, enervantă, "sisifică", disperată chiar, tot ceea ce altora "le-a scăpat", acest echilibru al sistemului nervos alterându-se și "datorită" celui de-al doilea element: durata proiectului care de foarte multe ori se prelungeste în mod justificat.

Cu cât durata proiectului este mai mare, cu atât starea de saturatie și de "repulsie" față de jocul respectiv crește. Spre comparație luăm un produs pe care dvs. îl adorați, vă place enorm... să zicem o prăjitură. În prima zi o veți mânca pe nerăsuflăte, în a doua zi vă va plăcea, în a treia o veți accepta, în a patra aproape o veți îndesa, în a cincea, dacă o veți mânca, cu siguranță o veți da afară imediat, iar în a șasea, doar dacă vă veți gândi la ea, veți face alergii!!! Ei bine... testerul de foarte multe ori poate ajunge în ziua a șasea... pentru că, dacă ajunge într-a șaptea... cu siguranță va crăpa!

Dacă încă nu v-ați săturat de atâta joacă, vă pot spune că, teoretic, oricine poate ajunge tester de jocuri pe calculator, dacă dispune de câte ceva: în primul rând să aibă discernământ (asta nu înseamnă în mod automat că dacă este major are și capacitate de discernământ, sau viceversa), să aibă putere de concentrare susținută (element vital), capacitate de analiză și sinteză a jocului per ansamblu și a jocului "demonat" pe bucățele (important),

capacitatea și abilitatea de a reproduce un bug (element esențial), găsirea algoritmilor pentru reproducerea aceluși bug (element esențial), capacitatea și dispoziția de a comunica (important), un bun bagaj de cunoștințe asupra sistemelor de operare, a cunoașterii MS Office-ului (important), ceva cunoștințe despre rețele (un plus), cunoștințe despre programare și/sau grafică (un plus), limba engleză bine (element esențial), germană (un plus), franceză /spaniolă / italiană (un plus), disponibilitatea de a lucra peste program și în zilele nelucrătoare.

Și cum acestea nu ar fi de ajuns, testerului nu trebuie să-i lipsească imaginația. De ce? Pentru că, după ce toate căile clasice de testare se vor fi epuizat (lucru care este aproape imposibil), el trebuie să-și pună mintea la contribuție pentru a inventa "căi" proprii de testare, "ilogice" omului din afară. El trebuie să-și lase imaginația să zburde în voie și să apeleze, de ce nu, și la instinct. Marile buguri, de cele mai multe ori, așa se descoperă, prin combinații ciudate de taste, urmând un anumit traseu al jocului complet aiurea, sau cine știe ce altă tastă sau comandă poate fi

apăsată.

Tot testerul trebuie să aducă sugestii, să facă propuneri, să critice la sânge atunci când ceva nu este în regulă sau nu îi place. Ce mai turavura, testerul reprezintă băiatul rău, cel care caută nod în papură la tot ce-i bun sau rău, el reprezintă "cârcotașul" veșnic pus pe hartă, coșmarul designerilor, graficienilor, dar mai ales al programatorilor, "incăpățânatul" negociator în lupta cu valoarea și calitatea.

După cum ați observat, lipsește ceva: Da! Pentru a fi un tester bun nu-i de ajuns să fii un "gamer înrăit". Deosebirile sunt uriașe, sarcinile fiecăruia, la fel, diferite. Unul contribuie la crearea aceluși produs, iar celălalt la "consumarea" acestuia. Deci, fraților, nu confundați plăcerea detașată de a butona, de multe ori inconștient, un anumit joc, cu împovărtoarea responsabilitate de a testa un joc.

Ups!... Timpul a trecut și se pare că am intrat în pauză... mă scuzați... discutăm după... acum mă grăbesc să intru în rețea să mă zobesc cu băieții la CS... ce naiba... măcar în pauză să mă joc și eu !



BLACK NEWS

• Problema laptelui digital

În loc de modelarea faimosului ceainic, una dintre cele mai arzătoare probleme a graficienilor moderni este simularea realistă a unui pahar cu lapte. Se pare că din cauza modului în care lumina este reflectată de particulele de grăsime aflate în suspensie în lapte, nimeni nu a reușit până acum să creeze o imagine corectă a unui pahar cu lichidul hrănitor. Dar, cu ajutorul unui profesor de la Stanford, Henrik Wann Jensen, care studiază de 1 an de zile pe calculator optica fluidelor, specialiștii în efecte speciale au reușit să depășească și acest hop. Urmează paharul cu bere?



• Banca cu acces Internet

Microsoft a inaugurat prima bancă (de lemn) cu acces Internet din lume, într-un parc din orașul Bury St Edmunds din Marea Britanie. Te așezi, îți scoți laptopul din sacoșă și te conectezi la Internet. Dacă nu plouă. Această inițiativă face parte din programul Microsoft de implementare a accesului Internet în "medii naturale și organice". În final unde o să ajungă să ne bage Internetul?

www.microsoft.com



• Păcăleală cu consecințe

Trei funcționari din Marea Britanie s-au decis să îi facă o glumă unui coleg și i-au trimis un e-mail prin care era solicitat de către șef să plece într-o delegație în India. Credul, respectivul a plecat fără să pună întrebări, și odată ajuns acolo a descoperit că era vorba de o farsă și a suferit o depresie nervoasă. Foarte sănătos nu era el oricum, astfel că s-a întors furios și de nervi și-a omorât fiica de 12 ani. Phillip Hall, de 41 de ani a fost achitat pe motiv de nebunie, iar cei trei colegi ai săi sunt cercetați pentru fals în acte și înșelăciune.

www.theregister.co.uk

• Munții de PC-uri cauzează defecte congenitale

În Marea Britanie, calculatoarele vechi și aparatele electronice stricate sau depășite se adună în grămezi pe terenuri din afara orașelor. Un studiu de ultimă oră arată însă că femeile însărcinate care locuiesc pe o rază de 2 Km de grămezile de calculatoare au șanse mari de a da naștere unor copii cu defecte congenitale. Nu se știe dacă studiul îi va determina pe englezi să renunțe la aruncarea PC-urilor vechi.

www.theregister.co.uk

Atenție când și unde citiți. Ce citiți vă privește!

• E-mailul vinovat de omor
Un șofer a lovit și omorât o femeie în timp ce își citea mail-ul pe mobil. Poliția japoneză îl arestase inițial pe tânărul de 26 de ani sub acuzația de neglijență profesională cauzatoare de vătămare. Acuzația va fi schimbată în crimă, după ce femeia de 55 de ani pe care a accidentat-o a murit în urma loviturilor. Femeia încerca să traverseze strada pe bicicletă când a fost lovită.

www.mdn.mainichi.com

• Accesată. Accesibilă. Sesizați diferența!

Cat fight (eng.) = luptă între femei (rom.)

Patru femei se luptă pentru titlul de "cea mai accesată femeie a lumii". O actriță australiană a esuat în încercarea ei de a lua titlul. Cartea Recordurilor refuză oricum să recunoască titlul în urma plângerilor și acuzațiilor primite pe această temă. Titlul este vânat și de Sarah Jane, o cântăreață manechin, de starul porno american Danni Ashe și de manechinul american Cindy Margolis.



• Elvis la 66 de ani

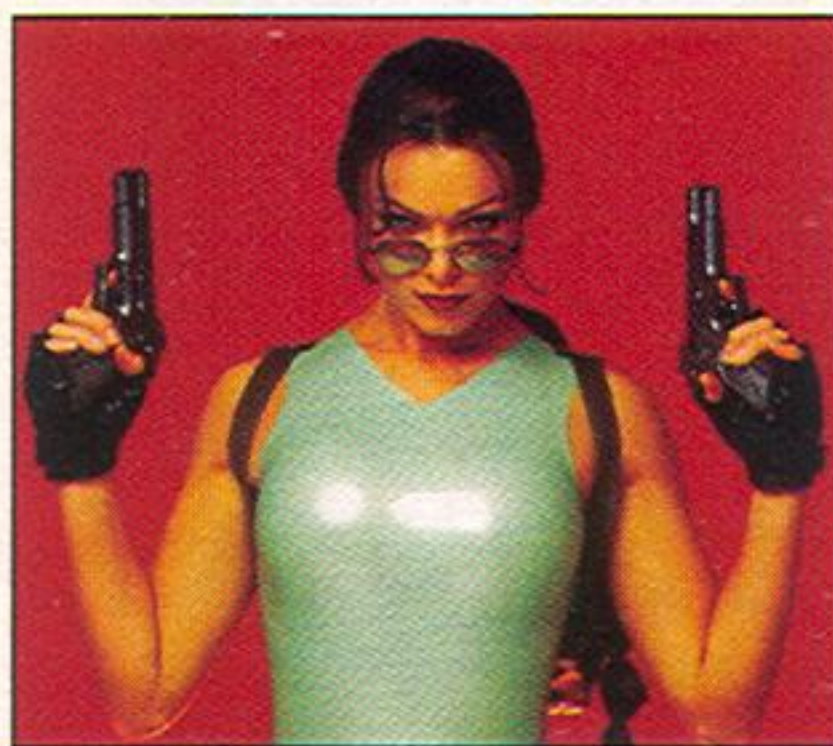
Experți de la Laboratorul de Percepție, Departamentul de Psihologie al Universității St. Andrews din Scoția au folosit un program performant de interpretare a imaginii faciale pentru a genera o imagine care demonstrează cum ar fi arătat Elvis Presley la 66 de ani, vârsta la care ar fi ajuns dacă ar fi trăit până în ziua de azi. Dacă îl vedeți în autobuz, oferiți-i locul, e bătrân săracul...



• Lara Croft prea sexy pentru preoți

Părintele Antonio Mazzi are cursuri săptămânale la o parohie din Milano, unde îi învață pe preoți să se joace jocuri video, pentru ca aceștia să se familiarizeze cu cultura noilor generații. El le-a permis oamenilor bisericii să se înfrunte în Tekken 3 sau să împuște oameni în Crazy Taxi, pentru că trebuie să înțeleagă violența înainte de a o condamna. Cu toate acestea, el a declarat cotidianului La Stampa că "Lara Croft este un simbol sexy și ar însemna să merg prea departe dacă le-aș pune la dispoziție seria Tomb Rider".

www.lastampa.it



• Translator pentru câini

Un producător japonez de jucării a creat un translator automat al limbajului câinesc: Bowlingual. El constă dintr-un microfon atașat la zgarda câinelui și un interpretor cât o carte de credit. Limbajul câinilor constă în 16 tipuri de hămăituri, a căror semnificație poate fi tradusă destul de ușor printr-una din sintagmele predefinite ce vor apărea pe ecranul dispozitivului.

"Mă plictisesc. Joacă-te cu mine". Bowlingual sumarizează și evenimentele de parcursul întregii zile, având câte o frază pentru fiecare ocazie. Dispozitivul va costa aproximativ 100\$

www.bowlingual.com



Andreea Chifan

Avertisment: Cardiacii, femeile cu copii în brațe și persoanele care i-au însoțit pe călători sunt rugate să coboare din vagoane. Aici este blackmail@xtrempc.ro

BLACK MAIL

Hi! My name is J. De câțiva timp am început să îmi cumpăr și eu revista dvs., care mi se pare XTREM de interesantă, nu numai din punct de vedere al articolelor de f. bună calitate, ci și din punct de vedere al limbajului. Mi-a fost imposibil să nu dau de această rubrică EXTREMĂ, BlackMail, și pentru a mai alunga monotonia zilelor de vacanță pe care mi le petrec în afurisitul ăsta de București, am "scris" această epistolă, pentru a vă anunța că v-ați mai câștigat un fan, poate chiar

din cauza rubricii acesteia. Aș vrea să vă rog să nu schimbați nimic din aciditatea sa, deoarece românul are nevoie și de câte o palmă din când în când ca să se trezească la realitate. Așa că vă rog, arătați-le acelor persoane care vă scriu pt. a vă critica cât de cât tupeu poate să dispună românul, și poate se vor trezi și vor fi cu adevărat de folos țării lor. Aici închei, deoarece nu vreau să vă mai plictisesc. Ciao!

Nu o să îți răspund la acea

întrebare pe care tu ai pus-o și nu am publicat-o, pentru că evident nu are nici o relevanță. Cât despre valoarea moralicească și educativă a rubricii peste care patronez cu "limba mea ascuțită" și "fardurile mele urât mirositoare" cum ar zice FLC-ul, nu cred că există. Nu că ar fi păcat, căci niciodată nu s-a vrut a fi așa ceva, ci doar o desțindere "alternativă" la limba de lemn a altor publicații. Asta nu înseamnă că nu le permit să își "salveze" țara. Din parte-mi facă-se voia lor.

Mesaje: Pentru Andreea Chifan: Ești tânără, ai alternative. Este evident că nu ți-ai găsit vocația. Poate (de fapt sigur) ar trebui să te limitezi la cel mult redactor de jocuri, dacă ții neapărat să lucrezi în domeniu. Sau poate ar trebui să pleci cu câtă demnitate ți-a rămas.

Pentru întreaga redacție: Sunteți una dintre puținele reviste din domeniu într-adevăr bune. De aceea nu vă afectează prea mult o rubrică proastă, făcută probabil pentru Andreea, fiica unchiului nu-știu-cărui-prieten care de mică vroia să scrie "la gazetă". Gândiți-vă doar că poate peste puțin timp vor apărea alte reviste și atunci vânzarile vor scădea. Nu vă amăgiți, nu aveți fani, cum apare ceva mai bun, cum vă părăsește toată lumea...

Aștept răspuns serios (nu învârteli în jurul cozii și scuze patetice sau aberații pe alte teme) în revistă sau pe mail, de preferință de la un adevărat redactor. Salutări, și să deveniți mai buni!

Măsura în care eu nu sunt un adevărat redactor este egală cu măsura în care tu ești sau nu un adevărat cititor. Faptul că pentru tine o glumă înseamnă probabil un prieten de birou care spune că a auzit că a zis cineva ca Tbirdul are 4 milioane de tranzistori (haha), este absolut irelevant pentru mine, rubrica mea sau viitorul revistei. Iar dacă într-adevăr ai avea acea brumă de inteligență pe care o fluturi cu atâta degajare prin fața ochilor mei obosiți de atâtea și atâtea scrisori care au "descoperit" adevărul din spatele prezenței mele pe acest scaun, ai realiza cam ce efort financiar înseamnă fiecare număr de revistă și cam cât de mici ar fi șansele ca nepoata-nu-știu-cărui-unchi să ajungă să dispună de o rubrică doar a ei, pentru că așa i-a dictat faptul că s-a sculat cu părul dat pe partea stângă într-o dimineață, și întâmplător avea și ceva relații.

Mă numesc Mihai și trebuie să menționez încă de la început că "Black Mail" e cea mai horror (în sensul bun al cuvântului) rubrică de mail-uri întâlnită de mine până acum, iar desemnarea unei tipe să se ocupe de ea e și mai și!

Multora dintre noi ne-ar face plăcere dacă am putea beneficia și de alte poze de-ale tale, Andreea, în locul celei de buletin pe care o vedem număr de număr, clasică de acum. Preferabil în nud! Și în versiune poster, de asemenea! Glumesc, desigur. Ce crezi, zic bine? Și mai un lucru: un premiu pentru cel mai reușit mail al lunii ar face rubrica și mai interesant! Ok. Asta e tot. Ne reîntâlnim în "episodul următor".

Nu cred că este nevoie. În fiecare număr aveți parte de o serie de pictoriale foarte apetisante, cum ar fi "GeForce2 Ultra Uncovered!" sau "Adâncimile P4". Plus toate acele plăci de bază ce își arată cu nonșalanță cipurile la cititori din tot felul de poziții, și ce să mai zic de plăcile de sunet ce fac paradă cu mufele lor. Într-adevăr sunt cam scumpe, însă ce mai conțenează prețul la o asemenea frumusețe, stabilitate și performanță? Eu personal nu pot să le concurez.

Alexandru Duduman
alex_duduman@hotmail.com

Preafrumoasă Andreea, te-aș ruga frumos să le transmiți dragilor tăi colegi de redacție că dacă pe coperta următorului număr nu apare scris mare de tot "MAX PAYNE" sunt niște fraieri. Adică nu sunt în stare să prezinte printre primii un asemenea joc? E o adevărată bijuterie a gamerilor; e genial! Și poate mai prezintă și ei niște jocuri bune, nu toate rateurile apărute prin revistă de la o vreme încoace! Howgh!

Scumpete, colegii mei de redacție m-au rugat frumos să îți transmit că vor pune Max Payne pe copertă doar ca să îți faciție pe plac. Dacă se va întâmpla să găsești și un articol în interior, bucură-te pentru coincidență. Și să nu cumva să te plângi și producătorilor că scot numai rateuri de jocuri, că poate scot numai jocuri bune, și-atunci noi despre ce mai scriem?

Scriu din partea unui mare grup de oameni cu vârste între 18 și 55 de ani, mari iubitori de calculatoare și de XtremPC...

Cred că Andreea Chifan, cea care mai mult ca sigur va evita să răspundă în ziar (sau revista scrisă cu ceva între creion chimic și marker), are însuși 100% caracteristice blondelor... Te salutăm și o să mai auzi de noi! Ți semnează în numele tuturor,

WALY (Valentin)

Mai demult, la un mic congres al blondelor, am auzit o observație care reușea să surprindă foarte bine spiritul acesta al glumelor referitoare la noi, și anume că pe lume există două tipuri de bancuri: unul dintre ele conține toate bancurile cu blonde, iar celălalt conține bancuri cu bărbați care cad de proști. Bineînțeles că o să mai aud de voi, căci în fiecare zi aud cel puțin două bacuri noi.



Adrian Dorobăț

Ce e frumos în viață e efectul random foarte bine pus la punct. De exemplu, pe neașteptate, metroul se strică la Romană, și trebuie să ne dăm cu toții jos în stația infestată cu grafiti multicolor, cu 50% chance to get a disease

BLACK VIEW



După o noapte toridă de îți fierb creierii în suc propriu am ieșit din stand-by dimineața cu niște idei stranii în cap. Când te joci până cântă cocoșul din balconul vecinilor linia subțire și roșie dintre joc și realitate își cam pierde lejer din claritate și începi să-ți imaginezi că viața e un soi de joc massive multiplayer offline. Te joci cât te joci, dar viața începe să crească în dificultate încă de pe la nivelul 18. Jucătorii mai vechi zic că teoretic, între 16 și 21 e perioada cea mai frumoasă: n-ai questuri grele, ai

+100% chance să te îndrăgostești, vezi totul în roz bombon și așa mai departe. Ce mai, o perioadă de care să îți aduci aminte pe la nivelul 25, când se împute treaba și apar niște boși care te calcă pe nervi și îți scot pe nas toate defectele, unii avînd tot felul de lovituri speciale, cum ar fi "Penalizarea", "Mustrea scrisă" și temuta "Concediere". Pe la 30 e dificil, iar după 50 e deja e un soi de nightmare. Nu sunt mulți cei care trec de nivelul 80, iar de-acolo înainte nu e prea clar ce se întâmplă:

unele zvonuri zic că e "game over", definitiv, fără posibilitate de reload. Altele zic că te mută pe alt server, cu condiții mai bune, cu lățime de bandă și fără packet loss. Mai sunt unii care amenință că dacă trișezi, o să ajungi să joci pe hell, cu protecție -300% la foc și pucioasă.

Fac un duș, mă îmbrac și mai am timp de câteva reflecții în bucătărie până se inițializează omleta din tigaie. Mai ieri, am fost să plătesc telefonul la poștă: un quest foarte neplăcut și din care câștigi foarte puțină experiență, unde ai de-a face cu niște NPC-uri ofuscate și la limita isteriei, al căror arbore conversațional se reduce la "Nu am", "Nu pot" și "Da' pur și simplu nu vreau". Și într-un soi de simulare a unei interacțiuni colocviale, ți se adresează constant cu apelativul "mami" de îți vine să le dai un critical hit cu un fișic de monede de 500 de lei. Înăuntru cald de ți se usucă ochii în orbite. Stai la coadă jumătate de oră după care descoperi adevărul fundamental al tuturor jocurilor: unii joacă cu cheaturi. Un mustăcios cu chelie asimetrică vine de-afară, de la umbră, de sub copac, unde mai bate un vânticel anemic și se bagă în față, unde și-a lăsat rînd la un bătrânel penibil de amabil. În astfel de momente simți tentația unui killing spree cu rată ridicată de frag-uri făcute pe camperii de la umbră.

Hmmm, aș mai sta să cuget, dar jocul ăsta numit viață se joacă contra timp, iar ceasul îmi spune mutește că e vremea să plec. Liftul nu merge, așa că trebuie să mă downloadez din nou pe scări. Alice, vecina mea de la parter iese și ea la plimbare cu dobermanul, un iepuraș ceva mai

feroce care să o păzească de pericolele ce pândesc la tot pasul în Țara Minunilor, România. "Scumpete, povestea de dragoste dintre noi nu mai poate continua. Câinele tău nu mă iubește deloc", ți arunc în joacă, în timp ce jivina încearcă, deloc subtil, să mă înșface de picior. Alice îmi zâmbeste ușor perplex, rămasă fără replică. Eh, încă o misiune îndeplinită cu succes... Strategia e de bază. Sau tactica, că mereu le încurc. Mă rog, treacă de la mine...

Ce e frumos în viață e efectul random foarte bine pus la punct. De exemplu, pe neașteptate, metroul se strică la Romană, și trebuie să ne dăm cu toții jos în stația infestată cu grafiti multicolor, cu 50% chance to get a disease. Nevoit să merg pe jos, prin soare, ideile îmi bolborosesc din nou în cap: viața nu e jocul perfect: se trișează pe rupte, cei cu skill la pick-pocketing și lockpicking trăiesc pe picior mare pentru că oamenii legii au AI-ul prost implementat și uită (ajutați uneori de sume substanțiale) cine sunt inamicii. Suntem personaje într-un Sim City gigantic cu un management de doi bani. Partea proastă este că nu poți să ieși din joc, nici s-o iei de la început. Trebuie să fii mulțumit cu rolul tău și să-ți dezvolți personajul cât de bine poți în condițiile date.

Viața e echitabilă abia în final: nimeni nu pierde, nimeni nu câștigă. Un sfârșit neutru.

O bere rece mi-ar face bine la sistemul de operare. Coolerul nu mai funcționează și se înfierbântă procesorul. Feriți-vă de ecrane albastre. Nu bateți cuie în geam. Nu treceți pe roșu. Votați rombul. Keep playing.

Altec Lansing... noua arma sonora

Sisteme de boxe pentru gameri profesioniști

**ALTEC
LANSING**®

**NOUA
ARMĂ
SONICĂ**

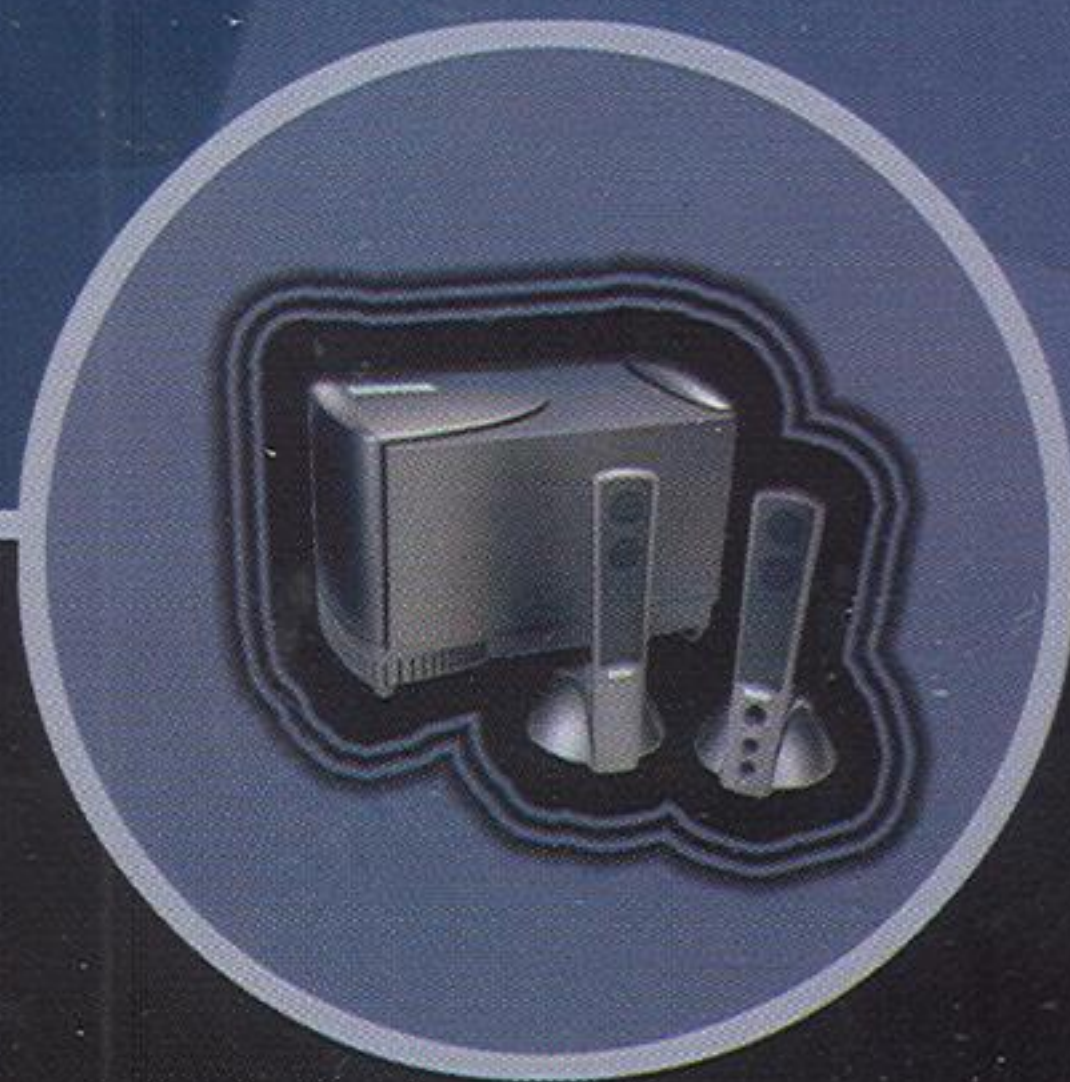
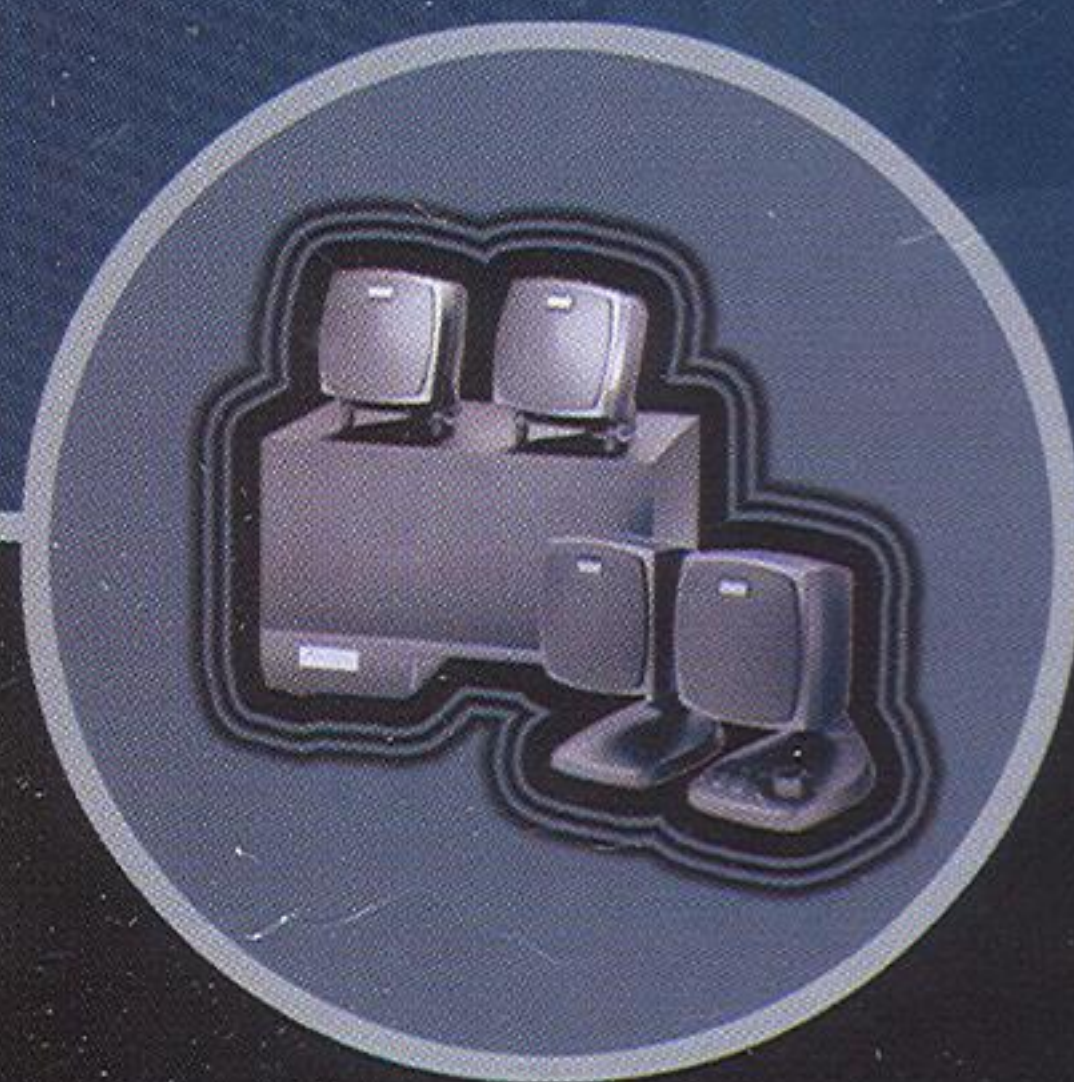
ACS56 - 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 30Hz-18Khz

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



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
Iasi
Tel: 032-217.800

Alege Sk!nbarea!
www.skin.ro



INSPIRAȚIA DE A-ȚI ALEGE COLEGII DE ECHIPĂ.

Adică pe cei care, asemenea ție, au idei îndrăznețe, știu ce înseamnă lucrul în echipă și, mai ales, știu ce vor. Iar cu o tehnologie pe măsură, totul prinde viață. Noul Compaq Deskpro EN SDT cu procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz este exact ce îți trebuie pentru a-ți împlini aspirațiile și ideile. Programele Compaq preinstalate pentru administrare de la distanță și managementul resurselor fac din el un instrument de lucru eficient, simplu de utilizat și de întreținut. Totul într-un format compact. Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.

Acum disponibil și cu CarePaq!

Funcționalitate îndelungată, timp de intervenție redus, disponibilitate, asigurate numai de CarePaq - pachetul de servicii de care aveți nevoie acum!

PARTENERI DE SERVICE AUTORIZAȚI: Eltop Electronics: Tel: (01) 222 35 00; MBL Computers: Tel: (01) 224 46 16; Net Brinel Computers: Tel: (01) 064/945; NET Consulting: Tel: (01) 230 79 86; Q'NET International: Tel: (01) 230 14 44; RomTeam Solutions: Tel: (01) 212 39 07; SCOP Computers: Tel: (01) 231 46 04; Tehnobit: Tel: (01) 637 51 62; Tornado Systems: Tel: (01) 312 75 07



COMPAQ DESKPRO EN SDT

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 815E chipset
• 128 MB RAM • hard disk 20 GB • CD-ROM
• monitor 15" • NIC • Microsoft® Windows® 2000/NT4

Distribuit prin www.QShop.ro

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



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

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

COMPAQ
Inspiration Technology