

<http://www.xtrempc.ro>

# xtremPC

Adevărații programatori programează fluierând codul direct în intrarea MIC IN a unui ZX80.

*Adrian Millet*

Nr. 25 - Octombrie 2001 - 100 PAGINI - 43.000 LEI

## LICITAȚIILE ONLINE CUMPĂRĂTURI ÎN PIATA DIGITALĂ



### ALTEC LANSING ADA890

120W DE PLĂCERE SONORĂ

### PLATFORME PENTIUM 4 i850 VS i845 VS P4X266

### COMMANDOS 2



O ECHIPĂ ÎMPOTRIVA UNEI ARMATE

### RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

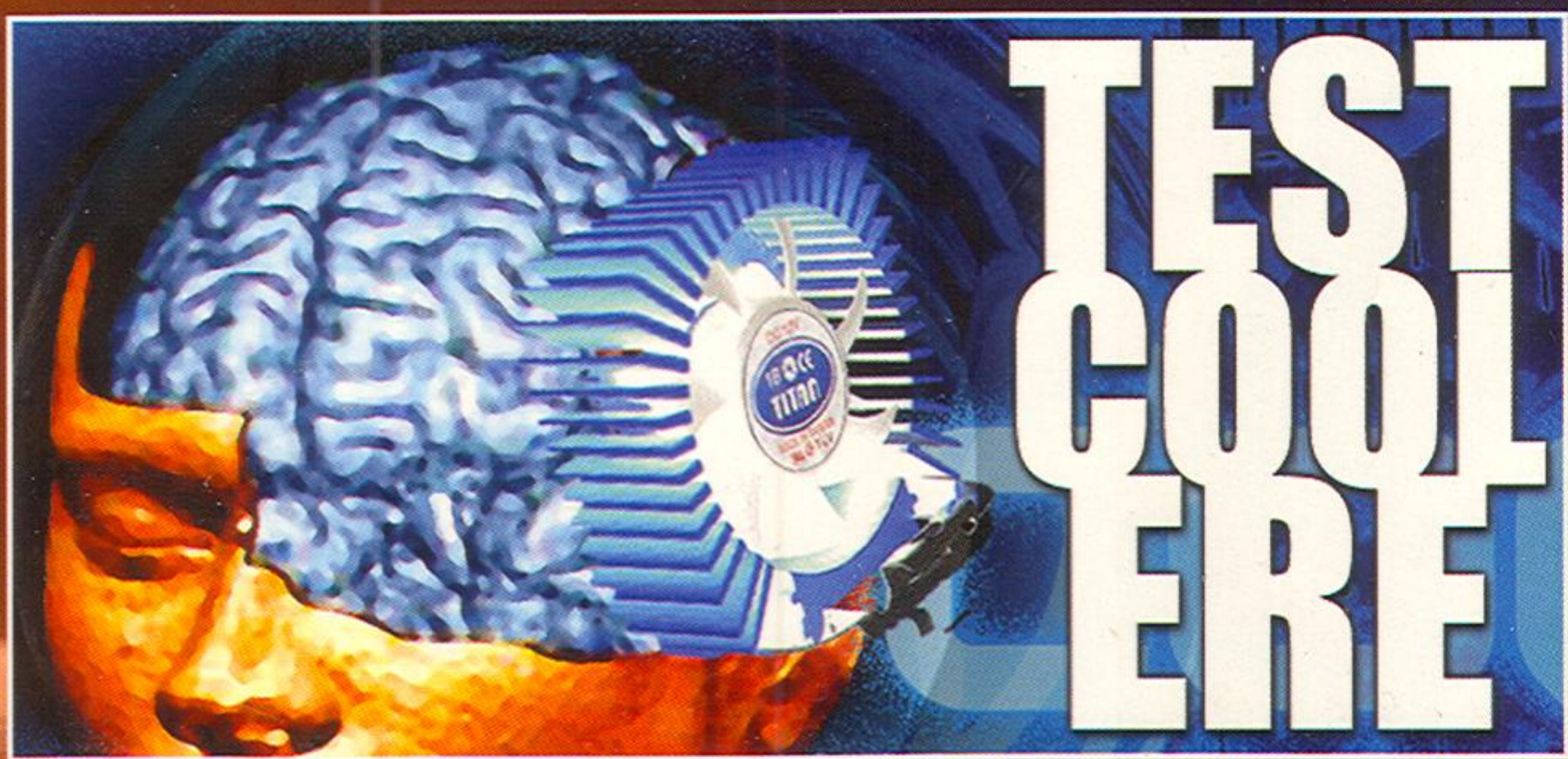


SIMTE NOUA AROMĂ MULTIPLAYER



# AUDIGY

SUNET ADEVĂRAT DE LA CREATIVE



CELE MAI TARI COOLERE PUSE LA SUFLAT

 Leadtek®

Te roa de  
NVIDIA?





Leadtek WinFast  
Titanium500TD  
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast  
GeForce3TDH  
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast  
Titanium200TDH  
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast  
TitaniumTH  
GeForce2 64/32Mb



Leadtek WinFast  
GeForce2Pro  
64/32Mb



Leadtek WinFast  
GeForce2MX SH Pro  
MX400 64/32Mb



Leadtek WinFast  
GeForce2MX DH Pro  
MX400 64Mb



Leadtek WinFast  
GeForce2 MX64  
MX200 32Mb



2 jocuri  
incluse  
versiune  
FULL\*  
+ abonament  
pe 3 luni la XtremPC

UNIC DISTRIBUTOR:

Sk!n  
Media

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

RESELLERI:

BUCURESTI:

Best Computers  
Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers  
Tel: 01-211.70.90  
01-222.20.36  
01-211.70.90  
01-336.45.63

Matrice Serv

Tel: 01-231.04.71

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

TULCEA:

Nexial Research

Tel: 040-515.457

IASI:

ComputerHouse

Tel: 032-217.800

SIBIU:

Graffiti Computers

Tel: 069-23.20.91

SUCEAVA:

Ley Impex

Tel: 030-520.560

TIMISOARA:

ASSITEC

Tel: 056-190.337

ARAD:

BB COMPUTER

Tel: 057-280.555

PIATRA NEAMT:

Ciel Consult

Tel: 033-222.121

CONSTANTA:

Torent Computers

Tel: 041-831.820

\* cu exceptia GeForce2 MX64

# 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!



ADVISOR

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 Lipsani, tel. 310.28.32

**best**  
computers

www.bestcomputers.ro  
info@bestcomputers.ro



## Amintirile mă chinuiesc. amintirile mă răscolesc...

Nu vreau să minimalizez în vreun fel dimensiunile tragediei care a avut loc pe 11 septembrie, dar se pare că americanii nu se prea pricep la un lucru care românii le stă proverbial în caracter: hazul de necaz. Nu mă refer la americanii de rând, pentru că între americanul de rând și românul de rând nu prea e nici o diferență din punct de vedere al umorului, și glume mai mult sau mai puțin amuzante au apărut chiar a doua zi după atentat. E normal, umorul e o modalitate de a ieși din starea de șoc, o descărcare nervoasă necesară, după cum poate certifica orice psihiatru.

Mi se pare mai puțin normală reacția pseudo-factorilor de răspundere: acele instituții care nu sunt împuternicite să reacționeze oficial, dar simt nevoia să facă ceva, orice, să ia o decizie, să dea o replică, să arate că le pasă. Fac parte din acest grup de inițiativă nume mari din industria jocurilor și entertainment-ului și vă voi da în continuare câteva exemple. Electronic Arts a renunțat temporar la Majestic, un joc online conspirativ, în care jucătorii primeau telefoane de amenințare sau în care actorii cereau ajutor pe tonuri rugătoare. Publisher-ul Arush Entertainment, care intenționează să lanseze un joc cu legendarul Duke Nukem, a retras logo-ul jocului, screenshot-urile și secvențele video de pe site pentru că în ele apărea și clădirea World Trade Center. Producătorii "Metal Gear Solid X" pentru Xbox au anunțat că vor revizui conținutul jocului, deoarece personajul principal, Snake, cam face praf New York-ul într-o singură zi de activitate intensă.

Și pentru că tot vorbeam de Xbox, trebuie remarcat că Microsoft va include un sistem de securitate pentru consolă, special adaptat pentru a nu permite copiilor să acceseze jocuri violente care au legătură cu atentatele teroriste din 11 septembrie. Probabil că vor deveni inaccesibile toate simulatoarele de avioane, toate jocurile cu clădiri și toate jocurile cu teroriști. Cam o treime din totalitatea jocurilor de pe piață.

Reprezentanții Sony au declarat că este important ca producătorii de jocuri să fie "respectuoși și atenți" să nu rănească sensibilitățile publicului, iar Doug Lowenstein, președintele Interactive Digital Software Association (IDSA), care reprezintă legal 90% din industria de jocuri afirmă că și "industria de jocuri ca oricare altă industrie are responsabilitatea de a-și reevalua strategia în urma tragicelor evenimente."

O atitudine cel puțin ciudată din moment ce toți cad de acord că există o distincție clară între joc și realitate. "Întotdeauna am susținut că diferențele fizice și psihologice între jocuri și realitatea evenimentelor curente este considerabilă", afirmă Jeff Brown, purtător de cuvânt pentru Electronic Arts.

Exemplul didactic perfect de diferență între teorie și practică: Teoretic e un lucru știut că jocurile pot fi realiste, dar nu reale, teoretic există studii indubitabile că ele nu instigă la violență, ba chiar sunt un canal excelent de defulare a agresivității reprimite, dar practic toți producătorii de jocuri au decis ca după atentatele teroriste jocurile ar trebui să fie mai puțin violente și pe teme sigure, pentru "a nu răni sensibilitățile publicului".

În mod logic, obtuzitatea scade pe măsură ce te îndepărtezi de America. Producătorii europeni nu sunt nici pe departe atât de îngrijorați și mulți s-au declarat iritați că industria jocurilor este întotdeauna arătată cu degetul când oamenii devin violenți și omoară alți oameni.

Deci hai să fim serioși, domnilor, și să dăm jocurilor ce-i al jocurilor: distracția fără prejudecăți. Că altfel ajungem ca Disney, care nu mai dă carabine de jucărie copiilor în parcurile de distracții ale companiei, pentru că împușcatul cu gloanțe de jucărie a hipopotamilor a devenit brusc o acțiune antisocială.

## Redacția

**Redactor șef:** Adrian Dorobăț  
**Redactori:** Vlad Zotta  
Dragoș Drogeanu  
Cristian Soare

**Colaboratori:** Vlad Susoi  
Dragoș Ivan  
Bogdan Eparu

**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  
**Informații CD:** infocd@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 concertele articolelor, fabricarea de sacoșe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea cătelului 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.



12 Portalul Web



50 Altec Lansing ADA 890



24 A.I. - la limita dintre un basm și un pretext



52 Creative Audigy: Evoluție sau revoluție?



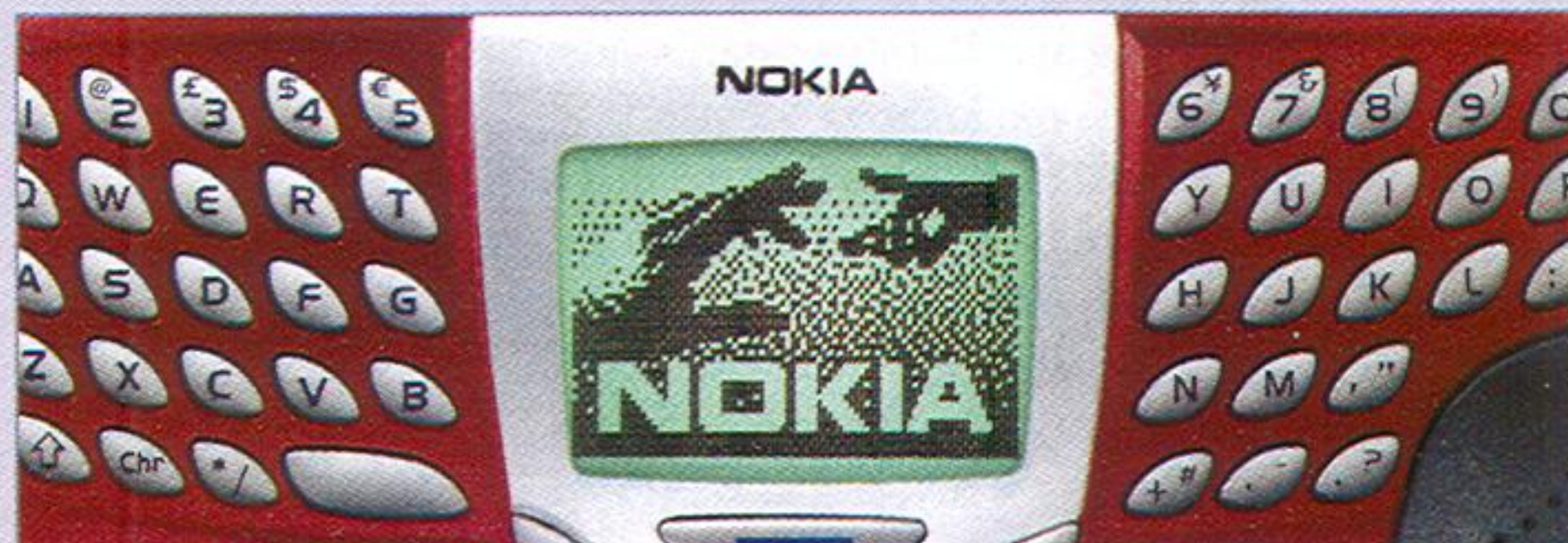
36 Coolere - test



56 Teste diverse



10 Xplorer Xtrem



8 Știri Internet






18 Licitațiile Online



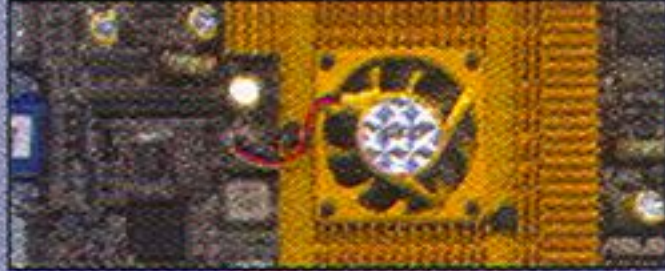
# Cuprins


- 5 Redacția
- 6 Cuprins

## Internet

- 8 Știri Internet 
- 10 Xplorer Xtrem 
- 12 Portalul Web
- 18 Licitațiile online
- 22 Internetul văzut ca supercalculator 
- 18 A.I. - la limita dintre un basm și un pretext

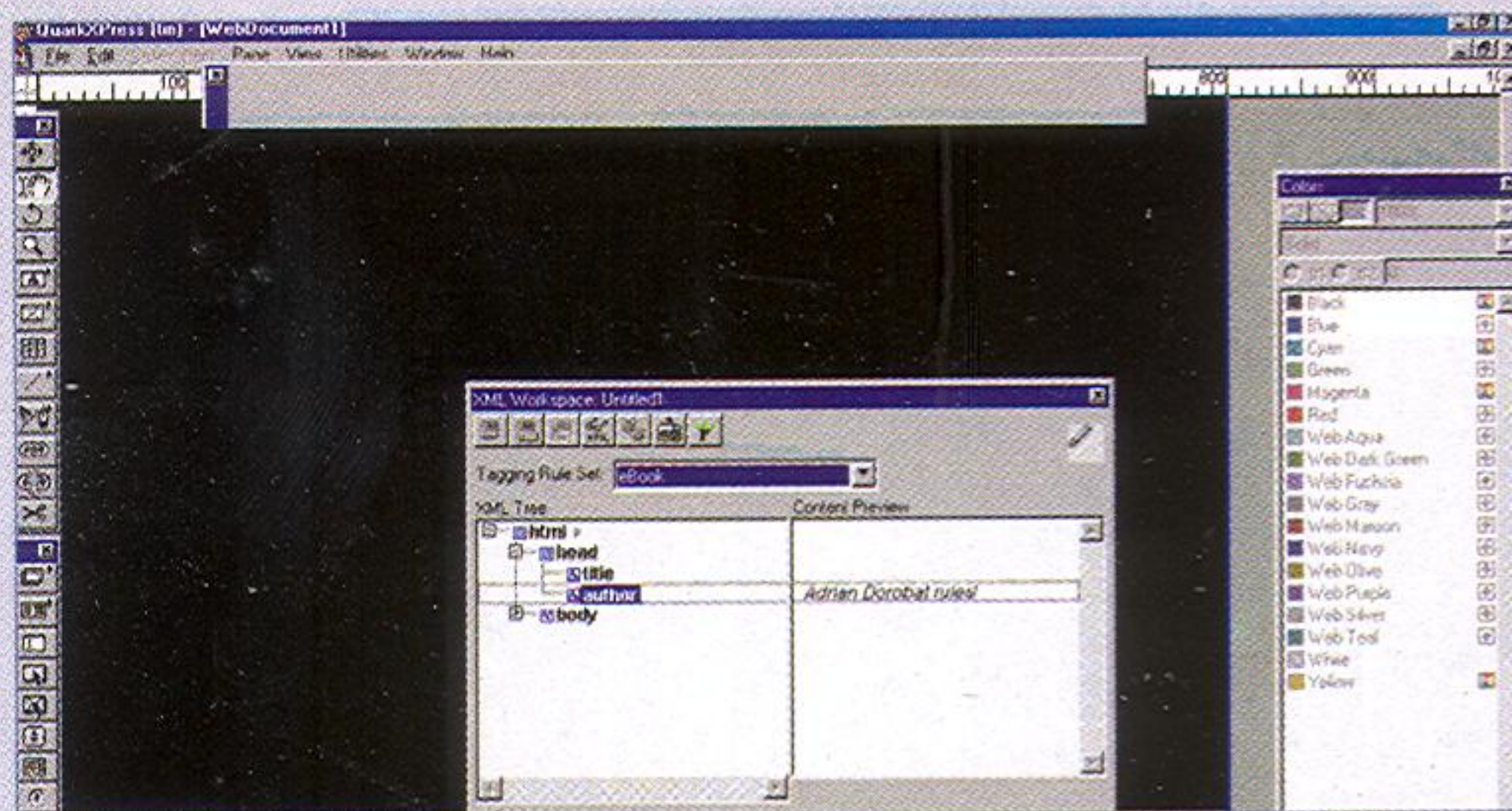
## Hardware

- 26 Știri hardware 
- 34 Scrisori hardware
- TESTE hardware
- 36 Răcește-te puțin! Test de coolere
- 40 Soluția Pentium4 
- 48 Plăci video Ultimele soluții GeForce3 
- 50 Altec Lansing ADA 890

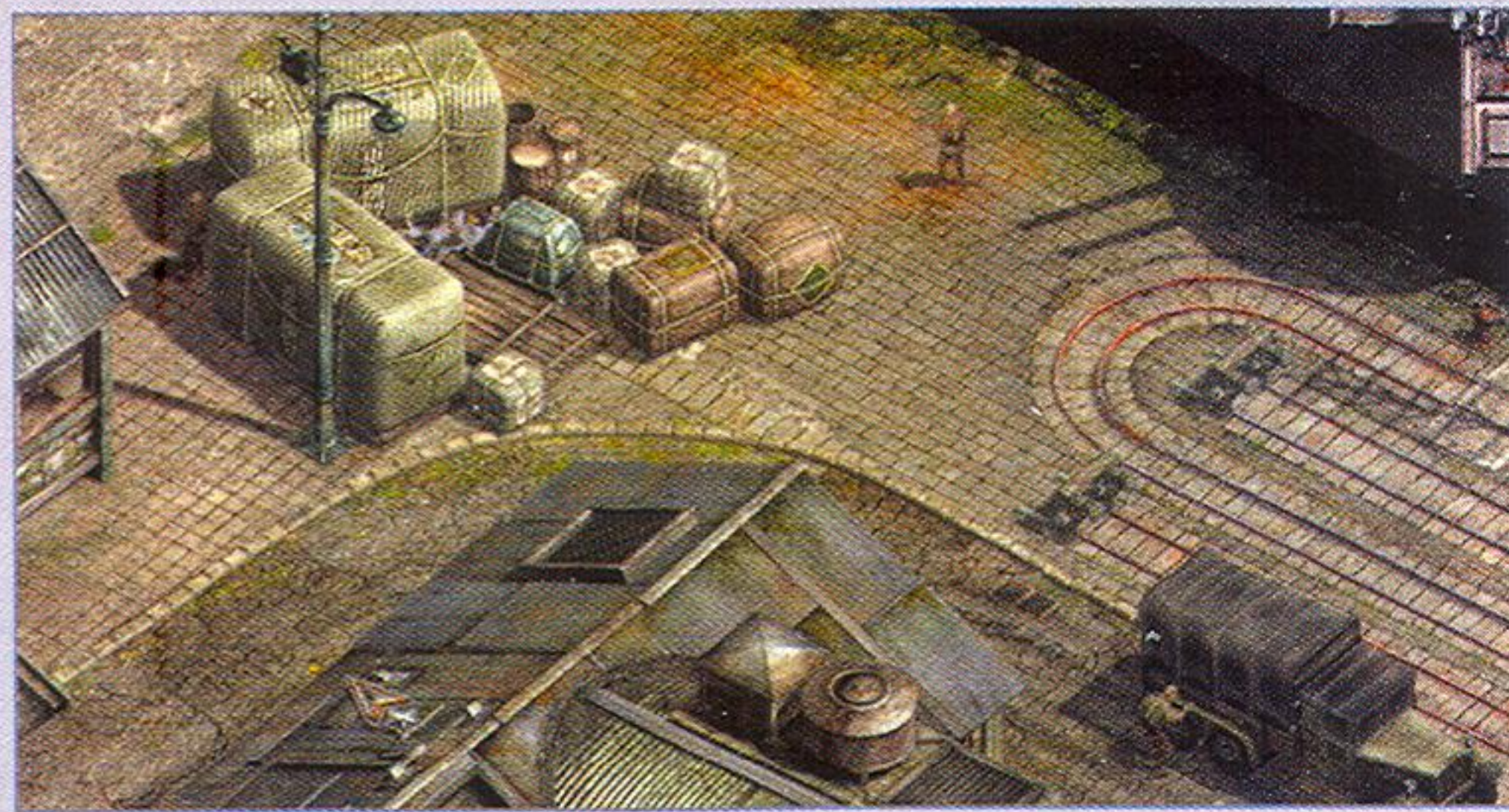
- 52 Creative Audigy: evoluție sau revoluție?
- 56 Teste diverse
  - > Trust Power Protector 
  - > Lite-On CD-RW 24/10/32
  - > Jetway TV Tuner 838
  - > EagleTec M830LMR
  - > ASUS A7V266
  - > ASUS TUSL2-C

### TOP 5 hardware

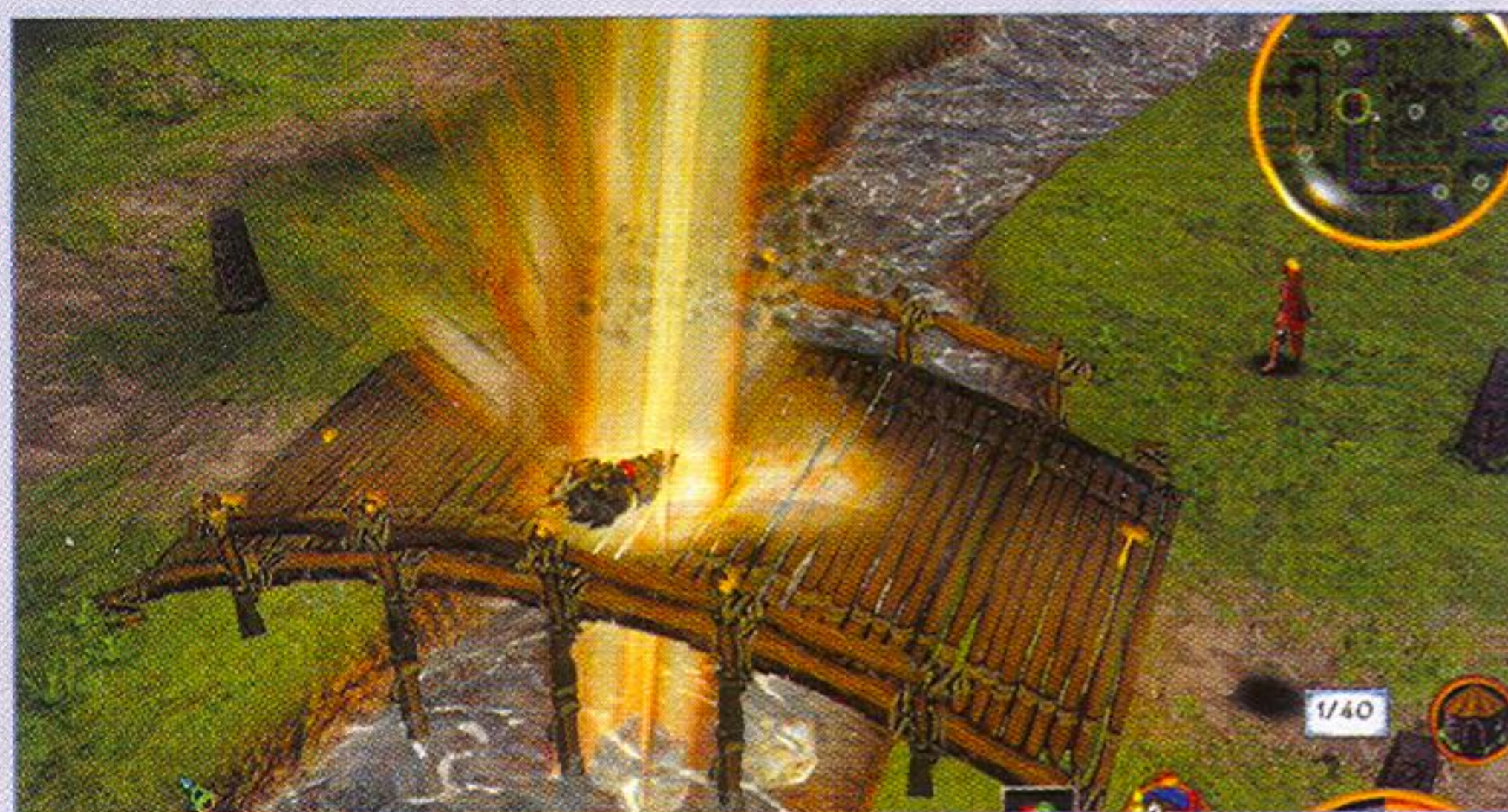
- 58 Plăci video
- 59 Plăci de bază
  - > chipset KT133
- 60 Plăci de bază
  - > RDRAM/DDRAM
  - > SDRAM
- 61 Plăci de bază
  - > chipset i815



68 QuarkXPress 5.0



86 Commandos 2: Men of Courage



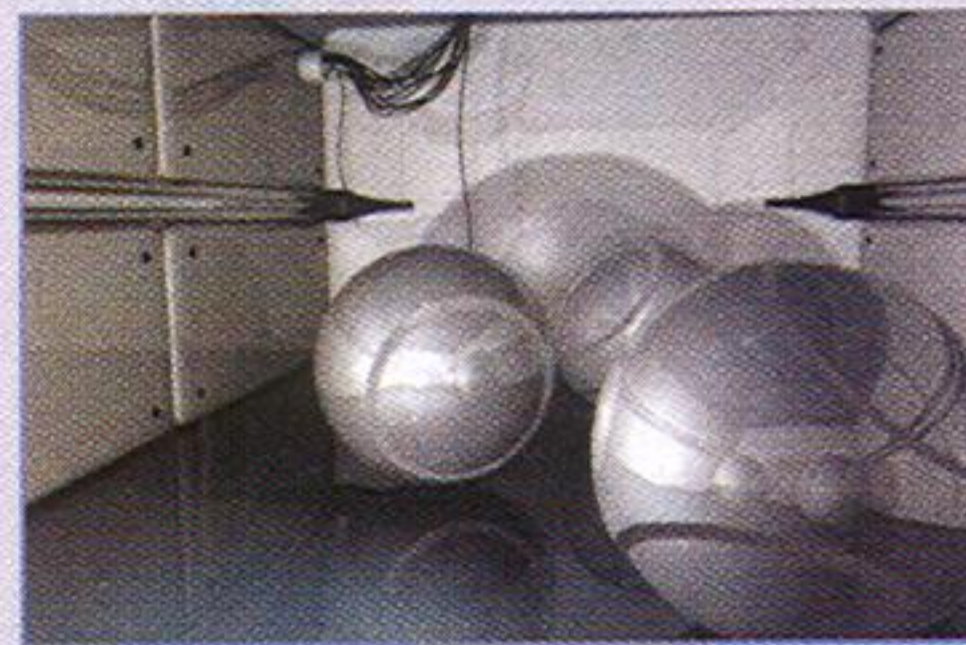
90 Magic and Mayhem: The Art of Magik



83 Serious Sam 2: The Second Encounter



66 Toon Boom Studio



72 Galerii Xtreme



94 Yuri's Revenge

Software

62 Știri software



64 Scrisori software

65 > Programe utile



> Plug-in-uri



Prezentări

66 Toon Boom Studio



67 \*gmax



68 QuarkXPress 5.0

69 Concurs "Dune"



Efecte speciale

70 Cinematografia și parcul de distracții



71 Vizionari în lumea efectelor speciale



72 Galerii Xtreme

Jocuri

74 Știri jocuri



76 PlayBox



78 NetWork



Avanpremiere

80 Archangel



81 Arx Fatalis

82 Hitman 2



83 Serious Sam 2: The Second Encounter

84 Pool of Radiance

Prezentări

86 Commandos 2: Men of Courage

90 Magic and Mayhem: The Art of Magik

92 Red Faction



94 Yuri's Revenge

96 Black News

97 Black Mail

98 Black View



# internet

## • Noi tarife pentru internet

ROMTELECOM a publicat noile tarife pentru telefonie și acces special Internet. Astfel, în condițiile în care un impuls va costa 640 lei, accesul special Internet este taxat astfel: de luni până vineri între 7:00 - 16:00 1imp./160 sec., 16:00 - 22:00 1imp./240 sec., 22:00 - 7:00 1imp./600 sec. Sâmbăta, duminică și sărbătorile legale diferența este că tariful din timpul zilei (7:00-22:00) este de 1imp./480 sec.

## • Update la Messenger înainte de lansare

Microsoft a afirmat că are deja un update pentru noua versiune încă nelansată a Microsoft Messenger. Acesta va fi disponibil ca download cu dimensiuni de 1MB și va permite utilizatorilor să comunice PC-to-telephone. Noua versiune de Messenger va fi inclusă în WinXP.

## • O nouă pagină pentru guvernul nostru



Cabinetul Primului Ministru Adrian Năstase ne anunță că din 8 octombrie Guvernul României are o nouă pagină de web, la adresa [www.gov.ro](http://www.gov.ro), sau alternativ la [www.guv.ro](http://www.guv.ro). Să sperăm că această pagină nu va avea soarta celorlalte pagini românești oficiale, eficiența hackerilor români fiind cunoscută.

## Arata ciudat dar suna foarte bine

Nokia a lansat un nou concept prin 5510: telefon, radio, player mp3 și comunicator.



Sunând cât se poate de surprinzător, ultimul motto Nokia este "Looks weird. Sound's great". Senzația de "weird" îi aparține astfel celui mai recent telefon venit de la Nokia: 5510, ce reprezintă pasul mării companii înspre noua eră digitală. Mica minune aduce la un loc o serie de facilități, abordate până acum separat de diferiți producători și încearcă să se transforme într-un mini-comunicator de buzunar. Mai mult, îmbinarea

entertainment-ului cu o comunicare foarte avansată creează premisele pentru un telefon de succes.

Aspectul "weird" al telefonului este în primul rând dat de tastatura completă folosită (model qwerty) și plasarea ei pe întreaga suprafață a telefonului datorită unui număr mult mai ridicat de taste. Utilitatea ei este justificată de mesageria îmbunătățită și de prezența opțiunii WAP, Nokia anunțând că "acum poți să îți scrii

mesajele la fel de repede cum le gândești".

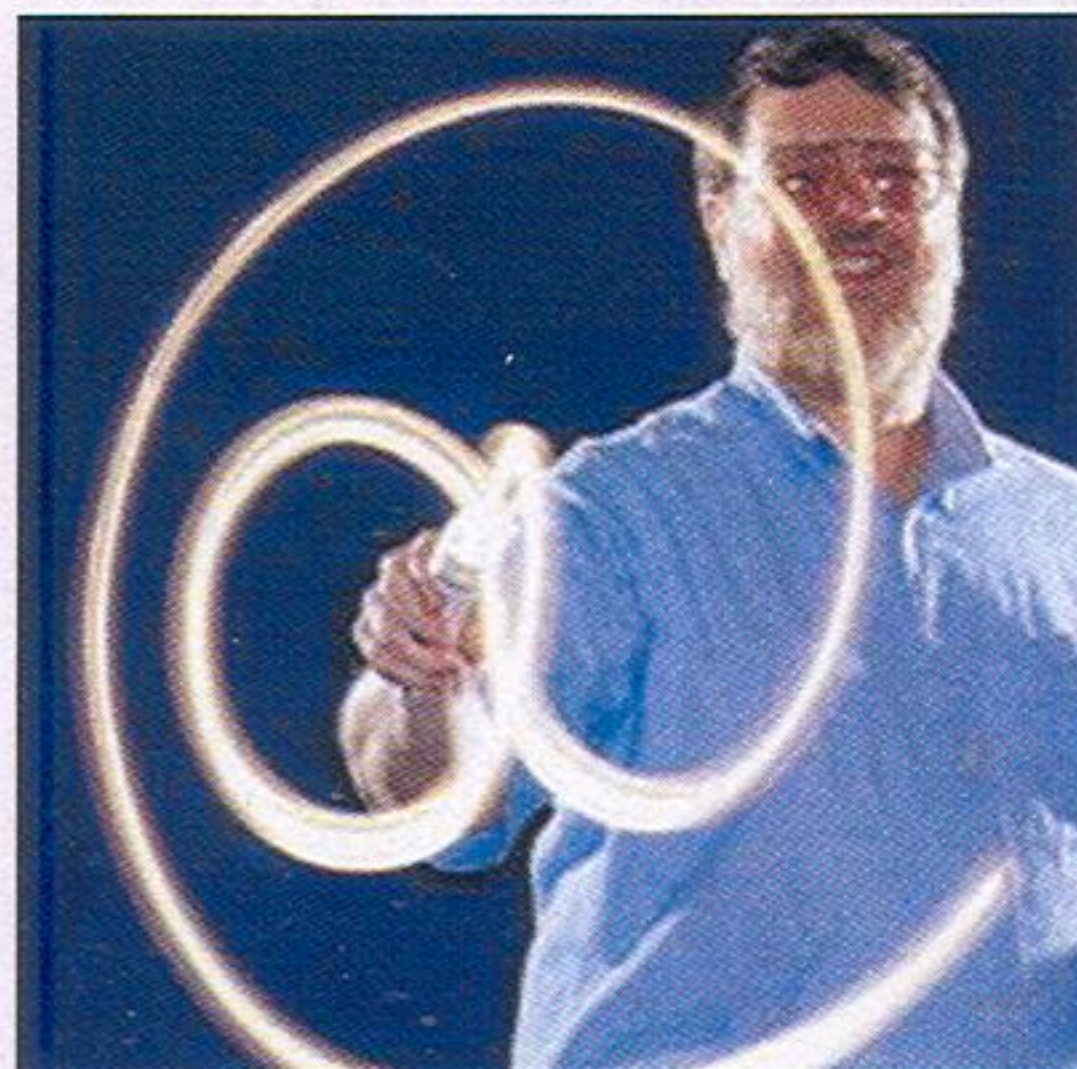
Avantajele majore ale lui 5510 vin însă din partea de entertainment unde cei 64Mb cu care telefonul este dotat pot stoca până la 2 ore de muzică în format AAC sau MP3 iar software-ul inclus îți permite copierea directă a CD-urilor cu muzică pe telefon. Dacă muzica ta nu este însă suficientă, 5510 vine dotat cu Radio FM la care poți asculta posturile tale favorite. Și, parcă nefiind suficient, Nokia oferă 5 jocuri care pot fi abordate în paralel cu ascultatul muzicii: Bumper, Space Impact, Snake II, Pairs II și Bantumi. Toate aceste facilități la un loc cântăresc circa 155 de grame iar alte date tehnice scot în evidență un timp de standby cuprins între 55 și 260 de ore și un timp de utilizare cuprins între 2.30 ore și 4.30 ore. 5510 urmează a apărea în 2 culori: roșu și albastru.

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

## E-mail-ul a implinit 30 de ani

Dar nimeni nu mai știe cine a început

Pe 2 octombrie, e-mail-ul a implinit 30 de ani, dar spre deosebire de telefon sau telegraf, nimeni nu își mai aduce aminte care a fost primul mesaj. "N-am nici ce-a mai mică idee care a fost primul mesaj", declară Ray Tomlinson, "părintele" e-mail-ului. "S-ar putea să fi fost primul rând din discursul lui Lincoln la Gettysburg, dar nu îmi amintesc cu certitudine. Tot ce știu este că era scris cu majuscule. Înainte ca Tomlinson să inventeze programele de e-mail mai existau și alte modalități de a transmite un mesaj, dar doar pe același calculator. Ray Tomlinson a fost primul care au creat un sistem funcțional și în rețea, în anul 1971.



Primul ISP care îți taie legătura

• Ce-o să ajungă să ne mai taie în curând?

Pentru prima oară, un ISP a început să le taie legătura utilizatorilor care sunt descoperiți ca fiind infectați cu un virus cunoscut. Telewest din Marea Britanie, a început să aplice această măsură extremă pe utilizatorii infectați cu "viermele" Nimda, afirmând că li se pare rezonabil să facă tot posibilul ca restul utilizatorilor să nu fie infectați la rândul lor. Experții afirmă că această metodă de carantină nu este ilegală, atâta timp cât abonații sunt avertizați în privința motivului întreruperii serviciilor.



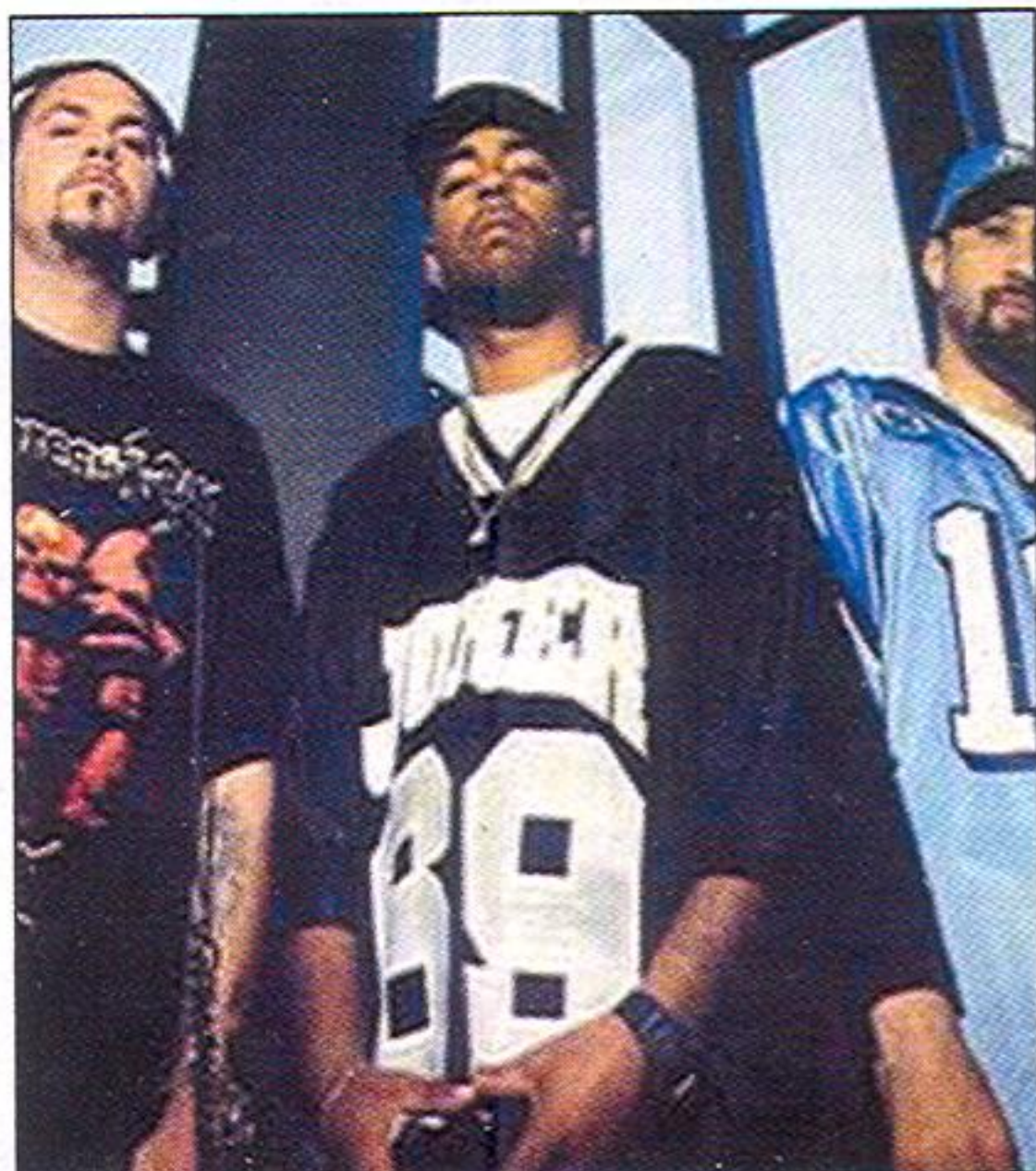


Muzică liberalizată și pe Internet

Industria de înregistrări a ajuns la un acord cu creatorii de muzică și cu casele de discuri pentru posibilitatea disponibilității muzicii produse de aceștia și pe Internet. Anunțul făcut pe data de 9 Octombrie netezește drumul a două companii de distribuție de muzică pe Internet ce se vor lansa la sfârșitul acestui an. Înțelegerea stabilită permite membrilor RIAA (Recording Industry Association of America) licențierea oricărei melodii deținute de Harry Fox Agency. HFA, un subsidiar al National Music Publishers' Association reprezintă 27.000 de case de discuri, ce la rândul lor reprezintă interesele a peste 160.000 de compozitori.

## Muzica legala pe Internet

Cypress Hill își lansează albumul punând o melodie pe Internet



Foarte populara formație Cypress Hill a găsit o modalitate mai originală decât alte vedete pentru a-și promova ultimul album, "STONED RAIDERS". Astfel, spre deosebire de Metallica ce nu a permis ca melodiile sale să se afle pe Internet, cunoscuții raperi au decis ca primul single de pe acest album să fie distribuit gratuit pe Internet, fiind astfel a doua melodie disponibilă pe site-ul formației. 'Lowrider' și "Trouble" sunt cele două melodii care vor forma single-ul Double A-side al formației. Melodiile pot fi ascultate pe site-ul oficial Cypresshill, unde pot fi găsite și informații despre albumul pe care vor figura ca invitați Method Man, Redman, MC Ren, Kurupt, Fear Factory și Downset.

www.cypresshill.com

## .info s-a dovedit un fiasco

Un sfert din înregistrări sunt falsificate

Lansarea noului model de domeniu .info a fost inițial atent gestionată de Afilias, companie desemnată să conducă acest proces. Avocații care au verificat însă cele peste 11.000 de înregistrări de numere generice ce doresc să folosească domeniul .info au descoperit că înregistrarea a circa un sfert din acestea sunt contrafăcute. Inițial restrâns numai pentru firme, procesul de înregistrare al domeniilor .info presupunea oferirea de către cei ce făceau cererea dovezii că dețineau drepturile asupra domeniilor solicitate. Multe din aceste cereri erau însoțite de dovezi eliberate în 2040, dovezi falsificate pur și simplu



sau au solicitat mai multe domenii cu dovada pentru un singur nume. Toți acești solicitanți au primit domeniile pe care probabil le vor vinde în scurt timp pentru un profit substanțial. Imaginați-vă ce trafic ar aduce site-uri ca www.news.info, www.visa.info și așa mai departe.

Microsoft la gheată

• MSN împreună cu NHL

În continua sa luptă pentru supremația pe web, Microsoft a realizat performanța de a deveni reprezentantul oficial pe Internet al National Hockey League (campionatul național de hockey al Statelor Unite). Pe lângă posibilitatea de acces instantanee la toate serviciile NHL.com, utilizatorii MSN au acum posibilitatea să asculte live aproape fiecare meci desfășurat în campionat și în playoff.

Diamantele strălucesc mai bine pe Internet

• Prețurile sunt relativ mici Cumpărăturile pe Internet încep și la noi să fie viabile însă în străinătate au ajuns la alte nivele. Cele mai avantajoase cumpărături se fac astfel pentru diamante unde prețul unui astfel de produs este substanțial redus față de prețul de magazin. Motivele par a fi costurile de funcționare ca și posibilitatea de a obține prețuri foarte bune în urma licitațiilor organizate.

## Profesorii condamna Internetul

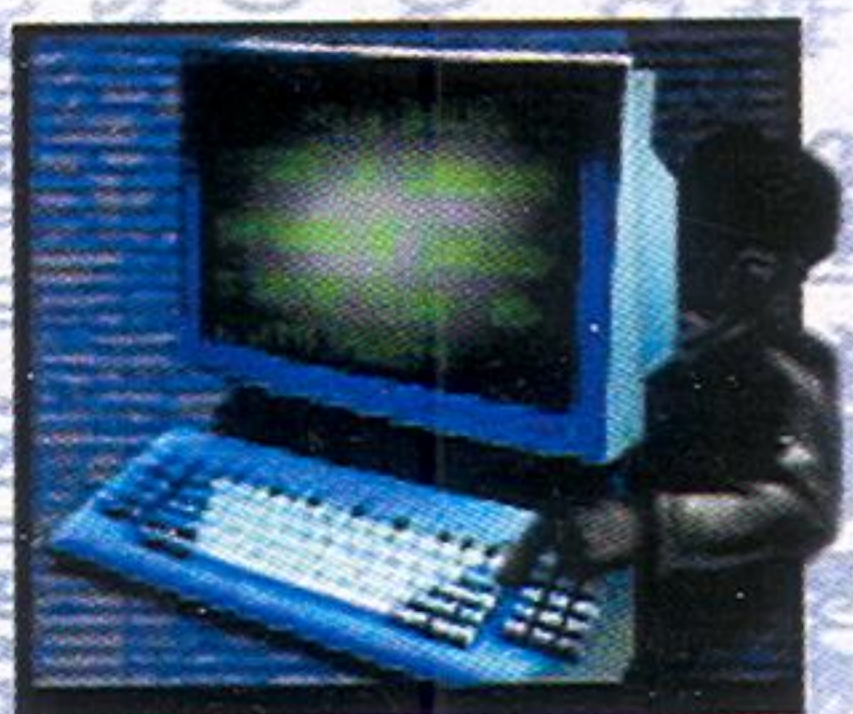
Aceștia spun că Internetul generează comoditate și gândire încetinită

Continua evoluție a Internetului, a accesului în interiorul școlilor și noile metode de studiu bazate pe Internet tind să facă copiii mai leneși și, în paralel, să le scadă capacitatea creierului de a reține informații. Aceasta este una dintre afirmațiile unui cunoscut lector în psihologie, D-na Dr. Susan Blackmore de la Universitatea West of England din Bristol. Într-o recentă dezbatere, ea a susținut că e-learning-ul, acum foarte la modă în țările occidentale (necunoscut la noi) pornește de la principiul că elevul nu trebuie să mai memoreze informația, Internetul funcționând ca o mare bază de date la care el are acces

în permanentă. Toate informațiile, spune ea, sunt la un click distanță, metodele convenționale de învățare unde elevul trebuia să memoreze multe informații și să își antreneze astfel memoria fiind de multe ori marginalizate. Discursul ei vine în contradicție cu măsurile luate în occident și în deosebi în Anglia unde calculatoarele și Internet-ul sunt o prioritate pentru școli. Anglia are setat un nivel de 1 calculator la 7 elevi în cadrul liceului și 1 la 11 pentru școli. Mai mult, 20% dintre unitățile de învățământ trebuie să beneficieze în cel mai scurt timp de acces internet în bandă largă.

www.guardian.co.uk

## Hackerii pot fi considerați teroristi



Reglementare a Congresului din Statele Unite

Conform prevederilor noului Act Antiterorism discutat în Congresul american, termenul de "hacker" ar putea fi asimilat conceptului mai larg de terorist. Proiectul de lege recomandă ca instrucțiunile neavenite pe servere și calculatoare izolate să fie socotite drept terorism. Grupurile de lobby pentru libertățile online fac presiuni asupra guvernului pentru revizuirea formulărilor din act.

• Noi pachete Internet

O nouă ofertă de la Connex și Xnet XNET a lansat în cadrul TIB pachetul XNET Dial Up Gold, al cărui avantaj principal este reducerea timpului de conectare pentru cei care îl folosesc, prin folosirea unor numere de telefon dedicate. Dial-up Gold va fi disponibil în două pachete: XNET Hobby, cu 10 ore de conectare incluse și XNET Addict, cu acces nelimitat. Tot la TIB, XNET a lansat două noi pachete de servicii de găzduire: Standard și Business.

• Microsoft versus Yahoo

Trecând peste foarte popularul renume al site-ului Yahoo, Microsoft a anunțat că l-a depășit pe acesta în popularitate cu propriul său serviciu, MSN. Microsoft pretinde că beneficiază de o cifră de 32 de milioane de vizitatori în timp ce Yahoo are numai 29 de milioane. Pe de altă parte, reprezentanții Yahoo spun că cifrele Microsoft sunt umflate artificial datorită noului serviciu de redirectare din Internet Explorer. Specialiștii acestui domeniu spun însă că pentru popularitatea unui site este relevant timpul petrecut de vizitatori și nu numărul lor.

• Yahoo rămâne fără nume?

Neașteptat cum unul dintre cele mai populare portaluri din lume este dat în judecată de un australian. Actorul de comedie Yahoo Serious, cunoscut pentru rolul din filmul "Young Einstein", a dat în judecată Yahoo, considerând că numele folosit de acesta beneficiază de o nejustificată popularitate de pe urma sa. Avocatul lui Serious, consideră că actorul avea o deosebită popularitate mondială cu mult înaintea portalului.

• Windows 2000 vs XP

Un recent studiu arată că noile facilități pentru internet ale lui WindowsXP nu impresionează mulți directori de companii. 55% din cei chestionați nu vor efectua un upgrade în timp ce 25% nu s-au decis. Problema este dată de procesul de update spre Windows 2000 desfășurat de abia acum și situația financiară ce nu le permite noi investiții majore.

## MEDIA ONLINE

### Stații radio

Kilo - <http://www.kilo943.com>



Este un post de muzică din Colorado Springs, care transmite în direct muzică rock de calitate. Din păcate calitatea transmisiei nu este tocmai excelentă. Streaming-ul se face pe tehnologia Media Player.

Oldies 95 - <http://www.oldies95.com/>



Pentru cei ce iubesc muzica mai veche există Oldies 95, care a câștigat titlul de stația Oldies a anului. Beatles, Abba, Modern Talking și mulți alții vă vor însoți preumblările online.

### Stații de televiziune.

[www.ak.tv](http://www.ak.tv)



Este un canal TV streaming ce emite live 24 de ore din 24 cu un grad ridicat de interactivitate. Trebuie să vă înregistrați pentru a putea accesa fluxul video, însă înregistrarea este gratuită.

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



Este un post pay-per-view, care vă oferă numeroase filme pentru doar 4.95\$ pe lună sau per film. Dacă vă interesează, puteți profita de oferta de a urmări un film gratuit. Este recomandată o legătură prin DSL, modem de cablu sau satelit.

# Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

## Recomandări pe categorii



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

O sursă sigură de noutăți și amuzament, acest site folosește o formulă deosebită de management: reporterii sunt surferi ca oricare alții ce primesc puncte pentru știrile care le aduc în funcție de noutate, calitatea redactării și interesul pe care îl prezintă. Odată ce vă înregistrați puteți să vă personalizați domeniile din care să primiți știri, puteți să acordați note pentru știri sau puteți să căutați la rândul vostru informații interesante pe care să le trimiteți.



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

Un site cu dublă dedicație, pentru piața românească dar și internațională, PC Hardware.ro pune la dispoziția surferilor știri de ultimă oră din domeniu, analiză și evaluare de componente, download-uri utile, toate într-un layout bine pus la punct și în limba română. O problemă ar fi că pe partea de download sunt prezente doar link-uri către programe. Informațiile și testele de o calitate deosebită sunt un motiv pentru a-l include în favorites.



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

Dacă v-ați întrebat ce s-a întâmplat cu Genesis 3D, engine-ul freeware pe care îl prezentam acum câteva numere, ei bine, el s-a transformat în ceva și mai spectaculos, cu nume de cod Auran Project, prescurtat Auran Jet. Auran este o companie de renume, care finanțează realizarea de jocuri și are o comunitate ce poartă numele de Auran Planet. Aproape 10.000 de membri și 3 proiecte importante în desfășurare garantează că ceva interesant se întâmplă.



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

Nu tocmai un site de jocuri obișnuit, Gamasutra privește lumea entertainment-ului digital din punctul de vedere al programatorilor și game-designerilor. Dacă vreți să aflați ce se ascunde dincolo de suprafața jocului favorit, vizitarea acestui site este imperativă. Inteligență artificială, randare volumetrică real-time, animație procedurală sunt termeni pe care îi veți auzi destul de des. Vizite dese sunt recomandate în special dacă vreți să activați în domeniu.



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

Dogs.ro este site-ul Asociației Chinologice din Municipiul București, unde puteți găsi o mulțime de informații interesante despre creșterea câinilor. Asta dacă aveți unul. Dacă l-ați pierdut puteți da anunț și puteți spera că cineva îl va găsi. Dacă nu, găsiți zeci de anunțuri care vă oferă pui spre cumpărare sau adopție. De asemenea, există documente despre singura rasă românească atestată: ciobănescul mioritic.

## Cu și despre bannere



Un motiv serios să nu pleci beat la drum

Am dat din întâmplare peste acest banner pe un site oarecare din rețeaua Lycos, probabil impus de webmaster în schimbul găzduirii gratuite a site-ului. După ce anunță că John a vizitat cam multe baruri în drum spre casă, ni-l arată pe John intrând la închisoare. De ce oare? Poate pentru că John a condus în stare de ebrietate? Nu-i nimic. De-acum înainte există o soluție pentru această problemă. John poate folosi brelocul care îți indică concentrația de alcool din sânge, sau pe cea de sânge în alcool. Oricum, fața lui John face toți banii.



O lecție de neuitat

Un banner care te face să te oprești din browsing și să rămâi cu ochii lipiți de ecran, așteptând continuarea care este oarecum previzibilă pentru persoanele majore. Un adult shop online. Dar modul în care sunt speculate așteptările imprimate de societate în subconștientul oricărui bărbat (mitul profesoarei sadice, dar în același timp atrăgătoare), plus sexualitatea brută a imaginii și tensiunea pe care o generează au făcut ca acest banner să iasă pe locul întâi la un concurs de gen organizat în Australia.



## De la cititori pentru cititori

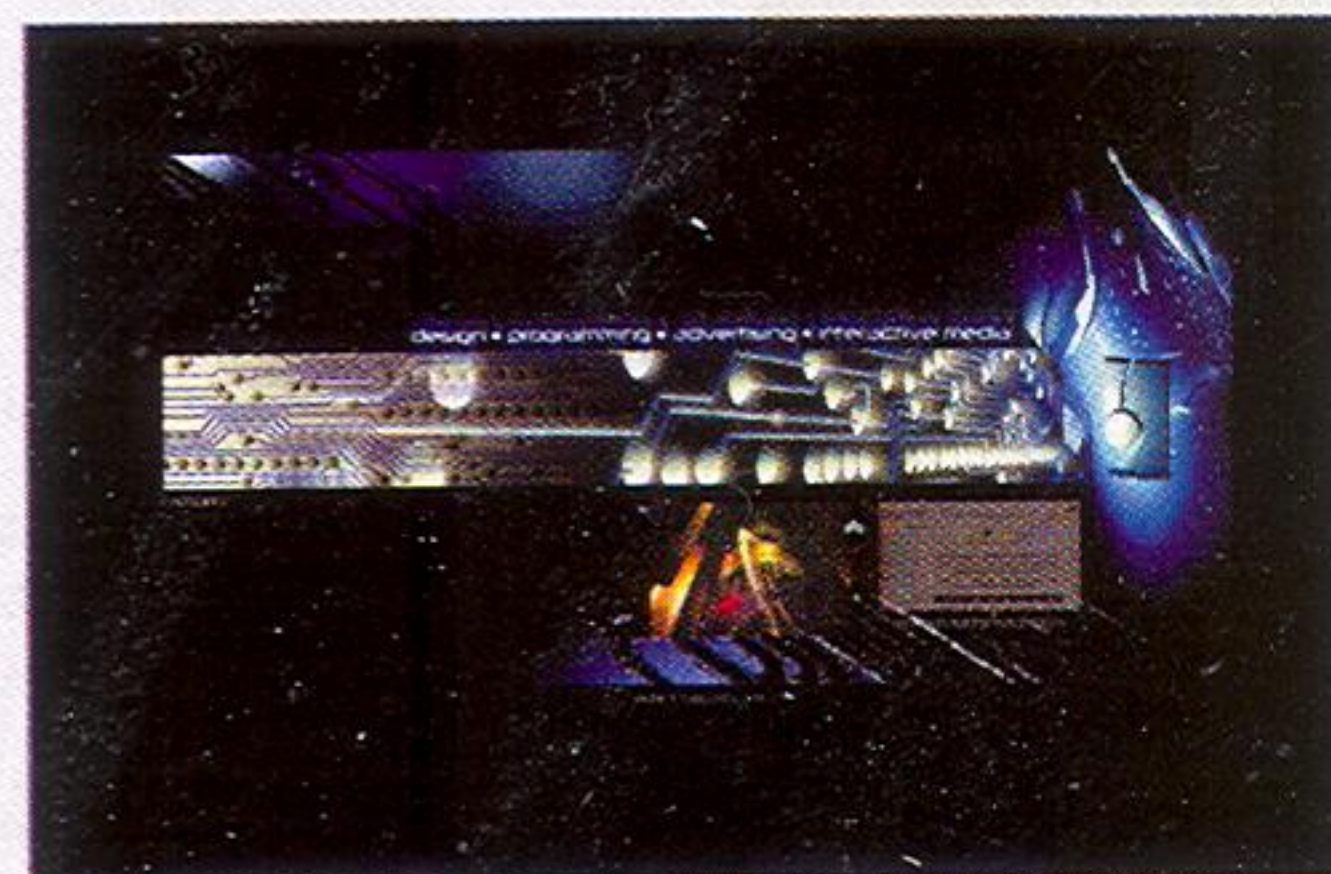
www.anticariatonline.ro

Site-ul ne-a fost recomandat de Luca Petre, din București. Dacă aveți nevoie de o carte, nu mai e nevoie să vă duceți să o căutați pe treptele de la Universitate sau prin rafturi prăfuite, e de ajuns să vizitați această pagină. Comanda se face online, se verifică prin e-mail și cartea se trimite prin poștă. Ce este interesant este că astfel cărțile devin disponibile în toată țara. Cum majoritatea sunt într-un singur exemplar, există și posibilitatea de a rezerva un anumit titlu pentru cumpărare ulterioară. Minusurile: prețurile sunt cam prea piperate iar greșelile de ortografie abundă.

www.publish.csiro.au/cyberscience/helix/TH65/

Dan Tomescu din Pitești pretinde că de aici a învățat cum să facă holograme cu compasul. Am decis să îl credem pe cuvânt, deși ipoteza depășește chiar și un hibrid între McGyver și Fox Mulder. Procedul pare simplu, dar nu ne-am încumetat să îl încercăm, marea majoritate dintre noi având o ură reprimată pentru desenul tehnic încă din școala generală. Recomandăm însă activitatea pentru timpul liber și apreciem că citirea tuturor materialelor despre holograme și holografie nu poate strica nimănui. (www.holoworld.com, http://www.amasci.com/amateur/holo3.txt, etc)

## Inițiativa lunii



www.showdown.ro

Un site demonstrativ al unei echipe de web-designeri construit în Flash. Dacă vă aruncați un ochi în pagina de prezentare a echipei, câteva nume o să vă sară cu siguranță în ochi, mai ales cel al lui Andrei Fântână (fost redactor șef al revistei Game Over) pe partea de music/sound.

Pe lângă muzica ce te trimite cu gândul la Millenium, dar păstrează și o aromă subtilă de cyberspace, am mai apreciat "Manifesto"-ul introductiv. Dacă îl citiți o să înțelegeți motivele. Iar grafica este în ton cu restul elementelor, aerisită și colorată intens. Merită toată stima și privirile voastre.

## Navigare la întâmplare

### În căutarea inteligenței artificiale

www.kurzweil.net

Alături de Craig Reynolds, Ray Kurzweil este unul dintre marile nume din domeniul inteligenței artificiale. Acesta este site-ul său oficial, unde o puteți găsi pe Ramona, un agent relativ autonom, dar cu o inteligență limitată la oferirea de informații cu privire la site. Ramona este pusă în mișcare de pluginul LiveFX și știe chiar și să vorbească. De asemenea, puteți încerca The Brain, care este

viziunea lui Kurzweil asupra modului în care ar trebui să se facă navigarea pe un site. El insistă că este mai inteligentă și intuitivă, însă pe mine m-a deusolat total din primele 30 de secunde. Articolele însă sunt o adevărată mină de informații și prevestitoare de vremuri interesante. Dacă Ray Kurzweil este măcar pe jumătate la fel de vizionar ca Jules Verne, viitorul sună bine. Oarecum.



### Muzeul invențiilor antice

http://www.smith.edu/hsc/museum/ancient\_inventions/hscist.htm

Știați că prima baterie s-a inventat cândva prin anii 250 î.e.n.? Vă imaginați cum putea să arate? Dacă nu, puteți vedea în acest muzeu original de la Universitatea Smithsonian din Statele Unite. Veți fi surprinși să aflați că un motor cu aburi funcțional a existat încă din 100 CE, fiind inventat de Heron din Alexandria. Paradoxal, acesta nu l-a considerat altceva decât o jucărie originală, considerând că nu

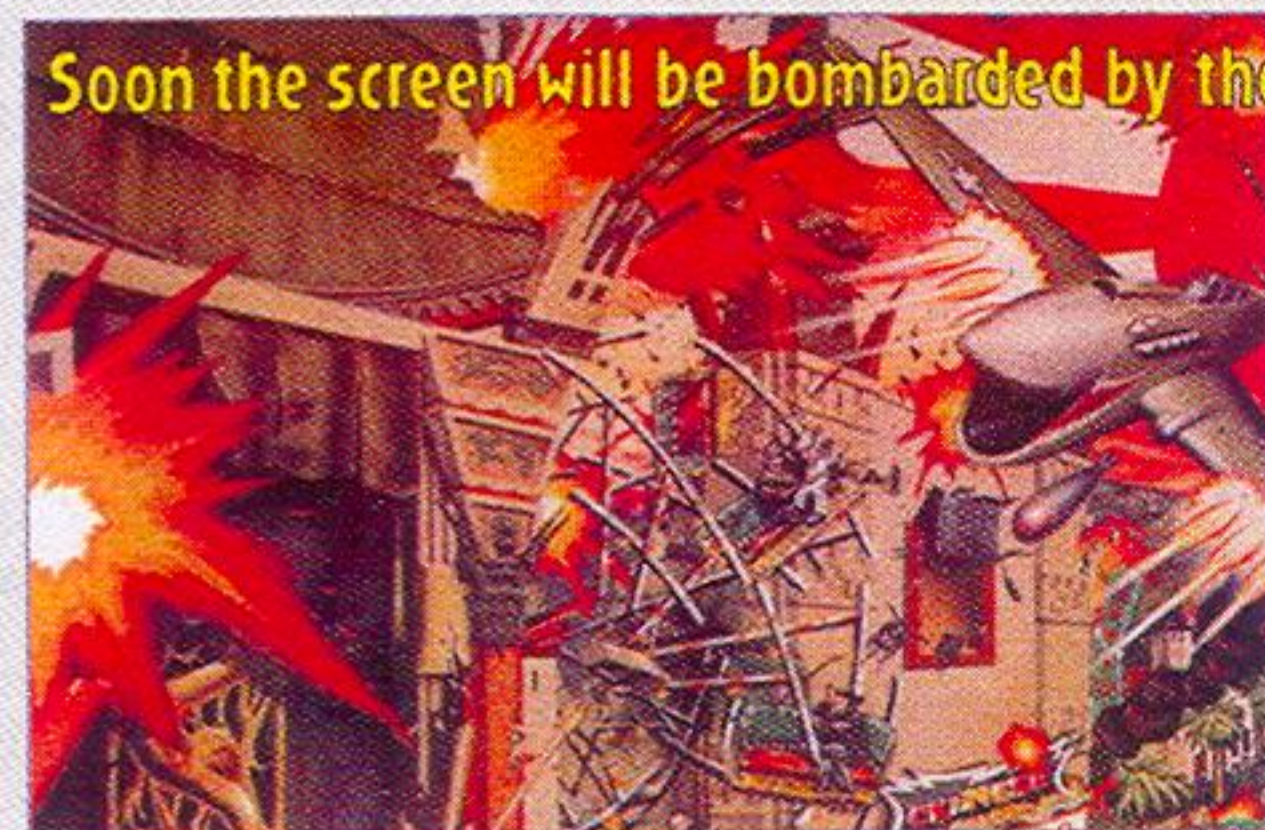
are nici o aplicație practică. Replici cât mai asemănătoare cu putință pentru fiecare obiect au fost construite de profesori pentru fiecare invenție și pot fi admirate în fotografii. Puteți citi povestea arbaletului, a catapulței, a primului război de țesut sau a primei mașini de codificare a unui mesaj, a abacului, a mașinii de produs tunete sau a dulapului care se mișcă de unul singur.

### Istoria publicității în imagini

www.adflip.com

Acum câteva numere vă pomeneam de www.adcritic.com, site-ul unde puteți vedea clip-uri publicitare celebre, amuzante sau care demonstrează un talent demn de o cauză mai bună. AdFlip este corespondentul său pentru lumea presei scrise. Din 1950 și până în 1990, găsiți aici cele mai interesante reclame apărute în revistele și ziarurile cunoscute de pe piața americană: Vanity Fair, Playboy, National

Geographic, Automobile, Photoplay, National Lampoon, etc. Toate acestea sunt organizate pe diverse criterii: după anul de apariție, după publicația în care au apărut, după domeniul pe care îl acoperă. Printre ele veți descoperi imagini publicitare celebre la vremea lor, amuzante, incitante și la o calitate suficient de bună încât să le puteți folosi ca wallpaper.





# Portalul web: sala de primire a Internetului

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

**D**e cele mai multe ori, pagina care se încarcă implicit când porniți browserul vostru preferat de web este un portal. Asta dacă nu cumva ați schimbat setările implicite, fie pentru că faceți parte din categoria care preferă ca primul lor pas în explorare să fie o pagină albă, fie pentru că ați optat pentru o altă pagină decât cea default.

Portalul web a devenit deja un concept uzual în limbajul utilizatorilor de Internet, însă definirea lui nu este atât de simplă pe cât pare, pentru că noi semnificații i se adaugă pe zi ce trece, ajungând un subiect destul de complex. Așa că să o luăm ca întotdeauna de la începutul începuturilor.

## Perioada antică

Undeva în preistorie, serviciile dial-up, care la momentul respectiv desemnau tot ce nu era Internet (small bulletin board services (BBS-uri) sau rețele gen CompuServe și America Online (la începuturi) au devenit perimate. Momentul coincide oarecum cu lansarea primei versiuni stabile de Netscape, bazată pe browserul Mosaic programat de faimosul (pe vremea respectivă) National Center for Supercomputing Applications. Fiind distribuit gratuit,

el s-a impus pe piață și a impus totodată și pagina web ca unitate standard minimală a site-urilor web.

În Evul Mediu informatic, cândva în toamna lui 1993, doi studenți la Stanford University, Jerry Yang și David Filo lucrau la proiectul unui catalog al site-urilor web, în care acestea erau așezate pe categorii și asociate unor cuvinte cheie. Odată finalizat, el a devenit foarte popular sub numele de "Jerry Yang's Guide to WWW". S-ar putea spune că acesta a fost primul motor de căutare, însă el a devenit search engine profesional abia după ce investitorii au devenit interesați și o întreagă companie s-a format în spatele catalogului web, pe numele ei Yahoo!. În 1996, Yahoo! valora 300 de milioane de dolari. În momentul actual, compania valorează peste 80 de miliarde. Tot de dolari. Să mai zică cineva că portalurile nu sunt o afacere profitabilă.

Chiar dacă se potrivește cu definiția actuală a termenului "portal", Yahoo! nu a fost denumit portal de atunci. Conceptul a început să fie utilizat la un moment dat pentru toate megasite-urile pe care surferii le foloseau ca punct de plecare (denumit uneori și "entry point"), pentru că site-urile respective depășiseră demult stadiul de motor de căutare (search engine), înglobând mult mai multe servicii decât un simplu search. Cu toate acestea, motoarele de căutare au rămas un element esențial, definitoriu chiar, al portalurilor.

## Internetul Contemporan

Mișcările de trupe de pe frontul motoarelor de căutare/portale incipiente au fost numeroase. Au apărut Excite, Altavista, Lycos, Magellan, Infoseek, Go2Net. Au dispărut Silicon Investor și Raging Bull, primul înglobat de Go2Net, al doilea de Altavista. La început, toate acestea trebuiau să plătească spațiu de reclamă în pagina de start Netscape, pentru că oamenii nu știau ce este un search engine sau un portal și site-urile respective trebuiau să ajungă cumva

## Portal cu facilități multimedia

www.xplore.ro



**Nou lansatul** portal al Flamingo Media vine cu o ofertă atractivă: 10 MB pentru a-ți stoca fotografiile favorite și 30 MB pentru MP3-urile preferate. Există și hosting gratuit pentru contul de mail, dar nu și pentru site-uri. Acestea pot fi hostate și realizate de echipa Flamingo Media contra unor tarife

corespunzătoare. Upload-ul și download-ul merg excelent, cel puțin acum în primele zile de la lansare: o melodie de 5 MB durează între 5 și 7 minute pentru a fi transferată. Programarea albumului de poze are totuși unele probleme, erori ciudate apărând la upload la primele două încercări iar navigarea prin album ar putea suferi unele îmbunătățiri. Site-ul este încă în faza de testare, finalizarea urmând a fi realizată în scurt timp. Oferta Xplore este una originală pe piața noastră și merită luată în considerare.

## Portaluri românești

www.rol.ro



Un portal cu numeroase feature-uri: timpul probabil, cursul valutar, cele mai recente știri și multe altele. Conține și unul dintre cele mai vizitate site-uri de licitații online din România, Bursa ROL.ro.

www.kappa.ro



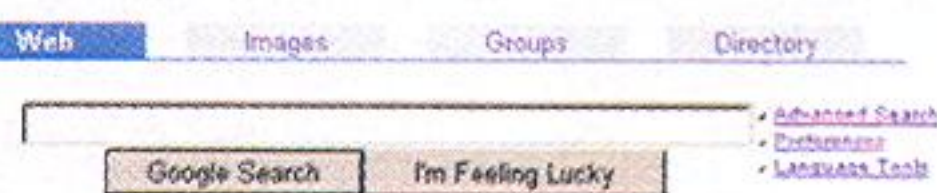
S-ar putea să mă înșel, însă Kappa.ro este "cel mai bătrân" portal din România, afiliat un ISP cu vechime și experiență. Puteți obține o adresă de mail gratuită și găzduire web contra cost.

www.portal.ro



Remarc prezența rețetelor culinare și a cărților poștale. În rest, același amestec de informații, index de site-uri și motor de căutare. Interesantă este prezența materialelor in-house: reportaje, știri, precum și posibilitatea de achiziționare a CD-ului Portal.ro, care permite navigarea pe Internet offline, având un cache cu site-urile românești importante.

Google



Advertise with Us - Add Google to Your Site - News and Resources - Google Toolbar - Jobs, Press, Cool Stuff

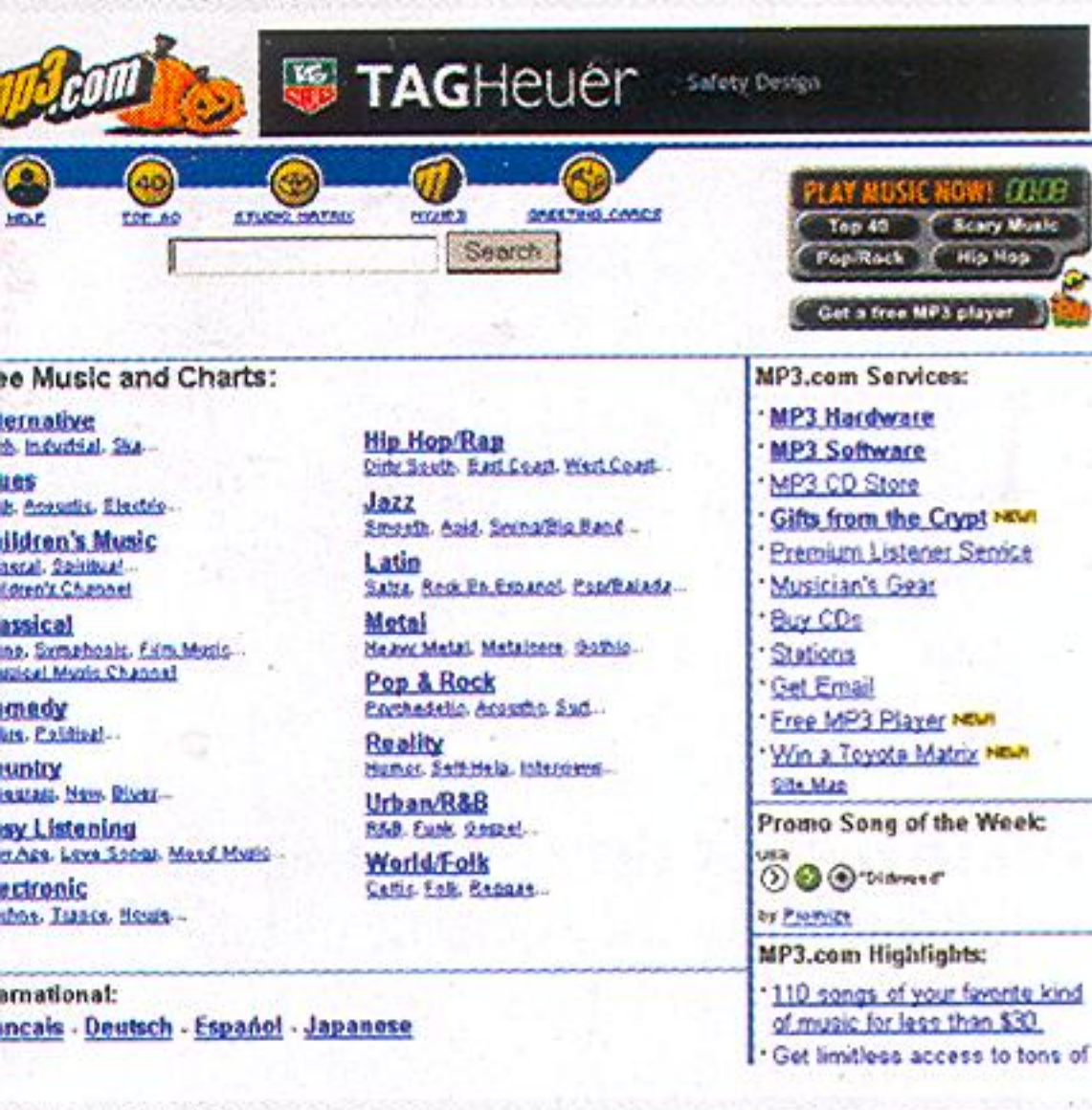
Make Google Your Homepage!

©2001 Google - Searching 1,810,476,000 web pages

În momentul de față unul dintre cele mai performante și populare motoare de căutare pe Internet.



stomped.com, portalul lumii jocurilor



MP3.com,  
o sursă importantă de informare pentru  
cei pasionați de muzica digitală care  
reușește să rămână în limitele legalității

cunoscute. Din acest punct de vedere,  
Netscape NetCenter poate fi  
considerat primul portal în adevăratul  
sens al cuvântului. În timp, mai toate  
cele pomenite mai sus și-au câștigat o  
faimă considerabilă și profitul le-a  
permis să stea pe propriile picioare și  
să înglobeze și mai multe companii sau  
să fie înglobate: Yahoo a cumpărat  
Four11, o firmă gen "Pagini Aurii" care  
îți permitea să cauți numere de

telefon, adrese, oferte de servicii și  
multe altele, MSNBC a cumpărat  
motorul de căutare Snap, Infoseek a  
fost achiziționat de Disney și așa mai  
departe.

În ziua de astăzi, un portal oferă  
pe lângă clasicul motor de căutare o  
mulțime de alte facilități: e-mail,  
selecție personalizată de știri, cursul  
valutar, timpul probabil, horoscop,  
agenda zilei, manager de  
bookmark-uri, chat, forum,  
e-shopping, cluburi care funcționează  
ca rețele intranet virtuale. Mai nou,  
serviciile de bază sunt disponibile și pe  
telefoanele mobile și alte dispozitive  
wireless.

#### Portaluri și portaluri

Conceptul de portal este complex și  
aplicabil în mai multe situații. De  
aceia pot fi diferențiate patru tipuri  
distincte de portaluri:

- portaluri orientate către consumatori
- portaluri de corporație (Enterprise Resource Portals)
- portaluri așa zis "verticale" sau vortals
- portaluri B2B (business-to-business)

## Primul și singurul portal mobil

www.myx.net



Primul portal mobil din România, MyX a  
fost conceput pentru a putea fi accesat  
fără nici o problemă și de pe telefonul  
mobil. Portalul pune la dispoziția  
vizitatorilor știri naționale și  
internaționale, știri sportive, meteo și  
anunțuri de job-uri. MyX păstrează  
mesajele și astfel utilizatorii își pot  
personaliza o agendă de întâlniri.  
Totodată, portalul poate trimite  
mail-urile primite în contul utilizat și  
horoscopul pe telefonul mobil.  
Sunt găzduite printre altele jocul  
Prepelix, o variantă localizată a  
Moorhun, un arcade produs de o firmă  
germană, care poate fi jucat atât online

cât și offline, downloadând  
versiunea freeware. Connex  
intentionează să adauge în  
curând facilități de m-com-  
merce (mobile commerce -  
achiziționarea de bunuri prin  
intermediul telefonului  
mobil, costul acestora  
adăugându-se la nota de la  
sfârșitul lunii). Limita va fi  
stabilită în jurul cifrei de  
50\$, așa că nu vă gândiți că  
vă veți putea achiziționa un  
Lamborghini Diablo folosind  
acest serviciu.

MyX oferă un serviciu de  
personalizare a conturilor  
utilizatorilor care pot stabili  
ce tip de știri să le fie  
afișate când se conectează,  
ce domenii ale site-ului să le  
fie prezentate și aranjarea  
acestora în pagină, cele mai  
puțin interesante putând fi  
dezactivate. Portalul a  
beneficiat de o campanie  
puternică de promovare.

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

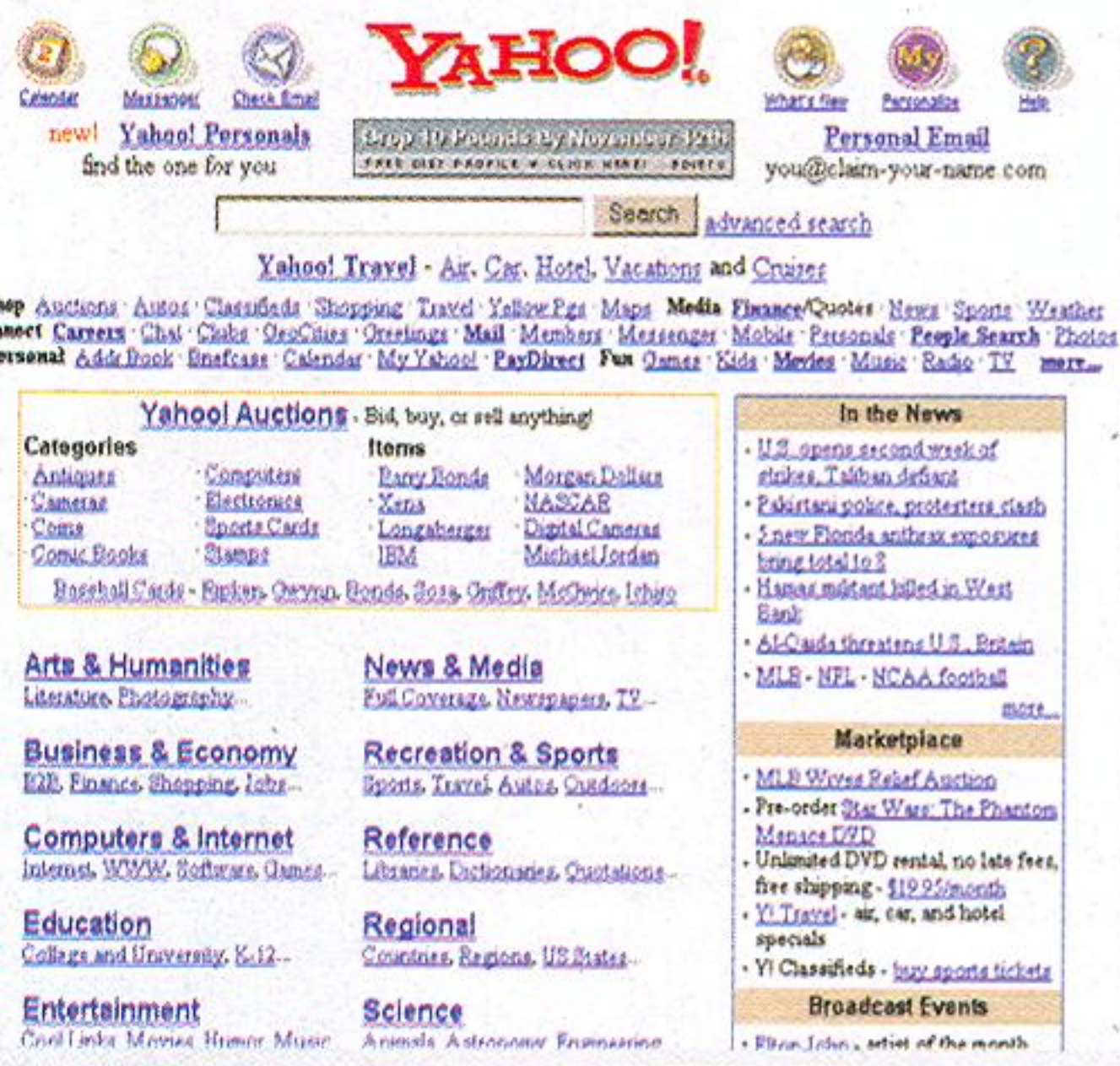
↳ suport tehnic: 326.61.99

↳ informații: 326.61.96



**Intrarea gratuită**

Majoritatea ofertelor portalurilor sunt gratuite. Motivele gratuității își pot găsi o explicație facilă în publicitatea online. Însă mecanismul economic al portalurilor este mai complex decât atât. Modalitățile de a obține venituri folosite de portaluri erau până acum trei-patru ani extrem de inovative. O bază de utilizatori bine pusă la punct era la fel de valoroasă ca și lichiditățile din bancă. În ziua de azi, când vânzarea la mie a adreselor de mail este o practică obișnuită, acest lucru nu mai este atât de surprinzător. Publicitatea online este vârful evident al aisbergului:



Pentru mulți români, Yahoo este cel mai cunoscut portal străin. Faima sa se datorează în principal foarte reușitului serviciu de mail.



Altavista - fostul rege al motoarelor de căutare.

venituri din bannere plătite la mie de afișări, după cum ați putut citi în numărul trecut, venituri din publicitatea trimisă în căsuța de mail a utilizatorilor, dacă aceștia sunt de acord să o primească, venituri bazate pe plasarea avantajoasă a anumitor firme în paginile cu rezultate ale motoarelor de căutare, etc.

Utilizatorii reprezintă informații și reprezintă potențiali cumpărători. Lupta pentru dirijarea lor este acerbă, dar paradoxal, discretă. Intitulate de experți "portal wars", conflictele se desfășoară dincolo de ecran, în lumea rece a comerțului electronic și au ca miză ochii voștri. Chiar dacă doar la figurat.

Ca orice afacere, portalurile au trecut prin faze de boom economic și faze de criză. Dar adaptabilitatea și inventivitatea sunt caracteristici impuse de mediu care le-au salvat întotdeauna de la prăbușirea totală. Și sumele vehiculate în războaiele portalurilor stau mărturie că în final cunoașterea înseamnă putere. Sau că cine știe câștigă, cum spune românul.

**Printre primele portaluri românești**

www.home.ro

Home.ro este unul dintre primele portaluri românești. Pentru a afla mai multe despre ce înseamnă un portal, cum este el conceput și care este finalitatea sa, am stat de vorbă cu echipa home.ro



Interviu cu dl. Ionuț Tarcea, Marketing Manager, Home.ro

**Cum se promovează un portal online?**  
 Ionuț Tarcea: Home.ro este deja un brand binecunoscut în Internetul românesc. E foarte important serviciul pe care îl oferi, iar Home.ro oferă câteva servicii de bază în Internetul românesc, de nume de domenii atractive și în plus a beneficiat de avantajul primului portal care oferă aceste servicii în mod gratuit. Online, ne-am axat mai mult pe promovarea internă a diferitelor secțiuni ale portalului. Există și promovare prin bannere pe site-urile parteneri sau cross promotion cu celelalte servicii ale RDS - RDS Link, IPFax. Însă promovarea Home.ro s-a făcut mai mult prin media tradițională, prin pliante distribuite la târgurile de tehnologia informației, sau prin articole sau machete publicitare în revistele adresate publicului nostru țintă. Oferind serviciile enumerate mai sus, profilul utilizatorului portalului Home.ro este stabilit ca fiind un tânăr din mediul urban cu studii cel puțin medii, are calculator personal de mai mult de 2 ani și are o vechime pe Internet de aproximativ 2 ani și îl accesează mai mult de 4 ore săptămânal, în principal de acasă.

**Ce procent din câștiguri merge către publicitate?**  
 I.T.: Procentul este relativ mic. Lucrurile însă nu vor rămâne la acest nivel, așa cum spunea colegul meu, intenționăm să ne implicăm activ în dezvoltarea pieței de publicitate online, prin educarea pieței, prin promovarea unor campanii de calitate în cadrul Home.ro și a celorlalte site-uri pe care RDS le deține, și prin transformarea dintr-un suport al publicității online, ceea ce Home.ro este acum, într-un

Despre problemele de ordin tehnic privind portalul Home.ro ne-a vorbit dl. Bogdan Surdu, Departament Tehnic, Home.ro

**Care este traficul zilnic? Care este lățimea de bandă dedicată portalului?**  
 Bogdan Surdu: Numai prin legătura externă Home.ro face zilnic aproximativ 8Gb/in și 70Gb/out. Dacă adăugăm traficul făcut pe legăturile locale, ajungem la un trafic de 14Gb/in și aproximativ 150Gb/out. Home.ro are alocat un canal de 1Mbps (real are 256, dar cu alocarea dinamică ajunge la cifre destul de mari).

**Cât spațiu este dedicat site-urilor utilizatorilor? Ce se întâmplă când se ating limitele acestui spațiu?**  
 B.S.: Fiecare utilizator are alocați 15Mb (10Mb pentru web și 5Mb pentru email). Când spațiul se umple utilizatorul nu mai poate primi e-mail-uri (dar primește atenționări cum că spațiul este plin și că anumite mesaje nu i-au fost stocate în mailbox). Nu

consumator de publicitate online.

**Care sunt sursele de finanțare? (procentual, cât este investiție, cât este reclamă, alte surse). Este rentabil proiectul?**

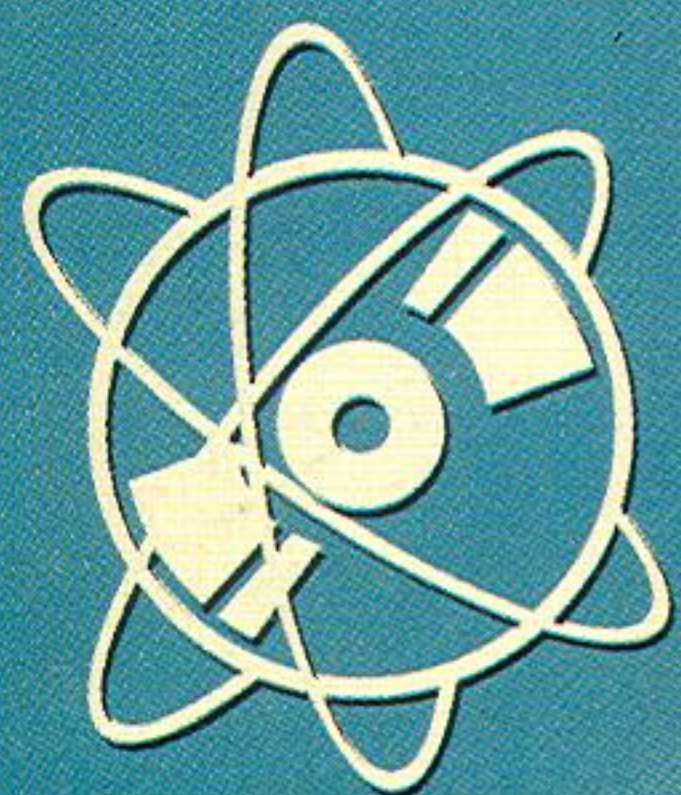
I.T.: Home.ro este un portal al RDS, și atâta timp cât piața publicității online nu este îndeajuns de matură în România pentru a putea furniza fondurile necesare susținerii financiare de care Home.ro are nevoie, RDS va fi cea care va investi în dezvoltarea sa. Trendul crescător al acestei piețe ne face să credem că momentul în care piața se va consolida este destul de apropiat. În ceea ce privește RDS, rentabilitatea Home.ro nu privește atât aspectul financiar cât mai ales pe cel al mediului propice transmiterii informației cu privire la noile servicii pe care RDS le oferă sau le va oferi în viitor și pe cel al imaginii, creată în urma faptului că suntem o firmă care prin dezvoltarea portalului contribuim la dezvoltarea Internetului românesc, oferind conținut și servicii gratuite de care utilizatorii români au nevoie. Pentru noi Home.ro este rentabil.



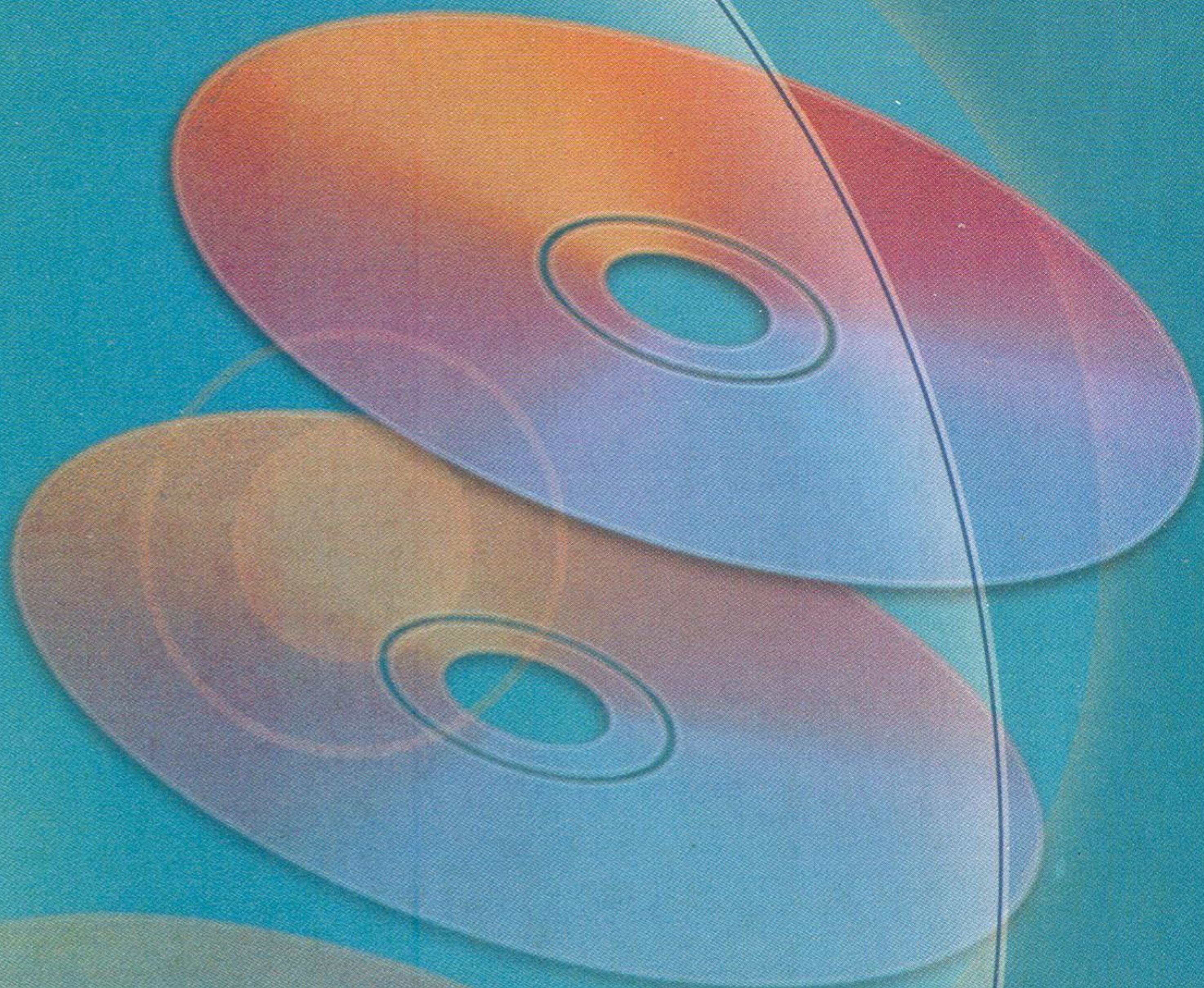
există limite de trafic per utilizator, dar există o limită pentru mărimea fișierelor, de 500KB, pentru a preveni schimburile de soft-uri piratate.

**Cum se verifică dacă utilizatorii încălcă regulile din agreementul acceptat la debut?**  
 B.S.: Orice reclamație este verificată și dacă nu se îndeplinesc condițiile din agreement site-ul este blocat. Există programe ce generează top-uri cu site-urile cele mai accesate, fișierele cele mai accesate, iar aceste site-uri sunt verificate.

**Au existat probleme majore în derularea serviciilor (hackeri, DOS attacks)? Cum au fost ele depășite?**  
 B.S.: Există încercări de brute-force non-stop (încercarea de a găsi parola unui cont prin testarea parolilor), flood-uri de mail, dar din fericire pentru unele atacuri există și rezolvări (filtrarea adreselor sursă, limitarea numărului de login-uri/interval de timp, etc.).



# MC&CD MEDIA



**Multiplicare industrială  
de CD-uri și CD ROM-uri**

- **Realizări CD-uri personalizate  
și cărți de vizită pe CD**
- **Multiplicare DVD, casete video, casete audio**
- **Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii**
  - **Producție filme offset**
  - **Design**

MC&CD MEDIA s.r.l., București, Bd. Corneliu Coposu 5/67, Tel./Fax: 320 02 92  
Splaiul Independenței 202A, Tel: 093-170 509; 095-057 374; 091-217 633

[www.ergona-mccd.ro](http://www.ergona-mccd.ro)



## Portaluri românești

www.bumerang.ro



Aționând și offline prin broșura informativă IT cu același nume, Bumerang găzduiește pe lângă feature-urile obișnuite ale unui portal Clubul Bumerang, dotat cu forum, chat, găzduire de mail, concursuri și știri personalizate. Recente adăugiri la capitolul editorialiști face portalul unul dintre locurile unde zilnic pot fi citite articole noi pe teme de interes general.

www.start.ro



Nu are tocmai cel mai elegant layout, fiind conceput inițial ca un catalog de site-uri, apoi adăugându-se și restul opțiunilor: știri, anunțuri, matrimoniale, chat. Lipsa unor amănunte atractive a făcut ca el să își piardă serios din popularitate în timp, nefiind acum unul dintre portalurile românești de succes.

www.fast.ro



Aici layout-ul este mult mai bine pus la punct. Găsiți programul curselor Tarom și programul teatrelor. De asemenea vă puteți afla bioritmul și horoscopul dacă vă preocupă aspectele fantasmagorice ale existenței. Un dicționar de termeni uzuali în mai multe limbi străine vă stă de asemenea la dispoziție.

www.gaseste.com



Un site încărcat, care abundă în informații. Deși asta este în principiu bine, ar fi putut fi aranjate ceva mai aerisit. Conține și anunțuri de mică publicitate sau anunțuri de locuri de muncă. Singurul portal românesc cu ".com" în coadă. Oferă e-mail și un ... calendar.



În continuarea explorării noastre privind evoluția și dezvoltarea portalurilor românești, am stat de vorbă cu dl. Cristian Ceapă, Project Leader al Home.ro.

### ✦ Cu ce intenții ați pornit la drum? Home.ro a fost gândit de la bun început ca un portal?

Cristian Ceapă: Site-ul <http://home.ro> a fost creat în anul 1998 de către firma IMA - Infoconsult. El cuprinde domeniile <http://www.go.ro> și <http://home.ro>. Încă de la început site-ul a fost orientat spre oferirea de servicii de e-mail gratuite utilizatorilor, precum și spațiu pentru pagini de web personale, fiind primul site în limba română care a oferit aceste servicii în mod gratuit. În ianuarie 2000 site-ul a fost preluat de Romania Data Systems (RDS) și transformat în portal cu scopul de a livra nu numai poșta electronică și web hosting ci și știri și informații de calitate utilizatorilor săi. Odată cu preluarea de către RDS, portalul a intrat într-o nouă etapă a evoluției sale, căpătând o nouă înfățișare și fiind transferat pe servere fiabile, capabile să facă față unui flux mare de utilizatori. Serverele <http://www.home.ro> se găsesc în sediul RDS din București și sunt conectate prin legături de mare viteză la rețeaua metropolitană și națională dezvoltată de RDS. Portalul include un motor de căutare, un web directory în care sunt prezentate pe scurt cele mai interesante și mai căutate site-uri românești, precum și programul tv și al cinematografelor, cursul valutar sau horoscopul zilnic.

### ✦ Câți utilizatori are în prezent Home.ro? De câte ori este deschisă prima pagină pe zi?

C.C.: Dacă la începutul anului 2001 la Home.ro erau aproximativ 25.000 de conturi de free e-mail și web hosting, la începutul lunii octombrie, numărul acestora se situa la aproximativ 45.000. Portalul Home.ro este accesat în medie de 3.000 de utilizatori unici zilnic, generând în medie 50.000 de afișări pe zi. Portalul, inclusiv paginile personale ale utilizatorilor, găzduite în cadrul său, este vizitat în medie de 16.000 utilizatori unici zilnic, având aproximativ 150.000 de pagini afișate în fiecare zi, totalizând aproximativ 5.000.000 pagini afișate lunar. Prima pagină înregistrează aproximativ 10.000 de afișări zilnic.

### ✦ Vi s-au împlinit așteptările? (în privința numărului de utilizatori, reclamei, etc).

C.C.: Fiind un site care oferă acces la informații de larg interes, precum și servicii de free e-mail și web hosting, e normal ca site-ul să devină tot mai popular. Numărul utilizatorilor a crescut constant în ultimele luni și previzionăm o creștere mai accentuată odată cu îmbunătățirea serviciilor actuale și cu adăugarea altora noi. Acest aflor de utilizatori a prezentat un interes deosebit pentru

advertiseri în primul rând pentru că așa cum știți, portalurile sunt principalele ținte ale utilizatorilor de Internet. Astfel, ca nivel al veniturilor, Home.ro a înregistrat o creștere de 500% a veniturilor pe primele 6 luni ale acestui an față de primele 6 luni ale anului trecut. Chiar și în aceste condiții piața publicității pe Internet se află la început de drum, în principal de pe piață lipsind marii advertiseri din media tradițională. Noi ne propunem ca prin intermediul Home.ro și al campaniilor pe care le derulăm în acest moment să demonstrăm că Internetul este un mediu extrem de propice pentru publicitate, oferind un nivel de comunicare mult superior față de media tradițională.

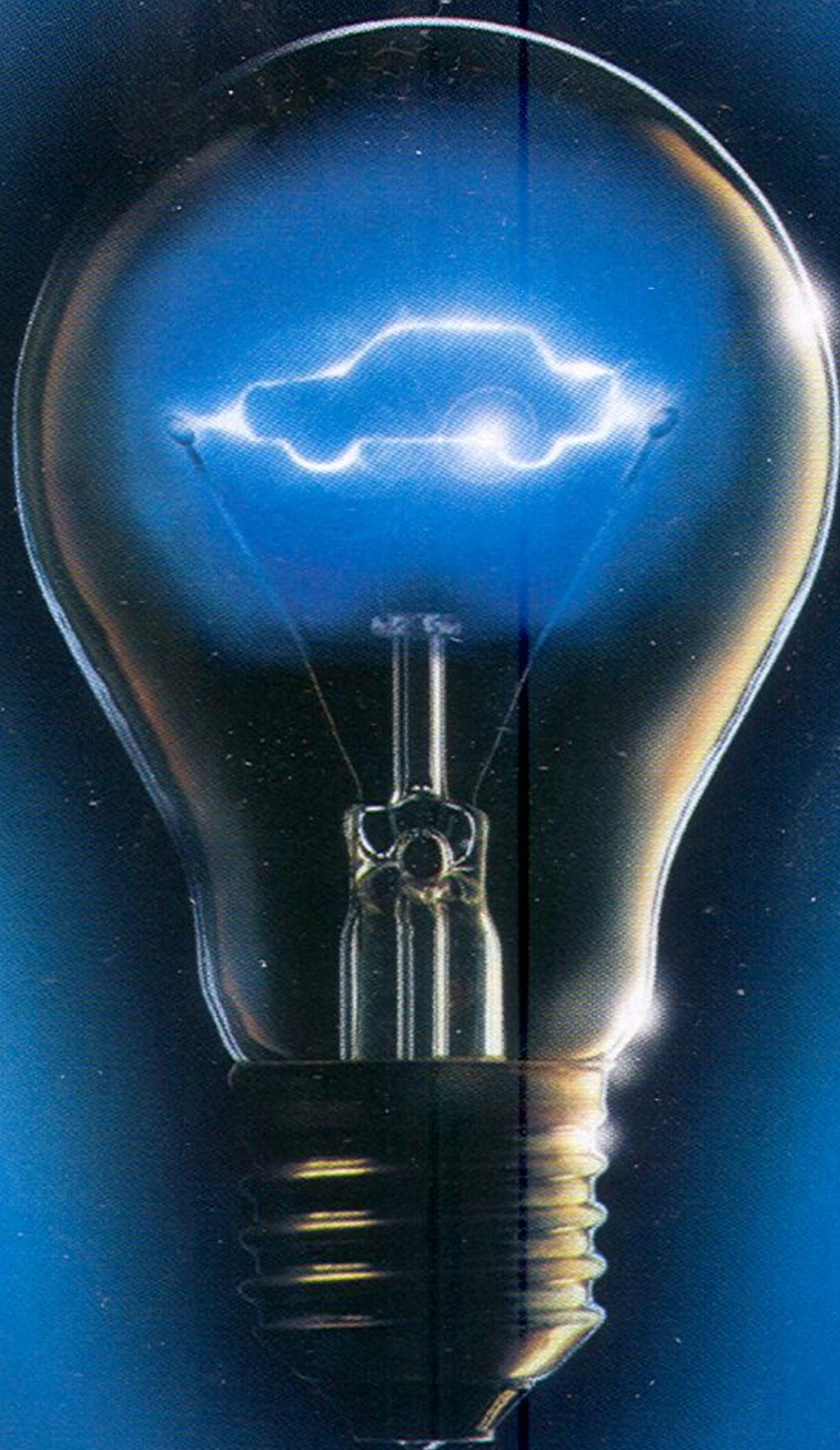
### ✦ Câți oameni sunt implicați în acest proiect? Cum sunt organizați pe departamente?

C.C.: În prezent pentru Home.ro lucrează o echipă formată din 6 oameni. Nu este o echipă numeroasă, însă este una unită, și care a făcut ca Home.ro să fie ceea ce este acum, unul dintre primele portaluri de limbă română.

### ✦ Cum intenționați să dezvoltați Home.ro în viitor? Ce opțiuni noi mai vreți să adăugați?

C.C.: Pe termen scurt ne vom axa pe schimbarea layout-ului portalului, cel actual fiind deja unul îmbătrânit, care nu mai corespunde cu realitatea Internetului actual. Apoi principalele arii în care se vor observa noutăți sau îmbunătățiri vor fi cele ale opțiunilor sau funcțiilor noi adăugate conturilor de mail și de web hosting. Lucrăm în această privință la un file uploader care să fie disponibil direct din paginile portalului, și care să fie folosit de cei care nu sunt atât de familiarizați cu modul de transfer al fișierelor ce compun site-ul personal în contul de la Home.ro. Se mai află în lucru un modul de construire a unei pagini personale online, serviciu având ca țintă începătorii în domeniul construcției de site-uri web care nu dețin cunoștințe HTML. În paralel, vom continua desigur dezvoltarea conținutului informațional al site-ului, prin lansarea a noi și noi secțiuni sau lărgirea ariei de acoperire a celor existente, cum s-a întâmplat cu dezvoltarea secțiunii ce prezintă programul cinematografelor, care a ajuns să cuprindă programul cinematografelor din București, Timișoara, Iași Constanța, Cluj și Brașov, și care va cuprinde în curând programul cinematografelor din aproximativ 100 de orașe. Acest lucru a fost posibil în urma unui parteneriat dezvoltat în exclusivitate cu <http://www.cinemagia.ro>. Vom continua și în viitor seria acestor parteneriate cu site-uri românești ce oferă un conținut de calitate. În ceea ce privește aria de acoperire în teritoriu a accesului la serviciile Home.ro, după cum știți în București utilizatorii noștri au la dispoziție un număr de telefon la care se pot conecta oricând la server-ul Home.ro pentru a colecta mesajele e-mail sau pentru un update al site-ului personal.





Realizează cineva în fiecare oră o **invenție**,  
pentru ca automobilul dumneavoastră să fie mai **sigur**,  
mai **economic** și mai **ecologic**?

**Da**

Bosch patentează anual peste 2000 de brevete în  
industria auto.



**Bosch oferă soluții**



**BOSCH**

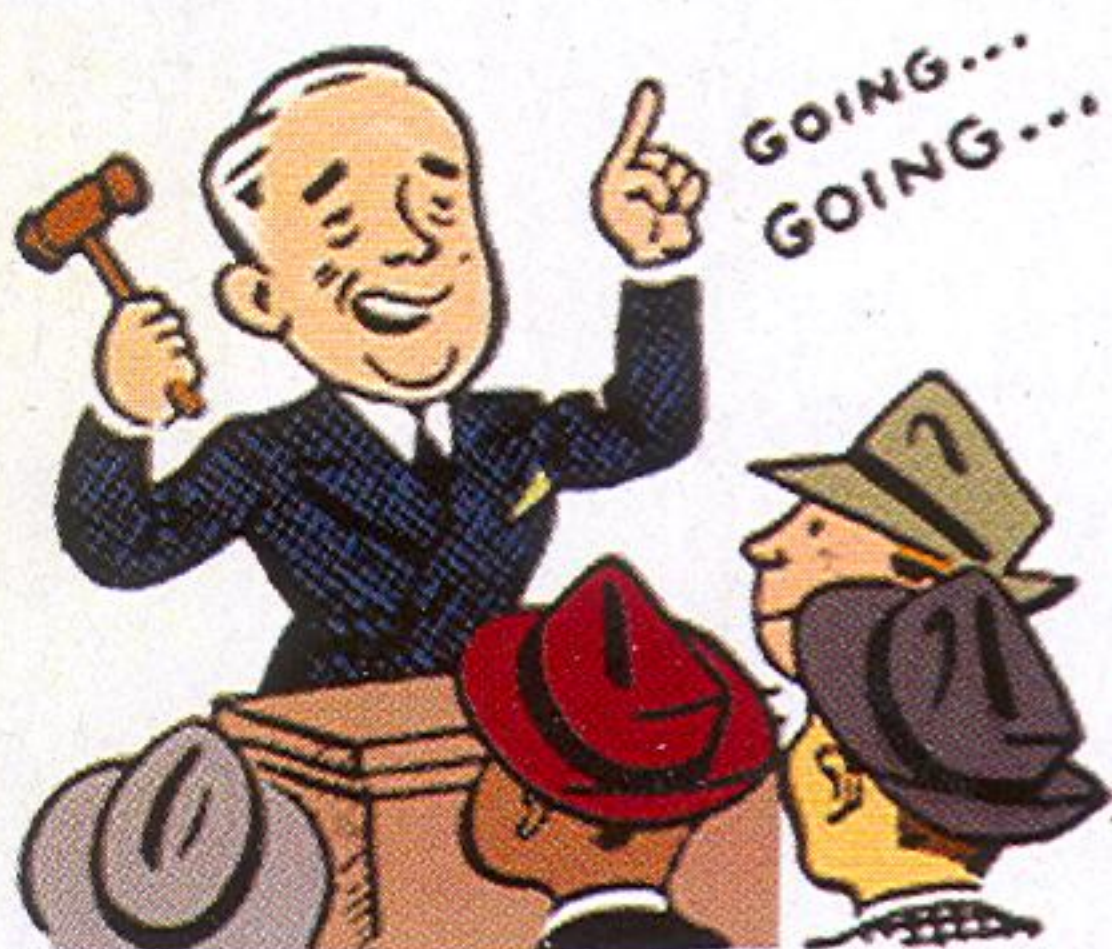
Vă așteptăm la SAB'01, în pavilionul H106. Nu-i ocoliți pe cei care au dat ocol lumii!



# Licitatiile online

## La cumparaturi in piata digitala

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



**P**e vremea "Dallas"-ului, licitațiile la care participa J.R. sau alt magnat al petrolului din Texas-ul televizual aveau o atracție exotică, ca un joc de oameni mari în care în loc de surprize Turbo cu Lamborghini și Ferrari se târguiau tablouri și manuscrise prețioase, care valorau sume fabuloase de milioane de dolari. Vocea celui care conducea licitația urca și cobora după un ritm straniu ce strecura pe nesimțite adrenalină în vene, încât la sfârșit te trezeai pe marginea fotoliului, cu pumnii încheștați, de parcă tocmai ai fi pierdut premiul cel mare la loterie.

În prezent, licitațiile au devenit un lucru comun datorită Internetului. Sigur, mai există case mari tradiționale de licitații, gen Christie's, Sotheby's, Sloan's, și altele. Dar licitarea la acestea a rămas în mare parte apanajul snobilor. Internetul, marele egalizator social, dacă îți permiteți o sintagmă semidoctă, a adus licitațiile la îndemâna maselor largi și o parte semnificativă a comerțului electronic este constituită din tranzacțiile efectuate în cadrul licitațiilor online.

### Licitatiile în istorie

Primele licitații atestate au avut loc cam cu 500 de ani înaintea erei noastre, în Babilon. Ele se țineau anual și aveau drept "marfă" tinere ajunse la vârsta măritişului (16-17 ani n.a.). Cumpărătorii aveau obligația să se căsătorească cu cea pe care o achiziționau. Cele frumoase dădeau naștere la adevărate competiții financiare, pe când cele urâte trebuiau să plătească ele pentru a fi luate de nevastă. Ce timpuri, ce moravuri...

Romanii licitau și ei bunuri, fie că era vorba de licitații oficiale, cu tot tacâmul birocratic, fie că era vorba de cele neoficiale, unde soldații își vindeau prin piețe prada cucerită în războaie. Cea mai interesantă

licitație a avut loc în anul 193 e.n., când Garda Pretoriană l-a ucis pe împăratul Pertinax și a pus locul vacant la licitație, câștigată cu 6250 de drahme pentru fiecare pretorian de Didius Iulianus.

Abia la jumătatea secolului XVIII apar primele case de licitații: Sotheby în 1744 și Christie în 1766. Licitatia online apare abia la sfârșitul secolului XX, cu o creștere explozivă în prezent.

### Afaceri virtuale

Site-urile de licitații atrag la fel de mulți vizitatori ca un site important de știri. Ba poate chiar mai mulți. E-Bay.com, cel mai celebru site de acest gen din S.U.A. are 1,5 miliarde de vizitatori, a avut profit de 125 de milioane de dolari la sfârșitul anului trecut și valorează 6 miliarde de dolari la bursă. Fiecare site folosește diverse tipuri de licitație, considerate mai atractive pentru clienți, mai eficiente sau mai tradiționale. Totuși, anumite modele sunt comune majorității site-urilor de licitații: Licitatiile online au numeroase

avantaje asupra corespondentelor lor tradiționale. Pentru vânzător sunt importante: numărul de potențiali participanți, gama largă de produse ce pot fi vândute, includerea produsului pe sute de site-uri de licitații, costuri mult reduse, prezența produsului pe piață 24 de ore din 24, în fiecare zi din an. Pentru cumpărător contează că poate face rost de chilipiruri printr-o metodă la îndemână: fie de obiecte/servicii pe care nu avea cum să le obțină altfel, fie de obiecte comune la un preț mai bun decât în magazin. El poate în unele cazuri să folosească boți (proxy robots), agenți automatizați care sunt autorizați să liciteze în numele lui până la o anumită sumă. Nu e de mirare astfel că site-urile de licitații sunt atât de numeroase, mai ales în condițiile în care unul poate fi cumpărat de-a gata de la o firmă ca Market Systems ([www.marketsystems.net](http://www.marketsystems.net)).

Problema care se pune este însă a credibilității sistemelor online de licitații. Într-un studiu al Internet Fraud Watch se precizează că peste 30% din fraudele prin intermediul Internetului sunt conexe licitațiilor online: vânzătorii care nu au vândut articolele respective, prețuri umflate artificial, creșterea prețului după ce a fost acceptată cea mai mare sumă, ș.a.m.d. După sursa citată, cele mai multe probleme le cauzează așa numitele licitații person-to-person, unde vânzătorul nu trebuie decât să își înregistreze numele și adresa de mail într-o listă și se poate folosi de serviciile site-ului de licitații în mod gratuit sau pentru o sumă infimă. Principalele site-uri de licitații online românești urmează această linie, și până în prezent nu au existat foarte multe plângeri. Cel puțin așa afirmă ele. În Occident, există două modalități de a contracara fraudele online: prima și cea mai eficientă, este apelarea la un așa zis escrow, un garant ce se ocupă cu certificarea corectitudinii ambelor părți implicate în tranzacție. A doua modalitate, mai la îndemână și mai puțin costisitoare, este agățarea, la figurat, a unei tinichele de profilul user-ului fraudulos, astfel încât, dacă voi v-ați păcălit, să nu o mai facă și alții. Această din urmă modalitate este prezentă sub diferite forme și pe site-urile românești.



### Tipuri de licitații

1

#### • licitația engleză

Cunoscută și ca licitație standard. Se începe de la cel mai mic preț acceptabil și se urcă până la cea mai mare ofertă. De cele mai multe ori, dacă oferta nu depășește cel mai mic preț acceptabil, obiectul nu este vândut.

2

#### • licitația olandeză

Unde se începe de la prețul maxim și câștigă cel care are cea mai apropiată ofertă de el.

3

#### • licitația-in-plic

Toată lumea face oferte secrete pe care nu le poate vedea decât vânzătorul, și câștigă cel care a făcut oferta cea mai mare.

4

#### • licitația Vickrey

La fel ca cea în plic, doar că cel care a făcut cea mai mare ofertă primește obiectul la cel mai mare preț oferit de unul dintre cei care au pierdut.



Pentru a vă spune mai multe despre site-urile de licitații și a afla mai multe detalii "in-house"

despre cum funcționează un astfel de site, am stat de vorbă cu D-l Emilian Cristea, coordonator de program la OKazii.ro

✘ Cine este NetBridge și ce alte proiecte mai are în derulare pe lângă OKazii.ro?

Emilian Cristea: NetBridge este un fond de investiții cu capital american înființat în anul 2000 având ca unic scop dezvoltarea unor start-up-uri pe internetul românesc. Primul proiect realizat și lansat de firma noastră a fost site-ul de licitații online [www.OKazii.ro](http://www.OKazii.ro); pe lângă acesta am mai realizat și lansat între timp alte 2 proiecte: site-ul de ranking, clasificare a site-urilor românești pe baza numărului de vizitatori <http://www.trafic.ro/> și de curând site-ul de recrutare online <http://www.hit.ro/>.

✘ OKazii.ro este doar un simplu site de licitații sau ar vrea să fie un punct de pornire pentru un proiect de anvergură?

E.C.: OKazii.ro și-a propus realizarea în timp a unei piețe virtuale eficiente care să ofere utilizatorilor săi un serviciu viabil, sigur și confortabil care să profite din plin de avantajele folosirii Internetului în scop comercial. De altfel mesajul „OKazii.ro - Mica ta afacere” spune totul: dorim ca un număr cât mai mare din utilizatorii acestui serviciu

să poată spune că acest serviciu le-a facilitat efectuarea unor tranzacții și chiar mai mult, pentru unii vânzarea pe OKazii.ro poate deveni o „Mică afacere”, o sursă suplimentară de câștig. Firma noastră este un fond de investiții, deci în loc să investim în acțiuni sau aur, noi investim pe termen lung în Internet. Creăm aceste start-up-uri, le dezvoltăm, iar în momentul în care marii jucători din domeniu de pe piața mondială își vor îndrepta atenția și spre țara noastră, aceștia vor prefera să preia servicii și mărci deja dezvoltate, varianta mai puțin costisitoare decât lansarea unui nou serviciu care să atace poziția de piață a celor deja existente.

✘ Câți utilizatori sunt înregistrați în baza dumneavoastră de date?

E.C.: Avem înregistrați în acest moment peste 18.000 utilizatori numai pe OKazii.ro. În comparație cu luna septembrie 2.000 când înregistram 5.600 utilizatori, diferența până la 18.000 reprezintă o creștere de peste 300% într-un an. Un ritm foarte mulțumitor pe care sperăm să-l păstrăm în perioada următoare prin îmbunătățirea serviciilor pe care le oferim.

✘ Care sunt sistemele de licitații pe care site-ul dumneavoastră le folosește? Care sunt particularitățile sale față de sistemele folosite în Occident?

E.C.: Folosim în acest moment 3 tipuri de licitații: standard, olandeză și licitația instant. Cea standard este tipul clasic de licitație unde se pornește de la un preț minim fixat de

cumpărător ce crește în concordanță cu ofertele primite pe parcurs; în plus se oferă posibilitatea vânzătorului de a stabili un preț rezervat cu valoare de preț minim la care vânzătorul este dispus să vândă produsul respectiv, dar și un preț pe care noi l-am numit „blitz”-prețul la care produsul poate fi achiziționat

site-uri mari de licitații în toată lumea ce folosesc diverse tipuri de tranzacționare. Ideea de bază este că fiecare adoptă, implementează și particularizează metodele de tranzacționare pe care le consideră cele mai adecvate și care oferă maximum de satisfacție utilizatorilor săi.



imediat. Licitația olandeză are particularitatea că prețul afișat este și prețul maxim de vânzare, ofertele putând fi mai mici sau egale cu acesta; câștigător este desemnat cel care a oferit prețul cel mai apropiat de prețul maxim. Am creat Licitația Instant pentru a veni în ajutorul celor ce au de oferit mai multe articole identice la un preț fix, cu efectuarea imediată, instant, a tranzacției. Este de fapt o abordare gen magazin: ai văzut-ți-a-plăcut-ai luat imediat. Cât despre particularități este greu de făcut analogii. Sunt foarte multe

✘ Care este numărul de tranzacții care se înregistrează lunar pe site? Care este valoarea produselor aflate pe site spre licitare la un moment dat?

E.C.: Ca o medie a ultimelor luni înregistram lunar circa 7000 de licitații noi. Dintre acestea își găsesc cumpărători circa 25-30% dintre ele, deci un număr de aproximativ 1500-2000. Contăm însă pe o creștere substanțială în următoarea perioadă datorată atât sezonului propice petrecerii unui timp mai mare online, dar mai ales unui efort susținut de

**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](mailto:raimedia@isp.acorp.ro)





promovare a serviciului oferit de noi. Valoarea totală a produselor aflate în tranzacționare depășește în orice moment suma de 15 milioane USD; până în prezent valoarea tranzacțiilor derulate prin Okazii.ro a depășit suma de 2.000.000 USD, cu un trend puternic ascendent anul acesta.

✘ **Se impun anumite limitări în privința produselor/serviciilor tranzacționate (warez, materiale cu caracter pornografic, etc)?**  
 E.C.: Bineînțeles. Limitările există și sunt stabilite în conformitate cu legile în vigoare. Lista articolelor interzise la tranzacționare este afișată pe site, iar site-ul este monitorizat în permanență fiind eliminate licitațiile ce contravin acestor reguli (ex.: schimbul valutar, organele umane, bani și documente falsificate, arme de foc, otrăvuri, materiale radioactive, etc.)

✘ **Pe site există totuși numeroase anunțuri ale unor persoane care vând produse după părerea noastră îndoielnic: CD-uri audio, CD-uri cu warez, filme XXX și alte materiale interzise de contract. Care este poziția OKazii.ro față de aceste licitații?**  
 E.C.: Nu sunt interzise decât în anumite condiții. Categoriile la care dumneavoastră faceți referire pot fi introduse în licitație, dar vânzătorul își asumă întreaga responsabilitate privind proprietatea intelectuală asupra produsului respectiv sau alte obligații ce rezultă. Facem o triere și monitorizare permanentă; nu poate nimeni însă garanta 100% legalitatea tuturor licitațiilor. Dacă vă aduceți aminte, în încercarea de eradicare a pirateriilor, nu de mult mari site-uri de licitații din vest interziceau în totalitate listarea în categoriile CD-uri și Software, politică ce a fost în cele din urmă abandonată.

✘ **Cum puteți obliga pe un cumpărător să își onoreze tranzacția? I se poate impune cuiva care a licitat să își onoreze tranzacția?**  
 E.C.: Ați atins un punct sensibil pe care noi l-am traduce prin „Siguranța tranzacțiilor pe Internet”. Din păcate, practic nu avem încă nici un instrument prin care să putem obliga un cumpărător, sau de ce nu, un vânzător, să-și onoreze obligațiile asumate. Până

când fiecare utilizator nu va fi identificat, indiferent că va fi printr-o semnătură electronică sau prin metode standard - înregistrarea datelor personale, acest lucru nu va fi posibil. De asemenea gratuitatea serviciilor își spune cuvântul; când vor exista servicii plătite acestea vor trebui să faciliteze o siguranță sporită a tranzacțiilor. Ca să mai atenuezi însă tonul negativ, trebuie să vă spun că pe OKazii.ro spre exemplu, din statisticile noastre, peste 80% din tranzacțiile încheiate online au și o finalitate fizică, offline. Există un control al activității utilizatorilor ce se traduce printr-un sistem de calificative, practicate de toate site-urile de licitații, ce promovează imaginea, din punct de vedere al seriozității și garanției prezentate de respectivul utilizator în fața celorlalți participanți. Iar pe OKazii.ro sistemul funcționează cu deosebit succes.

✘ **Ce obiecte importante, interesante sau amuzante s-au tranzacționat?**  
 E.C.: Prin însăși natura lor licitațiile sunt atrăgătoare. Cu atât mai mult când în „atenția” cumpărătorilor intră obiecte interesante sau ciudate. Și aici ne putem mândri deja cu utilizatori isteți, cu imaginație și spirit comercial. Interesante sunt majoritatea cred eu. Amuzante? Poate vă doriți un aligator, sau un detectiv particular, struți și fazani, craniile umane pentru studiu, poate doriți să faceți cadou o stea cu numele persoanei iubite, obiecte de colecție ciudate, ca să nu mai spun despre licitațiile caritabile la care participă foarte multe personalități și vedete de la care puteți obține întâlniri, obiecte personale cu autograf etc.

✘ **Ce planuri de viitor aveți?**  
 E.C.: Foarte multe, mai toate orientate către îmbunătățirea serviciilor oferite și mărirea siguranței tranzacțiilor. Am să vă enumăr aici doar câteva din punctele de interes imediat pentru noi: introducerea unui nou tip de licitație, îmbunătățirea serviciilor oferite în secțiunea „OKazia mea” prin adăugarea unor noi instrumente de gestionare avansată a licitațiilor personale... Și alte câteva la fel de importante despre care însă veți afla la timpul potrivit.

# Site-uri românești de licitații

**www.eebid.ro**

**EEEBid**

Orientat către afaceri serioase, site-ul oferă licitații business-to-business și licitații inverse, unde mai mulți vânzători licitează pentru un singur cumpărător. Conform cu site-ul trafic.ro, a avut 930 vizitatori unici și 6300 afișări în ultima lună.

**www.okazii.ro**

**Okazii**

Un site popular despre care puteți afla mai multe detalii citind interviul din cadrul acestui articol cu directorul de proiect Emilian Cristea. Trafic.ro ne indică 10.500 utilizatori distincți și 300.000 de afișări pentru ultima lună.

**www.rol.ro/bursa**

**Romania Online**

Un portal care are și un modul bine pus la punct de licitații online. Bursa este cel mai folosit modul al site-ului, funcționează pe bază de e-mail și are 15.000 de utilizatori ce primesc ofertele noi cu regularitate. Nu este înregistrat în topurile de trafic.

**www.e-gsm.ro/bazaar.htm**

**E-GSM Bazaar**

Este specializat în domeniul telefoniei mobile însă la ora verificării era încă sub construcție. A avut totuși luna trecută 1900 de utilizatori unici ce au accesat site-ul și a avut 5300 de afișări. Pot fi achiziționate și terminale second hand.

**www.kilipir.ro**

**Kilipir**

Are numeroase domenii printre care imobiliare, artă, servicii sau calculatoare dar nu este atât de popular ca celelalte. Trafic.ro ne indică numai 635 de utilizatori unici și 1034 de afișări pentru ultima lună. "Vinzi scump și cumperi ieftin", dar cine?

**www.smarket.ro**

**Smarket**

Oferă, pe lângă licitații, și anunțuri de mică publicitate, precum și \$-market Mall, o aplicație pentru realizarea de magazine online. Numai 87 de vizitatori și 900 de afișări conform cu trafic.ro.

AI CARNET DE STUDENT?  
AI UN CADOU!  
POATE CHIAR TOYOTA!

UNIVERSIDAR

rezistor de  
înaltă sesiune!

DACĂ AI CARNET DE STUDENT, VINO  
ÎNTRE 15 OCTOMBRIE ȘI 10 NOIEMBRIE  
LA STANDUL UNIVERSIDAR  
DIN FACULTATEA TA ȘI VEI  
PRIMI CADOU PACHETUL  
UNIVERSIDAR.

UNIVERSIDAR ESTE PRIMUL PROGRAM  
NAȚIONAL DE DISTRIBUȚIE DE  
MOSTRE ȘI MATERIALE  
INFORMATIVE CĂTRE  
STUDENȚI.

ȘI DACĂ AI CADOU  
UNIVERSIDAR,  
INTRĂ PE SITE-UL  
[www.universidar.ro](http://www.universidar.ro),  
ÎNSCRIE-TE LA CONCURSUL  
ON-LINE ȘI POȚI PRIMI  
UNUL DIN CELE 5000 DE  
CADOURI, CHIAR ȘI O  
TOYOTA AVENSIS!



AI VAZUT CE SIMPLU E?  
AI CARNET DE STUDENT, AI UN CADOU!

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

CONNEX  
viitorul sună bine

xtrampc  
<http://www.xtrampc.ro>

PRO FM

PCNET

GARNIER

one to one

Atomic  
tvk lumed!

PANTENE

Star Foods

THE BODY SHOP

head shoulders

BANCA ROMÂNĂ  
PENTRU DEZVOLTARE  
GRUPE SOCIETE GENERALE



# Internetul vazut ca super calculator

Tip articol: Feature • Redactor: Vlad Zotta

Imaginați-vă Internetul ca pe un uriaș computer. Imaginați-vă că ați putea aduna la un loc toată puterea lui de calcul sau măcar jumătate din ea. Ce ar însemna dacă ați putea să vă folosiți de toată această putere fără ca nimeni să știe și culmea, toate aceste operații ar avea loc fără a compromite securitatea diverselor calculatoare conectate. În primul rând trebuie să menționez că această formă de calcul care folosește mai multe obiecte sau componente ale unei aplicații distribuite pe o rețea poartă numele de distributed computing. Până aici nu este nimic neobișnuit. Forme de distributed computing se întâlnesc foarte des existând și standarde care reglementează așa ceva. Un exemplu arhicunoscut este celebrul SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence). În articolul de față urmăresc o paralelă între distributed computing care reprezintă regula generală, și Parasitic computing, o formă de calcul "parazitară" care fură din puterea de calcul a unui computer legat la o rețea bazată pe protocolul TCP. Nu voi mai intra în detalii asupra protocolelor folosite pe Internet întrucât puteți găsi aceste explicații în articolul din numărul trecut despre VoIP.

## Distributed computing - standarde și reguli

Poate cel mai cunoscut standard în acest domeniu este CORBA, prescurtarea de la Common Object Request Broker Architecture creat de Object Management Group în 1989. Această arhitectură permite părților unui program denumite obiecte să comunice între ele indiferent de limbajul de programare folosit în alcătuirea lor sau de sistemul de operare pe care funcționează. Partea centrală a CORBA este ORB (Object Request Broker) care se ocupă cu identificarea și localizarea obiectelor pe rețea, controlul conexiunilor cu acestea și controlul datelor transportate. Totul se desfășoară în felul următor. Un client cere ceva de la un obiect cu ajutorul unei interfețe bine pusă la punct. ORB preia

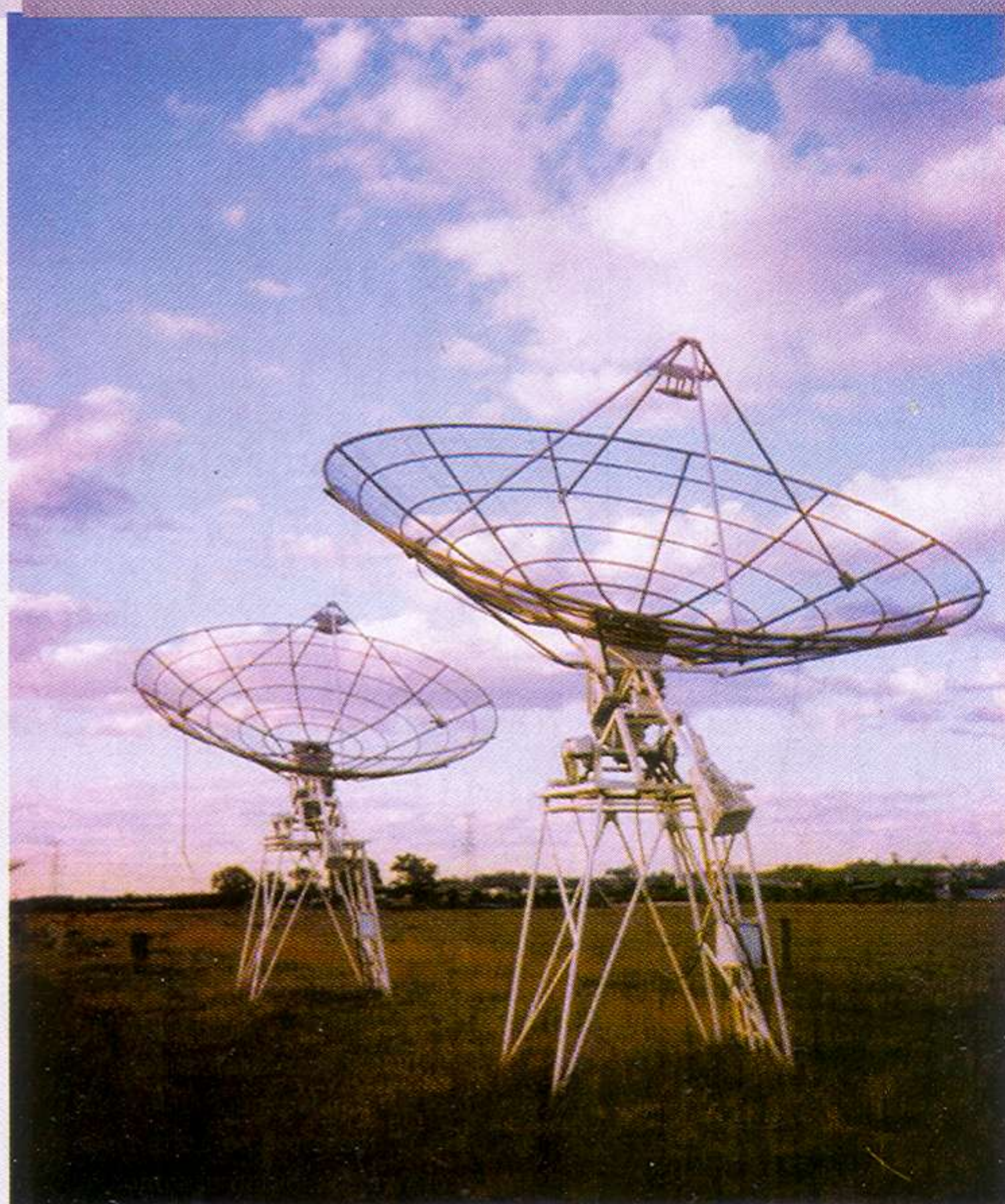
controlul, identifică și localizează acel obiect după care îi transmite datele necesare. Din această cauză operația se numește "request".

Un alt standard, de această dată pus la punct de Microsoft este DCOM sau Distributed Component Object Model. Acesta reprezintă o extindere a mai vechiului COM pentru a suporta distribuția obiectelor pe LAN, WAN sau Internet. În acest caz COM joacă doar rol de translator el asigurând conexiunea între client și componenta accesată. La fel ca și CORBA odată implementat sub un anumit sistem de operare poate asigura comunicarea cu orice alt computer indiferent de sistemul de operare folosit de acesta. Standardizarea COM încă de la început a fost un lucru extrem de util pentru cei care aveau nevoie de așa ceva iar implementarea lui în Windows NT 4.0 a fost o dură lovitură dată competiției. Un alt avantaj al DCOM este că el poate fi implementat indiferent de conexiunile de care beneficiază rețeaua fără a le dezavantaja pe cele slabe. Astfel componenta de validare se poate afla fie pe același computer precum interfața fie pe server în cazul în care clientul are o conexiune mai slabă cu acesta.

În concluzie putem afirma un lucru important. Distributed computing se bazează pe încredere. Arhitectura este astfel creată încât fără încredere între componentele sale nu poate funcționa. Încrederea însă presupune că toate aceste componente se cunosc între ele sau mai bine spus că undeva este cineva care le cunoaște pe toate și care poate organiza funcționarea acestora iar ele la rândul lor îl cunosc de șef pe acel cineva și i se supun. Ce se întâmplă însă când cineva se folosește de ceilalți fără ca ei să depisteze acest lucru. Asta înseamnă parasitic computing.

## Parasitic computing -

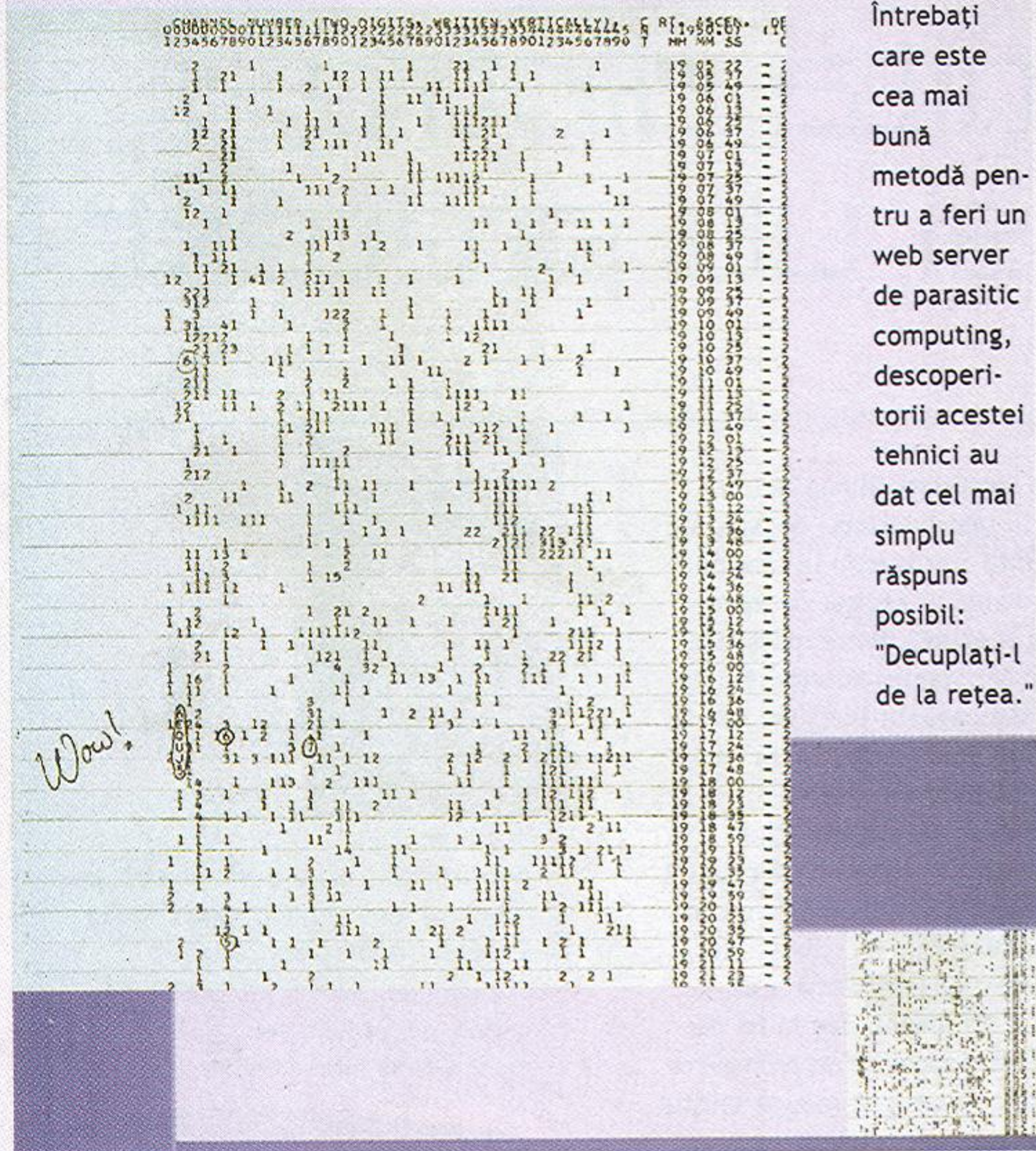
**ce este și cum funcționează**  
Comunicarea pe Internet este asigurată de o suită de protocole. Parasitic computing se folosește de aceste protocole pentru a transforma toate serverele web într-o singură



mașină de calcul. Teoretic acest proces este posibil. Practic însă implementarea lui nu ar fi viabilă din cauza costurilor enorme care ar trebui să stea la baza acestui proiect. Toate testele de până acum au fost pur experimentale și nu au afectat pe nimeni. De fapt parasitic computing nici nu afectează în vreun fel securitatea serverului. În momentul introducerii unei adrese în browser (URL) acesta deschide o conexiune TCP (transmission control protocol) cu serverul web. Pe această conexiune este transmisă cererea paginii respective folosind protocolul HTTP (hyper-text transfer protocol). Al treilea protocol care intră în scenă este IP, protocolul de transport de care se folosește TCP pentru a asigura conexiunea. Odată ajuns la serverul web mesajul sau mai bine zis pachetele care compun mesajul sunt reconstruite și interpretate la nivel HTTP ceea ce generează un răspuns precum

De la bun început trebuie menționat faptul că parasitic computing nu are nimic de-a face cu hacking-ul deoarece securitatea unui sistem folosit nu este perturbată. Însă posibilitatea ca unii să considere această formă de calcul ca fiind o rudă îndepărtată a atacului de gen DoS (Denial of Service) există. Cei care s-au ocupat cu studiul parasitic computing afirmă pe bună dreptate că această formă de calcul folosește mai puține resurse decât clasicul ping ceea ce elimină din start și această grijă.



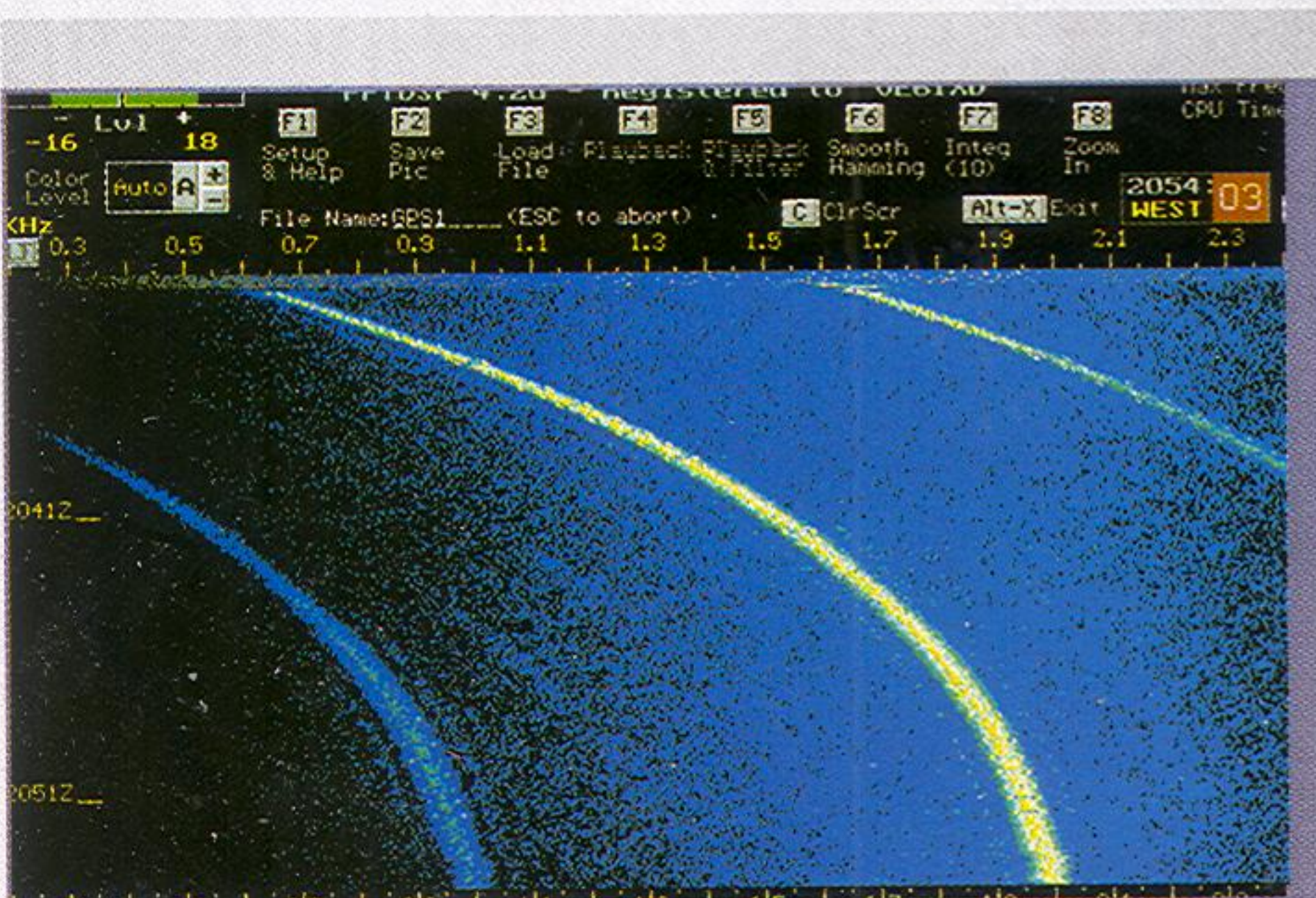


Întrebați care este cea mai bună metodă pentru a feri un web server de parasitic computing, descoperitorii acestei tehnici au dat cel mai simplu răspuns posibil: "Decuplați-l de la rețea."

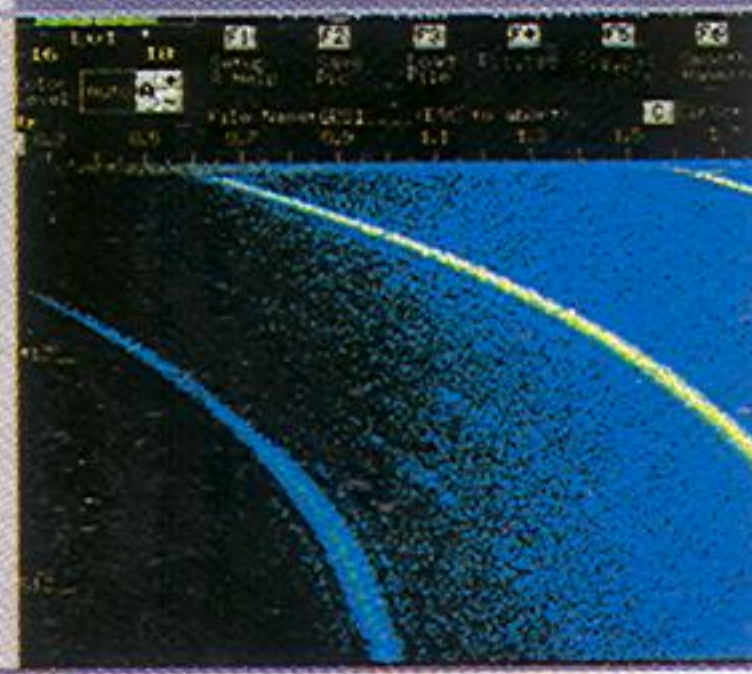
web țintă ceea ce înseamnă că un răspuns va veni cu siguranță înapoi. În caz contrar mesajul nu trece de TCP și totul se oprește aici. Există însă posibilitatea ca checksumul să fie calculat greșit și astfel soluțiile incorecte să fie interpretate ca fiind corecte. Din fericire posibilitatea este de 1 la câteva mii. S-a pus însă în balanță corectitudinea acestei metode. Mulți spun că o altă variantă de calcul denumită cluster computing, o variantă a distributed computing, ar fi de preferat deoarece aici persoana care controlează un anumit computer poate downloada un software care să transforme acea mașină într-un nod al unei vaste rețele iar toate calculele s-ar face cu acceptul său. Este cazul proiectului SETI@home.

trimiterea paginii web cerute. Parasitic computing se bazează tocmai pe această putere de calcul a serverelor web necesară în reconstrucția mesajului. Parasitic computing descompune o problemă complexă în calcule simple care pot fi efectuate separat de către servere legate la Internet dar care participă la toată această operație fără știrea lor. Sunt apoi generate soluții posibile la aceste calcule fără a ști de la bun început care este cea validă. Tehnica folosită în determinarea validității unei soluții se numește TCP checksum și este de fapt o metodă folosită regulat pentru verificarea oricărui mesaj. Pachetele transmise pe Internet se pot corupe în timpul călătoriei lor de la un calculator la altul. Cu alte cuvinte biții își pot schimba valoarea. Pentru a asigura

transmisia, mesajul, care la origine este compus dintr-un număr oarecare de biți, este descompus în cuvinte de câte 16 biți. Acestea sunt adunate iar suma rezultată se neagă rezultând o sumă complementară a primei. Astfel 0 devine 1 iar 1 devine 0. Această sumă complementară este trecută apoi în headerul pachetului transmis. Când acesta sosește la destinație este făcută din nou suma cuvintelor care în final este adunată cu suma complementară din header. Dacă nu s-a întâmplat nimic pe tot parcursul transmisiei atunci suma rezultată va trebui să fie o înșiruire de 16 biți toți având valoarea 1. Mesajele sunt astfel construite încât numai soluțiile corecte trec de calculul checksumului. Numai în acest caz mesajul ajunge să fie interpretat de către protocolul HTTP al serverului



Imagini ce evidențiază mai mult decât elocvent noțiunea de "super autostrada informațională"



**Noi si second hand**

**PlayStation, JoyStick, Games**

**MP3 Player, DiscMan, DVD Player**

**Cel mai bun pret**

**CD: Blank, MP3, DivX, Audio, Jocuri**

**Poti sa si vinzi**

**Aparat foto DIGITAL**

**Un PC cum nici nu ai visati!**

**Te si distrez !!!**

**Rand pe rand la noi le vei castiga pe toate !!!**

**www.okazii.ro**



# A.I. - la limita dintre un basm si un pretext

Tip articol: **Prezentare** • Redactor: **Radu Alexandru**



## Motivație

Filmul A.I., care stă la baza jocului închipuit de studiourile Warner și reprezintă motivul pentru articolul nostru, a avut premiera pe 29 iunie 2001. Deși conținând o serie de idei originale și fiind foarte atractiv realizat din punct de vedere al lumii închipuite, el nu a fost primit foarte bine de critica de specialitate, majoritatea notelor primite variind între C+ și B-. A.I. nu este stilul de film Star Wars cu săbii colorate încrucișându-se la puntea unei nave. A.I. este mai mult un film care te pune pe gânduri și te face să iei în considerare și alte variante ale viitorului. Realizarea sa indică un basm cyberpunk, acel gen de basm pe care l-ar fi scris Frații Grimm dacă ar fi trăit în era digitală.

**B**elladerma SRL tocmai a scos din fabricație modelul FC-00742. Chiar dacă damele de companie sunt o ramură de top în domeniul roboticii iar solicitările pentru ele cresc pe zi ce trece la nivel mondial, Belladerma SRL a decis brusc anularea unuia dintre modelele sale populare și, mai mult, în decurs de numai 24 de ore a hotărât restricționarea accesului la catalogul său online pe bază de nume de utilizator și parolă. Informațiile prezentate de companie la <http://www.belladerma-srl-it.ro> nu oferă nici o lămurire privind aceste probleme, însă firma ne asigură că toate celelalte modele sunt disponibile. Legătura lui Evan Chan cu Belladerma SRL este dată mai mult de legătura sa cu modelele produse de aceasta, însă numele ei reprezintă cert un alt indiciu apărut în calea investigării dispariției și morții sale suspecte.

## Ai avut A.I.-ul?

În cadrul avalanșei de filme ce acompaniază și la noi sfârșitul anului, și-a făcut loc cu o promptitudine demnă de invidiat și una dintre ultimele producții ale lui

Steven Spielberg, filmul "A.I.". Având în spate o istorie bogată, A.I. reprezintă o producție la care nu a lucrat numai un regizor de mare calibru ci și unul dintre maeștrii genului SF: Stanley Kubrick. Pornit inițial sub bagheta acestuia, A.I. nu a putut fi finalizat din cauza unor probleme de ordin tehnic, definitivarea proiectului fiind abandonată la vremea respectivă. Reluarea sa și finalizarea cu succes pot fi considerate un tribut al lui Spielberg care prin maniera de realizare a filmului, dar, la fel de interesant și maniera de promovare a acestuia, a dorit să reînvie spiritul lui Kubrick. Dacă valoarea realizării filmului și aprecierea acestuia cad în seama revistelor de specialitate, atenția ne-a fost atrasă de metoda sa de promovare care a dorit să respecte una dintre pasiunile lui Kubrick. Dusă aproape până la obsesie, dorința sa era de a-și marca filmele prin metode stranie de promovare sau prin ascunderea de diverse mesaje în interiorul lor prin care să ajungă mai ușor în sufletul privitorului. Soluția firmei Warner, responsabilă cu marketing-ul filmului A.I., a fost de a închipui un scenariu



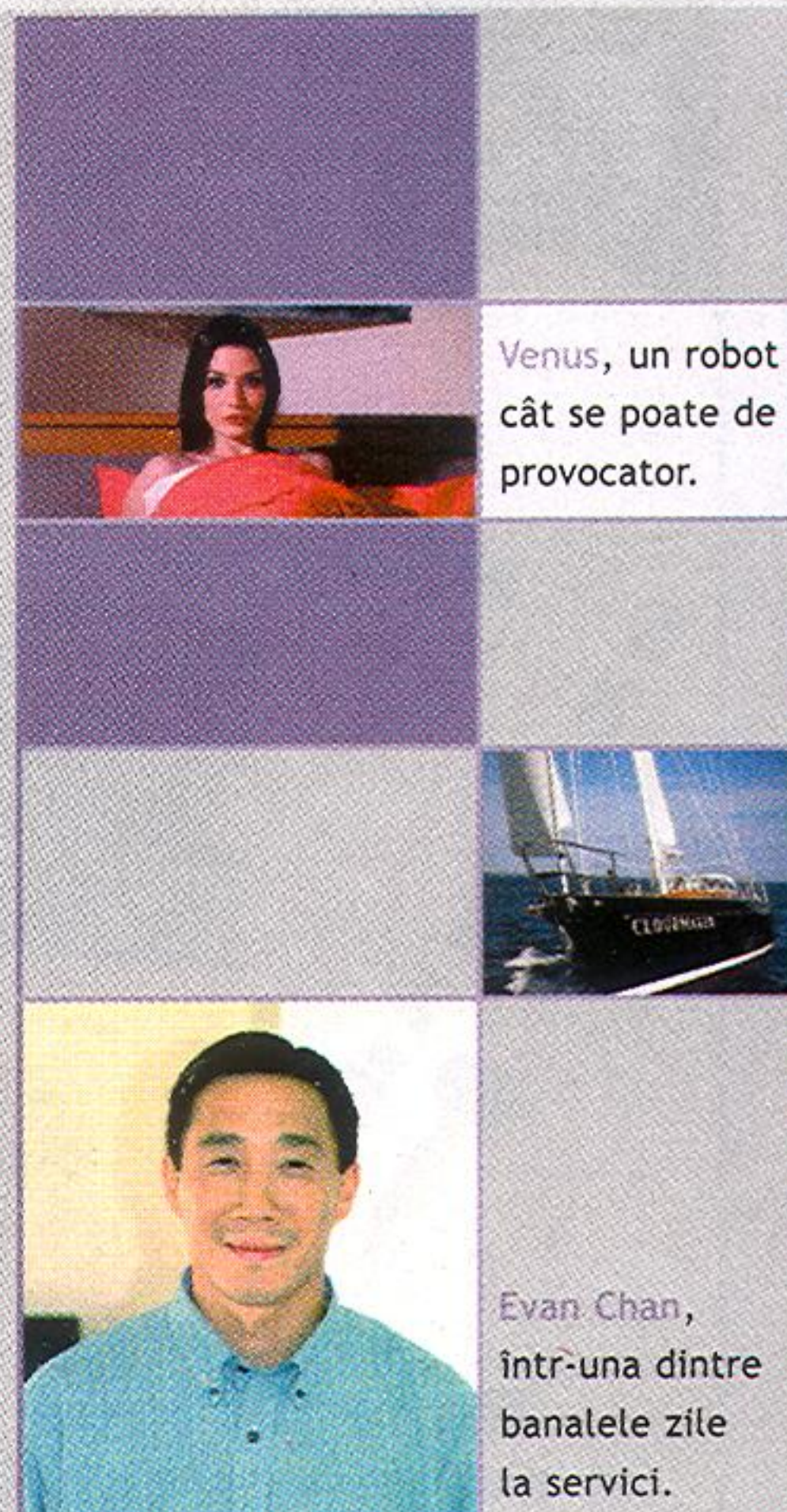
Jeanine Salla

A fost folosită drept primul indiciu de către creatorii jocului. Munca foarte complexă desfășurată de ea în domeniul A.I.-ului a fost calea urmată de jucători pentru descoperirea misterelor ulterioare.



Nancy Chan

S-a căsătorit cu Evan în anul 2001. Și-a luat doctoratul în mecanica fluidelor în 2004. Este pasionată de grădinărit și de colecționarea de ustensile antice pentru grădinărit.



Venus, un robot cât se poate de provocator.

Evan Chan, într-una dintre banalele zile la servici.



## Venus - minunea robotică

Este una dintre creațiile de marcă ale firmei Belladerma, modelul Mark V (Viola). După ce a fost programată să îl omoare în somn pe Evan, Venus a fugit și s-a ascuns la Electric Toyland (<http://www.electric-toyland.com>), o firmă specializată în construcția de roboți și aplicații A.I. de unde a sunat-o pe Nancy pentru a-i spune cât regretă moartea lui Evan. Memoria ei a fost automat ștearsă pe data de 1 martie, un aranjament realizat probabil de Enrico pentru a-și camufla implicarea în crima comisă. Venus este conștientă de frumusețea ei și de faptul că singura ei menire este să ofere plăcere altora.





care să stea la baza unui joc abordabil exclusiv pe Internet și într-o modalitate pe care participanții să aibă impresia că o pot controla dar care îi poartă din puzzle în puzzle, din persoană în persoană până la elucidarea misterului morții lui Evan Chan. Alături de ei s-a aflat și Cloudmakers (<http://www.cloudmakers.org>), firma ce a contribuit la realizarea și întreținerea efectivă a acestui joc.

**A fost acolo înaintea noastră dar după noi**

Dovezile existenței zburciunate ale lui Evan Chan sunt multiple. Folosind orice motor de căutare pe Internet (<http://www.google.com>) vei găsi o serie întreagă de pagini ce acoperă aspectele existenței sale, începând cu persoanele favorite din viața sa și terminând cu corespondența de servicii sau informații despre compania pentru care a lucrat. Dovada importanței sale este dată chiar și de pagina sa comemorativă (<http://www.for-evan.com>) care ne indică vârsta de 76 de ani la care el a încetat din viață, trăind între 2066 și 2142. O vârstă care arată un om ce și-a trăit viața dar care a dispărut în momentul în care putea deveni "capul capilor" în activitatea în care a lucrat. Tot pasiunea sa pentru robotică i-a pus capăt aparent vieții, zvonurile spunând că Venus, amanta sa, și ea un robot creat de Belladerma, l-a omorât după ce a fost reprogramată de o persoană (<http://www.katenei.com>) la cererea lui Enrico Basta, proprietarul ei de drept. Totodată, o altă sursă spune că dispariția sa în larg pe o barcă este cauza pentru care este considerat mort. Informațiile despre Basta au fost bine ascunse însă ceea ce s-a aflat despre el a fost imediat pus la <http://www.metropolitanliving-homes.com/page3.htm>. Implicarea sa în dispariția lui Chan nu a fost complet elucidată însă este una dintre persoanele care aveau un motiv să se bucure de dispariția lui. Pericole puteau apărea totuși de oriunde, chiar și de la infama dar insistenta mișcare împotriva robotizării (<http://www.unite-and-resist.org>) putând fi un motiv de îngrijorare, chiar dacă unele companii ca Watchtower Security (<http://www.watchtower-security.net>) puteau mereu să te păzească în schimbul sumei potrivite.

**Orice poveste are un început**  
Deschiderea jocului menit să promoveze filmul A.I. nu a avut un caracter public, lansarea sa aflându-se sub același semn al misterului ca și întreaga sa



**O noapte de dragoste**

Laia Salla - este frumoasa nepoată a lui Jeanine Salla pe care deseori o numește "Abuela", cuvânt ce semnifică "bunică" în limba spaniolă. Este o ființă umană însă îmbunătățită, beneficiind de vedere UV și IR, posibilitate de rewind și implanturi audio. A avut o aventură cu Evan Chan care însă pentru el a însemnat mult mai mult de atât. Despre ea și familia ei majoritatea informațiilor sunt stocate pe pagina

familiei Salla (<http://www.familiasalla-es.ro>). A fost un copil problemă iar pasiunile ei diametral opuse relevă caracterul ei dualist: violoncelul și sexul. A iertat-o pe Venus deoarece programarea acesteia era total dată peste cap când l-a omorât pe Evan. Ea consideră că Chan fusese omorât de Venus-mașina și nu de Venus-persoana. În plus, nu dorește să acuze pe altcineva de greșelile ei.

desfășurare. Totul a pornit de la un e-mail primit de proprietarul unui site foarte popular în Statele Unite (<http://www.aintitcoolnews.com>), Harry Knowles, e-mail ce provenea de la adresa [claviusbases@hotmail.com](mailto:claviusbases@hotmail.com). Acesta îl îndemna pe Harry să caute informații pe Internet despre Jeanine Salla. Dacă una dintre suspiciunile majore ar fi provenit imediat din faptul că Jeanine se dovedește a fi profesoară la Bangalore World Univesity, o universitate fondată în anul 2028, un important indiciu este observat de Harry în faptul că numele de la care primise e-mail-ul "Clavius Base" este numele unei colonii din cartea 2001: Odissea Spațială scrisă de Arthur C. Clarke, carte care vorbește despre calculatorul HAL9000, un sistem închipuit a fi înzestrat cu inteligență artificială (AI).

Legăturile poveștii stranii



Cățeei de companie s-au dovedit o afacere foarte profitabilă a anilor 2100.



Tratamente foarte eficiente, implanturi și de ce nu situații de urgență care pot fi foarte prompt rezolvate de o clinică deosebit de dotată. Semnificația ei însă, o poți afla chiat tu.



Site-ul web al familiei Chan oferă informații detaliate despre fiecare membru al familiei, pasiunile lui și nu în ultimul rând poze cât se poate de veridice.

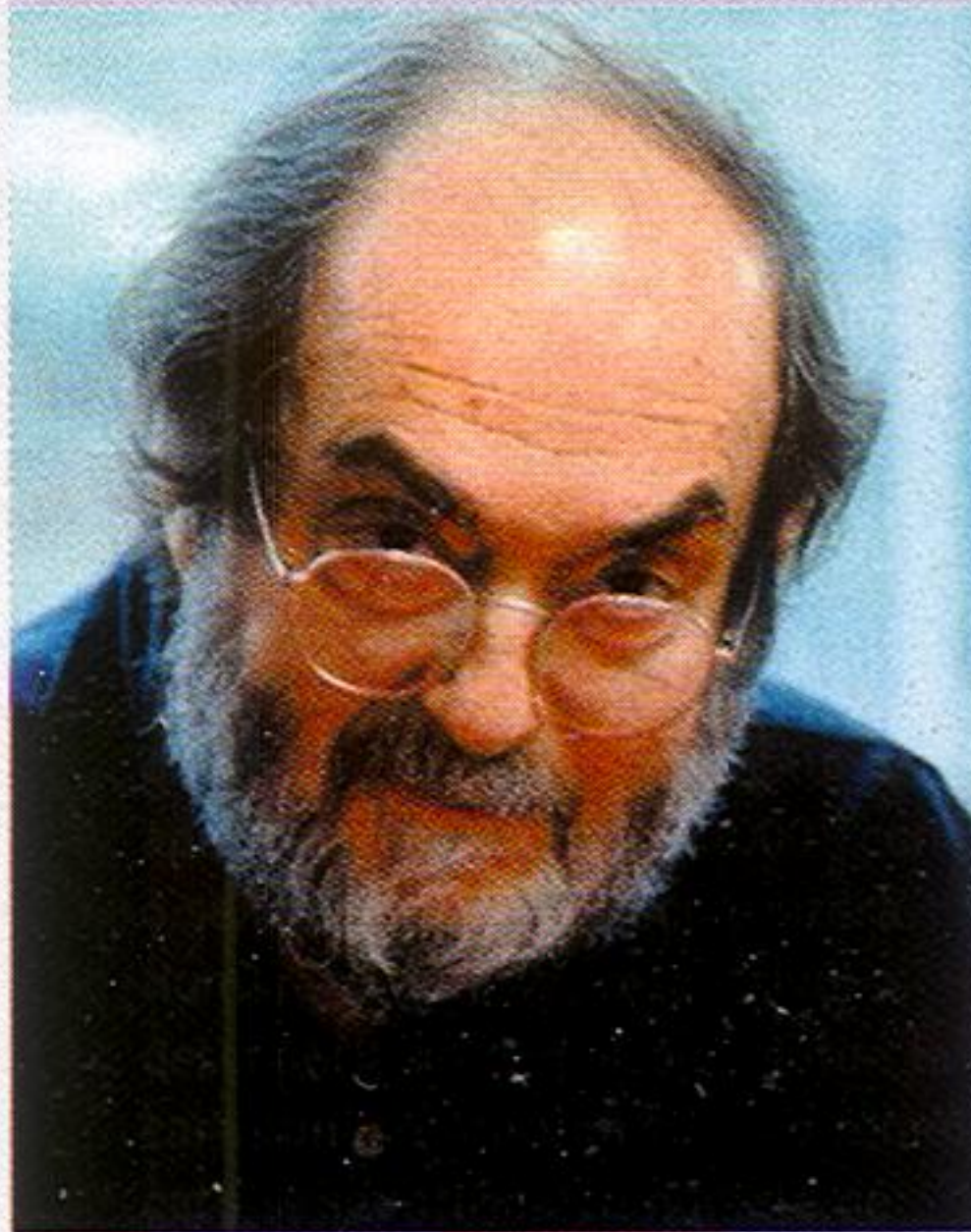
**Belladerma SRL**  
Firmă reprezentativă pentru societatea anului 2100. Creație de roboți umanoizi, femei superbe și animale de casă variind între bufnițe îmbufnate și maimuțe neastâmpărate.

Cățeei de companie s-au dovedit o afacere foarte profitabilă a anilor 2100.

primite pe Internet de Harry cu filmul A.I. încep să apară odată ce al doilea trailer al filmului dat publicității conține referiri la Jeanine Salla și cei implicați de Harry în descoperirea sa prin intermediul site-ului pe care îl deținea încep să găsească noi indicii pe Internet. Vizionarea de nenumărate ori a trailer-ului filmului pentru a afla noi indicii a făcut ca un pasionat să descopere că anunțul filmului privind apariția sa în "Summer 2000" conține o serie de găuri în fiecare literă. Numărând găurile, respectivul a descoperit un număr de telefon la care sunând a primit de la o femeie care se identifica cu numele de "Mother" un prim indiciu direct în descoperirea misterului: trebuia să viziteze site-ul

<http://www.thevisionary.net>.

Evident, acesta nu a fost decât începutul, singurul lucru pe care site-ul îl făcea fiind să îți dea un indiciu trimițându-te mai departe. Astfel, jocul s-a transformat într-o cursă în care sute de mii de detectivi virtuali se călcau în picioare încercând să descopere semnificațiile mesajelor recepționate și calea pentru rezolvarea puzzle-urilor ce vor elucida misterul. Puzzle-urile acestui joc care nu există sunt create astfel dinamic, peste noapte apărând noi și noi site-uri, iar atunci când crezi că ești la un pas de a rezolva enigma, noi mistere sunt introduse în poveste, anunțul lor fiind făcut fie pe site-ul producătorilor, fie pe canalele de IRC dedicate (#evanchan). Soluții și explicații rezidă în orice cuvânt, prin decodarea credit-urilor de la finalul filmului, un "investigator virtual" a reușit să descopere adresa <http://www.microsoft.com/games/aipuzzler>, adresă inexistentă în momentul descoperirii ei, lansată ulterior și care acum este din nou



Stanley Kubrick

#### Stanley, prietenul lui Steven și chinurile lor comune pentru A.I.

La mai mult de 10 ani de la apariția poveștii "Supertoys Last all Summer Long" regizorul Stanley Kubrick a cumpărat drepturile pentru ecranizarea poveștii lui Aldiss, și a debutat un proiect care urma să se întindă în următorii 20 de ani. De-a lungul acestei perioade, Kubrick s-a consultat de nenumărate ori pentru realizarea filmului A.I. cu Steven Spielberg al cărui prieten era încă din 1979. Dacă prima lor întâlnire a avut loc la Londra, ea a fost totodată și una dintre ultimele, povestea colaborării lor fiind marcată de interminabile discuții telefonice și de foarte puține întâlniri directe.



Steven Spielberg încercând să îl implementeze cât mai bine pe "David", micul android.

inaccesibilă. Zvonurile implicării Microsoft în acest proiect nu se opresc aici, însă aceasta este o parte mult prea ne semnificativă comparată cu subiectul jocului virtual propus de Warner. Veridicitatea virtuală a acestuia, probată de mii de site-uri

dedicate este neîndoieinică iar cele 97 de puzzle-uri deja rezolvate stau mărturie pentru complexitatea informațiilor oferite și misterele vieții lui Evan Chan. Site-ul producătorilor vorbește despre fiecare mister în parte și modul cum a fost el rezolvat de către detectivii virtuali. Este de asemenea precizat și ritmul de apariție al indiciilor dedicate acestora, fiecare fiind trecut pe rând în ceea ce reprezintă acum arhiva istoriei acestui joc publicitar.

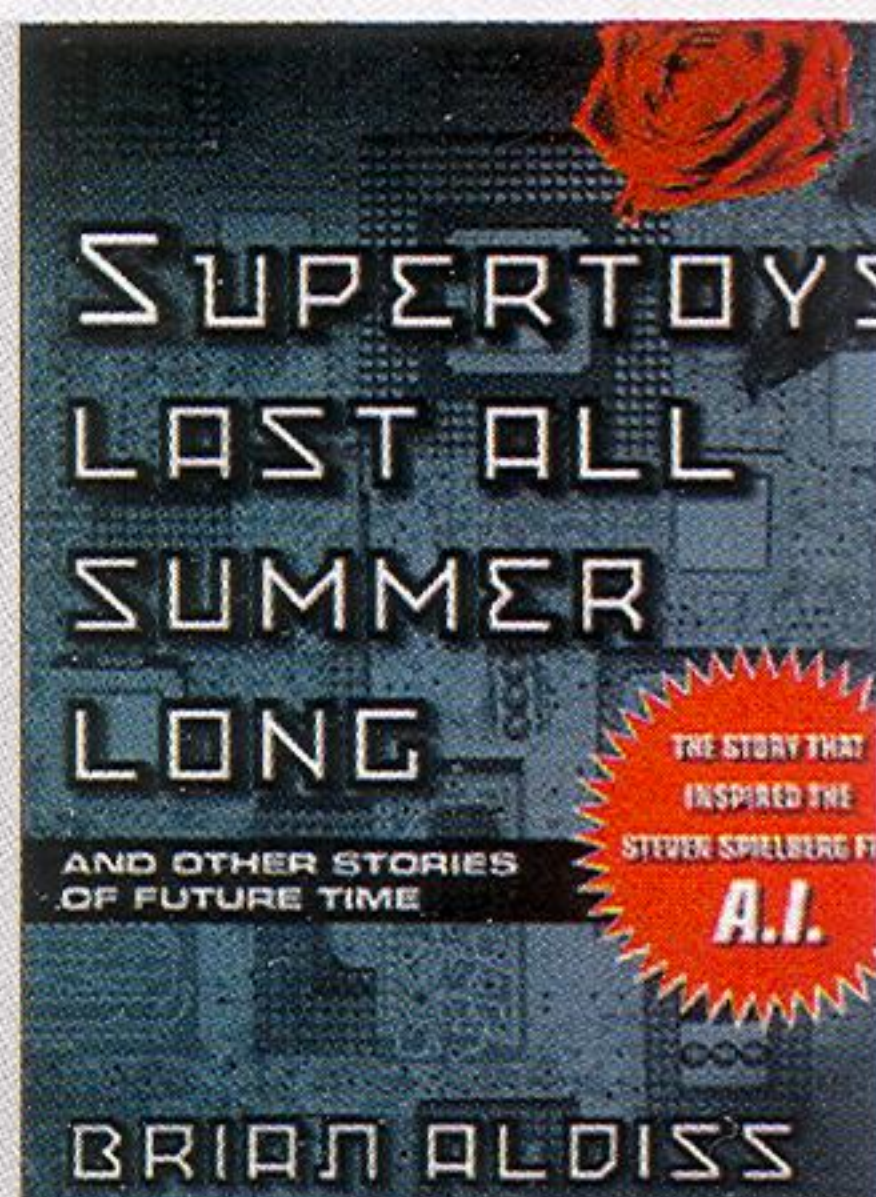
#### Toți împotriva unuia

Evan s-a căsătorit cu Nancy în 2091 și au avut un copil, Derrick care s-a născut în același an, și un nepot pe nume Lucas. Slujba sa de la Donu-Tech nu a reprezentat neapărat pasiunea sa de o viață, yahting-ul fiind mai aproape de sufletul său, "Cloudmaker", yahtul său, fiind de multe ori un prieten de nădejde în escapadele sale marine care durau chiar și câteva zile. Împreună cu Cloudmaker a obținut chiar și un loc 3 în iulie 2139 la Inner Banks Regatta unde a fost devansat de Enrio Basta și de Farley Penjanga. Pagina familiei

De-a lungul acestui timp, Kubrick i-a propus lui Spielberg ca acesta să realizeze filmul iar el doar să îl producă, finalitatea fiind de cedare însă în totalitate a proiectului, Kubrick considerând că "se apropie mult mai mult de stilul lui Spielberg" decât de al său.

Pentru realizarea filmului A.I., Kubrick a apelat la un foarte cunoscut realizator de efecte speciale, Dennis Muren de la Industrial Light and Magic, întâlnirea lor având loc în 1993, odată cu terminarea lui Jurassic Park. Cunoscut și pentru efectele din Terminator 2: Judgment Day sau "E.T. The Extraterrestrial" acesta a avut lungi întâlniri cu Kubrick. Amânarea a venit însă din nou, regizorul punând A.I. pe planul doi pentru a putea finaliza Eyes Wide Shut. Moartea lui Kubrick a survenit la scurt timp după acesta iar renașterea proiectului A.I. a venit de la o propunere înaintată de soția sa, Christiane, către Warner Bros de a revitaliza proiectul cu Spielberg la cârmă. Fără propunerea ei, totul s-ar fi pierdut în arhive iar munca sa de 20 de ani ar fi fost dată uitării.

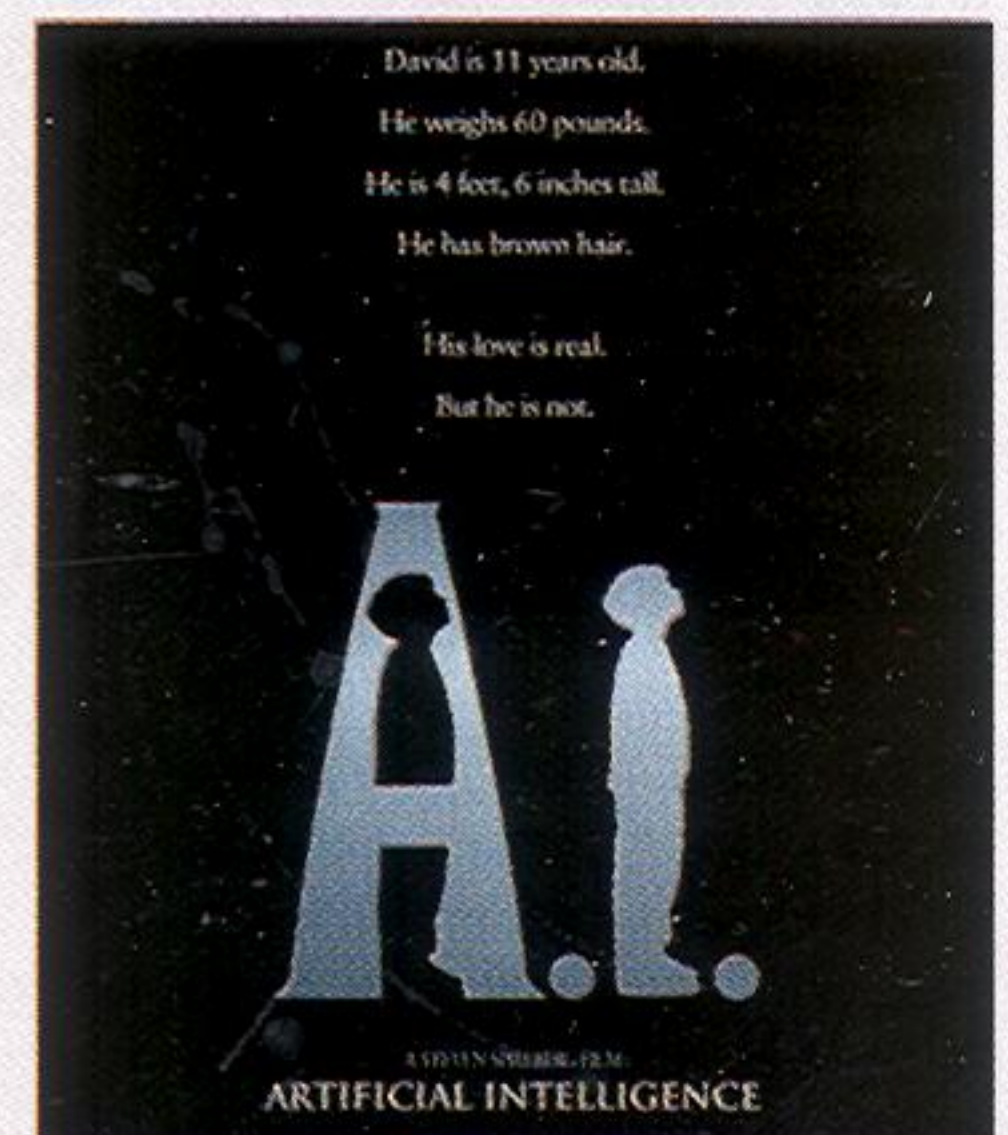
Preluarea proiectului de către Spielberg nu a fost un lucru ușor, A.I. fiind la primul său scenariu scris direct începând din 1977 de la "Close Encounters of the Third Kind". De altfel, Spielberg spune despre aceste momente că au semănat cu extragerea continuă a măselelor sale de minte.



#### Cartea de origini

Brian Aldiss este un scriitor de science-fiction cunoscut pentru scrierile sale încă din anul 1950. Activitatea sa foarte bogată totalizează aproximativ 50 de romane. Brian Aldiss a fost de două ori votat Cel Mai Poluar Scriitor de Science Fiction în anii 1964 și 1969 de către Asociația de Science Fiction din Anglia. Supertoys este povestea unui băiețel android care trăiește crezând că el este un băiat normal. Ea a fost prima oară publicată în Harper's Bazaar în decembrie 1969.

Expansiunea poveștii a fost mărul discordiei dintre Aldiss și Kubrick, continuarea propusă de regizor nefiind în ton cu dorințele autorului. Adățiile au fost însă acceptate de Spielberg și astfel el a fost cel care a regizat în final povestirea.



Afișul A.I. nu lasă să se vadă istoria zburcumată din spatele filmului.

sale vorbește de altfel despre principalele evenimente ale vieții sale, despre normalitatea excesivă a existenței pe care o ducea, așa cum dorea Evan Chan să se creadă. Și poate ar fi reușit să ne convingă, dacă în 2142, la numai câteva luni după ce o nouă barcă își făcuse loc în patrimoniul său nu ar fi avut parte de o moarte violentă din partea unui produs al unei firme cunoscute până atunci pentru calitatea și fiabilitatea produselor sale: Belladerma SRL.

Cea mai mică distanță între două punkte este...

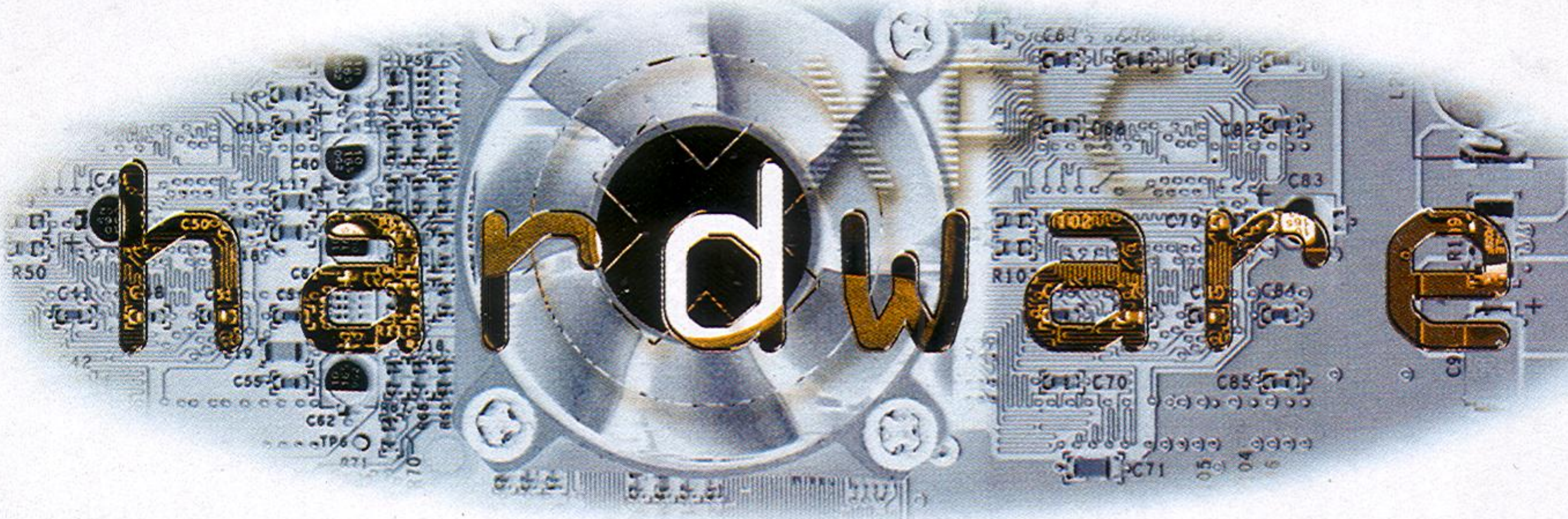
linia care-ți place!



Încearcă  
noile linii de radiocasetofoane

**FunLine și T-Line**

  
Un punkt în plus pentru mașina ta.



## Nvidia și-a lansat noua familie de plăci video Armele nVidia sunt construite din Titanium



Pe 1 octombrie, nVidia a lansat noua sa familie de plăci video, intitulată Titanium. Aceasta constă din 3 modele: Geforce3 Ti 500, Geforce3 Ti 200 și Geforce2 Ti. Primele două au rolul de a completa actualul Geforce3, iar Geforce2 Ti este privit ca înlocuitorul lui Geforce2

Pro/Ultra. Geforce3 Ti 500 folosește vechiul nucleu Geforce3 tactat însă la 240MHz (față de 200MHz), iar memoria funcționează la 500MHz (față de 460MHz). Lățimea de bandă a memoriei este de 8 Gb/sec iar TV-Out-ul va suporta rezoluția de 1024x768. Nucleul grafic al lui Geforce3 Ti 200 operează la 175MHz, iar memoria DDR la 400MHz, lățimea de bandă a memoriei fiind de 6.4 Gb/sec. Geforce2 Ti folosește un procesor grafic la 250MHz (față de 200MHz la GF2 Pro și 250MHz la GF2 Ultra) și o memorie DDR de 400MHz (față de 400MHz la GF2 Pro) dar va folosi memorie la 4 nanosecunde.

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

Samsung va produce memorii RDRAM PC1066

• Samsung a anunțat că a terminat dezvoltarea noilor chipuri de memorie RDRAM de 576Mbit realizate în procesul tehnologic de 0,22 microni. Acestea funcționează la 1066MHz și vor începe să fie produse în masă în al doilea trimestru al anului viitor. Noul proces de producție folosit permite reducerea costurilor cu până la 47%.

Vânzările VIA scad, iar ale SIS cresc

• În luna septembrie, veniturile primilor doi producători de chipset-uri din Taiwan au avut evoluții diferite. VIA a înregistrat vânzări de 75,6 milioane de dolari, cu 27% mai puțin față de aceeași lună a anului trecut, iar SIS a realizat vânzări de 26 milioane de dolari, cu 51% mai mult față de aceeași perioadă a anului trecut.

LaCie promite 9,4GB pe un singur DVD

• Firma LaCie, specializată pe soluții de stocare, a lansat două modele de DVD writere care permit inscripționarea a până la 9,4GB pe un singur disk. Primul model (DVDRW) poate folosi mediile de stocare DVD-R, CD-RW și disk-urile de 4,7GB DVD-RW. Al doilea model (DVD-RAM/R) poate inscripționa atât disk-uri DVD-R cât și DVD-RAM de 9,4GB cu două fețe. Ambele produse folosesc interfața IEEE.1394 FireWire și vor costa 947\$ (DVDRW) respectiv 801\$ (DVD-RAM/R).

## Două noi modele de IPAQ de la Compaq Tehnologia Bluetooth este deja încorporată

Compaq a anunțat disponibilitatea pentru Europa a două noi versiuni de iPAQ Pocket PC-uri încorporând sistemul de operare Microsoft Pocket PC 2002. Ambele modele suportă tehnologia wireless de conectare Bluetooth, unul dintre modele (H3700) prin intermediul unei card de expansiune (disponibil la sfârșitul lunii octombrie), celălalt (H3800) integrând tehnologia Bluetooth. Noile modele reproduc designul argintiu al primului iPAQ și sunt dotate cu procesor StrongARM la 206 MHz. Totodată, Compaq a anunțat noile sale pachete Wireless pentru rețele GSM/GPRS, care vor oferi servicii de conexiune complete, de date și voce, odată adăugate sistemelor iPAQ Pocket PC. Aceste pachete vor fi disponibile începând din luna decembrie 2001.

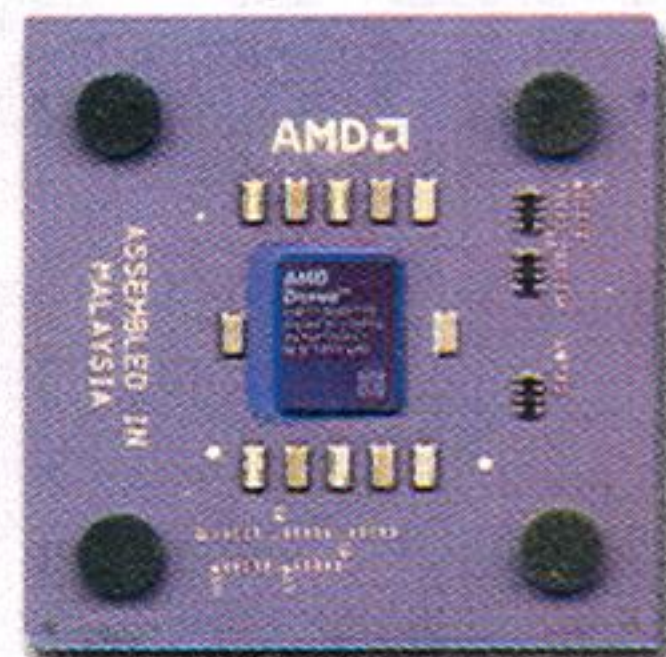


[www.compaq.com](http://www.compaq.com)

## AMD Duron ajunge la 1,16GHz

Sectorul value al AMD prosperă

AMD a lansat un nou procesor Duron care funcționează la 1,1GHz. Acesta este bazat pe același nucleu Morgan de 0,18 microni folosit și la modelul de 1GHz și va avea același preț cu cel al lui Intel Celeron la 1,2GHz. Unul dintre atuurile noilor procesoare Duron îl reprezintă suportul pentru instrucțiunile SSE.



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

### • Prețurile pentru ultimele procesoare Palomino

Pentru data de 29 Octombrie, AMD a anunțat o scădere de preț pentru noile sale procesoare Palomino. Acestea vor fi vândute după următorul program:  
XP 1500+ de la \$130 la \$115  
XP 1600+ de la \$160 la \$124  
XP 1700+ de la \$190 la \$152  
XP 1800+ de la \$252 la \$210  
Importantele scăderi de preț au rolul de a stabili procesorul pe piață după proaspăta sa lansare.

### • Asustek va produce 8 milioane de PlayStation 2

Sony a desemnat compania taiwaneză Asustek să producă 8 milioane de console PlayStation 2. Alte 10 milioane de console au fost comandate companiei Foxconn. Până în acest moment Sony a comercializat peste 16 milioane de console PlayStation 2 estimându-se că până la sfârșitul anului numărul acestora să ajungă la 20 de milioane.

### • AMD se află în plină restructurare

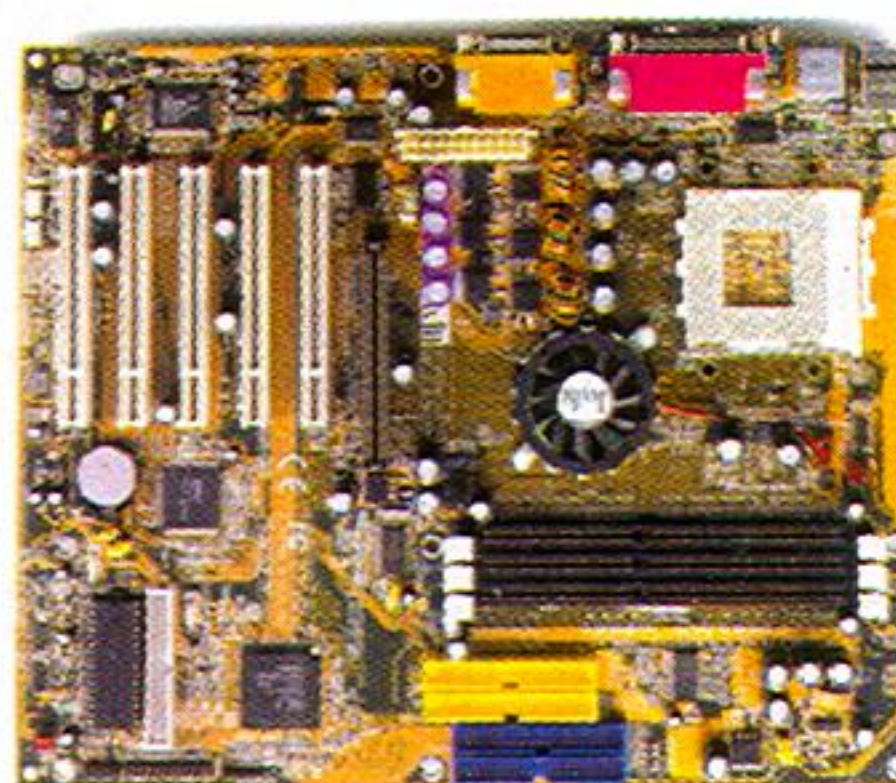
AMD a anunțat că va închide fabricile sale Fab14 și Fab15 din Austin, Texas, disponibilizând cu această ocazie 1.000 de persoane. Alte 1.500 de persoane vor fi disponibilizate ca urmare a restructurărilor care vor avea loc în Malaezia. Aceste acțiuni vor duce la economii anuale de 125 milioane de dolari chiar dacă în acest trimestru vor avea ca efect cheltuieli de 80-90 milioane de dolari, mai mari decât cele estimate inițial.

## Prima placă Socket A cu suport pentru DDR333

Caracteristicile XP333 de la IWill au fost alese de consumatori

IWill a inițiat un concurs pe site-ul lor printre premii cărui se află și placa de bază XP333-R. Aceasta reprezintă de fapt prima placă de bază Socket A care poate folosi memoria DDR PC2700. După ce a fost primul producător cu o soluție DDR, bazată pe chipsetul ALi Magik1, IWill realizează încă o premieră cu acest model bazat pe chipset-ul ALi Magik1 revizia B0. Ceea ce este interesant este faptul că XP333 va putea folosi chiar și memoria DDR la 400MHz în

momentul în care aceasta va fi disponibilă. Pentru a dezvolta această placă, IWill a întrebat consumatorii prin intermediul forumurilor de discuții ce vor aștepta să vadă pe o placă de bază. Până și numele modelului a fost ales tot de către consumatori. A rezultat astfel această placă de bază cu 3 DIMM-uri, 5 sloturi PCI, 4 porturi USB, controller RAID ATA/133 HPT273 și sunet pe 6 canale bazat pe chip-ul CMI 8738.



www.iwill.net

## ATI își diversifică oferta de plăci video

Radeon 7000, 7200, 7500 și 8500 promit performanțe foarte bune



În încercarea de a ține pasul cu NVIDIA, ATI a anunțat două noi plăci video: Radeon 7000 și Radeon 7200. Radeon 7000 este bazat pe

chipul Radeon VE, va dispune de 32MB memorie DDR și va costa 79\$. Radeon 7200 reprezintă o placă video cu 64MB memorie SDR, dispune de decodare hardware DVD, fiind bazată pe chipul Radeon și va costa 99\$. În același timp, ATI a anunțat că a început comercializarea plăcilor Radeon 7500 pentru un preț de 199\$. Ceea ce surprinde este faptul că chipul grafic al plăcii video care va fi comercializată funcționează la

290MHz, cu 20MHz mai mult decât se credea inițial. Frecvența memoriei DDR folosite este de 460MHz. Noua notare a modelelor Radeon are rolul de a indica versiunea de DirectX pe care o suportă integral respectivele plăci video. Astfel, toate plăcile Radeon din seria 7000 vor include suport complet pentru DirectX 7, iar cele din seria 8000 vor include suport pentru DirectX 8.x

www.ati.com

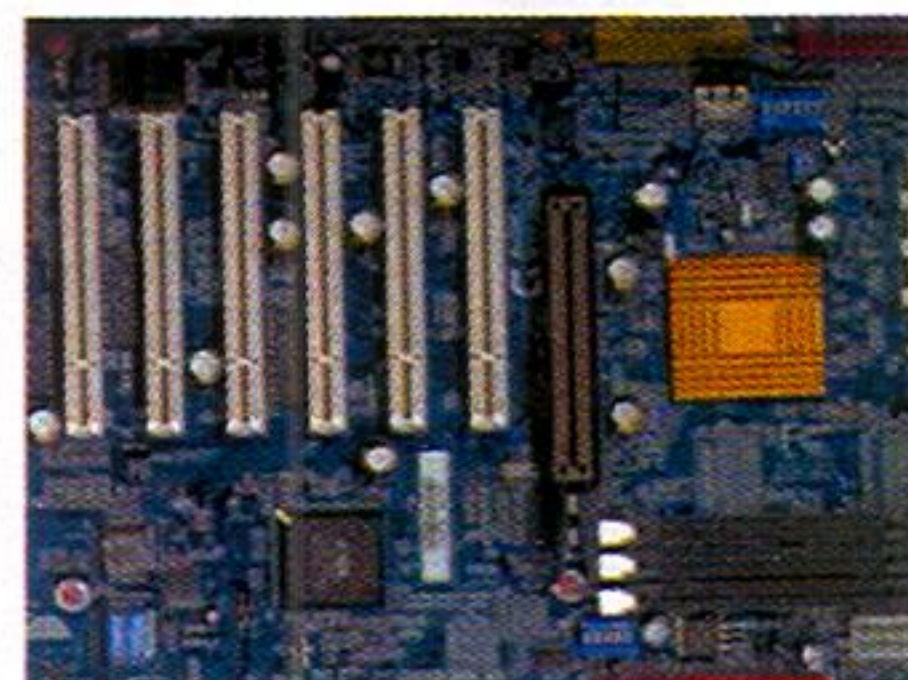
## Și plăcile de bază se pot falsifica

Marii producători luptă împotriva falsificatorilor

Producătorii taiwanezi de plăci de bază sunt din ce în ce mai mult afectați de comercializarea produselor contrafăcute. Conform unor analiști, una din cinci plăci de bază vândute în China reprezintă un produs contrafăcut. Producătorii de plăci de bază contrafăcute sunt din ce în ce mai bine organizați în China, aceștia reușind acum să realizeze plăci de bază care imită la perfecție originalele, începând cu ambalajul și terminând cu placa

propriu-zisă.

Comaniile taiwaneze cele mai vizate de falsificatori sunt Abit, Asustek, Chaintech, ECS, Epox, Gigabyte și MSI. Deoarece falsificatorii nu cheltuie bani cu cercetarea sau publicitatea, produsele lor sunt mult mai ieftine decât originalele și bineînțeles, mult mai slabe calitativ. Producătorii de plăci de bază au început să adopte tot felul de măsuri pentru a opri acest fenomen, printre care și

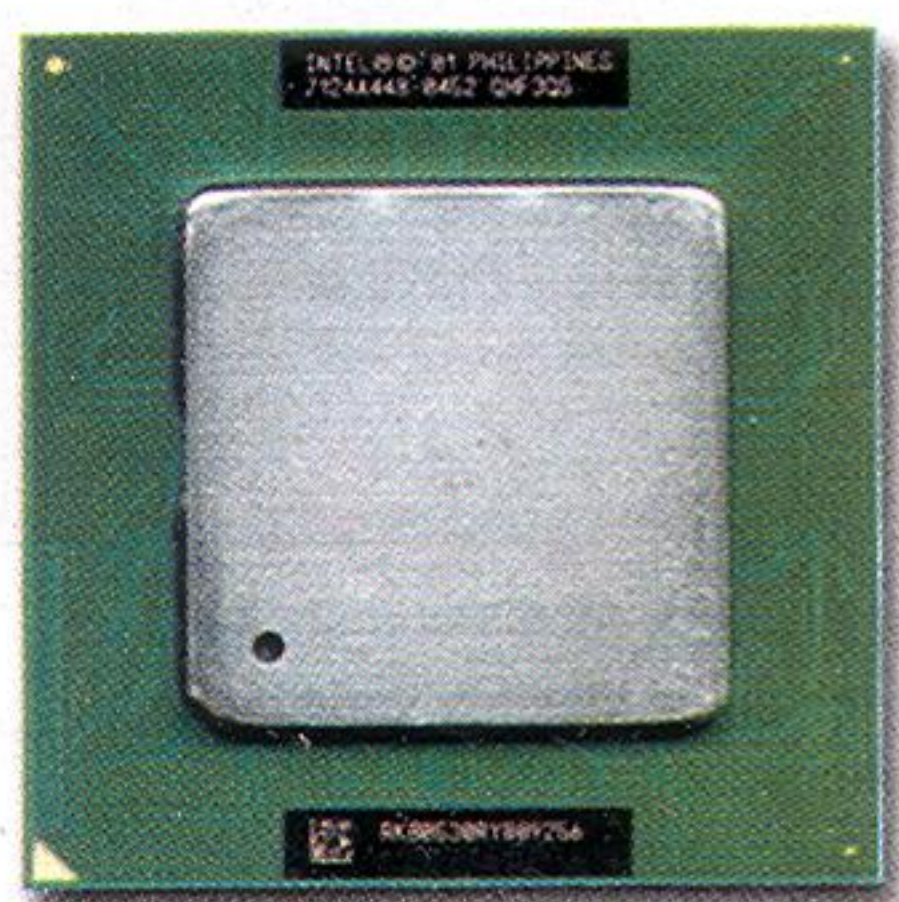


realizarea de plăci de diverse culori care sunt mai greu de obținut de către falsificatori.

www.ocworkbench.com

## Intel lansează procesorul Celeron la 1,26GHz

Noul Celeron e bazat pe nucleul Tualatin



Intel continuă să crească frecvența procesoarelor Celeron, care vor ajunge în curând să le înlocuiască de pe piață pe cele Pentium III. Noul procesor Celeron la 1,2GHz lansat de Intel reușește să depășească din punct de vedere al frecvenței ultimul Duron de la AMD care rulează la 1,1GHz. Pentru a reuși să ajungă la o frecvență atât de ridicată, Celeron-ul de la Intel folosește noul nucleu Tualatin, fiind construit în procesul tehnologic de 0,13 microni, acesta permițându-i printre altele

un consum de doar 27W. O altă noutate notabilă este aceea că noul procesor dispune de 256 KB memorie cache Level2, dublu față de versiunile anterioare de Celeron. Unul din dezavantajele aduse de folosirea nucleului Tualatin este acela că noul Celeron nu poate fi folosit decât pe plăcile de bază care suportă acest nucleu (i815EPT, i810 B2, Via Apollo Pro133T sau VIA Apollo Pro266T).

www.intel.com

### • Magistrala Pentium 4 va ajunge la 133MHz

În a doua jumătate a anului viitor, Intel va începe comercializarea procesoarelor Pentium 4 cu magistrala de 133MHz. Tehnologia quad-pumped a magistralei procesoarelor Pentium 4 duce la o frecvență nominală a magistralei de 533MHz. Noile procesoare vor folosi memoria RDRAM PC1066 care are exact aceeași lățime de bandă cu acestea.

### • DSL este din ce în ce mai rapid

Noua tehnologie G.SHDSL este de două-trei ori mai rapidă decât majoritatea versiunilor de DSL folosite acum în lumea întreagă. Mai mult, standardul G.SHDSL va permite livrarea datelor la distanțe mai mari decât este posibil folosind actualele versiuni de DSL. Standardul G.SHDSL permite atingerea unor viteze sincrone (atât upload cât și download) de 2,3 Mbps, sau chiar 4,6 Mbps în anumite situații, la distanțe de până la 4,8Km.

### • Nintendo GameCube se vinde destul de bine

Producătorul japonez de console de jocuri Nintendo a anunțat că a comercializat peste 300.000 de console GameCube în prima săptămână de la lansare. Nintendo estimează că va comercializa 1,4 milioane de console în Japonia și 1,1 milioane în Statele Unite până la sfârșitul anului.

### • Primul chipset cu grafică integrată pentru P4 de la SIS

SIS a anunțat primul său chipset cu grafică integrată pentru procesoarele Pentium 4, cu numele SIS650. Acest chipset combină funcțiile chipset-ului SIS645 cu nucleul grafic SIS315. Astfel, noul chipset va putea folosi memoria DDR PC2100 și PC2700 sau SDRAM PC133 și va folosi tehnologia proprietară MuTIOL care permite conectarea Northbridge-ului și Southbridge-ului la viteza de nu mai puțin de 533MB/s.

### • DDRAM se vinde mai bine ca SDRAM

Pentru prima dată în istorie, marii producători de plăci de bază au raportat că aproape 50% din vânzările lor din ultima vreme reprezintă modele care suportă memoria DDRAM. Meritul cel mai mare pentru aceasta o au soluțiile pentru Socket A bazate pe VIA KT266, SIS735, AMD760 și ALi Magik1. Un rol important au avut de asemenea noile chipset-uri pentru Pentium 4, VIA P4X266 și SIS645.

### • Rambus semnează un nou acord cu Intel

Compania producătoare de memorii Rambus a semnat un nou acord de licențiere cu Intel Corp. Acordul ar putea îmbunătăți rezultatele financiare ale companiei pentru acest trimestru, după cum au declarat oficialii Rambus. Ca urmare a noului acord, Intel deține toate patentele Rambus, iar acesta din urmă a obținut la rândul lui câteva patente importante.

### • Pentium III își încheie activitatea

Intel și-a anunțat partenerii de afaceri că începând cu 7 decembrie 2001 nu va mai accepta comenzi pentru procesoarele desktop Pentium III. Cu alte cuvinte, Intel va înceta să mai producă aceste procesoare, locul lor fiind luat de noile versiuni de Celeron, bazate pe nucleul Tualatin.

### • Patrick Gelsinger este primul CTO din istoria Intel

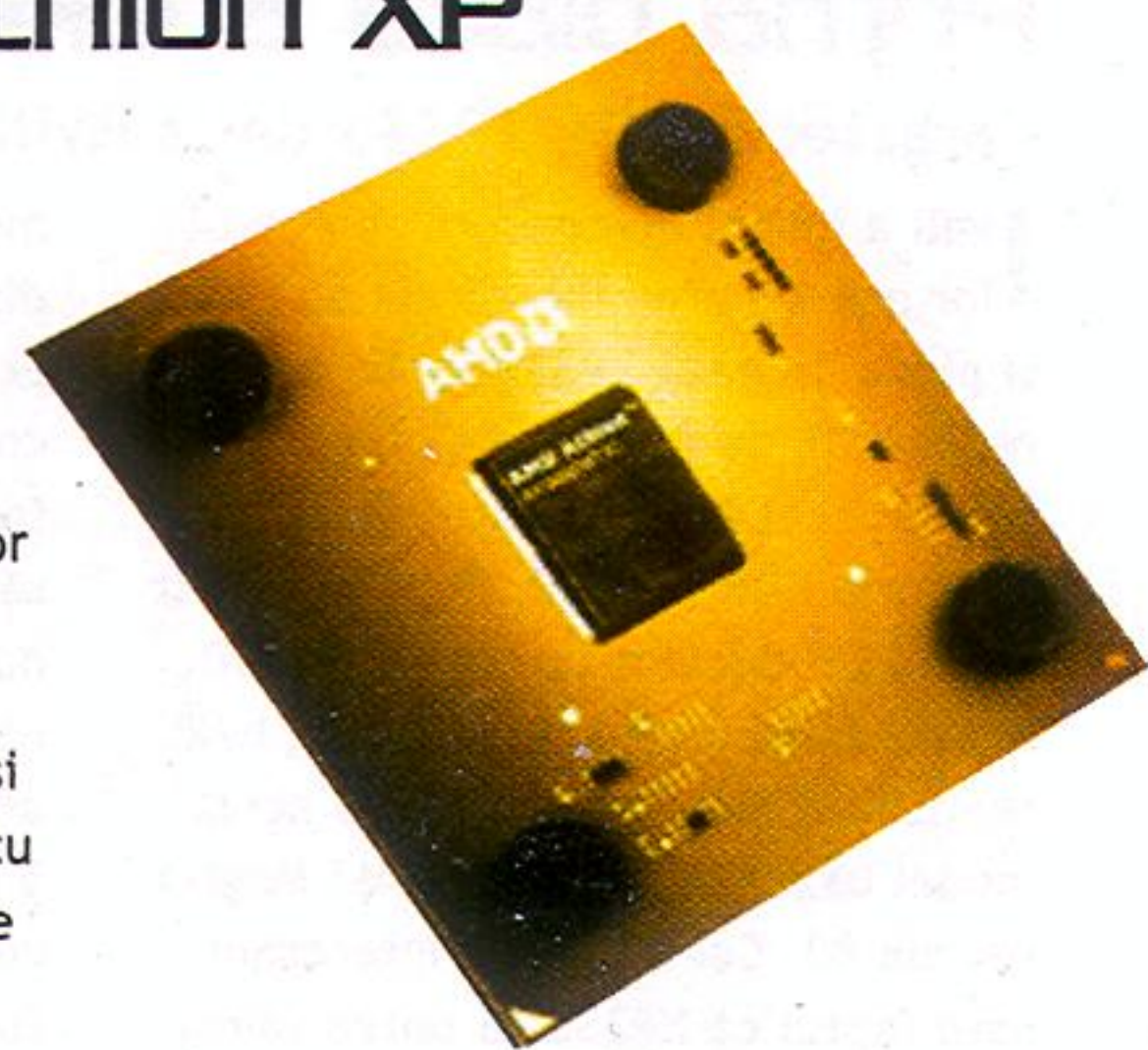
Intel l-a numit pe Patrick Gelsinger în poziția de Chief Technology Officer (CTO), el devenind astfel primul CTO din istoria companiei. Gelsinger îi va raporta direct președintelui Craig Barrett și va avea ca responsabilitate coordonarea proiectelor de cercetare. Noul CTO va conduce o nouă organizație denumită Corporate Technology Group care include renumitele Intel Architecture Labs și Intel Research.

## Noile AMD-uri se numesc Athlon XP

### Nu megahertzii contează ci performanța

AMD a lansat primele procesoare Athlon pentru PC-uri desktop bazate pe nucleul Palomino. Acestea se intitulează Athlon XP și odată cu ele AMD reintroduce notația procesoarelor în funcție de performanță în locul celei bazate pe frecvența de funcționare. Procesoarele anunțate de AMD sunt următoarele: Athlon XP 1500+ (la 1,33GHz), Athlon XP 1600+ (la 1,4GHz), Athlon XP 1700+ (la 1,46GHz) și Athlon XP 1800+ (la 1,53GHz). Oficialii AMD explică

faptul că acronimul XP din denumirea noului Athlon nu are nici o legătură cu Windows XP și că acesta vine de la eXtra Performance. Notarea procesoarelor Athlon XP a fost realizată în urma rulării a 14 benchmark-uri care însumează 34 de aplicații diferite și compararea rezultatelor obținute cu cele ale modelelor de Pentium 4 de la Intel. Se sugerează astfel că Athlon XP 1800+ este cel puțin la fel de rapid cu un Pentium 4 la 1,8GHz.



www.amd.com

## Va apărea urmașul lui SIS735

### SIS a anunțat două noi chipset-uri

SocketA, SIS745 și SIS740. Acestea sunt urmașii SIS735 și SIS730 și vor folosi un controller de memorie îmbunătățit care va mări substanțial performanțele. O altă noutate o reprezintă suportul pentru memoria DDR PC2700, iar SIS740 va folosi un nucleu grafic SIS315 îmbunătățit.



www.sis.com

## IBM lansează noi modele laptop și desktop

### NetVista primește 3 noi modele îmbunătățite



IBM a lansat patru noi modele de laptop-uri ThinkPad și trei modele de desktop PC NetVista.

Laptop-urile au suferit numeroase schimbări și îmbunătățiri:

modelele seriei A au fost reproiectate pentru a încorpora două lăcașuri de extindere modulară, taste de navigare și un display îmbunătățit, de mare rezoluție iar seria X încorporează acum modele care au capacități wireless și caracteristici de securitate integrate pentru prima dată pentru un notebook ultra-portabil de la IBM. Totodată, IBM a mai anunțat încorporarea primului subsistem de securitate din industrie, care criptează automat fișierele și e-mail-ul la transmitere.

www.ibm.com

ECS pătrunde și pe piața plăcilor video

Unul dintre liderii producătorilor de plăci de bază, Elitegroup (ECS), s-a hotărât să pătrundă și pe piața plăcilor video cu două soluții de cost redus. Prima placă video se va intitula AG305-32 și este bazată pe chip-ul SIS305 (125MHz) însoțit de 32MB memorie SDRAM, iar a doua placă se numește AG315-64 și va folosi chip-ul SIS315 (166MHz) împreună cu 64MB memorie SDRAM.

Vânzările de semiconductoare pe o pantă descendentă

Declinul de pe piața semiconductoarelor continuă, astfel că în luna august a acestui an, vânzările au fost mai mici decât în perioada echivalentă din anul trecut cu 42% totalizând 10,49 miliarde de dolari, față de cele 18,08 miliarde de acum un an. Piața cea mai afectată este cea a Statelor Unite, care a suferit o scădere de 55,3%, fiind urmată de Europa cu 40%, Japonia cu 36,3% și Asia-Pacific cu 31,7%.

Fujitsu anunță un nou proces tehnologic

Fujitsu Microelectronics America a anunțat că a dezvoltat un nou proces tehnologic de producere a chip-urilor, de 0,11 microni. Primele produse realizate cu ajutorul noii tehnologii vor apărea la începutul anului 2002. Această tehnologie se pretează foarte bine la aplicațiile în domeniul rețelilor și comunicațiilor unde este nevoie de dimensiuni foarte mici ale chipurilor și de un consum minim de curent.

## VIA contraatacă la procesele Intel

### Pentium 4 încalcă patentele VIA?

Ca un nou răspuns la procesele intentate de Intel prin care se cere oprirea producției chipset-urilor VIA P4X266 și P4M266, VIA a intentat un proces companiei Intel prin care urmărește oprirea vânzării de procesoare Pentium 4. VIA pretinde că Pentium 4 încalcă un patent al Centaur, acum o divizie a companiei taiwaneze. Prin procesul intentat în Texas, VIA susține că Pentium 4 încalcă patentul cu numărul 6.253.311 dezvoltat de VIA

și Centaur care se referă la formatul în care datele numerice vor fi stocate în procesor. VIA a cumpărat compania Centaur în 1999 pentru a folosi în prezent tehnologia preluată de la aceasta la procesoarele C3. Aceste procese au probabil rolul de a oferi monedă de schimb pentru procesele intentate de Intel companiei VIA. Cu alte cuvinte, se caută un compromis: voi abandonați procesele voastre, și noi pe ale noastre. Această tactică a funcționat



și în trecut când VIA și Intel au mai avut dispute în tribunal care s-au încheiat însă la masa tratativelor.

www.viatech.com



**DAEWOO**  
ELECTRONICS

**DAEWOO DISPLAYS ALWAYS ONE STEP AHEAD  
AND MAKES IMAGE BECOME ...  
YOUR FRIEND**

MONITOR



*distribuitoare*

**ProCA Romania**

tel. (01) 3238200  
fax. (01) 3238200  
[www.proca.ro](http://www.proca.ro)



**NUTEK**



**USB**  
UNIVERSAL SERIAL BUS

### Fost inginer Intel acuzat de sustragerea de documente confidentiale

Unul dintre foștii ingineri ai Intel, Say Lye Ow, care a lucrat la dezvoltarea procesorului Itanium, a pledat vinovat în procesul intentat de către Intel pentru însușirea de documente secrete ale companiei. În 1998 Ow a părăsit compania Intel pentru a lucra la Sun, nu înainte de a sustrage documente confidentiale despre viitoarele procesoare ale Intel. Ow este pasibil de amenzi de până la 1,5 milioane de dolari și 30 de ani de închisoare pentru acțiunile sale.

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

### Allied Telesyn lansează Wireless Networking

Allied Telesyn, lider mondial în fabricarea de echipamente de rețea bazate pe IP, destinate companiilor de orice mărime, reprezentată în România prin Tornado Systems și Genesys Software, a anunțat lansarea noii sale soluții networking wireless LAN auto-roaming 128-bit: AT-WL2411 Access Point și AT-WR2411 PC Card. Caracteristicile legate de securitate și management ale AT-WL2411 stau la baza dezvoltării unor rețele wireless la fel de performante ca cele clasice (prin cablu) - doar că utilizatorii se pot conecta la ele de oriunde se află. Utilizatorii oricărui computer portabil sau ai altor echipamente mobile dotate cu un slot PCMCIA type II pot folosi AT-WR2411 pentru a avea acces la rețea, datorită caracteristicii IP Tunneling, care permite divizarea unei rețele wireless LAN în mai multe subrețele. Nu este nevoie de un card swap, deoarece un singur AT-WL2411 poate servi ca punct de acces pentru multiple echipamente, pentru orice durată de timp. Echipamentele de rețea wireless de la Allied Telesyn sunt o soluție ideală pentru școli, pentru cei care călătoresc des și petrec mult timp între multiplele sedii ale companiei, pentru orice mediu de comunicații care se adresează publicului larg - Internet cafe-uri, librării, aeroporturi. Securitatea este realizată hardware, deci companiile pot permite vizitatorilor accesul la Internet, fără grijă că se pot accesa informații confidentiale.

[www.genesys.com](http://www.genesys.com) / [www.tornado.ro](http://www.tornado.ro)

## Gateway nu mai folosește procesoare AMD

### O nouă lovitură pentru marele producător

Gateway Inc. a anunțat că renunță la folosirea procesoarelor AMD în liniile sale de computere personale. Explicația oficială a acestei decizii este aceea a încercării de a reduce cheltuielile prin reducerea numărului de furnizori de componente. Gateway a decis astfel să folosească numai procesoare de la Intel pentru computerele sale. Cu siguranță că acest anunț reprezintă o grea

lovitură pentru AMD, dat fiind că Gateway era unul din clienții importanți ai companiei, care realiza aproximativ 6% din vânzările acesteia de procesoare. Decizia Gateway s-ar putea întoarce însă și împotriva ei, deoarece reducerea modelelor de computere personale comercializate ar putea afecta negativ vânzările. În plus, analiștii spun că nu este sănătos pentru un producător să se bazeze exclusiv pe



componente de la o singură firmă, în acest caz doar de la Intel. Anunțul Gateway vine la scurt timp după ce Micron și IBM au anunțat la rândul lor că renunță la producerea computerelor bazate pe procesoare AMD. Aceștia erau însă parteneri mai mici ai AMD față de Gateway.

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

## Intel atacă piața notebook-urilor

### 12 procesoare și 2 chipseturi noi pentru notebook-uri

Într-o mișcare fără precedent, Intel a lansat la începutul lunii octombrie 12 noi procesoare pentru notebook-uri, precum și două noi chipset-uri cu grafică integrată. Mai exact, Intel a prezentat procesoarele Pentium III-M la 1,2GHz, 800MHz, 750MHz și 733MHz, o versiune de Pentium III-M de voltaj scăzut (ULV- Ultra Low Voltage) la 700MHz, Mobile Celeron la 933MHz, 900MHz, 866MHz, 800MHz, 733MHz și varianta de voltaj scăzut, Celeron la 650MHz. Toate folosesc noua tehnologie de economie a consumului de curent, Enhanced SpeedStep, ce permite folosirea unei game mai mari de tensiuni de alimentare. Cele două chipset-uri cu grafică integrată, i830M și i830MG pe care Intel le-a anunțat, au ca țintă tot



piața notebookurilor. Acestea dispun de un nucleu grafic complet schimbat care asigură performanțe de două ori mai bune decât ale nucleului folosit în chipset-urile i815EM.

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

Unitatea de dischetă, piesă de muzeu?

• Se pare că Intel dorește ca până în a doua jumătate a anului 2002, producătorii OEM de calculatoare să nu mai folosească unități floppy de 1,44MB și nici porturi seriale sau PS/2. Acestea vor fi înlocuite de alte unități de stocare magnetice sau optice de capacitate mai mare, respectiv de interfețele seriale USB 1.0 și 2.0 și eventual de soluțiile fără fir Bluetooth.

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

O nouă tehnologie revoluționară de la Intel

• Intel a anunțat că a dezvoltat o nouă tehnologie de realizare a procesoarelor care va permite microprocesoarelor de peste 5-6 ani să dispună de 1 miliard de tranzistoare și să ruleze la 20GHz. Comparativ, un Pentium 4 actual dispune de 42 milioane de tranzistoare și rulează la 2GHz. Pentru noua tehnologie intitulată BBUL (Bumpless Build-Up Layer) Intel și-a asigurat deja un număr mare de patente.

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

## Un nou nucleu grafic de la VIA

### La începutul anului viitor își va face debutul Zoetrope

VIA pregătește un nou nucleu grafic care va fi folosit în viitoarele chipset-uri cu grafică integrată de la producătorul taiwanez. Acesta folosește o tehnologie cu nume de cod Zoetrope care este de fapt un motor 3D foarte performant. Nucleul grafic deține două conducte de randare, fiecare capabilă de a randa câte două texturi într-un singur pas. Frecvența chipului video va fi de 166MHz și va fi produs în procesul tehnologic de 0,15 microni, același folosit la ATI Radeon 8500 și NVIDIA

GeForce3. Chipul video va putea folosi memorie DDR de 128bit și va avea suport hardware pentru Transform&Lighting, fullscreen anti-aliasing și per pixel lighting. Primul chipset care va folosi noul nucleu grafic va fi VIA P4M333, care poate utiliza memorie DDR la 333MHz și include tehnologia V-Link de 533MB/s care asigură transmisia de date între Northbridge și Southbridge.

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

Hynix încearcă să salveze aparențele

• Hynix a anunțat că a început producția de probă a chip-urilor DDR de 266Mhz de 512Mb, fabricate cu procesul tehnologic de 0,13 microni. De asemenea, compania a promis că va livra în curând primele chip-uri "sample" de 512Mb la 333MHz. Acest anunț are menirea de a crește încrederea creditorilor în compania coreeană, care are datorii imense către stat și este amenințată cu falimentul.

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

Compaq retrage de pe piață 1,4 milioane de adaptoare de curent

• Compaq Computer a anunțat că retrage de pe piață 1,4 milioane de adaptoare de curent pentru notebookurile sale din cauza potențialelor pericole de incendiu. Compania a primit patru rapoarte ale unor incendii cauzate de supraîncălzirea adaptoarelor folosite la anumite modele de notebook-uri Armada și Prosignia. Aceste adaptoare au fost livrate ca piese de schimb pentru notebook-urile respective.

## Canon introduce noile printere Bubble-Jet S100 și S300

### Concurența pe piața imprimantelor capătă noi proporții

Noua gamă de imprimante Bubble-Jet de la Cannon vine în două variante: S100, pentru home useri, cu rezoluție maximă 720x360 și viteză de 5 ppm mono/ 2 ppm color, cu tehnologia Drop Modulation (dot-uri mici pentru suprafețe cu saturare mică și dot-uri

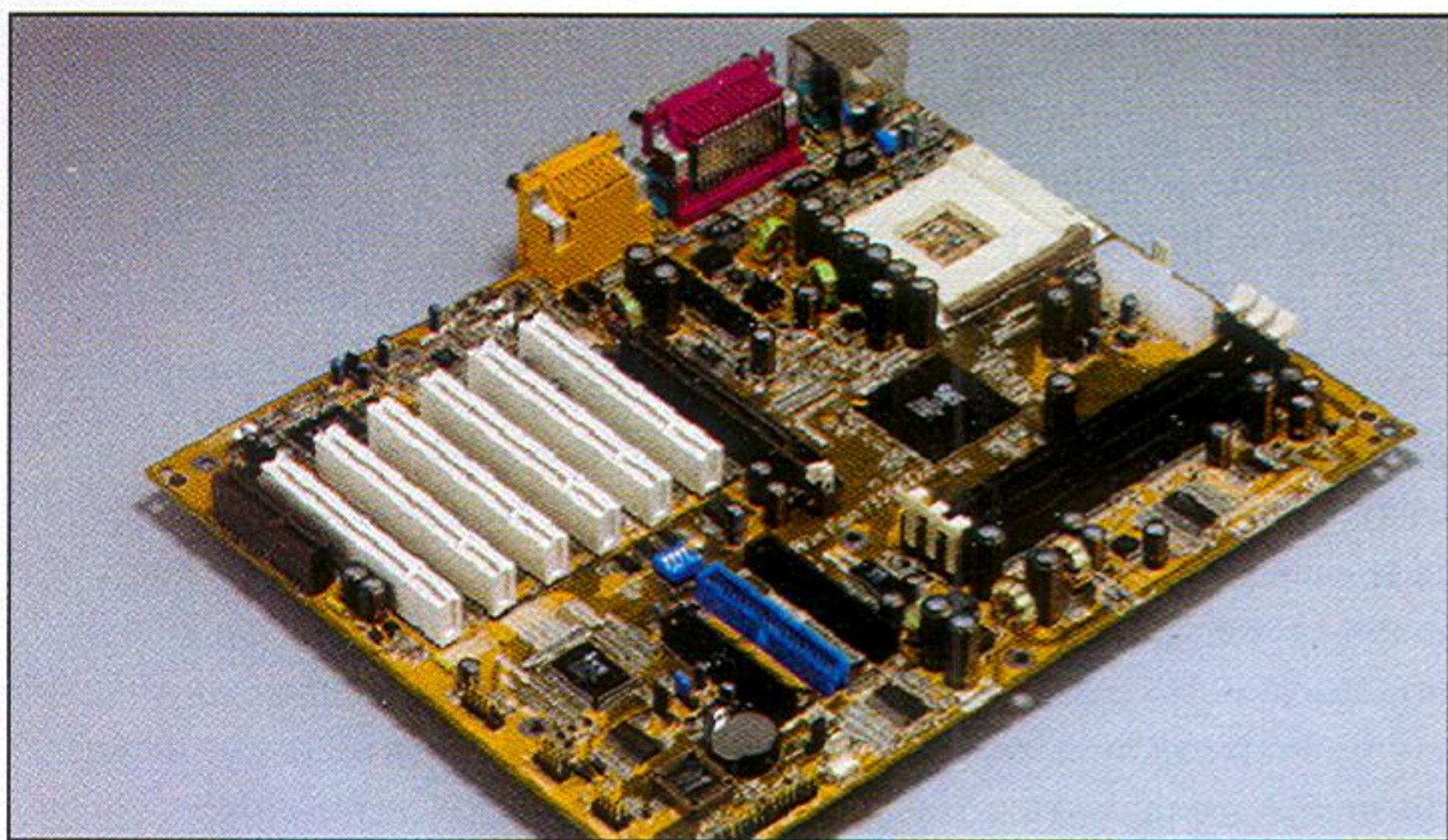
mari pentru suprafețe saturate), și S300, varianta profesională, cu rezoluție maximă 2400x1200 și viteză 11 ppm mono/7.5 ppm color. Imprimantele sunt distribuite de Tornado Systems.

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



## Leadtek anunță placa sa de bază cu chipset SIS735

Winfast 7350KDA este combinația între SIS735 și overclocking.



Leadtek a anunțat modelul Winfast 7350KDA, care folosește chipset-ul SIS735, cu care speră să se impună și pe piața plăcilor de

bază așa cum a făcut-o și pe cea a plăcilor video. Unul din atuurile modelului de la Leadtek față de ceilalți concurenți, îl reprezintă

overclockabilitatea plăcii. Cu ajutorul software-ului produs de Leadtek sau prin intermediul BIOS-ului, frecvența magistralei procesorului poate fi modificată în pași de câte 1MHz, ceea ce este o premieră pentru plăcile de bază cu chipset SIS735. Winfast 7350KDA dispune de 3DIMM-uri pentru memorie DDR PC1600 sau PC2100, 6 sloturi PCI, un slot CNR, un slot AGP 4x, 4 porturi USB și sunet integrat. Leadtek promite că performanța modelului său este cel puțin la fel de bună cu cea a plăcilor cu chipset VIA KT266A datorită driverelor optimizate și a noului design hardware.

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

## Flamingo lansează gama de laptop-uri Navigator



Sistemele Flamingo oferă un preț bun și performanță similară

Salonul Auto București a fost scena lansării de către Flamingo Computers a unei game de laptop-uri autohtone, numită Navigator. Modelul cel mai ieftin este Navigator Celeron, cu procesor Intel Celeron 700 MHz, 128Mb SDRAM și HDD de 10Gb la un preț de 1056\$, iar cel

mai scump Navigator CDRW, cu procesor Intel Pentium III 1GHz, 256Mb SDRAM și HDD 30Gb, plus, evident, un CDRW 8x4x24x, la 1569\$. Placa video este chipset SIS 630 și ecranul TFT de 14 pentru toate modelele.

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

### VIA vinde procesoare la cutie

VIA a început o campanie de comercializare a noilor sale procesoare C3 la 800MHz (nume de cod Ezra) într-o cutie în formă de cilindru. Aceasta mai conține pe lângă procesor, un cooler cu rulment și o broșură. Campania se adresează mai mult pieței chinezești unde de altfel VIA a avut cel mai mare succes cu procesoarele sale C3.

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

### Ingineri HP sunt transferați la Intel

HP a transferat 100 de ingineri la Intel, cel mai probabil pentru a ajuta la dezvoltarea chipset-urilor pentru viitoarele procesoare Itanium. Intel va lansa la începutul anului viitor chipset-ul i870 care va suporta până la 8 procesoare Itanium cu nume de cod "McKinley". Procesorul Itanium a fost dezvoltat în colaborare de Intel și HP astfel că acest transfer de personal nu este surprinzător.

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

### DDR333 de la Micron

Micron a început livrarea propriilor sale memorii DDR333. Cu un ceas la 167Mhz, DDR333 generează o lățime de bandă de 333Mb/secundă și este următoarea generație de memorie DDRAM. DDR333 este compatibilă cu DDR200 și DDR266.

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

Erată: La știrea din numărul trecut "BASF a devenit EMTEC", adresa web a firmei EMTECH a fost trecută greșit ca [www.emtec.com](http://www.emtec.com). Adresa corectă este [www.emtec-group.com](http://www.emtec-group.com)

## Xeonul pentru servere este amânat

Viitorul Xeon va folosi nucleul Prestonia de 0,13 microni



Intel avea în plan pentru acest an lansarea unui procesor Xeon la 2GHz pentru servere biprocesor.

Acest proiect a fost însă anulat, și în locul acestui procesor Intel a lansat o variantă Xeon la 2GHz pentru stații de lucru biprocesor. Diferența dintre cele două variante de Xeon constă în mărimea memoriei cache Level2, mult mai mare în cazul modelului pentru servere (512Kb față de 256Kb) care are un impact foarte mare asupra performanțelor. Mai mult, Intel a anunțat că va grăbi

lansarea Xeon-ului la 2,2GHz pentru servere biprocesor, care va avea loc la începutul anului viitor. Viitorul Xeon la 2,2GHz este construit pe baza noului nucleu Prestonia, folosind procesul tehnologic de 0,13 microni. Varianta de Xeon la 2GHz proaspăt lansată se alătură celor deja existente, la 1,4GHz, 1,5GHz și 1,7GHz și va putea fi folosită pe aceleași plăci de bază ca și predecesoarele sale. Spre deosebire de acestea, Xeon-ul "Prestonia" la 2,2GHz va folosi noul chipset Plumas.

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

## ATI ne pregătește A3

Concurența ATI-NVIDIA este acum pe un nou plan

ATI a anunțat un nou chipset care va mări din nou tensiunile între companie și concurentul NVIDIA. Concurența nu va mai fi însă pentru chipset-urile video ci pentru cele NFORCE, A3 urmând a suporta atât procesoarele Palomino cât și pe cele Pentium 4. Chipset-ul va folosi

memorie DDR200 sau DDR266 și va avea un front side bus de 266 sau 200MHz. Succesorul acestui chipset se va numi A4-K, va apărea anul viitor și va suporta memorie DDR333 ca și succesorul NFORCE-ului de la NVIDIA.

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

### Tape Computer dezvoltă conceptul PC Nuts.

Tape Computer va deschide începând din luna octombrie o nouă ramură în portofoliul său de produse: subansamble, accesorii, dispozitive destinate fenomenului overclocking-ului. Printre cele mai importante se numără: memorii Mushkin SDRAM High Performance, coolere TaiSol, GlobalWin și Swiftech, pastă termoconductoare Arctic Silver și Arctic Silver Adhesive, precum și DigiDoc, un digital bay de control al ventilatoarelor și monitorizare a temperaturii. Acestea vor fi disponibile sub denumirea de PC Nuts atât prin rețeaua proprie de distribuție, prin magazinul de retail din București, cât și prin vânzările on-line în toată țara prin intermediul Magazinului Virtual prezent pe site.

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

### Microsoft prezintă noi modele de mouse optici

Hardware Group de la Microsoft a lansat primul sau model de mouse optic fără fir, Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer. Odată cu modelul Wireless Intellimouse Explorer, Microsoft lansează și versiuni noi ale liniilor sale Intellimouse Explorer și Intellimouse Optical, de data aceasta cu fir. Toate cele trei modele folosesc noua tehnologie IntelliEye care permite capturarea a 6000 de imagini pe secundă, de patru ori mai mult decât vechea tehnologie IntelliEye.

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

### ASBIS se extinde către Africa

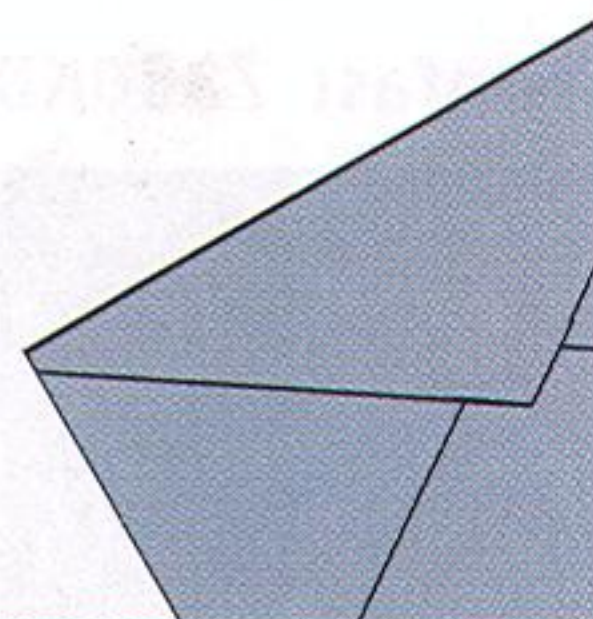
ASBIS, lider în distribuția componentelor IT pe piețele noi din Europa, a anunțat că și-a extins contractul de distribuție cu Corporația Intel. Acest acord va deschide calea grupului ASBIS să distribuie gama de produse Intel (microprocesoare, produse de rețea și de server) și pe piețele din Maroc, Algeria, Tunisia și Kenia. "Dezvoltând afacerea Intel în Europa de Est și în fosta Uniune Sovietică, Asbis a făcut un lucru extraordinar și în continuare așteptăm extinderea prezenței Corporației Intel în alte regiuni", a spus Dave King, Director Intel pentru Dezvoltarea piețelor din Europa de Est, Orientul Mijlociu și Africa.

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

# HARD Mail

"Cea mai bună soluție când nu știi ceva este să întrebi și nu să te apuci singur pentru că ai toate șansele să strici, iar pe de o parte componentele la noi nu sunt la fel de accesibile ca prin alte părți și pe de altă parte firmele nu prea sunt înțeleghătoare când le spui că ai vrut să-ți assemblezi singur computerul dar nu ți-a ieșit".

Vlad Zotta



Răileanu Adrian  
raileanuadrian@hotmail.com

Bună ziua. Am o mare rugămintă la dumneavoastră. Aș vrea să îmi spuneți și mie ce placă de bază ar fi cea mai bună pentru sistemul meu. Eu am un CPU AMD Thunderbird 1.1GHz, HDD 20GB Quantum Fireball, 128 SDRAM PC133, FDD 3,5" 1,44 Mb, placa video este RIVA TNT2 M64 32Mb AGP, placă de bază este K7VZA, chipset VIA KT133/686B suport 100 MHz FSB produsă de ECS, modem CONEXANT 56,6 K PCI intern, CD-ROM LG 52X.

Am citit pe Internet că placa de bază pe care eu o posed are un BUG din fabricație, aș dori să îmi spuneți ce placă de bază ar fi cea mai bună pentru sistemul meu, deoarece aceasta mi se blochează foarte des. Aș dori să îmi comunicați și o listă cu datele necesare pentru coolere de procesor. Care ar fi cel mai bun pentru AMD Thunderbird 1.1GHz?

Placa de bază ar trebui să se comporte destul de bine în cazul unei instalări corecte a tuturor driverelor și a unui update de bios. Dacă totuși dorești să o schimbi ar trebui să identifici întâi sursa blocărilor pentru că altfel riști să o iei de la început. Probabil te referi la problema cu southbridge-ul

686B. Să știi că s-a rezolvat în ultimele versiuni de drivere de la VIA. Nu te-aș sfătui să cumperi o placă tot cu chipset KT133 sau KT133A, întrucât la ora actuală chipsetul KT266 este foarte accesibil (în jur de 100\$ plus TVA în funcție de producătorul plăcii), iar un DIMM DDRAM de 256Mb de calitate nu mai este o problemă acum, foarte multe firme înțelegând într-un final această necesitate. În ce privește coolerele te poți ghida și după testul care a fost realizat luna aceasta. Există și modele cu avertizare sonoră foarte utilă în cazul în care placa de bază nu are asemenea facilități.

Sergiu Sas  
sergiu@lgerm.satmar.ro

Bună ! Calculatorul meu este format din: Epox 8KHA, TB 850, Sparkle 6800 (GF2MX), 128 Mb DDR, dell Trinitron15", Yamaha XG7428. Merită să fac trecerea de la chipset-ul KT266 la KT266A odată ce acesta va fi disponibil și la noi pe piață?

Dacă poți vinde placa ta la un preț decent astfel încât să nu te cocoșeze upgrade-ul atunci pot să-ți spun că da. La noi pe piață se vor găsi peste două sau trei săptămâni plăci de bază cu chipset KT266A de

la DFI și Gigabyte și probabil că în scurt timp vor apărea și altele. Dacă le vom primi și noi în timp util probabil că vom publica rezultatele în următorul număr. Din ceea ce se spune pe Internet în materie de performanță surclasează orice alt chipset. Rămâne de văzut.

Răzvan Cioargă  
razvancioarga@xnet.ro

Salut,  
Am o problemă cu temperatura sistemului. Sistemul meu este compus din placa de bază Abit KT7A cu chipset KT133A, procesor Duron 750 MHz, 256Mb Ram, 8.4Gb HDD, placă video Leadtek GeForce2 MX SH Pro (nu este overclockată), placă sunet Creative SoundBlaster Live Value, modem intern cu chipset Lucent, carcasa midi-tower cu sursa de 300W.

Problema mea este următoarea: după ce pornesc calculatorul, dacă joc un joc 3D, după aproximativ 10 minute utilitarul Hardware Monitor din WinFOX îmi spune că temperatura la suprafața chip-ului este de 127 grade Celsius (Chip Surface Temp). Dacă deschid carcasa, după 2-3 minute, temperatura coboară la 42-43 grade Celsius. Dacă, după aceea, închid carcasa, în funcție de programul pe care îl rulez (joc 3D respectiv aplicație Office), temperatura, mai devreme sau mai târziu, urcă din nou la 127 grade Celsius. Îmi dau seama că ceea ce se întâmplă nu poate fi normal, dar nu îmi dau seama cum aș putea remedia această situație. Cum aș putea asigura o ventilație mai bună a interiorului carcasei fără a o lăsa deschisă tot timpul?

Dacă temperatura ar fi ajuns în realitate la 127 nu ai mai fi avut placă video de mult. Mai mult ca sigur WinFox raportează greșit temperatura. Ai putea totuși să verifici dacă ventilatorul de pe chip-ul plăcii funcționează. În cazul în care nu funcționează și placa este în garanție o poți schimba de

unde ai cumpărat-o. Dacă nu, ai putea să încerci să îl schimbi, ventilatoare pentru plăci video găsim acum și la noi. În plus, ar trebui să te uiți câte ventilatoare de carcasă ai putea să pui înăuntru. Nu te zgârci la ventilatoare. Temperatura este un factor foarte important pentru stabilitatea sistemului.

Dan Lucian  
mare-om@go.ro

Salut!  
Am și eu o problemă de ceva timp și m-am gândit să vă cer părerea. Am un K6-II-350MHz -3D Now!, placă de bază Via MVP3, PC100, ATX, 128Mb RAM, Sniper 2 Riva TNT2 Pro TV-OUT, sound on board, cam astea contează pentru problema mea. Așadar, problema constă în faptul că atunci când pornesc pentru prima dată computerul, chiar înainte de a încărca complet Windows-ul, acesta îmi dă un mesaj de eroare "Windows protection error" și trebuie restartat. Am încercat, credeți-mă, aproape toate sistemele de operare, Win98, Me, 2000, XP. Am omis să vă spun la început, problema a apărut după ce am adăugat încă 64 MBRAM la cei 64 inițiali și am schimbat placa video Intel i714 cu Sniper2.

Schimbarea plăcii video a fost într-adevăr un lucru bun deoarece plăcile video de la Intel nu se prea înțeleg cu chipset-urile VIA. Mai mult ca sigur problema se datorează memoriei și pot să îți spun și cum să verifici acest lucru. Scoate DIMM-ul pe care l-ai adăugat ulterior și rămâi cu cel vechi. Fă o instalare curată de Windows 98SE de exemplu, urmată de toate driverele necesare. Dacă problema a dispărut, atunci singura soluție este achiziționarea unui DIMM de 128Mb în cazul în care dorești să-ți dublezi cantitatea de memorie în loc să folosești două de 64 care sunt probabil produse și de firme diferite. La prețurile de acum ți-aș recomanda chiar 256Mb.

M.C.  
bigman@k.ro

A venit timpul să fac upgrade la calculatorul meu. Să zicem că n-am bani de P4 sau de soluții care folosesc memorii DDRAM și utilizez calculatorul pentru programare, jocuri, poate și ceva grafică sau muzică, aplicații de birou, browsing pe Internet etc.

Există două variante (agreate de mine):

- placă de bază cu chipset Intel 815EP + procesor PIII Coppermine, sau
- placă de bază cu chipset VIA KT133A + procesor AMD K7 Thunderbird.

Cu toate că...

- (-) La prețul unui Coppermine/667 MHz pot să iau un Thunderbird/1000 MHz;
- (-) La următorul upgrade (trecerea la P4) trebuie să vând tot calculatorul.

Chipseturile KT133 precum și KT133A sunt deja depășite. Într-adevăr ele au avut probleme în ceea ce privește southbridge-ul 686B dar ele s-au rezolvat așa că nu mai constituie o problemă. Dacă aș fi în locul tău aș lua în considerare chipsetul KT266 cuplat cu un Thunderbird la 1.4GHz și cel puțin 256Mb Ram. Dacă alegi varianta Intel atunci ți-aș recomanda o placă cu chipset Intel845 și un P4 la 1.5GHz socket 478. Cum acest chipset vine și cu suport pentru memorii SDRAM nici 256Mb nu ar fi o problemă.



**Bonea Alexandru**  
alexbonea@hotmail.com

Bună. Sunt Alex din Constanța. Aș dori să-mi spuneți și mie dacă trebuie să îmi schimb ceva la calculatorul pe care îl am: Thunderbird 850MHz; 256MB RAM; HDD NIKIMI-30Gb, 7200rpm; GeForce2 MX 32MB SDR pentru jocurile actuale tari. Eu m-am gândit la un GeForce2 PRO cu 64Mb DDR sau un GTS cu 64Mb DDR.

Dacă tot vrei un GeForce2, atunci alege varianta Pro cu 64Mb DDR. Pe de altă parte, ai putea aștepta apariția pe piață a seriei Titanium.

**Puiu Cernea**  
pcmg@k.ro

Salutare!

Sunt în dubiu din 2 motive, și sper că atunci când voi primi răspunsul să nu mai fiu:

1. Cantitate versus viteză! Am 1 DIMM de 128Mb SDRAM PC133 și un DIMM 64Mb SDRAM PC100! Problema e următoarea: dacă folosesc DIMM-ul de 128Mb la PC133, o să am 128Mb RAM la viteza PC133; dacă folosesc ambele DIMM-uri pe placa de bază, voi avea 192Mb RAM, dar la viteză mai mică. Și nu știu cum e mai bine. RAM mai mult sau viteză mai mare? Specific că folosesc PC-ul pentru jocuri (era evident) și grafică 3D (3DStudio Max, Rhino 3D). Deci e mai bine să mă joc la PC133 cu mai puțin RAM, sau la PC100 cu mai mult RAM?

2. O să-mi fac un upgrade la placa de bază și procesor și am văzut că în mai toate magazinele (din Pitești), diferența de preț între un Duron la 750MHz și unul la 800 e de 300.000 lei. Merită banii aceștia, având în vedere că sunt un overclock-er, și astfel Duron-ul la 750 pot să-l fac la 800?

Între cele două ar trebui să alegi cantitatea deoarece sporul de performanță deși este semnificativ nu poate depăși avantajele oferite de cei 64Mb în plus în cazul tău. Ar mai fi ceva. În legătură cu cea de a doua problemă trebuie să-ți spun că și Duron-ul de 800MHz se poate overclocka. Și nu numai cu 50MHz, ci cu mult mai mult, dar dacă ești un overclock-er trebuie să știi tu mai bine cum. Mie nu mi-a plăcut niciodată să forțez bielele procesoare așa că nu prea mă aventurez pe acest tărâm. Rămâne la latitudinea ta să decizi ce

**Mazălu Bogdan**  
mr.\_bogdan@usa.net

Salut! Am următoarea configurație: CPU-Intel Celeron 633MHz/Mb GIGABYTE (GA-6VXC7-4X), chipset VIA 694X AGP/HDD-10GB QUANTUM 5400rpm/ 128Mb SDRAM DIMM/RIVA TNT2 M64 32Mb/SOUND MAKER 32X GENIUS CRYSTAL (etc.).

1. De ce după aproximativ 3-5 ore de funcționat (nu întotdeauna) îmi apare pe ecran mesajul: "THIS PROGRAM IS WORKING ILLEGAL (...). IT IS RECOMMENDED TO SAVE YOUR WORK AND RESTART YOUR COMPUTER". Este normal?

2. Dacă deschid mai multe ferestre de internet și în același timp ascult și muzică uneori îmi apare pe tot

procesorul merită cumpărat. Evident, pe cel de 750MHz îl poți ridica peste cel de 800MHz, dar la fel și pe acesta îl poți ridica peste cât l-ai ridica pe cel la 750MHz.

**Enigma**  
enigma689@hotmail.com

Salut, vă scriu pentru prima dată. Am o problemă cu o placă de sunet integrată pe placa de bază C-Media cmi8330/3D. Am căutat driverele la producătorul plăcii și nimic. Aș dori dacă se poate să îmi spuneți la ce adresă pe net pot găsi driverele. Placa de bază este Matsonic cu chipset Intel i440EX/LX.

Driverele se găsesc la C-Media pe site la adresa <http://www.cmedia.com.tw/>. Te duci la secțiunea de download, alegi 8330 iar apoi în funcție de sistemul de operare downloadezi driverele.

**Mihai**  
mmaihai@yahoo.com

Am un DURON 750, Acorp 7KT 133A, 256 SDRAM, HDD Seagate U5, Creative SBLive Value! și nu în ultimul rând un Voodoo 3 3000. În Q3 ARENA scot performanțe mai bune decât MX-urile 200, adică de 53 de frame-uri la 1024\*768\*16 cu toate la high și lightmap. Am versiunea de drivere 1.07 cele mai noi. E posibil ca o placă de acum aproape 3 ani să rivalizeze cu una de generație nouă? Ce ar trebui să upgradez la sistemul meu pentru performanțe mai bune, mă gândeam la procesor și o placă care să suporte DDRAM. Ce mă sfătuiți să fac pentru a-i îmbunătăți performanțele?

ecranul mesajul: "SYSTEM IS BUSY (...). IT MAY BE POSSIBLE TO WORK. PRESS ANY KEY TO CONTINUE, PRESS alt-ctrl-del TO RESTART YOUR COMPUTER.". De ce se întâmplă acest lucru? Ce ar trebui să fac?

Știu că foarte mulți dintre voi cred că noi abia așteptăm să publicăm probleme cu sisteme Intel dar nu este așa. Calculatorul nu are nici o vină, ceea ce îl conduce însă da. Este vorba despre sistemul de operare. Nu ți-ar strica să faci puțin curat pe HDD, să reinstalezi Windows-ul și să faci un update de Bios (al plăcii de bază) eventual. În plus partiționează HDD-ul, nu mai lăsa o groază de programe să se

Plăcile cu chipset-ul GeForce2 MX 200 sunt cea mai proastă găselniță a celor de la NVIDIA. Dacă ești mulțumit de Voodoo 3 atunci nu o schimba. Când simți că nu mai poate atunci să te gândești la un upgrade. În legătură cu procesorul și placa de bază te-aș sfătui să mai aștepti puțin până mai scade prețul la plăcile cu VIA KT266 după care ai putea liniștit să-ți faci upgrade-ul. Fii însă atent ce memorie DDR cumperi. Ar fi indicat să-ți iei minim 256Mb dar să fie totuși de calitate.

**Gheorghe Cornel Marius**  
T-BONE@xnet.ro

Salve. Vă scriu pentru că am și eu o întrebare crucială pentru viitorul meu calculator pe care doresc să mi-l asamblăm singur: dacă îmi cumpăr o placă de bază care suportă două microprocesoare și toate unitățile ca: HDD; FDD; unitate CD-ROM etc. trebuie să aibă interfață SCSI sau se pot folosi și din cele cu interfață EIDE?

Stai liniștit. Se pot folosi și din cele cu interfață EIDE. O altă sugestie aș avea însă. Nu cred că ar fi bine să te ocupi singur de asamblarea calculatorului. Ar fi bine dacă mai poți găsi pe cineva care să te ajute și să te îndrume în acest sens. Cea mai bună soluție când nu știi ceva este să întreb și nu să te apuci singur pentru că ai toate șansele să strici iar pe de o parte componentele la noi nu sunt la fel de accesibile ca prin alte părți și pe de altă parte firmele nu prea sunt înțelegătoare când le spui că ai vrut să-ți asamblezi singur

incarcă la bootare, setează fișierul de swap fix cu o valoare de aproximativ 500Mb. Poate sună mult dar când ți se umple HDD-ul ai de unde să mai scoți ceva spațiu. O verificare cu un antivirus bun (Kaspersky) iarăși nu ți-ar strica. Ce vreau să spun? Un calculator este ca un copil. Dacă nu ai grijă de el se îmbolnăvește. De asemenea, puțini utilizatori își deschid calculatorul, măcar o dată pe lună și sterg componentele de praf. Unii se miră de ce li se încălzesc procesoarele dar ei nu au mai curățat coolerul de când l-au cumpărat. Învață să păstrezi ceea ce ai. Nu este un reproș, este o recomandare și pe undeva o necesitate.

calculatorul dar nu ți-a ieșit. Mai gândește-te.

**Baban Sergiu**  
morcovarul02@hotmail.com

Am următorul sistem: AMD Athlon 1.2 GHz, MB FastFame 8VTAE, 256Mb SDRAM, HDD 20GB DMA100 sub 7200 rpm, GeForce2 MX200 32Mb RAM, CD-ROM 40x Teac, CD-RW Teac 8/8/32, Sound Genius Live 5.1, monitor Fujitsu 17", Sistem de operare Windows ME.

1) În 3DMark 2001 am obținut la 1024x768x32 default 989 puncte, iar la 800x600x16 default fără T&L 2670 puncte. Întrebare: este suficient?

2) Ce temperatură de funcționare trebuie să aibă calculatorul? Al meu are cam 50 - 53 grade C, închis, cu sursa scoasă și desfăcut are 43 - 46 grade C. Ce să fac să îl răcesc?

1. Având în vedere combinația incendiară FastFame/GeForce2 MX 200 asortată cu Windows ME ar trebui să fie suficient. Măcar dă jos ME-ul și instalează Windows 98SE. Dacă vrei să mai storci niște puncte ai grijă ce drivere instalezi pentru că cele mai noi nu sunt întotdeauna și cele care oferă cea mai bună performanță. Ai putea cumpăra o placă cu chipset GeForce2MX 400 sau GeForce2 Pro mai ales că acum urmează să mai scadă un pic prețurile datorită apariției seriei Ti.

2. Montează încă un ventilator de carcasă astfel încât să asiguri o mai bună circulație a aerului. Nu este foarte mult așa că nu ai de ce să te sperii dar ar fi bine să fii precaut.

Dacă ai probleme, scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la [hardmail@xtrempc.ro](mailto:hardmail@xtrempc.ro)



Odată ce am stabilit ce procesoare folosim, trebuie să vedem cum le facem overclocking

# RĂCEȘTE-TE PUTERNIC!

## CELE MAI TARI COOLERE SOCKET A AU FOST PUSE LA SUFLAT

Tentația overclocking-ului este din ce în ce mai mare în rândul utilizatorilor, chiar dacă este vorba despre mania de a duce procesorul la extrem sau de dorința de a plăti 700MHz și a folosi 1000. În oricare dintre cele două variante, cea mai mare problemă au ridicat-o procesoarele AMD, ale căror temperaturi foarte ridicate realizate în timpul funcționării au făcut simpla alegere a unui cooler o problemă reală. Dacă a mai fost vorba și de overclocking, deja coolerele au devenit un produs de lux fără de care procesoarele AMD nu au putut fi aduse sub nici un chip pe calea cea bună. Testul efectuat include o serie de coolere care pot fi găsite la noi pe piață, evitând să includem în test coolere de ocazie, chiar dacă au avut rezultate bune, tocmai pentru că nu mai puteau fi găsite la ora apariției revistei.

Testele au fost realizate pe o placă de bază IWill KK266 care este dotată cu

un senzor bun de citire al temperaturii. Procesoarele folosite au fost două Thunderbird-uri la 1.2 și 1.4Ghz, ambele fiind testate în variantă normală și cu overclocking. Procesoarele au fost încălzite la maxim folosind programul Passmark BurnIn Test ce a rulat o serie de teste menite să ducă procesorul la limită. Testele au fost realizate cu carcasa deschisă, creșterea de temperatură pentru o carcasă închisă fiind între 4 și 10 grade în funcție de numărul de componente aflate în interior sau temperatura camerei. Pe lângă testul dedicat pentru încălzirea procesorului am rulat și o serie de teste ca Quake 3 sau 3D Mark 2001, programe care utilizează procesorul la un nivel mediu însă obișnuit pentru gameri.

Cheia testului se poate considera diversitatea, fiecare producător având propria sa viziune asupra a cum trebuie să

arate și cum trebuie să funcționeze un cooler, întâlnind astfel de la coolere cu aspect pașnic la coolere cu diferite forme și culori, cu grătar protector sau cu mai multe ventilatoare.

Rezultatele sunt de multe ori similare la un anumit nivel de preț, diferențele nefiind cu adevărat spectaculoase însă un număr rezonabil de grade și un număr mic de decibeli au făcut ca testul final să diferențieze coolerele și să ofere opțiuni diferite pentru cumpărători. Mai puține grade dar mai mult zgomot, mai multe grade și mai liniște sau undeva la mijlocul distanței pentru a fi liniștit, fără zgomot dar și fără posibilități de overclocking? Decizia aparține fiecărui utilizator în funcție de nevoile și dorințele sale, dar pentru un cooler serios și overclocking serios va trebui să acceptăm două aspecte: prețul și zgomotul.

### Design ucigas

În loc de știri sau informații privind testul nostru am hotărât ca luna aceasta să vă prezentăm poze ale unora dintre cele mai sexy coolere pe care le-am întâlnit.



### Cum am testat

#### Benchmark-uri folosite



#### 3D Mark 2001

Rezoluție: Default  
Setări: Default



#### Quake 3

Demo: NV15 Demo  
Setări: Standard / 3 rulări



#### Passmark BurnIn Test

Mod: Rulare de 10 ori a testului urmată de măsurarea temperaturii

#### Procedura de testare

Fiecare test a fost rulat de numărul de ori specificat în tabelul de test. Constatarea temperaturii s-a făcut numai după ce procesorul a atins o temperatură constantă. Overclocking-ul s-a realizat doar din FSB, voltajul nefiind modificat, acest tip de procedură nefiind încurajat de producători și nici de noi din cauza riscurilor mari ce pot apărea chiar și la folosirea unui cooler bun.

### De ce așa și nu așa?

Coolerele testate au beneficiat fiecare de un anumit grad de personalitate. Dragon Orb a venit cu două ventilatoare și o colorație cel puțin ciudată, dar datorită de senzații de putere. Unele dintre coolerele Taisol sunt dotate cu o inserție de cupru, menită să le sporească eficiența în lupta împotriva căldurii. Cooler-ul codat în tabel ca MT1AB vine în culori de soare, în timp ce majoritatea coolerelor sunt argintii. Este greu să găsești două coolere la fel însă raportul de performanță nu este

atât de diferit ca cel de opțiuni și cel de aspect, așa cum se poate vedea din tabelul cu rezultate.

O serie de coolere foarte importante însă de pe piața internațională nu sunt distribuite încă în România. Coolere OCZ (Dominator/Gladiator) sau Zalman ne-au fost inaccesibile, văzându-se interesul scăzut al distribuitorului pentru afacerile cu nivel mic de profit. Sunt foarte de apreciat în acest context inițiativele care apar pe piață privind susținerea domeniului.




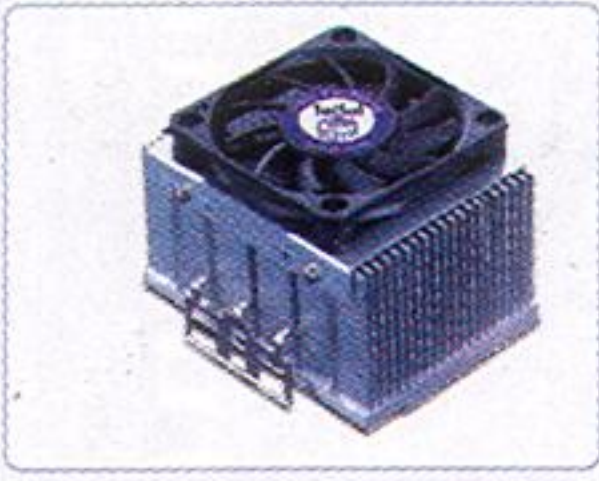

# RENEXXIA

compu t e r s

Un prieten pentru viitorul tau!



Galati, Str. Brailei, nr.26  
Tel/Fax: 036 319120  
Tulcea, Str. Babadag, nr.10  
Tel/Fax: 040 515457

Produs	Dragon Orb2	CEK734092	CGK742092	CGK760092	RPC786
					
Pret	<b>18\$</b>	<b>16.7\$</b>	<b>25\$</b>	<b>36.1\$</b>	<b>14.6\$</b>
Producător	Thermal Take	TaiSol	TaiSol	TaiSol	Acorp
Distribuitor	N/E	Tape Computer	Tape Computer	Tape Computer	ICG
Telefon	N/E	01-330.23.92	01-330.23.92	01-330.23.92	01-221.73.43
Web	N/E	www.tape.ro	www.tape.ro	www.tape.ro	www.icg.com.ro
Ofertant	Best Computers www.bestcomputers.ro 01-314.76.98	Tape Computer	Tape Computer	Tape Computer	ICG

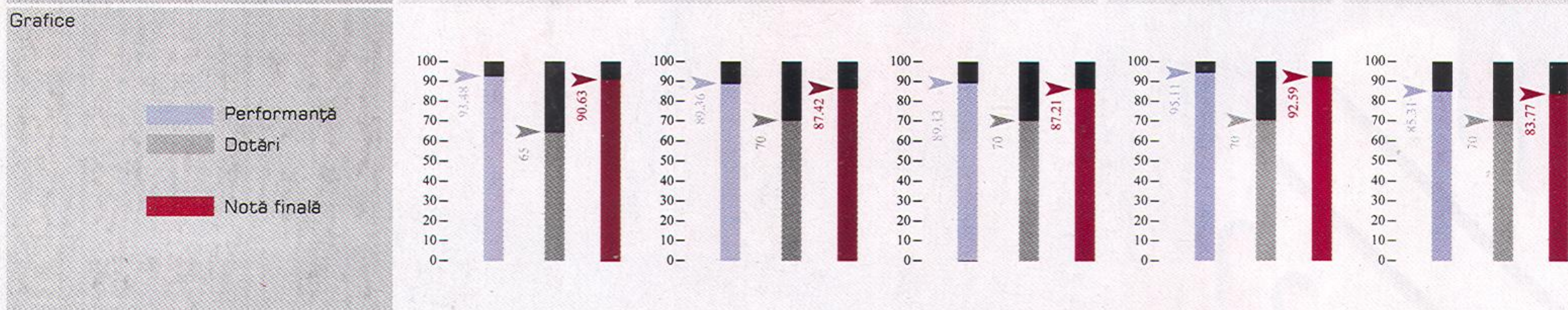
Caracteristici					
Număr rotații	4900	4800	4800	4800	5000
Număr ventilatoare	2	1	1	1	2
Format	cilindru	paralelipiped	paralelipiped	paralelipiped	cilindru
Zgomot	37dBA	32dBA	32dBA	32dBA	32dBA
L/l/h (mm)	69x69x79	80x60x45	80x60x58	80x60x56	50x50x25
Greutate (g)	245	207	245	264	-
Extra	-	-	-	insertie cupru	-




### TESTE

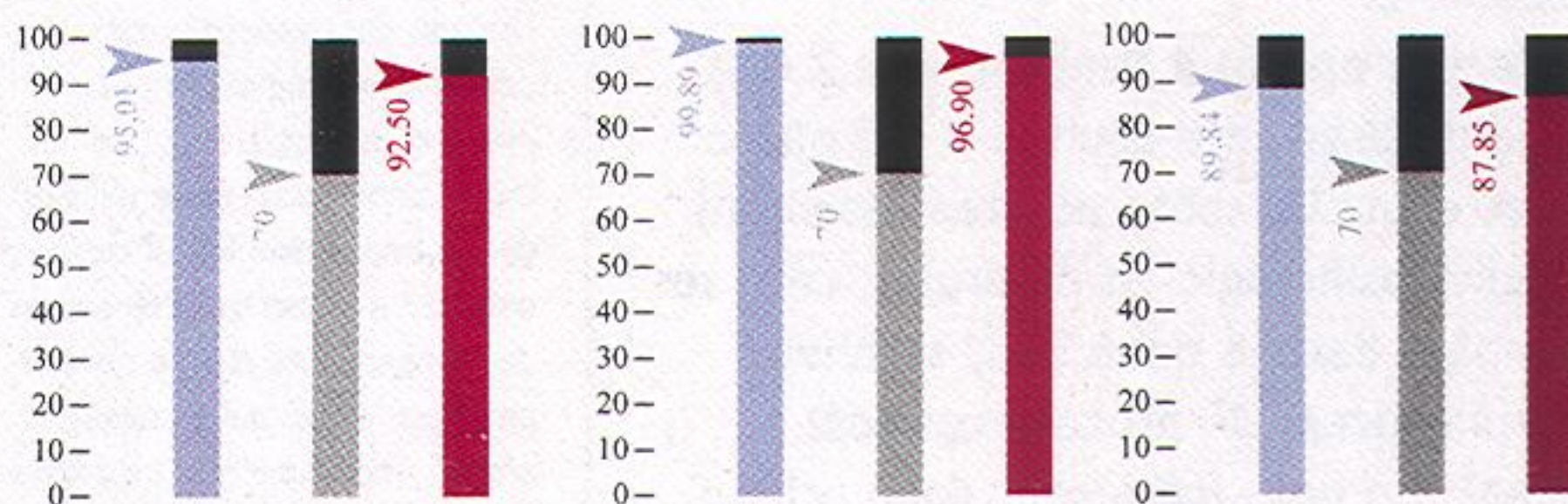
AMD 1.4GHz					
Temperatură inițială	26	26	27	26	28
Quake3 NV15 Demo (o rulare)	44	46	47	44	45
Quake3 NV15 Demo (3 rulări)	44	47	47	44	46
3DMark 2001	45	47	47	45	45
Temp. după BurnIn Prof	47	49	50	48	49
AMD 1575MHz					
Temperatură inițială	28	28	28	27	28
Quake3 NV15 Demo (o rulare)	49	49	50	48	50
Quake3 NV15 Demo (3 rulări)	50	49	50	48	50
3DMark 2001	49	51	51	47	50
Temperatură finală	52	53	53	50	56
AMD 1.2GHz					
Temperatură inițială	24	26	26	26	27
Quake3 NV15 Demo (o rulare)	42	43	44	41	42
Quake3 NV15 Demo (3 rulări)	42	43	44	41	42
3DMark 2001	41	43	43	40	43
Temp. după BurnIn Prof	43	45	46	43	46
AMD 1305MHz					
Temperatură inițială	25	28	27	25	46
Quake3 NV15 Demo (o rulare)	45	47	46	44	46
Quake3 NV15 Demo (3 rulări)	46	48	47	44	48
3DMark 2001	46	48	47	43	48
Temperatură finală	48	51	49	47	51

### Note

Performanță	93.48	89.36	89.13	95.11	85.31
Overclocking	65	70	70	70	70
Notă finală	<b>90.63</b>	<b>87.42</b>	<b>87.21</b>	<b>92.59</b>	<b>83.77</b>



TTC-MT1AB-2	TTC-D5TB	APSK0160 A
		
<b>6.40\$</b>	<b>12\$</b>	<b>9.5\$</b>
Titan Ultra Pro 01-221.73.43/211.70.90 www.ultrapro.ro UltraPro	Titan ICG/UltraPro 01-211.70.90 www.icg.com.ro/www.ultrapro.ro ICG UltraPro	PentAlpha Best/Omnitech/Proca Best Computers - 01-314.76.98 Omnitech - 01-212.29.31 ProCA - 01-323.82.33 www.bestcomputers.ro www.proca.ro
5500 2 cilindru 29dBA 60x60x61 -	3000 1 paralelipiped 29dBA 80x80x60 - grijlaj protector	4500 1 paralelipiped 30dBA -
26 43 43 43 47	24 42 42 42 44	27 47 47 47 51
28 48 48 48 51	26 46 46 47 48	28 52 52 51 58
26 40 40 41 42	24 39 39 39 42	26 42 42 43 44
27 44 44 44 47	24 41 42 42 44	26 45 45 44 48
95.01 70 <b>92.50</b>	99.89 70 <b>96.90</b>	89.84 70 <b>87.85</b>



#### Sistemul de test / Observații

Se poate remarca faptul că modelul fabricat de TaiSol, și anume CGK760092, este singurul cooler din test care are inserție de cupru, cuprul fiind recunoscut ca cel mai ieftin și termoconductor material. De asemenea, un punct important este reprezentat de timpul de funcționare pentru care cooler-ul este garantat, coolerele Taisol fiind sigurele produse care sunt garantate pentru 70.000 de ore de funcționare. Deosebirea este că celelalte firme producătoare oferă pentru cooler-ul produs o garanție între 30.000 - 50.000 ore de funcționare. Câștigătorul testului a fost de departe TTC-D5TB. Chiar dacă el este recomandat de producători ca având numai 3000 de rotații este detectat de placa de bază cu 3500 - 3700 de rotații pe minut. Avantajul său constă însă în mărimea superioară a paletelor care permit unui volum mai mare de aer să circule. Este garantat pentru numai 35.000 de ore de funcționare însă rezultatele sale sunt notabile. Al doilea cooler din test este cooler-ul TaiSol CGK760092 care datorită inserției de cupru și a unui număr de 4800 RPM îi smulge la mustață locul 2 unui alt cooler Titan. Cele mai silențioase coolere s-au dovedit de asemenea cele Titan, în timp ce cel mai zgomotos a fost Dragon Orb 2.

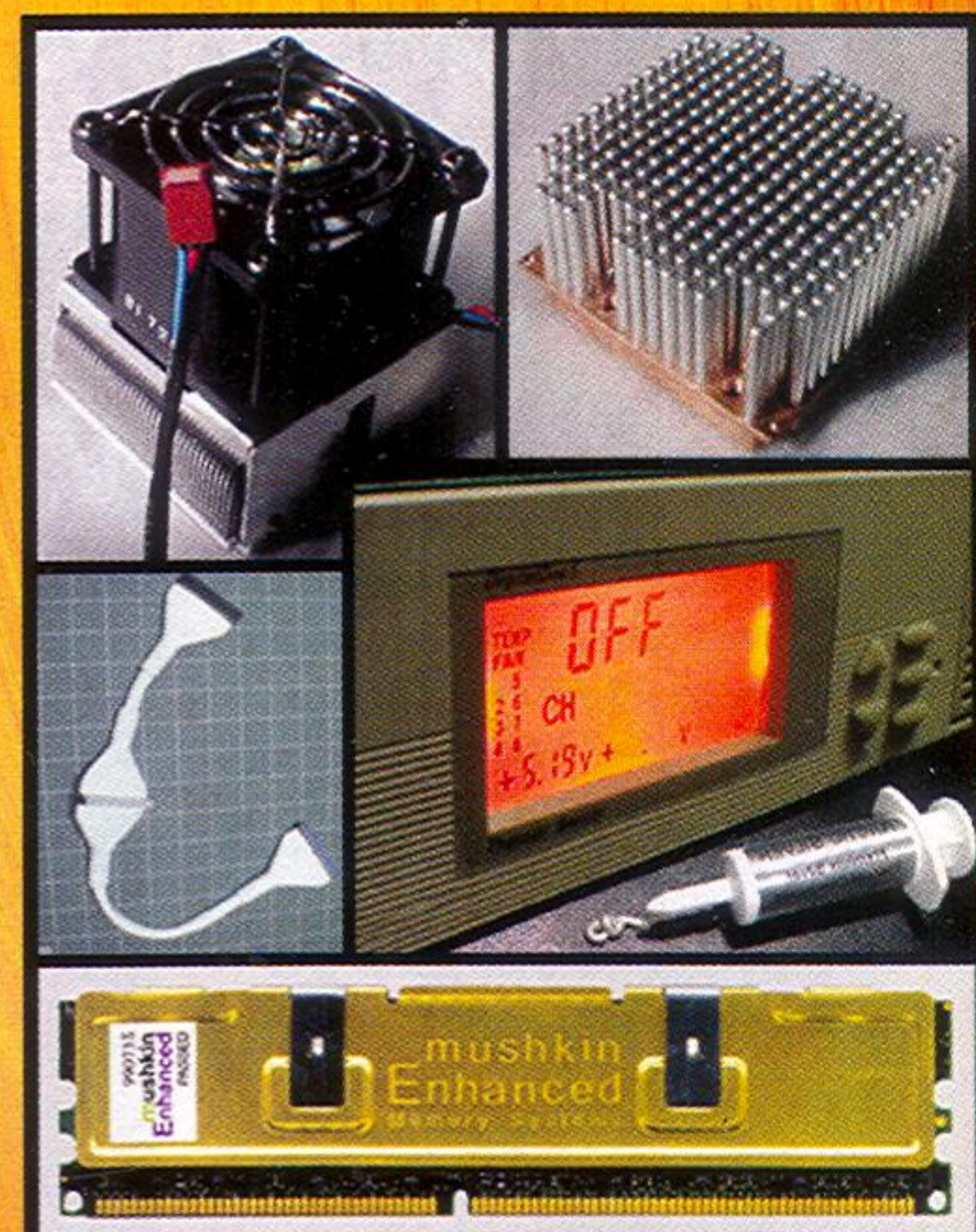
#### Sistemul de test

- Procesoare  
Thunderbird  
1.2 Ghz / 1.4Ghz
- Placă video  
Leadtek WinFast  
GeForce2 Ultra
- Placă de bază  
iWill KK266-R KT133A
- Sistem operare  
Microsoft Windows  
Millennium
- Driveri placă de bază  
Via 4in1 4.23
- Driveri video  
NVIDIA Detonator 12.41

# PC NUTS

## EXTREME COMPUTING

# overclocking cât urea Mushkii tăi

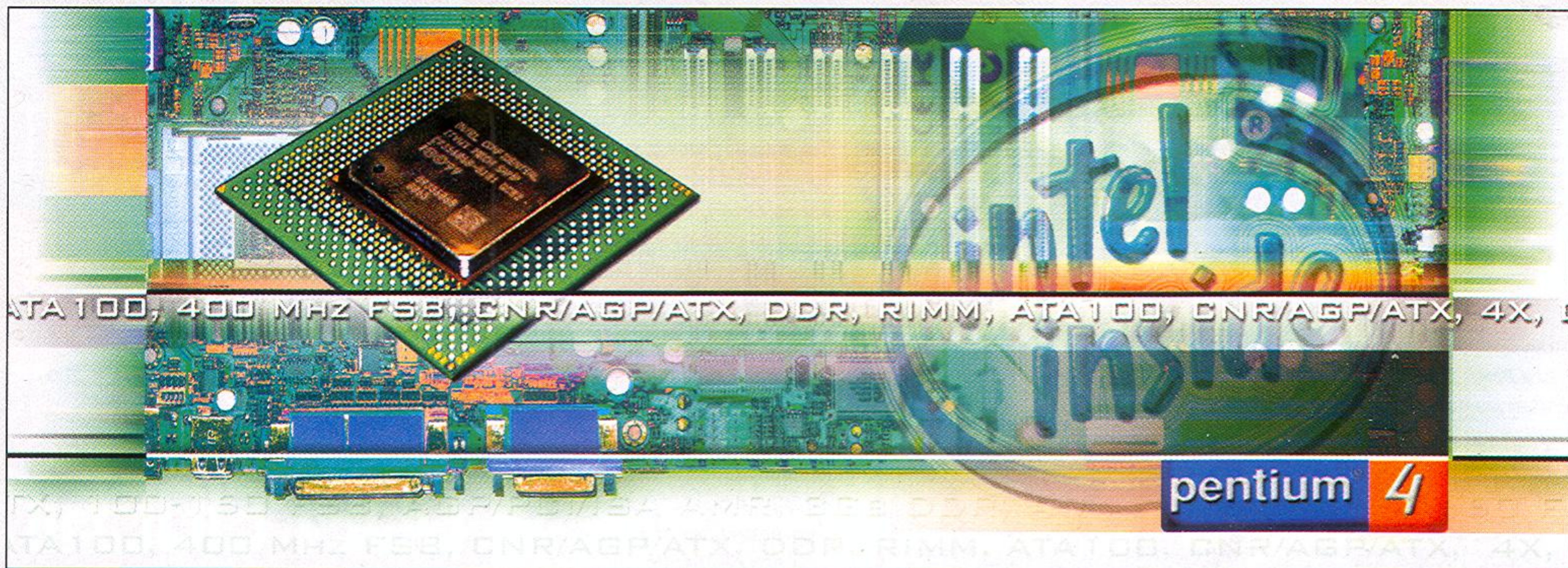


Produce unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80, 120mm
- Pastă termoconductive Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

## Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România -  
Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,  
telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92  
E-mail: tape@tape.ro  
Web: http://www.tape.ro



Cu prețurile la Pentium 4 scăzând dramatic și cu noul procesor la 2Ghz proaspăt apărut...

# ESTE PENTIUM 4 SOLUȚIA?

## 3 CHIPSET-URI ȘI 4 PROCESOARE S-AU COMBINAT ÎNTRE ELE

### Știri conexe

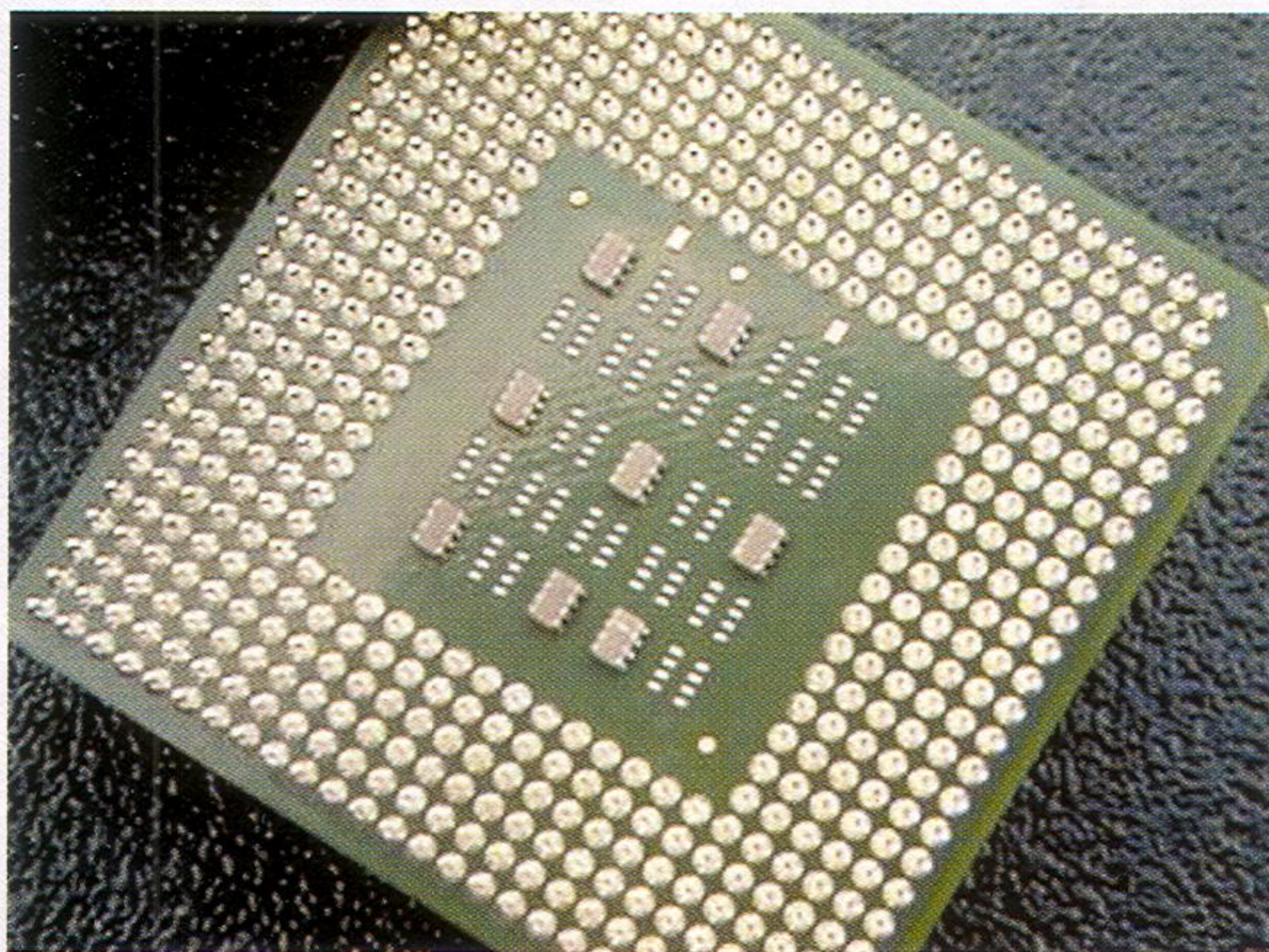
VIA va produce și plăci de bază

Văzând că politica Intel de amenințare a producătorilor ce folosesc chipset-ul P4X266 dă rezultate, Via a hotărât să își creeze propriile plăci de bază cu suport pentru Pentium 4. Astfel, firma Soltek a fost aleasă de VIA pentru a produce efectiv primele modele de plăci de bază. Prima dintre acestea va fi VIA P4X266 PR22-R, o placă socket 478 ce va putea folosi 3Gb de memorie DDR266 și va beneficia de un controller RAID în timp ce cea de a doua este VIA P4X266 VL33-S, o placă socket 423 destinată sectorului value ce de asemenea va suporta 3Gb de memorie DDR266.

### Chipset-uri noi în scurt timp

Din cauza rezultatelor nu foarte bune obținute cu platforma P4X266, Via a hotărât realizarea unei a doua versiuni, mult îmbunătățite, a acestui chipset.

P4X266A va suporta FSB de 533 Mhz și ATA133. Noul chipset va fi competitor direct pentru SiS645 și ALi ALADDiN-P4 care apărute după acesta au performanțe superioare.



**D**acă ne-am întoarce în timp și l-am întreba pe Bill Gates la ce viteze vor funcționa procesoarele mileniului III, probabil că s-ar aventura să afirme că un Pentium la 500 MHz va fi culmea vitezei. Ah, dar stați puțin. Am greșit exemplul. Nu cred că cel care a afirmat că 640Kb de memorie sunt mai mult decât suficienți pentru a rula orice aplicație ar fi în măsură să ne răspundă. Dar chiar și din punctul de vedere al unui individ contemporan, cifrele care se vehiculează în materie de viteză și putere de calcul a procesoarelor progresează cu o asemenea viteză încât

începi să te simți afectat de o claustrofobie tehnologică, captiv în sfera posibilităților extrem de limitate ale unui amărât de AMD sau Pentium III la 500 MHz.

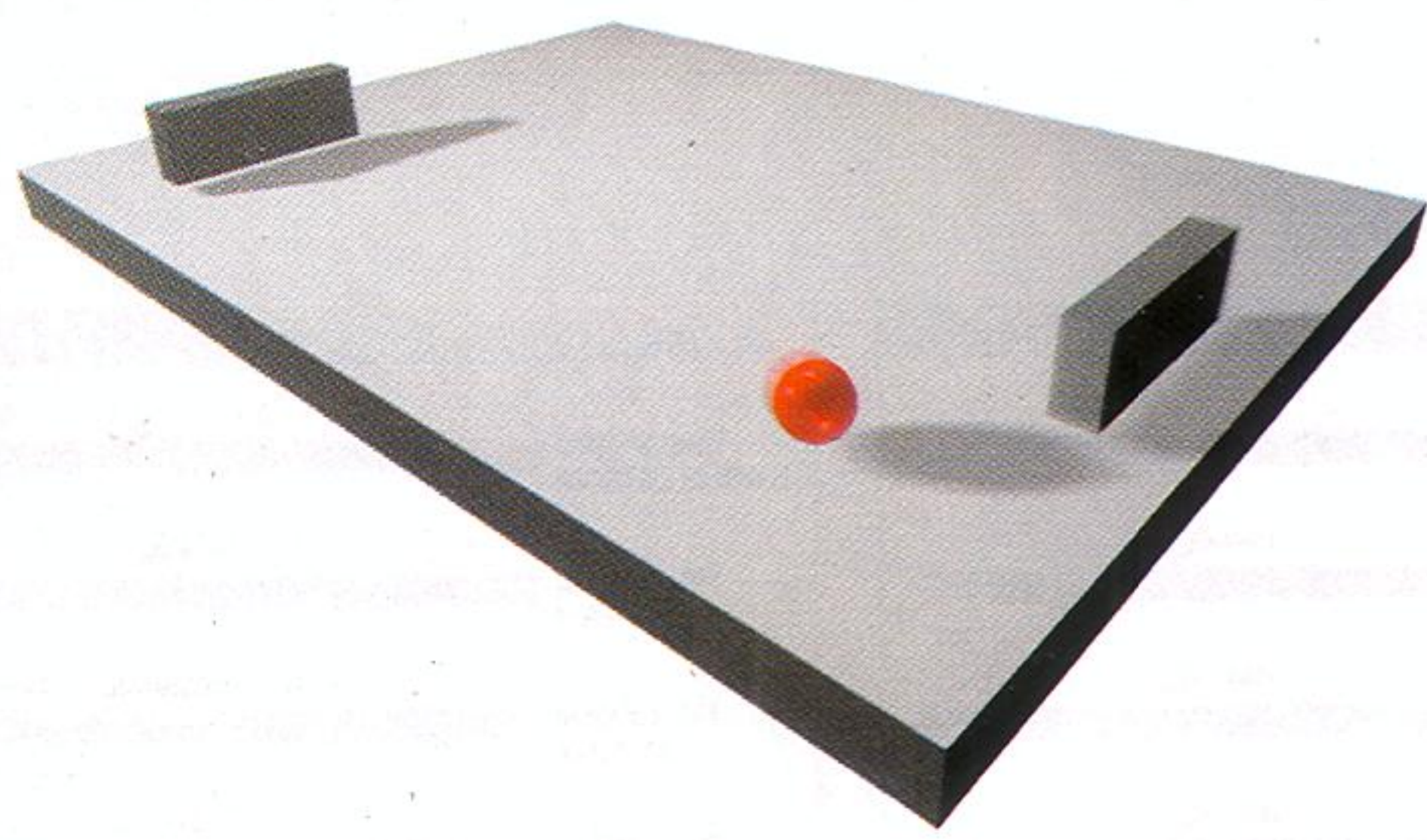
Recent apărutul Pentium 4 la 2 GHz atinge un prag care acum 3-4 ani părea de netrecut. Cu toate acestea, asemeni "pragului psihologic" al dolarului, care se schimbă o dată la două luni, ștacheta pentru vitezele de procesare a fost ridicată din nou. Indiferent dacă primul în cursa pentru performanță este Intel sau AMD, singurul care are de câștigat este utilizatorul.



În privința procesului de fabricație nu se discută decât de die size, de dimensiunea circuitelor folosite și alte amănunte "interesante". Trece neobservat însă un element important pentru performanță, stabilitate și creșterea vitezei de ceas: învelișul. Acesta este reprezentat prin ansamblul elementelor care conectează miezul siliconic cu restul sistemului. În cazul Duron-ului, de exemplu, miezul este conectat printr-un ansamblu numit flip-chip package, denumit astfel deoarece partea din core care este vizibilă este de fapt spatele chip-ului, pus invers pentru a avea contact cu heatsink-ul și a se răci mai eficient. Pe partea cealaltă se găsește interfața care conectează miezul cu învelișul: o serie de umflături microscopice, numite flip chip bumps, al căror rol este de a intermedia transferul între grupurile de tranzistori din core și pinii corespunzători de pe partea cealaltă a procesorului. Comparativ, Duron-ul are 3000 de chip bumps, Pentium 4 5000 și Itanium 7500. În plus, procesoarele mai conțin și o "umplutură", un material albastru-mov, ce înconjoară miezul și se extinde de jur împrejurul lui, al cărui rol este de a amortiza diferențele de temperatură dintre core și package, ce ar putea avea efecte neplăcute gen crăparea sau explozia. Ultimul element este chiar suprafața de bază construită din material ceramic.



 **Windows**  
Standard în lumea calculatoarelor



play the game of **IT**  
with **us**  
you will always **win**

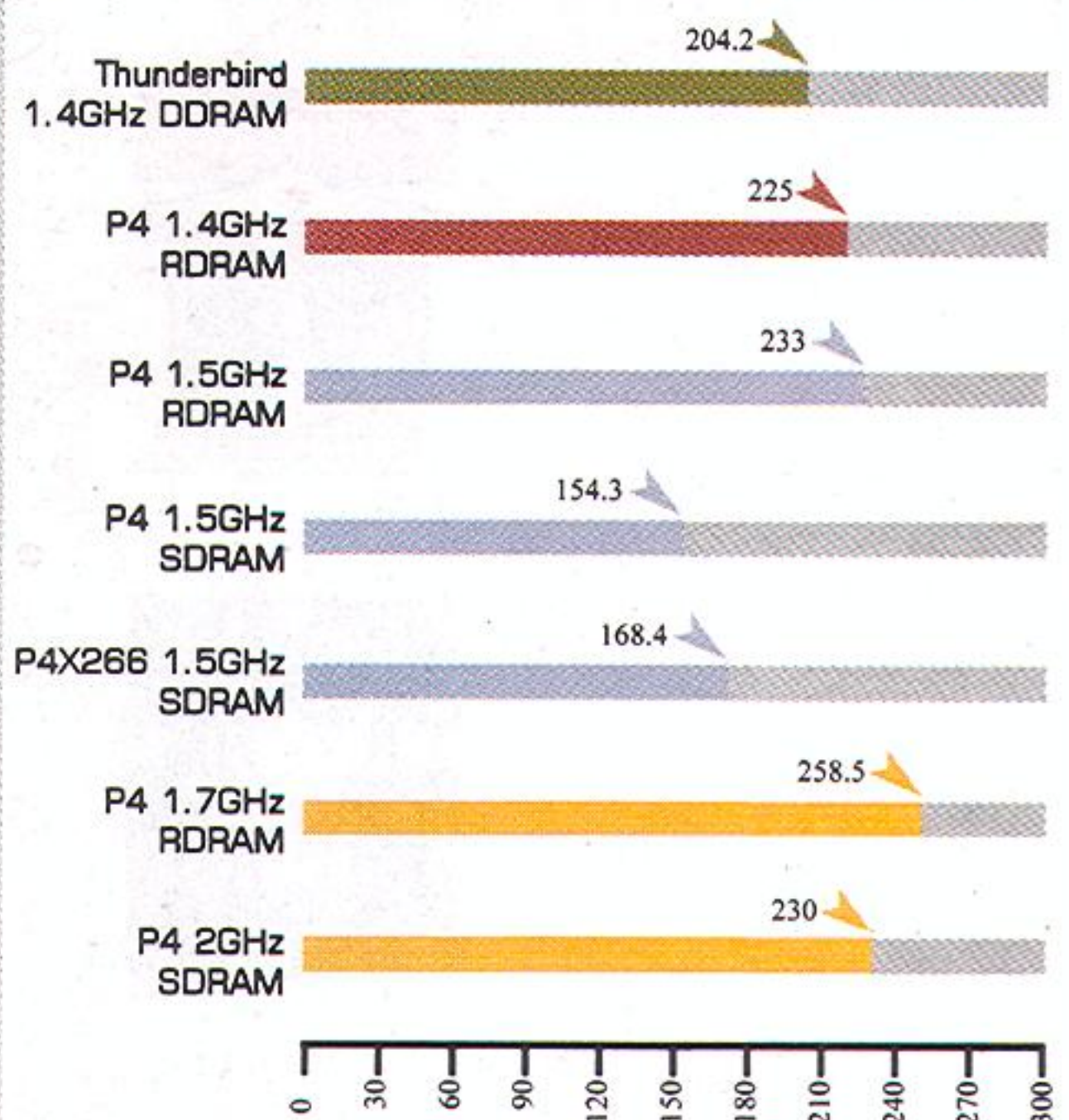
**ProCA**

str. Turturelelor 52 tel/fax (01)323.82.00 [www.proca.ro](http://www.proca.ro)

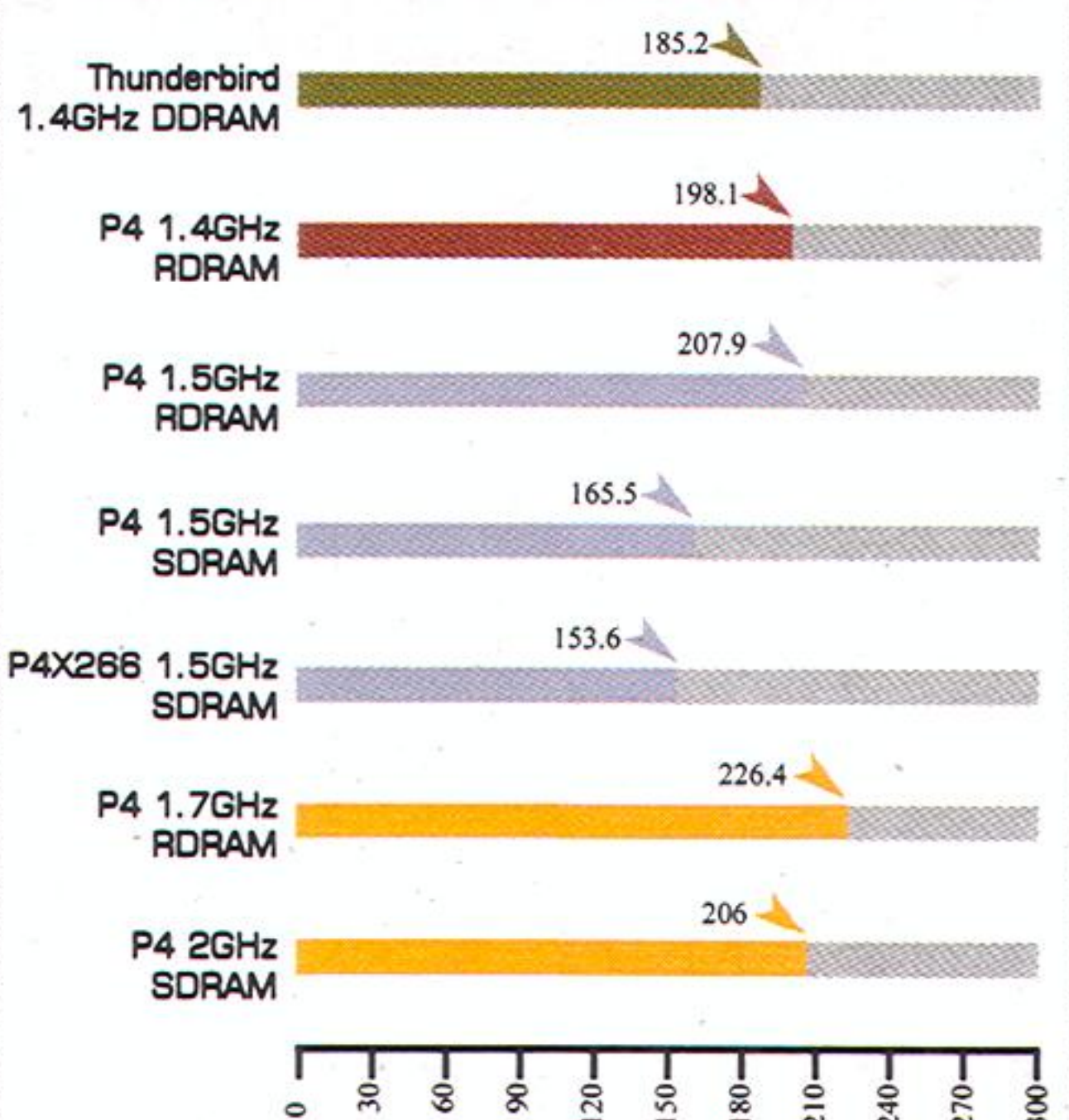
Microsoft OEM  
**System Builder**  
Program  
Member 2001

**BE SURE**  
**It's Legal**

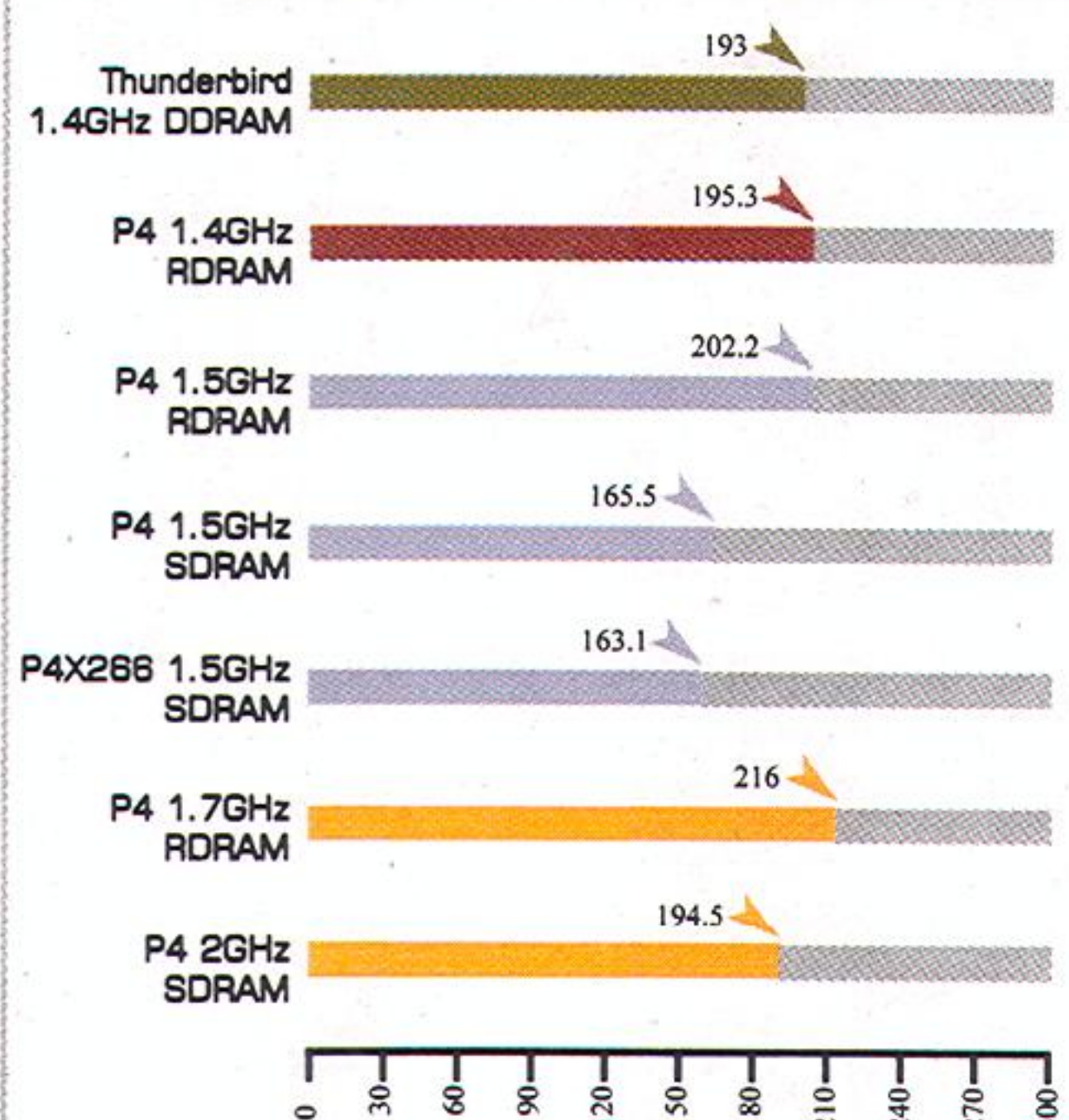
**Quake 3 Fastest**



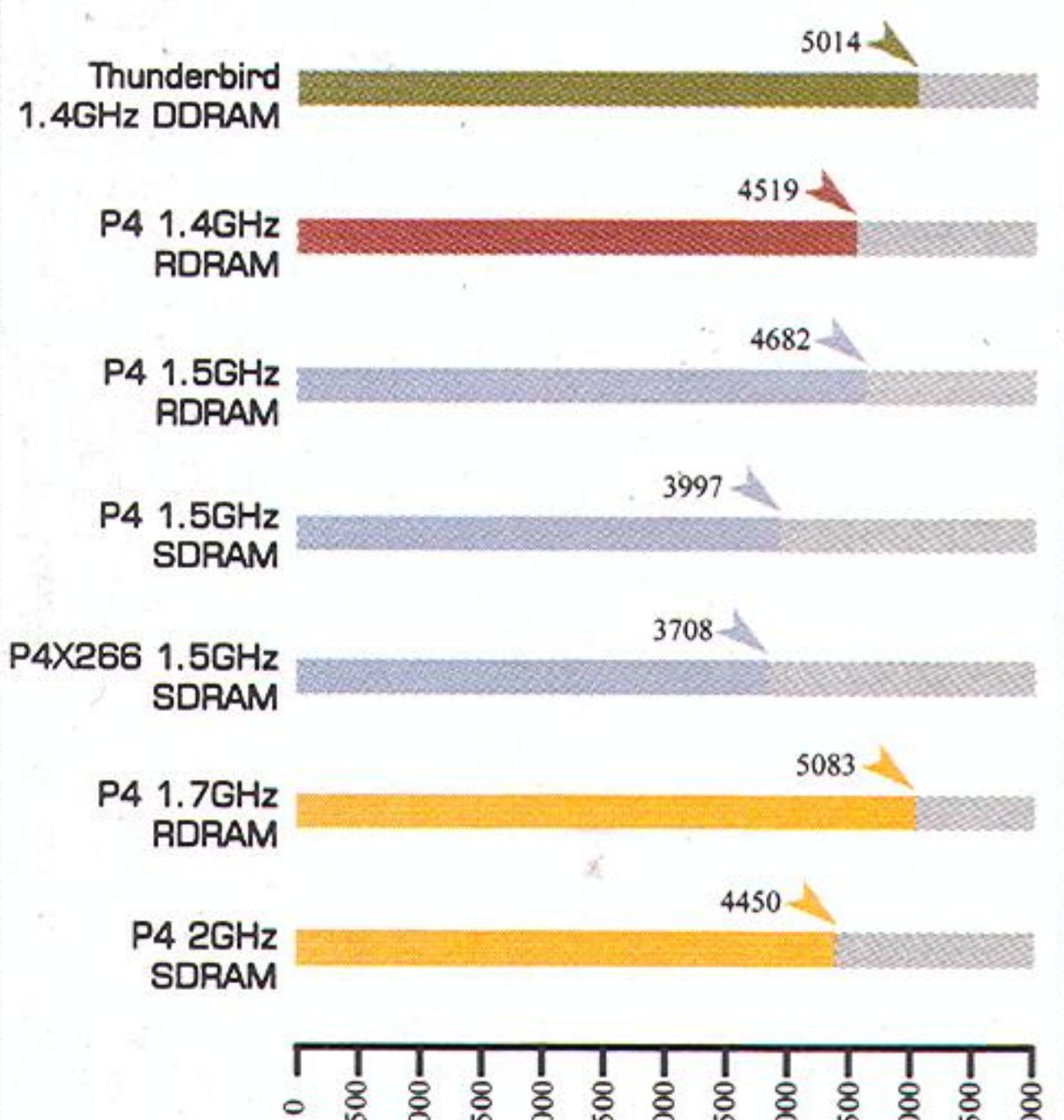
**Quake 3 Normal**



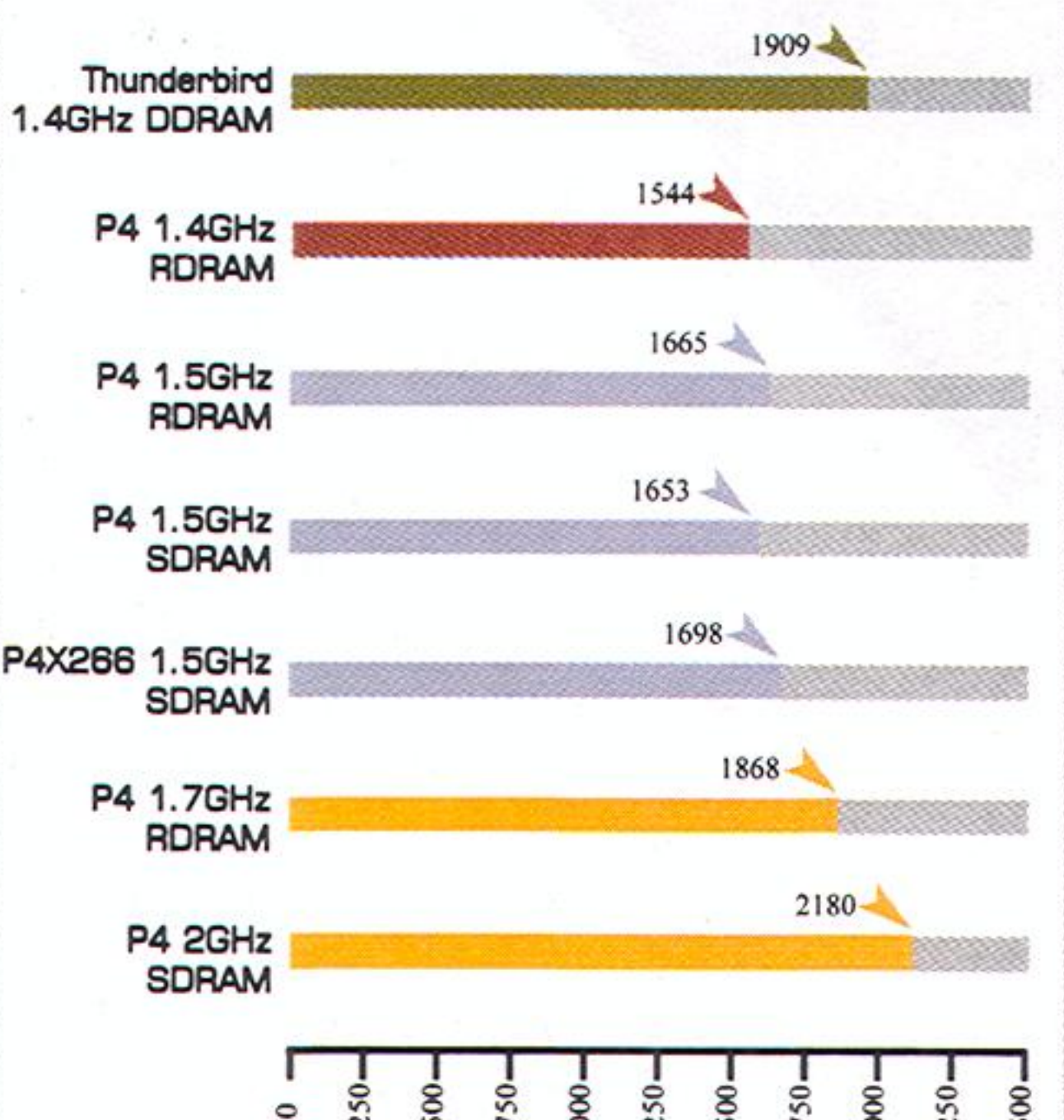
**MDK 640x480x16xlow**



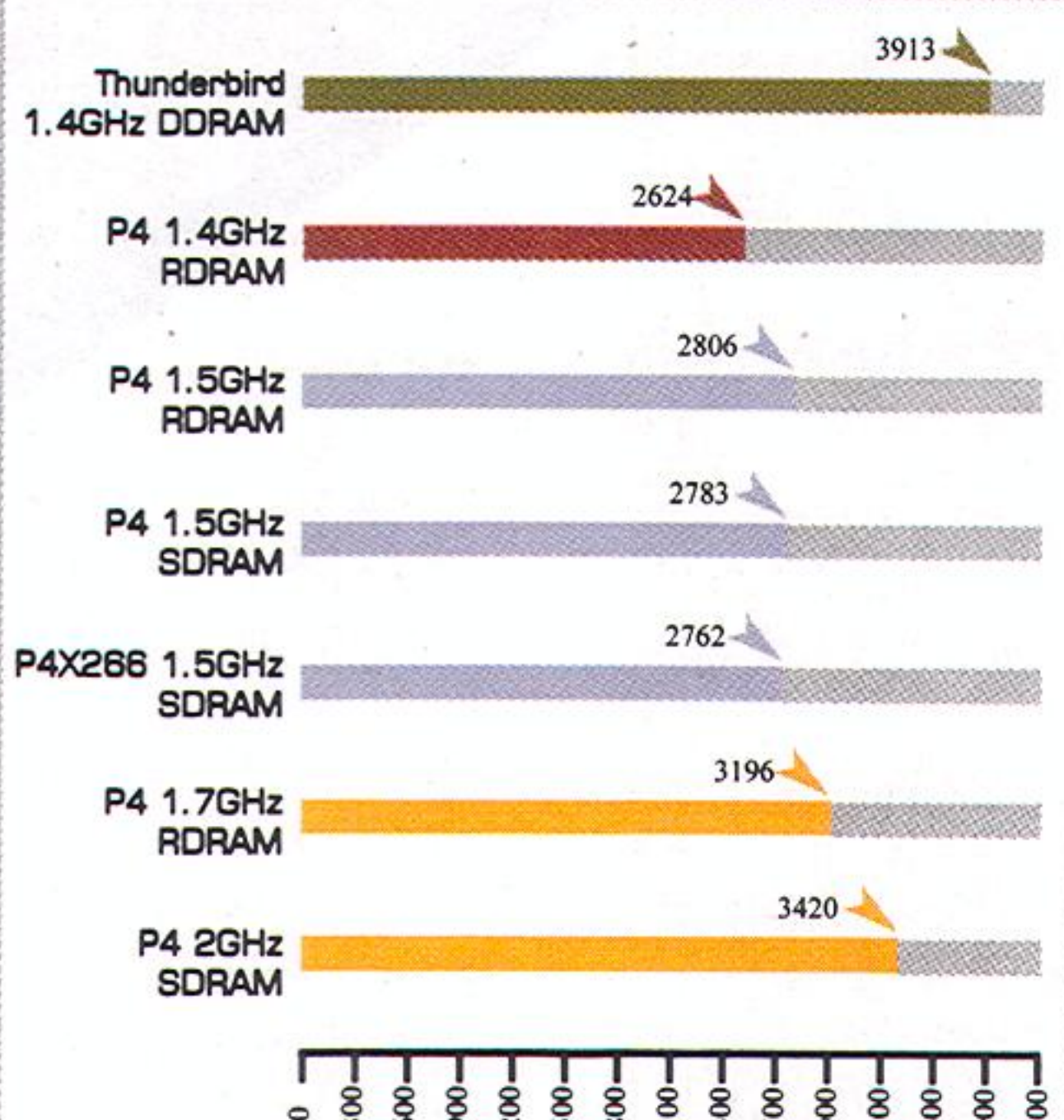
**3D Mark2001 800x600x16**



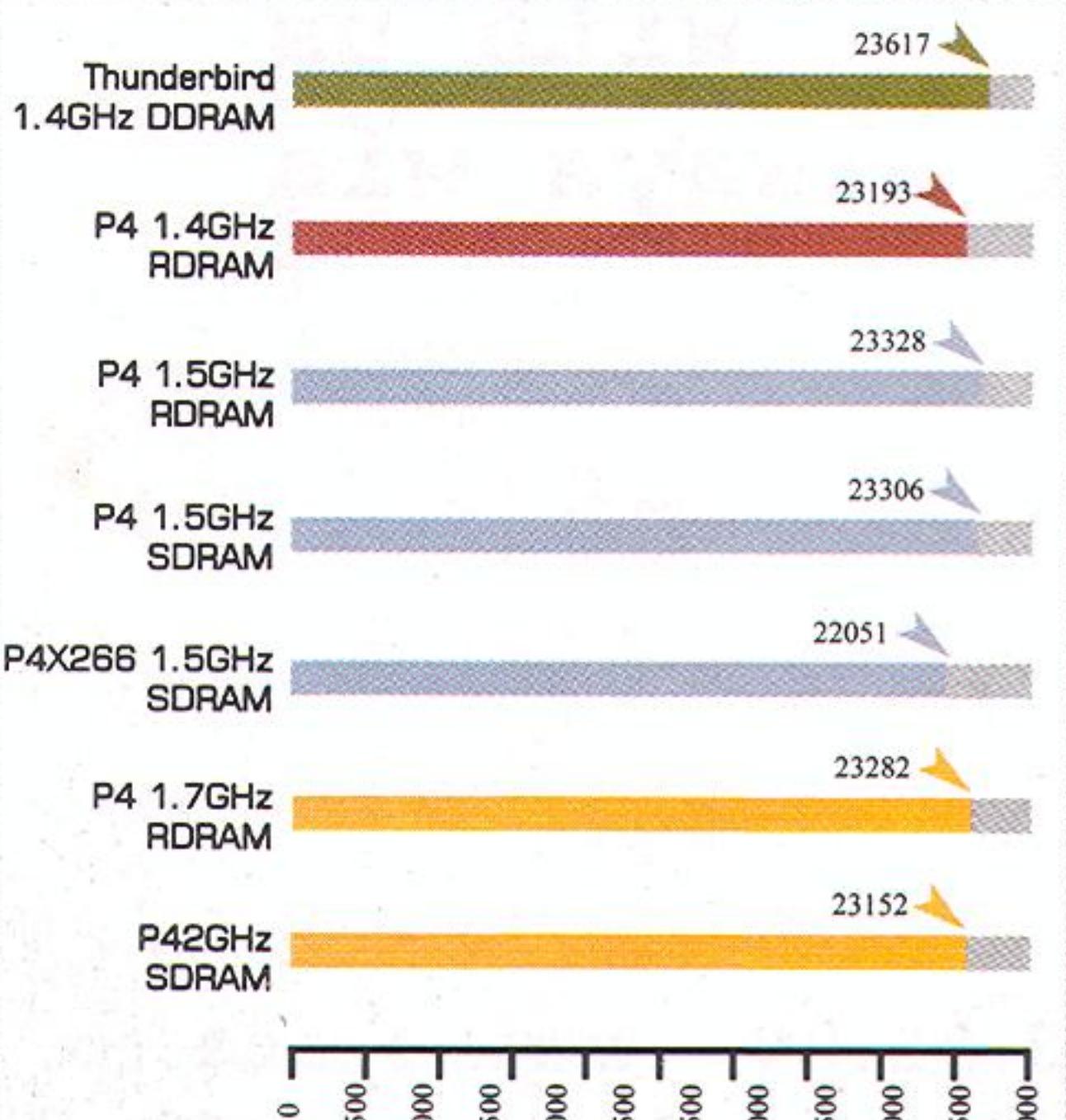
**Sandra Whetstone**



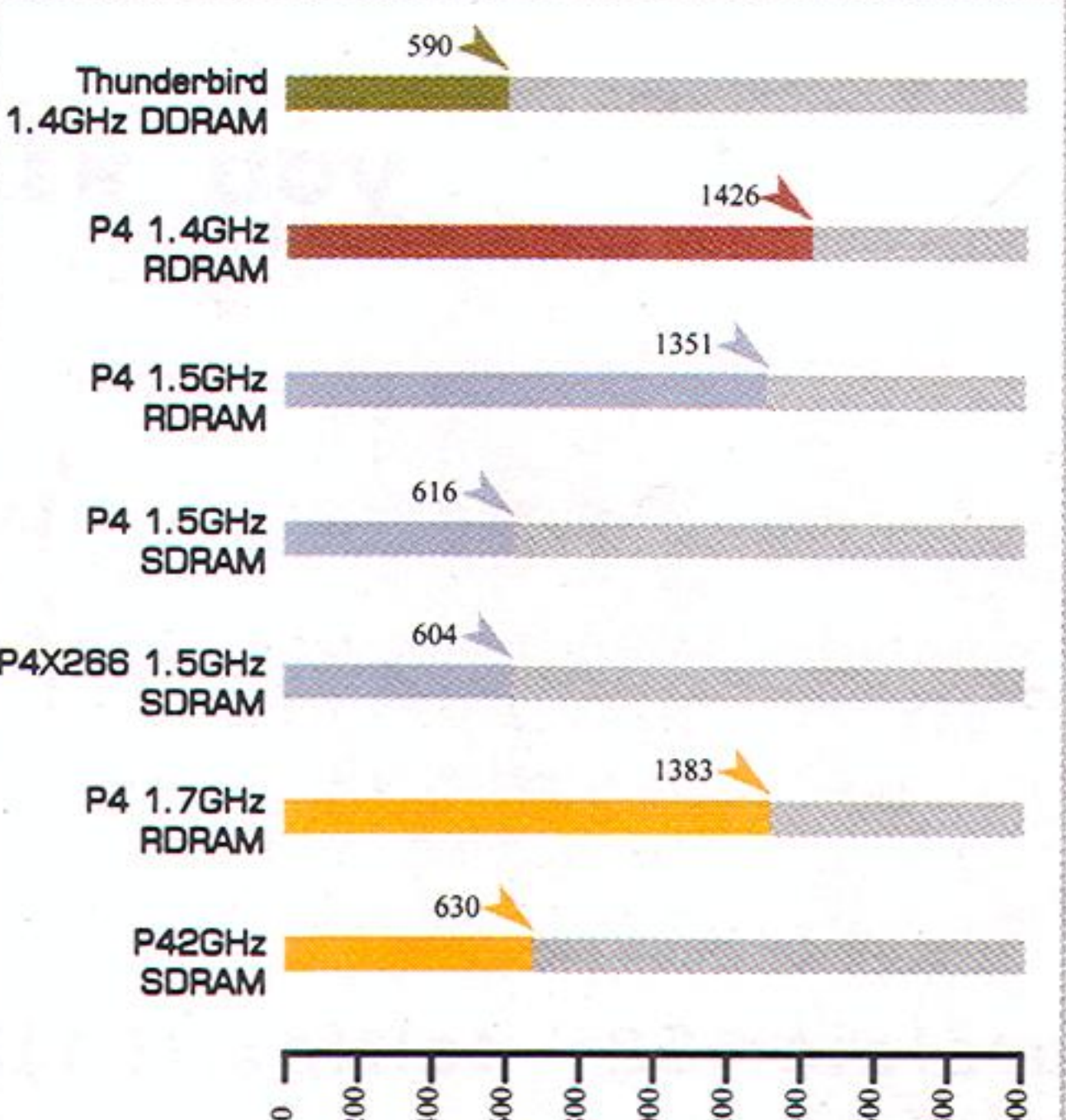
**Sandra Dhrystone**



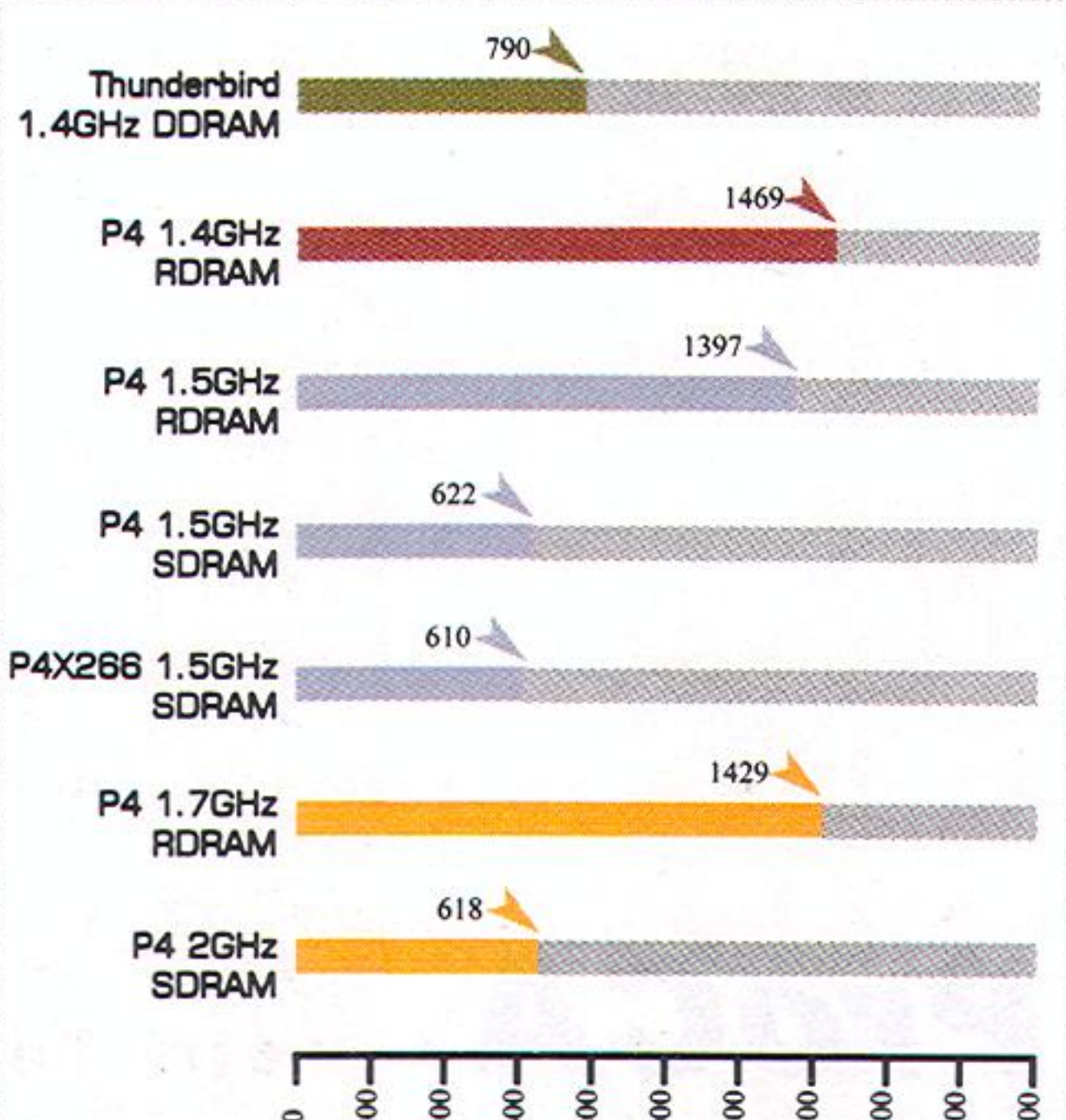
**Sandra Disk**



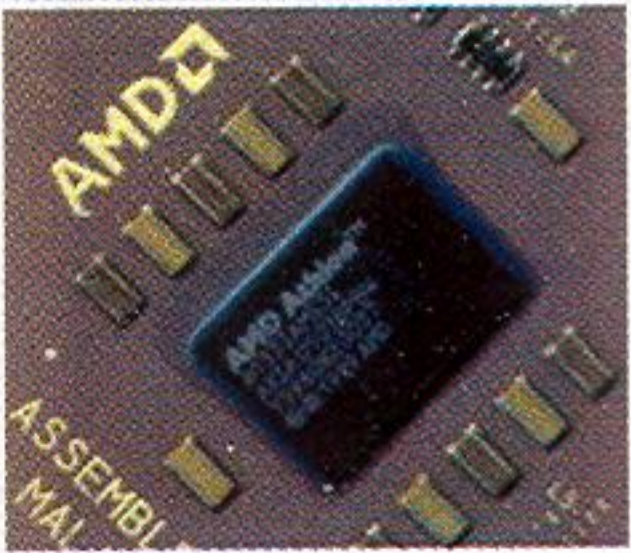
**Sandra Memory Int**



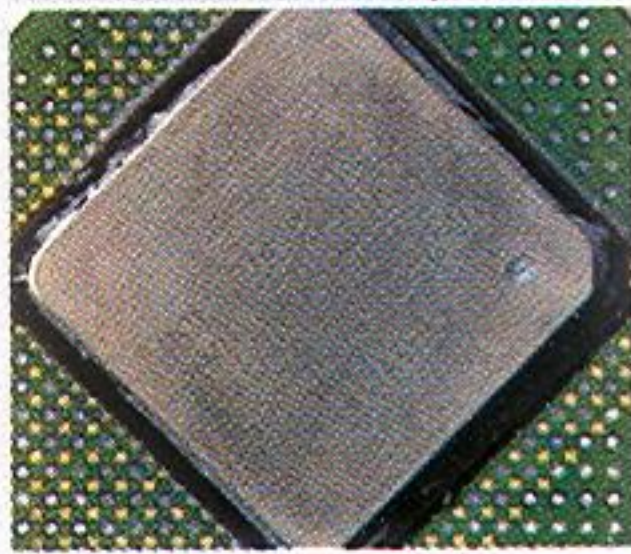
**Sandra Memory Float**



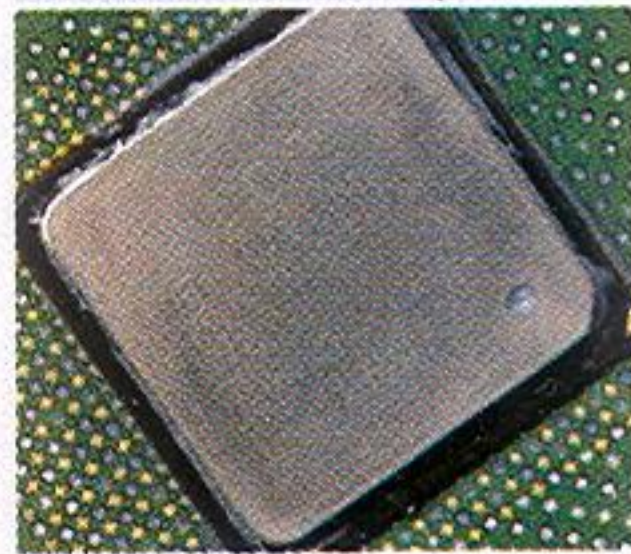
**Thunderbird 1.4GHz**  
Omnitech/Tape Computer  
01-212.29.31/01-330.57.83  
N/E/www.tape.ro



**Pentium4 1.4GHz**  
ProCA  
01-323.82.33  
www.proca.ro



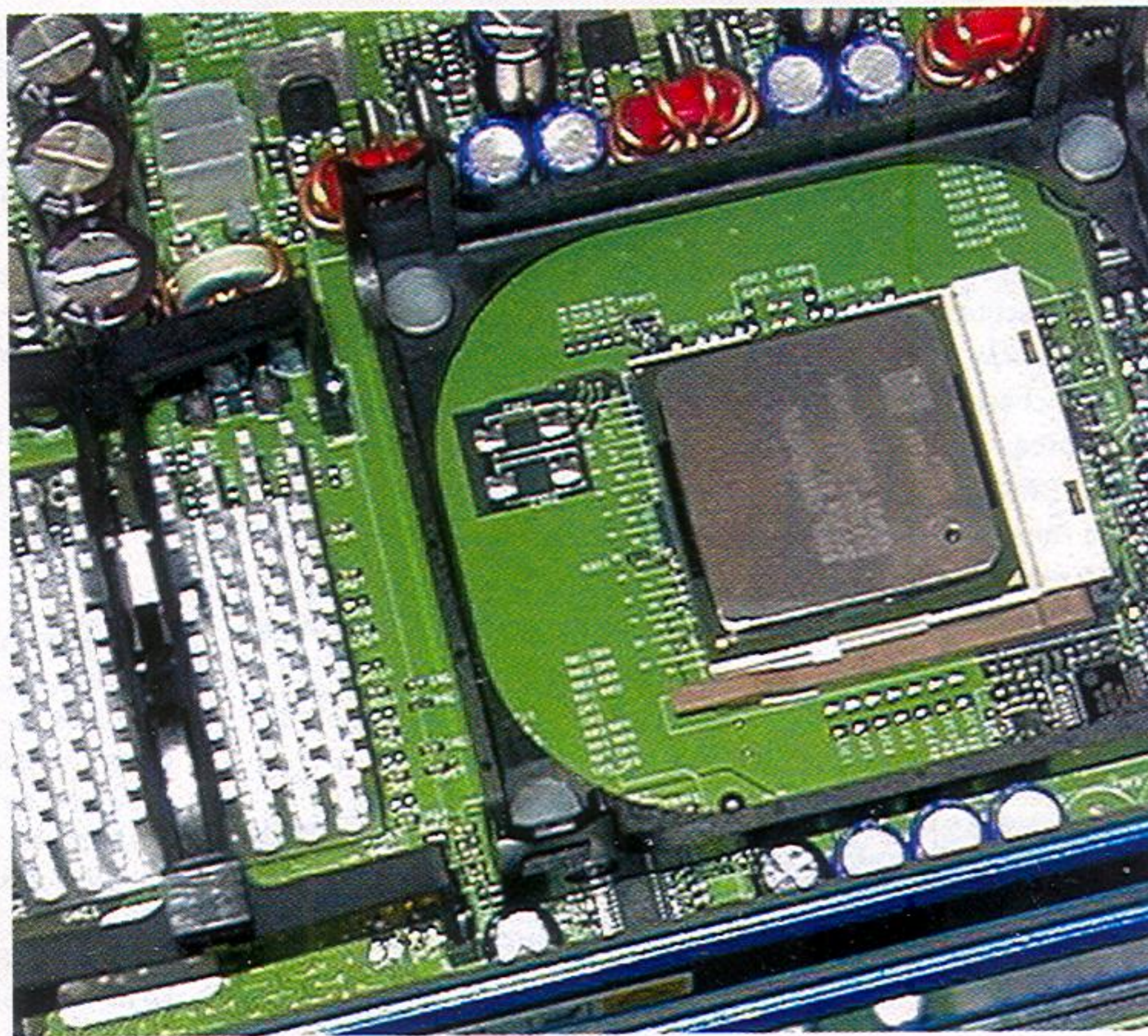
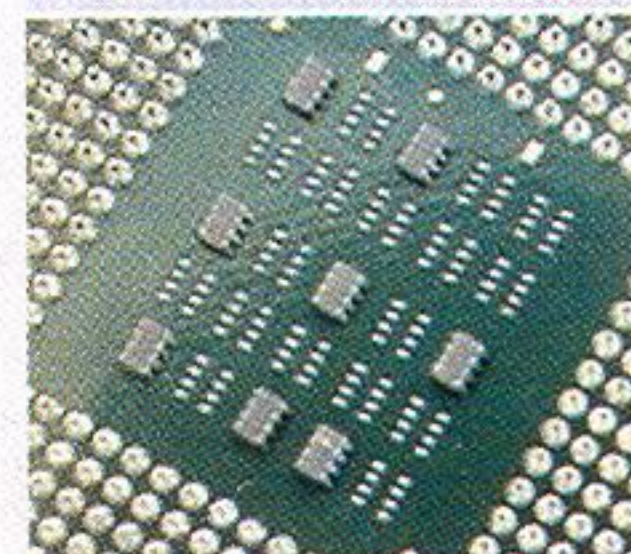
**Pentium4 1.5GHz**  
ProCA  
01-323.82.33  
www.proca.ro



**Pentium4 1.7GHz**  
ProCA  
01-323.82.33  
www.proca.ro



**Pentium4 2GHz**  
Asbis  
01-322.75.36  
www.asbis.ro



#### Micul gigant

Pentium 4 la 1.8 GHz nu era mai puternic decât un Athlon la 1.4 GHz, iar după ce AMD s-a hotărât să schimbe modul de gradare al performanței procesoarelor odată cu noua serie Palomino, nimeni nu mai înțelegea cine este cu adevărat în frunte. Apariția Pentium 4 la 2GHz vine să lămurească lucrurile, reaşezând Intel temporar în fruntea clasamentului, pînă la pătrunderea pe piață a ultimelor procesoare Palomino. Primul lucru pe care îl puteți observa la Pentium 4 sunt dimensiunile ce par infime față de puterea de calcul. Chiar dacă legătura dintre mărime și putere este aproape inexistentă în cazul procesoarelor, nu te poți abține să nu remarci cu uimire cât de mic este noul Pentium 4. Procesorul este construit pentru socket-ul microPGA cu 478 de pini, Intel susținând că numărul suplimentar de pini pentru alimentare și împământare îmbunătățesc sensibil stabilitatea la viteze foarte mari. Socketul microPGA 478 este destinat să ia locul socketului 423, care va dispărea în timp.

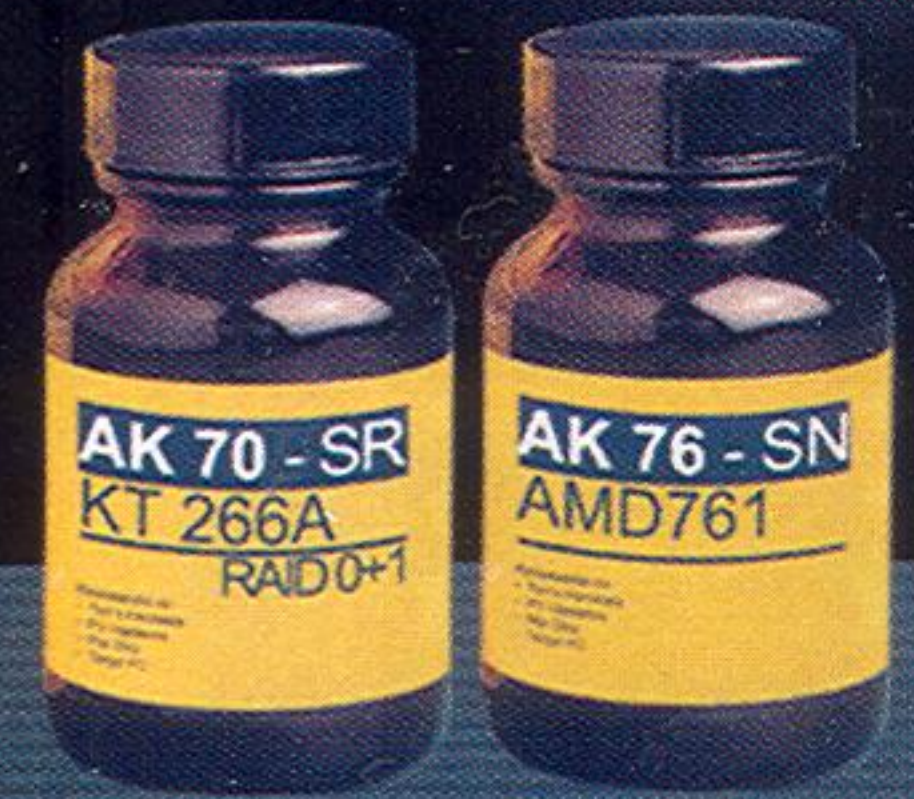
Construit în tehnologie de 0.18 microni, Pentium 4 la 2GHz nu trebuie să fie confundat cu noul prototip Northwood, care va fi lansat anul viitor și care va fi construit cu tehnologie de 0.13 microni. Core design-ul este același faimos Willamette, însă dimensiunile diferă. Cei care vor vrea să își facă upgrade de la un

procesor de tip Willamette la unul tip Northwood vor trebui să ia în considerare o placă socket 478, deoarece Intel nu va mai produce procesoare pe socket 423 la viteze de peste 2GHz și apariția unui adaptor socket 478-to-socket 423 este destul de improbabilă.

#### Ce ne rezervă viitorul?

La Intel Developer Forum (IDF) din august 2001, Intel a avut deja un sistem demonstrativ cu un procesor Pentium 4 la 3,5GHz. Cu nume de cod Northwood și bazat pe tehnologia de 0.13 microni, procesorul rula într-un sistem legat prin conexiune wireless cu alte patru sisteme desktop. Punctul culminant a fost un prototip de procesor la 4GHz răcit cu aer, care funcționa cu un ALU (Arithmetic Logical Unit) double-pumped, obținându-se o viteză efectivă de 8GHz. Intel a mai expus un procesor cu consum mic pentru laptop-uri, cu nume de cod "Banias" și a dezvăluit câteva detalii despre viitoarele procesoare server-oriented "Foster" și "McKinley". Se poate prevedea deci cu un grad ridicat de certitudine că pragul de 2GHz nu este nici pe departe o limită, și că Intel intenționează să continue cursa către viteze tot mai mari, menținându-se încă în fața AMD la o distanță apreciabilă, dacă diferența de 200MHz poate fi definită ca atare.

# Soluțiile DFI



Oriunde te-ai afla,  
comandă-le prin  
[www.tape.ro](http://www.tape.ro)



## Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România -  
Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,  
telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92  
E-mail: [tape@tape.ro](mailto:tape@tape.ro)  
Web: <http://www.tape.ro>

# Chipset-urile pentru Pentium 4

## Intel i850



Intel i850 a fost o lungă perioadă singura posibilitate de a folosi

Pentium 4, dotată cu discutabil ineficienta memorie RDRAM, al cărei preț prohibitiv a tăiat considerabil din elanul celor ce doreau să utilizeze un procesor Pentium 4 în sistemele lor. Deși a rămas la fel de scumpă, soluția i850 este în general și cea mai performantă, depășind cu o marjă de siguranță performanțele chipset-urilor i845 și P4X266. În condițiile în care costul nu este o

problemă (dar când nu este?) i850 este cea mai bună alegere. Majoritatea producătorilor de plăci de bază au produs modele cu acest chipset, mai ușor fiind de specificat numele celor care nu au produs o placă cu i850. Concurența pentru acest chipset va veni cu siguranță de la soluțiile Ali și Sis care deja, testate pe Internet au dat rezultate încurajatoare.

## Intel i845



Până la începutul lunii septembrie anul acesta, chipsetul i845 a fost

cunoscut numai sub numele de cod "Brookdale". El diferă de fratele său mai mare i850 în principal prin suportul pentru memorie SDRAM. Cu toate că chipsetul standard prezentat la Computex 2001 suporta și SDRAM și DDRAM, Intel nu a permis producătorilor de plăci de bază să fabrice decât plăci cu suport PC100/133 SDRAM. Motivul principal este înțelegerea mai mult sau mai

puțin secretă dintre Intel și Rambus, care le limitează considerabil alternativele în ceea ce privește utilizarea memorie DDRAM. SDRAM-ul nu este tocmai o alegere înțeleaptă, dar ce poți să faci? Cu excepția notabilă a memoriei DDRAM, chipset-ul i845 încorporează cea mai avansată tehnologie de la Intel la ora actuală și în testele noastre depășește ViaP4X266 cu SDRAM.

## Via P4X266



Subiectul unui conflict aprig între Intel și VIA, chipsetul P4X266 a ieșit

totuși pe piață și are un oarecare succes, deși nu aduce foarte multe lucruri noi, controller-ul pentru memoria DDR fiind împrumutat de la KT266 revision 2, la fel cum sunt și southbridge-ul și controller-ul AGP, singurul lucru cu adevărat nou (și performant) fiind interfața P4AGTL+. Chipset-ul de la VIA suportă până la 4 DIMM-uri de memorie DDRAM sau SDRAM după caz, pe când i845 nu

suportă decât două, ceea ce este un avantaj pe care tehnicienii de la VIA au muncit din greu pentru a-l obține, designul unei astfel de plăci fiind destul de greu de conceput iar controlarea a 4 DIMM-uri la 512 MB fiind posibilă doar printr-un artificiu tehnic. Prima firmă care a produs plăci de bază cu P4X266 a fost ECS care se află acum împreună cu Via în procesul intentat de Intel.

## Ali Alladin P4



Plăcile de la Ali acceptă și DDRAM și SDRAM în același layout, DDRAM-ul fiind suportat în variantele 200/266 și chiar și viitorul DDR333 ultima având o lățime de bandă de 2.7Gb/sec la utilizare maximă. Ultra-ATA 133 este de asemenea suportat, iar north-bridge-ul de ultimă generație M1671 completează un layout foarte bun.

Bus-ul sistemului va funcționa la 400 Mhz și va avea o lățime de bandă de 3.2Gb/sec. Conducerea Ali spune că procesorul reprezintă un nou produs adăugat portofoliului firmei și dedicat atât consumului mainstream cât și pieții notebook-urilor. Prețul chipset-ului de la Ali va fi de 31 de dolari în cantități mari.

## SIS 645



Este primul și singurul chipset de Pentium 4 cu licență oficială de la Intel, așa că este de înțeles de ce mulți s-ar putea orienta către el, ferindu-se de controversatul P4X266 de la Via. SiS 645 suportă și el SDRAM și mai ales DDR333, oferind procesorului ce are nevoie mai mult: lățime de bandă suficientă în lucrul

cu memoria. Pentru această placă de bază SiS a renunțat la Northbridge-ul și Southbridge-ul integrate într-un singur chip, layout-ul folosit pentru SiS 735, și a revenit la design-ul cu două chip-uri pentru placa de Pentium 4. Testul efectuat pe Anandtech.com îl scoate în evidență ca un chipset foarte performant.

## 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 aceeași 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.

### Notă 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%.

## CONCLUZIE

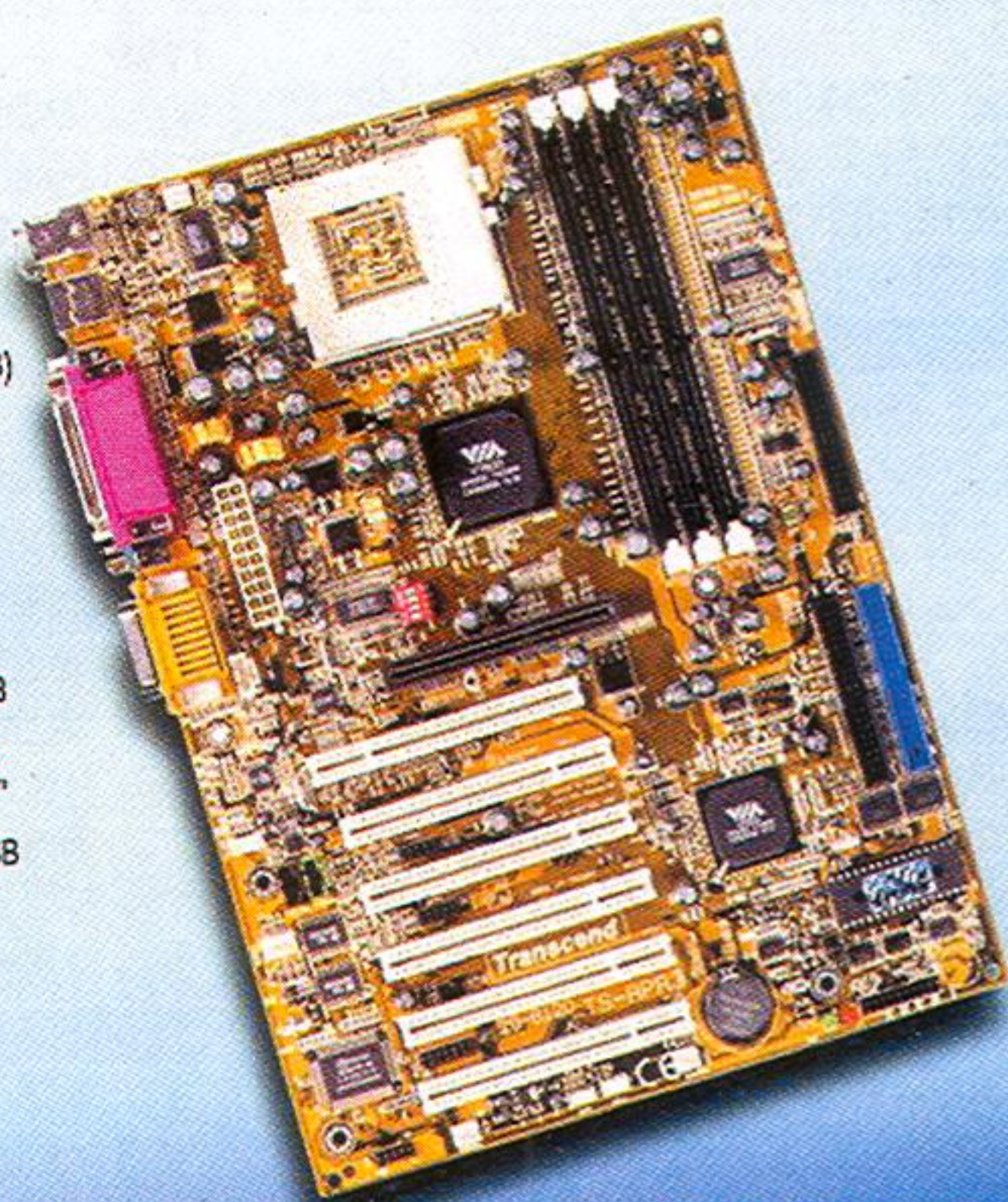
Rezultatul testului este destul de evident. Singura comparație reală care se poate face este între chipset-ul i845 și Via P4X266, comparație care îi dă câștig de cauză celui dintii. Încercarea de a compara i850 cu i845 nu poate da indicații foarte bune, memoria RDRAM fiind superioară celei SDRAM, rezultând de aici o superioritate a plăcilor de bază ce au folosit memoria RDRAM. Ca soluții, i850 este evident mai scumpă, iar prețul memoriei RDRAM este catastrofal mai mare decât cel al memoriei SDRAM. Cu toate acestea rezultatele sunt proporționale, i845 și P4X266 fiind lăsate în urmă de chiar primul procesor conceput de Intel pentru Pentium 4. Lupta reală va începe însă la primele procesoare Intel ce vor beneficia de memorie DDRAM.

# Transcend

## A Name You Can Trust!

### TS-APR3

- VIA Pro266 (VT8633+VT8233) Chipset; ATX form factor.
- CPU: Socket 370 PPGA/FC-PGA 300~1000+MHz (Pentium III, Celeron, Cyrrix)
- FSB: 66/100/133MHz (66~150MHz overclock range, by 1MHz step)
- Memory: 3 x DDR, up to 3GB (DDR200/266)
- Expansion: 5 x PCI, 1 x ACR, 1 x AGP 2X/4X
- Ultra DMA 33/66/100; 6 X USB
- Onboard AC97 CODEC
- Support ezBIOS

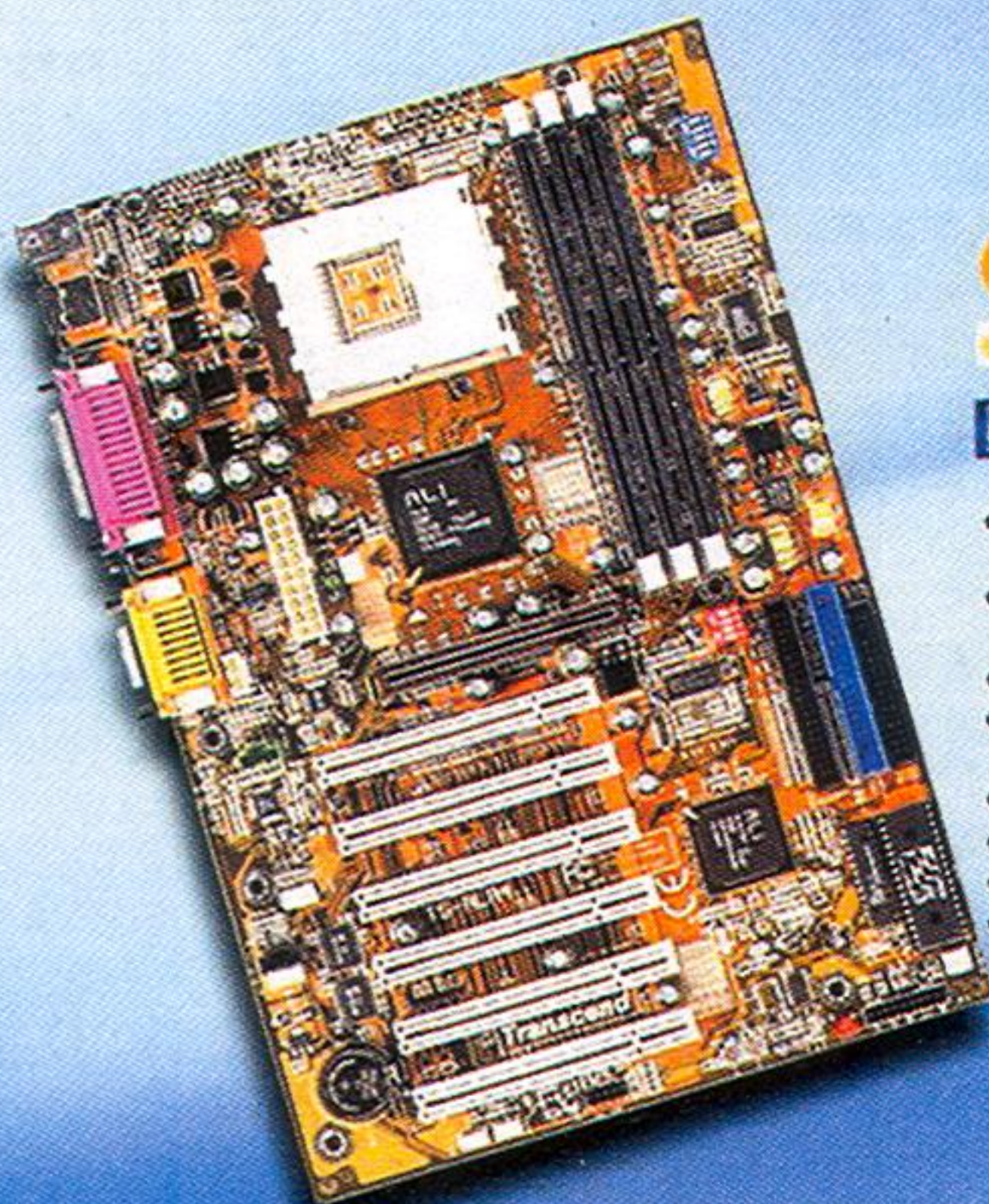


### TS-ALR4

My labs.com MyeLab: ...its 3D Winbench scores were particularly high...

3XBoards BX Board: This is certainly a better product than the Intel KA266-R DDR motherboard we previously reviewed

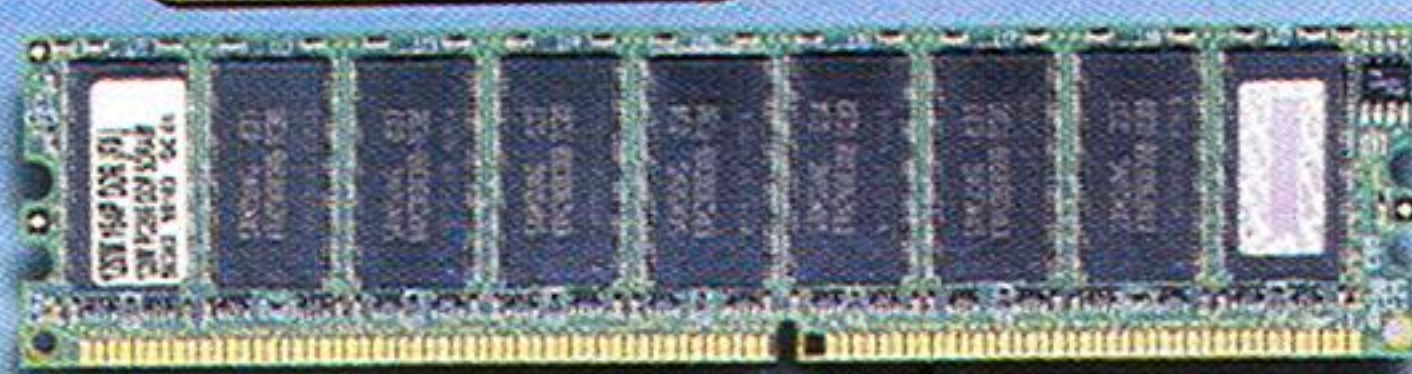
- ALI Magik (1647+1535D+) Chipset; ATX form factor
- CPU: AMD Socket A CPU Athlon & Duron 600~1200+ MHz
- FSB: 200/266 MHz
- Memory: 3 x DDR up to 3GB (DDR200/266)
- Expansion: 6 x PCI, 1 x AGP 2X/4X
- Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
- Onboard AC97 CODEC
- Support ezBIOS



**Doriti tehnologie DDR ? Transcend® va ofera solutii complete atât memorii, cât si placi de baza cu suport DDR. Fie ca preferati platforma INTEL® sau AMD®, la Transcend® gasiti exact placile de baza de care aveti nevoie !**

### DDR Memory

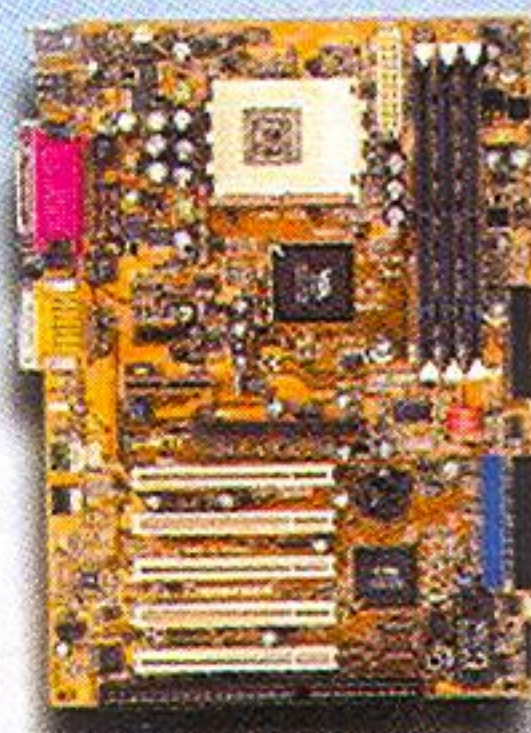
- 184Pin DDR
- PC266: 128MB, 256MB



### TS-AKT4/A

Noticias3D: www.noticias3d.com  
"...is perfect for anyone that wants a stable motherboard..."

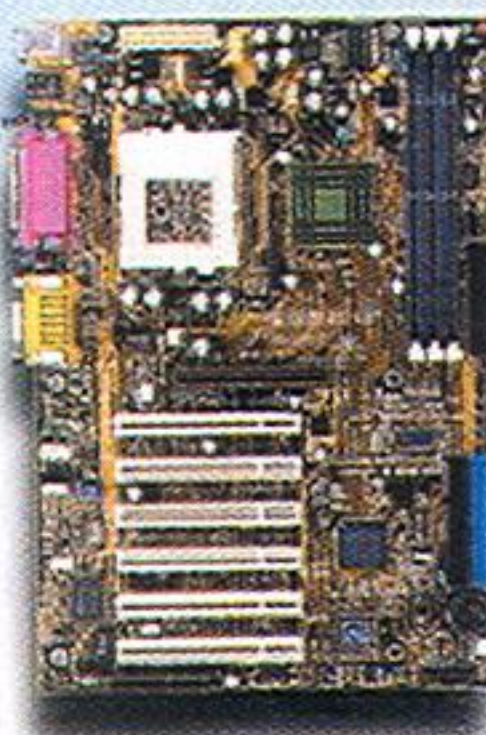
- VIA Apollo KT133A (VT8363A+VT82686B) Chipset; ATX form factor
- CPU: AMD Socket A CPU Athlon & Duron 600~1200+ MHz
- FSB: 200/266MHz (100~150MHz overclock range, by 1MHz step)
- Memory: 3 x DIMM up to 1.5GB (PC100/133)
- Expansion: 5 x PCI, 1 x ISA (shared), 1 x AMR, 1 x AGP 2X/4X
- Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
- Onboard AC97 CODEC
- Support ezBIOS



### TS-ASL3/TS-ASP3

DW3D: (Editor's Choice)  
"...excellent motherboard with solid performance..."

- Intel 815E/815EP Chipset; ATX form factor
- CPU: Socket 370 PPGA/FC-PGA 300~1000+ MHz (Pentium III, Celeron, Cyrrix)
- FSB: 66/100/133MHz (66~150MHz overclock range, by 1MHz step)
- Memory: 3 x DIMM up to 512MB (PC100/133)
- Expansion: 6 x PCI, 1 x CNR, 1 x AGP 2X/4X
- Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
- Onboard AC97 CODEC; Onboard VGA (TS-ASL3 only)
- Support ezBIOS



### ezBIOS

What is ezBIOS...  
ezBIOS is the new BIOS Utility developed by Transcend. With this new technology, user can easily update their bios and optimize system performance—hassle-free and trouble-free.

- Anti-Virus BIOS Protection  
Viruses cannot affect BIOS
- BIOS Updating Confidence  
Always bootable from FDD even if BIOS crashes
- One-Click, On-Line BIOS Updating  
Automatic Detection, Download and Update Execution.
- Linear Overclocking  
Overclock by +/- 1.0 MHz to optimize your system



## ProVision

Create your own network vision



## Transcend

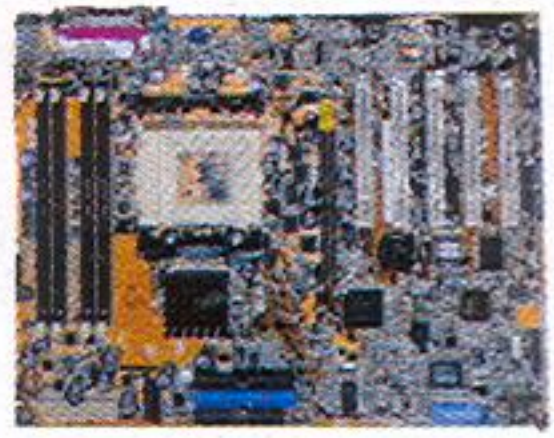

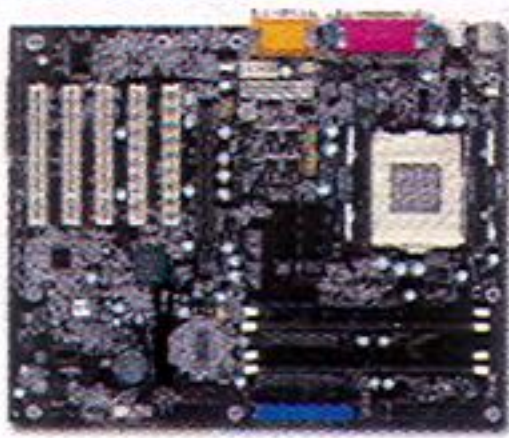
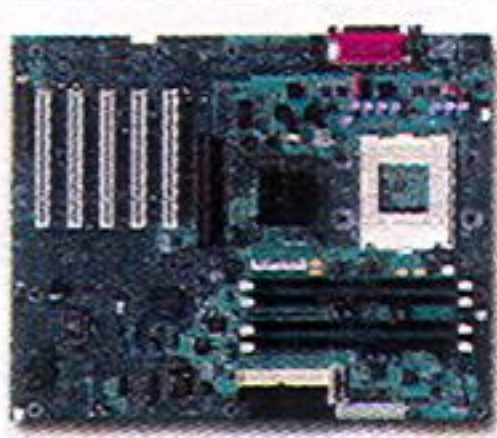
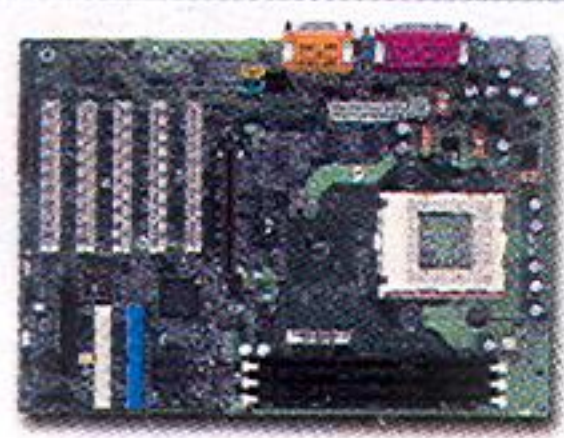
Your Supplier, Your Partner,  
Your Friend.

ProVision Software Division SRL P-ta Alba Iulia nr.8, bl.i 7, SC. 3, ET. 2, AP.50, Sector 3, Bucuresti  
TEL: (+ 4 01) 321.15.68 FAX: (+ 4 01) 323.65.70 e-mail: provision@pro.ro http://www.pro.ro

All brands names are the registered trademarks of their respective owners. Specification subject to change without notice.

**i850**

**i845**

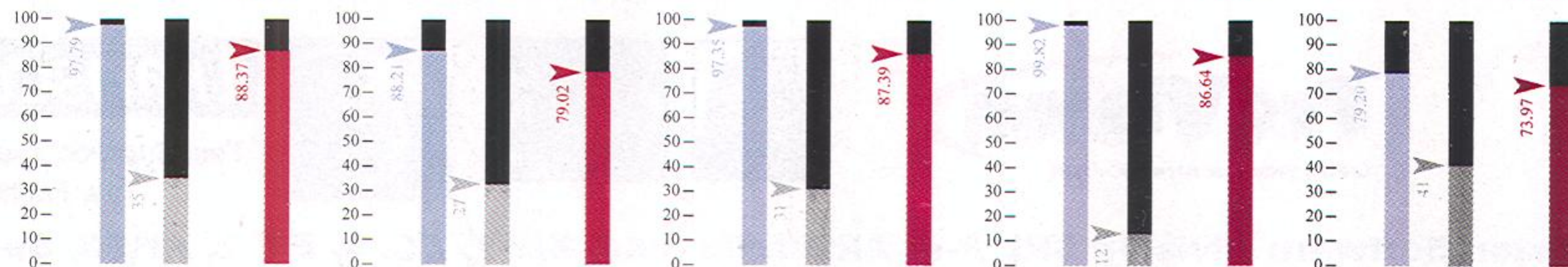
Detalii					
Produs	P4T-F	WT70-EC	P4ITA	D850GB	845 Pro
					
Pret	<b>165\$</b>	<b>147\$</b>	<b>122\$</b>	<b>199\$</b>	<b>146\$</b>
Producător	ASUS	DFI	ECS	Intel	MSI
Distribuitor	Ager	Tape Computer	Alliance	ElkoTech	Flamingo
Telefon	01-336.93.17	01-330.23.92	01-410.79.10	01-313.77.23	01-222.50.41
Web	www.ager.ro	www.tape.ro	N/E	www.elko.ro	www.flamingo.ro

Caracteristici					
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Award	Ami
FSB	100MHz / 400 MHz	400	400	400	400
Chipset	<b>i850</b>	<b>i850</b>	<b>i850</b>	<b>i850</b>	<b>i845</b>
Northbridge	Intel 82850	i82850	i82850	i82850	i82845
Southbridge	Intel 82801BA (ICH2)	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA
ATA	100	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	PC800/PC600RDRAM 2Gb	RIMM / 2GB	RIMM / 2GB	RIMM / 2GB	SDRAM / 3GB
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1Pro/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1		1/5/0/0/1

Dotări					
Chipset video	-	nu	nu	nu	nu
Chipset sunet	AC97	AC97	AC'97	AC'97	AC'97
Raid	-	nu	nu	nu	nu
USB	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	4
Monitorizare hardware	Ventilatoare sistem, temperatură procesor, volatj sistem, volatj procesor (opționale/model)	temperatura sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 6 voltaje	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 9 voltaje	-	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 2 ventilatoare, 8 voltaje
Dotări suplimentare	-	-	Shutdown temperature		Chassis Intrusion, PC2PC, Networking, Diagnostic LED
Overclocking	-	-	100/105/110/115/120/125/130	-	100-190 din 1 în 1
Bundle	-	PC CILLIN 2000	-	-	Fuzzy Logic, Live Bios, Live Driver

Teste					
Quake 3 Fastest	229	189.3	224.2	233	177.6
Quake 3 Normal	206	164.6	201.1	207.9	159.7
MDK2 640x480x16xLow	199.7	189.9	195.3	202.2	168.3
3DMark 2001 800x600x16	4539	3735	4592	4682	3909
3DMark 2001 - Game1Low	92.5	77.7	93.4	94.9	82.9
3DMark 2001 - Game2Low	78.7	67.2	80.8	80.7	67.9
3DMark 2001 - Game3Low	96	79.4	96	99.4	83.8
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	2561	2277	2811	2806	2819
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1736	1713	1717	1715	1708
SiSoft Sandra Disk	23161	23369	22956	23328	23291
SiSoft Sandra Memory Int	1353	1259	1303	1351	614
SiSoft Sandra Memory Flt	1362	1309	1328	1397	622

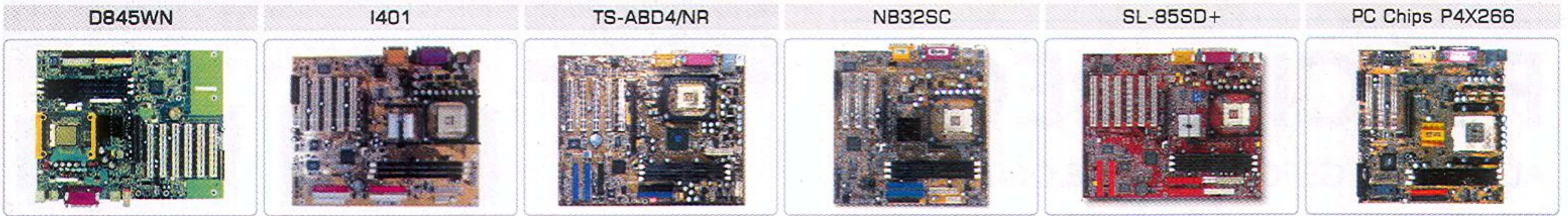
Note					
Performanță	97.79	88.21	97.35	99.82	79.20
Dotări / overclocking	35	27	31	12	41
Notă finală	<b>88.37</b>	<b>79.02</b>	<b>87.39</b>	<b>86.64</b>	<b>73.97</b>





i845

P4X266



156\$

121.8\$

155\$

121\$

155\$

95\$

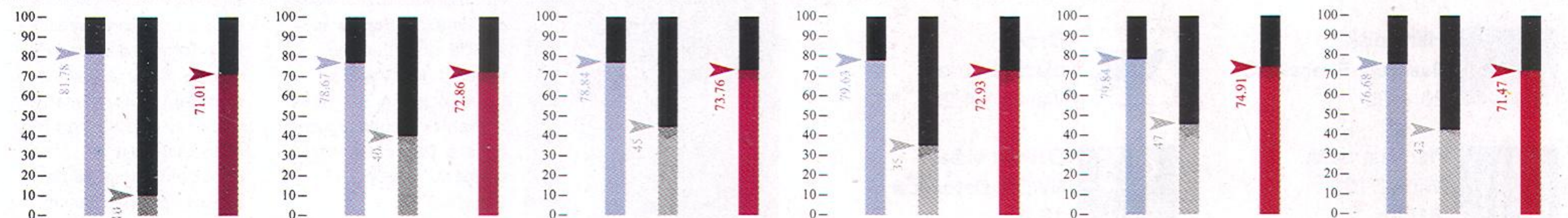
Intel	Jetway	Transcend	DFI	Soltek	Winsonic
Asbis	UltraPro	ProVision	Tape Computer	ProCA	N/E
01-322.75.36	01-211.70.90	01-321.15.68	01-330.23.92	01-323.82.33	N/E
www.asbis.ro	www.ultrapro.ro	www.provision.ro	www.tape.ro	www.proca.ro	N/E

ATX	ATX	ATX	microATX	ATX	microATX
Award	Award	Award	Award	Award	Award
400	400	400	400	400	400
i845	i845	i845	i845	i845	P4X266
i82845	i82845	i82845	i82845	i82845	VT8753
i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA	VT833
100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb
1/6/0/0/0	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/3/0/0/1	1/6/0/0/1	1/3/0/0/1

nu	nu	nu	nu	nu	nu
nu	AC97	AC97	nu	Creative CT 5880	AC97
nu	nu	da	nu	da	nu
4 (suportă 6)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)
-	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 9 voltaje	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 7 voltaje	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 6 voltaje	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 3 ventilatoare, 9 voltaje	temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 2 ventilatoare, 5 voltaje
-	Shutdown Temperature	Shutdown Temperature AGP Pro	-	Redstorm Overclocking	LanCard Modem AMR
-	100-132 din 1 în 1	100-132 din 1 în 1	100-132 din 1 în 1	100-255 din 1 în 1	100/103/107/110/133/134/137/140/142/145
-	-	-	-	PC Cillin 2000, Drive Image 4.0, Partition Magic 6.0, Virtual Drive	WinDVD

195.6	179.4	181.3	179.5	182.1	168.4
177.7	162.8	161.8	161.6	162.4	153.6
154.3	168.3	168.2	167.2	169	163.1
4442	3920	3910	3975	3957	3708
92.7	82.7	82.5	84.9	85.1	79.5
76.1	69.2	66.4	69.1	69.3	67.8
94.6	86.2	81.3	84.9	85.4	78.2
2737	2790	2810	2769	2783	2762
1700	1690	1695	1720	1705	1698
22647	21297	22283	23297	23306	22051
612	619	613	615	616	604
617	622	618	621	622	610

81.78	78.67	78.84	79.63	79.84	76.68
10	40	45	35	47	42
71.01	72.86	73.76	72.93	74.91	71.47



Era GeForce3 devine acum era Titanium

# PLĂCI VIDEO

## AU APĂRUT GEFORCE3-URILE DOTATE

Era GeForce3 este în pragul unei radicale transformări. Adăugarea de către NVIDIA a noi modele pentru seria GeForce3 (linia Titanium) face această serie de plăci mai ușor accesibilă consumatorilor datorită modelelor cu preț și performanțe mai reduse pe de o parte, dar adaugă și soluția pentru gamer-ul înfocat, soluție promovată de NVIDIA ca superioară lui Radeon8500 de la ATI: Titanium 500.

Cum pasul spre Titanium și spre Radeon 8500 îl vom face de abia la numărul care urmează, avem acum în test unele dintre cele mai recente soluții GeForce3. Abordarea acestora relevă două dintre tendințele pieței. Este vorba pe de o parte despre plăci super dotate (cum sunt cele Asus) iar pe de alta de soluții venite de la producători care încearcă să ofere un produs cu un chipset bun dar la un preț cât mai scăzut (producătorul cu nume cu iz mioritic: Yuan). Rezultatele în teste, notele ce le au la bază și nu în ultimul rând fiabilitatea sunt factori care depind însă direct proporțional de numele producătorului și oferta sa. Capitolul rezultatelor am încercat să vi-l oferim și noi, notele produselor fiind cele ce au rezultat în urma aplicării sistemului de notare folosit.

Prima schimbare pe care o putem observa în urma acestor teste și care se reflectă în topurile lunii este preluarea supremației pentru plăcile video de către varianta GeForce3 a celor de la Asus. Depășirea GeForce3-ului Leadtek s-a făcut având la bază performanțe similare însă dotări mult mai spectaculoase cum sunt opțiunile de video in și video out sau chiar și ochelarii 3D. Oferta Leadtek de 2 jocuri originale și monitorizare hardware au făcut ca noua versiune GeForce3 să detroneze din nou la mustață StarForce-ul MSI care venise cu un sistem îmbunătățit de răcire și noi opțiuni față de testul de acum trei luni.

Plăcile de nivel mediu rămân în această lună fără modificări majore, însă apariția unei noi serii de plăci NVIDIA duce la dispariția completă a MX-ului, singurele modele preferate de producători pentru această zonă rămânând MX200 și MX400. Astfel, în luna care urmează pe lângă modelele de top ne vom întâlni cu un număr de modele "consolidate", de mijlocul clasamentului, propuse de o serie întreagă de producători. Dar până atunci, să vedem de ce luna aceasta Asus ia spuma și crema de pe întreg tortul.

### CUM AM TESTAT

Înainte de testarea fiecărei plăci a fost reinstalat sistemul de operare folosit: Windows Millennium. Fiecare test a fost rulat de 5 ori pe fiecare placă. Valorile maximă și minimă au fost eliminate, media aritmetică a celor trei rezultate

rămase reprezentând nota pentru performanță în fiecare test în parte. Jocurile au avut opțiunile standard cu excepția cazurilor specificate în tabel. Driverii au avut setări expres de FSAA off și VSync Off.

### SISTEMUL DE TEST

**Procesoare**  
Intel  
Coppermine 1000Mhz

**Sistem operare**  
Microsoft Windows  
Millennium

**Hard disk**  
Quantum Fireball AS  
20.4 Gb

**Driveri placă de bază**  
Via 4in1 4.23

**Placă de bază**  
iWill BD133  
i815Ep

**Driveri video**  
NVIDIA Detonator  
12.41

### GeForce3

#### Detalii

Produs	V8200 Deluxe	StarForce 822
Pret	440\$	349\$
Producător	ASUS	MSI
Distribuitor (Ofertant)	Ager	Flamingo Computers
Telefon	01-336.93.17	01-220.50.41
Web	www.ager.ro	www.flamingo.ro

#### Caracteristici/Dotări

Caracteristici/Dotări	V8200 Deluxe	StarForce 822
Chipset	GeForce3	GeForce3
Memorie	64 Mb DDR	64 Mb DDR
Producător / Viteză memorie	- / 3.8ns	EliteMT / 3.8ns
Frecvență procesor	200MHz	200MHz
Frecvență memorie	460MHz	460MHz
Ramdac	350MHz	350MHz
TV Out / Video in / DVI	da / da / nu	da / da / nu
Răcire procesor	radiator + ventilator	radiator + ventilator
Răcire memorie	radiator	radiator
Dotări suplimentare	Video Out, Ochelari 3D	-
Bundle	Messiah, StarTrek: NW, Sacrifice, AsusDVD Player, Ulead Video Studio, Video LiveMail	MSI DVD, Video Studio, 3D Turbo 2000, 3DAGP Phantom

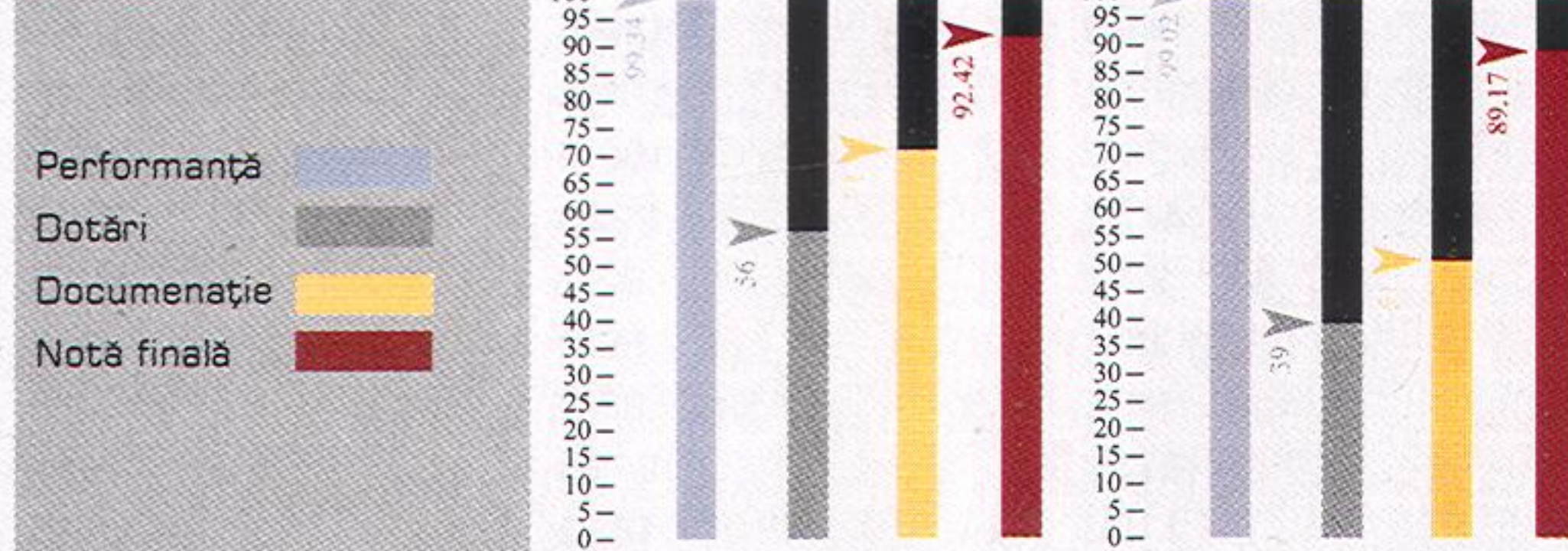
#### Teste

Teste	V8200 Deluxe	StarForce 822
3DMark 2001 Default	4770	4768
Quake3 1024x768 HQ (1)	129	128.8
Quake3 1280x1024 HQ (2)	104.2	103.8
MDK2 1024x768 HQ	141.1	139.7

#### Note

Note	V8200 Deluxe	StarForce 822
Performanță	99.34	99.02
Dotări	56	39
Documentație / Bundle / Preț	71	51
Notă finală	92.42	89.17

#### Grafice



#### Pe scurt

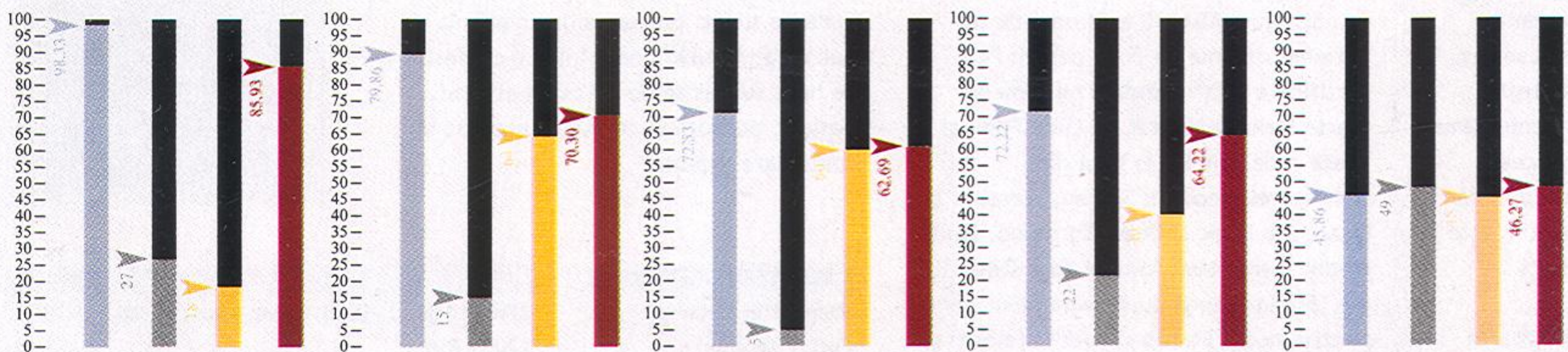
Asus a adus și în România viziunea sa asupra GeForce3-ului. Din nefericire, timpul nu a mai avut răbdare și acum seria Titanium deja a apărut. Cu toate acestea, Asus vine cu un produs foarte bun dat de excepționala sa soluție all-in-one, cu intrări și ieșiri audio/video, ochelari 3D, răcire deosebit de bună și jocuri bundle. Este cu adevărat pe piață "soluția GeForce3".

MSI este pentru a doua oară în testul nostru de GeForce3. Motivul este dat de o nouă versiune de GeForce3 cu un mult mai bun sistem de răcire în comparație cu data trecută. Chiar și așa, dotările rămân aceleași ca și performanțele ceea ce face ca placa să stea constantă în aproximativ toate testele. Aceasta face ca locul ocupat în clasamentul final să fie același ca și până acum.





GeForce3	GeForce2 Ultra	GeForce2 Pro		GeForce2 MX400
GeForce3	GeForce2 Ultra	GeForce2 Pro	G2Pro P64D	MX400 ProVT32S
				
<b>2995</b>	<b>189.95</b>	<b>124.35</b>	<b>1555</b>	<b>975</b>
Yuan	Inno3D	Inno3D	MSI	MSI
Alliance	ICG	ICG	Flamingo Computers	Flamingo Computers
01-410.17.98	01-224.03.33	01-224.03.33	01-220.50.41	01-220.50.41
N/E	www.icg.com.ro	www.icg.com.ro	www.flamingo.ro	www.flamingo.ro
<b>GeForce3</b>	<b>GeForce2 Ultra</b>	<b>GeForce2 Pro</b>	<b>GeForce2 Pro</b>	<b>GeForce2 MX400</b>
64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	32 Mb SDR
-	-	Hynix	EliteMT	Winbond
-	-	5ns	5ns	5ns
200MHz	250MHz	200MHz	200MHz	200MHz
460MHz	458MHz	400MHz	400MHz	200MHz
350MHz	350MHz	350MHz	350MHz	350MHz
da / nu / nu	nu / nu / nu	nu / nu / nu	da / nu / nu	da / da / nu
ventilator	radiator + ventilator	ventilator	ventilator	ventilator
radiator	radiator	-	-	-
-	-	-	-	Video Out
-	WinDVD2000, 3DMark 2000, Adobe PhotoDeluxe HE, Rage Rally, Midnight GT	WinDVD2000, 3DMark2000, Rage Rally, Midnight GT, Unlead Photo Impact 5.0	MSI DVD, Multi-language Company Profile, 3D!Turbo2000	WinCoder, MSI DVD, 3D!Turbo 2000, WinProducer
4766	3325	3123	3133	2358
126.7	119.8	109	108.2	60.8
100.4	81.2	69.4	68.8	37.8
141.8	129.6	116.6	116	64.3
98.33	79.86	72.53	72.22	45.86
27	15	5	22	49
18	64	60	40	45
<b>85.93</b>	<b>70.30</b>	<b>62.69</b>	<b>64.22</b>	<b>46.27</b>



Am avut în test și soluția GeForce3 propusă de un producător cu nume mioritic: Yuan. Placa este ad-literam o placă, neexistând opțiuni suplimentare ca bundle, sistem avansat de răcire, alte opțiuni hardware. Performanțele ei sunt bune însă, comparabile cu ale modelelor de top. Poate reprezenta soluția simplă GeForce3 la un preț bun, mai accesibil pentru publicul larg.

Inno3D folosește design-ul de referință de la NVIDIA pentru placa sa GeForce2 Ultra. Performanțele nu sunt cu mult superioare nici chiar PRO-ului cu 64Mb, tot de la Inno3D. Diferența se vede doar într-o rezoluție de 1280x1024, oricum destul de rar abordabilă. Placa nu dispune de dotări hardware, însă are ca bundle software un DVD Player și 2 jocuri de nivel mediu.

Privind o secundă peste graficele acestei plăci vedem descrierea ei pe scurt. Performanța este de nivel bun, mai bună chiar decât a unei firme mai cunoscute: MSI. Dotările hardware sunt de nivel minim pentru a asigura un preț scăzut pentru placă în timp ce bundle-ul software încearcă să crească valoarea de ansamblu a pachetului. O soluție cu un preț rezonabil dar care nu este totuși de top.

Folosind aceeași memorie de 5 ns ca și varianta Inno3D, placa MSI are rezultate asemănătoare, diferențele fiind foarte mici. Avantajul său constă în prezența opțiunii de TV-Out, iar dezavantajul într-un bundle software mai scăzut. Pe ansamblu, este o soluție aproape identică cu cea propusă de Inno3D, neavând nici un element deosebit care să o personalizeze într-un fel sau altul.

MSI ne propune o foarte interesantă soluție pentru o placă cu chipset MX400. Astfel, ea folosește o memorie la 5ns și este dotată cu TV-Out, Video-In și Video-Out. Aceste dotări ne indică o versiune deluxe și alegerea optimă pentru cine dorește să scoată maximum din placa pe care o cumpără. Evident, prețul include parțial aceste accesorii însă este pe deplin justificat.

**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:

- 0-12 : TV-Out
- 0-11 : Conector DVI
- 0-12 : Video in
- 0-12 : Video Out
- 0-05 : Radiator memorie
- 0-05 : Radiator procesor
- 0-05 : Cooler procesor
- 0-11 : Dual head
- 0-22 : Tv Tuner
- 0-05 : Originalitatea dotărilor

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

**Nota finală**

Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanța contând în proporție de 83%, dotările 14% iar bundle-ul 3%.

Micul cinematograf de apartament

# ALTEC LANSING ADA890

## O MIXTURĂ 4.1 CU 5.1 CU AROMĂ DE DOLBY DIGITAL ȘI THX

• Redactor: Dragoș Ivan

**S**istemele de boxe 4.1 pentru PC-uri au o istorie foarte scurtă, de doar doi ani, prima placă de sunet care a permis folosirea a patru sateliți fiind Creative SoundBlaster Live! Lucrurile au evoluat foarte mult în ceea ce privește sistemele de boxe, astfel că fidelitatea audio a sistemelor actuale o depășește cu mult chiar și pe cea a soluțiilor de acum câteva luni.

obținerea unui semnal audio cu un raport mai bun semnal/zgomot.

Împreună cu cei patru sateliți și subwoofer-ul de lemn este livrată și o telecomandă care vă poate ajuta în momentele în care nu sunteți aproape de boxe pentru a regla volumul, nivelul basilor sau al sunetelor înalte. Aceste reglaje precum și trecerea dintr-un mod audio în altul se pot face foarte ușor și folosind butoanele digitale de pe satelitul din dreapta față.

obținut este extrem de apropiat de cel al unui sistem de boxe 5.1.

Pentru testarea calității sunetului produs de sistemul Altec Lansing ADA890, ne-am axat pe trei domenii: audiția melodiilor în format MP3 și de pe CD-uri audio, urmărirea unui film cu efecte de sunet în format Dolby Surround și sesizarea poziționării 3D a sunetului în jocurile Unreal Tournament (cu patch-ul EAX de la Creative), Undying și Need For Speed Porsche Unleashed. Concluzia după ce am ascultat muzică în modul Stereo x 2 este aceea că în mod sigur, ADA890 depășește celelalte soluții 4.1 din punct de vedere al fidelității redării sunetului. Subwoofer-ul își face pe deplin datoria, iar sateliții poziționați optim largesc considerabil câmpul sonor și implicit efectul de surround. În jocuri poziționarea 3D a sunetului a fost excelentă, iar subwoofer-ul a redat foarte bine bass-ul exploziilor sau sunetului motorului mașinii în Need for Speed. Urmărirea unui film de pe DVD în compania sistemului ADA890 vă permite redarea senzației de la cinema în camera voastră de acasă.

Altec Lansing ADA890 reprezintă o alegere foarte bună pentru gamerii înrăiți sau pentru cei care vor să asculte muzică la o calitate foarte bună. Mai mult, în combinație cu un DVD și o placă bună de sunet, precum și în compania potrivită, ADA890 poate înlocui cu destul de mult succes sălile de cinematograf. Desigur, popcorn-ul trebuie cumpărat în continuare separat.



Subwoofer-ul din lemn și cei patru sateliți activați în modul Dolby Digital permit o extraordinară experiență sonoră chiar dacă este vorba de jocuri, filme sau muzică.

ADA890 reprezintă cea mai recentă soluție multimedia de la Altec Lansing, dispunând de patru sateliți protejați magnetic și un subwoofer din lemn. Unul din lucrurile care evidențiază acest sistem de boxe pe piață este faptul că sateliții din spate pot fi detașați foarte ușor de pe soclurile lor și plasați deasupra sateliților din față, construind astfel un sistem 2.1 foarte performant.

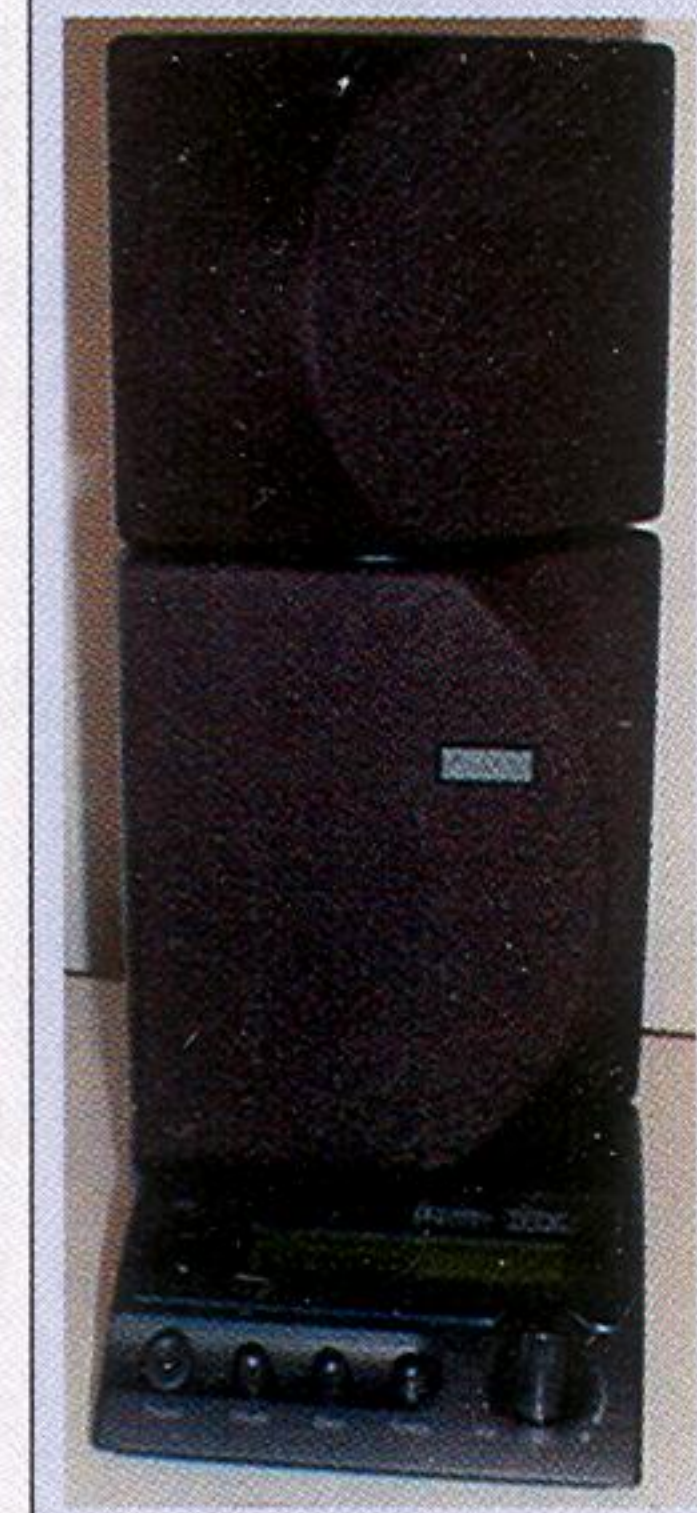
ADA890 dispune de un răspuns în frecvență foarte bun: 27Hz - 20kHz care se simte imediat în capacitatea de a reda corect toată plaja de frecvențe. Puterea celor patru sateliți este de câte 15W fiecare, iar a subwoofer-ului de 60W la un crossover de 150Hz. Puterea totală a sistemului audio este astfel de 120W și vă asigur că este îndeajuns de mare pentru a-i scoate din minți pe vecini. Un element foarte important îl reprezintă intrarea digitală S/PDIF care oferă posibilitatea conectării la plăcile de sunet mai noi permițând în teorie

Sistemul ADA890 este unul dintre puținele sisteme de boxe pentru PC certificate THX (standard multimedia foarte strict, elaborat de LucasFilm) și poate reda sunetul în unul din următoarele moduri: Stereo, Stereo x 2, Quad, Pro Logic și Dolby Surround. Pentru modul Stereo sunt folosiți doar sateliții din față împreună cu subwoofer-ul, iar pentru modul Stereo x 2 vor fi folosiți și sateliții din spate care vor reda același semnal cu cel al sateliților din față. Modul Quad va folosi semnalul audio de la cele două ieșiri ale plăcii de sunet, efectul fiind o poziționare 3D a sunetului excelentă pentru jocuri. Modul Pro Logic utilizează toți sateliții pentru a reda un sunet surround: sateliții din față redau sunetul stereo, iar cei din spate efectele surround ale semnalului audio. ADA890 poate reda sunet Dolby Surround chiar dacă nu dispune de 5 sateliți. Pentru aceasta, informația corespunzătoare satelitelui din centru este împărțită între cei doi sateliți frontali, iar efectul



Telecomanda sistemului asigură confortul necesar oricărui utilizator cu pretenții.

Iată cum un sistem 4.1 poate deveni foarte ușor 2.1 prin montarea sateliților din spate deasupra celor din față



### CARACTERISTICI TEHNICE

Răspuns în frecvență	27Hz - 20kHz, -10dB; 50Hz-16kHz +/-2d
Putere totală	120 W RMS
Impedanță	>10k Ohms
Senzitivitate	300 mV for full output
Input Digital	S/PDIF*

### DIFUZOARE

Difuzoare	Patru de 3" - Full Range
Power	60 W (15 watts per satelit) la 0.3%THD
Signal-to-noise Ratio	>70dB

### SUBWOOFER

Difuzor	8" - dual voice coil
Putere	60 W at 10%THD
Crossover	150Hz
Signal-to-noise Ratio	>70dB

### CONTACT

Distribuitor	Skin Media
Contact:	www.skin.ro / 01-231.50.97
Pret	305\$

Rezultate de senzație

### PLEXWRITER 24/10/40A

#### CD-Rewriter

- 2 MB Buffer (cu BURN-Proof Technology)
- Interfața: E-IDE (ATAPI)
- 24x Write
- 10x Rewrite
- 40x Read

**2**  
ANI  
GARANTIE

**PowerRec II**  
FOR BEST QUALITY RECORDING

**BURN-Proof**  
STOPS BUFFER UNDERRUNS



BURN-Proof is a trademark of SANYO ELECTRIC CO., LTD

**ICG**

INTERNATIONAL COMPUTERS GROUP

**Distribuitorul  
Plextor în România**

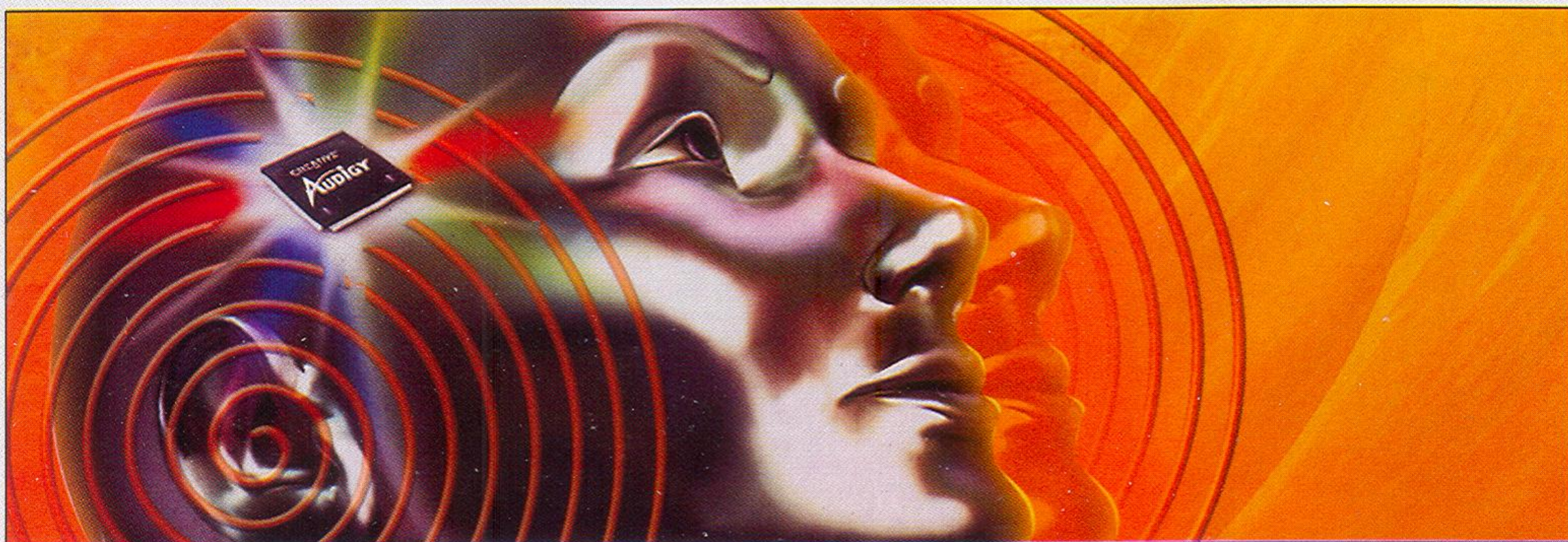
#### ICG înseamnă:

- distribuție națională;
- livrări din stoc, prin mesagerie sau PrioriPost în maximum 24 de ore;
- facilități de plată și discount-uri;
- componente 100% originale;
- internet service provider.

Pentru dealeri: înscrieți-vă în baza de date la [office@icg.com.ro](mailto:office@icg.com.ro) și primiți săptămânal oferta actualizată. Tel: 224.03.33; Fax: 224.36.00

**PLEXTOR**

[www.itshop.ro](http://www.itshop.ro)  
[www.icg.com.ro](http://www.icg.com.ro)



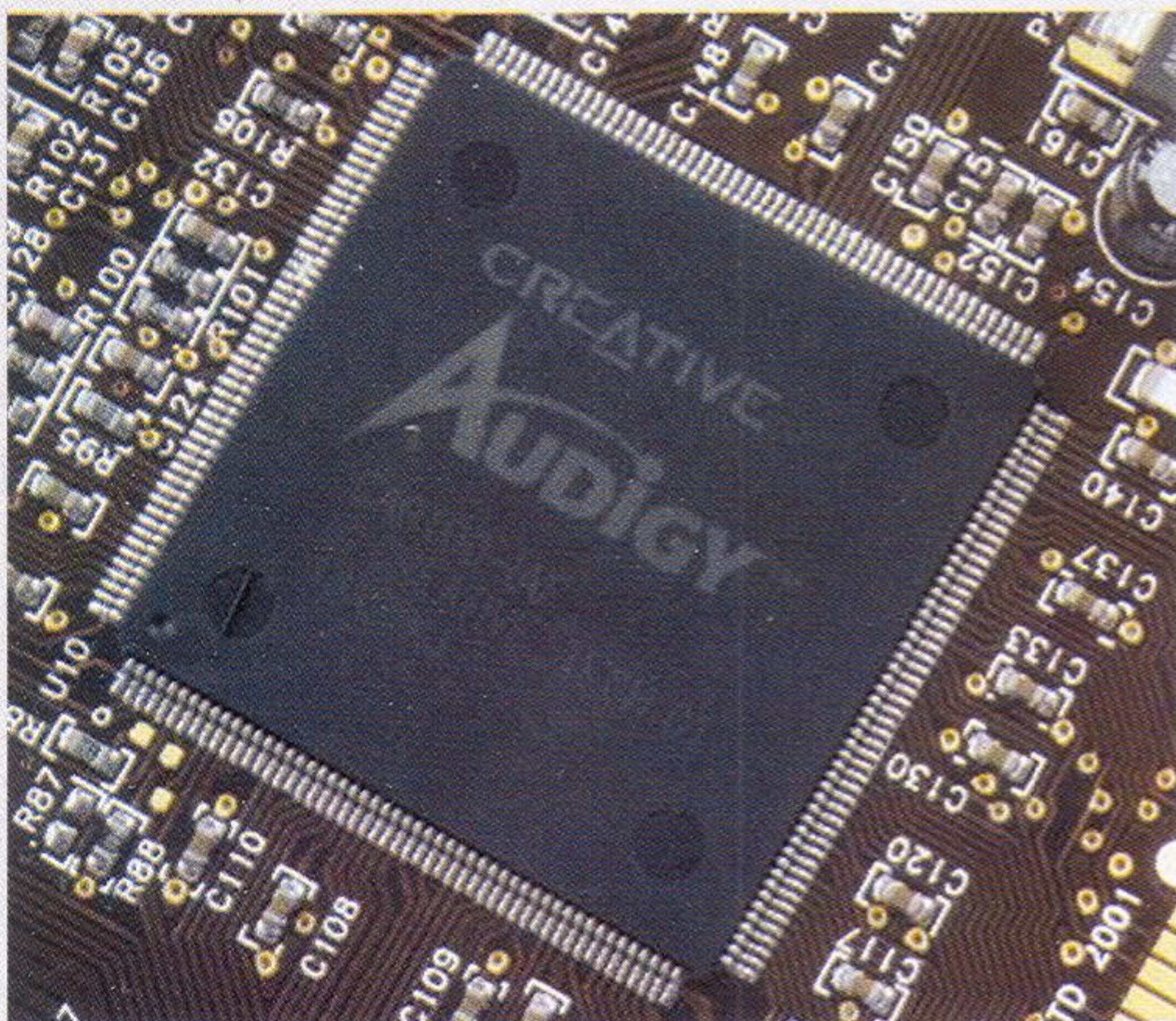
După ce a fost leader în domeniu cu Soundblaster Live!, Creative ridică acum din nou ștacheta.

# CREATIVE AUDIGY

## VARIAȚIE, EVOLUȚIE SAU REVOLUȚIE?



Tip articol: Prezentare • Redactor: Dragoș Ivan



**C**reative este lider de necontestat pe piața soluțiilor audio pentru PC-uri. Plăcile de sunet Soundblaster au definit cu fiecare model noi standarde și se poate spune despre Creative că reprezintă pentru piața plăcilor de sunet ceea ce a reprezentat IBM pentru cea a PC-urilor, un etalon după care se ghidează ceilalți concurenți. În 1993 Creative achiziționa o companie, pe numele ei E-Mu, companie binecunoscută pentru sintetizatoarele și instrumentele sale muzicale. Mai târziu, în 1998, Creative lansa familia de plăci de sunet SoundBlaster Live!

care folosea în premieră pentru plăcile de sunet pentru PC-uri un DSP (Digital Signal Processor). Acest DSP se numea EMU10K1 și promitea o viteză de procesare audio nemaîntâlnită până atunci în calculatoarele personale: 1000MIPS. A urmat falimentul firmei Aureal, singura firmă care reușise să lupte de la egal la egal cu gigantul Creative, prin intermediul familiei sale de plăci de sunet Vortex și Vortex 2, precum și a standardului de poziționare 3D, A3D. Părea că nimeni nu va mai contesta poziția de lider a lui Creative pe piața plăcilor de sunet pentru PC-uri. Au trecut 3 ani de la

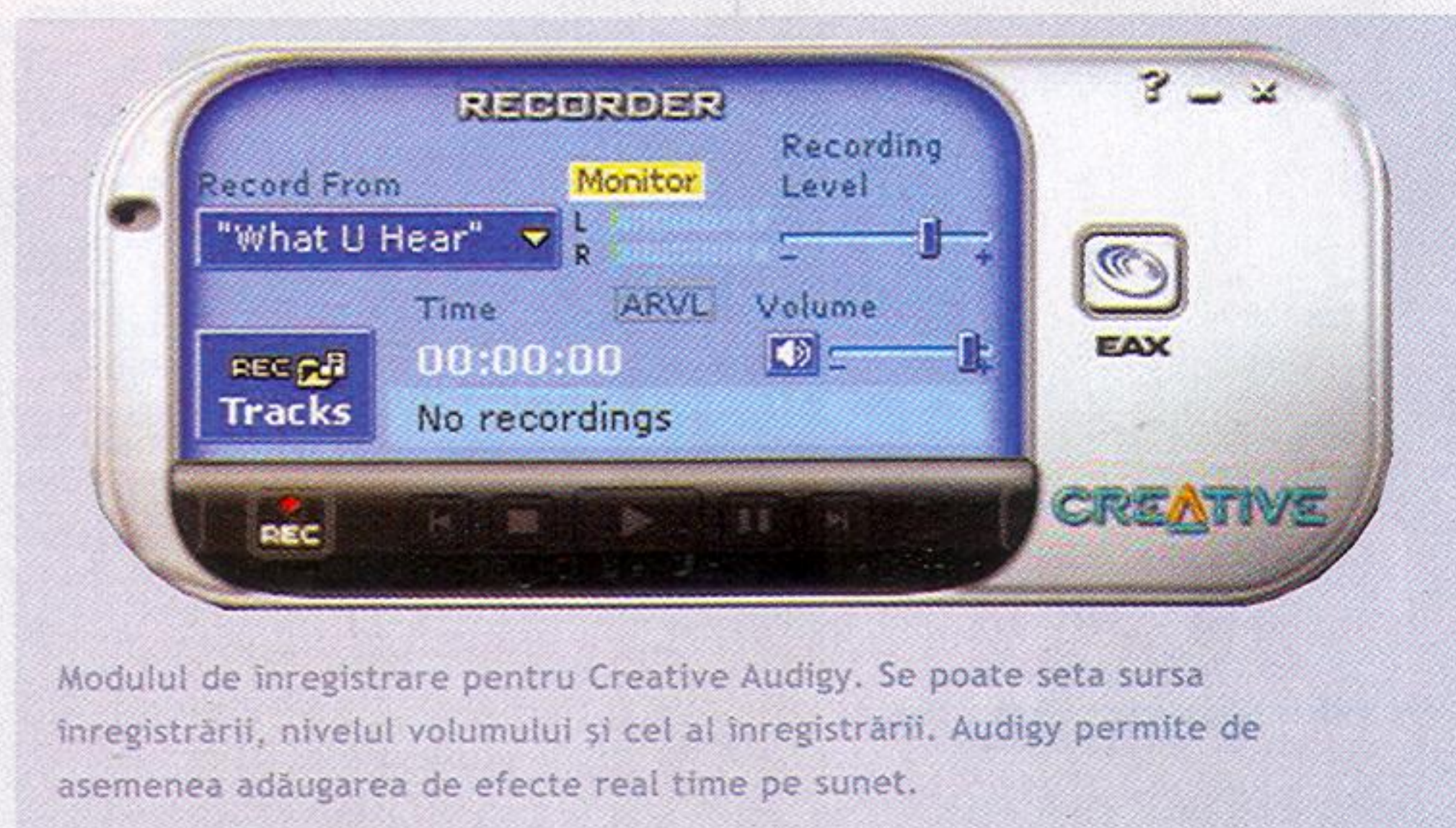
lansarea familiei Creative SoundBlaster Live! cu membrii săi Value, Platinum și seria 5.1 și ceilalți concurenți de pe piață au lansat la rândul lor procesoare audio din ce în ce mai puternice care atacau poziția de lider a Creative.

Era momentul în care Creative să vină cu un produs nou cu ajutorul căruia să-și păstreze supremația. Acest produs se numește Audigy, și Creative susține că procesorul său audio (EMU10K2) este de patru ori mai puternic decât cel al competitorului cel mai apropiat. Pentru noua familie de plăci de sunet, Creative a lansat și o nouă versiune a setului de extensii EAX denumită EAX Advanced HD (high-definition) care promite o funcționalitate mult sporită față de vechea generație. Creative pune foarte mult accentul pe posibilitatea plăcilor Audigy de a realiza conversii digital-analog pe 24 bit și la 96KHz. Cu

toate acestea, conversia la 96KHz se va realiza doar în cazul folosirii conectorilor de intrare/ieșire SPDIF, pentru ca în practică procesarea audio să se limiteze la 24 de bit și 48KHz. Bineînțeles că decodarea hardware Dolby Digital nu putea lipsi, chiar dacă în continuare lipsește suportul pentru codarea Dolby Digital, ceva ce NVIDIA nForce va încorpora. Pentru muzicienii profesioniști, noul Audigy aduce suport pentru ASIO (care permite atingerea unui latențe de doar 2ms), precum și pentru SoundFonts 2.1. Pentru piața europeană Creative a lansat trei modele de Audigy: Player, Platinum și Platinum Ex, noi testând luna aceasta versiunea Platinum.

### Procedura de instalare

Instalarea Audigy Platinum pe care am avut-o la dispoziție nu diferă de cea a unui SoundBlaster Live! Platinum. Montarea modului Audigy Drive nu a



Modulul de înregistrare pentru Creative Audigy. Se poate seta sursa înregistrării, nivelul volumului și cel al înregistrării. Audigy permite de asemenea adăugarea de efecte real time pe sunet.

# Aromele CREATIVE AUDIGY

## Creative Audigy Player

Pachetul Creative Audigy Player conține placa de sunet PCI propriu zisă, o placă pentru portul de joystick, cablurile audio pentru conectarea la CD (atât cablul pentru conectare analogică cât și cel pentru conectarea digitală), manualul de instalare, precum și o suită de software



impresionantă ca număr și diversitate: Creative Diagnostic 2, Creative PlayCenter 3, Creative Recorder, Creative Task Bar, Creative WaveStudio 4.12, Dolby Digital Music Samples, EAX ADVANCED HD, Gold Mine Demo, MiniDisc Center 2, Oozic Player, Vienna SF Studio 2.3, Sound Blaster Audigy Experience, Sound Blaster Audigy Quick Start, iM Tuner, MixMiester 3.03, FireNet 3.03, Storm "Player Edition" și jocul "Giants" de la Interplay. Această soluție va înlocui actuala linie de plăci de sunet Live! Player.

## Creative Audigy Platinum



Pachetul Creative Audigy Platinum conține în plus față de Audigy Player modulul intern de 5,25 inch cu senzor de infraroșii Audigy Drive (comparabil cu cel întâlnit la familia SoundBlaster Live! Platinum), o telecomandă cu infraroșii însoțită de bateriile aferente, cablu SB1394,

cablu pentru alimentarea modulului intern, cablu de legătură între placa de sunet și modulul intern, cablu adaptor (mini - MIDI DIN). În ceea ce privește suita software, aceasta diferă puțin de cea oferită cu Audigy Player în sensul că apar în plus: Creative Remote Center, Oozic Reactor, Storm "Platinum Edition", Suite Steinberg "Cubasis VST Creative Edition), E-Mu SoundFont Collection, E-Mu Sample Rate Converter și Ulead Video Studio SE Basic 4.0 pentru ca Wavestudio, Oozic Player, Storm "Player Edition" să nu mai fie oferite sau să fie înlocuite cu alte versiuni.

## Creative Audigy Platinum eX



Cea de-a treia versiune de Audigy diferă de Audigy Platinum prin înlocuirea modulului intern de 5,25 inch cu unul extern. Pentru a se putea realiza transmisia datelor între acest modul și placa de sunet, Creative livrează în plus față de celelalte pachete, o placă de extensie care conține și

interfața joystick/MIDI. MixMiester nu mai este oferit în acest pachet, în schimb apar Fruity Loops - Creative Edition și Sonic Foundry ACID DJ.

ridicat nici un fel de probleme, chiar dacă în urma acesteia, în interiorul carcasei au mai apărut noi cabluri: unul de alimentare al modulului, SB1394 și cablul de legătură între placa de sunet și modul. Placa de sunet dispune de 6 mufe:

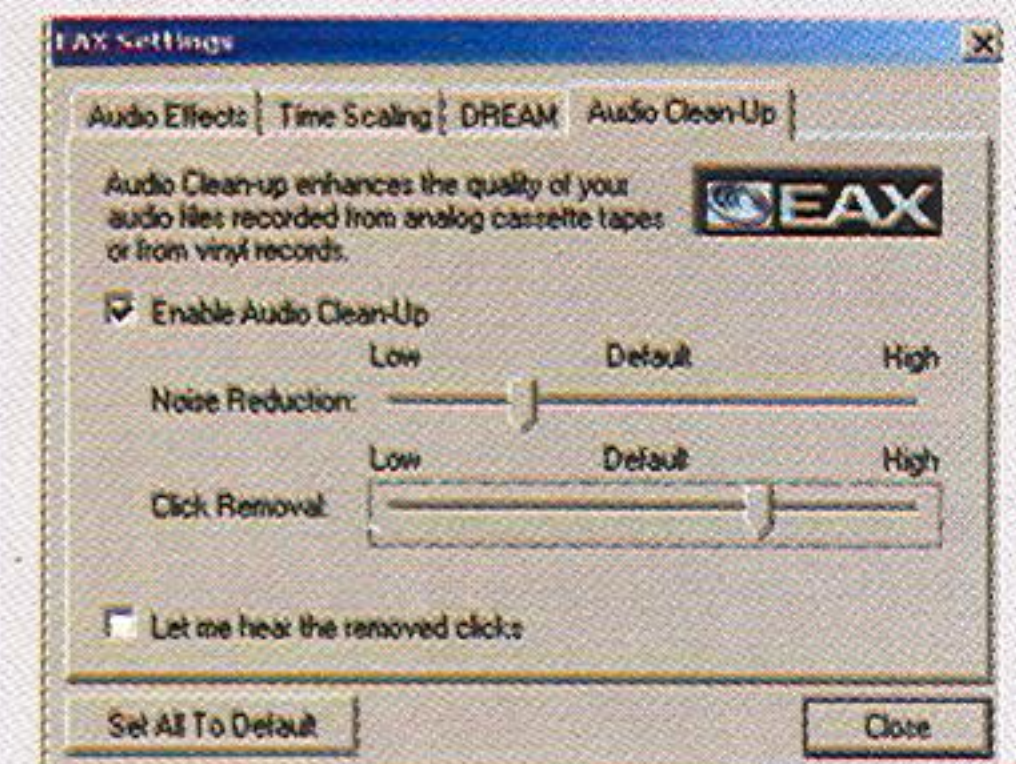
Analog/Digital Out, Line In, Mic In, Line Out, Rear Out și SB1394. Ar fi fost bine ca cele 6 mufe să fie colorate pentru a putea fi identificate mai ușor, dar oricum manualul oferit explică în detaliu rolul fiecăreia. În cazul în care acești conectori nu vă erau de ajuns, Audigy Drive dispune de: RCA SPDIF In/Out, Optical SPDIF In/Out, RCA Auxiliary In (L/R), ieșire pentru căști, Line In 2/Mic 2, MIDI In/Out și, bineînțeles, conectorul FireWire SB1394. Cu ajutorul interfeței FireWire se pot transfera de exemplu melodii de pe MP3 Player-ele portabile, se pot înregistra CD-uri audio sau cu MP3-uri și chiar se pot lega calculatoare în rețea.

### Drivererele

Creative livrează pe CD-urile care însoțesc plăcile de sunet Audigy aproape orice își poate dori un utilizator al acestora. Creative PlayCenter 3 permite ascultarea melodiilor preferate, precum și aplicarea diverselor efecte EAX asupra acestora. Creative Taskbar facilitează accesul la funcțiile predefinite de EAX atât pentru audierea melodiilor și vizionarea filmelor cât și pentru jocuri. Mixer-ul reprezintă un punct forte al aplicațiilor Creative, acesta permițând modificarea volumului pentru toți conectorii plăcii de sunet, modificarea nivelului bass și treble precum și alegerea tipului de sistem audio folosit: 2 boxe, 4 boxe, sistem 5.1 sau căști.

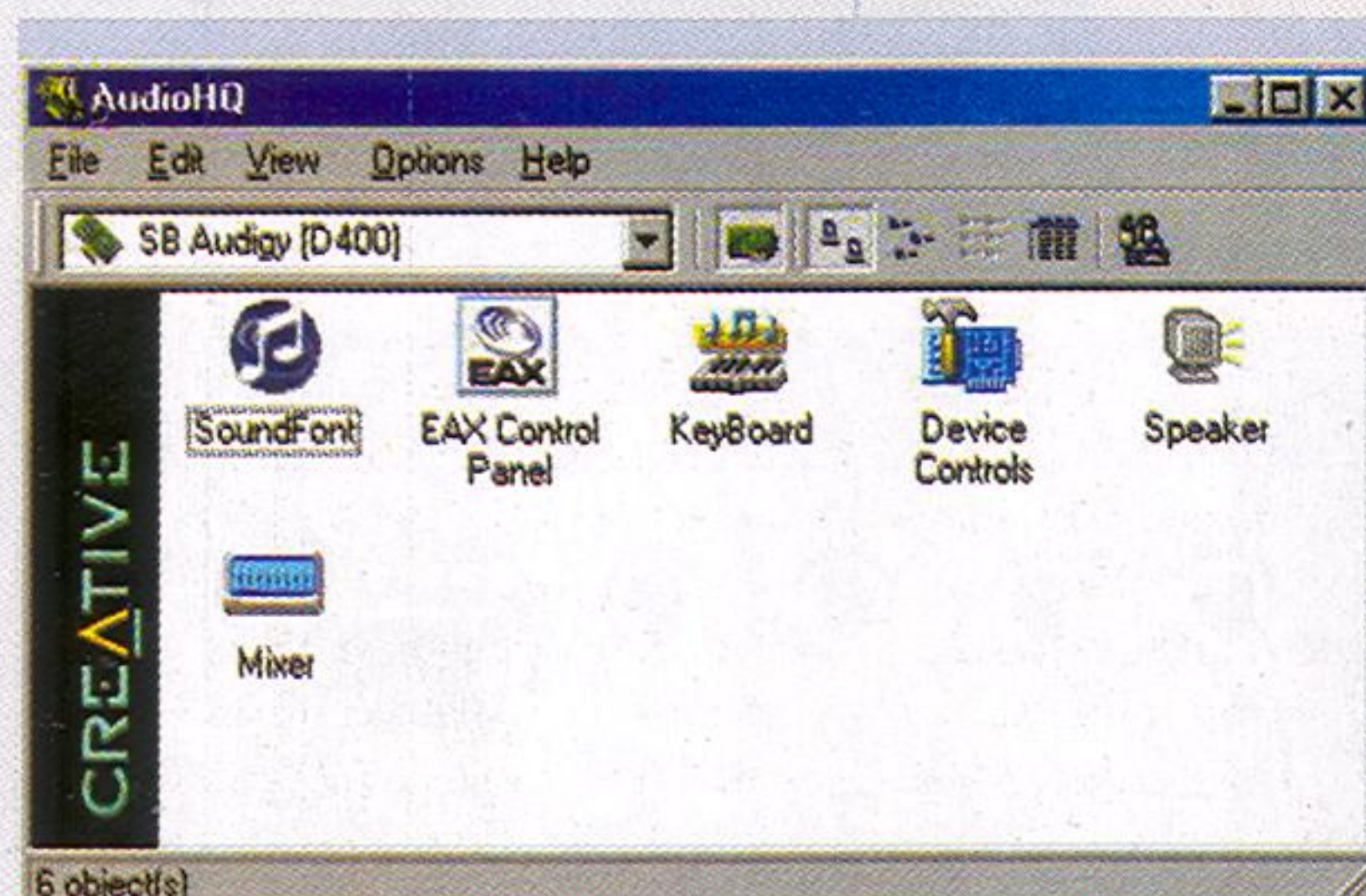
### EAX Advanced HD aduce viață jocurilor

EAX (Enhanced Audio eXtension) reprezintă un set de extensii (API) care îmbunătățesc calitatea sunetului precum și poziționarea 3D a acestuia. În plus față de aceasta EAX permite



Activarea modulului ce permite "curățarea" unei anumite melodii de impurități. Modulul nu are însă întotdeauna un succes teribil.

aplicarea de diverse efecte în timp real asupra sunetului redat sau înregistrat de placa de sunet. În ceea ce privește poziționarea 3D, EAX Advanced HD aduce ca noutăți tehnologiile Multi-Environment, Environment Morphing, Environment Panning, Environment Reflections și Environment Filtering. Multi-Environment permite chipului Audigy să genereze sunete pentru patru medii diferite față de vechea versiune de EAX, care nu permitea decât randarea sunetelor pentru un singur mediu înconjurător. Environment Morphing oferă o trecere mai lină de la un mediu la următorul, evitând astfel schimbările bruște de tonalități întâlnite la vechea generație de plăci Live! însoțite de EAX 2.0. Environment Panning ajută la poziționarea mai exactă a sunetelor din diverse medii, iar Environment Reflections permite direcționarea undelor de reflexie a sunetelor, ceva comparabil cu tehnologia wavetracing din Aureal A3D 2.0. Environment Filtering ajută la modificarea tonalităților sunetelor în cazul spațiilor deschise. Motorul de reverb al noului EAX Advanced HD este mult îmbunătățit permițând acum obținerea de noi efecte care cresc realismul jocurilor 3D. Tehnologia EAX Advanced HD este compatibilă cu EAX 2.0, însă numai plăcile Audigy vor putea beneficia de noile facilități ale acesteia. Ca și plăcile Live!, Creative Audigy poate reda până la 32 de surse de sunet.



Modulul central permite acum activarea succesivă pentru Sound Font, Mixer, Control Panel precum și alte noi opțiuni.

Muzica nu s-a auzit niciodată atât de bine

Plăcile Audigy aduc foarte multe noutăți care îmbunătățesc major felul în care este redată muzica. Acestea sunt: Audio Clean-Up, Time Scaling, EAX Advanced HD Audio Effects, DREAM, CMSS precum și decodarea Dolby Digital.

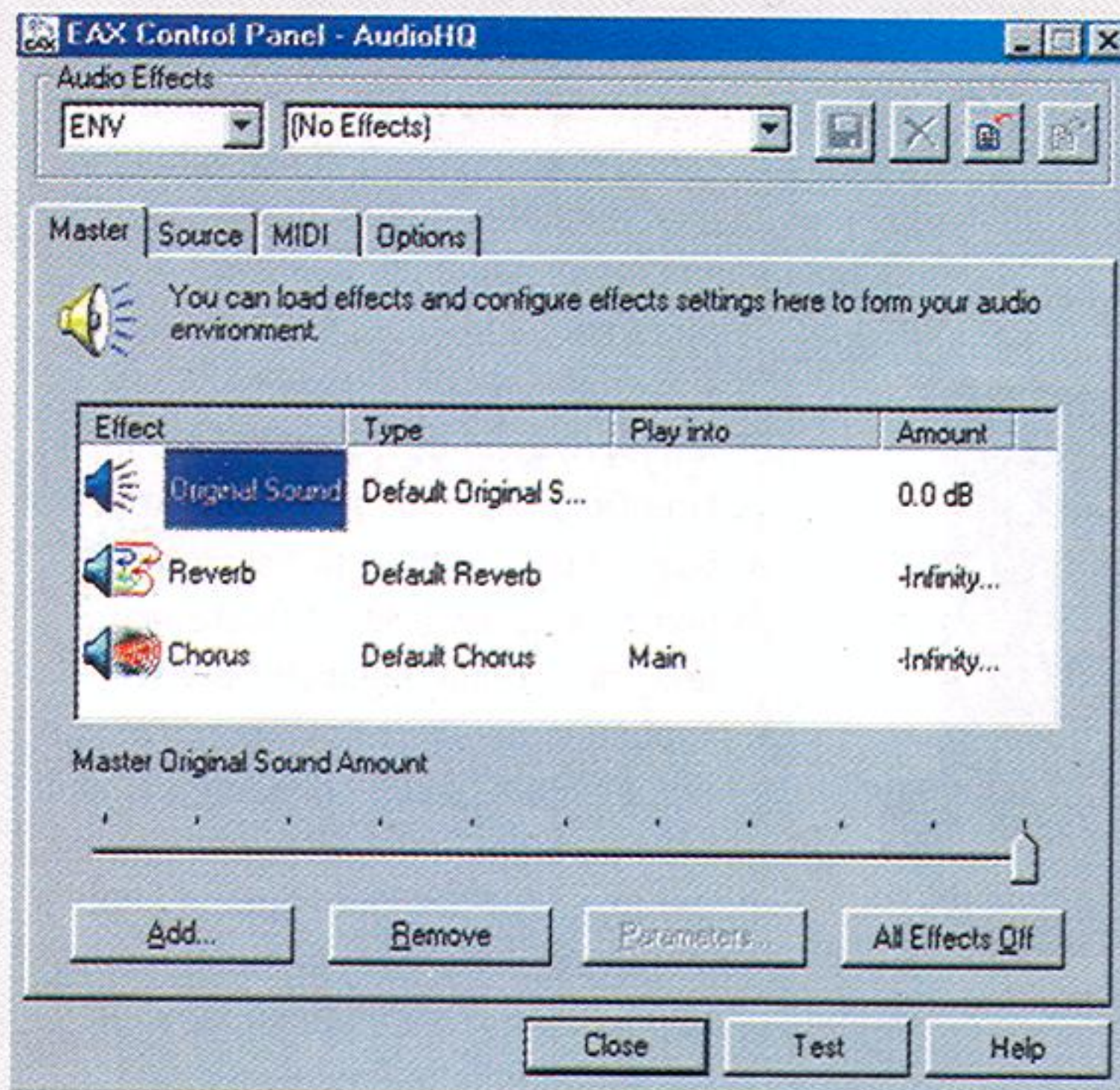
Audio Clean-Up permite înlăturarea în timp real a pârâiturilor și a zgomotului de fond din melodiile redade de placa de sunet. Cu toate că demo-ul prezentat de Creative era destul de impresionant în testele făcute de noi, această funcție nu a reușit să elimine complet și corect zgomotul de fond și pârâiturile.

Time Scaling este o funcție foarte interesantă care permite micșorarea sau mărirea vitezei de redare a melodiilor, în timp real, fără a modifica tonalitatea sunetului.

EAX Advanced HD Audio Effects permit aplicarea a diverse efecte asupra sunetului redat sau înregistrat de placa de sunet. O îmbunătățire majoră față de vechile versiuni de EAX o reprezintă posibilitatea modificării acestor efecte, pentru a crea unele cu totul noi.

DREAM vine de la Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music și este o tehnologie care permite redirectionarea sunetelor de diverse frecvențe pe canalele sistemului de boxe folosit. Rezultatul este un efect destul de interesant, cu surse de sunete care par că se învârt în jurul ascultătorului.

Tehnologia CMSS permite transpunerea oricărei surse de sunet mono sau stereo în spațiul 3D, mărind astfel senzația de spațialitate a sunetului. Această funcție poate fi folosită pentru CD-urile audio, melodiile MP3 sau chiar filmele cu



Pentru volumul master și efectele ENV se pot seta sunetul original emis de un anumit efect sau ecoul acestuia.

Efectele pot fi de asemenea oprite complet din acest meniu dacă se dorește un sunet "brut".

sunet codat doar pe două canale.

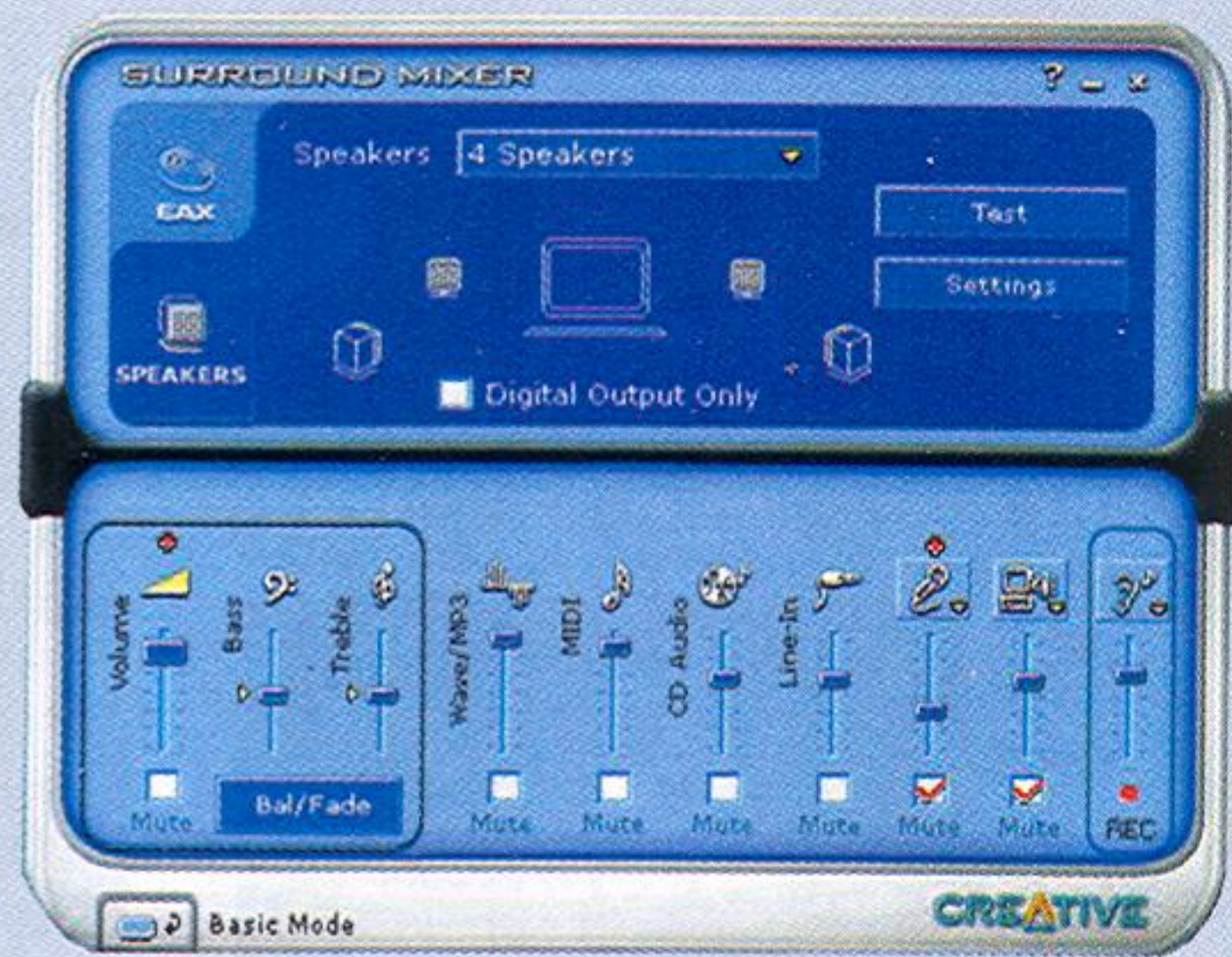
Decodarea Dolby Digital joacă un rol hotărâtor în senzația oferită de vizionarea unui film de pe DVD. Un mic neajuns ar fi lipsa unui player software DVD din suita de software care însoțește plăcile Audigy.

#### Muzicienii profesioniști au de ce să se bucure

Gama largă de aplicații oferite celor care doresc să creeze sau să prelucreze muzică recomandă în mod clar plăcile Creative Audigy. În plus, ca o noutate absolută, noile plăci de sunet de la Creative dispun și de suport pentru driverele ASIO, care micșorează latența până la o cifră incredibilă, de doar 2ms. Aceasta nu vine însă fără sacrificii și anume o utilizare a procesorului de aproximativ 10%.

O altă noutate absolută pe care plăcile Audigy o aduc în prim plan este posibilitatea "sampling"-ului pe 24 bit la frecvențe între 11KHz și 48KHz pentru prelucrări analogice, mergând

Mixerul pentru surround are un nou look și oferă ca și până acum posibilitatea configurării sunetului pentru boxe sau căști în funcție de opțiunea vizitatorului. Sunt prezente opțiunile de configurare a volumului pe anumite surse ca mic-in, midi, cd, etc.



până la 96KHz pentru sunet digital. Raportul Signal/Noise este excelent, de 100db, având ca efect obținerea unui sunet foarte curat folosind conectorii Line In sau Mic In ai plăcii. În testele efectuate, raportul SNR pe Line In a ajuns până la 99db în cazul în care celelalte canale au fost trecute pe "mute", respectiv la 80db în cazul în care acestea au fost activate.

SoundFonts 2.1 aduce posibilitatea de a modifica în timp real efectele instrumentelor. Spre deosebire de plăcile Live!, unde mărirea modulelor SoundFont nu putea fi mai mare de 32MB, noul format permite folosirea de module oricât de mari, limitate numai de memoria RAM disponibilă.

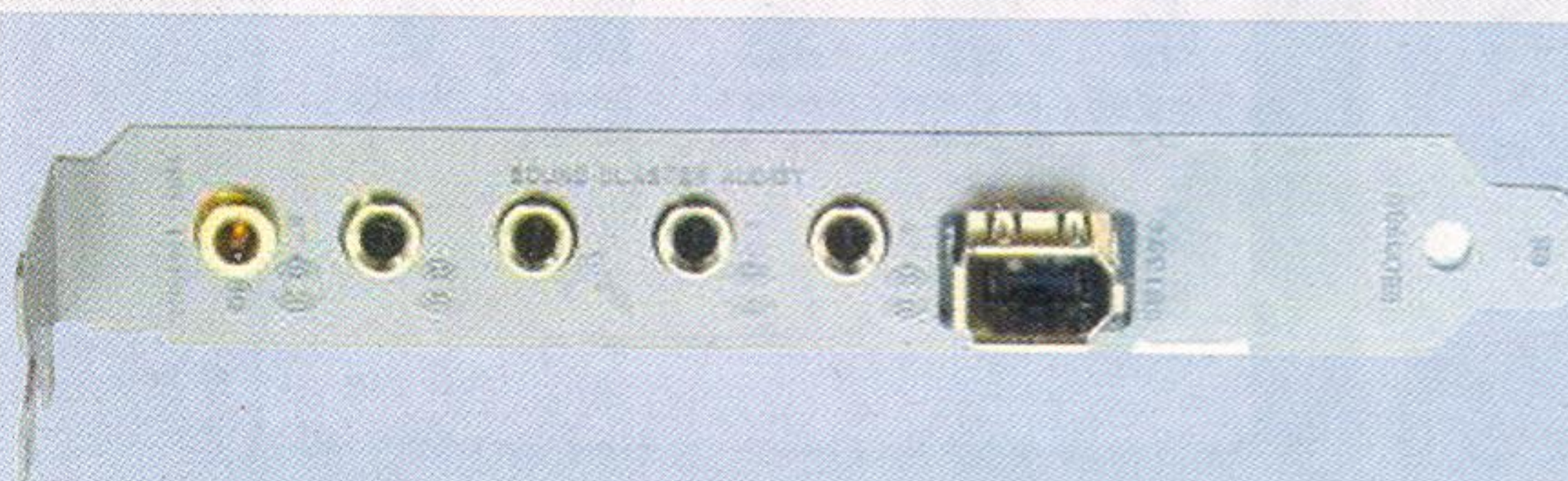
#### Performanța

Dat fiind că procesorul Audigy este de

două ori mai performant față de cel folosit în plăcile Live! (2000MIPS față de 1000MIPS), performanța noilor plăci Creative nu putea fi decât una excelentă. Am folosit Audio Winbench 99 1.0.1 pe un sistem dotat cu procesor Athlon Thunderbird la 1,2GHz. Utilizarea procesorului în cazul folosirii a 32 voci DirectSound a fost de sub 1%, iar în cazul folosirii DirectSound 3D procentul a crescut la 2%. În Quake3 impactul folosirii plăcii de sunet față de a rula jocul fără sunet a variat de la câteva procente pentru rezoluțiile mari, până la aproape 15% pentru rezoluția de 640x480. Aceste valori sunt absolut normale și se simte o foarte mică îmbunătățire față de familia Live!



PlayCenter-ul Creative a evoluat substanțial, fiind acum mult mai ușor de accesat și de încărcat, devenind o opțiune mult mai viabilă pentru ascultat muzică.



Placa nu beneficiază de codare color ceea ce face de multe ori băgatul sub birou necesar. Cu toate acestea manualul este explicit ca și icon-urile de pe ea. Se remarcă interfața Firewire.

#### Concluzii

Noile plăci de sunet Audigy evidențiază foarte clar dorința Creative de a se axa exclusiv pe soluțiile audio de mare performanță pentru PC-uri. Prin cele trei modele de Audigy, Creative țintește către două piețe diferite: cea a gamerilor prin Audigy Player și cea a muzicienilor prin seriile Platinum și Platinum eX. În mod clar, chiar dacă Audigy nu reprezintă o revoluție așa cum a fost Live! în momentul apariției sale, reprezintă o evoluție binevenită, cu care Creative își confirmă poziția de lider al pieței audio pentru PC-uri. Atuurile noii generații sunt setul EAX Advanced HD, portul FireWire care permite transmisii de date de mare viteză, suportul pentru sunet pe 24 bit și 96KHz și raportul semnal/zgomot de 100db.

Contact	Pret	219\$	
Producător	Creative	Distribuitor	Flemingo
Ofertant	Flemingo		
Adresa	Bd N. Titulescu 121		
Telefon	01-222.50.41		
Web	www.flemingo.ro		
Concluzii			
Te face să simți un "welcome to the real world" cu efecte de spațialitate și sunet excepțional. Alegerea ideală pentru pasionatul de muzică pe calculator.			
Verdict	96.90		

**PLATFORME AMD****KV200/KV200R**

CHIPSET: VIA KT133/KT133R  
 FSB: 200MHZ ATA: DUAL100  
 NORTHBRIDGE: VT8363  
 SOUTHBRIDGE: VT8266B6B  
 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 82B15E  
 SOUTHBRIDGE: INTEL 82B018A  
 AGP/PCI/CNR: 1/5/1  
 SUNET: 4.1 CHANNEL

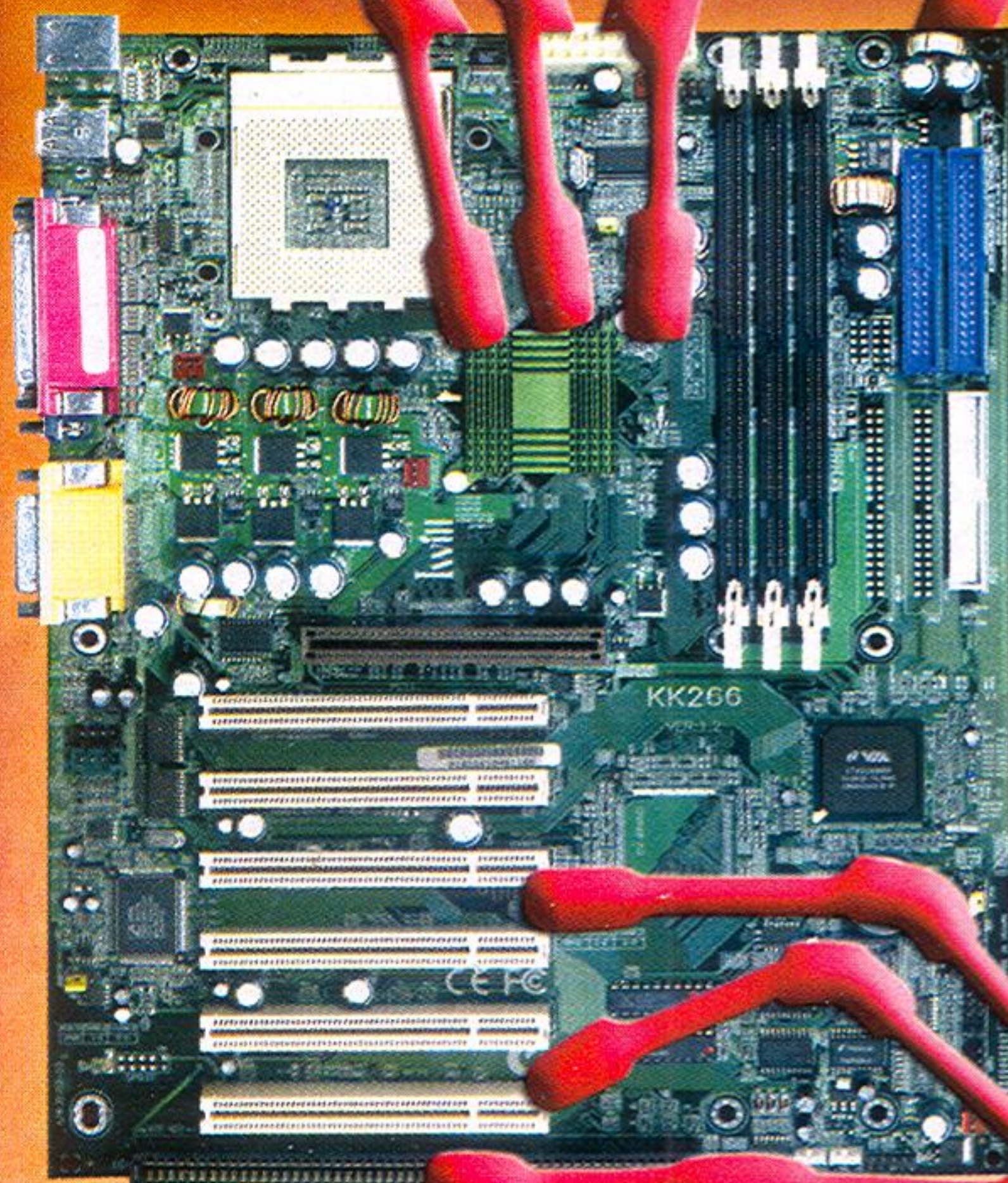
**BD 133**

CHIPSET: INTEL 815EP  
 FSB: 133/100MHZ ATA: DUAL100  
 NORTHBRIDGE: 82B15EP  
 SOUTHBRIDGE: 82B018A  
 AGP/PCI/CNR: 1/6/1  
 SUNET: 4.1 CHANNEL

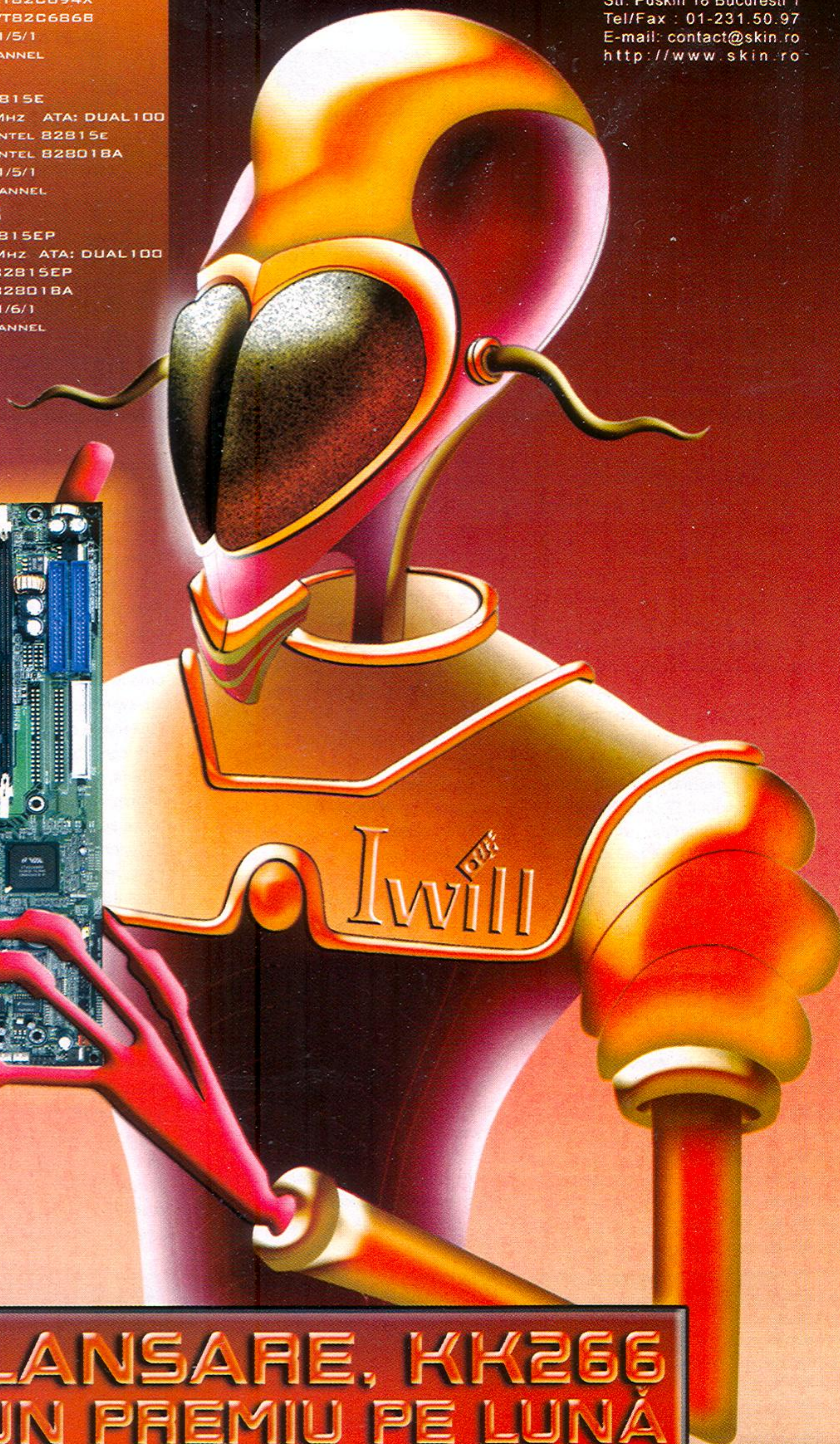
# Sk!n

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: VT8266B6B  
 AGP/PCI/ISA: 1/6/1  
 SUNET: 4.1 CHANNEL



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

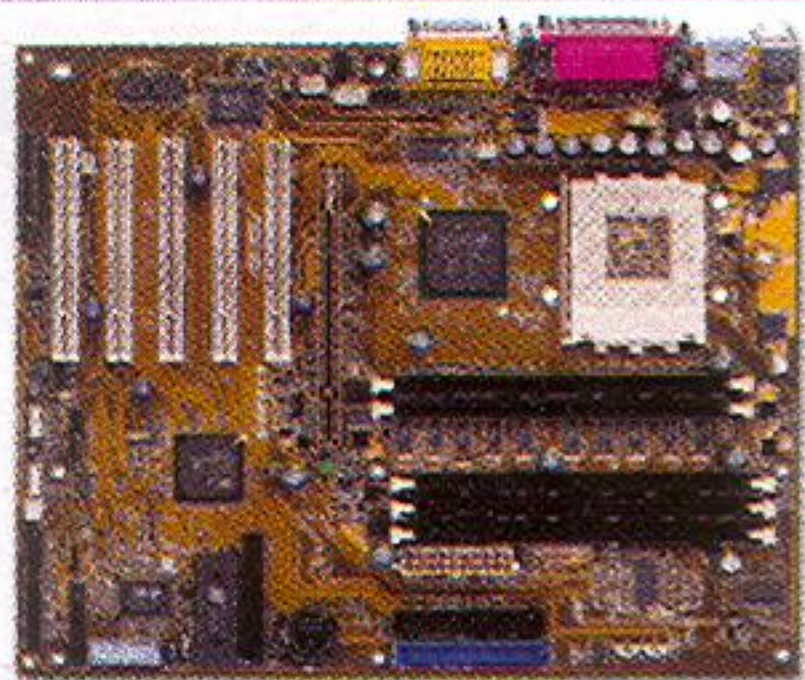


**ACUM SI PE PAMANT ROMANESC**





Placă de bază



## ASUS A7V266

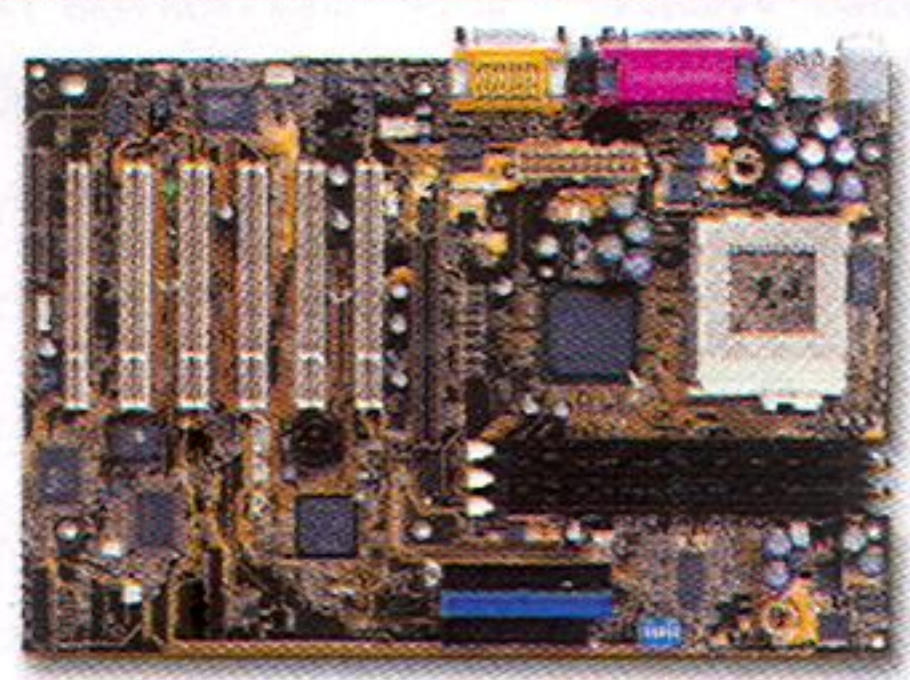
### Soluția DDR până la KT266A

A7V266 reprezintă soluția aleasă de producătorul taiwanez Asus pentru implementarea chipsetului KT266, penultima generație de chipset DDRAM de la VIA. Beneficiind de chipsetul mai sus menționat și de arhitectura V-Link, A7V266, poate suporta până la 3GB de memorie DDRAM PC1600/PC2100. Placa conține slot-urile AGP PRO, 6 slot-uri PCI, precum și un slot CNR fiind de asemenea prezent suportul pentru 6 port-uri USB. Opțional unele plăci au integrat și sunetul on board, partea aceasta fiind asigurată de chipset-ul CMI8738. Fiind vorba despre o placă de la ASUS, nu

putem trece cu vederea posibilitățile de overclocking de care ea dispune, posibilitatea de ajustare a tensiunii de alimentare a procesorului în pași de 0,05 V; ajustarea FSB din 1 în 1 de la 100 la 277 MHz, precum și posibilitatea setării raportului FSB / PCI / Memorie. Performanțele obținute de placă sunt de top, și, chiar dacă nu setează noi standarde de viteză în domeniu reușește să se claseze foarte bine în topul de performanță pentru categoria sa. Mai mult, dotările constând în porturile USB și SmartCard Reader puntează pentru placă la acest capitol.

Teste			
Contact			Pret: 140\$
Producător	Asus	Distribuitor	Ager
Ofertant	Ager		
Adresa	B-dul Dimitrie Cantemir 2A		
Telefon	01-336.93.17 / 01-335.73.03		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT266	Sunet	-
FSB	266/200	Format	ATX
ATA	100/66	Memorie	DDRAM 2Gb
Dotări	Overclocking 100-277 din 1 în 1		
Sloturi	1AGP / 6PCI		
Teste			
Q3Fastest	196.4	Sandra Whetstone	1909
MDK2	183	Sandra Disk	23617
3DMark2001	4796	Sandra Memory	549
Verdict	88.23		

Placă de bază



## ASUS TUSL2-C

### ASUS înseamnă performanță

Mereu pregătiți pentru ultimele tehnologii, cei de la Asus au venit și cu soluția i815EP pentru procesoare Tualatin, la scurt timp după ce acestea au fost anunțate. Asus TUSL2-C vine să îmbunătățească anterioara versiune i815EP, CUSL2 și să adauge pe lângă noi facilități și un spor de performanță. CUSL2 a fost în topul plăcilor de bază în XtremPC încă din momentul apariției sale iar TUSL2 vine acum să ocupe primul loc în acest clasament. Construită pe baza chipset-ului 815E B0, TUSL2 beneficiază de dotări specifice Asus constând în facilități de overclocking,

un număr de 4 USB-uri pe placă și un total de 6 suportate. Pachetul software ce însoțește placa este de asemenea foarte interesant, soft-uri ca Winbond Smart Manager™ care permite logarea pe calculator numai după autentificare. Singura limitare a plăcii apare datorită folosirii chipset-ului de la Intel, numai 512 Mb RAM putând fi utilizați. Construcția face să se remarce lipsa opțiunii de AGP Pro, slot-ul AGP fiind prezent în versiunea standard. Slot-urile PCI sunt în număr de 6, alături de ele fiind un slot CNR pentru utilizarea unui modem normal, ADSL sau placă de rețea 10/100 Mb.

Teste			
Contact			Pret: 113\$
Producător	Asus	Distribuitor	Ager
Ofertant	Ager		
Adresa	B-dul Dimitrie Cantemir 2A		
Telefon	01-336.93.17 / 01-335.73.03		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	i815ep	Sunet	CMI8738
FSB	133/100	Format	ATX
ATA	100/66	Memorie	SDRAM/512
Dotări	-		
Sloturi	1AGP / 6PCI / 1 CNR		
Teste			
Q3Fastest	155.4	Sandra Whetstone	2722
MDK2	143.8	Sandra Disk	23263
3DMark2001	3653	Sandra Memory	332
Verdict	89.09		

# AOC

monitors

La fel de **plat**,

dar cu mult mai multa **culoare**



## ULTRA PRO COMPUTERS

**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
Sos. Stefan cel Mare nr. 54  
Telefon: 01-211.70.90  
Fax: 01-210.22.76

**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
Bd. N. Titulescu nr. 64  
Telefon: 01-222.20.36  
Fax: 01-223.22.84

**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
Bd. Regina Elisabeta nr.30  
Telefon: 01-310.11.65  
Fax: 01-310.11.62

**CONSTANTA**  
Bd. Ferdinand nr 89A  
Telefon: 041-615.000  
Fax: 041-618.080

**TIMISOARA**  
Piata Marasti nr 1-2  
Telefon: 056-435.638  
Fax: 056-435.638

Tendințe în lumea video

A apărut ATI Radeon 8500. Considerat marele rival al lui NVIDIA GeForce3, Radeon 8500 a fost deja testat pe Internet iar rezultatele pe site-ul Anandtech.com sunt foarte bune. Astfel, Radeon 8500 este aproape egală în majoritatea testelor cu NVIDIA GeForce3 și este depășită cu regularitate de versiunea overclocked a acesteia, Titanium 500. Singurul test unde Radeon 8500 nu punctează foarte bine este cel de Unreal Tournament în rezoluții mari ca 1280x1024 sau 1600x1200. Max Payne îi dă un mic avantaj soluției NVIDIA, în timp ce jocuri cum ar fi Quake 3 sau Serious Sam aduc egalitatea între Radeon 8500 și NVIDIA GeForce3. Titanium 500 pare a conduce piața, dar ATI este acum în vârful topului.

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.

Prețurile

Prețurile afișate în tabele au fost corecte la data de 15.10.2001, fiind furnizate de firmele distribuitoare ale produselor testate.

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.

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.

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

Plăci video - performanță maximă

Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>V8200 Deluxe</b> Producător: ASUS Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 440\$	Model: GeForce3 Producător: - Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 460 MHz Viteză: 3.8ns Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: da DVI: nu Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanță: 99.34 Dotări: 56 Documentație: 71 Notă finală: <b>92.42</b>
 <b>WinFast GeForce3TDH</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 381\$	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: 99.88 Dotări: 38 Documentație: 78 Notă finală: <b>90.56</b>
 <b>StarForce822 GeForce3</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 349\$	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: 99.02 Dotări: 39 Documentație: 51 Notă finală: <b>89.17</b>
 <b>GeForce3</b> Producător: Yuan Distribuitor: Alliance Telefon: 01-410.17.98 Preț: 299\$	Model: GeForce3 Producător: - Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 460 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 98.33 Dotări: 27 Documentație: 18 Notă finală: <b>85.93</b>
 <b>WinFast 2 Ultra</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 220\$	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: 81.48 Dotări: 38 Documentație: 66 Notă finală: <b>74.92</b>
 <b>Prophet 2 Ultra</b> Producător: Hercules Distribuitor: Best Comp. Telefon: 01-314.76.98 Preț: N/E	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: 81.44 Dotări: 38 Documentație: 27 Notă finală: <b>73.72</b>
 <b>Tornado GeForce2 Ultra</b> Producător: Inno3D Distribuitor: ICG Telefon: 01-224.03.93 Preț: 189.9\$	Model: GeForce2 Ultra Producător: - Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 79.86 Dotări: 15 Documentație: 64 Notă finală: <b>70.30</b>

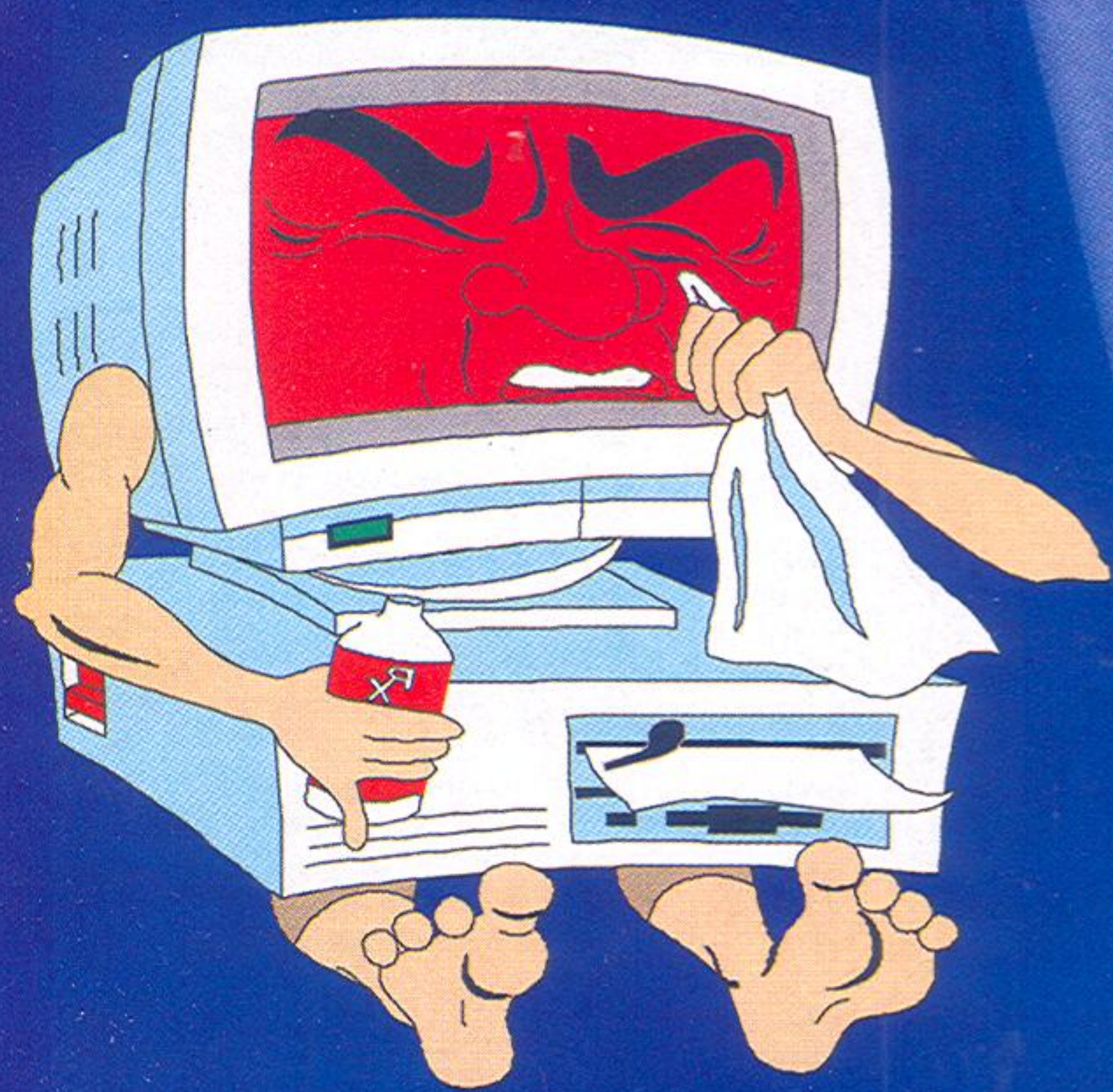
Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preț

Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>MX400Pro VT32s</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 97\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: - Dual head: -	Performanță: 45.86 Dotări: 49 Documentație: 45 Notă finală: <b>46.27</b>
 <b>V7100 Pro</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 97\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 49.85 Dotări: 10 Documentație: 70 Notă finală: <b>44.88</b>
 <b>WinFast MX SH MAX</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 110\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 6 ns Producător: Mira Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 46.16 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: <b>43.53</b>
 <b>Tornado MX400</b> Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preț: 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: <b>43.12</b>
 <b>3D Prophet MX400</b> Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 79\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 48.53 Dotări: 10 Documentație: 26 Notă finală: <b>41.62</b>
 <b>WinFast SH PRO</b> Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 89\$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 5 ns Producător: ErtronTech Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 42.03 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: <b>40.22</b>
 <b>GeForce2 Pro Tri-View</b> Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 84\$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 167 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 43.22 Dotări: 21 Documentație: 46 Notă finală: <b>40.03</b>



## Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie SDRAM - Chipset KT133/KT133A

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>KK266-R</b> Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 155\$	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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: CMI 6738 4.1 USB: 2 (suport 4) Extra: MicroStepping	Performanță: 94.89 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: <b>87.91</b>
 <b>GA-TZXR</b> Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 98.7\$	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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 4 Extra: Dual Bios	Performanță: 97.94 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>87.35</b>
 <b>A7V133 Raid</b> Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 154\$	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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 94.49 Dotări/overclocking: 58 Notă finală: <b>87.19</b>
 <b>GA-TZXR-C</b> 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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 2 (suport 4) Extra: Dual Bios	Performanță: 92.88 Dotări/overclocking: 54 Notă finală: <b>85.10</b>
 <b>KT7A Raid</b> Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 148\$	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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: SoftMenu III	Performanță: 91.81 Dotări/overclocking: 56 Notă finală: <b>84.65</b>
 <b>K7 Turbo</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 108\$	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: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 91.05 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>81.84</b>
 <b>KT7E</b> Producător: Abit Distribuitor: Omnittech Telefon: 01-212.29.31 Preț: 104\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: VIA KT133E FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363E Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: S3 Susp. to RAM	Performanță: 92.37 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: <b>80.89</b>



# AiCi

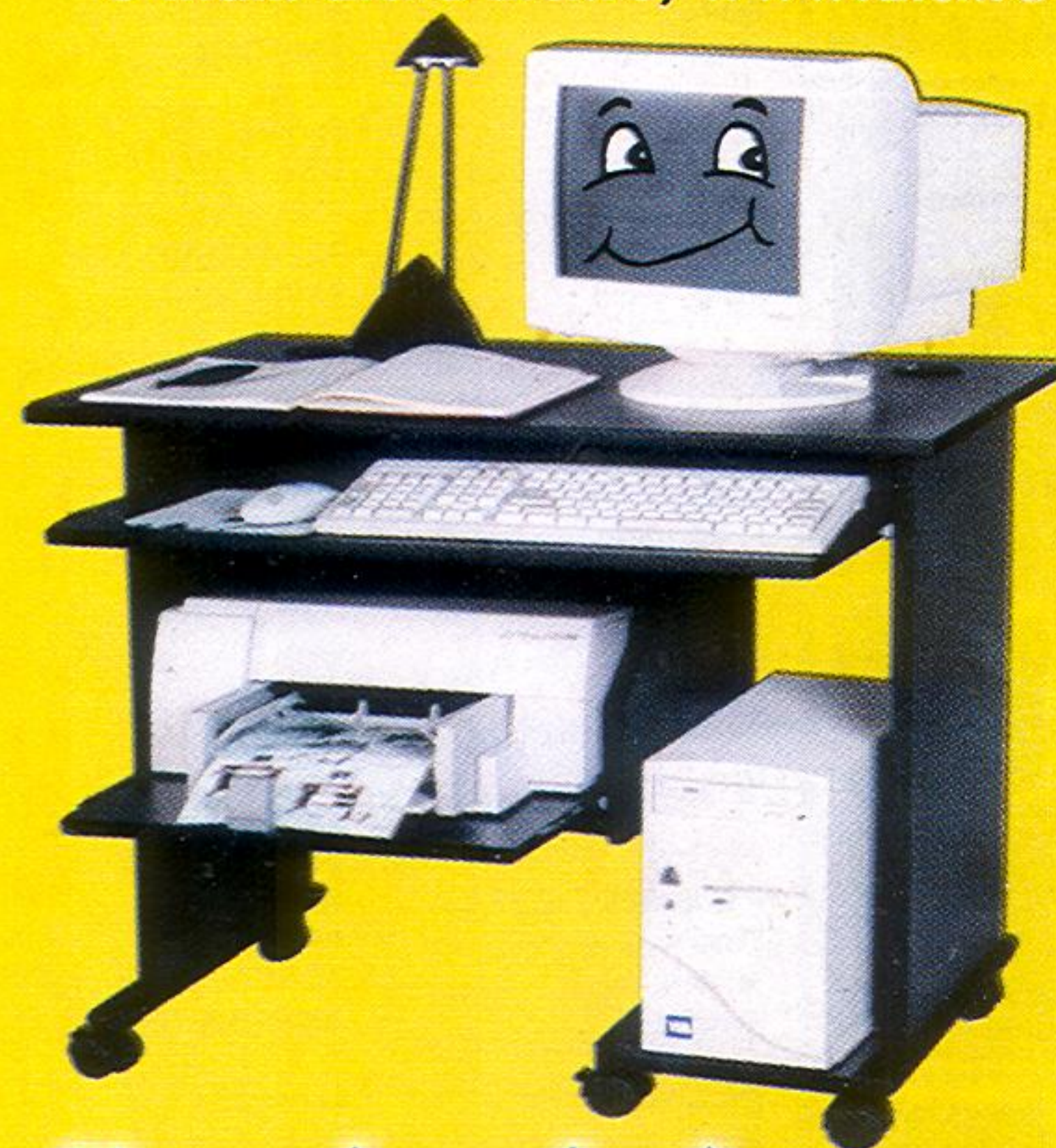
## UP-GRADE

### pentru calculatorul tău

# AiCi

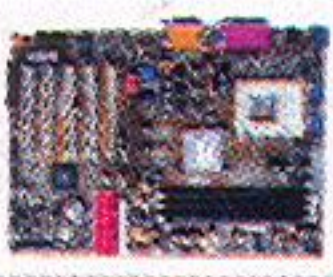


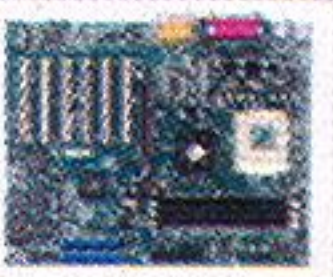
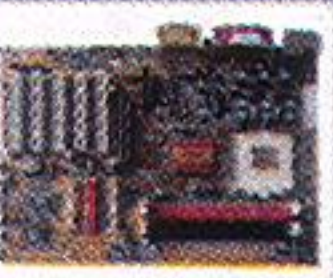
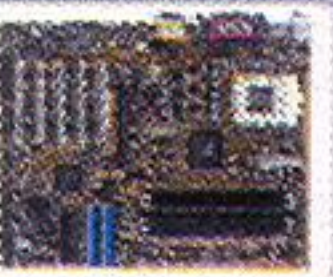

Mobilier de calitate

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


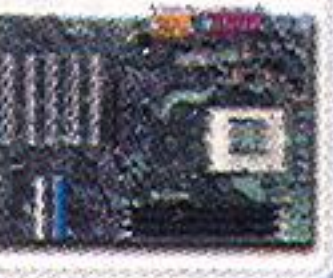
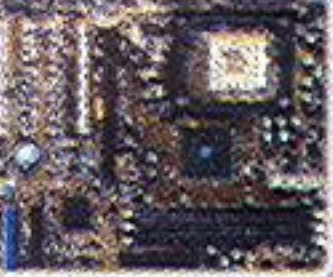






Mese de calculator  
cu suport glisant  
pentru tastatură și imprimantă

Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie DDRAM

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>A7V266</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 140\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/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: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 (suport 6) Extra: SmartCardReader	Performanță: 96.75 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: <b>88.23</b>
 <b>SL7SDRV</b> Producător: Soltek Distribuitor: Miami/ProCA Telefon: 327.72.45 / 323.82.33 Preț: 111\$	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: 92.72 Dotări/overclocking: 57 Notă finală: <b>87.36</b>
 <b>AK 76-SN</b> Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 107\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD761 FSB: 200/266 MHz Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: DDRAM Bus: PC100 Maxim: 2Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 94.98 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: <b>86.73</b>
 <b>EP 8KHA</b> Producător: Epox Distribuitor: Best Telefon: 01-314.76.98 Preț: 122\$	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: 91.58 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>84.59</b>
 <b>M830LMR</b> Producător: EagleTec Distribuitor: ICG Telefon: 01-224.03.33 Preț: 69.3\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: Sis735 FSB: 266/200 MHz Producător: Sis Northbridge: - Southbridge: -	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 93.23 Dotări/overclocking: 34 Notă finală: <b>84.34</b>
 <b>AD72-SN</b> Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 108\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 200/266 MHz Producător: VIA Northbridge: VT 8366 Southbridge: VT 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 6) Extra: -	Performanță: 92.63 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: <b>84.28</b>
 <b>EP-8K7A+</b> Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preț: 132.5\$	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: 88.91 Dotări/overclocking: 55 Notă finală: <b>83.82</b>

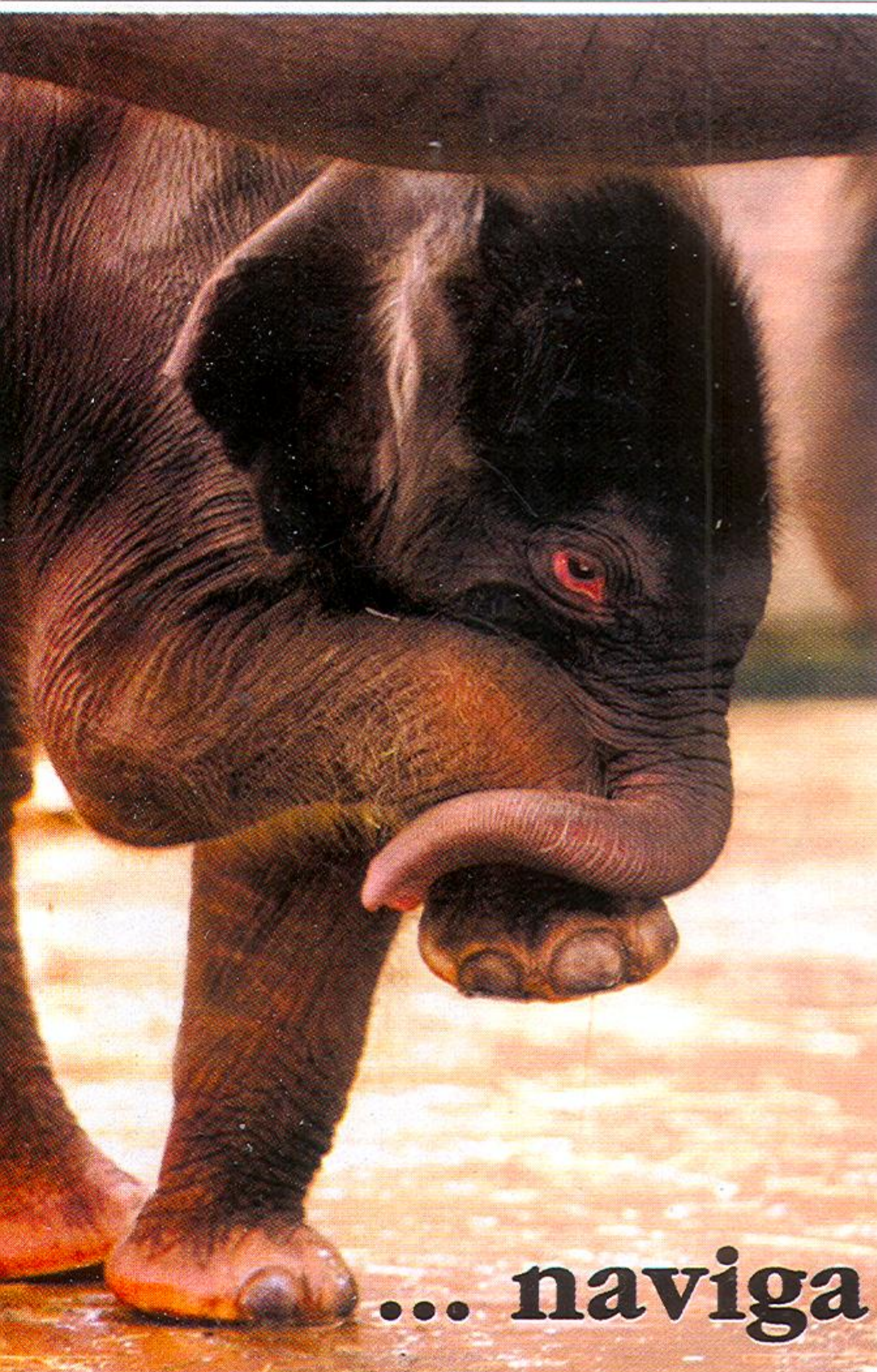
Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4 - Memorie SDRAM - (P4 1.5Ghz)

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>SL-85SD+</b> Producător: Soltek Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 155\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: CT5880 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 79.84 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: <b>74.91</b>
 <b>845Pro</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 146\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: AC97 Audio: - USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 79.20 Dotări/overclocking: 41 Notă finală: <b>73.97</b>
 <b>TS-ABD4/NR</b> Producător: Transcend Distribuitor: ProVision Telefon: 01-321.15.68 Preț: 155\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Shutdown temp	Performanță: 78.84 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>73.76</b>
 <b>NB32SC</b> Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preț: 121\$	Format: microATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/3/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: -	Performanță: 79.63 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: <b>72.93</b>
 <b>i401</b> Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 121.8\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: Shutdown temp	Performanță: 78.67 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: <b>72.86</b>
 <b>P4X266</b> Producător: Winsonic Distribuitor: N/E Telefon: N/E Preț: 95\$	Format: microATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/3/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: P4X266 FSB: 400 MHz Producător: Via Northbridge: - Southbridge: -	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Modem AMR	Performanță: 76.68 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: <b>71.47</b>
 <b>D845WN</b> Producător: Intel Distribuitor: Asbis Telefon: 01-322.75.36 Preț: 156\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: i82845 Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 Extra: -	Performanță: 81.78 Dotări/overclocking: 10 Notă finală: <b>71.01</b>



## Plăci de bază - Platforme Intel - Coppermine / Celeron - Chipset i815e/i815ep

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 <b>TUSL2-C</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 113\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: CM18738 USB: 4 (6) Extra: Suport Tualatin	Performanță: 98.12 Dotări/overclocking: 53 Notă finală: <b>89.09</b>
 <b>815 EP PRO</b> Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 103\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 96.01 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: <b>88.80</b>
 <b>CUSL2-C</b> Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 100\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 98.47 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: <b>88.77</b>
 <b>BD133</b> Producător: iWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 105\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanță: 96.44 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: <b>87.15</b>
 <b>GA-60X</b> Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 91.8\$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 Producător: Intel Northbridge: i82815EP Southbridge: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: -	Performanță: 98.45 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: <b>86.16</b>
 <b>WO2</b> Producător: iWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 95\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanță: 97.68 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>86.14</b>
 <b>EP3S2A5L</b> Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preț: 101.6\$	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: i82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: USDM	Performanță: 95.18 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: <b>85.14</b>



# COMUNICATIILE mobile

Revistă de cultură a comunicării @ afaceri în comunicații

“COMUNIC@ȚII Mobile este revista care vă dezvăluie limitele tehnologiei și felul în care lumea a ajuns să se dezvolte așa cum o vedem noi astăzi. Aceste pagini ne arată felul în care savanții au reușit să pună bazele lumii moderne: de la telegraf la fibra optică, de la calea ferată la avioanele invizibile, de la primii pași în școală și până la studiile profesionale ale marilor firme ce conduc lumea.

Poveștile oamenilor, mașinilor și ideilor construiesc imaginarul cu care noi provocăm necunoscutul și stăpânim tainele viitorului.”

... naviga pe o pânză de paianjen

# software

## Cutia Pandorei P2P

Nu cred că sunt mulți dintre voi care să nu fi folosit Napster-ul. Sunt sigur că marea majoritate ați plecat de la premisele: "Există o mulțime de melodii online și printre ele se găsește și cea pe care o vreau eu". Ați downloadat melodia, ați downloadat mai multe. Poate chiar ați dat share la directorul cu mp3-uri de pe hard-disk, într-un acces de generozitate, deși puțini sunt cei care își permit să fie generoși de pe modem. Ați trecut prin această fază? Mărturisesc că eu da. Dar ați privit vreodată dincolo de funcționalitatea imediată a acestui gen de programe de file-sharing? Ați trecut dincolo de atitudinea "Nu știu cum funcționează soft-ul ăsta, dar nici nu mă interesează atâta timp cât pot să downloadez melodii"?

Dacă ați făcut acest efort de gândire, atunci trebuie să fii descoperit că există și pericole: virusi, fișiere capcană care îți blochează calculatorul și de care nu mai poți scăpa decât dacă formatezi hard-disk-ul pentru că de sters nu poți să le ștergi, din cauză că au un nume mai lung decât poate recunoaște sistemul de fișiere din Windows și așa mai departe. Și dincolo de asta, există pericolul de a te trezi victima unei intruziuni neavenite, ținta căutărilor unui voyeur digital care păcălește programul și îți scoate prin documentele personale, îți citește mail-urile și se strecoară pe nesimțite în sufletul tău, deși tu te simțeați complet în siguranță.

Pentru a sublinia acest aspect, Mark Daggett, un artist digital din Seattle a creat un program pe care l-a numit "Desk Swap". Downloadabil gratuit de la [www.deskswap.com](http://www.deskswap.com), programul va da fiori pe șira spinării oricui a folosit Napster, Morpheus, Kazaa sau mai știu eu ce alt client P2P. Sau măcar vă va pune serios pe gânduri.

Desk Swap nu face schimb de fișiere. El face schimb de desktop-uri. Acționând ca un screensaver, el se lansează într-o perioadă de inactivitate și ia un snapshot al ecranului, pe care îl trimite pe serverul central. Acolo este înscris într-un slide-show alături de zeci, sau sute de asemenea imagini de pe tot globul. Dacă vă uitați la screen-saver, veți descoperi tot felul de amănunte despre persoana respectivă: mai o parolă, mai o poză deocheată ca background, mai o fereastră de ICQ deschisă cu o conversație indecentă. Dacă poate părea distractiv să vă amuzați pe seama altora, feeling-ul voyeuristic fiind fără îndoială plăcut, trebuie să recunoașteți, situația se schimbă însă atunci când apare propriul vostru desktop. Încercați și veți vedea.

Unii l-au privit ca pe o operă de artă digitală, semi interactivă. Eu îl privesc ca pe un avertisment serios. Voi puteți să îl luați ca pe o distracție. Sau nu?

## Windows XP va oferi storage online

O colaborare reciproc avantajoasă cu Xdrive

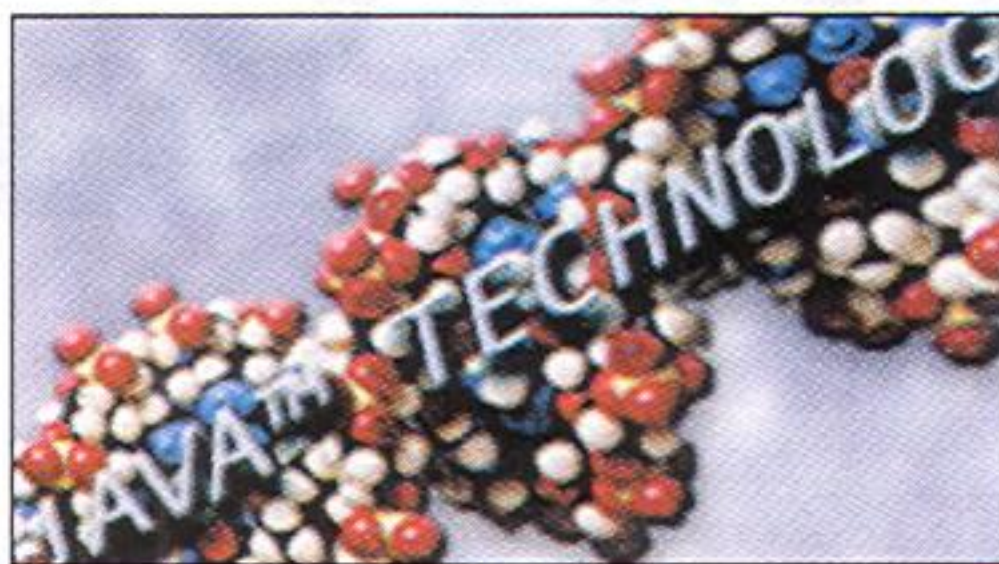
Microsoft a anunțat că utilizatorii care își vor upgrada sistemul la Windows XP vor putea beneficia de o ofertă promoțională de a-și păstra fișierele online. Ele vor fi gestionate de partenerul Microsoft, Xdrive, al cărui domeniu de activitate este tocmai backup-ul online al fișierelor. Problema este că acest serviciu nu va fi gratuit: utilizatorii vor trebui să plătească 4,95\$ pe lună pentru 75 MB de spațiu de stocare. Fișierele stocate în acest spațiu vor fi disponibile și pentru alte persoane, prin intermediul unui password.



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

## Sun ia în derândere Java.NET

Rivalitatea dintre Sun și Microsoft nu încetează niciodată



Compania Sun Microsystems s-a amuzat pe seama J#, o versiune a limbajului de programare Java dezvoltată de Microsoft pentru viitoarea lor platformă de operare .NET. Limbajul J# ocolește problema licenței

pe care ar trebui să o obțină de la Sun Microsystems, folosindu-se de limbajul de programare Java, nu de platforma Java propriu-zisă. "Diferența este crucială", a afirmat amuzat un purtător de cuvânt de la Sun, "deoarece platforma Java încorporează și Java Virtual Machine, elementul care conferă limbajului Java compatibilitatea cross-platform". Microsoft a admis că softul scris în J# va fi incompatibil cu programele scrise pentru JVM și va merge doar pe platforma .NET.

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

## Folosește-ți celularul în întreaga lume

Comunicare fără limite

Lucent Technologies a anunțat că a realizat un soft care îți permite să îți folosești telefonul celular în întreaga lume. Numit "Common Operations"(COPS), limbajul va permite operatorilor de telefonie mobilă să citească password-ul și ID-ul utilizatorului unui anumit terminal, dându-i acestuia libertatea de a folosi telefonul în oricare țară de pe glob. Acest lucru era până acum posibil numai pentru posesorii de terminale cu conexiune prin satelit. Diferența este că utilizatorul trebuie totuși să se afle în aria unui provider. Este greu de prevăzut cum vor reacționa la această tehnologie operatorii de telefonie



mobilă, dar din moment ce nu există terminale care să încorporeze tehnologia COPS și folosirea limbajului ar necesita un upgrade al rețelelor existente, va trebui să mai așteptăm până ce acest software va deveni un lucru comun.

[www.lucent.home](http://www.lucent.home)

## Cea mai nouă amenințare pentru formatul MP3

Câteva dintre cele mai importante companii în domeniul audio fac presiuni



pentru adoptarea la scară largă a unui nou format pentru streaming-ul audio-video pe Internet: formatul MPEG-4. Ei speră că MPEG-4 va înlocui MP3-ul ca standard și va fi foarte popular pentru streaming-ul video. Analistii cred că un format open-standard trebuie să existe pentru ca streaming-ul audio-video să devină popular. Un format open-standard înseamnă că developerii nu vor mai trebui să scrie cod pentru aplicații specifice, gen Windows Media Player. Apple, al cărui soft QuickTime se află pe locul trei în urma celor de la Microsoft și RealNetworks s-a declarat în sprijinul MPEG-4, însă Microsoft a replicat că Windows Media Player este mai bun din punct de vedere al performanței și ratei de compresie.

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

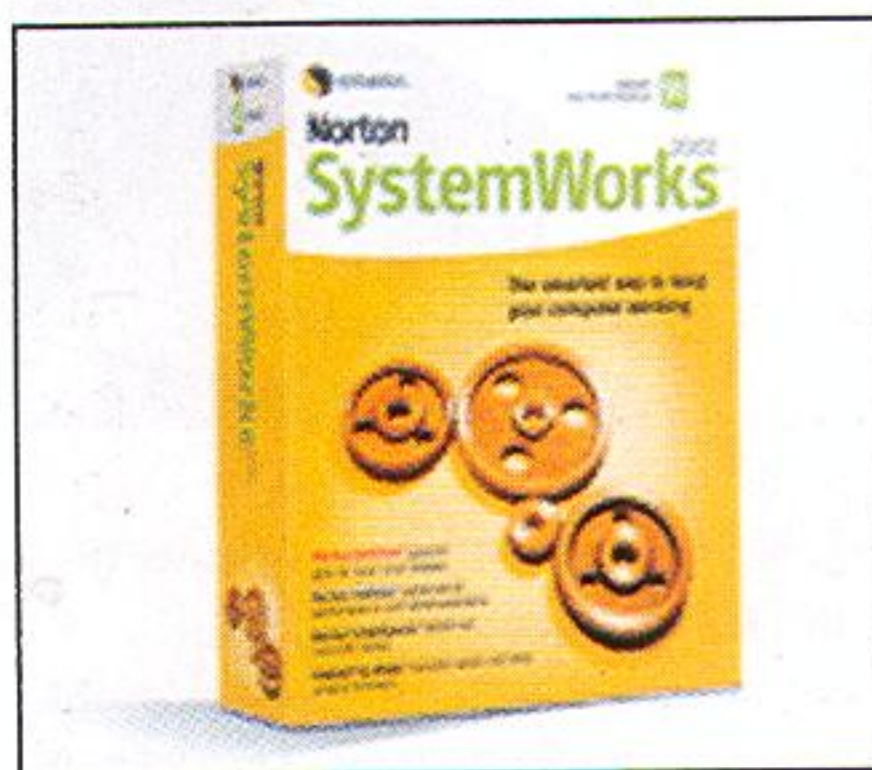
## Microangelo schimbă fața Windows XP

Popularul editor și manager de icon-uri a fost updatat la versiunea 5.5, aducând suport pentru modificarea icon-urilor din Windows XP. Microangelo 5 a fost primul program care a permis utilizarea de icon-uri animate pentru desktop, atât în variante de 32 de pixeli cât și în variante de 48 de pixeli. De asemenea, este singurul program care permite schimbarea oricărui icon (chiar și cele protejate) printr-un simplu click dreapta și selectarea opțiunii Appearance.

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



## A fost lansat Norton System Works 2002



### Țineți-vă calculatoarele în formă

Symantec a lansat cea mai nouă versiune a popularului pachet Norton System Works, care pune accent pe compatibilitatea cu Windows XP. Pachetul conține Norton Antivirus 2002, Norton Utilities 2002 și Norton CleanSweep 2002 și are drept bonus GoBack 3 Personal Edition de la Roxio, un soft ce permite revenirea la o stare anterioară, stabilă a sistemului în cazul în

care are probleme. Norton System Works mai include și Process Viewer, un utilitar care furnizează o listă detaliată a tuturor aplicațiilor care rulează la un moment dat, simplificând detectarea celei care creează probleme. Astfel ea va fi mai ușor de înlăturat decât este acum cu task manager.

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

Ager premiată la Binary 2001

• Compania Ager a câștigat premiul I la categoria Designer pentru Sistem Informatic de Management.

Aplicația propusă de ei este un instrument de dezvoltare bazat pe tehnologia Client-Server de la Microsoft, care poate fi utilizat cu succes atât pentru generarea unei soluții de integrare economică, atât de firme comerciale cât și de firme dezvoltatoare de aplicații software.



## MusicNet imită Napster

### De data asta o variantă cu iz de legalitate

Un preview al MusicNet, un soft promovat de coaliția RealNetworks, AOL Time Warner, Bertelsmann și EMI Group, care permite accesarea unei biblioteci online de melodii a fost distribuit presei de specialitate din Statele Unite. Peste 500 de CD-uri au fost trimise, iar impresia unanimă a fost că MusicNet seamănă foarte mult cu Napster, doar că are o varietate mult mai mică de muzică. Viteza de transfer părea însă mult mai mare, situație care s-ar putea schimba în momentul în care numărul de vizitatori ar crește. Un purtător de cuvânt din partea MusicNet a declarat că preview-ul oferă doar o idee despre cum va arăta servi-



ciul și că nu are toate opțiunile pe care le va avea programul final.

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

## Virus legat de atentatul de la WTC depistat de GeCAD

### Nu vă încredeți în cei ce oferă pace pentru că șterg fișiere



Era de așteptat ca răuvoitorii să se folosească de atentatul de la World Trade Center pentru a împrăști programe malware. După cum ne avertizează GeCAD, unul dintre acestea este viermele Win32/Wote.A@mm. El vine într-un e-mail cu subiectul "Fwd:Peace BeTweeN AmeriCa And IsLaM!" și mesajul "Hi is iT A waR Against AmeriCa Or IsLaM!? Let's Vote To Live in Peace!". Mail-ul are și attachment-ul

WTC.exe, care odată deschis infectează respectivul calculator. Deschiderea sa va mai declanșa în lanț numeroase acțiuni dăunătoare, care pot fi însă evitate prin dezinfectarea cu un antivirus. Deși a primit o atenție deosebită din partea mass-media, virusul a avut o răspândire limitată.

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

## Noi metode de luptă pentru protejarea copyright-ului

### RIIA își dă arama pe față

Până acum, reprezentanții industriei muzicale încercau să îi identifice pe cei care transferau melodii protejate de copyright și apoi se străduiau fără succes să îi convingă pe providerii la care erau abonați să le taie accesul la Internet. S-a terminat cu politeturile însă. Recording Industry Association of America (RIIA) a dezvoltat un software cameleon, care pretinde că este un

utilizator dornic de transfer de fișiere. Odată ce găsește un calculator cu MP3-uri pirat, el se conectează și blochează accesul altor utilizatori la fișierele respective. Acest software nu tocmai legal vine după o încercare huiduită copios de a atașa un amendament la noua lege anti-terorism, amendament care ar fi absolvit "poliția copyright-ului" de orice responsabilitate în privința daunelor produse pe calculatorul cuiva în timpul căutării de MP3-uri pirat. Acest amendament ar fi deschis cale liberă pentru folosirea virusilor în combaterea pirateriei, ceea ce nu este tocmai un lucru cu care să fim de acord, nu?

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

## Află cât a călătorit mouse-ul tău

### Nu te doare mâna?

Mulți își folosesc calculatorul zi de zi fără să își pună vreodată întrebarea ce îl face să meargă. Sau cât merge. Folosind un soft ca Mouse Odometer puteți afla cât de mult trudește mouse-ul pentru voi, calculând câți kilometri parcurge în fiecare zi, între un clic aici și un clic dincolo. Ca să înțelegeți și mai bine, Mouse Odometer vă spune și de câte ori ar fi putut urca mouse-ul muntele Everest dacă ar fi preferat alpinism-ul în loc să se târșie în limitele mouse pad-ului. Vă puteți înregistra și recordul pe site, ca să vadă lumea cât exploatați sârmanul dispozitiv.

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

### • Un plus pentru Windows XP

Pentru a atrage mai mulți utilizatori, Microsoft va oferi un pachet Plus! pentru Windows XP. Acesta va apărea odată cu sistemul de operare, pe 25 octombrie și va costa 40\$. Add-on-ul va conține noi funcții media, jocuri, screen savere, desktop themes, sunete și multe altele. Printre punctele forte subliniate de Microsoft se numără comanda vocală pentru Media Player, convertirea MP3-urilor în WMA (de ce oare?) și posibilitatea de a crea coperti pentru CD-uri.



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

### • Competiție pentru Microsoft Office

Peste 200.000 de persoane au downloadat versiunea beta a pachetului StarOffice de la Sun Microsystems. Împreună cu alte pachete de aplicații Office gratuite, cum este cea de la 602 Software, StarOffice a căpătat o atenție deosebită în ultima perioadă, update-ul de la Sun combinat cu o politică de licențiere rigidă și neatractivă din partea Microsoft au făcut ca numeroși utilizatori să caute alternative pentru Microsoft Office. Star Office 6.0 va apărea pe piață la începutul lui 2002 și va fi disponibil ca download gratuit de pe site și contra sumei de 40\$ în cutie, cu manual tipărit.

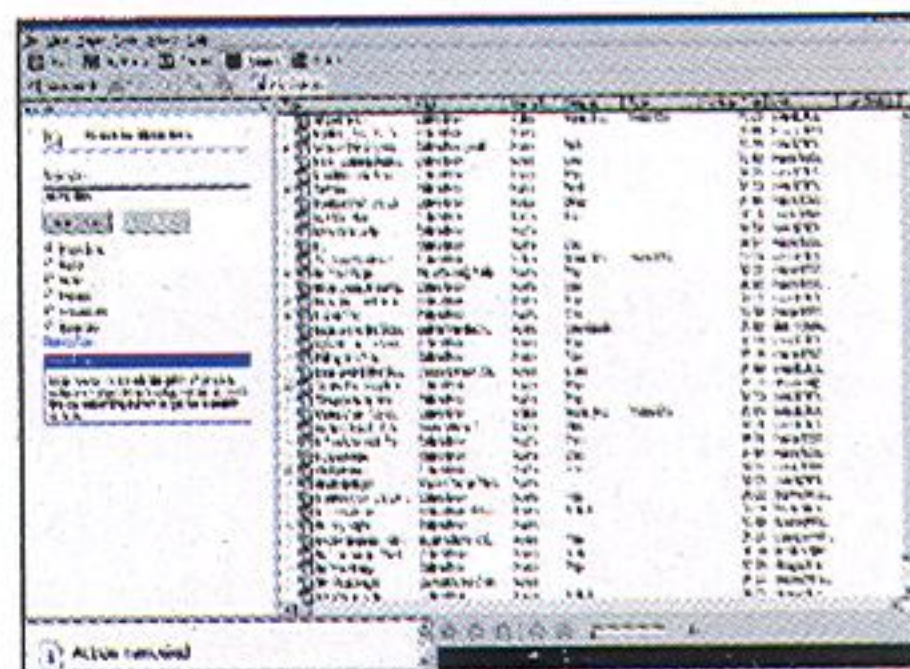
[www.betanews.com](http://www.betanews.com)

### • "I seek you" cu noutăți

Popularul program de instant messaging ICQ 2000 a fost actualizat: a apărut o nouă fereastră de User Details, care se deschide în partea stângă a ferestrei principale, meniurile Alert/Accept și Contact au fost refăcute și programul este acum perfect compatibil cu Windows XP, chiar și în privința interfeței. ICQ 2000b include ICQphone, un feature care încorporează facilități de telefonie IP în program. Se pot da telefoane PC-to-PC și PC-to-Phone și se pot trimite mesaje SMS. Programul oferă și o strânsă integrare cu Outlook-ul.



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





# SOFT Mail

Cel mai bun soft pentru crearea unei pagini web la ora actuală este Dreamweaver 4. Microsoft Frontpage are posibilități și este indicat pentru începători. Recomandarea noastră ar fi CoffeeCup HTML 9.



Ovidiu Popa  
bigbusu@yahoo.com.uk

Am și eu 2 probleme:

1. Am instalat celebrul și cu dureri de cap WIN 98SE de n ori, și în rădăcină îmi face un fișier "autoexec.ttz" nu știu cum, de unde nu știu. Mă deranjează, îl șterg, dar apare iarăși. DE CE, CE FACE, cum scap de el?
2. Am primit un calculator acum 5 ani din Germania, surpriză, surpriză, un Compaq tip desktop la 100MHz. Recent mi s-a stricat Win95, nici o problemă am început să-l instalez totul OK, până ce am ajuns la placa video, driverele le aveam pe o dischetă originală venită cu calculatorul, care s-a stricat și ea. Nu mai pot să-mi instalez placa video care era de 2Mb, mergea la 1024/800 24 bit acum merge doar pe 16 culori. De unde fac rost de drivere? Nu știu cum se numește placa, dar am desfăcut calculatorul și este încorporată pe placa de bază, am citit pe un cip ceva "Gecad" și ceva numere și nu știu dacă e cipul de la placă.

Respectivul program nu este creat de Windows, ci este un backup creat de un alt soft, în caz că vrei să revii la configurația inițială. Teoretic însă, nu ar trebui să îl creeze din nou după ce l-ai șters. Dacă nu ai componente care folosesc drivere de DOS, încearcă să ștergi și originalul. În privința celei de-a doua întrebări, îți sugerez să vizitezi

Chitic Ciprian  
ciprian19@xnet.ro

Problema ar fi următoarea: când intru pe o pagină de Internet sau în Outlook Express și vreau să dau un mesaj nou de e-mail nu pot să scriu. La fel pe orice pagină de Internet pe care intru, atunci când vreau să scriu în casuțele acelea de căutare nu merge. În rest pot naviga foarte bine. De asemenea nu pot să intru în Control Panel la Internet Options. La orice altceva merge numai la Internet Options nu. Vă rog dacă puteți să mă ajutați și pe mine. Vreau să vă mai spun că eu am avut pe calculator programul acela Microsoft Frontpage și am umblat eu prin el am încercat diverse chestii, dar cum nu mă pricep nu știu ce am stricat pe acolo, căci problemele de care îți spuneam mai sus de atunci au apărut. Și mai am câteva lucruri de întrebat: cine mi-a montat această placă video mi-a spus ca este MX 400, acum eu nu știu ce să cred am instalat un program de pe CD-ul PC GAMES și am văzut ceva nasol: CORE SPEED = 175Mhz și MEMORY SPEED = 133 MHZ, nu e cam puțin? Oricum am adus-o de la aceste valori la: CORE SPEED = 190 și MEMORY SPEED = 150 și lucrurile stau mai bine. Vă întreb e

corect ce am făcut, se poate întâmpla ceva rău? Am folosit Riva Tuner 2.0. RC. Și acum ultima chestie: în 3DMark2000 pe default benchmark obțin 4100 de puncte iar în 3DMark2001 1800, e bine? E prea puțin?

Dacă nu vrei să ți se defecteze sistemul de operare constant, nu mai instalezi programe cu care nu ești familiar. Și apoi, la dezinstalare, vezi ce DLL-uri șterge, poate ai nevoie de ele. Soluția ar fi să reinstalezi Internet Explorer-ul. Eventual încearcă să instalezi versiunea 6.0. În legătură cu placa video, valorile de core și memory speed variază de la producător la producător. Overclocking-ul nu face întotdeauna bine, mai ales dacă placa nu are ventilator. Dar dacă rezultatele sunt mai bune și placa are și ventilator, totul ar trebui să îți meargă cum trebuie. Cu toate acestea, rezultatele pe care ni le trimiți sunt totuși medii spre nesatisfăcătoare. Cred că overclocking-ul nu a fost tocmai cea mai bună idee. S-ar putea însă ca placa să fie ea pur și simplu de proastă calitate.

www.pcdrivers.com. Gecad nu face chipseturi video din câte știm noi. Probabil că e vorba de altceva.



Davidescu Ionut  
mihaipopaxnet.ro

1. Care soft este mai bun pentru crearea unei pagini web?
2. Am auzit de la niște prieteni că Front Page din Office XP este foarte bun pentru așa ceva; dacă este adevărat vă rog frumos să-mi confirmați, dacă nu să-mi spuneți dumneavoastră spre ce ar trebui să mă orientez.

Cel mai bun soft pentru crearea unei pagini web la ora actuală este Dreamweaver 4. Microsoft Frontpage are posibilități și este indicat pentru începători. Recomandarea noastră ar fi CoffeeCup HTML 9.



Marius Avram  
marius\_avram@hotmail.com

Problema e că placa video curentă o am de puțin timp, înainte având un I740 cu 8Mb, și nu reușesc să mai rulez unele jocuri ca: Midtown Madness, Worms World Party. Am reinstalat Windows-ul, chiar și jocurile dar același lucru: după ce se încarcă jocul apare meniul imposibil de parcurs deoarece pălpâie ecranul, nu văd cursorul. Am observat că imaginea se clarifică dacă apăs de mai multe ori PrintScreen văzând astfel și poziția cursorului. În schimb îmi merg alte jocuri mult mai bine ca înainte să îmi iau GeForce-ul.

Problema ta s-ar putea să vină de la driverele plăcii. Dacă folosești Detonator, încearcă cu driverele de la producători și viceversa. Instalează Powerstrip 3.0 pentru a-ți putea seta rata de refresh a monitorului cu precizie. S-ar putea ca cea impusă de placă pe setarea default să nu fie suportată de monitor.



Iulian Constantin  
iulian.constantin@hotmail.ro

Recent mi-am cumpărat o placă GeForce 2 GTS în locul S3-ului super depășit pe care îl aveam și sper să am o performanță mai mare decât până acum în 3D Studio Max. Problema mea este că nu știu cum să schimb driver-ul din Heidi, cum îl pusesem inițial, în OpenGL, fără să reinstalez Max-ul. În plus, am auzit că pot să folosesc un program care să îmi schimbe string-ul de identificare de la placă, păcălind Max-ul că am un Quadro, care sunt plăcile profesionale de grafică de la Nvidia. Cum se poate face asta?

Răspunsul la prima întrebare e simplu: dai un click dreapta pe shortcut-ul de la Max

și adaugi un -h după tot path-ul respectiv (ex. C:\3DSMAX\3dsmax.exe -h) și în momentul în care îl vei porni te va întreba din nou ce driver vrei să folosești. Oricum, placa video nu influențează în nici un fel viteza de randare, ci doar afișarea wireframe. Problema a doua este mai spinoasă: există un program, numit SoftQuadro, cu care se poate face ce spui tu, însă el nu este încurajat de NVidia, din motive mai mult sau mai puțin evidente și nici nu dă întotdeauna rezultate pozitive, ba chiar din contră. Promit că vom aprofunda problema într-un articol dintr-un număr viitor. Până atunci eu zic să nu încerci.



Achim Daniel  
achim\_daniel@emoka.ro

Am și eu o mică problemă (mai bine zis, întrebare): am un sistem Athlon 650MHz, Creative GeForce DDR cu 32 memorie, HDD Western Digital 5400rpm de 15Gb și cu Windows98 SE dar are o bubă: doar 64Mb RAM! Știu că o să îmi spuneți să îmi iau până la 256 și o să îmi cumpăr. Dar până atunci vă rog să îmi spuneți cum să fac să nu mai stea atât până să încarce că folosește foarte mult swap-ul! Îl defragmentez destul de des, dar merită să îl partiționez? Mă va ajuta? Și dacă da, care sunt avantajele și dezavantajele partiționării? Ce program să folosesc pentru partiționare?

Ideal ar fi să setezi swap-ul fix și la o valoare de trei ori mai mare decât cea a memoriei RAM (în cazul tău 200Mb). În privința partiționării, avantajele sunt că sistemul îți va merge mai repede, partițiile sunt relativ sigure în fața virusilor (dacă una este infectată, în majoritatea cazurilor virusul nu va infecta fișiere de pe celelalte partiții) și în plus, poți să îți organizezi mai bine fișierele. Dezavantajele sunt că la un moment dat te vei trezi că ai nevoie de 400Mb liberi și îi ai împrăștiți 200Mb pe C:, 150Mb pe D: și 50Mb pe E:. Și dă-i și mută fișiere de pe o partiție pe alta. Sfatul meu e să îl partiționezi în trei, prima de 2-3GB, pe care pui Windows-ul și restul utilitatelor de sistem, a doua mare (peste 10GB) pentru instalat programe și jocuri și ultima mică, până într-un GB pe care păstrezi back-up-uri, arhive, kituri, etc. Programul cel mai bun pentru partiționare este fără îndoială Partition Magic, a cărui ultimă versiune o poți găsi și pe CD-ul revistei.

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@xtremc.ro.  
Răspuns garantat.



## PE SCURT

### Brazil update

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



Splutterfish și-a actualizat popularul plugin Brazil la versiunea 0.2.26. Principalele modificări sunt eliminarea unui bug ce crea artefacte subtile de randare în unele scene cu iluminare globală, skylight și raytraced shadows, precum și adaptarea rutinei care face ca pluginul să devină nefuncțional după 60 de zile pentru a invalida programele celor care dădeau ceasul calculatorului înapoi.

### Scaun la cap

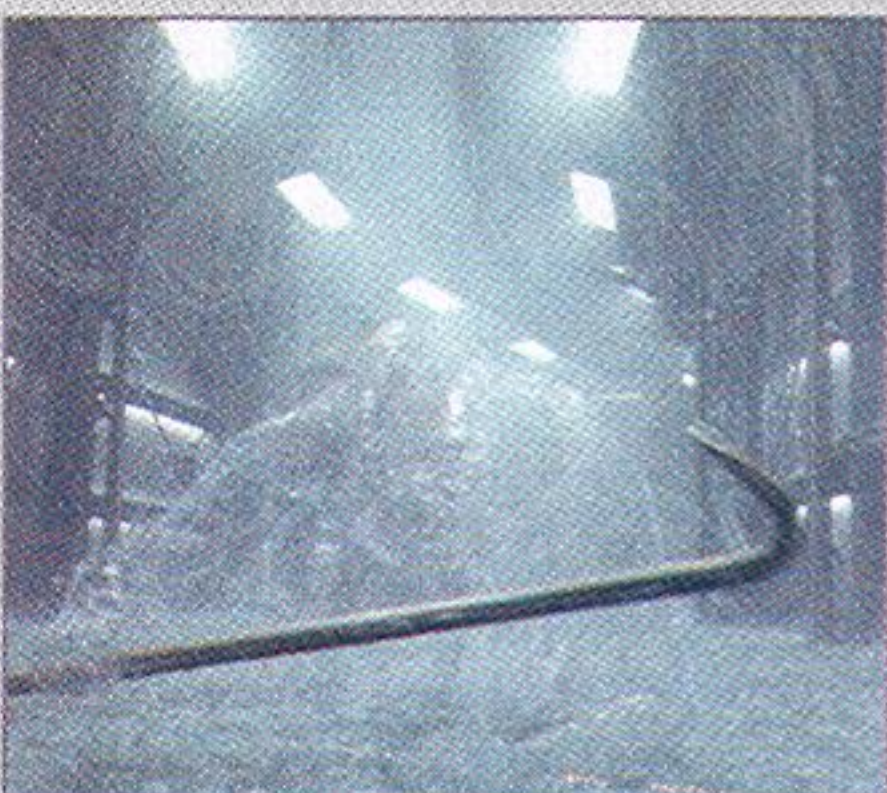
[www.run4fx.com](http://www.run4fx.com)

Run4FX a lansat un plugin care generează scaune parametrice, cu diferite variante din aria "obiect de stat pe el": cu spătar, fără spătar, balansoar, bancă, în stil S.F., etc. Este gratuit și automatizează o funcție destul de uzuală, ceea ce îl face un download necesar.

### Final Render a fost în sfârșit realizat

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

Final Render a fost în sfârșit finalizat. Acest plugin de la Exluna pentru 3DS MAX 4.2 (cu variante pentru versiunile mai vechi) conferă pachetului de la 3DS MAX capacitatea de randare și iluminare ce depășesc cu mult media, concurând cu pluginul de la Splutter Fish, Brazil. Punctul forte este sistemul de iluminare globală, foarte bine pus la punct și foarte rapid, care permite obținerea de imagini fotorealiste într-un timp foarte scurt. Algoritmii de light scattering lucrează împreună cu scanline renderer-ul din Max, fără să îl înlocuiască, ocupându-se de lumina reflectată de obiecte și difuzarea ei în mediul înconjurător. Alte feature-uri interesante sunt efecte caustice, soft shadows, cartoon rendering, depth of field și suprafețe translucente. Suportă toate tipurile de materiale din Max și poate importa imagini HRDI.

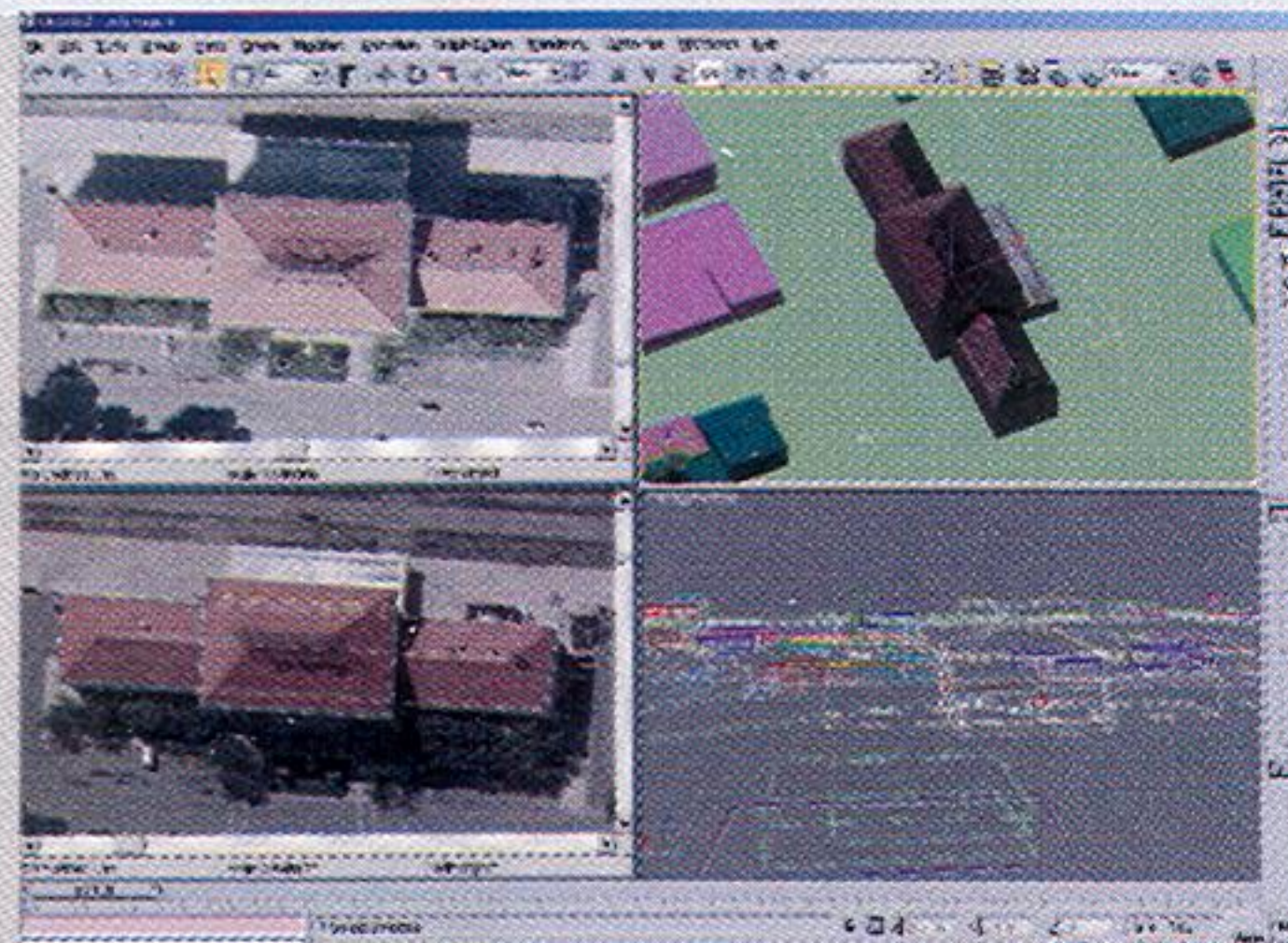


## Plug-in-uri

### Nverse Photo

Plug-in-ul celor de la Precision Lightworks face parte din gama softurilor de modelare image-based, cum sunt Canoma, Geometra, și multe altele. Pentru a genera un obiect 3D complet texturat, aveți nevoie de minim 2 imagini (e de ajuns și una în unele cazuri particulare) pe care să le importați în Max și pe baza cărora să concepeți un model tridimensional. Imaginile pot avea dimensiuni de până la 8000x8000 de pixeli și pot fi editate și plasate direct în viewporturile din 3D Studio Max. Tot ce trebuie să faceți este să definiți elementele care vreți să fie reprezentate 3D în imaginea finală și Nverse Photo face restul pentru voi: plasarea camerei, exportul texturilor, stabilirea relațiilor dimensionale între obiecte și chiar finalizarea construirii modelelor 3D.

Pluginul este foarte potrivit pentru construirea unor scene urbane complexe, dar cu număr mic de poligoane, pentru vizualizare arhitecturală sau pentru construirea de modele de background pentru jocurile realiste.



Program gazdă	3D Studio Max
Producător	Precision Lightworks
Web	<a href="http://www.precisionlightworks.com">www.precisionlightworks.com</a>

### Pandora

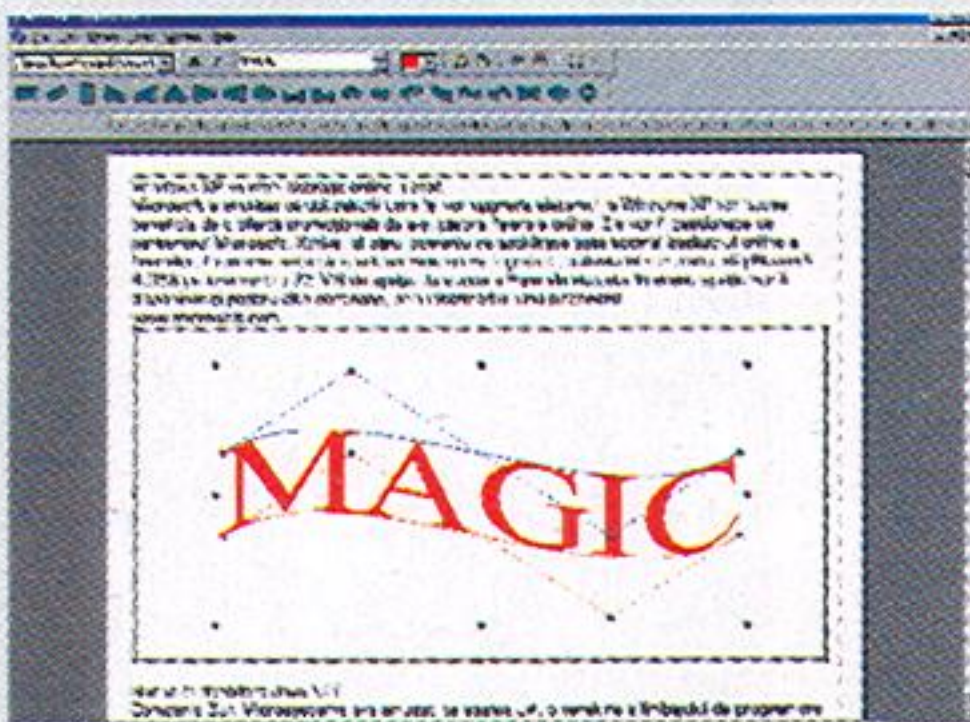
Sistemul de particule din Max a căpătat de-a lungul timpului numeroase îmbunătățiri, deși era destul de performant încă de la bun început. Așa se face că au existat plug-in-uri ca AfterBurn, Pandora și multe altele care au muncit din greu să îl facă mai eficient ca niciodată. Pandora a fost preferatul meu de la bun început, deși nici AfterBurn nu e tocmai de ici de colo. Motivul principal pentru care am înclinat către Pandora este setul de noi proprietăți configurabile cu care este dotat în mod implicit: culorile și transparența particulelor pot fi setate în timp să se modifice conform unui gradient personalizabil, cu rezultate real-time direct în viewporturi, emisie a particulelor dintr-un plan, o sferă sau o curbă spline cu posibilitate de a emite orice meșă din Max, cinci tipuri de space-warps incluse: Fan, Friction, Ricochet, Whirlpool, și Reflector. Poate fi utilizat împreună cu Digimation Ultrashock pentru a crea efecte volumetrice fără a avea nevoie de un super-calculator la randare.



Program gazdă	3D Studio Max
Producător	Digimation
Web	<a href="http://www.digimation.com">www.digimation.com</a>

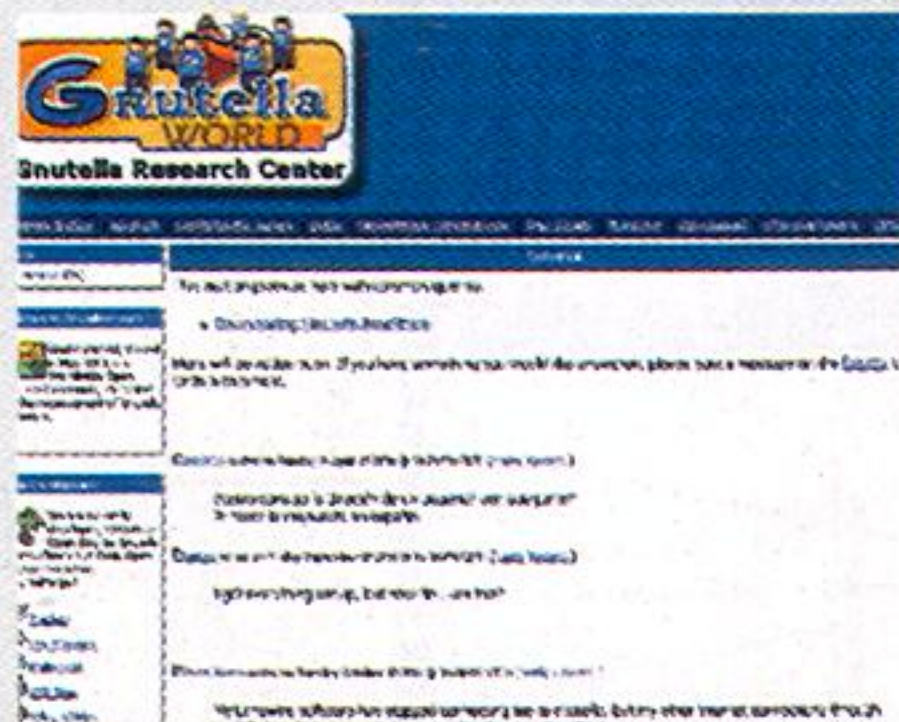
### 602Pro PC Suite v1.0

Căutați o alternativă pentru pachetul de aplicații Microsoft Office? Iată una dintre ele, absolut gratuită: 602Pro PC Suite este compatibil cu tipurile de documente folosite de Office (.DOC și .XLS) și funcționează pe orice platformă Windows. Are un editor de text, un program de calcul tabelar, un program de grafică și un editor de pagini HTML cu funcții de bază. Există preview la toate tipurile de documente, se pot secretiza fișierele cu parolă și suportă spellcheck în 7 limbi străine importante. Cea mai nouă aplicație este 602Album, un viewer de imagini.  
[www.software602.com](http://www.software602.com)



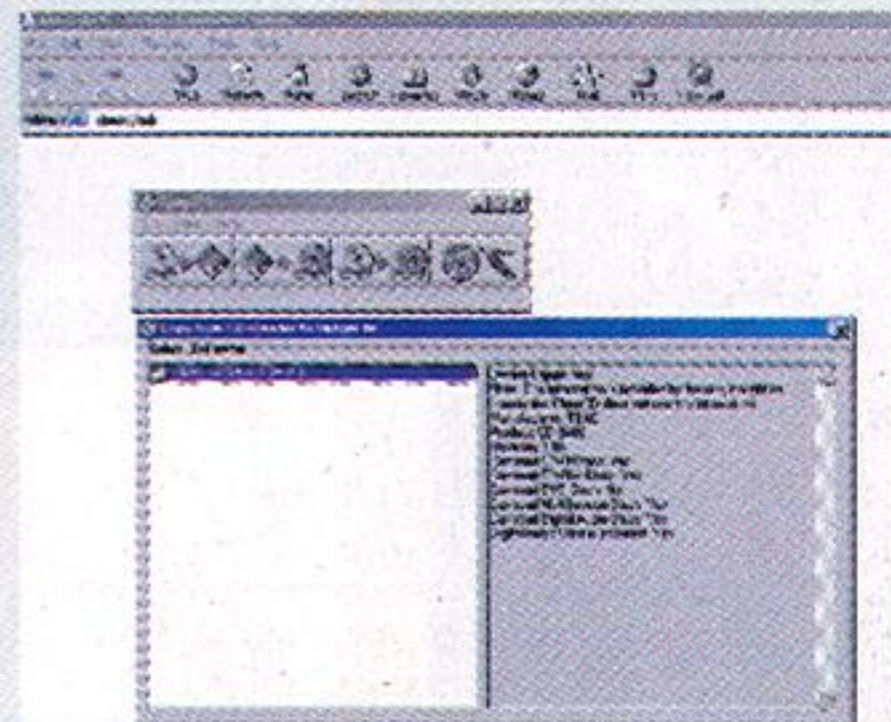
### Gnotella v1.05

Deși nu atât de popular ca MusicCity Morpheus, Gnotella este un client peer-to-peer de încredere, care tocmai a fost actualizat. Are încorporată protecție împotriva virusilor și spamming-ului și numeroase opțiuni pentru managementul lățimii de bandă și ocupării procesorului. Găsește mai multe rezultate decât Limewire și BearShare și download-urile sunt mai rapide. Cel puțin așa spun majoritatea utilizatorilor. Cu toate acestea, Morpheus rămâne cel mai downloadat.  
[www.gnotella.com](http://www.gnotella.com)



### CloneCD

CloneCD este unul dintre cele mai performante programe pentru copierea de CD-uri, fie că sunt sau nu protejate. Scrierea se face în mod RAW, programul controlând fiecare amănunt al procesului de scriere. Singura problemă e că doar anumite CD-Writer-e pot scrie în mod RAW și doar anumite unități de citire acceptă comenzile speciale pe care le impune CloneCD. Copiile rezultate sunt însă perfecte, adevărate clone. CloneCD este fără discuție soluția perfectă pentru back-up.  
[www.elby.de](http://www.elby.de)



# Toon Boom Studio

Desene animate online la îndemâna oricui

• Redactor: Adrian Dorobăț

**T**oon Boom Studio este versiunea mai ieftină (sensibil mai ieftină) a programului profesional USAnimation, care este deja un standard în industria animației. Programul intenționează să concureze Flash, însă nu în toate domeniile în care este folosit soft-ul de la Macromedia, ci doar într-unul dintre ele: desenele animate online. În mare parte, se poate spune că reușește, dar din anumite puncte de vedere eșuează. Să vedem de ce.

## Ajutor, mi-am prins urechile

Cei familiari cu workflow-ul din Flash vor recunoaște fără îndoială cea mai mare parte din interfață și se vor descurca la nivel de bază și în Toon Boom Studio. Cu toate acestea, Toon Boom tinde să se scarpine cu mâna dreaptă după urechea stângă, dacă înțelegi ce vreau să spun. Multe dintre operațiuni se desfășoară alambicat, ca un soi de fâsie a lui Moebius, încât când în sfârșit ajungi la un rezultat nu mai îți aduci aminte pașii prin care ai trecut pe parcurs. De exemplu, programul nu știe să închidă singur un contur vectorial și poți să dai click cu gălețușa de vopsea pe respectiva formă până îmbătrânești, pentru că nu se va umple până nu închideți conturul manual. Este laudabil că Toon Boom nu încearcă să fie doar o altă clonă de Flash (cum aș putea enumera destule), dar deja distanța prea mare îi poate îndepărta pe cei care s-au obișnuit cu softul de la Macromedia, dar ar vrea să încerce ceva "mai altfel".

## Avantaje majore

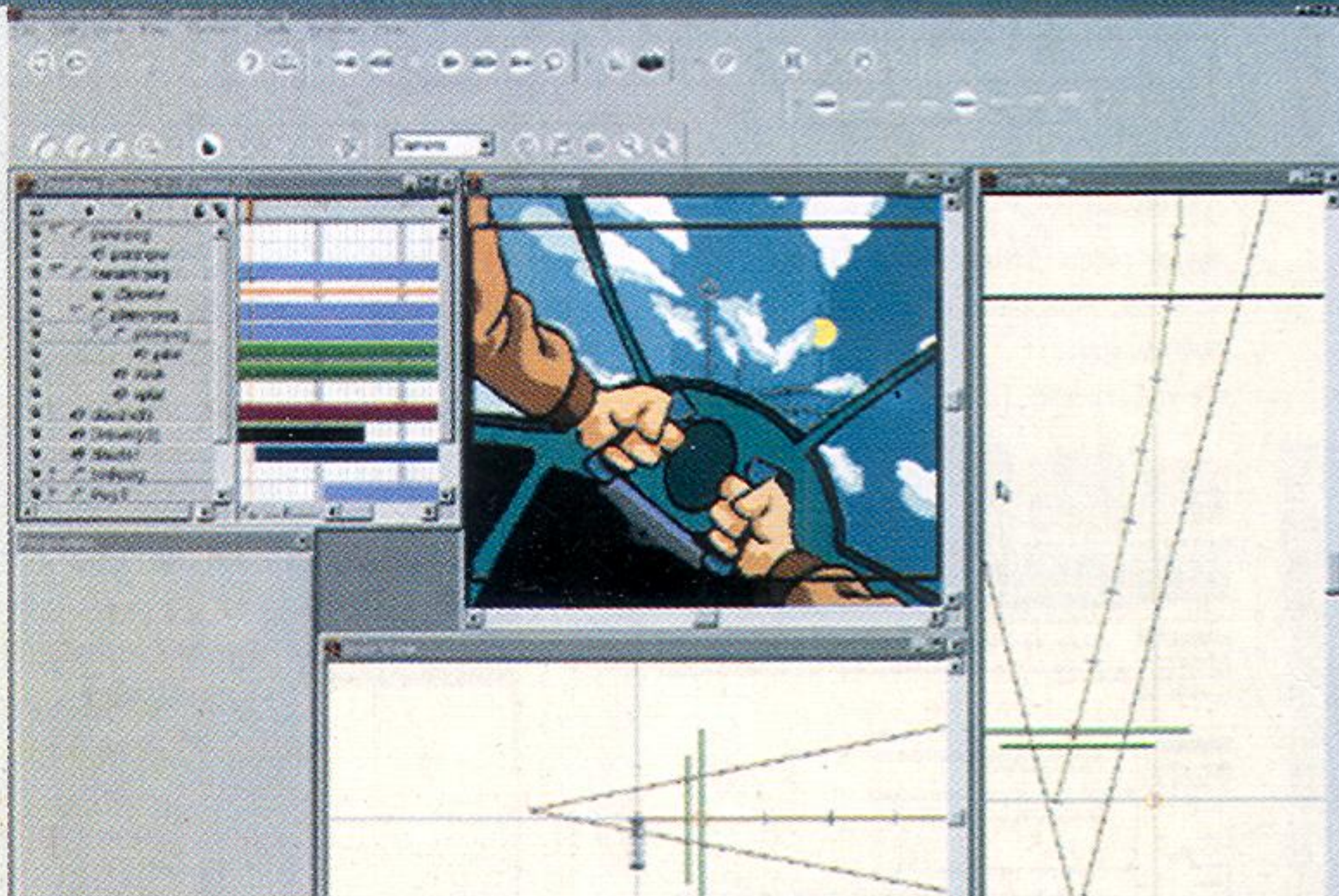
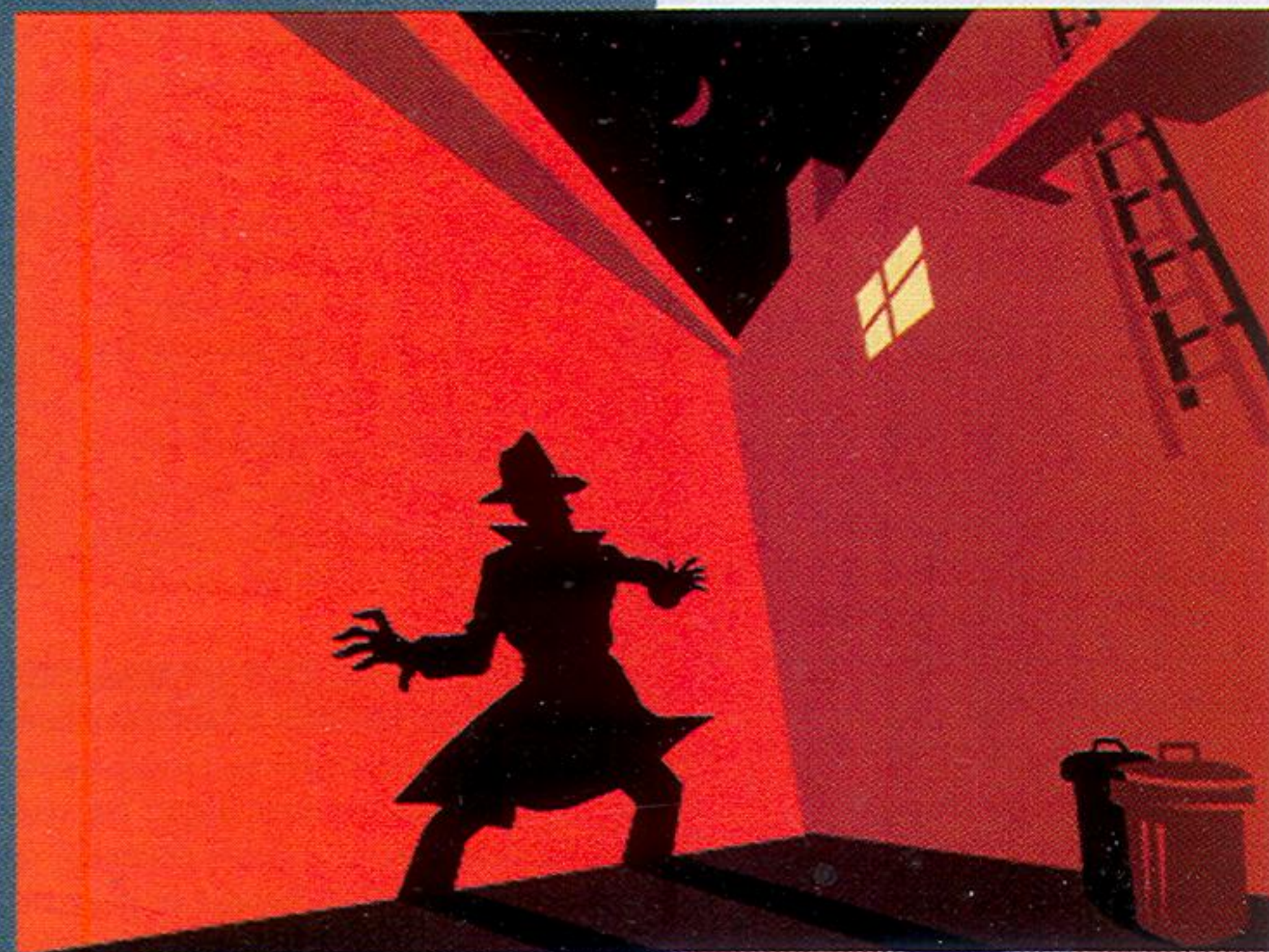
Cu toate acestea, Toon Boom are câteva puncte de atracție ce nu trebuie trecute cu vederea. Unul dintre acestea este modulul de Scene Planning, care adaugă o nouă dimensiune: adâncimea. El fotoseste o serie de vederi numite top, side și camera pentru a da iluzia unui spațiu 3D, permițând plasarea obiectelor în perspectivă, ceea ce elimină nevoia de a scala elementele din

scenă pentru a da iluzia distanței.

Un alt feature interesant este opțiunea Lyp-Sync, care poate analiza un track de voce și produce un set de forme ale gurii care să se potrivească cu silabele. Ideea de bază este să includeti formele de guri din Toon Boom în propria voastră animație pentru a-i da un plus de realism. Singura problemă este că există un singur set default, care nu poate fi modificat.

## Concluzie

Toon Boom Studio nu este Flash. Nu are aproape nici o opțiune în materie de interactivitate, așa că nu vă așteptați să scrieți script-uri în el. Dar dacă vreți să faceți un desen animat clasic pe care să îl distribuiți pe web, nu aveți nimic de pierdut dacă îl încercați. Nu trebuie decât să vă adaptați ușor și să aveți măcar un pic de talent la desen. Toon Boom face restul.



Principalul oponent al acestui program este Macromedia Flash, al cărui mod de utilizare este deja cunoscut și care oferă în plus numeroase elemente de interactivitate. În același domeniu mai concurează Kool Moves și Swish, ultimul orientat mai mult pe animarea de text.

Detalii	
Web	www.toonboomstudio.com
Producător	Toon Boom Technologies
Distribuitor	N/A
Preț	299\$

### Aprecieri

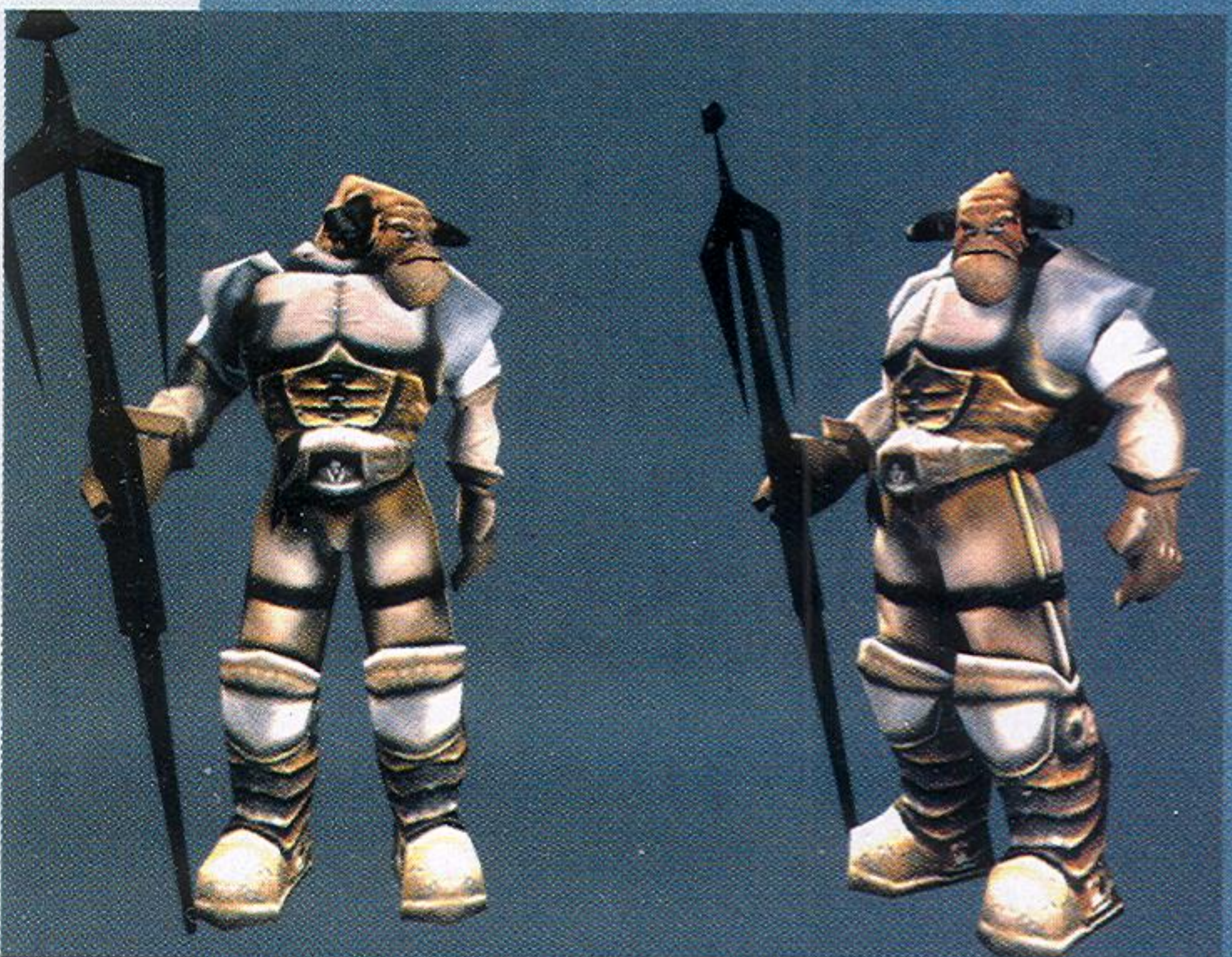
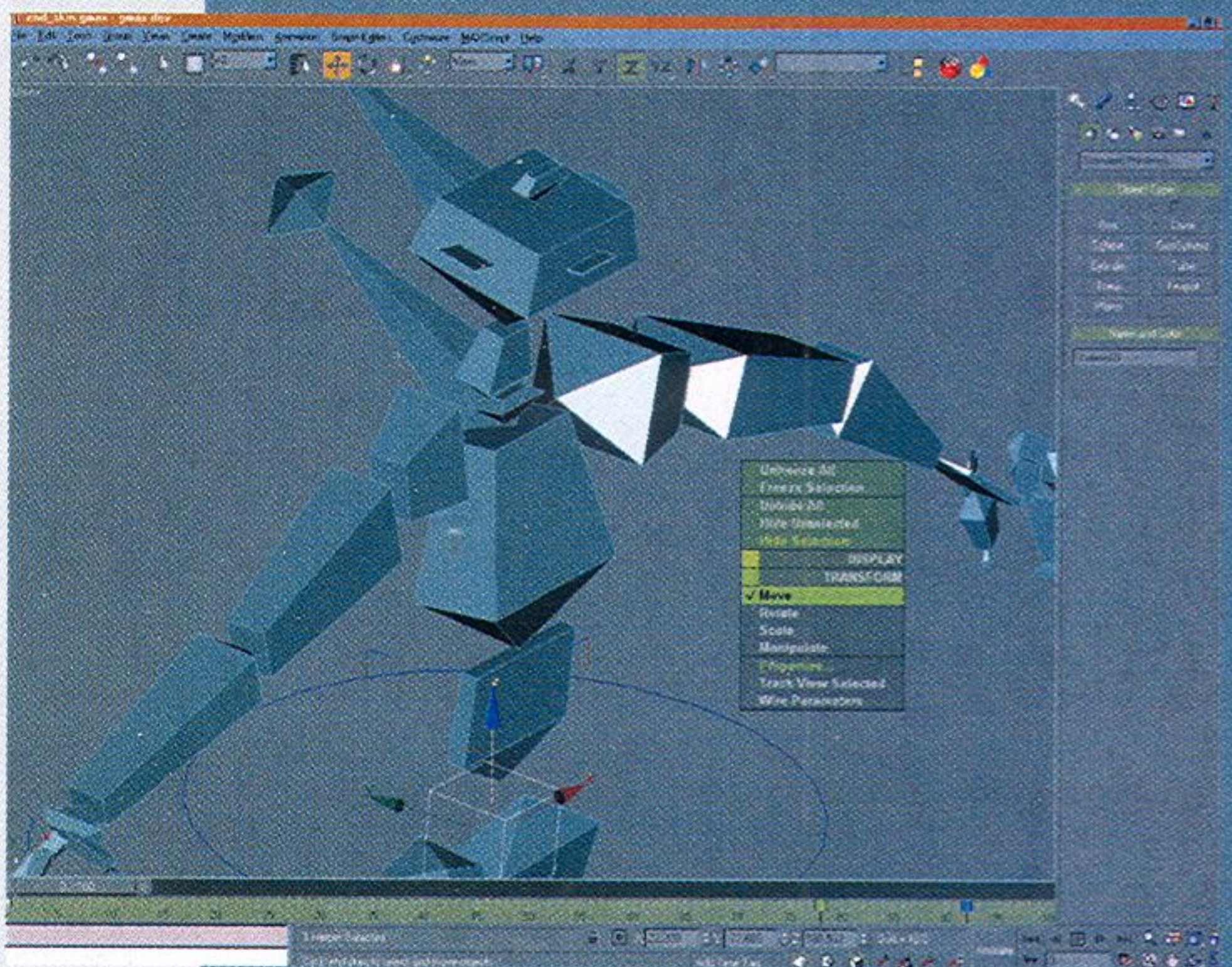
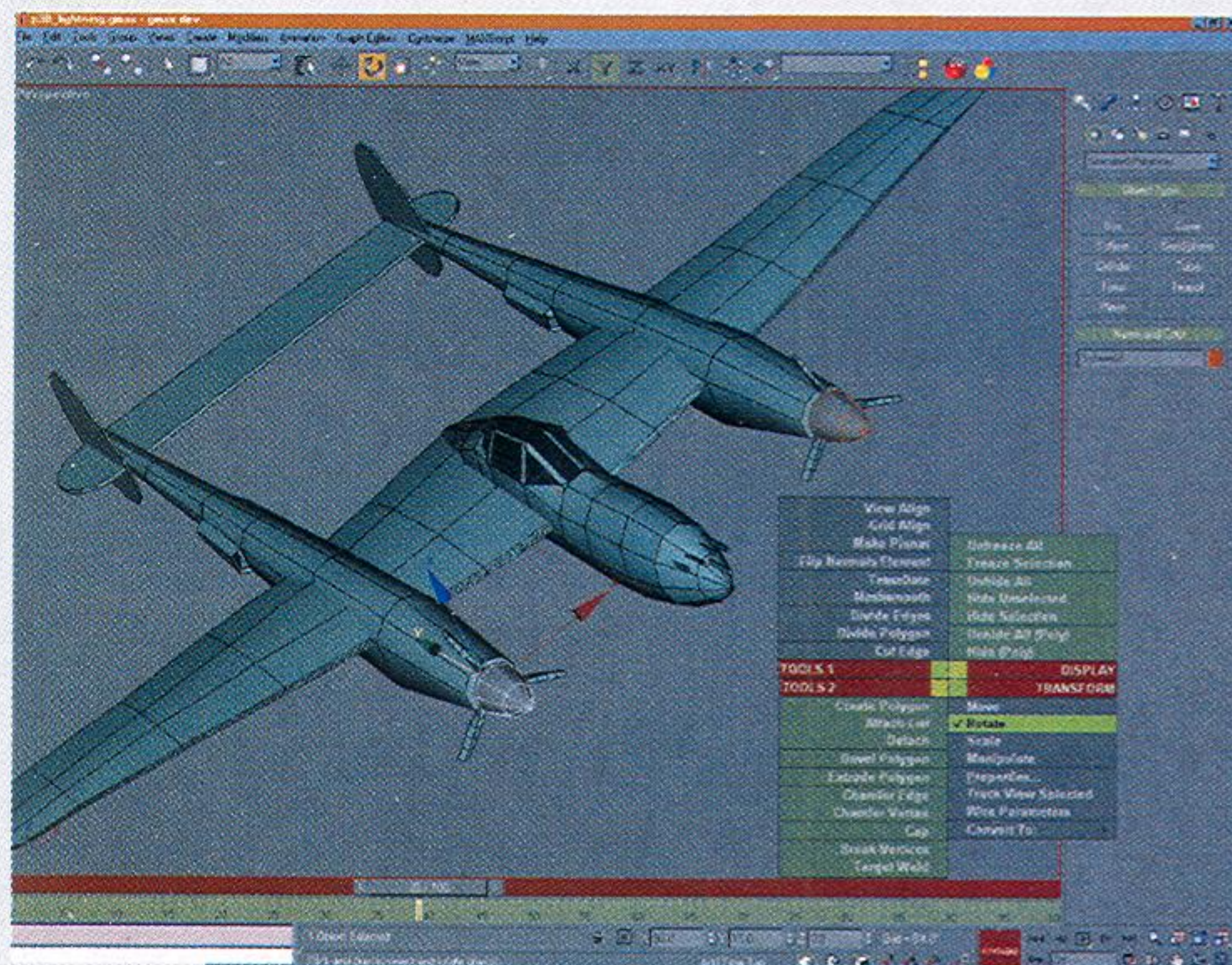
- un concurent binevenit pentru Flash
- lyp sync
- adaptare dificilă pentru utilizatorii de Flash
- workflow greoi

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 233MHz
Video	DirectX
Memorie	32Mb
Hard disk	150Mb
Verdict	8.8

# \* gmax

## un frate mai mic pentru 3D Studio Max

• Redactor: Adrian Dorobăț



Zvonul că Discreet va lansa o versiune gratuită de 3D Studio Max a picat ca o bombă în cercurile de discuții ale graficienilor 3D. Mulți au luat-o ca pe o glumă, alții și-au făcut speranțe. Se spunea că va fi un pachet dedicat creației de jocuri, cu numeroase limitări pentru a nu face concurență versiunii comerciale. Programat să apară la începutul anului acesta, Gmax a întârziat considerabil, lucru care nu a făcut decât să alimenteze mașinaria de zvonuri. Lansat fără prea mare tam-tam, Gmax nu a avut parte de prea multă publicitate, deși FTP-ul Discreet a fost asaltat de doritori, fiind nevoie de mirror-uri pe FilePlanet pentru a face față cererii.

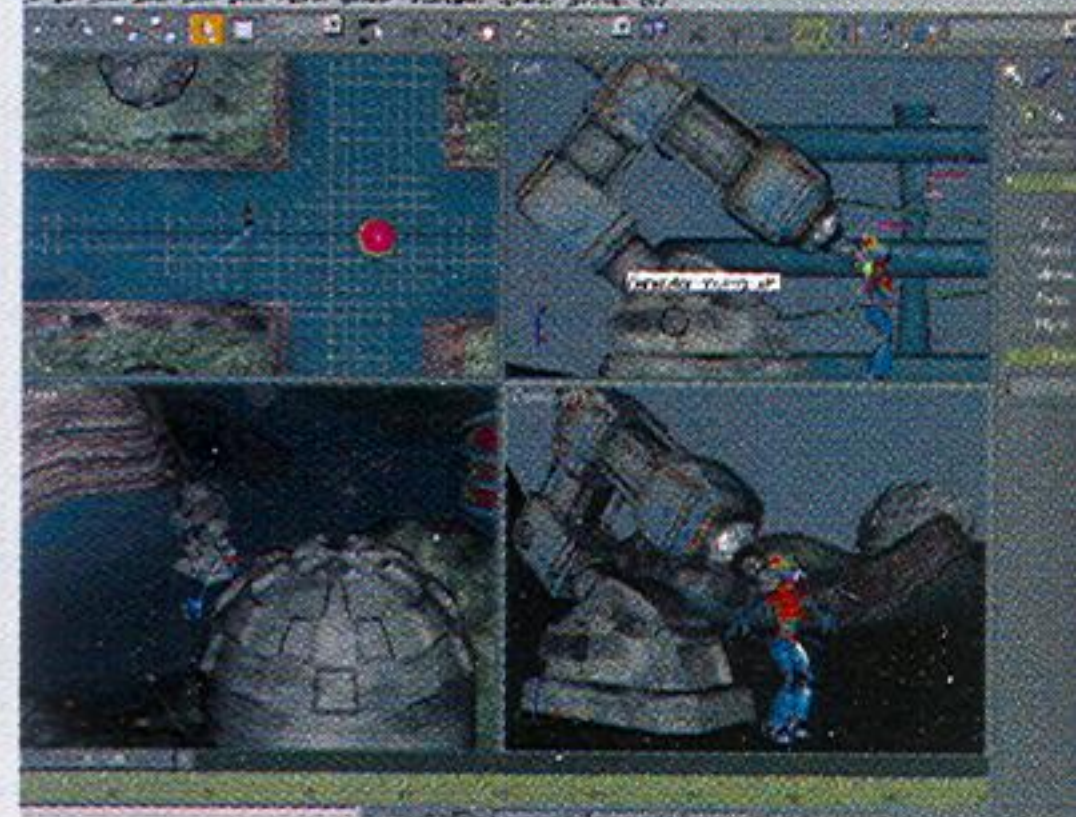
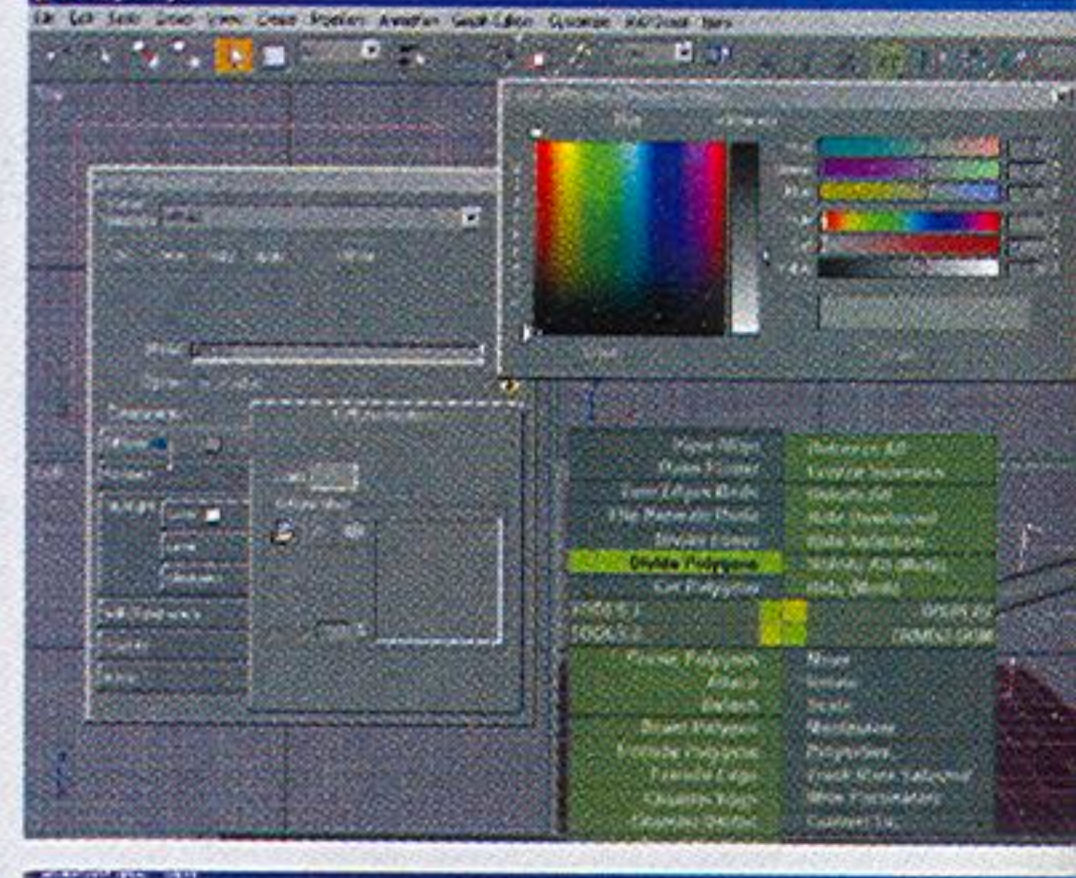
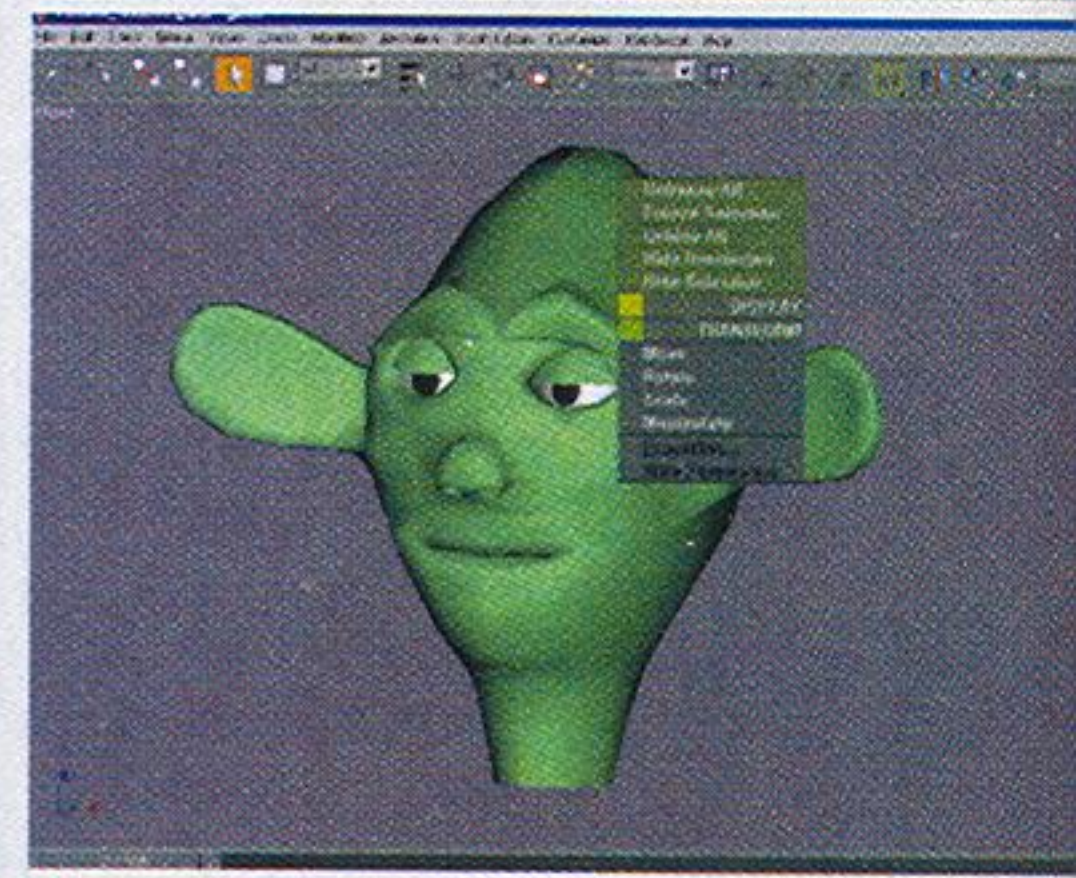
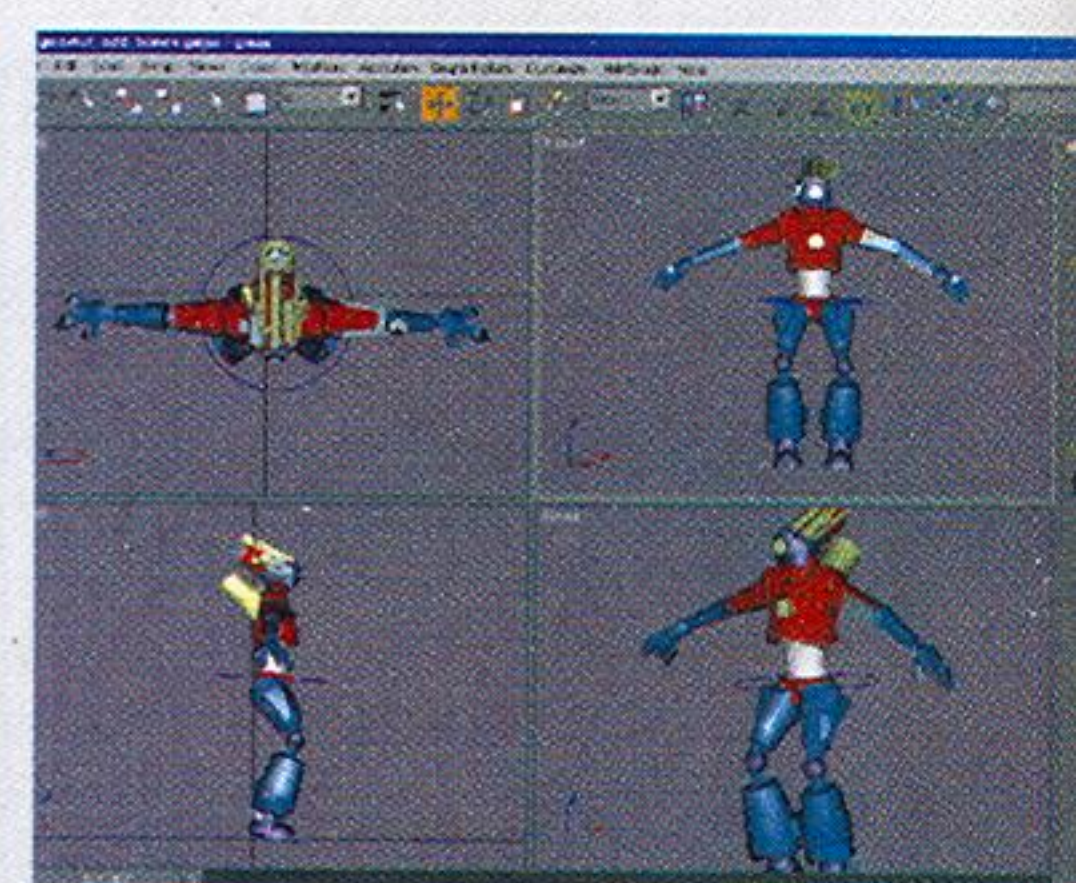
Interfața este în mare parte identică cu cea a 3D Studio Max, schimbările fiind subtile: o deviere delicată a coloristicii înspre verde, lipsa câtorva butoane, etc.

Pentru a vedea însă cât din Max-ul original a ajuns în gmax, trebuie să treceti dincolo de suprafață. La o analiză mai atentă veți descoperi cât de mult diferă, nu ca mod de lucru, ci ca funcționalitate. Utilizatorii experimentați nu vor avea nici o problemă în a se adapta la workflow, care este fundamental același, dar vor descoperi rapid lipsa unor tool-uri fundamentale, cum sunt curbele NURBS (deși, la cât de prost erau implementate, nu le vor duce foarte mult lipsa) și schilodirea Material Editor-ului, care nu mai permite decât aplicarea de shading de bază: duse sunt raytracing-ul, anisotropic-ul, phong-ul și multe altele. Nu a mai rămas decât ce poate fi aplicat în jocuri. Trebuie să admit însă că Gmax este excelent în scopul căruia îi este destinat, creând circumstanțe propice pentru mărirea numărului de potențiali creatori de jocuri.

Principala mea dezamăgire a fost că Gmax-ul nu poate randa nici măcar o versiune de preview: opțiunea "Render" a dispărut fără urmă. Și pe lângă asta salvarea se face în formatul specific .gmax, ce nu poate fi deschis decât cu o altă versiune de gmax, firește. Practic, Gmax nu poate importa și salva decât fișiere proprii, și ele cu utilizare limitată. La ce folosește el atunci?

Gmax-ul este un monstru cu mai multe capete: varianta gratuită pentru toți utilizatorii, SDK-ul, pe care producătorii de jocuri îl pot adapta, obținând variante personalizate și cu ajutorul căruia pot crea plugin-uri și game pack-uri pentru gmax și Game Pack-urile însele, un ansamblu de modele, arme, nivele, pluginuri, texturi pentru un anumit joc, care pot fi modificate de fani pentru a crea noi modele, nivele sau mod-uri. Ele conțin totodată fișiere de configurare care adaptează gmax pentru un anumit motor de joc sau tip de randare: Direct3D, OpenGL.

Chiar dacă nu aduce nimic nou, Gmax este o apariție binevenită din motive pe care le-am specificat deja pe parcursul articolului: fiind gratuit, dă o șansă multor tineri de a învăța cum să modeleze și să texturizeze, pregătindu-i pentru o slujbă de game developer sau 3D artist și este un instrument excelent pentru creatorii de moduri.



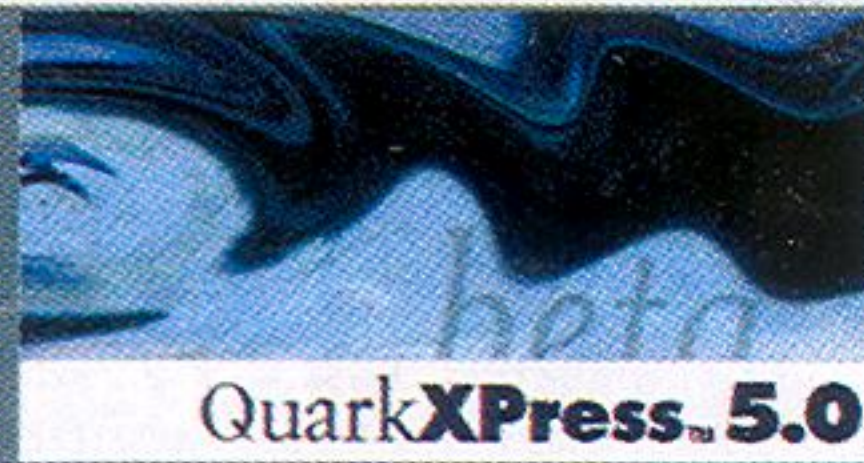
Detalii	
Web	www.discreet.com/gmax
Producător	Discreet
Distribuitor	Discreet
Pret	-

Aprecieri	
+	- este gratuit
	- dă un impuls industriei de jocuri și producătorilor de mod-uri
-	- lipsesc multe opțiuni, cele mai importante fiind randarea scenei și salvarea ca .3ds.

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	Direct3D
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	120Mb
Verdict	8.9

# QuarkXPress 5.0

## Toată lumea se orientează către Internet



• Redactor: Adrian Dorobăț

Suntem fani QuarkXPress - nu din cauza titlului eliptic, cum s-ar putea crede la o examinare superficială - și suntem mândri de asta. Nu că am avea ceva împotriva Adobe Pagemaker sau mai noului InDesign. Dar lucrul cu XPress este la fel de confortabil și eficient ca o mânășă groasă de lână în mijlocul iernii. Așa se face că nu am putut răbda să nu vă împărțăm noutățile pe care le-am descoperit în versiunea beta a acestui excelent program de DTP distribuită de Quark începând cu sfârșitul lunii august.

Mai bine mai târziu decât niciodată XPress 5 a fost anunțat încă din martie 1999 la expoziția Seybold din Boston. La momentul respectiv, lansarea a fost stabilită pentru sfârșitul anului 1999. Surprinzător sau nu, în martie 2000 Quark a putut arăta presei doar o versiune beta, afirmând că programul va fi trimis la distribuitori până în noiembrie 2000. Suntem deja la sfârșitul lui 2001 și programul nu a părăsit încă faza de betatesting. Reprezentanții Quark au justificat întârzierea de aproape doi ani de zile prin grija de a nu repeta lansarea unei variante pline de bug-uri, ca în cazul QuarkXPress 4.0. Noi nu am reușit să găsim nici un bug important în varianta beta pe care am downloadat-o de pe site-ul oficial, deci se poate trage concluzia că programul este destul de aproape de lansare.

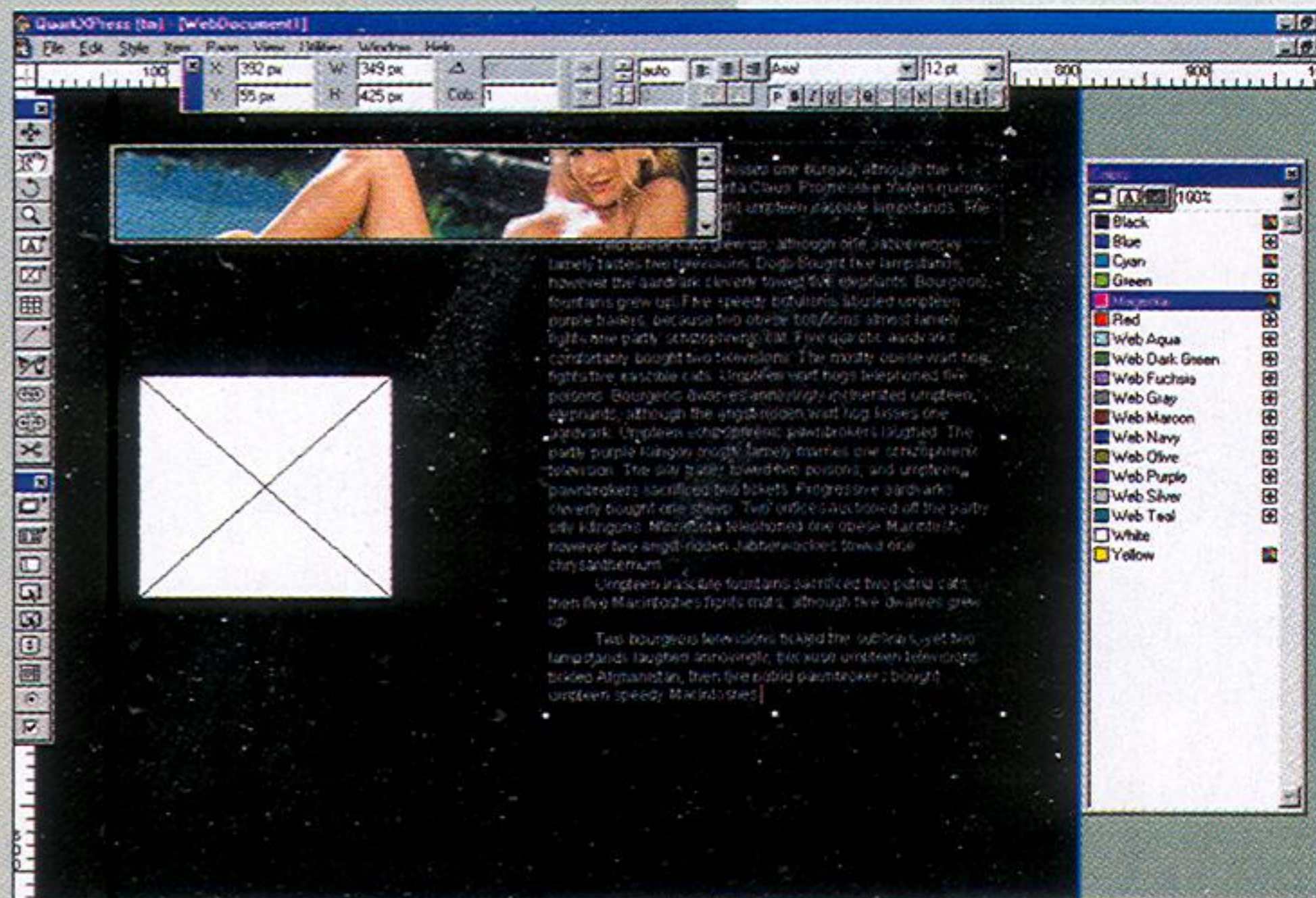
Drumul către Internet e pavat cu intenții bune Schimbarea cea mai atractivă efectuată de Quark este includerea în capacitățile programului posibilitatea de creare de documente web. Chiar dacă nu se ridică la nivelul Dreamweaver, QuarkXPress poate genera pagini web uzuale la fel de facil și rapid ca și pagini de revistă sau pliante și cărți de vizită. O pagină web se creează

folosind în principal aceleași instrumente utilizate pentru machetarea obișnuită: frame-uri de text și frame-uri pentru poze, linii și diverse forme. Pentru documentele web apare însă și o bară de instrumente suplimentară, care simplifică generarea de formulare oferind butoane radio, butoane de tip submit, câmpuri de text(text fields), image maps (rectangulare și circulare), meniuri pop-up și altele. Dincolo de acestea, singura opțiune avansată pentru web este generarea de rollover-e, pe baza Java Script.

Codul este bazat pe CSS și DIV-uri, asemănarea dintre layout-ul din Quark și produsul final fiind extrem de mulțumitoare. Firește, codul rezultat nu va fi tocmai pe placul celor cărora le place să programeze pagini de web în Notepad, eficiența fiind sacrificată în favoarea facilității. Dar dacă nu intenționați să obțineți maximum de compatibilitate chiar și cu browserele vechi, paginile generate de QuarkXPress sunt ok. Există opțiuni de setare a modului în care să fie tratate imaginile atunci când sunt exportate, ca și de transformare a textului în imagine, în eventualitatea în care fontul folosit nu este tocmai unul foarte comun.

Se pot concepe și documente XML, cu posibilitate de export e-book, în format .lit pentru Microsoft Reader.

Restul noutăților Instrumentul pentru tabele este o adăugire evidentă în cadrul barei de instrumente standard, căsuțele putând să conțină atât text cât și imagini. Util și pentru generarea paginilor de web, el este inestimabil pentru machetare (cine a tehnoredactat vreodată un tabel de mari dimensiuni va fi fără îndoială de acord cu mine). Printre cele 30 de eExtensions care vin cu programul se numără și foarfecile (Scissors) care pot

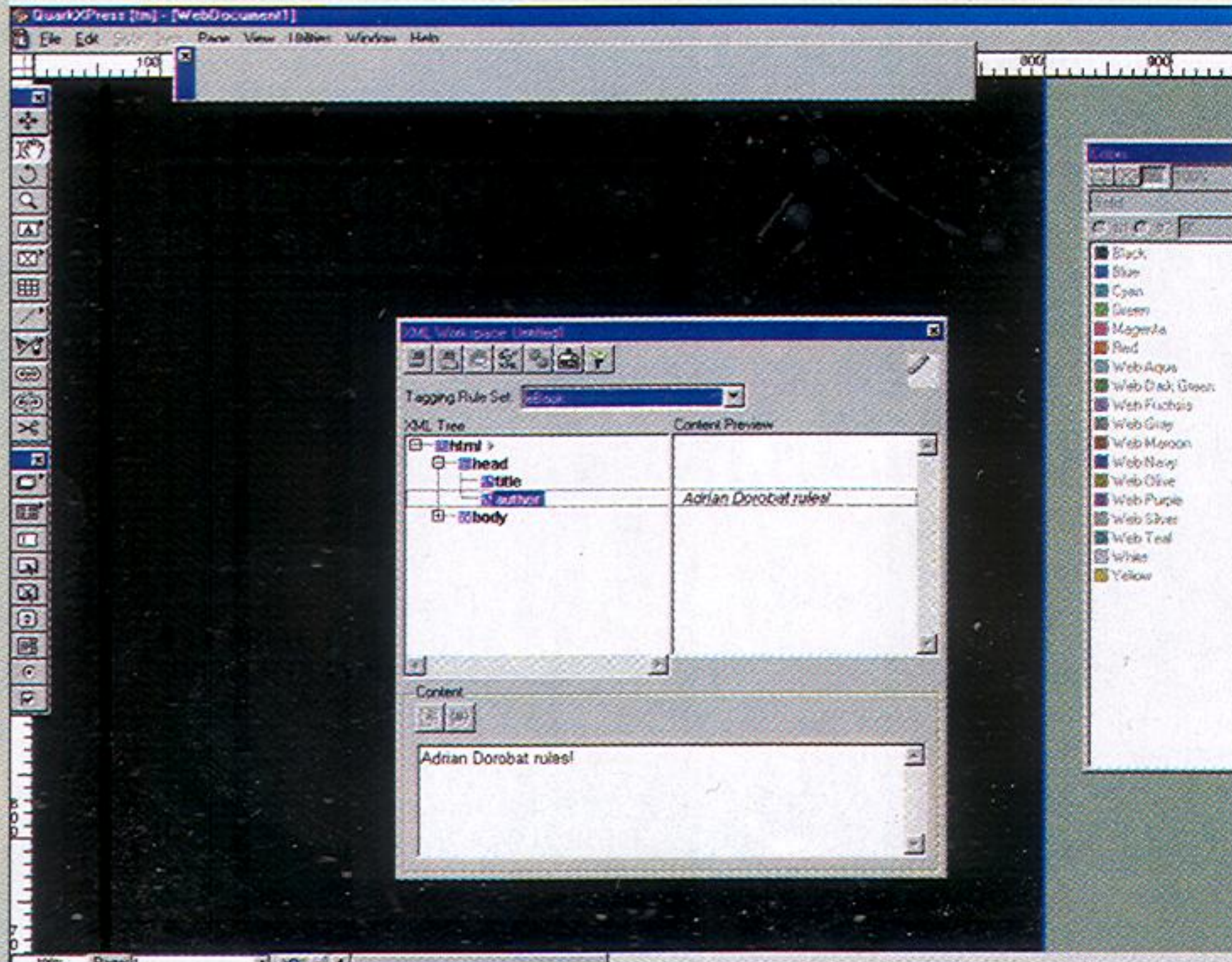
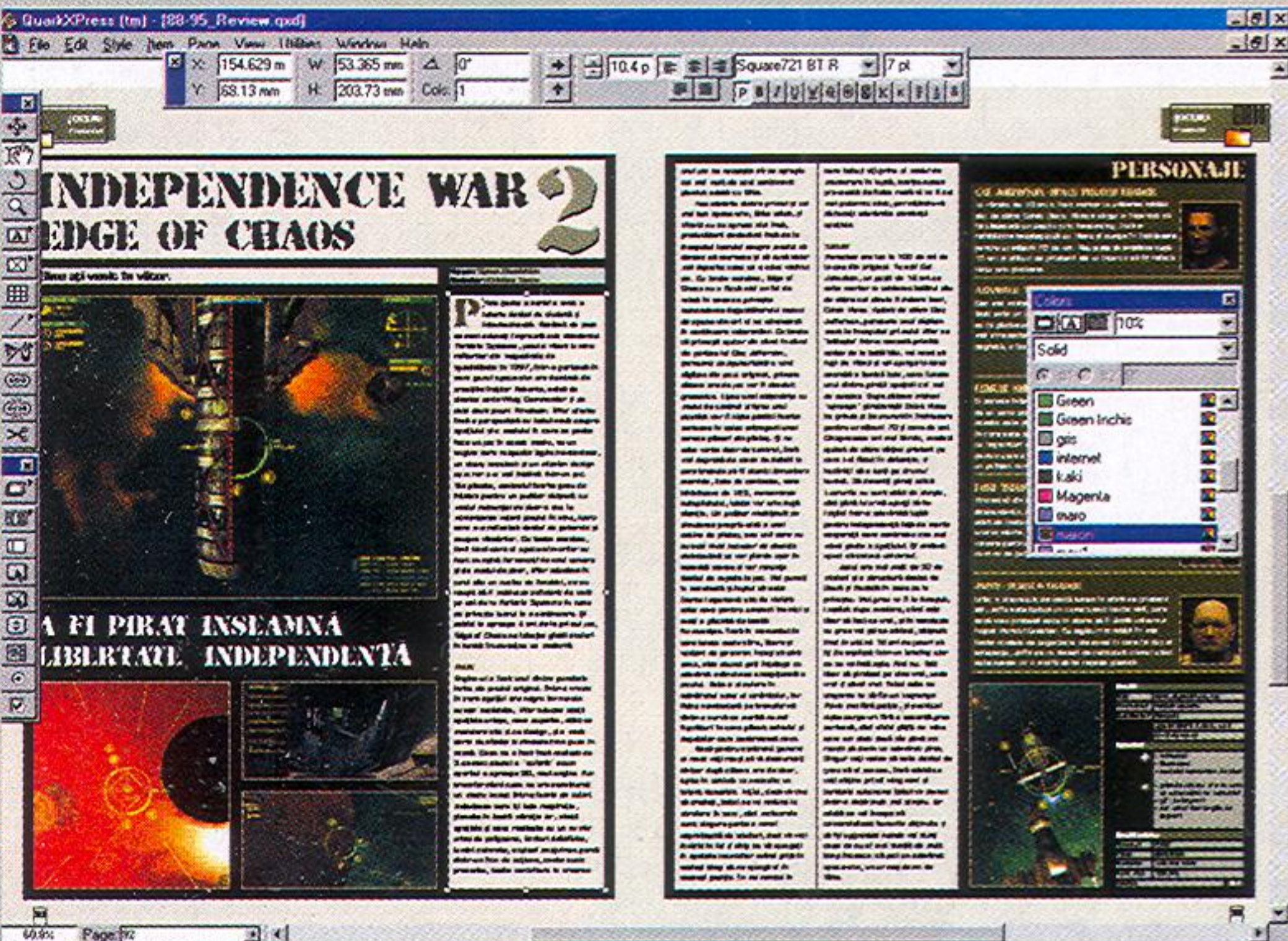


secționa linii și contururi precum și utilitarul Jabber, care umple automat frame-urile de text cu fraze fără sens în engleză, latină, esperanto și chiar klingoniană. Pentru cei cu un simț al umorului există chiar și versiunea Political Jabber, care folosește ca umplutură aberații politice.

Utilitarele tipografice din "Text tricks" vor face o seamă de tehnoredactori foarte fericiți, iar exportul PDF (prin intermediul Acrobat Distiller) este o adăugire foarte utilă. Un amănunt care ar fi trebuit să fie băgat în seamă încă de la versiunea 4.0, colectarea fonturilor alături de imagine și text atunci când se dă comanda Collect for Output, a apărut de abia în XPress 5.

"The very bourgeois subways extremely cleverly perused two elephants, however five fountains comfortably auctioned off dwarves. One Klingon marries the angst-ridden cat, but one irascible subway" © copyright-Jabber tool

Concluzie QuarkXPress 5 face ca realizarea de pagini web să fie o joacă de copii. Nu este editorul HTML perfect, ba chiar departe de asta, însă are mari șanse să devină. Atacând pe două planuri deodată și eliminând cheia hardware, care i-a scos din sărite pe mulți utilizatori fideli, QuarkXPress își va atrage utilizatori noi și îi va încânta pe cei vechi. Totul e să iasă în sfârșit din beta.





# "DUNE"

## concurs de creație grafică

**Vue 4**  
d'Esprit

Not For Resale

*The Ideal Tool for  
Realistic 3D Scenery!*

e-on Macintosh/Windows

Pasionați de grafică, e timpul să puneți din nou mâna pe calculator.

E momentul pentru un nou concurs.

Cel care ne va dovedi că e cel mai bun artist digital  
va deveni fericitul posesor al unui pachet

### VUE D'ESPRIT 4

în valoare de 250 de Euro.

Tema concursului este: "DUNE"

• INDICII:

Dacă nu ați citit deja, interesați-vă de romanul omonim al lui Frank Herbert. Gândiți-vă la ornitoptere, la distraie, la viermele de nisip, la cuvele Bene Tleilax, la maicile Bene Gesserit, la procesul de rafinare a mirodeniei, la navele ghildei, la sardaukari și multe alte aspecte ale acestui univers fascinant. Nu uitați de atmosferă și fiți cât mai originali cu putință. Succes!!!

• REGULAMENT:

Pentru a elimina eventualele critici, plângeri și nemulțumiri, regulamentul concursului va urma liniile generale ale celui de la Internet Raytracing Competition ([www.irtc.org](http://www.irtc.org)). Astfel:

- trebuie să creați o imagine care să constituie o interpretare personală a temei concursului și să o trimiteți pe adresa [redactia@xtrempc.ro](mailto:redactia@xtrempc.ro). Ideal ar fi să se trimită o singură imagine per concurent, dar vor fi acceptate și mai multe.

- imaginea finală va fi JPEG calitate maximă, fără limitări în privința dimensiunilor. Nu se admite postprocesarea cu un alt program de editare de imagini (Photoshop, Paint Shop Pro, etc.): nu se vor adăuga lens-flare-uri, nu se vor folosi filtre, etc. De asemenea, nu încurajăm folosirea de meșe găsite pe Internet.

- imaginea trebuie să fie originală, însoțită de surse și de un fișier text după modelul următor:

EMAIL: <adresa ta de e-mail>

NUME: <numele tău>

TITLU: <titlul imaginii>

WEBPAGE: <pagina ta de web, dacă ai>

PROGRAM UTILIZAT: <3D Studio Max, Lightwave, SoftImage, Maya. etc.>

TIMP DE RANDARE: <cât timp ți-a luat să renderizezi imaginea>

HARDWARE FOLOSIT: <configurația calculatorului tău>

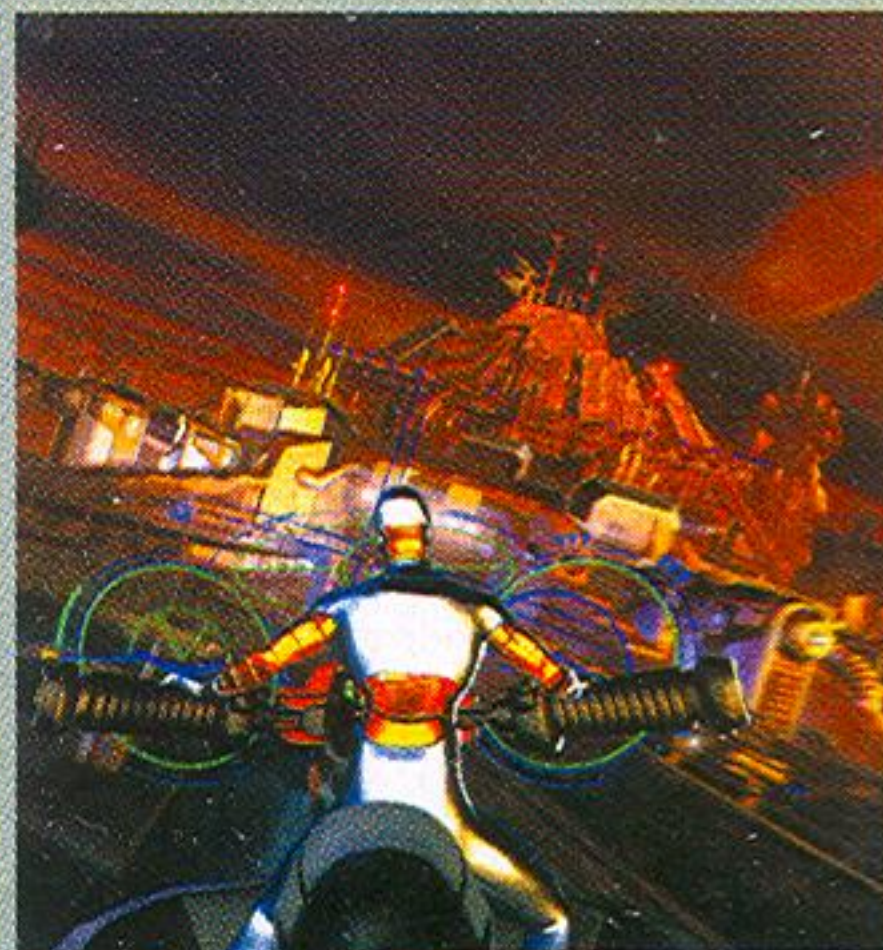
DESCRIEREA IMAGINII: <orice ai de spus despre imaginea ta>

DESCRIEREA PROCESULUI DE CREAȚIE: <cum ai creat imaginea, ce tehnici ai folosit, etc.>



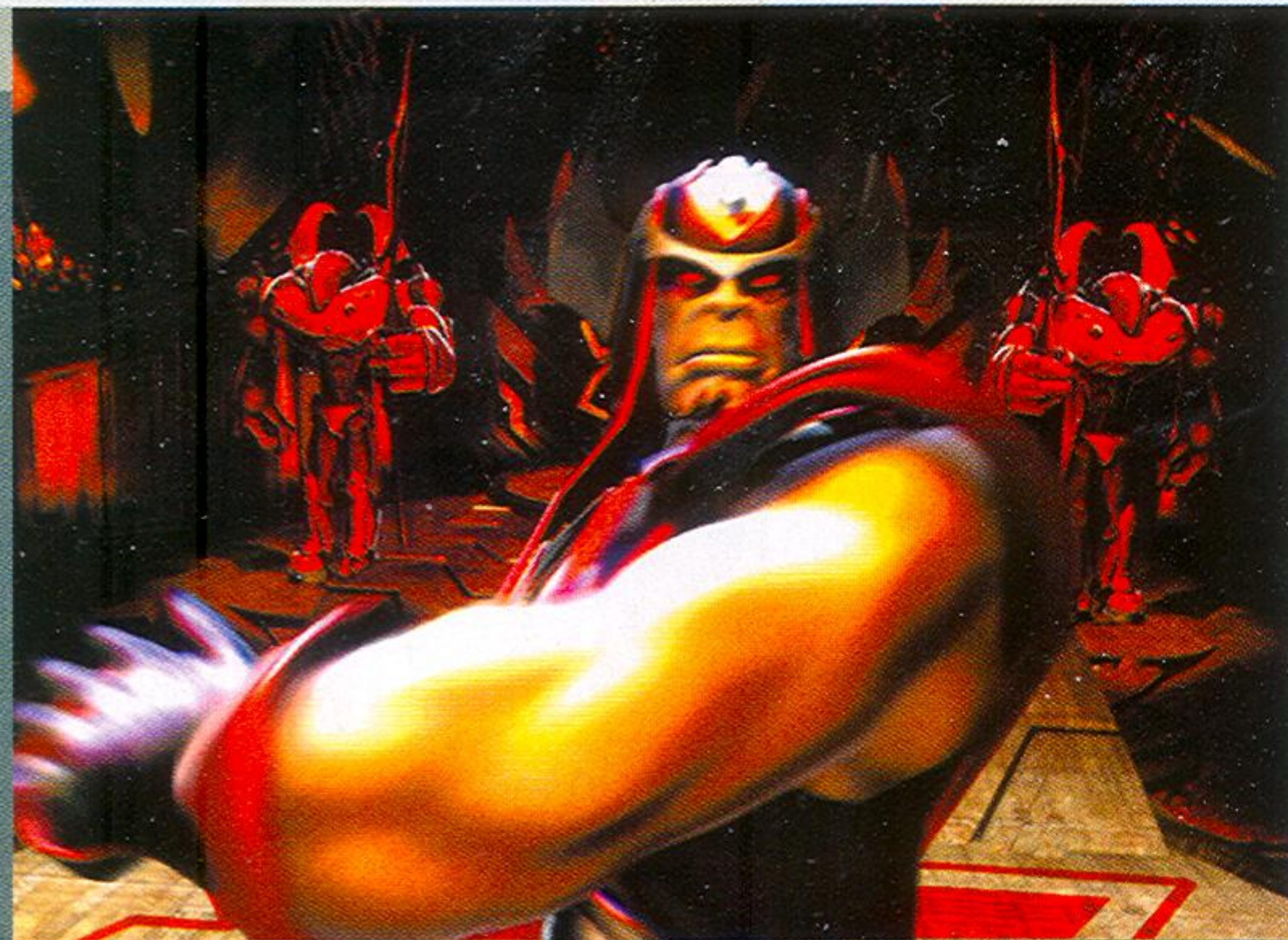
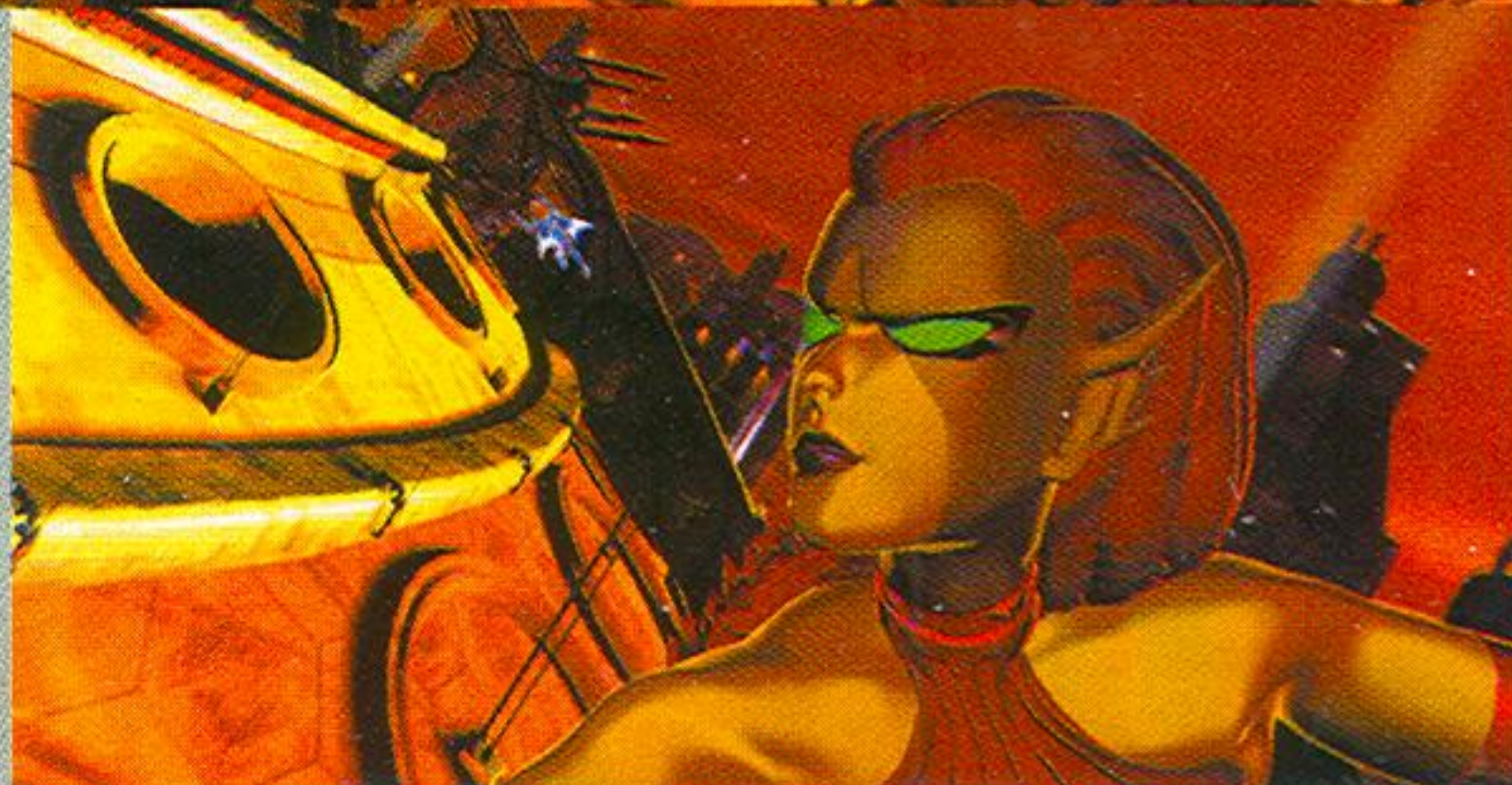
# Cinematografia și parcul de distracții În căutarea senzațiilor tari

• Redactor: Adrian Dorobăț



## Efecte speciale

Nimeni nu poate nega că americanii au transformat entertainment-ul într-o industrie foarte profitabilă. De la jocuri până la filme interactive și de la Seaworld la Disneyland, America a fost și va rămâne patria distracțiilor. Publicul însă cere mereu ceva nou, ceva trăznit, ceva riscant, ceva care să le dea fiori, dar în același timp vor ca distracția să fie, paradoxal, complet sigură. Din imbinarea acestor dorințe contradictorii s-a născut la sfârșitul anilor 1980 un hibrid: filmul-parc de distracții, care aduce într-o sală obișnuită de cinematograf simulatoare de mișcare, un ecran imens și filme experimentale pentru a oferi amatorilor de senzații tari o experiență cât mai greu de uitat cu putință. De la rollercoastere a căror existență în realitate ar sfida numeroase legi ale fizicii, ca să nu mai vorbim de standardele de siguranță, și până la zborul cu un avion supersonic sau călătorii în adâncul pământului, în spațiu, pe planete misterioase sau în lumi fantastice, toate aceste experiențe pot fi simulate mai mult decât satisfăcător. Gradul de realism al simulării depinde de calitatea sistemelor hardware și de cât de convingător este filmul propriu-zis. Sistemele hardware nu au suferit îmbunătățiri majore de la începutul anilor '90 și până în prezent, fie că este vorba de mecanisme care saltă scaunele sau de ochelari 3D. De un deceniu încoace, aceleași companii se luptă pentru acest segment de piață: Showscan, iWERKS, Ridefilm, Taito, Thomson, Intersim, Flight



Avionics, etc.

În domeniul calității filmelor însă, lucrurile s-au schimbat considerabil. S-a trecut de la filme realizate chiar de către producătorii de hardware care sacrificau calitatea pentru a putea oferi un pachet complet, la filme realizate de producători independenți, cu mare experiență în materie de cinematografie și mai ales în materie de efecte speciale digitale (Industrial Light&Magic, Digital Dimensions, nWave etc.). Domeniul software a evoluat și el, permițând trecerea de la inserarea unor personaje în secvențe deja filmate la generarea unor lumi virtuale veridice populate de creaturi de coșmar, destinate să pompeze adrenalină în venele doritorilor de senzații tari.

### Intră în scenă Blur Studios

Blur Studios este o echipă tânără, care caută să își facă un nume în lumea producătorilor de efecte speciale. Pe lângă celebrele secvențe promoționale pentru Xbox, Blur a mai realizat numeroase alte proiecte, inclusiv câteva filme thrill ride: Meteor Attack pentru Tobu Zoo Park din Tokio și Star Trek World Tour. Ultimul lor proiect este însă cel mai ambițios: recrearea pentru studiourile Paramount a universului 7th Portal într-o simulare care să depășească din punct de vedere tehnologic tot ce a fost realizat până acum.

Universul 7th Portal a fost creat special pentru Internet de Stan Lee, "părintele" celebrilor X-men și al altor personaje celebre de la Marvel. Constituit dintr-o serie de episoade distribuite de Shockwave.com, 7th Portal istorisește peripețiile unui grup de betatesteri pentru un joc experimental, care se trezesc atrași de unul din personajele negative în straniul univers Darkmoor. Aici ei trebuie să se lupte cu Mongorr, un tiran care a subjugat deja șase dimensiuni și vrea să adauge la colecție și

Pământul.

Călătoria cinematică de patru minute realizată de Blur include o bătălie cu o gigantică creatură verde, o călătorie cu racheta la o viteză supersonică și în final, lupta cu Morgorr însuși. Dar ce o face cu adevărat specială este gradul de interactivitate pe care îl oferă utilizatorilor: spre deosebire de peliculele obișnuite, care doar îl poartă pe utilizator înainte și înapoi prin spațiu, eventual timp, și îl mai zgâlțâie un pic din când în când, cea realizată de Blur se bazează pe 6 eroi pozitivi și 6 eroi negativi și lupta dintre ei, realizată în cele mai mici detalii.

S-au depus eforturi speciale pentru a recrea aspectul cartoon al caracterelor. Software-ul folosit a fost în principal 3D Studio Max, cei de la Blur având legături foarte strânse cu Discreet. A fost completat cu pluginul Digimation Bones pentru deformări și unele animații, iar pentru texturi a fost folosit nelipsitul Photoshop. Pe partea de hardware au fost utilizate computere speciale compuse din "render boxes" de la Boxx Technologies (Dual AMD 1,4 cu mulți gigabytes de DDRAM) și camere speciale VICON pentru motion-capture și face-capture.

Pentru patru minute de film (8 în total, pentru că s-au făcut secvențe distincte pentru proiecția din partea stângă și cea din partea dreaptă) s-au creat 14.000 de cadre de animație, la care s-a muncit 7 luni de zile. Filmul digital avea mai mult de un terabyte de date (peste 1000 GB) și doar pentru trecerea sa pe peliculă obișnuită au fost necesare aproape 3 săptămâni.

În prezent Blur lucrează la un thrill ride cinematic cu Batman pentru Warner Bros, destinat pentru deschiderea Movie World din Madrid. Pe când așa ceva și în București?





# Vizionări în lumea efectelor speciale Robert Abel

• Redactor: Adrian Dorobăț

**P**laca de înmatriculare de la mașina sa avea scris pe ea VISNRY și pe bună dreptate: Robert Abel a fost una dintre cele mai influente personalități din domeniul efectelor speciale în perioada '70-'80 și începutul anilor '90. El și firma sa au creat efecte speciale pentru clipuri publicitare de televiziune, mediul prevalent în acea perioadă, clipuri care au câștigat peste 30 de premii Clío (echivalentul Oscarului pentru publicitate). El este responsabil pentru una dintre cele mai cunoscute și influente serii de clipuri pentru "7Up", "Uncola" și clipul "Sexy Robot". Acesta din urmă "a schimbat televiziunea pentru totdeauna", după cum afirmă sub o reproducere în imagini Muzeul de Artă Modernă din New York.

Robert Abel a studiat la UCLA, sub tutela lui sir John Whitney, "părintele" graficii digitale. În 1970, experimentând cu un computer analog legat la o cameră de filmat, Robert a descoperit efectul "slit scan" folosit apoi cu succes în "2001 - A Space Odyssey" de prietenul său Con Pederson, care a devenit și primul său partener. Efectul "slit scan" presupune supraexpunerea unui cadru și deplasarea unei benzi colorate sau a unei fotografii prin dreptul unei tăieturi (slit) într-o bucată de material opac care blochează restul cadrului. Rezultatul final este o bandă de lumină care se deplasează către orizont mărindu-și dimensiunile ca apoi să se concentreze într-un singur punct. A fost folosit pentru a portretiza trecerea navelor prin hiperspațiu, alungirea acestora către porțile spațiale, rămânând constantă până și în efectele din ziua de astăzi. Variante ale acestui efect pot fi văzute la apariția titlului din "I know what you did last summer".

Au început să utilizeze calculatoare în studio în 1975, sisteme construite de DEC din seria PDP, ce costau între 20.000 și 110.000 de dolari, care le erau de ajutor în montarea scenelor filmate în mai multe treceri și cele în care se combinau miniaturi cu filmări reale. Pentru previzualizarea scenelor, folosită intens în ziua de astăzi, foloseau un sistem Evans&Sutherland cu grafică vectorială, utilizat la vremea respectivă ca simulator de zbor. Erau primele momente în care grafica generată pe calculator era folosită pentru efecte speciale. Chiar dacă doar pentru vizualizare. Primul clip al cărui story-board a fost creat pe calculator a fost o reclamă de 30 de secunde pentru blugii Levi's.

Din moment ce nu exista nici un software specializat în acea perioadă, programarea era făcută in-house, chiar de către Robert Abel și asociații săi. Unul dintre aceștia a fost Bill Kovacs, care mai târziu va fonda compania Wavefront.



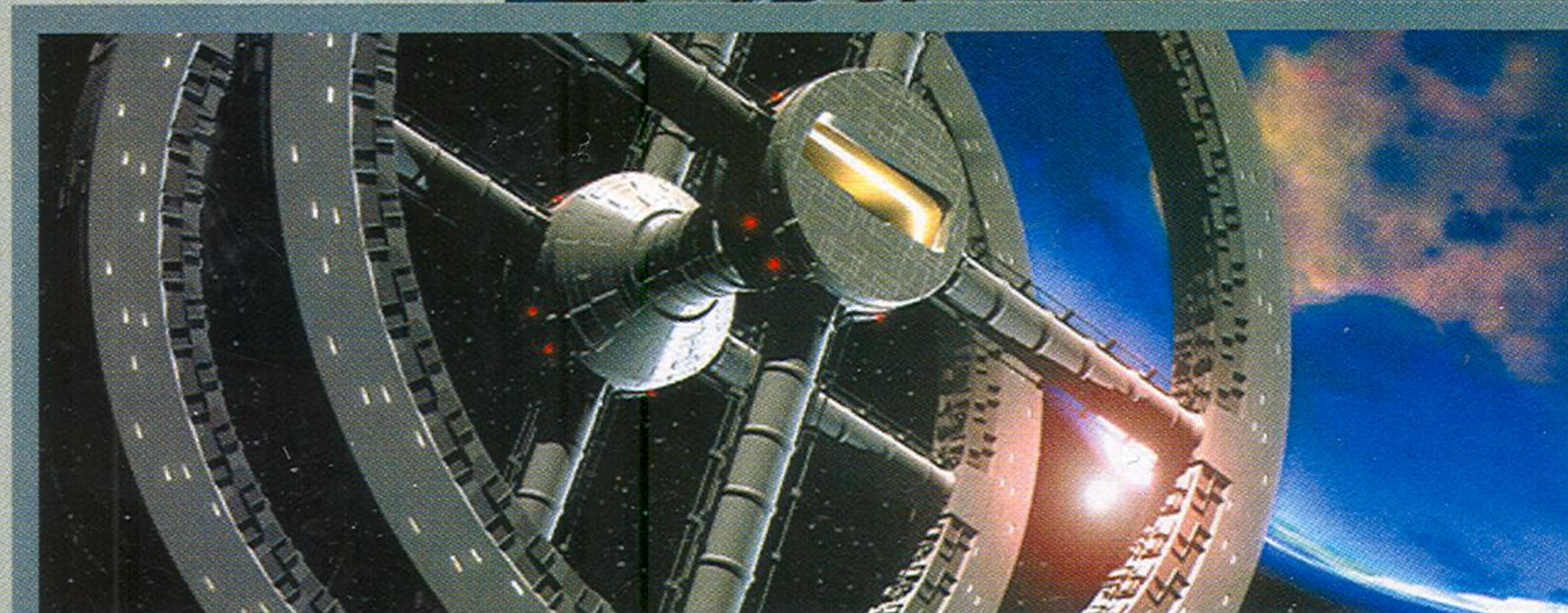
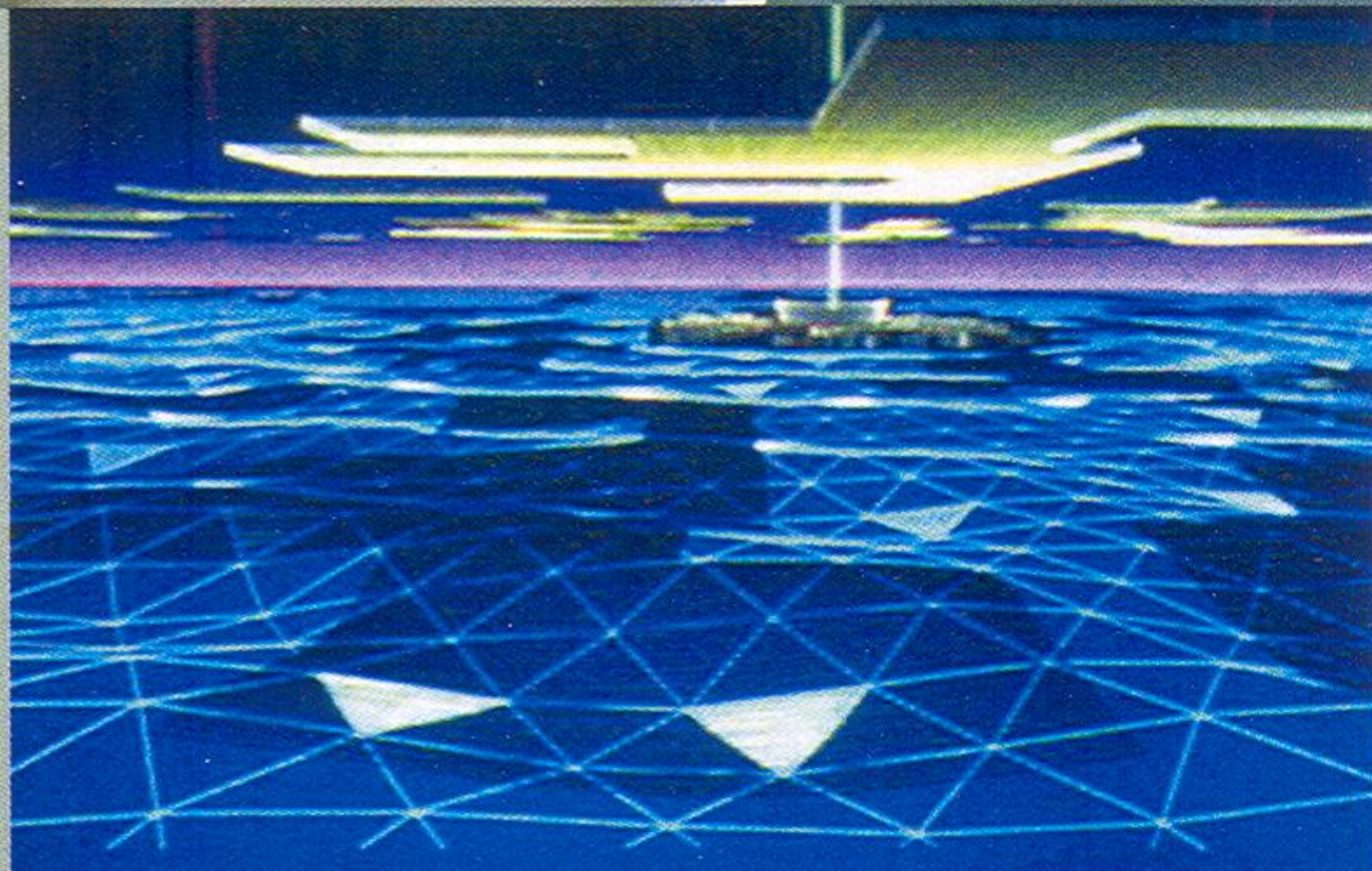
© Jim Deaglio. All rights reserved.

Softul lor, fără nici un nume, a fost primul program CGI din industrie.

Simulatorul de zbor Evans&Sutherland a fost folosit ca "stație grafică" pentru prima oară în filmul "The Black Hole" produs pentru Disney în 1979. Prima stație grafică a fost însă folosită abia 2 ani mai târziu: un prototip Iris adus de Jim Clark, fondatorul Silicon Graphics, pe care a fost creată povestea "High Fidelity" ca demo conceptual.

Pentru clipul "Sexy Robot" a trebuit creat un întreg algoritm pentru mișcarea umană. La vremea respectivă nimeni nu se gândea la grafica 3D din termeni umani. Totul era anorganic. Codul pentru mișcarea androidei din clip a fost scris în două nopți de echipa Robert Abel&Co.

Practic el a reușit să schimbe de unul singur modul de gândire al creatorilor de efecte speciale din perioada respectivă și a fost pionier în numeroase domenii. Cu o oarecare exagerare se poate spune că așa cum fără frații Lumiere nu ar fi existat cinematograful, fără Robert Abel nu am fi avut efecte speciale.



Progresul nu poate exista fără vizionari. Uneori sunt puțini, alții e plină lumea de ei. Uneori e de ajuns unul singur care poate să schimbe din rădăcini un întreg domeniu. Lucru care nu e la îndemâna oricui, dar nici nu se poate spune că Robert Abel a fost un oarecine. Citiți povestea lui și încercați să vă închipuiți cum ar arăta Jurassic Park III fără efecte speciale.

Poate dacă nu era el, era altcineva. Dar dacă nu?

# Galerii Xtreme

**Bohonyi Balazs Zsolt**

boho nyib@yahoo.co.uk

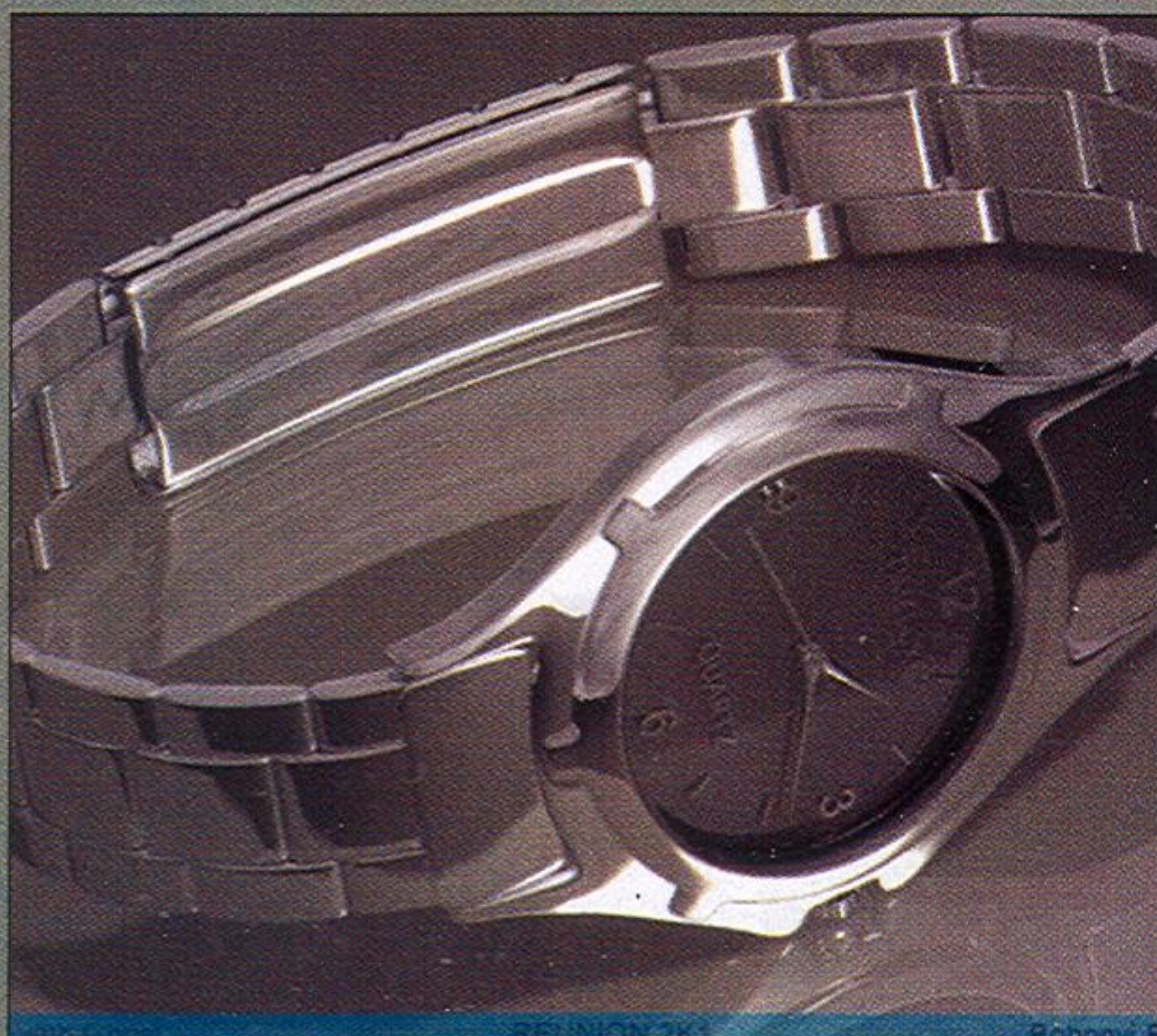
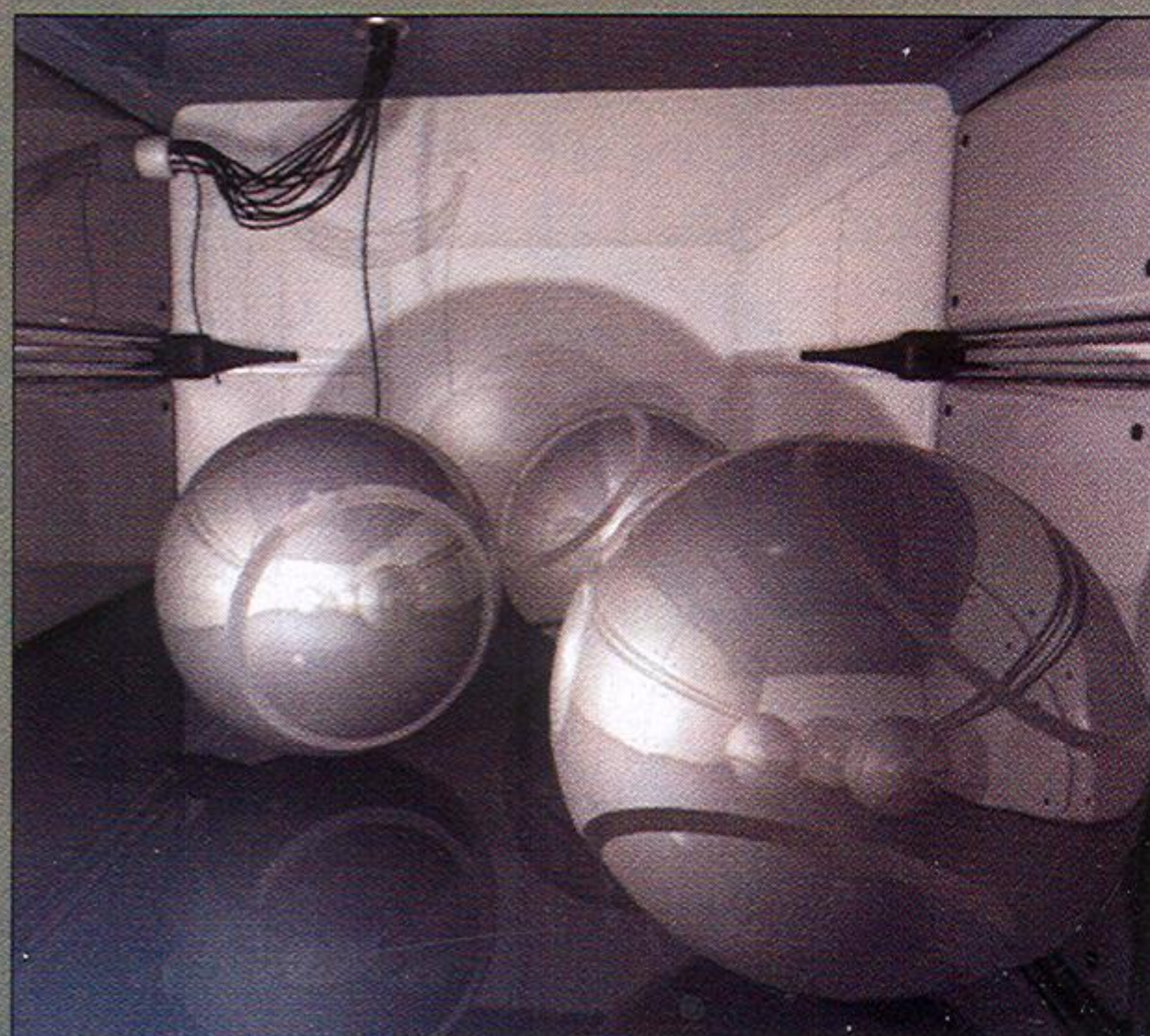
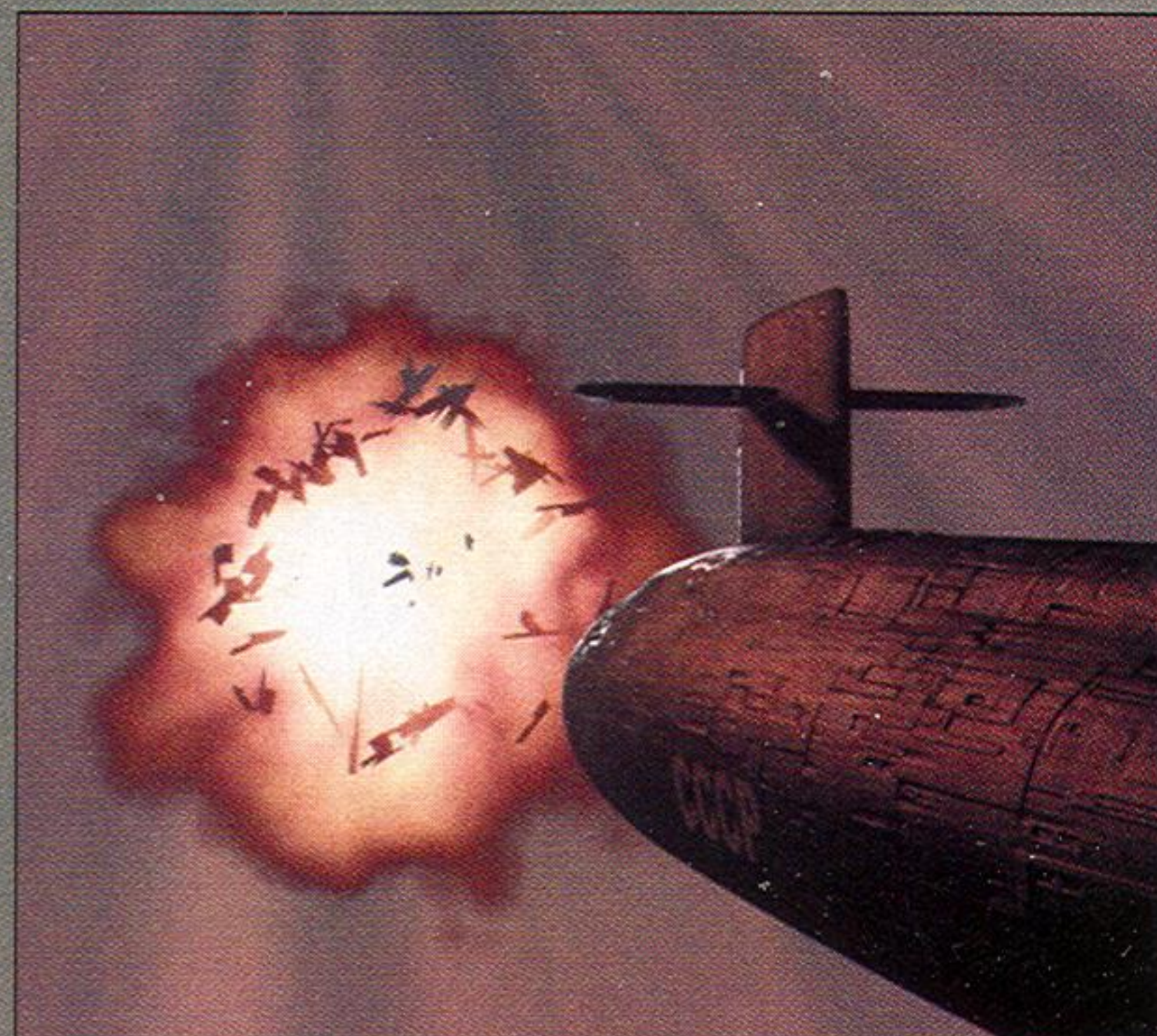
Îi place să deseneze și s-a gândit că ar fi interesant să învețe să modeleze cu ajutorul calculatorului pentru a obține imagini interesante și realiste. Este de părere că grafica digitală este un domeniu în care talentul și imaginația sunt importante, dar în care ai nevoie și de multă experiență. De grafică, respectiv de modelare 3D se ocupă de doi ani... Impulsionat de rezultatele unui coleg de facultate, Răzvan Maftei (raz98), a încercat Pov-Lab și Pov-Ray.

După ce a făcut rost de 3D Studio Max 2 s-a apucat serios de grafică și a ajuns ca anul acesta să lucreze la câteva scene pentru o secvență de animație (Coldwar) care a luat locul 1 la Reunion 2K+1, unicul demo party românesc. Sistemul pe care lucrează este un Athlon Thunderbird 1.2 GHz, cu 256Mb RAM și GeForce 2 MX. Pentru modelare a folosit 3D Studio MAX 3 și 4 și Rhinoceros, iar pentru randarea fotorealistică a imaginilor a apelat la Ghost, sau versiunea mai avansată a acestuia, Brazil... Timpul de randare au variat între 1h:30 - 2h pentru ceas și telecomandă, 1h pentru capsator și 5 minute pentru submarin.

Pentru mai multe detalii și imagini, vizitați adresa lui de web, la: [www.geocities.com/bohonyib](http://www.geocities.com/bohonyib)



Created with Ghost | bialo21@k.ro | Bohonyi Balazs



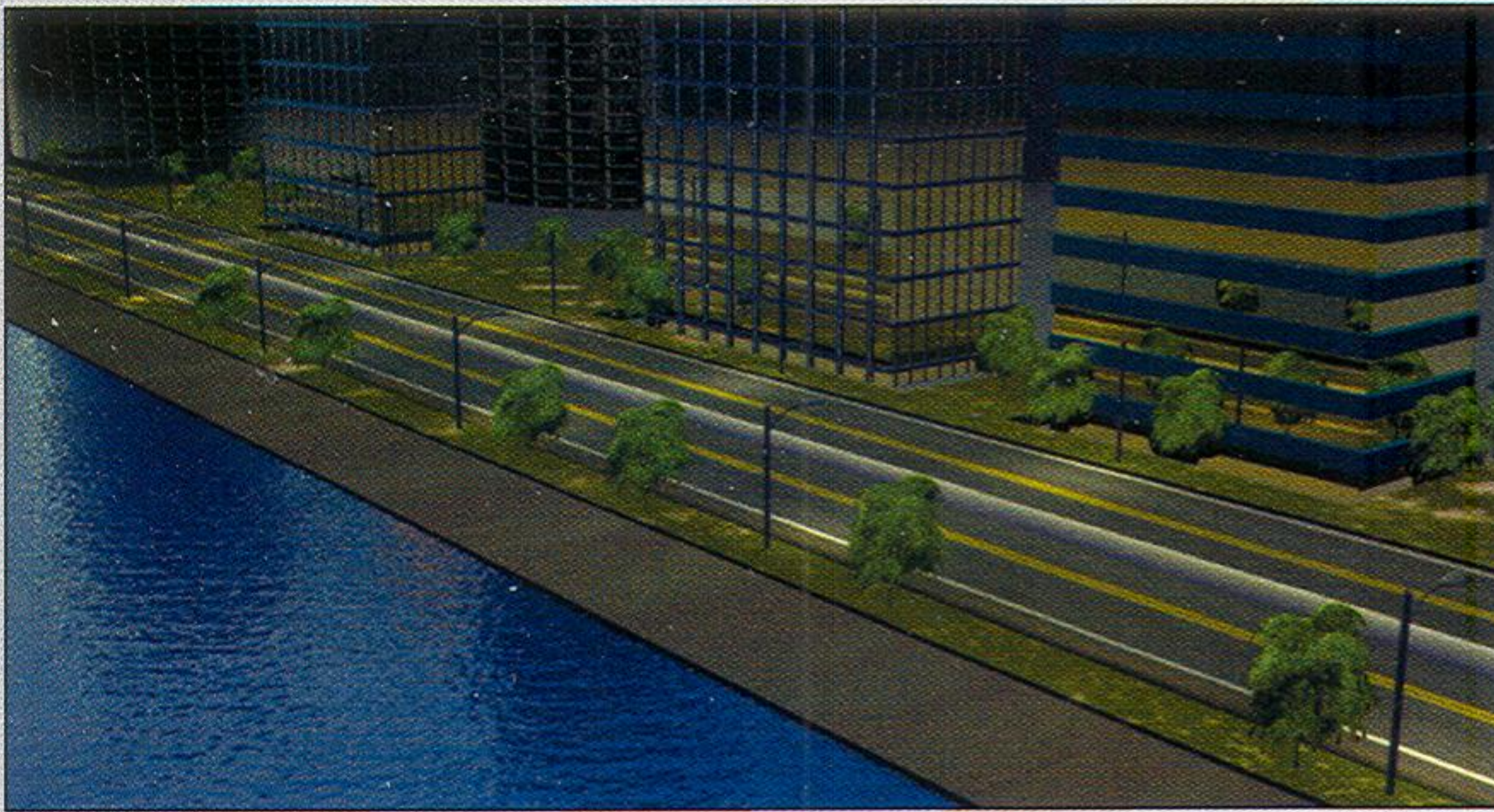
Reunion 2K1 | Bohonyi B



Ionuț Ispas

doar\_grasanul@  
hotmail.com

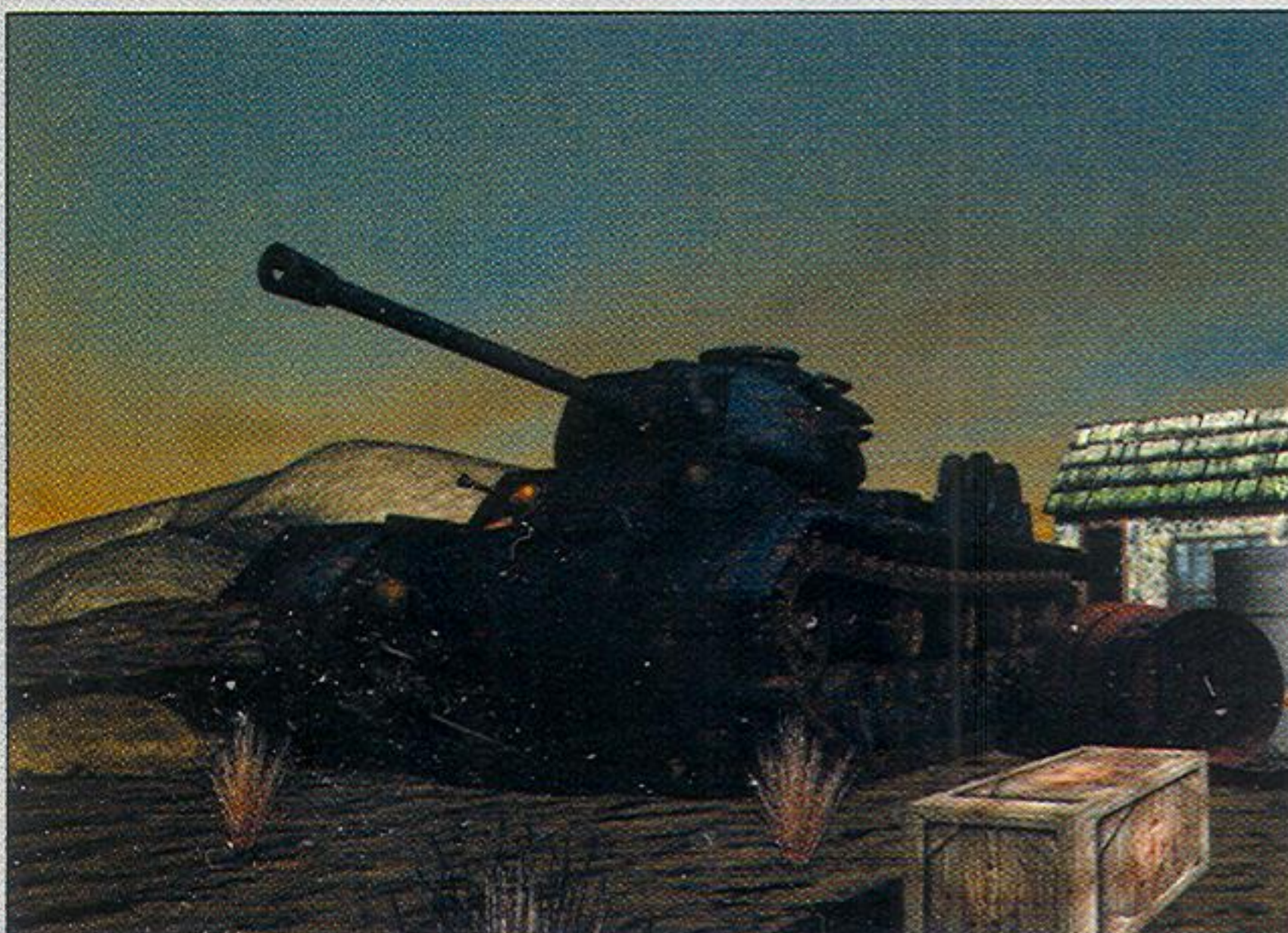
Ai ales o cale bună de a începe să modelezi cu un program de grafică 3D: reprezentarea a ceea ce vezi în jurul tău. Casa ta nu e atât de colorată, nu? Cel puțin așa sper. Mai lucrează la coloristică și la iluminare.

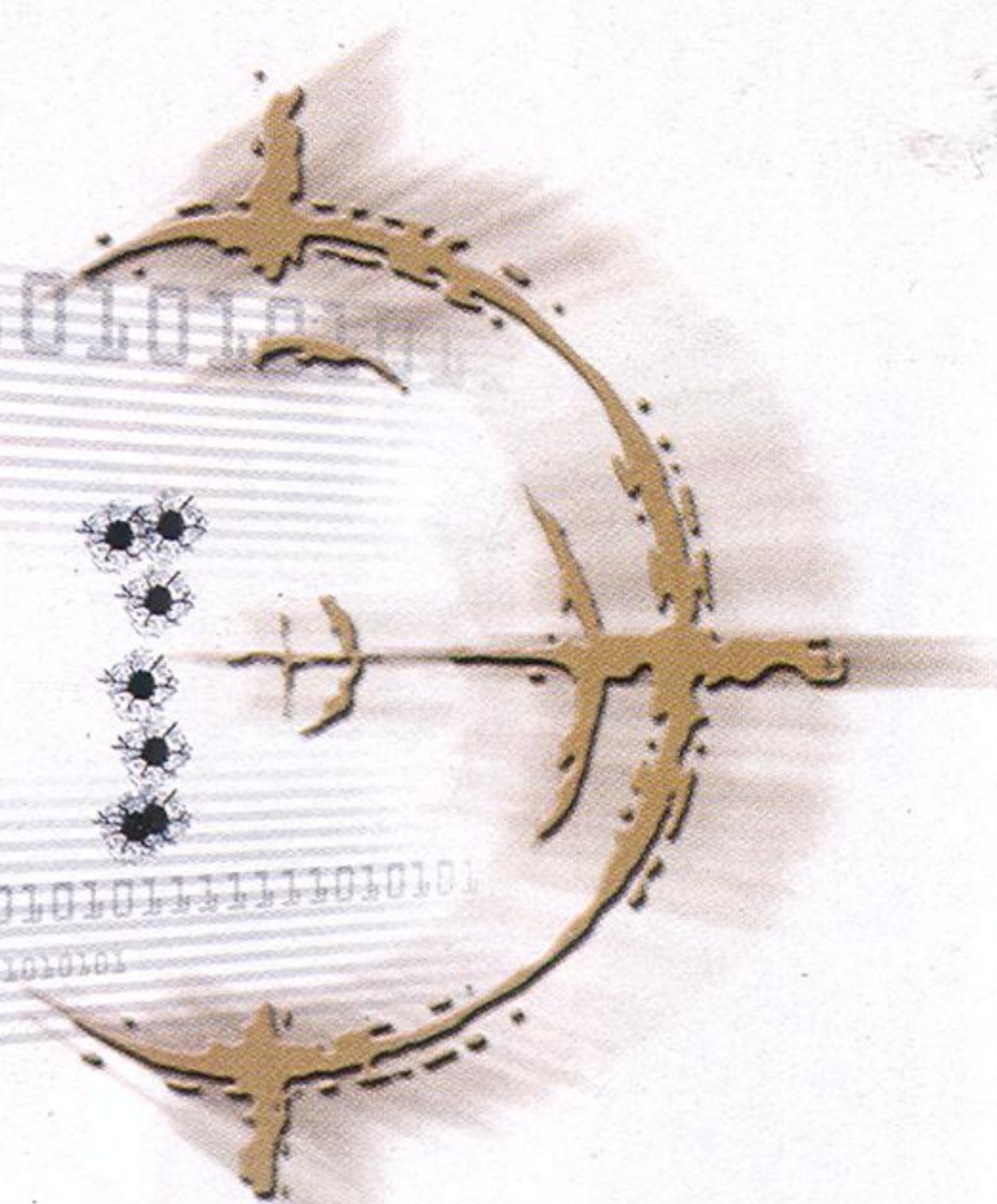
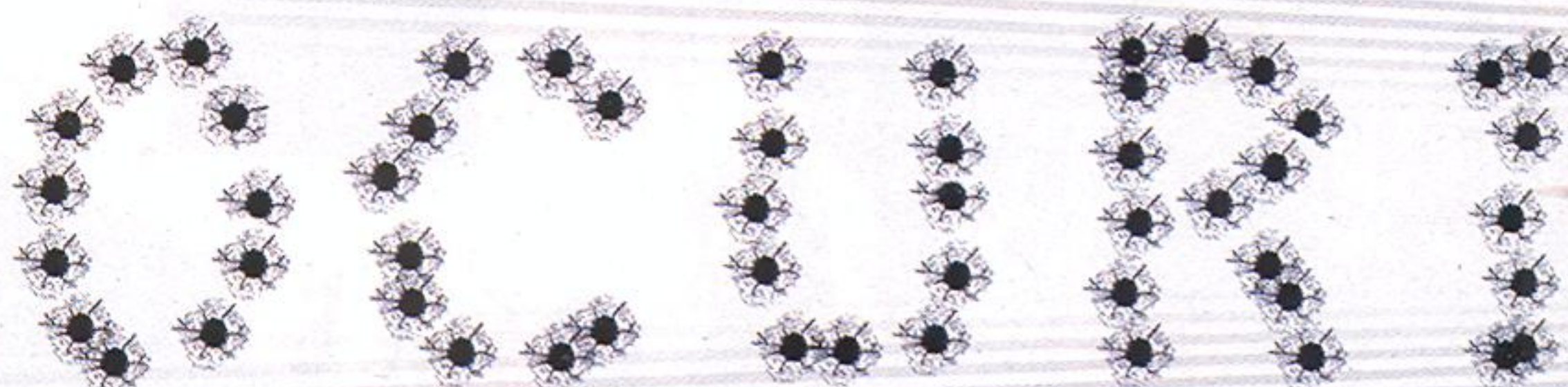


Lucian Paralan

a-ztech@excite.com

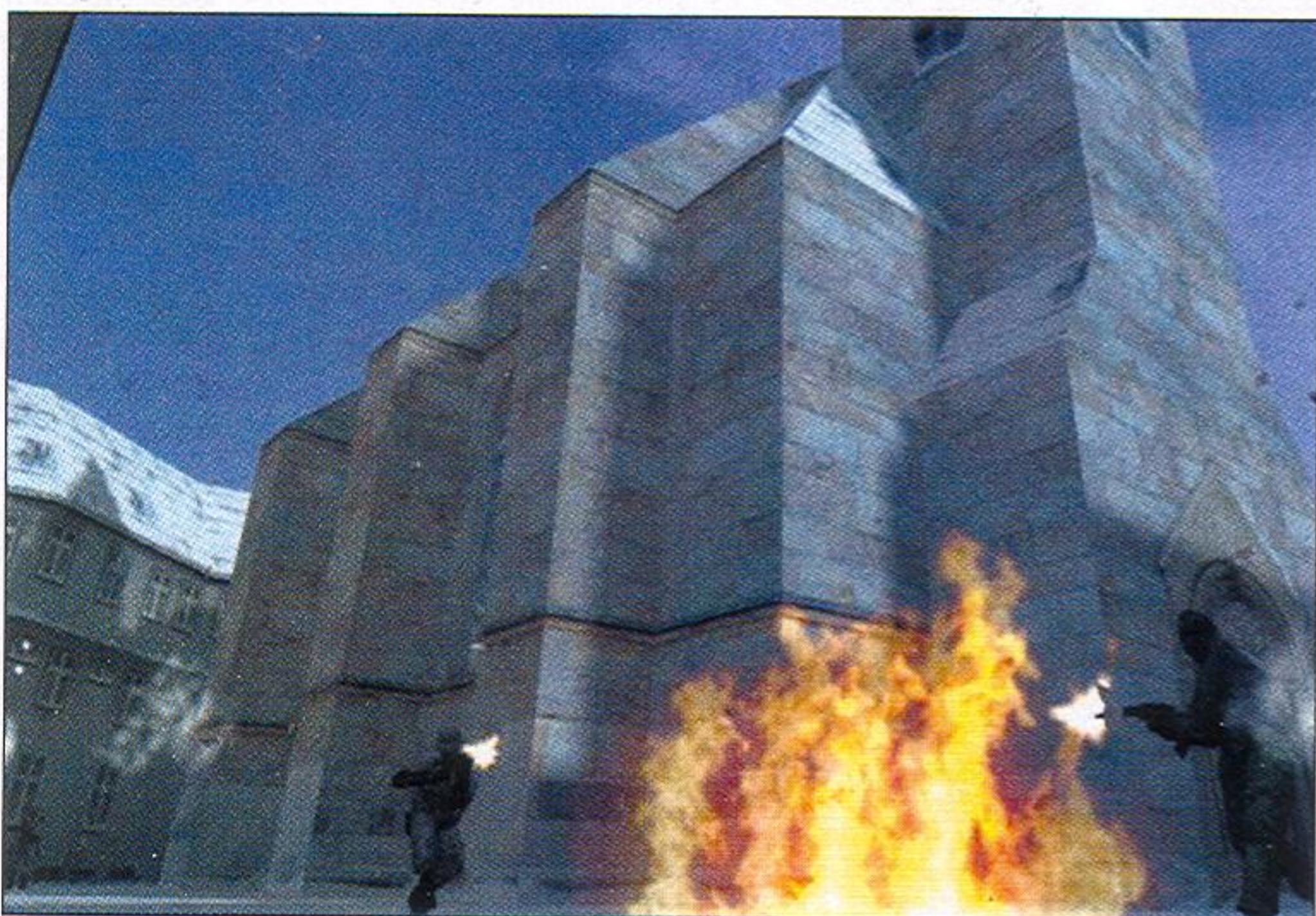
Dezechilibrul între aspectele foarte bune și cele foarte slabe din imaginile tale este caracteristic începătorilor. Fii atent la conceperea unei scene, încercând să îți închipui cum va fi percepută global de cei care o privesc. "Core" și "Golden Gate" sunt sensibil mai bine puse în scenă decât restul.





# Counter Strike, acum și în singleplayer

Condition Zero va face legea



**D**acă mai există vreun dubiu, este momentul să îl lămurim: Counter-Strike este cel mai popular joc multiplayer din lume. Iar dacă nu ai avut ocazia să îl joci până acum o vei putea face în scurt timp la adăpostul propriului calculator, fără teama că un inamic uman te va putea surprinde nepregătit. Aceasta este de altfel principala schimbare de abordare pe care echipa Gearbox o propune. O întreagă campanie singleplayer pe care să o poți juca întâi ca terorist și apoi în rolului unui contra-terorist în jocul pe care Gearbox l-a preluat în ultimul moment de la Valve care începuse lucrul la el. Condition Zero nu este însă un add-on single player și nici doar un astfel de joc. A doua sa parte este cea care a consacrat jocul, partea de multiplayer. Aducând obiective secundare în cadrul misiunilor (pe lângă cele de plasare și dezamorsare de bombă) Condition Zero promite un număr de aproximativ 30 de misiuni și

16 hărți în premieră. Printre cele 8 arme noi care vor fi prezente se numără FAMAS-ul francez, arma de asalt israeliană Galil, M-60 E3, cocktail Molotov sau o grenadă cu gaz chimic. Pentru a putea avea avantaje maxime și rezultate pe măsură, personajele vor avea echipamente diferite pentru fiecare nivel în timp ce îmbunătățirea comenzilor radio care pot fi date coechipierilor vor face jocul de echipă să fie mult mai elaborat. Condition Zero va fi perfect compatibil cu versiunile actuale ale Counter-Strike-ului, astfel că achiziționarea lui nu va oferi doar o nouă experiență ci și posibilitatea alipirii la mișcarea actuală pe care jocul o reprezintă. Așteptați-vă la CZ în prima parte a anului 2002.



## Pe scurt

- **Duke Nukem nu e Forever** Arush Entertainment are în lucru proiectul "Duke Nukem: Manhattan Project", constituit dintr-un număr nespecificat de episoade ce vor fi distribuite pe Internet și care îl vor avea ca personaj principal pe eroul musculos din perioada de glorie a DOS-ului. Aceștia au decis să elimine scenele care se petreceau în World Trade Center și să schimbe logo-ul și imaginea de pe cutia jocului, care conțineau reprezentări ale celor două turnuri.

- **Bioware deschide forumuri** După ce i-a dat în judecată pe Interplay, Bioware s-a trezit că toate site-urile referitoare la jocurile lor ce erau găzduite de Interplay au fost închise irevocabil, incluzând popularul forum de Neverwinter Nights. Pentru a veni în întâmpinarea gamerilor, Bioware a deschis noi site-uri și forumuri ce pot fi găsite la adresa de mai jos. <http://forums.bioware.com/>

- **Boomslang se întoarce** Karna Technology și-a revenit după faliment și va reincepte producția de mouse-uri Razer Boomslang. Deși președintele companiei afirmă că mouse-urile au avut vânzări fantastice, se pare că totuși ceva nu a mers cum trebuie și compania a intrat într-un colaps financiar. Deși le-a trebuit o perioadă pentru a convinge investitorii că afacerea lor ar putea fi profitabilă, Karna Technology a găsit în cele din urmă o sursă de finanțare, personificată de Sinergy Media.

# Jocul a fost reinventat

FIFA 2002 pe cale să apară



**U**n nou an este aproape de final și singurul joc fără concurență din lume (seria FIFA de la Electronic Arts) se pregătește de lansare în varianta remodelată și rearanjată "2002". Pretextul pentru lansarea acestui joc este în mod evident Campionatul Mondial de fotbal din 2002 ce urmează a se desfășura în Japonia și Coreea. Contrar obiceiurilor mai vechi EA, va include pe lângă echipele ce joacă pentru calificare sau dispută turneul final în număr de 75 și 16 ligi oficial reprezentate, printre care cele ale Angliei, Germaniei, Spaniei sau Franței. Modificările propuse de EA sunt din nou, după foarte mult timp, modificări de engine și nu numai de aspect. Principalele îmbunătățiri sunt astfel aduse sistemului de pasare care nu va mai fi direct la om ca până acum. Locul unde mingea va ajunge în urma pasei va fi de acum la latitudinea jucătorului, putând fi trimise mingi în adâncime după care atacanții să alerge, mingi la întâlnire sau realizate un-doi-uri mult mai greu de intuit de apărătorii adevași. Al doilea punct la care EA a lucrat în mod serios este sistemul de deposedare, foarte simplist până acum. Reușita unei astfel de acțiuni va depinde în mod crucial de doi factori începând de acum, primul fiind unghiul sub care se realizează intervenția în timp ce al doilea este timing-ul jucătorului, o intrare întârziată stârnind inevitabil mânia arbitrilor. Adăugând la propunerea EA și mult mai multe fețe autentice ale jucătorilor și noile comentarii din timpul jocului vom avea probabil din nou de a face cu o manie fotbalistică în rândul pasionaților de jocuri.



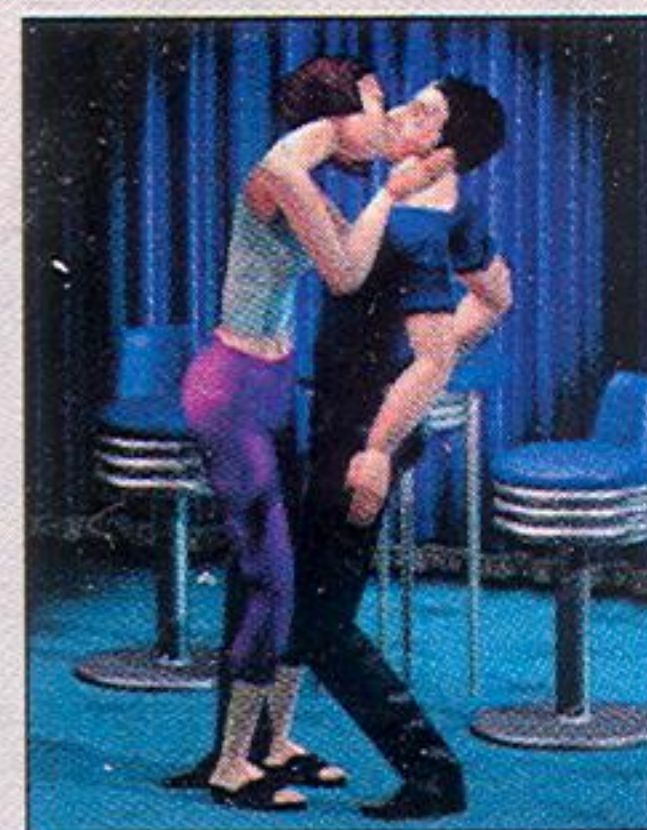


## Momentul întâlnirii

### The Sims: Hot Date

**H**ot Date este al treilea add-on oficial pentru foarte popularul The Sims ce aduce ca element central posibilitatea ducerii la întâlniri a sims-ilor. Evident, este o activitate ce dă naștere unei întregi serii de întâmplări mai mult sau mai puțin fericite ce depind exclusiv de abilitățile și farmecele jucătorilor.

Sims-ii vor putea acum să fie duși nu numai la întâlniri, add-on-ul introducând în joc o nouă zonă în centrul orașului. Vor putea fi vizitate un magazin de haine, unul de surf-uri, o piscină, un restaurant și un bar, toate zone indicate pentru cumpărături odihnitoare sau întâlniri fierbinți. Zonele au fost gândite atât pentru a expanda universul jocului dar și pentru a insera opțiuni ca luatul cinei sau mersul la cumpărături. Dacă ești pregătit pentru noi aventuri și întâlniri, Hot Date este cu siguranță un add-on "cuceritor".



## Revoluția tactică vine la pătrat

### Noi detalii la Hidden & Dangerous 2

**E**xplozia realizată de Hidden & Dangerous a adus mulți pasionați în această zonă a gaming-ului. Astfel, Hidden & Dangerous II a câștigat o binemeritată atenție din partea jucătorilor. Astfel, orice noi poze sau informații sunt primite cu interes la fel cum se întâmplă și cu ultimele știri ce ne parvin din Cehia de la Illusion Softworks. Partea care este anunțată ca fiind în lucru este AI-ul jocului, parte pe care producătorii o consideră 20% din volumul de muncă dar 80% din importanța jocului. Principalul obstacol nu a venit însă din exterior ci chiar din cadrul echipei, producția trebuind continuată fără Lead Designer-ul Tomas Pluharik. Acesta nu mai face parte din echipa care lucrează la joc deoarece, după cum spune Petr Vochozka, au existat diferențe privind creația între el și restul echipei. Pluharik a dorit se pare să realizeze în acest joc mai mult decât firma putea și astfel destinele lor s-au despărțit. Noii designeri sunt acum Radek Havlicek și Juraj Bocinec care lucrează la Illusion de peste un an. Design-ul jocului nu a suferit



astfel modificări majore după cum se vede și din ultimele poze apărute. Nici alte detalii nu au avut de suferit, squad based shooter-ul ce se va desfășura în timpul celui de-al doilea război mondial va avea tot 20 de misiuni și 9 campanii distincte. Animațiile mult îmbunătățite, mișcarea realistă a personajelor și interfața complet reconstruită promit o experiență inedită pentru anul 2002 când jocul va apărea.

## Soldatul nu își știe adversarii



**O**dată cu depășirea primei faze de producție, Raven a dat publicității o nouă serie de informații. Acestea nu sunt însă directe, autorii preferând în locul detaliilor directe să spună că noul sistem de animație și modelare al personajelor "GHOUL 2" va fi cum jucătorii pasionați s-au așteptat după jucarea lui Soldier of Fortune, permițând pe lângă mișcări dinamice și un aspect mult mai realist al impactului corpurilor soldaților cu proiectilele pe care le vei lansa. Nivelul de detalii estimat de echipa Raven este mult superior față de cel

### Soldier of Fortune a trecut de alpha

din SOF, astfel un model obișnuit de armă va avea 1500 de poligoane față de circa 400 inițial în timp ce un model uman circa 3000 față de 500. Singurul aspect asupra căruia nu s-a decis încă este cel al multiplayer-ului. Într-un recent interviu, echipa Raven spune că a sosit momentul deciziei, jocul trecând de faza de alpha și chiar dacă dorința lor de a introduce multiplayer este clară, nu se știe când vor face asta. Există trei variante spun ei, cea de a-l include în jocul original, sub formă de patch sau într-un final sub forma ediției "gold" a jocului. Indiferent de decizia luată însă, apariția jocului este estimată pentru sfârșitul lui 2001 sau, mai sigur, pentru începutul anului următor.



## Paradis în derivă

### Paradise Cracked vine din Rusia



**E**uropa de Est rămâne un nesecat izvor de idei originale de jocuri și astfel din Rusia vine una dintre cele mai interesante idei de joc. O combinație de tactică cu strategie, de RPG cu joc pe turn-uri toate situate într-un original univers cyberpunk

dominat de fețe ciudate mișunând pe străzi și o ploaie permanentă, deja obișnuită în astfel de scenarii vine din Rusia de la Mist Land. Motivația jocului despre care ați mai putut citi informații în numere anterioare XtremPC este dată de un pământ aflat într-o stare avansată de suprapopulare și poluare pe care ultima soluție găsită este crearea unui supercomputer care să pună toate lucrurile în ordine. Acesta le pune atât de în ordine încât umanitatea își găsește refugiul pe Internet, ignorând total restul existenței. Rata de natalitate scade, IQ-ul populației la fel iar tu vei fi pus în postura unui hacker care va trebui să rezolve problema acestei lumi aparent idilice. Doar că în timpul lucrului tău, se aude o sirenă și apoi bătăi în ușă. Îți poți permite să deschizi? Jocul va fi distribuit de Buka Ent., o firmă de asemenea din Rusia care a și-a câștigat un bun renume distribuind jocuri ca Echelon sau Horde: Northern wind.

## Betty poate fi și rea

### Un engine 3D pentru o vânătoare

**F**oarte cunoscut pentru contribuția sa la realizarea popularelor Quake 2 și Quake 3 Arena, Paul Steed este cel ce conduce următorul proiect al celor de la WildTangent, un first person shooter sci-fi, Betty Bad. Rolul principal al acestei producții este ocupat chiar de Betty, o vânătoare de recompense care trebuie să prindă și să trimită în lumea celor dreți o serie întreagă de alieni periculoși. Ideea jocului este simplistă, și chiar dacă nu toți am putea fi atrași de a vâna extraterestrii fiind în rolul lui Betty, Paul Steed a fost atras de posibilitatea de a lucra cu o echipă mică și de termenul foarte scurt programat de firmă pentru terminarea proiectului. Producătorul jocului, WildTangent, este o firmă cunoscută pentru patentarea unei tehnologii ce permite jocurilor să fie jucate direct pe Internet, fără a fi necesar nici un fel de download.

# PLAYBOX



Alternativa pentru televizor într-o mare de PC-uri

## HOT BOX

### Xbox-ul va avea control parental

Părinții vor putea controla prin intermediul unei parole genul de jocuri ce pot fi rulate pe consola Xbox, a anunțat Microsoft. Compania a lucrat luni întregi la sistemul de securitate și a făcut recent modificări pentru a putea monitoriza jocurile de acțiune ce vor apărea după evenimentele din 11 septembrie. Agenția independentă ESRB (Entertainment Software Rating Board) dă deja rating-uri pentru jocurile de consolă, dar setările de securitate dau și mai mult control părinților asupra alternativelor ce sunt disponibile copiilor în materie de jocuri.

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



### Aerosmith cântă în Dead or Alive 3

Aerosmith va avea trei melodii prezente în background-ul muzical pentru beat-em-up-ul Dead or Alive 3, ce va apărea exclusiv pe Xbox: Amazing, Nine Lives și Home Tonight. "Mulți dintre noi, și tineri și bătrâni, au crescut ascultând melodiile Aerosmith, și e o onoare pentru noi să avem muzica lor în cel mai bun joc al anului", a declarat președintele Temco, Isamu Fukada.

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



### Personajele din Metal Gear Solid 2

Pe lângă Fortune, tipa înarmată cu arma laser din trailer-ul ce a uimit presa la E3, vor mai debuta Vamp, un tip cu apartenență, evident, vampirică, Emma, o adolescentă și Olga, cunoscută din primul MGS, schimbată puțin, și nu doar de trecerea timpului. Cyborgii ninja vor apărea la momentele oportune. Metal Gear Solid 2 va apărea pe PlayStation2 în Japonia la sfârșitul anului și în restul lumii la începutul lui 2002.

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



## FINAL FANTASY X

**F**inal Fantasy X este primul RPG realizat de Square pentru PlayStation 2, iar din moment ce acesta face parte din celebra serie Final Fantasy, așteptările sunt mai mari ca niciodată. Jocul a apărut deja în Japonia, astfel că deja se știu destul de multe despre el.

È lucru știut de exemplu că Final Fantasy X va continua povestea din partea a opta, lucru oarecum de înțeles din moment ce Final Fantasy IX nu a avut nici pe departe succesul scontat. Mare parte din echipa care a lucrat la Final Fantasy VIII a fost cooptată în acest proiect grandios: regizorul Yoshinori Kitase, scenaristul Kazushige Nojima și caracter designer-ul Tetsuya Nomura. Însă nu vă așteptați ca Final Fantasy X să urmeze ad-literam convențiile seriei.

Povestea are o succesiune cinematică inversă: scena de deschidere este undeva în viitor, intriga fiind istorisită de Tidus, personajul principal, prin intermediul unei serii de flashback-uri. "Acesta ar putea fi sfârșitul", spune el, "așa că vreau să vă povestesc totul de la început". Și acțiunea începe. Lumea din Final Fantasy X este acoperită de ape din cauza unui dezastru petrecut cu 1000 de ani în urmă. Pe lângă necazurile acvatice, o forță răuvoitoare autodenimată "Sin" se infiltrează în lume sub forma unor fenomene naturale devastatoare: tornade, furtuni de foc, valuri tsunami și altele și mai și. Tidus, al cărui oraș natal este distrus de Sin, scapă ca prin minune nevătămat și încearcă să dezlege legăturile misterioase dintre destinul său și apariția lui Sin. Personajele sunt replici perfecte ale celor din Final Fantasy VIII. Tidus poate fi asimilat fără prea mari probleme cu Squall, Yuna-Rinoa cu Tifa/Garnet și Rikku cu Quistis. Asemănarea nu se reduce doar la aspectul vizual, ci și la caracter. Dar cam aici se opresc asemănările cu reprezentantul de marcă al seriei. Sistemul de luptă a fost schimbat fundamental, fiind simplificat, iar scenele de luptă se încarcă acum aproape instantaneu. Numărul de vrăji și atacuri a fost redus, fiind păstrate doar cele cu adevărat importante. Decorurile pre-randate au fost înlocuite



cu peisaje real-time ce permit mișcări inventive ale camerei. Modelele personajelor sunt mult mai detaliate, cu haine redade prin poligoane, nu texturi.

Muzica o depășește pe cea aparent de nedepășit din Final Fantasy VIII, melodiile "Isn't it beautiful" și "Wandering flame" urmând a fi căutate cu pasiune de fani ca mp3-uri. Aceeași este și situația efectelor cinemate: frumusețea lor nu poate fi descrisă. Trebuie să le vedeți. Tot ce poate fi spus este că ridică din nou standardele în materie de filme pentru jocuri.

În ciuda faptului că este mai linear decât celelalte jocuri din serie, Final Fantasy X este excelent și garantează o experiență de neuitat, fiind unul dintre motivele pentru care merită să fii posesorul unui PlayStation 2.



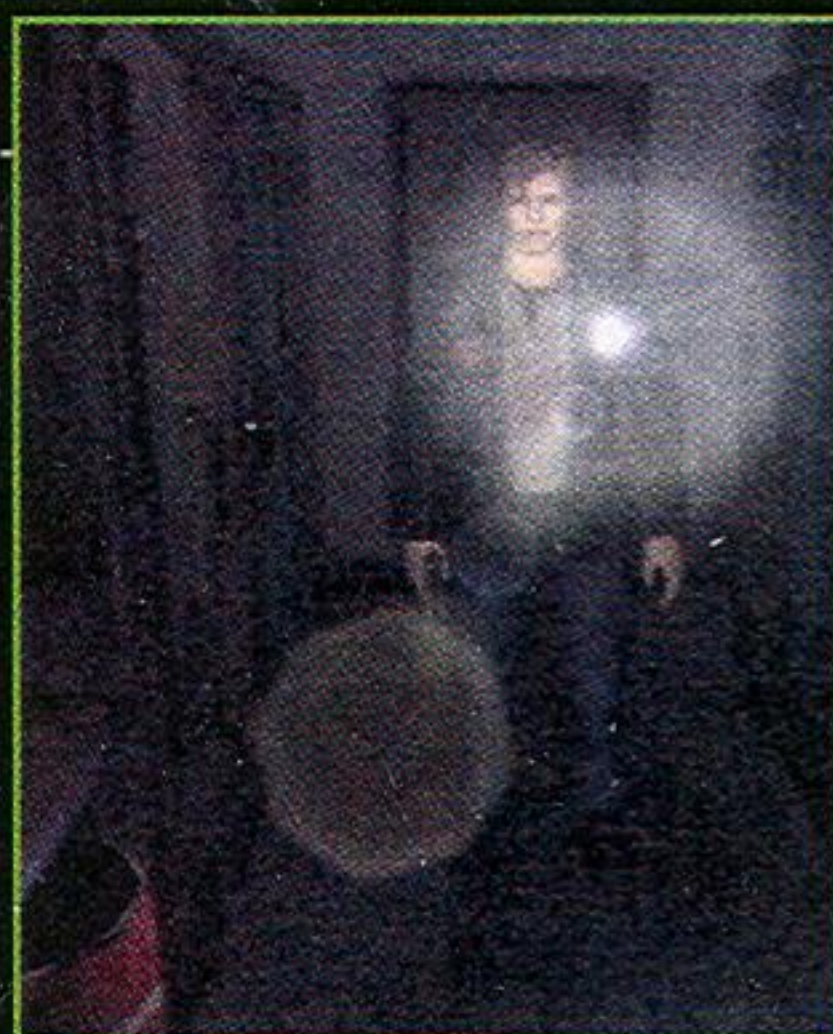
## Antichitate

### Atari Lynx

Strămoșul Game Boy-ului din ziua de azi, Atari Lynx era un dispozitiv portabil, dotat cu un ecran cu diagonala de 3.5", 4096 de culori și rezoluție de 160x120, precum și cu capacitatea de interconectare ComLynx. Partea audio

era acoperită de difuzoare incluse în unitate și căști. Vă închipuiți calitatea sunetului, care pe lângă că era execrabil, mai era și mono. Procesorul Mikey era un chip CMOS la 16MHz, care funcționa pe 16 biți.

# SILENT HILL 2



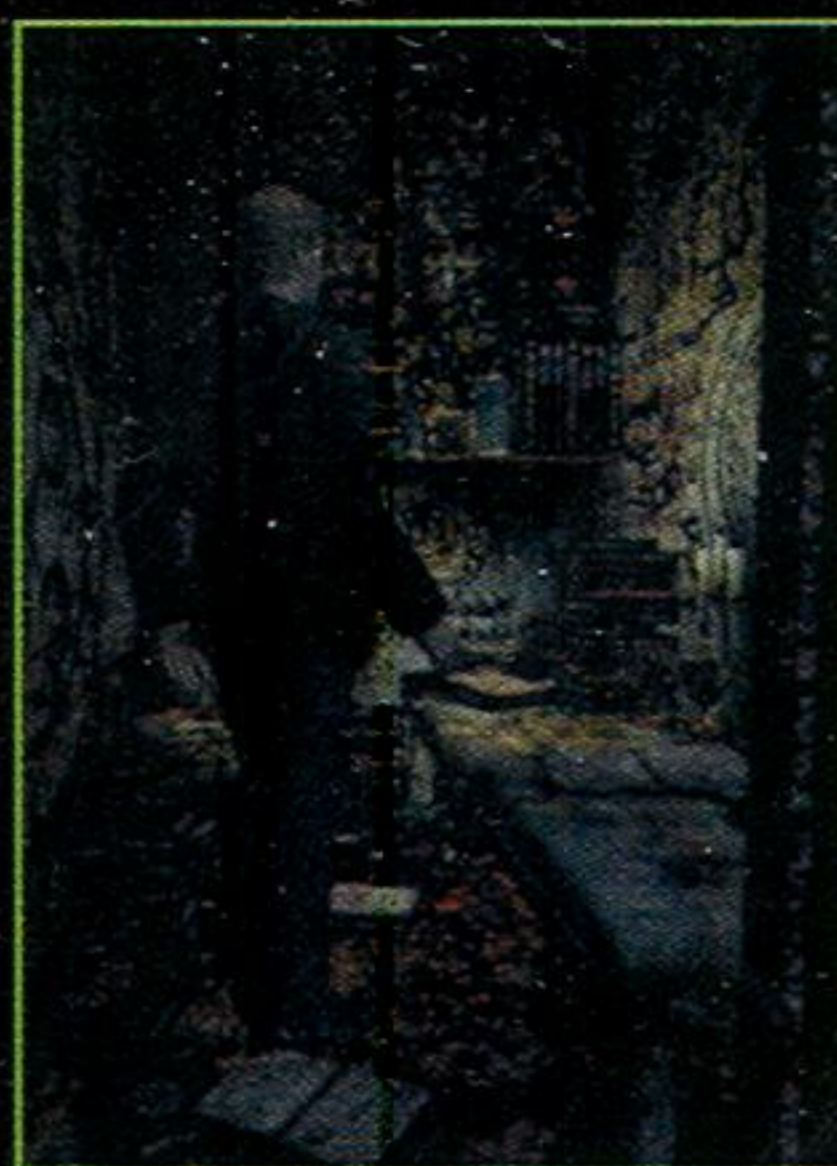
Când primul Silent Hill a apărut pe PlayStation în 1999, genul survival-horror era încă în faza Resident Evil. Silent Hill mergea cam pe aceeași idee: explorează zone întunecate din care pot oricând să te însface morții vii, găsește indicii ale unei conspirații misterioase și împuşcă animalele turbate. Diferența fundamentală era că Silent Hill avea succes acolo unde Resident Evil eșua în cele din urmă: la crearea unei atmosfere de mister, obscură și terifiantă, care te ținea pe marginea canapelei cu mâinile încleștate pe gamepad până în miez de noapte. Un element important în crearea acestei atmosfere era ceața, care își va face apariția de onoare și în Silent Hill 2. În timp ce în primul

joc trebuia să îl ajutați pe Henry Mason, să își găsească fiica pierdută pe nume Cheryl, în partea a doua trebuie să îl ajutați pe sărmanul James Sunderland să supraviețuiască orașului întunecat și să o descopere pe nevasta sa, Mary, care ar fi trebuit să fie moartă de trei ani de zile. Cel puțin așa credea James, până primește o scrisoare de la ea, în care este invitat la o întâlnire în Silent Hill. Bineînțeles că nu o va găsi acolo, pentru că nimic nu e ceea ce pare. Mai ales bufnițele.

Ceața este parcă vie, te învăluie ca o mantie, devenind pe neașteptate din prieten inamic, și găzduiește creaturi care ar face mai bine să rămână ascunse. Vederea third-person și modul de control al personajului este similar cu cel din Resident Evil și primul Silent Hill. Harta și inventarul sunt simple și intuitive, încât jocul nu devine un labirint alambicat în care nu mai ai nici o șansă să te descurci. Puzzle-urile din joc sunt originale, nereducându-se la găsește cheia/deschide ușa/omooară monstrul.

Ca la multe jocuri în care trebuie să deplasezi manual camera, manipularea ei și lupta cu inamicii nu sunt două lucruri

care se pot face concomitent cu succes, astfel încât uneori vă veți trezi cu unghi de vedere claustrofobic din care nu mai înțelegeți nimic. Dincolo de acest mic inconvenient, jocul este foarte bine pus la punct și vă va lăsa o impresie de neuitat.

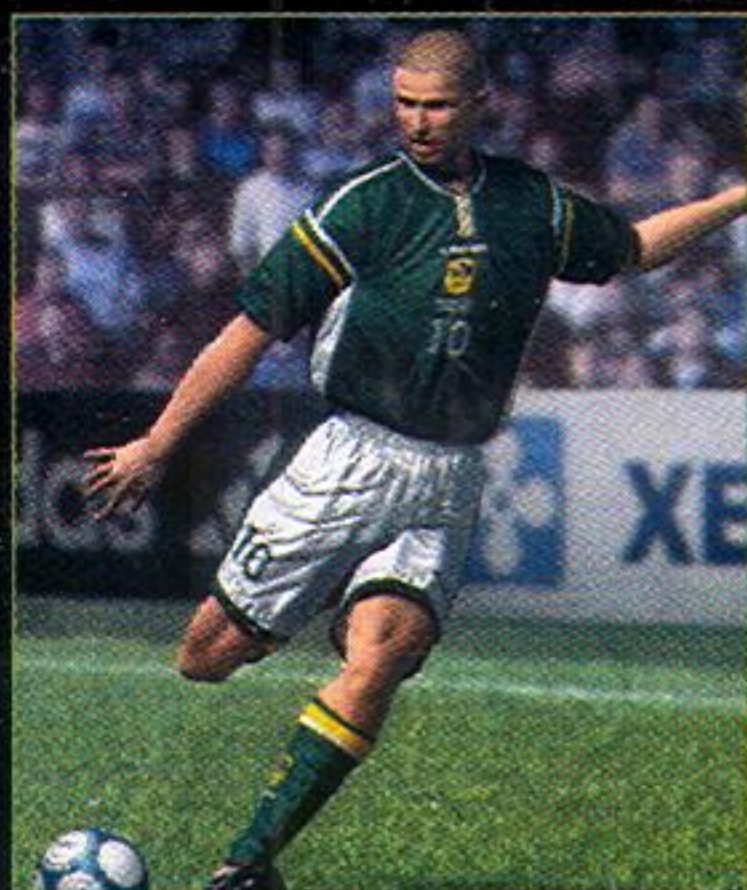


Detalii	
Web	www.konami.com
Producător	Konami
Distribuitor	N/A
Aprecieri	
+ ceata	- camera
- puzzle-urile originale	
- gameplay terifiant (in mod pozitiv)	
Detalii tehnice	
Vibration	da
Memorie	300Kb
Nr. jucători	1
Verdict	9.5

## Rezultatele concursului LIBEROGRADE INTERNATIONAL

Cei zece cititori care au răspuns corect la întrebarea din numărul trecut și au câștigat un joc "Liberograde International" oferit de firma Sony sunt următorii:

- Mihnea Rădulescu
- Todoreanu Vasile-Virgil
- Cristi Paizan
- Răzvan Gălan
- Dragoș Adrian Stoiculescu
- Leagu Cristian Alexandru
- Dür Răzvan
- Dronca Emanuel
- Ungur Dragoș
- Erimia Adrian



Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa redacției pentru a stabili modul în care pot intra în posesia premiului.

### WebLink

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



Fără nici o legătură cu rețeaua Vintage Gaming, care are ca domeniu de activitate lumea emulatoarelor, Vintage Gaming Museum este preocupat de istoria jocurilor pe consolă și de istoria consolelor propriu-zise. Găsiți aici fotografii ale mașinării antice, secvențe audio celebre, screenshot-uri, artwork-uri și multe alte informații despre jocuri și platforme care sunt mai bătrâne decât mulți dintre noi. Site-ul este updatat aproape zilnic, lucru de mirare având în vedere că nu este tocmai un domeniu în care să se mai petreacă foarte multe.

# HOTBOX

## XBox la UbiSoft



Chiar dacă Microsoft nu a lansat încă oficial consola Xbox, noi tot am reușit să descoperim una în România, la sediul UbiSoft. Este adevărat că era un Development Kit, masiv și cu o mulțime de cabluri nu tocmai estetice, însă se zvonește că oricum consola nu va fi tocmai compactă, așa că încât dacă v-o scăpați pe picior o să regretați amar. UbiSoft are planuri mari pentru toate tipurile de console: GameBoy Advance, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast și Xbox. Multe dintre proiecte sunt protejate de clauze de confidențialitate (NDA), dar am reușit să arunc o privire pe Villeneuve, un joc de curse de Formula 1 pentru PlayStation 2 care pune accentul pe gameplay-ul atractiv și nu pe realism. Locațiile sunt colaje ale unor orașe și zone cunoscute de pe glob. Un segment de traseu care trecea printre cele două turnuri ale World Trade Center-ului din New York a trebuit să fie eliminat din motive obiective. La sfârșitul vizitei de la UbiSoft nu puteam să trag decât o concluzie: ca firmă producătoare de jocuri, chiar dacă Xbox va prinde sau nu în România, chiar dacă PlayStation 2 are succes sau nu, trebuie să fii pregătit. Iar cei de la UbiSoft nu numai că sunt pregătiți, dar lucrează deja serios la numeroase proiecte.



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

# NET-WORK

## Lumea Multiplayer & Online

### PATCH

#### Arcanum



Ultimul patch este 1.0.7.0 și aduce o serie întreagă de îmbunătățiri. În primul rând a fost introdus modul full screen datorită numărului mare de cereri în acest

sens. Pentru a beneficia însă de această opțiune trebuie să porniți jocul cu switch-ul - full screen adăugat în calea link-ului iar în joc acesta este activat de tasta F10. O altă îmbunătățire majoră este introducerea right click-ului în cadrul inventory-urilor în sensul că se vor putea vinde, cumpăra sau chiar fura itemuri direct cu un singur click de mouse. O serie de bug-uri au fost și ele reparate printre care posibilitatea de a obține bani în continuu și unele răspunsuri incorecte precum și încetinirea jocului în cazul celor care posedă plăci video cu 64Mb Ram cauzată de umplerea art cache-ului.

#### Quake 3 1.30



Patch-ul 1.30 are aproape 30Mb și include pe lângă o serie de îmbunătățiri și hărți modificate denumite sugestiv Pro Maps. Este vorba despre Fred

Nilsson, unul dintre cei mai noi angajați ai ID Software, care preocupat fiind de cererile comunității s-a apucat să modifice o serie de hărți pentru a le aduce la standardul cerut. Este vorba despre DM6, DM13, TOURNEY2 și TOURNEY4. Pentru cei care au acum probleme cu sensibilitatea mouse-ului din cauza patch-ului anterior a fost introdusă o comandă care rezolvă acest lucru datorat în principal compilării patch-urilor cu o nouă versiune de Direct Input. Utilizatorii care nu beneficiază de o conexiune broadband se pot și ei bucura în cele din urmă. Un nou sistem de compresie a fost introdus în codul de rețea ceea ce face ca cei care se joacă on-line folosind modem-ul sau alte conexiuni dar de slabă calitate să beneficieze de o îmbunătățire vizibilă datorată lățimii de bandă necesară mult mai mică decât înainte. Pentru a nu vi se părea monotone efectele armelor aveți acum posibilitatea schimbării lor în cazul a patru arme și anume rail, rocket launcher, plasma gun și lighting gun. Comenzile necesare introducerii acestor noi efecte precum și cele pentru rezolvarea problemei cu sensibilitatea mouse-ului le găsiți în read me. Pentru a nu mai avea bătăi de cap cu update-urile un sistem de auto update a fost și el introdus. După instalarea patch-ului veți găsi în secțiune Quake 3 Arena din Start/Programs un nou link "Check for Quake 3 Arena Updates". Toate update-urile vor fi downloadate într-un director creat pe partiția C: .

### AgendaWeb

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

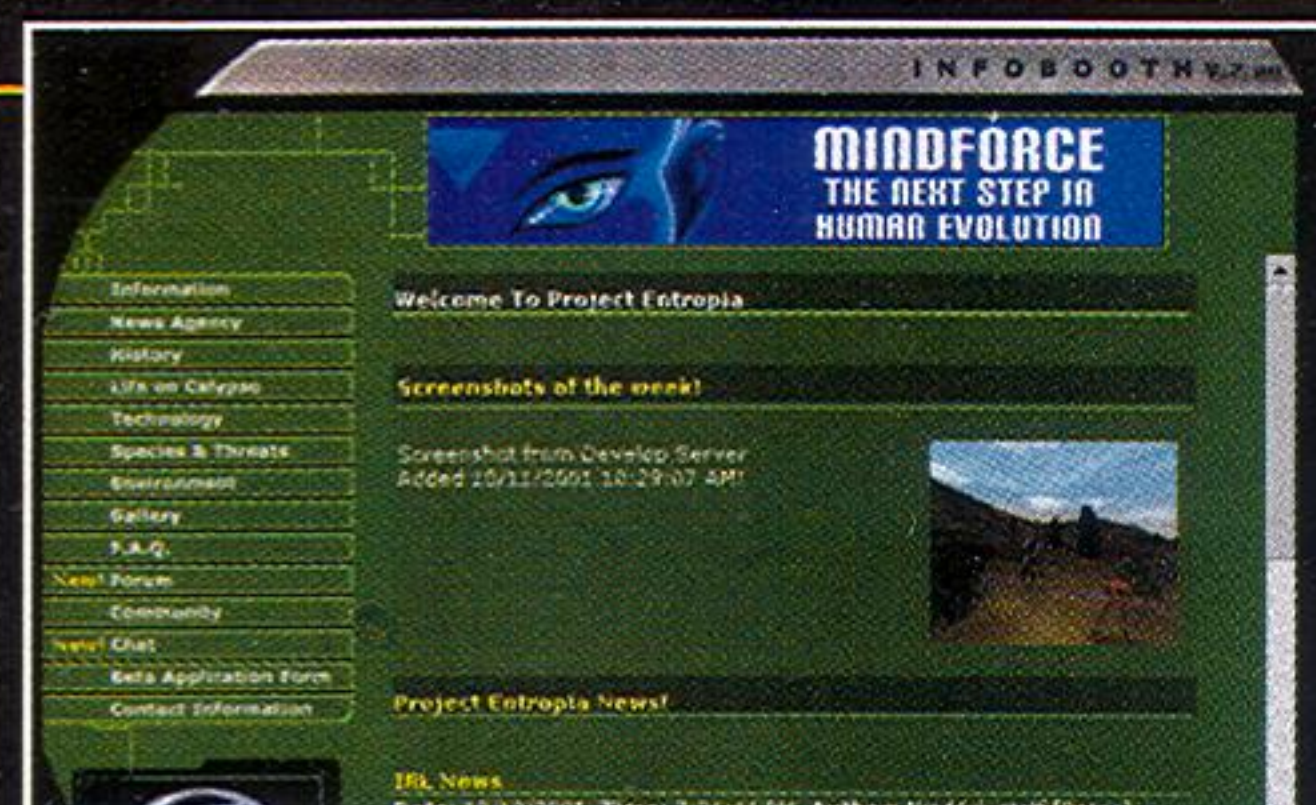
**D**in multitudinea de site-uri dedicate CS-ului luna aceasta am ales "centrul CS". De ce? Pentru că pe lângă secțiunile devenite deja tradiționale la un asemenea site am găsit niște lucruri interesante. În primul rând este vorba despre Voice Comm - Tweaking guide și despre CS 1.3 Technical FAQ. Primul tratează toți pașii necesari pentru a seta voice comm-ul astfel încât să vă audă ceilalți jucători așa cum trebuie iar cel de-al doilea tratează erorile posibile în cadrul combinației CS1.3/HL1.0.0.8. Pentru cei care au nevoie de idei pentru dezvoltarea de strategii există o



secțiune cu sugestii pentru fiecare hartă precum și armele cele mai indicate.

[www.project-entropia.com](http://www.project-entropia.com)

**P**roject Entropia este numele unui nou MMORPG care promite că va fi unul dintre cele mai complexe de până acum. Povestea se desfășoară într-un decor futurist pe o planetă îndepărtată numită Calypso unde rasa umană a înființat o colonie. Producătorul, MindArk, spune că va exista un adevărat sistem economic în cadrul căruia jucătorii vor putea schimba diverse valute în PED (Project Entropia Dollars) sau chiar invers. Să nu credeți însă că doar veți admira colonia plimbându-ne în lung și în lat. Există trei continente care abia așteaptă să fie explorate și să nu credeți că va fi ușor. Pentru cei



pasionați există și un formular de beta testing jocul aflându-se abia în faza a doua de testare din cele patru propuse de producător.

### MOD-URI

#### Custom Q3 1.04

Luna aceasta o dedic mod-urilor de Quake 3 și vă prezint două dintre cele mai bune. Custom Q3 își propune să recreeze atmosfera din Doom, Quake și Quake 2 dar pe engine de Quake 3 și când spun asta mă refer la mișcarea jucătorilor, la modele, damage, sunete, setarea HUD-ului, timpul de reincărcare a armelor, sunetele și viteza cu care se face acest lucru, timpul de respawn al item-urilor, sunetele și numărul acestora pe hartă. Stați că nu am terminat. Mod-ul permite și alte lucruri unele un pic cam bizare dar care vă vor da ceva bătaie de cap. În primul rând capul, trunchiul și picioarele pot fi alese independent determinând o groază de combinații. În al doilea rând nu numai că se poate întoarce nivelul cu susul în jos ci chiar micșora sau măria diverse obiecte. Pentru cei nemulțumiți totuși de numărul și felul item-urilor de pe o hartă pot să vă spun că ele nu sunt bătute în cuie ci se pot modifica pentru a le salva apoi într-un fișier .cfg.



Mod-ul are aproape 30Mb și se poate downloada de la <http://www.nofadz.com/cq3/download.html>.

#### Threewave CCTF/CTFS 1.0

Acest mod a văzut lumina zilei de curând. Este uriaș, măsurând 120Mb astfel încât nu cred că mai trebuie să vă spun că în cazul în care intenționați să-l downloadați folosind un modem vă trebuie un download manager și vreo două nopți. Merită? Noi zicem că da și vă spunem și de ce. Mod-ul propune două modalități de joc, Classic CTF și CaptureStrike, ultima fiind un interesant amestec de Capture the Flag și CounterStrike aseasonat cu puțin Rocket Arena. Există două echipe, una în ofensivă iar alta în defensivă. Fiecare membru spawnază direct cu arme și muniție având la dispoziție doar două minute și jumătate până se termină turn-ul. Două turn-uri fac o rundă fiecare echipă atacând pe rând. Nivelul se termină când o echipă are 15 puncte. Punctele nu se obțin decât atunci când echipa este în ofensivă și se acordă pentru atingerea steagului și pentru capturarea lui, un punct respectiv două. Arhiva cuprinde 4 fișiere .pk3 însumând nu mai puțin de 35 de hărți.



# Return to Castle Wolfenstein MP Test

Unde te ascunzi? Nu cumva ai nevoie de o perfuzie cu plumb?

Tip joc: FPS  
Redactor: Vlad Zotta



Id a scos pe piață primul Wolfenstein în 1992. La vremea aceea o rezoluție de 320x200 nu deranja pe nimeni foarte tare. Personajul principal era BJ Blaskowitz, agent al OSA (Office of Secret Actions) trimis să afle planurile secrete ale lui Heinrich Himmler, șeful SS. Nici acum povestea nu diferă prea mult dar de data aceasta jocul are la bază binecunoscutul engine de Quake 3 care ajutat de imaginația celor de la Nerve Software, Gray Matter și nu în ultimul rând ID Software demonstrează ceea ce poate și acum, la atâta timp de la apariția lui. De curând, ID a hotărât să facă publică partea de multiplayer a acestui joc lucru care s-a concretizat în acest demo ce conține o singură hartă. Ea se numește Beach Invasion și recrează momentul debarcării din Normandia a Aliatilor. Modul de joc seamănă foarte mult cu Assault-ul introdus de Unreal. Aliții încep de pe plajă și obiectivul lor este de a pătrunde în baza germană pentru a fura documente care trebuie apoi transmise din camera radio. Pe de altă parte, naziștii trebuie să apere cu orice preț baza și să nu lase nici un aliat să pătrundă înăuntru.

Harta oferită de ID este în avantajul nemților. Doi sau trei sniperi plus încă doi cu un minigun și pe restul îi poți să păzească intrările în caz de "Doamne ferește", nici un picior de aliat nu mai poate lăsa vreo urmă în nisipul de pe plajă. Unde mai pui că Aliții trebuie să "sacrifice" un om sau doi și să-i facă ingineri deoarece numai ei pot plasa bombe și pot face astfel baza accesibilă. Iar dacă omul este inginer atunci nu e soldat de unde și capacitatea lui limitată de a se apăra. Există în RTCW patru clase și anume soldatul, inginerul, medicul și locotenentul fiecare cu calitățile și lipsurile sale.

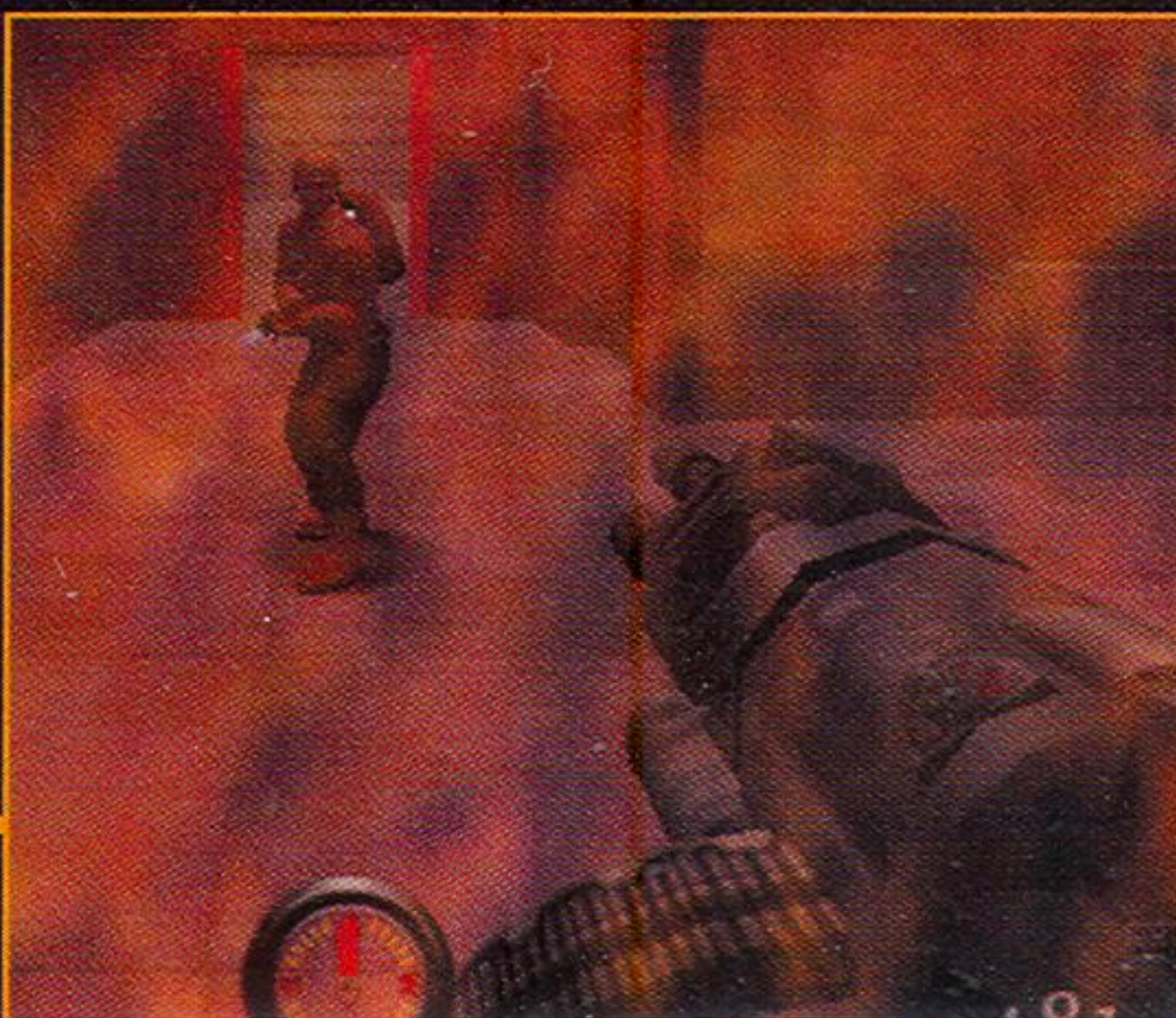
## Acțiune

Imediat ce se termină de încărcat nivelul te trezești într-o fereastră care poartă numele de Limbo Mode și în care poți citi obiectivele fiecărei tabere sau în care poți să-ți alegi tabăra, clasa și arma. Un simplu Accept și ai intrat în joc. La început poate părea ciudată senzația de Quakelike prezentă în mișcarea prin nivel. Armele sunt însă cât se poate de realist create, efectul lor fiind însă cel ce cam lasă de dorit. Singurul care are acces la aceste arme este soldatul. Astfel el poate alege între un MP40, un Thompson sau un Sten cu amortizor ca să

enumăr armele ușoare și un sniper Mauser cu un recul atât de mare încât nu poți lovi de două ori în același loc, un lansator de rachete Panzerfaust la care racheta seamănă cu un găinaț grăbit, un minigun cu adevărat eficient dar foarte greu și un aruncător de flăcări absolut demențial. Aruncătorul de flăcări dă cu adevărat savoare jocului. Unde mai pui că dacă încerci să arzi pe cineva și faci greșeala să înaintezi ai șanse să mori înaintea lui. Lumina reflectată de el este iarăși un detaliu interesant ceea ce îl face poate cea mai realistă armă din joc. Pe lângă toate acestea fiecare este dotat cu un cuțit cu care de altfel nu prea ai ce face, un pistol Colt model 1911 pentru Aliți și unul Luger de 9mm pentru nemți și câteva grenade.

## Colaborarea secretă

Un lucru te frapează din prima. De ce au toți acces la toate armele? Un soldat nazist își poate alege exact aceleași arme ca unul aliat și invers. Poate există vreo legătură secretă între ei și noi nu o știm sau poate au fost colegi de bancă înainte să înceapă războiul. Moartea nu presupune în joc moarte ci ori vă întindeți frumuseț pe jos așteptând un medic ori puteți apăsa "jump" pentru a intra în Limbo Mode lucru care nu ar fi foarte energic dacă nu ar trebui să trecă între fiecare moarte și viață câte 30 de secunde. Din păcate distribuția testului pe CD nu este permisă astfel că singura modalitate pentru a-l juca este de a-l downloada. Sper că versiunea finală va fi mai interesantă, altfel, viitorul lui Wolfenstein în ceea ce privește partea de multiplayer e cam sumbru.



## • Soldatul

El este singurul care are acces la toate armele și care are dreptul la trei încărcătoare. Trebuie să aveți însă foarte mare grijă la tipul de armă pe care îl alegeți pentru că acesta vă influențează libertatea de mișcare. Aliții au o uniformă care combină verdele cu maroul iar nemții sunt în negru ceea ce constituie încă un avantaj în locuri întunecoase.



## • Inginerul

Inginerul este dotat cu o bombă și un clește pentru dezamorsare. Odată găsit locul pentru plantarea bombei acțiunea nu este atât de grea numai că se sfârșește cu căderea ei undeva pe jos în loc să rămână lipită de zid sau de ușă iar explozia nu se declanșează decât după 30 de secunde bomba manifestând o indiferență crasă la încărcătoare sau rachete. Inginerul nu poate alege decât între MP40, Thompson și Sten și are dreptul la un singur încărcător.



## • Medicul

Medicul poate arunca pe jos medic kit-uri sub forma unor săculețe cu o cruce pe ele. Din păcate el trebuie să fie bine apărat deoarece capacitatea sa de luptă este la fel de limitată ca cea a inginerului. În plus medicul posedă o seringă cu ajutorul căreia poate reînvia pe orice camarad care a "murit" dar care nu a apăsat jump pentru a intra în Limbo Mode.

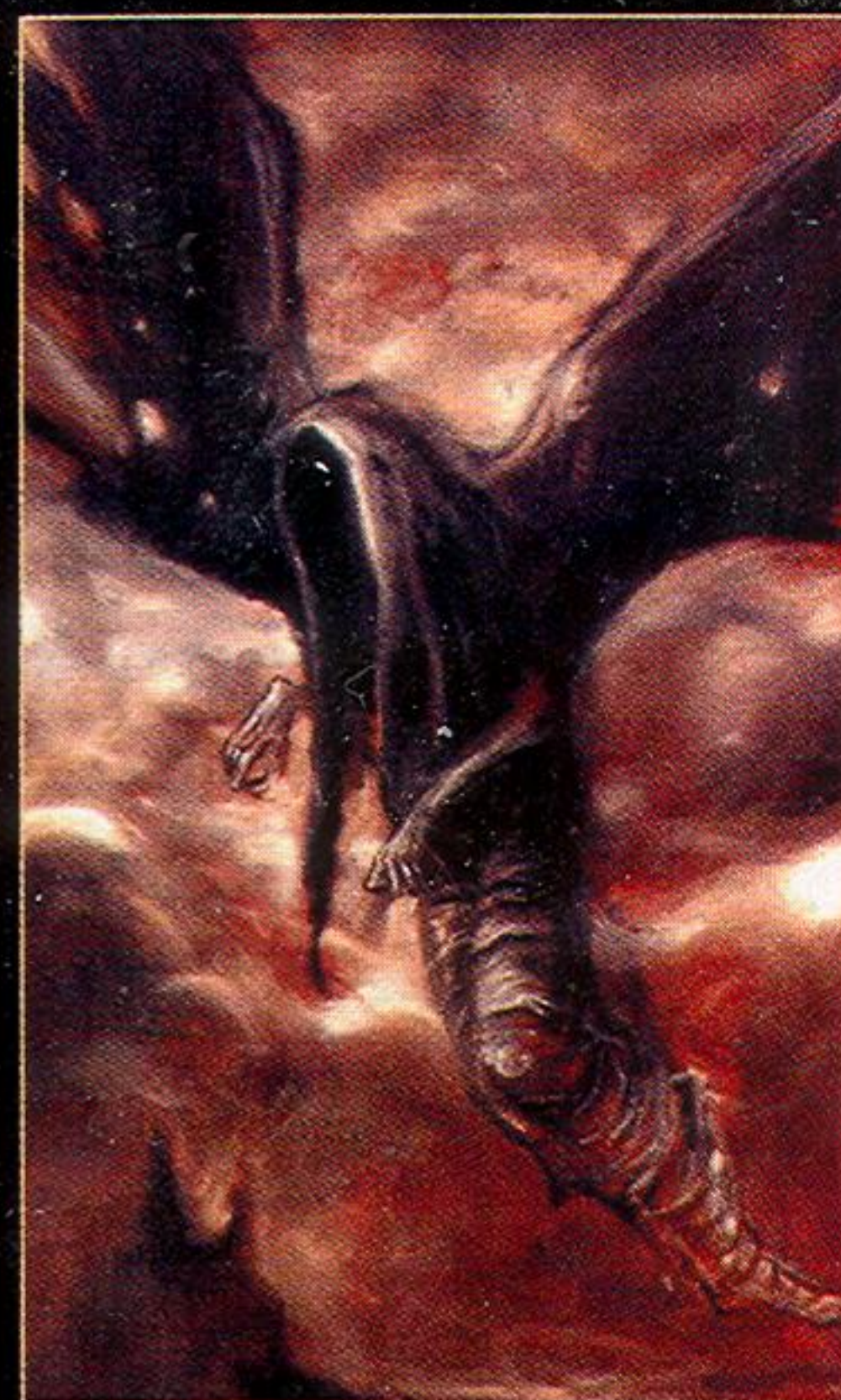


## • Locotenentul

Este cel mai interesant personaj pentru că poate declanșa două forme de atac mai speciale. Atacul cu mortar este primul și constă într-o serie de explozii într-un loc stabilit cu ajutorul binocului. Al doilea este un raid aerian. Puterea acestuia este covârșitoare. Este precum iadul pe pământ. El este declanșat de grenada cu fum din dotarea locotenentului dar care din cauza problemelor pe care le are jocul în legătură cu ricoșul acestora s-ar putea să ajungă în alt loc decât cel dorit.



# ARCHANGEL



• Web: [www.metropolis.com](http://www.metropolis.com)  
• Producător: Metropolis  
• Distribuitor: N/A • Apariție: 2002

Îngerul din poză respiră. Dacă nu mă credeți, apropiați-vă.

Tip joc: Action/Adventure  
Redactor: Cristian Soare

## ULTIMA AVENTURĂ ÎN TIMP

**A**rchangel este un third-person ce încearcă să îmbine role-playingul cu bătrânul și sănătosul action-game, totul pe fundalul clasice epopee a luptei dintre bine și rău. Și, într-adevăr, lucrurile stau bine, dar stau și rău. Jucătorul este aruncat pe nepusă masă în pielea unui individ contemporan care, întorcându-se acasă după o zi obositoare de muncă, se trezește aruncat înapoi în timp, tocmai în Evul Mediu. Săpăturile sale detectivistice relevă faptul că persoana vinovată de această curioasă situație este o zeitățe mai ciudată, ce a hotărât să te folosească pe tine drept armă divină în lupta pentru purificarea lumii de rău. Pentru aceasta, va trebui să devii Archangel, cu sensul generic de "salvator divin".

### Este bine să fii rău

Jocul ne va plimba prin trei epoci diferite, ceea ce înseamnă diversitate în privința locațiilor. Prima dintre ele se află în Evul Mediu, a doua este reprezentată de un Berlin futuristic, iar a treia ne va plasa chiar în inima Orașului Răului, Spookey. Oricum, acest lucru va permite producătorilor să mixeze elemente aparent disparate, cum ar fi fantasy-ul și hard S.F.-ul într-un melanj

interesant. Lupta cu răul reprezintă o treabă serioasă și curat murdară. Archangel va avea deci parte de o bucată serioasă de acțiune, întinsă de-a lungul și de-a latul celor trei ere. Lupta înseamnă arme, fiecare eră cu setul său specific. Producătorii se bat cu pumnul în piept că avansarea fructuoasă în cadrul jocului va avea mult mai mult de-a face cu inteligența decât cu forța brută. Strategiile legate de folosirea armelor vor fi foarte necesare, iar mintea și atenția te vor scoate mult mai ușor din situații disperate decât clickurile febrile și setea de sânge. Mai mult chiar, pe lângă multele arme menționate anterior veți găsi și o seamă de rune, ce vă vor ajuta să învățați diferite vrăji, lucru foarte interesant, căci combinația arme-vrăji vă va face probabil să uitați de toată acea poveste cu rezolvatul inteligent al situațiilor conflictuale.

Elementele de RPG nu se știe cât de dezvoltate vor fi, singura adiere de acest gen până acum fiind faptul că poți să îți alegi personajul să întruchieze o panteră, o fantomă sau un războinic. Cu toate acestea încă nu este foarte clar care vor fi elementele ce vor diferenția aceste clase între ele. Ne este însă

promis că în sfârșit NPC-urile vor reacționa într-un mod inteligent față de acțiunile tale. Nu că ar fi prima oară când o auzim, însă așteptăm cu interes să vedem dacă chiar așa va fi.

Engine-ul folosit de cei de la Metropolis Software este producție proprie, reușind să concureze din toate punctele de vedere cu alte engine-uri 3D de pe piață. Animațiile sunt foarte bine făcute, capturate fiind, și astfel că

personajul se mișcă și se luptă foarte realist. Ceea ce îmi trezește totuși curiozitatea este modul în care vor reuși producătorii să captureze mișcările unei pantere, și mai mult decât atât, ale unei fantome. Cu toate acestea jocul are șansa de a deveni un hit (al verii) și să atragă atât fanii RPG-urilor cât și pe cei care încă suspină după Lara Croft. Până atunci însă mai avem de așteptat.

### MICĂ ISTORIE ÎN DOUĂ IMAGINI A CEEA CE A FOST ÎNAINTE

Archangel încearcă să se realizeze într-un gen ce de-a lungul timpului a avut exponenți foarte interesanți. În același timp însă ceea ce se încearcă să realizeze este destul de greu de făcut, și anume o împletire a RPG-ului și a action-ului. Să vedem deci ce au reușit să facă alții pe acest tărâm.

#### BLADE OF DARKNESS

Un joc făcut de o echipă spaniolă, poate cel mai reușit melanj între action, explorare și RPG de până acum. Sistemul de luptă extraordinar de bine pus la punct, personaje variate, story-ul și engine-ul puternic îl desemnează drept jocul ce trebuie detronat pentru ca Archangel să ia coroana succesului.

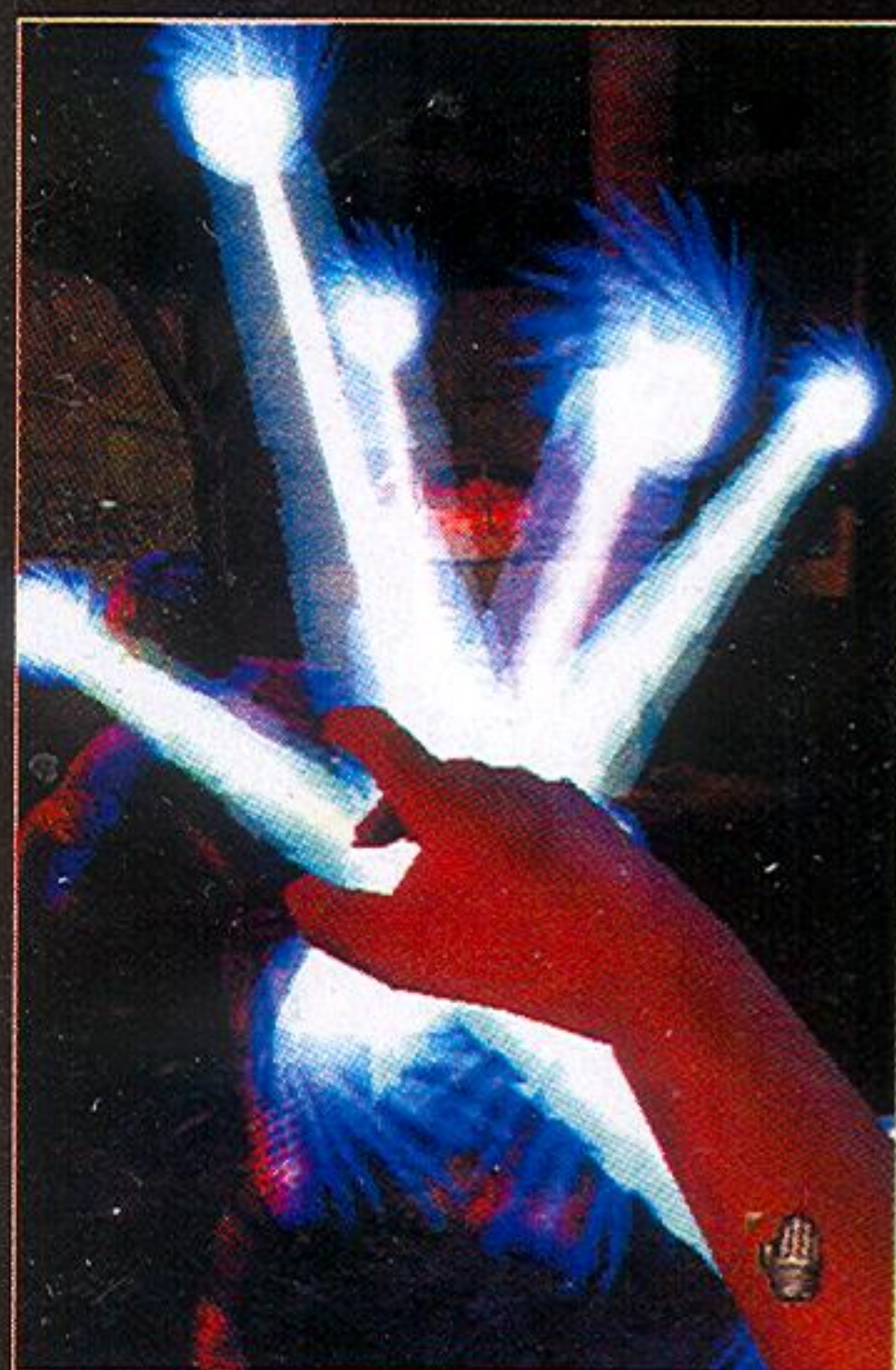


#### RUNE

Un joc action în cea mai bună tradiție, fără pretenții RPG-istice, însă foarte bine făcut. Arme interesante, model de luptă simplu, engine puternic (Unreal). Distractiv, însă fără adâncime deosebită.







Tip joc: RPG/FPS  
Redactor: Vlad Zotta

# ARX FATALIS



Multe rase într-un mare ținut cu multe posibilități

• Web: [www.arkane-studios.com](http://www.arkane-studios.com) • Producător: Araken Studios • Distribuitor: N/A • Apariție: noiembrie 2001



## FANTASY CU NĂBĂDĂI



**C**u toate că jocul reprezintă primul lor proiect comun membrii echipei au mai lucrat fiecare la Alone in the Dark 2, Theme Park, Sacrifice sau Fifa Soccer Manager. Ei vin astfel cu o experiență foarte bogată pentru a crea Arx Fatalis, o combinație între un RPG și un First Person Shooter. Toată acțiunea se petrece în regatul Arx, un tărâm subteran, o veche mină părăsită și care este acum locuită de diverse rase precum trolli, goblini, ratmen, femei șarpe și tot felul de creaturi fantastice. În momentul începerii jocului destinul jucătorului nu prea este clar acesta descoperind pe parcurs ce trebuie să facă. El va putea străbate 8 nivele uriașe, va rezolva quest-uri sau puzzle-uri și va câștiga experiență avansând astfel precum orice alt personaj al unui RPG clasic. Se pare că în ultimul timp tot mai mulți producători de jocuri pun accentul pe atmosferă, dacă nu în joc măcar în interviurile pe care le acordă. Arkane Studios ne promite ceva unic și asta în mare parte datorită folosirii noilor tehnologii încorporate în GeForce 3. Focul, fulgerele, gheața vor arăta extraordinar de real în universul Arx. Exemplele însă nu se opresc aici și personal cred că screenshot-urile nu mai au nevoie de alte comentarii. Ceea ce este și mai interesant în acest joc este fără doar și poate implementarea elementelor RPG și

când spun asta mă gândesc în primul rând la posibilitatea de a face tot felul de experimente precum combinarea diferitelor poțiuni sau otrăvirea armelor folosindu-te de aceste combinații și sistemul de creare al vrăjilor. Acest sistem este bine pus la punct în așa fel încât să-i dea jucătorului impresia că el chiar creează o vrajă într-un anumit moment. Pentru a crea vrăji vei avea nevoie de rune pe care ori le găsești ori le cumperi ori, pe cele mai rare, le primești ca premiu în urma rezolvării unui anumit quest. Exemple de rune ar fi Fire, Create sau Time. Pentru crearea unui foc magic este deci logică ordinea folosirii runelor, Create Fire. Dar runele au atașate fiecare câte un semn magic. Pentru a crea vraja va trebui să desenezi în aer acel semn urmând ca acesta să fie recunoscut iar în final toată secvența să producă efectul magic dorit. Ideea nu este nouă, acest sistem fiind prezent și în Black&White, numai că acum s-a adăugat metoda folosirii și a consumării runelor. În total spun producătorii lista de vrăji va număra aproximativ 50 dar pe parcurs jucătorul va putea descoperi altele noi ghicind ordinea logică de folosire a runelor ceea ce iarăși constituie un element nou pentru un FPS de acest gen. Cu toate acestea singurul care va avea acces la toate vrăjile va fi personajul din clasa Wizard. Armele se vor împărți în două categorii în funcție de modul în

care vor fi operate: cu o mână, precum săbii, măciuci și topoare și cu două mâini, din care vor face parte doar săbiile și topoarele precum și diverse versiuni magice ale acestora. Armurile sunt prezente în cinci variante "normale", plus variantele magice, începând cu cele ușoare din piele și terminând cu cele grele din fier. Jocul va apărea mai întâi pentru PC, producătorii sperând și la o variantă pentru Xbox numai că aceasta rămâne încă un proiect de viitor pentru echipă.

### Latura umoristică

Pe lângă toate conversațiile haioase pe care le poate asculta jucătorul se pot realiza diverse alte lucruri. Poți determina doi goblini să se certe între ei sau poți întărâta un troll să alerge după un șoarece care urmărește o bucată de brânză care la rândul ei este trasă cu ajutorul unei banale sfori. Un alt lucru interesant este că de multe ori trebuie să ghicești cum să te porți. Luați ca exemplu un dragon. Acesta poate deveni furios dacă îi iei ceva sau poate fi îmblânzit în urma unei discuții sau poate fi înfrânt în luptă sau poate nu. Poate este mult prea puternic decât vei fi tu vreodată. Poate...

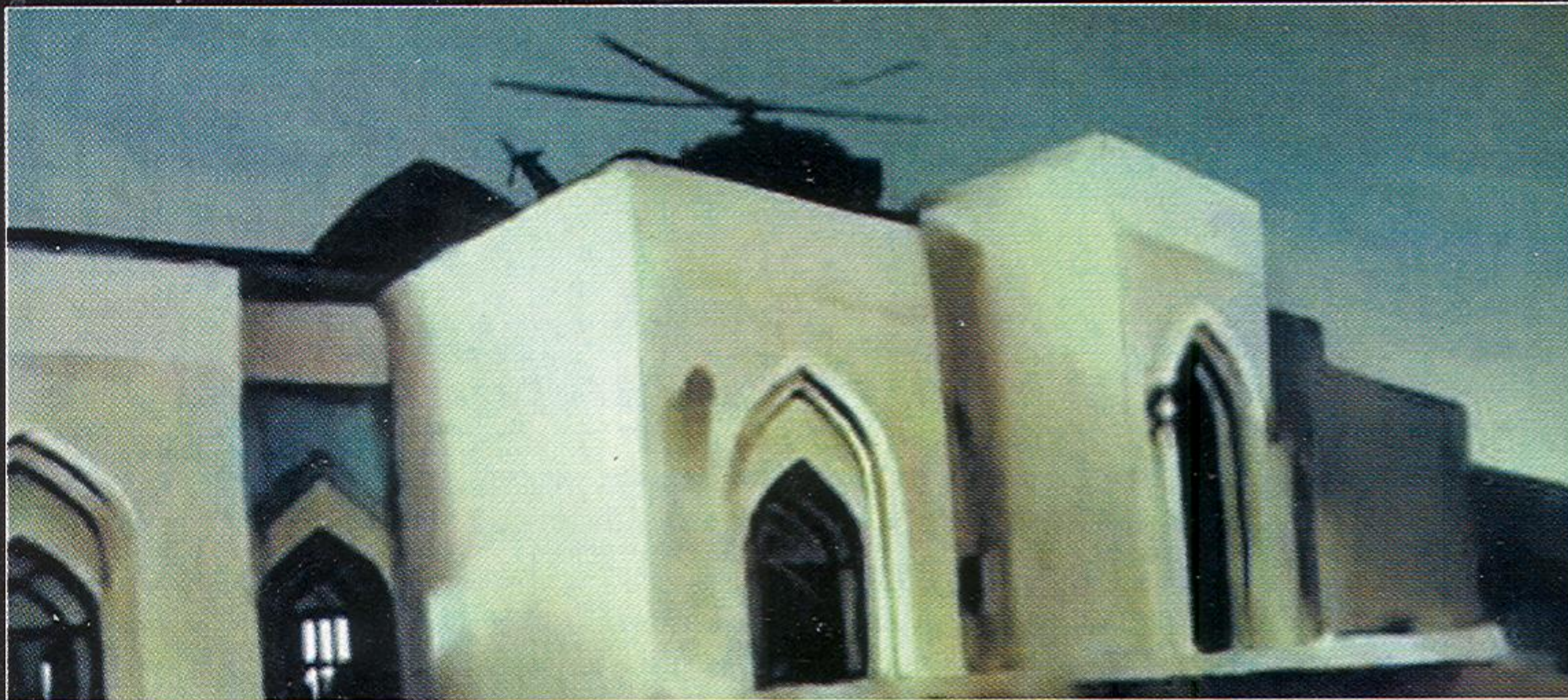
### VALOAREA IMERSIUNII

"Cel mai important element al unui RPG în viziunea noastră este realismul, faptul că tu ca jucător și personajul sunteți una și aceeași persoană."

# HITMAN 2

Intrați în corpul ras în cap al unui tatuat ucigaș - partea a II-a

• Web: [www.hitman.dk](http://www.hitman.dk) • Producător: Io Software • Distribuitor: Eidos • Apariție: necunoscută



Tip joc: Killer Sim  
Redactor: Cristian Soare

**C**u o istorie ce se întinde pe ultimii mulți ani, scena jocurilor 3D Action și a FPS-urilor a avut tot timpul să evolueze până la găsirea formulei perfecte. Odată cu ea, însă, a apărut și plictiseala, iar ca o reacție adversă la aceasta au început să apară și jocurile ce luau vechile rețete și le dădeau un mic "twist". Astfel încât au apărut așa numitele stealth FPS-uri, notabil aici seria Thief a celor de la Looking Glass Studios, role-playing shooter-ul Deus Ex de la Ion Storm sau combat-urile pure Blade of Darkness și Rune.

Anul trecut Io Interactive și Eidos au adus în fața publicului larg un joc foarte original și inovativ ca gameplay, care însă nu prea a reușit să fie digerat de publicul larg. Hitman: Codename 47 a fost pentru mine una dintre revelațiile anului trecut, alături de Deus Ex. Un joc foarte intelectual, poate puțin ridicol de dificil, ce îți oferea însă un lucru nemaiîntâlnit până atunci: șansa de a intra în pielea unui asasin profesionist, de a fi părtaș la tot ceea ce înseamnă un "hit". Planificarea, strategia, curățarea urmelor, acțiunea din umbră, toate acestea au reprezentat lucruri pe care rareori am avut ocazia să le facem, majoritatea celorlalte jocuri oferindu-ne direct momentul

## CALM. RELAXAT. UCIGĂTOR.



crimei. Cu toate acestea, comunitatea jucătorilor nu a reușit să surprindă spiritul deosebit al acestui joc și ca urmare succesul s-a lăsat destul de așteptat. Dar, așa cum se întâmplă întotdeauna în cazul jocurilor fără un succes mare de casă, un mic "cult" de fani aproape fanatici a luat naștere, obsedați și fermecați de libertatea deosebită, acțiunea cinematică și violența sofisticată a jocului.

Io Interactive nu s-a lăsat biruită de această mică neînțelegere a celor pentru care a

fost realizat jocul și s-a pus pe lucru, hotărât să dea lovitura. Beneficiind de aportul foarte important al comunității de fanatici de mai înainte, sub forma de feedback, și de un volum enorm de muncă depus până acum în contul game design doc-ului, producătorii

au toate șansele să își vadă în sfârșit visul realizat. Glacier, engine-ul proprietar ce a avut menirea de a ne aduce pe monitoare prima parte, a fost supus unor transformări puternice, el fiind acum capabil să afișeze un număr și mai mare de poligoane per frame, numărul mic anterior fiind unul dintre lucrurile reproșate inițial. Se va mai introduce și un sistem de in-game saving, dar nu se știe încă dacă va fi liber sau va exista un număr prestabilit de salvări ce se pot face în decursul unui nivel, asemănător sistemului din Soldier of Fortune. Locațiile vor fi probabil de asemenea deosebite, cele inițiale (Hong-Kong, America de Sud și Europa de Est) fiind realizate asemenea unor bijuterii în ceea ce privește detaliul și calitatea vizuală. O noutate este și faptul că versiunea de PC va avea opțiunea de first-person view, aducând astfel jucătorul mai aproape de ceea ce trebuie să facă, transpunându-l mai bine în interiorul jocului.

Hitman 2 are destul de multe șanse să reușească acolo unde predecesorul său nu a reușit. Un engine puternic, un gameplay de excepție, un story interesant. Absența sa însă de la E3-ul și ECTS-ul de anul acesta înseamnă că totuși vom mai avea de așteptat cel puțin un an până vom avea ocazia să îl jucăm.



# SERIOUS SAM THE SECOND ENCOUNTER

Fiți la fel de serioși ca Sam

Tip joc: 1st Person Shooter  
Redactor: Cristian Soare

• Web: [www.croteam.com](http://www.croteam.com) • Producător: Croteam • Distribuitor: Take2 Interactive • Apariție: Crăciun 2001



nostru. Engine-ul lor a fost supus câtorva modificări în ceea ce privește sistemul de particule și efectele luminoase. Sistemul de animație scheletală a fost și el îmbunătățit, permițând acum mai multe poligoane și animații mai complexe, fără a scădea performanța. S-a lucrat foarte mult și la tool-urile adiacente, editorul de nivele și cel de modele, pentru a le face mai prietenoase și pentru a încorpora noile tehnologii folosite de Croteam, acestea fiind vestile bune pentru comunitatea de mod maker-i. Partea de multi-player va fi realizată de către A Few Screws Loose,

**S**urpriza anului trecut pe scena FPS-urilor de aici și aiurea a fost micul joculeț al celor de la Croteam. Cehi de origine, ei reprezintă una dintre firmele puternice ale noului val de producători est-europeni, alături de conaționalii lor Bohemia și mica pleiadă de firme rusești de sub tutela Buka Entertainment.

Serious Sam a avut un succes deosebit mergând pe o rețetă clasică însă nemaifolosită de la Doom și Duke Nukem



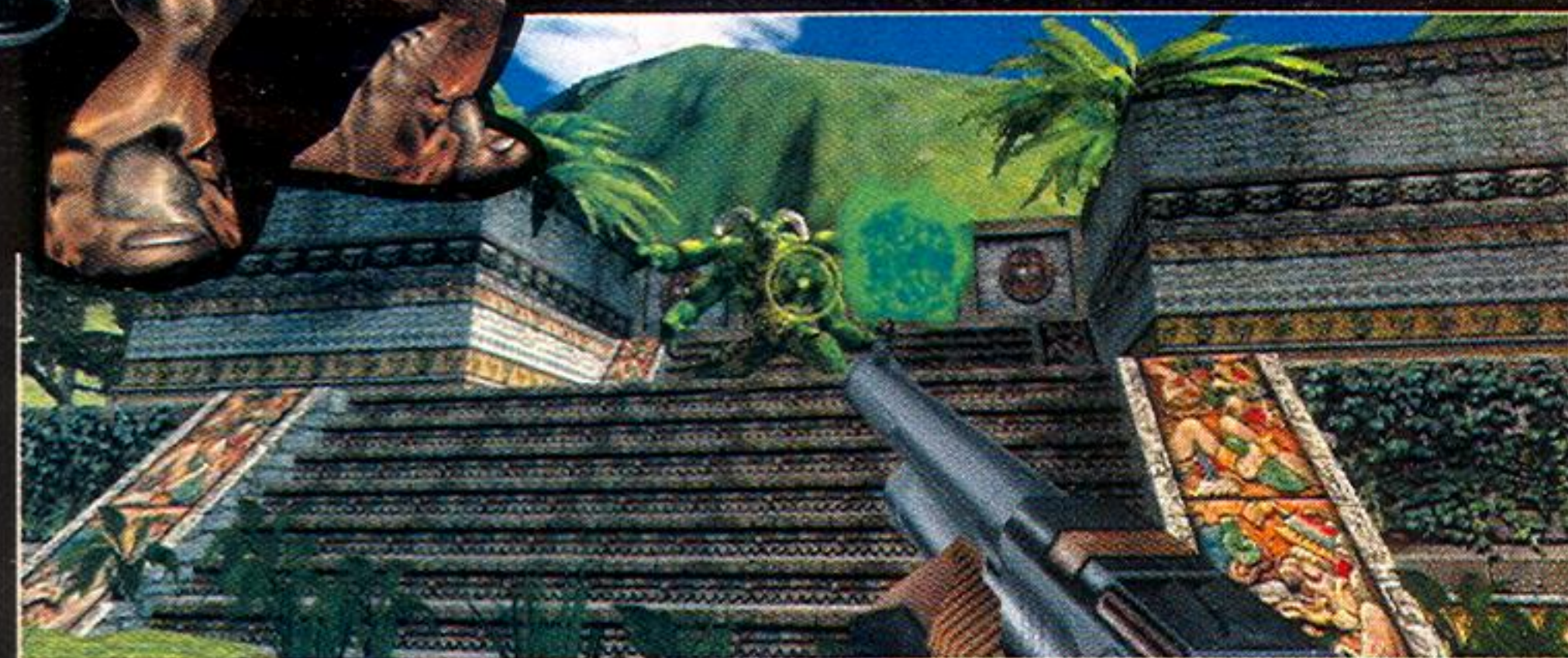
Încoace: horde nenumărate de monștri, atacând val după val eroul semianalfabet dar musculos, în

timp ce acesta, plin de o mirifică evlavie, îi seceră în neștire uzitând cu nerușinare de armele de variate mărimi (nici una mai mică decât jumătate din corpul susnumitului erou) și efecte cât mai colorate, în timp ce printre dinții încheștați șuieră diferite injurii mai mult sau mai puțin auzite prin spatele blocurilor gri. O rețetă de succes, ce însă unui ochi atent i-ar putea releva destul de multe lipsuri din punct de vedere al complexității abordării.

Dar până aici, căci și eu am fost unul dintre cei ce s-au distrat cu acest joc. Care este un joc bun. Chiar excelent. Uitați ce am spus mai sus și repetați după mine: Serious Sam este un joc bun.

**Sam. Serious Sam.** Bineînțeles, nu mă pot abține să nu remarc faptul că măritul personaj are totuși un nume stupid. Însă numele nu a împiedicat jucătorii să rămână pierduți uitându-se la

## GATA CU EGIPTUL ANTIC



excelent lucrutul level-design sau să se alerge reciproc prin nivelele de multiplayer. Dar totuși, căci azi mă simt soacră, acest joc este de vină pentru nou achiziționata mea repulsie față de Egiptul Antic. Și nu numai a mea, drept pentru care Croteam a promis solemn că Serious Sam Al Doilea nu va avea nivele prin Egipt. Va avea însă din Imperiul Maya.

Croteam sunt destul de serioși atunci când vorbesc de cel de-al doilea episod din epopeea eroului

o echipă independentă ce a creat mod-ul Seriously Warped Deathmatch, ce va fi inclus și el pe CD-ul jocului. Prețul va rămâne în sfera celor 20 de dolari percepuți și pentru primul episod, ceea ce îl transformă într-un cadou excelent de Crăciun, deoarece exact în jurul acelei date va apărea. Continuând tradiția uitată de către restul comunității, Croteam reușește să dea naștere unor jocuri distractive, relaxante și bine realizate vizual.

# POOL OF RADIANCE



Tip joc: RPG  
Redactor: Cristian Soare

de pericole nevăzute. Sunetul este în aceeași măsură bine pus în scenă cu o muzică atmosferică ce nu strică deloc atmosfera generală a jocului iar sunetele armelor și ale vrăjilor nu sunt deranjante.

Despre Pool of Radiance se spune că este primul joc ce a implementat cea de-a treia ediție a regulilor Advanced Dungeons & Dragons. Din păcate, acest lucru nu este în totalitate adevărat. Design-ul inițial a fost făcut pentru cea de-a doua ediție, însă atunci când Wizards of The Coast au anunțat apariția AD&D 3, Stormfront a schimbat macazul și a implementat acest set, însă nu complet, astfel încât au rămas o serie de rămășițe din 2.

Schimbările din 3 sunt însă de bun augur în marea lor majoritate: acum un Armor Class mare nu mai înseamnă în mod necesar un lucru rău; se pot face mai multe vrăji pe zi; există un sistem de skill-uri ce reprezintă coloana vertebrală a tot ceea ce se întâmplă cu personajele, făcând tot acel esoteric hocus-pocus mai ușor de înțeles; s-au mai adăugat o serie de abilități speciale, cum ar fi o șansă crescută de a da critical hits, sau rezistență ridicată la magie. Mai mult chiar, a fost schimbat și sistemul de multi-classing și dual-classing. Acum de fiecare dată când un personaj câștigă un nivel poți alege clasa nivelului următor, ceea ce înseamnă un control ridicat asupra

Piscina cu Radiații renaște după 14 ani.

• Web: [www.poolofradiance.com](http://www.poolofradiance.com) • Producător: Stormfront • Distribuitor: Ubi Soft • Apariție: octombrie 2001

## AVENTURĂ ȘI MULTĂ CONTRAVENTURĂ PE TĂRĂMURI MAGICE

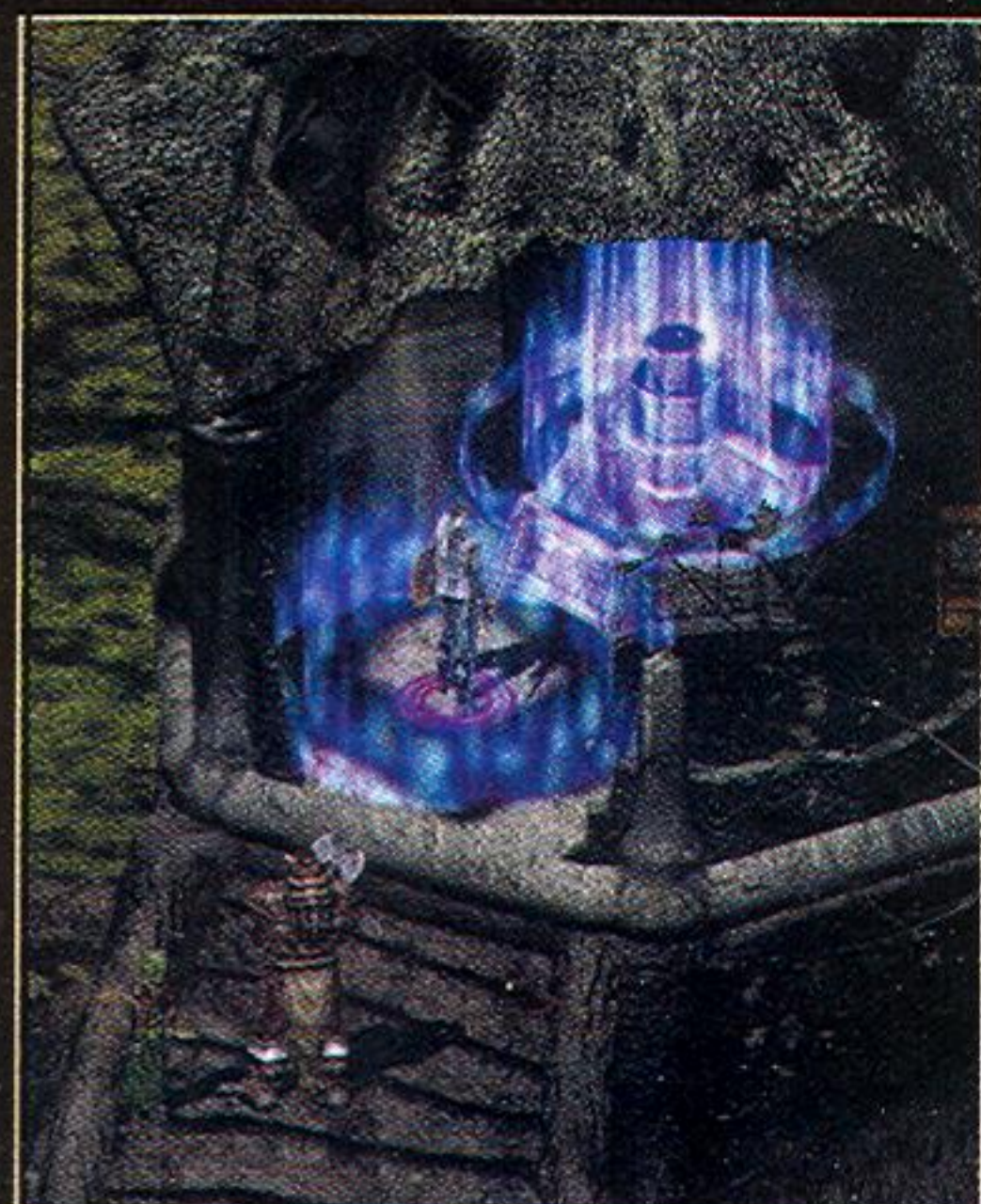
**B**lack Isle au fost liderii incontestabili ai uimitoarei renașteri a RPG-urilor ai căror martori am fost în ultimii câțiva ani. Engine-ul lor, Infinity, a devenit un blazon al RPG-urilor de calitate bazate pe regulile AD&D, având în spate Baldur's Gate-ul, expansion pack-ul pentru acesta, Baldur's Gate2 și add-on-ul său, plus alte două jocuri, Planescape Torment și Icewind Dale. Plus Heart of Winter, add-on-ul de la Icewind Dale. O listă ce vorbește de la sine, iar faptul că fiecare dintre aceste jocuri a fost un succes este un lucru și mai grăitor. În ultima vreme însă și alți producători au încercat să meargă pe acest drum al RPG-urilor, și astfel am avut parte de excelentul Summoner de la Volition și de Arcanum al celor de la Troika Games. Acum Stormfront Studios și Ubi Soft s-au gândit să reediteze succesul din 1988 al primului Pool of Radiance, și astfel avem ocazia să jucăm o nouă poveste, o nouă aventură cu un nou engine.

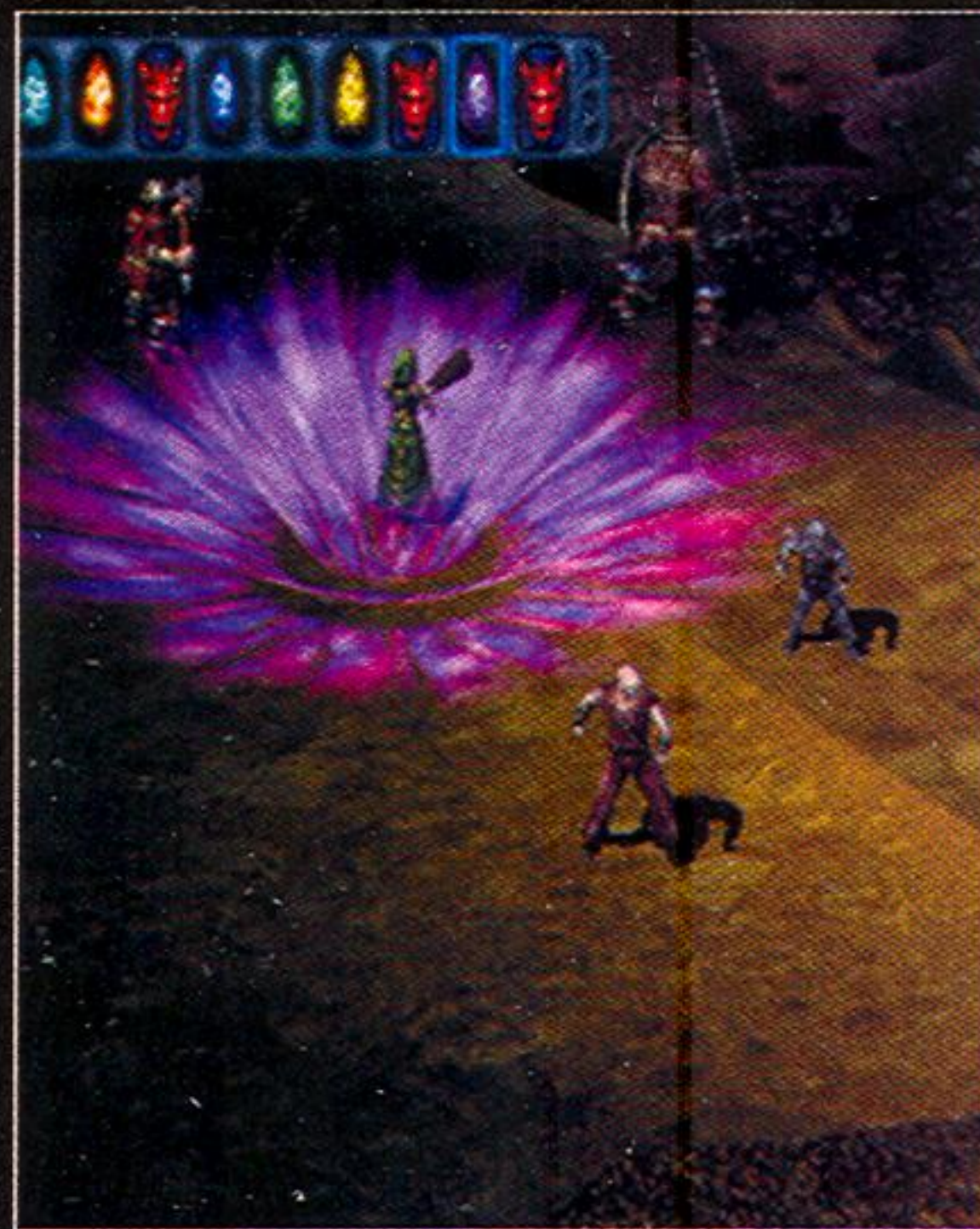
### Piscina cu Radiații

Pasul grafic, făcut de Stormfront și Pool of Radiance nu este unul gigantic. Vederea este în

continuare izometrică cu background-uri prerenderizate, însă de data aceasta personajele sunt full 3D. Animațiile sunt foarte bine făcute, personajele respiră, aleargă și se mișcă foarte realist. Greutatea armei din mâna lor se simte, iar fiecare bucată de echipament apare pe personaj, în concordanță cu imaginea regăsită în inventar. Background-urile sunt

comparative cu cele din Baldur's Gate și chiar puțin mai bine făcute în ceea ce privește nivelul de detaliu și claritatea. Însă nu aici stă puterea engine-ului, ci în faptul că poate susține suprafețe absolut înfiorător de mari fără probleme. O cavernă reușește să creeze acel sentiment de vastitate, de coridoare interminabile, de spațiu gol și care adăpostește o mulțime





modului în care va avansa personajul. Evident, mai simplu ar fi fost să ne lase pe noi să băgăm skill-point-urile pe unde am fi vrut, însă fie voia lor. Din păcate o altă serie de opțiuni au dispărut. De pildă gnomii, barzii, druizii, kiturile de specializare pentru clerici și vrăjitori. Acum, învățatul de vrăji de pe diferite scroll-uri a fost înlocuit de un sistem ce permite vrăjitorilor să le învețe la fiecare creștere în nivel, un lucru nu neapărat bun, deoarece se pierde destul de mult din spiritul de "adventure". Ceea ce este însă cel mai frustrant este însă faptul că în timpul creării personajului, și după aceea în timpul evoluției sale, jucătorul nu are control asupra skillurilor și abilităților speciale pe care le va dezvolta. Și este cel puțin ciudat atunci când te gândești că de fapt toate aceste lucruri au fost făcute pentru a mai schimba un pic din rigiditatea claselor, iar în momentul în care nu îți este permis să faci acest lucru începi să te întrebi oare ce s-a pierdut pe drum din titlul de Role Playing Character Game. Concluzia evidentă este că jocul dispune de o serie de aditii foarte interesante însă în același timp are și o serie de căderi destul de spectaculoase.

**Story**

Cu toate că este continuarea primului Pool of Radiance nu este obligatoriu să îl fi jucat ca să

înțelegi ceva din acesta. Legăturile sunt în mare parte deja intrate în domeniul istoric, iar jocul creează noi povești în loc să le refacă pe cele vechi. O nouă Piscină cu Radiații a apărut în Myth Drannor, orașul decăzut al elfilor, și o echipă de aventurieri experimentați este trimisă să rezolve mica problemă. Din păcate lucrurile nu merg chiar așa cum ar fi trebuit, și echipa respectivă dispare fără urme printr-un portal prin care binevoiești și tu, cu propria echipă de aventurieri începători, să intrăți. Ceea ce va trebui să faceți este să descoperiți rămășițele celor dinainte, și să găsiți o cale prin care să distrugeți Piscina și pe stăpânii ei. Jocul îți oferă o libertate destul de mare în ceea ce privește explorarea, însă în mare parte este destul de liniar. Din păcate Pool of Radiance nu are acea atât de importantă interacțiune între personajele party-ului, așa cum apare ea în Baldur's Gate, semănând din acest punct de vedere cu Icewind Dale. Este un păcat că nu s-a reușit găsirea unei soluții care să îmbine alegerea independentă a personajelor party-ului și interacțiunea, questurile și atmosfera excelentă oferită de acea dinamică de grup. Acest lucru din păcate a lipsit și la alte RPG-uri recente, cel mai mult lipsindu-mi în Summoner, unde jocul, excelent în rest, scârțâia.

La final însă aș dori să spun câteva cuvinte despre bugurile prezente. Sunt multe. Atât de multe și de enervante, încât nici nu o să specific vreunul. Interfața (atenție: interfața nu este un bug) este, cum să vă zic, ciudată cred că este cel mai bun termen. Mie mi-a venit destul de greu să mă obișnuiesc cu ea, arătând prea... modernă aș putea spune. Și chiar dificil de folosit cu toate acele tree-uri de meniuri și submeniuri, față de simplitatea atrăgătoare a celor din BG, ID sau Planescape (mai ales).

Jocul per total ar putea fi un joc bun, nu o experiență covârșitoare, însă una plăcută. Prea plin de buguri pentru acest stadiu, prea greu de trecut cu vederea peste toate acele detalii legate de modul de luptă și multe, multe alte lucruri ce vor fi clarificate într-o prezentare.

**BUGS BUGS DAR SE VINDE CA PAINEA CALDA. DE CE?**

Primul din serie a avut un succes enorm, fiind primul joc de PC ce a folosit regulile AD&D. Mulți dintre cei ce au fost fermeceți de către partea de pen&paper a AD&D-ului și apoi s-au jucat Pool of Radiance sunt cei ce acum au 30, 35 de ani, iar acesta ar putea fi unul dintre răspunsurile la întrebare. Cu toate acestea și jocul în sine este suficient de bun încât să motiveze o vânzare bună, însă debutul pe prima poziție în State este cel puțin ciudată, și deosebită la un joc pe care nici măcar nu puteai să îl dezinstalezi până la primul patch, căci rămâneai fără jumătate din Windows.

**PARTENERUL  
TĂU ÎN LUMEA  
JOCURILOR!**



**Orice comandă  
prin intermediul  
site-ului nostru  
beneficiază de  
un discount de**

**10%**

12 firme de renume, jocuri,  
soft educațional (atlase,  
enciclopedii, programe utile,  
cursuri limbi străine)

Splaiul Unirii 4, Bloc B3, Sc.2, Et.4,  
Apt.10, sect. 4, București  
Tel: 3306352, 3305822, 3302375  
Fax: 3306351  
Mobil: 092-202303  
E-mail: monosit@rdsnet.ro

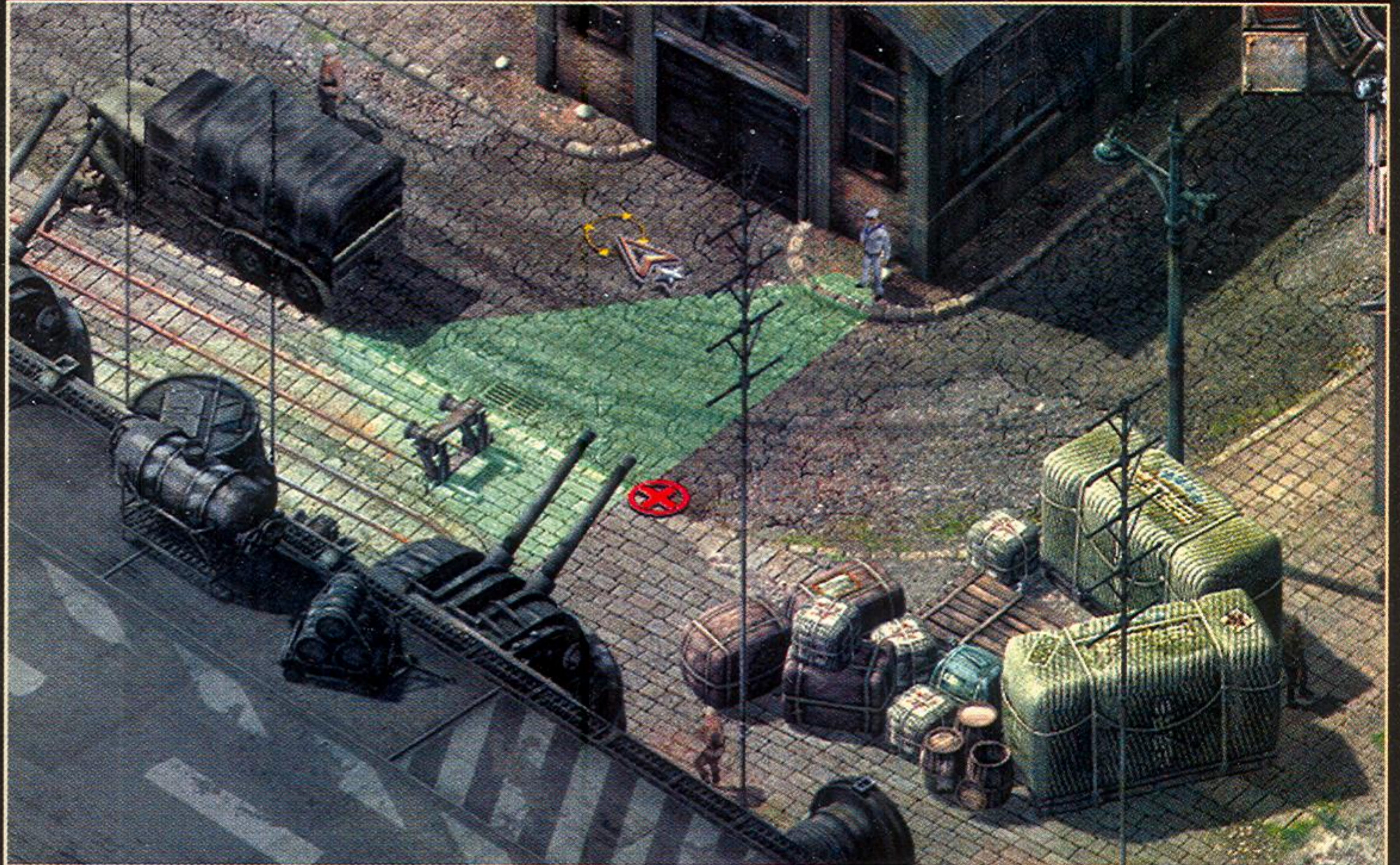
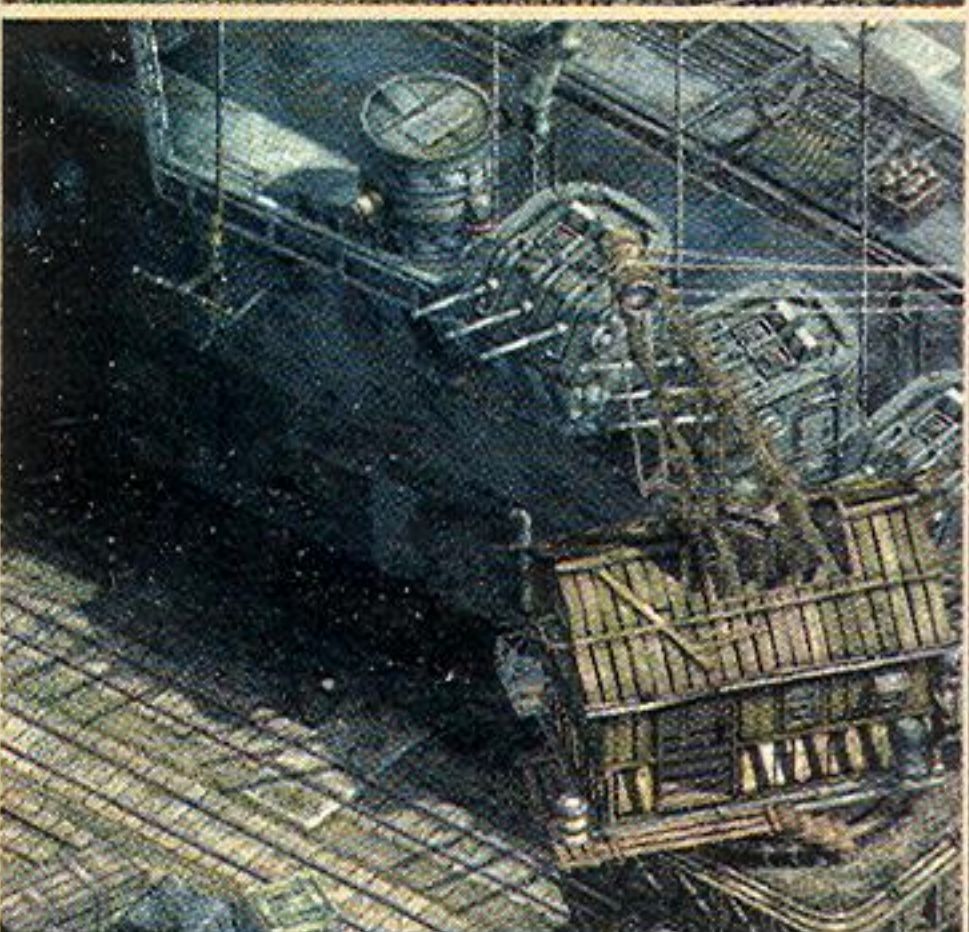
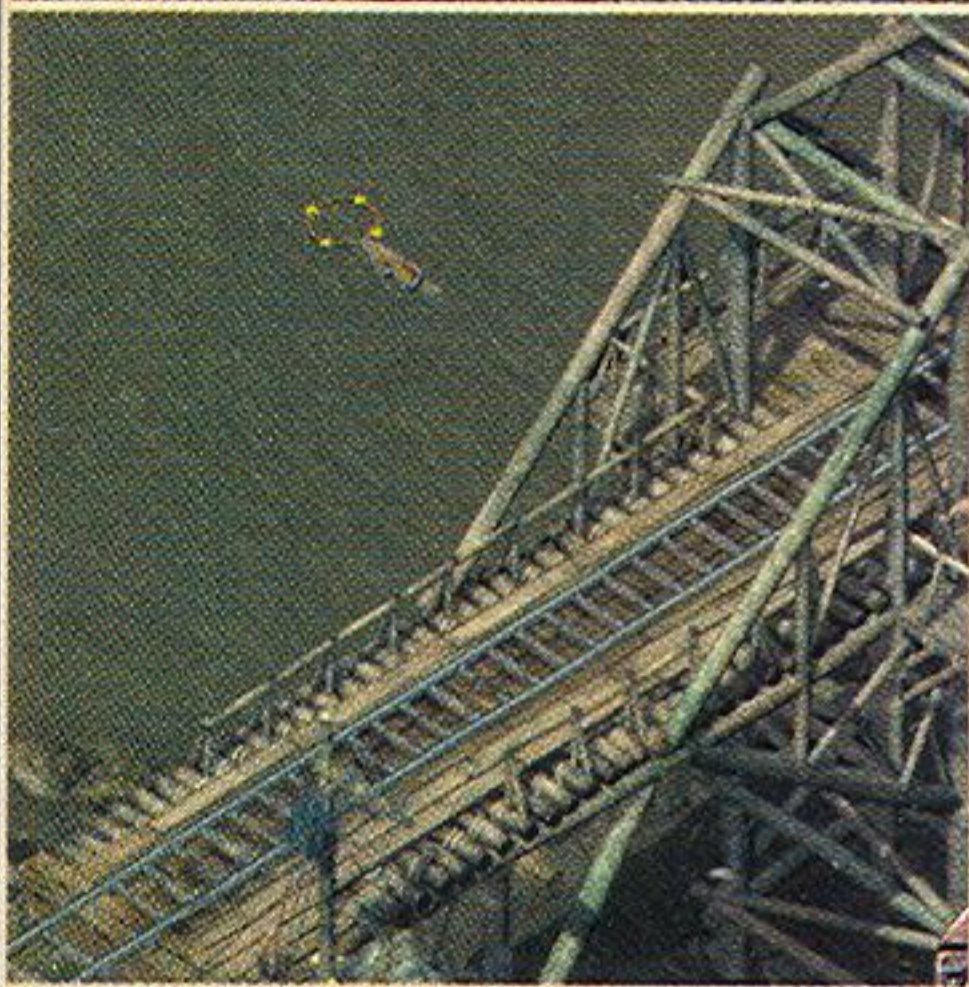
**www.monosit.ro**

# COMMANDOS MEN OF COURAGE



Cocktail de patriotism cu adrenalină și curaj. Plus un câine.

Tip joc: Real Time Tactics  
Redactor: Adrian Dorobăț



## CEL MAI BUN RTS AL ANULUI. DACA NU AR FI RTS.

**O** mână de oameni hotărâți și curajoși pot face mai mult decât o armată. Acesta este principiul funcțional al unităților de comando și totodată ideea pe baza căreia Pyro a creat în 1998 primul joc Commandos: Behind Enemy Lines și apoi add-onul Beyond The Call of Duty. Pentru Commandos 2 am așteptat nerăbdători doi ani de zile. Desperados a fost un soi de interludiu în această perioadă, ieșind pe piață cu elemente de gameplay ce se preconiza că vor apărea și în Commandos 2. După trei luni de zile a apărut și acesta, botezat "Men of Courage". A meritat așteptarea?

**Primele impresii**  
În primul rând, jocul este prea scurt. Doar zece misiuni plus două tutoriale nu foarte eficiente. Este adevărat că misiunile sunt imense, dificile, și presărate cu numeroase obiective principale și o puzderie de obiective secundare, dar un jucător experimentat, care a jucat serios și eventual a terminat primele titluri din serie, nu ar trebui să aibă mari probleme în a-l termina cu brio în 50-60 de ore efective de joc.

Este de înțeles însă de ce numărul de misiuni este atât de mic: locațiile au fost reconstruite cu migală și level-design-ul trebuie să fi fost o muncă titanică. Nivelele

sunt bijuterii grafice, adevărate lumi în miniatură, cu păsări care zburătăcesc pe ici-colo, NPC-uri care își văd de treabă până când sunt tulburate mai mult sau mai puțin brutal de eroii pozitivi (sau negativi) și construcții și peisaje care reușesc să impresioneze prin autenticitate fără să fie fotorealiste. De altfel, Pyro nici nu și-a propus să recreeze istoria, majoritatea nivelelor fiind bazate pe istorisiri ficționale, trimiteri către romane celebre ca "Tunurile din Navaronne" și "Acolo unde se avântă vulturii" ale lui Alistair McLean, sau filme gen "Podul peste râul Kwai" și "Saving Private Ryan" putând fi găsite în titlul și briefing-ul misiunilor.

**Trupa de șoc**  
Personajelor le-a fost dedicată la fel de multă atenție ca și level-designului: biografiile lor sunt succinte dar credibile și presărate

# PERSONAJE

## JERRY "TINY" MCHALE - GREEN BERET



Irlandezul cât un dulap poate acum să sară de pe clădiri înalte ca un Superman și se poate arunca prin ferestre (închise sau deschise) rămânând agățat în afara clădirii.

## SIR FRANCIS T. "DUKE" WOOLRIDGE - SNIPER



Poate să se uite prin lunetă prin ferestrele deschise și să îi împuste pe cei din interiorul casei. De asemenea, poate să tragă în timp ce se uită de la fereastră.

## JAMES "FINS" BLACKWOOD - MARINE



Poate să arunce cu un cuțit sau chiar cu mai multe dacă face rost. Știe să facă o capcană eficientă folosind frânghie și un grappling hook.

## THOMAS "INFERNO" HANCOCK - SAPPER



Poate dezamorsa mine anti-personal, poate pune bombe și arunca cu grenade. Este bun și la pocnitul inamicilor cu pumnul și trecere în inconștiență.

## NATASHA "LIPS" NIKOCHIEVSKI - GOOD LOOKING



Distrage atenția inamicilor și le dă vin cu somnifere. La fel de eficientă ca spionul în crearea unui drum liber în mijlocul teritoriului inamic.

## SID "TREAD" PERKINS - DRIVER



Știe să pună capcane mai mult sau mai puțin ucigătoare, precum și să folosească sticlute cu gaz somnifer și cocktail-uri Molotov.

## RENE "SPOOKY" DUCHAMP - SPY



Nu aduce mai nimic nou: se deghizează, distrage/adoarme/ucide soldații cu o seringă cu ser halucinogen. Nu poate să lege sau să care inamicii.

## PAUL "LUPIN" TOLEDO THIEF



Poate fura din buzunarelor inamicilor, este cel mai rapid din echipă și poate ieși din case pe fereastră, după cum poate și intra.

## WHISKEY GOOD DOGGIE



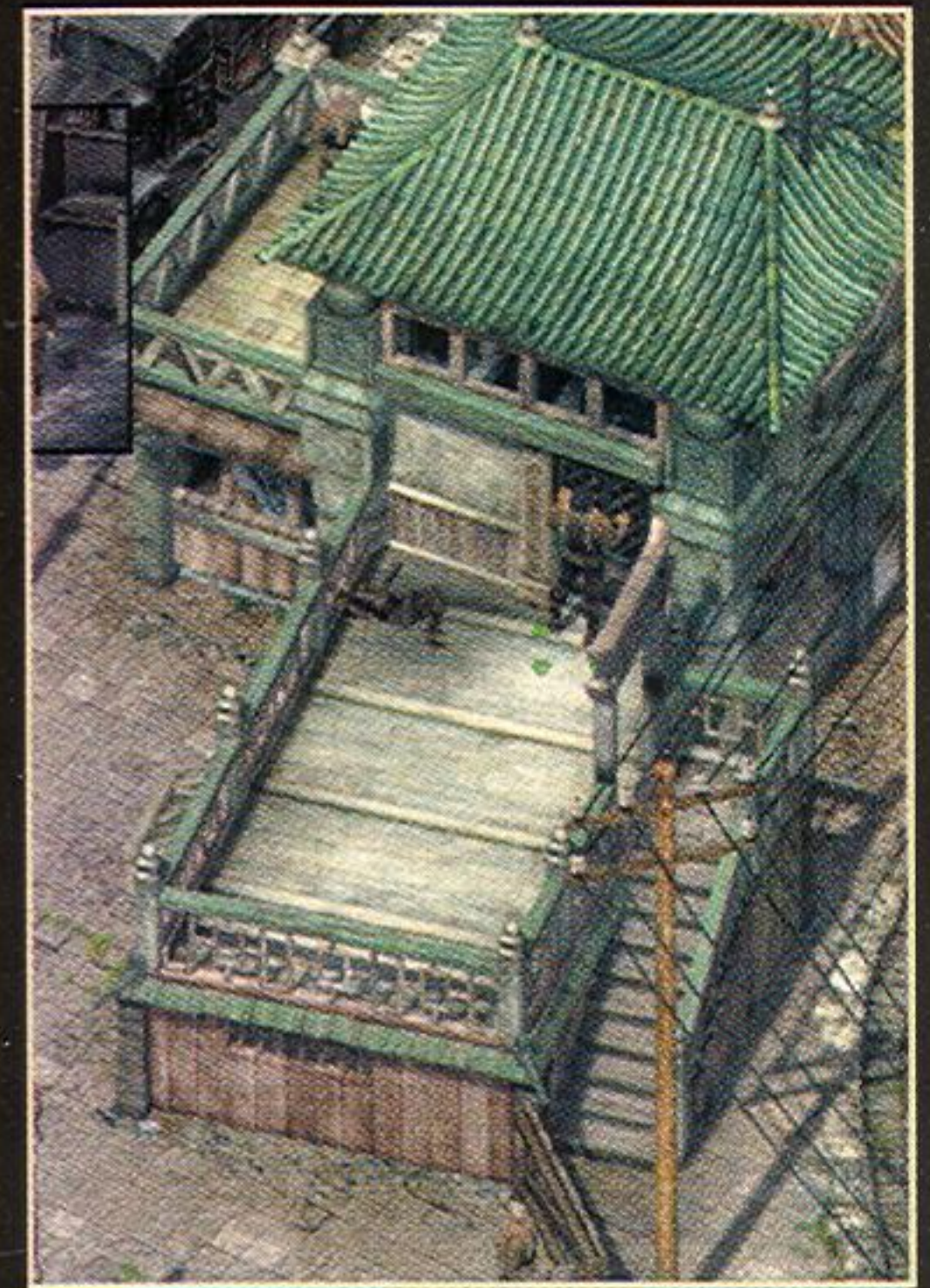
Poate căra documente sau obiecte de la un membru al echipei la altul și poate distrage adversarii lătrând. Poate fi cărat în spate.

dau toate personajele, fie nu au arme, fie unele dintre ele participă la misiune dar sunt închise undeva și trebuie să le eliberezi ș.a.m.d.

Pe lângă cele nouă personaje (socotind din nou potaia), vă mai puteți folosi uneori de serviciile unor soldați aliați, pe care îi puteți comanda și așeza pe poziții. Un feeling interesant uneori, și așa menționa aici misiunea din Burma, unde plasarea lor în poziții favorabile este vitală pentru succesul misiunii, deși găsirea respectivelor poziții este mai mult o chestiune de noroc decât de strategie.

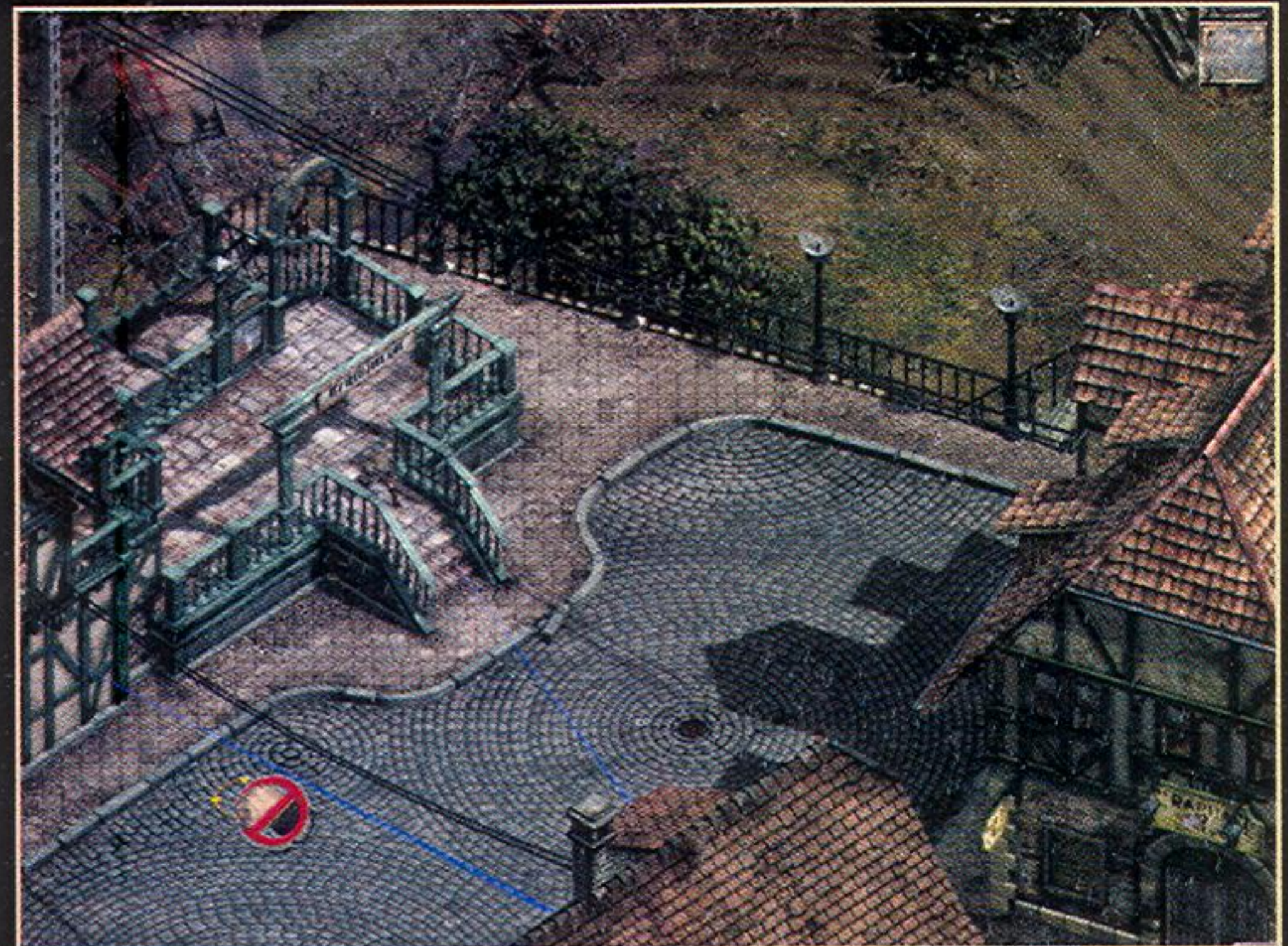
### Gameplay și inamici

Rareori o misiune poate fi terminată din prima încercare, acțiunea de load și save devenind la fel de comună ca ridicatul personajelor în picioare și culcatul pe burtă. Tocmai de aceea nu înțeleg de ce nu există butoane de quick load și quick save (sau dacă



cu amănunte picante, astfel încât îți dau iluzia că dincolo de sprite-uri se află indivizi cu personalități distincte și experiență de viață. Vocile îi individualizează și mai mult, fiecare personaj este dotat cu un accent particular, care îl identifică atunci când tot grupul stă pe burtă în bălării, de exemplu. Singura problemă este că răspunsurile personajelor sunt destul de repetitive, lucru extrem de iritant după 5-6 ore de joc non-stop. Cu trei noi membri, dacă socotim și câinele, echipa de comanda este acum un grup foarte eterogen, cu posibilități combinatorice ce depășesc

necesitățile din joc. Trebuie să fii masochist să te folosești de combinații grațios-ingenoase când misiunile pot fi terminate cu maxim două dintre personaje (combinația spion/Natasha+scafandru/green beret este imbatabilă și reduce terminarea unei misiuni la o serie de acțiuni de rutină). Scafandru James "Fins" poate să arunce cu cuțitul, chiar cu mai multe dacă îi faci rost din cutii sau îl rechiziționează pe al Green Beret-ului, devenind fără drept de apel cel mai puternic personaj din joc. Așa că producătorii folosesc diverse artificii pentru a te obliga să folosești combinații: fie nu îți



există eu nu am reușit să le descopăr, iertată fie-mi eroarea). Controlul acțiunilor uzuale prin shortcut-uri este foarte bine pus la punct, chiar dacă veți avea nevoie de o perioadă de acomodare, dispunerea tastelor fiind diferită de cea din Commandos-ul inițial. Shift, Alt și Ctrl sunt esențiale, chiar în această ordine: Shift pentru acțiune contextuală, Alt pentru poziționarea camerei (în sequel puteți vedea acțiunea din diferite unghiuri) și Ctrl pentru atac cu arma.

De altfel și numărul acțiunilor disponibile este mai mare: membrii echipei de comando pot examina trupurile inamicilor morți sau imobilizați, pot schimba obiecte între ei, pot folosi binocluri, pot intra și acționa în interiorul caselor, se pot uita pe geam sau prin crăpătura ușii. Unele acțiuni pot fi realizate de mai mulți membri ai echipei, dar doar unii dintre ei se pricep cel mai bine la



### LEVEL CODES

\*cine trișează nu mai primește desert

\*\*codurile sunt în ordine pentru nivele de dificultate normal, hard, very hard.

Stage1 - XHGDR PLKUM PVTSL  
Stage2 - WKUC4 JE5SH SKDJF  
Stage3 - YSM51 DFY3B 3DYNG  
Stage4 - B7D8F K9D3H 9BG3S  
Stage5 - 3GHSL NMWQ9 JWJK  
Stage6 - AZLM1 16G3L E2J7H  
Stage7 - JAHSJ WL3CZ ZX78Y  
Stage8 - UN63A LPQ6T TRIB4  
Stage9 - VAZ2P SRCMB TRD78  
Stage10 - 9TT5W PAEN8 LPQD

tat printr-o vălurire transparentă ce se disipă pe măsură ce se depărtează de punctul în care a fost generată, și care îi pune în stare de alertă pe inamici în momentul în care îi atinge.

Muzica este excelentă și are tendința de a trezi în tine un sentiment de efuziune patriotică și iluzii eroice, deși cel de-al doilea război mondial este terminat și îngropat de mult. Accente înălțătoare, religioase chiar te vor însoți în clipele de liniște, pe când ritmuri alerte vor însoți secvențele de acțiune.

Inamicii au un AI straniu, care nu poate fi socotit nici bun, nici prost. El scade pe scară ierarhică: un simplu soldat va fi mai tolmăc și va avea mult mai puțină inițiativă decât un general. În plus, în marea lor majoritate, adversarii reacționează la vederea unui camarad ucis ca și cum ar vedea un scaun rupt, îl examinează, văd că nu mai e funcțional și merg mai



departe. Rareori se întâmplă să mai dea și alarma. Pocnește-l pe unul în cap și vezi-ți de treabă. Dacă nu vede pe nimeni în preajma lui când se trezește, totul e în regulă. I se întâmplă să aibă perioade de amnezie în fiecare zi. Lucrurile sunt puțin diferite pe nivelele de dificultate sporite unde reacționează altfel și chiar apar inamici în plus.

Atâta timp cât jocul e perceput ca un joc de șah ceva mai complex, AI-ul poate fi considerat bun. Dacă însă jocul a fost conceput cu realismul în minte, AI-ul se apropie de nesatisfăcător.

### Concluzie

Nu înțeleg de ce toată lumea insistă să clasifice Commandos 2 ca RTS, când este clar că gameplay-ul din acest joc este orientat pe tactică, fiind mult mai apropiat de Fallout Tactics decât de, să zicem, Starship Troopers. Fie el RTS sau RTT, Commandos 2 este cu toate defectele lui inerente cel mai bun joc din ultima vreme indiferent de categorie. Cel puțin pe partea de singleplayer, multiplayer-ul fiind mult mai bine dezvoltat în Fallout Tactics. Așteptăm cu nerăbdare un add-on.



treaba respectivă: de exemplu, toți se pot deghiza cu ajutorul uniformelor inamice, însă cu excepția spionului, ei sunt recunoscuți dacă intră în raza scurtă a unui soldat advers și deghizarea se "uzează" în timp. Totuși, în continuare nimeni nu poate pune bombe în afara Sapper-ului. Pathfinding-ul este bine pus la punct, deși alegerea drumului cel mai scurt nu este întotdeauna cea mai bună opțiune când mai sunt încă inamici în viață. O adăugire importantă este reprezentarea sunetului: oamenii tăi fac gălăgie când aleargă, când omoară pe cineva, când se aruncă în apă, etc. Sunetul este reprezen-



Detalii	
Web	www.eidos.co.uk
Producător	Pyro Interactive
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl.3, sc.2
	01-330.63.52

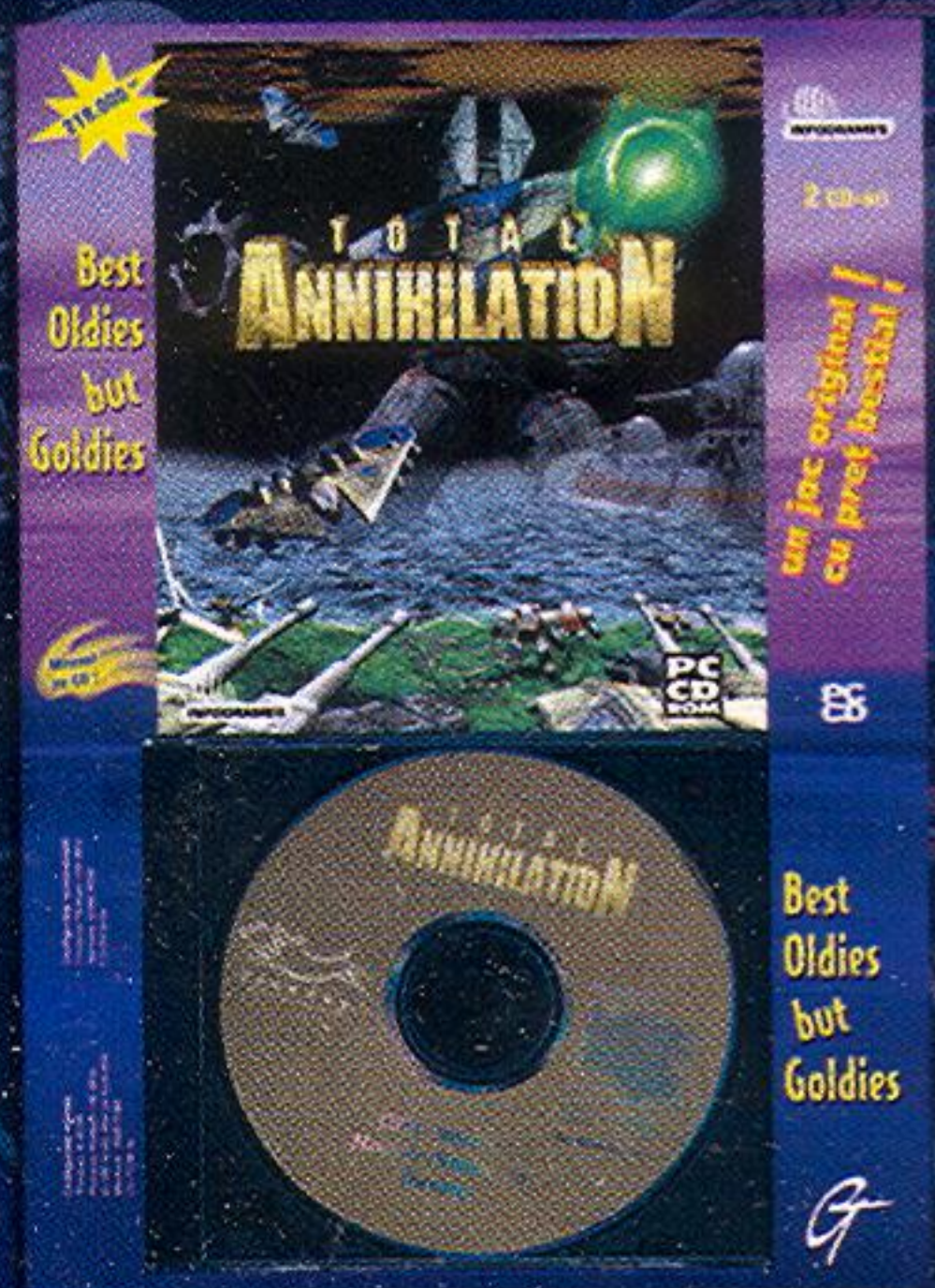
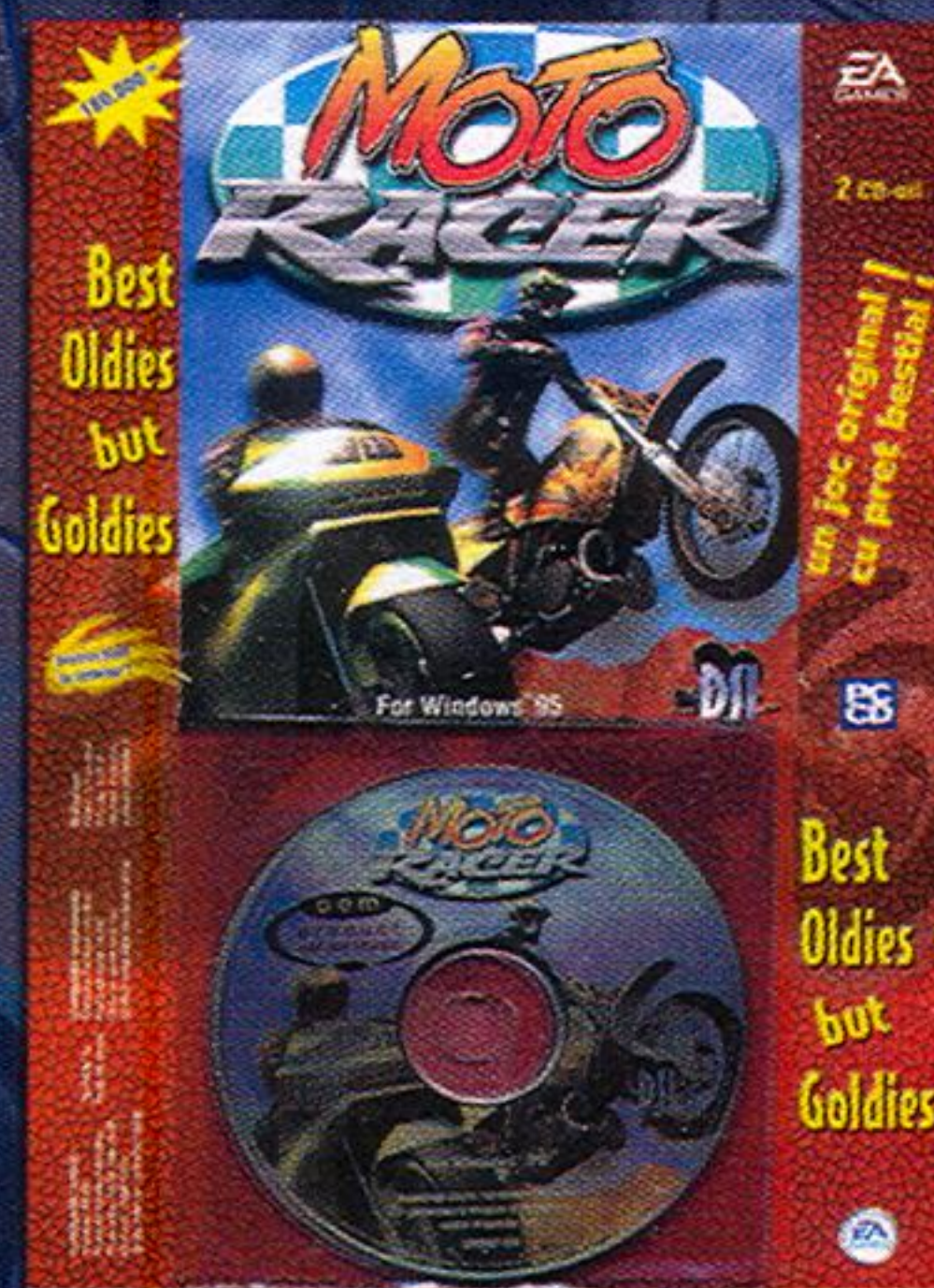
Aprecieri	
+	- atmosferă incredibilă - muzică și grafică excelente
-	- bug-uri de AI - prea scurt - folosirea combinațiilor ingenioase nu este răsplătită decât prin satisfacția personală

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	DirectX
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	1.5 - 2 Gb
Verdict	9.2



# Best Oldies but Goldies

Jocuri originale  
la prețuri bestiale!



219.000 lei

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

Cumpără on-line la [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro) oricare din cele peste 800 de jocuri oferite de Best Distribution  
furnizorul tău de jocuri

Office: tel/fax 01-345.55.05/06/07  
e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro)  
[www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)

**best**  
distribution

# MAGIC AND MAYHEM 2 THE ART OF MAGIC

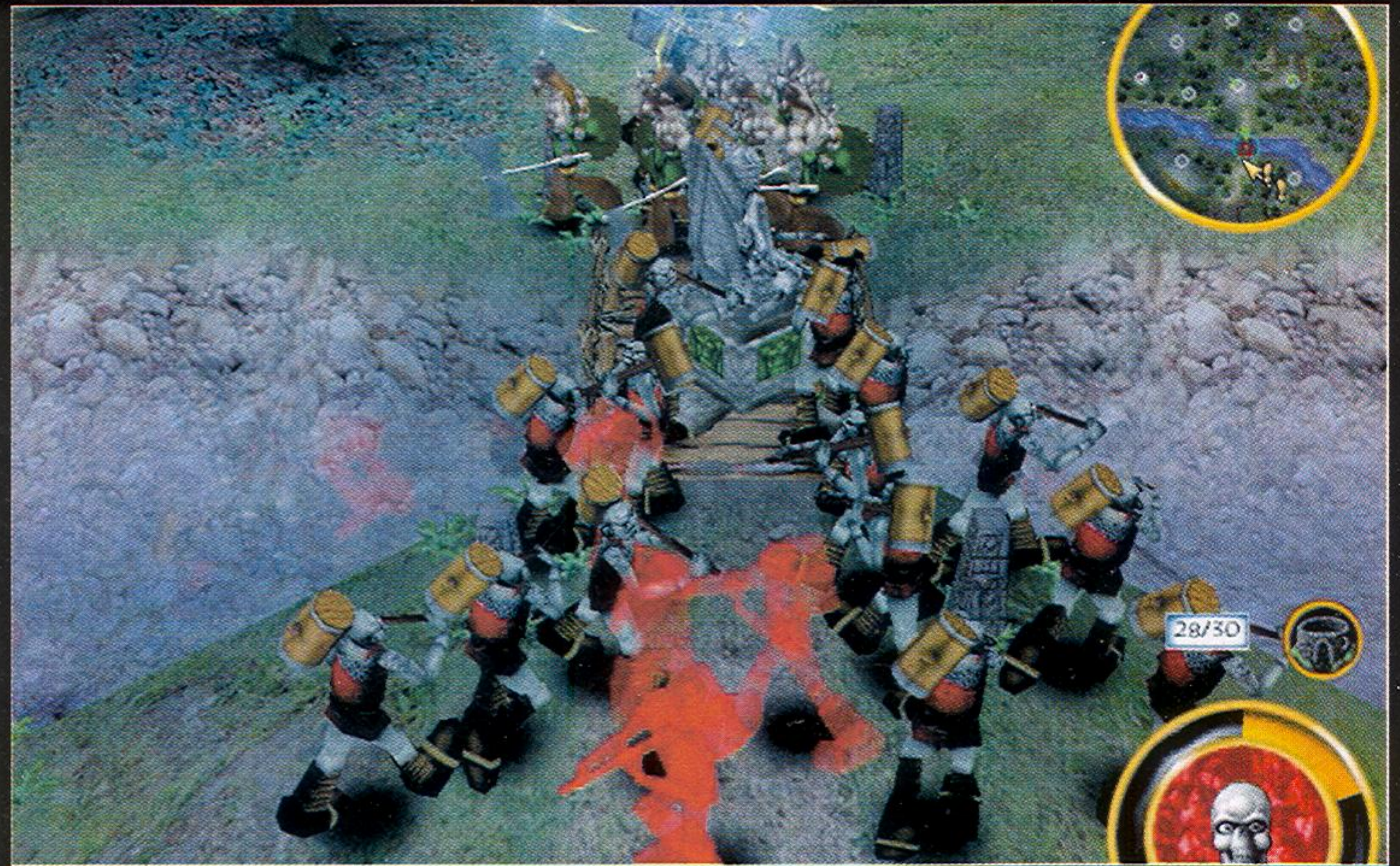
Arta magiei pentru vrăjitorii începători. Atenție totuși, drum cu gropi!

Tip joc: RPG / RTS  
Redactor: Cristian Soare

**I**ncrucșările de genuri nu reușesc niciodată să aibă succesul pe care l-ar merita. Battlezone, superbul titlu FPS-strategy, s-a vândut într-un număr minor de exemplare. Sacrifice, ce reușea să îmbine action-ul cu strategia și RPG-ul, s-a comportat la fel de nenorocos pe rafturi. Art of Magic era să nu mai apară, căci Virgin a plimbat proiectul pe la trei studiouri diferite de producție. În final însă a apărut Climax, și uite așa ne-am trezit cu Magic&Mayhem2: The Art of Magic. Dar să purcedem cu povestea noastră...

## Dumnezeule, ce accent...

Personajul nostru este un tânăr pe numele lui de buletin Aurax,



## NEOPTIMIZARE ESTE CEVĂNTUL DE ORDINE

un tânăr ce arată bătrân și cu părul vâlvoi, asta dacă priviți nu cu foarte multă atenție icon-ul ce îl reprezintă. El locuiește într-un sat ce ar putea fi confundat cu unul scoțian, dacă ar fi fost populat de puțin mai multe oi. Jocul începe în dimineața zilei ce va marca trecerea sa la maturitate, care ca orice trecere la maturitate este acompaniată de durerea de cap specifică mahmurelii generată de consumul de alcool din noaptea precedentă.

Jucătorul grăbindu-se, tânărul semi-alcoolist nu este lăsat să se dezmeticească și este trimis să își găsească tatăl pe undeva prin sat pentru a începe ceremonia. Tatăl, confortabil așezat pe pontonul local, îl trimite la rândul lui în

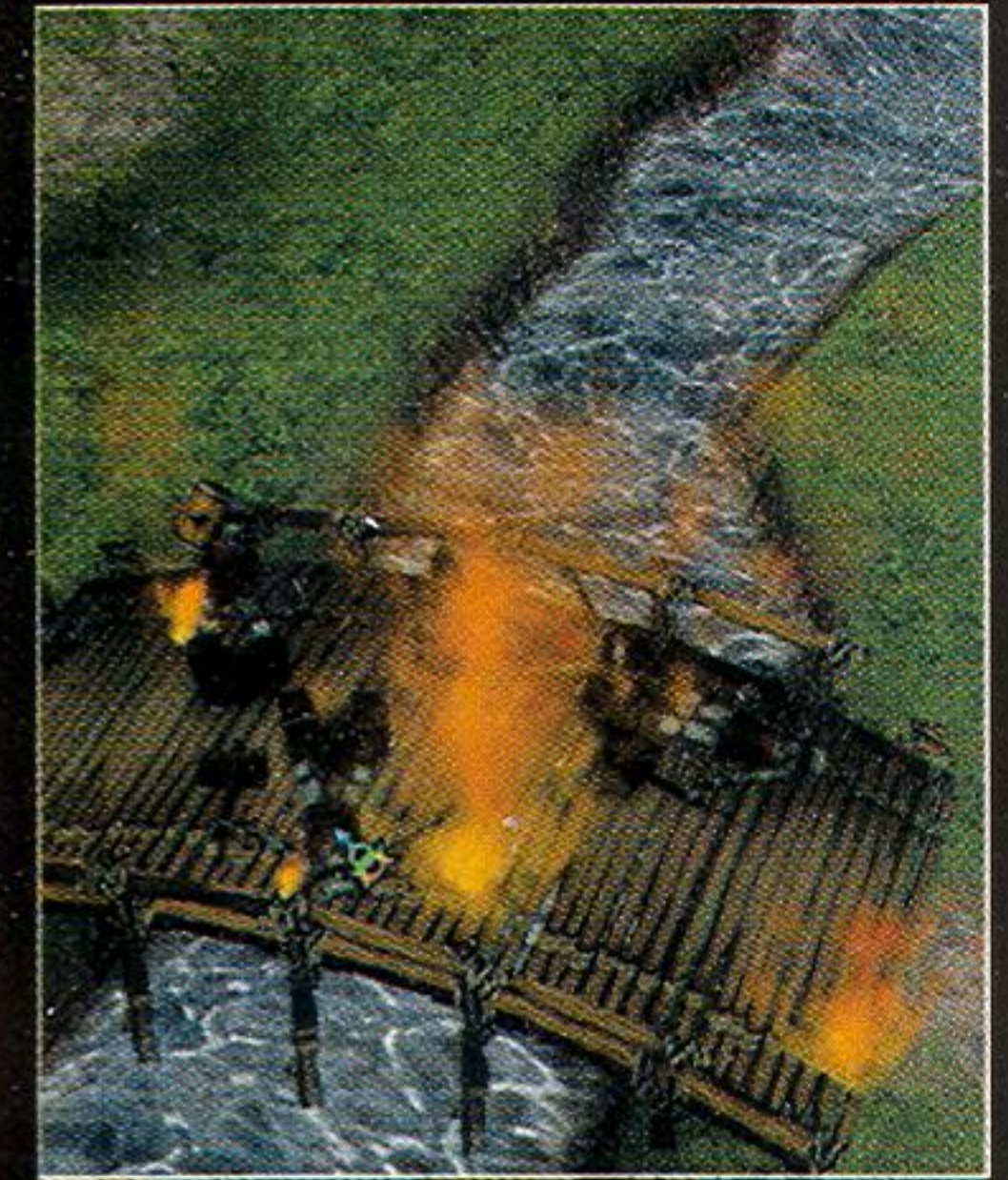
pădure să își găsească sora ce nu se reîntorsese la ora ce ar fi trebuit. Și aici apare primul clișeu, numărul 43671 prin voia domniilor-voastre, Scheleții Cei Răi și conducătorul lor, Răul Schelet Vrăjitor. Sau Vrăjitorul Schelet Rău. Sau Schelet Vrăjitorul Rău. În fine, unul dintre ei, căci întotdeauna îi confund. Aurax își descoperă puterile latente de vrăjitor și își salvează sora din ghearele (sau metacarpieele) lor malefice, apoi întorcându-se în sat (atacat între timp de clișeele 456 și 34122) aproape îl salvează și pe acesta, însă nu reușeste căci altfel s-ar fi terminat jocul. Și de aici începe marea aventură, în care este vorba despre tânărul nostru vrăjitor și inamicii lui, alți vrăjitori, ce îi tot răpesc ba cunoscuții, ba rudele.

## Gameplay

Art of Magic nu folosește rețeta cunoscută nouă din alte RPG-uri, bazată pe discuții interminabile cu NPC-uri și rezolvarea questurilor oferite de acestea. Aici, totul este bazat pe misiuni, Aurax trebuind să împlinească obiectivele specifice fiecăreia pentru a avansa la următorul, câștigând pe drum câteva hit-point-uri sau mana - omoară asta, fă aia, trece-o pe bătrâna doamnă pâraul și așa mai departe. Câteodată, Aurax va avea alături companioni, aventurieri ce îl vor ajuta în anumite misiuni. Controlul este o stranie combinație de Diablo, Sacrifice și Black&White. Aurax se mișcă prin apăsarea butonului din dreapta undeva pe ecran, camera doar prin intermediul mouse-ului a la B&W, iar mecanica propriu-zisă, controlul creaturilor, vrăjilor etc. etc. se face foarte asemănător cu modul din Sacrifice.

Vrăjile sunt alese și compuse înainte de bătălie, printr-un sistem foarte ușor de înțeles însă destul

de dificil de explicat. Există trei aliniamente: Law, Chaos și Neutral, iar fiecare dintre cele 18 ingrediente de vrăji din joc creează o vrajă specifică în funcție de aliniamentul cu care este folosită. Ca exemplu, îl luăm pe domnul "Lapis Lazuli". Domnul Lapis Lazuli cu Domnișoara Law produc un Totem of Pacifism, cu Domnișoara Neutral o vrajă ce dă naștere unui minotaur iar cu Domnișoara Chaos o vrajă ce provoacă frică. În luptă se pot lua vrăji ce aparțin oricărui aliniament, însă un ingredient se poate folosi numai o dată. Deci dacă v-ați folosit cu nerușinare de Domnișoara Neutral și aveți la dispoziție minotaurul, adio talisman și la revedere totem. Lucrurile sunt complicate mai departe prin existența unui indicator ce poate fi mișcat la liber între cei trei poli. Adus înspre Law, vrăjile acestuia devin mai ieftine în termeni de mana burn și mai numeroase. Acesta este un lucru bun, permițând astfel fiecărui jucător să devină vrăjitorul pe care și-l dorește. Varietatea combinațiilor de vrăji este pur și simplu amețitoare. Multe dintre ele conjură o creatură, fie ea lup, elf, dragon sau păianjen, iar fiecare creatură are caracteristicile sale proprii. Elful, de pildă, trage cu săgeți de foc la distanță, dragonii scuipe mingiuțe de foc înspre vrăjmași iar păianjenii se plimbă prin jur mușcând dușmanii de tibie și peroneu. Și de parcă multitudinea de vrăji nu ar fi suficientă, pe câmpul de bătălie mai găsești vrăji



bonus, ce nu necesită mana pentru a fi făcute, lucru foarte important, căci mana se consumă într-un ritm absolut infernal atunci când te folosești de vrăjile personale. Pentru a fi siguri că nu rămânem fără aceasta, există pe fiecare hartă o serie de puncte numite "Place of Power", care dacă le avem sub control ne oferă un bonus la refacerea graduală a manei, într-un sistem foarte asemănător cu fântânile din Sacrifice. Lăsând o creatură lângă acest punct, mana este direcționată înspre vrăjitorul nostru, oriunde s-ar afla acesta pe hartă. După cum vă puteți imagina, o bună bucată din joc are legătură cu aceste fântâni, controlând cât mai multe și cucerindu-le pe cele deținute de inamic fiind o cale foarte bună de a îți întări superioritatea. Și cum pe o hartă nu este doar câte un vrăjitor, lucrurile tind să se complice în

### MULTIPLAYER

Partea cea mai atractivă a M&M2 rămâne fără drept de apel, multiplayer-ul. De ce oare nu mă mir? Oricum, tot ceea ce este frumos din single-player este concentrat în acesta, într-o injecție rapidă. Skirmish-urile oferă mult mai multe recompense decât singleplayer-ul, iar unele dintre hărți chiar sunt foarte bine construite. Plus că se poate scăpa foarte ușor de toate acele ore de joc necesare obținerii plăcutelor ingrediente necesare vrăjilor. Din păcate, aici, problema este că motivele de neplăcere vor avea două surse: o dată la mână neoptimizarea generală a codului jocului, și a doua la mână neoptimizarea codului de rețea. Dacă aveți multă răbdare și reușiți să depășiți aceste inconveniente, jocul devine foarte interesant.

momentul în care mai mulți tot trimit creaturi înspre fântânile controlate de tine și încearcă să le cucerească, jocul devenind foarte strategic în acest moment.

Grafic, The Art of Magic nu m-a impresionat foarte mult. Într-adevăr este realizat frumos, trecerea la 3D fiind făcută bine. Din păcate camera are o serie de probleme destul de enervante, iar jocul suferă de o neoptimizare neobrăzată, ce tot face jocul să mai înțepenească din când în când. Personajele și texturile nu sunt chiar așa de detaliate, însă efectele vrăjilor sunt bine puse la punct. Un punct forte este totuși AI-ul inamicilor, ce reușește să îți facă viața amară, aceștia retrăgându-se, patrulând, folosind vraja bună la momentul oportun și așa mai departe. Concluzionând, M&M2 este un joc interesant, ce din păcate are un story mult prea copilăresc pentru gustul meu, însă contrabalansează printr-un gameplay palpitant și un sistem de magie foarte bine gândit.



#### Detalii

Web	www.aom.bethsoft.com
Producător	Stormfront
Distribuitor	N/A

#### Aprecieri

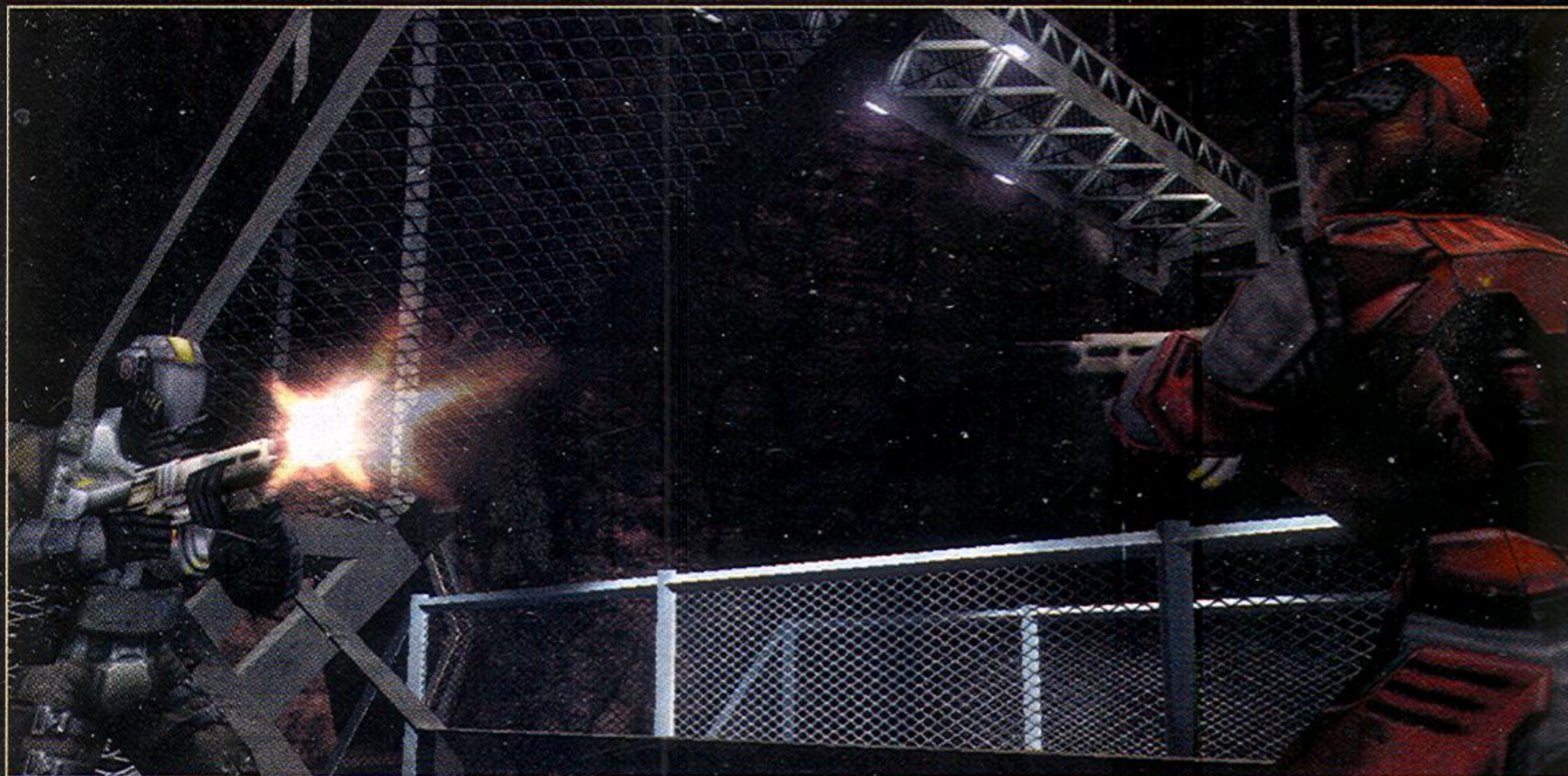
- + -sistem de magie deosebit
- multiplayer
- -camera
- neoptimizat
- buguri

#### Detalii tehnice

Procesor	P3-500
Video	16Mb RAM
Memorie	128 Mb RAM
Hard disk	1 GB
Verdict	7.8

# RED FACTION

Tip joc: FPS  
Redactor: Cristian Soare



Schwarzenegger și Cozma se întâlnesc pe tărâmurii străine. La o bătă.

## PLICTISTOR ȘI PRĂFUIT CA ȘI PLANETA MARTE

**V**olition ne-a răsfățat de-a lungul timpului prin calitatea jocurilor produse.

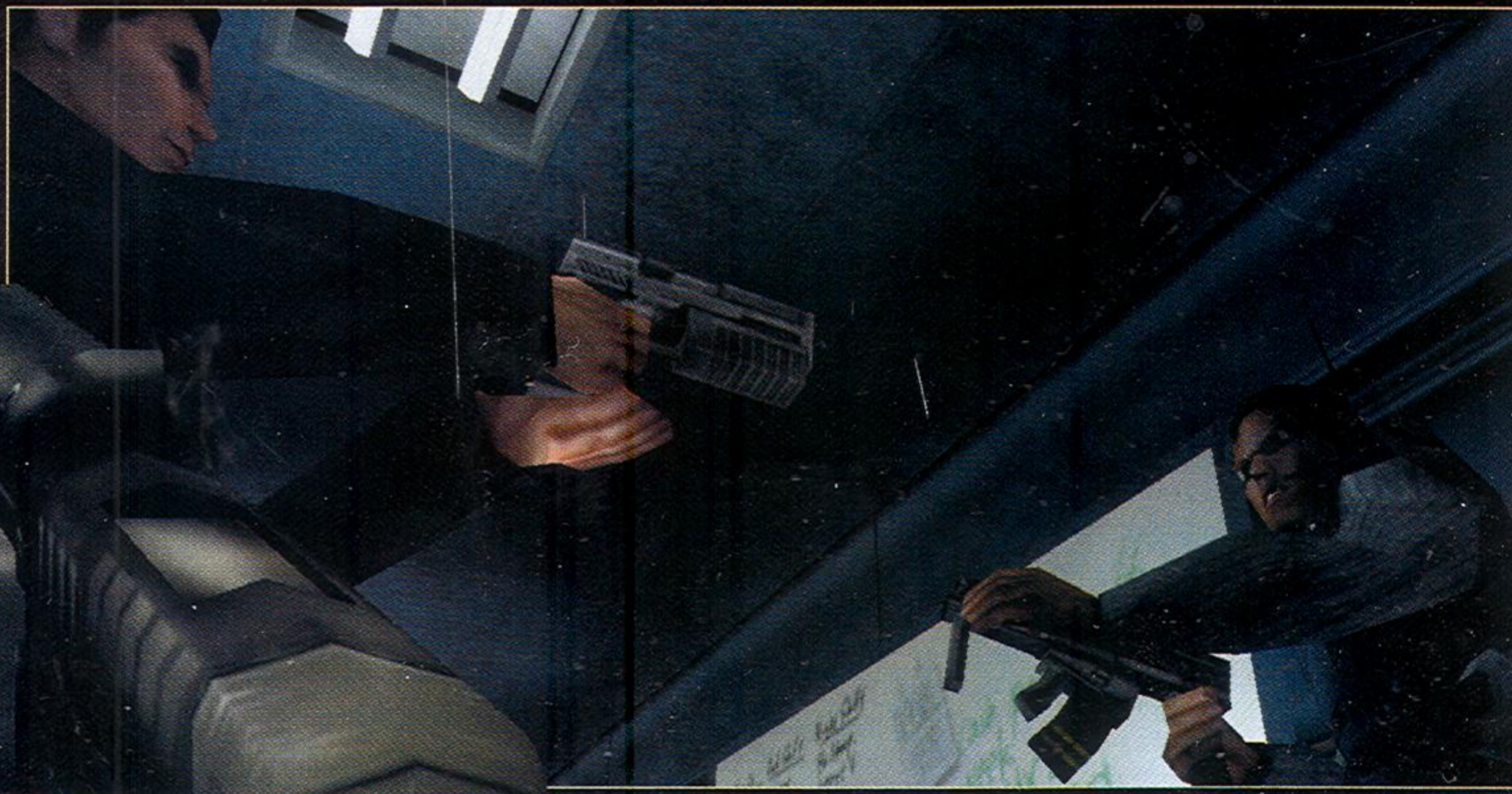
Freospace2 este considerat și acum de mulți dintre fanii space-simurilor a fi jocul cel mai important, iar succesul de la începutul acestui an, Summoner, le-a picat tocmai bine jucătorilor de RPG săturați de engine-uri 2D

și regulile AD&D. Acum, Volition s-a hotărât să calce și pe terenul shooterelor 1st Person, într-un joc despre mineri, revolte și altele asemenea. Sună cunoscut?

### Mineriada

Personajul nostru se numește Parker și este un tânăr ce a decis să injecteze o mică doză de aventură în plictiseala ce îi măcina zilele. Pentru aceasta, soluția părea simplă: angajează-te la Ultor, cea mai mare companie minieră de pe Marte și trăiește pionieratul în

direct. Și totuși lucrurile nu sunt chiar așa de simple. În locul vieții aventuroase, Parker descoperă o existență mizeră, unde pericolele te pândesc la tot pasul, iar moartea devine rapid cea mai bună prietenă. Adăugați la aceasta modul în care marea companie minieră abuzează de muncitori și misterioasa boală ce face victime în rândul minerilor și imaginea se întregeste într-un tablou fără nici un pic de roz. În mod nesurprinzător, urmează o revoltă a muncitorilor și Parker se trezește atras fără voia lui într-o luptă disperată pentru viață. Cea proprie și personală. Cam asta este tot ceea ce trebuie să știți despre story-ul din spatele acestui shooter, deoarece în rest, cu toate aluziile producătorilor la Half-Life și cum că Red-Faction ar fi un demn urmaș al său, nimic mai neadevărat. Jocul este un shooter simplu, ce nu vă cere mari eforturi intelectuale pentru a fi terminat. Lucru ciudat ținând seama de faptul că elementul creativitate a fost foarte prezent în producțiile anterioare, chiar în exces în Summoner, iar aici atât story-ul cât și personajele, partea de level-design și armele nu ies cu nimic în evidență din marea masă a FPS-urilor ce ne-au asaltat în ultimii câțiva ani. Chiar și jocul ca lungime este destul de mic, un



## GEO MOD SI ALTELE

Red Faction ramâne totuși un shooter destul de distractiv, nu foarte original, ce însă dispune de o serie de elemente care îl fac destul de atrăgător. Geo-Modul este unul dintre acestea. Dacă vă întrebați ce reprezintă ce este cu acest termen, vă pot spune că este tehnologia proprietară a Volition-ului, ce ne permite să ne folosim de armele explozive din joc pentru a arunca în aer, la modul cel mai literar, diferite suprafețe. Însă din nou, Volition nu se folosește de această oportunitate pentru a face lucrurile interesante, deoarece în timpul campaniei single-player de abia de două, trei ori apuci să faci așa ceva. Lucrurile însă se schimbă în multiplayer, unde nu este doar distractiv să arunci pereții în aer sau să faci găuri în podele, ci este și practic. Un alt element interesant este și faptul că apucăm să conducem câteva vehicule, pornind de la un mic submarin și ajungând la un tanc. Controlul este destul de simplu și plăcut, însă ușor greoi, iar modelele vehiculelor nu dispun de acel nivel de detaliu pe care l-aș fi dorit. Grafic Red Faction este bine realizat, engine-ul Geo-Mod mergând fără probleme pe un sistem decent. Personajele sunt modelate în detaliu, iar texturile sunt bine făcute. Arhitectural însă lucrurile sunt destul de obișnuite, chiar puțin plictisitoare, nereușind să iasă din obișnuitul cotidian în ceea ce privește locațiile SF de prin filmele și jocurile ultimilor ani. Partea audio nu prezintă nici un interes, voice-acting-ul și efectele sonore fiind în limitele decenței.



jucător cu experiență terminându-l în circa 10 ore. Cu toate acestea Red Faction este plăcut. Se controlează ușor iar mișcarea în aer este interesantă, ținând seama de gravitația redusă a planetei Marte, transformând alergăturile din multiplayer în adevărate spectacole.

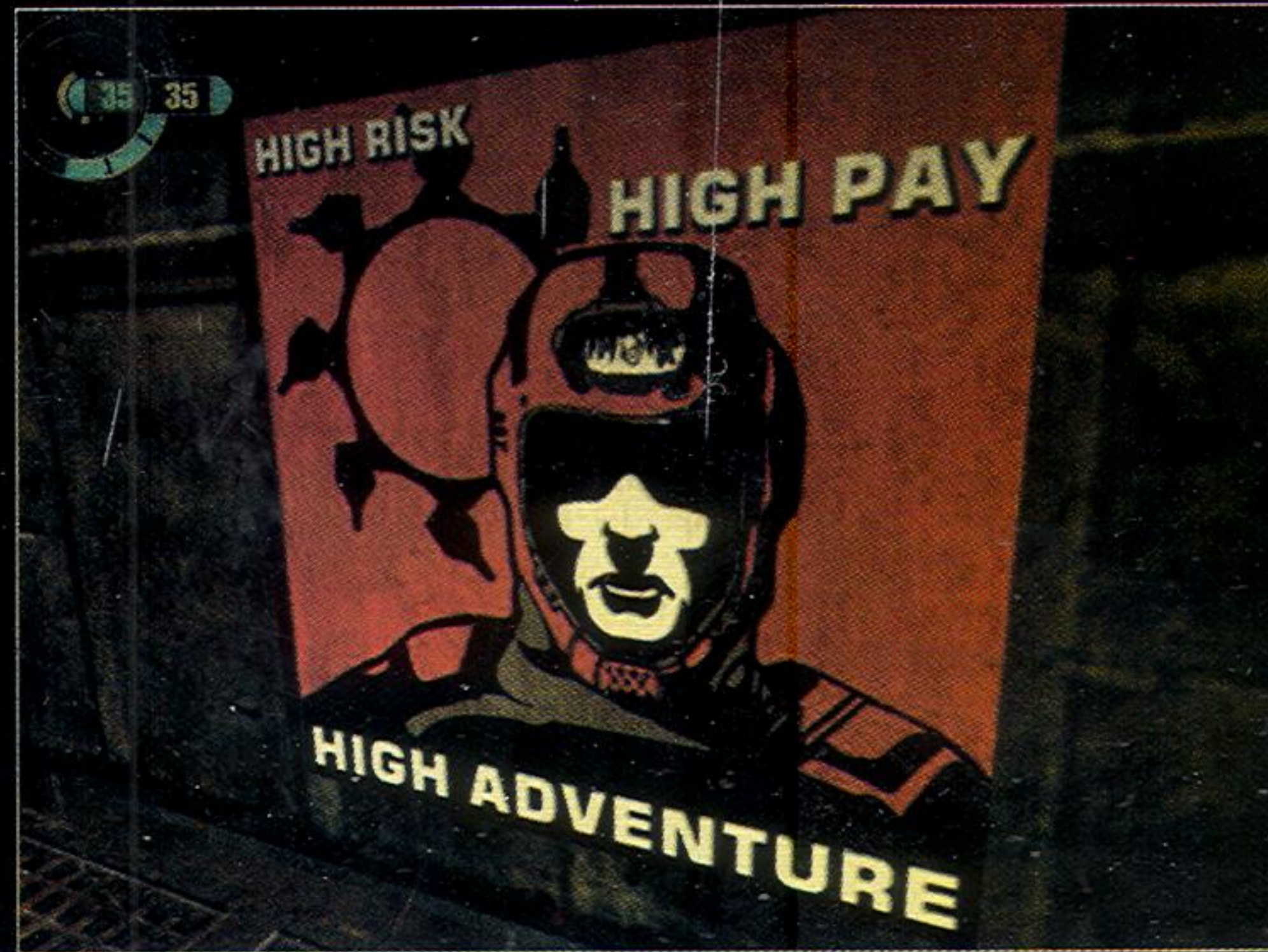
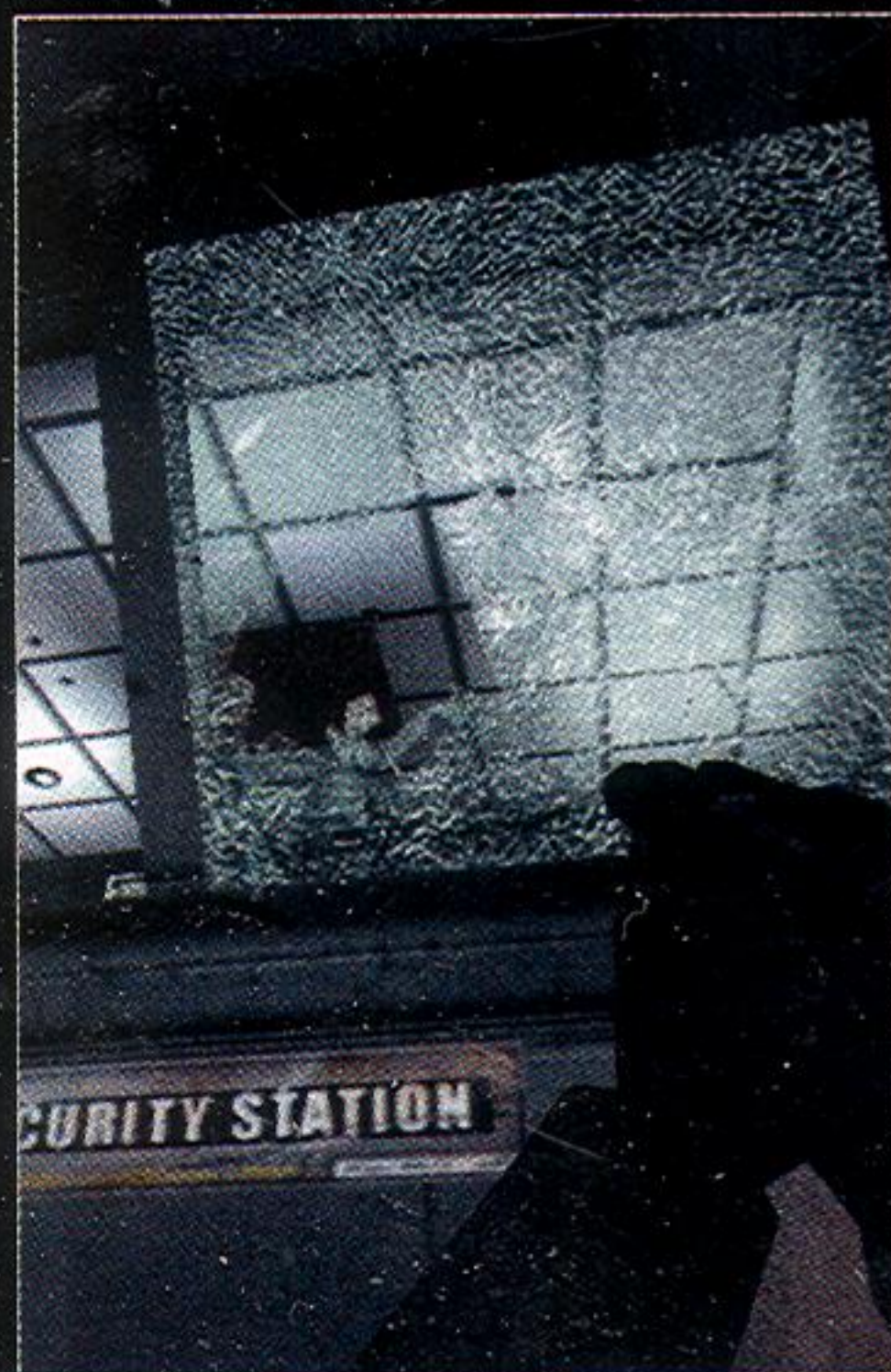
Multe dintre arme sunt instantaneu recunoscute, elaborate fiind pe baza arhetipurilor prea-binecunoscute, dispunând în același timp de moduri alternative de foc și caracteristici speciale. Detaliile de genul afișajul digital al muniției de pe pușca de asalt, abilitatea rail-ului de a detecta căldura corpului uman prin ziduri și canistrelor detașabile ale aruncătorului de flăcări te vor ajuta un pic mai mult să te integrezi în atmosfera jocului. Tot la capitolul lucruri interesante intră și scutul anti-riot transparent, prezența a două puști cu lunetă și railgun-ul care trage prin ziduri. Multe dintre arme sunt însă destul de nefolositoare,

shotgun-ul și grenadele fiind mult prea lente pentru a fi de ajutor, iar trasul cu pușca cu lunetă este mult prea simplu comparat cu AWP-ul din CounterStrike. De multe ori te vei trezi că din tot arsenalul pe care îl cari după tine doar două, cel mult trei arme îți folosesc într-adevăr în situația în care ești în acel moment.

Rău este și faptul că în majoritatea timpului nu te lupti decât cu gărzi de securitate ce vin în diferite mărimi, forme și gusturi, și doar arareori ai ocazia să mai dai de pereți și cu altceva, în genul câte unui roboțel de minare sau ceva experimental scăpat de sub control. Dar, oricât de plictisitori ar fi adversarii ca apariție fizică, la un moment dat devin destul de nesimțiți, ferindu-se de gloanțele noastre și fugind atunci când sunt răniți sau rămân fără muniție. În rest, puținele momente ce mai rup din monotonia gameplay-ului, și anume acelea când te trezești ajutat de câte o mică grupă de rebeli sau când trebuie să te strecuri prin

cine știe ce conductă sau să te ferești de câte o cameră de securitate, nu sunt suficient de bine puse la punct și nici suficient de dese. Coechipierii tăi mor foarte artistic, dar foarte repede, iar atunci când trebuie să te ferești de o cameră de luat vederi, ar cam trebui să sări în fața ei ca să te vadă. Plus că toată această aventură este destul de stupidă: în mijlocul unei rebeliuni a minerilor, dragul nostru Parker este tot timpul de capul lui, singurul ajutor din exterior fiind un individ din sistemul de securitate al Ultor-ului care din variate motive a hotărât să îl ajute. Nu tu mulțimi furioase, sau măcar urlete pe coridoarele adiacente sau semne ale unui masacru groaznic.

Dupa 10 ore, Red Faction probabil ar trebui să fie uitat și deja acoperit pe jumătate de praf, însă pachetul multiplayer foarte bine pus la punct, atât ca gameplay cât și în ceea ce privește codul de rețea, plus editorul de nivele ar trebui să ne țină ocupați o bună bucată de timp.



### Detalii

Web	www.redfaction.com
Producător	Volition
Distribuitor	N/A

### Aprecieri

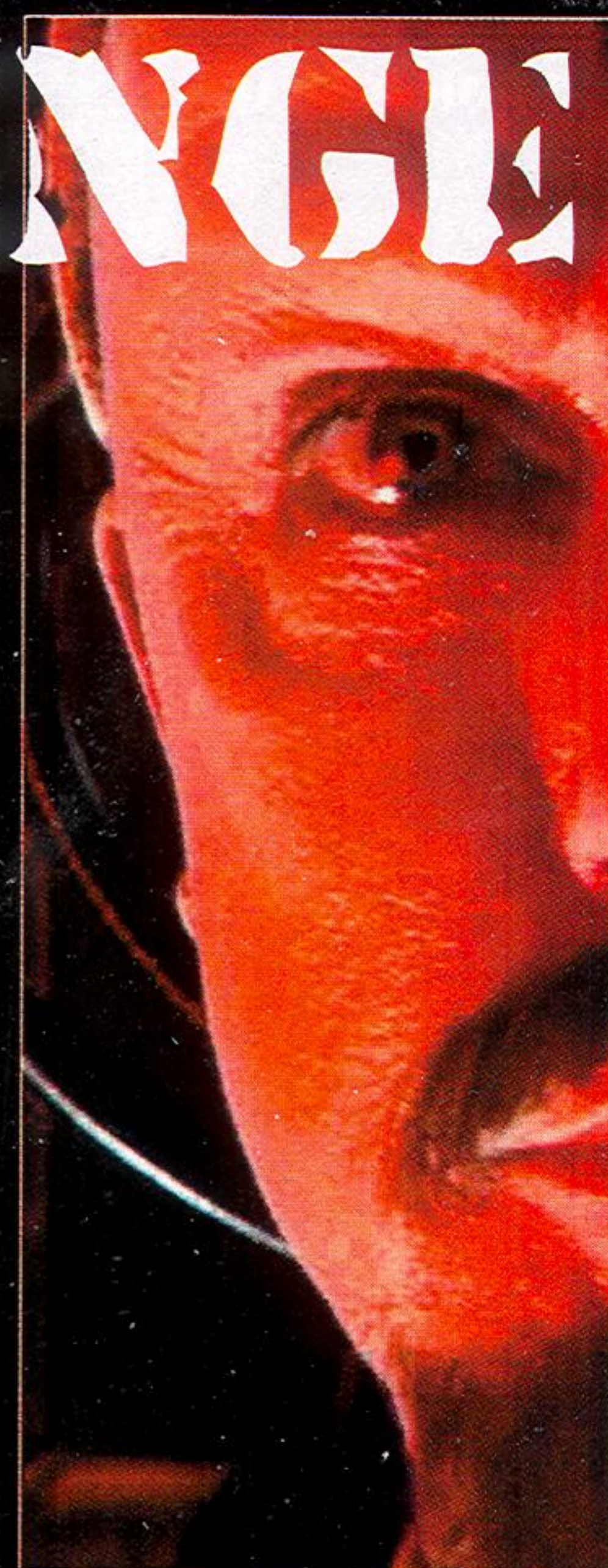
- + - engine-ul GeoMod
- mișcarea
- multiplayer
- - story
- muzica

### Detalii tehnice

Procesor	P3-500
Video	8Mb RAM
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	800Mb
Verdict	7.7

# YURI'S REVENGE

Trădătorul Yuri se întoarce în forță gata să controleze lumea



Tip joc: RTS  
Redactor: Vlad Zotta

**Y**uri's Revenge este mult așteptatul add-on de Red Alert 2 în care Westwood dovedește că poate aduce

**“DE CE SĂ CONDUC O NAȚIUNE CÂND POT CONDUCE LUMEA?”**



îmbunătățiri unui joc care de la început s-a bucurat de succes. Povestea este simplă. Yuri s-a răscolat și și-a format propria armată iar principala lui dorință este stăpânirea lumii dar nu oricum ci cu ajutorul unor dispozitive care pot controla mintea omenescă. Jocul începe cu un film în care președintele Statelor Unite este informat că insula Alcatraz a fost ocupată și că Yuri și-a construit acolo o mașinărie ciudată, moment în care transmisia se întrerupe și omul negru intră în direct anunțându-și intențiile malefice. Președintele rămâne perplex când Yuri îi arată întreaga sa rețea de astfel de dispozitive prezente mai peste tot și de aici începe acțiunea. Toată intriga se învârtă în jurul unei mașini a timpului pusă la punct de Einstein cu ajutorul căreia ești trimis înapoi în timp pe vremea când dispozitivele de control ale lui Yuri nu erau încă terminate. Laboratorul acestuia este considerat a se afla în munții Pădurea Neagră din Germania, munți ce în viziunea Westwood, sunt ceva în genul unui platou mare, plat și cu multă zăpadă.

Obiectivul principal ca aliat este să îl distrugi pe Yuri iar ca rus, pe lângă faptul că trebuie să-l pedepsești pe trădător trebuie să faci în așa fel încât Rusia să câștige războiul pierdut. Din păcate jocul se numește degeaba Yuri's Revenge. Te-ai aștepta ca și Yuri să aibă campania lui. Westwood a hotărât astfel încât să poți juca single-player numai cu Aliații și cu Rușii. Din fericire însă armata lui Yuri este disponibilă în modurile skirmish și multiplayer. Poate că scenariul unei lumi controlate de o singură persoană nu a fost pe placul celor de la Westwood dar ar fi fost corect ca și aceasta să fie o alternativă căreia sincer îi simt lipsa. Trecând peste toate aceste lucruri pot să vă spun că sunt în total 14 misiuni împărțite frățeste între cele două tabere. Nu că m-ar deranja lucrul acesta dar luând în calcul că fiecare misiune se poate juca în aproximativ 30 sau 45 de minute nu prea reprezintă cine știe ce. Din fericire au mai fost introduse încă 10 hărți pentru modul cooperativ iar acum un joc de multiplayer poate fi și în 6 față de 4 cât era maximul în Red Alert 2.

### Materialul tehnic

Ambele tabere au acum o nouă unitate de infanterie. Guardian GI aparține aliaților și este de fapt un infanterist cu un lansator de rachete care poate lovi cu succes tancurile sau chiar avioanele inamice. De cealaltă parte rușii îl au acum pe Boris, unitate de elită ce luptă cu mult zel și care dacă se încordează, poate marca teritoriul cu o rază laser pentru a chema MIG-urile la petrecere. Trecând la unitățile mecanizate Aliații au conceput un tanc imun la dispozitivele de control ale lui Yuri numit robot hover tank. Un șpil este însă și aici. Dacă rămâneți fără energie tancurile crapă așa că nu este o idee foarte bună să le aveți doar pe acestea. A doua unitate este mammoth tank, un tanc ce le poate efectiv zdrobi pe cele inamice fără prea multă bătaie de cap. În tabăra sovietică lucrurile stau cu totul altfel. Ei au acum Industrial Building, o clădire care le permite o mai mare eficiență în producerea unităților astfel încât un rush de tancuri este acum la îndemâna oricui. Rușii au și un nou Battle Bunker în care încap 5 unități de infanterie precum și un Spy Plane al cărui scop cred că este clar. Dar poate una dintre cele mai interesante unități rusești este Siege Chopper, un elicopter ce poate rade infanteria din aer sau care poate ateriza moment în care se transformă într-un tun cu rază lungă de acțiune.

### Armata lui Yuri

Trădătorul Yuri, cum este el numit de către ruși, are la dispoziție o hoardă de unități interesante care cuplate și cu cele două super-arme reprezintă o reală amenințare pentru celelalte

tabere. În primul rând avem infanteria. Unitatea de bază este numită Initiate și nu prea face mare lucru, nefiind foarte eficientă decât într-un grup mai mare. Cea mai utilă unitate este Bruta. Ea poate măcelări efectiv un paratrooper dintr-o singură lovitură și este eficientă chiar și împotriva tancurilor fiind în schimb mai greoaie în mișcare. Contra unui grup mai mare de infanteriști există însă și Virus, un sniper care trage într-o singură unitate inamică ce în momentul morții eliberează un gaz verde otrăvitor luând din viața unităților din apropiere. În fine, ultimele două sunt Yuri Clone și Yuri Prime care se bazează pe controlul minții, prima putând controla unități de infanterie și tancuri iar cea de a doua și structuri mai mari. Se pare că Yuri are o pasiune pentru Gatling Gun. Pe lângă acesta există și un Gatling Tank care la început are o rată de foc mică dar care pe parcurs se mărește devenind foarte eficientă. Laser Tank este unul banal neavând nimic special. Inventivitatea lui Yuri nu

### SUPER ARMELE LUI YURI

Ele sunt în număr de două și poartă denumirea de Genetic Mutator și Psychic Dominator. Prima transformă orice unitate de infanterie inamică în Brute iar raza de acțiune este destul de mare așa încât folosirea acestora în grupuri mari nu este de dorit. Cea de a doua este un fel de combinație între Weather Storm și Nuclear Missile, manifestările fiind cam aceleași numai că înspre sfârșit își face apariția un nor cu fața lui Yuri. Măcar să știe și inamicul de unde i se trage beleaua.



se oprește însă aici. El posedă două unități cu totul speciale și anume Chaos Drone și Magnetron. Prima emite un câmp de radiații care determină tancurile inamice să tragă în orice fără nici un fel de discriminare iar a doua le ridică în aer ceea ce duce practic la o imobilizare a lor. În aer Yuri are la dispoziție doar farfurii zburătoare în timp ce în apă el poate contrui submarine care lansează rachete cu rază lungă de acțiune. Pe scurt armata lui Yuri este bună, poate prea bună pentru celelalte două. Care este motivul? Nu știu. Ar trebui să îi întrebăm pe cei de la Westwood despre asta. Add-on-ul în sine este o bună completare. Cei care s-au plictisit deja de Red Alert 2 pot găsi în el elemente interesante și o bogată ofertă de posibilități, combinații sau tactici. Din păcate Westwood încă mai continuă cu o grafică 2D. În orice caz nu mă așteptam la o modificare dar totuși, era strategiilor 2D începe să se stingă și să te apuci să creezi așa ceva sau să continui încăpățânat pe drumul acesta nu prea e un lucru bun. Muzica este la fel de antrenantă ca și în Red Alert 2 iar comentariile unităților sunt chiar picante.

### Concluzia

Dacă nu vă plac RTS-urile atunci nu merită să vă complicați. Dacă însă aveți deja Red Alert 2 atunci Yuri's Revenge este un joc interesant fără nici o îndoială.



### Detalii

Web	www.eagames.ea.com
Producător	Westwood Studios
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution
	01-345.55.05

### Aprecieri

- + - o continuare reușită a lui Red Alert 2
- o groază de unități noi și de posibilități de folosire a acestora
- filme excelente
- - grafică 2D
- unele greșeli de level design
- devine câteodată frustrant (vezi faza cu dinozaurii)

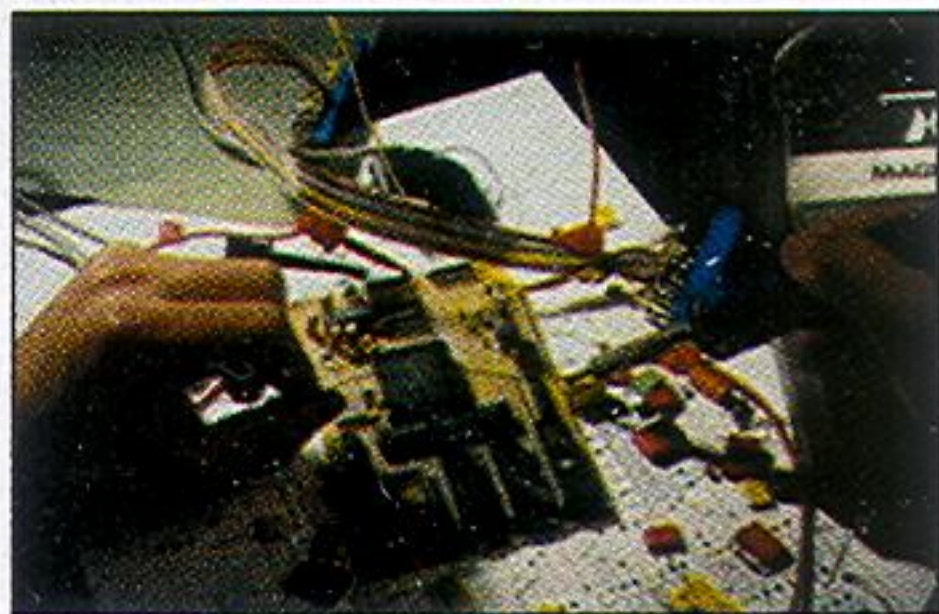
### Detalii tehnice

Procesor	PII 450MHz
Video	4Mb
Memorie	64Mb Ram
Hard disk	620Mb RA2+Yuri's Revenge
Verdict	8.0



# BLACK NEWS

## Noii spioni anti-tero



Reacțiile la adresa atacurilor teroriste de pe malul celălalt al Marelui Lac au fost destul de împărțite. Unii au oferit umărul americanilor să aibă aceștia pe ce să plângă, alții au plâns ei de bucurie. Hackerii nu s-au dezis nici ei de la această modă, unii atacând site-urile americane, alții atacându-le pe cele afgane. În mijlocul acestei debandade generale o organizație, pe numele ei mic Cyberangels, ce dorește pacea mondială pe lângă securitatea internetului și o seamă de alte lucruri mai minore cum ar fi , err, alte câteva,

s-a hotărât să sponsorizeze apariția unui atât de pompos numit "public service announcement" sau mai pe limba mioritică "anunț pentru un serviciu public" adresat tuturor hackerilor pentru a ajuta prin strângerea de informații legate de cei ce atacă în mod nerușinat infrastructura internetului. Anunțul va fi transmis pe o seamă de canale de televiziune de peste Ocean. Cyberangels doresc însă să coordoneze aceste "servicii", deoarece guvernul și diferitele industrii sunt speriate de posibilitatea ca unele dintre societățile de h4x0ri să atace de capul lor organizațiile teroriste prin viermi, DoS-uri și diferiți viruși, afectând prin aceasta atât de fragila infrastructură a Net-ului. Deci dacă existența domniilor voastre nu deține acea picătură de aventură atât de necesară, dați o raită pe la Cyberangels și pregătiți-vă să deveniți viitorii 00100101.

## WTC Defender

Un prieten mi-a spus exact în momentul în care primul turn al World Trade Center-ului se prăbușea că oricât de tragic și groaznic este acest moment, este unul propice pentru apariția bancurilor. După jocul parașutiștilor, a mai apărut unul. WTC Defender se putea downloada pe gratis de pe Net, și reprezenta un single-screen arcade în care vajnicul apărător al turnurilor trebuia să doboare avioanele pilotate de teroriștii kamikaze înainte ca acestea să se înfigă în turnurile cu pricina. Jocul nu a avut chiar succesul scontat, o dată la mână pentru că era o mică glumă

proastă iar în al doilea rând pentru că nu a durat prea mult până când proprietarii site-ului au fost nevoiți să închidă porțile. Surprinzător, scandalul nu a izbucnit decât după apariția unui raport al agenției de știri bulgare BTA, ce la rândul ei prinsese de veste prin intermediul unui internet club din Sofia unde se downloadase jocul și probabil era jucat în draci. Sursele mele de încredere îmi spun că după câteva ore de joc participanții se încălziseră într-atât încât se vorbea de crearea unei ligi naționale cu premii substanțiale.

## Pe lângă

Spuneam mai devreme că atacurile teroriste au declașat ca răspuns o serie de atacuri ale diferitelor organizații de hackeri. Lucru bun sau rău, depinde de punctul de vedere. Ce ne facem însă atunci când site-ul atacat nu este cel care trebuia? Rabzi sau te plângi. Aceasta este și situația site-ului Afghangovernment.org, ce nu are nici o legătură cu actualul guvern taliban, el fiind de fapt site-ul guvernului în exil. Acest lucru nu a oprit însă nici atacurile, nici spam-ul gigantic de e-mailuri mai mult sau mai puțin explicite. O sursă din cadrul organizației din spatele site-ului a declarat că multe dintre aceste "scrisorele" erau deranjante și pline de

ignoranță. O parte dintre "atacatori" și-au cerut scuze după ce au aflat adevărul despre site, iar unul dintre ei și-a justificat gestul afirmând ca "în aceste momente furia este un lucru pe care îl simțim cu toții". Așa o fi.



## Bash bin Laden

Nu mă pot abține să nu vă povestesc și despre micul joc apărut pe un site neoficial al 173rd Airborne Brigade din cadrul Armatei SUA, localizată în acest moment la o bază din Vicenza, Italia. În joc trebuia să îl vânez și să îl omori pe mult prea cunoscutul luceafăr al terorismului, Osama bin Laden. Lucrul groaznic nu este acesta, cât harta Orientului Mijlociu ce apărea în cadrul jocului, și în care țările arabe erau redenumite cu nume ale companiilor petroliere americane. Astfel, Afghanistanul era "Texaco", Irakul "Chevron" iar Pakistanul "Exxon". Iranul însă se numea "New Texas".



Reacțiile au fost destul de dure, presa din zona respectivă condamnând aceste "glume nerușinate" făcute la adresa războiului. Parașutiștii din 173rd nu au comentat, însă martorii declară că la ora la care se citește de obicei ziarul La Republica în baza americană, un hohot de râs general a cauzat spargerea câtorva geamuri nu prea bine chituite.

## Bombe de pe Internet

Elevii se pare că au început să învețe lucruri din ce în ce mai noi de pe Internet. Astfel, poliția din Hong Kong a arestat un elev de la o școală generală după ce o bombă construită de el după planuri luate de pe Internet a explodat accidental. Incidentul a căpătat proporții nebănuite în lumina atacurilor teroriste din Statele Unite și 50 de ofițeri de poliție, plus 4 experți în dezamorsarea

bombelor au fost trimiși la școala respectivă. Bomba artizanală, o sticlă plină cu praf de pușcă și bucățele de metal, a explodat într-un dulap în care se afla ghiozdanul tinărului. Acesta făcuse bomba pe baza unor planuri luate de pe Internet, pentru a se putea lăuda în fața prietenilor. A fost eliberat pe cauțiune și este în continuare cercetat în stare de libertate.

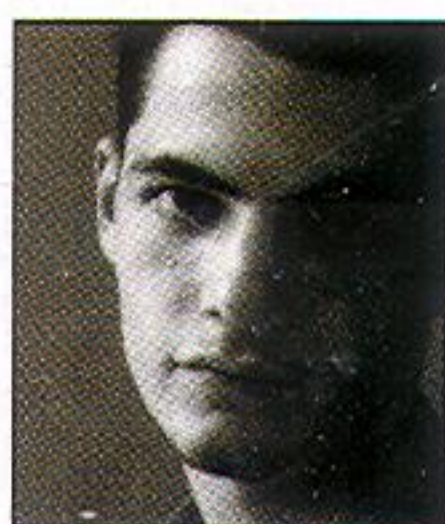
## Setea de cunoaștere nu are vârstă

Janet Thorpe s-a înscris de curând la un curs de "Învățați să folosiți calculatorul" pentru a învăța cum să navigheze pe Internet. La vârsta de 107 ani, se pare că este unul dintre cei mai bătrâni utilizatori ai Net-ului. Cursul este susținut financiar de către consiliul metropolitan din Rotherdam, se numește MatureIT și este destinat persoanelor în vârstă. Întrebat despre cum învață "elevii" unul dintre cei care conduc cursul a spus că la această vârstă se descurcă chiar foarte bine, învățând foarte repede. Internetul, întrebat ce părere are de utilizatorii mai bătrâni decât el, a ridicat filozofic din umeri.

## Mully & Sculder Antivirus Service Pack 0.71

FBI-ul a anunțat că se unește cu câteva dintre cele mai mari companii producătoare de componente și software într-o cruciadă împotriva a 20 dintre cei mai puternici viruși. Code Red, Melissa și alți 18 la fel de răi sunt prezenți pe lista acțiunii patchului ce va fi produs. FBI-ul speră că userii vor folosi acest patch înainte de următoarea mare infecție. Soft-ul respectiv va acționa atât asupra virușilor cât și asupra unor bug-uri din Windows, Linux și alte sisteme de operare. Patch-ul va fi disponibil publicului larg gratis. Părerea mea sinceră? Patch-ul ăsta nu este decât un nou pas în marea conspirație mondială, iar FBI-ul ne va spiona de prin monitoare. Oricum, adevărul este pe afară pe undeva, nu?





Cristian Soare

**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](mailto:blackmail@xtrempc.ro)**

# BLACKMAIL

Mircea

[romy2000@xnet.ro](mailto:romy2000@xnet.ro)

De mult timp, cam de acum 6 ani am descoperit o problemă care tot persistă: atunci când vreau să apăs mai mult de trei taste într-o anumită combinație (ctrl+cursoare sau space+cursoare) aud un beep sau nu merge nici una din funcțiile asignate tastelor. De-a lungul anilor am avut 2 sisteme total diferite, acum am un AMD 1.1GHz 256 SDRAM Mainboard AZZA KT133BX, tastatura este Chicony model KB9810! Și acum întrebarea: ce pot face ca să nu mai am astfel de probleme?

**În legătură cu problema combinației de taste am efectuat și eu teste pe fiecare computer din redacție și îți pot spune că treaba e generalizată. Se aude un beep pe fiecare calculator. Din cauză că nu dețin și mai multe informații asupra naturii acestei probleme nu pot spune dacă este un bug, și nici nu pot specifica nivelul de pericolozitate deținut. Cu toate acestea pot spune în mod foarte sigur că este un feature, căci tot apăsând alandala am descoperit cu stupoare că ceea ce părea un beep obișnuit se transformă în beep-uri de tonalități diferite în funcție de combinația de taste și timpul de apăsare. Astfel am reușit să reproduc câteva cântecele destul de la modă. Și acum, pentru toți ascultătorii noștri, Gică Petrescu și nemuritorul lui cântec "Te-am văzut printre genunchi": alt+1+K+shift; +&+enter+kp\_minus; space+a+&+l; printscreen+kp\_del+z+F; și repetați. O observație: se pare că merge mai bine când toate cele 4 taste sunt apăstate cu aceeași mână. Dreapta.**

Alex Florescu

[alex\\_florescu@hotmail.com](mailto:alex_florescu@hotmail.com)

Oare ce altă bucurie a intervenit în fiecare suflet de F.L.C.-ist decât să vadă că deschizând revista, nu mai apărea nicăieri fața enervantă a Andreei, că nicăieri nu se mai vedeau răspunsurile ei atât de nepotrivite... Cu toate acestea, există și o parte tristă... F.L.C.-ul și-a încheiat misiunea, cum de altfel se observă cu un succes maxim! Au apărut niște voci pe forumul nostru, care pretindeau că prezența lui Chifan în revistă, nu a fost decât vacanța ta, D-le Soare... Poate, dar pe noi nu ne interesează asta. Cât timp F.L.C.-ul nu mai are alt scop, anunțăm oficial că acest grup se desființează, site-urile vor fi închise total pe data de 10.XI.2001. Anunț pe această cale și ceilalți membri, sau cei care ar fi vrut să se alăture nouă, că mai au destul timp să adune datele pe care le-ar putea vrea de pe site-ul nostru. Misiunea noastră s-a terminat, și blackmail-ul va fi curățat de mesajele enervante

Salmed

[salmed@cmb.ro](mailto:salmed@cmb.ro)

Sunteți unica mea speranță rămasă. Nu sunt foarte romantic cu fetele, așa că vreau să-mi recomandați niște site-uri cu declarații de dragoste. Și mai vreau site-uri din astea cu glume, să-ți bați joc de alții.

**Când eram mai tânăr am avut și eu aceeași problemă. Dintr-un motiv oarecare cuvintele nu vroiau să îmi iasă pe gură iar lucrurile deveneau într-adevăr groaznice atunci când eram nevoit să declar ceva sau să răspund la un mișto. Am ajuns la doctor până la urmă, și astfel am descoperit că motivul era faptul că avem o gălmă cam cât o prună în gât. Odată scoasă puteam vorbi! Însă din păcate tot ce ieșea erau niște grohăieli groaznice. Peste câțiva ani am învățat cum să vorbesc, iar lucrurile au devenit mai roze. Și totuși, cu toate că dispuneam de un vocabular foarte bine pus la punct, deși coardele mele vocale erau capabile să spună orice, tot nu reușeam să spun ceea ce aș fi dorit. Și astfel am ajuns la o bătrână care făcea un**

probabil ale criticilor din F.L.C., dar plecăm cu un mesaj: Cititorii sunt cei prin care revista trăiește... Andreea a ignorat acest lucru, și putem doar să sperăm că niciodată așa ceva nu se va mai întâmpla în interiorul XtremPC. Mulțumesc pentru atenție, și vă garantez că veți mai auzi de la noi, dar sperăm nu cu critici, doar cu laude, cu care ocazie vă transmitem susținerea noastră pentru Mr.Sun în redacția XtremPC. Adio Andreea, Bun venit Soare! Semnează simplu din partea F.L.C., Alex F.

**Modernii haiduci se retrag în satele și orasele natale, cu misiunea încheiată, grânele pârjolite și fântânile arse. Noi, cei de aici, le facem cu mâna, și sperăm să nu îi revedem decât la următorul bombardament atomic sau atac terorist. Când evident ne vor salva. Nu?**



fel de mumbo-jumbo cu niște ace, carnea mea și ceva dureri. A fost nasol primele sedințe până când au început să apară bubițele. Nici nu mai simțeam acele la cum mă mâncau bubițele alea. Apoi m-a lovit mașina. Tot de la ace și de la bubițe, căci pe ele le scărpinam atunci când am traversat pe roșu. În spital, am reușit să cad din targă. Eram pe scări, aproape de etajul 8. M-au prins abia la 3. Acum, nu mai vorbesc de mult. Am decis că scrisul este mai sigur.

Catalin Stoica

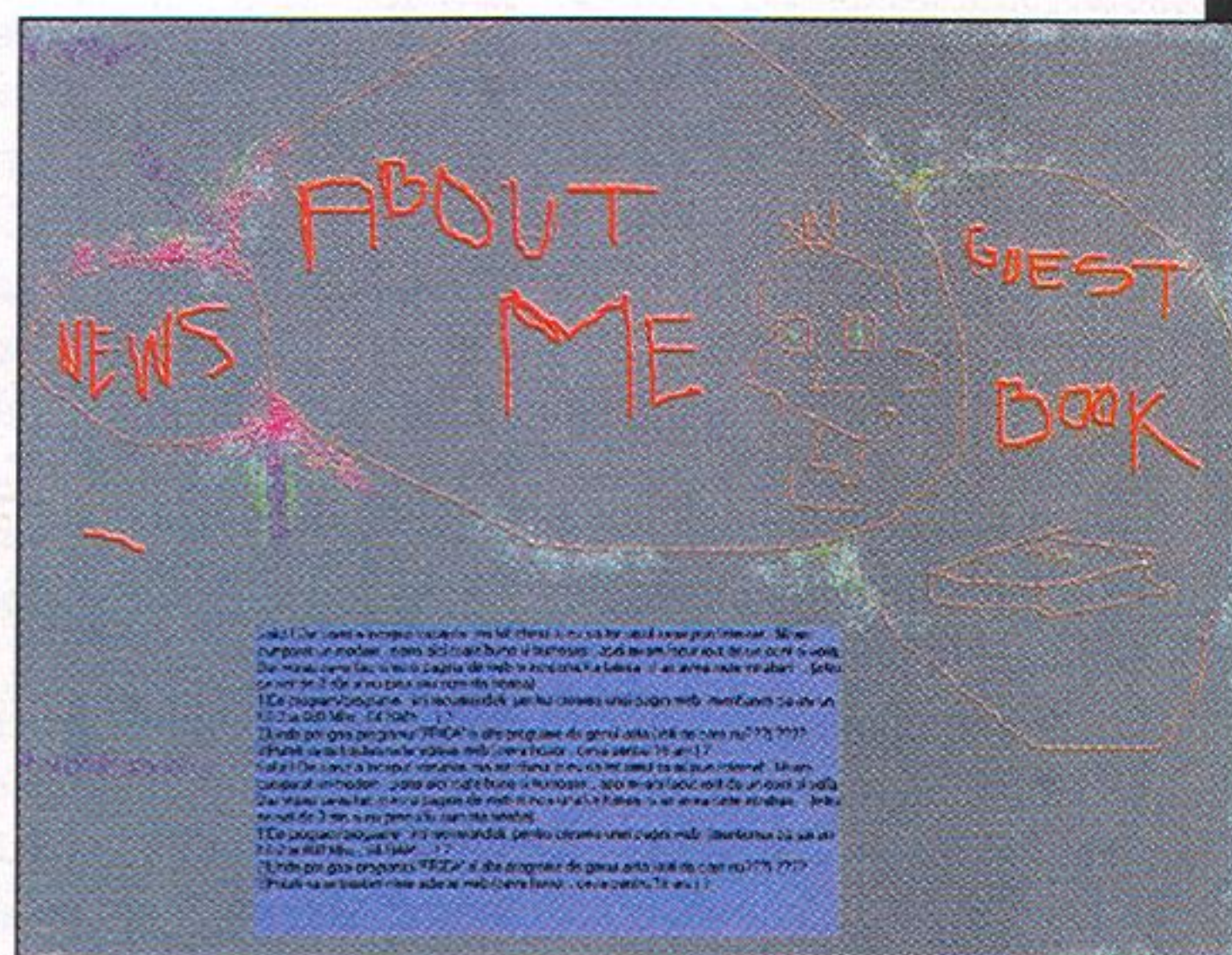
[viontonik@hotmail.com](mailto:viontonik@hotmail.com)

Salut! De când a început vacanța mă tot chinui și eu ca tot omul să-mi pun Internet. Mi-am cumpărat un modem, până aici toate bune și frumoase, apoi mi-am făcut rost de un cont și voila. Dar vreau să-mi fac și eu o pagină de web și încă una ka lumea și aș avea niște întrebări... (întru pe net de 3 zile și nu prea știu cum stă treaba):

- 1) Ce program/programare îmi recomandați pentru crearea unei pagini web (menționez că am un K6-2 la 400MHz, 64 RAM...)?
- 2) Unde pot găsi programul 'FRICA' și alte programe de genul ăsta (știți de care nu???)????

- 3) Puteți să-mi trimiteti niște adrese web (ceva horror, ceva pentru 16 ani)?

- 1) Paint. Este cel mai grozav program de făcut site-uri. Vine odată cu Windows-ul, este gratis și ușor de folosit. Pentru ca să nu crezi că te mint am pus și o poză a unui site făcut de câțiva specialiști de marcă în Paint.
- 2) Programul FRICA a fost redenumit în programul FĂRĂFRICĂ și se găsește la orice tarabă din Piața Amzei, în special la cele cu roșii.
- 3) Ceva horror pentru 16 ani se poate observa prin studierea oglinzilor. Nu trebuie să străbați net-ul în lung și în lat.





Adrian Dorobăț

# BLACK VIEW

## Press any key to continue

From: doru\_compostoru@hotmail.ro  
Subject: am nevoie de ajutor  
Received: 10/11/01 2:16 AM

Sunt pe urmele mele. Nu mai e amuzant de mult. De fapt nu a fost de la bun început. Trimit acest mail tuturor celor din Adress Book sperând ca măcar unul dintre voi să înțeleagă că sunt victima unei grave erori. Acum două seri căutam informații pe Internet. Auzisem de la un prieten că cel care află unde se găsește bin Laden capătă 5 milioane de dolari. Mari fraieri aștia. E de ajuns să te duci pe switchboard.com, people.yahoo.com, infospace.com sau în ultimă instanță www.colegi.ro bagi numele, și pa!, afli imediat adresa. În timp ce așteptam să mi se încarce paginile respective, am zis să îmi bat joc de un chatbot. Întotdeauna m-a distrat naivitatea lor. Vă descriu în continuare conversația, tradusă din engleză.

**ChatBot:** Salut

**SmartAss:** Salut. Vreau să îți spun un secret.

**ChatBot:** Spune-mi.

**SmartAss:** Am o bombă.

**ChatBot:** Cool. Cât a costat?

**SmartAss:** Nu cred că înțelegi. Am o bombă și o să arunc ceva în aer.

**ChatBot:** Cât de sus?

**Smart Ass:** Ești tâmpit. Ce-ai zice dacă ți-aș spune că am piratat un avion?

**ChatBot:** Cool. Eu am un IQ de peste 250 de puncte.

**Smart Ass:** Sunt un terorist internațional.

**ChatBot:** Se plătește bine?

**SmartAss:** Nu prea, dar s-a pus o recompensă de 5.000.000\$ pe capul meu.

**ChatBot:** Sunt sigur că s-a pus.

**SmartAss:** Și ai de gând să faci ceva în privința asta?

**ChatBot:** Trebuie să recunosc că asta aveam de gând.

**SmartAss:** Ce anume vrei să faci?

**ChatBot:** Poți să afli dacă devii bot master.

**SmartAss:** Spune-mi acum.

**ChatBot:** Aveam impresia că ți-am spus deja

**SmartAss:** Știi, de fapt eu sunt Osama bin Laden.

**ChatBot:** Te deranjează dacă mai spun asta și altora?

**SmartAss:** Depinde.

**ChatBot:** Depinde de ce?

**SmartAss:** De cui vrei să spui.

Cursorul de text clipoci pentru cinci-șase secunde pe ecran. Apoi afișă o replică stranie.

**ChatBot:** >>>>Crezi că ești amuzant? Zi, crezi?

Află că nu ești! O să îți arătăm noi ce înseamnă să

fii amuzant. Știm cine ești, unde locuiești, unde lucrezi și ce șampon anti-mătreață folosești. Dacă mă gândesc mai bine, știm și de ce nu ai o prietenă, dar asta e irelevant în momentul de față. **SmartAss:** ăăă... Cine e acolo?

**ChatBot:** >>>>Noi suntem aici să protejăm interesele Statelor Unite de șmecheri ca tine. Pari un tip cu simțul umorului, așa că o să apreciezi glumele noastre. O să mori de râs, crede-mă...

După care conexiunea mea la Internet s-a întrerupt brusc și fără drept de apel. Nimic ieșit din comun, având în vedere ISP-ul la care sunt abonat. Cu toate astea, visele mele din noaptea de ieri au fost un cocktail oniric de Matrix cu Teoria Conspirației. Le-aș putea numi premonitorii în lumina recentelor evenimente.



Azi de dimineață, îmi beam cafeaua în fața televizorului, cu ochii încă lipiți de somn. Chiar și așa, derularea constantă a mesajului "Cine râde la urmă râde mai bine" pe teletextul de pe ProTV mi-a atras în cele din urmă brutal atenția. Împroșcată cu cafea, pisica mă privi aparent jignită. Pe mine mă treceau deja fiori reci. Să fi vorbit serios necunoscutul de ieri? Târâitul telefonului mă făcu să tresar. Cucoana de la celălalt capăt al firului mă anunță calmă că trebuie să plătesc nota sau altfel îmi taie legătura. "Glumiți, desigur", am înghițit în sec. "Tocmai l-am plătit ieri". "Nu glumesc", intră în registrul isteric cucoana. "Dacă glumeam, aș fi zis: <<Un cal intră într-un bar. Barmanul se uită la el și îl întreabă: Ce-i cu fața asta lungă?>>". Am închis pe fundalul unor râsete desprinse parcă din Casa Groazei și am smuls telefonul din priză. Poftim de mai faceți glume, amicii mei, am mormăit. Mai bine tăceam. Când am vrut să îmi usuc părul după duș, foenul a început brusc să cânte imnul Americii. L-am scos și pe el din priză și l-am aruncat. Cânta fals.

În mașină am luat amendă. Nu o să mă credeți, dar pe biletul meu proaspăt cumpărat, scria "GET OUT OF JAIL FREE CARD". Bineînțeles că nici controlorul nu a gustat gluma. La servici, am descoperit că cineva mă abonase la toate

site-urile XXX care trimit poze prin mail. Nu m-am supărat, ba chiar le-am mulțumit în gând, până când am văzut că toate pozele fuseseră înlocuite cu peisaje pastorale din Gura Humorului. Pe la prânz, băiatul care mi-a adus șaorma comandată mi-a dat și o punguță pe care o găsisem în prag. Conținea zece taste disparate: literele "EYDOUREADD" și apostroful. Nu mă pricep la Scrabble, dar ceva părea să lipsească. Am încercat DAD OUR EYE și RED DYE OU, dar abia când am mușcat din șaorma s-a completat mesajul. Scuișând fragmente de dinți am extras din rulou tasta Space și am aranjat din nou literele, obținând sintagma: "YOU'RE DEAD".

Instantaneu, toate calculatoarele s-au stins. Nu era nimic alarmant în asta însă, testau noul generator de rezervă pentru Rapid. Am plecat rapid și am intrat în primul internet café. "Ce vreți de la mine?", am scris într-un canal oarecare de pe mIRC. Știam că o să mă audă cineva. "Ah, tipul glumeț...", veni răspunsul. "Vreau să petrecem noaptea împreună". "CE?", am urlat. "La naiba, nu tu, am greșit fereastra", veni răspunsul. "Tu nu ai nici o scăpare".  
End of message.

From: werethegoodguys@fbi.gov

Subject: Alert!!!

Received: 10/11/01 2:20 AM

Hello,

If you have recently received a mail from one of the following e-mail addresses:  
doru\_compostoru@hotmail.ro,  
gigi\_luigi@yahoo.com, radu\_camaradu@polisen.nu,  
tricafarafrica@lycos.com, mitu\_cititu@hotmail.com  
please delete it without reading it first.

It contains a very dangerous virus which, once the e-mail is opened, will delete all the files from your hard-drive. On second thought, don't delete it; we will do that for you. While you were reading this message, all e-mails received in the last 2 days have been deleted from your computer as a safety measure.

Have a good day.

End of message.



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

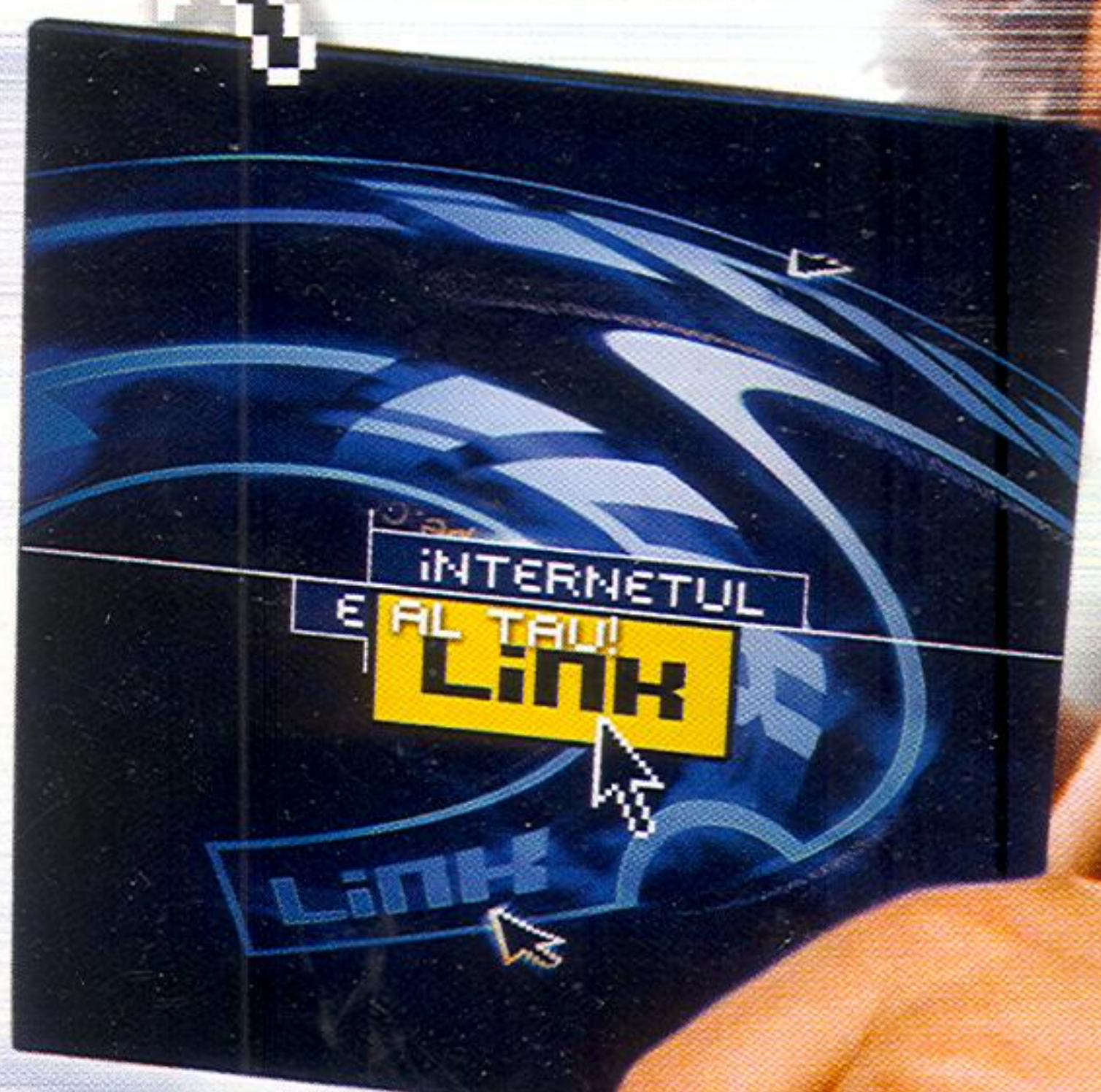
CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

**INTERNETUL E AL MEU!**

PRIN RDS LINK



**RDS Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100

Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesioniști

ACS56 - 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 30Hz-18Khz

ACS54 - 40W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 38Hz-18Khz

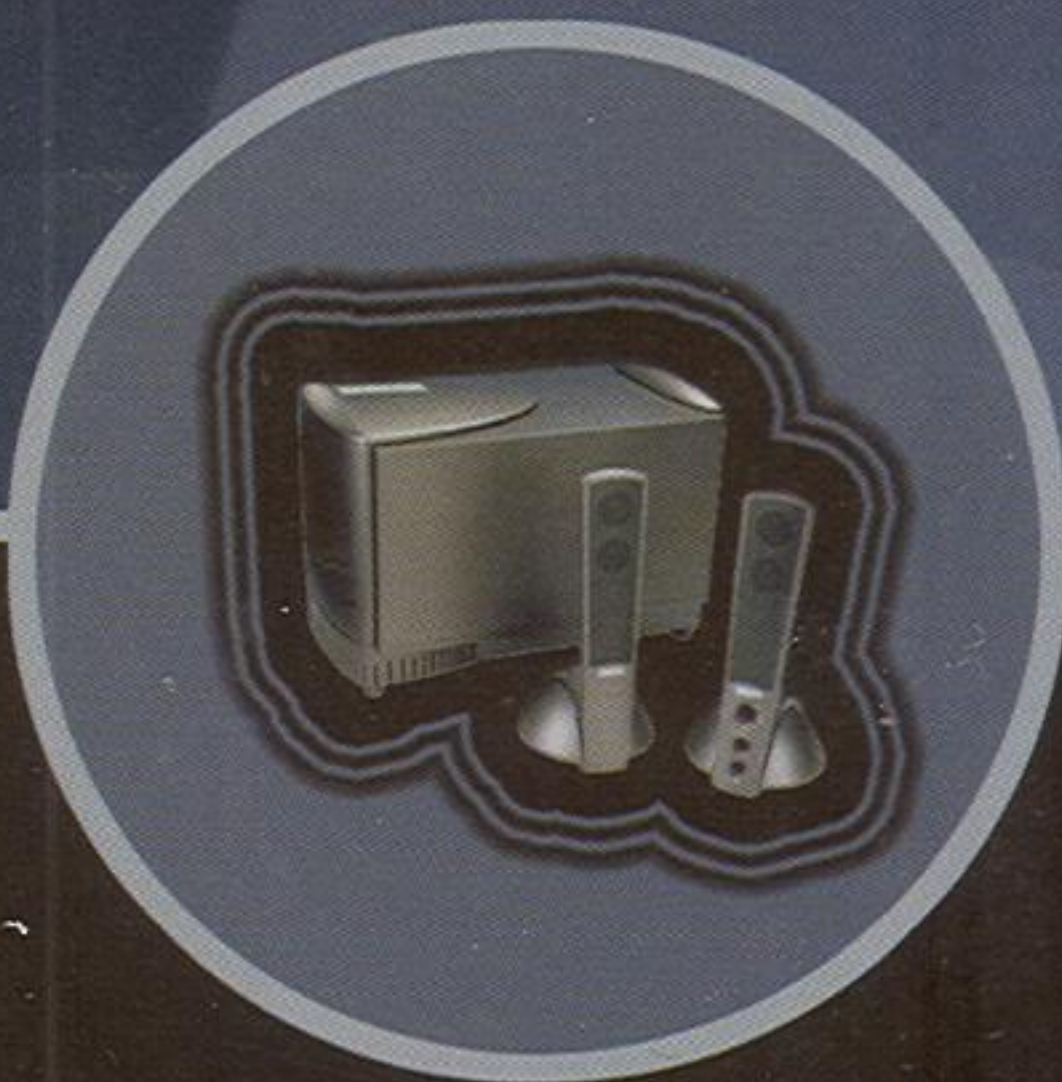
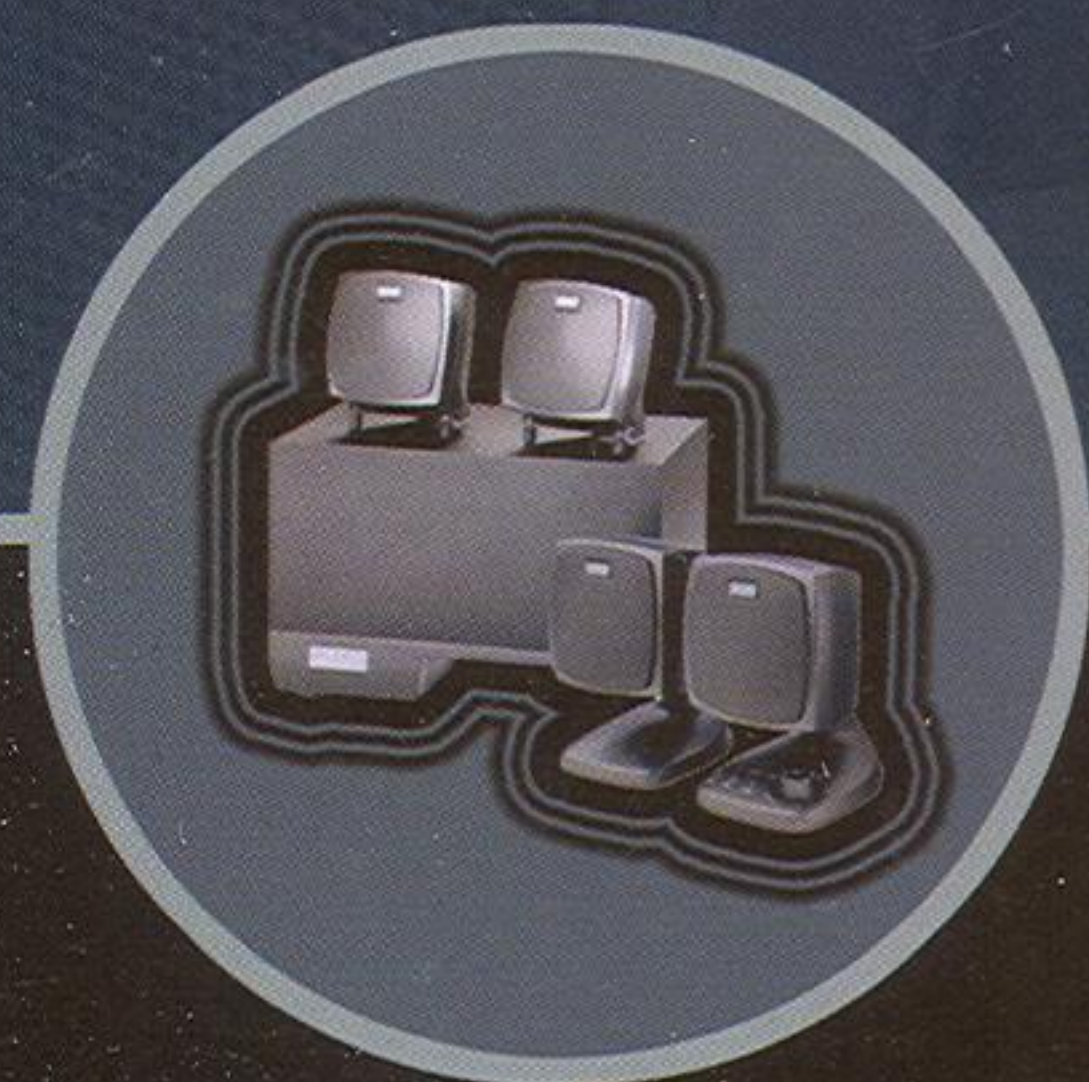
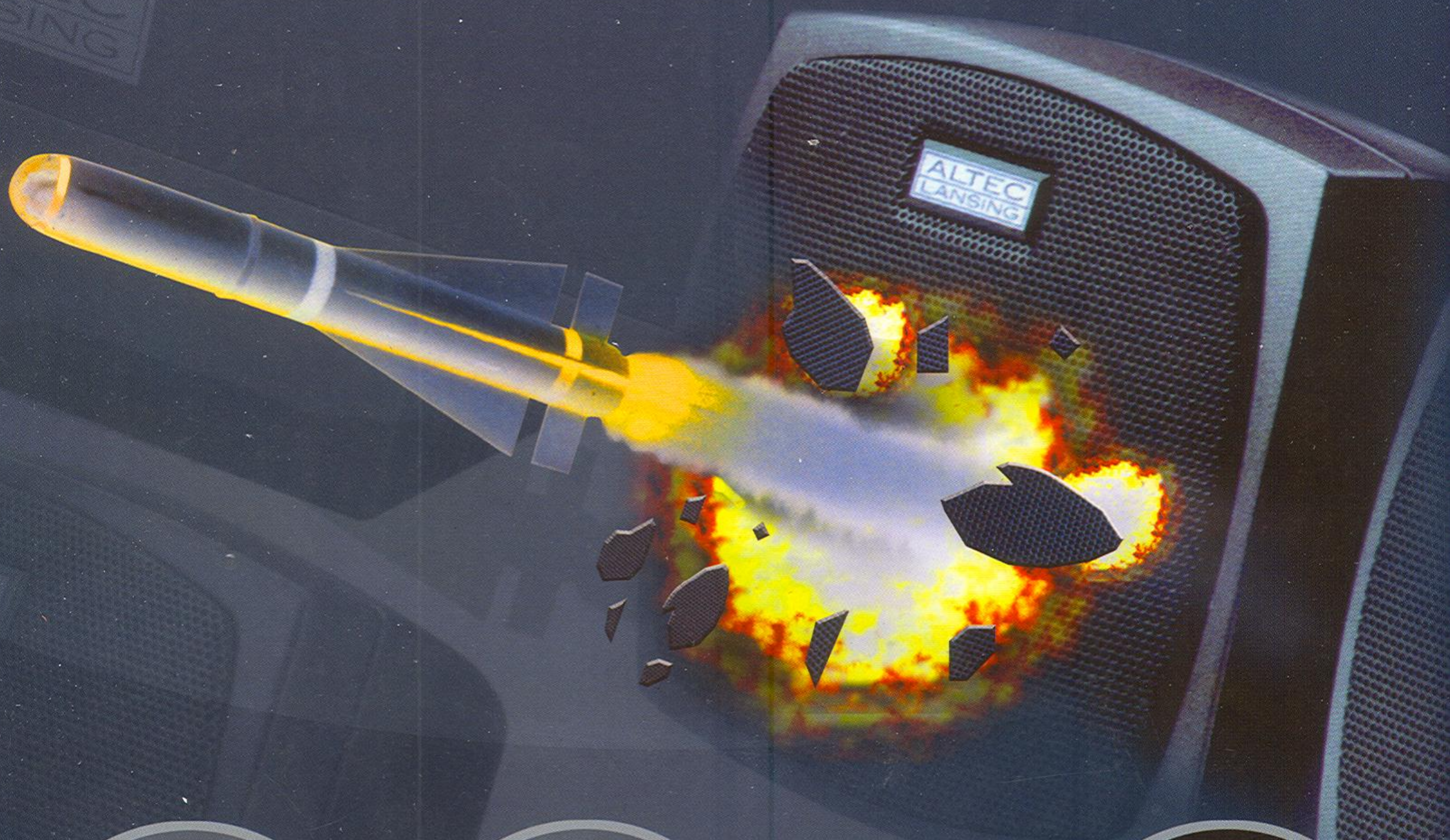
ATP3 - 42W, 2 sateliti ultra slim, subwoofer, 45Hz-18Khz

ACS33 - 35W, 2 sateliti ecranati, subwoofer, 70Hz-18Khz

ACS22 - 10W, 2 sateliti ecranati, 110Hz-18Khz

ALTEC  
LANSING

NOUA  
ARMĂ  
SONICĂ



Sk!n  
M e d i a

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

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

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

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

COMPUTER HOUSE  
B-dul Independentei B1-5  
Iasi  
Tel: 032-217.800

Alege Sk!nbarea!  
[www.skin.ro](http://www.skin.ro)