MECH COMMANDER 2 - ARCANUM - AGE OF WONDERS II - CALL OF CTHULHU

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

Un calculator m-a bătut odată la şah, dar n-a avut ce discuta când am trecut la kick-boxing

Emo Philips

Nr. 24 - SEPTEMBRIE 2001 - 100 PAGINI - 43.000 LEI

PLAYBOX: GRAN TURISMO 3
Cea mai realistă cursă a vieţii tale



Nokia 9210 Communicator
Mini-biroul portabil



BANNER-UL WEB:
Stindardul publicităţii online

PEARL HARBOR
Al doilea Titanic al efectelor speciale



DRIVE-URI DVD
Cinema la tine în carcasă





BLACK VIEW
Purtătorii de lance

WORLD OF WARCRAFT



Warcraft va trece la MMORPG

Leadtek®

Te roa de NVIDIA?



Leadtek WinFast
GeForce3 TDH 64 Mb ->





Leadtek WinFast
GeForce2 Pro
<---------- 64/32 Mb

Leadtek WinFast
GeForce2 MX SH Pro
MX400 64/32 Mb ------>





Leadtek WinFast
GeForce2 MX DH Pro
<------ MX400 64/32 Mb

Leadtek WinFast
GeForce2 MX64
MX200 32 Mb -------->





2 jocuri incluse versiune FULL*

* cu exceptia GeForce 2MX64

UNIC DISTRIBUITOR:

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

Matrics 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

IASI:
ComputerHouse
Tel: 032-217.800

SIBIU:
DHC Computers
Tel: 069-232.234

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

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!



Adviser

Magazinele Best Computers din București:

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

best computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro

XtremPC



Internetul la ceas de cumpănă

Recentele atentate sinucigaşe care au făcut America să se cutremure şi să dezgroape securea războiului împotriva terorismului oriunde s-ar ascunde el a avut şi o consecinţă nebănuită: a reuşit să pună sub semnul îndoielii fiabilitatea Internetului ca mediu de comunicare în masă.

Aflat pe baricade în faţa terminalului conectat la Internet, am participat la o cursă furibundă pentru informaţii. Umăr la umăr cu zeci de milioane de surferi m-am avântat către o Americă virtuală transformată de cutremurătoarele incidente într-un vulcan ce erupea informaţii. Marea cursă s-a transformat însă rapid într-o debandadă totală, milioanele de accesări transformând Internetul într-o mlaştină prin care nu te puteai deplasa decât cu o lentoare de coşmar.

Încă din primele momente, televiziunea a condus detaşat în privinţa promptitudinii cu care oferea informaţii. Un coleg a primit telefon de la cineva care tocmai văzuse primele ştiri cu privire la atentat. Pe Yahoo!, Ananova şi MSNBC nu apăruse încă nici o ştire. În orele ce au urmat, confruntarea între televiziune şi Internet a fost aprigă. Pentru o perioadă, ştirile de pe Internet le-au depăşit în număr şi viteză de apariţie pe cele de la televiziune. Merită menţionată promptitudinea site-ului românesc RevistaPresei.ro care, deşi prelua ştirile direct în engleză a reuşit să ne ţină la curent cu succesiunea evenimentelor. Internetul nu a avut nevoie de prea mult timp însă pentru a sucomba în faţa afluenţei extraordinare de vizitatori dornici de informaţii. Liniile telefonice ce făceau legătura cu New York-ul şi Washingtonul erau fie nefuncţionale, fie supraîncărcate, aşa că sutele de mii de americani ce vroiau să îşi contacteze rudele şi prietenii au luat calea Internetului, fie prin e-mail, fie prin instant-messaging sau IRC. Secvenţe video au început să fie postate pe pricipalele site-uri de ştiri.

Asta a fost picătura care a umplut paharul. CNN, BBC, Reuters, ABC, MSNBC au devenit inaccesibile. Zone întregi din reţeaua reţelelor se prăbuşeau sub presiunea utilizatorilor care se călcau virtual în picioare. Pentru aproape două ore am fost nevoit să urmăresc cursul evenimentelor pe VoodooExtreme.com, unde forumul de discuţii pentru ştirea cu atentatul terorist se updata cu 5 posturi pe minut. La două zile după atentat, performanţa Internetului revenea cu greu la normal, declinul provocat de afluxul de vizitatori fiind mai grav decât cel iscat de atacurile DOS de anul trecut sau de virusul Code Red.

Încrederea mea (şi nu cred că numai a mea) în Internet ca mijloc de comunicare în masă prevalent, care ar fi trebuit să înglobeze televiziunea, radio-ul şi presa scrisă într-un sistem comunicaţional global a fost zguduită iremediabil. Detractorii erei digitale aveau într-un fel dreptate: Internetul nu este pregătit să preia responsabilitatea enormă de a informa la secundă zeci de milioane de oameni şi de a-i pune în contact. Oricât aş fi crezut în această utopie, s-a dovedit în cele din urmă a fi o imposibilitate tehnică.

N-am fost la fel de dezamăgit ca atunci când am aflat că nu există Moş Crăciun. În privinţa lui aveam oricum unele dubii. Dar Internetul? Pentru mine supremaţia "reţelei reţelelor" era la fel de certă ca invincibilitatea Americii. Două iluzii spulberate în aceeaşi zi au fost cam mult pentru mine. M-am dus acasă şi m-am uitat pentru prima dată în doi ani de zile mai mult de jumătate de oră la televizor.

Redacţia

Redactor şef: Adrian Dorobăţ
Redactori: Vlad Zotta
George Pop
Dragoş Drogeanu
Cristian Soare

Colaboratori: Vlad Susoi
Dragoş Ivan
Bogdan Eparu

Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Florina Dumitraşcu

Contact

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

Tipar:

Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

XtremPC este publicată lunar de
Romas Media
Strada Puskin 18, Bucureşti 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 consideraţi responsabili pentru eventualele pierderi sau dezavantaje create direct sau indirect de eventualele inexactităţi apărute în cadrul articolelor.

Toate materialele prezente în XtremPC sunt proprietatea editurii. Reproducerea sub orice formă a oricărui material, cântarea la concerte a articolelor, fabricarea de sacoşe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea căţelului maidanez de la colţul străzii cu derivate din numele redactorilor, crearea de noi stiluri de a înjura conţinând expresia "xtrem" gen: eşti xtrem de idiot şi oricare altele sunt absolut interzise şi vor fi pedepsite conform legilor în vigoare, atât cele legale cât şi cele ale bunului simţ. Vă vom prinde, oriunde v-aţi afla.



44 DVD - test



16 Nokia 9210 Communicator



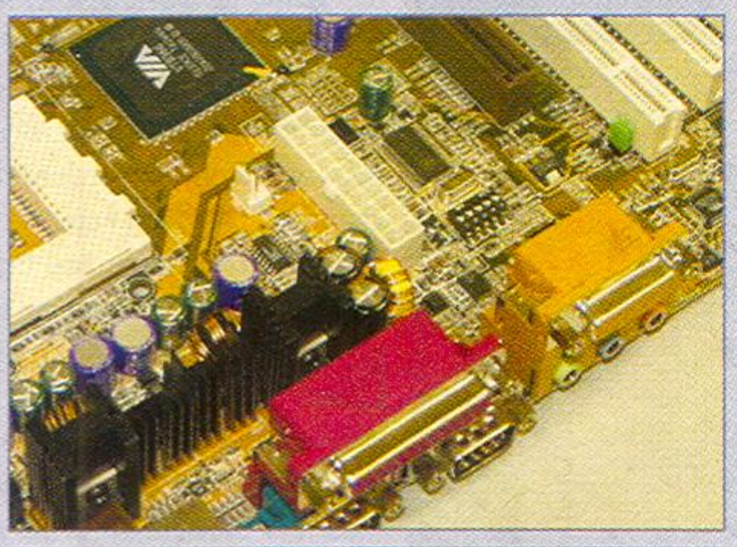
18 Bannerul Web



12 Legendele Internetului



10 Xplorer



22 Ştiri hardware



8 Ştiri Internet



67 Efecte speciale: SIGGRAPH



32 Intel - Light Field Mapping

Cuprins

5 Redacţia
6 Cuprins

Internet

8 Ştiri Internet



10 Xplorer



12 Legendele Internetului (III)



14 Voice Over IP
16 Nokia 9210 Communicator
18 Bannerul Web: Stindardul publicităţii web

Hardware

22 Ştiri hardware



28 Scrisori hardware

Tehnologii

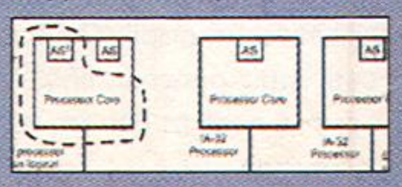
30 ATI concurează NVIDIA



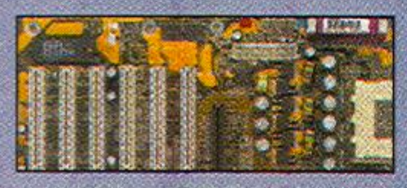
32 Intel - Light Field Mapping



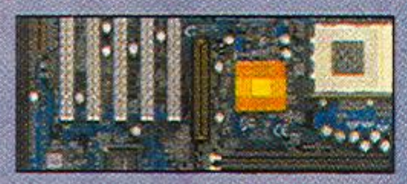
33 AMD Hypertransport



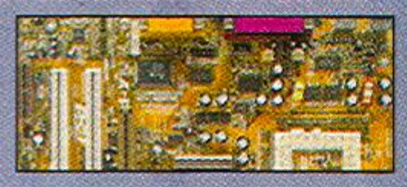
Teste hardware
34 AMD şi varianta DDR (II)



36 Soluţii AMD - SDRAM (II)



40 Cunoscuta este i815E (II)



44 DVD - Cinema la tine în carcasă

Top 5 hardware

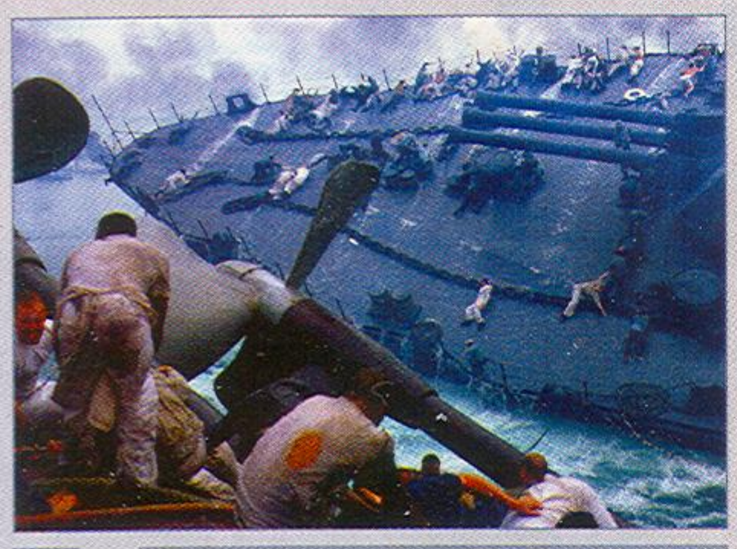
50 Plăci video
53 Plăci de bază - i815
54 Plăci de bază - DDRAM
55 Plăci de sunet



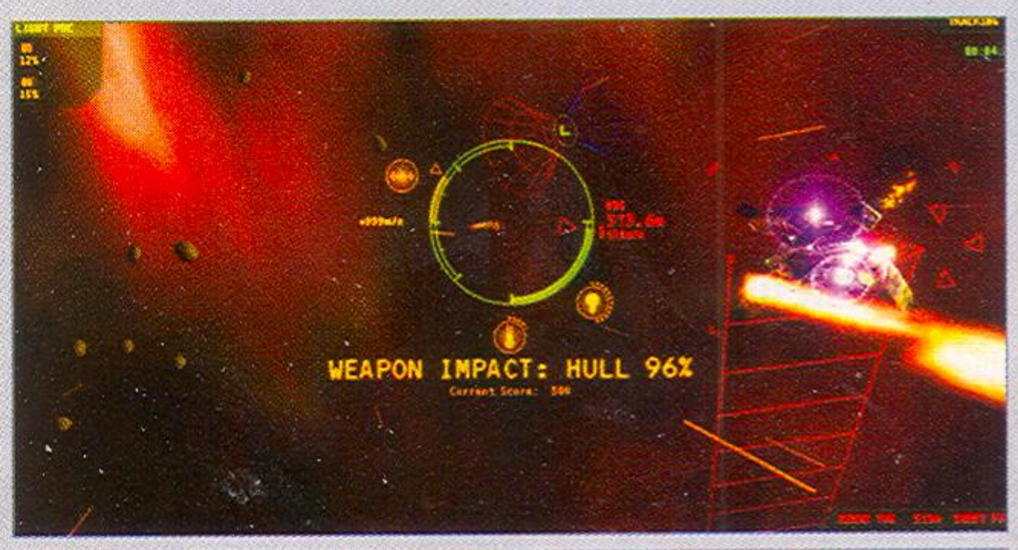
76 NetWork



62 Maya 4



66 Efecte speciale: Pearl Harbor



92 Independence War 2:



72 Console



86 Call of Cthulhu



88 MechCommander 2



90 Arcanum: Of Streamworks and Magik Obscura

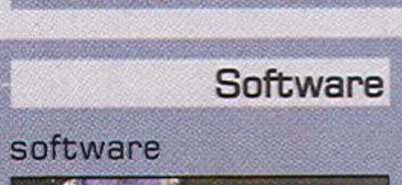
Software

54 Ştiri software



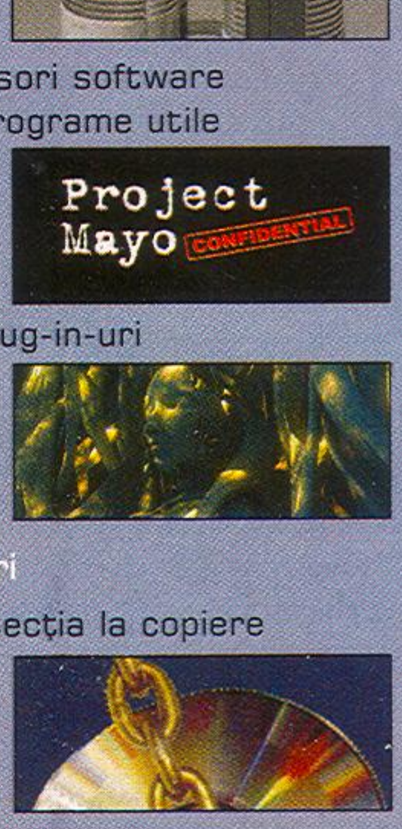
56 Scrisori software
57 > Programe utile

> Plug-in-uri



Prezentări

58 Protecţia la copiere



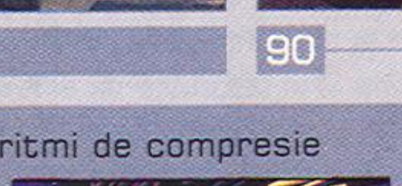
60 Algoritmi de compresie



62 Maya 4
64 Pandromeda MojoWorld

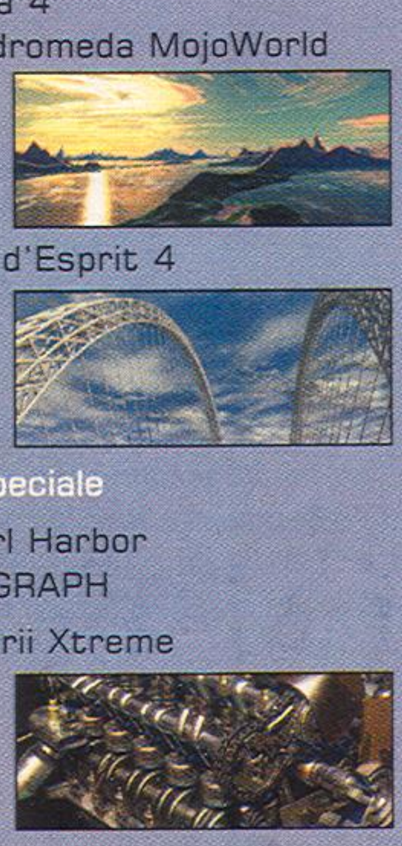


65 Vue d'Esprit 4



Efecte speciale

66 Pearl Harbor
67 SIGGRAPH
68 Galerii Xtreme



Jocuri

70 Ştiri jocuri



72 PlayBox
76 NetWork

Avanpremiere

82 Age of Wonders 2
83 Die Hard: Nakatomi Plaza



84 GI Combat



85 Fatherdale:
The Guardians of Asgard

86 Call of Cthulhu



Prezentări

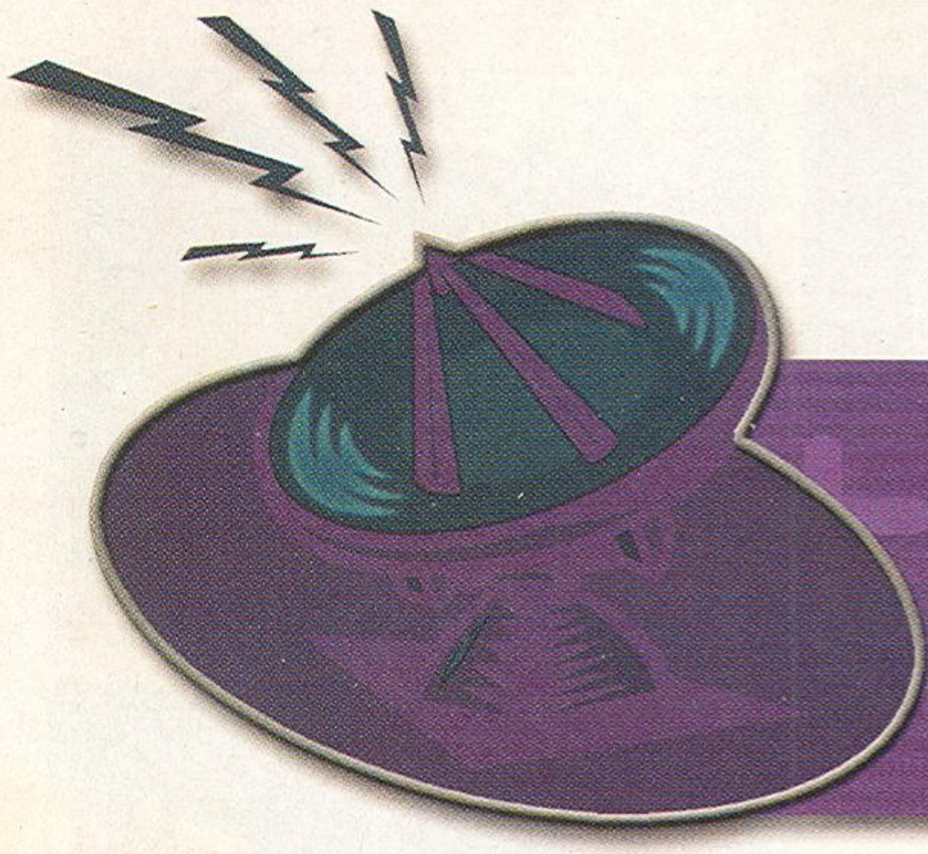
88 MechCommander 2
90 Arcanum: Of Steamworks and Magik Obscura
92 Independence War 2:
The Edge of Chaos
94 > Jekyll&Hyde
> Necronomicom



96 Black News



97 Black Mail
98 Black View



internet

• Cu e-mail-ul nu-i de glumă

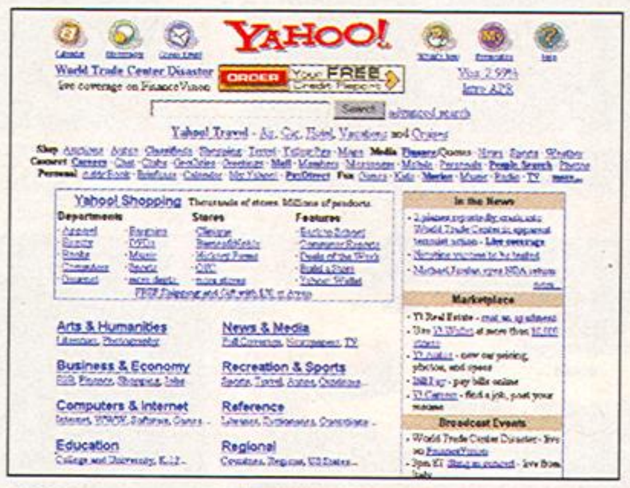
Un angajat IBM din Noua Zeelandă a fost arestat pentru că a trimis un e-mail unei companii aeriene afirmând că la bordul cursei Singapore-Johannesburg se află o bombă. El a fost internat pentru evaluare psihiatrică şi în caz că va fi găsit în totalitatea facultăţilor mentale riscă o pedeapsă drastică: 7 ani de închisoare şi/sau o amendă de aproape 30.000$. În lumina ultimelor evenimente, individul nu are foarte multe şanse de a scăpa uşor.

www.ibm.com

Yahoo va găzdui online Cupa Mondială

• Este prima dată când se acordă aşa mare atenţie Internet-ului

FIFA a acordat reţelei Yahoo drepturile exclusive pentru găzduirea site-urilor oficiale WorldCup 2002 şi 2006. Parteneriatul oficial are drept scop extinderea ariei de acoperire online a evenimentului în Japonia şi Coreea de Sud. Site-ul, care va avea adresa de web www.fifaworldcup.com va fi disponibil în şase limbi de circulaţie internaţională şi va include un serviciu de mesagerie pentru a-i ţine la curent pe fani cu evoluţia echipelor naţionale.



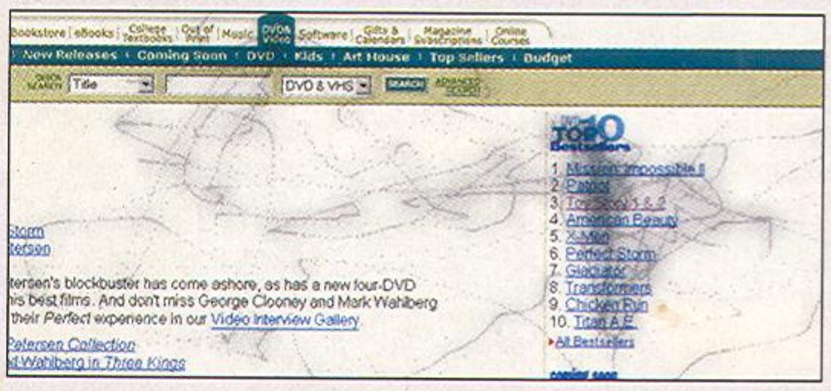
www.yahoo.com

• Căutarea celei mai bune glume

Un grup de savanţi din Marea Britanie a înfiinţat un site unde vizitatorii sunt rugaţi să împărtăşească cele mai bune bancuri pe care le-au auzit. Acestea sunt filtrate şi apoi ierarhizate pe baza voturilor primite de la alţi vizitatori. În final, cel mai bun banc va fi citit unui subiect uman în timp ce i se scanează electromagnetic creierul. Studiul intenţionează să descopere "sediul" simţului umorului din creierul uman: ce ne face să râdem, şi de ce unele bancuri ni se par mai amuzante decât altele. Ştiinţific sau nu, site-ul are unele dintre cele mai bune bancuri care pot fi găsite pe Internet.

www.laughlab.co.uk

Vom şti ce fac utilizatorii când sunt online?



Site-urile viitorului vor fi în stare să reacţioneze la mai mult decât apăsarea unui buton de mouse, ne promite un grup de cercetători de la faimosul MIT (Massachussets Institute of Technology). Aceştia au pus la punct un soft care înregistrează mişcările

• Atenţie la mişcările suspecte

mouse-ului pe ecran în timpul fiecărei vizite, stocându-le sub forma unei diagrame pe server, pentru fiecare vizitator individual în parte. Sistemul, numit în mod straniu CHEESE, ar trebui să revoluţioneze modul în care interacţionăm cu site-urile de pe net şi să dea web-designerilor posibilitatea să eficientizeze layout-ul paginilor web. Echipa de la MIT lucrează deja la un modul care să interpreteze în timp real mişcarea mouse-ului şi să anticipeze mişcările următoare.

http://www.media.mit.edu/context/cheese.htm

• Prin cablu, de 3 ori mai repede

Un nou standard pentru comunicaţiile de date a fost aprobat pentru utilizare, utilizarea lui mărind performanţele modemurilor de cablu cu 300%. Noul standard, intitulat DOCSIS (Data Over Cable Service Interface Specification) 2.0, va folosi mult mai eficient lăţimea de bandă, mărind capacitatea reţelelor şi reducând drastic timpul de download şi în special de upload. Viteza mărită va permite folosirea la scară largă a unor aplicaţii multimedia gen videoconferinţe sau vizionare de filme full screen real time. Standard-ul va fi finisat până la sfârşitul acestui an iar programele destinate vor apărea pe piaţă în 2002/2003.

www.cnet.com

• Oficiali chinezi arestează primul hacker

Wang Qun, de 19 ani, din Beijing, a fost arestat de poliţiştii chinezi pentru că a spart mai multe site-uri, postând imagini cu caracter pornografic pe paginile de deschidere. Wang, care folosea nickname-ul de "Playgirl", a făcut greşeala să se laude în câteva camere de chat că a spart peste 30 de site-uri chinezeşti şi internaţionale. Aparent hacker-ul nu era prea matur.

www.china.com

Hotmail a avut o nouă problemă

• Cu toate acestea, problema era greu de speculat

Popularul serviciu de e-mail gratuit de la Microsoft a trecut printr-o criză minoră la jumătatea lunii august. Conform informaţiilor postate pe Root-Core, un site populat de hackeri de calibru, orice utilizator Hotmail ar fi putut citi mail-ul altui utilizator, datorită unei breşe în sistemul de securitate. Problema nu era chiar atât de gravă, deoarece pentru a exploata breşa, un utilizator rău-voitor ar fi avut nevoie pe lângă numele proprietarului adresei de mail şi de ora exactă la care acesta a primit un mail, şi de două numere aleatoare, deci erau necesare realizarea a mii de combinaţii până la a avea un rezultat. Microsoft a recunoscut existenţa problemei după 2 zile clasificând-o ca " o simplă incompatibilitate".

www.hotmail.com

Site-urile de ştiri sub asalt după atacul de la World Trade Center



Site-urile de ştiri au fost luate cu asalt de oameni doritori de informaţii despre atentatele teroriste de la World Trade Center şi Pentagon, imediat ce primele ştiri au început să circule

• Traficul internet la cote inimaginabile până acum

pe Internet. Site-ul CNN a devenit practic inaccesibil, iar celelalte se încărcau extrem de greu. Tot traficul în reţelele internaţionale a fost încetinit considerabil când oamenii au început să recurgă la e-mail şi instant messaging pentru a lua legătura cu prietenii şi rudele, liniile telefonice fiind de mult supraîncărcate.

New York-ul nu mai putea fi contactat telefonic, un motiv important fiind şi că turnurile din World Trade Center găzduiau antene ce transmiteau o porţiune importantă din fluxul convorbirilor zilnice. Conform firmei de monitorizare a traficului Internet Keynote Systems, disponibilitatea site-urilor din SUA a scăzut rapid cu 50%. Site-uri gen Ananova, BBC, CNN, ABC, Washington Post au înregistrat de 10-20 de ori mai multe hit-uri în perioada ce a urmat primului atack. Google a pus la dispoziţia utilizatorilor pagini cached ale principalelor servicii de ştiri, versiunile live fiind aproape imposibil de accesat.

www.ananova.com

• Zece milioane de dolari pentru informaţii referitoare la teroriști

Mii de oameni au răspuns iniţiativei milionarului german Kim Schmitz, care a oferit 10.000.000$ pentru informaţii pertinente cu privire la atacul terorist din S.U.A. Schmitz, un fost hacker, care la 27 de ani este deja multimilionar în urma unor investiţii bine plasate, a deschis un site unde cerea ajutor pentru localizarea lui Osama bin Laden, dizidentul saudit bănuit de autorităţile americane că ar fi în spatele atentatului, oferind 10.000.000$ pentru un indiciu relevant. În doar 24 de ore a primit peste 10.000 de e-mail-uri şi pagina sa de web a înregistrat peste 1.500.000 de hituri. Unul dintre e-mailurile primite avertiza: "Încercaţi să căutaţi în oraşul Kandahar din Afganistan, acolo locuiesc una dintre soţii şi fiica lui, pe care le vizitează în fiecare lună".

www.kimble.org

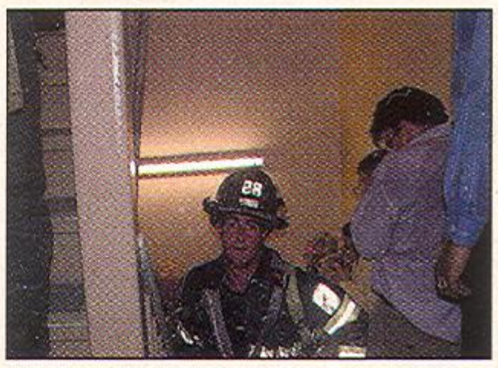
• Un foarte prompt site românesc

Unul dintre puţinele site-uri de la noi foarte prompte în relatarea tragediei americane a fost www.revistapresei.ro. Chiar dacă la început informaţiile lor erau o mixtură de titluri româneşti cu ştiri în engleză, acesta a fost unul dintre cele mai prompte şi informate site-uri în legătură cu evenimentele care se petreceau în acele momente.

www.revistapresei.ro

• Fotografii în World Trade Center

John Labriola, angajat la Autorităţile Portuare New York, a luat o serie de instantanee din timpul evacuării unuia dintre turnurile World Trade Center. Aflat în biroul său de la etajul 71 al clădirii, John a supravieţuit atentatului şi a fost evacuat împreună cu ceilalţi oameni surprinşi de explozie în clădire. Pozele sale au făcut rapid înconjurul lumii prin intermediul Internetului, site-urile care le găzduiau înregistrând mii de hituri pe zi.



www.cnn.com

Atentatele teroriste speculate online



Grupurile anti-spam avertizează utilizatorii Internet în privinţa unor solicitări false care cer bani pentru victimele atacurilor de pe coasta de est a Americii.

• Furturi nenumărate

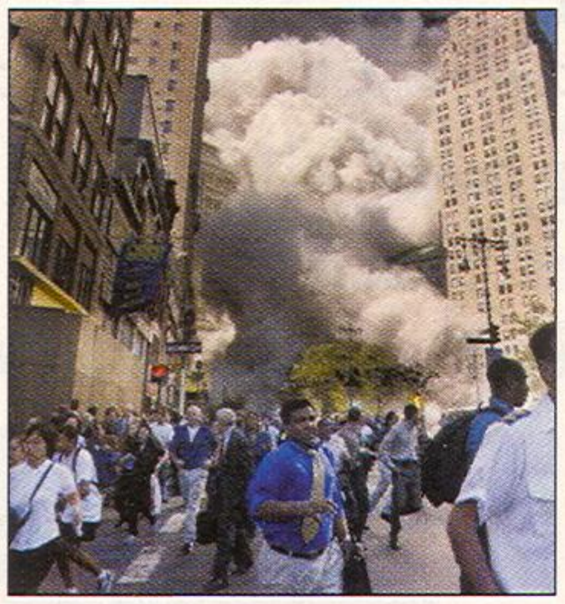
E-mail-uri cu subiectul "Express Relief Fund" şi "Victims Survivor Fund" au început să fie primite peste tot în lume la două trei zile după tragicul incident. Unii chiar pretindeau că sunt reprezentanţii unor organizaţii de suport pentru Crucea Roşie şi trimiteau utilizatorii către un site fals care a fost retras destul de repede de pe Internet. Site-ul oficial al Crucii Roşii este www.redcross.org

www.ananova.com

Farse macabre

• Lumea este plină de "idioţi"

Diverşi indivizi au postat pe site-ul **www.ny.com** nume ale unor persoane dispărute, pretinzând că au supravieţuit atacului de la WTC. Alţii au postat nume de teroriști, de personaje din desene animate şi celebrităţi. Primarul New York-ului, Rudolf Giuliani, i-a cerut procurorului general Robert Morgenthau să cerceteze cum ar putea fi judecaţi pentru fraudă vinovaţii, numiţi "idioţi" de ziarul New York Post.



www.nypost.com

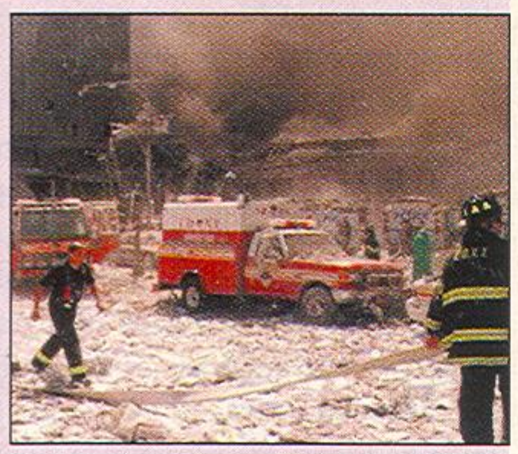
Site-urile talibane sparte de două ori pe zi

• Hacker-ii aplică pedepse virtuale

Un site care aparţinea ambasadei afgane în Statele Unite a fost spart de două ori în decursul a doar 24 de ore. Mesajul lăsat pe site reamintea vizitatorilor că există o recompensă de 5.000.000 de dolari pusă pe capul lui Osama bin Laden. Cel de-al doilea hacking a lăsat pe prima pagină extrase din dosarul FBI al celui ce se presupune că a sponsorizat atacurile teroriste. În acelaşi context, site-ul de ştiri ITN afirmă că posturile de pe forumurile mai multor site-uri militare din Statele Unite îndeamnă la atacuri împotriva comunităţilor arabe din Statele Unite.

www.itn.co.uk

• Hackerii americani dau replica la atacul de la World Trade Center



Conducătorul grupului de vandali online The Dispatchers, supranumit The Rev, a dat recent de ştire că au pornit deja propriul lor război tehnologic împotriva palestinienilor şi Afganistanului. The Rev, care a ajuns cunoscut prin spargerea site-ului New York Times în februarie anul acesta, a mai declarat că deja câteva ISP-uri din Palestina au fost blocate şi că următoarele ţinte sunt în Afganistan. Pe de altă parte, o altă organizaţie de hackeri, "The Chaos Computer Club" face un apel la raţiune şi le cere hackerilor să nu urmeze exemplul lui The Rev. În finalul declaraţiei ei afirmă că forţa liberei comunicări este o forţă pozitivă care nu va fi învinsă de ură rasială. Centrul pentru Potecţia Infrastructurii Informatice de la FBI a emis un avertisment în privinţa activităţii frenetice a hackerilor avertizând companiile să se ferească de atacuri şi de fişiere cu nume legate de tragedia de pe 11 septembrie.

www.infragard.net

• Discuţii despre catastrofă

Catastrofa care a lovit Statele Unite este o sursă de dezbateri şi păreri, avizate sau nu, contradictorii sau similare. Unul dintre primele site-uri care au apărut ca rezultat al evenimentelor petrecute peste ocean este **www.top100.ro/911**. Site-ul este o iniţiativă a Hambar18 care doreşte să ofere posibilitatea tuturor potenţialilor vizitatori să îşi exprime propria părere asupra tragediei foarte recent petrecute.

www.top100.ro/911

Site-urile cititorilor

www.div.ro

Un site cu ultimele noutăţi în materie de hardware, DIV.ro este axat pe ştiri de ultimă oră şi prezentări de componente PC. La rubrica de prezentări poate fi găsit şi Borland Kylix, ca dovadă că site-ul nu acoperă doar domeniul hardware. Layout-ul este aerisit şi orientat pe o gamă albastru-alb-gri ce îl face uşor de citit. Updatarea se face zilnic, iar secţiunile de download şi link-uri utile sunt bine puse la punct. Un plus îl are ţinerea la curent a vizitatorilor cu tendinţa preţurilor componentelor PC de pe piaţa românească. Un exemplu de site românesc foarte reuşit.



www.comingsoon.net/trailers

Site-ul ne-a fost recomandat de Mihai Ştefănescu, un cinefil pasionat care urmăreşte cu nerăbdare ultimele apariţii de peste ocean. Dacă aveţi o legătură bună la Internet puteţi downloada trailere în diverse formate, majoritatea mpg, avi sau mov. Dacă nu, va trebui să vă mulţumiţi cu review-urile de calitate şi cu examinarea atentă a datelor de apariţie. Dacă vă interesează domeniul, acelaşi Mihai Ştefănescu recomandă www.reelusa.com, unde puteţi găsi scenarii de la filmele care v-au plăcut, şi uneori, de la filme pe cale să apară. Chiar dacă citirea unui scenariu nu se compară cu vizionarea filmului, uneori descoperirea micilor diferenţe merită efortul.



Link'o'pedia



În urma numeroaselor cereri din partea cititorilor, publicăm o listă cu cele mai importante locaţii unde pot fi găsite radio-uri online şi informaţii despre ele. De asemenea, veţi găsi începând cu luna următoare şi un radio online pe lună.

- http://www2.deuroconsult.ro/rb.ram
- http://www.radiocontact.ro/liveg2.ram
- http://www.netsoft.ro/contact/s-c-16.ram
- http://www.novatm.ro/rent.ram
- ftp://193.230.187.131/radiogl.ram
- http://www.profm.ro/live.ram
- http://www.ssd.k12.wa.us/KNHC.ram
- http://www.ituner.com/romania/rom_live.ram
- http://www.topedge.ro/radiosud/radiosud.ram
- http://www.ituner.com/rt.htm
- http://www.ituner.com/netsoft/uniplus.ram
- http://www.radiovest.ro/live.ram
- www.radio-locator.com
- www.bayarea.com/radio

Cumpără ACUM Kappa Kard şi vei avea acces la internet timp de 6 luni la cele mai mici preţuri:
- 4 cenţi / oră noaptea între orele 23 - 07 şi duminica toată ziua
- 25 cenţi / oră ziua
Oferta este valabilă pentru Kardurile activate după
4
iunie
2001



http://www.kappa.ro
http://www.k.ro

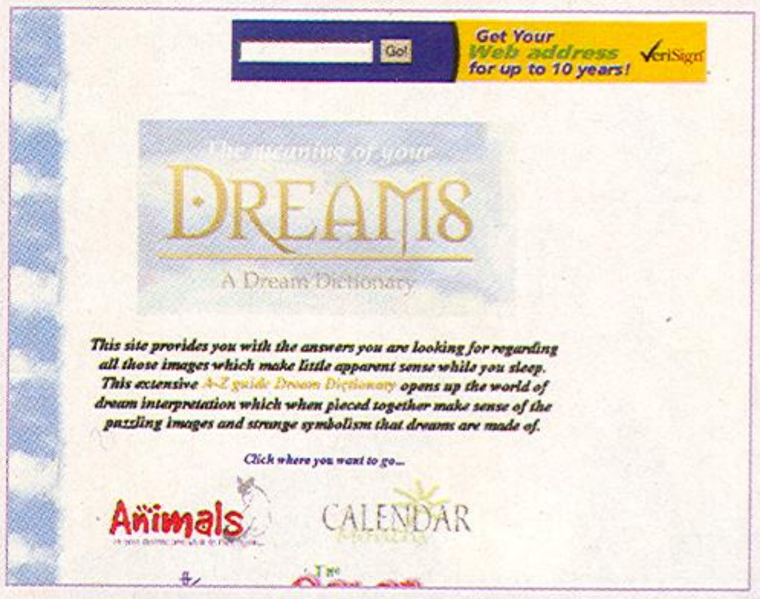
Caută Kard-ul Kappa în:
- casieriile Astral Kappa,
- magazinele: Ultra Pro Computers, Best Computers, Muzica, Mega Image
- reţelele: GlobalNET, GSM Point,
- benzinăriile SHELL,
- Compania de Librării Bucuresti

↳ suport tehnic: 326.61.99
↳ informaţii: 326.61.96

Pentru cei cu ambiţii cinefile
http://www.digitalfilms.com

V-aţi dorit vreodată să faceţi propriul film? Aţi dorit ca la începutul filmului să aveţi ocazia să vizionaţi celebra linie de text "a film by" urmat de numele vostru. Acum aveţi ocazia să transformaţi aceste dubioase fantezii în realitate. Un proiect iniţiat de Impulse Communications, Digital Films este un site bazat pe Flash, unde vă puteţi concepe propria peliculă animată. Alegeţi un background, personajele, actorii, scrieţi dialogurile, scriptaţi acţiunile, apoi îl puteţi trimite prin e-mail prietenilor cu numele vostru la secţiunea "Regizor" pentru a avea un motiv în plus pentru a se amuza. Dacă vă înscrieţi, gratuit, cu numele şi adresa de mail, aveţi acces la opţiuni avansate, cum ar fi salvarea şi editarea filmelor create. Principiul site-ului este probabil "cine ştie de unde apare următorul Steven Spielberg?"





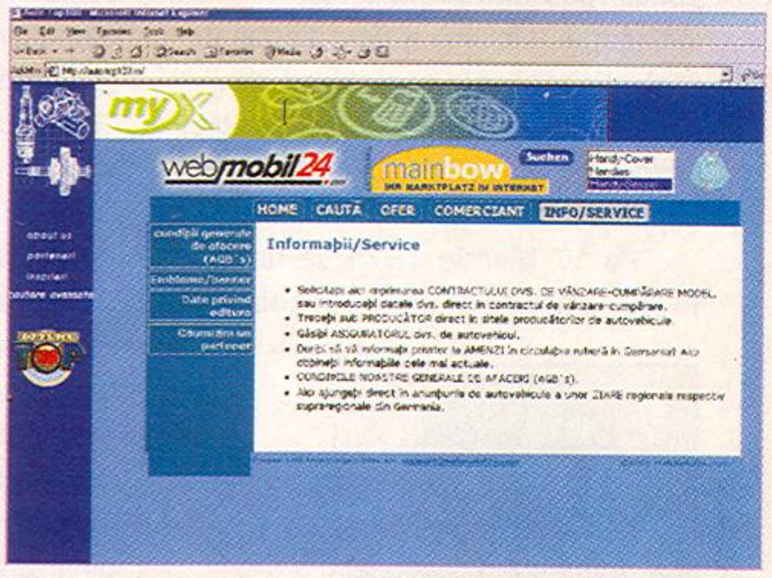
Despre vise
http://www.petrix.com/dreams/

Visele sunt călătorii stranii în zona crepusculară care este subconştientul nostru. Unii spun că nu au nici un sens fiind pure fantezii ale minţii fără nici un fel de importanţă reală sau aplicabilitate practică, alţii afirmă că din vise poţi afla foarte multe despre tine şi viitorul tău fiind mai mult un fel de premoniţii decât simple închipuiri. La această adresă găsiţi un dicţionar de la A la Z cu explicaţii empirice ale tuturor simbolurilor întâlnite în vise. Dacă doriţi ca visul să vă fie tradus în întregime, puteţi încerca www.freakydreams.com, unde scrieţi povestea, apoi vă sunt prezentate toate simbolurile explicate, însă chiar şi denumirea site-ului "freaky" se referă puţin la cei cărora le este dedicat. Tot pentru senzaţii generate de somn şi explicaţii interesante puteţi încerca şi http://www.petrix.com/magic/.

Automobile ieftine din Germania
htttp://www.auto.top100.ro

www.auto.top100.ro reprezintă practic o pagină de căutare cu o bază de date de peste 1.000.000 de maşini noi şi second hand de pe piaţa din Germania.

Site-ul de căutare s-a născut în urma parteneriatului dintre una din cele mai mari companii germane de baze de date auto pe internet: **www.j1worldcars.com** şi unul din cele mai vizitate site-uri româneşti: **www.top100.ro**. Prin intermediul acestui motor de căutare pot fi găsite sute de mărci de maşini, de la maşini de epocă până la ultimele modele, toate la preţul lor de vânzare original de pe piaţa germană. Site-ul reprezintă practic un punct de legătură între proprietarul fiecărui automobil şi oricine doreşte informaţii suplimentare sau chiar să achiziţioneze o maşină. Cum preţurile sunt bune site-ul este foarte atractiv.



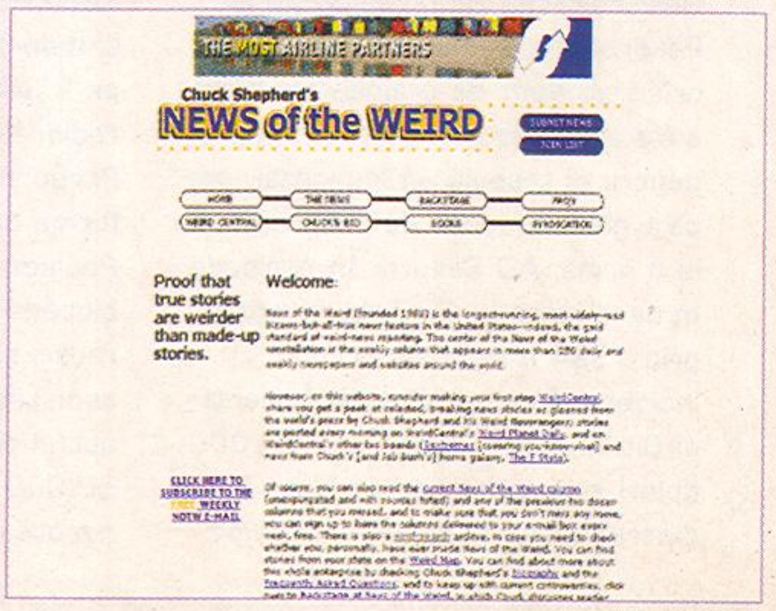


Show-uri penibile
http://www.ibetyouwill.com

Dacă aţi avut vreodată vreo îndoială că există şi oameni nu foarte inteligenţi, ca să folosesc un eufemism, mulţi dintre privitorii de show-uri şi alte tipuri de emisiuni adiacente, vă puteţi convinge o dată pentru totdeauna vizitând acest site care găzduieşte transmisiile şi arhivele unui show online, în care oamenii de pe stradă acceptă diverse provocări în schimbul unei sume de bani: să fie raşi în cap pentru 100$, să li se toarne melasă în pantaloni pentru 350$ şi aşa mai departe. Dacă aveaţi impresia că reality show-urile de la noi sunt penibile şi grosolane (ceea ce de altfel şi sunt) veţi vedea că există şi mai şi. Secvenţele cu un umor indubitabil mai salvează însă din aparenţe, acestea din nefericire pentru noi nefiind prea prezente în emisiunile similare care sunt transmise pe posturile româneşti.

Ştirile celor ciudaţi
http://www.newsoftheweird.com

Site-uri cu ştiri ciudate sau pentru ciudaţi sunt destul de multe pe Internet, dar nu complete şi des updatate ca acesta. O selecţie a ştirilor de pe News of the weird.com apare în mai mult de 250 de ziare şi site-uri din lume, site-ul reuşind să îşi facă un renume din 1998, momentul apariţiei sale şi până acum. Renumele este binemeritat de altfel, unele ştiri fiind mai comice decât multe dintre bancurile care circulă pe Internet, ca dovadă că realitatea poate fi mai amuzantă decât ficţiunea, sintagmă care este de altfel şi motto-ul site-ului. Nefiind parcă suficient că există, site-ul este divizat în trei module: Weird Planet Daily, Sexstremes şi F-State, ce acoperă o gamă extrem de largă de ciudăţenii. O posibilă alternativă este www.thisistrue.com, un site cu ştiri aproape incredibile.



Legende internetului (III)

Tip articol: Comunicaţii - **Redactor:** Vlad Zotta

Banca este pentru foarte mulţi dintre noi doar un sinonim pentru bani. Cum era jafurilor armate a început să se stingă, asemenea cazuri fiind din ce în ce mai rare, era de la sine înţeles că cei doritori de venituri facile trebuiau să caute alte metode pentru a obţine ceea ce vor. Şi s-au orientat către computere. Partea bună în toată chestia asta este că aceste metode nu sunt violente şi că toată lumea scapă cu viaţă. Partea proastă este că se poate face foarte mult rău instituţiei, victimă a unui astfel de atac. Persoanele care pierd banii pot fi recompensate dar prestigiul băncii are de suferit, iar acesta nu este cuantificabil.

Pe 17 Martie 1971 se naşte în Rusia Vladimir Levin. Probabil că



Vladimir Levin

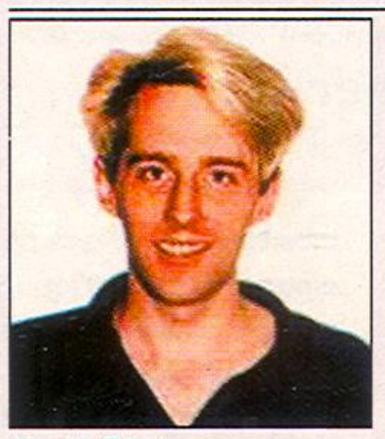
toată familia s-a bucurat de acest eveniment fără a avea nici cea mai vagă idee despre soarta micuţului Vlad. Băiatul a crescut, i-a plăcut chimia, probabil datorită faptului că tatăl său era de profesie doctor şi astfel a ajuns să studieze la Universitatea Tehnologică din St. Petersburg, secţia biochimie. Ca orice student de oriunde din lumea asta avea nevoie de bani, numai că pentru ei trebuie să munceşti, aşa că a găsit un post de programator la o firmă, AO Saturn. În perioada în care lucra la AO Saturn adică prin 1994 a avut loc primul incident. În luna iulie nişte clienţi ai Citibank s-au plâns că 400.000 dolari s-au evaporat din două dintre conturile băncii, un chilipir în comparaţie cu cele 11.6 milioane de dolari transferaţi până în august. Banii au fost depuşi în conturi din Finlanda, Statele Unite, Germania şi Belgia de unde urmau să fie ridicaţi de către complicii lui Levin. În martie 1995 Levin este arestat pe aeroportul Heathrow din New York, iar şase luni mai târziu este extrădat în Statele Unite, la New York. Levin a fost găsit vinovat pentru transferul de fonduri prin Cash Manager-ul Citibank, un sistem computerizat care permite clienţilor băncii administrarea propriilor conturi. Sloganul băncii, "The Citi never sleeps" (Citi nu doarme niciodată), fusese contrazis de realitate. Citibank, o instituţie prezentă în 90 de ţări, cu transferuri zilnice în valoare de 500 milioane de dolari era îngenunchiată de un rus. Cu toate acestea toată lumea a apreciat curajul băncii de a face public acest incident care putea foarte bine să îi prejudicieze imaginea. Într-un final, toţi banii au fost recuperaţi, cu excepţia sumei de 240,015 dolari care i-au fost imputaţi lui Levin pe lângă pedeapsa de 3 ani închisoare. În ciuda cercetărilor întreprinse nu s-a putut însă stabili dacă Levin a beneficiat de ajutor din interiorul instituţiei sau nu. Zvonurile spun că da, dovezile însă lipsesc.

Kevin Poulsen sau daţi voi Porche-ul că-l iau eu

Kevin Poulsen a.k.a. Dark Dante şi-a dovedit pasiunea pentru maşini pe 1 iunie 1990 când un post de radio, KIIS-FM, a promis un Porsche 944 S2 celui care va forma cel de-al o sută doilea apel. Poulsen s-a pus pe treabă şi, blocând 25 de linii telefonice, a reuşit să fie exact al o sută doilea ascultător care sună câştigând astfel premiul în valoare de 50.000 dolari. Ziua lucra onest, noaptea se transforma în criminal



căutat de FBI. A fost administrator de reţea la Sun Microsystems, a lucrat pentru o companie implicată în probleme de apărare pe post de consultant în materie de securitatea reţelelor şi a avut un simţ nebun al umorului. Pe vremea când lucra la ZDNet adresa lui de mail era chaos@zdtv.com. Din păcate nu a renunţat niciodată la cea de a doua faţă sfârşind prin a fi condamnat pe 10 aprilie 1995 la 51 de luni de închisoare. În



Kevin Poulsen

prezent lucrează ca editorialist

Imagine de la **Defcon 7** întâlnirea hackerilor din anul 1999. Aceasta a avut loc pe data de 9 iulie a anului menţionat în Las Vegas, Nevada.

Principalele evenimente care au avut loc în acel moment între hackeri au fost:

1. **"The Fourth Annual Black and White Ball"** - un moment de amuzament cu muzică, DJ şi oameni îmbrăcaţi care de care mai ciudat (evenimentul a debutat cu ocazia Defcon 3).
2. **"Hacker Death Match!"** - concurs de 1 la 1 între hackeri pentru a dovedi care este mai bună, noua sau vechea şcoală a hacking-ului.
3. **"Hacker Jeopardy"** - întrebări din viaţa politică şi din ştiinţă pentru hackeri.
4. **"Spot the Fed"** - trebuie descoperit hacker-ul care lucrează ca un poliţist.
5. "**Capture the Flag (CTF)"** pe o reţea între Bastard Operators from Hell, utilizatori şi hackeri, scopul fiind fie de a crea firewall-uri, de a le da jos sau a crea conturi în spatele unui firewall.
6. "**Quake 2/3 battle net"**

pentru SecurityFocus.com şi poate fi văzut la DefCon Hacker Convention.

Kevin Mitnick - "World's Most Notorious Hacker"

Acest titlu i-a fost "acordat" lui Kevin în 1999 de către Guinness Book. Poate ar fi fost mai bine dacă nu s-ar fi întâmplat aşa. Orice am spune despre Kevin ar fi de prisos. Viaţa lui este precum o carte deschisă şi oricine poate afla tot soiul de amănunte despre el doar efectuând o căutare, pe orice site specializat în aşa ceva, folosind cuvintele "Kevin Mitnick". S-au scris cărţi, iar compania Miramax a produs un film inspirat din viaţa lui dar care în urma protestelor a fost mereu amânat. A plătit şi pentru ceea ce nu a făcut. Forţat de împrejurări şi probabil ajuns la capătul puterilor, a recurs la un compromis cu cei care îl acuzau recunoscând 14 din cele 22 de învinuiri ce i s-au adus. După 5 ani de închisoare, pe 21 ianuarie 2000, a fost eliberat condiţionat, neavând voie să atingă un computer sau un telefon celular. La adresa www.kevinmitnick.com se poate vedea timpul rămas până când va fi liber cu adevărat. La data scrierii acestui articol era de un an şi cinci luni.


Kevin Mitnick



Şi astfel au reuşit

Au reuşit să arate lumii că hackerii, chiar atunci când nu distrug, alterează sau profită de pe urma informaţiilor obţinute pot fi transformaţi în ochii lumii din puştani însetaţi de cunoaştere în cei mai periculoşi terorişti ai reţelelor. Aveau nevoie de un ţap ispăşitor. L-au găsit în persoana lui Kevin Mitnick. Codul sursă copiat de Kevin Mitnick de la Sun Microsystems valora, conform companiei, 80 de milioane de dolari. Acelaşi cod sursă era oferit gratuit instituţiilor academice sau contra sumei de 100$ celorlalţi. Şi astfel au reuşit să-i transforme pe toţi din exemple negative în martiri iar de aici nu mai este decât un pas până la a deveni legende. Timpul va cerne faptele şi lumea îşi va aduce aminte cu nostalgie de ei pentru că ei au reuşit aproape imposibilul. Cui îi este frică acum îi va fi şi în viitor. Acestora nu pot să le spun decât că paza bună trece primejdia rea.

Hackerii sunt folosiţi pentru a testa reţele publice în multe din statele lumii dar când din curiozitate încearcă să pătrundă în altă parte sunt urmăriţi şi în gaură de şarpe. Cei care distrug trebuie să plătească pentru prejudiciul adus. Această regulă este valabilă oriunde şi în orice domeniu. Dar ce te faci când nu există prejudiciu? Îi pui să plătească doar pentru a satisface orgoliul mega-companiilor multi-naţionale care nu vor să se facă de râs că nu au investit în securitatea propriilor reţele? Parcă îţi vine să-i dai dreptate lui Caragiale, "Trădare să fie, da' s-o ştim şi noi."



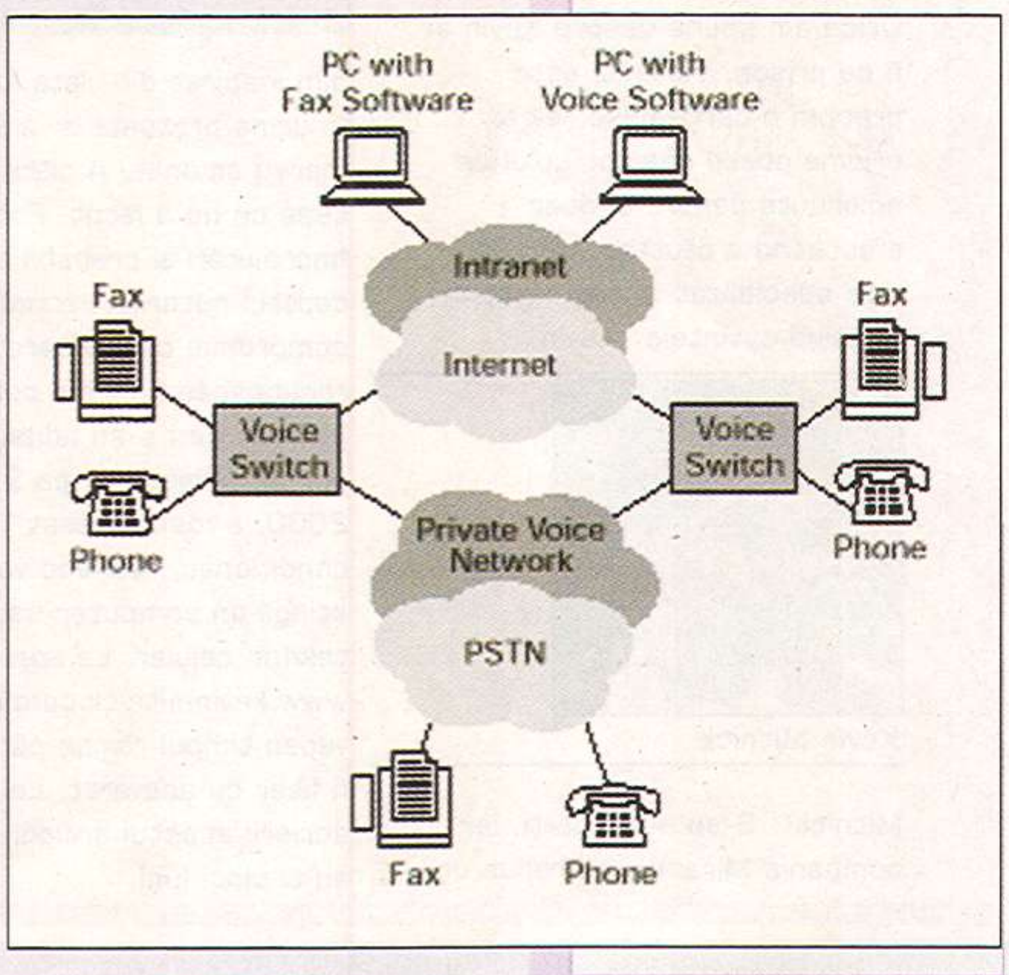
Voice over IP
Telefonia viitorului

Tip articol: Comunicaţii • Redactor: Vlad Zotta

Nevoia de comunicare la om este aproape o obsesie. Acest animal inteligent a căutat să îşi perfecţioneze ustensilele încă din vechime. Din păcate i-a trebuit ceva timp luminii să pătrundă în mintea lui Graham Bell aşa că mai toţi avem azi în casă obiectul acela ţârâitor care ne cocoşează de bani. Cândva de mult a apărut computer-ul. Tot pe atunci a răsărit şi tranzistorul care excitând neuronii inginerilor a dus nu numai la propagarea acestei specii ciudate dar şi la evoluţia ei într-un ritm ameţitor. În scurt timp mai toată lumea a fost cuprinsă de nebunia creată şi uite aşa a apărut Reţeaua. Avem deci două feluri de transmisii, de voce şi de date care iniţial nu prea aveau de a face una cu alta. În timp omul a descoperit că poate să transporte date pe suportul de voce aşa că a trebuit să ia naştere modem-ul. De partea aceasta a câmpului de bătaie lucrurile s-au cam liniştit pentru că s-au găsit alte alternative mai viabile pentru transmisii de date care încet, încet, după lupte seculare între utilizatori şi furnizori, vor înlocui şi pe îndepărtatele noastre meleaguri banalul şi desuetul modem. Aria transmisiilor de date şi suportul pentru voce ne interesează însă pe noi aşa că înainte să începem explicarea VoIP ne vom referi un pic la IP, IPv6, PBX şi PSTN pentru a crea climatul necesar înţelegerii acestui tip de transmisie.

Telefonie tradiţională/Telefonie IP

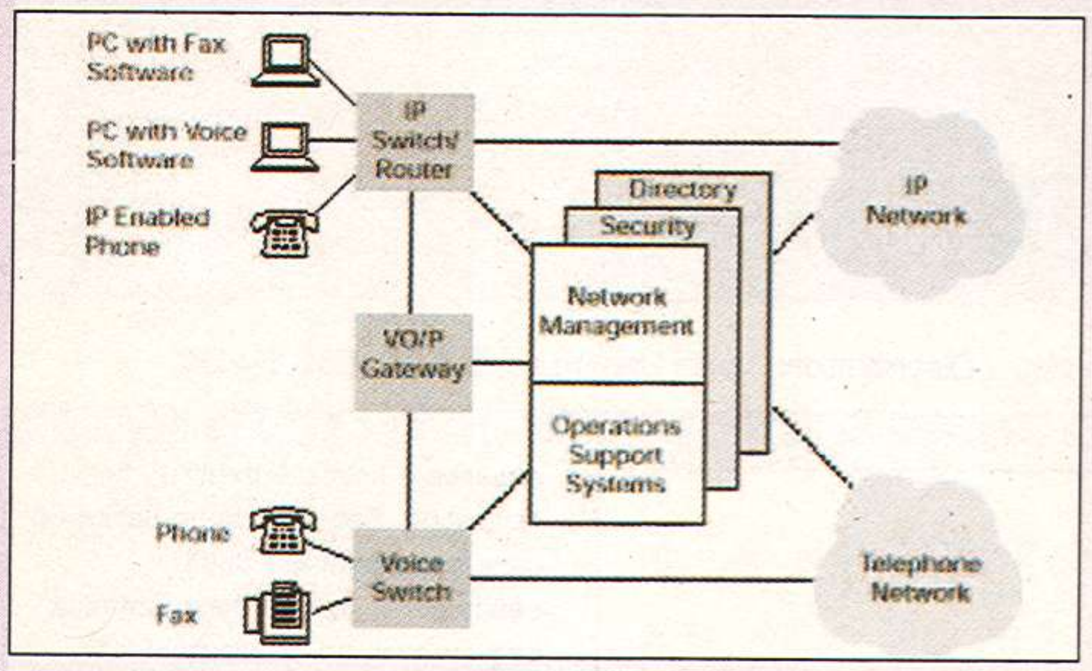
PSTN (public switched telephone network) este denumirea dată reţelelor globale de telefonie publică fie că sunt comerciale sau guvernamentale. Se mai poate întâlni şi sub denumirea de POTS (Plain Old Telephone Service). PBX vine de la "Private Branch Exchange" şi se referă la o reţea de telefonie privată folosită în cadrul unei companii. Această metodă reduce costurile deoarece nu este necesară conectarea fiecărui post telefonic la o linie exterioară, realizându-se un management automat al acestora în funcţie de numărul de utilizatori şi de linii disponibile. În plus utilizatorii PBX-ului pot comunica unii cu alţii folosind coduri de 3 sau 4 numere. IP este prescurtarea de la Internet Protocol şi desemnează o metodă prin care datele sunt transmise de la un computer la altul într-o reţea. "Think big" spunea cineva aşa că o să facem referire la Internet pentru a merge mai departe. Fiecare calculator are o adresă IP care îl identifică în puzderia de calculatoare legate la Internet. Datele (e-mail-uri) sunt împărţite în bucăţele mai mici denumite pachete care conţin adresa expeditorului şi cea a destinatarului. Când acestea pleacă din calculatorul expeditorului ele ajung mai întâi la un alt calculator dar cu rol de gateway. Un gateway este un calculator care controlează traficul în cadrul unei reţele şi care, eventual, asigură legătura acelei reţele cu altele prin intermediul legăturii lui cu gateway-urile reţelei respective. Pachetele călătoresc din gateway în gateway până când unul dintre ele recunoaşte adresa destinatarului, moment în care datele sunt trimise către acel calculator. Însă pachetele pot călători aiurea. Protocolul IP se ocupă doar cu transmisia lor. Luând fiecare o rută diferită este şi normal ca ele să nu mai ajungă în ordinea în care au plecat. Intră acum în scenă alt protocol care se ocupă cu rearanjarea lor. Este vorba despre TCP (Transmission Control Protocol). Cu ajutorul TCP se ţine o evidenţă clară a secvenţei pachetelor astfel încât la sosire acestea sunt aranjate în ordinea iniţială. IPv4 este versiunea cea mai des folosită astăzi, dar din cauza dezvoltării uriaşe a Internetului s-a pus la punct nu numai teoretic cât şi practic IPv6 sau IPng (IP Next Generation). Printre schimbările majore care au avut loc odată cu implementarea IPv6 este trecerea de la adrese pe 32 de biţi la adrese pe 128 de biţi moment în care toţi au răsuflat uşuraţi, împiedicându-se astfel o eventuală pană de adrese. Alte avantaje pe care le aduce IPv6 şi care pot avea legătură cu VoIP ar fi identificarea extensiilor pachetelor header-ului. Pachetele pot fi identificate ca aparţinând unui anumit flux, cum ar fi cele aparţinând unei prezentări multimedia care trebuie să se desfăşoare real-time, ceea ce face ca acele pachete să



Pe scurt şi schematic, sistemul de conectare pentru telefon sau fax prin intermediul internetului cu calculatoarele ce oferă sau acceptă aceste servicii.

Infrastructura protocolului de transmisie a vocii pe internet

H.323
RTP, RTCP, RSVP
UDP/TCP
Network Layer (IPv4, IPv6, IPM)
Data Link Layer
Physical Layer



Principiul standard de funcţionare al tehnologiei VoIP

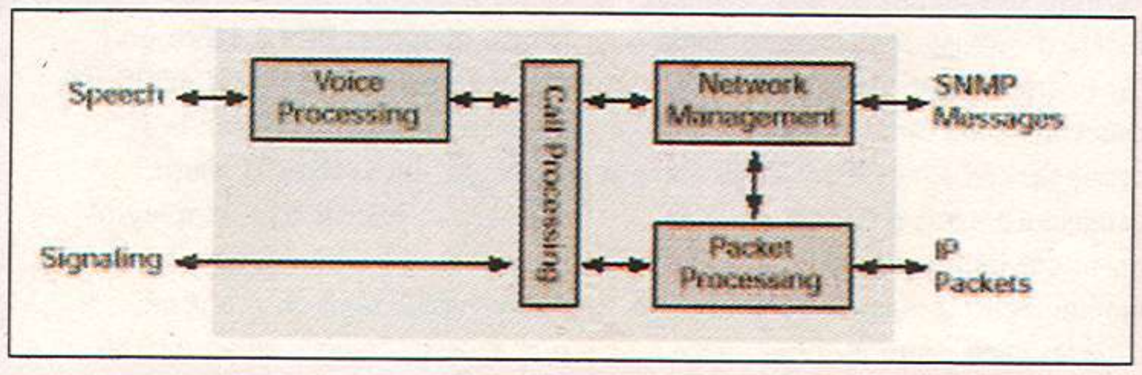
beneficieze de un QoS (quality of service) ridicat în comparaţie cu altele. Extensiile header-ului permit pachetului să specifice un mecanism pentru verificarea originii sale ceea ce duce la o mai bună integritate şi securitate a datelor. Să vedem acum ce se înţelege prin telefonie IP şi VoIP. Termenul de telefonie IP este unul general care desemnează totalitatea tehnologiilor implicate în asigurarea transmisiilor de voce, fax sau alte tipuri de informaţii (ex. TV) folosind linii dedicate evitând astfel reţelele de telefonie publice, ceea ce duce la o reducere substanţială a costurilor. VoIP reprezintă posibilitatea de a efectua convorbiri telefonice (de a beneficia de întreaga gamă de servicii oferite de reţeaua tradiţională) şi de a transmite fax-uri într-o reţea bazată pe IP, beneficiind de un QoS (Quality of Service) ridicat, la un cost aflat sub cel suportat în cazul folosirii unei reţele de telefonie publică.

Denumirea de VoIP derivă de la VoIP Forum, acesta reprezentând efortul a patru mari companii, Cisco, VocalTec, 3Com şi Netspeak de a promova folosirea ITU-T H.323, standard ce descrie terminalele, echipamentul şi serviciile folosite în comunicaţiile multimedia din cadrul reţelelor care nu garantează QoS-ul. Să vedem acum ce ar însemna implementarea VoIP în cadrul unei reţele. Primul lucru la care ar trebui să ne gândim ar trebui să fie îmbunătăţirea QoS-ului. Aceasta se realizează prin câteva metode care în mod normal ar trebui avute în vedere de orice administrator, cum ar fi asigurarea unei reţele funcţionale dacă nu la performanţe maxime măcar asigurarea unei funcţionalităţi continue prin controlul asupra gateway-urilor şi terminalelor care intră în componenţa sa, folosirea software-ului adecvat pentru management-ul reţelei în care putem include prioritatea unui anumit tip de trafic în funcţie de protocol sau aplicaţia folosită, folosirea unor protocoale destinate transportului real-time (RTP) sau de monitorizare a QoS-ului (RSVP). Odată asigurată funcţionalitatea reţelei trebuie implementată una dintre cele trei metode prin care se poate realiza traficul de voce real-time:

1. Trunchiuri vocale – acestea vor înlocui circuitele analogice sau digitale care servesc acum drept trunchiuri vocale. Pachetele vor fi transportate între adrese IP predefinite fără a mai fi nevoie de conversia număr de telefon/IP.

2. PC-to-PC – comunicarea vocală între două computere dotate cu o placă de sunet şi un microfon şi conectate la o reţea bazată pe TCP/IP. Sunt astfel posibile sesiuni point-to-point ca într-o convorbire telefonică normală sau sesiuni multipoint care seamănă cu un canal de chat pe Internet.

3. Comunicaţii telefonice care par utilizatorului ca o reţea de telefonie tradiţională dar care de fapt se foloseşte de diverse metode de telefonie IP şi de interacţiunea acesteia cu PSTN. Probabil nu va mai trece mult până vom vedea telefoane purtând sigla IP-enabled. Dar nu numai acestea se vor perfecţiona dar şi PBX-urile vor trebui să fie IP-enabled cunoscând ambele modalităţi de telefonie.



Schema explicativă referitoare la transformarea vocii în pachete IP şi invers.

În momentul în care şi echipamentul este pus la punct nu mai rămâne decât implementarea de software care să îi dea viaţă. În general orice software folosit ar trebui să fie în stare să îndeplinească patru funcţii, procesarea vocii, procesarea semnalului, procesarea pachetelor şi managementul reţelei. În cadrul procesării de voce se încadrează detectarea prezenţei vocii (când nu există voce nu are loc trafic pentru a salva din lăţimea de bandă), detectarea tonurilor, generarea de tonuri sau implementarea protocolului pachetelor vocale care se ocupă cu pregătirea acestora pentru a fi trimise pe reţea. Procesarea semnalului se referă la modalitatea de a stabili o sesiune sau de a forma un număr de telefon, folosirea anumitor comenzi de la un terminal către un gateway şi recunoaşterea acestora precum şi răspunsurile aferente. Procesarea pachetelor se va ocupa cu adăugarea headerelor de transport potrivite înainte ca acestea să fie trimise pe reţea iar managementul reţelei se va ocupa cu controlul acesteia, taxare şi securitatea convorbirilor.

Când s-a inventat laserul nimeni nu a avut nici cea mai vagă idee în cât de multe domenii şi-ar putea găsi el aplicarea. Poate că acum nu ne este clar orizontul care tocmai ni se deschide în lumea comunicaţiilor. Practica vine pe parcurs. Încă nu s-a depăşit etapa teoretică de standardizare a VoIP pentru ca acesta să fie implementat la nivel global. Dacă unele companii îşi pot permite aşa ceva având ca bază Intranet-ul propriu nu acelaşi lucru se poate spune despre o ţară întreagă. Provideri se laudă la noi că au reuşit să cableze nu ştiu ce oraş. Vesticii încep să se laude cu VoIP. "E o cale atât de lungă", spunea marele nostru poet. Într-o ţară în care o singură companie deţine monopolul (din fericire nu pentru mult timp de acum) asupra transmisiilor de voce (problema este totuşi neclară din punct de vedere legal) şi în care principala modalitate de conectare la Internet este modem-ul nu avem nici o şansă să implementăm aşa ceva nici dacă am dispune de tehnologie şi bani mâine.

Nokia 9210 Communicator

Tip articol: Comunicaţii - Produs: Nokia 9210 Communicator - Producător: Nokia - Distribuitor: Nokia România - Tel: 01-230.84.64



Cât mai multe facilităţi, cât mai puţin spaţiu ocupat şi aspect cât mai sexy cu putinţă sunt cele trei condiţii pentru ca un gadget să aibă succes pe piaţă. Nokia 9210 Communicator punctează la toate capitolele oferind posibilităţi de comunicare scrisă şi vocală în paralel cu utilizarea de aplicaţii de tip corporate, un aspect argintiu şi lumină albastră şi o dimensiune rezonabilă pentru un palmtop. Ceea ce trebuie să vedem încă de la început este că deşi producătorul se numeşte Nokia, producător arhi-cunoscut pentru telefoanele sale mobile, Communicator 9210 este un gadget still palmtop ce conţine şi funcţia de telefon mobil şi nu un simplu telefon mobil cu facilităţi suplimentare.

Lift up sau clonare?

Faţă de predecesorul său (9110), 9210 a suferit o slăbire cu circa 10 grame (acum 244 grame) păstrând însă dimensiunile precesorului. Principala schimbare exterioară este culoarea carcasei, acum argintie, şi diminuarea cu puţin a ecranului de telefon care rămâne însă foarte citibil în continuare. Schimbările cosmetice se opresc însă aici, asemănarea cu 9110 fiind evidentă, producătorul dorind probabil să îi păstreze aproape pe toţi cei care s-au familiarizat cu vechiul look.

În interiorul afacerii

Odată deschis, 9210 oferă un display Active Matrix cu 4096 de culori ce poate fi utilizat la rezoluţia de 640x200. Cu un constrast foarte bun, display-ul concurează în mod rezonabil un display standard de monitor, numărul de culori nefiind nici pe departe o limitare pentru utilizator. Cea de a doua parte cu care se ia contact după deschidere, dar de data aceasta cea cu care se interacţionează fizic, este keyboard-ul. Configurat după modelul standard de tastatură (acesta fiind şi motivul pentru dimensiunea sa), keyboard-ul are tastele suficient de bine aranjate pentru a nu risca să apeşi două taste simultan. Cu toate acestea, tastele nu răspund foarte bine la apăsare, fiind fie nevoie să apeşi de două ori pentru a scrie o dată, fie să fii atent să nu atingi cât de puţin o tastă pentru a nu fi scrisă. Pe scurt, este o tastatură cu taste "moi", cu un control nu extraordinar de reuşit. Comparativ cu Compaq IPaq testat numărul trecut textul (chiar şi în cantităţi mai mari) este cu mult mai uşor de introdus pe 9210, făcând aplicaţiile instalate cu adevărat utile. Dacă este vorba însă doar de note scurte, IPaq se dovedeşte superior datorită funcţiei de recunoaştere a caracterelor şi opţiunii de touch-screen.

Principalele modificări privind tastatura faţă de 9110 sunt mărirea tastelor, mărirea substanţială a tastei Enter şi transformarea săgeţilor într-o singură tastă cu patru direcţii cu un control superior versiunii anterioare dar care aduce cu sine riscul de a nu apăsa mereu direcţia dorită.

Pe lângă ideea de tastatură standard, Nokia 9210 foloseşte deasupra tastelor o serie de butoane suplimentare care au rolul de a face switch între tipurile de aplicaţii instalate.

Memorie

Communicator foloseşte 4 mega de memorie built-in şi vine împreună cu un memory card de 16 Mb. Aplicaţiile instalate pe

9210 folosesc pentru instalare ambele memorii, deci pot fi stocate şi pe card-ul de memorie. Dezavantajul acestei operaţiuni este că la schimbarea card-ului cu unul mai mare sau cu unul echivalent (pe care sunt stocate documente) aplicaţii instalate vor dispărea. În cazul în care se foloseşte pentru instalare exclusiv memorie built-in aceasta poate fi aglomerată complet şi astfel aplicaţiile instalate nu vor mai rula. Datorită acestui lips al Communicator-ului va trebui folosit un card separat pentru instalarea de aplicaţii, mai ales dacă se doreşte folosirea unei serii întregi care poate fi luată de pe internet. Printre cele mai populare programe ce pot fi găsite pe internet sunt programe de arhivare, task managere, cititoare de cărţi electronice, jocuri ca Reversi, Lines sau Checkers şi în scurt timp un browser Opera special dedicat.

Software şi organizare

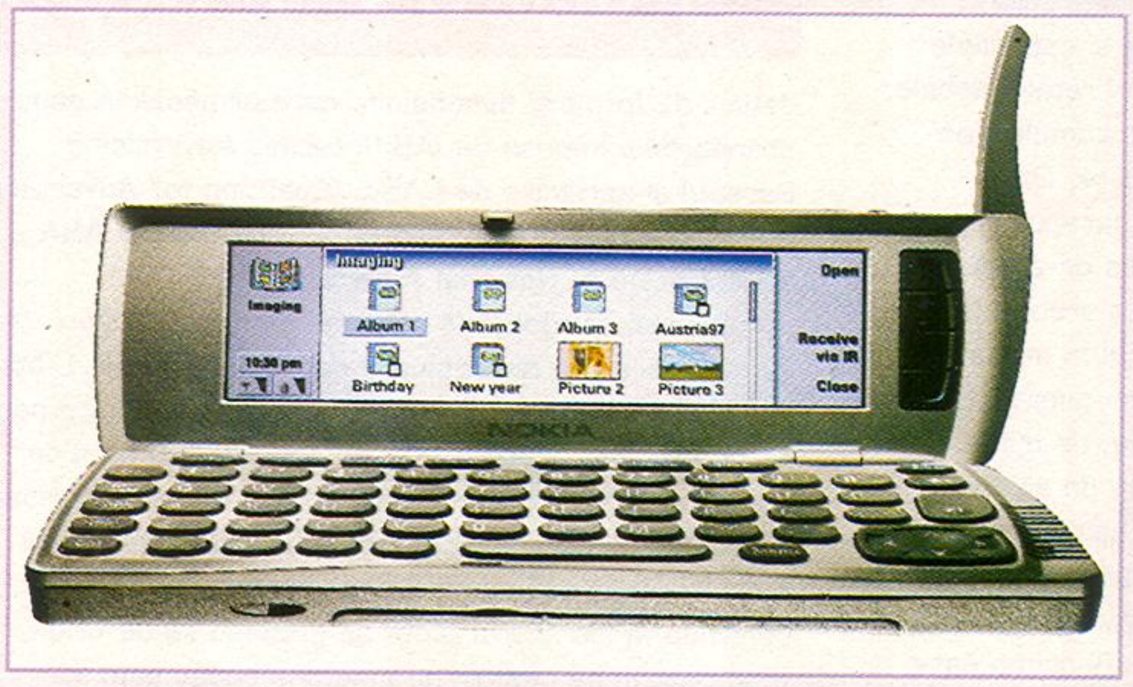
Încă din start, 9210 Communicator sfidează lumea calculatoarelor cu care unii sunt obişnuiţi prin folosirea unui sistem de operare alternativ popularului WindowsCE. Sistemul de operare folosit este Symbian's EPOC Release 6, un software ce poate fi găsit pe PDA-urile de la Psion. Acesta este însă un sistem multitasking cu o viteză foarte bună şi compatibilitate maximă cu aplicaţiile rulate pe PDA ceea ce nu poate decât să ne bucure. Structura Communicator-ului este identificată de tastele de switch între aplicaţii despre care am vorbit, acestea reprezentând categoriile de utilizări ce pot fi date aparatului.

1. Desk

Butonul Desk aduce în prim plan o "cameră de intrare" în Communicator, fiind echivalentul Desktop-ului din Windows. Se pot plasa în "Desk" shortcut-uri pentru principalele aplicaţii folosite. Desk-ul oferă soluţia Nokia pentru facilităţile de "notiţe" ale iPaq-ului Compaq. Astfel, un dublu click pe tasta Desk aduce pe Desk o imagine format "post-it" în care se pot realiza notiţe rapide.

2. Tel

Cea de a doua tastă specială a lui 9210 este cea ce oferă acces la toate facilităţile legate exclusiv de telefonie care sunt încorporate. Se poate accesa agenda telefonică împreună cu opţiunile de pe telefoanele obişnuite (missed calls, received calls, etc), se poate stabili reţeaua dorită



sau numere pentru accesare rapidă. În mare, opţiunile sunt aceleaşi de pe telefoanele mobile Nokia, cu menţiunea că atunci când Communicator-ul este deschis el va funcţiona ca un telefon cu speaker.

3. Messaging

A treia opţiune care poate fi apelată este şi prima care dezvoltă foarte multe opţiuni şi oferă posibilitatea mult mai liberă de comunicare faţă de un simplu telefon mobil. Messaging este locul unde sunt stocate toate mesajele SMS care sunt primite alături de fax-uri sau e-mail-uri. Structurarea acestui capitol este cea obişnuită în cazul unui program de mail cum ar fi Internet Explorer, conţinând directoare ca Inbox, Drafts, Sent Items sau Outbox pe toate conturile care sunt configurate. Poate crea confuzie faptul că toate mesajele dintr-un cont sunt ţinute la un loc, fax-uri împreună cu e-mail-uri şi aşa mai departe, iar o structurare cât de cât la acest capitol nu ar fi stricat cu siguranţă deloc. Protocolurile de mail suportate sunt POP3, IMAP4, SMTP (SSL,TLS) deci nevoile oricărui utilizator sunt foarte eficient acoperite.

4. Internet

Cel de-al patrulea buton este dedicat Internet-ului a cărui accesare este prin WWW şi WAP. WWW-ul este accesat prin intermediul unui browser ce suportă SSL, frame-uri şi Java, viteza sa fiind net superioară celei oferite de browser-ul din 9110. Accesul la internet se realizează prin intermediul unui modem de 43.2 kbps viteză aflată aproape la nivelul modemurilor standard.

5. Contacts

Contact-ul este practic o bază de date aflată în 9210. De ea depind opţiunile de fax, e-mail sau SMS, reprezentând practic baza de date a întregului Communicator. Se pot aici adăuga numere noi, se pot adăuga mai multe numere pentru o persoană sau mai multe adrese pentru anumite contacte. Baza de date este foarte bine realizată, permiţând pe lângă opţiuni complexe de search şi de posibilitatea de a realiza grupuri cu anumite contacte, de a trimite sau a primi contacte prin sincronizarea cu Outlook-ul sau de a importa sau exporta cu totul baze de date de pe memory card-ul inclus.

6. Calendar

Este locul optim pentru planificarea vieţii oamenilor de afaceri care folosesc 9210. Se pot realiza note pentru anumite date fie cu alarmă fie fără. Fiecărei note i se pot ataşa fişiere însă principala opţiune prezentă aici este cea de repetare a unei note zilnic, săptămânal, lunar, anual sau cu o anumită repetitivitate.

7. Office

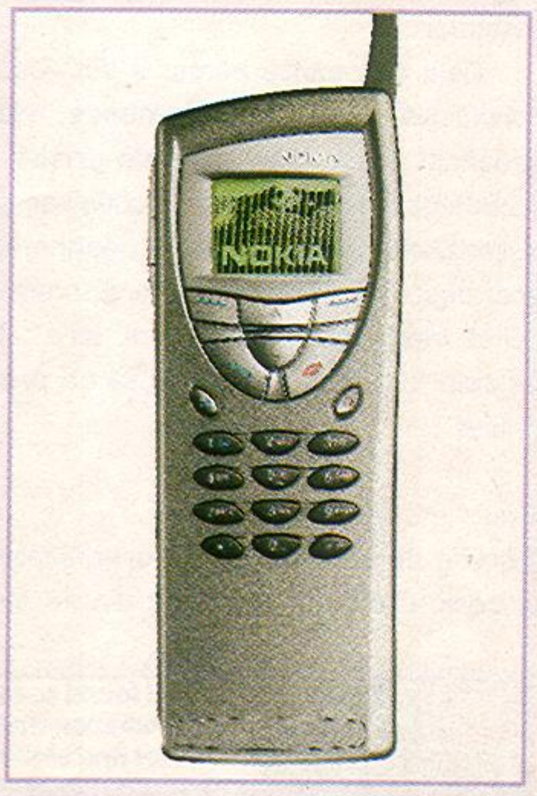
Este una dintre aplicaţiile puternice şi eficiente ale Communicator-ului. Compus din programe compatibile cu cele din Office, pachetul 9210 conţine un procesor de texte, un creator de spread sheet-uri, un view-er de prezentări şi un manager de fişiere. Programul tip word conţine formatări foarte diverse pentru documente, paragrafe sau fonturi în timp ce soft-ul spread sheet poate crea grafice sau folosi foarte multe dintre opţiunile lui Microsoft Excel.

8. Extras

Ultimul buton al meniului duce în locul unde apar majoritatea aplicaţiilor noi ce se pot instala pe 9210. Multe, cum ar fi fax-modem-ul, control panel-ul sau un program de vizualizat imagini sunt deja instalate, altele ca şi jocuri sunt prezente pe cd-ul ce însoţeşte Communicator-ul.

Concluzie

Nokia 9210 Communicator este cu siguranţă un gadget pentru omul de afaceri modern. Problemele nu îl ocolesc nici pe el ca pe nici un alt PDA, însă, pe ansamblu, utilitatea şi facilităţile sale sunt absolut imbatabile. Principalul dezavantaj pentru 9210 este că nu reprezintă nici pe departe un telefon mobil comod, necesitând lângă el pentru mulţi, cu toată bunăvoinţa utilizatorului, încă un telefon mobil cu adevărat practic. 9210 reprezintă un mini-birou portabil, ce încorporează utilitate, eficienţă şi nu în ultimul rând stil.



FREE TRIAL
ck here

Banner-ul web: Stindardul publicității online

Tip articol: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț

Internetul este un univers digital în continuă expansiune. Unii dintre voi îi cunosc bine căile întortocheate, scurtăturile, avantajele şi capcanele. Alţii abia se avântă în vâltoarea acestei reţele globale, învăţând instinctiv să se descurce prin tumultul de informaţii care îi asaltează la fiecare click. Dar indiferent dacă faceţi parte din prima categorie, cea a navigatorilor experimentaţi, sau din cea de-a doua, a novicilor dornici de cunoaştere, aţi avut vreodată curiozitatea să aflaţi ce pune Internetul în mişcare? Nu atât din punct de vedere tehnic cât din punct de vedere economic. Dincolo de informaţie, de mIRC, MP3-uri şi warez, de jocuri şi forumuri, de site-uri cu maşini şi tipe cu sau fără costume de baie, Internetul a fost şi rămâne infrastructura unei pieţe electronice. Şi ca orice piaţă are nevoie de bani pentru a funcţiona, deci implicit are nevoie de publicitate. Reclama este sufletul comerţului, nu?

Scurtă istorie a publicităţii online

Termenul de banner îşi are originea în antichitate, fiind înrudit cu steagul şi stindard-ul, care au fost inventate de chinezi. În timpul cruciadelor, cavalerii purtau pe lance stindarde cu capătul tăiat în interior în formă de "V". La cei cu merite deosebite, capătul în "V" era tăiat de către rege şi steagul căpăta o formă pătrată, care a primit de-a lungul timpului denumirea de banner.

Banner-ul online a trebuit să aştepte firesţe până i-a trecut prin cap cuiva să inventeze Internetul (1964) şi a ieşit din stadiul "bloc de text" abia 30 de ani mai târziu, când Netscape a achiziţionat browserul Mosaic şi i-a implementat suportul pentru imagini. Istoria net-ului menţionează apariţia primului banner grafic pe site-ul Lycos cândva la sfârşitul anului 1994. Se pare că el aparţinea companiei McDonalds, însă imaginea s-a pierdut probabil pentru totdeauna în adâncurile reţelei reţelelor.

Cele mai multe bannere din acea perioadă "primitivă" erau făcute in-house, erau statice, arătau groaznic şi/sau erau pline de greşeli. Prezentate cumpărătorilor de spaţiu publicitar ca "panouri pe autostrada informaţională", bannerelor de la începutul erei digitale le lipseau până şi îndemnurile fundamentale "click me!" sau "come to my site". Nu este de mirare că abia în 1995 a început să fie profitabilă publicitatea online.

Tipuri de bannere

Tipurile de bannere pot fi organizate după mai multe criterii. Cel mai important dintre ele este formatul,



definit de formă şi dimensiuni, care urmează în general standardele impuse de IAB (Internet Advertising Bureau) şi sprijinite de CASIE (Coalition for Advertising Supported Information and Entertainment) şi ANA (Association of National Advertisers).

Cel mai des întâlnit este cel denumit banner întreg, care are dimensiunile de 468x60 pixeli. L-aţi văzut în toată splendoarea lui aproape pe fiecare pagină de pe Internet. Este urmat de bannerul cu bară de navigare (320x72 pixeli), care a fost folosit o perioadă cu succes pentru a păcăli utilizatorii să apese pe el. Nu trebuia decât să includă o poză apetisantă care se continua în jos şi vizitatorii se grăbeau să deruleze. Însă click-ul pe banner nu însemna decât bani în buzunarul celor care găzduiau reclama, iar surferii rămâneau cu buza umflată. Restul sunt variante pentru a acomoda diverse spaţii publicitare:

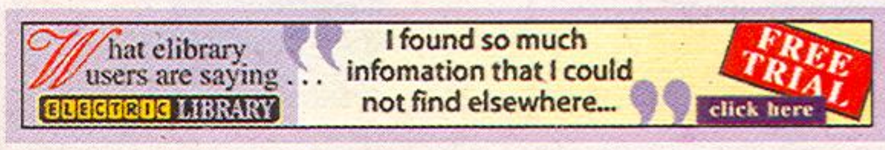
- jumătate de banner (234x60 pixeli)
- banner vertical (120x240 pixeli)
- buton pătrat (125x125 pixeli)
- buton tip 1 (120x90 pixeli)
- buton tip 2 (120x60 pixeli)
- micro buton (88x31 pixeli)

În urma unor statistici care demonstrau scăderea în eficienţă a bannerelor web, unii dintre membri fondatori (CNET) şi grupuri cu influenţă (Reuters) au făcut presiuni asupra IAB să adopte noi formate pentru bannere. Drept urmare, şapte noi modele de bannere au fost acceptate ca standard: cele din categoria zgârie nori, foarte înalte (Wide skyscraper - 160x600 şi Skyscraper simplu - 120x600) şi cele din categoria Rectangles&Pop-ups:

- dreptunghi mediu (300x250 pixeli)
- pop-up pătrat (250x250 pixeli)
- dreptunghi vertical (240x400 pixeli)
- dreptunghi mare (336x280 pixeli)
- dreptunghi simplu (180x150 pixeli)

Exemple pentru acestea din urmă nu au întârziat să apară pe site-ul promotorilor, www.cnet.com, şi încet, încet pe tot mai multe site-uri: Gamespot, ZDNet, Reuters, Microsoft, etc.

În ceea ce priveşte formatele de fişiere, bannerele sunt de două categorii: în format clasic (GIF, GIF89, JPEG) şi cele în format interactiv (JavaScript, DHTML, CGI, Shockwave, Flash, Real Media). Deşi acestea din urmă sunt utilizate tot mai des, formatele clasice de fişiere sunt folosite ca backup pentru browser-ele mai vechi care nu sunt compatibile cu noile tehnologii.



"Infomation?" Unii dintre creatorii de bannere erau "puţintel" certaţi cu gramatica limbii engleze...

SALONUL AUTO BUCUREȘTI®

& Accesorii

OICA

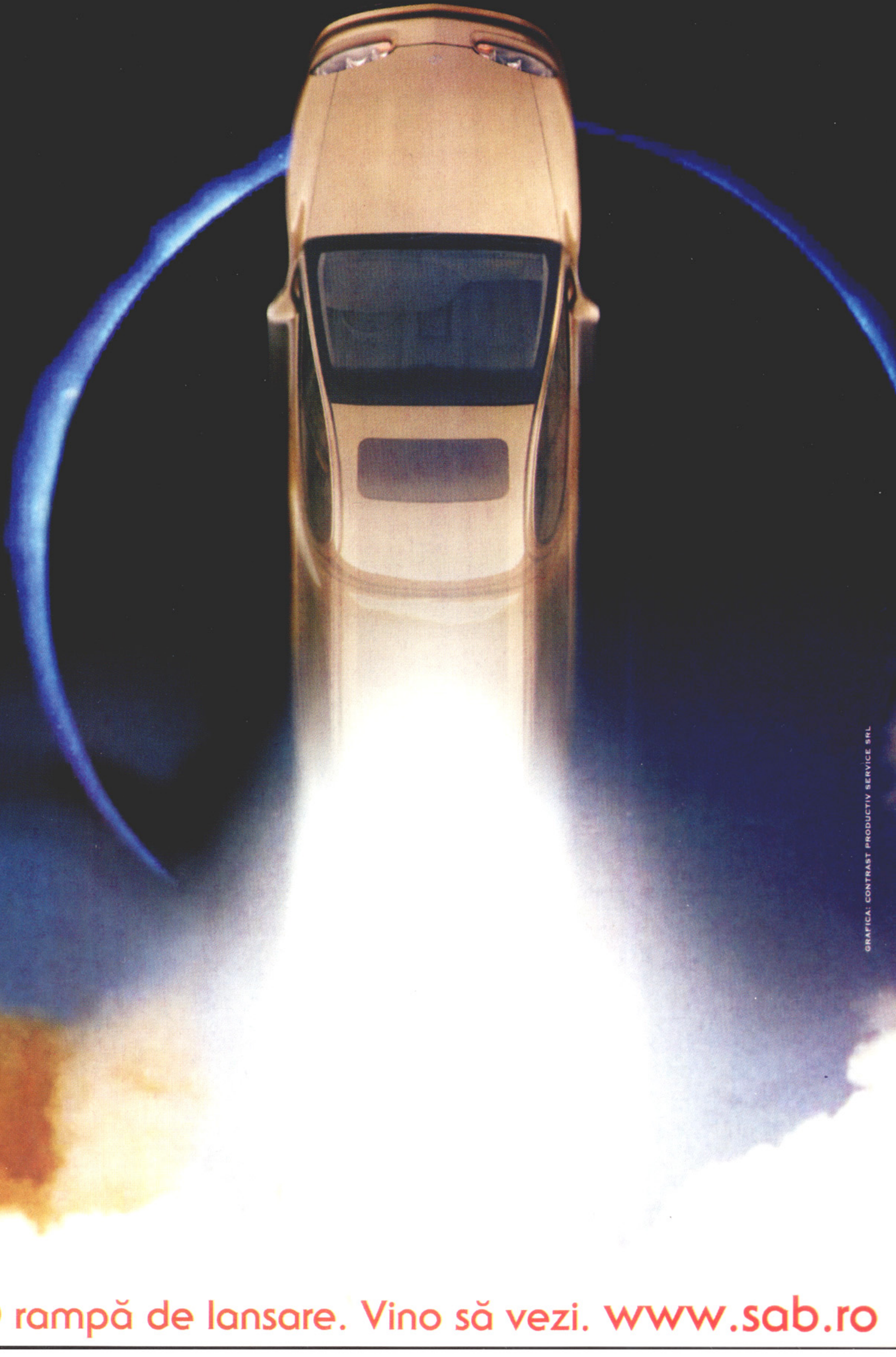
28 septembrie
07 octombrie
2001

Romaero Băneasa

ediția a 8-a - internațională

ORGANIZATOR:
APIA ASOCIAȚIA PRODUCĂTORILOR și IMPORTATORILOR de AUTOMOBILE

CONTRACTANT GENERAL:
EXPOLINE INTERNATIONAL



GRAFICA: CONTRAST PRODUCTIV SERVICE SRL

S.A.B. & Accesorii. O rampă de lansare. Vino să vezi. www.sab.ro



Din punct de vedere al dinamicii, bannerele sunt fie statice, fie animate. Cele animate sunt ciclice, un ciclu fiind constituit dintr-o derulare a tuturor frame-urilor unui banner. Unii dintre cei care oferă spaţiu publicitar precizează că nu acceptă bannere cu ciclu infinit, bannerele pe care le găzduiesc ei urmând să se oprească după prima derulare completă a frame-urilor. În privinţa sunetului, nu sunt decât două variante: cu sau fără. În momentul în care el există, poate fi inclus sau downloadat în regim streaming. Din moment ce sunetul adaugă destul de mult la dimensiunile fişierului, bannerele cu sunet sunt destul de rare.

Coloristic, ele sunt alb-negru, monocrome, sau multicolore. Au existat statistici nu foarte concludente care afirmau că bannerele alb-negru au mai mult succes decât cele multicolore, cele monocrome fiind undeva pe ultimul loc. Fundamental însă, succesul unui banner depinde de mai mulţi factori, pe care îi vom discuta ceva mai târziu.

Mecanica publicităţii online

Există în general două tipuri de reclamă: business-to-business (B2B) unde destinatarul anunţurilor publicitare este tot o firmă, şi direct către consumator (Direct-To-Consumer). Majoritatea reclamelor TV, radio şi din presa scrisă fac parte din categoria DTC, procentajul fiind de peste 90% în favoarea DTC în cazul publicităţii online.

Cei care îşi fac reclamă pe web speră că un banner va realiza două lucruri (sau măcar unul dintre ele). Primul este supranumit efectul click-through: un vizitator accesează site-ul gazdă, vede bannerul şi dă click pe el, fiind transportat virtual pe site-ul celui care îşi face reclamă. Se presupune că în acest fel bannerul i-a adus un vizitator pe care nu l-ar fi avut în mod normal. Un banner este însă cu adevărat eficient dacă vizitatorul pe care l-a adus se întâmplă să şi cumpere ceva: un obiect, un serviciu, o informaţie din oferta celui ce îşi face reclamă.

Al doilea efect este cel de marcare (branding). Vizitatorul vede bannerul şi mesajul i se întipăreşte voluntar sau involuntar în memorie. În primul caz, el s-ar putea decide să viziteze site-ul celui care îşi face reclamă ceva mai târziu. În cel de-al doilea caz, vizitatorul îl conştientizează periferic şi, pus în faţa unei oferte de produse asemănătoare, printre care se află şi cel al advertiserului, va fi tentat să îl aleagă pe cel la care a văzut că i se face reclamă.

Astfel, şi advertiser-ul şi proprietarii site-urilor care vând spaţiu publicitar online sunt preocupaţi de o serie de statistici:

- numărul de afişări: o cifră care arată de câte ori un banner a fost downloadat şi (se presupune) vizionat. Acest număr nu este foarte concludent din mai multe motive: dacă anunţul apare pe mai multe pagini, browser-ul l-ar putea încărca din cache în loc să îl încarce de pe server şi afişările ar ieşi mai puţine la numărătoare. În plus, nu se poate şti dacă utilizatorul are "show images" dezactivat, sau dacă bannerul s-a încărcat sau nu. Majoritatea serverelor numără bannerele trimise, fără să înregistreze o confirmare de primire.
- numărul de click-uri pe banner: de câte ori un utilizator a apăsat pe banner. Rata de click-uri sau "click through" este un raport între numărul de afişări şi numărul de click-uri pe banner, raport care măsoară în procente eficienţa respectivului banner. Foarte mic chiar şi în 1996, când ajungea la 5%, procentul de click-through a scăzut constant,

La expoziţie, monşer!

Banner-ul web a devenit un concept atât de folosit încât i-a fost dedicat şi un muzeu numai şi numai al lui. La http://www.banneradmuseum.com găsiţi toate tipurile de bannere pe care vi le puteţi închipui: bannere statice, animate, interactive, sau artistice, cu Flash sau cu Java, cu sunet sau fără. Puteţi vedea cele mai bune treizeci de bannere alese de un juriu competent pe baza succesului lor în campaniile publicitare. Un catalog impresionant pe domenii este de asemenea disponibil, precum şi o prezentare cu exemple a celor mai de succes strategii. În secţiunea "Galerii Internaţionale", este văzut ca mod de comunicare fără graniţe: bannere din 25 de ţări vă aşteaptă să le analizaţi mesajul.



Cum să faci bani din bannere

Dacă ai un site şi vrei să faci bani din bannere, poţi apela la tot felul de programe online care te plătesc ca găzduitor de reclamă sau ca utilizator de internet. Acestea sunt de patru tipuri:

- pay-per-sale
- pay-per-click
- pay-per-lead
- pay-to-surf

Pay-per-sale

Dacă un utilizator face click pe bannerul din site-ul vostru şi cumpără ceva de la advertiser, primiţi o sumă anume sau un procentaj din valoarea tranzacţiei. Amazon.com oferă între 5% şi 10% din valoarea cumpărăturilor făcute de vizitatorii trimişi de pe site-ul vostru, dacă vă înscrieţi ca asociaţi.

Pay-per-lead

În cadrul acestui program sunteţi plătiţi să aduceţi clienţi pentru un anumit produs sau serviciu. Vizitatorul care face click pe banner nu trebuie să cumpere nimic, ci doar să comande o mostră gratuită, să downloadeze un program de test, să se înscrie în baza de date cu adrese de e-mail, în general să încerce o variantă gratuită a respectivului produs/serviciu. Comisionul este mai mic decât în cazul pay-per-sale, dar şansele de a câştiga ceva sunt mai mari. Exemple:

- http://www.carprices.com,
- http://www.webcards.com

Pay-per-click

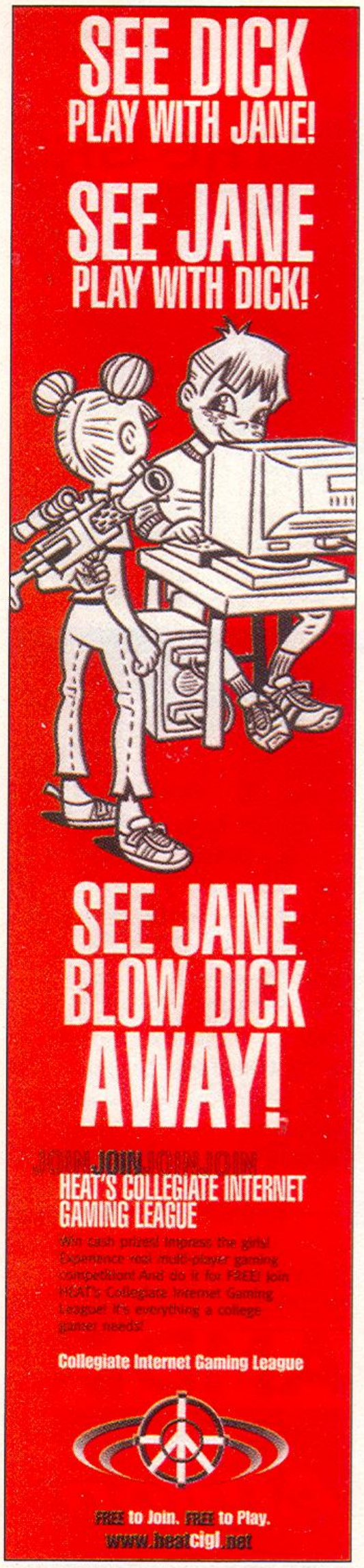
Cele mai întâlnite, acestea oferă o sumă pentru fiecare click făcut de un utilizator individual pe bannerul respectiv. Comisionul este foarte mic, între 0,01$ şi 0,1$, iar banii vi se trimit când se cumulează o anumită sumă (25-50). Exemple:

- http://www.valueclick.com,
- http://www.yellowpages.com,
- http://www.teknosurf.com

Pay-to-surf

Indirect, sunteţi plătiţi să navigaţi pe anumite pagini şi să vizionaţi sau să daţi click pe bannere ori să instalaţi un program care afişează constant un pop-up cu bannere în timpul navigării. Nu se câştigă foarte mult, iar numărul de ore de surfing plătite este limitat.

NEW!
Internet Advertising Bureau



ajungând astăzi sub 1%.

- costul pe mie (CPM): este un raport între costul reclamei şi numărul de afişări pe care îl garantează gazda pentru bannerul respectiv împărţit la o mie. Dacă un site cere 150$ per banner şi garantează 50.000 de vizionări, atunci CPM-ul său este de 3$. În S.U.A, CPM-ul este de circa 10-20 de ori mai mare decât în România, în concordanţă cu numărul ridicat de vizitatori distincţi la mia de afişări.
- coeficient de partajare: uneori bannerele se afişează prin rotaţie. Un coeficient de partajare 1/10 înseamnă că din 10 afişări, una este sigur bannerul firmei care cumpără în regim partajat.
- costul per tranzacţie (CPS) măsoară câţi bani s-au cheltuit pe publicitate pentru a vinde o unitate din gama de produse sau servicii la care se face reclamă.

Strategii în publicitatea online

Pentru ca un banner să aibă succes, trebuie luaţi în considerare o mulţime de factori: cunoaşterea exactă a parametrilor de design (formă, dimensiune, tip) şi a caracteristicilor specifice ale produsului/serviciului la care se face reclamă (avantaje, caracteristici, public ţintă, competitori, eficacitatea campaniilor trecute). Apoi trebuie luat în calcul site-ul pe care urmează să apară bannerul: ce scheme de culori foloseşte, cât e de încărcat, cât de multe animaţii sunt deja prezente, care va fi poziţia exactă a bannerului. Dimensiunile medii pentru un banner sunt 12-15k, iar unele site-uri au limitări foarte stricte în această privinţă, ca şi în ceea ce priveşte looping-ul şi formatul fişierelor utilizate.

Poziţionarea este printre cele mai importante aspecte. S-au făcut numeroase studii, cu rezultate mai mult sau mai puţin concludente, însă care au căzut toate de acord asupra câtorva principii:

- bannerele plasate în partea de jos, lângă bara de scroll din dreapta primului screen generează o rată click-through cu peste 200% mai mare decât cele din partea de sus a paginii
- bannerele plasate înspre jumătatea paginii generează rate click-through cu peste 75% mai mari decât cele din partea de sus a paginii
- când mai mult de trei bannere sunt în aceeaşi pagină alegerea unuia dintre ele este în mare parte haotică.

Folosirea expresiilor "Click here", "Go", "Submit", "Ok" poate fi considerată redundantă, însă s-a dovedit că bannerele care le au generează un CTR mai mare decât cele care nu le au. Cuvântul "FREE" atrage atenţia mai mult decât oricare altul, însă dacă ofertele de bani pe degeaba creează întotdeauna suspiciuni, cele care oferă servicii gratuite primesc răspunsuri favorabile.

Bannerele trebuie schimbate regulat. S-a dovedit ştiinţific, pe bază de statistici, că vizitatorii se plictisesc după un timp şi că încep să ignore anunţurile vechi. Acest fenomen a fost denumit "ad burnout" şi poate fi evitat prin reîmprospătarea bannerelor. Se pot folosi cookies pentru a limita de câte ori un anumit anunţ este afişat pentru un anumit utilizator, pentru că dacă nu a dat click pe banner după 50 de afişări, e destul de clar că nu va da nici după 100.

Strategiile ce nu ţin direct de bannere sunt mai multe, însă cele mai importante sunt crearea de pagini de web "lipicioase" şi utilizarea de pagini jump/splash. Paginile "lipicioase" sunt cele care îl fac pe utilizator să petreacă mai mult timp pe ele, fie prin conţinutul foarte interesant şi cu grad ridicat de interactivitate, fie prin oferirea de opţiuni pe care altfel ar fi fost nevoit să le caute în altă parte: fluxuri de ştiri, cursul valutar, timpul probabil, etc. Paginile jump/splash sunt pagini special amenajate pentru cel care apasă pe banner, în care (eventual) se continuă mesajul reclamei, i se oferă mai multe informaţii şi i se propun şi alte tranzacţii avantajoase.

De asemenea, trebuie căutate tot timpul alternative. În cazul bannerelor, există opţiunea de interludii (interstitials): reclame care apar într-o fereastră separată în timp ce aştepţi ca pagina de destinaţie să se încarce. Acestea conţin grafice de mari dimensiuni, prezentări stream, applet-uri. Statisticile au dovedit că acestea generează un CTR mai mare decât bannerele obişnuite, însă s-au înregistrat şi numeroase plângeri că interludiile ar încetini accesul la paginile de destinaţie.

Concluzie:

Sper că după ce aţi citit articolul veţi privi bannerele cu alţi ochi. Nu vă cer să daţi click pe ele şi să nu închideţi pop-urile (atât de enervante uneori), ci doar să ţineţi cont că fără bannere, Internetul nu ar fi ajuns niciodată ce este acum şi că declinul publicităţii online nu este spre binele nimănui.

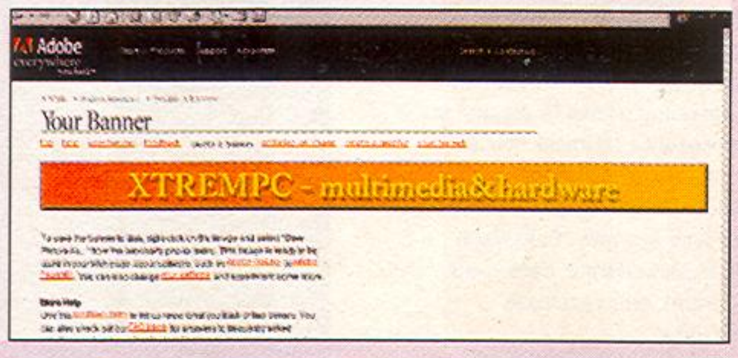
Cum să îţi faci un banner

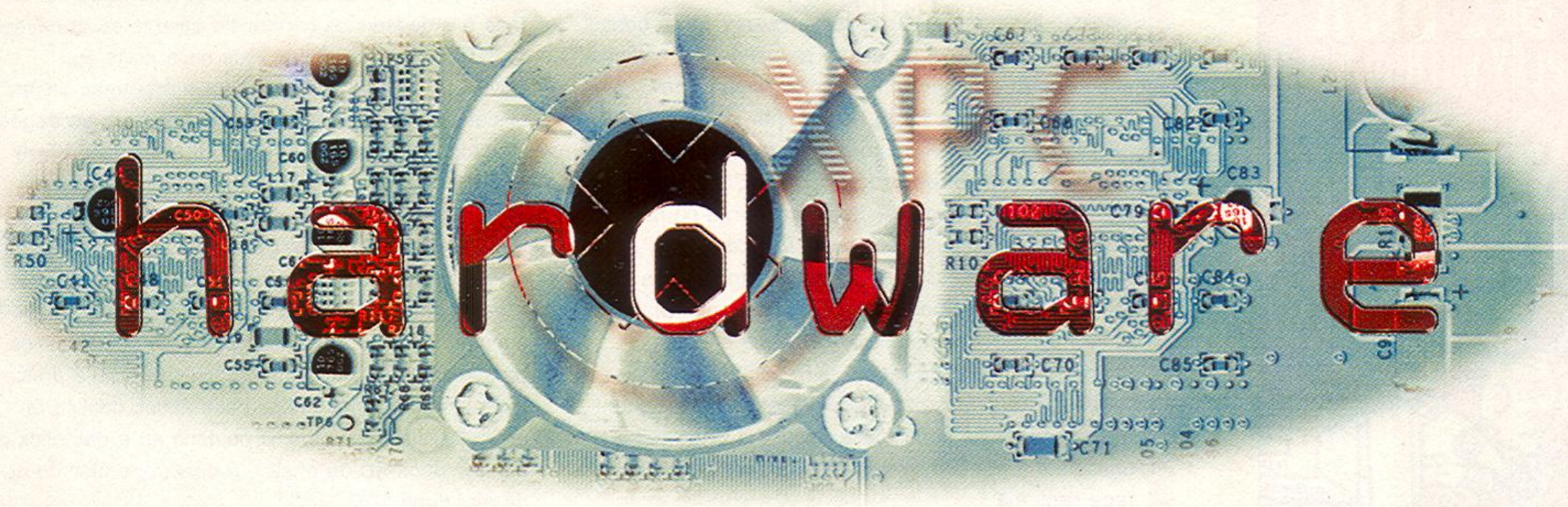
Dacă vrei să îţi faci un banner există mai multe metode. Pentru bannerele fără prea multă complexitate, există site-uri care se oferă să vi le construiască în mod gratuit. Mai jos găsiţi o listă a celor mai importante dintre acestea:

- http://www.abcbanners.com/mlinks/links.pl
- http://members.tripod.com/atomicarts/
- http://webservices.adobe.com/banner/main.html
- http://makeyourbanner.com
- http://468freebanners.tripod.com
- http://banners.streetmedia.com/banmach.htm

Dacă vreţi ceva care să iasă cu adevărat în evidenţă, puteţi apela la programe gen anticul Metacreations Headline Studio (http://www.programfiles.com/download.asp?ID=6495) sau mai performantul Swish (http://www.swishzone.com/dwnld_1.html). Photoshop şi Paint Shop Pro au fiecare câte un pachet de animaţie, Image Ready, respectiv Animation Shop, versiuni demo putând fi downloadate la adresele alăturate:
http://www.adobe.com/products/photoshop/tryreg.html
http://www.jasc.com/download_4.asp?prod=001

Introducerea bannerului în pagina HTML este extrem de simplă: adăugaţi linia   în codul sursă şi gata. Înlocuiţi firesţe "pagina mea" cu numele site-ului vostru. Ah, ştiaţi deja... Just kidding.





HP cumpără Compaq pentru 25 miliarde dolari

Se naşte un nou gigant cu 87.4 capete

Hewlett-Packard va achiziţiona compania Compaq Computer prin intermediul unui schimb de acţiuni în valoare de 25 de miliarde de dolari. Una dintre cele mai mari fuziuni din istoria IT va avea ca efect crearea unei noi companii care va realiza venituri de 87,4 miliarde de dolari, comparabil cu gigantul IBM, cea mai mare companie de hardware în acest moment.

Actualii acţionari ai Compaq vor deţine 36% din viitoarea companie, iar cei ai HP vor deţine restul de 64%. Preşedinta consiliului de administraţie şi CEO al HP, Carly Fiorina va deveni CEO şi preşedinte al consiliului de administraţie al noii companii, în timp ce Michael Capellas, actualul CEO al Compaq, va deveni preşedinte al noii companii care se va chema în continuare Hewlett Packard. Fuziunea a fost aprobată în unanimitate de consiliile celor două companii. Firma rezultată va desfăşura operaţiuni în 160 de ţări şi va avea mai mult de 145.000 de angajaţi în întreaga lume.



www.hp.com

O nouă tehnologie pentru bateriile notebook-urilor

• Firmele NEC şi Sony au declarat că lucrând independent una de alta au dezvoltat o nouă tehnologie pentru baterii care ar putea oferi mai multă putere notebook-urilor. Ambele companii susţin că au descoperit un mijloc de a produce electricitate prin intermediul metanolului. Noile baterii au o capacitate de câteva ori mai mare decât a celor actuale.

www.nec.com

Elkotech după 2 ani

• Firma ELKOTech (membră a grupului ELKO) va organiza vineri 28 septembrie 2001 la CROWNE PLAZA, o întâlnire cu partenerii străini şi distribuitorii interni, cu ocazia aniversării a doi ani de existenţă. Invitaţi de onoare, reprezentanţi ai firmelor furnizoare - Intel, Western Digital, Sony, Hansol - vor veni să participe direct la discuţii şi vor prezenta ultimele noutăţi în materie de strategii, soluţii, produse şi tehnologii. Vor fi acordate premiile "ELKOTech 2001" partenerilor care s-au evidenţiat prin rezultate deosebite.

http://elko.ro

Studio de cinema de la NVIDIA

NVIDIA Personal Cinema este bazat pe nucleul GeForce3

Seria ATI All-In-Wonder domină în acest moment piaţa plăcilor cu funcţii de editare şi captură video. Nvidia are de gând să atace această piaţă de peste 500.000 de unităţi vândute pe an cu modelul său denumit Personal Cinema. Acesta va exploata exact slăbiciunea modelelor All-In-Wonder şi anume performanţa 3D a acestora, nu tocmai de vârf. Ca urmare, Personal Cinema se bazează pe chip-ul Geforce 3 ale cărui performanţe le ştim cu toţii. Modelul de la NVIDIA constă din 3 bucăţi distincte: placa video propriu-zisă, o cutie care conţine toţi conectorii video şi o telecomandă. Personal Cinema poate folosi orice procesor de la NVIDIA începând cu Geforce2 Mx şi terminând cu GeForce3. Cu ajutorul tuner-ului TV inclus, pot fi vizualizate până la 16 programe simultan pe ecran. Software-ul inclus de decodare DVD precum şi suportul hardware pentru MPEG1 şi MPEG2 fac din modelul de la NVIDIA o soluţie excelentă pentru editarea şi captura video.



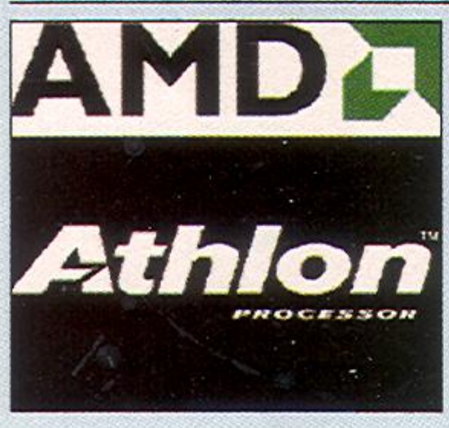
În sfârşit NVIDIA s-a hotărât să intre pe teritoriul ATi şi să îl atace cu propriile sale arme: decodare DVD, suport excelent pentru MPEG1 şi MPEG2.

www.nvidia.com

• **Ali a anunţat oficial chipsetul său pentru Pentium4**

Ali a anunţat oficial primul său chipset pentru Pentium 4, care va suporta atât memoria SDRAM cât şi cea DDRAM. Chipset-ul se intitulează ALADDiN-P4 M1671 şi va putea folosi inclusiv memoria DDR de 333MHz. Preţul acestuia în cantităţi mai mari de 1000 de bucăţi este de 31$, fiind astfel cel mai ieftin chipset pentru procesoarele Pentium 4.

• **AMD 760MP primeşte certificare Linux Software**



Platforma multiprocesor formată din chipset-ul AMD-760MP şi procesoarele AMD AthlonMP au fost certificate de marile companii distribuitoare de Linux, Caldera, MandrakeSoft, Red Hat, SuSE şi Turbolinux. Acest eveniment va ajuta compania AMD să pătrundă mai mult pe piaţa staţiilor de lucru şi a serverelor Linux cu două procesoare.

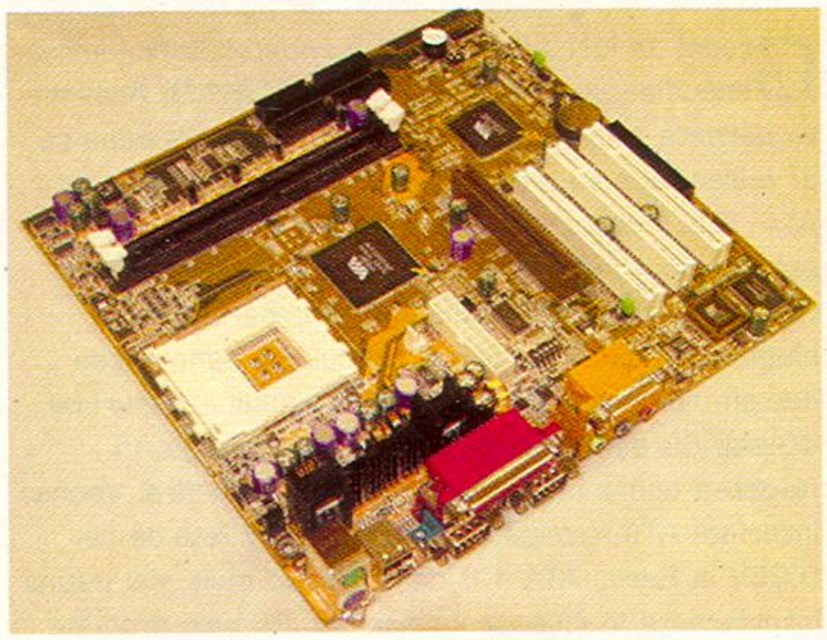
VIA a lansat noua revizie KT266A

VIA produce din nou cel mai rapid chipset pentru Socket A

Actualul VIA KT266 nu a impresionat în mod deosebit prin performanţele sale, deşi acestea sunt comparabile cu cele ale lui AMD760. Odată cu lansarea mai performantului SIS735, VIA îşi vedea ameninţată poziţia de lider al producătorilor de chipset-uri pentru SocketA. Pentru a contracara succesul lui SIS735 sau Ali Magik1 B0, VIA a anunţat oficial o nouă revizie a chipset-ului său KT266. Acesta se numeşte KT266A şi promite performanţe cu până la 30% mai mari decât ale concurenţilor SIS sau Ali şi cu până la 40% mai mari decât ale primei variante a chipset-ului de la VIA.

Aceste performanţe foarte bune se explică prin folosirea unui nou controller de memorie, care poate transfera până la 8 cuvinte pe tact de ceas (faţă de 4 cuvinte la KT266) şi dispune de un sistem de cache foarte bine pus la punct care permite atingerea unor viteze de transfer mult mai mari între CPU şi memorie precum şi a unui timp de latenţă foarte scăzut.

Chipset-ul KT266A constă din noul northbridge VT8366A de 552 pini împreună cu southbridge-urile VT8233 sau VT8233C, deja folosite şi la chipset-urile KT266, Apollo Pro266 şi P4X266.

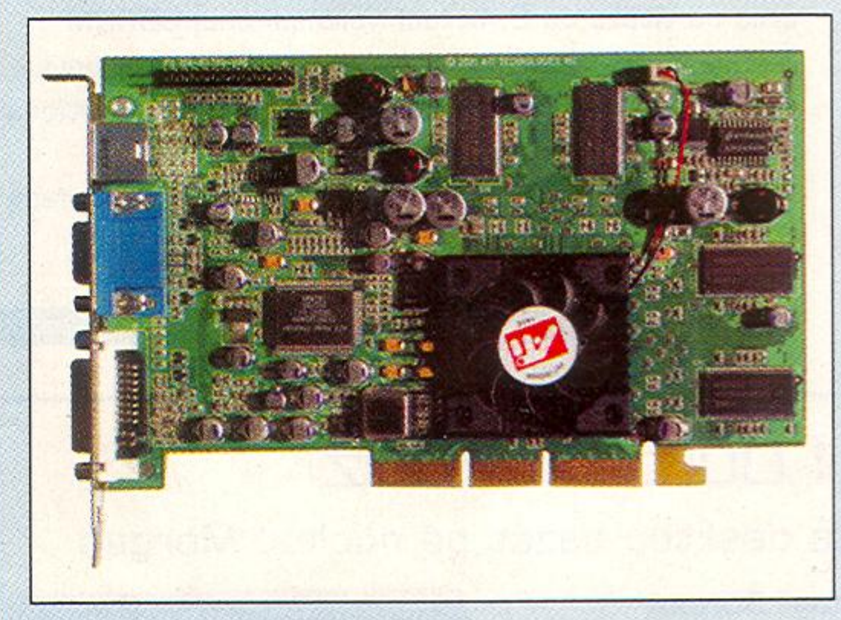


Datorită conceptului V-MAP (VIA Modular Architecture Platforms) noua revizie este compatibilă pin la pin cu actualul KT266 permiţând producătorilor de plăci de bază să transforme foarte uşor actualele lor modele KT266 în modele bazate pe noul chipset. Acest lucru se poate face fără a fi nevoie de un nou design, prin intermediul unui simplu update de BIOS.

www.viatech.com.tw

Un nou model de la ATI: Mobility Radeon 7500

Nvidia Geforce2 Go are un concurent de temut



După ce a anunţat plăcile video Radeon 7500 şi Radeon 8500 pentru piaţa desktop şi FireGL 8800 destinată profesioniştilor în grafica 3D, ATI anunţă şi un model pentru piaţa echipamentelor mobile, intitulat Mobility Radeon 7500. Noile plăci video sunt bazate pe chip-ul Radeon 7500, fiind însă adaptate pentru un consum de curent minim, specific notebook-urilor. Plăcile video bazate pe Mobility Radeon 7500 pot folosi memorie DDR cu magistrala de 64bit (16Mb sau 32Mb) sau cu magistrala de 128bit (32Mb sau 64Mb). Pentru a atinge un consum minim de 0,5W este folosită tehnologia ATI POWERPLAY care poate reduce frecvenţa şi implicit consumul plăcii în momentul în care aceasta nu este folosită intensiv, sau în cazul în care notebook-ul este alimentat de la baterie. Conform ATI, performanţa noilor plăci video este de aproape două ori mai mare decât a celor bazate pe NVIDIA Geforce2 Go.

www.ati.com

Chipuri din ce în ce mai rapide

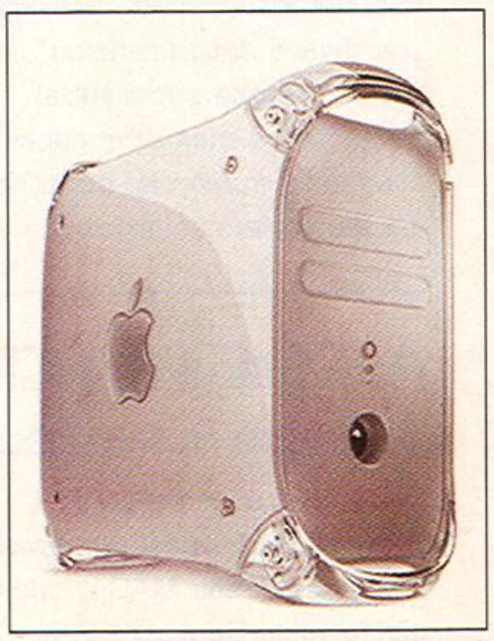
• Motorola a dezvoltat o nouă tehnologie care combină preţul scăzut al chipurilor bazate pe siliciu cu viteza sporită a chip-urilor optice. Mai exact, Motorola a descoperit o metodă de a combina siliciul (care stă la baza chip-urilor actuale) cu gallium arsenide, care are o viteză foarte mare, însă este mai costisitor. Rezultatul îl reprezintă posibilitatea de a realiza chip-uri mult mai rapide şi nu foarte costisitoare.

www.motorola.com

Apple a lansat Power Mac G4 Dual la 800 MHz

PC-ul nostru din nou în off-side

Apple a început comercializarea computerelor Power Mac G4 care folosesc două procesoare cu tehnologia "Velocity Engine" la 800MHz. Noul sistem include şi unitatea de stocare revoluţionară SuperDrive. Aceasta este o unitate hibrid CD-RW/DVD-R care permite utilizatorilor să înregistreze DVD-uri care pot fi citite în aparatele DVD de consum. Conform Apple, noul sistem este cu 83% mai rapid în Adobe Photoshop decât un Pentium4 la 1,7GHz, iar preţul său începe de la 3.499$.



www.apple.com

• Kyro 2 mai rapid

Pentru sfârşitul acestui an, Hercules pregăteşte împreună cu STMicroelectronics lansarea unei noi plăci video bazate pe chip-ul Kyro 2. Modelul Prophet 4800 va folosi chip-ul Kyro 2 cu nume de cod ST4800, care va funcţiona la o frecvenţă mai mare atât a procesorului cât şi a memoriei. Noul Prophet 4800 se pare că va rula la 225MHz faţă de cei 175MHz ai actualului Prophet 4500.

• Urmaşul PCI este 3GIO

3GIO reprezintă o nouă tehnologie I/O pentru PC-uri al cărei rol ar putea foarte bine să fie acela de înlocuitor al actualului PCI. În prezent, la acest standard lucrează un consorţiu de firme, Arapahoe Work Group, din care fac parte nume mari precum Intel (membru fondator), AMD sau ATI. Se pare că atât AMD cât şi Intel au de câştigat din această conlucrare. AMD e conştientă că nu dispune de forţa financiară necesară dezvoltării unui asemenea standard în timp ce Intel, va beneficia de tehnologia dezvoltată deja de AMD, economisind timp şi bani.

• ICG deschide "Depozitul de calculatoare"

International Computers Group va deschide în cursul lunii noiembrie un magazin ce va oferi, într-un spaţiu de 350 mp, ultimele noutăţi de la: Acorp, Asus, Eagletec, Plextor, Teac, LG, InnoVision, Hyundai, Mustek, NEC, TRENDware, firme pentru care ICG este distribuitor autorizat în România. Se va putea cumpăra practic orice componentă hardware: plăci de bază, procesoare, hard-diskuri, plăci video şi audio, monitoare, imprimante, scannere, boxe etc. De asemenea, "Depozitul" va oferi şi mic mobilier de birou, precum şi cărţi de specialitate, totul la preţuri decente. Magazinul va fi situat în Bucureşti, pe str. Ştirbei Vodă nr. 172.

• Intel a prezentat un procesor Pentium 4 la 3,5GHz

La conferinţa „Intel Developer Forum" vizitatorii au putut admira un computer pe care rula un procesor Pentium 4 la 3,5GHz. Acesta era construit în procesul tehnologic de 0,13 microni fiind bazat pe nucleul Northwood. Prezentarea unui procesor Pentium 4 la o frecvenţă atât de ridicată demonstrează faptul că procesul de fabricaţie al acestora funcţionează foarte bine şi că ne putem aştepta în curând la procesoare din ce în ce mai rapide de la Intel.

• UltraPRO în Timişoara

Începând de la 1 octombrie, reţeaua magazinelor UltraPRO se extinde, după Bucureşti şi Constanţa, şi la Timisoara. Cu o suprafaţă de peste 100 mp,



situat chiar în centrul oraşului pe strada Mărăşti nr. 1-2, la intersecţia cu Calea Bucureşti, noul sediu îşi va desface produsele atât către reselleri, cât şi către enduseri, urmând ca până la sfârşitul anului să devină şi centru autorizat CONNEX.

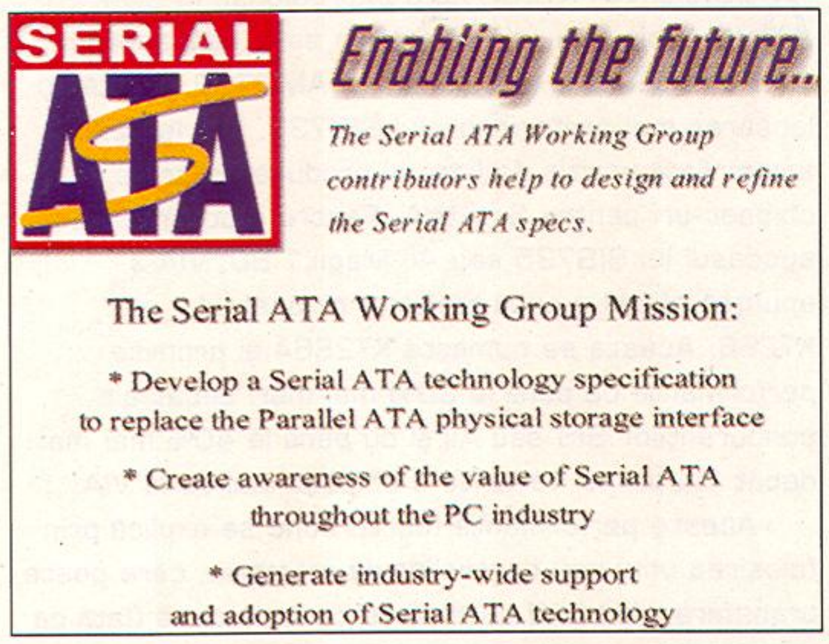
• Servere Unix de la IBM

IBM va începe comercializarea unui nou server Unix care va folosi cel mai rapid procesor al companiei. Modelul pSeries 660 6M1 va putea utiliza până la opt procesoare RS64 III la 500MHz sau RS64 IV la 750MHz, care folosesc noua tehnologie "Silicon On Insulator". Serverele pot folosi până la 64Gb de memorie, 56 sloturi PCI şi pot forma un cluster din până la 32 de astfel de supercomputere interconectate.

Serial-ATA - viitorul standard al harddisk-urilor

Noua interfaţă va permite atingerea unor viteze mult mai mari

Grupul de lucru Serial-ATA a anunţat definitivarea specificaţiilor interfeţei Serial-ATA 1.0. Aceasta va permite atingerea de viteze de 150Mb/s ceea ce ar putea face ca interfaţa să primească numele de ATA-150. Versiunile următoare ale Serial-ATA vor putea ajunge uşor la viteze de 300Mb/s sau chiar 600Mb/s. Viteza de transmisie nu reprezintă singurul punct forte al noii tehnologii: simplitatea design-ului permite abandonarea vechilor cabluri de 40 sau 80 de fire, care ocupau mult spaţiu, în favoarea unora noi, care folosesc doar 4 fire. Vechea interfaţă ATA folosea un semnal de 5V faţă de cei 0,25V ai Serial-ATA 1.0 care produc mult mai puţine interferenţe în interiorul carcasei. Primele produse bazate pe interfaţa Serial-ATA 1.0 vor apărea în al doilea trimestru al anului 2002.



www.serialata.com

Prima unitate DVD+RW din lume vine de la HP

Urmaşii CD-RW încep să-şi facă apariţia



Hewlett-Packard a anunţat disponibilitatea primei unităţi DVD+RW din lume, care va permite rescrierea multiplă a discurilor DVD. Modelul HP se numeşte DVD-writer dvd100. Prin intermediul noii unităţi de la HP se pot inscripţiona DVD-uri de pâna la 4,7Gb.

În momentul de faţă există în lume trei standarde concurente: DVD+RW, DVD-RW, DVD-RAM. Tehnologia DVD+RW este susţinută de multe companii mari cum ar fi: Dell Computer, Sony, Philips Electronics, Mitsubishi Chemical, Ricoh, Thomson Multimedia şi Yamaha.

Preţul de listă al HP DVD-writer dvd100 este de 599$, iar al mediului DVD+RW, de 15,99$ bucata. Astfel, cel puţin din punctul de vedere al preţului, tehnologia DVD+RW se află în avantaj faţă de concurenţă. Modelul de la HP va reinscripţiona DVD-urile cu viteza de 2,4x (echivalentul unui CDROM 20x) şi le poate citi cu viteza 8x (echivalentul unui CDROM 70x). În plus, unitatea va putea inscripţiona şi discuri CD-R la viteza de 12x, reinscripţiona CD-RW la viteza de 10x. Citirea CD-urilor se va face la viteza 32x.

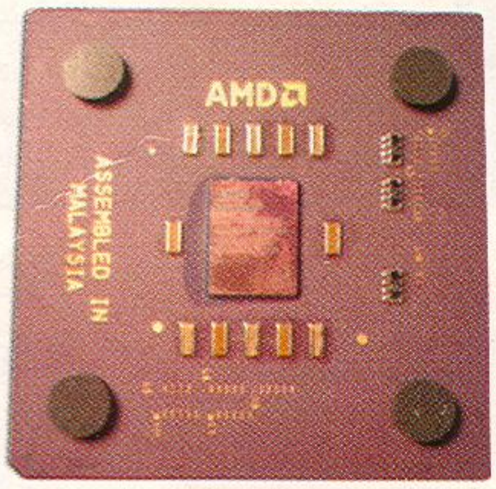
www.hp.com

AMD lansează procesorul Duron la 1GHz

Primul procesor de la AMD pentru piaţa desktop bazat pe nucleul Morgan

AMD a lansat Duron la 1GHz, care este de altfel primul său procesor bazat pe nucleul Morgan (Palomino cu 128KB cache Level2). Noul nucleu aduce o serie de îmbunătăţiri printre care: un nou „hardware data prefetch", care îmbunătăţeşte substanţial eficacitatea memoriei cache, creşterea numărului de intrări TLB ale memoriei cache precum şi noul set de instrucţiuni 3DNow! Professional care aduce suport pentru instrucţiunile Intel SSE. Dat fiind că este produs în continuare în procesul de 0,18microni, suprafaţa chip-ului a crescut de la 100 mm² la 106 mm², iar numărul de tranzistoare a crescut de la 25 de milioane la 25,18 milioane.

www.amd.com



AliMaGiK1 B0 va avea performanţe sporite

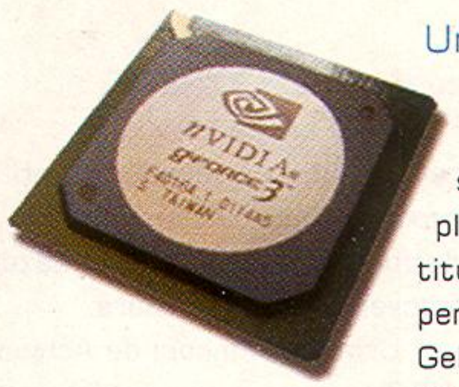
Ali aduce îmbunătăţiri chipset-ului său pentru memorie DDR

Ali a început de curând distribuţia unei noi revizii a chipset-ului său MAGiK1 pentru platformele SocketA. El se intitulează Ali MAGiK1 B0 şi primul producător care va lansa o placă de bază care să-l folosească este Iwill cu modelul KA266-R. Dat fiind că performanţa vechiului MAGiK1 lasă de dorit, Ali a realizat numeroase îmbunătăţiri ale chipset-ului, printre care se remarcă controller-ul de memorie.

www.ali.com.tw

Sosesc urmaşii lui GeForce3

Următoarea familie de plăci video NVIDIA se cheamă Titanium



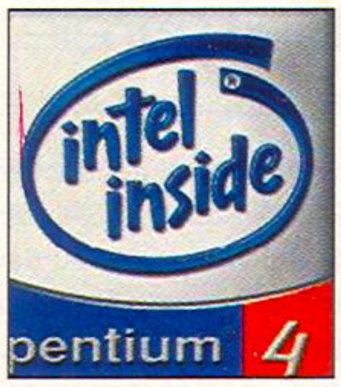
Conform unor surse din interiorul NVIDIA, în luna septembrie vor fi lansate trei noi plăci video care se vor regăsi sub titulatura Titanium. Cea mai performantă soluţie se va numi GeForce3 Ti 500, va dispune de un motor nFinite FX îmbunătăţit, de suport mărit pentru texturi 3D precum şi de noi buffer-e pentru umbre realiste (Shadow Buffers). Cu toate că frecvenţele la care vor funcţiona viitoarele plăci video nu au fost dezvăluite, se pare că acestea vor fi mai mari decât cele ale actualului GeForce3. Al doilea model se numeşte GeForce3 Ti 200 şi va dispune de aceleaşi îmbunătăţiri ca şi GeForce3 Ti 500, dar va funcţiona la frecvenţe mai mici decât acesta. GeForce2 Ti, cel de-al treilea model, despre care nu sunt furnizate foarte multe detalii, va fi se pare ultima placă video din familia Geforce2.

www.ocworkbench.com

Intel sparge bariera de 2 GHz

Procesoarele Pentium 4, cele mai rapide?

Intel a lansat oficial două noi modele de Pentium 4: cel de 2GHz şi cel de 1,9GHz. Intel devine astfel prima care atinge graniţa celor 2GHz luându-şi revanşa după ce anul trecut AMD a fost prima companie care a livrat un procesor la 1GHz. Noile Pentium 4 sunt fabricate tot în procesul tehnologic de 0,18 microni şi funcţionează în actualele plăci de bază i850. Nu a fost uitat nici sectorul low-end, Intel lansând trei noi procesoare Celeron: la 1,1GHz, 1GHz şi 950MHz. Acestea dispun în continuare de 128Kb memorie cache Level2 şi de magistrala de 100MHz. Intel deţine astfel în acest moment cele mai rapide procesoare (din punctul de vedere al frecvenţei) atât pentru sistemele high-end cât şi pentru cele low-end.



www.intel.com

Siemens promovează UMTS

Iar ratele de transfer devin considerabil mai mari

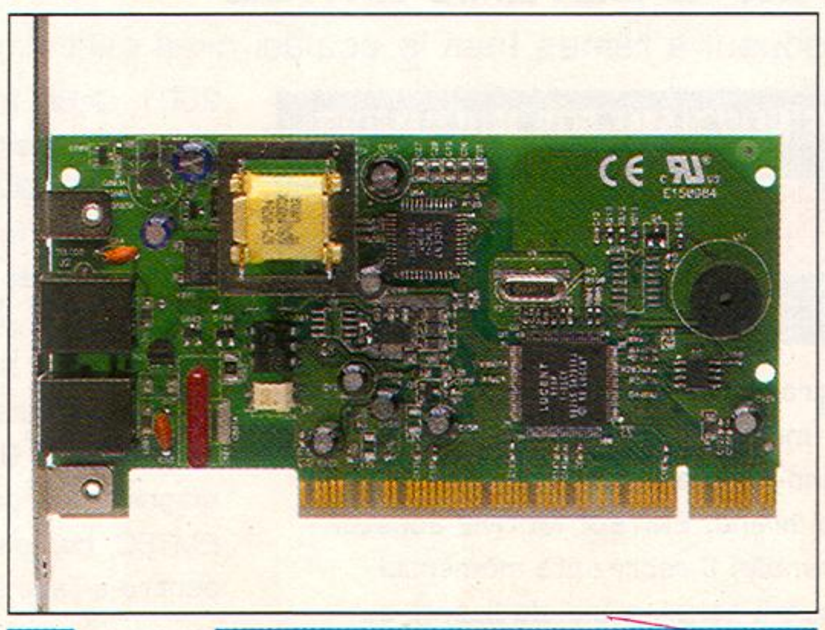
Universal Mobile Telecommunication System este un standard de transmitere a informaţiei în reţea, care este după afirmaţiile Siemens de până la 200 de ori mai rapid decât vechiul GSM, făcând posibilă transmiterea de date la peste 2Mb pe secundă. Această rată de transfer permite transmiterea de video-conferinţe cu o calitate bună a imaginii şi deschide drumul pentru o gamă largă de aplicaţii multimedia.

www.siemens.com

V.92 - noul standard pentru dial-up

De acum poţi primi un apel în timp ce navighezi pe net

Conexant şi BVRP au anunţat definitivarea specificaţiilor unui nou standard pentru modem-urile telefonice, intitulat V.92. Acest standard nu măreşte viteza de transfer a datelor ci oferă posibilitatea de a primi sau de a iniţia un apel telefonic în timp ce sunteţi conectaţi la internet fără a întrerupe legătura cu ISP-ul şi în concluzie fără a fi nevoie să pierdeţi timp cu reconectarea la provider-ul de internet. O altă funcţie interesantă este Caller ID care vă permite să aflaţi numărul apelantului şi prin asocierea acestuia cu un nume într-o bază de date, puteţi identifica foarte uşor persoana care vă sună. O foarte folositoare funcţie este QuickConnect ce reţine caracteristicile liniei micşorând astfel la jumătate timpul de conectare.



www.conexant.com

Ali va folosi tehnologia HyperTransport

• Acer Laboratories Inc. (Ali), unul dintre principalii producători de chipset-uri din lume, şi-a declarat suportul pentru tehnologia AMD HyperTransport. HyperTransport este o tehnologie de interconectare punct-la-punct de mare viteză pentru circuitele integrate a cărei lărgime de bandă ajunge până la 12,8Gb/s, ceea ce reprezintă de 48 de ori mai mult decât ceea ce oferă actualele tehnologii.

www.ali.com.tw

Rambus doreşte amânarea procesului cu Micron

Pe 29 octombrie are loc prima înfăţişare la procesul intentat de Rambus firmei Micron pentru încălcarea patentelor sale SDRAM. Rambus a cerut însă preşedintelui juriului să amâne procesul pentru 18 luni. Motivul îl reprezintă faptul că Rambus încearcă să întoarcă verdictul conform căruia a comis fraudă în relaţiile sale cu JEDEC. Acest verdict ar putea avea un rol hotărâtor în desfăşurarea procesului contra Micron.

www.rambus.com

• Nanya a început livrarea memoriilor DDR PC2700

Compania taiwaneza Nanya a anunţat că a început să livreze primele chip-uri de memorie DDR PC2700 de 128Mb şi 256Mb care funcţionează la 333MHz (166x2). Nanya speră că până la sfârşitul anului producţia de memorii DDR333 să reprezinte 20% din producţia totală a companiei. Pentru sfârşitul acestui an sunt anunţate şi primele chipset-uri care vor putea să beneficieze de performanţele noilor memorii. Acestea sunt VIA P4X333, Ali ALLADiN-P4 şi SIS645.

• Fujitsu reduce producţia de harddisk-uri

Fujitsu a anunţat că din cauza pierderilor masive suferite de divizia sa de harddisk-uri pentru PC-uri desktop, va opri producţia acestor modele. În schimb, Fujitsu îşi va focaliza eforturile pe producţia de harddisk-uri de înaltă performanţă şi pe cele pentru notebook-uri. Pentru întregul an fiscal, Fujitsu prevede pierderi de 1,78 miliarde de dolari, dintre care aproape 1 miliard sunt cauzate de divizia de harddisk-uri.

• VIA începe producţia urmaşului lui C3

VIA va începe în trimestrul următor producţia procesorului cu nume de cod Nehemiah, care reprezintă următoarea generaţie după actualul C3. Noul procesor, care se pare că va fi comercializat sub numele de C4, este fabricat în procesul tehnologic de 0,13 microni, foloseşte o magistrală de 133MHz şi dispune de 128KB memorie cache Level1 şi 256KB memorie cache Level2 (faţă de 64 KB memorie cache Level2 pentru C3).

• Micron şi IBM renunţă la procesoarele AMD

Companiile Micron şi IBM au anunţat că vor renunţa la comercializarea PC-urilor bazate pe procesoare AMD. În timp ce Micron nu va mai produce aceste PC-uri pentru companiile mici şi medii şi pentru guvernul american, IBM va opri comercializarea PC-urilor bazate pe procesoare AMD în SUA şi în Europa.

• Primul harddisk extern de 40Gb pe interfaţa USB 2.0

Maxtor Personal Storage 3000LE este primul harddisk extern din lume de 40Gb care funcţionează pe interfaţa USB 2.0. Cei 480Mb/s ai interfeţei USB 2.0 sunt suficienţi pentru a permite harddisk-ului de la Maxtor să fie folosit cu succes pentru stocarea imaginilor digitale, ale MP3-urilor sau a oricărui alt tip de fişiere.

• Plăci video NVIDIA în notebook-urile Dell

NVIDIA are motive să fie bucuroasă dat fiind că Dell a anunţat că va folosi plăci Geforce2 Go în liniile sale de notebook-uri C810 şi Inspiron 8100. Acestea mai includ procesoare Intel Pentium III-M la 1,13GHz, 128Mb SDRAM, ecran LCD de 15" şi un CDROM sau o unitate DVD.

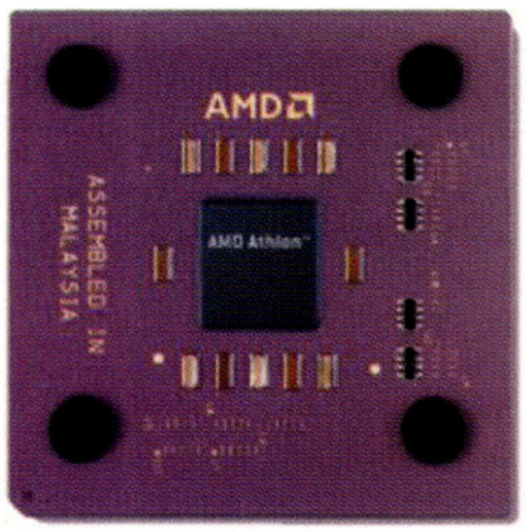
• Un nou disc ameninţă supremaţia CD-ului audio

InterTrust Technologies împreună cu startup-ul DataPlay au anunţat că lucrează la un nou standard de stocare care să înlocuiască CD-urile audio. Discurile DataPlay vor putea stoca 11 ore de muzică în format compresat. Unul din atuurile viitorului disc DataPlay este atenţia deosebită acordată securităţii şi protejării drepturilor de autor, care fac foarte dificilă copierea acestor medii de stocare.

AMD revine la notaţia de tipul PRxxx

Următoarele procesoare AMD vor fi notate în funcţie de performanţă

AMD are de luptat cu percepţia generală că procesoarele cu frecvenţa cea mai mare sunt şi cele mai rapide. Este cazul procesoarelor Pentium 4, care funcţionează la frecvenţe mai mari decât cele AMD Athlon. În momentul de faţă Intel deţine un avantaj de 600MHz faţă de AMD (Pentium 4 la 2GHz faţă de Athlon la 1,4GHz).



Procesoarele Athlon au dovedit însă că sunt mai rapide decât cele Pentium 4 la aceeaşi frecvenţă, ba chiar un Thunderbird la 1,4GHz putând concura de la egal la egal cu un P4 la 1,7GHz.

AMD are în plan reintroducerea vechilor notaţii ale procesoarelor în funcţie de performanţa lor şi nu cea bazată pe frecvenţa de funcţionare.

Următorul model de Athlon, la 1,5GHz, s-ar putea astfel denumi Athlon Model 1900+, vrând să sugereze că acesta este cel puţin la fel de rapid cu un Pentium 4 la 1,9GHz.

www.amd.com

Monitoarele Daewoo, mai aprope de noi

Distribuţia oficială începe acum în România

Începând cu luna septembrie, firmele ProCA România SRL din Bucureşti şi RHS Company S.A. au devenit unici distribuitori autorizaţi ai monitoarelor Daewoo. Tipurile de monitoare produse de Daewoo acoperă o gamă largă, de la modele pentru buget la cele profesionale şi de la flat screen la LCD, cu un raport calitate preţ deosebit. Printre modelele cele mai atractive se numără şi L510B, un monitor TFT de 15" care suportă o rezoluţie maximă de 1024x768 şi are un raport de contrast de 400:1.



www.proca.ro

Autonomie mare pentru notebook-uri

Este promisiunea... NVIDIA

Compania NVIDIA a anunţat o tehnologie care va putea mări mult viaţa bateriei din notebook-urile care folosesc GPU-uri din familia Geforce2 Go sau Quadro2 Go (deci nu orice fel de notebook). Tehnologia, denumită PowerMizer, promite să scadă cu până la 4W consumul în cazul rulării aplicaţiilor grafice fără a sacrifica performanţa de ansamblu a sistemului şi modul în care acestea sunt redate.

www.nvidia.com

BASF a devenit EMTEC

Produsul a rămas însă la acelaşi nivel calitativ ridicat.



Producătorul de suporţi de stocare media se află în faţa înlocuirii brand-ului de notorietate BASF cu noul brand, EMTEC. Motivul acestei schimbări îl reprezintă momentul expirării contractului de licenţă cu compania BASF AG la sfârşitul anului 2001. CeBIT 2000 a marcat startul fazei de tranziţie de 2 ani, perioadă în care cumpărătorii mediilor de stocare EMTEC s-au familiarizat cu schimbarea de brand.

Sloganul „A New Name For Multimedia", sugerează schimbarea şi faptul că în tranziţia de la producătorul BASF de bandă magnetică la producăorul multimedia EMTEC, compania este bine pregătită pentru a face faţă viitorului digital.

www.emtec.com

VIA pregăteşte încă două chipset-uri pentru Pentium4

• După ce a anunţat oficial primul său chipset pentru Pentium 4 şi anume P4X266, VIA pregăteşte lansarea a încă două chipset-uri pentru această platformă până la sfârşitul anului. Cu toate că nu a primit încă oficial licenţa de la Intel, VIA va începe în curând producţia chipset-urilor P4M266 şi P4X333. P4M266 va avea grafică integrată bazată pe nucleul Savage în timp ce P4X333 va aduce suport pentru memoria DDR de 333MHz.

www.viatech.com.tw

Sega ar putea produce jocuri pentru consola Microsoft Xbox

Ne mai desparte puţin timp până la lansarea oficială a consolei de jocuri Microsoft Xbox. Mulţi producători de jocuri au anunţat deja titluri realizate pentru noua platformă. Mai nou, Sega, care până nu de mult producea propriile console de jocuri, a anunţat că se află în tratative cu Microsoft pentru dezvoltarea unor jocuri online pentru Xbox.

www.xbox.com

Compaq susţine infrastructura Shell.

Compaq a semnat un contract de 150 milioane USD pentru un proiect de standardizare a noului mediu client/server Windows 2000/Exchange 2000 din aproximativ 1000 de locaţii ale grupului Shell în 135 de ţări. Contractul prevede livrarea şi instalarea a peste 90.000 de PC-uri, 1500 de servere şi a unei capacităţi de stocare de aproximativ 135 TB. Compaq furnizează totodată servicii Shell Software Image Management, iar echipa sa de Custom Systems and Solutions realizează construirea, configurarea şi livrarea platformelor server.

www.compaq.com

DAEWOO
ELECTRONICS

DAEWOO DISPLAYS ALWAYS ONE STEP AHEAD AND MAKES IMAGE BECOME ...

YOUR FRIEND



PROCA

distribuitor

ProCA Romania

tel. (01) 3238200
fax. (01) 3238200
www.proca.ro

HARD Mail

Dacă nu am nimerit-o atunci mai trimite-ne un mail şi mai efectuăm nişte săpături.
Vlad Zotta

Glomnicu Octavian
tavy_ionutz@yahoo.com

LIPSESC DLL-URI!

Salut din Constanţa!
Am următoarea problemă:
1. Am un AMD Athlon la 1000MHz placă de bază MSI K7T Pro2-A cu chipset VIA KT133,128 Mb RAM, HDD-20Gb, placă video GeForce MX-400, carcasă ATX minitower (aşa cred, oricum una mare), CDRW TEAC 8x8x32x CD-ROM TEAC 52x şi nu îmi merge nici un joc, repet nici un joc care necesită OpenGL deoarece ori îmi lipsesc nişte dll-uri ori mă îmbârligă cu o eroare acolo!
2. Ce program să folosesc ca să intru pe drive-uri "not shared" dintr-o reţea şi de unde îl pot download-a?

1.La punctul 1 trebuia să scrii "foarte important". Un singur lucru ai omis să-mi spui şi acela ar fi sistemul de operare. Să presupunem totuşi că ar fi vorba despre Windows 98. Cum nu am de unde să ştiu când ai reinstalat Windows-ul ultima oară şi ce alte plăci video ai mai avut între timp îţi recomand o reinstalare curată (adică îl instalezi într-un director nou) după care instalezi pe rând driverele plăcii de bază (eventual driverul agp în normal mode) iar apoi cele video pe care le poţi găsi pe CD-ul XtremPC, dacă nu luna aceasta, atunci pe cel de luna trecută. Testul poţi să îl faci cu Quake 3. Dacă nici acum nu rulează ar trebui să te uiţi mai cu atenţie la erorile pe care ţi le dă. Dacă ele seamănă cu aşa ceva "GLimp_EndFrame()-SwapBuffers() failed!" atunci la următoarea adresă ai un reg care încearcă să repare problema, http://www.geforcefaq.com/files/fixglimperror.reg. La aceeaşi adresă dar cu fixglimperror2k.reg găseşti reg-ul pentru Windows 2000. Spui că îţi lipsesc nişte dll-uri. Ce dll-uri? Ele chiar lipsesc sau raportează Windows-ul eronat lipsa lor? În ultimă instanţă singura soluţie rămâne schimbarea plăcii video.
2. Cea mai simplă modalitate ar fi să îi spui amicului tău să facă el operaţia ca tu să poţi copia. Sau poate chiar nu vrea să-ţi dezvăluie ce are pe acolo.

Ili
georgelascu@yahoo.com

CEL MAI PERFORMANT?

Dragă redacţie, care este cel mai tare accelerator grafic de pe piaţă şi cam cât ar costa?

Cu siguranţă un accelerator grafic bazat pe chipset-ul GeForce3. Este cel mai performant accelerator grafic 3D pe care îl poţi găsi, la noi sau oriunde în altă parte. În legătură cu celelalte trei întrebări nu îţi pot răspunde deoarece listele de preţuri nu fac obiectul acestei rubrici. Oricum, dacă ai citi revista, ai fi aflat cu 2 numere în urmă topul plăcilor video de pe piaţa noastră.

Kobras
kobras@hackers.com

2200 DE PUNCTE PENTRU UN DRIVER

Am un PC cu procesor Celeron 450, placă grafică Riva TNT2 Pro cu 32 Mb, 128Mb RAM PC133, HDD 10.2 Gb 7200 rpm, UDMA 66. Am probleme în jocuri (de exemplu în CounterStrike nu am OpenGL). În 3DMark2000 am 2200 de puncte. E normal? Poate mă puteţi ajuta cu nişte drivere.

Implementarea OpenGL în Half-Life nu a fost de la început una reuşită. Jocul rulează mult mai bine în Direct3D. Dacă acesta este singurul joc care nu îţi funcţionează în OpenGL nu ar trebui să te sperii. Încearcă Quake3 care foloseşte OpenGL. Punctajul este cam mic dar fiind un Celeron la 450MHz nu mă mir. Un driver nou pentru orice placă cu chipset NVIDIA găseşti pe CD-ul XtremPC.

Daniel Gogea
blaster@home.ro

DEFRAGMENTARE NECESARĂ

Am şi eu o problemă cu calculatorul. Atunci când intru într-un joc acesta se încarcă, dar (în unele jocuri) încărcarea este întreruptă pentru câteva secunde (şi zeci câteodată) de o continuă aprindere şi stingere a becului de la hard-disk (se aprinde ca şi cum ar citi şi stă aşa vreo 5-10 secunde apoi se stinge şi procesul se repetă de 2-3 ori). Am întrebat un specialist şi mi-a spus că e posibil să facă swap-ul în acel moment, dar nu cred că e adevărat. Înainte nu făcea aşa şi nici în WinME nu face acum. Care ar fi problema?

Într-adevăr, în acel moment se scriu date şi în fişierul de swap al Windows-ului. Ceea ce nu ţi-a spus acel specialist ar fi că probabil din anumite motive (ai un HDD de o capacitate mai mare şi nu l-ai partiţionat şi nici nu l-ai defragmentat) îi era mai greu să citească şi să scrie o mare cantitate de date. Nu cred că trebuia să instalezi WinMe, doar să îţi defragmentezi HDD-ul regulat şi să îţi creezi o partiţie dedicată jocurilor pe care să o defragmentezi după fiecare instalare sau ştergere majoră. Numai în felul acesta poţi să fii sigur că datele sunt aranjate cum trebuie şi că vor fi citite foarte repede.

Marcel Deaconu
m_deaconu@yahoo.com

CE PLACĂ AM?

Întâi vă dau configuraţia pe care o am: placă de bază: VIA KT 133 chipset, 128 Mb RAM, procesor AMD Duron 900 MHz, placă video NVIDIA GeForce2 MX 32Mb, HDD 30 Gb, placă de sunet Crystal, CDW YAMAHA 4x4x16. Aş dori să aflu răspunsuri sau soluţii la următoarele probleme hard:
1. Anterior acestei configuraţii am avut un PC cu placa de bază Apollo VP3/MVP3 AGP set P5VP3& P5MVP3 ISA/PCI/AGP, cu procesor K6 AMD 350 MHz şi 64 Mb RAM. La această configuraţie puteam inscripţiona CD-uri fără nici o problemă, foarte rar având eşecuri. La achiziţionarea noii configuraţii au început şi "rateurile" în inscripţionarea CD-urilor. Practic mai mult de jumătate din inscripţionări sunt eşecuri. Pe lângă acest lucru se încălzeşte şi destul de tare. În timp am observat că tensiunea de alimentare a CDW YAMAHA în loc de 12V este de 12,66-12,78 V, cel puţin aşa am observat în BIOS -> PC Health Status. Sursa de alimentare are 230W. Aş vrea să ştiu ce soluţie mi-aţi propune pentru rezolvarea problemei.
2. Am primit o placă de captură fără nici un driver. Această placă are 2 mufe AVI1 şi AVI2 şi una SVSH. Pe placă se află 2 CIP-uri: unul cu inscripţia ZORAN, care pare a fi principal şi al doilea e inscripţionat de firma PHILIPS. Numai atât vă pot furniza despre această placă. Aş dori să ştiu mai exact despre ce este vorba şi de unde aş putea face rost de driverele necesare.
3. Am achiziţionat un TV Tuner 3DeMON PV951 TV/FM/Capture. Problema e că nu sunt deloc mulţumit de "capacităţile" sale, în sensul că nu pot face captura în timp real în format comprimat, chiar şi captura AVI rulează sacadat, toate astea la un format de 768x576. Nici în format mic nu sunt mulţumit. Aş vrea să ştiu dacă TV Tuner-ul respectiv nu poate mai mult. În acest caz ce TV Tuner mi-aţi recomanda la configuraţia pe care o am, ţinând cont că aş dori în formatul de mai sus sunet stereo.

1. Prima cauză ar putea fi cablu IDE. Şi noi am avut probleme cu CD-Writere în redacţie care s-au rezolvat prin simpla schimbare a acestui cablu. Dacă eşecurile tale nu înseamnă erori de buffer underrun care se datorează golirii buffer-ului writer-ului, atunci ori ai o problemă de temperatură ori una

de alimentare. Pentru început ai putea să montezi niște ventilatoare de carcasă dacă ea îți permite și să monitorizezi temperatura sistemului. Dacă tot nu se rezolvă, atunci cel mai sigur ar fi schimbarea carcasei în sensul achiziționării unui mid-tower cu sursă de 300W. Ventilatoarele pe care le-ai cumpărat în prealabil se pot monta și pe această carcasă pentru a regla fluxul de aer.
2. După căutări seculare care au durat 10 minute am găsit un posibil răspuns. Acea placă ar putea fi produsă de Tekram. Linkul este http://www.tekram.com/updates.asp?Product=C210 iar placa s-ar numi C210 Video Capture Card. Dacă nu am nimerit-o atunci mai trimite-ne un mail și mai efectuăm niște săpături.
3. Dacă vrei captură Mpeg atunci ar trebui să mergi pe mâna ATi.

Teodor Cristian
teodorcristian@hotmail.com

UNDE ESTE DIRECTX?

Am și eu o problemă: când vreau să deschid un joc îmi apare mesajul "a required.DLL file, DINPUT.DLL, was not found" sau "Cannot load DirectInput. dll" și nu știu de ce pentru că nu am șters nimic din calculator.

Instealează ultima versiune DirectX. Găsești kit-ul pe oricare dintre CD-urile XtremPC.

Ștefan Bunelu
stefan_bunelu@yahoo.com

Care placă video este mai bună dintre TNT2 Pro și Voodoo 3? Care procesor e mai bun în jocuri dintre Duron și Celeron 2?

Depinde despre ce versiune de Voodoo 3 vorbim. Ca viteză, Voodoo 3 3000 depășește cu ceva TNT2 Pro. În legătură cu cea de a doua opțiune Duron-ul este soluția superioară ca viteză și raport calitate/preț.

Bogdan Bunrău
bbu@fx.ro

E PREA CALD ÎNĂUNTRU

Am un sistem destul de deștept: AMD 1,2GHz / Mb ASUS A7V / 512RAM-PC133 / 2XHDD WDG@5400rpm și IBM@7200rpm/ GeForce2GTS (Creative)/ DVD ROM 12X Encore iNFRA (Creative)/CDRW 8432 (Creative)/SB Live! Platinum și câteva alte device-uri.
Problema: CPU-ul în condiții de ne-muncă stă cam în 64 de grade constant; în carcasă (maxi tower) sunt cam 44C; dacă joc ceva CPU-ul ajunge și la 72-73 de grade cu tot cu cooler-ul Titan de învârte aer la 6000rpm. Sunt normale temperaturile la care funcționează CPU? Și dacă nu, care ar fi riscurile?

Temperatura este cam mare. Dacă nu ți se blochează câteodată calculatorul atunci este posibil ca temperatura raportată să fie greșită, lucru care se mai întâmplă din cauza plăcilor de bază. Este posibil să fie prea puțină pastă siliconică între procesor și radiator caz în care ar trebui să mai adaugi puțină. De asemenea verifică dacă radiatorul stă perfect lipit de procesor. Dacă ai big tower atunci niște ventilatoare de carcasă ar trebui să mai reducă din temperatura sistemului.

Căpățână Mircea
goamind@RaveFan.com

Mi-am luat un WD Caviar de 40Gb la 5400 rpm, am preferat 10Gb decât rotațiile și WD în loc de Quantum pentru că are bufferu de 2 Mb ca și cele la 7200. După câteva zile m-am trezit cu bad-uri, mi l-au schimbat, dar asta de acum: de câte ori pornesc computerul după o pauză de câteva ore, cam 20-30 de secunde scoate un sunet ciudat (nu cârâit ci un sunet care se tot repetă de parcă s-ar lovi o clapă) timp în care nu-l detectează nici Bios-ul după care merge perfect chiar și dacă-l restartez. Ați mai întâlnit așa ceva? Ce sugerați?

Da, am mai întâlnit mai de mult la calculatorul propriu de acasă, numai că mie mi se întâmpla la câteva secunde după ce intra în Windows. Bănuiesc că este de la sursă pentru că am schimbat alimentarea HDD-ului și imediat a încetat să mai scoată zgomotul de care vorbești. Dacă nici asta nu te ajută du-te cu el înapoi la firmă să îl verifice și ei pe altă sursă. Dacă nu mai scoate nici un zgomot atunci mă tem că va trebui să înlocuiești sursa pentru că ea este capul răutăților.

Olty Popescu
oltyro@yahoo.com

Am o problemă cu calculatorul și sper să îmi puteți da o soluție. Am un Celeron la 400 MHz, GeForce 256-32Mb și 64 RAM. De curând mi-am luat un DIMM de 265Mb PC133 sperând că îmi va merge mai rapid dar degeaba. Ce ar trebui să schimb ca cei 256Mb să își facă simțită prezența?

Ovidiu Baiony
baiony@k.ro

Bună ziua!
O să intru direct în problemă... am următoarea configurație: Acorp 7KTA / CPU: AMD Duron 700MHz / HDD: 20,4 Gb Seagate Barracuda, UDMA 66, 7200 rpm / RIVA TNT2 M64 32Mb / RAM: 128Mb DIMM 133MHz
Acum câteva zile mi-am făcut un upgrade de memorie... am mai pus 128Mb (DIMM 133MHz) am pus RAM-ul și am pornit calculatorul; îmi sunt recunoscuți toți cei 256 RAM... și vreau să văd și eu care este diferența (ceva viteză în plus). Și am pornit următoarele aplicații: Microsoft Word, Microsoft Excel, Media Player (un film divx), WinAmp, WinRar, WinZip, WinAce, ACDSee, Acrobat Reader, Internet Explorer, Windows Commander, mIRC-ul, F-Secure, Download Accelerator și în momentul acesta cică "System low in resources !"... ooops..mă duc și fac swap-ul 1.024.000 kb, adică aprox. 1Gb... restartez ...mă uit în BIOS la setări, computerul intră în Windows 98... pornesc aceleași programe... și din nou același mesaj: nu mai aveam memorie!

Este o mare diferență între memorie și resurse. Poți să setezi mărimea fișierului de swap cât vrei de mare pentru că mai sunt și alte resurse implicate în rularea unui program. Deschide de exemplu System Monitor când primești mesajul de "low resources" și uită-te la gradul de utilizare al CPU-ului. Nu trebuie să te îngrijorezi. Sporul de viteză la memorie nu este vizibil la bootare cu ochiul liber. Rulează însă un joc 3D sau folosește un program de grafică și ai să observi imediat diferența.

în primul rând ți-ar trebui un procesor mai puternic. Ar trebui să te duci pe site-ul producătorului plăcii de bază și să downloadezi ultimul bios disponibil pentru a putea stoarce și ultima picătură de performanță din placa de bază. Tot de pe site-ul lor te vei putea informa despre procesoarele suportate de placa ta de bază așa că va trebui să alegi unul la o frecvență mai mare.
În ultimul rând ți-aș mai recomanda un upgrade al plăcii video în sensul achiziționării în cel mai rău caz a unei GeForce 2 MX400.

Vali
valmuadib@hotmail.ro

Sunt Vali, și din moment ce e primul meu mail către o revistă, am și eu câteva întrebări.
1. E adevărat că un K6-2 la 500 MHz e aproximativ echivalent cu un Celeron la 433 MHz ca performanță?
2. Un Athlon costă de cel puțin două ori mai mult ca un Duron la aceeași frecvență. Ca performanță, unii spun că diferența e de 10%, alții că în unele programe care stresează foarte mult procesorul Athlonul e mult, mult mai bun, alții că în jocuri Duronul e mai bun decât Athlonul.
3. Altă problemă: RAM-ul; acum un Dimm de 128 DDRAM costă dublu față de unul de 128 SDRAM. Problema e dacă un procesor cu memorie DDRAM are performanțe care să justifice diferența de preț.
4. RAID-ul e ce cred eu că e? Adică chestia aia inutilă, cu mai multe harduri pe care se scrie în paralel, nu folosește la nimic pentru gameri, dar crește prețul plăcilor de bază cu cel puțin 30 de $?

1. Performanțele sunt apropiate numai că un Celeron este mult mai overclockabil decât un K6-2.
2. Duron este un procesor ieftin și bun. Diferența de performanță între un Thunderbird și un Duron nu justifică însă și diferența de preț. De multe ori este de vină politica de marketing a companiei.
3. Per total câștigul ar fi de cam 30% în cazul folosirii memoriilor DDR și a chipseturilor care beneficiază de această implementare.
4. Nu văd ce ai putea face acasă cu o placă de bază cu controller RAID așa că nu merită să plătești în plus.

Dacă ai probleme, scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la hardmail@xtrempc.ro.

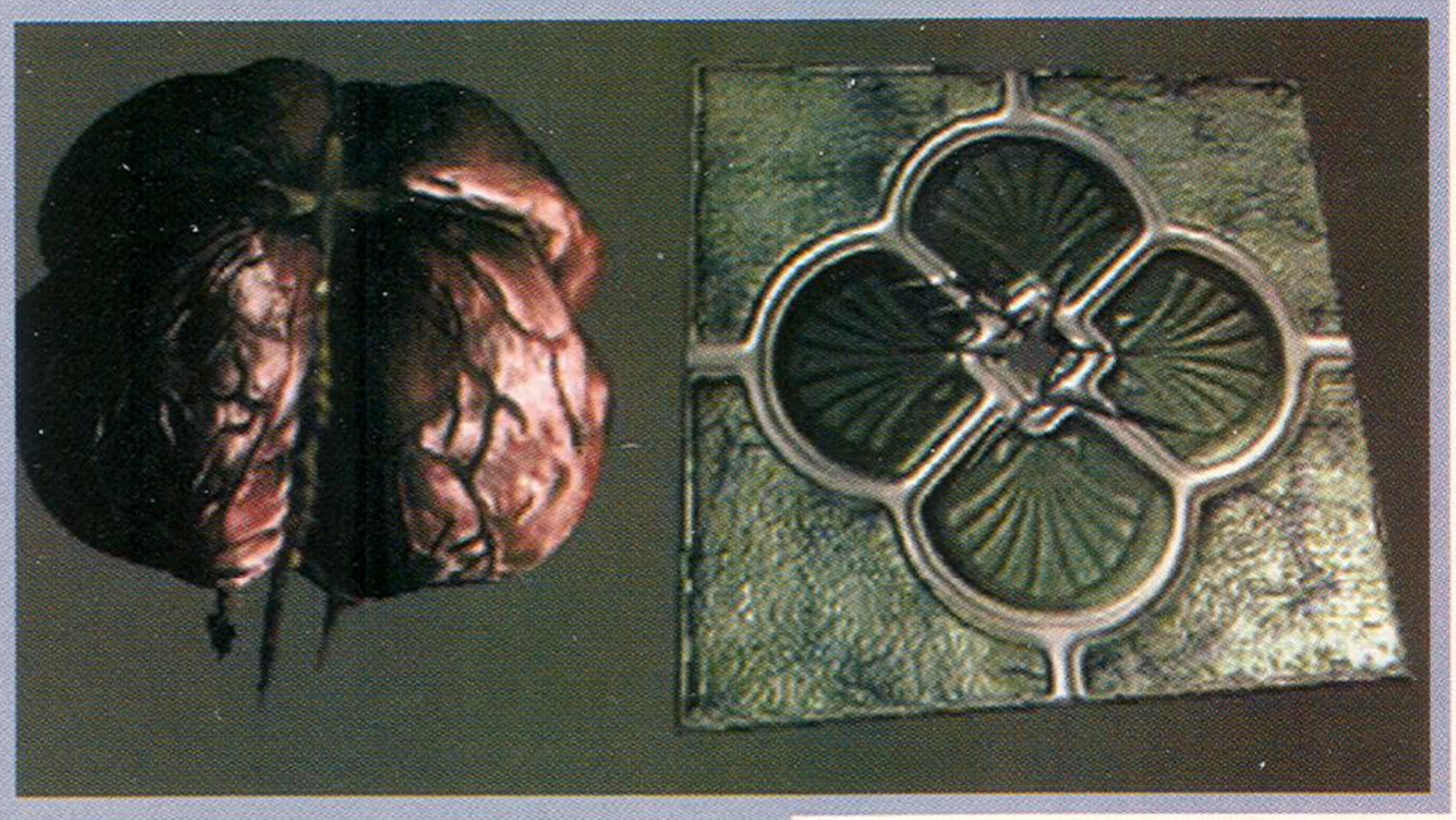
Arma folosită este tehnologia iar acum...

ATI concurează NVIDIA



Tip articol: Prezentare - Redactor: Vlad Zotta

Tot ce mişcă la ora actuală pe piaţa acceleratoarelor 3D de ultimă oră vine de la NVIDIA sau Ati. Odată cu apariţia GeForce 3, NVIDIA s-a putut autoproclama, cel puţin pentru un timp, regină. Competiţia, şi când spun asta mă refer din păcate la o singură companie, nu a stat cu mâinile în sân şi astfel pe 14 August a.c. a comunicat oficial apariţia în septembrie a noii familii de procesoare video, Radeon 7500 şi Radeon 8500. Un pic cam târziu am putea spune având în vedere că rivala sa, NVIDIA, a scos demult GeForce 3 pe piaţă, iar acum apărând varianta Ultra. Dar cum va mai trece niţică apă pe Dâmboviţa până să vă putem spune cum se comportă noul chip Radeon într-unul din calculatoarele noastre de teste să vedem totuşi de ce este el în stare.



SMARTSHADER

Pentru a înţelege ce este Smartshader trebuie să arătăm mai întâi ce este un shader şi care este diferenţa între vertex shaders şi pixel shaders. Un shader este un program care este folosit pentru a determina modul în care apar obiectele 3D pe ecran. Cu alte cuvinte, dacă un programator ar dori să introducă un nou efect 3D într-un anumit joc nu ar mai fi nevoit să aştepte apariţia unui hardware nou care să îl suporte sau implementarea acelui efect în noile versiuni de API grafice (ex. DirectX), ci pur şi simplu poate scrie programul care va fi executat de către unităţile vertex shader sau pixel shader ale plăcii video.

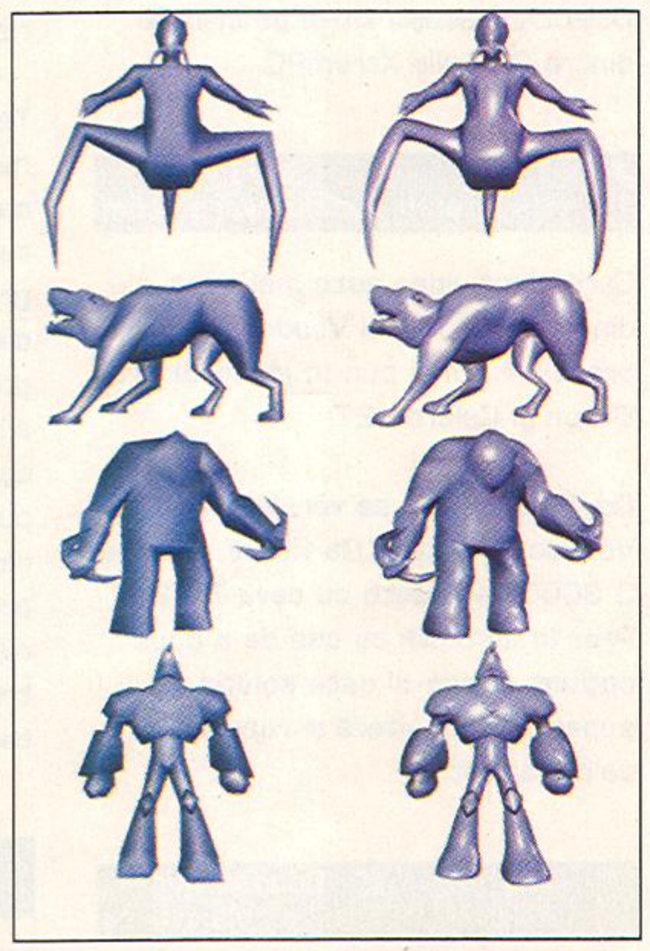
VERTEX SHADERS/PIXEL SHADERS

Procesarea datelor de către placa video are loc în 2 etape. Prima se numeşte procesare geometrică şi în cadrul acesteia sunt preluate toate datele (vertex data) despre obiectele 3D prezente în frame-ul care urmează a fi afişat pe ecran şi trimise către cele două unităţi care se ocupă cu procesarea lor, unitatea Transform& Lighting (T&L) şi Programmable Vertex Shader. Unitatea T&L conţine funcţii fixe pe când sora ei poate interpreta fiecare shader scris de către programator pentru a crea noul efect sau pentru a suplini în unele cazuri o funcţie fixă. Avantajul în cazul înlocuirii unei funcţii fixe cu un shader constă în faptul că programatorul are mână liberă în a îmbunătăţii funcţia respectivă şi în a o adapta nevoilor sale. Etapa a doua poartă numele de randare. Ea constă în conversia datelor deja prelucrate în pixeli urmând ca fiecare dintre aceştia să dobândească o culoare. Pentru a şti exact ce culoare trebuie să aibă fiecare pixel se folosesc funcţii fixe precum texturing, filtering sau blending dar şi pixel shadere. Urmează apoi faza de fog blending dacă este cazul şi cea de testare a vizibilităţii în care se determină dacă un pixel este ascuns sau vizibil în frame-ul randat. Odată stabilite culorile pentru fiecare pixel acestea sunt scrise într-un bloc de memorie numit frame buffer iar de aici imaginea poate fi trimisă către monitor sau procesată încă o dată dacă este nevoie.

AVANTAJELE SMARTSHADER

Practic Smartshader nu reprezintă altceva decât o adaptare la noul DirectX 8.1 de la Microsoft. Să nu credeţi însă că e o bagatelă. Până acum vertex shader-ele puteau procesa 16 variabile odată şi puteau executa programe cu o lungime maximă de 128 de instrucţiuni pe când pixel shader-ele erau capabile să proceseze maxim 4 texturi şi să execute programe cu o lungime de maxim 12 instrucţiuni. Este astfel clar că implementarea unor efecte complexe asupra pixelilor era până azi imposibilă din cauza scăderii drastice a performanţei. Smartshader tratează tocmai această problemă. Numărul texturilor s-a mărit de la 4 la 6 iar numărul maxim de instrucţiuni dintr-un shader a sărit şi el de la 12 la 22. În plus de asta s-a căutat simplificarea limbajului de programare astfel încât să fie posibilă obţinerea unor efecte cât mai complexe cu cât mai puţine instrucţiuni. Unul dintre efecte este per pixel lighting. Până acum o singură sursă de lumină nu împovăra prea tare placa video dar mai multe surse de lumină şi eventual de culori diferite duceau la o drastică scădere a numărului de fps-uri. Cu Smartshader penalizarea performanţei este de doar 1/3 din cea de până acum. Tot în materie de iluminare avem Phong shading. Cu ajutorul acestui efect se creează iluminări reale

Efecte de bump mapping performante obţinute prin intermediul tehnologiei SmartShader



Exemplificarea diferenţelor dintre modelele afişate în mod obişnuit (stânga) şi cele renderizate prin intermediul noii tehnologii Truform (dreapta).

avându-se în vedere lumina şi suprafaţa pe care ea se reflectă. Datorită complexităţii ecuaţiei care realizează acest lucru majoritatea acceleratoarelor foloseau o formă simplificată nefiind în stare să se conformeze în totalitate cu realitatea. Nici domeniul bump mapping nu a fost uitat. Pe lângă EMBM şi Dot Product 3 Bump Mapping ATI introduce Horizon Mapping care permite crearea de imagini naturale folosind foarte puţine triunghiuri. Imaginea din natură a fost realizată cu numai patru triunghiuri. O altă noutate din partea ATI sunt texturile procedurale. Folosind funcţii matematice acestea sunt generate direct de către procesor fără a mai fi nevoie de stocarea lor, eliberându-se astfel o parte importantă din memorie.

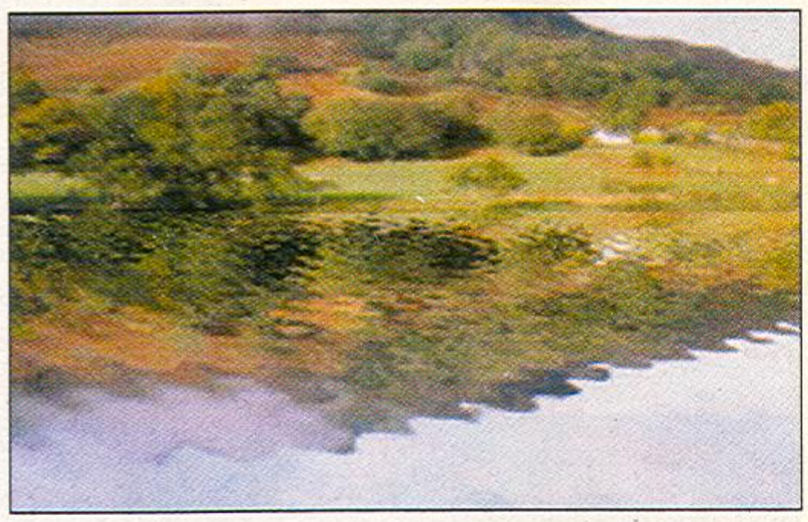
TRUFORM

Al doilea as din mâneca ATI este Truform. Această tehnologie ne confirmă faptul că modelele 3D colţuroase sunt deja istorie. Pentru a crea modele detaliate acceleratoarele 3D de astăzi au nevoie de mai multă lăţime de bandă pentru transferul triunghiurilor şi de mai multă memorie pentru stocarea acestora. Truform îndepărtează acest neajuns. Să luăm ca exemplu un singur triunghi. Acesta ajunge în procesorul video unde transformat dintr-un triunghi plat într-unul cu o suprafaţă curbă care este apoi împărţit în mai multe triunghiuri folosind tehnologia denumită N-Patch. Transformarea are loc cu ajutorul unor puncte de control generate pe suprafaţa triunghiului care îl împart în mai multe triunghiuri mai mici care apoi sunt trimise mai departe către unitatea T&L pentru transformare şi iluminare. Toate aceste operaţii au loc direct pe chip fără a mai fi nevoie de ocuparea lăţimii de bandă sau a memoriei ceea ce duce la o realizare a unor modele mult mai detaliate şi mai real iluminate.

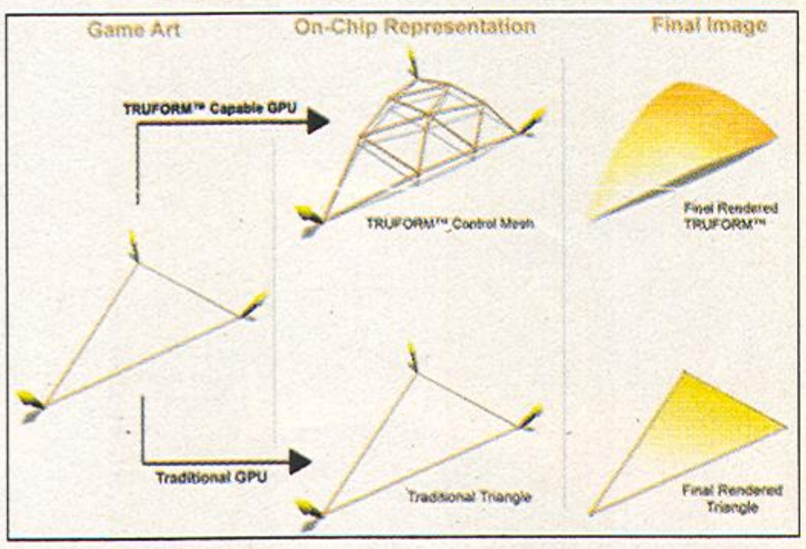
CE MAI ADUCE NOU RADEON 8500

Performanţele Radeon 8500 în materie de procesare a triunghiurilor s-au dublat faţă de deja vechiul Radeon în sensul că noul Charisma Engine II poate procesa până la 75 milioane triunghiuri pe secundă. Şi tehnologiile Pixel Tapestry şi Hyper Z au fost îmbunătăţite. Arhitectura Pixel Tapestry beneficiază acum de patru pipeline-uri, faţă de două cât avea vechiul Radeon, pentru procesarea pixelilor fiecare putând accesa acum şase texturi deodată, faţă de trei cât poate duce sora ei mai mică. Acestea duc la impresionantul fill rate de 2.4 Gigatexel/s. În ceea ce priveşte Hyper Z II, această tehnologie încorporează trei metode cu ajutorul cărora se înlătură consumul de bandă necesar pentru procesarea pixelilor care nu apar în frame-ul randat. Prima se numeşte Hierarchical Z cu ajutorul căreia se înlătură pixelii consideraţi ascunşi. Conform ATI, 64 de pixeli pot fi înlăturaţi pe fiecare bătaie de ceas ceea ce înseamnă că se poate evita randarea aiurea a 16 Gigapixeli pe secundă, asta la o frecvenţă de 250 MHz. Celelalte două metode, Fast Z-clear şi Z-compression ajută la golirea rapidă a Z-buffer-ului înainte ca frame-ul să fie randat şi la compresia datelor pentru ca acestea să folosească cât mai puţin din lăţimea de bandă. Ultimele pe listă sunt Hydravision şi Video Immersion II. Hydravision se referă la posibilitatea dual display a plăcii video, ea oferind şi conectori DVI şi TV-Out. O noutate este faptul că se poate alege TV-Out la rezoluţia 1024*768 fără a mai fi nevoie de rearanjarea icoanelor procedură sâcâitoare în cazul schimbării rezoluţiilor. Ramdac-ul plăcii este acum şi el mărit de la 350MHz la 400MHz. Sub denumirea de Video Immersion II Radeon 8500 se poate lăuda cu decodare MPEG-2, motion compensation şi iDCT care permit plăcii rularea aplicaţiilor video până la rezoluţia 1600*1200 la 85Hz, dar şi cu o nouă metodă pentru conversia frame rate-ului, aceasta găsindu-şi utilitatea în cazul în care sunt diferenţe de refresh între sursa video şi display.

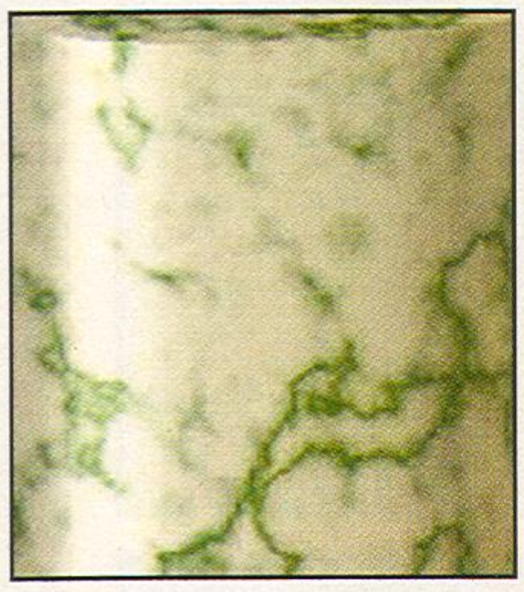
Se va impune oare Radeon 8500? Cu imbatabilul preţ de 399USD (cel puţin atât propune ATI) această placă video este destinată celor care vor ultimul răcnet în materie de tehnologie fără a precupeţi nici o leţcaie în asigurarea acestui lucru. Însă pentru noi ceilalţi merită oare 399USD? Dacă nu îi ai nu mai merită să-ţi baţi capul cu problema asta. Citeşti articolul, îţi faci sânge rău, găseşti pe cine sau pe ce să te descarci şi gata. Dar dacă îi ai şi nu ştii ce să faci cu ei atunci te scarpini un pic în creştetul capului, te uiţi să vezi cam ce ai prin calculator şi începi ca tot omul. Hard-ul mai poate să aştepte că mi-am luat writer, Duronu' e încă bun, placă de sunet am pe placa de bază şi sunt mulţumit şi uite aşa ajungi la ce te doare. Când vezi cum MX-ul tău sau vechiul Voodoo 3 îşi cam dă obştescul sfârşit rulând cu devotament (din păcate numai atât) ultimele apariţii în materie de jocuri te cam apucă mila şi dacă mai eşti şi anti-fan înrăit NVIDIA atunci cu siguranţă Radeon 8500 este cea mai bună opţiune. De ce nu m-am referit şi la varianta 7500? Pentru că nu beneficiază de nici una dintre tehnologiile prezentate în acest articol. IMHO este doar un Radeon vechi cu o haină nouă care nu îşi merită banii. Mai rămâne de văzut cum se comportă Radeon 8500 "in real life". Rămâne de văzut dacă producătorii de jocuri vor scoate patch-uri pentru Truform. ATI afirmă că se poate. Dar oare se şi vrea?



Doar patru triunghiuri au fost necesare pentru a realiza suprafaţa apei din această imagine. Texturile bitmap suprapuse au făcut restul.



Modul diferit în care abordează ATi afişarea geometriei: în partea de sus avem triunghiul vizualizat ca o suprafaţă curbă complexă după operaţiunea de "tesselation" iar în partea de jos modalitatea tradiţională de afişare a acestuia.



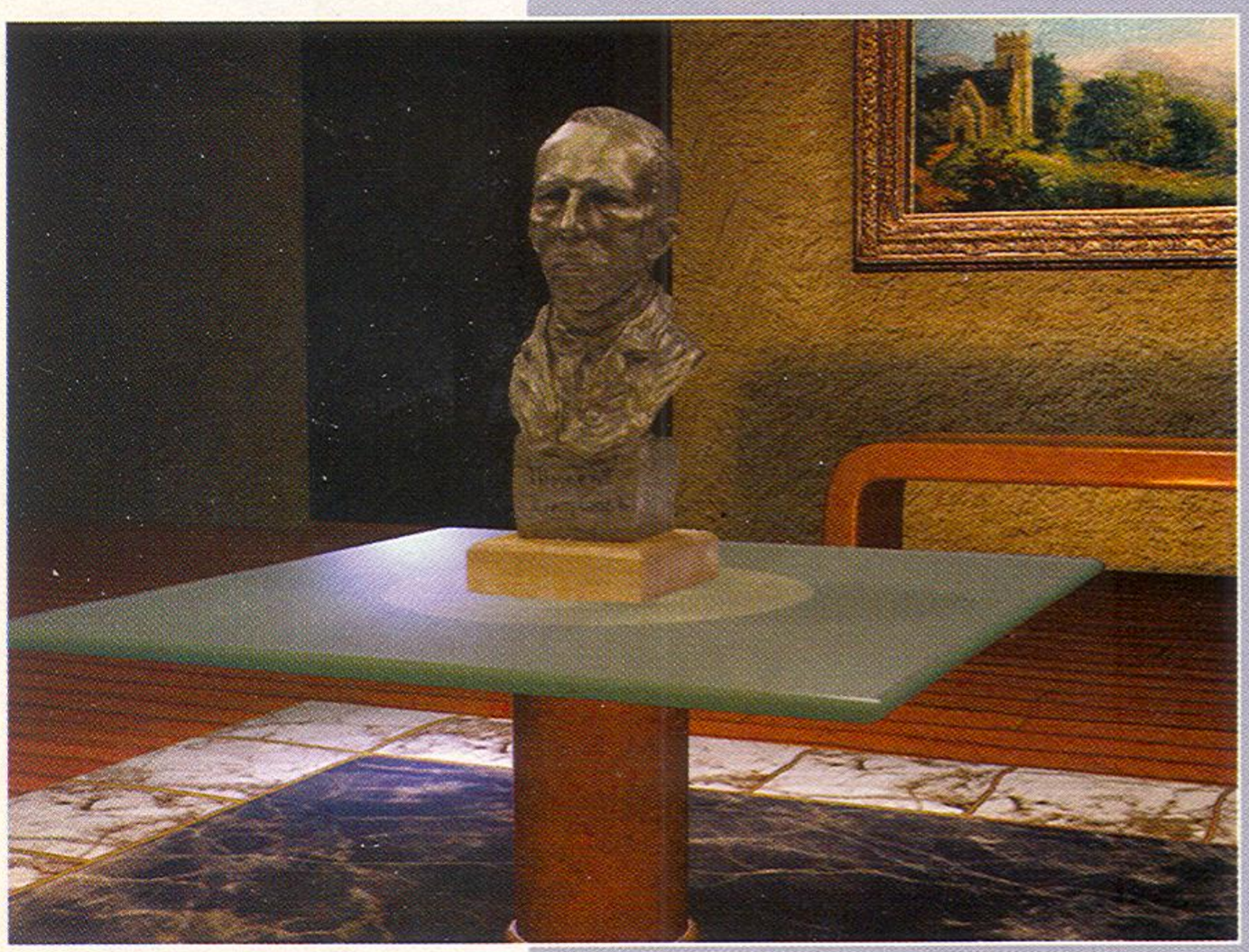
Textură procedurală generată cu ajutorul SmartShader, echivalentul Pixel Shader-ului de la NVIDIA.

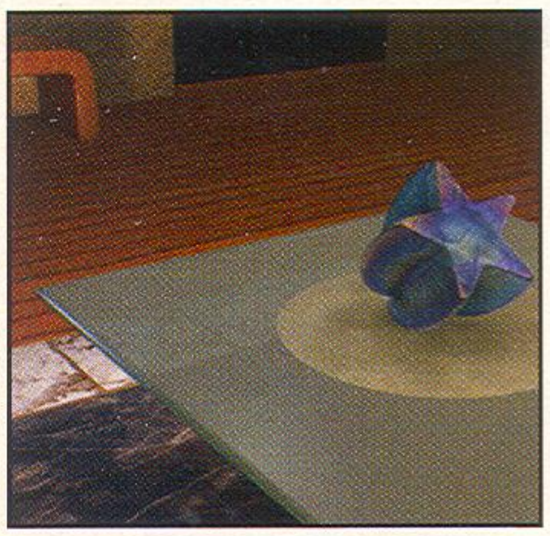
Intel iluminează 3D

Light Field Mapping



Tip articol: Prezentare - Redactor: Vlad Zotta







Intel a anunţat noua sa tehnologie în materie de iluminare a obiectelor 3D, Light Field Mapping sau pe scurt LFM. Intel speră astfel să îmbunătăţească calitatea reprezentării 3D în medii interactive (jocuri) împingând calitatea imaginii la maxim prin apropierea de fotorealism iar acest lucru la un frame rate decent.
Dezvoltată de către cercetătorii de la Intel Labs LFM îşi propune corecta reprezentare a proprietăţilor reflexive ale unui obiect 3D prin împărţirea acestuia în primitive elementare sau câmpuri (fields). Fiecărui câmp i se atribuie o funcţie cu patru parametri care definesc radiaţia sa luminoasă. Doi parametri se referă la localizarea câmpului iar ceilalţi doi la direcţia din care acesta este privit. Următorul pas constă în aproximarea cantităţii de lumină reflectată de acel câmp, aproximare realizată facil odată obţinute toate datele. Se poate controla astfel radiaţia luminoasă a fiecărui pixel de pe ecran realizându-se imagini cât mai realiste fără a stresa sistemul. "Marea provocare pentru producătorii de grafică 3D de astăzi este obţinerea unui grad înalt de realism în jocuri. Light Field Mapping reprezintă combinaţia ideală dintre o metodă de renderizare simplă şi rapidă şi lucrul cu pachete mici de date fără a sacrifica din interactivitate", a spus Radek Grzeszczuk, om de ştiinţă şi cercetător în cadrul Intel Microprocessor Research Labs. Şi asta nu e tot. Pentru ca tacâmul să fie complet toate aceste date pot fi compresate prin metodele deja în uz pentru a nu micşora numărul de cadre pe secundă. Din comunicatul de presă al companiei Intel nu se înţelege însă dacă vom beneficia de un grad de realism mai ridicat la acelaşi număr de cadre pe secundă pe care îl obţinem astăzi prin texture mapping, multi-texturing, blending, metode folosite în acceleratoarele 3D existente pe piaţă. Ca să fiu mai exact Intel afirmă că vom obţine efecte mai bune fără a sacrifica din interactivitate, numai că nu se referă şi la gradul de interactivitate implicat iar cum astăzi goana după fps-uri e comparabilă cu cea după aur rămâne de văzut câţi (companii producătoare de jocuri şi chipset-uri video, end-useri) vor adopta această tehnologie. Din fericire, pentru Intel, jocurile nu sunt singurele care vor beneficia de LFM. Compania are în vizor şi pe cei care se ocupă cu producţia de efecte cinematografice sau de scanare 3D. Dacă pentru realizarea de efecte speciale asistate de calculator avantajul este clar, în cazul scanării 3D lucrurile se complică. Intel a anunţat că se va ocupa de o soluţie completă de achiziţie a imaginilor 3D reprezentând obiecte complexe din punct de vedere al iluminării, de transport şi de vizualizare a acestor imagini. Repede şi uşor este deviza Intel în acest caz şi după cum se observă chiar încearcă din răsputeri să o pună în aplicare. Compania a promis că va discuta cu producătorii de jocuri în următoarele luni urmând ca primele jocuri ce folosesc LFM să apară în aproximativ un an şi jumătate urmând ca în doi ani să cunoască o largă răspândire. Cel puţin aşa se speră. Din punctul de vedere al Intel este absolut normal ca să dorească să îşi promoveze produsul. Din punctul de vedere al producătorilor însă un singur lucru contează, o calitate cât mai bună la un preţ cât mai mic iar acesta sigur nu este unul dintre punctele forte ale lui Intel.



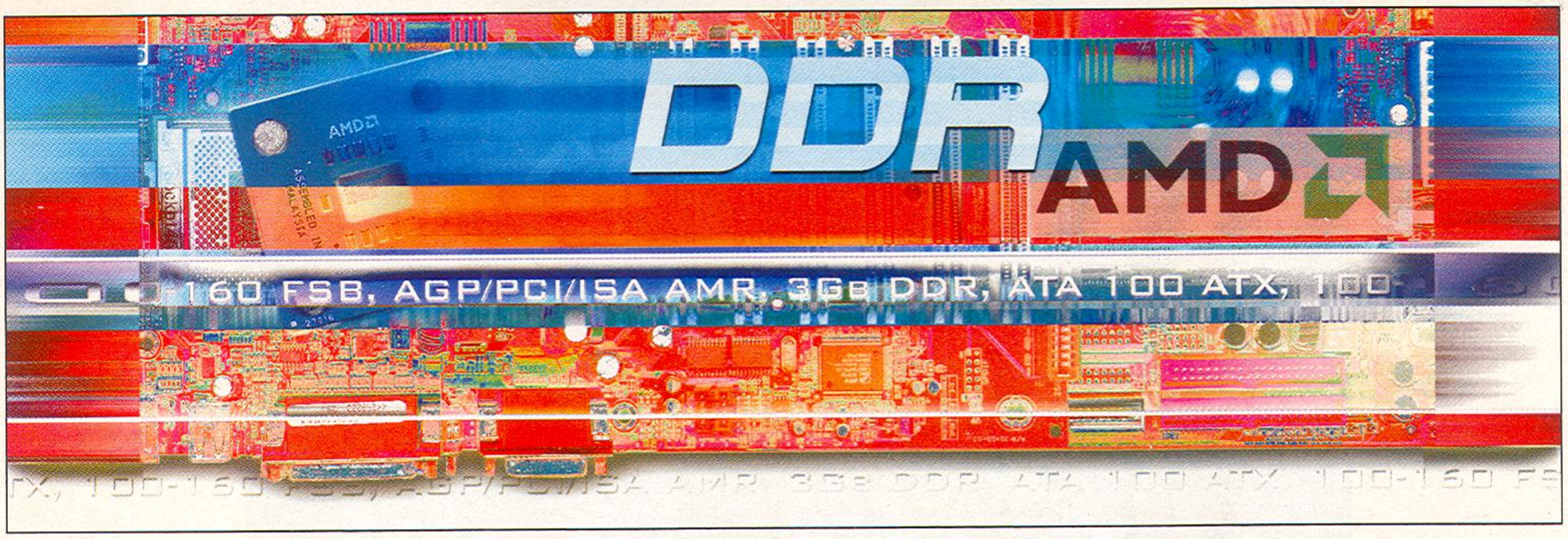
Nici AMD nu stă cu mâinile încrucișate

AMD Hypertransport

Tip articol: Prezentare - Redactor: Vlad Zotta

Denumită inițial Lightning Data Transport, noua tehnologie HyperTransport de la AMD reprezintă un pas înainte în atingerea unei cantități uluitoare de date transportate prin bus-ul sistemului. Cantitatea de date transferată printr-un bus PCI este de 133Mb/sec, printr-un bus PCI-X de 1Gb/sec iar prin bus-ul InfiniBand de aproximativ 4Gb/sec. HyperTransport e de trei ori mai puternic decât InfiniBand cu ai săi 12.8Gb / sec. Fiecare bus HyperTransport este alcătuit din câte două legături unidirecționale point-to-point, adică o singură sursă conectată la o singură destinație, fiecare legătură având o lărgime de 2, 4, 8, 16 sau 32 de biți. Viteza este de până la 800MHz, cei 12.8Gb/sec fiind atinși în cazul unei lărgimi de bandă de 32 de biți și luând în calcul ambele legături. AMD vede în HyperTransport o formă superioară de "in the box conectivity" referindu-se la conectarea circuitelor integrate dintr-o placă de bază. În continuare AMD afirmă că nu plănuiește să dezvolte această tehnologie pentru a înlocui InfiniBand ci ca o tehnologie complementară acesteia, InfiniBand fiind o soluție de "box-to-box conectivity". Un alt avantaj major al tehnologiei HyperTransport este acela că nu necesită un număr mare de pini ceea ce înseamnă mai puțină căldură emanată, un design mai simplu al plăcii de bază și asigurarea integrității semnalului și a rutei sale. Primele plăci de bază având implementate HyperTransport vor fi produse în masă începând cu sfârșitul lui 2001 ceea ce înseamnă că la începutul anului viitor piața va fi inundată de ofertele marilor producători. Tocmai când AMD promitea că nu vom fi nevoiți să schimbăm plăcile de bază pentru ceva timp de acum încolo sare cu o ofertă pe care cel puțin după o sumară analiză teoretică nu o putem refuza.

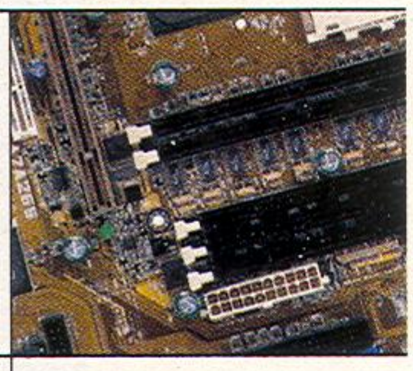




Testul de plăci de bază pentru procesoare AMD şi memorie DDRAM continuă

AMD ŞI VARIANTA DDR (II)

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



Ştiri conexe

La început de octombrie

Chipset-ul Via KT266A cu care Via speră să recâştige supremaţia pe piaţa chipset-urilor pentru procesoare AMD şi memorie DDRAM va apărea de abia la începutul lunii octombrie. Aceasta va fi pe deplin compatibil cu KT266 şi va fi astfel foarte uşor de adaptat de producătorii de plăci de bază. Chiar dacă preţul de comercializare pentru KT266 a fost de 26$, producătorii şi desigur şi utilizatorii speră ca până la apariţia sa KT266A să aibă un preţ de aproximativ 22$, asemănător cu cel al chipset-ului Sis735.

De la testul din numărul trecut şi până acum, pe piaţa mondială a apărut un nou chipset foarte puternic pentru memorie DDRAM şi aproape toţi producătorii au adus îmbunătăţiri chipset-urilor pe care le folosesc. Noutatea este reprezentată de chipset-ul Sis735 de la firma Sis, un concurent care nu era aşteptat de Via sau AMD. Apariţia acestuia a detronat chipset-urile celor doi producători menţionaţi iar numărul următor vă vom aduce şi dovada acestui fapt. Îndată ce a observat că pierde un important segment de piaţă, Via a lansat o nouă revizie pentru KT266 prin KT266A iar Ali a trecut la chipset-ul AliMagik1 B0. Mai multe despre aceste chipset-uri puteţi citi însă la rubrica de ştiri hardware.

Cea mai interesantă manevră petrecută pe piaţă este însă cea a firmei Via care a promis facilităţi multiple pentru integratorii care nu folosesc chipset-urile de la Sis. În concluzie, mulţi au evitat Sis735, ECS fiind unul dintre puţinii producători care au creat şi promovează foarte puternic plăci cu acest chipset. Alte firme le urmează însă exemplul, lăsând facilităţile Via la o parte.

Testul din această lună include plăci de bază din generaţia actuală unde chipset-ul AMD761 încă cu puţin superior lui KT266. Dar până luna viitoare la KT266A mai este foarte puţin.

AliMagik 1 prima revizie îşi confirmă încă o dată poziţia de outsider, performanţele sale fiind cu adevărat reduse.

Chipset-urile nu sunt singura sursă de performanţă pentru plăcile cu memorie DDRAM. Chiar dacă foloseşte acelaşi chipset placa KT266 de la DFI este mult superioară ca performanţe celei produse de Jetway.

Bundle-ul pentru plăcile de bază rămâne în continuare destul de sărac. PC Cillin 2000 Antivirus pare a fi însă un numitor software comun.

Cum am testat

SISTEMUL DE TEST

Procesor
AMD Thunderbird 1.2 Ghz
Bus 266 / Bus 100

Placa video
Leadtek WinFast
GeForce2 Ultra

Hard disk
Quantum Fireball AS
7200 rpm, 20.4 Gb

Sistem de operare
Microsoft Windows
Millenium

Driveri placi de baza
Via 4in1 4.23

Driveri placa video
NVIDIA Detonator
12.41

BENCHMARK-URI FOLOSITE

3D Mark 2001
Rezoluţie: 800x600x16
Setări: default

Quake 3
Moduri: Fastest / Normal
Setări: default

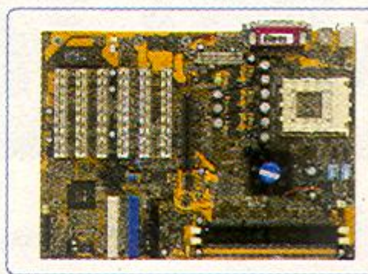
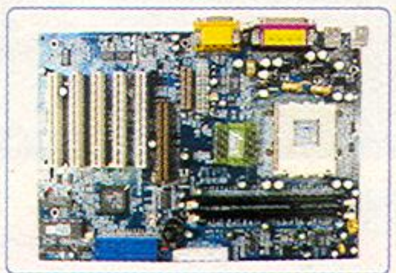
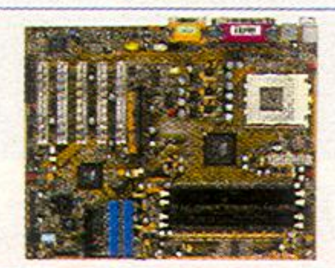
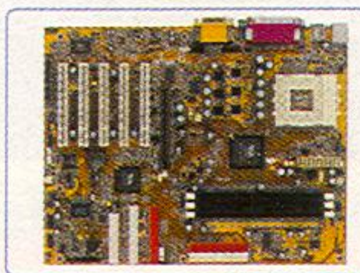
MDK2
Rezoluţie: 640x480x16
Setări: low quality

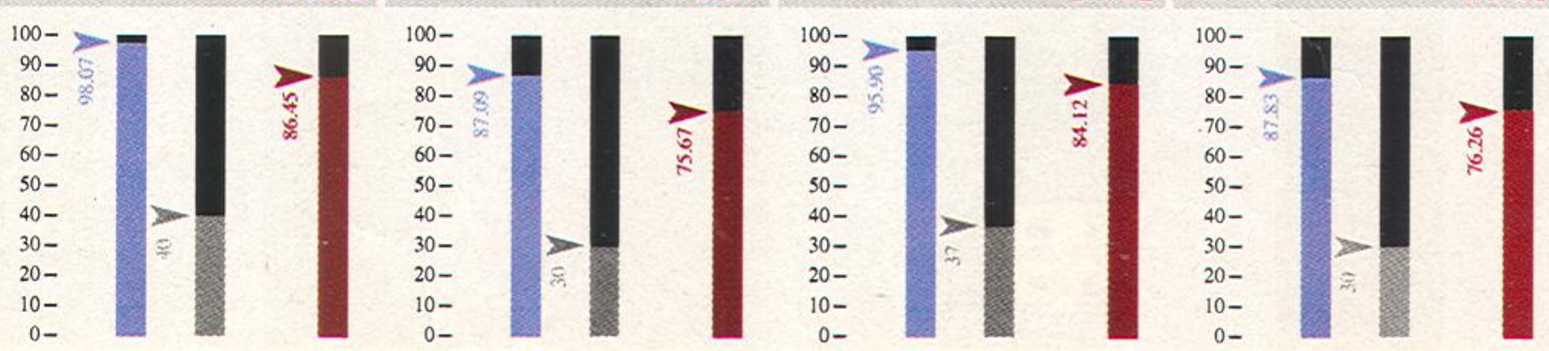
SiSoft Sandra te
Teste: Memory test, CPU test, Disk test

PROCEDURA DE TESTARE

Rularea testelor

Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă şi valoarea maximă obţinute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare şi driverii au fost reinstalaţi.

Detalii				
Produs	AK76-SN	7A1647A	AD72-SN	866AS
				
Preț	110$	81.6$	110$	110$
Producător	DFI	Acorp	DFI	Jetway
Distribuitor	Tape Computer	ICG	Tape Computer	UltraPro
Telefon	01-330.23.92	01-221.73.43	01-330.23.92	01-211.70.90
Web	www.tape.ro	www.icg.com.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro
Caracteristici				
Format	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Award
FSB	266/200	266/200	266/200	266/200
Chipset	**AMD761**	**AliMagik1**	**KT266**	**KT266**
Northbridge	AMD761	ALIM1647	VT8366	VT8366
Southbridge	VIAVT82C686B	ALIM1535D+	VT8233	VT8233
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	DDRAM / 2Gb	DDRAM / 2Gb	SDRAM / DDRAM / 2Gb	DDRAM / 3Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/6/0/0/0	1/5/0/1/0	1/5/0/0/0	1/5/0/0/1
Dotări				
Chipset video	nu	nu	nu	nu
Chipset sunet	nu	AC'97	nu	AC'97
Raid	nu	nu	nu	nu
USB	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 6)	2 (suportă 6)
Monitorizare hardware	temperatura sistemului și a procesorului, 5 voltaje, turație ventilator procesor și sistem.	temperatura sistemului și a procesorului; turație ventilator sistem și procesor; 4 voltaje.	temperatura sistemului și a procesorului; turație ventilator sistem și procesor; 7 voltaje.	temperatura sistemului și a procesorului; turație ventilator procesor și carcasă; 6 voltaje.
Dotări suplimentare				
Overclocking	133-166 din 1 în 1	133/136/137/140/143/146	133/250 din 1 în 1	133/200 din 1 în 1
Bundle	PC Cillin 2000	Norton Antivirus, Norton Ghost, Ewalla, WinDVD, Acrobat reader	PC Cillin 2000	
Teste				
Quake 3 Fastest	192.5	158.9	191.1	157.6
Quake 3 Normal	177.3	148.4	175.9	147.2
MDK2 640x480x16xLow	178	138.9	178.8	137.9
3DMark 2001 800x600x16	4707	4483	4690	4475
3DMark 2001 - Game1Low	90.5	88.3	89.9	86.7
3DMark 2001 - Game2Low	83.2	83.7	84.3	81.6
3DMark 2001 - Game3Low	95.5	91.1	94.2	88.9
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	3328	3321	3335	3358
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1634	1634	1637	1636
SiSoft Sandra Disk	23603	22501	23604	23287
SiSoft Sandra Memory Int	586	507	549	495
SiSoft Sandra Memory Flt	764	617	649	596
Note				
Performanță	98.07	87.09	95.90	87.83
Dotări / overclocking	40	30	37	30
Notă finală	86.45	75.67	84.12	76.26



SISTEMUL DE NOTARE

Performante

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.

Dotari

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

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

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

Nota finala

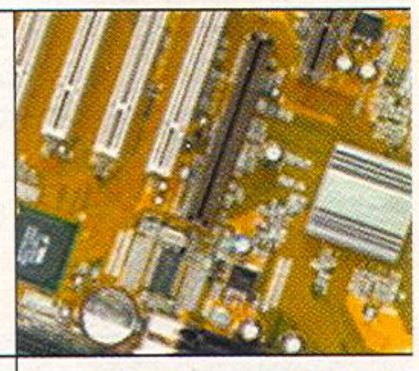
Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanța contând în proporție de 80% iar dotările în proporție de 20%.



încheiem luna aceasta ultima privire asupra pieţei de plăci de bază AMD - SDRAM

PLATFORME AMD - SDR (II)

PIAŢA PENTRU PLĂCILE KT133/KT133A A AJUNS DEJA LA FINAL



Este inevitabilă dispariţia din producţie a acestui segment de plăci în foarte scurt timp. Deja plăcile cu memorie DDRAM de nivel mediu sunt sub preţul soluţiilor de calitate KT133A iar diferenţa de preţ dintre memoria SDRAM şi DDRAM este deosebit de mică. Evident, multe dintre soluţiile KT133A (cum ar fi cele IWill sau Asus prezentate acum două numere) sunt foarte performante, de multe ori devansând unele soluţii DDRAM însă vor fi încet marginalizate chiar de proprii lor producători ce doresc să îşi impună soluţiile pentru memorii DDRAM.

Soluţiile pe care luna aceasta le adăugăm la privirea noastră asupra acestei pieţe sunt egal divizate între chipset-urile KT133 şi KT133A. Diferenţa de preţ între acestea este majoră, ca şi cea dintre ele şi plăcile testate în runda trecută. Astfel, preţul unei plăci KT133A de calitate este dublul preţului unei plăci KT133 de la o firmă semi-anonimă ceea ce împinge foarte mult soluţia KT133 în gama de PC-uri mid-range şi plasează KT133A la un nivel prea ridicat unde concurează fără prea multe şanse de izbândă cu plăcile cu memorie DDRAM. În orice caz, testul din acestă lună nu aduce nici un fel de schimbare în topul soluţiilor KT133/KT133A, leaderii incontestabili rămânând IWill cu KK266, Asus cu A7V133 şi nu în ultimul rând Abit cu KT7A.

Cea mai ieftină placă cu chipset KT133 este varianta SuperGrace care nu depăşeşte nici 65$. Cu toate acestea performanţele ei depăşesc concurentele de pe acelaşi nivel de calitate şi preţ: PC Partner, Chaintech sau se apropie de cele ale plăcii Acorp care este un pic mai scumpă.

Oare mai este nevoie să menţionăm numele lui PC Cillin Antivirus? Acesta dovedeşte încă o dată că nu numai viruşii pot ajunge peste tot unde nu te aştepţi ci şi "vindecătorii" acestora.

Ştiri conexe

Mai bună decât bună

Placa KT133A considerată cea mai bună din lume (IWill KK266) a primit o nouă dar probabil şi ultima îmbunătăţire de la producătorul său. Chiar şi aceste îmbunătăţiri nu se reflectă însă în calitatea plăcii cât în valoarea ei ca produs, ele constând în adăugarea unui destul de bun sistem de sunet. Este vorba despre un chipset C-Media cu 6 canale, cu compatibilitate A3D şi EAX dar şi cu S/PDIF, o premieră pentru plăcile de bază. Alte îmbunătăţiri sunt greu de adus acestor modele care deja şi-au atins punctul maxim al evoluţiei.

Cum am testat

SISTEMUL DE TEST

Procesor
AMD Thunderbird 1.2 Ghz
Bus 266 / Bus 100

Hard disk
Quantum Fireball AS
7200 rpm, 20.4 Gb

Driveri placi de baza
Via 4in1 4.23

Placa video
Leadtek WinFast
GeForce2 Ultra

Sistem de operare
Microsoft Windows
Millenium

Driveri placa video
NVIDIA Detonator
12.41

BENCHMARK-URI FOLOSITE

3D Mark 2001
Rezoluţie: 800x600x16
Setări: default

MDK2
Rezoluţie: 640x480x16
Setări: low quality

Quake 3
Moduri: Fastest / Normal
Setări: default

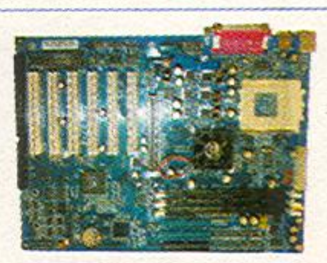
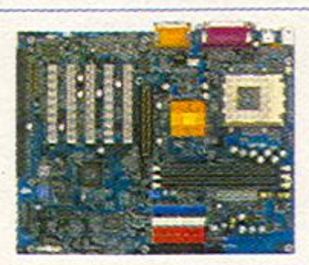
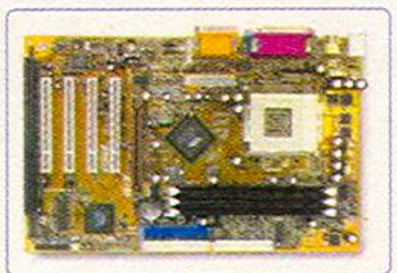
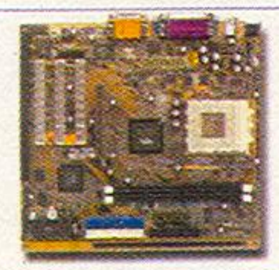
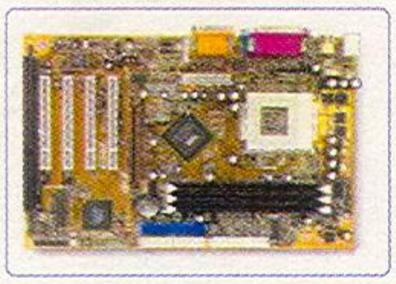
SiSoft Sandra te
Teste: Memory test, CPU test, Disk test

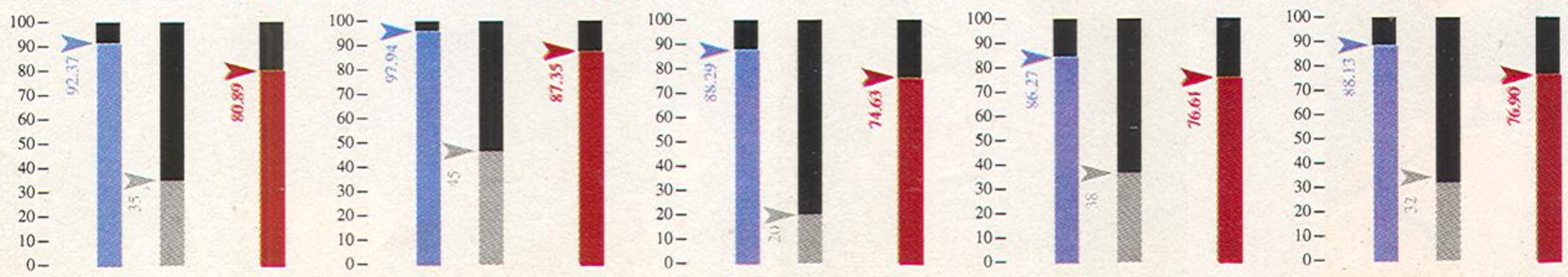
PROCEDURA DE TESTARE

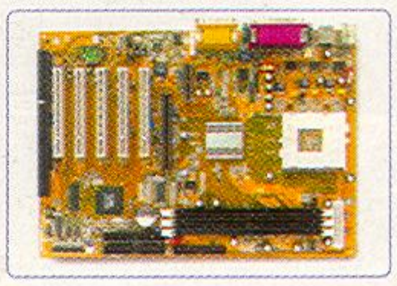
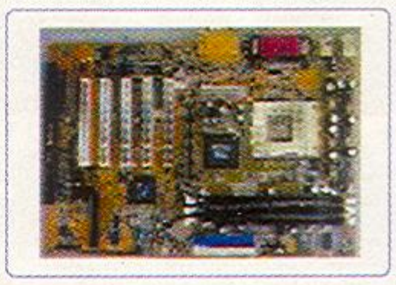
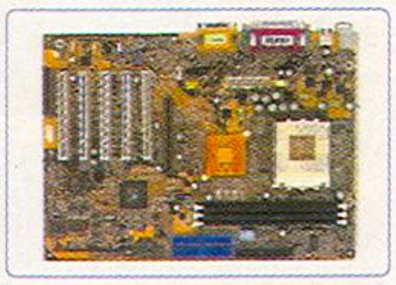
Rularea testelor

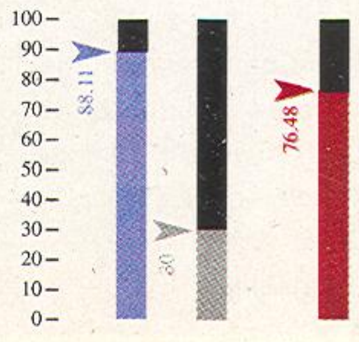
Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă şi valoarea maximă obţinute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare şi driverii au fost reinstalaţi.

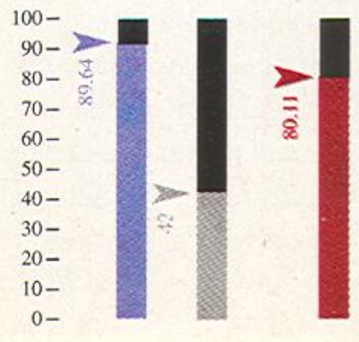

nexia
un prieten pentru viitorul tău!
Galati, Str. Brailei, nr.26
Tel/Fax: 036 319120
Tulcea, Str. Babadag, nr.10
Tel/Fax: 040 515457

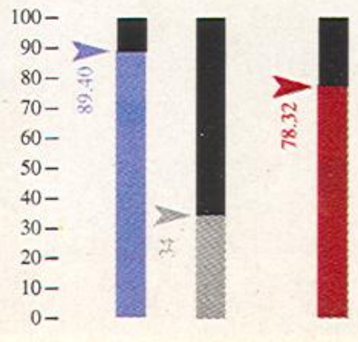
Detalii					
Produs	KT7E	GA 7ZxR	K133AASA-220C	7AIA	K133ASA-B206
					
Pret	125$	123.5$	67$	69$	61$
Producător	Abit	Gigabyte	PC Partner	Chaintech	PC Partner
Distribuitor	Omnitech	Tornado	Ager	Comrace	Ager
Telefon	01-212.29.31	01-312.75.07	01-336.93.17	01-321.18.18	01-336.93.17
Web	N/E	www.tornado.ro	www.ager.ro	www.comrace.ro	www.ager.ro
Caracteristici					
Format	ATX	ATX	ATX	MicroATX	ATX
Bios	Award	AMI	Award	Award	Award
FSB	266/200	266/200	266/200	200	200
Chipset	VIA KT133E	VIA KT133A	VIA KT133A	VIA KT133	VIA KT133
Northbridge	KT 133E VT 8363E	VT 8363A	VIA KT 133A (VT 8363A)	VT 8363	VT 8363
Southbridge	VT 82C686B	VT 82C686B	VIA VT 82C686B	VT 82C686B	V 82C686B
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maxima	SDRAM / 1.5Gb	SDRAM / 1.5Gb	SDRAM / 768Mb	SDRAM / 1Gb	SDRAM / 512 Mb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/6/1/0/0	1/6/0/1/0	1/5/1/1	1/3/1/0/0	1/5/1/1/0
Dotări					
Chipset video	nu	nu	nu	nu	nu
Chipset sunet	nu	Creative 5880	AC'97	CMI 8738	AC'97
Raid	nu	da	nu	nu	nu
USB	2 (suportă 4)	4	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)
Monitorizare hardware	4 tensiuni, turaţia pentru 2 coolere (1 procesor + 1 sistem), temperatura procesorului şi a sistemului.	Temperatura procesorului şi a sistemului, 5 voltaje, turaţii ventilator procesor şi carcasă.	3 voltaje, turaţie pentru 2 coolere (CPU şi sistem)	Temperatura sistemului, 5 voltaje, turaţii pentru procesor şi sistem.	Turaţie pentru 2 ventilatoare, 4 voltaje.
Dotări suplimentare	Soft III Setup; S3 Susped to RAM.	Dual BIOS		Chassis Intrusion Detection	-
Overclocking	100/101/103/105/107/110/112/115/117/120/122/124/127/130/133/136/140/150/155	133/200 din 1 în 1 BIOS/jumper 95/100/102/102/110/113/115/120 133/135/137/139/141/145/143/145/151/153/155/160/200		100/102/103/107/110/113/117/120	100/102/104/106/107/108/109/110/111/112
Bundle			PC CILLIN	Trend PC CILLIN, Appio, Activ Share, Acrobat Reader, Shepherd 2000.	PC CILLIN
Teste					
Quake 3 Fastest	162.6	162	148.8	127	139.8
Quake 3 Normal	150.7	149.8	139.1	119.1	131.9
MDK2 640x480x16xLow	147.9	156.1	135.5	137.8	126.6
3DMark 2001 800x600x16	4215	4269	4249	3962	4100
3DMark 2001 - Game1Low	83.6	86.3	85.9	79.7	82.5
3DMark 2001 - Game2Low	77.3	81.5	78.5	71.2	76
3DMark 2001 - Game3Low	85.3	87.5	87.3	80.1	80.4
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	3357	3338	3340	3346	3328
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1623	1644	1624	1648	1640
SiSoft Sandra Disk	23570	23021	18656	23464	23482
SiSoft Sandra Memory Int	369	477	372	362	368
SiSoft Sandra Memory Flt	392	536	392	389	404
Note					
Performanţă	92.37	97.94	88.29	86.27	88.13
Dotări / overclocking	35	45	20	38	32
Notă finală	80.89	87.35	74.63	76.61	76.90



SG-AKT133SSA3	7KTA2E	AK 75-AL
		
64.9$	**76.1$**	**78$**
Supergrace	**Acorp**	**DFI**
Deck Computers	ICG	Tape Computer
01-211.97.42	01-221.73.43	01-330.23.92
www.deck.ro	www.icg.com.ro	www.tape.ro
ATX	ATX	ATX
Award	Award / Phoenix	Award
200	200	200
VIA KT133	**VIA KT133**	**VIA KT133**
VT 8363	VT 8363	VT 8363
VT 82C686B	VT 82C686B	VT 82C686B
100/66/33	100/66/33	100/66/33
SDRAM / 512 Mb	SDRAM / 1.5Gb	SDRAM / 1.5Gb
1/5/1/1/0	1/5/1/1/0	1/5/0/1/0
nu	nu	nu
AC'97	AC'97	AC'97
nu	nu	nu
2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)
Turaţie pentru 2 ventilatoare, 4 voltaje.	Temperatura procesorului şi a sistemului, 5 voltaje, turaţie ventilator pentru procesor şi carcasă.	Temperatura procesorului şi a sistemului, 4 voltaje, turaţie ventilator pentru procesor şi carcasă.
-	Smart Panel Function	
100/102/104/106/107/ 108/109/110/111/112	100-132 din 1 în 1	100/101/102/103/105/ 107/109/110/111/113/ 115/117/120/125/130
PC CILLIN	Norton Ghost, Norton Antivirus, Acrobat Reader, WinDVD, Ewalla.	PC CILLIN
141.1	143.9	144.1
131.3	134.4	134.2
127	128.1	130.8
4097	4133	4152
82	83.3	84
75.2	76.1	76.3
81.6	82.1	82.4
3325	3328	3332
1640	1650	1619
23478	23432	23399
369	388	382
402	425	415
88.11	89.64	89.40
30	42	34
76.48	**80.11**	**78.32**







SISTEMUL DE NOTARE

Performante

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 proporţional faţă de aceasta.

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

Dotari

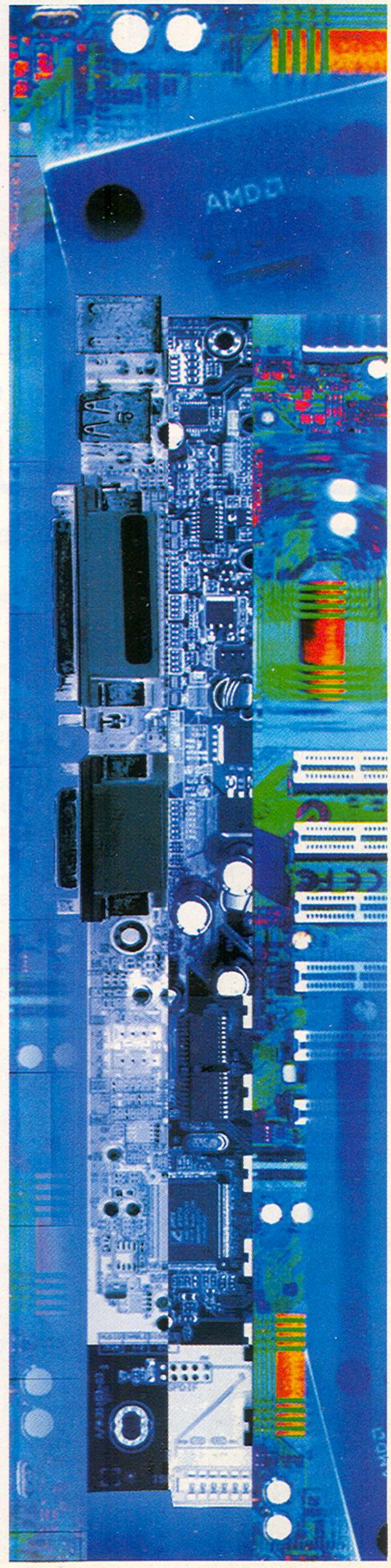
Se acordă între **0-100** puncte pentru întreaga categorie de dotări. Notele acordate au fost variabile (de exemplu între 0-5 puncte), punctele acordându-se în funcţie de calitatea sau nivelul dotării respective. Punctele s-au acordat în felul următor:

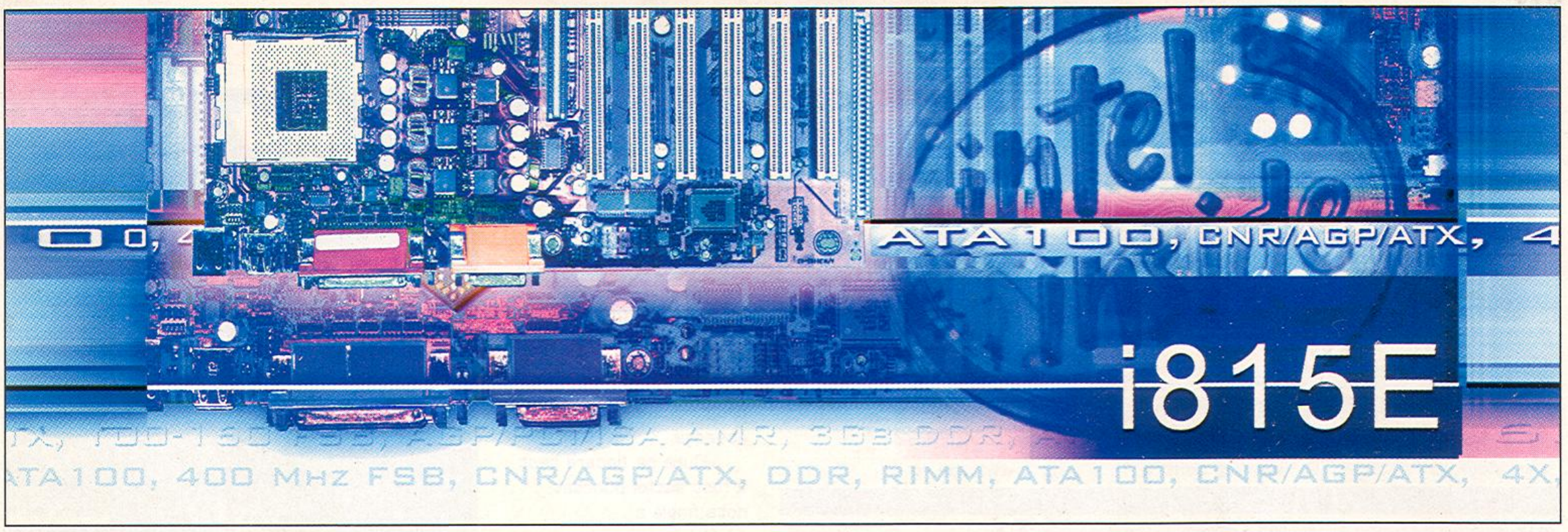
0-09 : Chipset de sunet prezent pe placă
0-10 : Chipset video prezent pe placă
0-11 : Placă de reţea
0-13 : Raid
0-13 : Sistemul de overclocking
0-13 : USB-uri pe placă (câte sunt, câte sunt suportate), sloturi PCI/AMR/CNR, AGPPro, alte intrări/ieşiri
0-13 : Monitorizare hardware (componente monitorizate,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

Ţinând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptaţi modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate şi sistemul de acordare al punctelor stabilit.

Nota finala

Nota finală s-a obţinut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanţa contând în proporţie de 80% iar dotările în proporţie de 20%.

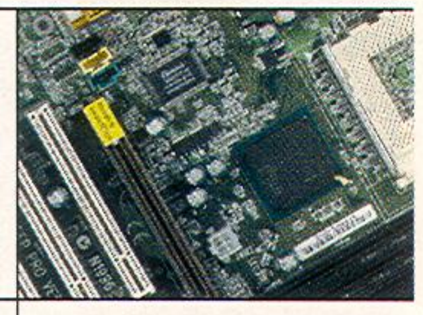




Plăcile cu chipset i815ep vor trece deja la generaţia destinată procesoarelor Tualatin

CUNOSCUTA ESTE i815E (II)

Testăm ultima generație de i815ep prezentă la noi pe piață



Ştiri conexe

Pentium III dispare

Intel şi-a anunţat partenerii că începând cu data de 7 decembrie a anului curent va înceta producţia procesoarelor Coppermine - Pentium III.

Intel a declarat că doreşte să introducă Pentium 4 ca nouă soluţie mainstream în locul Pentium III în timp ce locul Pentium 4 pe piaţa performanţei va fi probabil luat de procesoarele Intel bazate pe core-ul Tualatin. Odată cu anularea producţiei pentru Pentium III, Intel va opri şi producţia respectiv comercializarea procesoarelor Celeron la 800 şi 850 Mhz, deja prea încete pentru o piaţă atât de dinamică.

În cea de a doua parte a testului nostru pentru soluţiile dedicate procesoarelor Coppermine şi bazate pe chipset-ul i815e(p) am avut ocazia să ne întâlnim cu nume de marcă din domeniu care nu au fost prezente luna trecută. Este vorba despre MSI, Abit sau Soltek ale căror ultime soluţii prezente în România le-am testat. Spre deosebire de luna trecută nu am avut de a face cu soluţii atât de rapide cât cu variante de plăci cu un foarte bun raport performanţă/dotări. Iese astfel foarte bine în evidenţă versiunea MSI 815EP Pro care datorită dotărilor foarte bune se instalează pe locul 1 în topul soluţiilor testate de noi până acum. Acest lucru se petrece în condiţiile în care performanţele sale, deşi bune, nu le depăşesc pe cele ale soluţiilor Asus sau IWill care încă de luna trecută s-au dovedit foarte rapide. Tot luna aceasta au intrat în test şi soluţiile unor firme axate mai mult pe buget cum ar fi Super, PC Partner sau Lucky Star, performanţele lor de ansamblu fiind exact acelea care sunt recomandate şi de preţul redus de vânzare al plăcilor. Deşi un produs "de firmă", ST6 de la Abit nu a obţinut rezultate formidabile, de această dată argumentele Abit rămânând fiabilitatea şi calitatea produsului său, acestea în detrimentul performanţei.

Această serie de i815e/p acoperă soluţiile existente pe piaţa noastră, deschizând drumul pentru următoarea generaţie de i815 care soseşte acum împreună cu procesoarele Tualatin.

Preţurile plăcilor sunt în concordanţă totală cu performanţa. Astfel, toate plăcile cu performanţe rezonabile sau bune costă de la 100$ în sus, în timp ce preţul celor orientate mai mult spre buget decât spre performanţă variază în jur de 75-80$.

Deşi nu de o valoare ieşită din comun, cel mai popular anti-virus pentru plăcile de bază se dovedeşte PC Cillin.

Diferenţa de performanţă dintre i815e şi i815ep nu este mare, la un preţ rezonabil fiind de găsit soluţii i815e cu un raport foarte bun calitate/preţ.

Cum am testat

SISTEMUL DE TEST

Procesor
Intel Coppermine
1000 Mhz

Hard disk
Quantum Fireball AS
20.4 Gb, 7200 rpm

Driveri plăci de bază
Driveri default Windows Millenium şi Intel Storage Driver

Placa video
Leadtek WinFast
GeForce2 Ultra

Sistem de operare
Microsoft Windows Millenium

Driveri placă video
Detonator 12.41 cu setările Vsync Off şi FSAA off.

BENCHMARK-URI FOLOSITE

3D Mark 2001
Rezoluţie: 800x600x16
Setări: default

MDK2
Rezoluţie: 640x480x16
Setări: low quality

Quake 3
Moduri: Fastest / Normal
Setări: default

SiSoft Sandra te
Teste: Memory test, CPU test, Disk test

PROCEDURA DE TESTARE

Rularea testelor

Fiecare test enumerat mai sus a fost rulat de câte 5 ori. S-au eliminat valoarea minimă şi valoarea maximă obţinute, între valorile rămase realizându-se media aritmetică. Înainte de testarea fiecărei plăci de bază sistemul de operare şi driverii au fost reinstalaţi.

PLATFORME AMD

KV200/KV200R
CHIPSET: VIA KT133/KT133R
FSB: 200MHz ATA: DUAL100
NORTHBRIDGE: VT8363
SOUTHBRIDGE: VT8266868
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: 4.1CHANNEL

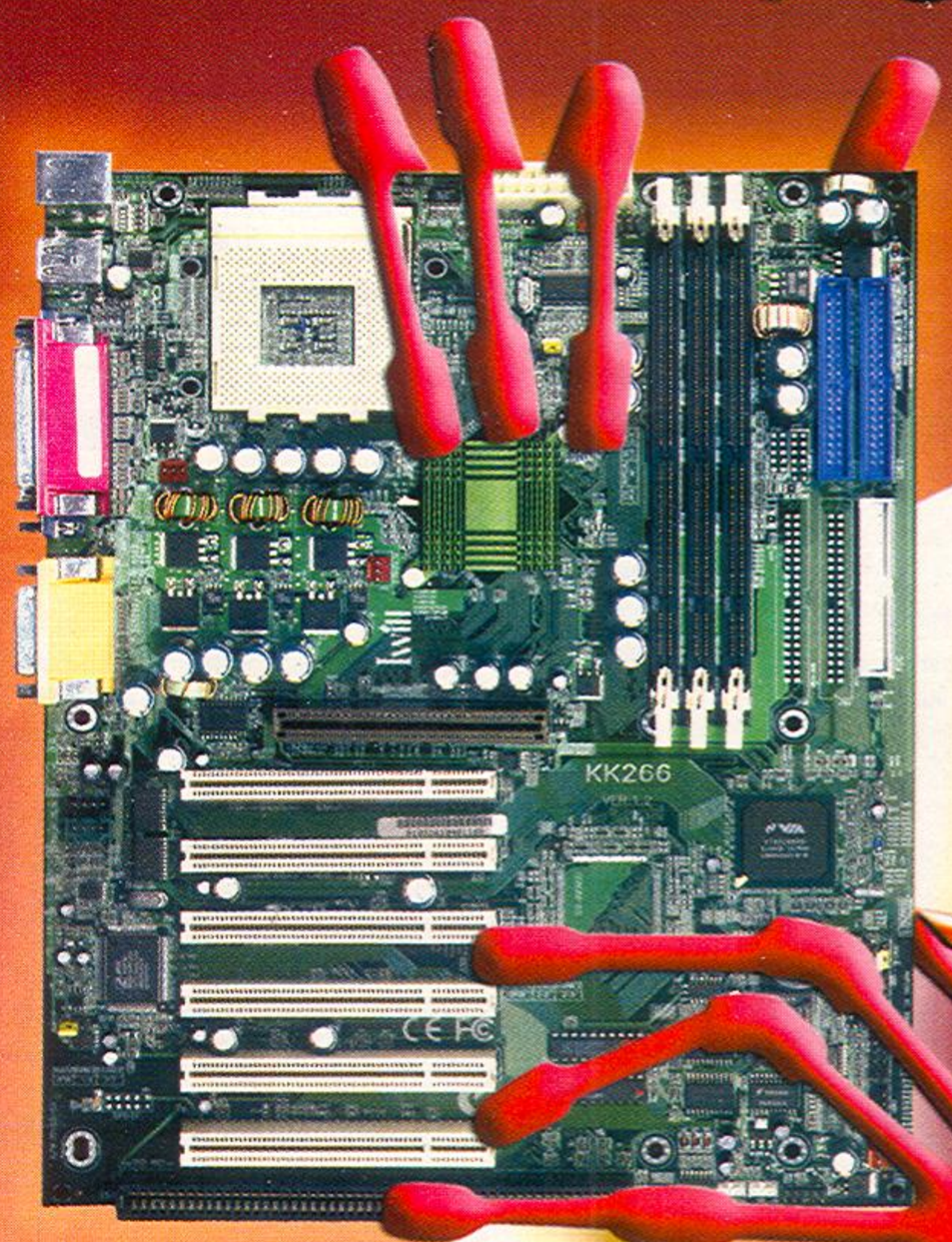
PLATFORME INTEL

VX133
CHIPSET: VIA APOLLO PRO 133A
FSB: 133/100MHz ATA: DUAL 66
NORTHBRIDGE: VT82C694X
SOUTHBRIDGE: VT82C686B
AGP/PCI/AMR: 1/5/1
SUNET: 4.1 CHANNEL

W02
CHIPSET: INTEL 815E
FSB: 133/100MHz ATA: DUAL100
NORTHBRIDGE: INTEL 82815E
SOUTHBRIDGE: INTEL 82801BA
AGP/PCI/CNR: 1/5/1
SUNET: 4.1 CHANNEL

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

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



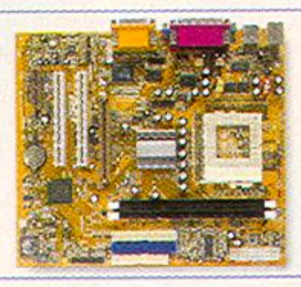
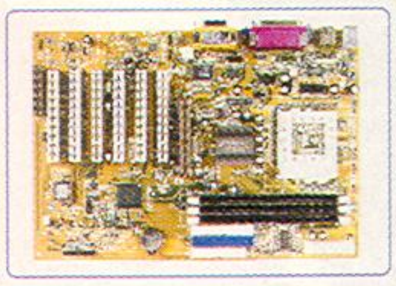
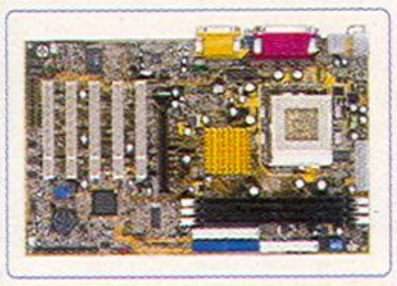
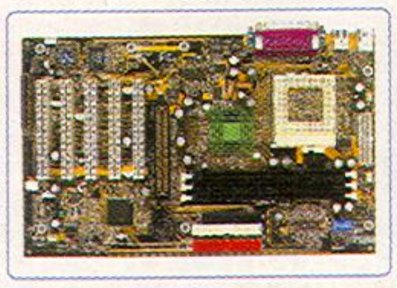
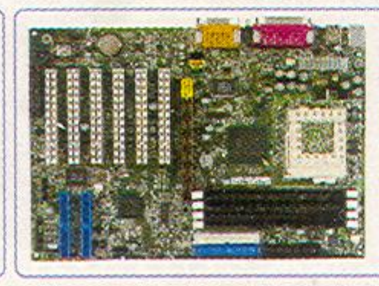
KK266/KK266R
CHIPSET: VIA KT 133A
FSB: 200/266MHz ATA: DUAL100
NORTHBRIDGE: VT8363A
SOUTHBRIDGE: VT8266686B
AGP/PCI/ISA: 1/6/1
SUNET: 4.1CHANNEL

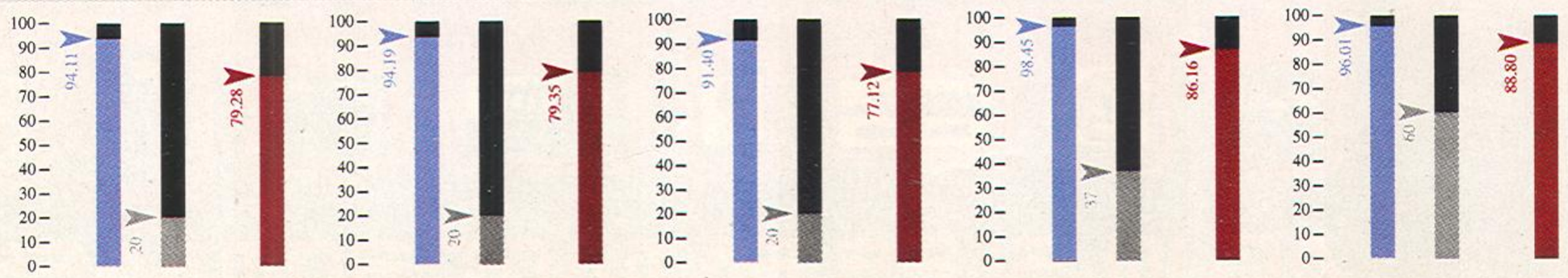
Iwill

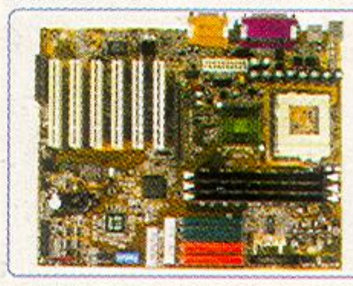
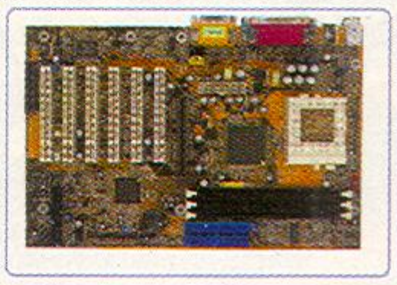
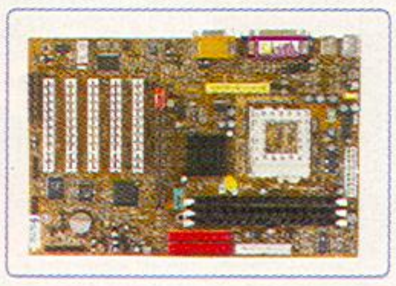
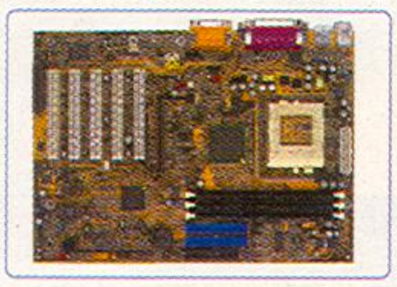
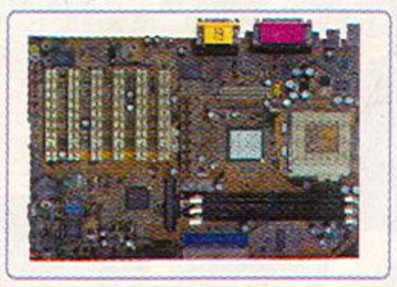
DE LA LANSARE, KK266 A LUAT UN PREMIU PE LUNĂ

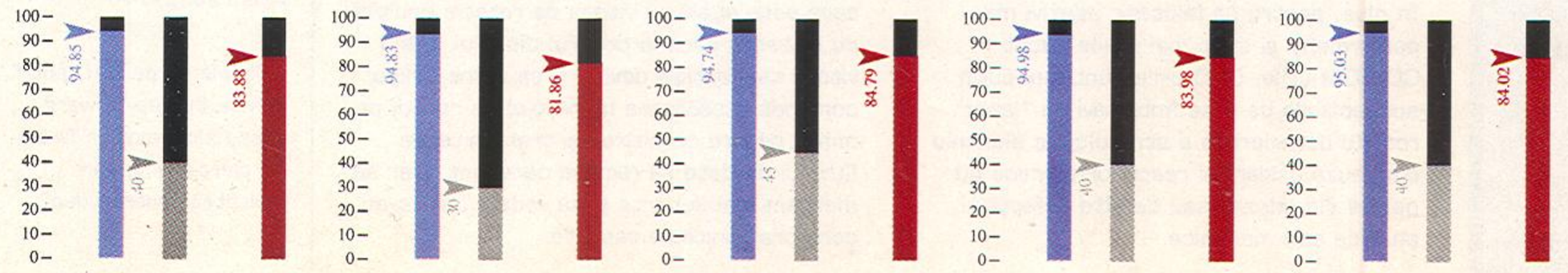
ACUM ȘI PE PĂMÂNT ROMÂNESC

i815EP

Detalii					
Produs	SG-i815EP	i815EP	6A815EP	GA 60x	815EP Pro
					
Pret	70$	80$	77$	83$	111$
Producător	SuperGrace	PC Partner	Lucky Star	Gigabyte	MSI
Distribuitor	Deck Computers	Ager	Viami	Tornado	Flamingo Computers
Telefon	01-211.97.42	01-336.93.17	01-327.72.45	01-312.75.07	01-222.50.41
Web	www.deck.ro	www.ager.ro	www.viami.ro	www.tornado.ro	www.flamingo.ro
Caracteristici					
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	Award	Award	Award
FSB	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66
Chipset	**i815EP**	**i815EP**	**i815EP**	**i815EP**	**i815EP**
Northbridge	i82815EP	i82815EP	i82815EP	i82815EP	i82815EP
Southbridge	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/6/0/0/1	1/6/0/0/1	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/6/0/0/1
Dotări					
Chipset video	nu	nu	nu	nu	nu
Chipset sunet	AC'97	AC'97	AC'97	nu	AC'97
Raid	nu	nu	nu	nu	da
USB	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	4
Monitorizare hardware	Turaţia pentru 3 ventilatoare.	Turaţia pentru 3 coolere, 1 pentru procesor, iar celelalte 2 de carcasă.	Numai pentru turaţia cooler-ului.	Temperatura procesorului, turaţia pentru 3 ventilatoare, 8 voltaje.	Temperatura procesorului şi a sistemului, 3 turaţii de ventilator, 9 voltaje.
Dotări suplimentare	-	-	-	Smart Card Reader	AGP Pro, USB PC 2 PC, Chassis Intrusion Detect.
Overclocking	133/140/144/146/150/157/160/166	133/140/144/146/150/157/160/166	-	55/60/66.8/68.33/70/72/75/77/83/90/100/103/112.5/115/120/125/128/130/133.7/140/145/150/153	133-166 din 1 în 1
Bundle	PC Cillin Antivirus	PC Cillin Antivirus	PC Cillin Antivirus	Easy Tune III, Acrobat Reader, Norton Antivirus, Personal Firewall 2001.	PC Alert, PC Cillin, 3D!Turbo, Adobe Acrobat, Fuzzy Logic.
Teste					
Quake 3 Fastest	136.8	138.6	133.1	157.1	149
Quake 3 Normal	128.7	129.1	123.8	144	135.2
MDK2 640x480x16xLow	118	116	119.1	145.1	120.6
3DMark 2001 800x600x16	3643	3655	3676	3658	3699
3DMark 2001 - Game1Low	77.9	78.6	79.8	77.5	80.1
3DMark 2001 - Game2Low	61.4	60.8	61	60.9	61.4
3DMark 2001 - Game3Low	79.5	79.5	80.1	78.2	80.8
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	2710	2707	2693	2719	2712
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1342	1341	1334	1352	1352
SiSoft Sandra Disk	23243	23303	18323	23192	23269
SiSoft Sandra Memory Int	332	334	330	336	335
SiSoft Sandra Memory Flt	376	375	372	375	377
Note					
Performanţă	94.11	94.19	91.40	98.45	96.01
Dotări / overclocking	20	20	20	37	60
Notă finală	79.28	79.35	77.12	86.16	88.80



	i815EP		i815E		
	ST6	CS62-TC	SL 65ME	CS65-EC	60JV2
					
	105$	76$	101$	99$	85$
	Abit	DFI	Soltek	DFI	Chaintech
	Omnitech	Tape Computer	Viami	Tape Computer	Comrace
	01-212.29.31	01-330.23.92	01-327.72.45	01-330.23.92	01-321.20.92
	N/E	www.tape.ro	www.viami.ro	www.tape.ro	www.comrace.ro
	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
	Award	Award	Award	Award	Award
	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66
	i815EP	**i815EP**	**i815E**	**i815E**	**i815E**
	i82815EP	i82815EP	i82815E	i82815E	i82815E
	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA	i82801BA
	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33	100/66/33
	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100	512Mb - PC133/PC100
	1/6/0/01	1/6/0/0/1	1/5/0/0/1	1/5/0/0/1	1/6/0/0/1
	nu	nu	i815	i815	i815
	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97
	nu	nu	nu	nu	nu
	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)	2 (suportă 4)
	da	Temperatura procesorului şi a sistemului, turaţia pentru ventilatoare, procesor şi sistem, 8 voltaje.	da	Temperatura procesorului şi a sistemului, turaţia pentru 3 ventilatoare, 8 voltaje.	2 senzori de temperatură (sistem şi procesor), turaţia pentru 2 coolere (CPU şi sistem), 8 tensiuni.
	S3 (Suspent to RAM), Soft Menu III Setup	-	Smart Card Reader, AEP Pro.	-	Smart Card Reader, Chassis Intrusion Warning, HDD Instant Recovery.
		133/137/140/145/150/160/166.	-	133-166 din 1 în 1	
	-	PC Cillin Antivirus	WinFax, NAV 2001, Sysmantec Ghost, Virtual Drive.	PC Cillin Antivirus	PC CILLIN, Apio, X-Stop, Activ Share, Shepherd 2000, Norton Antivirus.
	135.2	142.9	141.8	143.2	142.1
	125.4	131.4	130.6	131.8	130.6
	120.8	120.9	117	120.5	120.9
	3771	3678	3666	3643	3686
	84.3	80.1	79.7	78.6	79.8
	65.2	60.7	61.1	60.2	61.2
	85.1	80.3	80.4	80.7	80.6
	2720	2699	2711	2704	2707
	1350	1342	1341	1348	1341
	22359	23620	23187	23252	23264
	335	332	335	333	333
	378	375	377	376	376
	94.85	94.83	94.74	94.98	95.03
	40	30	45	40	40
	83.88	**81.86**	**84.79**	**83.98**	**84.02**



SISTEMUL DE NOTARE

Performante

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 proporţional faţă de aceasta.

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

Dotari

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 funcţie 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 reţea
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/ieşiri
0-13 : Monitorizare hardware (componente monitorizate, voltaje, alarme)
0-10 : Diferite opţiuni suplimentare prezente pe placă (Suspend To Ram, Smart Card Reader, etc)
0-04 : Bundle/Driveri
0-04 : Dual Bios

Ţinând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptaţi modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate şi sistemul de acordare al punctelor stabilit.

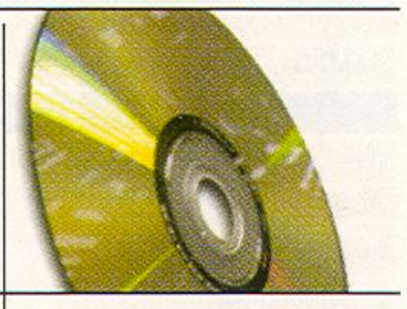
Nota finală

Nota finală s-a obţinut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanţa contând în proporţie de 80% iar dotările în proporţie de 20%.



DVD - CINEMA LA TINE IN CARCASĂ

CEA MAI COMPACTĂ FORMULĂ DE ENTERTAINMENT DIGITAL



Stiri conexe

WinDVD 3.0 cu decodare DTS software

Intervideo a lansat player-ul WinDVD 3.0, care are ca principal punct de atracţie decodarea software a track-urilor DTS (Digital Theater Systems) aspect care a lipsit din playerele software din ultima vreme. Alte caracteristici interesante sunt "time stretching" care vă permite să vizionaţi un film pe fast forward sau slowmotion fără deteriorarea sunetului, bookmark-uri cu scenele favorite, independente de cele ale filmului, dolby surround în căşti şi compatibilitate cu Windows Xp. www.intervideo.com

Hitachi lansează prima cameră video digitală cu DVD

Hitachi DZ-MV100ADO combină o cameră de luat vederi full-motion video şi o cameră foto digitală. Camera poate înregistra 2 ore de film MPEG2 la rezoluţie de 352x480 pixeli şi o oră de film la rezoluţia de 704x480 pixeli. Alternativ, se pot înregistra aproape 2000 de fotografii la rezoluţia de 1280x960 folosind ambele feţe ale discului DVD. Acesta este un Maxell DVD-RAM de 8cm compatibil cu ultima generaţie de DVD-ROM Hitachi - GD-7500, inclus în preţul de 2500$ al camerei. www.hitachi.com

CD ROM-ul este o specie hardware pe cale de dispariţie, un dinozaur modern ce va supravieţui doar prin exemplarele ce pot inscripţiona CD-uri, mai ales pentru că acestea au ieşit din faza preţului prohibitiv şi se apropie încet, încet de preţul de acum 2-3 ani al unei unităţi CD-ROM. DVD-ul este fără îndoială liderul neîncoronat al regatului multimedia, iar odată cu apariţia pe piaţa SOHO a dispozitivelor DVD-RW, supremaţia sa va deveni incontestabilă.

De ce DVD?

Majoritatea playerelor pot citi aproape toate formatele existente de CD-uri şi DVD-uri: CD Audio, CD cu date, CD-RW, DVD-uri cu filme, DVD audio şi DVD cu date, înlocuind cu succes CD-ROM-ul. Deşi o parte din formatele CD sunt invizibile pentru laserul DVD-ului, raza nefiind reflectată de stratul de vopsea special folosit în fabricarea acestora, citirea lor este totuşi posibilă prin folosirea a două lasere diferite, sau a unui singur laser capabil să emită în două lungimi de undă distincte.

DVD-urile zgâriate se vor comporta mai bine decât CD-ROM-urile zgâriate, în ciuda faptului că densitatea datelor este de patru-cinci ori mai mare pe DVD-uri, pentru că sistemul de corectare a erorilor pentru acestea este de zece ori mai performant. În plus, pentru că folosesc adezivi mai performanţi şi sunt mai rigide decât CD-ROM-urile, DVD-urile sunt mai puţin susceptibile de a se îmbolnăvi de "laser rot" (o deteriorare a stratului de aluminiu din cauza oxidării şi reacţiilor chimice cu gazele din adeziv) sau de alte defecţiuni chimice sau mecanice.

DVD-urile au echivalentul capacităţii cumulate a 6-7 CD-uri şi chiar mai mult pentru cele double-layer. Sunetul este de o calitate mult mai bună, majoritatea filmelor fiind codate Dolby Digital (cinci canale de sunet diferite plus un canal special pentru efecte de frecvenţă joasă - Low Frequency Effects Channel) şi suportă surround (nativ pe sisteme cu patru/cinci boxe şi simulat sofware pe sisteme cu doar două boxe)

Mod de funcţionare

Un DVD-player nu este foarte diferit de un CD-player. El foloseşte un dispozitiv laser pentru a emite o rază care se reflectă în ridicăturile de pe suprafaţa discului şi ajunge înapoi la o lentilă. Înşiruirea pattern-urilor "deal-vale" de pe disc este interpretată de chip-ul DVD-ului şi transformată în flux de date. Diferenţa principală este lungimea de undă a razei laser: 640 nanometri pentru DVD faţă de 780 la CD. De aceea trebuie folosite două capete de citire sau un dispozitiv laser cu lungime de undă dualã.

Pentru a menţine raza pe banda de date spiralată este folosit un sistem de tracking care plimbă constant laserul către interiorul şi exteriorul discului. Când el se mişcă înspre exterior, ridicăturile devin mai greu de citit din cauza vitezei tangenţiale, care este egală cu viteza de rotaţie înmulţită cu distanţa până la centrul discului. Când viteza tangenţială devine prea mare, chipul comandă micşorarea numărului de rotaţii pe minut pentru ca citirea şi transmiterea fluxului de date să rămână constant. Dar să mergem mai departe şi să vedem cum s-au comporat unităţile testate.

Ştiaţi că...?

- "DVD" nu înseamnă "Digital Video Disc" aşa cum cred mulţi, ci "Digital Versatile Disc"?

.....

- Primele DVD Playere au apărut pe piaţă în martie 1997?

.....

- Din 1997 şi până acum s-au vândut peste 15 milioane de unităţi (dispozitive PC şi stand-alone)?

.....

- există peste 15.000 de titluri disponibile pe DVD doar în Statele Unite?

.....

- prima consolă de jocuri care a fost dotată cu o unitate DVD a fost Sony PlayStation 2?

.....

- durata de viaţă a unui DVD este de 3-4 ori mai mare decât cea a unui CD Audio sau CD-R?

.....

- filmele de pe DVD pot fi privite în fast-forward şi/sau slow-motion fără a se pierde nimic din calitatea redării video?

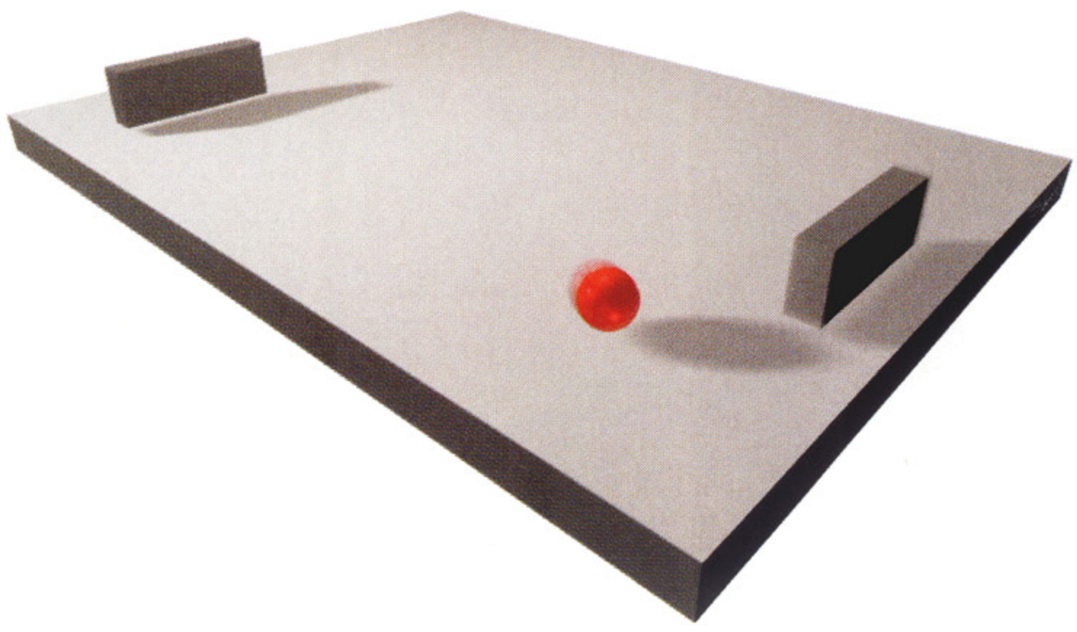
Windows

Standard în lumea calculatoarelor









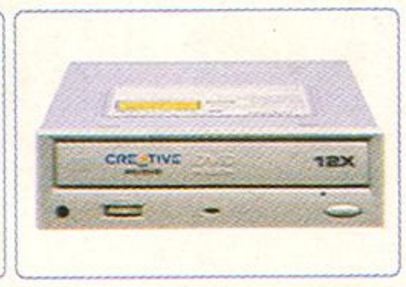
play the game of IT
with us
you will always win

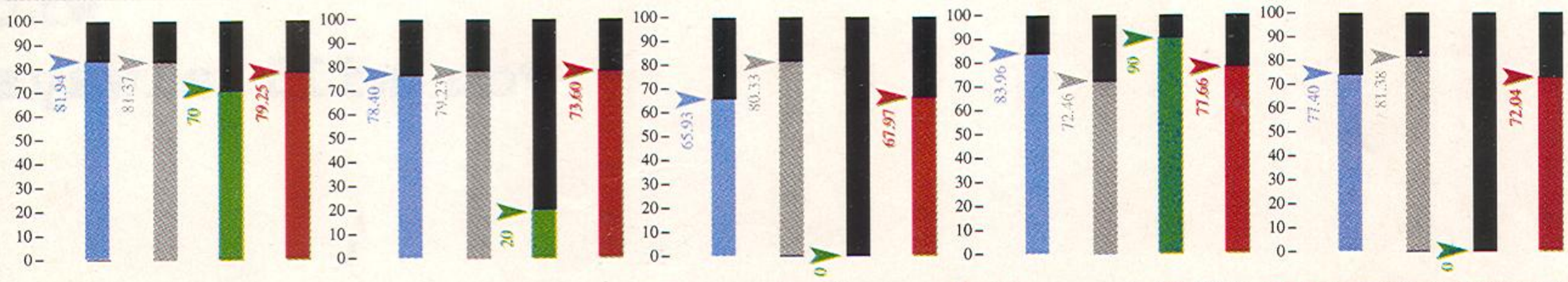
ProCA

Microsoft OEM System Builder Program Member 2001

str. Turturelelor 52 tel/fax (01)323.82.00 www.proca.ro

BE SURE It's Legal

Detalii					
Produs	E612	E608	DVD1243E	DDU1621	DDU1211
					
Preț	87$	74$	58$	59$	52$
Producător	ASUS	ASUS	Creative	Sony	Sony
Distribuitor	Ager	Ager	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Best Computers/Ultra PRO
Telefon	01-336.93.17	01-336.93.17	01-222.50.41	01-222.50.41	01-314.76.98/01-211.70.90
Web	www.ager.ro	www.ager.ro	www.flamingo.ro	www.flamingo.ro	www.bestcomputers.ro/www.ultrapro.ro
Caracteristici					
Viteza nominală DVD-ROM	8x	12x	12x	16x	12x
Viteza nominală CD-ROM	40x	40x	40x	40x	40x
Cache (Kb)	512	512	512	512	512
Mod introducere disc	tray	tray	tray	tray	tray
Ieșire audio analog/digital	da/da	da/da	da/da	da/da	da/da
Dotări					
DVD Player	ASUS DVD 2000	nu	nu	PowerDVD	nu
Cablu audio/Cablu IDE	da/nu	da/nu	nu/nu	da/da	nu/nu
Bundle	nu	nu	nu	da	nu
Măsurători CD					
Rata medie de transfer (Kb/s)	4347	4300	4339	4302	4551
Timp mediu de căutare (ms)	84	87	123	88	94
Timp login	8.5	9.45	11.48	7.18	9.56
Măsurători DVD					
Cu DMA					
Rata medie de transfer (Kb/s)	7426	6311	6659	8143	6743
Timp mediu de acces (ms)	110	114	110	106	115
Utilizare CPU la 1x (%)	18	19	18	23	18
Utilizare CPU la 2x (%)	16	19	15	34	15
Utilizare CPU la 4x (%)	17	23	24	41	21
Fără DMA					
Rata medie de transfer (Kb/s)	1953	1892	1996	2218	1998
Timp mediu de acces (ms)	121	124	111	121	118
Utilizare CPU la 1x (%)	29	25	30	28	30
Utilizare CPU la 2x (%)	26	24	29	31	24
Utilizare CPU la 4x (%)	33	30	25	30	27
Note					
Notă CD	81.94	78.40	65.93	83.96	77.40
Notă DVD	81.37	79.23	80.33	72.46	81.38
Notă dotări	70	20	0	90	0
Notă finală	79.25	73.60	67.97	77.66	72.04



Punctul cu care E612 se laudă este sistemul DDSSII împotriva vibrațiilor. Acesta garantează în opinia producătorilor o mult mai bună precizie în localizarea informațiilor pe disk ca și o precizie mult mai bună de redare, de aici rezultând performanțe destul de bune în testele efectuate.

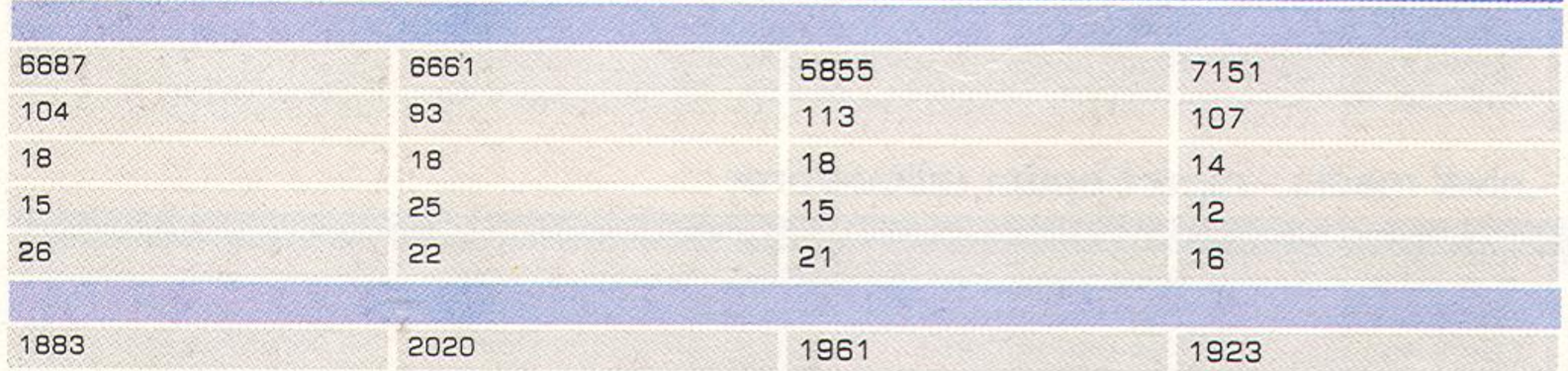
Fratele mai mic al lui E612 este E608. Acesta beneficiază de tehnologie similară cu cea din E612. Avantajul său este scăderea mică de performanță de la 12X la 8X și un preț mai bun. Lipsa software-ului pentru vizionat DVD-uri se poate dovedi o problemă pentru utilizator.

DVD-ul de la Creative a obținut rezultate de nivel mediu în testele efectuate. Cu toate acestea, lipsa bundle-ului și performanțe nu foarte fericite ale părții de CD-ROM nu au clasat produsul pe locurile superioare ale clasamentului.

Dacă în partea de CD-ROM Sony nu prezintă prin acest drive valențe deosebite, partea de DVD este foarte reușită, performanțele fiind bune sau foarte bune indiferent dacă este vorba de folosirea accesului DMA sau dezactivarea acestuia. Soft-ul de DVD este de asemenea bun.

Sony își respectă numele și acest drive are performanțe bune pentru categoria din care face parte. Scăderea de performanță față de unitatea 12X este proporțională cu prețul, deci raportul calitate/preț se păstrează constant. Singurul deficit este timpul de acces cam ridicat.

DRD-8120B	SD616	SD612	DVD104S
			
46.8$	56.7$	52.5$	52$
LG	Samsung	Samsung	Pioneer
Ultra PRO	Deck	Deck/Best Computers	Best Computers/Viami
01-211.70.90	01-211.97.42	01-211.97.42/01-314.76.98	01-314.76.98/ 01-327.72.45
www.ultrapro.ro	www.deck.ro	www.deck.ro/www.bestcomputers.ro	www.bestcomputers.ro/www.viami.ro
12x	16x	12x	10x
40x	48x	40x	40x
512	512	512	512
tray	tray	tray	tray
da/da	da/da	da/da	da/nu
nu	Power DVD	nu	nu
nu/nu	da/nu	da/nu	nu/nu
nu	nu	nu	nu
4522	5206	4567	4455
102	86	89	98
7.83	8.13	6.75	5.3
6687	6661	5855	7151
104	93	113	107
18	18	18	14
15	25	15	12
26	22	21	16
1883	2020	1961	1923
120	95	123	110
29	29	28	23
29	30	30	21
32	25	22	24
75.09	87.62	86.87	90.42
77.53	80.86	80.59	93.94
0	70	20	0
69.04	81.80	76.41	83.49



Chiar dacă LG nu se compară ca nume în materie de DVD-uri cu Sony sau Pioneer, performanţele acestui driver sunt bune atât pe partea de CD cât şi pe cea de DVD. Preţul foarte competitiv evidenţiază de asemenea produsul, lipsul său fiind orice fel de bundle software.

Drive-ul face parte din ultima generaţie de DVD-uri, viteza şi fiabilitatea sa vorbind de la sine. Performanţele au însă şi scăderi, fiind momente când drive-ul echivalează cu un DVD12X. Software-ul Power DVD mai adaugă la notă, însă cei care nu ţin cont de aceste adăugiri pot vedea şi alte produse.

Performanţele drive-ului sunt bune dar nu sunt ieşite din comun. Mai mult, drive-ul este uneori depăşit de altele din test cu viteză a DVD-ului de numai 10X. Cel mai mult, soluţia Samsung păleşte cel mai mult în faţa DVD-ului Pioneer care rămâne o excelentă soluţie pentru un drive DVD.

Pioneer dovedeşte cu acest drive că nu ai nevoie nici de 12X sau 16X la un drive DVD sau bundle software pentru a obţine performanţe şi în consecinţă o notă foarte bună. Performanţa în materie de drive DVD depăşeşte celelalte produse din test fiind absolut imbatabilă.

Ce sunt codurile regionale?

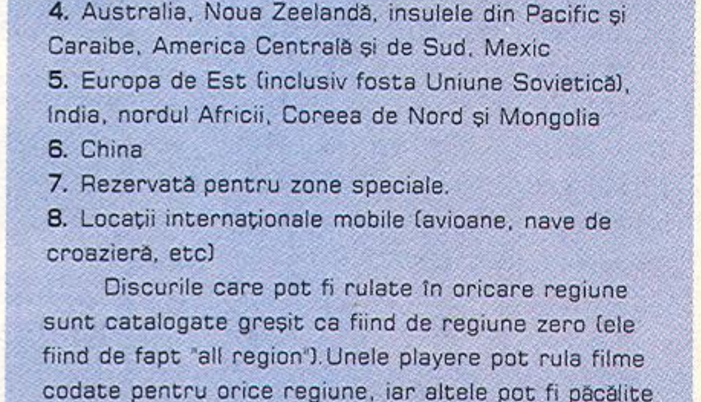
"Regional codes", "Country codes", "Zone locks", toate acestea sunt denumiri pentru aceeaşi modalitate de a garanta exclusivitatea pe piaţă. Producătorii de filme vor să controleze exact momentul în care un film ajunge pe DVD în casele cinefililor, deoarece lansările din cinematografe în jurul globului nu sunt tocmai simultane şi se ajunge în situaţia în care un film apare pe DVD în S.U.A. în momentul în care este pe ecrane în Europa. Pentru ca DVD-urile din State să nu poată fi vizionate în Europa, standardele DVD (video, nu şi audio) includ coduri permanente care previn redarea conţinutului lor în anumite zone geografice. Codurile regionale sunt absolut opţionale pentru producători, care pot să lase toate zonele libere sau să le blocheze pe toate în afară de una.

Există 8 regiuni principale

1. Statele Unite, Canada şi alte teriorii americane.
2. Japonia, Europa, Africa de Sud şi Orientul Mijlociu (inclusiv Egiptul)
3. Asia de Est şi Sud-Est (inclusiv Hong Kong)
4. Australia, Noua Zeelandă, insulele din Pacific şi Caraibe, America Centrală şi de Sud, Mexic
5. Europa de Est (inclusiv fosta Uniune Sovietică), India, nordul Africii, Coreea de Nord şi Mongolia
6. China
7. Rezervată pentru zone speciale.
8. Locaţii internaţionale mobile (avioane, nave de croazieră, etc)

Discurile care pot fi rulate în oricare regiune sunt catalogate greşit ca fiind de regiune zero (ele fiind de fapt "all region"). Unele playere pot rula filme codate pentru orice regiune, iar altele pot fi păcălite software sau hardware pentru a schimba zona sau pentru a deveni all-region. Informaţii în această privinţă puteţi găsi la:

- http://www.codefreedvd.com/
- http://www.regionfreedvd.net/
- http://www.dvdkits.com/
- http://www.planet-dvd.ch/



Consideraţii finale

Sistemul de testare a unităţilor DVD a constat într-un calculator construit în jurul plăcii de bază IWill KK266, cu un procesor Thunderbird de 1.2GHz, cu bus în 133. De asemenea, am folosit un hard Quantum AS de 7200 rpm şi 128 Mb SDRAM PC133. Pentru a măsura efectiv calităţile acestora, am folosit două programe de test, şi anume NeroDVDSpeed şi NeroCDSpeed. Deoarece la majoritatea unităţilor DVD actuale viteza de citire a CD-urilor se apropie sau este egală cu cea a unităţilor CD-ROM, am considerat necesară şi efectuarea unor măsurători, pentru a vedea performanţele acestora în acest mod de lucru. Pentru a observa mai bine calităţile aparatelor supuse testării, testele DVD au fost făcute în două moduri: odată cu DMA-ul dezactivat, apoi cu DMA-ul activat. Ponderea în acordarea notei finale a constat în 60% nota pentru performanţele DVD, 30% nota pentru performanţele CD şi 10% nota pentru dotări. În privinţa dotărilor se poate observa o lipsă a acestora, majoritatea unităţilor fiind livrate fără un player DVD, şuruburi, etc. Soluţia oferită de Pioneer a fost cea mai performantă, unitatea lor obţinând primul loc, atât în testele pentru CD-ROM, cât şi în cele pentru DVD-ROM, păcătuind însă prin lipsa ieşirii audio digital. Pentru cei interesaţi atât de performanţă, cât şi de dotari, modelele ASUS 612E şi Samsung SD616 pot constitui o alegere bună.

Sistemul de punctare

Primele 5 produse din fiecare top primesc în fiecare lună un număr de la una la cinci stele, în funcţie de poziţia ocupată. Ţinând cont că pentru fiecare stea se acordă un punct, la sfârşitul 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.

Preţurile

Preţurile afişate în tabele au fost corecte la data de 01.09.2001, fiind furnizate de firmele distribuitoare ale produselor testate. Este posibil ca la data apariţiei revistei preţurile să nu mai corespundă, deci pentru a afla preţul actualizat pentru un anumit produs se recomandă cererea preţului acestuia de la distribuitor.

Notarea produselor noi

În cazul în care un produs nou va fi testat şi va primi o notă care îi va permite intrarea în top, notele produselor testate anterior care îl vor urma în clasament vor fi ajustate proporţional după notele obţinute în teste de acesta. Vor fi ajustate notele pentru performanţă, dotări, documentaţie, etc, numai în cazul în care notele noului produs le vor depăşi pe acestea.

Sistemul de test

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

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

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

După ce ne ghidăm



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



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



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

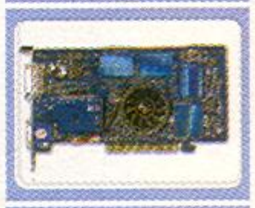
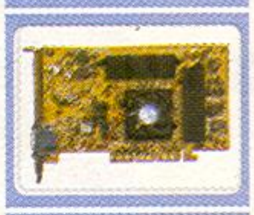
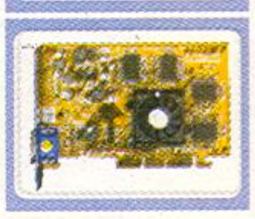


Serious Sam
Plăci video: 1024x768x32 Q
Plăci de bază: -

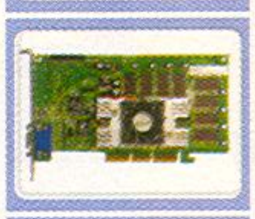
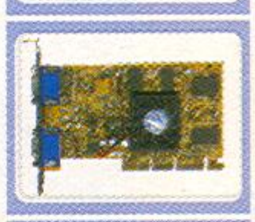
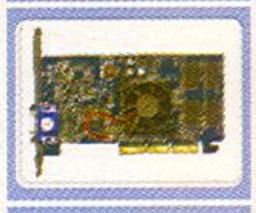
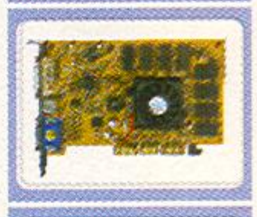
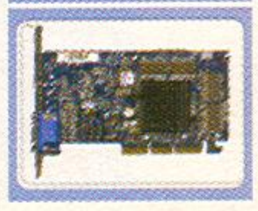


SiSoft Sandra
Plăci video/bază: Test CPU, Memorie, Drive

Plăci video - performanţă maximă

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**WinFast GeForce3TD** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 399$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: Samsung Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 100 Dotări: 38 Documentaţie: 66 Notă finală: **89.00**
	**StarForce822 GeForce3** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preţ: 382$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanţă: 97.98 Dotări: 41 Documentaţie: 66 Notă finală: **87.83**
	**WinFast 2 Ultra** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 287$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvenţă: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 4 ns Producător: ESMT Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 82.62 Dotări: 38 Documentaţie: 66 Notă finală: **75.09**
	**Prophet 2 Ultra** Producător: Hercules Distribuitor: Best Comp. Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 370$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvenţă: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 82.59 Dotări: 38 Documentaţie: 27 Notă finală: **73.12**
	**V7700 Ultra** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 445.1$	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvenţă: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 4 ns Producător: ESMT Răcire: radiatoare	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 82.29 Dotări: 20 Documentaţie: 23 Notă finală: **69.98**
	**WinFast GeForce2 Pro64** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 186$	Model: GeForce2 Pro Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 400 MHz Viteză: 5 ns Producător: Ascend Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 74.20 Dotări: 22 Documentaţie: 66 Notă finală: **65.96**
	**PowerGene GTS Pro64** Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preţ: 158.5$	Model: GeForce2 Pro Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 365 MHz Viteză: 5.5 ns Producător: Samsung Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 70.86 Dotări: 17 Documentaţie: 46 Notă finală: **61.54**

Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preţ

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**V7100 Pro** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 115.2$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 49.85 Dotări: 10 Documentaţie: 70 Notă finală: **44.88**
	**WinFast MX SH MAX** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 107$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvenţă: 175 MHz Viteză: 6 ns Producător: Mira Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 46.16 Dotări: 22 Documentaţie: 66 Notă finală: **43.53**
	**Tornado MX400** Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 77$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 185 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: da	Performanţă: 47.03 Dotări: 16 Documentaţie: 62 Notă finală: **43.12**
	**3D Prophet MX400** Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preţ: 89$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 48.53 Dotări: 10 Documentaţie: 26 Notă finală: **41.62**
	**WinFast SH PRO** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 88.5$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 175 MHz Viteză: 5 ns Producător: ErtronTech Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 42.03 Dotări: 22 Documentaţie: 66 Notă finală: **40.22**
	**GeForce2 Pro Tri-View** Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preţ: 80$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvenţă: 167 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 43.22 Dotări: 21 Documentaţie: 46 Notă finală: **40.03**
	**GA-GF1280-32** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preţ: 72.6$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvenţă: 175 MHz Răcire: radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 165 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 42.02 Dotări: 5 Documentaţie: 56 Notă finală: **37.17**

Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!



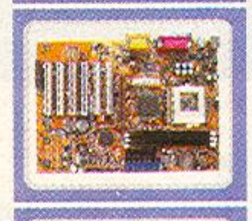
Încearcă
noile linii de radiocasetofoane FunLine și T-Line

BLAUPUNKT

Un punkt în plus pentru mașina ta.

Placi de baza

Platforme Intel - Coppermine / Celeron - i815e/i815ep

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**815 EP PRO** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preţ: 111$	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: -	Performanţă: 96.01 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: **88.80**
	**CUSL2-C** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 124$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHz Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanţă: 98.47 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: **88.77**
	**BD133** Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 110$	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	Performanţă: 96.44 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: **87.15**
	**GA-60X** Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preţ: 83$	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: -	Performanţă: 98.45 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **86.16**
	**WO2** Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 100$	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	Performanţă: 97.68 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **86.14**
	**EP3S2A5L** Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preţ: 105.6$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: USDM	Performanţă: 95.18 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **85.14**
	**SL65ME** Producător: Soltek Distribuitor: Viami Telefon: 01-327.72.43 Preţ: 101$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 94.74 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **84.79**
	**60JV2** Producător: Chaintech Distribuitor: Comrace Telefon: 01-321.20.92 Preţ: 85$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: Intel 815E FSB: 133/100/66 Producător: Intel Northbridge: i82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512Mb	Raid: - Video: i 815 Audio: AC'97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 95.03 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **84.02**
	**CS65-EC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.23.92 Preţ: 99$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815E FSB: 133/100/66 Producător: Intel Northbridge: i82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512Mb	Raid: - Video: i815 Audio: AC'97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 94.98 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **83.98**
	**ST6** Producător: Abit Distribuitor: Omnitech Telefon: 01-212.29.31 Preţ: 105$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: Intel FSB: 133/100/66 Producător: Intel Northbridge: i82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512Mb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 94.85 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **83.88**
	**CS62-TC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.23.92 Preţ: 76$	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: 2 Extra: -	Performanţă: 95.92 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **83.73**
	**MS7057C** Producător: Matsonic Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preţ: 69$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 95.40 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **83.32**
	**GA-60XE1** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preţ: 80$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: EasyTune	Performanţă: 92.13 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **83.10**
	**618AS** Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preţ: 72$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 95.12 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **83.09**

Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesionisti

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
Media

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

Reselleri:

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

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

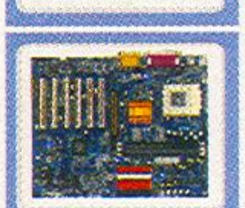
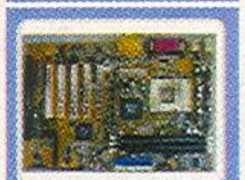
NEXIAL RESEARCH
Str. Brăilei 26
Galaţi
Tel: 036-319.120

COMPUTER HOUSE
B-dul Independenţei B1-5
Iaşi
Tel: 032-217.800

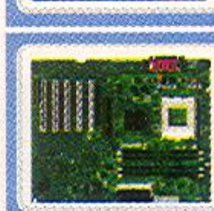
Alege Sk!nbarea!
www.skin.ro

Plăci de bază

Platforme AMD - Thunderbird / Duron - KT133/KT133A

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**KK266-R** Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 151$	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 8738 4.1 USB: 2 (suport 4) Extra: MicroStepping	Performanță: 94.89 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: **87.91**
	**GA-7ZXR** Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 123.5$	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: **87.35**
	**A7V133 Raid** Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 150$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: 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: **87.19**
	**GA-7ZXR-C** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 110.2$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: 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: **85.10**
	**KT7A Raid** Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 146$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: 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: **84.65**
	**K7 Turbo** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 111$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: 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: **81.84**
	**KT7E** Producător: Abit Distribuitor: Omnitech Telefon: 01-212.29.31 Preț: 125$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: VIA KT133E FSB: 266/200 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: **80.89**
	**7KTA2E** Producător: Acorp Distribuitor: ICG Telefon: 01-221.73.43 Preț: 76.15$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/1 AMR/CNR: 1/0	Chipset: VIA KT133 FSB: 200 Producător: VIA Northbridge: VT8363 Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: Smart Panel Function	Performanță: 89.64 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: **80.11**
	**AK 75-AL** Producător: DFI Distribuitor: Tape Comp Telefon: 01-330.23.92 Preț: 78$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: VIA KT133 FSB: 200 Producător: VIA Northbridge: VT8363 Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 89.40 Dotări/overclocking: 34 Notă finală: **78.32**
	**A7Pro** Producător: ASUS Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 125.7$	Format: ATX Bios: Award ATA: 66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133 FSB: 200 Producător: VIA Northbridge: KT8363 Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 87.64 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **78.11**
	**AK11** Producător: Shuttle Distribuitor: Shuttle Telefon: N/A Preț: 89$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 89.49 Dotări/overclocking: 30 Notă finală: **77.59**
	**K133ASA-B206** Producător: PC Partner Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 61$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/1 AMR/CNR: 1/0	Chipset: VIA KT133 FSB: 200 Producător: VIA Northbridge: VT8363 Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 88.13 Dotări/overclocking: 32 Notă finală: **76.9**
	**KD266** Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 96$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AliM1649 FSB: 266/200 Producător: Ali Northbridge: AliM1649.BGA528 Southbridge: AliM1535D+.BGA352	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 85.87 Dotări/overclocking: 31 Notă finală: **74.89**
	**K133AASA-220C** Producător: PC Partner Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 67$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/1 AMR/CNR: 1/0	Chipset: VIA KT133A FSB: 266/200 Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC'97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 88.29 Dotări/overclocking: 20 Notă finală: **74.63**

Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 **P4T** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 235$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 Extra: -	Performanţă: 97.37 Dotări/overclocking: 32 Notă finală: **84.30**
 **GA8TX-C** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preţ: 164.8$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: EasyTune III	Performanţă: 95.39 Dotări/overclocking: 38 Notă finală: **83.90**
 **AX4T** Producător: Aopen Distribuitor: Aopen Telefon: - Preţ: N/A$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: Lan 10/100Mb	Performanţă: 94.69 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **83.75**
 **D850GB** Producător: Intel Distribuitor: Maguay Telefon: 01-210.38.09 Preţ: N/A$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanţă: 99.97 Dotări/overclocking: 17 Notă finală: **83.37**
 **WT70-EC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preţ: 159$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 100/400 Mhz Producător: Intel Northbridge: Intel 82850 Southbridge: Intel 82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC800/PC600 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanţă: 96.38 Dotări/overclocking: 27 Notă finală: **82.50**

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

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
 **SL75DRV** Producător: Soltek Distribuitor: Viami/ProCA Telefon: 327.72.45/ 323.82.33 Preţ: 119$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanţă: 95.83 Dotări/overclocking: 57 Notă finală: **88.06**
 **EP-8K7A+** Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preţ: 155$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD760 FSB: 266/200 MHZ Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: Raid	Performanţă: 93.38 Dotări/overclocking: 55 Notă finală: **85.70**
 **EP 8KHA** Producător: Epox Distribuitor: Best Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 125$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanţă: 94.69 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **84.75**
 **AK 76-SN** Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preţ: 110$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD761 FSB: 200/266 Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: DDRAM Bus: PC100 Maxim: 2Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanţă: 98.07 Dotări/overclocking: 30 Notă finală: **84.45**
 **AD72-SN** Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preţ: 110$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 200/266 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: -	Performanţă: 95.90 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **84.12**
 **A7A266** Producător: Asus Distribuitor: ICG Telefon: 01-221.73.43 Preţ: 160$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: AliMagik1 FSB: 266/200 MHZ Producător: Ali Northbridge: ALI M1647 Southbridge: Ali M1535D+	Tip: PC2100/ PC1600 - PC133/PC100 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 2 Gb / 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanţă: 91.73 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **82.78**
 **866AS** Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preţ: 110$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266 FSB: 200/266 Producător: VIA Northbridge: VT 8366 Southbridge: V 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC`97 USB: 2 (suportă 6) Extra: -	Performanţă: 87.83 Dotări/overclocking: 30 Notă finală: **76.26**
 **7A1647A** Producător: Acorp Distribuitor: ICG Telefon: 01-221.73.43 Preţ: 81.6$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: AliMagik1 FSB: 200/266 Producător: Ali Northbridge: ALIM1647 Southbridge: ALIM1535D+	Tip: DDRAM Bus: PC100 Maxim: 2Gb	Raid: - Video: - Audio: AC`97 USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanţă: 87.09 Dotări/overclocking: 30 Notă finală: **75.67**

software

A greşi e omeneşte

Nu ştiu cum se face, dar în ultimul timp toate drumurile duc la Microsoft. Chiar şi cele greşite. Nu ştiu dacă aţi observat, dar de câteva săptămâni banalul mesaj "page not found" care apărea atunci când scriaţi "www.jaked.com" în loc de "www.naked.com" (un exemplu la întâmplare, firește a făcut loc unei pagini MSN Search unde vi se explică că v-aţi rătăcit şi vi se oferă diverse alternative pentru a vă întoarce pe autostrada informaţională, inclusiv folosirea motorului de căutare de la Microsoft.

Schimbarea paginii de autosearch de pe serverele Microsoft a fost făcută pentru a-i ajuta pe surferi să nu se mai piardă de la drumul cel drept, a afirmat un purtător de cuvânt al companiei din Redmond. "Vrem să facem browsingul web o experienţă cât mai plăcută", a mai adăugat el.

Acum, nu că aş vrea să mă alătur extremei paranoice a detractorilor Microsoft, dar ceva parcă nu îmi miroase kosher aici. Paginile de eroare sunt accesate de peste 14 milioane de ori pe zi prin intermediul Internet Explorer, conform unei statistici Microsoft. Aproape 15 milioane de oiţe rătăcite în Ţara Nimănui din mijlocul Internetului, de care e foarte simplu să profiţi în moduri nu tocmai oneste. Cum ar fi de exemplu mânarea lor subtilă către site-uri subsidiare Microsoft. Dar chiar şi fără alternativele respective Microsoft întinde elasticul până la limită impunându-şi propriul motor de căutare în faţa altora, poate mai competitive.

Rhino 2.0 în sfârşit

Cel mai bun program de modelare capătă o nouă faţă

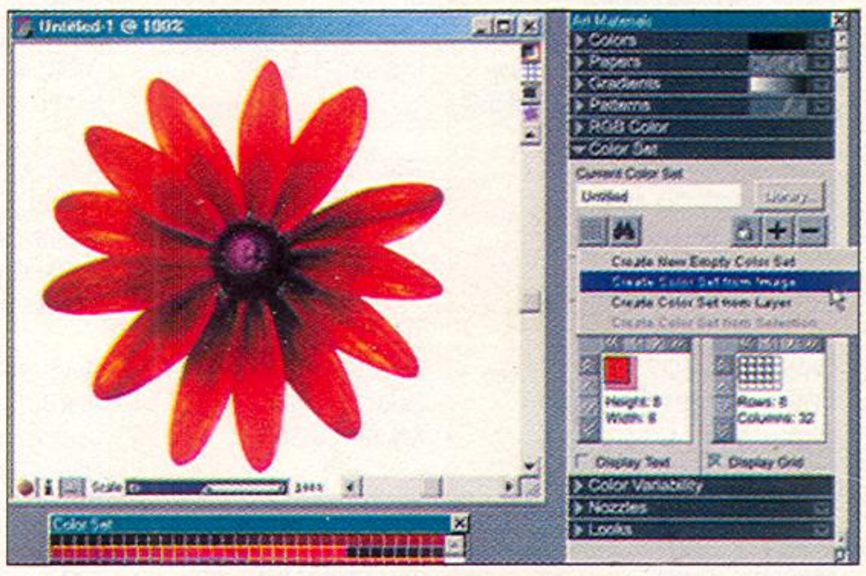
Pentru cei pasionaţi de grafica 3D nu poate fi decât o veste bună că Robert McNeel&Associates a anunţat lansarea după o lungă perioadă de beta-testing a programului Rhino 2.0, un soft de modelare bazat pe curbe NURBS. Această versiune are numeroase comenzi noi de editare şi modelare, precum şi posibilităţi extinse de scripting pe bază de VBScript sau JScript. Distribuţia Rhino 2.0 cuprinde şi un plug-in pentru 3DStudio Max 4, care simplifică importarea meşelor generate cu Rhino în pachetul de grafică 3D de la Discreet.

www.rhino3d.com



Corel continuă linia Procreate

După Painter urmează KPT Effects şi o nouă versiune de KnockOut



Lansată la MacWorld în iulie 2001, Procreate este o gamă de produse software destinată artiştilor digitali profesionişti compusă din programe de grafică noi şi pluginuri pentru programele deja existente. Prima apariţie Procreate a fost Painter 7, o versiune mult îmbunătăţită a programului care a trecut mai întâi prin mâinile celor de la Fractal Design şi MetaCreations. Setul de instrumente grafice Natural-Media dă posibilitatea de a adăuga efecte speciale fotografiilor şi de a crea ilustraţii impresionante.

Următorul produs din gamă va fi KPT Effects, care va fi lansat în septembrie la expoziţia Seybold din San Francisco. Kay Power Tools este un set de pluginuri pentru Photoshop şi restul programelor compatibile, care cumulează numeroase transformări şi efecte de calitate pentru modificarea creativă a imaginilor 2D.

Cel din urmă, dar nu ultimul, va fi KnockOut, o nouă versiune a popularului program de decupaj şi masking pentru profesionişti.

www.corel.com

O nouă ceaşcă de cafea

• CoffeeCup Software a lansat o nouă versiune a popularului lor editor HTML, numit "surprinzător" CoffeeCup HTML Editor 9.0. Printre noile opţiuni se numără Split Screen Live Preview, care vă permite să vedeţi în timp real schimbările din pagina web în timp ce modificaţi codul, Quick Post, care face upload din meniul right click, deschidere de pagini de pe Internet doar scriind URL într-un spaţiu special amenajat, efecte Flash predefinite, dar modificabile şi o bibliotecă generoasă de template-uri, imagini, gif-uri animate, scripturi şi applet-uri.

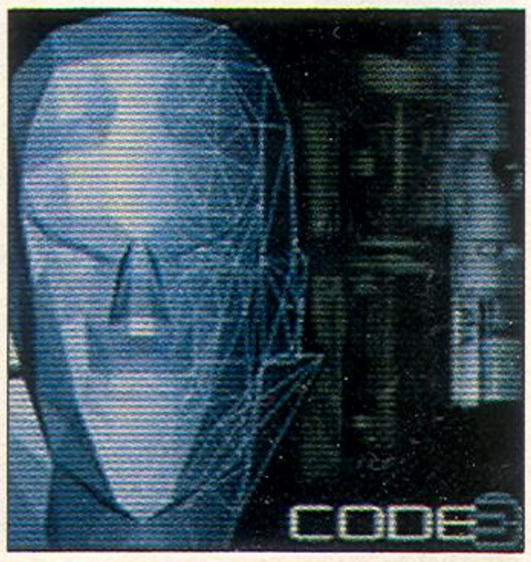
www.coffeecup.com

Jucaţi jocuri cu capul

Un nou soft de conversie 2D/3D

"Cod-37-Eşti chiar tu" este porecla unui program care vă permite să generaţi un model 3D al capului vostru, folosind doar două imagini: una din faţă şi una din profil. Modelul poate fi folosit în jocuri care permit editarea, gen Quake III Arena, Sims şi de ce nu, CounterStrike. Autorii afirmă că modelarea este gratuită, însă folosirea modelului în jocuri vă costă echivalentul în mărci a 6 dolari. Sau viceversa...

www.k-files.de



Ai carte Genesys, ai parte

•Cei care vor să învețe lucruri serioase în materie de software și hardware se pot adresa firmei Genesys din București, care organizează o gamă largă de cursuri: Linux (introducere, administrare și networking) și alte softuri din domeniul rețelelor, cursuri "hands-on" pentru echipamente de rețea LAN/WAN, cablarea structurată și electro-alimentare neîntreruptă. Pe partea de software, e bine de reținut că Genesys Software România este singurul centru de training autorizat Caldera și AMP Netconnect, cursurile fiind conforme cu standardele internaționale, iar diplomele obținute la final având și ele valabilitate internațională. Detalii la telefon 01-242.05.42.

www.genesys.ro

3DMax și submarinul

• Echipa rusă însărcinată cu recuperarea submarinului Kursk de pe fundul mării Barents a folosit Autodesk Inventor și 3D Studio Max pentru a vizualiza virtual operațiunea de recuperare. Aceasta prezenta unele pericole, din moment ce submarinul este de două ori mai mare decât un avion Boeing 747 și prezintă și riscul de scurgeri radioactive. Folosind planurile confidențiale ale submarinului militar construit în 1994, inginerii au calculat în Autodesk Inventor pozițiile unde trebuie plasate cablurile de ancorare, efectul curenților marini, forța necesară pentru ridicare, iar datele rezultate au fost importate în 3D Studio Max pentru randarea animată a operațiunii. Filmul rezultat va fi folosit și în scopuri publicitare, pentru a recupera o parte din cei 80.000 de dolari necesari pentru efectuarea recuperării.

www.discreet.com

Microsoft Research la 10 ani de existență

Ce mai programează cercetătorii noștri favoriți din Redmond

Bill Gates a fost o prezență activă la evenimentul ce a marcat împlinirea a zece ani de existență a Microsoft Research, laboratoarele unde se dezvoltă diverse tehnologii ce vor face lumea mai bună și mai frumoasă. Cel puțin așa afirmă ei.

Sub numele de cod Digital Butler, trei cercetători din echipa de Sisteme Adaptative și Interacțiune au creat un grup de agenți software autonomi adunați într-un sistem mai larg numit platformă de notificare. De exemplu, doi dintre aceștia, Priorities și LookOut organizează mail-urile primite în ordinea importanței și alcătuiesc un proiect de agendă de întâlniri pe baza lor. AI-ul acestor agenți este bazat pe metoda SVM (Suport Vector Machine), similară în funcționalitate cu rețelele neurale. La un mail oarecare, ei iau în considerare numele expeditorului, data și ora la care a fost trimis, cuvinte din "subject line" și conținut și îi acordă un coeficient de importanță pe baza acestor criterii. Interesant este și "Mulan", un proiect de dezvoltare a unui mediu software care să citească scrierea chinezească și să transforme vorbirea în caractere. O inițiativă utilă, dacă ținem cont că e destul de greu de construit o tastatură cu 60.000 de caractere cât are scrierea chineză. Un alt proiect este MiPad, o tehnologie ce combină hardware și software sub motto-ul "Tap and Talk". Recunoașterea vocală vine în ajutorul manevrării stylus-ului pentru dispozitivele hand-held, permițând o utilizare mai eficientă.

Crearea de mișcări realiste pentru fețele create pe calculator, de păr, blană și iarbă complexe, dar care nu cer un GeForce 3 pentru a fi randate în jocuri sunt câteva din tehnologiile la care se lucrează pentru consola XBox. Alte direcții de explorare sunt detectarea automată de bug-uri, folosită de la Windows 2000 încoace pe toate produsele Microsoft, o tehnologie de compresie video mai bună decât MPEG-4, bazată pe standardul de compresie PWC (Progressive Wavelet Codec), softuri de reconstruire a imaginilor 3D din câteva fotografii și de creare a unor slideshow-uri ca în viață, când îți arată mătușa poze din excursia din tinerețe la 2 Mai.



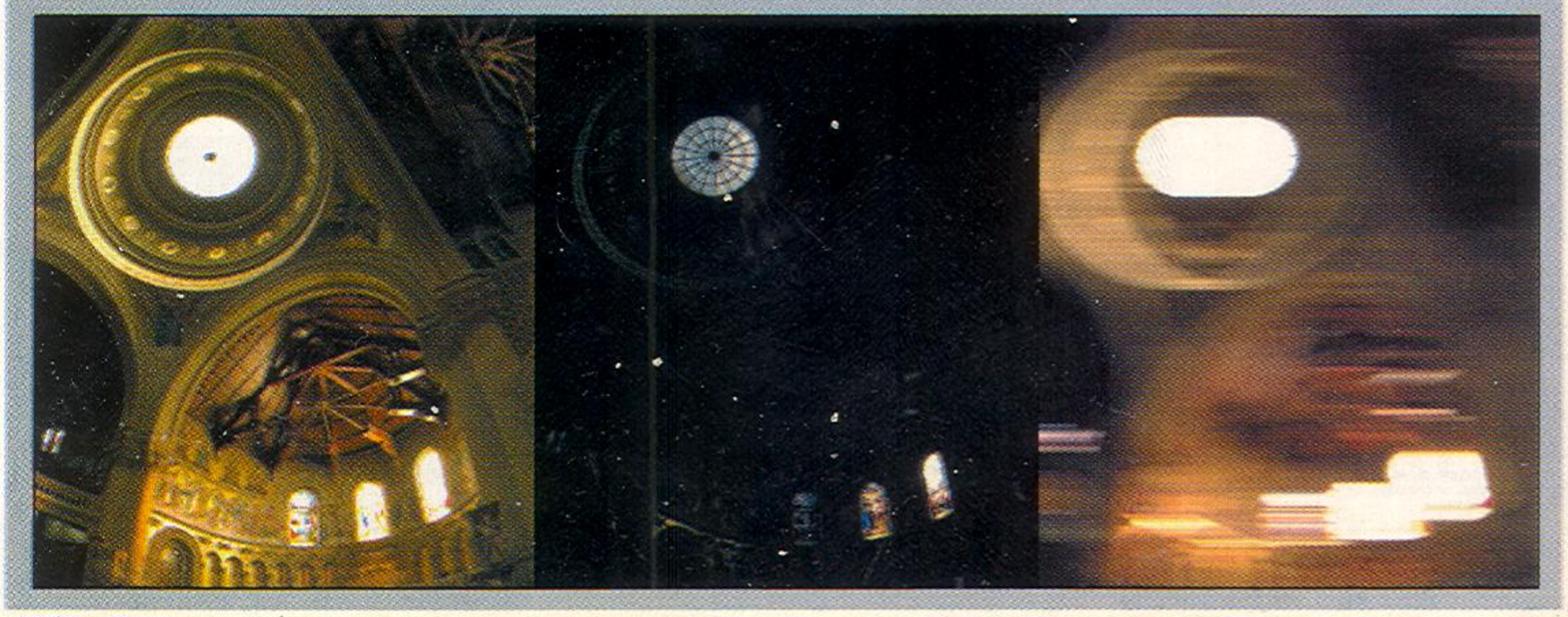
http://research.microsoft.com

Iluminarea în imagini 2D

Un domeniu trecut cu vederea al editării digitale de imagini

HDR Shop este un program nou-apărut care permite vizualizarea și manipularea imaginilor HDR (high-dynamic range). "Segmentul dinamic" al unei imagini este reprezentat de raportul de contrast dintre părțile întunecate și părțile luminoase. Simplificat, orice imagine în care sursele de lumină sunt vizibile în mod direct este HDRI. Valorile de intensitate ale pixelilor sunt reprezentate prin numere în virgulă mobilă, nu în modalitatea standard, cu 8 biți per channel. Imaginile HDRI sunt în general obținute prin randarea unei scene cu iluminare globală într-un pachet de grafică 3D. HDR Shop permite și crearea lor prin asamblarea unor imagini fotografiate cu o cameră obișnuită și poate fi downloadat gratuit. În strânsă legătură cu programul este și un dispozitiv numit Light Stage, care poate ilumina un actor conform luminii generate de un mediu virtual (o implementare în lumea reală a iluminării HDRI - image based).

http://www.debevec.org/HDRshop/



• Trend pune mâna pe patent

Trend Micro, compania care produce, printre altele, anti-viruși încorporați în BIOS-ul plăcilor de bază a anunțat recent că a înregistrat un patent pentru un algoritm care permite detectarea virușilor și a altor bucăți de cod malevolente din Java. Conform Reuters, compania crede că acest brevet le va acorda un avans considerabil în cursa pentru protejarea telefoanelor celulare și a altor mijloace de comunicare mobile. Detectarea applet-urilor Java sau ActiveX rău-voitoare este o operațiune dificilă din cauza memoriei limitate de care dispun telefoanele mobile, dar Trend afirmă că algoritmul lor nu suferă din cauza acestei limitări.

www.trendmicro.com

• StarOffice pe cale de reconfigurare

Anunțată la conferința LinuxWorld, versiunea 6.0 a programului StarOffice de la Sun va despărți pachetul de programe în aplicații individuale care vor putea fi lansate separat. Versiunea 5.2 a fost foarte criticată pentru că toate softurile componente se încărcau deodată, iar programul acapara multe din funcțiile de desktop, având propriul buton de Start și iconurile My Computer, My Documents, Recycle Bin și restul celor cunoscute. Noua versiune, care va apărea în cursul lunii octombrie, va folosi o nouă schemă de compresie ce va înjumătăți dimensiunile pachetului de instalare. Sistemele de operare suportate vor fi Linux, Sun Solaris și Microsoft Windows.

www.sun.com

• DirectX merge mai departe

O nouă versiune pentru betatesteri a DirectX 8.1 va fi lansată cât de curând, această ultimă versiune urmând să fie inclusă în Windows XP. Pe lângă rezolvarea bug-urilor din 8.0a, s-a adăugat suport pentru formate de texturi de mari dimensiuni și DirectX AppWizard pentru Microsoft Visual C++. Echipa DirectX lucrează deja la versiunea 9.0, care se pare că va include un limbaj de programare de nivel înalt care să ajute utilizatorul să determine configurațiile optime pentru componentele hardware. O combinație DirectX9 - Detonator 4 se va dovedi propice pentru plăcile de la GeForce3 încolo.

www.microsoft.com



SOFT Mail

"Da, sigur. Începând chiar cu numărul următor veţi afla cum puteţi sparge site-ul XtremPC în cinci paşi uşori şi un triplu salt mortal. În ceea ce priveşte întrebarea, o modalitate ar fi ca folosind ssh să te conectezi la shell server apoi să îi dai cd~/ ca să fii sigur că eşti în directorul de bază, iar apoi să scrii getbnc."

Adrian Dorobăţ

Vladimir Cătălin Kiss
vkiss20@yahoo.com

Pe site-ul namedemo.com se pot înregistra domenii pe gratis, câte unul de e-mail. De exemplu, eu am înregistrat www.scandinavianstate.com pe un an. Dar ulterior costă 24 USD/an.

Mulţumim că ne-ai anunţat, dar, pe lângă că nu prea are legătură cu software-ul, ştirea nici nu mai e valabilă. Namedemo.com nu mai înregistrează domenii pentru un an în mod gratuit. Nu mai înregistrează gratuit nici pentru cinci minute. Trebuie să plăteşti. Pune-te şi tu la curent cu noutăţile.

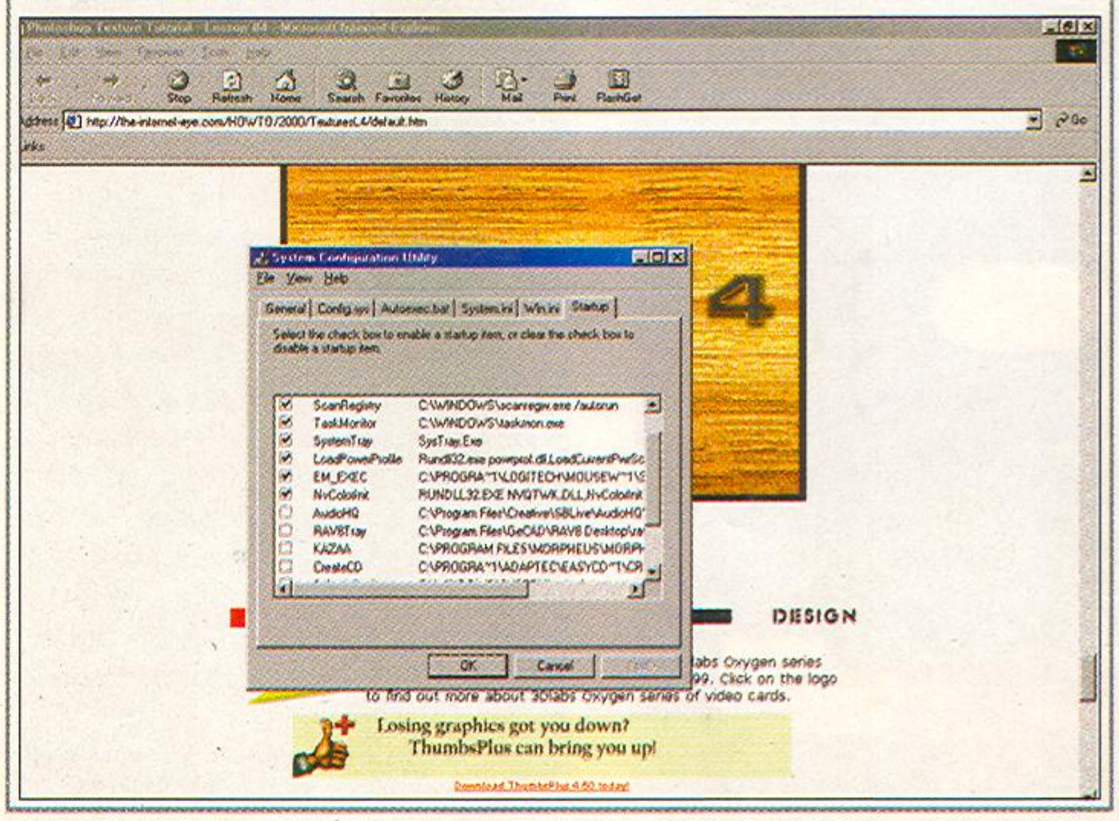
Turturică Ciupercă
biskuitu@hotmail.com

Mi-am instalat Internet Explorerul 5 şi mi se tot blochează sistemul. După ce l-am dezinstalat, sistemul nu-mi mai recunoaşte CD-ROM-ul (Creative 52x). Unde pot să-mi găsesc drivere pentru el? Când l-am instalat, nu mi-a trebuit nici un driver!!!

Negrea Alex
negrea@home.ro

Când intru în Windows am anumite programe care îmi intră în memorie pe care nu le pot scoate decât cu Ctrl-Alt-Del iar în Start-Up nu apar. De unde le scot ca să nu-mi mai intre în memorie?

Apeşi butonul Start, selectezi Run, scrii msconfig şi apeşi Enter. Din fereastra care apare selectezi tab-ul Start-up şi deselectezi programele care nu vrei să pornească odată cu Windows-ul. Ai grijă să nu deselectezi System Tray care este destul de necesar. LoadPowerProfile şi ScanRegistry sunt opţionale, ba chiar deselectarea celui din urmă îţi va scădea timpul de încărcare al sistemului de operare. Unele din ele s-ar putea să îşi aibă sălaşul şi în Win.ini, aşa că ai grijă să le deselectezi şi de acolo.



Pentru drivere soluţia cea mai evidentă şi la îndemână este http://www.creative.com/cdrw/support/drivers/. În privinţa CD-ROM-ului, nu ştiu ce să îţi spun, pentru că nu ai precizat despre ce sistem de operare este vorba. Dar cred că ar trebui să verifici dacă alimentarea şi cablu IDE sunt conectate cum trebuie. În astfel de cazuri este uneori necesară reinstalarea sistemului de operare.

Magellan
magellan_ro@yahoo.com

Motivul acestui e-mail este că mi-am cumpărat şi eu nişte componente de calculator pe bani mărunţi de afară, dar aici intervine mica mea problemă în legătură cu DRIVERELE şi anume la placa VIDEO care este un MATROX model MGA-G100A-E 9817KU212 (nu este un model chiar nou!). Am încercat să iau un driver de pe pagina lui de internet (www.matrox.com), dar acolo nu îmi figura acest model de placă şi ca atare nu am descărcat nici un alt driver de teamă să nu fac vreo prostie. Rugămintea mea ar fi dacă nu aţi putea să-mi trimiteţi acest driver (prin e-mail) aş fi foarte încântat (ştiţi zicala "ce e sigur e sigur") şi dacă se poate şi un driver pentru placa de sunet care este de tipul ASL100 Plus+ 82200T1 810J.

Din păcate politica noastră nu este să trimitem fişiere prin mail cititorilor. Dar tot îţi putem fi de ajutor într-un fel. Driverele pentru componentele menţionate pot fi găsite la www.driverguide.com/drivers. Dacă te înscrii în baza lor de date, poţi avea garanţia că oricând ai nevoie de drivere pentru vreo componentă, le vei găsi cu certitudine aici.

Andrei Popescu
diavolo_apc61@hotmail.com

Am şi eu o problemă: îmi apar dungulişte verticale pe ferestrele Windows-ului, iar butoanele de minimize, restore şi close devin neclare. A început să facă aşa după ce am defragmentat cu Norton Utilities shareware. Poţi, te rog frumos, să îmi spui şi mie ce l-a apucat şi cum să remediez problema?

În mod cert problema nu este de la defragmentarea cu Norton Utilities. Dungulişte respective indică o problemă de drivere sau una de placă video pe care nu ştiu cum ai contactat-o. Reinstalează driverele plăcii video.

Rareş
hacktor@xnet.ro

Mai bagaţi şi voi nişte link-uri la tutoriale pentru hackeri. Şi încă o întrebare: cum pun BNC pe un cont shell?

Da, sigur. Începând chiar cu numărul următor veţi afla cum puteţi sparge pagina de web XtremPC în cinci paşi uşori şi un triplu salt mortal. În ceea ce priveşte întrebarea, o modalitate ar fi ca folosind ssh să te conectezi la shell server apoi să îi dai cd~/ ca să fii sigur că eşti în directorul de bază iar apoi să scrii getbnc.

Tudor Andrei
andre00y@yahoo.com

Am reuşit şi noi (4 vecini de bloc) să facem o reţea pe utp cu hub. Dar marea problemă este că nu reuşim să comunicăm aşa cum ne-am dorit: prin microfon şi boxe, având doar un programel la care trebuie să ne rupem degetele scriind cu viteză ca să nu ne omoare într-un joc oarecare. Aş vrea să ştiu dacă aveţi vreun astfel de program sau dacă ştiţi un nume sau mai bine ştiţi cumva, din greşeală, vreun site de unde se poate descărca aşa ceva, dar bineînţeles fără money.

Dacă ceea ce vreţi este un program de voice-chat, atunci soluţia cea mai la îndemână este Roger Wilco (http://www.resounding.com/products/downloads/rwdload.html). Este freeware şi este utilizat de o mulţime de gameri din întreaga lume. Pentru eventualitatea în care nu vrei să te chinui să îl downloadezi, am pus ultima versiune pe CD-ul revistei, la secţiunea Internet.

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

Pe scurt

Dungeon Siege cu suport pentru gmax

Discreet a anunţat un al doilea contract cu Microsoft, pe lângă cel referitor la Flight Simulator. Contractul se referă la includerea de suport pentru gmax în Dungeon Siege şi distribuirea de către Microsoft a unor Game Pack-uri pentru unul dintre cele mai aşteptate RPG-uri din ultima vreme.

www.discreet.com

Concurs la care merită să pariticipaţi

Sub titulatura "Take it to the MAX", editura New Riders organizează un concurs unde nu trebuie decât să concepi o imagine "cool" ca să ai o şansă de a câştiga marele premiu: o colecţie de cărţi editate de New Riders (9 volume despre grafica digitală) şi pluginul Reactor. Locul doi câştigă colecţia "Digital Series" (5 volume) şi un bon de 100$, iar locul trei doar un bon de 100$. Pentru a intra în competiţie, trimiteţi imaginea cu toate datele necesare la adresa http://www.newriders.com/3dsmax/register.cfm

www.newriders.com/3dsmax/

MaxMan Lite iese pe piaţă

Animal Logic a lansat recent o versiune gratuită a pluginului MaxMan, intitulată Maxman Lite. Aceasta are unele limitări faţă de versiunea comercială, permiţând utilizarea a doar 50 de modele şi 10 shadere şi nu suportă arhivele cu citire întârziată.
MaxMan este un plugin care intermediază randarea între 3DStudio Max şi Pixar Renderman sau Exluna Blue Moon Rendering Tools.



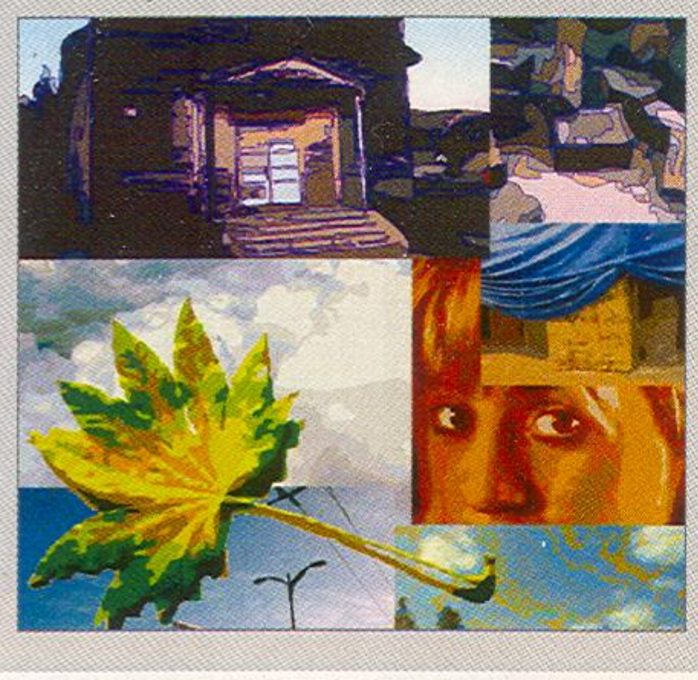
www.animallogic.com

Plug-in-uri

Segmation

Segmation transformă orice imagine într-o reprezentare vectorială, desen a-la-Escher sau operă de artă neconvenţională. Practic pluginul este o alternativă pentru CorelTRACE, transformând imagini de tip raster în imagini vectoriale şi aplicând eventual efecte. Include 168 de pattern-uri asemănătoare cu cele folosite de Escher în imaginile lui repetitive, ierarhizate în 17 categorii. Acestea sunt folosite pentru a deforma creativ imaginea şi pot fi modificate pentru a obţine efecte noi. Imaginile rezultate pot fi salvate fie raster, fie în şase formate vectoriale ce sunt acceptate de Illustrator, Corel sau Freehand. Imaginea convertită poate păstra paleta de culori a originalului sau poate folosi una dintre cele 15 palete tematice prestabilite care vin cu pluginul. Dacă sunteţi în pană de idei pentru redefinirea unei imagini ca ilustraţie, Segmation vă poate ajuta, fie că preferaţi Corel, fie că preferaţi Photoshop.

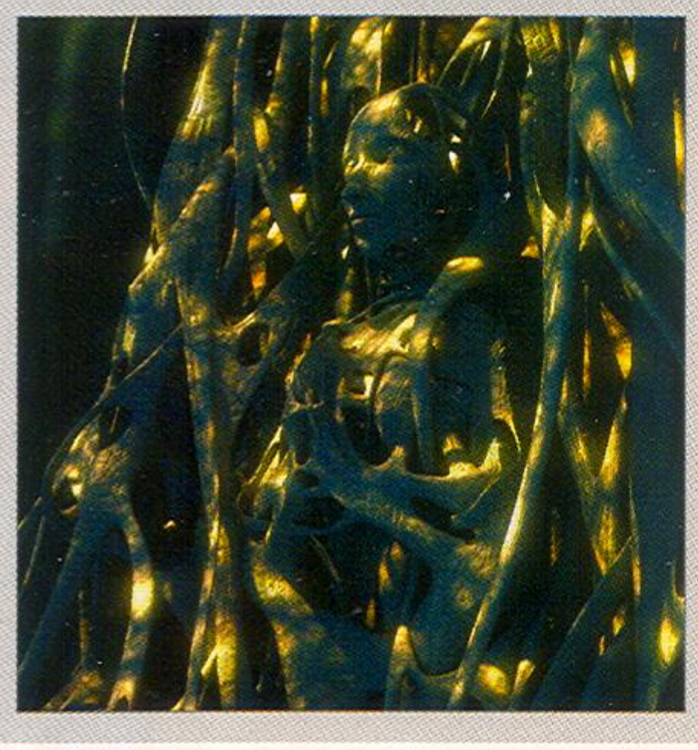
Program gazdă	Photoshop
Producător	XaosTools
Web	www.xaostools.com



Brazil

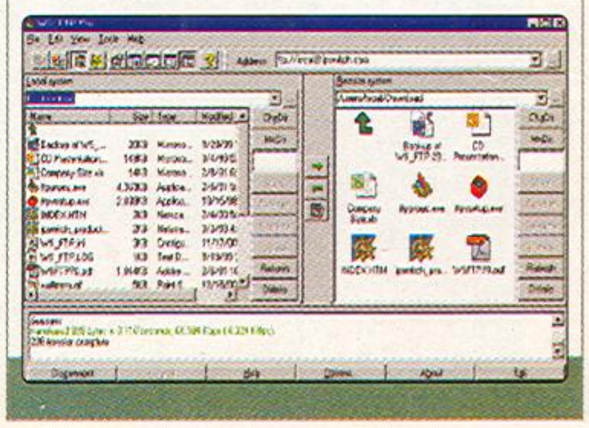
Splutterfish LLC, producătorii pluginului Brazil au anunţat la SIGGRAPH 2001 iminenta lansare a versiunii 1.0, care, deloc surprinzător, nu va mai fi gratuit. De asemenea nu va mai fi nici Render Effect, devenind un front-end renderer în toată regula şi putând fi selectat ca atare pentru a înlocui scanline render-ul din Max. Principala îmbunătăţire este viteza de randare: Brazil renderizează mult mai repede, scene care înainte luau ore întregi fiind randate în maxim zece minute cu noua versiune. Ce este mai important, viteza de randare este constantă indiferent de complexitatea geometriei sau de dimensiunile imaginii finale.
În maxim două săptămâni de la încheierea SIGGRAPH 2001 (20 august) va apărea versiunea alpha, urmată de versiunea beta. Lansarea variantei finale este preconizată pentru sfârşitul lunii octombrie 2001. Există planuri pentru o versiune de Maya şi pentru una standalone, iar Splutterfish are ca plan secundar portarea softului "Shave and Haircut" pentru Max.

Program gazdă	3DStudioMax
Producător	Splutterfish
Web	www.splutterfish.com/sf



WS_FTP Pro v7.0

Un client FTP performant cu o interfaţă grafică intuitivă, WS_FTP Pro poate fi şi pe placul novicilor, dar şi pe al utilizatorilor avansaţi. Nu lipsesc opţiunile pentru firewall, pentru managementul timeout-urilor şi pentru transferul pasiv de fişiere. Permite de asemenea transferuri remote-to-remote, are suport pentru conexiuni multiple şi pentru managementul de fişiere din linia de comandă. Există şi o versiune lite cu facilităţi asemănătoare, ce poate fi folosită gratuit în scopuri non-comerciale. Detalii: www.ipswitch.com



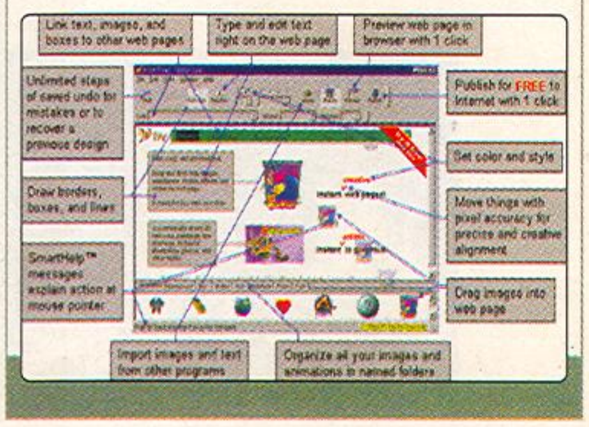
DivX v4.0

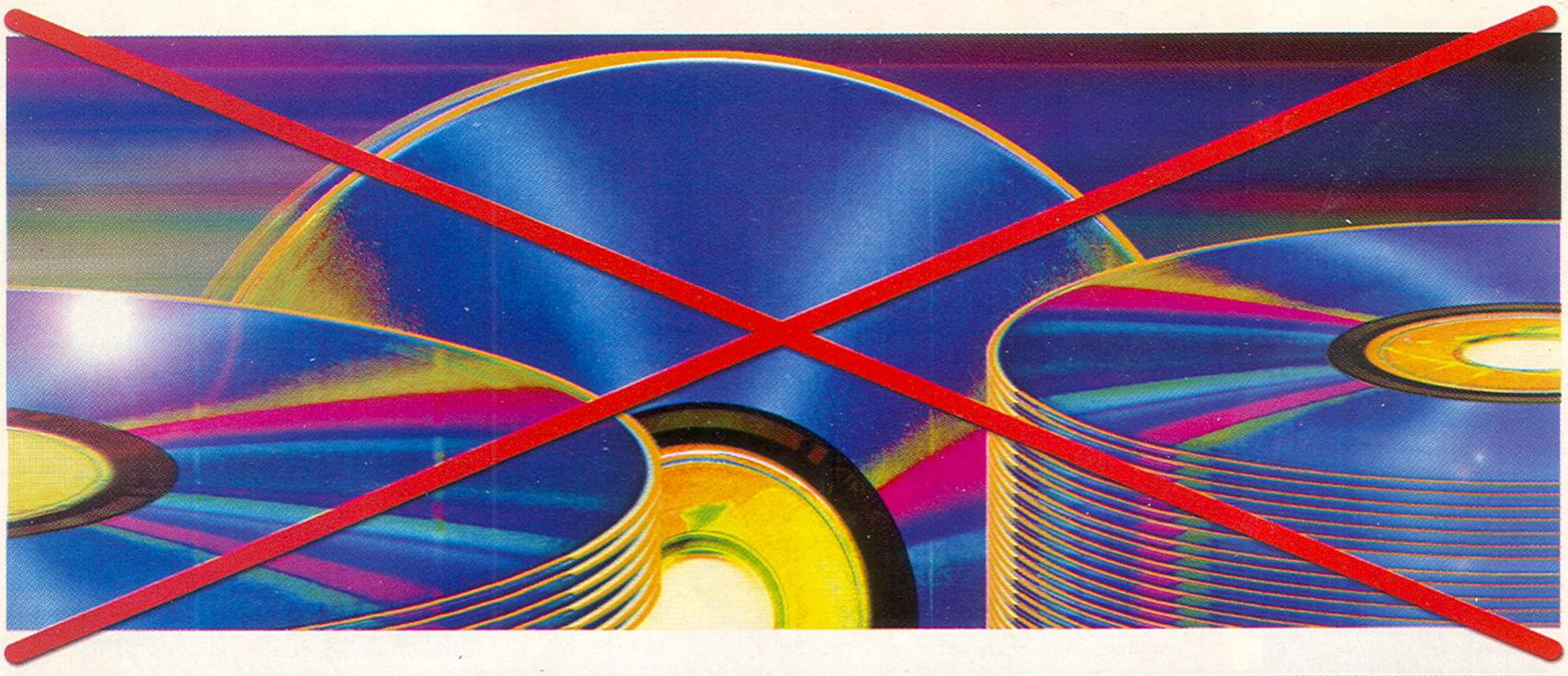
Dezvoltat de către grupul cunoscut sub numele de Project Mayo, DivX 4.0 este o versiune oficială şi stabilă a mai vechiului codec open-source. Project Mayo a evoluat într-o companie numită DivX Networks, care are drept scop final transmiterea de filme calitate DVD prin intermediul Internetului. DivX 4.0 încorporează un player (The Playa) şi are capacităţi îmbunătăţite de redare şi codare.
Detalii: www.divx.com



Cool Page v2.7

Dacă aveţi nevoie de un editor HTML simplu şi eficient, încercaţi Cool Page. E gratuit şi vă permite să creaţi o pagină doar prin drag&drop. E suficient să apăsaţi un buton şi vă puteţi publica pagina pe Internet. Este asigurată compatibilitatea cu Internet Explorer, Netscape şi browserul AOL. Adăugaţi undo şi redo nelimitat, oferte de free-hosting integrate şi aveţi o ofertă irezistibilă. În aceeaşi categorie se încadrează şi nou apărutul CoffeeCup HTML Editor 9.0, care este însă shareware.
Detalii: www.3dize.com





Protecția la copiere

Cine păzește CD-urile originale?

Tip software: Prezentare • Redactor: Vlad Susoi



Cop's CopyLock II

Necesitatea protecției software-ului împotriva copiilor ilegale este evidentă din punctul de vedere al producătorului. Cum CD-urile sunt de departe cel mai popular suport de date folosit la comercializarea de soft, muzică, eBooks etc., cu timpul au apărut un număr impresionant de programe de protecție la copiere a CD-urilor. Vă întrebați poate de ce un număr atât de mare? Cauza cea mai probabilă este inventivitatea, imaginația și perseverența cracker-ilor, care găsesc noi și noi metode de a sparge protecția mediilor de stocare. O metodă universală de protecție sigură nu există. Această situație avantajează evident firmele ce produc programe de protejare și pe crackeri, care vând programele la prețuri derizorii. Singura dezavantajată este firma producătoare a software-ului, care pierde sume enorme din cauza pirateriei. Cum funcționează deci un astfel de program de protecție?

Programul propriu-zis poate fi copiat, așa că producătorul trebuie să facă executarea software-ului dependentă de prezența unei "chei" fizice care nu poate fi copiată. Aceasta poate fi reprezentată fie de CD original, dischetă, cheie, semnătură digitală etc. Realizarea se face programând executabilul astfel încât să nu ruleze decât dacă se efectuează o inițializare și adaugând un modul numit "guard program" care face inițializarea și verifică existența și corectitudinea cheii fizice. Metoda cea mai simplă de schimbare a programului ar fi includerea unor apeluri în executabil către modulul guard. Această operație este însă ușor de interceptat așa că cele mai multe protecții includ și încriptarea executabilului. Pe de altă parte, cum se sparge protecția? O metodă ar fi un fel de "reverse engineering", adică dezasamblarea programului, înțelegerea modului în care lucrează protecția și scrierea unui program similar care diferă doar prin faptul că nu verifică cheia fizică. Această metodă este însă extrem de dificilă și consumatoare de timp. O altă cale ar fi îndepărtarea modulului guard și modificarea executabilului astfel încât să ruleze normal. Această copie "spartă" este apoi copiată pe CD-uri. De departe cea mai ușoară metodă este imitarea cheii fizice. Deși se pot întâmpina anumite dificultăți și poate fi costisitor, de obicei dă rezultate. O modalitate foarte ingenioasă ar fi crearea unui program TSR - rezident, care să simuleze



Portarul sare plin de aplomb și prinde în ultimul moment mingea de la picioarele atacantului advers. Ceea ce el nu știe însă este că jocul se rulează de pe un CD pirat a cărui protecție SecuROM fusese deja înlăturată.



prezența cheii.

Acestor pericole trebuie să le facă față tehnologiile de protejare la copiere. Iată cum încearcă să realizeze acest lucru câteva din cele mai populare programe de protecție a CD-urilor: SecuROM de la Sony, SafeDisk de la C-Dilla, LaserLock de la MLS LaserLock, ProtectCD de la VOB, CD-Cops de la Link Data Security, DiskGuard de la TTR Technologies și The Copy-Protected CD & The Bongle de la compania Hide&Seek Technologies.

SecuROM se bazează pe un mecanism de autentificare special. În timpul procesului de masterizare Sony DADC, se aplică o amprentă digitală care reprezintă cheia fizică de verificat. Dacă aveți CD-urile originale de la Fifa 99 sau SimCity 3000 puteți examina mai îndeaproape protecția SecuROM.

Una din cele mai populare metode de protecție este Safe Disk. Este foarte ușor de recunoscut după fișierul CLOKSPL.EXE prezent pe CD. Și această metodă include o semnătură digitală, codificată sub forma unor layere ce conțin structura de directoare a CD-ului original. Această semnătură este creată numai pe master-copy și este (teoretic) imposibil de replicat. Câteva din jocurile protejate astfel sunt: Championship Manager 2000-2001, Worms Armaggeddon, Abe's Exxodus.

Tehnica LaserLock este și ea ușor de recunoscut după directorul LASER-LOK din rădăcină. Această tehnologie reprezintă o combinație între protecția software - criptare și cea hardware - semnalul laser imprimat la masterizare. Ea oferă o protecție excelentă pentru toate tipurile de aplicații fiind caracterizată printr-un parametru de încriptare unic specificat în timpul procedurii de LaserLocking. Dintre jocurile ce au folosit această protecție cele mai cunoscute sunt Fallout 2 și Metro Police.

Cu ProtectCD obținerea de CD-uri protejate devine accesibilă tuturor. Acest program lucrează împreună cu CD Wizard pentru crearea unei pre-imagini. A doua parte a obținerii CD-ului este facilitată de posibilitatea integrării programelor sale în script-urile lui InstallShield de la Microsoft.

In cazul lui CD-Cops, amprenta digitală unică și inimitabilă este reprezentată de un cod de opt cifre pe baza căruia se face autentificarea CD-ului.

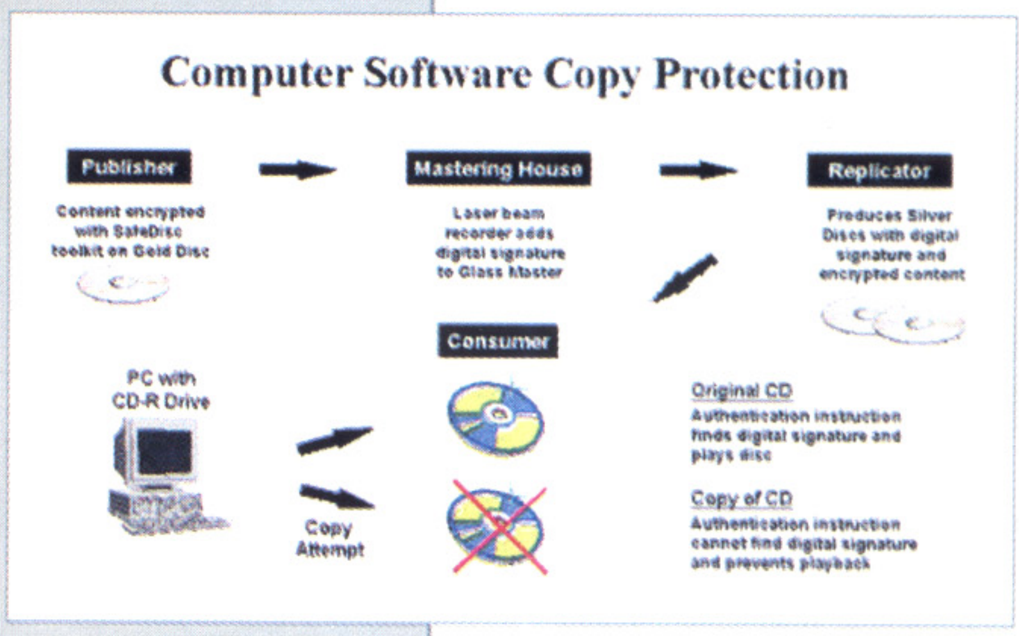
DiscGuard este un sistem anti-piraterie ce efectuează două autentificări: pe de o parte, o semnătură digitală unică, iar pe de altă parte, o cheie de descriere software criptată. Sistemul se poate utiliza practic pentru oricare din mediile de stocare: CD-ROM, CD-R, DVD-ROM & DVD-R.

Copy-Protected CD se bazează pe o tehnologie de producere a unor CD-uri ce nu pot fi duplicate cu ajutorul unui CD-Writer obișnuit. Cum aceasta este principala metodă de proliferare a pirateriei, această tehnică reduce posibilitățile cracker-ilor.

Până la dispariția CD-urilor ca mediu de stocare, putem fi siguri că domeniul protecției la copiere va avea în continuare o amploare deosebită. Companiile producătoare de software vor cheltui tot mai mulți bani, cracker-ii vor întâmpina dificultăți din ce în ce mai mari, și asta va fi o continuă provocare de ambele părți.



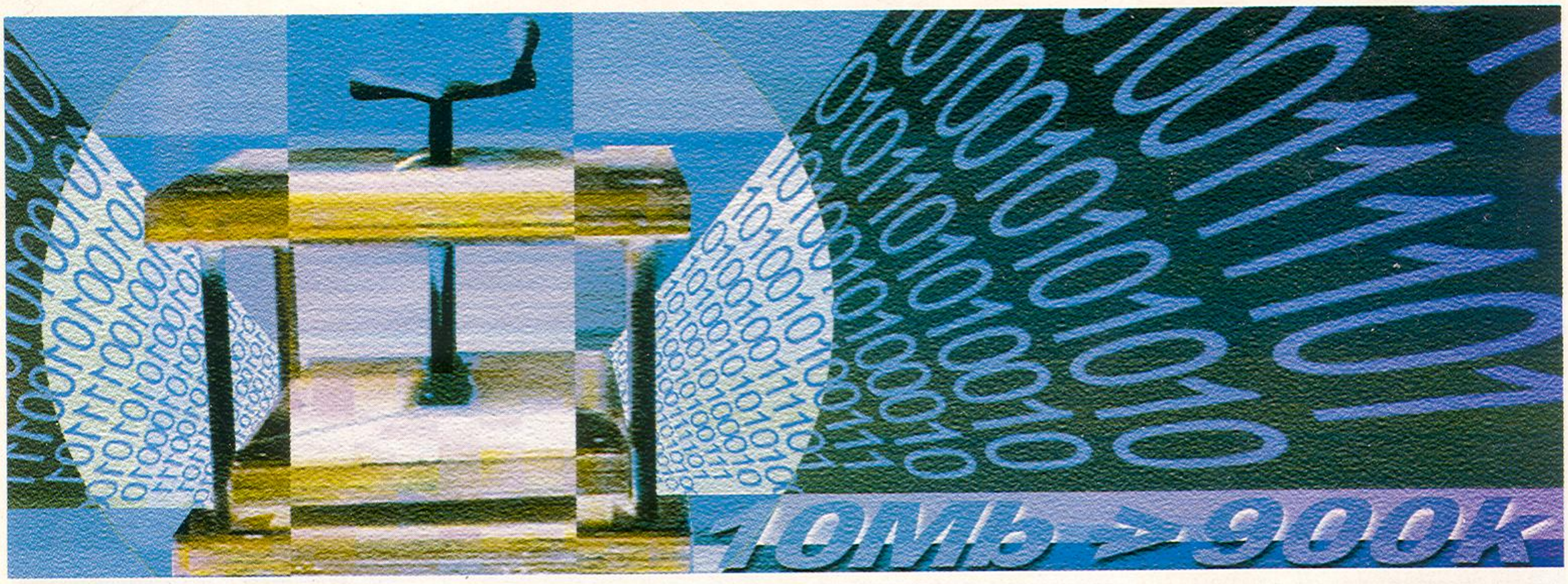
Metoda SecuROM aleasă de cei de la Electronic Arts și pentru SimCity 3000 este una bună însă nici ea nu și-a dovedit valabilitatea în fața celor ce au dorit realizarea de copii pirat.



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



Algoritmi de compresie

Pentru momentele în care spațiul nu este de ajuns

Tip software: Prezentare • Redactor: Vlad Susoi

Cel puţin până la apariţia unor legături mult mai rapide la Internet la un preţ accesibil tuturor, necesitatea compresiei datelor este evidentă. Toate imaginile de pe Web sunt în format JPEG sau GIF, majoritatea fişierelor ce pot fi download-ate sunt arhive zip - o adevărată manie a economiei de spaţiu. Am văzut chiar şi fişiere de 10-20 K comprimate cu grijă. Dincolo de aceste excese, însă, comprimarea ne-a folosit probabil tuturor, economisind ore inutile de download, făcând ca programe de câţiva megabytes să încapă pe o singură dischetă şi exemplele pot continua.

Această compresie este realizată de programe specializate, dintre care cele mai cunoscute sunt zip, ace, rar, arj, etc. Există însă şi programe care par arhivatoare, precum OWS sau WIC, dar în realitate sunt falsuri, reuşind de multe ori să păcălească utilizatorul. Astfel, ele nu comprimă fişierul, ci îl împart în două, o parte fiind un fişier ascuns numit winfile.dll, afişând o rată imposibil de atins de arhivatoarele adevărate. Deci nu le folosiţi, pentru că riscaţi să pierdeţi toate informaţiile din fişier.

Aţi observat, desigur, că nu toate tipurile de fişiere se comprimă în aceeaşi măsură. După acest criteriu, cel mai bine se comprimă textele şi executabilele, şi cel mai puţin GIF-urile, MP3-urile, AVI etc. Motivul este faptul că acestea din urmă sunt formate de fişiere deja comprimate, uneori cu o rată mult mai mare decât un arhivator clasic, oricât de performant.

Probabil aţi încercat să comprimaţi un fişier wav cu rar, zip, ace sau orice alt astfel de program şi aţi observat că fişierul este mult mai mare decât MP3-ul pe care îl puteţi obţine cu orice ripper, pe baza aceluiaşi wav. Cauza este faptul că transformarea în MP3 se realizează cu pierdere de informaţie, ceea ce înseamnă că dacă îl faceţi din nou wav nu va mai fi identic cu fişierul iniţial. Până şi cei cu o ureche foarte fină nu pot însă să deosebească MP3-ul de sunetul original wav, codarea fiind făcută cu eliminarea sunetelor de fond pe care urechea umană nu le percepe.

Acelaşi lucru este valabil şi în cazul formatului JPEG de compresie a imaginilor. Astfel, porţiuni din imagine care au nuanţe ale aceleiaşi culori, care pentru ochiul uman trec drept o singură culoare - mai ales în formatul TrueColor - sunt transformate în culoarea standard, ceea ce va oferi o rată de compresie mult mai ridicată.

În majoritatea situaţiilor însă, este nevoie de o comprimare care să păstreze integral informaţia din original, ca de exemplu în cazul textelor, executabilelor, altor fişiere cu date etc.

Cum funcţionează însă un algoritm care realizează o astfel de operaţie? Principiul pe care lucrează o astfel de schemă este faptul că literele sau caracterele dintr-un fişier nu au o pondere egală, unele fiind mult mai frecvente decât altele, dar sunt codificate invariabil pe 8 biţi.

Primii algoritmi n-au apărut pentru poze şi muzică pe Internet, dar sunt utilizaţi şi astăzi de programe de arhivare într-o formă puţin mai perfecţionată. Astfel, în 1950 apărea algoritmul Shannon-Fano, ajuns foarte popular în forma pe care i-a dat-o, în 1952, D.A. Huffman. Acesta realiza compresia prin atribuirea unor coduri mai scurte pentru literele mai frecvente şi mai lungi pentru cele mai puţin frecvente. Determinarea codurilor se face cu ajutorul unui arbore ca cel din imagine, în care fiecare nod reprezintă un caracter. Fiecărui caracter îi este asociat un cod ce poate fi determinat cu ajutorul arborelui pe principiul: de fiecare dată când mergem pe ramura stângă se adaugă codului un 1, şi invers, câte un 0 pentru partea dreaptă. Prin parcurgerea arborelui până la litera şi adăugarea de 1 sau de 0 se va găsi codul literei respective. Se observă că nu există două noduri din arbore cu acelaşi cod, deci codificarea este viabilă.

Cum se generează însă acest arbore? Metoda de generare a sa reprezintă nucleul algoritmului Huffman şi constă în următorii paşi:

- Se calculează numărul de apariţii ale fiecărei litere din text şi se pun într-o listă.
- Se iau 2 litere cu cele mai puţine apariţii şi se creează nodul lor părinte. Acestuia îi este asociată frecvent suma numerelor de apariţii ale celor două litere.
- Nodul părinte este adăugat în listă, iar cele două litere eliminate.
- Dacă nu s-a generat părintele ultimelor două litere, mergi la pasul 2.

Dacă vreţi să testaţi algoritmul, vă recomand să nu încercaţi pe un text cu mai mult de 5-6 litere diferite pentru că s-ar putea să-i pierdeţi şirul.

Totuşi, avem un algoritm de compresie perfect funcţionabil, care, mai ales în cazul textelor, dă rezultate foarte bune.

Ulterior, algoritmul Huffman a fost îmbunătăţit prin varianta Adaptative Huffman, care îşi modifică arborele pentru fiecare porţiune din text, asigurând o rată mai bună de compresie, prin adaptarea la specificul fiecărei porţiuni.

Unul din cei mai performanţi şi populari algoritmi, apărut în 1971 este LZW. Variante ale acestuia sunt folosite la compresia ZIP, ARJ, LHA sau la obţinerea imaginilor GIF. Principiul de funcţionare se bazează pe redundanţa unor anumite grupuri de caractere în interiorul fişierului. Algoritmul ar arăta cam astfel:

Se creează un dicţionar (termenul pe care nu l-aţi înţeles niciodată din dialogurile lui WinZip, WinRar sau WinAce, de obicei având valoarea 1024) în care se vor introduce combinaţii de caractere cu un cod asociat. Codurile 0-255 se atribuie caracterelor cu codul ASCII corespondent. Apoi se introduc în dicţionar progresiv şi în mod unic combinaţiile de caractere ce apar la citirea fişierului sursă asociate cu coduri crescătoare de la 256. Dacă apare o combinaţie a doua oară, în fişierul arhivă se va introduce codul combinaţiei şi se va adăuga în dicţionar string-ul rezultat din alipirea combinaţiei cu următorul caracter din fişierul sursă. Se procedează astfel până la sfârşitul sursei.

Marele avantaj al acestui tip de compresie este că, pe lângă că are o rată excelentă în marea majoritate a cazurilor, nu este necesară transmiterea dicţionarului cu corespondente, decompresorul putând să îl deducă direct din arhivă, procedând la fel ca arhivatorul, dar expandând codurile în combinaţiile corespunzătoare.

Dintre algoritmii cu pierdere de informaţie, unul din cei mai reprezentativi este cel de codare JPEG. Spre deosebire de cei fără pierdere de informaţie, care încearcă rata maximă de compresie, algoritmii gen JPEG au numeroşi parametri în funcţie de care oscilează invers proporţional calitatea şi rata comprimării. Algoritmul JPEG funcţionează în şase paşi:

• Se transformă imaginea din format RGB în format YCbCr, YUV, etc.
• Se modifică culoarea pentru diferite grupuri de pixeli în media culorilor lor, acolo unde ochiul uman nu poate percepe diferenţa.
• Se grupează pixelii în blocuri de 8x8 care vor fi transformate cu ajutorul unei funcţii cosinusoidală discretă.
• În cadrul fiecărui bloc, frecvenţele culorilor se împart cu un coeficient de cantitate şi se rotunjesc rezultatele. Acesta este momentul esenţial al pierderii de informaţie.
• Coeficienţii astfel obţinuţi se codifică cu algoritmul Huffman.
• Datele se scriu în arhivă, împreună cu headere ce cuprind parametri folosiţi la codarea JPEG, care determină implicit calitatea şi dimensiunea imaginii obţinute.

Datorită acestei ultime etape, algoritmul este, cel puţin teoretic, reversibil. Practic însă, rezultatul aplicării reversive nu va fi identic cu originalul datorită erorilor de rotunjire.

Datorită acestor avantaje, codarea JPEG este, fără îndoială, una din cele mai puternice şi probabil cea mai populară. Singurul format care ar putea rivaliza cu JPEG este GIF. Acesta foloseşte algoritmi asemănători, însă are dezavantajul că imaginile codate nu pot avea mai mult de 256 de culori. Totuşi, în unele situaţii, diferenţa între 256 de culori şi True Colors - fiecare culoare pe 24 de biţi - este insesizabilă, în acest caz, conversia în GIF reprezentând o economie semnificativă de spaţiu.

Pe lângă aceasta, acest format permite şi codificarea a mici animaţii, evident tot pe 256 de culori. Dacă aveţi în vedere însă redarea unor secvenţe animate mai complexe, de exemplu un film sau un videoclip, singurele variante viabile sunt folosirea formatelor MPEG, AVI, MOV etc.

Acestea folosesc algoritmi extrem de complecşi, de asemenea cu pierdere de informaţie. Principiul lor de funcţionare este următorul: în loc să codifice 25 de imagini pe secundă la o calitate constantă, să codifice doar diferenţele ce apar de la un cadru la altul, prelucrate cu ajutorul algoritmilor specifici. De cele mai multe ori, aceste diferenţe între cadre sunt minime, rata compresiei fiind astfel extrem de ridicată.

Concomitent cu aceste formate au apărut programele de editare-redare a imaginilor, sau secvenţelor animate codificate astfel. Produsul Microsoft-ului Media Player, inclus în Windows concurează pe mai multe fronturi, şi pe cel al redării video, cu produse ca QuickTime, şi pe cel al redării audio, cu player-ele de MP3 sau de track-uri audio. Produsul are însă o viteză de operare extrem de scăzută, incomparabilă cu cea a Winamp-ului, QuickTime-ului sau a altor programe de gen, ceea ce lasă deocamdată deschisă competiţia în domeniu.

Iată, deci, că metodele şi mai ales produsele de compresie a datelor au o piaţă proprie, ceea ce reflectă necesitatea economiei de spaţiu, care nu a scăzut odată cu creşterea capacităţii suporturilor de stocare.

Indiferent dacă sunt cu sau fără pierdere de date, metodele de compresie au fost nedespărţite până în prezent de tot ceea ce este legat de tehnologia numerică, permiţând consumul de putere de calcul şi viteza în favoarea economiei de spaţiu.



Maya 4

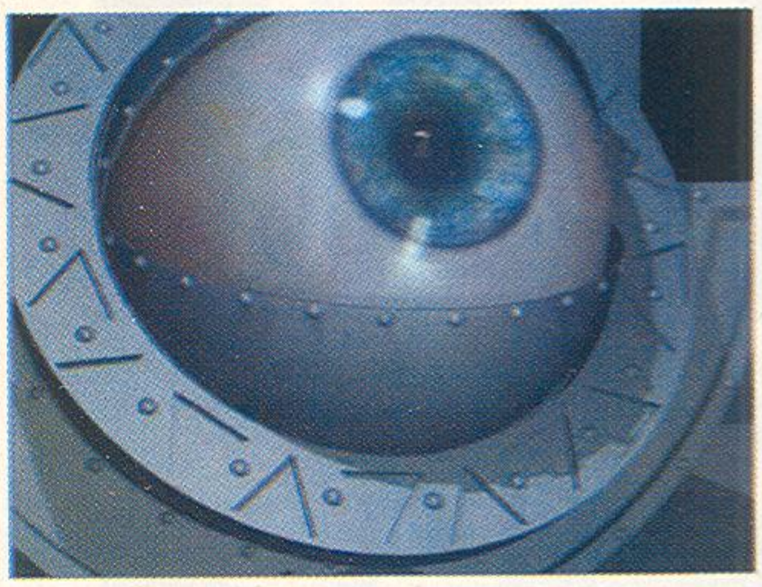
E greu să găsești un film nelucrat cu ajutorul lui

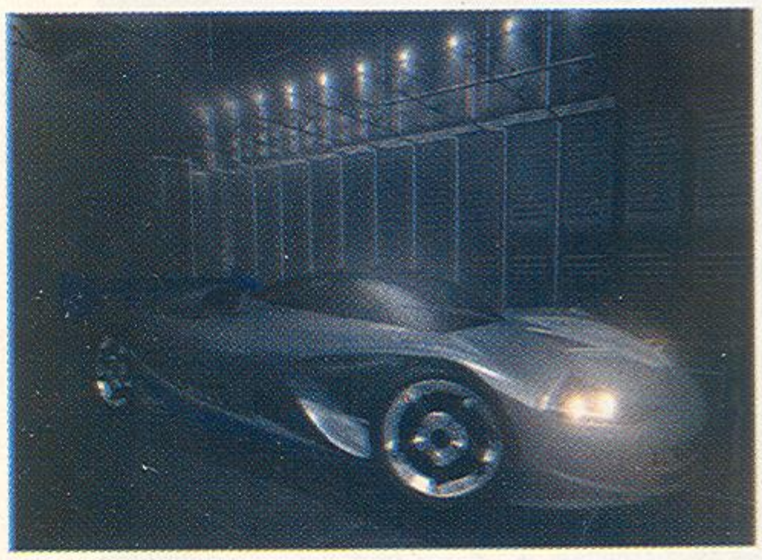


Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț



Deși este privit ca fructul interzis, Maya face eforturi pentru a atrage și o parte din utilizatorii care erau timorați de aparenta complexitate. Intențiile sunt bune și s-ar putea chiar să reușească.



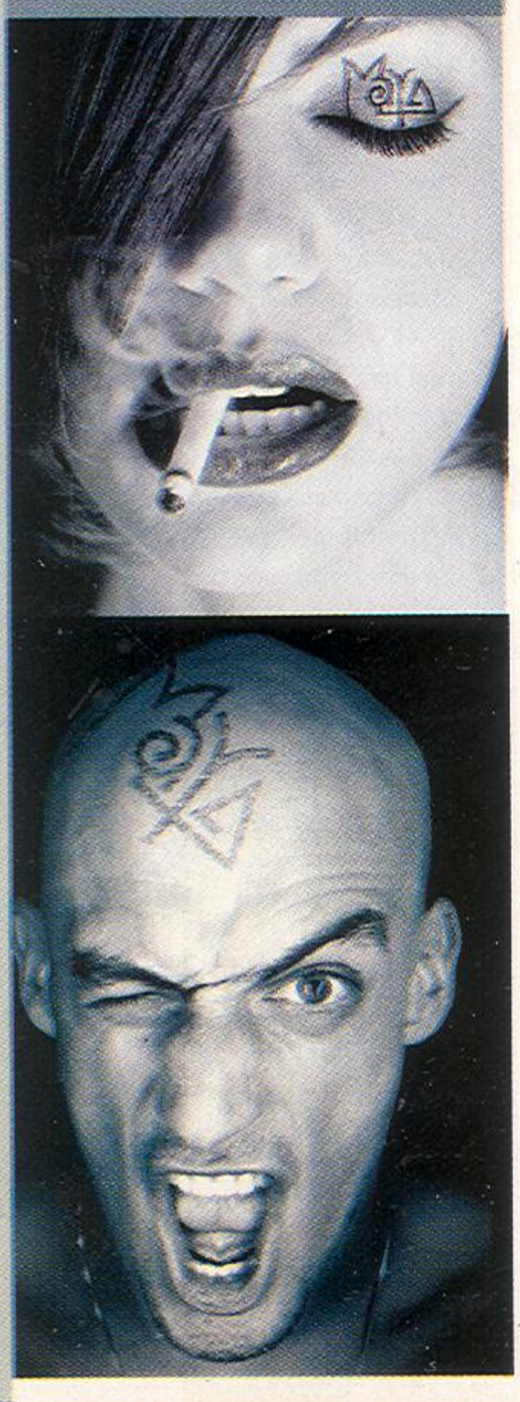


Maya... Un nume exotic care pentru mulți este la fel de familiar ca o insulă îndepărtată din Pacific: au văzut poze care le-au stârnit apetitul și ar vrea să călătorească într-acolo, dar bugetul nu le permite și parcă și drumul e prea lung și complicat. Astfel că Maya rămâne un concept ezoteric, un soft aparent destinat unei elite de graficieni inițiați în secretele artei 3D, care din când în când ne încântă ochii cu câte o capodoperă gen Toy Story, Final Fantasy sau Shrek.

Compania producătoare, Alias Wavefront, nu este mulțumită însă cu modul în care este perceput softul său pe piață, și începând chiar cu versiunea a treia a încercat să simplifice interfața și procesul de lucru, cu scopul de a obține o variantă mai "prietenoasă" cu utilizatorul. Ba chiar au inițiat și programul "A taste of Maya", prin care trimiteau CD-uri demo celor dornici să încerce capacitățile programului. Intenția lor era să atragă și segmentul de utilizatori care priveau Maya ca pe un soft pentru experți, dificil și neprietenos.

Maya 4 continuă pe aceeași linie de user friendliness, schimbările fiind vizibile începând chiar cu interfața: o nouă bară cu butoane ce controlează layout-ul viewporturilor (unul singur, patru vederi, trei așezate în diverse feluri) și modalitățile de afișare în fiecare din ele (Outline, Hypershade, Hypergraph). Există și un set de butoane dependente de context, astfel încât selectarea a ce apare în fiecare panel se face doar prin intermediul unui singur click și selectarea opțiunii dorite dintr-o listă dropdown. Majoritatea elementelor interfeței grafice au câte un mic triunghi negru îndreptat în jos, ce permite ca ele să fie închise. În momentul când cursorul trece peste elementele închise, forma sa se schimbă, indicând că un meniu pop-up este disponibil. Schimbarea formei cursorului a fost implementată pentru toate opțiunile din Maya, astfel încât un utilizator nou va ști când are de făcut o alegere între mai multe alternative.

Pe partea de animație Maya a strălucit întotdeauna însă în versiunea 4 veți găsi numeroase îmbunătățiri aduse modulului TRAX, care gestionează animația: posibilitatea de a inversa un segment de animație sau o



întreagă animaţie, setarea automată a keyframe-urilor pentru un anumit nod-caracter (animaţia în Maya se face prin intermediul unor noduri numite characters, chiar dacă ele nu reprezintă un personaj ci doar un set de obiecte conectate prin legături IK), schimbare rapidă între Inverse Kinematics şi Forward Kinematics, chiar şi în mijlocul animaţiei, implementarea ghosting-ului (instanţe semitransparente ale keyframe-urilor anterioare, similar onion skinning-ului din programele de animaţie 2D) şi a opţiunii de motion trails.

Maya 4 introduce şi o nouă arhitectură de painting 3D, folosirea modulului Artisan fiind posibilă direct în Maya, fără a solicita foarte mult partea hardware, astfel încât şi cei care nu au plăci grafice profesionale să poată folosi liniştiţi această facilitate. Se poate picta direct cu imagini şi se pot aplica şi efectele din Paint Effects, căruia i-au fost adăugate opţiunea de Auto-Paint, pentru suprafeţe extinse şi 32 de preset-uri noi (flori, scoarţă de copac, metal).

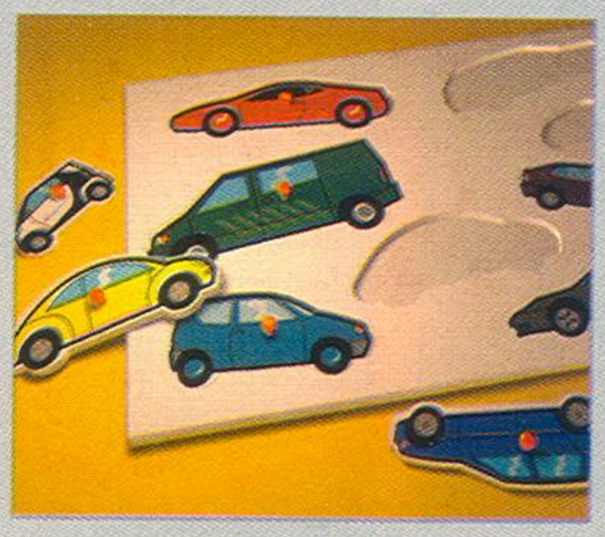
În ceea ce priveşte bonusurile, CD-ul conţine scene, tutoriale şi o librărie de shadere predefinite, ceea ce uşurează foarte mult munca unui utilizator obişnuit care nu este obişnuit cu procesul de programare a acestora prin intermediul MEL (limbajul de scripting din Maya).

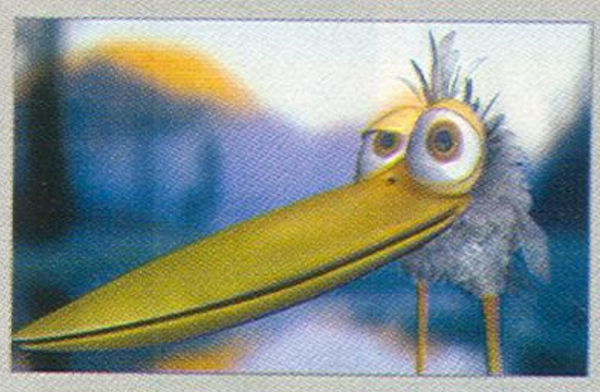
Per total, Maya a devenit mai uşor de folosit şi este un progres pentru un pachet care era deja printre primele trei în top. Dar preţul interdictiv şi timpul necesar pentru învăţare şi/sau adaptare sunt două bile negre care atârnă greu în evaluarea finală.

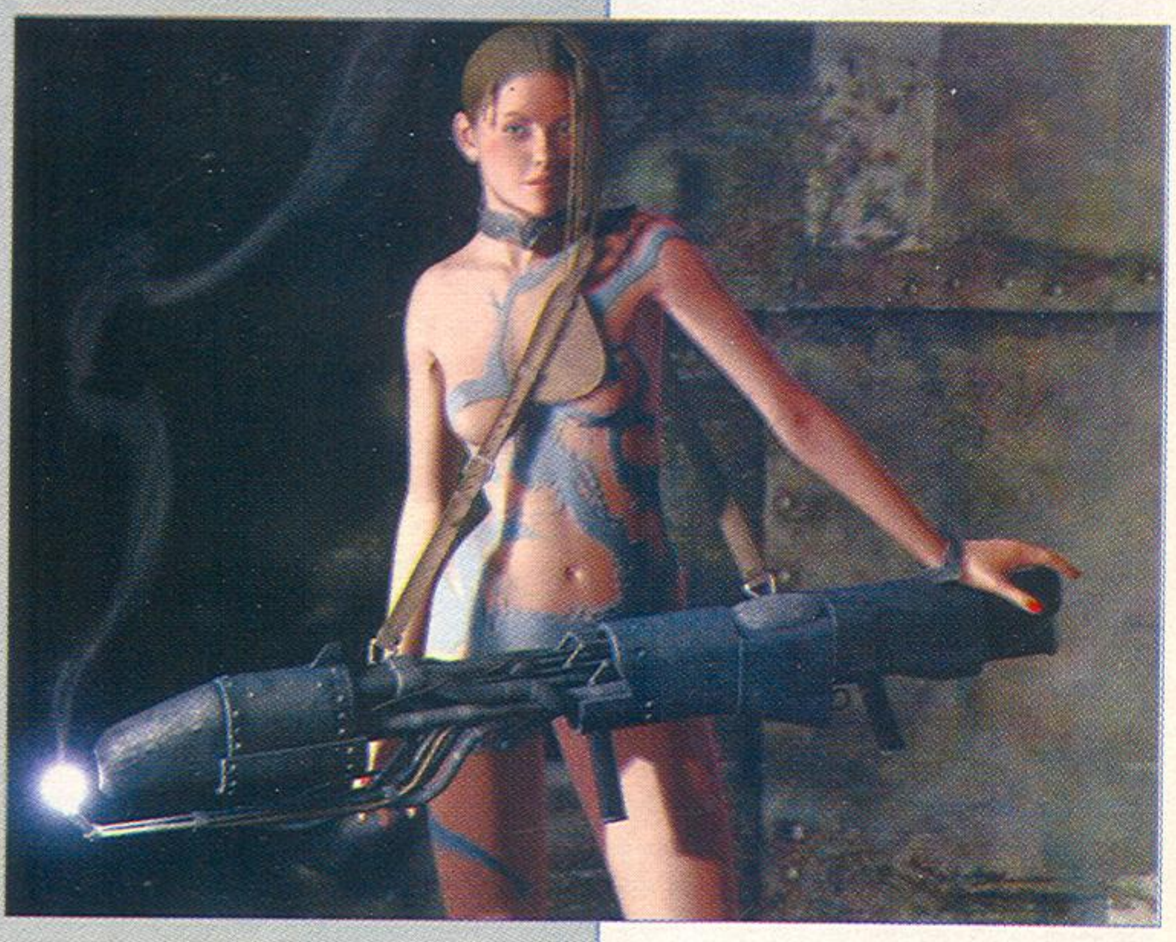




În ciuda strădaniilor producătorilor Maya rămâne un software destul de dificil al cărui preţ prohibitiv îi alungă în continuare pe unii începători.









Detalii	
Web	www.aliaswavefront.com/
Producător	Alias Wavefront
Distribuitor	N/A
Preţ	

Aprecieri

\+ - un pas mare către user friendliness

\- - încă foarte dificil de învăţat
- perioadă îndelungată de acomodare

Detalii tehnice	
Procesor	Intel/AMD 800 MHz+
Video	GeForce Class
Memorie	256 Mb+
Hard disk	500 Mb+
Verdict	9.0

Pandromeda MojoWorld

O calatorie fantastică în universul parametric

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăţ

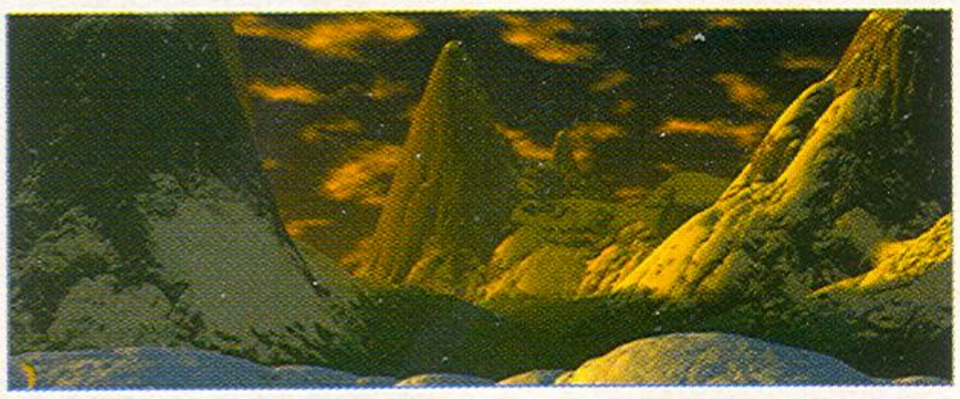


MojoWorld este prezentat de producători ca pe o fereastră ce dă către o altă lume, un univers sintetic ce poate fi explorat şi ale cărui privelişti pot fi păstrate pentru posteritate. Dar dincolo de vorbele dulci ale celor de la marketing se ascunde un software de generare parametrică a unor peisaje, bazat pe algoritmi fractalici. Programul propriu-zis constă în două module: MojoWorld Generator şi MojoWorld Transporter.

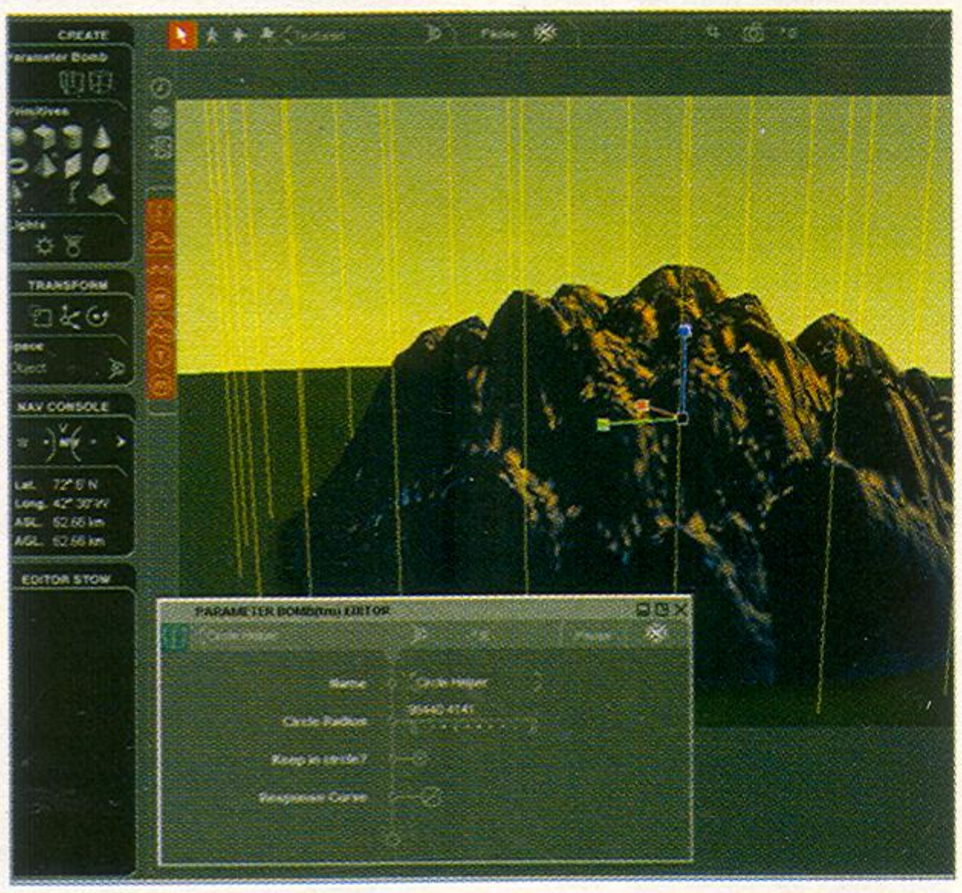
MojoWorld Generator este jumătatea cea mai importantă, el fiind cel cu ajutorul căruia se creează planetele ce vor fi apoi explorate prin intermediul lui MojoWorld Transporter. Preţul de 250$ este mai mult decât rezonabil pentru ceea ce este capabil să facă programul. Dacă aveţi impresia că sintagma "planete" din rândul de mai sus este o metaforă, veţi fi surprinşi: MojoWorld Generator creează întregi planete, cu atmosferă realistă, cu sateliţii naturali de rigoare (luni cu relief 3D propriu), cu inele şi unul sau mai mulţi sori. O planetă are mai multe continente, fiecare cu reţeaua lui de râuri şi lacuri, înconjurate de mări şi oceane. Toate acestea sunt puse excelent în valoare de motorul grafic care are conform producătorilor cei mai avansaţi algoritmi de generare a texturilor procedurale şi de sinteză artificială a diverselor forme de teren. Imaginea finală poate fi randată la orice rezoluţie şi la orice dimensiune, presupunând că aveţi un sistem care să suporte muntele de calcule necesar.

Interfaţa are trei nivele, ce pot fi activate după necesităţi: primul nivel este cel mai simplu şi este o variantă cu mai multe opţiuni a celei din Transporter. Cel de-al doilea nivel este pentru utilizatorii avansaţi, dar rămâne user friendly, uşor de învăţat şi de folosit. Cel de-al treilea nivel este cel mai detaliat şi vă dă posibilitatea să modificaţi cele mai multe caracteristici, dar este şi cel mai dificil. MojoWorld a fost conceput de profesori cu experienţă în domeniul graficii de sinteză, şi acest lucru este vizibil în gradul de detaliu de la acest din urmă nivel. MojoWorld Generator poate importa meşe din cele mai importante pachete de grafică 3D şi poate exporta imagini în tonuri de gri ce pot fi folosite ca heightfield maps în programele de grafică 3D.

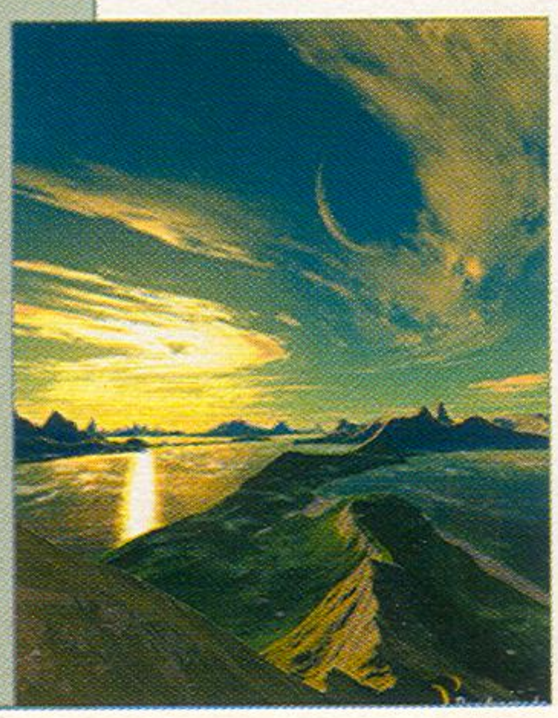
MojoWorld Transporter este jumătatea gratuită, care îţi permite să explorezi planetele create cu Generator-ul. Scopul său este firesţe să te facă să achiziţionezi şi modulul celălalt, şi de aceea capacităţile sale sunt reduse drastic: cu toate acestea puteţi explora planete realizate de alţii, puteţi renderiza imagini, puteţi modifica parametrii specificaţi ca modificabili de creatorii planetelor respective şi puteţi împărtăşi o anumită scenă (codată prin intermediul unor Transporter Coordinates) cu alţii. Randarea unei imagini la calitate maximă şi la dimensiuni rezonabile (800x600) poate dura până la jumătate de oră pe un sistem mediu. Să nu mai vorbim de animaţii... Deşi nesatisfăcător pe termen lung MojoWorld Transporter vă introduce în ceea ce Pandromeda numeşte cu emfază: Parametric Hyperspace. Şi ca să nu spuneţi că vorbesc degeaba, îl puteţi încerca de pe CD-ul revistei.







Mai complex decât Terragen, dar cu mai puţine opţiuni decât Bryce, MojoWorld merită încercat pentru a satisface setea de explorare care există în fiecare din noi. Dacă nu pentru altceva, măcar pentru că este gratuit.



Detalii	
Web	www.pandromeda.com
Producător	Pandromeda
Distribuitor	N/A
Preţ	

Aprecieri

(+) Unul dintre cele mai performante generatoare de peisaje parametrice

(-) Poate lua ore întregi să renderizeze o imagine la calitate maximă

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 800
Video	Direct 3D
Memorie	128 Mb
Hard disk	15 Mb
Verdict	8.9

Vue d'Esprit 4

O lume virtuală la picioarele tale

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăţ

Diferit de concurentul de pe pagina opusă prin includerea unui sistem bine pus la punct de generare a vegetaţiei şi prin faptul că şi-a creat deja un cerc de utilizatori fideli.





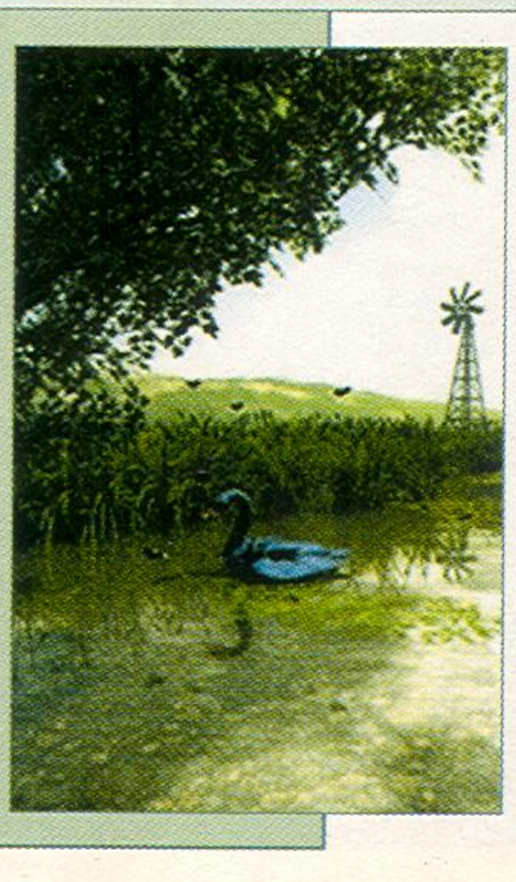
Într-o traducere aproximativă, Vue d'Esprit ar putea însemna "ochiul minţii". Un concept destul de general care reuşeşte să sugereze că programul este ceva mai mult decât un simplu generator de peisaje. Deşi face parte din aceeaşi familie cu Bryce 5, Vue d'Esprit are aerul unui program mai serios, pentru utilizatori avansaţi, cu o interfaţă eficientă şi fără zorzoane. Pentru cei care nu au mai avut de-a face cu acest program până acum, interfaţa cu patru vederi OpenGL nu ar trebui să le fie complet necunoscută, fiind un lucru comun în majoritatea programelor de grafică.

Prezenţa unui panel de tip Object Properties este foarte utilă, mulţi preferând editarea parametrică, prin inserarea directă a valorilor numerice. Ce este interesant este că în Vue d'Esprit modificările sunt aplicabile unui întreg grup de obiecte. În rest, configuraţia butoanelor este destul de intuitivă şi similară cu a altor programe de gen.

Editarea terenului se face într-o fereastră separată, work-flow-ul orientat pe camere distincte fiind prezent şi aici ca şi în Bryce. Modificările au efect în timp real, iar formele de relief rezultate pot fi exportate în majoritatea formatelor de fişiere 3D. Importarea este şi ea posibilă, fie sub forme de fişiere DEM (Digital Elevation Model) obţinute prin evaluare electronică a reliefului de către sateliţi, fie sub formă de bitmapuri grayscale, unde albul reprezintă zonele înalte iar negrul zonele joase. Încă de la versiunea 3.0 Vue d'Esprit a avut încorporat un modul de generare a vegetaţiei 3D, numit SolidGrowth, care a ajuns deja la cea de-a doua versiune, depăşind atât cronologic cât şi calitativ corespondentul său din Bryce 5. Există doar 30 de preset-uri, dar pe baza acestora se pot genera zeci de mii de modele diferite de plante şi arbori, iar ce este mai important, densitatea vegetaţiei dintr-o scenă nu influenţează foarte mult viteza randării, pentru că motorul de raytracing este foarte eficient. Sistemul de materiale este şi el bine pus la punct, ierarhia de hărţi bitmap sau procedurale având dimensiuni considerabile, ceea ce îi poate pune în încurcătură pe novici.

Există şi un sistem de animaţie, decent, dar fără foarte multe facilităţi, din moment ce animaţia nu este tocmai pe primul plan în cazul unui program la care randarea unui singur frame îţi poate lua câteva ore. Dar pe partea de bonusuri, Vue d'Esprit compensează toate scăpările: peste 1GB de preset-uri şi modele cu care puteţi crea scene o viaţă întreagă fără să fie nevoie să vă chinuiţi să modelaţi nici măcar o piatră.





Detalii	
Web	www.e-onsoftware.com
Producător	Eon Software
Distribuitor	N/A
Preţ	199$

Apreciери

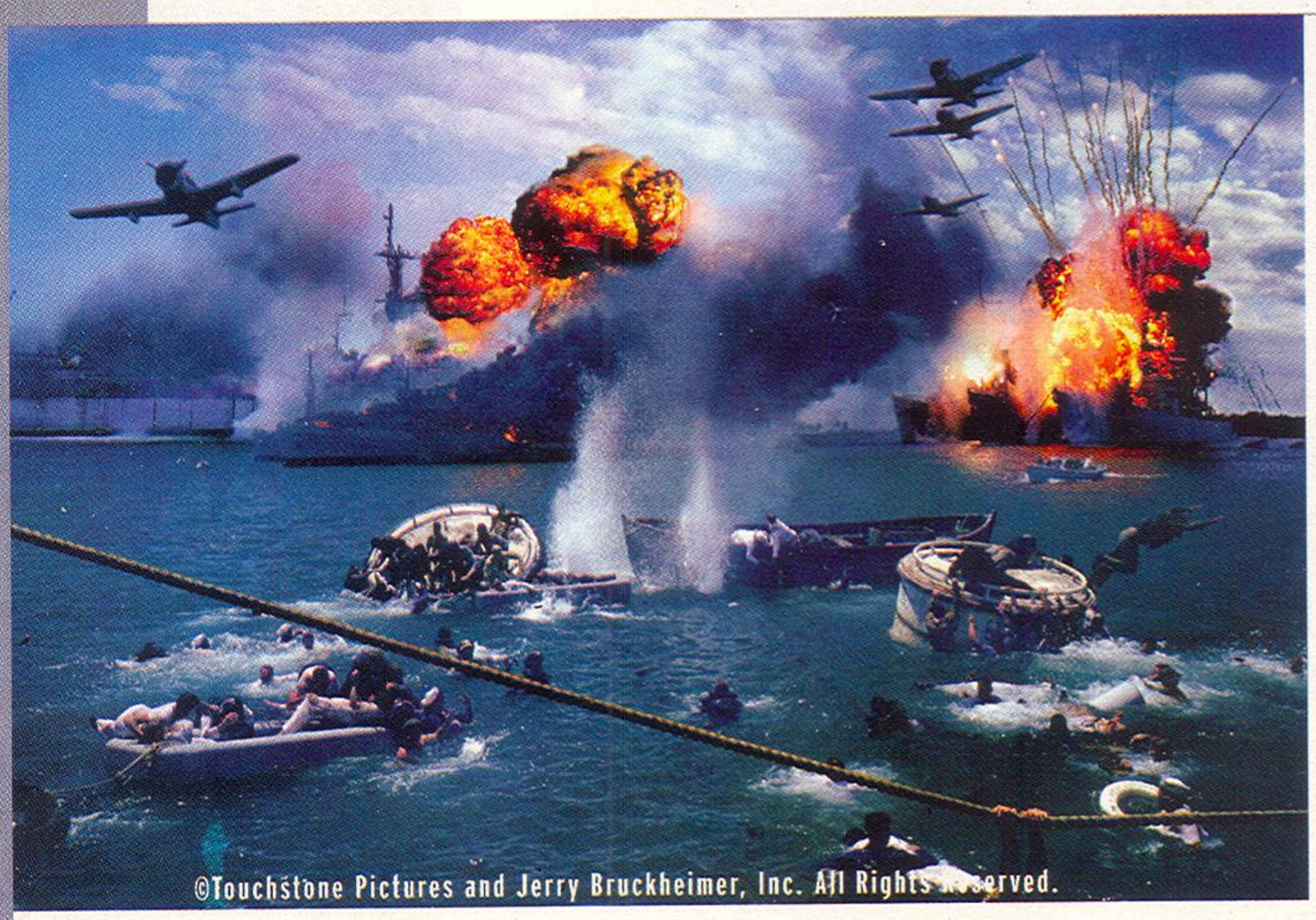
\+ - Sistem de generare a vegetaţiei mai robust decât în Bryce 5
- Rapid şi simplu de învăţat

\- - Unele probleme cu afişarea OpenGL
- editorul de texturi prea complex

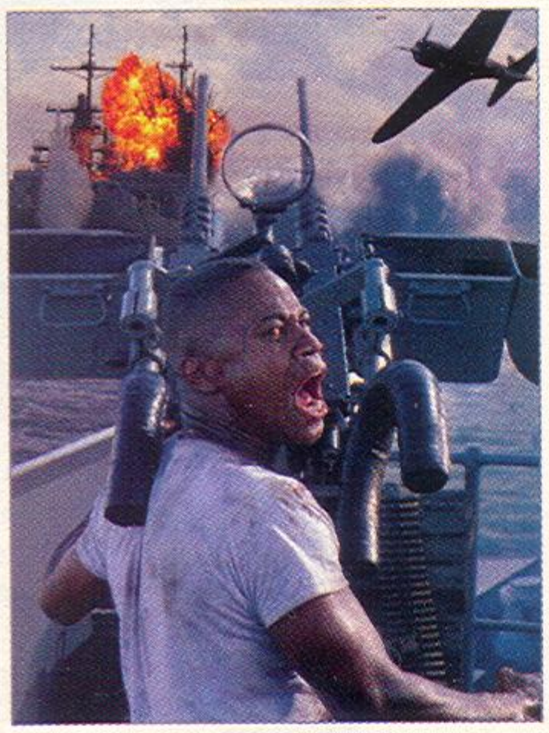
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500 MHz
Video	OpenGL
Memorie	128 MB
Hard disk	300 MB
Verdict	9.0

Pearl Harbor
- un al doilea Titanic -

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț







speciale

Efecte

Pearl Harbor este un proiect cinematografic de o asemenea amploare încât începi să te întrebi cum de lipseşte Leonardo DiCaprio de pe generic. Dar lipsa lui este compensată de o poveste romantic siropoasă cu un oarecare iz de telenovelă în care doi prieteni, Rafe McCawley şi Danny Walker, interpretaţi de Ben Affiek, respectiv Josh Hartnett, concurează pentru dragostea atrăgătoarei infirmiere Evelyn Stewart (Kate Beckinsale), fiind luaţi prin surprindere de atacul devastator al japonezilor. Încasările record dovedesc că această reţetă încă mai are din păcate succes la public. Dar noi suntem aici să discutăm despre efecte speciale.

Iniţial studiourile Disney nu au fost foarte încântate de cuantumul de 208 milioane de dolari prevăzut de contabili pentru film. După discuţii interminabile şi compromisuri s-a ajuns la un prag limită de 145 de milioane de dolari care a fost firesc depăşit în final. Şi este de înţeles, din moment ce doar în scena care constituie punctul culminant explodează peste 350 de bombe şi sar în aer 17 nave de război. Magnitudinea evenimentelor o depăşeşte sensibil pe cea a celor din Titanic, iar efectele speciale sunt pe măsură. Şi cine ar fi putut să îşi asume această muncă titanică, dacă îmi permiteţi jocul de cuvinte, decât Industrial Light&Magic, cei care au sprijinit cu iluziile lor şi producţia blockbuster-ului regizat de James Cameron. Realizările lor sunt trei din secvenţele de luptă şi reconstruirea pe calculator (conform cu realitatea istorică) a unui număr mare din avioanele şi navele implicate în atacul de la Pearl Harbor, precum şi generarea pe calculator a numeroase efecte de foc, fum şi apă.

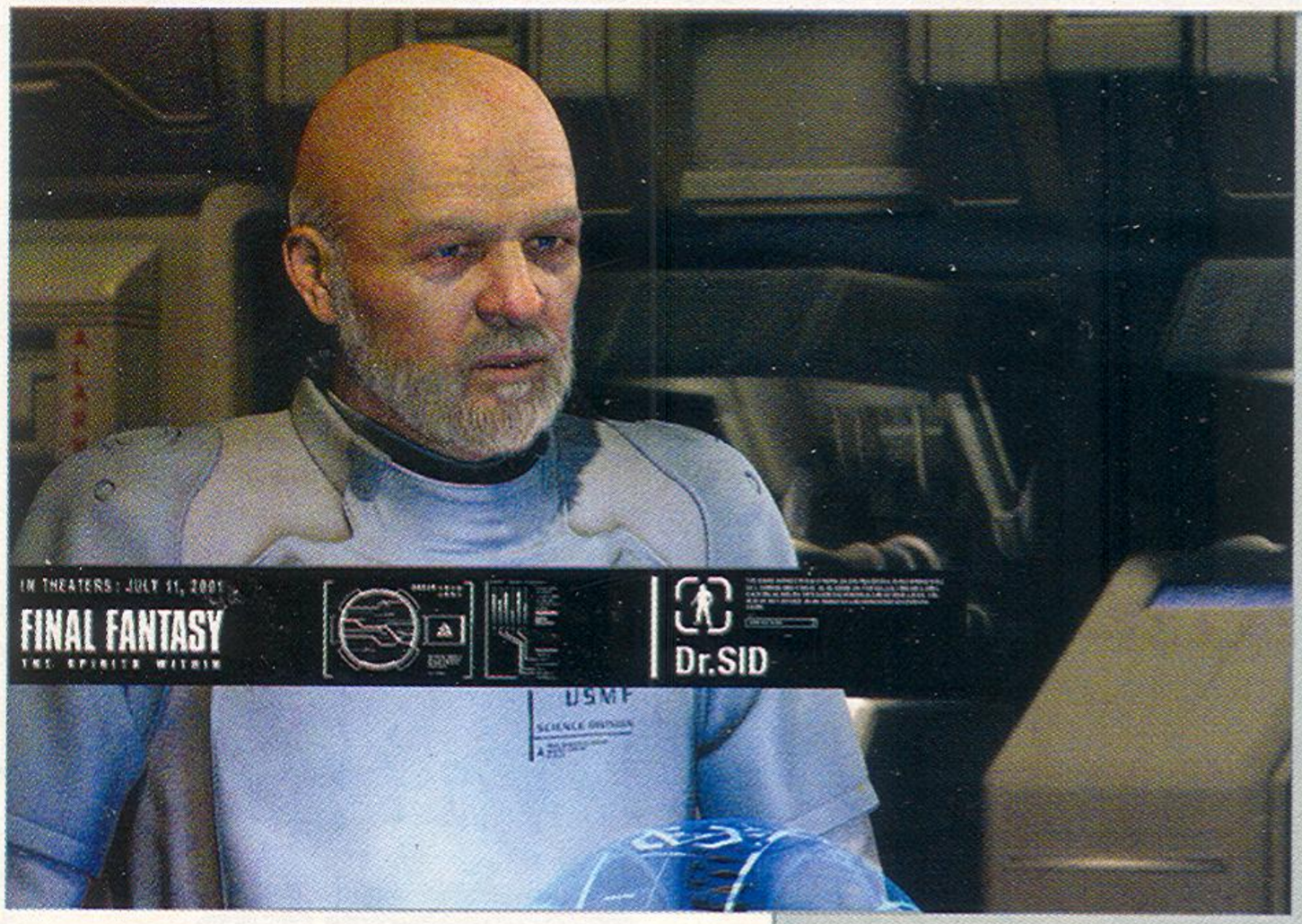
Navele care explodau au fost în număr egal reale şi create pe calculator, dar în cazul avioanelor calculul e mult mai simplu. Ori de câte ori un avion explodează, puteţi fi sigur că a fost creat pe calculator; avioanele erau pur şi simplu prea costisitoare ca să fie aruncate în aer pentru un film. Cu toate acestea, avioanele CGI (computer generated) iau locul celor reale doar cu câteva secunde înaintea exploziei. Doar în câteva cazuri, cum este cel al exploziei bombardierului german, scena este generată în întregime pe calculator. Ca o părere personală, specialiştii de la ILM au încercat să creeze efecte originale, însă în ciuda acestui fapt scenele de luptă aeriană seamănă suspect de mult cu luptele spaţiale din Star Wars, unele manevre părând destul de imposibile pentru perioada respectivă.Căderea bombelor din avioane a fost de asemenea creată pe calculator, filmarea lor în modalitatea dorită de regizorul Michael Bay fiind imposibilă din punct de vedere practic. Limita a fost atinsă în scena bombardamentului, când în afară de pământ şi docuri totul este creat pe calculator: apa, navele, avioanele, bombele, exploziile.

Nu totul a fost creat pe calculator. Unele dintre filmările ce implicau oceanul au fost filmate în rezervorul imens de la Baja Fox în Hawaii, acelaşi care a fost folosit pentru scufundarea Titanicului, iar multe dintre navele aruncate în aer au fost epave reconditionate, unele dintre ele datând chiar din 1940, pe care guvernul american nu avea bani să le demonteze pentru fier vechi.

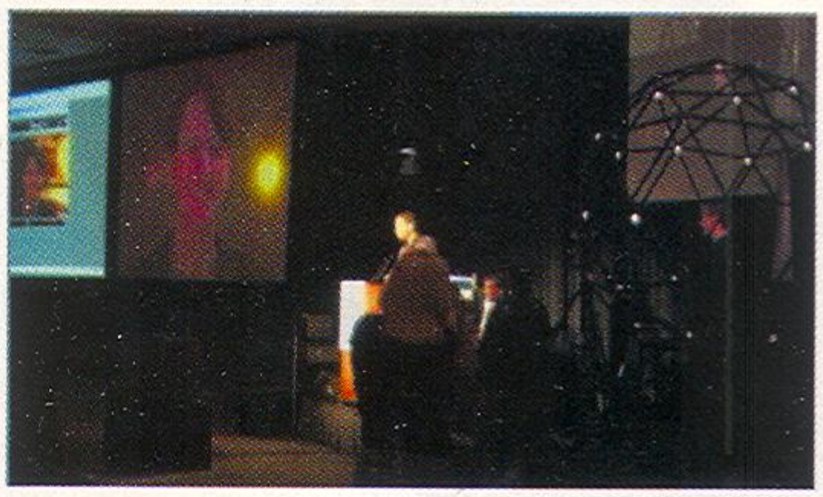


SIGGRAPH.
expoziția efectelor speciale

Tip software: Prezentare • Redactor: Adrian Dorobăț











'Tot mai multe obiecte există mai întâi virtual, sub formă de grafică digitală, și abia apoi devin realitate. Grafica digitală este, practic, un mod de a vedea, de a defini, și de a crea lumea înconjurătoare. Ceea ce imaginează artiștii de azi este realitatea noastră de mâine.'
Danny Hillis, inventator, om de știință și moderator SIGGRAPH 2001

SIGGRAPH 2001 a adunat într-o singură săptămână peste 35.000 de vizitatori din 73 de țări. Aflată la a 28-a ediție, expoziția a adus împreună artiști, profesori, cercetători, companii de efecte speciale, animatori, graficieni, ingineri, oferind vizitatorilor posibilitatea de a explora și de a interacționa cu lumea fascinantă a graficii digitale. Peste 300 de companii au prezentat hardware, software și servicii din domeniu pe un spațiu ce depășea cu puțin 4 hectare de teren.

Premiile pentru animație pe computer au fost câștigate de doi tineri: 'Values', un scurt metraj realizat de un student în ultimul an la o facultate de arte a luat premiul Best Animated Short, iar Jury Honors Award a fost acordat unei animații science-fiction, pe numele ei "F8", realizată pe parcursul a doi ani de zile de Jason Wen, de la firma Crystalline Lens. Ambele filmulețe și multe alte scurt-metraje care nu au avut norocul să câștige, pot fi vizionate sub formă de stream-uri la IFilms (www.ifilms.com).

La ediția de anul acesta a fost prezentă, ca în fiecare an, și nVIDIA. Doar că anul acesta a avut ceva mai special de arătat: un demo tehnologic folosind secvențe din Final Fantasy, filmul de lung metraj al Square Pictures. Demo-ul a rulat pe un nVIDIA Quadro DCC (varianta profesională a unui GeForce III) și a demonstrat randarea 3D real-time pe o platformă accesibilă aproape oricui. Timpul mediu de randare a unui frame a fost mai puțin de o zecime de secundă, comparativ cu 90 de minute, cât a durat pe parcursul procesului de producție, unde s-au folosit stații grafice SGI. Cu toate că, de ce să nu recunoaștem, modelele au fost simplificate, simpatica Aki Ross avea în continuare mai multe poligoane decât 60 de modele high-res din Quake III. Numai pentru părul ei trebuiau să se renderizeze 1,5 milioane de vertex-uri în fiecare secundă, mai multe decât numărul de fire de păr de pe capul unui om normal. Motorul nFiniteFX și vertex shader-ele și pixel shader-ele programabile au fost atuurile care au făcut ca o singură placă video să poată înlocui un întreg render-farm de 20 de calculatoare.

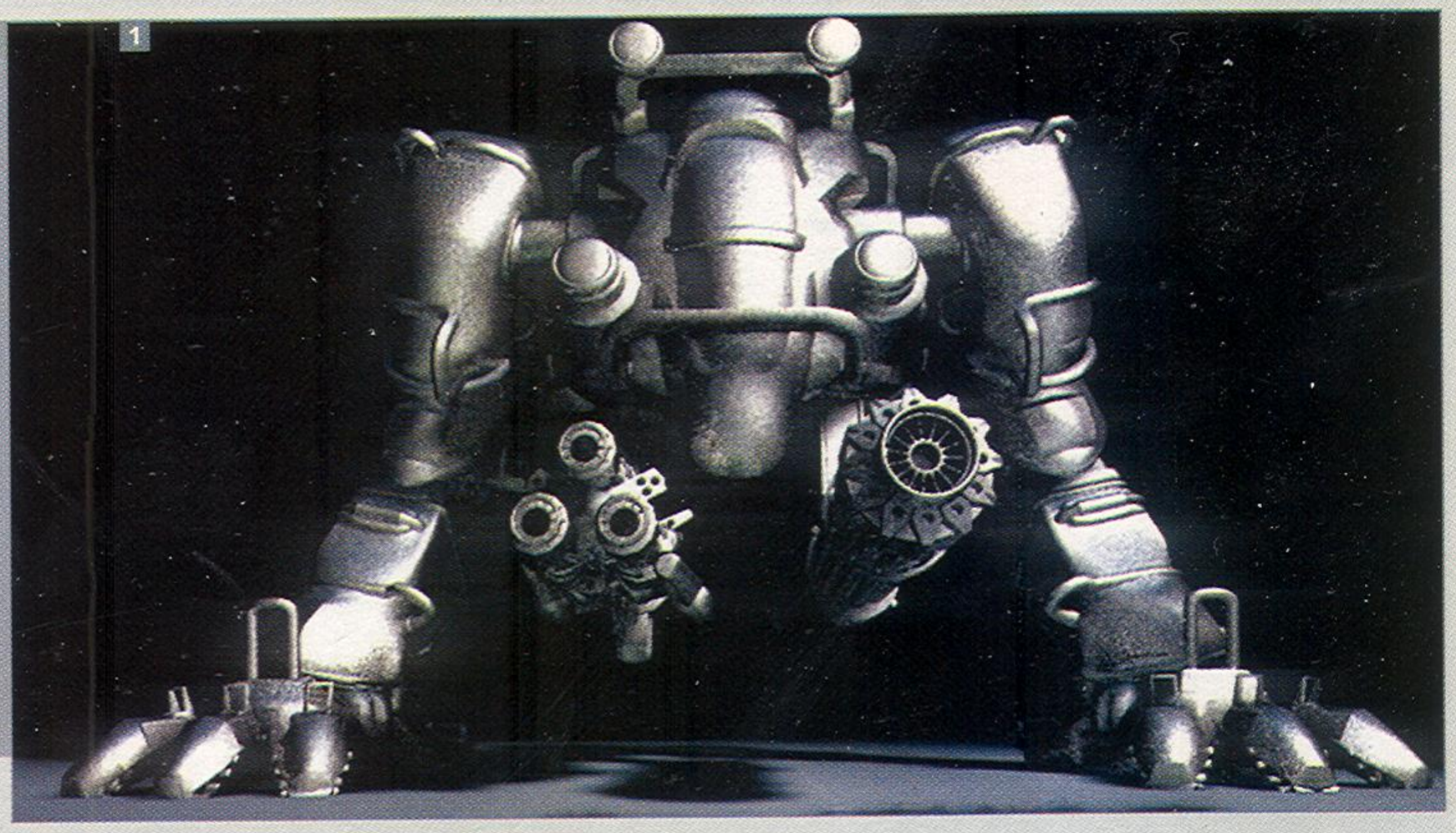
Un alt punct de atracție a fost expoziția N-Space, unde diverși artiști au prezentat opere de artă digitală de o factură deosebită. "Protude Flow", mașinăria prezentată de Sachiko Kodama de la Universitatea de Comunicații Electronice, transformă sunetul vocilor spectatorilor în vibrații ce afectează un fluid aflat în suspensie magnetică. Transformările prin care trecea acesta erau proiectate pe un ecran. "VR Keith 2.0" a fost un avatar electronic ce interacționa cu audiența folosind citate din tratate de sociologie și un stil de stand-up comic, încercând să demonstreze că ființele digitale sunt mai bune decât oamenii în carne și oase. "Proximal Actuator" a fost o sculptură ce căpăta formă în contact cu degetele celui ce o atingea, iar "NAFTA Stock Puppets" a fost un ansamblu de păpuși care erau puse în mișcare de fluctuațiile burselor globale.

Galerii Xtreme

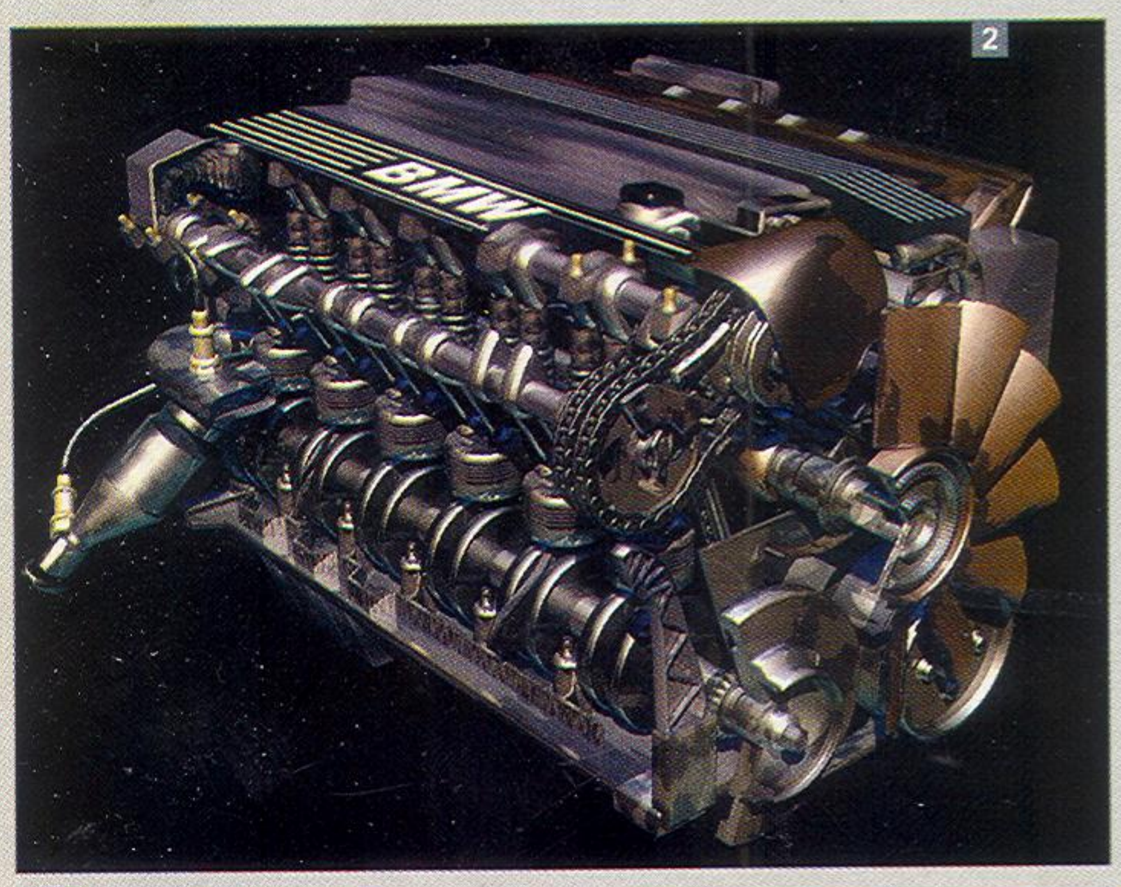
Ştefan Giurgiu - 1, 2, 3, 4
thefireraven@personal.ro
Târgovişte

Fan trueSpace de la 12 ani, când folosea deja prima versiune a programului, Ştefan Giurgiu a ajuns la 17 să fie fericitul posesor al versiunii 5.0. 5 ani de viaţă, 5 versiuni de trueSpace... S-ar putea spune că a crescut odată cu programul, nu? Ultimele sale creaţii totalizează mai mult de 30 de ore de lucru, şi au fost realizate, firește, în trueSpace, apoi "meşterite" în Photoshop. Nu are planuri concrete de viitor, dar am auzit zvonuri că orice-ar fi, e şi trueSpace-ul amestecat pe-acolo...

1



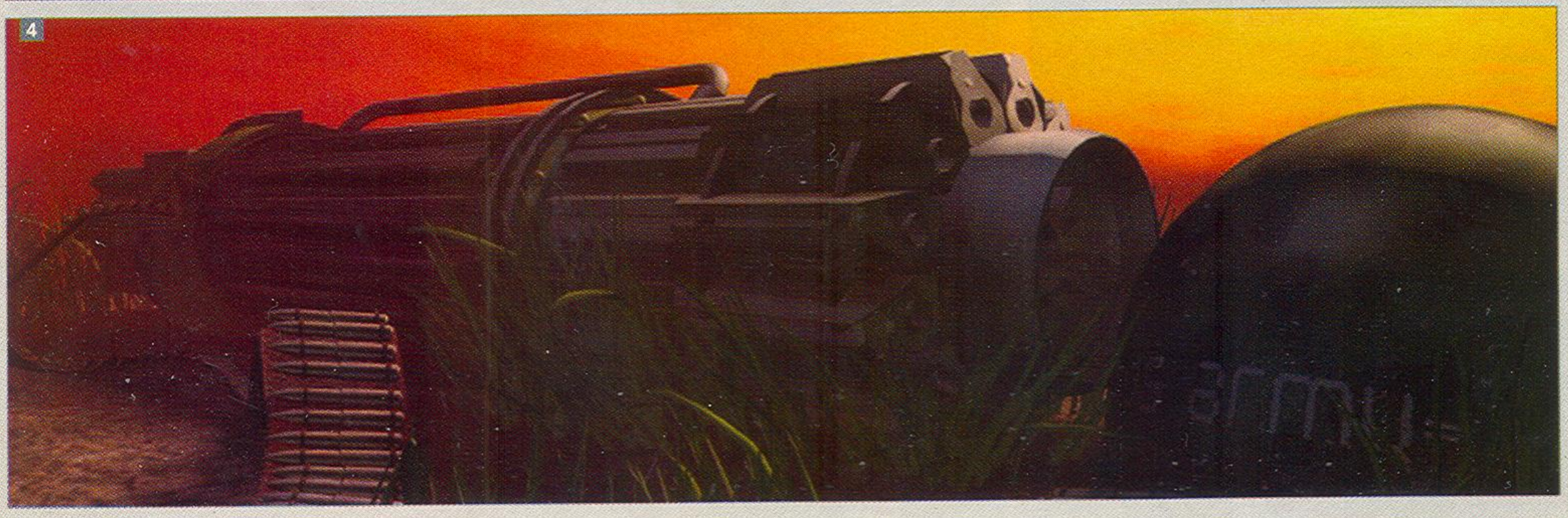
2



3



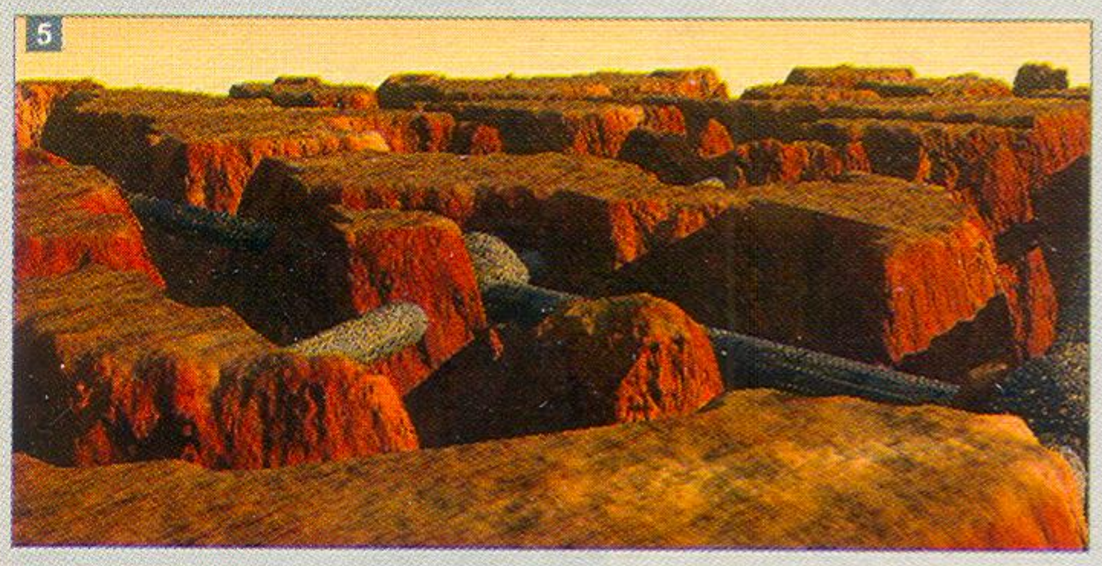
4



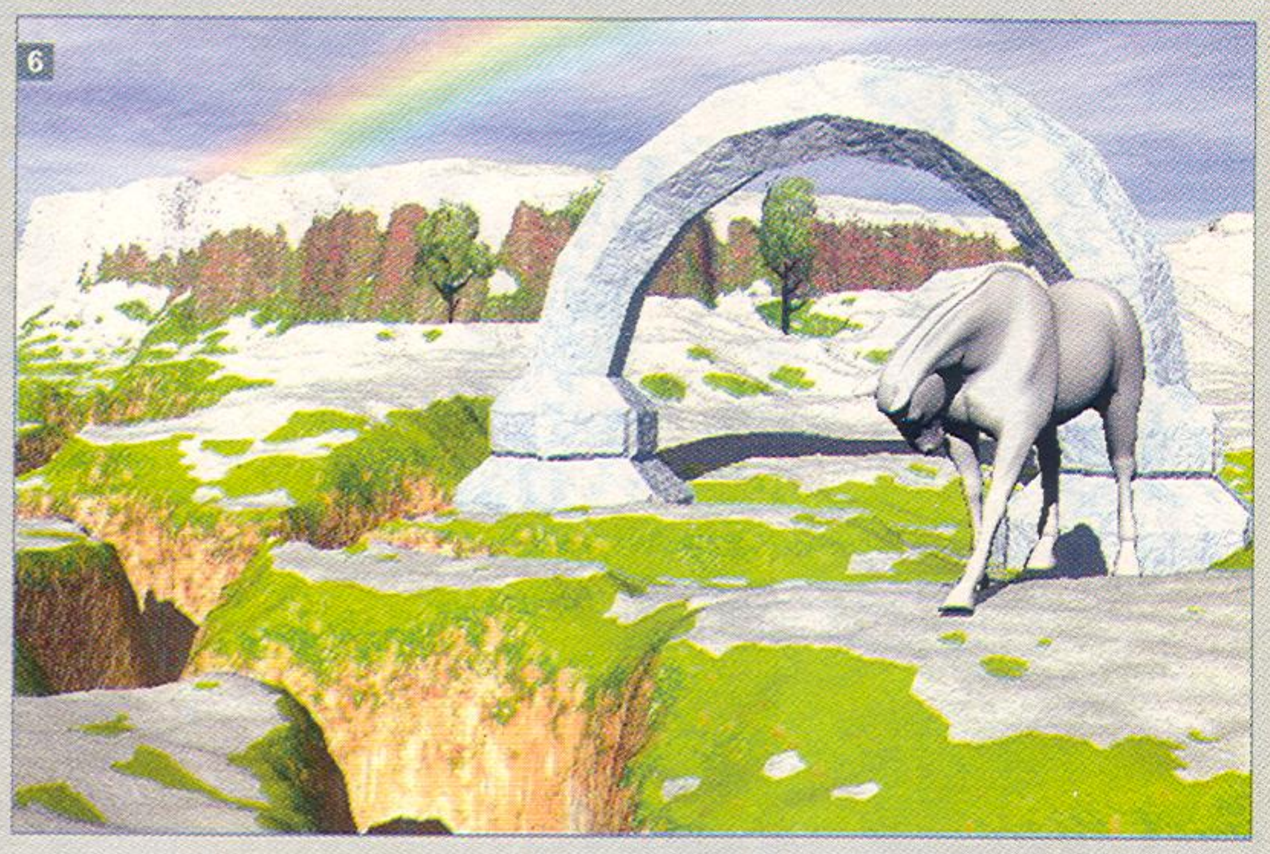
Stamate Filip - 5, 6, 7

stamate_filip@hotmail.com
Permite-mi o sugestie: renderizează imaginile la o rezoluție mai mare, apoi micșorează-le. Astfel realizezi un extra sampling care le dă un plus de calitate. Dar oricum parcă ar mai avea nevoie de un plus de detaliu.

5



6



7



Viper - 7, 8, 9

fita@xnet.ro
Un bun început, dar imaginile sunt la fel de sărace în detalii ca și cele ale ale lui Filip. Nu uita că de cele mai multe ori plasarea în context (background-ul și elementele adiționale) sunt la fel de importante ca și obiectele centrale.

8



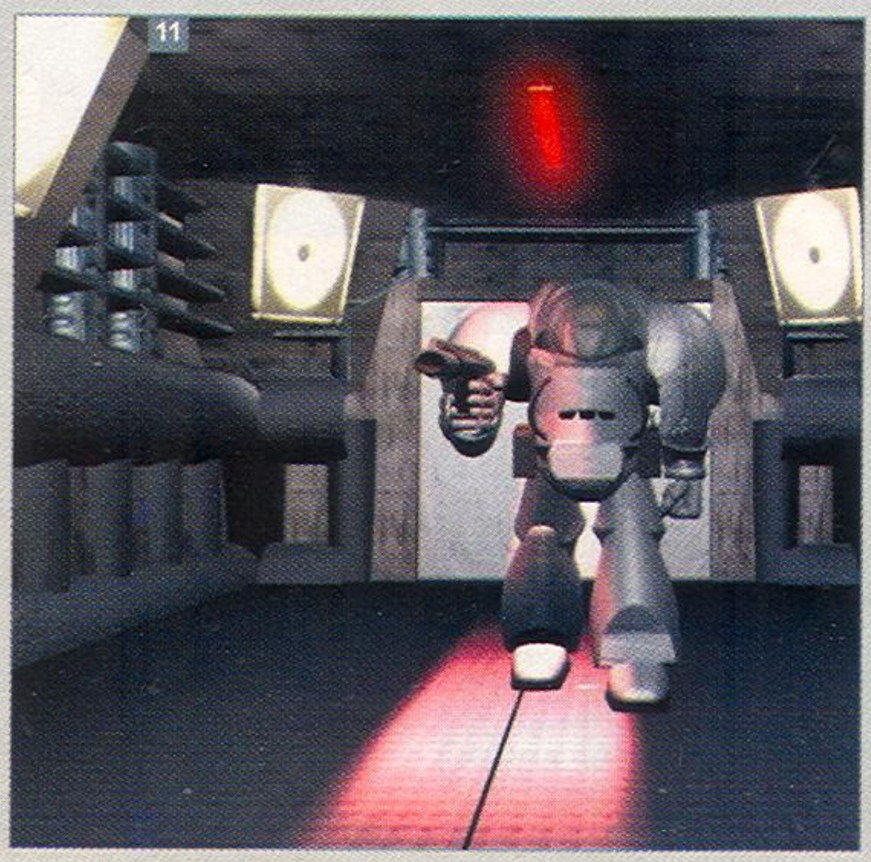
9



10



11

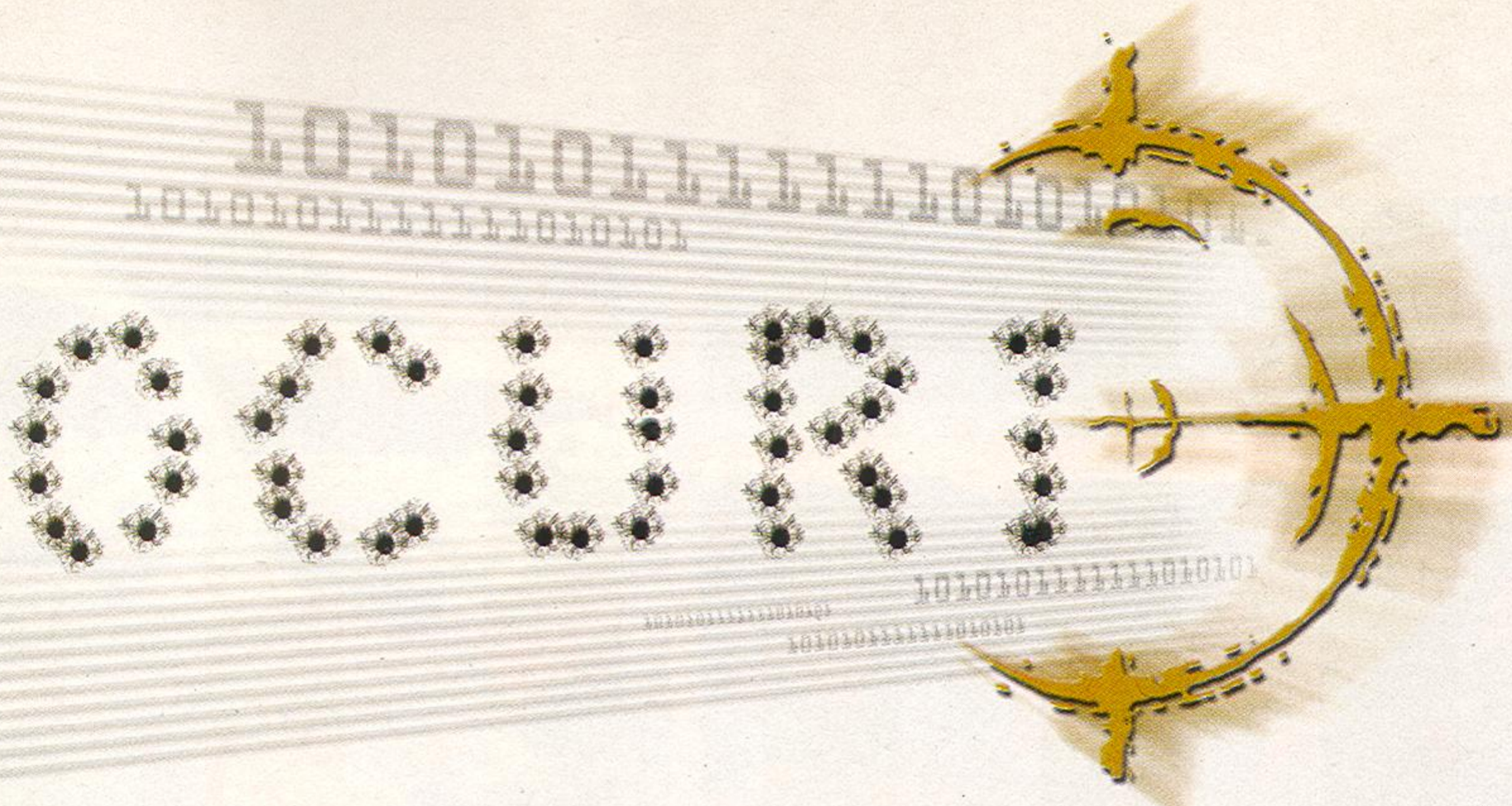


Victor - 10, 11

Probabil că imaginile cu robotul fac parte dintr-un proiect mai vechi, poate chiar o animație. Rezultatul final, dacă acesta este final, nu este tocmai excepțional, însă trece de medie, motiv pentru care am inclus imaginile în aceste pagini.



JOCURI



Britanicii dau vina pe jocuri

• Teroriştii s-au antrenat în MS Flight Simulator?

Canalul britanic de ştiri Sky News a sugerat că teroriştii responsabili pentru atentatele de la World Trade Center şi Pentagon s-au antrenat în Flight Simulator-ul de la Microsoft, comentează Eurogamer. Deşi există probe concludente că teroriştii erau piloţi cu acte în regulă, o ştire de pe site-ul Sky News afirma la o zi după atentat că piraţii aerului sinucigaşi au folosit simulatorul de zbor de la Microsoft pentru a se antrena, menţionând că jocul "permite printre altele jucătorilor să se ciocnească de clădiri". Microsoft a replicat spunând că "diferenţa dintre un joc pe calculator şi un simulator de zbor profesional este imensă şi că orele petrecute în faţa PC-ului zburând cu ajutorul unui joystick nu te transformă într-un expert în pilotaj".

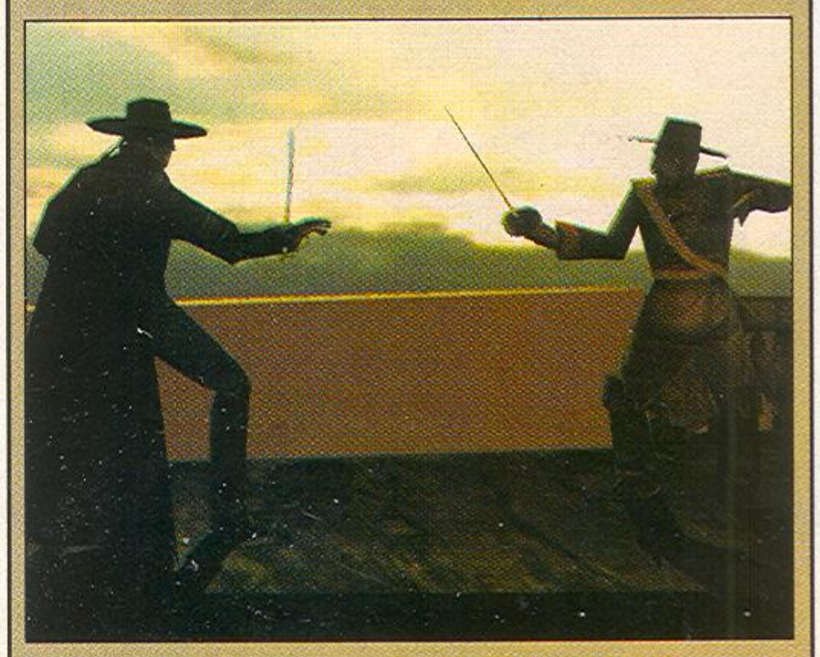


www.skynews.co.uk

Zorro vine din Franţa

• Deşi s-a terminat vacanţa

Cryo a lansat site-ul oficial pentru următorul lor third-person action-adventure care îl va avea în rolul principal pe Zorro. Într-o perioadă în care producătorii par să ducă lipsă de inspiraţie în ceea ce priveşte crearea unei poveşti credibile şi a unui univers pe măsură pentru un joc pare o idee bună revenirea la o legendă binecunoscută, al cărei succes a fost testat de-a lungul timpului.



http://zorro.cryogame.com

Un alt joc în seria Worms

• Se văd influenţele Puzzle Bubble



Ubi Soft a publicat câteva screenshot-uri din noul joc al celor de la Team 17: Worms Blast. În tradiţia jocurilor gen Crystals, Puzzle Bubble sau Battle Tetris, jucătorul va controla un vierme aflat într-o barcă, ce trebuie să distrugă "cărămizi" colorate ce cad din cer. Cufere şi stele magice găsite printre acestea îi vor da posibilitatea să pună beţe în roate oponentului, crescând nivelul apei sau mărind rata cu care cad "cărămizile". Viermele care rezistă cel mai mult câştigă. Worms Blast va fi lansat pe 9 noiembrie pentru PC şi în ianuarie 2002 pe PlayStation 2.

www.team17.co.uk

PE SCURT

SUDDEN STRIKE MERGE MAI DEPARTE

Intex Publishing şi-a anunţat intenţia de a produce Total War, un add-on pentru RTS-ul Sudden Strike de la CDV Entertainment. Extensia va avea 24 de misiuni noi pe 19 hărţi, şi va avea nevoie atât de Sudden Strike-ul original cât şi de Sudden Strike Forever pentru a rula.



www.total-war.de

Nu fi laş ca iepurii, luptă ca porcii

Începând cu S.W.I.N.E. Fishtank Interactive deschide drumul pentru un nou gen de jocuri: parodiile. RTS-ul hilar va prezenta războiul dintre iepurii cei paşnici din statul Carrotland şi porcii diabolici care vor să îi invadeze. Ostilităţile se vor desfăşura pe 15 hărţi single-player şi 10 hărţi multiplayer cu mai multe moduri de joc: deathmatch, capture the flag şi destroy the base. Coctail-ul dintre replicile amuzante şi comicul situaţiei vor fi combinate cu grafica şi fizica realistă pentru a obţine maximum de atractivitate.



www.fishtankgames.com

TOȚI ÎMBUNĂTĂȚESC COUNTERSTRIKE-UL

• Cu toate că nici măcar nu e un joc propriu-zis

O mică firmă din Cehia, pe numele ei 7FX, are de gând să scoată un joc multiplayer pe echipe, care ar fi exact ca și CounterStrike, dacă nu ar avea trei echipe în loc de două, elemente de RPG și un engine mai performant. Ce par să nu înțeleagă producătorii este că gamerilor le place CounterStrike așa cum e și nu sunt foarte tentați să joace o clonă "cu îmbunătățiri". Reacția rămâne de văzut, apariția lui Team Factor fiind preconizată pentru octombrie, cel târziu noiembrie anul acesta.



www.7fx.com

CYBERPUNKUL REVINE ÎN FORȚĂ



• Viva William Gibson

După System Shock 2 și Deus Ex, puține jocuri au mai încercat să se apropie de genul cyberpunk, lansat odată cu "Neuromancer"-ul lui William Gibson. Duality, un third person action-adventure ce va fi publicat de Phantagram încearcă să îndrepte acest neajuns. Bazat pe un engine propriu, Blue 3.0, jocul va avea trei personaje: un mercenar, un hacker la genul feminin și o entitate artificială. Trei stiluri de joc și trei fire distincte ale poveștii conferă varietate designului original realizat de Trilobyte Graphics, o echipă formată din foști programatori de la Pyro Studios. Printre punctele tari ale engine-ului sunt animație cu inverse kinematics, personaje de peste 2000 de poligoane (și chiar mai mult când sunt văzute de aproape în cutscene-uri). Trilobyte ar vrea să obțină un joc gen Metal Gear Solid, cu ceva mai multe opțiuni, printre care se numără și suportul pentru multiplayer.

www.duality.net

CU GRAVITAȚIA NU-I DE JOACĂ

• Șoferii viitorului vor avea rău de înălțime

Fishtank Interactive a anunțat jocul de curse "BeamBreakers", a cărui acțiune va fi plasată în viitor. Dezvoltat de Simils Software, racing-sim-ul va avea mașini cu suspensie antigravitațională care din cauza restricțiilor de trafic sunt nevoite să respecte traseele impuse prin ghiduri de undă portantă. Jucătorul se va alătura uneia dintre cele cinci bande care își petrec timpul încălcând regulile și făcând

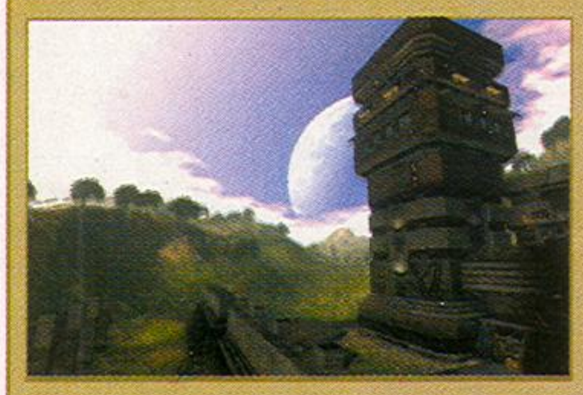


cascadorii spectaculoase la nivelul ultimelor etaje ale zgârie-norilor.

www.fishtankgames.de

UNREAL 2 VA FI UN SALT IMENS FAȚĂ DE ORIGINAL

• Nu ne mai întoarcem la Na Pali



Diferențele între sequel și jocul original vor fi suficient de multe încât relația dintre ele să pară firavă. Singura rasă care supraviețuiește schimbărilor din Unreal II sunt Skaarj-ii, care vor avea tatuaje ce vor indica afilierea lor la un clan sau altul. Nivelurile sunt diverse, variind de la cele "pastorale" tipice Unreal-ului la unele vădit inspirate de grafica lui Giger. Între misiuni vă veți putea întoarce pe nava-mamă, Atlantis, pentru a examina obiectele și armele descoperite și pentru a interacționa cu echipajul: inginerul Isaak, pilotul extraterestru Ne'Ban și ofițerul de contrainformații Aida. Jucătorul nu va juca singur nici măcar în campania single-player, o echipă de soldați comandați de AI stând la dispoziția sa. Un set de patru-cinci comenzi de bază va fi folosit pentru a interacționa cu ei.



Plasat în mijlocul unui conflict interstelar între mercenari, extratereștrii și armata terană, jocul promite a fi unul dintre cele mai bune FPS-uri ale anului viitor, atât în ceea ce privește grafica, cât și în privința gameplay-ului.

www.unreal2.com

SOLDIER OF FORTUNE II SE APROPIE DE ALPHA

• Limbile străine pun mici probleme producătorilor



First person shooter-ul de la Raven este în ultimele stadii de finalizare: designul nivelelor este aproape gata, la fel și texturile pentru personaje. Cele mai multe probleme le creează înregistrarea vocilor în limbi străine, pentru inamicii din China, Rusia, Germania și Spania și apoi subtitrarea dialogurilor în limbile de circulație internațională. O secvență video in-game a fost inclusă pe CD-ul cu Soldier of Fortune Platinum Edition, dând de veste că nu mai este mult de așteptat.

http://www.activision.com/games/soldieroffortune/

PE SCURT

MAJESTIC SUSPENDAT

Thriller-ul online Majestic va fi suspendat pentru o perioadă nedeterminată, în lumina recentelor evenimente, a informat Electronic Arts, referindu-se la atacurile teroriste din New York și Washington. "Dată fiind tragedia națională care s-a petrecut, credem că elementele ficționale din joc s-ar putea dovedi nepotrivite în aceste momente", a declarat EA. Jucătorii, care plătesc 10$ pe lună pentru acest joc, nu vor primi nici o compensație.



www.majestic.ea.com

CPL NU VA FI AMÂNAT

În ciuda contextului aparent potrivnic, Cyberathlets Professional League a dat o declarație oficială ca răspuns la tragicele evenimente care au avut loc în New York și Washington, amintind că CPL a fost fondată pe principiul competițiilor pașnice, și că deși unii detractori au asociat jocurilor caracteristici violente, aceste reprezentări digitale nu au legătură cu realitatea și nu induc comportamente violente.

www.cpl.com

UNIVERSUL MYST VA FI PORTRETIZAT ÎNTR-UN FILM

Rand Miller, creatorul Myst, a declarat recent că seria Myst va fi adaptată pentru un film de lung metraj, destinat în special fanilor, dar și celor care nu sunt familiari cu universul din acest joc. Trilogia fantasy a totalizat cele mai mari vânzări din istoria jocurilor PC și prezintă un potențial fantastic pentru un film.



PLAYBOX

Alternativa pentru televizor într-o mare de PC-uri

HOT BOX

Namco înspre Microsoft

Microsoft şi Namco au anunţat că au iniţiat un parteneriat prin care Namco se angajează să porteze pe X-Box cele mai populare titluri ale sale: Ridge Racer şi Soul Calibur 2, precum şi să producă două titluri exclusiv pentru X-Box. Primul dintre acestea va fi Dead to Rights, un adventure având în rolul principal un poliţist acuzat pe nedrept de crimă. Cel de-al doilea va fi un action-adventure al cărui nume nu a fost precizat încă.

www.namco.com

Fotomodelele se dau în bărci

Într-o campanie publicitară destinată promovării noului lor joc Splashdown pentru PlayStation 2, Infogrames s-a folosit de nurii a două fotomodele îndrăzneţe pentru a atrage atenţia publicului masculin. Cele două fete îşi demonstrează abilităţile mecanice pe noul model de scuter acvatic Sea-Doo, până ce, cu totul şi cu totul accidental, rămân fără haine. Cam care este legătura dintre cele două blonde ude şi zâmbitoare şi calitatea jocului e greu de imaginat. Poate reuşiţi voi să vă daţi seama uitându-vă la poze.



www.infogrames.com/splashdo

THE BOUNCER





Square nu şi-a dezamăgit până acum fanii şi "The Bouncer" nu face excepţie. Un joc beat-em-all în tradiţia "The Rage", "Final Fight" sau "Fighting Force", "The Bouncer" a fost lansat sub motto-ul "Play the action movie". Ceea ce este cum nu se poate mai adevărat. Secvenţele cinematice sunt de o calitate trademark Square, iar animatorii nu merită decât aprecieri la superlativ. Povestea este destul de simplă: Sion, Volt şi Kou sunt bodyguarzi în barul Fate, unde centrul atracţiei este frumoasa Dominique. În momentul în care soldaţi ai companiei multinaţionale Mikado intră în forţă în bar şi o răpesc, cei trei vajnici luptători în numele dreptăţii pornesc pe urmele lor, nu fără a avea şi unele motivaţii personale în demersul lor de tip: "vine, vine, calcă totul în picioare".



Am prieteni care au jucat Final Fantasy doar ca să vadă filmele. Ar fi mulţumiţi să joace "The Bouncer", pentru că acesta este mai mult un film interactiv decât un joc. Secvenţele cinematice, minunate aşa cum sunt, sunt mai lungi decât scenele de luptă dinaintea lor şi de după ele, jocul putând fi terminat în trei-patru ore indiferent de modul de joc sau de dificultate. Modul de luptă nu este foarte original, fiind bazat pe atacuri low, middle şi high, precum şi combinaţii între ele. Lovituri speciale pot fi "achiziţionate" cu puncte ce sunt acumulate de-a lungul luptelor. Modul multiplayer lasă de dorit: jocul se desfăşoară constant cu trei personaje pe ecran, dar nu poţi juca modul principal de joc în trei jucători sau măcar în doi. Modul versus permite patru jucători simultan, însă în arene speciale.

Dacă vă plac filmele Square, "The Bouncer" se poate dovedi o achiziţie atractivă, însă ţineţi cont că vă veţi plictisi foarte repede de jocul în sine.

Detalii	
Web	www.scee.com/bouncer
Producător	Square
Coordonator	Sony Overseas
	01-224.47.11

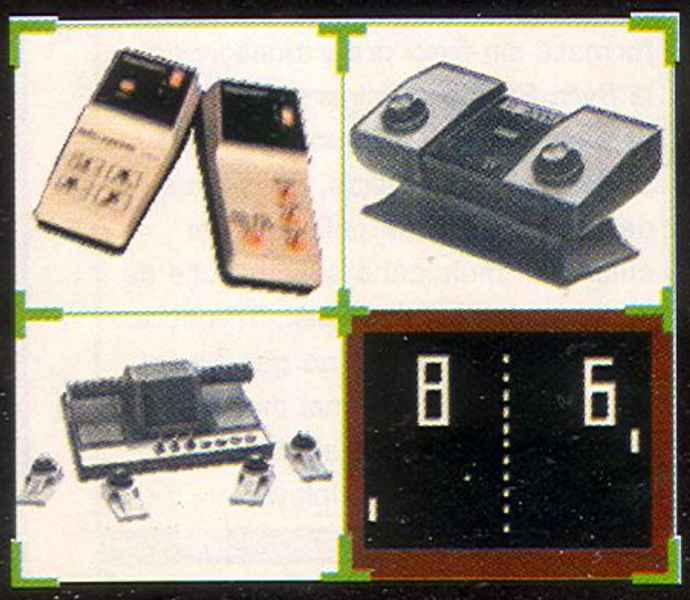
Aprecieri

- grafică foarte bună, secvenţe cinematice uluitoare, poveste interesantă
- maxim trei-patru ore de joc, nu are posibilitate de multiplayer cooperativ

Detalii tehnice	
Vibration	Da
Memorie	230 KB
Nr. jucători	2/3/4
Verdict	8.5

Antichitate

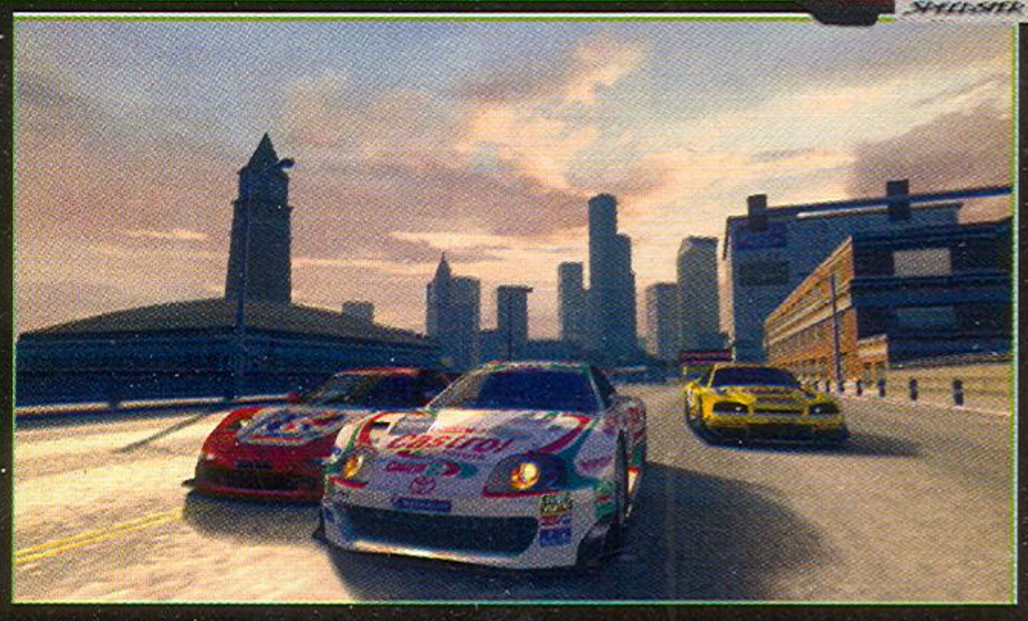
Pe 27 iunie 1972, doi tineri absolvenţi ai Universităţii tehnice din Utah, Nolan Bushell şi Ted Dabney intenţionau să creeze compania "Syzygy", cu scopul de a vinde un joc video pe care Nolan tocmai îl terminase de programat, numit Pong. Din păcate, numele "Syzygy", care semnifică soarele, luna şi pământul în fenomenul de eclipsă totală, era deja adjudecat de un fabricant de lumânări din Mendocino. Astfel, ei s-au decis să numească noua companie "ATARI", un cuvânt similar cu avertismentul "şah!", folosit în jocul japonez Go. Versiunea "Home-Pong", apărută la începutul lui 1975 a fost unul dintre cei mai importanţi paşi în lumea consolelor.



http://www.adultpdf.com
Created by TIFF To PDF trial version, to remove this mark, please register this software.

GRAN TURISMO 3





Conceput sub motto-ul "the real driving simulator", Gran Turismo 3 este fără îndoială, cel puţin din punct de vedere vizual, cel mai realist simulator de curse. Chiar şi pe rezoluţia slabă a televizorului, GT3 întrece orice joc cu maşini de pe PC, îşi depăşeşte sensibil predecesorul şi lasă în urmă orice concurent de pe PSOne sau PS2. Nu exagerez când spun că în unele secvenţe diferenţele dintre joc şi o transmisie televizată a unei curse Nascar sau o competiţie off-road sunt minime. Maşinile sunt excelent modelate, iar caroseriile reflectă în timp real mediul înconjurător. Circuitele sunt şi ele foarte bine puse la punct, singurul minus fiind posterele umane care împestriţează pe ici pe colo peisajul, înlocuitoare jalnice ale unor modele 3D care ar fi putut fi eventual animate. Iar dincolo de entuziasmul iniţial, s-ar mai putea găsi unele defecte: maşinile nu se îndoaie/zgârie/defectează oricât le-ai ciocni şi la o examinare mai atentă veţi putea descoperi că nu există şoferi în nici una dintre ele.

Condusul propriu-zis se apropie destul de mult de realitate, cu unele compromisuri în favoarea gameplay-ului, senzaţia de viteză şi manevrabilitatea maşinilor fiind sensibil superioare celor din Ridge Racer V, pe care l-am prezentat în numărul trecut. Jocul vine pe DVD, filmele introductive fiind filme propriu-zise, iar muzica din background este susţinută de nume sonore: Death in Vegas, Overseer, Grand Theft Audio. Jocul este foarte bine realizat şi numeroase elemente vin să întărească feeling-ul plăcut iniţiat de grafică: vibraţia bine implementată, modul de dezvăluire a noilor circuite, reluările configurabile real-time, toate acestea te fac să îi treci cu vederea micile neajunsuri.



Detalii	
Web	www.scee.com/gt3
Producător	Polyphony Digital
Coordonator	Sony Overseas
	01-224.47.11

Aprecieri

+ - cele mai bune reprezentări ale maşinilor şi o experienţă de neuitat
- muzică excelentă

− - maşinile nu se defectează

Detalii tehnice	
Vibration	da
Memorie	260 Kb minimum
Nr. jucători	1 sau 2
Verdict	9.5

Jocuri in Casting



PORTAL RUNNER

Un arcade din seria Army Men, Portal Run portretizează aventurile lui Vikki G, fiica comandantului general al trupelor din universul Army Men şi iubita lui Sarge, eroul favorit din plastic verde al copiilor. Inamicul principal este machiavelica Brigitte Bleu, care îl răpeşte pe Sarge pentru a-l avea doar pentru ea. În ciuda poveştii lipsite de inventivitate, jocul este unul dintre cele mai interesante din seria (deja prea lungă) Army Men.



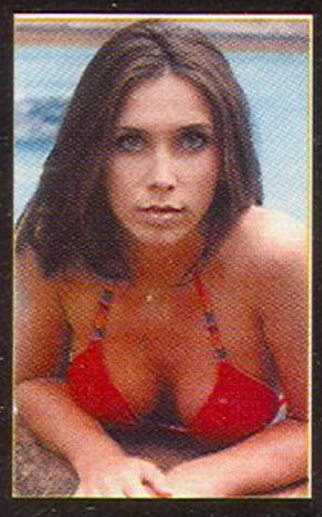
ICO

Un joc cu un concept original care vine de la Sony: aventurile unui băiat alungat din satul natal pentru că îi crescuseră coarne şi ale unei făpturi etereale pe care o întâlneşte pe drum şi pe care trebuie să o protejeze. Atmosfera şi povestea vor juca un rol important, acţiunea propriu-zisă trecând pe planul secundar.

WebLink

www.consolenation.com

De departe cel mai atractiv aspect al site-ului este rubrica "Babe-of-the-day", dar nu este cu toate acestea cel mai important. Două motoare de căutare pentru cheat-uri, review-uri, prezentări hardware şi editoriale constituie grosul informaţiei de pe site. Site-urile afiliate satisfac apetitul pentru subiecte mai specializate, gen X-Box, Dreamcast, PC, Final Fantasy, Zelda şi altele.



HOT BOX

Pentru cine sunt jocurile?

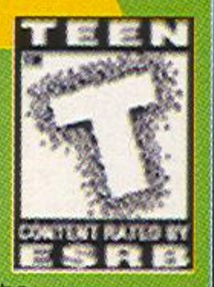
De când criticii au tras concluzia că unele jocuri sunt prea violente pentru copii, s-a ajuns la obligativitatea includerii pe spatele cutiei jocului a unei evaluări (rating) marcată grafic astfel încât şi copii şi părinţii şi bunicii să îşi poată face o părere despre ce e în stare jocul respectiv. Rating-urile sunt stabilite din 1994 încoace de către Entertainment Software Review Board, o organizaţie non profit şi care nu are altceva mai bun de făcut decât să se joace toată ziua. Poate la ei se mai face vreo distincţie, însă la noi nu-i prea pasă nimănui. Cu toate acestea cred că este necesar să ştiţi ce şi cum.

Rating E



Ratingul E înseamnă că jocul este pentru oricine vrea să îl joace.
Nu contează vârsta, nu contează isteţimea.

Rating T



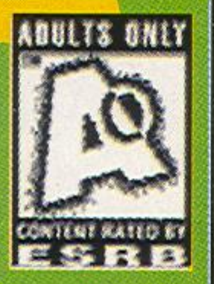
Teen înseamnă că jocul este pentru adolescenţi. Adulţii pot să îl joace, dar nu îl vor găsi foarte interesant. Fără sânge, fără prea mare complexitate.

Rating M



Jocuri cu sânge, droguri, violenţă, sex. Ştiţi voi, jocurile interesante. Seria Resident Evil se înscrie destul de bine în această categorie.

Rating A



Jocurile de acest gen nu prea se găsesc decât în magazinele cu secţiune pentru adulţi şi în sex-shop-uri. Sunt strict interzise persoanelor sub 21 de ani. Pentru cei care nu ştiu, "adult content" poate fi tradus în general prin "a lot of sex".

Rating RP



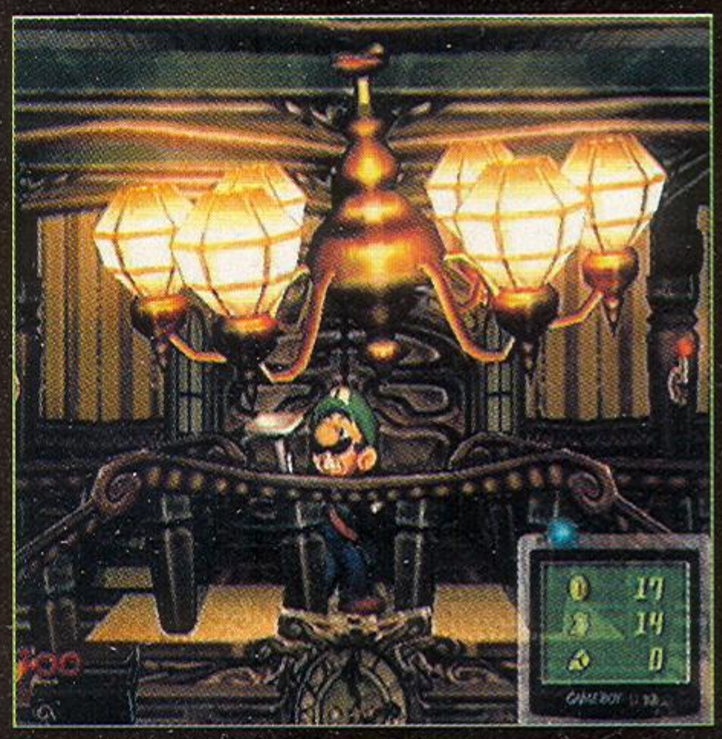
Acest rating înseamnă că ESRB nu s-a putut hotărî şi jocul este "în aşteptare" (review pending). Motivul este de obicei că jocul a fost lansat înainte de a-şi da juriul cu părerea sau este undeva la limită între genuri.

SPACEWORLD - JOCURILE GAMECUBE

Au fost prezentate primele jocuri pentru consola care încă nu à apărut







În fiecare an, Nintendo își prezintă realizările în cadrul unei expoziții numită aparent sugestiv SpaceWorld. Anul trecut zvonurile privitoare la lansarea consolei "Dolphin" au fost spulberate și s-a făcut lumină în privința numelui: consola de ultimă generație de la Nintendo urma să se cheme Gamecube. De atunci și până acum piața a suferit unele schimbări majore: Sony și-a îmbunătățit substanțial oferta de jocuri pentru PS2 iar Microsoft a atras numeroși potențiali fani cu oferta Xbox.

Conferința de presă ce a precedat expoziția a avut și vești bune și vești proaste. Veștile bune au fost pentru japonezi, care vor putea achiziționa un Gamecube începând din 12 septembrie, la un preț de 25.000 de yeni (aproximativ 200$). Stocul va fi limitat la 500.000 de exemplare pentru lansare, urmând ca 4 milioane de unități să fie expediate în lume până la sfârșitul lui martie 2001. Veștile proaste au fost pentru americani, lansarea Gamecube în SUA fiind programată pentru 18 noiembrie, o lună mai târziu decât în Japonia și cu zece zile după lansarea Xbox.

ȘASE JOCURI PENTRU GAMECUBE

Doar două jocuri vor apărea cu certitudine odată cu consola: Luigi Mansion și Wave Race Blue Storm. Primul este un arcade ce îl are în rolul principal pe unul dintre frații Mario, făcuți celebri în întreaga lume de Nintendo, care, înarmat cu o lanternă și un aspirator trebuie să curețe o casă bântuită de fantome. Efectele de iluminare sunt similare cu cele din Alone in the Dark IV și pereții casei sunt foarte detaliați, demonstrând posibilitatea Gamecube de a randa 8 texturi într-un pas. Waverace: Bluestorm este continuarea unui joc de pe N64, un simulator de curse cu scutere acvatice care se laudă cu o redare extrem de realistă a valurilor și a fizicii apei, precum și cu modul de joc splitscreen cu patru jucători.

SUBTITLU

Cele două titluri vor fi urmate la scurt timp de încă patru jocuri. Super Smash Brothers Melee este portarea jocului de succes de pe N64 în care îți alegi unul dintre personajele Nintendo favorite (Link, Bowser, Mario, Donkey Kong, Pikachu, etc) și dai de pământ cu celelalte într-un soi de Mortal Kombat/desen animat. Animal Forest Plus este un alt joc copilăresc cu accentul pus pe comunicare și relațiile sociale. Ceva mai serios, Eternal Darkness va fi un action adventure în care jucătorul va putea intra în rolul unui călugăr, al unui centurion sau al unui soldat din trupele commando încercând să rezolve mistere periculoase în diverse epoci istorice. Cel mai așteptat joc este Pikmin, un joc conceput de Shigeru Miyamoto, designerul aflat în spatele Mario 64, Zelda 64 și Donkey Kong în care jucătorul va fi un cosmonaut a cărui navă s-a prăbușit pe o planetă ciudată cu o atmosferă otrăvitoare. El va trebui să crească și să antreneze creaturile/plante localnice pentru a-i aduna bucățile de navă împrăștiate în patru zări.

Pe lângă aceste titluri in-house, Gamecube va mai primi infuzii și de la Sega, sub forma RPG-ului Phantasy Star Online, jocului de fotbal Virtua Striker 3 și puzzle-ului Monkey Ball. Electronic Arts vine cu FIFA 2002-Road to the World Cup, iar Namco aduce Soul Calibur II și Ridge Racer. Deși Gamecube pare adresat unui public tânăr înspre foarte tânăr, există loc și pentru persoane mai "serioase". Să așteptăm lansarea și vom avea o imagine mai clară despre publicul țintă al consolei de la Nintendo.

TALON DE PARTICIPARE LA CONCURSUL SONY PlayStation

NUME .....

PRENUME .....

VÂRSTĂ .....

AVEŢI CONSOLĂ? .....

CE TIP? .....

.....

RĂSPUNSUL CORECT LA ÎNTREBARE ESTE .....

.....

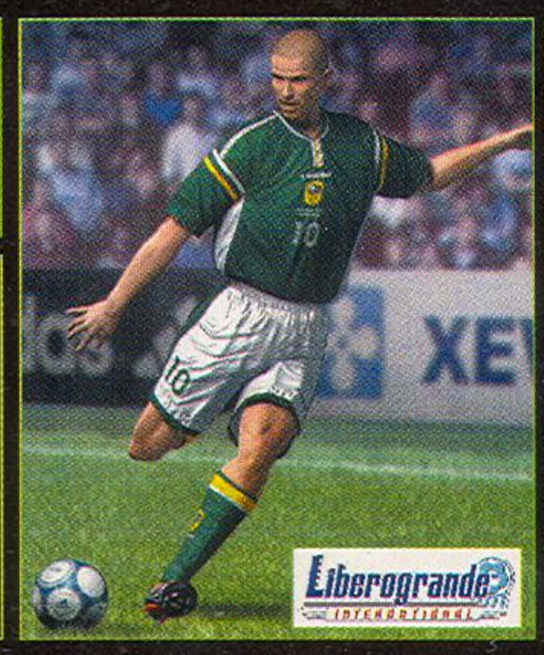
.....

.....

CONCURS SONY PlayStation

CÂȘTIGAȚI 10 JOCURI ORIGINALE LIBEROGRANDE INTERNATIONAL

10 cititori extraşi din căciulă care vor răspunde corect la întrebarea de mai jos vor câştiga un CD cu jocul LIBEROGRANDE INTERNATIONAL oferit de Sony Overseas. Completaţi talonul alăturat şi trimiteţi-l pe adresa str. Al. Puskin nr. 18, sect. 1, Bucureşti, sau, alternativ, prin email la redactia@xtrempc.ro, cu subiectul "Concurs PlayStation".
Întrebare: "Ce înseamnă rating-ul "E" pentru jocuri?"



ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

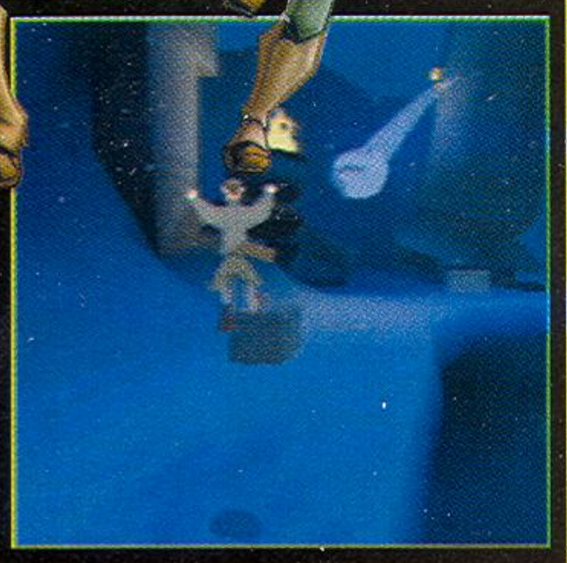






După filmul de succes (şi mă refer la gama de vârstă 6-12 ani când afirm acest lucru) produs şi promovat de Disney, iată că apare şi gama de jocuri Atlantis: The Lost Empire, pe aproape toate platformele, neuitând nici măcar Game Boy Advance. Varianta pentru PSOne a fost programată a fi lansată odată cu filmul în Europa şi este un action/adventure third person, un gen de joc mai apropiat de tematica filmului decât Trial by Fire, varianta care a apărut pe PC. Grafica respectă şi ea tiparele, stilul cartoon al randării nefiind departe de desenele animate de la care s-a pornit. Voice acting-ul este de calitate, fidel tonalităţilor din film, iar secvenţe întregi sunt presărate de-a lungul jocului. Jocul ar vrea să fie complex, dar nu reuşeşte pentru că trebuie să se păstreze suficient de simplu pentru ţâncii căruia îi este destinat. Altfel, strădaniile sunt meritorii.

Jucătorul are la dispoziţie o echipă de cinci personaje, printre care se numără şi cartograful Milo Tatch, eroul principal din film. Acestea au fiecare caracteristicile lor distincte, combinarea lor pentru rezolvarea diverselor probleme şi puzzle-uri trimiţând către jocuri gen Commandos, Gunlok sau Project Eden. Vehicule diverse şi gadgeturi stranii vin în ajutor. Dar orice ar face, nu e destul. Jocul e prea simplu şi prezintă rejucabilitate zero, dar totuşi vreo două-trei puzzle-uri îţi scot peri albi. E ca şi cum ai vrea să îi explici unui puşti de clasa a doua cum să rezolve problema cu merele şi prunele fără să foloseşti ecuaţii de gradul 2. Pur şi simplu este prea complicat să te cobori la mintea lor.



Detalii	
Web	www.eurocom.com
Producător	Eurocom
Coordonator	Sony Overseas
	01-224.47.11

Aprecieri

- grafica şi voice-acting-ul sunt pe măsura celor din film
- este pe modelul team-based ca şi Gunlok şi Commandos 2
- puzzle-uri prea simple

Detalii tehnice	
Vibration	da
Memorie	64Kb
Nr. jucători	1
Verdict	6.7

HardwareStation

• Namco NPC-106



Un pistol cu funcţii de gamepad, NPC-106 poate fi o soluţie pentru jocuri de tipul Virtua Cop sau Die Hard, dacă sunteţi dispuşi să treceţi cu vederea faptul că este albastru (regulamentele interzic fabricarea pistoalelor de jucărie de culoare neagră) şi că este prea uşor pentru a tinde către realism. Exceptând cross-ul cu săgeţile, butoanele suplimentare sunt dispuse în aşa fel încât aveţi nevoie şi de cealaltă mână pentru a le utiliza, iar butonul C este izolat undeva pe mânerul pistolului, fiind necesară o contorsionare digitală pentru a-l utiliza cât de cât eficient. Zgomotul pe care îl face trăgaciul când este apăsat devine enervant după o vreme şi este oricum redundant în jocuri, unde se aude concomitent cu sunetul împuşcăturii. Aderenţa mânerului este bună, dar ar fi putut fi şi mai bună dacă ar fi fost acoperit cu un cauciuc rugos. O soluţie medie la un preţ mediu.

Detalii	Coordonator import:	Sony Overseas - 01-224.47.11

• Thrustmaster Memory Card

Cardul de memorie de la Thrustmaster are 2 MB de memorie, de două ori mai mult decât unul obişnuit. Practic el poate stoca 30 de memory blocks, împărţite în două module a câte 15, schimbarea între module făcându-se prin apăsarea unui buton care este totodată şi led, aprinzându-se în funcţie de stare. Dacă jucaţi mai multe jocuri simultan şi un singur memory card nu vă ajunge, consideraţi problema ca şi rezolvată.



Detalii	Distribuitor:	UbiSoft - 01-231.67.69

• Guillemot Infrared Shock2

Guillemot oferă un înlocuitor foarte bun pentru gamepad-ul standard al PlayStation-ului, o soluţie cu compatibilitate dual: analog/digital şi Shock 2/ NegCon. Aderenţa este foarte bună, materialul cu tehnologie Kevlar având priză foarte bună la mână. Cele 8 butoane de foc sunt dispuse în configuraţie standard: 4 în cruce pe faţa gamepad-ului şi patru în zona frontală, suprapuse câte două în stânga şi în dreapta. Unghiurile de emisie şi receptare ale razei infraroşii sunt foarte largi, într-o cameră cu pereţi de culoare deschisă a fost posibil chiar să joc cu spatele la consolă, nu că asta ar fi o practică obişnuită. Vibraţia este realizată cu ajutorul a două motoraşe puternice, care au însă defectul semnificativ că pe lângă vibraţie produc un ţiuit subsonic care se transmite cumva din mâini până la urechi, şi de al cărui potenţial de iritare îţi dai seama doar când încetează şi te simţi brusc ceva mai calm. Infrared Shock 2 consumă ceva mai mult decât o telecomandă, alimentarea făcându-se cu 4 baterii AAA, care ar trebui să dureze cel puţin o săptămână-două dacă sunt de calitate.



Detalii	Distribuitor:	UbiSoft - 01-231.67.69

NET-WORK

Lumea Multiplayer & Online

OPINIA NOASTRĂ

Sfârșitul jocurilor singleplayer (II)

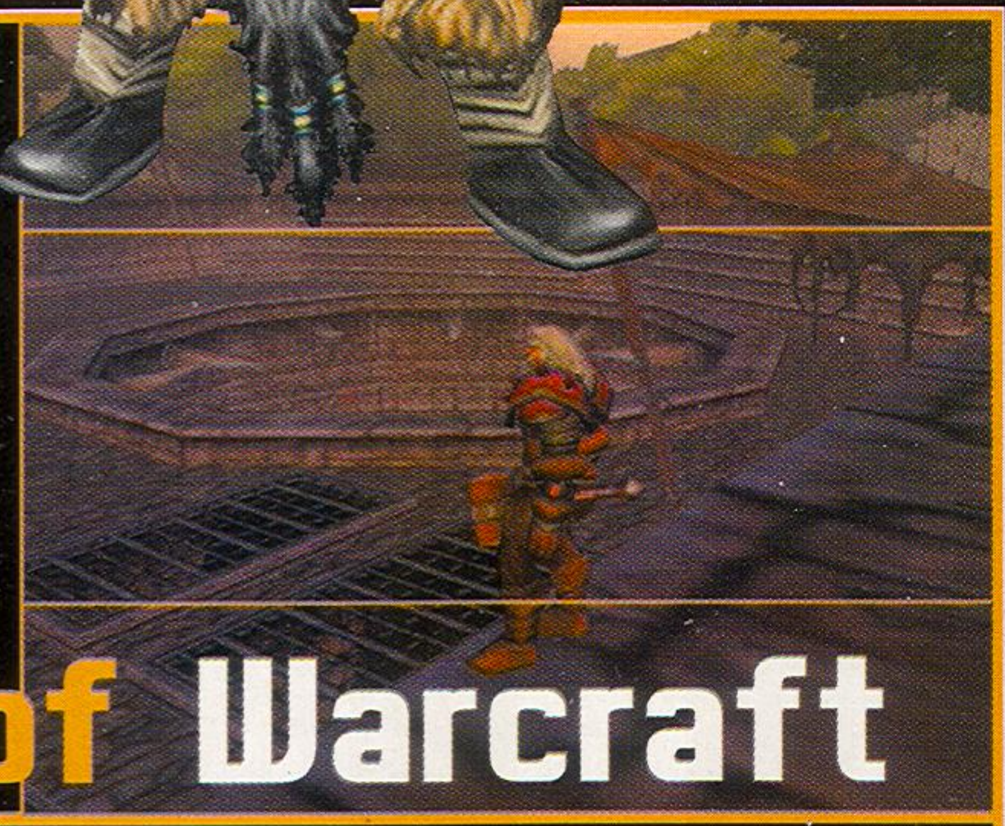
După editorialul din numărul trecut, intitulat "Apusul jocurilor single-player", am primit numeroase e-mail-uri ale căror autori combăteau înverșunați firava mea teorie. Mi se atrăgea mai mult sau mai puțin politicos atenția că urmează să apară în curând Commandos 2 și Return to Castle Wolfenstein, și nu foarte curând Quake 4, care o să fie jocuri single-player pur sânge. De dragul controversei, am să îi contrazic pe detractorii ideii de declin al jocului single-player și o să le scot ochii cu argumente: Commandos 2 va avea multiplayer cooperativ, iar Return to Castle Wolfenstein și Quake 4 vor avea fiecare câte un add-on multiplayer dezvoltat de o altă firmă decât producătorii jocului de bază.

Nu vreau să se creadă că doresc moartea single-player-ului. Dimpotrivă. Sunt un fan înfocat al jocurilor single-player și observ cu tristețe, nu cu bucurie împuținarea lor pe zi ce trece. Însă nu pot să nu recunosc că principalul motiv pentru care joc mai mult single-player este accesul dificil către universul multiplayer din România. Minusuri sunt destule: fie lipsa unei conexiuni de calitate la Internet, fie o distribuție defectuoasă sau inexistentă a jocurilor multiplayer only, fie un cost prohibitiv al metodei pay-to-play, fie un număr redus de jucători cu care să împart caracteristici comune (naționalitate, vârstă, interese asemănătoare).

Dacă nu ar fi aceste piedici deloc insignifiante, jocurile multiplayer ar avea un succes devastator, demonstrat de afluența de jucători de CS din games club-uri. Și oricum, privit logic, conceptul de joc presupune în mod intrinsec existența a mai mult de un jucător. Competiția, rațiunea de a exista a oricărui joc, este ludic eficientă atunci când jocul cuprinde mai multe personaje active, deși depășirea propriilor performanțe poate fi considerată o formă de competiție.

Cu permisiunea voastră, îmi voi continua divagațiile și numărul următor. Părerile pro și contra sunt binevenite la redactia@xtrempc.ro.





World of Warcraft

Tip joc: MMORPG
Redactor: Cristian Soare

Anul acesta ar fi trebuit să fie martorul apariției pe piață a lui Warcraft III, însă din păcate politica producătorilor de a nu ieși pe piață cu un joc decât atunci când consideră ei că este perfect ne-a lungit fețele de așteptare, și tot așa va trebui să le ținem până în primăvara lui 2002. Și parcă pentru a ne forța să le lungim și mai mult, Blizzard a anunțat următorul lor proiect cu ocazia ECTS-ului de anul acesta: un massively-multiplayer online RPG, setat în universul Warcraft, ce se afla în dezvoltare de aproape un an în cadrul aceluiaș birou, Blizzard South, ce lucrează și la Warcraft III. Acum înțelegeți unde s-au dus toate elementele RPG ce trebuiau să ajungă în WIII.

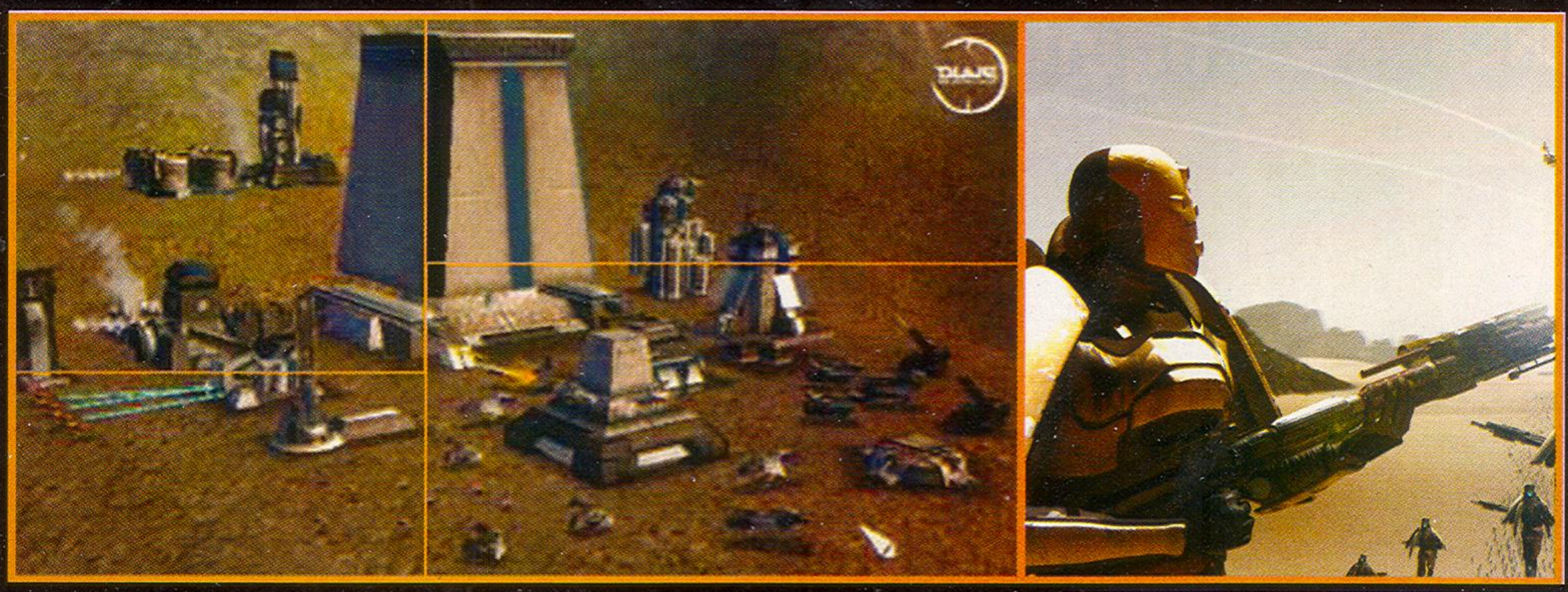
WORLD OF WARCRAFT

Acțiunea va avea loc la patru ani după distrugerea aproape completă a Azeroth-ului a cărei martori vom fi odată cu apariția celui de-al treilea episod din saga Warcraft. Toate facțiunile au pierdut mult în ceea ce privește forța și resursele, iar noi vom fi părtași la reconstrucția a ceea ce a fost distrus. Rasele prezentate până acum sunt doar trei, Humans, Orcs și Taurens, Bill Roper declarând că nu dorește să cadă în aceeași capcană, așa cum s-a întâmplat cu WIII, când inițial au fost 6 rase, însă până la urmă s-a ajuns la 4. Fiecare rasă are personaje masculine și feminine, iar gradul de modificare al caracteristicilor fizice este foarte mare, începând de la culoare pielii și până la păr sau expresiile faciale. Nu se știe mai nimic în acest stadiu al producției despre statisticile pe care le vom avea la dispoziție, însă în mod clar acestea vor fi prezente, ținând seama de faptul că totuși este un RPG..

COMBAT DE CLASĂ

Modul de luptă se pare că este unul dintre punctele studiate în detaliu de către cei de la Blizzard, aceștia dorind să fie în același timp intuitiv, ușor de înțeles și învățat, astfel încât orice jucător să se poată descurca în mod decent. În momentul în care dai click pe inamic, personajul tău începe să atace și va continua să atace până când unul dintre ei moare. Acest lucru înseamnă că îți oferă libertatea de a casta vrăji în liniște, ceea ce ar fi un avantaj, însă în același timp poate însemna faptul că nu vor exista așa numitele "combo"-uri, sau că loviturile "speciale" vor trebui să fie prestabilite, ceea ce în oricare dintre cazuri înseamnă o scădere a plăcerii extrase din "battle mastering" pentru cei asemenea mie. Plăcerea însă va fi prezentă, atât prin nenumăratele questuri ce le vom avea la dispoziție, cât și prin faptul că toți banii obținuți de la cei ce vor juca vor fi reintroduși în producția jocului, pentru a crea noi locații și noi questuri. Blizzard se pare că se îndreaptă în direcția cea bună, mai ales că au experiența necesară pentru a produce un joc de calitate. Din păcate spațiul redus mă obligă să mă opresc aici, însă promit să revin cu proxima ocazie.





Dune Generations

Până acum, jocul cu cel mai atractiv univers.

Tip joc: MMORPG • Redactor: George Pop

Jocurile gen Massively Multiplayer Online beneficiază în majoritatea lor de idei care au fost deja explorate în single-player şi care capătă un suflu nou prin exportarea lor într-un univers online. Universul Dune pe care l-a croit Frank Herbert a fost valorificat pe PC în jocuri celebre, cum ar fi Dune al celor de la Cryo Interactive sau Dune 2, de la Westwood. Primul a fost un joc de strategie/aventură, iar al doilea e considerat ca fiind piatra de temelie pentru jocurile RTS. Dune Generations este un joc care combină ideile acestora şi le dă o viaţă nouă, aşezându-le într-un mediu online permanent ce respectă intriga din roman, gameplay-ul fiind orientat după ordinea evenimentelor din acesta.

ORGANIZARE

Fiecare jucător primeşte controlul asupra unei familii ce aparţine uneia dintre cele trei case, iar scopul este să facă din dinastia lui cea mai puternică forţă, iar în final, să controleze Arrakis. Familiile sunt de mai multe tipuri: comercianţii sunt cei care se bazează pe puterea banilor, tactica lor de joc urmând a fi orientată pe managementul resurselor şi pe strategie comercială. Militarii sunt motivaţi de onoare, iar luptele şi dominaţia fac parte din planurile lor. Mercenarii pe de altă parte, vor lupta pentru oricine e capabil să îi plătească. Un comerciant ce nu vrea să se implice în lupte poate angaja un mercenar să o facă în locul lui. Cooperarea şi luptele de cucerire vor fi esenţiale în acest joc, iar alianţele sunt chiar recomandate, motiv pentru care jocul are implementat un modul de chat ce permite jucătorilor să comunice liber unul cu altul.

La jocurile MMO grafica este de obicei faultată pentru a menţine standardele minime în ceea ce priveşte legătura la Internet. Dune Generations pe de altă parte, renunţă la acest lucru, ceea ce înseamnă că bandwidth-ul minim va tinde spre 56k/sec. Jocul mixează tactica cu RTS-ul într-un mod fascinant, iar în joc vor fi peste 40 de unităţi şi clădiri pentru fiecare dintre familii, ceea ce creează premisele unei diversităţi în gameplay nemaiîntâlnită până acum. Prima misiune din joc este legată de planeta de bază a jucătorului, iar acesta trebuie să stăpânească resursele planetei înainte de a avansa. Tipul resurselor, precum şi abundenţa lor variază în funcţie de planetă şi de arhitectura acesteia, iar cantitatea obţinută va fi direct proporţională cu munca şi energia investită în obţinerea lor. Mirodenia nu mai joacă un rol atât de important ca până acum, însă rămâne o resursă esenţială. Ea poate fi schimbată pe mâncare, tehnologie sau medicamente, sau poate fi pur şi simplu vândută pentru un profit imediat. Prestigiul



unei familii este obţinut cu ajutorul unui algoritm ce calculează punctele obţinute din război, comerţ sau diplomaţie (lupte, management de resurse, misiuni de spionaj, etc) . Mai mult prestigiu înseamnă automat mai multă putere.

ON-LINE REAL

Jocul va suporta o medie de 20.000 de conturi şi 2.000 de jucători conectaţi per server simultan. Se pare că serverele vor fi interconectabile în materie de useri şi de conturi create, în aşa fel încât jucătorii să aibă parte de o interacţiune mărită cu ceilalţi. Screenshot-urile arată excelent, iar dacă jocul va atinge măcar jumătate din cele propuse, va fi ceva cu totul şi cu totul deosebit. Să aşteptăm şi să vedem.

INCOMING

Wolfestein Multiplayer Test

Activision şi id Software au anunţat că vor face un mic test multiplayer al următorului lor titlu. O variantă demo ce va conţine o hartă single-player va fi pusă la dispoziţia celor interesaţi pe site-ul oficial, iar mai departe frenezia online îşi va face treaba, în timp ce "inginerii Disney" ai celor de la id vor face tot felul de teste pe nevăzute.



Ubi Soft pe piaţa americană

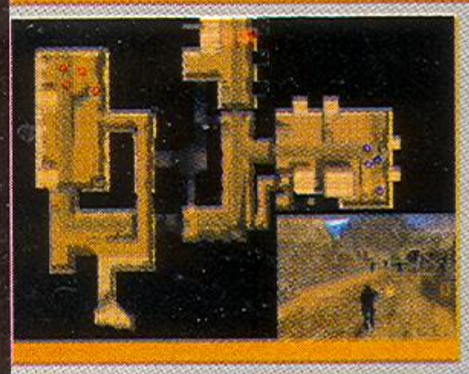
Ubi Soft a anunţat că va distribui pe piaţa americană ultimul joc al celor de la Wolfpack Studios, un MMORPG setat într-un univers fantasy. Shadowbane va îmbina într-un mod original partea de RPG cu cea de Strategie, într-o încercare de a da o nouă savoare jocului online. Ubi Soft se va implica pentru prima oară pe piaţa americană.

AE stats 4.92

Versiunea 4.92 a popularului program pentru server stats a văzut lumina interioarelor calculatoarelor. Mergând atât sub Windows cât şi sub Linux, cu suport pentru aproape toate FPS-urile existente, AE stats deţine una dintre poziţiile fruntaşe printre adminii de servere prin fiabilitatea şi uşurinţă în ceea ce priveşte folosirea.

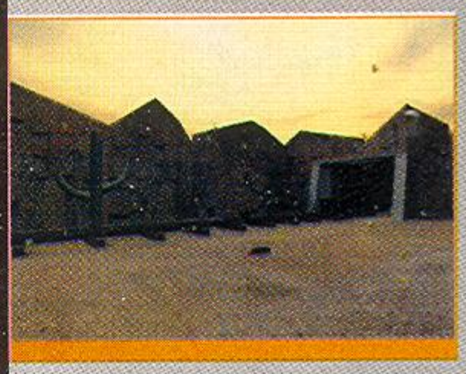
INCOMING

CounterStrike 1.3



Mult aşteptatul update al şi mai popularului cu fiecare minut mod de Half-Life se lasă aşteptat. Amânat mai bine de 2 luni din variate motive, totuşi se pare că începutul lui septembrie va fi martorul fericitului eveniment. Modificările aduse sunt destul de importante: adăugarea sistemului de Multicast Spectator, Voice-Comm implementat, comenzile radio pot fi auzite de inamicii din apropiere, s-a adăugat un menu de comandă, bunny hopul nu mai este posibil, hitbox bug fixat, plus multe altele. Aşteptăm cu nerăbdare apariţia oficială.

Quake III Paintball



Începutul lunii septembrie ne-a adus primul beta a destul de aşteptatei modificări de Quake III Arena. Creată pe rămăşiţele modului de Quake2, Digital Paint, QIII Paintball oferă în acelaşi timp amuzamentul şi complexitatea unui bun team-play, ce îmbină elemente de Counterstrike şi Tribes. Cu toate acestea mod-ul este doar la început.

Update WWII Online

Odată cu masivul update dat de trecerea la versiunea 1.25, World War II Online va avea o perioadă de trial de 30 de zile. Curioşii şi cei ce nu au apucat încă să îl joace merită să arunce o privire, în eventualitatea că vor găsi jocul interesant. Detalii suplimentare puteţi găsi pe site-ul jocului, la adresa www.wwiionline.com.

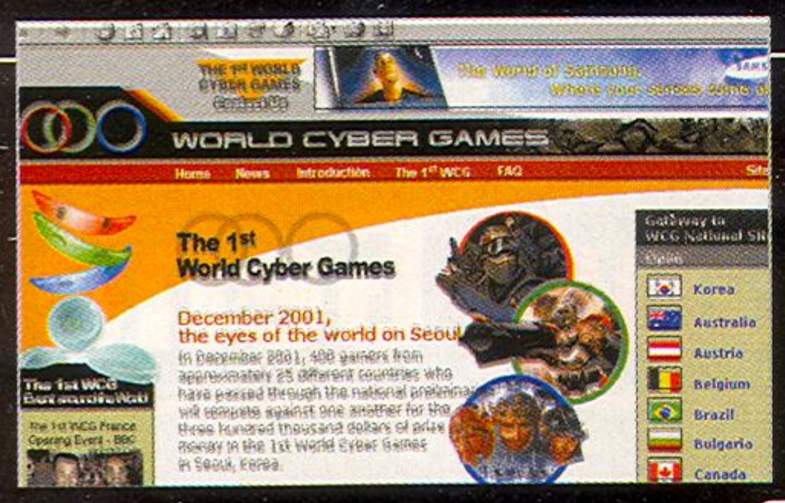
AgendaWeb

BetaBites.com



Conceput sub forma unui portal de news, acesta este un site ce urmăreşte îndeaproape toată această tevatură a beta-urilor, locul perfect pentru a descoperi informaţii despre jocul preferat şi eventual de a vă înscrie în procesul de beta-testing. În acelaşi timp, oferă şi secţiuni de preview-uri, review-uri, developer-diaries şi o secţiune de downloads destul de puternică. Beta-urile sunt catalogate după gen, făcând să descoperim foarte uşor ceea ce ne interesează.

WorldCyberGames.com



Site-ul oficial al noului "campionat mondial" de joace. Organizat pe un sistem naţional, finalele vor avea loc într-un mediu lan în Seoul, Coreea, în decembrie 2001. Totalul premiilor este de 300,000 de dolari, iar jocurile ce vor reprezenta mediul competiţiei sunt AOE2: The Conquerors Expansion, HL Counterstrike, Fifa 2001, Quake III Arena, Starcraft: Broodwar şi Unreal Tournament. Pentru aspiranţii la titlul de pro-gameri, aceasta este o competiţie ce nu trebuie ratată.

Quake 3 TRIBAL CTF

Modul cu care poţi juca "menage a trois".

Redactor: Cristian Soare



Tribal CTF reprezintă un mod de Q3 puţin mai deosebit. Suntem cu toţii obişnuiţi cu stilul CTF de joc, în care două echipe încearcă să sustragă steagul celeilalte, în acelaşi timp păzindu-l pe cel propriu. Tribal oferă însă o savoare nouă, prin aducerea pe câmpul de luptă a trei echipe, fiecare unică prin design şi arme. Până şi HUD-ul este diferit pentru fiecare dintre ele. De asemenea munca artistică depusă este deosebită, echipa venind cu propriile lor texturi şi modele arhitecturale, în încercarea reuşită de a crea o atmosferă deosebită. Şi chiar reuşesc. Cu toate că mod-ul este încă la început, şi destul de nefinisat, jocul arată foarte bine iar gameplay-ul este foarte deosebit, existând trei tipuri de CTF: Freestyle (poţi să capturezi steagul oricărei echipe), Roulette (steagurile se capturează pe rând) şi Fixed (unde există o limită de steaguri ce trebuie furate de la fiecare echipă pentru a câştiga). Powerup-urile sunt specifice şi ele pentru fiecare "rasă" în parte, lucrul cel mai interesant fiind că acestea nu se consumă în timp ci

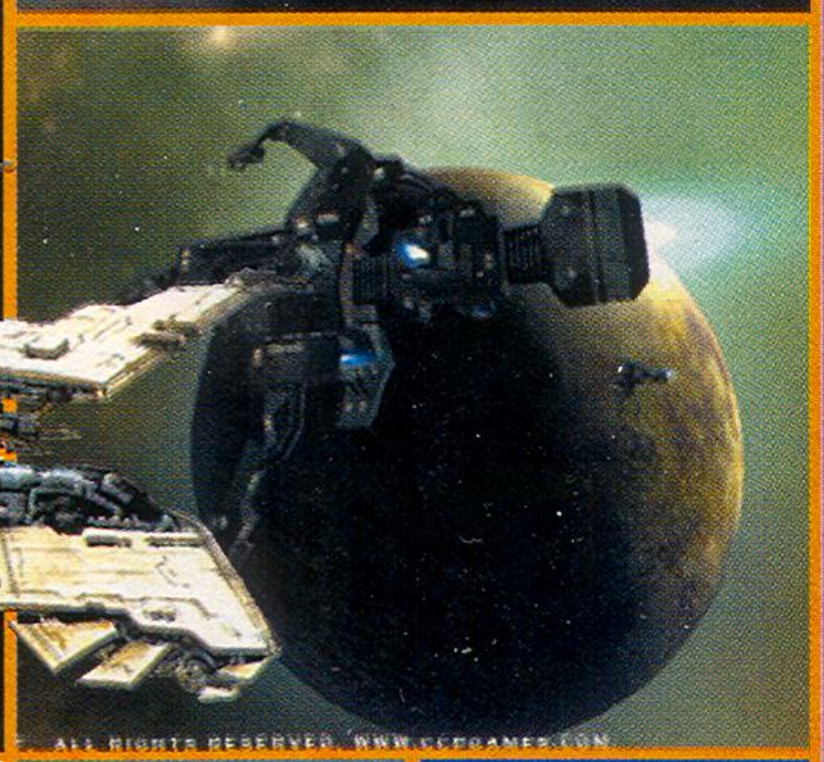


rămân active până când cel ce îl purta îl aruncă sau moare. Foarte interesant este însă faptul că powerup-ul nu are efect doar asupra jucătorului ce îl deţine ci şi asupra colegilor ce se află suficient de aproape. Însă, ce mi-a plăcut mie foarte mult a fost aşa numita Pool of Radiance. Aceasta are rolul de a echilibra jocul în momentul în care una dintre echipe dispune de mai puţini jucători pregătiţi de luptă, în sensul că îi face pe cei rămaşi în viaţă mai greu de ucis, echilibrând astfel balanţa şi dezvoltând mai mult aspectul de skill vs skill în detrimentul celui de "suntem mai mulţi, te omorâm". Per total, Tribal CTF Q3 este un mod ce merită toată atenţia dumneavoastră.

http://www.planetquake.com/tribalctf/





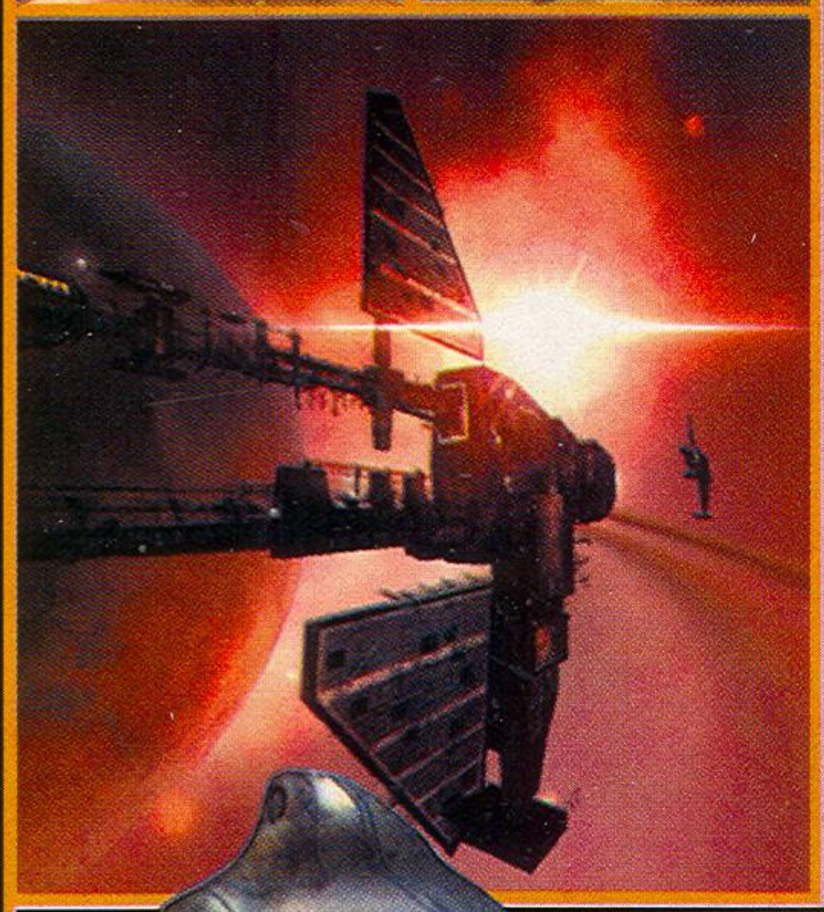


Eve Online

Tip joc: Space-sim • Redactor: Cristian Soare







Multiplayerul a reuşit să schimbe în bună parte faţa industriei jocurilor. Încă de la Doom încoace, când am descoperit cu toţii plăcerile inerente împrăştierii prietenilor apropiaţi pe pereţii variatelor niveluri, lucrurile nu au mai fost aceleaşi. Jocurile online au fost următorul pas logic, reuşind să strângă fiecare sub acoperişul său zeci şi sute de mii de jucători. Drept urmare, în ultimii doi ani, am fost cu toţii martorii unei adevărate avalanşe de jocuri ce doreau să realizeze acelaşi lucru: crearea unui univers persistent, a unei "alte" lumi, capabilă să ofere jucătorului şansa de a trăi o viaţă alternativă, departe de micile neplăceri ale vieţii de zi cu zi. Multe au încercat, foarte puţine au reuşit să treacă măcar de faza promisiunilor şi să ne onoreze cu un beta şi apoi o versiune gold. Eve este un proiect foarte ambiţios ceea ce înseamnă două lucruri: idei originale, proaspete, şi multe, multe piedici ce trebuie depăşite.

MELANJ

Eve reprezintă un amalgam destul de ciudat de genuri, fiind în acelaşi timp un RPG prin faptul că personajul jucătorului dispune de o serie de skilluri pe care şi le poate dezvolta, un space-sim prin universul în care are loc acţiunea şi modul în care interacţionezi cu mediul, însă în acelaşi timp este presărat şi cu o sumedenie de elemente specifice jocurilor de strategie. Începutul este asemănător majorităţii MMORPG-urilor existente. Îţi creezi un caracter şi primeşti o navă simplă şi micuţă. O bună parte din începutul jocului va fi petrecut făcând diferite munci nu prea atrăgătoare de genul curierat, minerit sau comerţ la un nivel minor între diferite sisteme sau staţii. În momentul în care ai trecut de nivelul dezvoltării skill-urilor de bază şi ai adunat ceva bani, lucrurile încep să se complice. Poţi alege să îţi continui cariera comercială up-gradându-ţi nava în această direcţie, adică cargo-poduri mai mari, motoare şi sisteme de protecţie mai puternice, utilaje de minerit sau de cercetare mai bune, sau poţi să alegi calea mai periculoasă şi să devii pirat, contrabandist sau vânător de recompense. Nimic mai uşor. Nivelul de interacţiune dintre jucători nu va fi forţat, ci va rămâne la latitudinea fiecăruia. Dacă doreşti doar să îţi vezi de comerţul tău şi să fi mai puţin deranjat acest lucru va fi perfect posibil. Dacă însă doreşti să nu te aliezi cu nici una dintre nenumăratele fracţiuni ce populează universul şi să devii un lup singuratic, o vei putea face, însă va trebui să fi atent la concurenţii ce nu vor irosi nici o şansă pentru a te distruge. Dacă însă vă place să staţi la pieptul protector al unei formaţiuni puternice, veţi avea de ales între cinci imperii şi câteva sute de grupuri de interese.

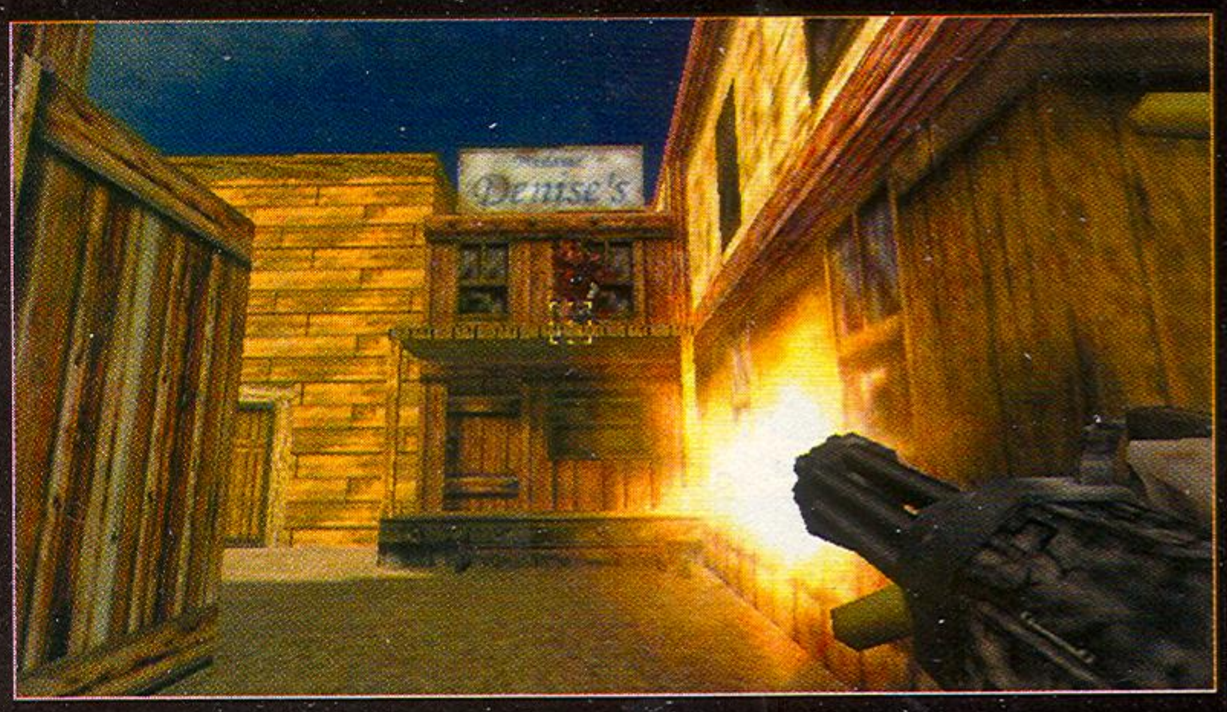
POFTĂ BUNĂ...

Eve este un MMORPG pe care eu personal de abia îl aştept, şi pentru care mă rog să se găsească o soluţie uşoară la problema pay-for-play. Grafic puteţi vedea şi dumneavoastră nivelul de detaliu, iar universul este puţin spus atrăgător. Producătorii au promis că începutul beta-ului va fi în ultima parte a anului în curs, deci în primăvara lui 2002 ar trebui să ne aşteptăm să îl avem în braţe. Până atunci, să salivăm împreună.

WANTED • Half-Life

Găina a părăsit clădirea! Repet...

Redactor: Cristian Soare





Wanted este un mod de Half-Life produs de cei ce s-au aflat în spatele micii ratări numite Gunman Chronicles. Spre deosebire de înaintaşul său, Wanted reuşeşte să aibă acele elemente care plac imediat jucătorului "profesionist" de mod-uri: este gratuit, distractiv şi bine făcut. Inspiraţia sa principală este Vestul Sălbatic, un vest pe care vom avea ocazia să îl experimentăm în cele 35 de niveluri single-player şi 20 multiplayer - 11 de deathmatch, 5 de Capture The Chicken (evident CTF) şi 4 de High-Noon (deathmatch 1-1). Personajul nostru se numeşte Rogan Black. Supravieţuitor al masacrului micului său oraşel natal, Rogan ajunge după mulţi ani şerif în Redrock Creek. Oraşelul respectiv însă nu este chiar locul cel mai liniştit de pe pământ. O descoperire recentă a relevat faptul că zona din jur este plină de aur, şi astfel începe un adevărat exod al celor ce suferă de "beţia aurului". Mexicani, indieni, aventurieri căpătuiţi, toţi ajung dintr-o dată în Redcrock Creek, iar singurul om care îi poate ţine în frâu suntem noi. Sau mersi, Rogan Black. Însă nu partea single-player este cea care reprezintă atracţia acestui mod, ci partea de multiplayer ce îmbină în mod foarte reuşit un gameplay bun cu factorul de distracţie. Capture The Chicken este o experienţă greu de reprodus, pe care trebuie să o trăiţi singuri.

Armele ce le vom avea la dispoziţie acoperă întreaga categorie cunoscută nouă din Winnetou, plus alte câteva, cum ar fi Gatling-Gun-ul (rotativă cu o putere de foc enormă) sau Buffalo Rifle (puşcă cu lunetă) ce reprezintă o interesantă adiţie. În rest putem folosi arcuri, un pistol, două pistoale, puşti, shotgunuri şi aşa mai departe.



Powerup-urile te ajută să îţi recuperezi energia şi viaţa pierdută, deci din acest punct de vedere nu prea este nimic original. Una peste alta, Wanted este unul dintre cele mai reuşite moduri ale momentului, atât prin gameplay cât şi prin explicitul fun factor.

PATCH

Diablo 2 1.09

Lista de modificări este pur şi simplu enormă, însă spicuind pe ici pe colo vă putem spune că o sumedenie de buguri (cum ar fi cel dat de lipsa anumitor bonusuri atunci când un caracter purta un anumit număr din elementele unui set, sau algoritmul de calcul al bonusului de defense şi damage bazat pe nivelul caracterului, ce nu funcţiona aşa cum ar trebui în cazul anumitor itemuri specifice) au fost rezolvate. S-au mai operat modificări şi asupra anumitor skilluri (Decrepify, Firewall, Telekinesis) şi asupra a multor, multor şi mai mult chiar, foarte multor elemente mai mult sau mai puţin vizibile din joc, însă cum spuneam lista este pur şi simplu enormă.

Tribes 2 Beta Patch 5

Oferind o sumedenie de bug fixes, acest patch reuşeşte să transforme Tribes 2-ul în ceea ce ar fi trebuit să fie de la început. Editorul se poate folosi acum fără a fi nevoie de tot felul de tools-uri şi artificii ce ocoleau un anumit bug, se poate înregistra în sfârşit un demo al jocului, s-au schimbat o sumedenie de lucruri atât vizual, cât şi în fizica propriu-zisă a jocului.



Zithia RPG Project

Uită lumea ta, vino în a lor!



Este un mod de Serious Sam, un RPG cu un accent deosebit pus pe explorare şi aventură, setat într-un univers fantasy, unde magia este un lucru obişnuit. Ceea ce este deosebit la el de alte moduri nu este atât gameplay-ul sau scenariul cât libertatea pe care vrea să o ofere utilizatorilor în a-şi crea propriile lor aventuri, folosind pentru aceasta uneltele şi setting-ul lor. Şi mai interesant este faptul că gameplay-ul este bazat totuşi pe un team-based deathmatch. Trei moduri de joc există: Cooperative, unde serverul rulează o serie de dungeonuri ce sunt explorate la comun de către cei din joc, Team Deathmatch, unde două echipe sau mai multe luptă una împotriva celeilalte pentru controlul unor Power-Nods, şi Assault, unde o echipă apără un obiectiv iar cealaltă sau celelalte atacă.

Armele sunt cele clasice cu diferite bonusuri şi stats-uri, vrăjile sunt în număr de 126 iar poţiunile acoperă o adevărată arie de probleme şi doleanţe. Aşteptăm cu interes variantele viitoare.

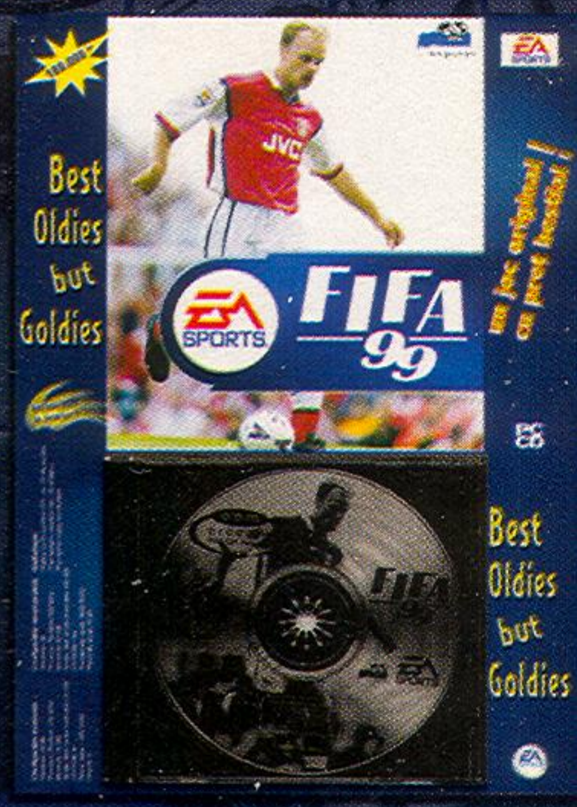
Best Oldies but Goldies

Jocuri originale la prețuri bestiale!

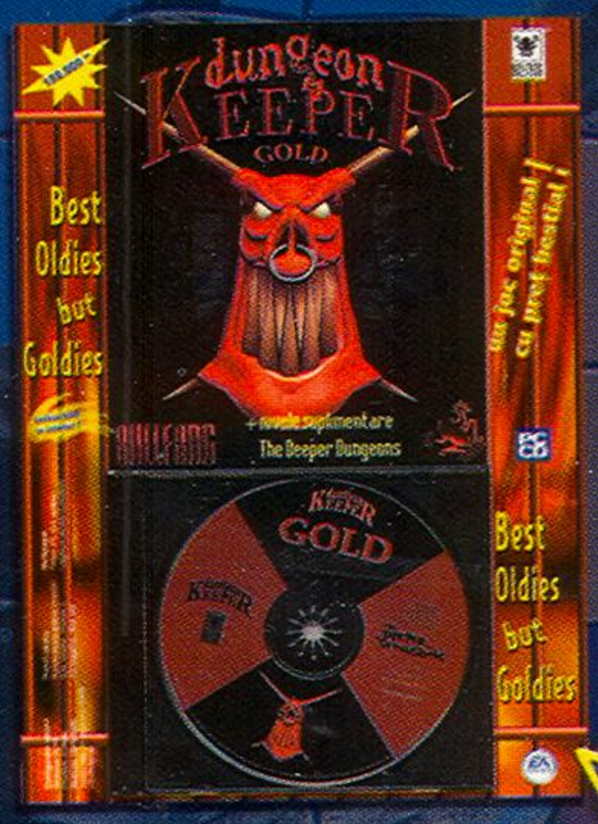
















219.000 lei





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 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
www.gameshop.ro

best distribution



AGE OF WONDERS II

GRAFICA DE CALITATE

Engine-ul grafic folosit a dat libertate designerilor şi programatorilor în a crea o multitudine de efecte grafice impresionante. Jocul beneficiază acum de Direct3D, teren 3D poligonal, un sistem de particule şi efecte de umbră. Cei de la Triumph Studios au lucrat la primul Age of Wonders timp de cinci ani; să sperăm că acum îl vor lansa la timp. Combinaţia dintre efectele vizuale şi sistemul de turnuri simultane va propulsa acest joc în topul preferinţelor jucătorilor de strategii.

Un posibil rival pentru Might and Magic

Tip joc: Turn Based Strategy
Redactor: George Pop

Web: http://www.triumphstudios.com/ • Producător: Triumph Studios • Distribuitor: Best Distribution / 01- 345.55.05 • Apariţie: Primăvara 2001

VRAJITORIA LA NIVEL DE ARTĂ



Strategiile turn-based au fost şi vor fi întotdeauna printre jocurile mele preferate. Age of Wonders a reuşit să mă uimească prin grafica şi design-ul extrem de bine realizate şi prin gameplay-ul care venea în contrast cu restul jocurilor de gen de pe piaţă. Universul heroic-fantasy din Age of Wonders mi s-a părut a fi printre cele mai bine realizate, cu un storyline pe măsură. Age of Wonders 2: The Wizard's Throne păstrează multe dintre caracteristicile originalului, inclusiv universul foarte detaliat. Diferenţa esenţială este că acum personajul principal este un magician în loc de un erou, iar acesta poate influenţa o luptă fără ca prezenţa lui să fie necesară, prin vrăji împărţite în şase categorii importante: Life, Death, Air, Earth, Water sau Fire.

Orientat pe dezvoltare şi pe crearea unui imperiu, jocul vă dă posibilitatea să construiţi oraşe noi, pe care să le dezvoltaţi în funcţie de nevoi. Elementul RPG, ce permite personajului să îşi dezvolte abilităţile şi caracteristicile, este de asemenea prezent. Vrăjitorul poate fi personalizat prin alegerea tipului favorit de magie şi a unui aliniament (good, neutral sau evil), precum şi a unei specializări, cum ar fi "expansion", care scade timpul necesar pentru explorare. Explorând spaţiul de joc veţi putea lua sub control diverse structuri şi oraşe, însă prioritatea o au turnurile de veghe, ce vă măresc câmpul de vedere şi vă ajută să vă apăraţi mai uşor. Mai apoi, veţi vrea să capturaţi diverse aşezări, mine, mori şi alte clădiri pentru a genera banii atât de necesari. Nu poţi avansa fără să ai de partea ta oraşe care să producă banii şi unităţile atât de importante. Adeseori, turnurile sunt părăsite, şi primul sosit este primul servit, însă oraşele sunt pline de oameni care nu vor fi întotdeauna încântaţi să vă jure credinţă şi să vă accepte drept stăpân. Ţine de un vrăjitor priceput să găsească o cale paşnică de a cuceri oraşul sau, de ce nu, o metodă de constrângere. În cele din urmă, veţi întâlni monştri sau vrăjitori rivali, ce vă consideră drept o ameninţare, şi veţi fi pus în faţa unui inamic ce poate răspunde cu violenţă. Un amestec de luptători şi vrăji bine echilibrat, vă va asigura pierderi minime, iar lupătorii căzuţi pot fi înlocuiţi cu recruţi din oraşele aflate sub control. Zeităţile din joc te pot ajuta să îţi zdrobeşti inamicii, cu condiţia să îndeplineşti un quest. O zeitate prietenoasă te poate ajuta să îţi consolidezi imperiul, însă mânia acesteia îţi va aduce numai necazuri.

Amestecul de strategie pură, în care dorinţa de expansiune e balansată de nevoia de apărare, cu lupta tactică plină de efecte spectaculoase fac din acest joc un nou motiv de nerăbdare şi anticipare. Triumph Studios face oferta şi mai atractivă cu noul motor grafic capabil de efecte impresionante. Fie că eşti un iubitor al strategiilor gen empire-building, sau îţi plac jocurile tactice de luptă, vei găsi în Age of Wonders II ceva care să îţi placă.





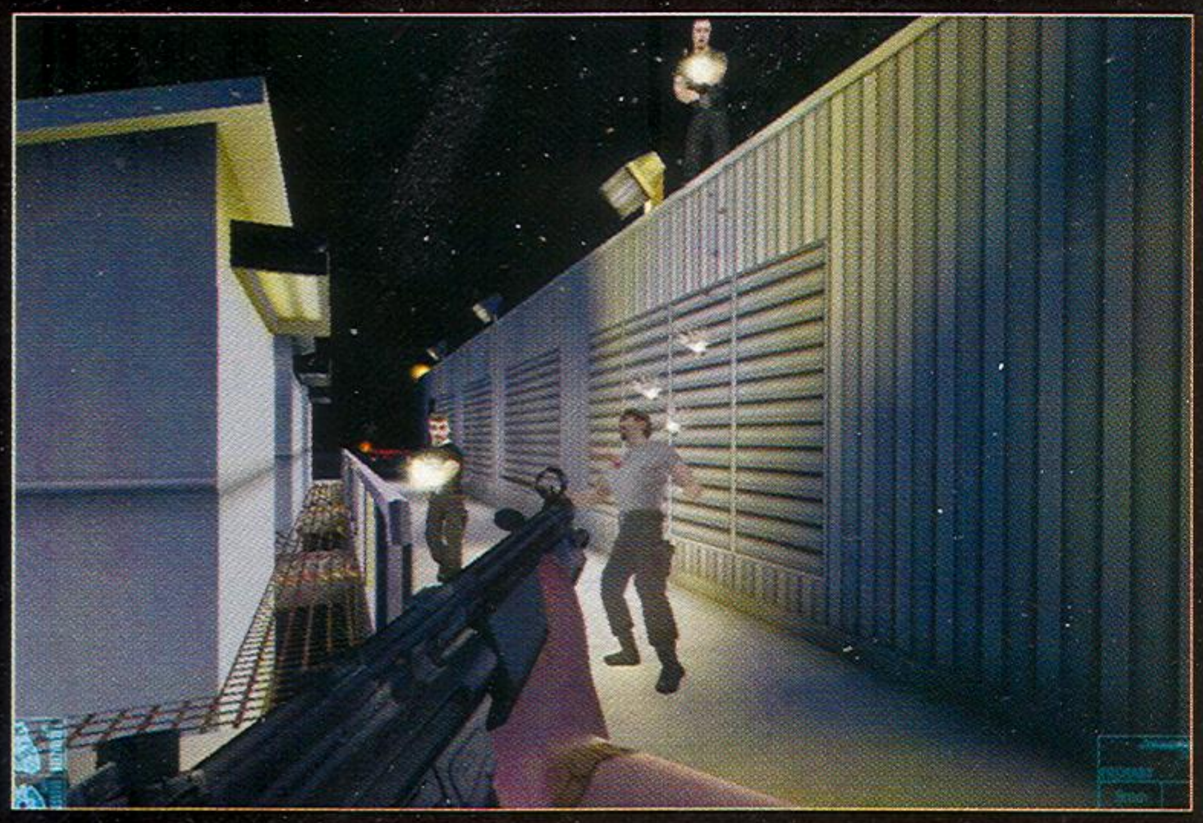
DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Cocktailul perfect: Bruce Willis şi acţiune explozivă

Tip joc: First Person Shoote
Redactor: George Pop

Web: www.piranha-games.com • Producător: Piranha Games • Distribuitor: Best Distribution / 01-345.55.05 • Apariţie: Iarna 2001





Cum probabil aţi ghicit din titlu, Die Hard: Nakatomi Plaza este un first person shooter bazat pe primul film din seria Die Hard, ce îl are drept actor principal pe Bruce Willis. Pentru cei care n-au văzut filmul, John McLane (Bruce Willis) este un poliţist ce se trezeşte în mijlocul unui asediu terorist ce are drept scop final golirea seifului corporaţiei Nakatomi. El încearcă să salveze ostaticii printre care se află şi soţia lui, şi în acelaşi timp luptă cu teroriştii în încercarea de a le submina planurile. Jocul îşi propune să respecte fidel locaţiile din film, iar asemănarea cu realitatea este izbitoare, arhitectura interioarelor respectând în mare parte structura originală, ceea ce nu putem spune acelaşi lucru şi despre cursul evenimentelor, pentru că cei de la Piranha Games şi-au luat libertatea de a adăuga scene şi nivele noi, toate în dorinţa de a prezenta acţiunile lui John atunci când camera nu era fixată asupra lui. Rezultatul este un mixaj de etaje binecunoscute cu etaje noi, create de cei de la Piranha pentru a completa filmul.

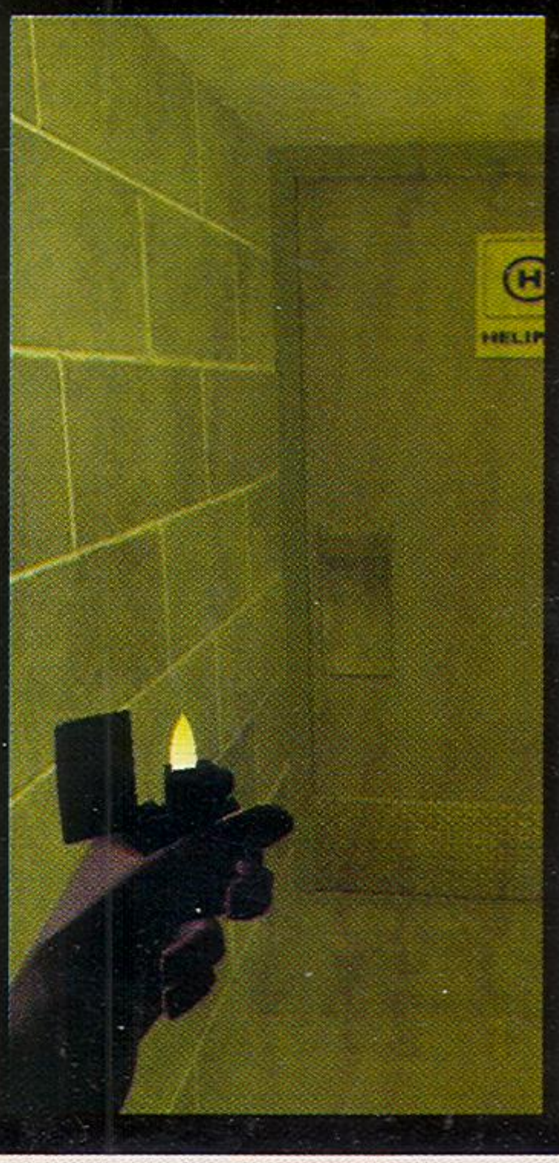
Die Hard: Nakatomi Plaza are 40 de nivele, numărul exact de etaje al turnului Nakatomi, iar acestea nu pot fi abordate decât într-un mod liniar, deci nu puteţi lua liftul de la etajul 2 până la 8. Deşi acest lucru poate părea deranjant, cei de la Piranha Games au vrut să creeze un joc care să placă şi unui fan al filmului precum şi unui gamer mai puţin cinefil. John are în inventar arme gen M-60, automatul Heckler&Hoch HK P7M13, pistolul Beretta 92F, precum şi un walkie-talkie şi insigna de poliţist. Prin walkie-talkie el poate primi sfaturi de la ofiţerul Powell, iar insigna garantează că va fi recunoscut de ostateci.

Fiecare terorist ucis adaugă câteva puncte la moralul personajului, iar cu cât acesta este mai mare, cu atât teroriştii sunt mai precauţi şi mai reticenţi, căutînd să evite conflictele cu John pe cât posibil. Rănile şi damage-ul susţinut se vindecă numai în arii prestabilite şi vă veţi vedea puşi în situaţia de a vă întoarce în joc până la zona unde puteţi vindeca personajul. Stamina este un element important, pentru că irosirea acesteia vă poate pune în situaţia de a vă mişca cu o viteză scăzută; nu e o ipostază ideală pentru o luptă. Modul dificil de vindecare va forţa jucătorul să folosească stamina şi moralul personajului la maxim. Jocul este încă în faza de dezvoltare, lucrându-se la modelele teroriştilor şi la AI, teroriştii urmând să reacţioneze la focurile de armă şi să atace în funcţie de nivelul moralului lui McLane. Fanii Die Hard vor fi încântaţi să descopere atâtea elemente familiare.

FĂRĂ REPLICĂ

Jocul pierde din vedere un lucru important, şi anume remarcile personajului principal. Bruce Willis are în film unele replici excelente, care vor lipsi însă în joc. Dacă Nakatomi Plaza va fi reprodus ar trebui să fie reproduse şi comentariile lui Bruce. Însă filmele nu sunt jocuri şi jocurile nu sunt filme.





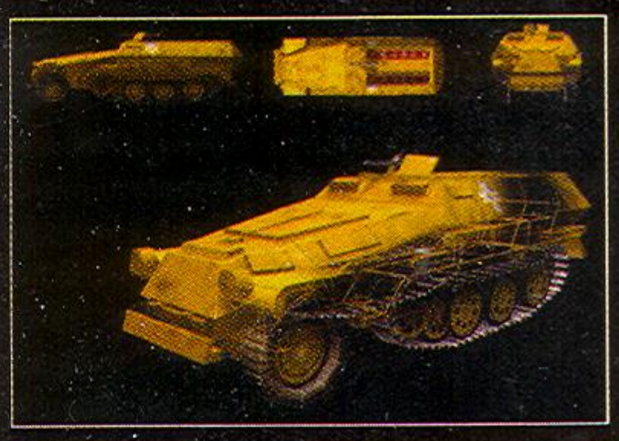
GI COMBAT

"Domnule general, vin americanii".

Tip joc: RTS
Redactor: George Pop

Web: www.gicombat.com • Producător: Freedom Games • Distribuitor: TalonSoft • Apariţie: Primăvara 2002







Războiul este carburantul marilor mişcări economice şi politice. Lumea în care trăim urmează o traiectorie oscilantă, iar războiul se află întotdeauna undeva la mijloc. Trist, însă cât se poate de adevărat. Jocuri gen Close Combat sau Sudden Strike speculează atracţia vis-a-vis de război şi o transformă într-un joc strategic, în care moartea şi viaţa sunt subjugate prin meniul de load/save. GI Combat este un joc cu şi despre război, ce are ca subiect evenimentele din timpul celui de-al doilea război mondial, şi mai precis, implicarea Statelor Unite în conflictul ce avea să ucidă peste 17 milioane de oameni. Părţile beligerante sunt nemţii şi americanii, iar lupta se duce pe frontul de Est sau pe cel Mediteranean. Era şi timpul ca acest gen de jocuri să păşească în lumea 3D, deşi suntem cu toţii de acord că o grafică 2D, izometrică, este la fel de bună.

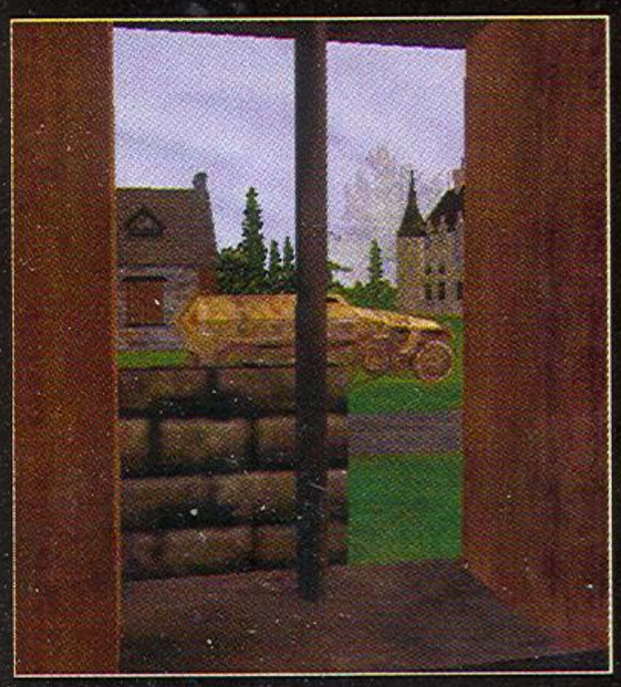
Jucătorul are în subordine un pluton de soldaţi pe care trebuie să îl conducă spre victorie. Camera este foarte flexibilă, întrucât permite vizualizarea câmpului de luptă de la nivelul ochilor soldaţilor, ceea ce ajută la crearea atmosferei de război.

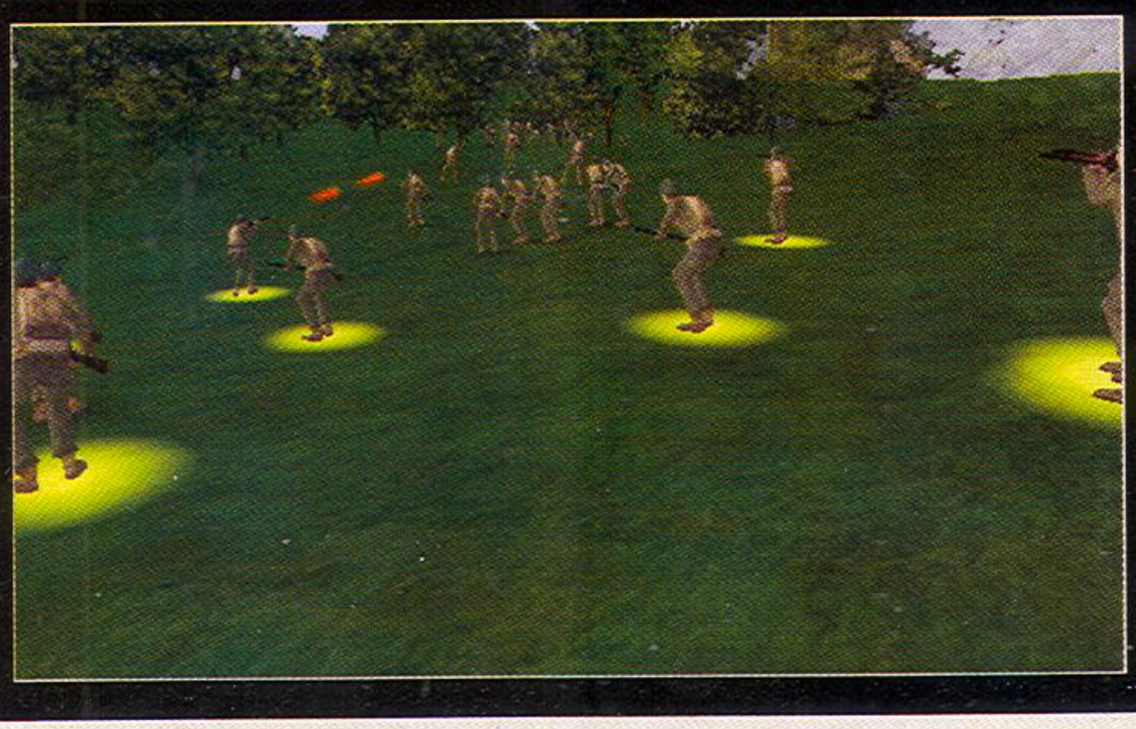
Jocul îşi propune să respecte realitatea până la cele mai mici detalii, şi de aceea raportul dintre mărimea unui soldat şi mediul înconjurător este de 1:1, păstrând proporţiile reale. Armamentul şi vehiculele sunt exact ca în realitatea anului 1944, fizica şi caracteristicile acestora fiind fidele până la ultimul amănunt. Cursul istoriei devine maleabil în mâinile unui jucător priceput ce creionează strategii cu potenţial. Soldaţii experimentează diferite stări sufleteşti ce variază de la eroism extrem la panică contagioasă. În realitate, un soldat poate alege să nu urmeze un ordin direct în funcţie de nivelul moralului, iar GI Combat simulează acest lucru. Unii soldaţi vor căuta să se ascundă pentru a evita focul inamic, însă prezenţa unui comandant îi poate convinge să revină la sentimente mai bune şi să se transforme în maşini de ucis, numai bune de penetrat liniile inamice.

Jocul reproduce toate aspectele ce ţin de haosul unei lupte reale; un foc concentrat de sniperi poate împrăştia un pluton bine organizat în câteva secunde. În cel de-al doilea război mondial, artileria avea rolul de a tempera înaintările inamice, însă nu putea opri o divizie de tancuri. Aici, artileria e capabilă să distrugă tancuri, însă asta nu înseamnă că veţi putea stăvili un atac masiv din partea acestora. Unde trupele de sol nu pot să patrundă, intervine aviaţia şi bombardează poziţiile inamice pentru a-i forţa să se retragă. Deşi loviturile aeriene nu câştigă războiul, ele pot aduce o victorie rapidă, însă exploziile bombelor nu fac diferenţa între prieten sau duşman.

Sunetele şi efectele vizuale sunt reproduse după realitate, ceea ce înseamnă că un M1928 "Thompson" se va supraîncălzi întocmai ca o armă reală.

Dincolo de toate acestea, jocul îşi propune să combine tactica cu lupta în real-time pentru a adânci experienţa jucătorului. Fie că sunteţi un fan Panzer sau un jucător înfocat de Sudden Strike, acest joc vă va atrage în egală măsură. Cei de la Freedom Games îşi propun să lanseze un beta în luna decembrie pentru a fi testat, iar versiunea finală se pare că va apărea în primăvara 2002.





LECTIA DE ISTORIE

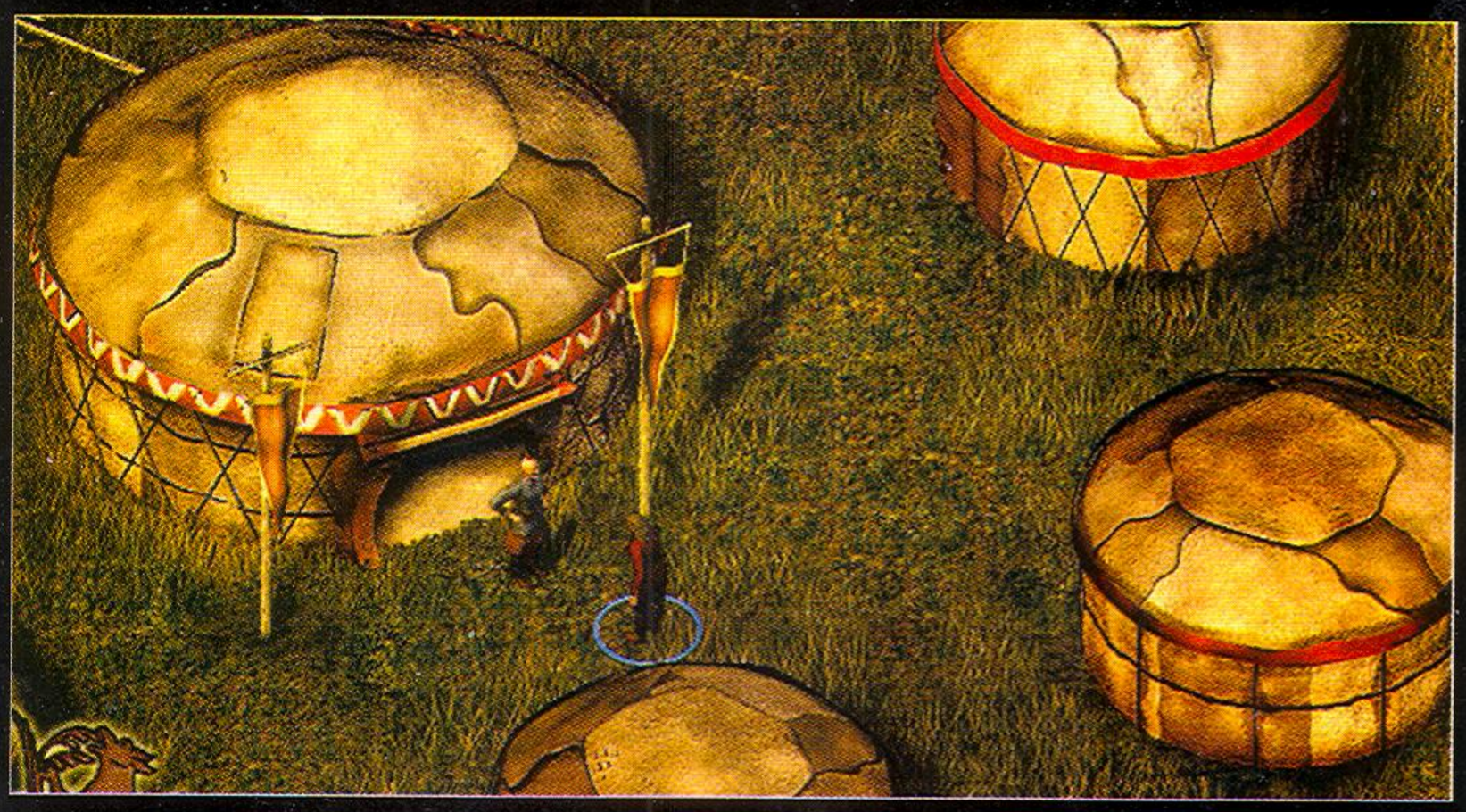
Cel de-al doilea Război Mondial a început practic în 1939 şi s-a terminat în 1945. GI Combat este concentrat pe zona temporală ce începe cu D-Day şi continuă cu debarcarea generalului Patton pe plaja din Normandia. Jucătorului i se oferă ocazia să schimbe istoria, deoarece majoritatea misiunilor sunt bazate pe evenimente reale, ce au avut loc în această perioadă de timp, însă există şi misiuni ipotetice.

FATHERDALE: THE GUARDIANS OF ASGARD

Cele mai bune lupte ale mitologiei nordice

Tip joc: RPG
Redactor: George Pop

Web: www.snowball.ru • Producător: SnowBall • Distribuitor: N/E • Apariţie: iarna 2001



LUPTA ALĂTURI DE ZEI



ISTORIE SI MITOLOGIE

Fatherdale oferă o experienţă nouă, absolut diferită de RPG-urile "pe bandă" de până acum. Suportul istoric, NPC-uri unice, personalizate, o poveste complexă şi interesantă, bazată pe istoria vikingilor, arii enorme de explorat, arme şi echipamente reale şi un engine grafic pe măsură. Dacă sunteţi în căutarea unui RPG fără elfi, dwarfi şi alţi dragoni ignifugi, şi dacă nu vă supără să învăţaţi un pic de istorie jucând un joc, ei bine, Fatherdale vă poate ajuta.

Majoritatea jocurilor RPG/adventure au un mediu fantasy şi obişnuiţii vrăjitori răi pe care trebuie să îi înfrunţi. Fatherdale: The Guardians of Asgard are ca fond mitologia şi războaiele dintre zeii nordici. Tu eşti unul dintre aceşti gardieni, chemat să aperi artifactele cunoaşterii şi să pregăteşti lumea pentru conflictul iminent. Asgard este văzut drept locul unde războinicii căzuţi în luptă aşteaptă conflictul suprem. Jocul promite peste 150 de personaje unice în comportament şi personalitate, de trei ori mai multe item-uri, peste 60 de locaţii în medii diverse ce influenţează personajele în mod diferit. Ţi se pune la picioare o lume întreagă, o lume pentru care va trebui să lupţi, poate chiar să mori.

Chiar dacă are o tentă mitologică, jocul respectă istoria fidel, iar structura socială şi locaţiile din joc reflectă realitatea anului 1072 aşa cum a fost percepută prin stratul de timp scurs până acum. Modul în care NPC-urile din joc reacţionează este direct influenţat de alegerile şi faptele anterioare ale personajului. O reputaţie bună va atrage NPC-uri cu aliniament pozitiv, pe când o faimă negativă le va îndepărta, sau mai rău, le va determina să fie ostile. Acest lucru va face jocul mult mai liber şi mai non-liniar, pentru că un personaj negativ nu se va lăsa ademenit într-un party cu o orientare pozitivă. Alegerea vă aparţine, iar calea etică nu mai constituie singura opţiune valabilă. Pentru a adăuga atmosferei realiste armele şi echipamentul nu vor mai avea bonusuri magice sau proprietăţi exagerate. Accentul se pune pe alegerea armelor în funcţie de caracteristicile şi abilităţile personajelor, iar aspectul şi denumirea acestora sunt bazate pe cercetări istorice. Nu vă aşteptaţi la damage bonus-uri sau +3 cold, factorii importanţi pentru a face un damage cât mai mare sunt forma, greutatea şi calitatea lamei, respectiv toate amănuntele de care un spadasin trebuie să ţină seama. Bineînţeles, tipul şi proprietăţile echipamentului se reflectă în aspectul personajului. Modul de luptă real-time este bazat pe tehnici medievale de mânuire a armelor, şi un atac ratat vă poate aduce moartea. Jocul prezintă şi factori reali de luptă, ce includ oboseală, moral şi stamina, factori ce influenţează atât party-ul propriu cât şi pe inamic. Lupta în party se va dovedi un lucru nu foarte uşor, pentru că trebuie să ţinem seama de personalitatea şi abilităţile personajelor din party. Doi Gardieni puternici şi mândri ar putea întâmpina probleme în momentul în care unul dintre ei ar cădea sub ordinele celuilalt. De asemenea, avem şase formaţii de luptă ce sporesc elementul tactic din joc.

Nici un RPG nu este complet fără statistici, iar Fatherdale continuă această linie prin dezvoltarea puterii, dexterităţii, rezistenţei, constituţiei fizice şi curajului. Aceste atribute de bază se combină cu şase skill-uri de luptă. Item-ul potrivit pentru personajul potrivit este o regulă de bază, pentru că un recrut s-ar descurca mai bine cu un arc uşor, iar un luptător experimentat cu o sabie pe măsura lui. Sistemul de dialog este fluid, iar personajul central are un jurnal în care îşi notează evenimentele importante şi detalii despre quest-urile primite. Din punct de vedere grafic, Fatherdale promite teren 3D, texturare dinamică şi alte aspecte ce vor încânta ochiul. Cei de la SnowBall spun că engine-ul le permite să renderizeze spaţii exterioare largi, mult mai mari decât cele întâlnite în Baldur's Gate de exemplu.

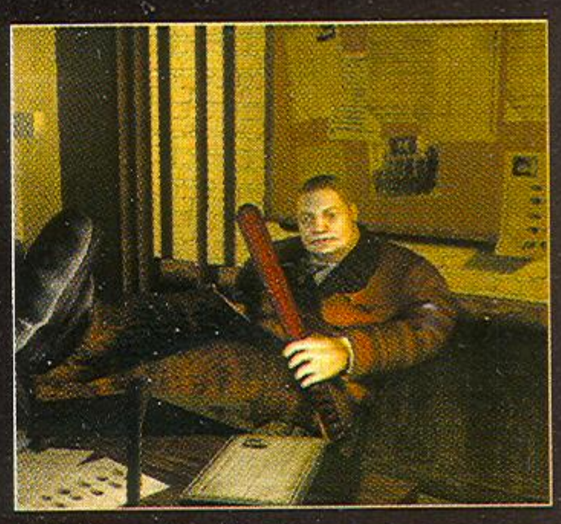


CALL OF CTHULHU

Secretele nu sunt pentru totdeauna

Web: www.fishtankgames.de • Producător:
Distribuitor: N/A • Apariţie: martie-2002

Tip joc: FPS/ActionAdventure
Redactor: Vlad Zotta







PRIMUL JOC CARE VĂ VA DA EMOŢII

Sănătatea mentală sau pierderea ei va fi unul dintre cele mai importante elemente ale jocului. Claustrofobia sau răul de înălţime îi vor da mult de furcă jucătorului neatent. Şi mai important este faptul că ea se poate păstra sau în cazuri mai grave, restaura. Să nu credeţi însă că veţi găsi mici cuburi plutind în aer pe care să scrie Sanity. Nici gând. Trebuie să căutaţi soluţii mai omeneşti pentru a putea rezista precum găsirea unui loc liniştit şi pozitiv în care Jack se poate calma sau chiar doborârea unui Deep One pentru recâştigarea încrederii. Nu vă bazaţi nici pe sănătatea voastră pentru că Headfirst vă promite cu această ocazie că imaginaţia omenească poate da viaţă unor creaturi mult mai înfricoşătoare decât sunt în stare nişte amărâte de poligoane şi personal cred că ştiu ei ce spun.

O versiune alpha a acestui first person horror action adventure a fost prezentată la ECTS 2001 de către Fishtank Interactive. Jocul va ieşi pe piaţă cândva pe la începutul lui 2002 aşa că ar fi timpul să vedem despre ce este vorba.

Acţiunea se petrece în 1920 şi îl are în centru pe Jack Walters, fost poliţist, acum detectiv particular. Pasiunea lui pentru latura ocultă a lucrurilor şi pentru cele mai adânci secrete ale universului îl fac să caute răspunsuri în cele mai ciudate cazuri. Unul dintre acestea este rugămintea de a vizita satul pescăresc Innsmouth pentru a investiga dispariţia unor oameni de prin zonă precum şi ciudata prosperitate care cuprinsese localitatea dintr-o dată cu ceva timp în urmă. Cu puţină răbdare, Jack, care pe lângă toate acestea este rugat să se ocupe mai îndeaproape şi de dispariţia unui vânzător pe nume Walter Grey tocmai în timpul orelor de serviciu, află de prezenţa unor creaturi stranii (Deep Ones) şi de practicarea unor ritualuri macabre. Investigând pas cu pas el ajunge la sursa acestor evenimente, un pact nu chiar nou între locuitorii oraşului şi nişte creaturi marine care se aflau în imposibilitatea de a-şi perpetua specia. În urma acestor "favoruri" orăşenii primeau mari cantităţi de aur aduse din oraşul aflat adânc în apele mării pe nume Y'ha-nthlei, asta pe lângă protecţia acordată de către aceste creaturi şi posibilitatea de a pescui mari cantităţi de peşte în apele apropiate. În acele timpuri conducătorul satului era căpitanul Obed Marsh, Mare Preot al ordinului Dagon, religie ce îi venera pe Deep Ones. Căpitanul era mort de mult atunci când Jack Walters şi-a făcut intrarea în sat dar din păcate majoritatea locuitorilor săi erau deja infestaţi cu genele acelor creaturi. Cei câţiva care scăpaseră nu prea erau doritori să-şi deschidă inima oricui deoarece legea era una singură şi aparţinea descendenţilor din familia Marsh care dispuneau de orice şi de oricine ceea ce putea foarte uşor însemna moartea celor care dezvăluiau adevărata faţă a lucrurilor. Încet, încet Jack adună toate piesele puzzle-ului şi realizează că de fapt s-a transformat din vânător în vânat. Deep Ones sunt acum pe urmele lui iar Jack, din lipsă de opţiuni şi probabil plictiseală după atâta căutare printre analele Universului, se apucă serios de treabă. Screenshot-urile arată superb iar atmosfera este şi ea una de excepţie. Headfirst, compania care se ocupă cu dezvoltarea acestui joc, ne promite în primul rând o atmosferă de excepţie combinată cu tot ceea ce înseamnă trecerea de la sănătate mintală la nebunie. Toate acestea se vor observa pe tot parcursul jocului iar stările emoţionale ale personajului se vor reflecta perfect în acţiunile acestuia. Nervozitatea se poate traduce prin frecarea neîntreruptă a mâinilor sau verificarea continuă a armei pe când poposirea într-un loc foarte strâmt pentru o perioadă mai lungă de timp poate declanşa o criză de claustrofobie. Pentru a face supa cât mai delicioasă nici elementele de RPG nu au fost uitate. Diverse abilităţi, precum aceea de a înţelege limba latină pentru descifrarea unor manuscrise sau posibilitatea de a săvârşi anumite ritualuri vin pe parcurs pentru a suplini simplele arme materiale sau chiar diversele obiecte ce pot fi colectate şi folosite ca arme şi care nu pot face prea mult rău unor spirite nu tocmai prietenoase. Nimeni şi nimic nu se poate ascunde de faţa crudă a adevărului care triumfă şi de această dată în Call of Cthulhu. Probabil că Jack va ieşi învingător în cele din urmă aşa că închei aici dorindu-le ca şi jocul să aibă aceeaşi soartă.



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

Da

Bosch patentează anual peste 2000 de brevete în industria auto.



Bosch oferă soluții

BOSCH

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

MECHCOMMANDER 2

Tip joc: Real Time Tactics
Redactor: Cristian Soare



Ultimii câţiva ani au fost martorii degradării continue a unor universuri de marcă. Poate exagerez puţin când spun degradarea universului, însă una a jocurilor plasate în respectivele universuri tot este. Star Trek este cel mai la îndemână exemplu de univers bine structurat şi cu o istorie închegată care a fost transformat într-un fel de marionetă beată de către politica corporaţională actuală a publisherilor. Calitatea nu mai este cea care ne desfată setea de jocuri, ci cantitatea, sau în anumite cazuri, complexitatea scăzută până la nivelul unor babuini, căci aşa percep departamentele de marketing marea masă a gamerilor.

Battletech-ul nu a fost nici el din păcate ocolit de această idiosincrazie. Mechwarrior 4 a reuşit să devină un fel de arcade în care tragi cu tot felul de arme ce au efecte colorate feeric, în timp ce partea de simulare s-a transformat într-un simulacru grotesc a ceea ce a încântat două generaţii de jucători prin Mechwarrior 2 Mercenaries şi Mechwarrior 3. MechCommander a venit ca un suflu nou în toată această imagine, folosind un engine 2D izometric, arhaic la prima vedere, însă perfect adaptat cerinţelor unui joc bun de tactică. Succesul deosebit a făcut ca Microsoft să se apuce de o continuare, ce însă beneficiază de toate avansurile grafice de la ora actuală. Întrebarea însă este prezentă: meritä sau nu?

TREI DE

Se pare că meritä. MC este unul dintre puţinele jocuri ce au reuşit să facă această dificilă trecere (de la 2D la 3D) cu succes, fără să se împiedice în tot felul de probleme legate de cameră sau grafică. Modelele de Mech sunt atent construite, terenul la fel, cu o uşoară monotonie în ceea ce priveşte locaţiile totuşi, însă în rest toată gama efectelor ce impresionează uşor "babunii" de care spuneam sunt prezente la apel. Nivelul de zoom şi arcul de mişcare al camerei sunt mai mult decât decente, permiţându-ne să poziţionăm camera cam în aproape orice poziţie ne face pe noi să ne simţim comfortabil. Doresc domniile voastre să joace bird-eye view? Avem. Doriţi să puneţi camera undeva la nivelul umerilor maşinăriei zdrobitoare de 90 de tone? Se poate. Nu vă place cu camera fixă şi simţiţi nevoia recurentă de a o mişca de colo colo, zoom in, zoom out, rotiri şi aşa mai departe? Nici o problemă. Controlul ei este foarte intuitiv, butonul din dreapta apăsat vă mişcă în plan orizontal şi vertical, în timp ce cu rotiţa se produce mirificul zoom. Dacă nu aveţi un mouse cu rotiţă lucrurile se complică, însă doar parţial. Cu tasta shift şi săgeţile oferite nouă cu generozitate de către producătorii de tastaturi putem face aceleaşi manevre ca cele antemenţionate. Însă mai greu.

O NOUĂ PIESĂ PENTRU UNIVERSUL BATTLETECH







MERCENAR

Campania propriu-zisă, sau mai degrabă campaniile, sunt sub nivelul celei din original. Dacă înainte de a apărea am fost minţiţi cu nerușinare că ne vom putea alege misiunile, că vom avea un control deosebit asupra cursului poveștii, că acel așa numit "feeling" pierdut odată cu Mercenaries va fi prezent, realitatea a venit repede și ne-a mușcat cu tărie de față. Story-ul este, însă putea să nici nu fie, căci nu are nici cel mai mic element de atracție și nu prea reușește să ne facă să ne simțim mercenari. Își mai aduce aminte cineva de acel mic intro la Mercenaries, cu o tanti Mechwarrior lăsată în urmă de către dropshipul mișelesc? Acel gen de feeling, sentimentul luptei numai pentru bani, o luptă în care onoarea este opțională, și în care până și mâna ce îți semnează cecurile poate fi a unui dușman. Pierdut, pierdut.

Misiunile sunt construite după tipicul devenit deja clasic în jocurile de strategie. La început vine briefingul, ce dispune de o serie de momente cinematice cu actori în carne și oase de serie B. Urmează apoi plimbarea aferentă prin MechBay, unde ne putem customiza mașinăriile, le putem cumpăra și vinde și ne alegem piloții pe care îi vom trimite în misiune. Odată ajunși pe suprafața planetei tot ce avem de făcut este să completăm obiectivele ce sunt mai mult decât clare întotdeauna. Rar mai apar unele suplimentare în timpul misiunilor, ceea ce provoacă dacă nu o anumită monotonie, măcar un iz de plictiseală. Din fericire, partea de tactică propriu-zisă este foarte bine pusă la punct, contrabalansând restul elementelor ce lipsesc cu nerușinare. Micii Napoleoni se vor simți ca acasă, fiecare misiune putând fi completată într-o duzină de feluri, adaptabile stilului fiecărui jucător. Cu toate acestea drop-weight-ul (greutatea maximă admisă pe dropshipul ce vă va duce la locul misiunii) va pune piedici serioase celor care vor să comande mulți roboți de asalt, majoritatea misiunilor fiind jucate cu tropăitori din categoria 40-70 de tone. Bineînțeles, asta nu înseamnă că nu veți pune mâna niciodată pe un Atlas, ci doar că va trebui să vă mulțumiți cu unul, restul fiind necesar să fie mai ușori.

NOT HAPPY END

Concluzia evidentă este că Mechcommanderul nu va satisface gusturile elitiste ale degustătorilor de Battletech, însă reușește pe deplin să le satisfacă pe cele ale jucătorilor de RTT-uri, oferind varietate în ceea ce privește mașinăriile de luptă, posibilitatea de a le customiza, un iz de RPG prin experiența crescătoare a piloților și în general un mediu potrivit aplicării de tot felul de tactici învățate din străbuni. Un joc bun, ce totuși nu reușește să fie ceea ce ar fi trebuit având în spate o licență atât de puternică ca cea a universului Battletech.

BATTLETECH TABLETOP VS MECHCOMMANDER 2

Când spui strategie tabletop, spui Battletech. Cu o istorie ce se întinde cu nerușinare pe ultimii 20 de ani, el a reușit să devină un fel de AD&D al tacticienilor. Posibilitățile de a îți customiza mechul, această alergătură după design-ul perfect, "planet hooping"-ul, istoria sa alternativă care este una dintre cele mai bine puse la punct și detaliate din câte am cunoscut, o adevarată bibliotecă de romane plasate în universul respectiv, milioane de fani, totul indică Battletechul ca marele câștigător. MechCommander a încercat să ia tocmai elementele ce au făcut Tabletop-ul un succes și să le transpună pe micul ecran căruia ne închinăm. Nu prea au reușit.

MERCENARIES

Considerat a fi cel mai bun joc din seria ce începe cu Mech-, el nu a fost de fapt decât un addon pentru Mechwarrior 2, însă succesul nesperat l-a transformat în subiectul aducerilor aminte ale veteranilor acum când sunt puși în fața scârboaselor transformări pe care seria lor atât de iubită le suportă. Complet diferit ca story de Mech2, Mercenaries ne punea, evident, în pielea unui mercenar, însă făcând-o într-un mod admirabil, fiind foarte asemănător din acest punct de vedere cu Privateer al fraților Roberts. Cu toate că este încă folosit ca punct de referință când se vorbește de acest gen de jocuri, nici unul dintre urmașii săi nu a reușit să îl egaleze.





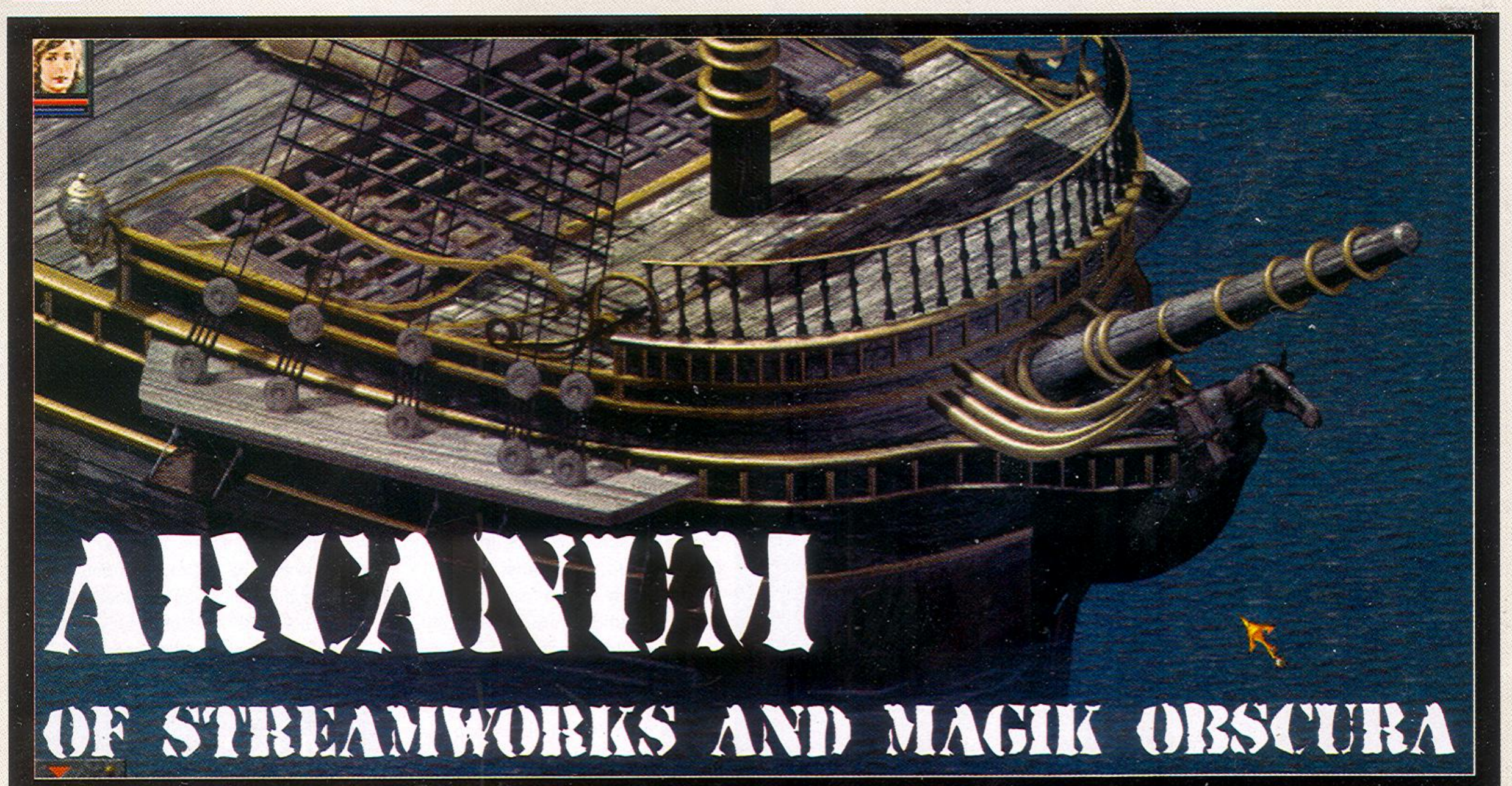
Detalii	
Web	www.microsoft.com/games/mc2
Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft România
Ofertant	Best Distribution
	01-345.55.05

Aprecieri

\+ - sunet, grafică, gameplay bine puse la punct

\- - monotonia campaniei
- terenul cu blur, lipsit de orice detaliu
- nu folosește licența Battletech la întregul ei potențial

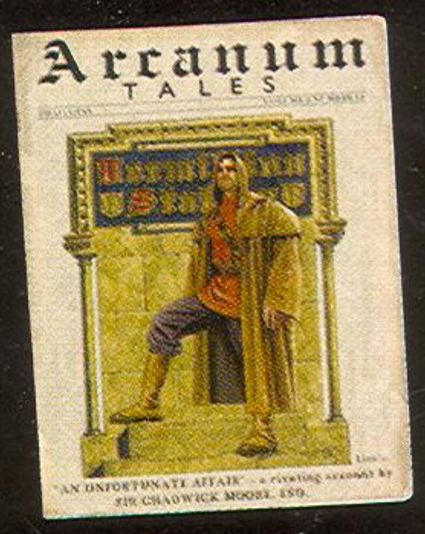
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500
Video	Direct 3D 16 MB
Memorie	64 MB
Hard disk	700 MB
Verdict	8.6

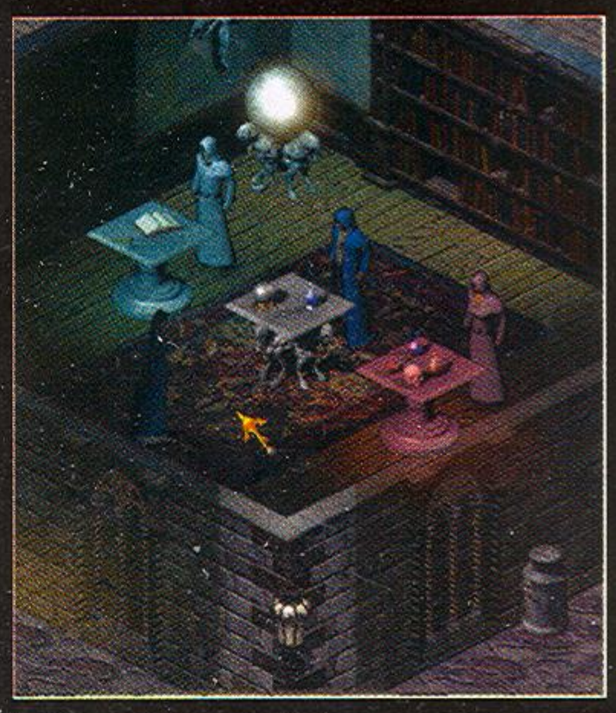


Un amestec excelent de magie cu tehnologie, dar cu o grafică depăşită stil Baldur's Gate 1

Tip joc: RPG
Redactor: Cristian Soare

MAŞINĂRIA DE VISAT NAŞTE MONŞTRI





Cele două Fallout-uri au reprezentat în mod deosebit o gură de aer proaspăt în mica grămadă de jocuri mai reuşite sau mai puţin reuşite bazate pe deja cvasi-atotfolositele reguli AD&D. Ele au aruncat jucătorul în vâltoarea unei lumi post-apocaliptice mizere, în care cuvântul de ordine era "supravieţuire", întorcând astfel spatele universurilor populate de tot felul de cavaleri, hoţi, vrăjitori şi balauri greu de bătut. Adăugaţi la povestea bine scrisă, gameplay-ul de calitate şi imaginea începe să se solidifice într-un mic tablou al succesului. Timpul scurgându-se, cei "vinovaţi" de antemenţionatele jocuri au decis la un moment dat în istoria plină de vâltori a industriei să îşi creeze propria casă de producţie, Troika Games. Rezultatul este Arcanum, un joc cu nimic mai prejos decât titlurile anterioare ale creatorilor săi.

Povestea începe destul de abrupt odată cu prăbuşirea zeppelinului IFS Zephyr sub focul unor mici biplane "zburătoare" pilotate de niscaiva orci răuvoitori. Întâmplarea face să ne aflăm şi noi la bordul respectivului zeppelin însă ca prin minune reuşim să supravieţuim. Căutând printre rămăşiţe, descoperim un gnom pe moarte ce cu ultimele puteri ne dă un inel, punând astfel în funcţiune questul primar, iar doi paşi mai încolo te izbeşti de Virgil, un călugăr Panarii aflat întâmplător în zona accidentului. Problema cu Virgil este că acesta recunoaşte în tine un erou legendar, spre diferenţă de tine ce nu reuşeşti în unele dimineţi să te recunoşti în oglindă. Satira la adresa poveştilor cu eroi este prezentă, căci Virgil până la urmă nu mai ştie dacă respectivul era eroul pozitiv sau negativ, iar lacunele sale în ceea ce priveşte istoria propriului său ordin transformă tot acel fior mistic al decoperirii într-o parodie.

Rase, clase şi alegeri

Majoritatea RPG-urilor forţează jucătorul să îşi dezvolte numai aptitudinile specifice combinaţiei de rasa-clasă aleasă în momentul creării personajului. Arcanum oferă opt rase, descrise într-una din căsuţele din preajmă, o adevărată pădure de skill-uri, de la backstab până la healing, 12 colegii de magie şi 12 de tehnologie, fiecare cu câte 5 vrăji sau artefacte specifice. În plus, există opţiunea de "background", ce aduce un plus de individualizare personajului. Conceptul de clasă nu există cu adevărat, jucătorul fiind liber să îşi creeze personajul exact aşa cum doreşte. Dacă vrea să joace cu un vrăjitor ce foloseşte şi arme, nici o problemă. Strângi suficientă experienţă, găseşti un profesor pentru skillurile de care ai nevoie şi

STEAMPUNK - CYBERPUNK

Anul 1984 a reprezentat data de naştere a Cyberpunkului, ocazia fiind apariţia romanului Neuromancer a scriitorului american William Gibson. Împletirea de noţiuni sociologice, tehno-lirism şi elemente stilistice literare baroce a avut un impact deosebit asupra mediului literar, următorii 15 ani fiind martorii repetatelor încercări a diferiţi scriitori de a copia şi crea lucrări în universul respectiv. În 1991, Gibson, săturat de toată tevatura legată de cyberpunk, a scris The Difference Engine în colaborare cu Bruce Sterling. Romanul, asemenea Neuromancerului, a pus bazele unei noi direcţii, botezată degrabă Steampunk, spre a arăta opoziţia faţă de Cyberpunk. Universul respectiv crea o lume în care magia se împletea cu tehnologia, undeva în jurul anilor 1800.

RASE

HUMAN



Nu suferă nici o modificare ale stats-urilor sau abilităţilor. Sunt rasa cea mai numeroasă, interacţionând cu toţi ceilalţi, fiind de altfel singurii care se împerechează şi inter-racial (rezultatul fiind pleiada de half-elfi/orci/ogre). Nu au o predispoziţie pentru magie sau tehnologie, putând să urmeze fără probleme oricare dintre cele două căi.

ELF



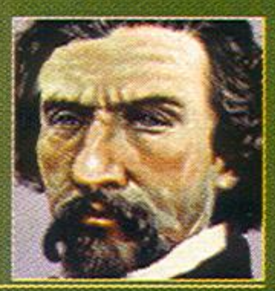
Câştigă +1 la Dexterity, Willpower şi Beauty, şi 15% la Magikal Aptitude, pierzând însă 2 puncte la Constitution, 1 la Strenght şi 2 nivele la Technological Skills. Sunt o rasă de visători filozofi, ei fiind poeţii Arcanumului. Sunt destul de aroganţi în ceea ce priveşte alte rase, în special cu dwarf-ii.

DWARF



Câştigă +1 la Strenght, +1 la Constitution, 15% la Technological Aptitude şi 2 nivele la Technological Skills, pierzând 1 punct la Charisma şi 1 punct la Dexterity. Sunt muncitori, harnici, mândri. Se enervează repede, însă tot la fel de repede se calmează.

GNOME



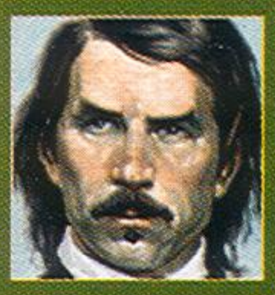
Câştigă +2 la Willpower, 2 nivele la Haggle şi 10% la orice reacţie negativă, pierzând 2 puncte la Constitution. Sunt mici de statură şi au nasuri uriaşe, însă sunt foarte muncitori. Pentru că le place banul şi se au bine cu toate celelalte rase ajung în general negustori.

HALFLIG



Câştigă +2 la Dexterity, 2 nivele la Prowling, 1 nivel la Dodge şi 5% în ceea ce priveşte şansa unui Critical Hit, pierzând însă 3 puncte la Strenght. O rasă de pitici cu plăceri mundane.

HALF ELF



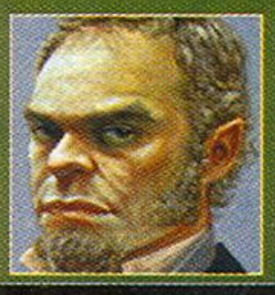
Câştigă +1 la Dexterity şi Beauty, şi 5% la Magikal Aptitude, pierzând 1 punct la Constitution şi câte un nivel la toate Technological Skills. Sunt o rasă foarte bine văzută de ceilalţi, veseli. Păstrează în general trăsăturile umane însă unii au moştenit urechile ascuţite ale părinţilor Elfi.

HALF OGRE



Câştigă +4 la Strenght şi +10% la Damage Resist, pierde 1 punct la Beauty, 4 la Inteligence şi 2 nivele la Prowling. Fiind foarte masivi nu pot purta armură, folosi anumite itemuri tehnologice. Rasă calmă, ce însă luptă până la capăt dacă este nevoie.

HALF ORC



Câştigă +1 la Constitution, +1 la Strenght, 2 nivele la Melee şi Dodge şi +10% la Poison Resist, pierzând în schimb 2 puncte la Beauty şi 2 la Charisma. Sunt o rasă violentă şi urâtă de toate celelalte rase din Arcanum.



problema este rezolvată.

Metoda aceasta de construcţie a personajului îmi pare a fi o adiţie foarte bună, căci eu personal întotdeauna am avut probleme în momentul când începeam cu RPG, căci nu ştiam ce mă aşteaptă. Să îmi fac un vrăjitor sau un fighter? Un thief sau un preot? Acum, dacă personajul meu nu reuşeşte să se descurce cu ceea ce am ales eu la început, pot să îl modific de-a lungul drumului pentru a se conforma cerinţelor, nemaifiind nevoie de toate acele ore pierdute cu "hmm, cred că mai bine îmi făceam un fighter/mage... hai să o iau de la început".

Povestea este destul de complexă şi plăcută, iar side-questurile ocupă destul de mult timp pentru a nu permite plictiselii să se instaleze. Arcanum este o lume uriaşă şi tocmai din această cauză deplasarea dintre două puncte depărtate va fi enervantă, căci dacă din când în când mai poţi să iei un tren sau un feribot, în restul timpului, covârşitor majoritar, deplasarea se va face perpedes. Totul ar fi fost chiar şi aşa în ordine însă de-a lungul drumului te izbeşti de destul de multe "random encounters" ce la începutul jocului sunt chiar necesare pentru creşterea în experienţă, însă odată ce ai ajuns la un nivel mare, 45 este o cifră rotundă, nu prea mai are rost să fi nevoit să te opreşti din drum pentru a te lupta cu un lup de nivelul 5.

FIGHT

Warren Spector a spus cu ceva timp în urmă că lupta este ceea ce jocurile de calculator simulează cel mai bine. Arcanum nu face excepţie. Sistemul este cel familiar, click pe inamic şi personajul tău atacă, iar colegii de echipă vor ataca şi ei, te vor vindeca şi vor face o treabă bună în ceea ce priveşte ajutorul dat când trebuie. Putem alege de asemenea dacă lupta va fi real-time sau un turn-based asemănător cu cel din Fallout Tactics. În mod absolut ciudat, în momentele de luptă jocul are prostul obicei de a face swap-uri, chiar îngheţând câteva secunde în timp ce accesează hdd-ul. Pe lângă toate aceste belele, din când în când se mai întâmplă să se blocheze definitiv şi cu hotărâre, fiind necesară activarea degetului pe acel infam buton de reset.

Grafic, Arcanum este destul de depăşit. Folosirea unui engine izometric 2D, fără background-uri prerenderizate nu pot spune că a fost o alegere pozitivă, totul arătând destul de out-dated, la nivelul anului 1999. Cu toate acestea toate obiectele sunt renderizate destul de detaliat, însă animaţiile personajelor sunt grosolan făcute, iar diferitele efecte (vrăji, arme) neegalându-le pe cele din Baldur's Gate2 sau Icewind Dale. Partea de multiplayer ar trebui să adauge o aromă pe care din păcate nu reuşeşte să o atingă, jocul suferind din cauza lag-ului, hărţile sunt prea mici şi nu se poate importa caracterul din single-player, fiind nevoiţi să începem fiecare joc cu un personaj de nivel mic. Cu toate acestea, Arcanum dă naştere unei lumi coerente şi deosebite, având cu ce să ne ţină ocupaţi acele câteva zeci de ore necesare terminării lui. Lăsând la o parte mica grafică învechită, restul este bine pus în scenă, reprezentând o adiţie cel puţin interesantă la un gen ce deja începuse să obosească de la folosirea şi refolosirea AD&D-ului.

Detalii	
Web	www.microsoft.com/games/mc2
Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft România
Ofertant	Best Distribution
	01-345.55.05

Aprecieri

\+ - un RPG original în cea mai mare parte
- universul, story-ul
- character creation-ul

\- - grafica
- bug-urile

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500
Video	Direct 3D 8 MB RAM
Memorie	64 MB
Hard disk	1 GB
Verdict	8.6

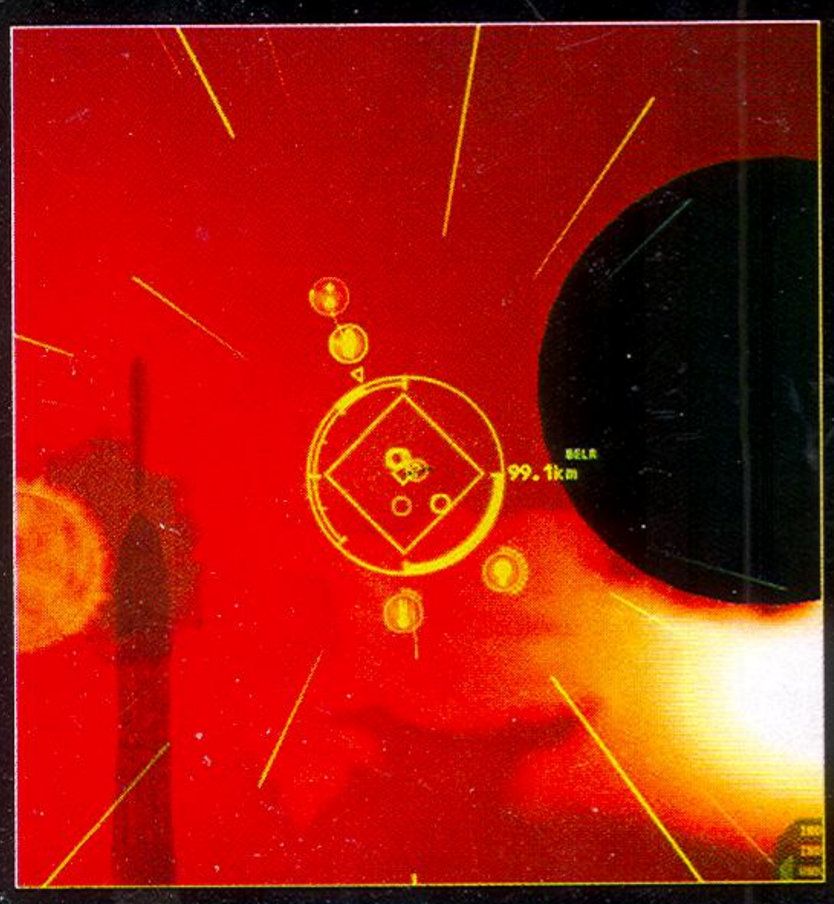
INDEPENDENCE WAR 2
EDGE OF CHAOS

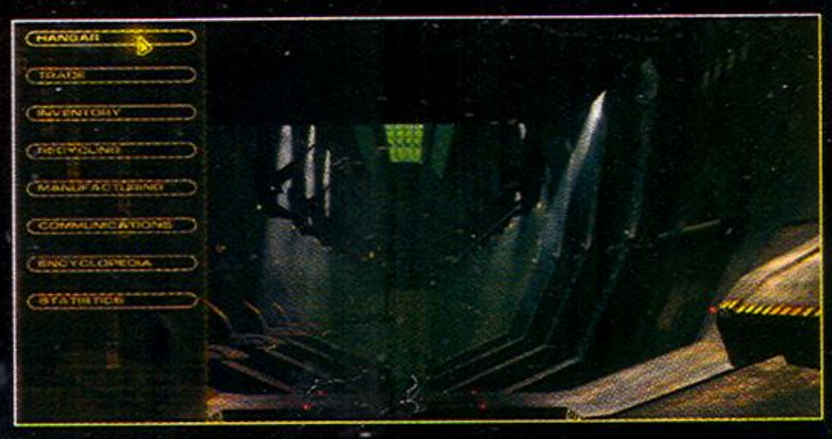
Bine aţi venit în viitor.

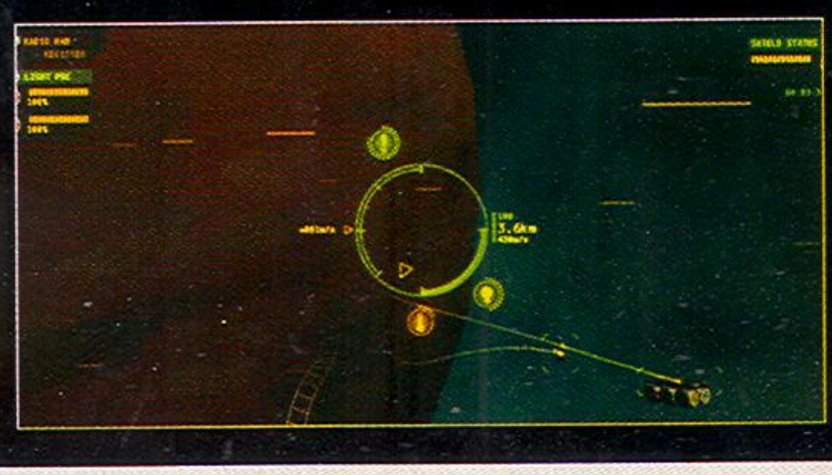
Tip joc: Space-Simulation
Redactor: Cristian Soare



A FI PIRAT INSEAMNĂ LIBERTATE, INDEPENDENŢĂ







Prima parte a seriei a avut o istorie destul de ciudată şi întortocheată. Realizat de şase oameni adunaţi împreună sub stindardul Particle Systems, jocul a văzut lumina rafturilor din magazinele de specialitate în 1997, într-o perioadă în care genul space-sim era dominat de creaţiile fraţilor Roberts, adică de clasica serie Wing Commander şi de cele două jocuri Privateer. IWar oferea însă o perspectivă cu totul nouă asupra spaţiului şi a modului în care se poate face un joc în acest mediu, cu un engine care respecta legile newtoniene, un story excelent şi un mission design cum rar s-a mai întâlnit într-un joc. Din păcate, controlul foarte greu de înţeles pentru un jucător obişnuit cu modul neinerţial de zbor a dus la minimizarea valorii jocului în sine, lucru care s-a reflectat destul de puternic şi asupra vânzărilor. Cu toate acestea, fanii hard-core ai space-sim-urilor au fost complet fermecaţi de noul univers şi de modul de zbor, IWar adunând în jurul său un nucleu de fanatici, ce au reuşit să îi motiveze suficient de mult pe cei de la Particle Systems în ceea ce priveşte lucrul la o continuare. Şi astfel la aproape 4 ani de la primul joc, Edge of Chaos ne izbeşte globii oculari în toată frumuseţea sa modernă.

FLUX

Engine-ul a fost unul dintre punctele forte ale jocului original. Într-o vreme în care spaţiul era negru iar navele sumar modelate, IWar aducea staţii spaţiale uriaşe, nave superbe, atât ca modelare cât şi ca design, şi o mică serie de efecte luminoase bine puse în scenă. Ceea ce a fost însă realizat de 3 oameni atunci a "suferit" acum aportul a aproape 20, noul engine Flux transformând ceea ce era considerat un mediu anost într-o feerie de culori. Nebuloase care îţi taie respiraţia, planete în toată măreţia lor, staţii spaţiale şi nave realizate cu un număr uriaş de poligoane, texturi detaliate, lumini colorate, explozii desprinse parcă dintr-un film de acţiune, toate sunt prezente, toate contribuie la crearea

unui joc ce reuşeşte să se apropie cel mai mult de acel sentiment pierdut odată cu Elite.

Asemănările dintre primul şi cel mai bun space-sim, Elite adică, şi IWar2 nu se opresc aici însă, producătorii declarând încă de la începutul lucrului asupra jocului că doresc să recreeze şi să ducă chiar mai departe ceea ce a adus vechiul joc. Cu toate acestea, Edge of Chaos nu a făcut nici un fel de rabat în ceea ce priveşte acomodarea degustătorului cazual de space-sim-uri ci se adresează în continuare veteranilor. Cu toate că primeşti ajutor din când în când din partea lui Clay Jefferson, persoana computerizată a unui căpitan din jocul original, primele câteva ore de joc vor fi absolut groaznice. Lipsa unei obişnuinţe cu modul de control şi lipsa unui joystick vor fi nişte piedici foarte serioase în calea extragerii unei oarece plăceri din pilotaj. Şi nu este vorba doar de control, însă mai degrabă de masa de detalii la care trebuie să fii atent: thrusters override, lista de contacte, zone inhibitoare de LDS, manevrarea autopilotului, toate vor urla după atenţie. Un jucător neobişnuit cu simularea propriu-zisă a unei cabine de pilotaj, sau unii care nu au acel nivel necesar de atenţie distributivă se vor pierde uşor în această maree şi vor renunţa destul de repede la joc. Mai puneţi la socoteală şi faptul că este foarte important cât de vizibilă este nava pentru senzorii inamici şi aveţi o plăcintă de toată frumuseţea. Însă în momentul în care toate acele cifre, litere şi vectori de pe ecran încep să aibă sens, abia atunci poţi înţelege cu adevărat adâncimea excepţională a jocului. Este o simulare în adevăratul sens al cuvântului, iar fizica newtoniană se transformă dintr-o curvă ce merită numai înjurături în ceva plăcut ochiului şi degetelor care controlează nava.

Dacă pentru controlul general al navei veţi reuşi să vă descurcaţi binişor după câteva ore de zbor, lupta în schimb va necesita un talent deosebit. Iniţial, dacă vă vine să credeţi, totul se va reduce la strafare în cerc, căci motoarele sunt singura parte a navei neprotejată de scuturi, deci vă veţi învârti în fel şi chip ca să ajungeţi în spatele inamicilor având grijă în acelaşi timp să nu ajungă ei în aceeaşi poziţie. În momentul în care totuşi aţi prins şi modul de manevrare în luptă, inerţia aceea provocată de fizica reală vă va fi cel mai puternic aliat, permiţându-vă să faceţi adevărate acrobaţii spaţiale.

STORY

Povestea are loc la 100 de ani de la cea din original. Tu eşti Cal Johnston, un puşti de 12 ani ce este martor la uciderea tatălui său de către cel căruia îi datora bani, Caleb Maas. Ajutat de către Clay Jefferson, persoana unui căpitan mort la începutul primului IWar ce "trăieşte" într-o consolă primită cadou de la tatăl tău, vei reuşi să fugi de Maas şi vei ajunge la baza secretă a bunicii tale, care fusese unul dintre piraţii spaţiali cei mai de succes. Dupa câteva misiuni "aproape" piratereşti Caleb Maas te prinde şi te aruncă în închisoare pentru următorii 70 şi ceva de ani. Cinsprezece ani mai târziu, evadezi ajutat de către câţiva prieteni pe care i-ai făcut în detenţie, şi hotărâţi să o luaţi pe drumul bunicii. Să deveniţi piraţi adică. Lucrurile nu sunt atât de simple, căci până la urmă ajungi să te implici într-o adevărată luptă pentru independenţă faţă de marile corporaţii care controlau cea mai mare parte a spaţiului. Şi evident apuci să salvezi universul.

Jocul are mai mult de 50 de misiuni şi o structură destul de liberă şi flexibilă în ceea ce le priveşte. Mai greu va fi la început, imediat dupa evadare, când eşti liber să faci ce vrei, şi în concluzie nu prea vei şti ce să faci, obişnuit fiind în ultimii 10 ani de jocuri să îţi fie explicat într-un briefing clar ce se va întâmpla. Aici nu. Eşti liber să piratezi pe cine vrei, unde vrei şi când vrei. Totul este ca alegerea ta să fie un Lagrange Point mai fără poliţie, şi eventual nişte cargo-uri fără o escortă prea serioasă, căci altfel păţiţi ca mine care am stat două zile până am reuşit să devin un adevărat pirat. Singur veţi vedea că este destul de greu să ai succes, însă odată ce veţi obţine primii wingmeni şi turetele autonome totul va deveni dintr-o dată mult mai simplu. Iar odată ce vei începe să comercializezi bunurile obţinute şi să îţi upgradezi navele vei simţi ceea ce nu ai mai simţit de mult timp încoace: că joci un adevărat space-sim, un urmaş demn de Elite.

PERSONAJE

CAL JOHNSTON - SPACE PIRATES LEADER



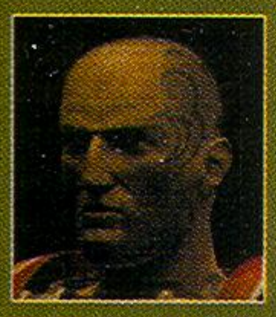
La vârsta de 10 ani a fost martor la uciderea tatălui său de către Caleb Maas. Ramas singur a încercat să îşi clădească un destin prin freelancing, însă o reîntâlnire neasteptată cu Maas şi ajunge în închisoare pentru următorii 70 de ani. Reuşeşte să evadeze după 15 ani şi alături de prietenii săi va încerca să îşi refacă viata prin piraterie.

AZRAELLE "IBUKI" TAKAGI - FIGHTER PILOT & TURRET GUNER



Cea mai misterioasă din mica trupă de piraţi, Ibuki este un pilot foarte bun. Calmă, relaxată, ea îşi păstrează mintea limpede până şi în cele mai stresante situaţii. Motivul: ea este, sau mai degrabă, a fost temutul pirat Ibuki.

LEMUEL SMITH - ENGINEER



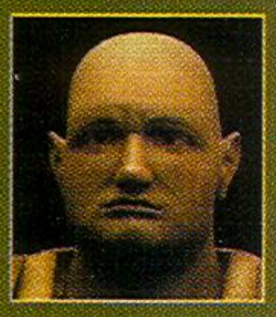
O stranie înlănţuire de om şi maşină, dispune totuşi de un sens acut al datoriei şi al dreptăţii. De altfel acesta este şi motivul pentru care a ajuns în starea în care este acum, cu aproape 60% din corp înlocuit cu implanturi electronice, şi acesta este şi motivul pentru care a ajuns în închisoare, dupa ce a omorât un politist corupt.

LORI TRIESTE - COMPANION GUNNER & IGHTER PILOT

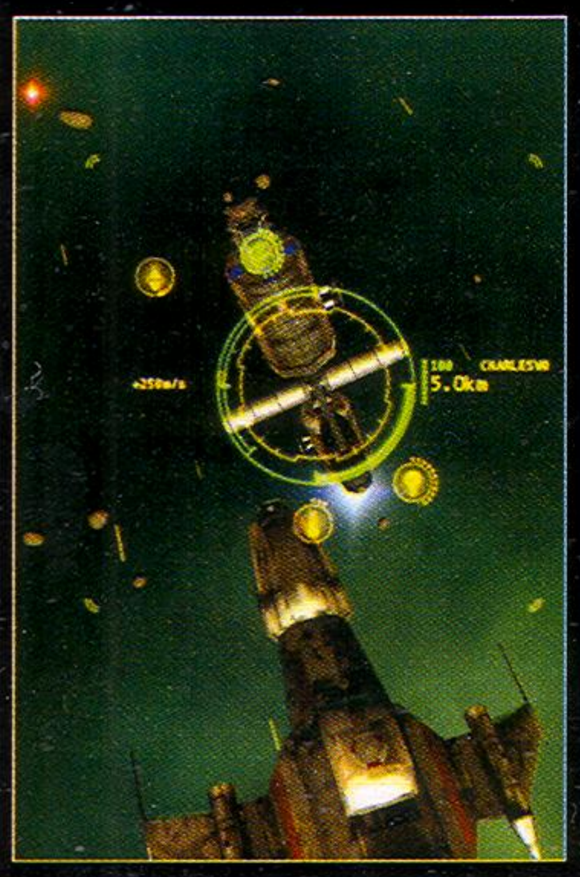


Provenind din nobila casă Trieste, Lori şi-a negat descendenţa, dovedind o ură pe cât de puternică pe atât de imatură înspre membrii familiei sale. Naivă, iute la mânie, însă cu toate acestea un copilot de valoare pentru Ibuki, o echipă ce uneşte două spirite cum nu se putea mai diferite.

JAFFS - FIXER & TRADER



Urât şi disprețuit de toată lumea în afară de prietenii săi, Jaffs este totuşi un comerciant foarte abil, care daca vrea probabil este în stare să îi vândă universul înapoi Marelui Creator. Cu legături şi relaţii în mai toate nivelele de organizare ale zonei în care îşi duc ei existenţa, Jaffs se va dovedi de neînlocuit atunci când este nevoie ca o marfă să fie repede plasată.



Detalii	
Web	www.edgeofchaos.net
Producător	Particle Systems
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl.3, sc.2
	01-330.63.52

Aprecieri

\+
- universul
- libertatea
- modelul newtonian de zbor

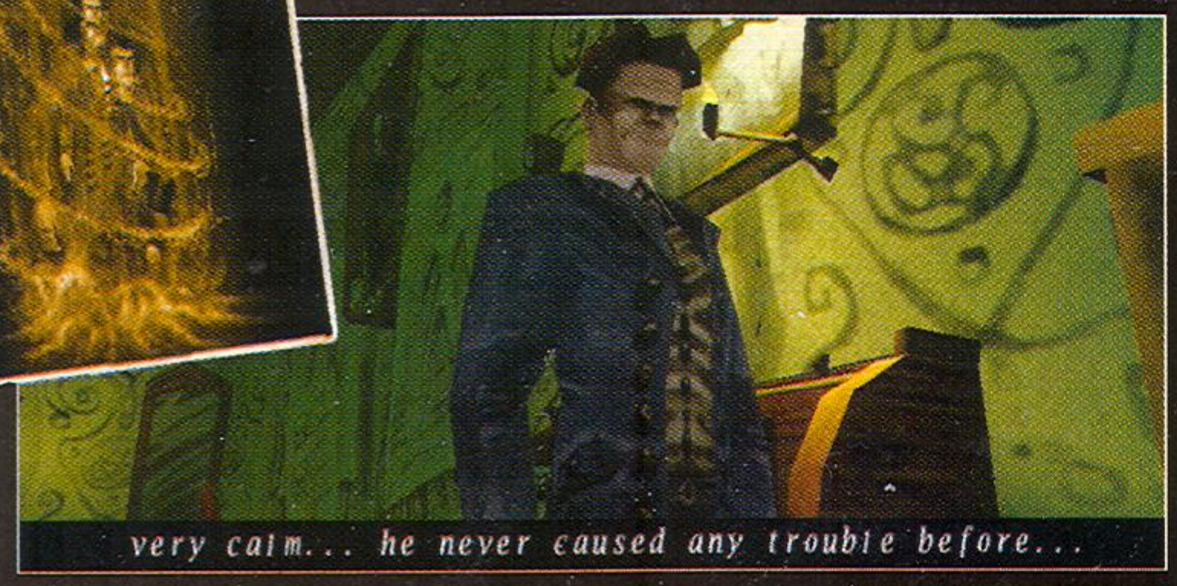
\-
- primele câteva ore în care te acomodezi cu controlul
- plin de bug-uri
- dar chiar foarte plin de bug-uri

Detalii tehnice	
Procesor	P400
Video	8Mb RAM
Memorie	128 MB RAM
Hard disk	700 Mb
Verdict	9.1

JEKYLL&HYDE

Nebunia la tine acasă...





Tip joc: Action/Adventure
Redactor: Cristian Soare

Vechea poveste a lui Robert Stevenson prinde viaţă sub bagheta celor de la In Utero, într-un action-adventure 3rd Person. Publicat de către Cryo, jocul poartă clar amprenta unei echipe independente de producţie. Universul are doar ca scuză vechea poveste a transformării căci în rest reprezintă o călătorie în nebunie, design-ul său amintind pregnant de Alice a lui American McGee. Dacă acolo lucrurile erau împinse în direcţia artei vizuale aici direcţia este cea a unei introspecţii psihologice într-o lume trunchiată. In Utero reuşesc să dea naştere unui tablou neobişnuit, însă în acelaşi timp plăcut, în măsura în care o experienţă nouă este plăcută.

Cu toate acestea rădăcinile independente ale echipei se simt în fiecare bucăţică de gameplay. Controlul este absolut înfiorător, camera se plimbă cam pe unde vrea ea, noroc că avem un oarece control asupra ei şi o putem repune pe calea cea bună atunci când trebuie. AI şi pathfinding sunt două cuvinte inexistente în vocabularul producătorilor, inamicii lovindu-se cu neruşinare de mese, scaune sau alte obstacole încercând să te atace. Iar dacă masa respectivă refuză să se dea din drum, inamicul nostru nu va încerca să ocolească ci va continua să meargă în gol. Atacurile, atunci când te afli într-o cameră fără capcane atât de primejdioase ca mesele, sunt clasice. Te afli în proximitate, eşti atacat. Nu contează că sunt unul, doi sau douăzeci, ei vin în valuri, fără nici un fel de interes în ceea ce priveşte strategia.

Voice-actingul însă este peste medie, iar story-ul este absolut fermecător, nu atât prin ceea ce ne este povestit ci, aşa cum spuneam, prin universul ciudat pe care ni-l oferă. Grafic, nu pot spune că engine-ul este foarte performant, însă se potriveşte perfect cerinţelor producătorilor. Texturile sunt când monotone, când îţi iau ochii cu complexitatea şi frumuseţea lor.

Per total, se poate spune că este un joc interesant, ce însă suferă din cauza lipsei de experienţă a echipei producătoare. Curios sunt însă să văd producţiile lor viitoare.

Detalii	
Web	www.inutero.com
Producător	In Utero
Distribuitor	Monosit
	www.monosit.ro
	01-330.63.52

Aprecieri

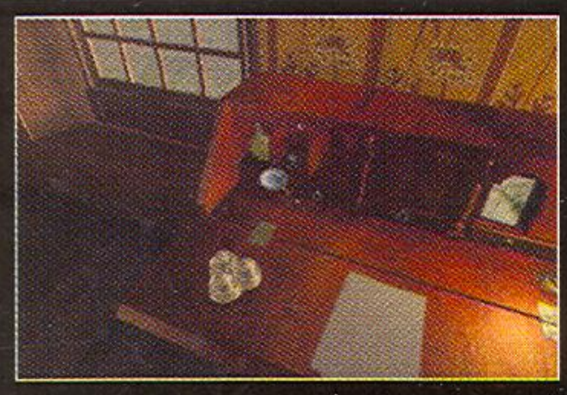
\+ - abordarea originală a graficii
\+ - voice acting potrivit
\- - AI şi pathfinding defectuoase

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500 MHz
Video	Direct 3D
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	450 Mb
Verdict	7.3



NECRONOMICOM

Lovecraft plânge în mormânt...



Tip joc: Adventure
Redactor: Cristian Soare

In orice industrie există aşa numitele produse de serie B. Cinematografia le are, literatura le are, chiar şi industria alimentară are aşa ceva. Jocurile le au prin Wanadoo, producători şi publisheri ai acestui joc. Nemaiauzind până acum de ei am săpat prin informaţii, curiozitatea fiindu-mi trezită. Am aflat astfel că tot ei au produs Louvre, The Final Curse, precum şi "excepţionalele" două jocuri din seria Dracula, adică Ressurection şi The Last Sanctuary. Clarificat în ceea ce priveşte această problemă am purces fără timiditate să văd despre ce este totuşi vorba în acest joc. Bazat pe povestirile lui H.P. Lovecraft (despre care am mai discutat cu ocazia Alone in the Dark 4), suntem aruncaţi în pantalonii lui William Staton, un tânăr ce are o mică problemă legată de un prieten de-al său, pe care mai toată lumea îl crede nebun. William începe să investigheze misterul din toată această poveste şi se trezeşte atras într-o adevărată aventură ocultă în care o putere din trecut vrea să cucerească lumea. Grafica este acceptabilă fără a fi ieşită din comun, asemănându-se cu cea din seria Myst, însă la un nivel mult mai mic în ceea ce priveşte detaliul vizual. Mediul este unul fix, prerenderizat, văzut de la nivelul ochilor personajului, iar mişcare se face de-a lungul unor puncte predeterminate, ceea ce înseamnă linearitate în toată puterea cuvântului. Fiind un adventure, rezolvarea puzzle-urilor reprezintă o mare parte din timpul de joc. La început acestea sunt destul de uşoare însă odată cu cel de-al doilea CD lucrurile tind să se complice, punctul culminant fiind o serie de puzzle-uri audio. Cu toate acestea jocul este puţin spus plictisitor, nereuşind să recreeze acel sentiment baroc de coşmar la limita realităţii atât de familiar în operele lui Lovecraft.

Detalii	
Web	www.wanadoo.com
Producător	Wanadoo
Distribuitor	N/A

Aprecieri

\+ - povestea / atmosfera lovecraftiane
\- - puzzle-urile absurd de complicate
\- - linearitatea şi grafica depăşite

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium/AMD 450 MHz
Video	DirectX
Memorie	32 Mb RAM
Hard disk	600 Mb
Verdict	5.1

GHIDUL COMERCIAL al BUCUREȘTIULUI

un UP-GRADE pentru imaginea firmei tale



NIKAN

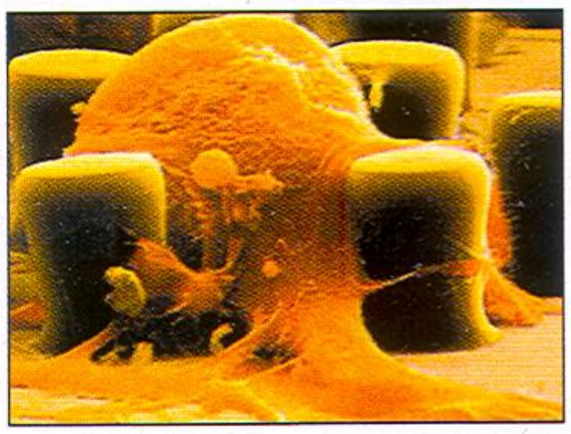
TEL.: 210.75.00

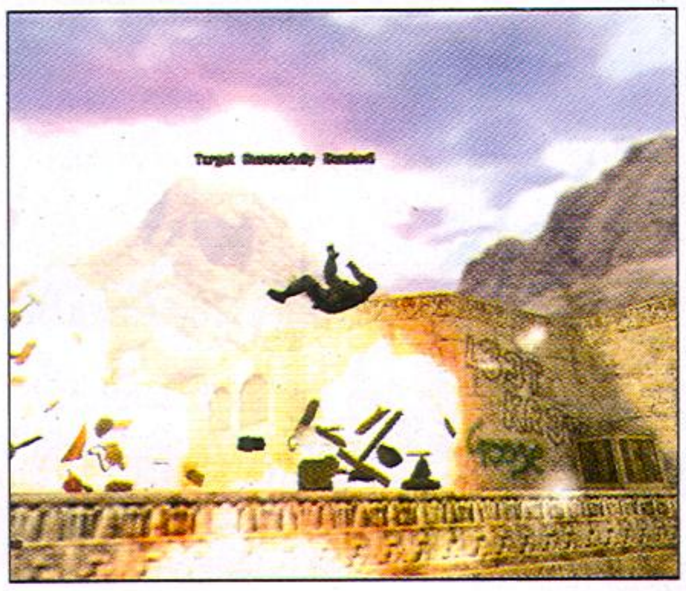
WWW.GHIDCOMERCIAL.RO

BLACK NEWS

• Melcul Cablat

O echipă de cercetători germani de la Max Planck Institute for Biochemistry din Munich a reuşit să dezvolte o mică fermă de celule nervoase de melc pe suprafaţa unui chip de silicon. Experimentul reprezintă o reuşită atât în cercetările legate de recuperarea activă în urma operaţiilor pe creier cât şi pentru cele axate pe direcţia biochipurilor. În curând vom juca Counterstrike prin urechile unei vaci.





• Nu exageraţi!

Un tânăr de 22 de ani din Thailanda a murit după 14 ore petrecute în faţa calculatorului într-un i-cafe din Bankcok, jucând CounterStrike. Nu era prima oară când tânărul cu pricina se deda la asemenea mici maratonuri gameristice, însă de această dată i-a fost fatal, inima cedându-i la un moment dat. Nu se ştie sigur care a fost motivul exact al accidentului cardiac: o predispoziţie a tânărului, excitaţia jocului sau pur şi simplu afetamina pe care se zice patronii i-cafeului aveau prostul obicei de a o pune în băuturile "răcoritoare" ale clienţilor pentru a îi ţine activi şi la calculatoare cât mai mult timp.

Proşti...



Un recent studiu realizat de Ryuta Kawashima şi o echipă de la Tohoku University din Japonia a relevat faptul că jocurile pe calculator ne fac mai violenţi, prin oprirea dezvoltării lobilor frontali ai creierului, responsabili printre altele de controlul comportamentului violent. Kawashima profetizează naşterea unor generaţii întregi de "jucători" ce vor dezvolta probleme psihice neîntâlnite până acum, pornind de la acest motiv. "Aceşti tineri vor face din ce în ce mai multe lucruri rele dacă continuă să se joace în loc de a învăţa", spune el, atrăgând atenţia că numai aşa se pot dezvolta armonios acei lobi frontali. Deci fuga la şcoală toată lumea!

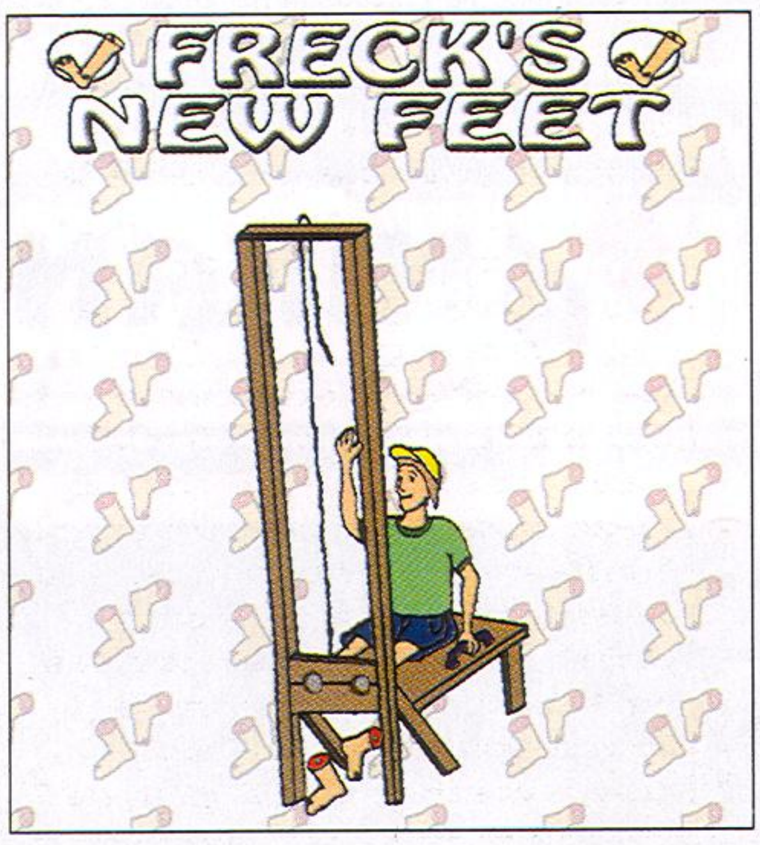
...dar astronauţi

Un alt studiu, de data aceasta făcut în Marea Britanie din fonduri guvernamentale, a arătat un fapt opus celui stipulat de studiul japonez, şi anume că jocurile ne fac totuşi mult mai inteligenţi, jucătorii constanţi fiind capabili de o concentrare şi coordonare echivalentă cu cea a unor atleţi profesionişti. De asemenea copiii care se joacă pe calculator au mai mulţi prieteni şi sunt mult mai deschişi şi toleranţi decât restul. Jo Bryce, conducătorul proiectului spune: "Cei care joacă jocuri în mod constant dezvoltă o stare mentală întâlnită până acum doar în cazul atleţilor de performanţă sau astronauţilor, a căror viaţă depinde de concentrare şi coordonare. Minţile şi trupurile lor funcţionează împreună mult mai bine decât în cazul majorităţii oamenilor."



• Cu picioarele tăiate

Paul Morgan, un american din Billoxi, Mississippi, a fost destul de ocupat în ultimele câteva săptămâni cu aranjarea paginii sale de web. De ce? Păi dragul nostru Morgan are de gând să adune câte 20 de dolari de la fiecare persoană interesată să vadă transmisiunea în direct a momentului în care îşi va tăia ambele picioare cu o ghilotină. Data "execuţiei" este 31 octombrie 2001. Acum probabil o parte din domniile voastre consideră că omul e nebun, însă el este doar paralizat de la brâu în jos, iar aceasta este singura cale prin care poate aduna cei 200.000 de dolari care îi trebuie pentru a îşi cumpăra setul de proteze ce îl va ajuta să meargă din nou.



• Violenţă aplicată prost

Luna trecută un tânăr de 21 de ani, Daniel Tan Thiam Soon, a fost condamnat la 6 ani închisoare pentru că a înfipt un cuţit în spatele unui tânăr de 16 ani pe motiv că acesta i-a omorât personajul în timp ce jucau CounterStrike la un Gaming Centre din Singapore. Din fericire cel înjunghiat a supravieţuit, însă probabil în viitor se va gândi de două ori înainte de a apăsa pe trăgaciul virtual.





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

Cristian Soare

BLACK MAIL

Ciuca Lucian
Are idee cineva din redacţie dacă platformele marine petroliere sunt plutitoare sau stau pe piloni şi dacă stau pe piloni cum au fost aceştia construiţi pâna la adâncimi de 2-3 km?

"Manualul alternativ de cunoştinţe generale în 3 paşi largi" ne spune la pagina 34, capitolul despre "Platforme Petroliere, Piloni şi altele asemenea" că de fapt misterul este adânc. Nu prea se ştie cum au fost construiţi căci de obicei cei care fac acest gen de muncă au un risc de mortalitate de 100%, iar cei de la suprafaţă nu au curaj să coboare în adânc să vadă ce au făcut cei de dinainte acolo. Însă există o serie de ipoteze a căror confirmare sau infirmare o aşteptăm cu nerăbdare la primul supravieţuitor.

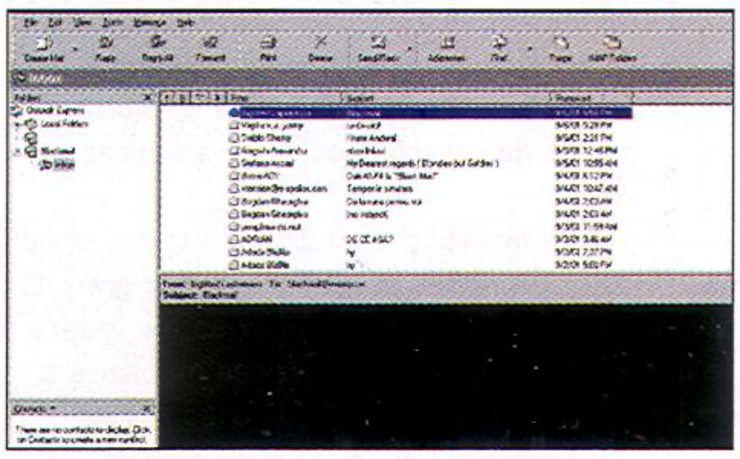
Adada BlaBla
Salut, sunt o fată, JULIA, şi deşi sunt o fată, citesc şi eu XtremPC, faza e că din toată revista citesc doar Black Mail-ul. So, acum îmi voi spune şi eu părerile: eu cred că eşti super, ff drăguţă şi deşi aceştia te tot critică, tu nu renunţi, dacă ar fi fost un băiat până acum ar fi lăsat-o baltă. Acest lucru este de admirat la tine, aşa că e foarte bine dacă vei continua, să ne faci şi nouă fetelor pe plac, să nu fie numai o revistă bărbătească, cum mai susţineau unii. De când revistele sunt numai pentru anumiţi cititori? Ele sunt pentru toată lumea.
Dacă nu vă place de ce vă mai omorâţi să-o citiţi sau să faceţi un aşa efort mare să mai şi trimiteţi mailuri, în care numai şi numai să criticaţi. Dacă eraţi atât de buni apăreaţi voi în locul Andreei. Faptul că ea arată toate mesajele pe care le-a primit, deşi conţin înjurături pe adresa ei, asta dovedeşte că nu are nimic de ascuns şi nu se inhibă, le face faţă şi găseşte mereu răspunsuri care vă lasă tablou. Cumva asta vă deranjează, că aţi găsit o fată pe care n-o puteţi domina, n-o puteţi modela, ştie mai multe decât ştiţi voi şi foarte hotărâtă în ceea ce face?

Doar Blackmail? Uf, nu este o alegere fericită. În rest sunt absolut de acord cu tine, şi apreciez faptul că cineva (chiar dacă nu exact persoana care ar fi trebuit) a realizat simplul fapt care a stat ascuns privirilor "atente" ale denigratorilor. Oricum privirilor maliţioase ale celor fericiţi de prezenţa mea aici nu pot decât să le spun că plecarea Andreei nu a fost dictată de ei, ci de ea însăşi, prin găsirea unui mediu mult mai propice dezvoltării talentelor de care dispune.

Doamnelor şi domnilor, luna ce a trecut a fost martora schimbării câtorva destine. 100000 de oameni au murit în cutremure, 50000 de boli de piele, 5 s-au curentat în baie iar Andreea Chifan ne-a părăsit pentru a-şi urmări drumul karmatic într-o direcţie mai plină de recompense. La vorbitor, din celula sa igrasioasă şi dizgraţioasă de la Jilava, Cristian Soare ne vorbeşte prin portocală.

xtension
Am şi eu o întrebare :
Eşti cumva sadică ? Se înţelege clar că tu dând răspunsurile acelea idioate nu eşti tocmai normală. Faptul că prin ele îţi face o imagine hidoasă văd că nu te deranjează. Sunt totuşi în favoarea teoriei că eşti de fapt şi de drept o invenţie a vreunui redactor xtremist care a zis că mai condimentează revista. Dar a ieşit %@!$#& total. În numele dreptăţii mă alăturez FLC-ului şi în curând (sper) vom scoate www.flc.go.ro ca să vadă lumea cât de mult te urâm.

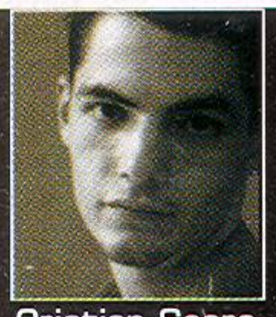
Umorul este unul dintre acele mistere personale. Îl ai sau nu îl ai. Majoritatea celor ce critică în gura mare nu îl au, căci dacă l-ar fi avut, scrisorile pe care le-ar fi trimis ei ar fi încercat să facă ceea ce Andreea a făcut de câteva luni bune, şi anume oferirea cu nonşalanţă a unei palme peste bot celor care cred că umorul este reprezentat de un banc în care apare cuvântul "ţâţe". Categorie în care, permite-mi să mă hazardez, cred că te înscrii şi tu cu mare succes. Iar chestia asta, cum că Andreea ar fi doar produsul unei nopţi de nesomn şi a unui deadline ameninţător şi nu o persoană reală care vă răspundea în cadrul acestei rubrici este doar un vis frumos pe care îl aveţi voi, căci doar aşa reuşiţi să vă păstraţi ego-ul întreg. Aştept cu interes realocarea armelor pline de sângele Andreei ale FLC-ului înspre mine.



Din toate cele câteva mii de scrisori primite până acum, una singură a reuşit să se apropie la un deget de spiritul rubricii. Aceasta care tronează cu nonşalanţă în stânga. Un "blackmail" absolut hilar, dupa cum puteţi şi domniile voastre să vedeţi. Sincer să fiu m-a cam lăsat fără cuvinte, însă am pentru ea un răspuns "colorat".

Yoshi
De când Andreea a devenit reporter la Black Mail, sau ceva de genu' ăsta, toţi scriu că e naspa, că ea nu are ce căuta aici şi alte chestii. Fraţilor, dacă nu vă convine ori nu mai citiţi rubica ori gândiţi-vă că altcineva a scris rubrica asta. Dar ce vă deranjează pe voi că este Andreea aici? Aveţi ceva împortriva sexului feminin? Trebuie cineva să facă mai puţin sau mai mult mişto de cititori ca să nu fie revista atât de sobră. În celelalte secţiuni sau cum vreţi să le numiţi (Hard Mail şi Soft Mail) răspunsurile sunt exacte şi glumele cam lipsesc (cei de la Level bagă glume aproape în toate articolele şi d-aia nu au nevoie de un "Black Mail"). Aşa că nu mai scrieţi tâmpenii, că e nasol cu Ea aici, că e aşa şi aşa! Încă o chestie: vreau un răspuns serios în legatură cu un joc! Cui, din redacţia XtremPC, trebuie să mă adresez?

Un punct de vedere bun, însă faptul rămâne. Blackmailul nu este o rubrică dornică să ofere "sarea şi piperul" ce lipseşte în celelalte părţi, ci oferă răspunsuri pe măsură la scrisori pe măsură. Acum nu ştiu cât de clar este, a fost sau va rămâne acest lucru în minţile domniilor voastre însă bine ar fi să fie clar. Râzi într-adevăr, însă la o glumă bună, plângi atunci când scrisoarea ta plină de poante a fost sfâşiată în bucăţi de un redactor de orice sex o fi el, sau pur şi simplu te minunezi de lucrurile ce colcăie prin capetele fără curent electric însă cu becuri şi scaune ale conaţionalilor tăi. Cam asta este ideea. În legătură cu jocul respectiv, redactia@xtrempc.ro cred că ar fi un loc bun pentru a-ţi depune misiva, iar în ceea ce priveşte redactorul, îl lăsăm la alegerea ta, însă specifică-l, te rugăm.

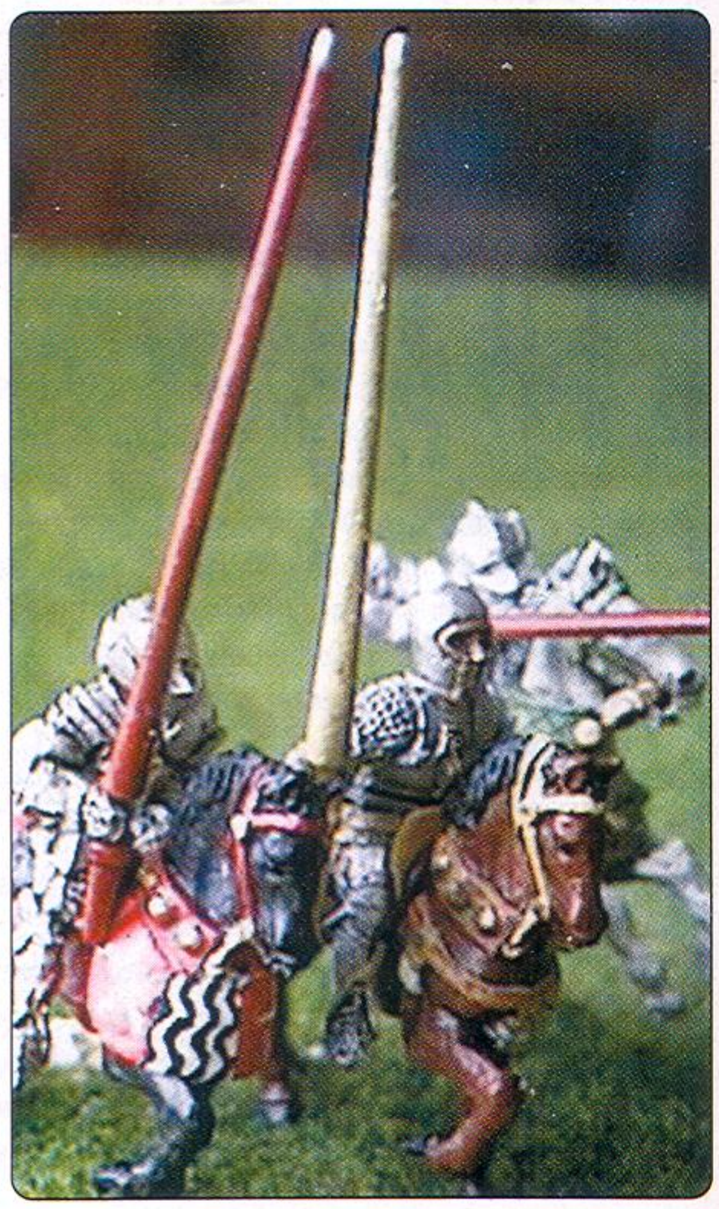


Cristian Soare

Ce e frumos în viaţă este efectul random foarte bine pus la punct. De exemplu, pe neaşteptate, metroul se strică la Romană, şi trebuie să ne dăm cu toţii jos în staţia infestată cu grafiti multicolor, cu 50% chance to get a disease.

BLACK VIEW

Purtătorii de lance



Astăzi am avut o zi plictisitoare la muncă. Regizorul de nivel mi-a alocat un rol mic, de boss mafiot. Aveam un frumos costum gri-petrol cu dungulițe, o brățară lată cât o curea, un pistol, o batistă cadrilată şi un dinte de aur. Arătam frumos, însă nu eram decât o marionetă ce răsfoia nişte dosare la un birou mizer din clădirea nu ştiu cărei corporaţii, în aşteptarea Eroului Principal din ziua respectivă. Era a treia zi din cele opt în care trebuia să port costumul. Mă zbătusem destul de mult să obţin acest contract, căci în industrie numele meu era pătat din cauza ultimului meu rol, când o zbârcisem cam rău.

Eram Jon Irenicus, personajul negativ într-un univers fantasic. Doctorii au numit-o "transfer de personalitate pe fond schizoid" însă eu ştiu că pur şi simplu mi-a plăcut. Aveam putere. Eram mai mult decât o simplă păpuşă acţionând în conformitate cu ceea ce dictează mişcarea sforilor. Eram liber în rolul meu. Am omorât 23 de Eroi Principali, până când au reuşit să mă oprească. După aceea, întuneric crud. Eram "acela", cel ce făcuse ceea ce scria cu litere de foc în Manualul Marionetelor Ludice. Şaisprezece luni mai târziu, şomer, părăsit de nevastă şi copil, deja eram destul de disperat. Norocul meu a fost că m-am întâlnit cu Jarhvileto, care era regizor de nivel la o producţie nouă. Am stat de vorbă, am depănat amintiri, şi până la urmă l-am convins să îmi mai dea o şansă. Aceasta.

Eroul de azi însă se lasă aşteptat. Am timp suficient să îmi deprind o rutină la răsfoitul dosarelor. Primele două pagini, o privire circumspectă, trecut la sfârşitul dosarului, iar o privire circumspectă. Scriu ceva pe o foaie de lângă. Următorul dosar. Primele două pagini... hopa, am auzit o împuşcătură. În sfârşit. Cu toate acestea, cred că mai trebuie să mai aştept puţin. Până ia fiecare cameră pe rând, până încearcă toate uşile, până sparge toate cutiile pentru a colecta itemurile ascunse de cei de la Tehnic, până omoară pe toata lumea. Ehh. Viaţa mea este o aşteptare continuă. Nu trece mult şi zgomotul împuşcăturilor se înteţeşte, se apropie. Urletele victimelor, sunetul sângelui împrăştiat pe pereţi. Mă concentrez asupra dosarelor, însă îmi deschid haina ca să am acces mai uşor la armă. Paşi aproape, în faţa uşii. Se deschide, el este. Plin de sânge, cu ochii strălucind, un zâmbet strâmb şi o armă cam cât biroul meu în mâini. Îmi compun o faţă speriată, îngrozită, terifiată, întind mâna înspre pistol şi sar într-o parte. Prima lui salvă îmi omoară biroul şi împrăştie dosarele pe pereţi. Îi trag cinci gloanţe în piept, însă doar se dă doi paşi în spate şi întoarce arma înspre mine. Mor artistic, cu un urlet gâtuit, plin de ură. Mda. Măcar s-a terminat repede.

În micul meu separeu de pe platoul nivelului mă spăl de sângele întins pe mine, pe haine. Mă pun la vechea masă de machiaj şi privesc în oglinda luminată. Sunt obosit. Banii sunt însă bani orice culoare or avea şi sunt totuşi mulţumit de ceea ce fac. Zâmbesc. Au fost şi momente cel puţin hilare. Cum a fost la Tresspasing de pildă. Una din producţiile alea care nu folosesc marionete, ci doar modele. Un bug nenorocit le-a stricat pe toate şi au fost nevoiţi să angajeze câteva zeci dintre noi. Ne-au îmbrăcat în costume de dinozauri şi ne-au pus să îl atacăm pe Erou. A fost distracţie. Dinozauri diformi, împiedicându-se de rădăcini, ce scoteau câte o înjurătură ciudat de umană când se loveau prea tare. Hehe.

Vă întrebaţi cum de oare m-am pricopsit cu o asemenea slujbă? Nu a fost greu. O perioadă mai neagră din punct de vedere financiar, un anunţ la mica publicitate şi m-am trezit că sunt pirat pe o navă intergalactică din nu ştiu ce galaxie. La început a fost frumos, regizorii de nivel văzându-mă că sunt nou mi-au dat roluri numai în tabăra Eroului. I-am purtat lancea prin vânt, crivăţ şi furtună. Am urlat comenzi la trupe pentru el. Am vânat împreună reactoare sovietice pe cerul Koreei. A plâns pe umărul meu când lucrurile nu mergeau bine. L-am vindecat când mi-o cerea. Aţi crede că am ajuns să îi iubesc. Nici pe departe. Eroii Principali sunt nişte egoişti. Se folosesc cu nerusinare de tine ca să îşi salveze pielea şi întotdeauna când, din cine ştie ce motiv, nu reuşeşti să îi ajuţi sau te rătăceşti pe drum ţi se adresează cu apelativul de inteligenţă "artificială". Plus că în majoritatea timpului nici nu prea ştiu ce au de făcut şi trebuie să îi ajuţi, însă subtil să nu se prindă, căci iar se supără şi te acuză că îi "spionezi".

Mă privesc iar în oglindă. Demachiantul întins pe faţa buhăită de dedesubt, ridurile căpătate în anii de aşteptare. O pată de sânge sub bărbie, rămasă ca prin minune. Sunt obosit. Îmi amintesc contractul dinaintea celui cu Irenicus. Atunci s-a petrecut transformarea. Era un contract lung, de câteva luni. Aveam nişa mea perfectă, devenise a doua mea piele. Îmi făcusem prieteni şi ne simţeam atât de bine încât ne deconectam foarte rar. Eram un fighter/mage. Îmi plăcea ceea ce făceam şi eram apreciat de Eroii Principali, căci întotdeauna mă luau cu ei. Totul a mers perfect până la ACEL Erou. L-am simţit de la început. Era probabil prima oară pentru el şi nu ştia ce să facă. A strâns o mică echipă şi a pornit prin sălbăticie. Am mers fără să ne dea apă şi mâncare şi abia când unul dintre noi a picat jos a catadicsit să ne arunce câteva picături. Văzând că deşertul nu are capăt, s-a plictisit brusc şi ne-a pus să luptăm între noi. Am rămas ultimul, plin de răni. S-a uitat curios la mine. Apoi m-a omorât. Şi atunci când sângele meu s-a împrăştiat pe nisipul deşertului acela uitat de toată lumea, l-am urât. l-AM urât.

Privesc iar în oglindă. Timpul meu a trecut. Eram idealist la început, credeam în valoarea Eroilor. Acum, ştiu că singurul lucru care îi apropie de Eroi este numele. Din păcate, noi, purtătorii de lance, nu putem câştiga, căci este doar un joc. Însă eu vreau să termin. Nu e greu. Clădirea aceasta are 34 de etaje. Noapte bună.

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ŞI 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 UŞOR DE ACCESAT, SE MIŞCĂ REPEDE, ESTE STABIL ŞI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ŞI 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 ŞI 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 ŞI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ŞI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ŞI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ŞI CARTELE RDS LINK AU ATAŞAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ŞI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ŞI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ŞI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK

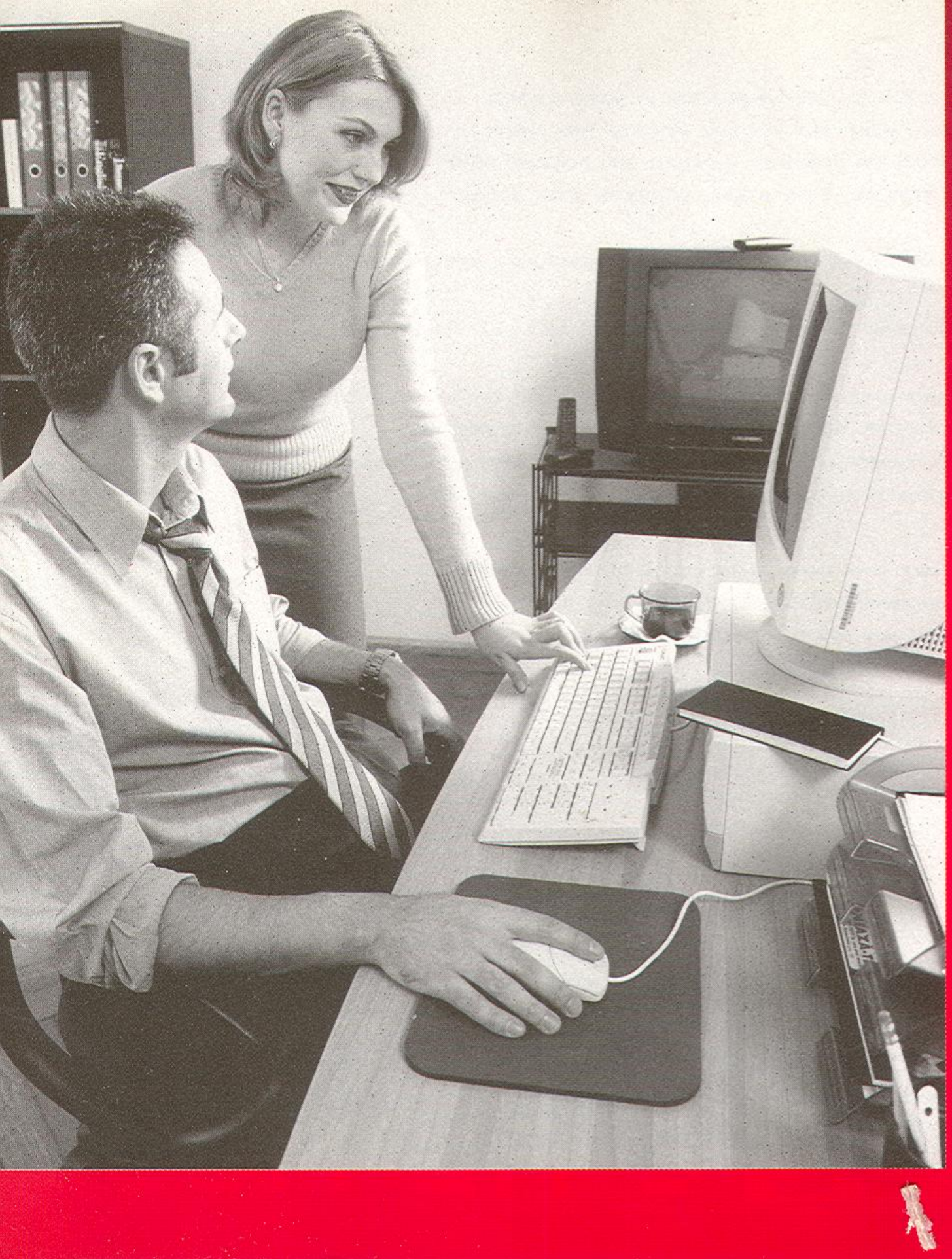


1600 $ → 50%

RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREŞTI 01/3010876; BRAŞOV 068/474135; CLUJ 064/438646; CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAŞI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEŞTI 044/196493; SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIŞOARA 056/200100



INSPIRAȚIA DE A-ȚI ALEGE COLEGII DE ECHIPĂ.

Adică pe cei care, asemenea ție, au idei îndrăznețe, știu ce înseamnă lucrul în echipă și, mai ales, știu ce vor. Iar cu o tehnologie pe măsură, totul prinde viață. Noul Compaq Deskpro EN SDT cu procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz este exact ce îți trebuie pentru a-ți împlini aspirațiile și ideile. Programele Compaq preinstalate pentru administrare de la distanță și managementul resurselor fac din el un instrument de lucru eficient, simplu de utilizat și de întreținut. Totul într-un format compact. Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.



COMPAQ DESKPRO EN SDT

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz• 815E chipset • 128 MB RAM • hard disk 20 GB • CD-ROM • monitor 15" • NIC • Microsoft® Windows® 2000/NT4

Distribuit prin www.QShop.ro

Acum disponibil și cu CarePaq!

Funcționalitate îndelungată, timp de intervenție redus, disponibilitate, asigurate numai de CarePaq - pachetul de servicii de care aveți nevoie acum!

PARTENERI DE SERVICE AUTORIZAȚI: Eltop Electronics: Tel: (01) 222 35 00; **MBL Computers:** Tel: (01) 224 46 16; **Net Brinel Computers:** Tel: (01) 064/945; **NET Consulting:** Tel: (01) 230 79 86; **Q'NET International:** Tel: (01) 230 14 44; **RomTeam Solutions:** Tel: (01) 212 39 07; **SCOP Computers:** Tel: (01) 231 46 04; **Tehnobit:** Tel: (01) 637 51 62; **Tornado Sistems:** Tel: (01) 312 75 07

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

COMPAQ
Inspiration Technology

intel inside®
pentium®III

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

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