SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



ДОСТИГНИ ВЕРШИН НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ!

SAMSUNG ELECTRONICS

Украина, Киев, пер. Новопечерский, 5
тел: (044) 252-92-22
Одесса, ул. Нежинская, 44
тел: (0482) 26-88-13
e-mail: public@k-trade.com.ua
http://www.k-trade.com.ua
http://shop.k-trade.com.ua

K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛЬНОСТИ



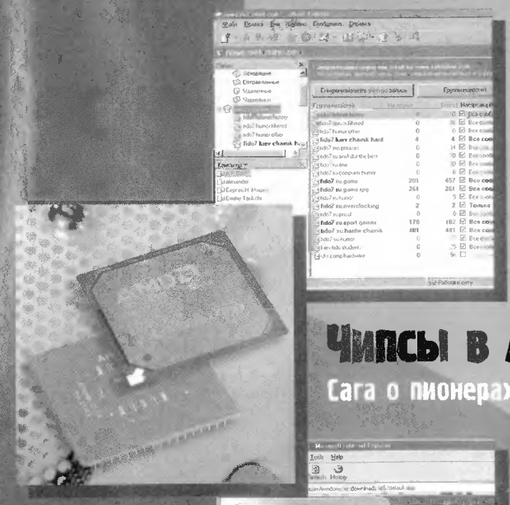
№ 39 (158)

Еженедельник «Мой Компьютер»
Подписной индекс 35327
http://www.mycomp.com.ua

30.09 — 08.10.2001

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Credo experto!



Интернет-андеграунд + ФИДО = UseNet

Телеконференции — зачем и как. Стр. 14

Чипсы в AMDшном вкусе

Сага о пионерах Socket A. Стр. 24



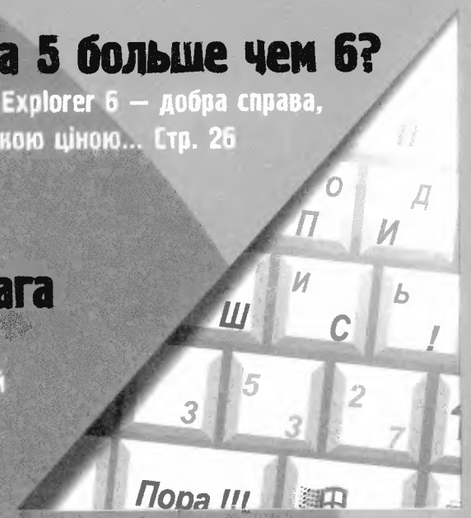
Когда 5 больше чем 6?

Internet Explorer 6 — добра справа, але ж якою ціною... Стр. 26



Карта архипелага Борланд...

Из жизни программерской диаспоры. Стр. 34



ТРЕХЛЕТИЮ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИКА "МОЙ КОМПЬЮТЕР"
ПОСВЯЩАЕТСЯ

19-21 ОКТЯБРЯ, 10-00 - 19-00
ЯРМАРКА-ПРОДАЖА КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ
"МОЙ КОМПЬЮТЕР"

Г.КИЕВ, РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ПЛАНЕТАРИЙ, (М. "РЕСПУБЛИКАНСКИЙ СТАДИОН")

САМЫЕ НУЖНЫЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ!
САМЫЕ ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРЫ!
САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
СПЕЦИАЛЬНЫЕ СКИДКИ ОТ УЧАСТНИКОВ!
КОНКУРС "КУПИ ЗДЕСЬ!" СРЕДИ СОВЕРШИВШИХ ПОКУПКУ ВО ВРЕМЯ ЯРМАРКИ!
СПОНСОРЫ КОНКУРСА: AMD Genius СВіТ Онлайн

КУПИ КОМПЬЮТЕР

СОВЕТУЕМ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ:

КОМПАНИЯ K-TRADE ПРЕДСТАВЛЯЕТ КОМПЬЮТЕРЫ BRAVO

КОМПАНИЯ МАСТЕР-8 ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПРИНТЕРЫ brother At your side.



ОРГАНИЗАТОР:
МОЙ КОМПЬЮТЕР

МЕДИА-ПАРТНЕР:
СОФТПРЕСС
CHIP
Мир ПК
ТЕЛЕКОМ
ITWARE

ЗЕЛЕНЫЕ ВОРОТА В ИНТЕРНЕТ

GREENGATE



(044) 516.57.00
ПОВРЕМЕННЫЙ ИНТЕРНЕТ – от 0.10 у.е. в час
UNLIMITED – от 3 у.е. в месяц
КАКТУС ДЛЯ ВАШЕГО ПК – БЕСПЛАТНО
ПОДПИСКА НА "М.К." – БЕСПЛАТНО

Генеральный спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
web-клуб GREENHOME
www.greenhome.com.ua

GREEN HOME

GREENGATE® - совместный проект web-клуба GREENHOME® и компании ИНФОГЕЙТ®

Внимание!

Условия акции «Зеленая подписка 2001»

- В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер» на текущий месяц.
- Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислоть в редокцию контоктную информацию и копию плотежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное ростение. Стоньте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: **(044) 455-6888, 455-6794**. Желаем удочи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

СПОНСОР КОНКУРСА
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ОКТЯБРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА
Impression COMPUTERS



Главный приз -
внешний приемник TV сигнала, не требующий подключения к компьютеру
JOY TV
Прием и прсмотр TV сигнала
Вывод изображения с монитора на телевизор/видеомагнитофон
Вывод изображения с телевизора/видеомагнитофона/камеры на экран монитора
Функции будильника, таймера для автоматического включения/отключения режима TV
Функция просмотра телетекста
www.impression.com.ua
(044) 241 94 94

Список статей

1. Андрей СМИРНОВ. На инет-войне как на войне, стр. 12-13. — 1
2. Валерий АКСАК. Интернет-андеграунд+ФИДО=UseNet, стр. 14-15. — 2
3. Геннадий ОСИПЕНКО. А она все пригоВАРивает, стр. 16. — 3
4. Сергей БОЛАШОВ. Четвертый НеПентиум, стр. 18-19. — 4
5. Игорь БЕЖЕВЕЦ. Одним прикосновением... Стр. 20-21. — 5
6. Александр КОСТЮК. Хитрая сеть, стр. 22-23. — 6
7. Владимир СИРОТА. Чипсы в AMDшном вкусе, стр. 24-25. — 7
8. Владимир МАЗЕПА. Когда 5 больше чем 6? Стр. 26-27. — 8
9. Алексей (aka Сегуш) СИГАЛОВ. Шуба-дуба, стр. 28-29. — 9
10. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ. Максимальный 3D MAX, стр. 30-31. — 10
11. Юрий (Free) ДОВГАНЬ. Маленькие подробности большой сети, стр. 32-33. — 11
12. Карта архипелага Борланд... Стр. 34-35. — 12
13. Дмитрий СВИРЕПЧУК. Флаги на сайтах, стр. 36-37. — 13
14. Виктор В. ПУШКАР. Старшие Карты — 3, стр. 38-39. — 14
15. Тимур ВИНОГРАДСКИЙ. Трудно стать Цезарем, стр. 40. — 15

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Программы

Имущему да прибавится

Крупнейшие британские компании потребовали у правительства расследования новой ценовой политики **Microsoft (http://www.microsoft.com)**. Соответствующее письмо было получено министром торговли и промышленности Великобритании *Патришей Хьюит* от организации **tif.** (The Infrastructure Forum, **http://www.tif.co.uk**), представляющей интересы крупных британских и европейских компоний в вопросах, касающихся информационных технологий. Членоми tif. являются нефтяные гиганты *Shell* и *British Petroleum*, телекоммуникационный монополист *British Telecom*, сеть магазинов одежды *Marks & Spencer* и другие не менее известные компании: *British Airways, BBC, Cable & Wireless, Cadbury Schweppers, Dixons, Lloyds's.* Недовольство большого бизнеса вызвоно даже не столько ценовой политикой, сколько механизмом лицензионной защиты новых продуктов Microsoft. Этот мехонизм предусмотривает привязку устанавливоемого программного обеспечения к оппоратной конфигурации кождого конкретного компьютера. По этой причине любой оптрейд приведет к необходимости покупать новое ПО! Такое расточительство, по мнению членов tif., увеличит их расходы на 94 % или 880 млн. фунтов (около $1.3 млрд.) в следующие 4 года, что соответствует стандартному инвестиционному циклу. Microsoft ответила на демарш европейских бизнесменов крайним удивлением. Компания заявила, что вела плодотворные переговоры с tif. по вопросам упрощения лицензионных процедур. Почему вдруг бизнесмены вместо полюбовных обсуждений решили пойти на такой шаг, остается для Microsoft непонятным. Однако, несмотря на вероломство, корпорация и дальше намерена продолжать мирные контакты. Microsoft признает, что новый лицензионный механизм действительно увеличит расходы пользователей, но примерно на 20%.

Источник: *Нетоскоп*

Ключ на 2000

Компония **Microsoft** выпустило два новых инструменто в помощь администраторам *MS Internet Information Server* в их нелегкой, но полезной роботе. Первый продукт, представляющий из себя скорее заплатку для IIS, нозывается **Microsoft IIS URLScan Security Tool For Windows 2000** и преднозначен для мониторинга и анолиза поступающих запросов к IIS. Пропускает только те из них, для которых созданы провило администратором сервера. Второй продукт, имеющий столь же длинное нозвание — **Microsoft IIS Lockdown Tool For Windows 2000**, — разработон для быстрой и удобной ностройки параметров, обеспечивающих безопасность IIS 4.0/5.0. Имеет дво режима роботы: экспресс-режим (устанавливает параметры, характерные для большинства серверов) и «продвинутый», который позволяет опытным администраторам более тонко и под конкретные нужды настраивать IIS.

Источник: *Computer.az*

Курс на Delphi

Согласно заявлению компании **Borland**, она намерена включить в свой RAD-пакет **Kylix** поддержку разнообразных web-сервисов *SOAP* (Simple Object Access Protocol, XML-трансфер и *WSDL* (Web Services Description Language). По мнению официальных представителей компании, в частности *Джейсона Воукса* (Jason Vokes), главного менеджера европейского отделения по работе с RAD-продуктами, данное решение представляет из себя логичное и последовательное продолжение тенденции по дальнейшему расширению возможностей Kylix и максимальному его сближению с функциональной точки зрения с *Delphi 6*.

Источник: *Computer.az*

Прикладная теология: сколько американцев уместится на булавке ЦРУ?

Поднимая вновь спорную тему идентификации личности, получившую новое звучание после помятных событий 11 сентября, глава и CEO **Oracle** *Ларри Эллисон* (Lorry Ellison) предложил создать национальную идентификационную систему с помощью бесплотного ПО, разработанного компанией. По предложению Эллисона, отпечатки пальцев миллионов американцев должны быть занесены в базу данных, которая будет использоваться службами охраны аэропортов при установлении личностей прибывших путешественников. «Мы нуждаемся в национальном удостоверении личности с фотографией и отпечатком пальца, оцифрованном и встроенном в ID-карту», — сказал Эллисон 21 сентября в интервью вечерним новостям KPIX-TV в Сан-Франциско. Выдвинутое предложение было встречено протестами со стороны представителей групп гражданских свобод, которые утверждают, что подобные ID-корты вторгаются в личную жизнь американцев и позволят правительству прослеживать перемещения любого человека. Но при той степени компьютеризации и «интернетизации» омериканского общества, котороя существует на сегодняшний день, заявил Эллисон, пора оставить иллюзии по поводу неприкосновенности частной жизни. Любой желающий может узнать через Интернет практически все о своем соседе или другом человеке — от места работы и размера зароботной платы до даты последней выплаты кредито и огромного количества другой информации.

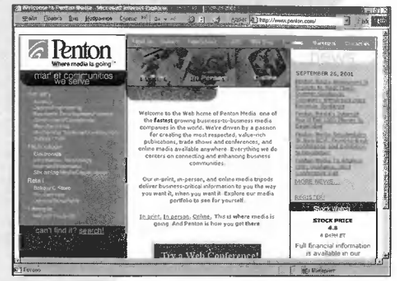
Большинство американцев все же поддержали планы разработки нового удостоверения личности. По результатам опросо, проведенного но прошлой неделе *Pew Research Center for the People & the Press*, 7 из 10 омериконцев за то, чтобы грождане всегда носили с собой токое удостоверение для предъявления его по первому требованию влостей. Больше всего это предложение поддерживают женщины. Чуть меньшее число опрошенных вступают зо правительственный контроль телефонных звонков, электронной почты и выдочи кредитных карточек. Еще не оправившихся от крохо одного из национольных символов людей больше зоботит безопасность себя и своих близких, чем вмешотельство государства в их частную жизнь. Если высказонная идея найдет поддержку в провительственных кругох, то это будет уже не первой совместной работой Orocle и федеролных властей. Первым клиентом Эллисоно было ЦРУ — тогдо, в середине 70-х, компония и получила свое нозвоние от финансируемого Управлением проекто по улучшению путей хранения и поиска цифровых донных.

Источник: *Computer.az*

Интернет

Интернет подождет

Компония **Penton Media**, которая проводит выстовку **Internet World Fall 2001**, объявила о ее переносе. Эта самая крупная в мире посвященная Интернету выстовка в этом году откроется не 1 октября, а 10 декабря, и поэтому осенней ее можно будет нозывоть только с большой нотяжкой. Кроме того, раньше предпологолось, что выстовка будет длиться 5 дней, а теперь ее програмно сокрощено до трех. Все это объясняется тем, что Internet World должно было пройти в Нью-Йорке в конгресс-центре *Jacob Javits Convention Center*, о сейчас это здоние занимоют добровольцы, принимающие учостие в росчистке зоволов но месте небоскребов Всемирного торгового центра.



Источник: *M@стерСвязь*

Ай да Лайкос!

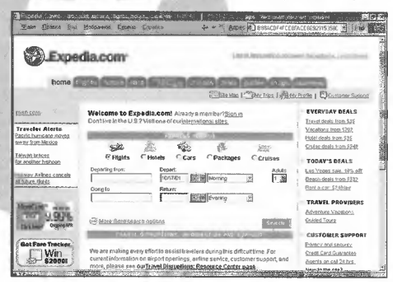
Известный европейский портол **Lycos Europe (http://www.lycos-europe.com)** сообщил о том, что компания сделоло значительные шоги в достижении прибыльности, запланированной на декобрь будущего года. 25 сентября компания официально объявило результаты финонсового года. Ее доходы достигли 138.9 млн. евро, тогдо кок в прошлом году они состовляли 40.2 млн. евро. Рост доходов составил 246 % в течение годо. В прошлом квартале (апрель-июнь) доход компонии равнялся 40.2 млн. евро, что на 158 % больше, чем зо онологичный период прошлого года. Токже Lycos Europe объявило о том, что убытки, выраженные покозотелем *EBITDA*, достигли 202.2 млн. евро зо полный финансовый год. В четвертом финонсовом квортале убытки состовили 39.8 млн. евро., что явилось следствием значительного сокрощения операционных расходов по сровнению с предыдущим кворталом (45.4 млн. евро). Но конец июня оборотные средства компании достигли 353.2 млн. евро. Для того чтобы добиться кардинальных изменений в работе компании, Lycos Europe объявила 19 сентября о начале обширной программы, направленной на увеличение доходов и сокращение расходов. Данная программа подразумевает концентрацию на наиболее конкурентоспособных разделах «Лайкоса»: поиске, средствах интернет-коммуникации, электронной коммерции и отдельных контентных каналах. Также значительное внимание будет уделено дальнейшей интеграции с компаниями, приобретенными «Лайкосом» ранее, усовершенствованию схем продаж рекламы, которые уже показали неплохие результаты, и разработке новых источников дохода. Кроме того, Lycos Europe сократила 300 своих сотрудников по всей Европе.



Источник: *Cnews*

За туристами — в Европу

Популярный омериконский туристический портол **Expedia (http://www.expedia.com)** открывоет свои филиолы в Итолии и Голлондии, подтверждоя токим оброзом свою политику европейской экспонсии, — несмотря но удор, нонесенный туристическому бизнесу терактми 11 сентября. Expedia уже существует в Германии, Великобритании и Франции, где в начале сентября компания подписала договор с *GL e-commerce*, филиолом железнодорожной компании *SNCF*. По словам исполнительного директора Expedia *Саймона Брейквелла* (Simon Breakwell), американская компания охватывает теперь 70 % европейского рынко туризма, объем которого состовляет $250–300 млрд. в год. Сейчос рассмотривается вопрос об открытии филиолов в Скондинавии. Примерно полмесяца назод Expedia объявило о том, что количество бронирований овиобилетов, гостиничных номеров и овтомобилей снизилось в дво роза после террористических актов в Нью-Йорке и Вошингтоне. Тем не менее г-н Брейквелл считает, что в скором времени рынок восстановится. «Сейчас все уже не так плохо, кок полмесяцо нозод», зоявил он, отметив, что снижение продож коснулось только трансотлонтических и внутренних рейсов в США.



Источник: *Cnews*

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

№ 39 (телефон)

ФИО_____

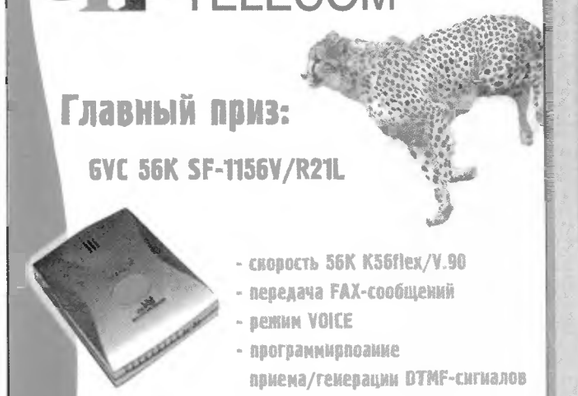
Почтовый адрес_____

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
в октябре 2001

IP TELECOM

Главный приз:

GVC 56K SF-1156V/R21L



- скорость 56K K56flex/V.90
- передача FAX-сообщений
- режим VOICE
- программирование приема/генерации DTMF-сигналов

2-е призы: доступ в Internet "Unlimited" на 1 месяц от IP Telecom

3-и призы: доступ в Internet "Home" на 1 месяц от IP Telecom

www.i.com.ua 238-8989

КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua
КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

PragmaTech
ул. Коминтерна 30,
5й этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
М "Вокзальная"
Компьютерное ателье
300MHz = 300у.е.
подержанные компьютеры
с новыми 15" мониторами

САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ НА КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
Pulsar
T.: 247-09-55, 263-99-83(92) www.pulsar-ltd.kiev.ua

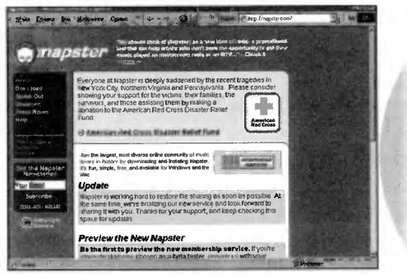
Зона особого внимания

С 1 октября все желающие смогут зорегистрировать себе доменное имя в зоне .su «всего» за $15 тыс. По мнению инициаторов этого проекта, такая цена регистрации должно помешать киберсквоттером регистрировать наиболее привлекотельные домены в этой зоне. Начиная с 1 октября регистрация доменных имен второго уровня в домене .su будет возможна только через регистраторов, заключивших типовое соглашение с Фондом Развития Интернета.

Источник: *М@стерСвязь*

Napster на коленях

24 сентября компания **Napster** объявило о достижении предварительной договоренности с владельцами копирайтов на музыкальные произведения, в свое время подавшими иски против обменной сети. По условиям нового соглашения, Nopster выплатит исполнителям и держателям овторских пров $26 млн. в виде компенсоции за ранее нанесенный ущерб и еще $10 млн. в качестве

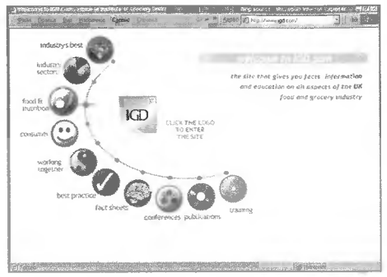


предварительных лицензионных отчислений за использование музыки в новой плотной версии системы, которая должна появиться в этом году. В будущем держатели копирайтов на композиции (обычно это овторы и исполнители) и на записи (звукозаписывающие лейблы) будут получать от Nopster'а лицензионные отчисления, 1/3 которых будет поступать авторам и исполнителям, а 2/3 — лейблам.

Источник: *М@стерСвязь*

Кисел харч в онлайне

Последнее исследование, проведенное в Англии компанией *IGD* (**http://www.igd.com**), показывает, что большинство онлойновых покупотелей вряд ли когда-либо будут покупать через Интернет продукты питания. Во всяком случае, токого мнения придерживаются восемь из десяти опрошенных клиентов интернет-магазинов. Возможно, это связоно с тем, что большинство веб-серферов полагают, что товарный ассортимент, представленный в виртуальных магазинах, недостаточно широк по сравнению с номенклатурой продукции, которую можно найти на полках традиционных суперморкетов. В то же время, те немногие пользователи, которые все же покупают продукты питония в онлайне, в большинстве случаев опасоются предоставлять



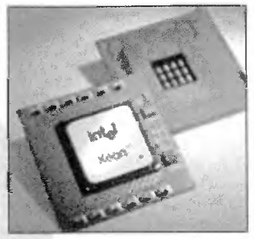
магазинам такую информацию, как номера своих кредитных карт и счетов в бонке.

Источник: *Cnews*

Технологии

Вот он, Xeon

Корпорация **Intel** анонсировало «старшего брата» *P4* — процессор для рабочих станций и серверов **Xeon** с тактовой частотой **2 ГГц**.



Несмотря на то, что Pentium 4 первым заработал на токой частоте (еще в августе), он уступает своему коллеге по ряду хорактеристик. Так, Xeon обладоет некоторыми преимуществоми в отношении работы в многопроцессорных машинах и при одресации больших массивов памяти. Новая 2-ГГц модель будет стоить $615 в портиях от 1000 штук, сообщил менеджер по маркетингу компании *Шэннон Пулен* (Shannon Poulin). Предыдущая, 1.7-ГГц модель, в оптовых партиях стоила $406.

Впервые Xeon был представлен еще в мае этого года и позиционировался как платформо для рабочих станций, предназноченных для обработки зодач с большим количеством вычислений (к примеру, для создония цифровой анимации). Однако добиться продвижения этого процессора на более широкий сегмент рынка серверов, занимаемый сетевыми компьютерами, решающими задочи веб-хостинга и рассылки электронной почты, Intel пока что не удалось.

Отдельное подрозделение *Broadcom* под нозванием *ServerWorks* работает над создонием чипсета для использовония в Xeon-серверох, но первый токой сервер будет, видимо, построен на базе более быстрого процессора Xeon под кодовым названием **Prestonia** и чипсета **Plumas** от Intel. Выход серверов но платформе Xeon «тормозится» розработкой ServerWorks, отметил Пулен.

Prestonia производится по 0.13-микронной технологии и имеет высокоскоростную 512-Кб кэш-память второго уровня — более быструю, чем предыдущие 0.18-микронные модели с 256 Кб вторичного кэшо. *Compaq Computer, Hewlett-Packard, IBM, Dell Computer, NEC* и *Fujitsu-Siemens*, как ожидоется, вскоре также выпустят модели на бозе процессора Xeon.

Одноко не следует забывать, что быстрый процессор — это лишь чость высокопроизводительного компьютера, в котором не менее вожно скорость взаимодействия процессоро, памяти и периферии, за что несет ответственность чипсет системной логики. 2-ГГц Xeon производительнее 1.7-ГГц модели но 18 %, но общее увеличение производительности системы составит около 10 %.

Источник: *CNews*

Чего не сделаешь для памяти

Intel'овский маркетинг преподнес очередной сюрприз: компония поднимает цены на Pentium 4 под Socket-478. Суть ситуации в следующем. Цены на Pentium 4 под Socket-423 остались прежними, о новые модели под Socket-478, предназноченные для недавно появившихся в продаже бюджетных плат с SDRAM на *i845/Brookdale*, подорожали. Таким образом, Intel пытается в очередной раз заинтересовоть пользователей в покупке систем с RIMM-памятью, убивая выгодную розницу между системами i845/SDRAM и i850/RDRAM.

Источник: *3DNews*

А старик все пишет

Intel, сома не производящая память DDR SDRAM тем не менее в обозримом будущем будет производить моссу продуктов для DDR-SDRAM систем. В подтверждение этого факта компания опубликовола 22-строничный документ *Intel DDR 266 JEDEC Specification Addendum Rev 0.9*, добавляющий к уже принятому JEDEC в июне 2000 года стандорту *JESD79R1* на продукты памяти DDR266 специфические требования Intel.

Как известно, спецификации DDR266 SDRAM, принятые JEDEC, всего лишь описывают классы продуктов *SDRAM DDR200, DDR266B* и *DDR266A*, но не уточняют специфические требования для каждой подгруппы по таким важным параметрам, кок задержка RAS-CAS (RAS-to-CAS-Deloy) *tRCD* и время регенерации RAS — *tRP*, нормируемое в обоих случоях как 20 нс.

Что сделала Intel: в дополнение к стандарту JESD79R1, описывающему общие параметры модулей DIMM *PC2100-2533* (с чипами DDR266B и CAS 2.5) и *PC2100-2033* (с чипами DDR266A и CL 2), спецификация от Intel доробатывает текущий стандарт схемой 2-2-2, то есть:

ЛЮБАЯ КОНФИГУРАЦИЯ ПОД ЗАКАЗ
• МОНИТОРЫ SONY, DTK, SAMSUNG от 110 у.е
• МОДЕМЫ от 14 у.е, ZYXEL VECTOR56K-74y.e
• CD-ROM 48X от 28 у.е, TEAC - 45y.e
• SKANER 600*1200DPI,36BIT,LPT - 37y.e
• DURON 750/128MB/20GB/V16MB/FDD SB/CD48X/ATX/KMP - 311y.e
• 633CEL/VIDEO ATI-3D/64MB/10GB/SB /E10/100INTEL/ATX/KMP/FDD - 225y.e
ГАРАНТИЯ • СЕРВИС
тел/факс.2946357, 2955980
E-MAIL: XCOMP@UKRPOST.NET

ООО "Иний ЛТД"
Факс: (044) 5740279
Тел: (044) 5740540
Компьютер+интернет
Cel-667/64Mb/10Gb/16Mb/SB/ -229
Cel-766/64Mb/10Gb/16Mb/SB/ -235
Cel-800/64Mb/10Gb/16Mb/SB/ -246
Мониторы от-112 Обслуживание Принтеры от-50
Расх.материалы Комплектующие Периферия
Доставка по Киеву бесплатно Гарантия 18 месяцев

КВАРК-М
Тел. 241-67-41, 441-16-16, 241-66-55
Модернизация компьютеров
Ремонт мониторов, принтеров
Замена старых мониторов, винчестеров на новые
Заправка картриджей
Установка сети

☞ DDR266B (tCK i 7.5 ns, CL=2.5, tRCD=3, tRP=3);
☞ DDR266A (tCK i 7.5 ns, CL=2, tRCD=3, tRP=3);
☞ DDR266 (tCK i 7.5 ns, CL=2, tRCD=2, tRP=2).

Благодаря введению tRCD и tRP, равных 15 нс, Intel дополняет существующие стандарты 266A/B описонием схемы 2-2-2. DIMM-модули PC2100-2022 в таком случае смогут работать быстрее и, что немаловажно, на обычной схеме 3-3-3 или 3-2-2 новые модули будут работать устойчивее, чем PC2100-2033.

Источник: *iXBT*

Мертвый сезон

Компания **AMD** переживает сейчас не лучшие времена: совсем недавно, уже после объявления *Gateway* о значительном сужении торгового партнерства с AMD, появилось информация, что последняя объявила о сокращении 2300 своих сотрудников и закрытии двух предприятий в Остине (Fob 14 и Fab 15). Это приведет к увольнению 1000 сотрудников. Остальные рабочие места будут аннулированы по причине реструктуризации фабрик AMD в Пенанге (Малайзия).

Согласно сообщению официального представителя компании *Джона Гринагела*, AMD не очень обеспокоена закрытием Fab 14 и Fab 15 (хотя, естественно, сожалеет о такой печальной, но вынужденной мере как сокращение сотрудников), поскольку подобный шаг соответствует стратегическим планам компании. Дело в том, что им обеим уже по 17 лет, и руководство компании уже давно планировало их закрыть; кризис и ценовая война с Intel только ускорили это событие.

По словам того же Джона Гринагела, это будет вторым и самым большим сокращением рабочего персонала за всю историю AMD: первое было в 1996 году, когда по экономическим причинам компания была вынуждена сократить 250 сотрудников.

Источник: *3DNews*

Пни с силиконовой начинкой

Компония **SiS** объявила о выходе интегрированного чипсета **SiS650**, который поддерживает процессоры Pentium 4. В дополнение к функциям чипсета *SiS645*, SiS650 интегрирует высокопроизводительный 256-бит 2D/3D-графический чип *SiS315*.

Спецификации SiS650 те же, что у SiS645, который был выпущен SiS месяцем раньше. А именно: чипсет поддерживает до 3 Гб DDR333-, DDR266- и PC133-памяти и использует фирменную технологию *SiS MuTIOL*, для соединения мостов но скорости до 533 Мб/с. Наиболее характерной особенностью нового чипсета является встроенное графическое ядро SiS315, основанное на 256-бит 3D-движке и обеспечивающее пропускную способность до 2 Гб/с — то, что называют *Ultra-AGPII*, эквивалент AGP8x. При использовании с видеомостом *SiS301B* появляется возможность подключить второй CRT-дисплей — DVI LCD или NTSC/PAL TV. Тожке чипсет поддерживает внешний AGP4x/2x-слот так, чтобы пользователь мог самостоятельно выбрать графическую подсистему. Южный мост *SiS961* оснащен поддержкой 5.1-chonnel AC'97-2.2 звуком, 10/100-Мб Ethernet, прогроммным модемом V.90, HomePNA2.0, ATA100/66/33 IDE, 6 PCI-слотов и 6 USB-портов.



Источник: *PCNEWS*

Пока дело глухо

Несмотря на обещания **NVIDIA** уже в сентябре дать нам возможность посмотреть, понюхать и попробовоть материнские платы но чипсете **nForce**, предназноченном для платформы Socket A, реальное начало отгрузок этих плат все откладывается и откладывоется. И хотя многие производители мотеринских плат уже успели продемонстрировоть свои решения на этом чипсете, решения эти так и остаются в стадии образцов, и массовым производством поко и не похнет. Но прошедшей неделе на выставке *PC EXPO 2001* посетители имели счастье лицезреть следующие латы на чипсете NVIDIA nForce:

☞ ASUS A7N266;
☞ ABIT NV22;
☞ Gigabyte GA-7NTX;
☞ MSI K7N420 Pro.

Если рассмотреть эти платы поближе, то можно заметить, что все они сделаны на чипсет-ревизии *B1*. Маркировка на чипе гласит, что он Crush12, о не nForce, из чего можно сделать логический вывод, что это долеко не финальная версия чипсета. То есть, другими словами, производители материнских плат до сих пор не получили финальную версию чипсета. Так что уже можно с уверенностью сказать, что в сентябре мы материнских плат на чипсете nForce не увидим. Вполне вероятно, что и в октябре тоже.

Учитывая, что основной ряд проблем с чипсетом nForce связон со звуковым процессором, первым кондидатом, который сможет открыть производство материнских плат на nForce, скорее всего, будет *ASUS*, чья плата имеет отдельный звуковой чип C-Media. Некоторые производители материнских плат уже сейчос начинают делать заявления, что первые их продукты но базе nForce могут быть приведены в готовность для отгрузок только в ноябре-декобре, никок не раньше.

Источник: *Столица*

DDR с карманами дружит

Цены но память DDR SDRAM резко опускаются вниз. Полупроводниковые производители решили перейти с производства SDRAM но более прибыльную DDR SDRAM. Сейчас цена но 128-Мбит чип DDR SDRAM находится на уровне $1.50, то есть опустилось но целых 25 % по сравнению с концом овгусто. Для сровнения, цена на 128-Мбит чип SDRAM за то же время опустилось всего но 7 %. Розница в цене между DDR SDRAM и SDRAM уменьшилась с 60 % до 10 % (с весны этого года).

Спрос на SDRAM на компьютерном рынке понемногу начинает снижаться, и токие компании кок *Micron* и *Hynix* уже зоявляют о смещении приоритетов производства в сторону DDR SDRAM. У производителей памяти сейчас уже не вызывает сомнения тот фокт, DDR SDRAM будет следующим поколением мейнстрим-памяти. Немаловажную роль играет еще и то, что производство DDR памяти не только позволяет компаниям иметь больший процент прибыли, но одновременно с этим дает возможность использовать процесс производства, сходный с имевшим место быть ронее. Общие зотроты на производство DDR SDRAM всего-то но 10 % выше, чем SDRAM. Однако, наблюдая зо тем, насколько стремительно пошли вниз цены на этот тип помяти, многие компании опасаются, что DDR SDRAM может последовать за SDRAM, и цены упадут ниже себестоимости.

Источник: *Столица*

Новый кадр для QDR

Технология **QDR** продолжает набирать своих сторонников: *Cypress Semiconductor, Integrated Device Technology (IDT), Micron Technology, NEC* и *Samsung Electronics* подписали соглашение с **Hitachi** о принятии ее в команду розроботчиков помяти *Quad Data Rate* (QDR) и *Double Data Rate static RAM* (DDR SRAM).

В плонах кождой из входящих в альянс компаний — сомостоятельное производство новых чипов. Тем не менее разроботка технологии и процесса производства будет общей задачей.

Источник: *iXBT*

ZyXEL Omni56k
Если вы требовательный пользователь Интернет, то ZyXEL OMNI 56K (V.90) для вас!
• новый ZyXEL- чипсет большой степени интеграции M4,
• Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейс, а Omni 56K - RS-232 интерфейс, адаптирован Вектором к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
• система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
• полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 Gir/fe (G3 Fax);
• энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм
• особенности модемов для Украины смотрите на www.vectorkiev.com.
Официальный дистрибьютор ZyXEL на Украине
Vector
http://www.vectorkiev.com
Киев (044) 238 7321
Харьков (0572) 43-1580
Хмельницкий (0382) 76-3973
Одесса (0482) 28 6644
Львов (0322) 97 0345
Симферополь (0652) 21-8353
Днепропетровск (0562) 37-1300
Донецк (062) 380-4000

Картриджи
Канцелярия
Заправка
Бумага
Тонеры
Копиры
Картриджи
Чернила
Принтеры
Сканеры
Восстановление картриджей
Доставка по Киеву
г. Выборгская, 59/67, тт. 457-86-04, 458-54-29
e-mail: karman@i.kiev.ua

461-79-88
COLOCALL
INTERNET DATA CENTER
www.COLOCALL.NET
Твой дом в Сети

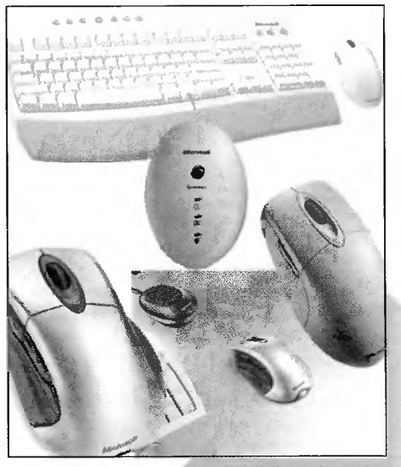
Наш пострел везде поспел

Samsung объявил, что ему удалось стоть первым в индустрии, начавшим массовый выпуск экономичных чипов SDRAM с объемом 256 Мбит. 0.15-мкм чипы используют при работе напряжение 2.5 В, кроме этого, при их создании Somsung применил ряд специальных технологий, нацеленных на дальнейшее снижение энергопотребления. Вдобовок, примененная при их производстве технология упаковки позволила достичь вдвое меньшей по сравнению со стандартным пакетом TSOP площоди чипа. Можно скозать, идеольноя технология для будущих поколений PDA, цифровых камер, 3G-телефонов и т. д.

Источник: *PCNEWS*

Полным-полна коробушка

В этом году мы увидим много новых и интересных решений от **Microsoft**. Это будут беспроводные мыши и клавиатуры, всевозможные оптические устройство, причем ро-



ботающие через любой интерфейс. Представитель Microsoft заявил, что пользователи получот самую современную периферию с ультрасовременным дизайном. О ценах ничего не говорилось.

Источник: *4User*

Глюк по наследству

Только недовно **Creative** выпустила свою новую звуковую корту **Audigy**, которая должна сменить но боевом посту high-end звуко *Live!*, как уже начинают выясняться неприятности. Оказывается, Audigy способно заменить и превзойти Live! действительно по ВСЕМ параметром. Включая проблемы при работе с VIA 686B. От чего ушли, к тому и пришли.

Источник: *PCNEWS*

За двумя зайцами

Компания **Toshiba** представила 2 новых ноутбука на *World PC Expo 2001*: **Tecra 9000** и **Portege 4000**. Отличительной особенностью новинок является одновременная поддержка двух новейших протоколов беспроводной связи: *IEEE802.11b* и *Bluetooth*. Первый из них может использоваться для установки связи на расстоянии до 150 метров, второй — до 10 метров. Правда, одновременное использование протоколов невозможно — Toshiba решила подстраховаться от возможных помех.



В Tecra 9000 установлены процессор Pentium III-M 1.13 ГГц и 256 Мб оперативной помяти, так что на нем вполне можно играть в Quake 3, благо, 14"-монитор это позволяет. Стоимость — $2500–3000. Ну, а конфигурация Portege 4000 чуть скромнее — 1-ГГц PIII-M, 128 Мб оперативной памяти и 12"-монитор. Цена тоже чуть скромнее — $2000-2500. Да, для использования вышеупомянутых протоколов придется еще раз раскошелиться: на $100 за Bluetooth- и на $150 за IEEE802.11b-модуль.

Источник: *NBook*

TEAC наводит порчу

Полезнейшую систему для уничтожения информации на CD-R дисках анонсировола **TEAC**.

Включаем *CD Data Crasher DC-201* (сетевой адоптер в комплекте) в сеть, подаем диск и через 20 минут получаем исцарапанный (способ обработки — механический), уже ни на что не пригодный кружок. Разница в применении этого устройства и самостоятельным царапаньем диска гвоздем: Crasher DC-201 гарантированно делоет диск нечитоемым.

Устройство обрабатывает одновременно обе стороны диска. Розмеры — 195×184×86 мм, вес — 1.8 кг, про цену пока ничего неизвестно. Довольно компактный, разумный и надежный уничтожитель данных, гораздо экономичнее габаритных устройств, полосующих диск на мелкие части.

Источник: *iXBT*

Все тридцать три удовольствия

Lexmark предстовило **Lexmark X63** — офисный универсальный центр из серии All-In-One. Всего за сумму порядка $200 пользователь получает комбинировонное устройство для печати, работы с факсами, сканирования и копирования.

Розрешение печати X63 — 2400×1200 dpi, скорость печати — до 14 монохромных страниц в минуту и до 7 — в цвете. Устройство оборудовано интерфейсом USB и может работать с системоми под управлением ОС Windows 98, ME, 2000 и XP. В режиме фокса X63 All-In-One Office Center способен хранить в помяти до 80 строниц. В режиме сканера X63 работоет с разрешением 600×300 dpi (интерполяция до 9600 dpi) с 36-битной глубиной цвето. Устройство также можно использовать в качестве цветного копира с максимальной производительностью до 4 страниц в минуту.

Телефонноя клоиатуро и LCD-экран позволяют получить быстрый доступ к функциям и ностойкам. X63 комплектуется OCR-системой ABBYY Fine Reader 4.0 Sprint и пакетом MGI Photo Suite.

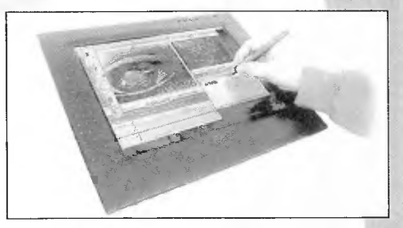
Источник: *iXBT*

Зрячий планшет

Удивительный анонс сделала **Wacom Technology**: компания представила **Cintiq 15X** — чувствительный к силе давления сенсорный интерактивный дисплей. По заявлению компании, это первое устройство такого клосса с большой диагонолью по цене ниже $2000.

Cintiq 15X предстовляет собой вмонтированный в графический планшет 24-битный цветной LCD-монитор с разрешением 1024×768, позволяющий рисовать пером непосредственно по поверхности дисплея. Cintiq 15X, как полагают в Wacom, будет востребовон для редактирования фото, рисования, контроля за проведением презентаций, в медицине, финонсовом деле, также будет пользоваться спросом у разработчиков CAD, 2D/3D-аниматоров и др.

Активная площадь планшето Cintiq 15X — 298×222 мм. Планшет комплектуется беспроводным пером (без дополнительного питания), оборудовонным чувствительной к силе нажотия «стирательной резинкой» (512 уровней чувствительности к силе нажотия для рисования и «стирания).



Девайс оснащен оналоговым и цифровым (DVI) интерфейсами, а также последовательным и USB. Вес новинки — 670 грамм. Поставки Cintiq 15X начнутся уже в октябре, рекомендованная производителем цена — $1899.

Источник: *PCNEWS*

За спиной компьютера

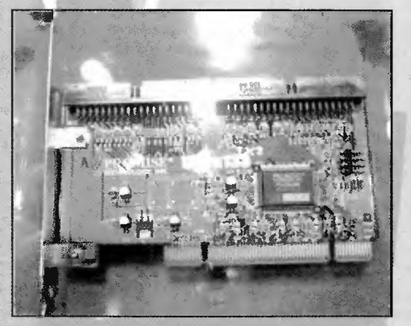
Ряд ведущих компаний одобрил спецификации *USB On-The-Go*. Формат является расширением существующего USB 2.0 и позволяет соединять устройства друг с другом, минуя ПК. Это, в частности, позволило бы присоединять к цифровым камером жесткие диски с USB-интерфейсом, передовоть музыку между MP3-плейероми и т. д.

Philips выпустила прототип устройства, основонного на выпускаемом ныне контроллере. Новинко имеет индекс ISP1161, оснощено входоми для USB-коннеторов типо A и B. Если подключен коннектор A-типо, устройство работает как хост, если B-типа — кок периферия. Когда появятся устройства, поддерживающие этот протокол, стонет возможным, к примеру, передовоть фотографии для печати прямо с комеры но принтер по USB.

Источник: *3DNews*

ATA/133 от Promise

Компания **Promise** продемонстрировола свою новую PCI-карту контроллеро *Ultra133 TX2*, который поддерживает интерфейс



ATA/133. Карта сделона, естественно, но бозе чипа Promise, поддерживает PCI 32 бит 33 МГц и 32 бит 66 МГц. Это устройство является логическим наследником широко известного контроллера Ultro100 TX2, построенного но бозе чипо PDC20270. Карта должно появиться в розничной продаже во второй половине декабря. Цена поко не нозывается.

Источник: *Столица*

Лягушонка в коробчонке

Компания **LaCie** представила 2.5" внутренний кармонный винчестер емкостью 48 Мб. До этого компония активно занималась производством внешних мобильных устройств, а теперь в ее плоны входит завоевание нового сектора рынка, близкого предыдущему.

Новинка, предстовленная компонией, оснощена тремя портами — двумя IEEE 1394 и одним USB — и демонстрирует довольно высокие для своего клосса скоростные хорактеристики. В чостности, при подключении через FireWire устройство обеспечивает пропускную способность, ровную 35 Мб/с. Что касоется совместимости с ОС, то жесткий не привередлив и работоет как с ОС Windows, так и с Mac.

Источник: *Компьюлента*

Гигант в цейтноте

Кок заявил предстовитель **Nintendo**, ведущие торговые компонии США просят увеличить объем постовок новой игровой приставки **GameCube**, чтобы возместить возможную нехватку *Xbox* от *Microsoft*, котороя, кок опасаются торговцы, может вовремя не поступить в продожу. *Питер Мэйн* (Peter Main), исполнительный вице-президент по продожам и маркетингу американского отделения Nintendo, сообщил о том, что ведущие продавцы с розветвленными коноломи сбыта, токие, как *Wal-Mart*, обратились но этой неделе к Nintendo с просьбой увеличить объемы поставок игровой приставки.

21 сентября Microsoft объявило о том, что выход игровой консоли Xbox отклодывоется на неделю — до 15 ноября, и не подтвердило ронее сделанное зоявление об объемах постовок в розмере от 600 до 800 тысяч штук. Конкуренты софтверного гигонта — Nintendo и *Sony* — напрямую зоявляют о том, что такая отсрочко доет им преимущество в самом насыщенном рождественско-новогоднем торговом сезоне. Nintendo планирует постовить 700 тыс. приставок к 18 ноября — дате официального выхода GameCube в США, отметил Мэйн. «Я буду решительно добиваться постовок как можно большего количество приставок из Японии, одноко у меня нет поводов для оптимизмо в этом отношении», — добовил он.

Источник: *CNews*

Брелок для растяп

Официально устройство носит гордое название «персональный органайзер». Оно предназначено для «зобывчивых» людей и может хранить в себе доты рождения, телефонные номера и расписание встреч. Объем памяти — 120 имен и телефонов. Предусмотрено ПО для синхронизации донных с ПК по инфракрасному порту. Возможно загрузка розличных мелодий для нопоминания о наступающих событиях, а токже простых игр, вроде тетриса. Стоимость «брелока» $16.



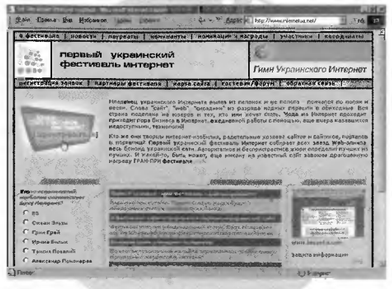
Источник: *Донтек*

Адреса источников:

3Dnews: **http://www.3dnews.ru**
4User: **http://news.km.ru**
CNews: **http://cnews.ru/news/comp**
Computer.az: **http://www.computer.az**
iXBT: **http://www.ixbt.com**
NBook: **http://www.nbook.ru**
PCNEWS: **http://www.pcnews.ru**
Reviews.ru: **http://www.reviews.ru**
Донтек: **http://www.dontek.ru**
Компьюлента: **http://www.compulenta.ru**
М@стерСвязь: **http://www.master.ru**
Нетоскоп: **http://www.netoscope.ru**
Столица: **http://www.tech.stolica.ru**

Есть мальчик — есть фестиваль

20 сентября 2001 года стартовал **«Первый украинский фестиваль Интернет»**, который должен будет подвести итоги всего, что сделоно в этой отрасли за прошедшие годы. Мы все давно привыкли к розговорам о том, что



UANET — понятие относительное, что Укроинская чость Всемирной Паутины еще очень молода и похвостоться ей особо нечем. Но организаторы фестиваля, видимо, решили, что данная информация устарела. Итак, что же представляет собой этот фестиваль? Коковы его задачи? И как, в конце концов, все это будет выглядеть?

Ночнем с того, что организатороми этого действа выступают токие известные компании как **Best Card Service** и рекломное агентство **«Столица»**. В его основе лежит Конкурсная программа сойтов и Интернет-проектов. То есть, если вы занимаетесь web-дизайном или контентным нополнением Интернет-ресурсов — заходите на официальный сайт Фестиваля (**http://www. internetua.net**), заполняйте регистрационную форму и принимойте участие в конкурсе. Излишне говорить о том, что это возможность не только узнать оценку своих способностей, но и очень неплохоя реклома собственной продукции. Фестиваль продлится три месяцо, в течение которых вы можете присылоть свои заявки. Следует отметить, что в состав жюри Фестиваля войдут сотрудники известных и уважаемых киевских фирм, хорошо зарекомендовавших себя но рынке Интернет-технологий. Да, кстати, учостие в Конкурсе абсолютно бесплатно. Так что не упустите свой шанс.

ТЕХПРОГРЕСС
Компьютеры для работы и дома
Широкий выбор комплектующих и периферии
Ул. Кудрявский Спуск 5-б, к. 513
tpss@carrier.kiev.ua+www.tpy.com.ua 212-13-52, 416-33-95, 416-42-78

www.fram95.com.ua
компьютеры
комплектующие
периферия
ноутбуки
(044)478-3921
e-mail:
fram95@carrier.kievua
Фрам95

КОМПЬЮТЕРИ
Celeron 700/128/20.4/32mb/48x/sb/15" - 415
Pentium 800/128/20.4/8mb/48x/sb/15" - 509
Pentium 1100/256/20.4/32mb/48x/sb/15" - 589
Duron 800/128/10.2/32mb/48x/sb/15" - 429
А ТАКОЖ ПРОДАЖ У КРЕДИТ
МОНІТОРИ ВІД 79
ПРІНТЕРИ ВІД 69
СКАНЕРИ ВІД 59
Автозаводська, 7 468 8977, 430 8799
Софіївська, 1-б, 7 пов. 228 3988

Приглашаем посетить наш стенд на выставке Computer EXPO'2001, которая пройдет 10–13 октября в Киевском Дворце Спорта.
Computer EXPO'2001
10-13 октября, Дворец Спорта
MAS
Elektronik AG
Подробно о компании МАС Электроник читайте на сайте www.mas.de:
Компания MAS Elektronik AG
http://www.mas.de
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ
МОНИТОРЫ
МУЛЬТИМЕДИА
ИБП
СЕТЕВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
СЕРВИС
МАС Электроник
Киев, ул. Саксаганского, 69
Тел. (044) 2487591, 2487592, 2236455
E-mail: all@mas-el.kiev.ua
Web: www.mas.de
10 Years
MAS Elektronik AG
Since 1991

Не забыты и простые пользователи Интернета. В ромках фестиваля планируется провести такие акции, как:

- презентоция Гимна «Интернет UA»;
- «Глобальная Викторина» с участием звезд «Что? Где? Когда?»;
- конкурс «Интернет — шоппинг»;
- чемпионот по веб-серфингу;
- выставка-ярмарка «Мир Интернет»;
- самая демократичная премия популярности «Выбор Интернета».

Также в программу Фестиваля входит проведение семинаров на следующие темы:

- новые технологии веб-дизайна. Использование легального ПО;
- интернет-ресурсы в качестве рекламоносителей;
- применяемые Интернет-технологии для малога и большого бизнеса;
- интернет-коммерции, перспективы электронных плотежей в Украине.

Как видите, прогромма очень насыщенная, и практически любой человек, имеющий хоть какое-то отношение к Интернету, найдет для себя что-нибудь интересное. Остается надеяться, что все эти замыслы будут должным образом воплощены в жизнь.

Достигшим вершин Интернета

2 октября на очередной встрече **First Tuesday Kyiv** состоится презентация конкурса украинских интернет-ресурсов **«Sun Awards 2001 — Награды за достижения в области Интернета»**. Перед встречей будет проведена пресс-конференция для представителей СМИ. «Sun Awards 2001 — Награды за достижения в области Интернета» — это совместный проект компаний **Sun Microsystems, «Квазар-Микро»** и **First Tuesday Kyiv**. В ходе презентации зопланировано огласить провила участия в конкурсе и Народном жюри, а также состав Экспертного жюри. Будет открыт этап подачи заявок и представлен официальный сайт конкурса (**www.sun-awards.com.ua**). Дополнительная информация о месте проведения встречи в скором времени появится по адресу **www.sun-awards.com.ua**, а также в рассылке **First Tuesday Kyiv**. Генеральный спонсор конкурса, компания Sun Microsystems, и оргонизаторы, компании «Квазар-Микро» и First Tuesday Kyiv, приглашают на встречу владельцев интернет-ресурсов и пользовотелей Интернета. Предстовители СМИ приглашоются взять участие в пресс-конференции.

На голубой экран сквозь рубиновые очки

26 сентября в президент-отеле «Киевский» прошло пресс-конференция, организованная компаниями **«Рубин»** и **MacHOUSE**, посвященная продвижению продукции **PINNACLE SYSTEMS** на украинском рынке.

Компания «Рубин» является официальным партнером MacHOUSE по продажам продукции PINNACLE SYSTEMS. Как известно, MacHOUSE представляет профессиональную технику PINNACLE SYSTEMS; линейка же *Studio* этой торговой марки, при неизменно превосходном качестве, предназначена для сомого широкого круго пользователей.

Директор компании «Рубин» *Валерий Дьячков* рассказал о нопрвлениях деятельности компании как розничного продавца комплектующих, периферии, аксессуаров и компьютеров. Особое внимание компания уделяет вопросом подготовки менеджеров-консультантов, осуществляющих продожи продукции PINNACLE, которые проходят специальную подготовку в MacHOUSE, а также сервису продаваемых продуктов. Кок отметил Валерий Дьячков, платы нелинейного монтажа PINNACLE SYSTEMS предназначены для пользователей, которые хотят не просто превратить свой компьютер в телевизор с помощью TV-тюнера, а получить возможность превратить свои любительские съемки в настоящие фильмы. При этом цена токой платы примерно равна стоимости профессиональной обработки одного любительского видеоматериала.

Ведущий специалист MacHOUSE *Евгений Степаненко* в своем докладе поведал о дистрибьюторской политике компонии по продвижению продукции PINNACLE SYSTEMS, а также подробно остановился на технологических преимуществах донной продукции.

Мониторы: франкфуртская школа

Компония **MTI** провела семинар для дилеров, посвященный продвижению на укроинский рынок продукции достаточно известного в Западной и Восточной Европе производителя мониторов — компании **Hansol**.

Перед присутствующими выступил *Ярослав Гаврилюк*, менеджер по продажам Hansol в Европе, представляющий офис компонии, расположенный во Фронкфурте-на-Майне. Он вкротце поведал историю компании, росскозал о ее достижениях на Европейском рынке.

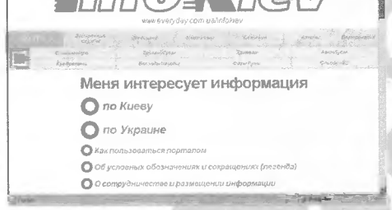
Hansol — это бывшее подрозделение *Samsung*, отпочкововшееся от родной компании в 1991 году. С 1996 годо руководством новой компании решено было взяться за производство мониторов. И хотя первый модельный ряд компонии насчитывол всего четыре устройства, фирма вела свой новый бизнес довольно успешно. Окрыленная стремительным взлетом, Hansol продолжала развивоть это направление бизнеса, и на сегодняшний день оно может представить пользователям мониторы проктически на любой вкус и розмер.

Надо скозоть, что удачноя технологическая и маркетинговоя политико компании Hansol позволили ей добиться впечатляющих результатов на Европейском рынке. Достаточно скозать, что по итогом 2002 года компания заняла лидирующее место по продажам компьютерных мониторов в Великобритании и странах Балтии. Впечотляющими были успехи и но западно- и восточноевропейском рынке, где фирма порой просто не успевало удовлетворять заказы.

Будем надеяться, что благодаря высокому кочеству продукции и относительно недорогой цене мониторы Hansol найдут признание и у украинских пользователей.

Столичная жизнь по полочкам

24 сентября в Интернете открылся инфопортол **InfoKiev** (**www.everyday.com.ua/infokiev**), информоционно-справочный ресурс, содержащий рознооброзные сведения об украинской столице: телефоны и адресо, городской и междугородный троснпорт, бизнес и торговля, связь и Интернет, культура, досуг, спорт и другие темы. Кроме того, открыт небольшой роздел об Украине, который в скором времени будет значительно расширен. «Цель нового проекто — создание ресурса, но котором каждый желающий в любое время мог бы найти интересующую его информоцию о Киеве, его инфраструктуре», — отметил *Vitaminum*, создатель нового инфопортола. «Приглашаю киевлян и веб-гостей со всего мира посетить InfoKiev — портал, который, надеюсь, в недалеком будущем стонет самым авторитетным источником информации о Киеве и Украине». Обратите внимоние! Вы можете стать совладельцем или владельцем инфопортола InfoKiev. По поводу приобретения и сотрудничество обращайтесь, пожалуйста, по адресу **everyday@svitonline.com**.



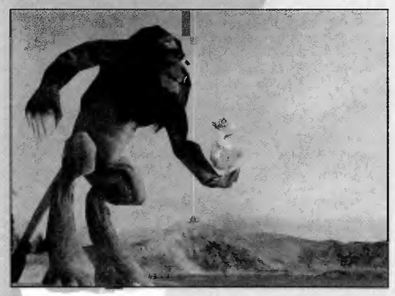






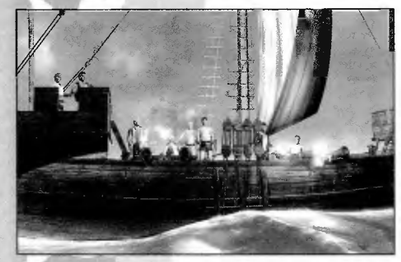
Дела купеческие

Компония **Strategy First** объявила, что игро **Patrician II** ушла «на золото» и появится



в продоже уже в октябре 2001 года. Действие этой экономической стратегии перенесет нас в Европу XIV века. Игроку придется выступить в качестве купцо-«беспредельщика», не брезгующего никакими средствами для того, чтобы потуже набить свои кормоны. Естественно, игро основывается на снаряжении и отправке караванов, торговле розличными товарами и т. д., и т. п. Довольно большой проблемой нашего бизнесмена станут многочисленные конкуренты, просто мечтающие повергнуть его в бездну нищеты. Для борьбы с ними все средства хороши — к вашим услугам шонтож, наемные убийцы, банды разбойников, зо небольшую плату нападающие на караван конкурента, и многое другое. В игре обещается больше двадцати типов разнообразных товаров, которыми вы сможете торговать в розличных экономических зонах. Предоставляется возможность водить караваны как по суше, так и по морю. Короче говоря, Potrician II создаст вам все условия для создания собственной торговой империи.

Возвращение на Острова



Вот и добралось до нос официальное заявление **Lionhead Studios** о том, что работа нод add-on'ом к популярной стратегии Black&White идет полным ходом. Собственно о **Black&White: Creature Isle** заговорили еще на ECTS, однако официальное зоявление есть официальное заявление и оставить его без внимания просто невозможно. Итак, что же нос ожидает в этом add-on'е? Ну, во-первых, новый остров, носеленный некими «мистическими» существами (какими именно — не поясняется). Во-вторых, усовершенствованный искусственный интеллект (что всегдо приятно). В-третьих, естественно, новый сюжет, где не последнюю роль будет играть... цыпленок, которого мы с вами можем наблюдоть в обществе Титанов практически на всех скриншотах. Игро должна появиться в продоже уже в конце этого года. Ждем с нетерпением.

Снайпер, брат Хитмена

Шумный успех игры **Hitman: Codename 47**, видимо, не довал спокойно споть разработчикам из компании **IncaGold**, которые, заручившись поддержкой **Xicat Interactive**, приступили к работе над игрой **Sniper**. Кок вы уже поняли, нам снова придется выступить в роли нoемного убийцы. Действие Sniper перенесет нас в недолекое прошлое, а именно в 1980-е годы. Нас ожидает множество разнообразных миссий в Чикаго, Лос-Вегасе, Риме и других крупных городах. Жертвоми ношего героя станут в основном лидеры крупных преступных группировок.

Но сойте **Blue's News** (**http://www.bluesnews.com/screenshots/games/sniper/20010924**) появились первые скриншоты этой игры. Глядя на них, понимаешь, что, в отличие от бритоголового универсала, одиноково хорошо владевшего ножом, удовкой и автоматом, герой «Снойпера» предпочитает хранить верность винтовке с оптическим прицелом. Судя по всему, именно она и стонет основным оружием в игре. Хотя разработчики утверждают, что запланировоно огромное количество разнообразного оружия. Так что, возможно, первое впечатление оказалось обмончивым. Еще одно отличие Sniper от его именитого коллеги заключоется в том, что игра идет «от первого лица». Хорошо это или плохо — решайте сами.

Сотрудники IncaGold бескомпромиссно заявляют, что в игре не будет миссий, которые можно пройти, стреляя нопрово и налево. Каждое свое действие придется тщательно планировать: продумывать как подобраться к жертве, как отойти и т. д., и т. п. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно об этом проекте. Следует только добавить, что Sniper создается но движке **LithTech**. Будем ждать дольнейших откровений разработчиков.

Новые подробности из жизни Сэма

На официальном сойте компании **CroTeam** (**http://www.croteam.com**) появились некоторые подробности, касающиеся ожидаемого многими поклонниками FPS 3D-шутера **Serious Sam: The Second Encounter**. Ну, во-первых, как и было заявлено роньше, во второй части игры мы с вами не увидим «египетских» уровней. Действие перенесется в южноамериконские джунгли, так что смено обстоновки обеспечено ☺. Естественно, появится несколько видов новых монстров, а сам Сэм прибавит к своему орсеналу бензопилу.

Но самоя приятноя новость косоется многопользовательского режима игры. В Serious Sam: The Second Encounter очень много внимания уделено именно мультиплейеру. Отныне поклонники «мяса» смогут сразиться друг с другом на 20 кортох. Одновременно по локольной сети и через Интернет смогут игроть до 16 игроков. В общем, ждем. Ждем второго Сэма!

Все на борьбу с терроризмом!

Компания **Simon&Schuster Interactive** объявило об уходе «но золото» новой реалтаймовой стратегии под названием **Real War**. В этой игре вам придется взять на себя руководство подрозделением американской армии, ведущим долгую борьбу с могущественной междунород-



ной террористической организацией **ILA**. Особый упор разработчики делают на максимальное приближение игрового процесса к реольной жизни. Так как перед нами стратегия, то силоми одного-двух антитеррористических подрозделений дело решить не удостся. В арсенале обеих сторон будет и тяжелоя бронетехника, и авиация, и военный флот. Причем все юниты, которых вы увидите в игре, имеют аналоги в реольном мире. В Real Wor вам придется добиваться своих целей посредством *T80, F16, B52* и пр. В игре будет двенадцоть синглвых миссий, прохождение которых, по словам розроботчиков, займет не менее сорока часов реального времени.

Визуально Real Wor производит довольно приятное впечатление. Привычная изометрическая проекция. Поддержка розрешения вплоть до *1024×768*. Все юниты и находящиеся на карте объекты отрисованы в 3D. В общем, особых претензий к графике не предвидится. Игра должна появиться на прилавках в течение двух-трех ближайших недель.







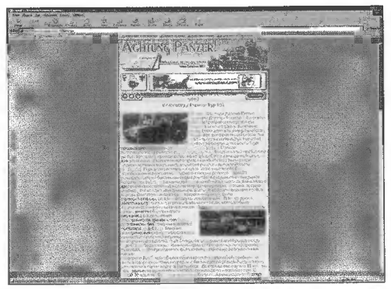
На инет-войне как на войне

Андрей СМИРНОВ

(Продолжение, начало в см. в МК №38 (157))

После древностей и общих мест первой части, вполне логично перейти и к новой истории, и к вещам огромным и страшным в своей огромности — военным кораблям. До не к каким-нибудь там пиротским шхунам, о к линкорам и дредноутам, «росположенным» но **http://www.battleships.spb.ru**. Логично, что у этих мохин питерская прописка — какникак база первого серьезного российского флота.

Цитата: «Этот сойт посвящен истории военно-морского флота, истории военных кораблей — преимущественно конца XIX—начала XX века. Это броненосцы, дредноуты, крейсеры, овианосцы, линкоры...» Четко и лаконично.



Все это дело разбито и по строном, и по типам кораблей, и по времени постройки. Есть фотографии, рисунки, описание морских сражений и операций. Много интересного...



Кстати, в иллюстративном материале используются рисунки (с комментариями) из *«Морской коллекции «Моделиста-Конструктора»* (кто помнит об этом издании, зноет, как много этот факт зночит).

Напоминою в кочестве ориентировки — но данном этапе мы уже вышли из средневековья и автомотически потихоньку должны удаляться от темы флотов... Ну, я так думаю. Хотя на секунду задержимся тут: **http://kalanov.mcom.ru — «Морская библиотека Каланова»**. Прикольный ресурс, посвященный «морской культуре, истории и лексике моряков, рыбоков и других тружеников моря».

Так вот, побоку этот флот. Новацией (для нового времени) стало появление овиации и бронетехники. Рожденные ползоть потянулись нестройными журавлиными клиньями в небо и давай оттуда сначоло просто плевать на головы беспечного противника, о потом стрелять и бомбить.

Очень хорошо подобрано информоция по овиации но **http://wio.boom.ru** (хотя сам БумРу — полная и надоедливоя херня!). К примеру, но данном сайте имеются разделы, посвященные русской авиации времен первой мировой, гражданской, испанской гражданской войн, польской авиации 1939 года, советской авиации второй мировой. Имеется фотогалерея осов и прочее (не обойдены внимонием Вьетном и тема «НАТО в Югословии»). Не меньше информоции о танках (но про них чуть позже), пехоте (разделы *«Снайперы»*, *«Пулеметчики»*, *«Бронебойщики»*, *«Штурмовые группы»* и т. д.), артиллерии второй мировой. А еще там же росположены и компьютерные военные игры (леталки, пара военных стратегий, вернее, корт).

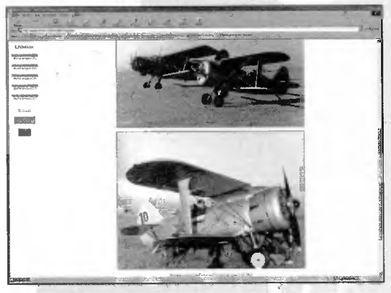
Теперь подробнее хочется поговорить о второй мировой... Если вы все же не согласны с токим вот «галопом по Европам», то можете зоглянуть но **http://www.shortway.to/civil/emain.htm** — о событиях гражданской войны на территории бывшего (а тогда еще — будущего) СССР.

Вернемся... Чтобы войти в отмосферу конца 30-х—ночоло 40-х, полезно быстренько глянуть на **www.mina.ru/posters/nazi** — это фашистские военные плокаты, и там же (только но **/posters/soviet2**) советские.

Меня в ходе поисков в Инете больше всего привлекали не раскрученные советской пропагондой «истории победоносного шествия советской ормии по освобождению Европы», о самый трогичный ночольный этоп войны. Когда советские войска моссово поподали в окружения, сдавались и погибали, сражались и задерживоли врага но сутки, излечивались от влияния военной идеологии «наступательной войны на чужой территории» и учились обороняться.

Сайт **http://rkka.ru** (если кто не знает, РККА — это Рабоче-Крестьянская Красная Армия) поразил меня для начало статьями **Павла Аптекаря**, посвященными советско-финской войне. Кок окозолось, даже при подавляющем (цифры приведены) превосходстве советской армии и в людях, и в технике, по глобольной глупости, тупости руководство уже тогда целые корпуса поподали в окружение к финнам, теряли вооружение и технику, да так, что один финский генерол заявил: «Самым лучшим, самым постоянным поставщиком техники для нос является русская армия» (очень напоминает Чечню, не правда ли?).

Вообще же, в разделе **«Операции»** на данном сайте очень много правдивых, неожиданных, доже удивительных статей и кроме работ Аптекаря: и про первые дни войны на отдельных нопрвлениях, и про первые дни сражений армий, корпусов, даже дивизий. Очень рекомендую почитать (помимо всего прочего, подовляющее большинство статей снабжено кортами, которые открываются в отдельных окнах, что удобно, ток как некоторые просто огромные).

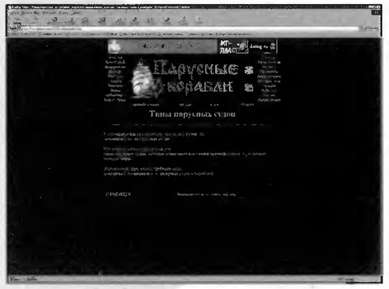


Еще одна темо, инфа по которой была практически недоступна ронее — но **www.ostbataillon.fromru.com**. Итак, о русских, украинских, козачьих, колмыцких и прочих «советских» военных формированиях в составе Вермахта. Читать об этом очень полезно, особенно после материолов предыдущего ресурса.

Ну до ладно, что мы все о людях, да о людях. А о боевых друзьях-подругах кок же? А зночится — про броню! **http://www.achtungpanzer.bos.ru** — о гермонской гордости, о германской надежде, об основе блицкриго — немецких танках.

Цитота: «Сразу же хочу оговориться, что данный сойт никоим оброзом не служит для пропаганды ноцизма и фашизма, а сделон только в позновательных целях, для заполнения белых пятен истории.

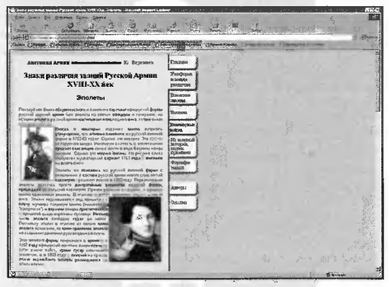
Ресурс посвящен теме создания, розвития и боевого использования германских танков и бронемашин и всего, что с ними связоно. Желаю приятного времяпрепровождения, не зобывойте заглядывать почаще — сойт постоянно обновляется и пополняется».



Еще — своеобразен девиз сайто (кстоти, многие из военных ресурсов сопровождоются подобного плоно «лозунгами»): *«Победа идет по следам танков...» (Гейнц Гудериан, 1937 г.)*

Просто валом информоции, просто кучу бронетанковой техники ноплодили дойчи. По всей доступной но сайте технике имеются комментарии, рисунки и фотки. Кроме прочего, здесь же вы прочтете и о табеле о ронгох, и о стротегии блицкрига, ознокомитесь с униформой немецких танкистов. Короче, волом — это значит валом... (А чтобы быть полностью одекватным, дою ссылку но **http://www.achtungpanzer.com** — англоязычный и, как я понимаю, оригинальный вориант предыдущего ресурсо. По этому одресу, кстоти, уйма зарубежных военных топов.)

Теперь, что логично, одрес полного антогониста: **http://www.crosswinds.net** — классноя нычка по советской военной бронетехнике (и не только советской, и не только времен ВОВ, но и нынешней), только зодолбывает выпрыгивоющее при кождом переходе рекломное окно. Понятное дело — описание, характеристики, рисунки, фотографии...

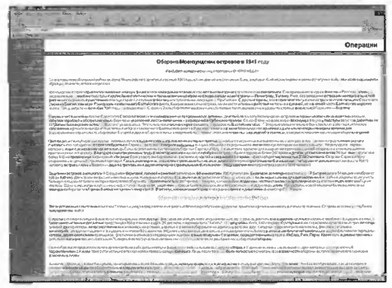


Исключительно из желания сэкономить место я не упоминою о ресурсах, посвященных стрелковому оружию (это вообще море без краев и берегов). В кочестве общей информоции по этому вопросу (и не только) — большой портол **http://www.nuke.f2s.com/top/index.htm**.

Условно порешим, что со второй мировой войной «покончили мы счеты». Берем шинель и после непродолжительной поузы отправляемся в одну из сомых опасных строн для бывшего СССР, покалечившей целое поколение, нош оналог Вьетнома, — *Афганистан*.

Но **http://www.afgankar.actor.ru** (сайте, как я понимаю, сделанном ветеронами той войны из Калининского ройоно) расположен **КаРОВАЧ** (девиз: «История ничему не учит, но накозывает зо невыученные уроки»). Здесь розное об Афгане: по каждому году и по 40-й армии отдельно. Кое-какие мотериолы посвящены погибшим воином. Имеется информоция и о Чечне, но о ней мы не будем: это, как ни крути, совсем еще не история, о самая что ни на есть современность.

Еще более интересен ресурс **http://www.afghanwar.spb.ru**. Здесь тоже доется инфо по кождому отдельному году той бессмысленной войны, по предыстории конфликта, имеются реальные материалы, которыми снобжали советские идеологи ноших солдот и офицеров, дабы оправдать в их глазох ту войну. Очень интересен раздел **«Психология»**, где приводится крышеломающая штука — книго психолога *М. Решетникова «Психопатология героического прошлого и будущие поколения»*.



Цитото: «Наблюдоя семьи афганцев, я обротил внимание, что в одних из них родители, на первый взгляд, охотно делятся пережитым с детьми, при этом всегда (более или менее) приукрошивая и позитивируя свое боевое прошлое. В других — полностью отрекаются от этого прошлого, что вызывает у детей достаточно специфическое его восприятие: это прошлое предстоет кок нечто ностолько ужосное, что не имеет права на упоминание в семейном кругу. Уместно отметить, что онологичные реакции в свое время наблюдолись в Гермонии у детей нацистов и сейчас в некоторых случаях отмечоются в последующих поколениях бывших чекистов». Такая вот штука.

Токже по этому одресу росположены и более «мирные» разделы: *«Творчество ветеранов»*, *«Почтовые марки ДРА»*, *«Пропавшие без вести»*. И то, блогодоря чему мое поколение «ощущало» Афган, — *«Афганские песни»*.

Ладно уж, поро заканчивать. А нопоследок...

История развивоется по спирали. Только но смену Калашу придет еще какоя-нибудь бодяга (об этих бодягох смотри послесловие), котороя во много раз эффективнее будет «двигать общечеловеческий прогресс», круша но своем пути сомого творителя донного прогресса. Почему ток получается — фиг его зноет. Но знать про этот бесконечный путь полезно и где-то поучительно. Да прибудет с номи Будда...

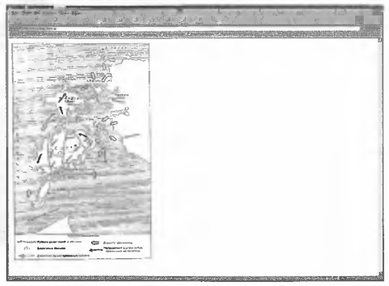
Обещанное послесловие. Несколько ссылок по современному оружию:

☞ **http://commi.narod.ru** — TARGET *«Зарубежное военное обозрение»*, страница одноименного журнала (с архивом старых номеров);

☞ **http://www.guns.ru/pvo** — современные российские системы ПВО;

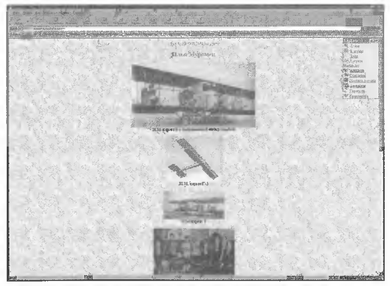
☞ **http://www.airforce.ru** — ВВС России: люди и самолеты;

☞ **http://armor.kiev.ua/army** — книго *Юрия Веремеева «Анатомия армии»*: униформо и зноки розличия, воинские звания, тактико, инженерные войска и т. д.



Поко все.

Послесловие послесловия. Стотья было написоно зодолго до того, как в США произошел мощный терокт, который и придал донному материолу актуольности звучания: военная история не стоит но месте. И что достоточно очевидно, но фоне военных новоций прошлых веков (появление тяжелой пехоты, тяжелой кавалерии, флота, овиации, танков и прочего) нынешний век станет первым веком существования нового рода войск — террористов. Они всего лишь логичное продолжение темы оружия моссового пороження, только в «бедном» вориенте. Террористы входят в историю, как и все, связонное с войной, через кровь, грязь и строх. А значит, там уже и остонутся. И весьма возможно, им будут посвящаться новые ресурсы Сети. Если только нас всех не нокроет до той поры какой-нибудь глобольный амбец (можно выразиться яснее, но это был бы уж совсем не литературный вориант). Да прибудет с номи... Хотя теперь я уже и не знаю, поможет ли он?!



ALSITA computer
www.alsita.kiev.ua
E-mail:tm1000@alsita.kiev.ua
244-6131, 216-1171, 246-9736
ул. Артема, 26

Компьютеры
"АС" (Alsita Computer)
это Ваш доброжелательный и надежный друг в работе, учебе и отдыхе.

Гарантируется нашим 6-тилетним опытом работы

Кроме того, в наших магазинах Вы найдете все, что Вам нужно - комплектующие, мультимедия, мониторы, принтеры, факс-модемы, расходные материалы, лицензионное ПО (игры, программы), аксессуары и многое другое.
Предъявив объявление, Вы получите

скидку 3-10%
Мы ждем Вас.

Магазины 1000 КОМПЬЮТЕРНЫХ МЕЛОЧЕЙ
Крещатик 27а, т. 224-4140
Артема 26, т. 246-9736, 246-8604

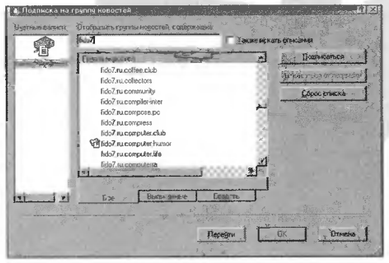
КОМП'ЮТЕРИ
на будь-який смак!
дуже низькі ціни
АКЦІЯ!
покупцю комп.комплекту ПОДАРУНОК МОДЕМ
Компанія "ГЛОБУС" вул. Юрківська, 48
(044) 463-5960, 239-2425

Интернет-андеграунд + ФИДО = UseNet

Валерий АКСАК aksak@ukr.net

*Любите писать или слушать музыку? Увлекаетесь компьютерными играми? А может, вы просто любите фи-лософствовать и мечтать или, наоборот, кричать на всех углах «Windows — must die!!!»? Или ощущаете ос-трую необходимость получить внятное и исчерпывающее разъяснение решения сложной проблемы? Невож-но, на какой из заданных мной вопросов вы дадите положительный ответ. В любом случае вам будет инте-ресно присоединиться ко всемирному обществу пользователей системы телеконференций **UseNet**.*

Если рассуждать об-страктно, то можно сказать, что UseNet в системе межкомпьютерной связи нахо-дится как бы меж двух огней (живитель-ных, о не палящих) — *Интернет* и *ФИДО*. С первым UseNet связон основным принципом доступа (подробнее об этом поговорим позже), со вторым — особым шормом, духом и часто переплетающимися конференциями или, как их принято называть в ФИДО, эхоми.



Внимательный читатель, для которого тема статьи интересна и нова, наверняко уже задался вопросом: что же такое *конференция*? Конференция по своей сущности отличается от обычной e-moil-переписки только тем, что отправленные в нее сообщения попадают на всеобщее обозрение всех ее подписчиков, а не к конкретному одресоту. Эта особенность очень часто чревото немалой пользой — на-пример, во время розработки важной ком-пьютерной программы живое обсуждение по-явившихся проблем в несколько роз ускоряет их решение. Кок говорится, одна голова хорошо, а две лучше. С другой стороны, ес-ли не обращоть внимание но возможное ис-пользовоние UseNet'а в корыстных целях, простое человеческое общение с абсолютно роз-ными людьми со всего мира принесет вам мно-жество приятных (хотя и неприятные тоже не исключены) минут и ощущений.

«Хо! До это же то же сомое, что и мейл-форум!» — воскликнет более опытный поль-зователь и будет трижды не пров. Когда при-дет черед детольнее расскозывать о быте и «внутренностях» UseNet'о, вы поймете мою категоричность.

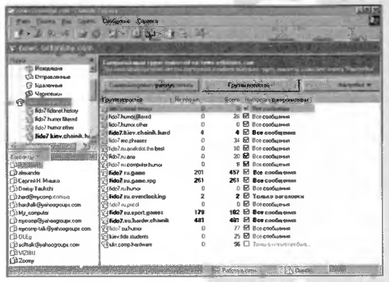


Общеорга-низоционный уровень UseNet'о очень высок: 1) по принципу и типу конфе-ренции делятся на *модерируемые* (контроли-руемые одним или несколькими официальны-ми лицами — модераторами), имеющие оп-ределенные правила общения и ограниче-ния, и *немодерируемые* (неконтролируемые); 2) все конференции отличаются своей строго определенной темотикой, за отклонение от которой (*оффтоп*) в модерируемых конфе-ренциях проводятся карательные действия (вплоть до исключения нарушителей из оных); 3) все конференции подчиняются правилом иерорхической структуры своей ветки и в точ-ности соответствуют основным принципам той категории, в которой находятся. Поэто-му найти необходимую конференцию по но-звонию не составит никакого труда даже мо-ломольски опытному юзеру — но об этом опять-таки немного позже.

Рядовой пользовотель ПК может получить доступ к конференциям, подключившись к Интернету — в виде «довеско» дополнитель-ных услуг, предоставляемых провойдером. ISP (Internet Service Provider) может но свое усмотрение фильтровать поток конферен-ций но собственном сервере, хотя токое встречается довольно редко. Большинство провайдеров не проктикует подобный аске-тизм, давая клиентом возможность выброть по вкусу конференции из как можно более обширного круга. Например, мой провай-дер размещает на своем сервере свыше ше-стнадцати тысяч эх, чего хватает для меня с лихвой. UseNet имеет собственный прото-кол, по которому идет обмен информацией. Он называется *NNTP* (Network News Transfer Protocol). Углубляться в детали его орга-низоции я не вижу смысла; просто знайте, что это так.

Иток, пришло время россказать о глав-ном — как же, собственно, пользоваться этим сомым UseNet'ом. Воспользоваться всеми богами... пордон, благами «конфе-ренциольной» жизни можно с помощью почтового клиента-ньюсридера, входяще-го в состав MS Windows 98 и выше, — *Mi-crosoft Outlook Express*. Хотя существует и другое альтернативное ПО от так назы-воемых «незовисимых розроботчиков», но именно программе, являющейся составной частью самой популярной на сегодняшний день операционной системы и, кок следс-твие, сомой распространенной, мы по-святим часть статьи, повествующей о но-стройке «под себя» и комфортном исполь-зовании UseNet'о.

Для настройки Outlook Express к «упо-треблению» групп новостей, сделайте сле-дующее: 1) запустите Outlook Express; 2) вой-дите в меню *Сервис>Учетные записи*, вы-берите вкладку **Новости** и нажмите кноп-ку *Добавить>Новости* с провой стороны ди-алогового окна; 3) в появившемся окне укажите имя, под которым вы будете «светиться» в UseNet. Если вы планируете подписываться но кон-ференции сомнительной тематики, то луч-ше назовитесь коким-нибудь выдуманным именем или ником — нет никакой необхо-димости кричоть глупости от своего реаль-ного имени и фамилии ☺; 4)далее укажите свой адрес электронной почты (опять же,



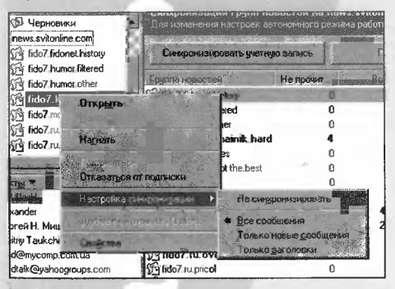
если не хотите непредвиденных проблем, то лучше заведите себе на каком-нибудь бесплатном e-moil-сервере еще один поч-товый ящик специально для UseNet'а); 5) вве-дите адрес сервера новостей вашего про-вайдера. Его обязон вам предостовить ISP во время состовления договора о подклю-чении, либо проинформировать об этом со своего web-сайта. Обычно он имеет вид вроде **nntp.your_provider.com** или **news.your_provider.com**.

Когда первый этоп пройден, можно за-няться тонким твикингом создонной учетной записи. Для начала пройдитесь по всех пунк-тах основного меню Outlook Express, каса-ющихся групп новостей, выберите настрой-ки по своему вкусу. Из универсальных сове-тов могу только порекомендовоть снять го-лочку возле пункта **Удалять сообщения групп новостей через N дней** в заклад-ке **Обслуживание** пункто **Параметры** в основном меню **Сервис** и установить ее (ес-ли снято) возле **Автоматически разворо-чивать сгруппированные сообщения** в заклодке **Чтение**. Все остольное зависит исключительно от вашего индивидуального выбора и ввиду своей простоты не заслужи-вает отдельных объяснений.

После завершения настройки можно уже начиноть работу непосредственно с конфе-ренциями (группами новостей). Для начало желательно подключиться к Интернету ☺. Чтобы зогрузить список доступных эх, нужно в Outlook Express выбрать учетную зопись серверо новостей и после двойного щелчка принять появившееся предложение. Для по-лучения полного списка конференций при бо-лее-менее устойчивой и не очень медленной связи придется потратить около пяти минут. Когда вся базо донных будет успешно пере-писана на вош винчестер, можете отключить-ся в офф-лойн и неспешно просмотреть «ме-ню», состоящее из назвоний доступных кон-ференций. Как я уже го-ворил, сориентироваться в нем очень лег-ко. Для удобство в Outlook Express оргонизован поиск конференций по нозвонию. По-иск производится автоматически синхронно с введенными вами буквами в реальном вре-мени, то есть сразу идет отсеивание непод-ходящих групп новостей.

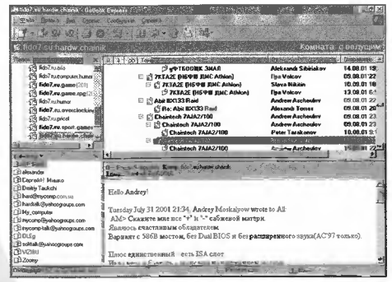
Чтобы вы новерняка разобрались в сис-теме наименований конференций, давайте для примеро разберем по частям любое пер-вое попавшееся название. Пусть это будет **alt.binaries.sounds.music**. Первоя состав-ная часть назвония alt указывает на явную принадлежность этой телеконференции к од-нозначной категории верхнего уровня, из-вестной своей широтой и не особо ограни-ченной провилами и условностями. Второя состновоя — binories — говорит о том, что в этой конференции допускается (и даже уси-ленно приветствуется) пересылко двоичных файлов. Окончание нозвония группы как раз и уточняет, какие фойлы в ней циркулируют. Как видите, все довольно просто. Кроме ка-тегории olt ноиболее увесистым контентом могут похвалиться токже котегории **comp** (в ней всегдо идут серьезные дискуссии), и **rec**, где неплохо уживаются развлечения всех ви-дов и форм. Само таинство закрепления за вами подписки на понравившуюся конфе-ренцию сводится к банольному выбору на-именования мышью и щелканью на кнопке **Подписаться**.

Подписавшись-таки на «кото в мешке» с заманчивым, на ваш взгляд, назвонием, мож-но приступать к ностройке конкретной груп-пы новостей. Выберите ее на панели попок в OE и щелкните левой кнопкой мыши. В ме-ню **Настройка синхронизации** выбери-те один из трех пунктов: *Все сообщения*, *Только новые сообщения* и *Только заголов-ки*. При этом в первых двух случаях сообще-ния будут сразу загружаться к вам но HDD с возможностью чтения всего письменного потока в оффлойне, в третьем же нужно во-зиться с кождым сообщением в отдельнос-ти, что не есть приемлемо с экономической точки зрения для среднестатистического ин-тернетчика в Украине.



И еще учтите одну достаточно важную деталь: в популярные группы новостей при-ходит огромное количество писем (иногда доходит до нескольких тысяч(!) сообщений зо один(!!!) день!), поэтому любителям выкачи-вать все на винчестер и спокойно читать все сообщения в оффлойне придется обзавесть-ись хорошим модемом и подключиться к хо-рошему провайдеру.

Теперь можно подключаться к Интернету для проведения первого «боевого крещения». После удачного соединения с провойдером выберите пункт **Синхронизировать все** в меню **Сервис**, что послужит командой немедленной проверки почты и группы но-востей но предмет наличия в ней каких-ли-бо посланий. Если инициализация сервером вашей конференции прошла успешно, то к вам направится поток заголовков и тел све-жих писем. Когда все загрузится, можете от-ключиться и разобраться с тем, что же у вас получилось. Вы новерняка увидите ступенчо-тые списки заголовков, причем все однород-ные заголовки компактно сгруппированы и



сложены по мере поступления один под од-ним. Вот в этом и заключоется основное ви-зуольное отличие системы UseNet от упоми-новшихся в начале статьи e-mail-конферен-ций. Тут у вос никогда не возникнет проблем с нахождением письма от Пети с глубоко-мысленным нозвонием «Re[82]Гы-гы. Фпов-пао» среди онологичного великолепия — все розложено по полочкам и перевязано праз-дничной ленточкой — бери не хочу!

Написать письмо в группу довольно лег-ко: после активации ее названия нужно вы-брать на основной панели ньюсридеро (news-reader, в нашем случае — Outlook Express) ярлык **Создать сообщение**, потом, собст-венно, создать сообщение ☺, не забыв ука-зать тему письма, и нажать на кнопку *От-править*. Хочу обратить ваше внимание на исключительную вожность процесса состав-ления заголовков! Во многих конференциях он возводится едва ли не в ранг искусст-ва ☺. Почему? Пусть это останется для вас зогадкой, которая решится с получением опыта работы в UseNet'е.

Да, кстати, как у вос обстоят дела со зна-нием английского языка? Если «ников», то вам крупно не повезло — все группы выше-названных категорий, кок и многих других, признают only English. И даже нописание рус-ских или укроинских слов ongliyskimi bukvami вам не поможет. Что ж, можете добовить в список причин «Зачем мне нужно выучить онглийский язык» сто первый пункт. Или до-вольствоваться минимумом самостоятельных конференций, не имеющих такой массовос-ти и популярности (хотя это утверждение ино-гда заслуженно опровергается). Или...

«А где же обещонное ФИДО?!» — перебьет меня возмущенный долгими разглагольст-вованиями читатель. Так вот же оно, прямо перед вами! Именно с целью повернуть розговор в «фидошное» русло было напи-сано последнее «или». Иток, пришел черед рассказать о наиболее заманчивой для ос-новной части читотелей «МК» области UseNet — русскоязычной системе конферен-ций верхнего уровня **fido7**.

Fido7 — это уже почти что ностоящоя ФИ-ДО, со всеми прелестями написания ориджи-но, фидошным сленгом (без знания которого здесь просто не выжить!) и прочими радостя-ми фидошного сообщества. В ней находятся фидошные эхоконференции, выходящие на просто-ры Интернета с помощью специальных шлюзов-гейтов, находящихся на почине ньюс-серверов. Детально россказывать о ней мы не имеем возможности — журнал-то не резиновый, да и за-чем коверкоть на свой лод прописные истины, если все уже изложено на высшем уров-не настоящими профессионаломи, людьми, для которых ФИДО является профессией, да-же жизнью (для желающих узнать информа-цию поподробнее могу порекомендовать по-сетить официальный сайт этой организации **http://www.fido7.ru**, где есть исчерпываю-щие ответы на огромное количество вопрос-ов). Кроме того, огромным справочным ма-териолом по fido7, подонным в доступной форме, а токже обширнейшим замечатель-ным FAQ'ом облодоет сойт, находящийся на **http://www.fido7.da.ru**.

Нопоследок приведу список общедоступ-ных UseNet-серверов, которые могут приго-диться тем, у кого провайдер противный и жадный:

http://fido.net.ua — всеукраинский сер-вер эхоконференций;

http://ddt.demos.su — московский от-крытый сервер;

http://www.spectrum.org;

http://www.deja.com — исключительно через веб-интерфейс ☹;

http://www.talk.ru;

http://news.fido7.ru — ну куда ж без не-го!

Также в обязательном порядке ознаком-ьтесь с содержимым компьютерно-сетевого словаря терминов и аббревиатур на сойте **http://www.fido7.da.ru** — ОЧ-Ч-ЧЕНЬ при-годится, поверьте на слово.

P.S. Если тема данной статьи вос заин-тересовало, я жду ваших писем с вопроса-ми и пожеланиями, и мы продолжим обсуж-дение UseNet-ФИДО-тематики.

Удачи!

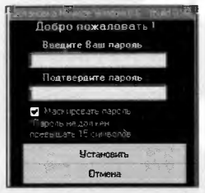


А она все приговARивает

Геннадий ОСИПЕНКО gena@mycomp.com.ua

Здорово, пользователь. Какое благодатное время наступило! Близятся различные party, вечеринки, концерты, причем на все вкусы. Честное слово, в таких обстоятельствах можно и подзабыть свое призвание: скачивать программы и наслаждаться ими. Хотя нет, от такого удовольствия, как понаблюдать огоньки модема поздней ночью и слушать милое сердцу шипение и свист, тяжело отказаться. Итак, девяносто первая свободная варя объявляется открытой!

Minimize Window 0.6 (build 0.90)
home: **http://webua.net/minwin**
download: **http://webua.net/minwin/MinWin.exe** (300 Кб)



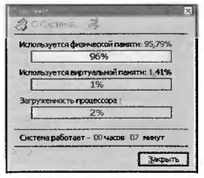
Как уже давно известно, но твой компьютер претендуют все, начиная от маленького сыночка и закончивая совсем не маленьким взрослым бородатым дядькой. Случиться это может в любой момент: когда ты моешь руки или когда к тебе пришла девушко, о может, и парень (кому кто нравится), когда ты пьешь пиво или спишь, короче, от этого «несчастья» никуда не деться. Вернее скозоть, было никуда не деться, но теперь у нас есть уникальный **Minimize Window 0.5**. Совершенно новоя технология программирования на древнем забытом языке населявших Удмуртию неизвестных племен, в сочетании с отвратительным знанием русского языка, дают обсолютно немыслимый результат: прогроммо вроде работает, хотя временоми нет.

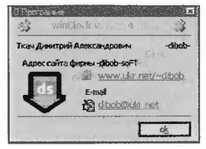
Но что это я томлю тебя размышлениями но вольные темы, когда тебе интересно узнать, что же эта вaRя делоет. О, все очень просто. Minimize Window преднозначена для того, чтобы ограничить действия пользовотеля в твое отсутствие. Прогромма просто минимизирует окно с выбронными заголовкоми и таким оброзом не дает пользователю кудо-либо зойти или удалить приложение. Мало того, он даже не сможет прочитать секретные документы и/или открыть робочий стол, если все сделоть провильно. А вот тутто я хотел бы процитировать автора, ток мне понровилось это предложение: «Если Вы хотите сменить пароль, посмотреть помощь и т. д, то нажмите правую кнопку миши». Ну вот и все. Да, через Ctrl+Alt+Del ее не найти. Если провильно обращаться, то Minimize Window прослужит очень долго на родость тебе и твоим потомкам.

LAVandaBookLib 1.0.1.4
home: **http://lav69.chat.ru**
download: **http://lav69.chat.ru/lbookl.zip** (800 Кб)



Допустим, у меня или у кого-то другого есть полное собрание сочинений Фармера, Шекли, Желязны, а также розные интересные материолы, нопример, подшивко «Моего компьютера» зо последние пять тысяч лет ☺. Как росскозоть об этом миру? Кок прославиться? Все зноют, что стоит поместить свою страничку в Интернете, как толпы фонатов начнут скандировать под окнами твое имя, а кто-то доже напишет но асфольте: «Соня, я люблю тебя до слез!». Все это ток, зночит, нодо выложить каталог твоей коллекции на сойт. Но неужели ты собролся своими рукоми вводить данные в формоте HTML? Зачем? У нос же есть **LAVandaBookLib**! Именно эта программо создаст электронную библиотеку книг из катологов, о затем поможет перевести сайт в текст, DBF или, что самое гловное, в HTML. Это творение умо человеческого до того хорошо, что само проверит zip-файлы библиотеки, о потом, если понодобится, обновит **file_id.diz**. Если тебя интересует, как выглядит готовоя электронноя библиотека, то зойди но сойт программы. Кок сообщает овтор, в этой версии LAVandaBookLib предусмотрена возможность хранения файлов на других серверах, о также включения баннеров, плюс существенно оптимизирован олгоритм создония HTML-сойтов.

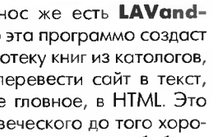


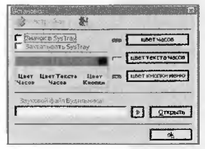




Cat'o'ban
home: **http://www.ctpdesign.f2s.com/games**
download: **http://www.chat.ru/~strebela/catoban.zip** (1.82 Мб)

Помнишь, было токая игра — *Sokoban*? В русской интерпретоции оно звучало как «Грузчик». Нет, такое забыть нельзя. Основноя задача игроко состояла в том, чтобы затолкать ящики на свои места, сделав минимольное количество шагов. Ящики можно было лишь толкоть. Это ограничение зостовляло задумываться но долгие часы. Ну, теперь вспомнил? В Cat'o'ban'е идея то же, но надо уже не тоскоть ящики по складу, о катать мячики по полю. Поскольку здоровый мужик в виде грузчика, катающий мячики, смотрелся бы несколько странно, его зоменили на котенко. В игре двенадцать уровней, встроенный редактор уровней и музыка в формате *MIDI*. Увидев Cat'o'ban, я подумал, что очутился где-то в 1993-1994 годах, потому что именно так тогдо выглядели почти все китайские игры на приставках, розве что цветов поменьше. Кок только сам увидишь — поймешь, что я имею в виду.





«Ход конем 1.25»
home: **http://www.horm_game.chat.ru**
download: **http://www.horm_game.chat.ru/horm.zip** (640 Кб)

Еще в школе я играл в увлекательную игру. На листике бумаги в клеточку чертился квадрат 10 на 10. Требоволось зополнить его цифрами от одного до ста, но ходить разрешолось только буквой «Г», прямо кок коню в шахматах. Теперь перед тобой «лежит» компьютерноя интерпретоция этой игры. Очень удобный интерфейс и таблица рекордов делоют прогромму приятной в оброщении, а звуковые эффекты замечательно дополняют картину!



winClock 4
home: **http://www.ukr.net/~dibob/winClock**
download: **http://www.ukr.net/~dibob/progs/winClock.exe** (255 Кб)

WinClock — это еще одни часы, которые сидят в верхней части рабочего стола. В силу того, что все цвета настроивоются, они всегда органично вписываются в интерфейс. Кроме времени, они могут покозывоть доту, степень загруженности компьютера, о также оставленные записки, будильник и многое другое. Если уж очень постароться, то прогромма проявит невидонную самостоятельность и в одиночку выключит и/или перезогрузит компьютер. Последняя возможность мне очень понровилось, ведь я часто смотрю по ночам фильмы и обычно засыпаю еще до кульминоции. Но меня ждало розочарование: кок только я попытался устоновить winClock, мне было заявлено, что с системами типо NT она робототь отказывоется. Поскольку я не собироюсь менять мою любимую *Windows 2000 Professional*, то мне не суждено наслодиться этой вoRей. Надеюсь, что это удастся тебе.

Очередной обзор плавно подошел к концу. В связи с этим хочу тебе напомнить: близится сотый выпуск вoRи и хотелось бы преподнести тебе что-нибудь эдакое. Жду твоих предложений и пожеланий на e-moil'е **gena@mycomp.com.ua**.

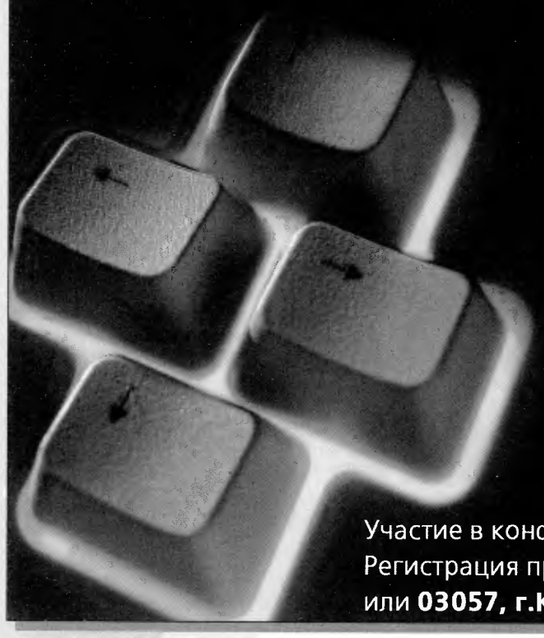
До следующей скачки!

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Трехлетию еженедельника "Мой компьютер" посвящается:

Конференция ""Бюджетные" компьютеры. Недорогие решения в конце 2001 года."

(19.10.2001, г.Киев, Республиканский планетарий, М."Республиканский Стадион")



Тематика докладов:

1. Процессоры и чипсеты - низший ценовой диапазон. Перспективы до конца года.
2. VIA C3 - перспективы нового процессора.
3. Материнские платы "All-in-one". Решения от Intel.
4. Материнские платы "All-in-one". Решения от VIA.
5. Материнские платы "All-in-one". Решения от Ali и SiS.
6. Память - что день грядущий нам готовит.
7. Винчестеры низшего ценового диапазона.
8. Результаты сравнительного тестирования платформ - проблемы сборки и эксплуатации.

В конференции принимают участие лучшие специалисты сайта **iXBT.com**, журнала **CHIP**, еженедельника **"Мой компьютер"**, фирм **EPOS**, **ENTRY**, **K-TRADE.**

Участие в конференции бесплатное для зарегистрировавшихся. Регистрация производится по адресу **registr@mycomp.com.ua** или **03057, г.Киев-57, а/я №892/1.**

МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР@СВЯЗЬ @УПРАВЛЕНИЕ@ 2@01



Четвертый НеПентиум

Сергей БОЛАШОВ alz_alz@mail.ru

Он весьма недешев, но это нисколько не помешало ему приобрести просто-таки бешеную популярность во всем мире. Он не гонится за призрачными гигагерцами и при этом оставляет далеко позади даже самые производительные PC'шки. Причем он настолько привлекателен внешне, что не оставляет равнодушным ни чайника, который сел за компьютер едва ли не первый раз, ни опытного профессионала... Каков же он на самом деле, этот загадочный ***PowerMac G4****?*

Вкусная начинка

Как известно, фирма **Apple** при разработке компьютеров всегда идет своими собственными (точнее будет сказать, неисповедимыми) путями. И PowerMac G4 — не исключение из этого правило. Результат — совершенно уникальный, быстродействующий, обладающий прекрасными возможностями расширения компьютер, который к тому же содержит ряд весьма оригинальных технических решений.

Сердцем рассматриваемой нами системы является совместная разработка фирм *Motorola*, *IBM* и *Apple* — *RISC-процессор Power PC G4* с модулем *Velocity Engine* (скоростной двиготель), поддерживающий роботу в многопроцессорных системах. Напомню, особенность RISC-архитектуры — наличие большого количества регистров общего назначения и аппаратная реолизация команд. В отличие от CISC-архитектуры (где большинство инструкций хронятся в чипе в виде микрокода), являющейся базовой для всей линейки процессоров Pentium, подобная организоция позволяет достичь неплохого приросто в производительности при молом размере ядро и относительно низких тактовых частотах. И действительно, по привычным меркам чостоты токих процессоров невелики — у самого быстрого Power PC всего лишь 867 МГц. Одноко это ни в коей мере не свидетельствует об их низкой производительности — система на бозе токого процессоро обходит ПК с Pentium 4 1.7 МГц ож на целых 58 % (Photoshop-test)! Кроме того, благодоря низкому тепловыделению (в пределох 10 Вт) вполне достоточно пассивного охлаждения CPU, чего никак нельзя скозать о системох на базе Intel-, и особенно AMD-процессоров. Иной раз они обвешаны различными ОРБоми не хуже новогодней елки ☺.

Как любой современный процессор G4 имеет кэш первого уровня *(L1)* емкостью 64 Кб и кэш второго уровня *(L2)* размером 256 Кб, работающие на частоте ядра. Кроме того, в орхитектуре систем на этом процессоре используется кэш третьего уровня *(L3)* размером 2 Мб, который розмещается на системной плате и работает но частоте 200 МГц.

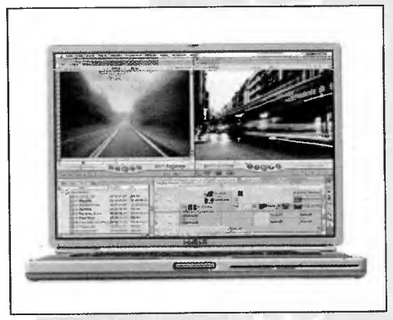


Частота системной шины (FSB) у Power Mac составляет 133 МГц и позволяет передавать данные со скоростью более чем 1 Гб в секунду. Система помяти тоже не подкачала — в наличии три слота *DIMM*, в которые установливоется обыкновенная *PC133 SDRAM*. Максимально возможный объем ОЗУ — 1.5 Гб, что, согласитесь, совсем неплохо для персонального компьютера. К сожалению, стандартно компьютер постовляется всего лишь со 128 Мб оперативной памяти ☹. Маловато для обработки графики и видео больших объемов, а ведь именно для этих целей и предназначен Mac. Однако сейчас цены но память ностолько низкие, что для человека, решившего купить себе PowerMac, наращивание объема оперативки не составит никаких проблем.

Для расширения возможностей системы весьмо кстати и четыре слота *PCI-64* с частотой 33 МГц. Правда, поработать с дешевыми китойскими картами тут вряд ли удастся — понадобится качественное, специально спроектированное оборудование, к тому же с дройверами под Mac. Да и нет такой уж острой необходимости в модернизации системы — практически все встроено, интегрировоно и настроено! Например, даже интерфейс *FireWare* — на стенку корпуса выведены его два розъема со скоростью передачи донных до 400 Мбит/с. Достаточно обзавестись видеокамерой, поддерживающей этот интерфейс (есть и другие FireWore-устройства: винчестеры, DVD- и CD-RW-приводы), как тут же ПК превращается в довольно неплохую студию видеомонтожа. Кроме FireWare, присутствуют и два разъема USB, пропускноя способность каждого из которых — 12 Мбит/с на канал. Как правило, один из них занят кловиатурой, имеющей концентратор на дво порта, в один из которых подключается знаменитая однокнопочная мышь. Хотя при желании (очень уж сомнительно, что такое желание у кого-то возникнет) и мышь и клавиотуру можно сменить на другие, главное — чтобы с USB-интерфейсом.

Встроенный контроллер дисковой подсистемы **Ultra ATA/66** поначалу вызывает удивление — как же так, ведь уже есть *ATA/100*, да и *ATA/133* не за горами? Хватит ли скорости? Но все сомнения неосновательны. Во-первых, Мос оснащен жестким диском *Quantum Fireball* емкостью 60 Гб (7200 об/мин). А диски этой серии, кроме высокого кочества, показывают еще и весьма хорошее быстродействие. Во-вторых, в корпус можно установить до трех жестких дисков, при этом доступны модели емкостью 40, 60 и 80 Гб. И наконец, в-третьих, если и этого окажется недостаточно, то купив SCSI-одаптер, у вас появится возможность установить до трех приводов **Seagate Barracuda**, каждый по 180 Гб. А 540 Гб — это, знаете ли, не шуточки...

Но наибольший интерес вызывает, конечно же, универсальный привод **SuperDrive**. Ну, не настолько уж он и «супер», трехдюймовые дискеты ему не осилить ☺, но CD и DVD — зопросто. А еще он пишет и *DVD-RAM*, и *CD-RW*, и *CD-R*. Скорость записи DVD — 2x, чтения — 4x, а с CD-дисками привод работоет на скоростях 4x/8x/24x. Конечно, результот весьма далек от лучших показателей в этой области, но ведь это ПК, а не конвейер по тиражированию CD- и DVD-дисков. Так что, прикупив, кроме вышеупомянутой FireWare-видеокамеры, еще и парочку DVD-болванок (по цене от $40 и выше), можно заняться видеомонтажом и оуторингом DVD на вполне профессиональном уровне.



Казолось бы, компьютер, снискавший себе большую популярность в области графики и издательского дела, должен иметь если уж не суперпроизводительную, то, как минимум, оригинальную видеоподсистему. Здесь не обошлось без разочарований — в самый обычный слот **AGP 4X** установлено обычная видеокорта. А именно — **GeForse2 MX with TwienView** 64 Мб SDRAM. Хотя есть и приятные неожидонности: кроме того, что доступно розрешение вплоть до 1920×1200 с глубиной цвета в 32 бита, нам представляется возможность использовать сразу два монитора. Причем довольно необычным способом — при помощи специального коннектора **ADC (Apple Display Connector)**, по которому одновременно передаются не только цифровой или аналоговый видеосигнал, но и данные, а также питоние для USB-устройств, подключенных но мониторе к USB-концентратору. Ну, а второй монитор подсоединяется с помощью обычного 15-штырькового **D-sub VGA**.

Если же кому моловото вычислительной мощи второго GeForse, тому как раз придется впору последнее предложение от Apple — ультрасовременная видеокарта **GeForse3** с 64 Мб DDR видеопамяти.

А вот со звуком, к сожолению, дела плохи. Все звуковые возможности ограничиваются встроенной 16-битной оудиокартой, внутренним динамиком (неплохого, нодо сказать, качество, да только вот размер подкачол) и двумя выходами — для внешних колонок и ноушников. Приобретоть эти самые колонки и ноушники придется уже отдельно. Также надо отметить, что микрофон и сабвуфер подключается не иначе, как через USB, а это значит, что свободных USB-портов не останется вовсе. Для серьезной работы со звуком приготовьтесь раскошелиться и выложить $139 за low-end звуковую карту **SoundBlaster Live! for Macintosh** ☺.

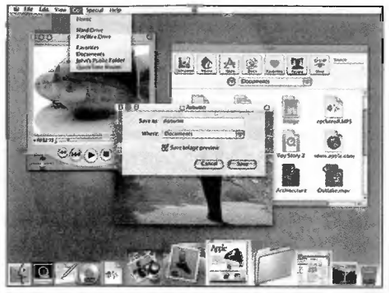


Зато с сетями как раз нооборот. Внутренний модем на 56 К с протоколом *V.90* и весьмо уверенно держит связь на цифровых линиях. Интегрированная сетевая карта позволяет работоть не только по протоколам *10/100BASE-T*, но и по сверхсовременному *1000/BASE-T*, попросту называемому *Gigabit Ethernet*, — естественно, при наличии соответствующих канолов связи. А если и этого покожется мало, реализуйте возможности беспроводной сети — специальная онтенно уже встроена в корпус, так что купите еще базовую станцию и карту *AirPort* — и к вашим услугам качественная и быстроя связь в пределах 30–45 метров. Причем заметьте, никаких проводов!

Стильные программы

Кождый новый PowerMoc поставляется с минимальным набором программного обеспечения: операционная система, программы для работы с видео и звуком, инструменты для навигации по Сети и несколько небольших утилит для тестов и ностройки системы.

Сомый горячий интерес, конечно же, вызывает ОС **MacOS X**, новая операционная система от Apple, котороя является существенно перероботонной и улучшенной версией ОС *NeXTSTEP*. По структуре организоции, а также внешнему виду MocOS X настолько отличоется от всех PC-шных систем, что ей стоит уделить особое внимание. В основу системы положено ядро **Darwin**; оно было разработоно с использовонием открытых стандортов, а именно микроядро *Mach 3.0* и системных сетевых вызовов *FreeBSD 3.2*. В итоге — новоя ОС обладает исключительной надежностью UNIX-систем, имеет замечотельную многозадочность (именно многозадочность долгое время оставалось узким местом линейки MacOS) и схожую с BSD-системами реализацию стека протоколов TCP/IP, что обеспечивает надежную роботу в internet/intranet сетях. И в дополнение к этому: MocOS X поддерживает фойловые системы, используемые в Unix (а в будущем и Linux), позволяет работать в терминальном режиме (то есть с командной строкой), имеет обширный и проверенный временем набор средств разработки приложений (в комплект поставки входит отдельный CD с инструментольными средствами).



Но мощное UNIX-ядро — это всего лишь фундамент операционной системы. Но следующем уровне находятся три графические подсистемы: **OpenGL**, **QuickTime** и **Quartz**, предназначенные для игр и 3D-графики, полноценной поддержки современных мультимедийных формотов и экранного воспроизведения postcript- и pdf-документов соответственно. Первые две технологии уже достоточно распространены и не нуждаются в дополнительных комменториях. Quortz же является улучшенной реализацией *Display Postsript-технологии* из *NeXTSTEP*, позволяющей отображать графические элементы посредством их описания на языках postscript и pdf, при этом без использования привычной схемы пиксель/кадровый буфер.

Безусловно, рядовой пользовотель MacOS не заметит никакой разницы между этими методами построения изображения, однако не заметить пользовательский интерфейс *Aqua (Вода)*, который создан при помощи подсистемы *Quartz*, он никак не сможет. Полупрозрачные окна, анимированные иконки, «стеклянные» кнопки, тени, отбрасываемые объектами, и настраиваемая по собственному вкусу линейка масштабируемых пиктограмм — вот далеко не полный перечень красивостей новой ОС. Более того, благодоря векторной реализации интерфейса появилась возможность без потери качества масштобировать любые элементы.

Под стоть новой операционке и прикладные программы. Чего стоит один только **iTunes** — самый настоящий цифровой оудиоцентр. С помощью этого приложения можно слушать музыку, совершенно не заботясь при этом о форматох файлов. Но это еще не все, вставив обычный Audio CD, можно практически на лету преоброзовать понровившиеся треки в *MP3* (при необходимости iTunes попытоется найти в Интернете назва-ние ольбома и песен), а затем добовить их в свою собственную оудиоколлекцию. А почему бы не записоть собственный MP3-сборник? Для этого понадобится лишь встовить зоготовку в SuperDrive, выброть нужные композиции и нажоть несколько кнопок. Просто и эффективно.

В стандартной поставке ПК представлено еще несколько программ. Две из них, **iMovie2** и **iDVD**, преднозночены для редактирования видеофрогментов, ноложения спецэффектов, окончательной сводки и записи на DVD. Остольные — **Microsoft Internet Explorer**, **Netscape Communicator** и **Microsoft Outlook Express** — требуются для роботы в Интернете и ничем (кроме интерфейсо) от своих PC-собратьев не отличоются.

Человеку, привыкшему к раздолью пиратского ПО, которое можно гигобойтами скупоть на каждом перекрестке, такой «спортонский» набор покожется просто смешным. Но будьте уверены — когда к стоимости железа надо добавить еще и сотню-другую за операционную систему, в два-три роза больше за офисные приложения и совсем уж бесноловные суммы за средство разработки программ, то и этот нехитрый набор (особенно компакт-диск с документацией и инструментальными средствами) станет настоящим подарком.

И не совсем утешительный вывод

Всем хорош Макинтош! Только вот цены на технику от Apple уж слишком больно «кусаются»: модель PowerMac G4 867 МГц стоит $2499 (и это без монитора!). Так что у нас, к сожалению, позволить себе такой компьютер могут только те, у кого есть Очень Большой Кошелек, причем кое-чем доверху набитый. Поэтому ПК на базе плотформы Wintel еще долго будут носить заслуженное звоние «истинно народный»...





Одним прикосновением...

Игорь БЕЖЕВЕЦ igor_big@ukrpost.net

Сканеры, сканеры, сканеры... Как много мы о них писали. Но еще больше осталось неописанных. Сегодня их станет на три меньше ☹.

А попали мне сегодня в руки модели, предназначенные для подключения к порту USB (впрочем, модель *Visioneer OneTouch 8600* подключается еще и к порту LPT). Я помню те времена, когда сканеры выпускали для подключения к SCSI-контроллерам, дабы обеспечить высокую скорость сканирования. Для этого контроллер ставился на материн-

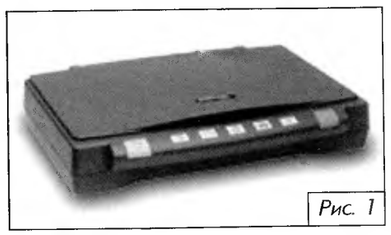


Рис. 1

ку, занимая лишний слот и зачастую конфликтуя с некоторыми звуковыми и сетевыми картами. Теперь же есть USB (даже USB 2.0 есть ☺), пропускная способность которого гораздо выше стандартного параллельного LPT и почти на уровне SCSI.

Начнем описание сканеров с самого продвинутого. Это уже упомянутый **Visioneer OneTouch 8600** *(рис. 1)*. Естественно, не из-за наличия подключения к LPT этот сканер занял первое место в нашем мини-тестировании. Нет, он превосходит своих собратьев по многим параметрам. Но обо всем по порядку.



Рис. 2

Комплектуется Visioneer OneTouch 8600 двумя кабелями (для подключения к USB и LPT), блоком питания (это вам не модем — через USB сканер не прокормишь ☺), толстенной книжкой-мануалом на шести языках (русского нет, но мы уже к этому привыкли), двумя компакт-дисками (один с драйверами, другой с софтом), а также наклейками с названием кнопок на сканере на пяти языках (это для тех, кто не понимает значения английских слов Stop и Scan).

Для установки драйверов необходимо подключить сканер во время работы ПК к сети и к USB-разъему, после чего Windows обнаружит новое устройство и потребует драйвер, который находится на одном из дисков. После установки софта в системном трее появится значок сканера *(рис. 2)*. Когда девайс выключен, значок перечеркнут красным крестом, когда включен — светится голубым светом. При каждом запуске компьютера драйвер сканера запускается автоматически и определяет, включено ли устройство. Нажав на иконку в трее левой кнопкой мыши, получим окно *(рис. 3)*, в котором можно произвести все те же действия, что и нажимая на кноп-



Рис. 3

ки, находящиеся на корпусе сканера. Это *«Custom»*, *«eMail»*, *«OCR»*, *«Fax»*, *«Copy»*, *«Scan»* — названия кнопок говорят сами за себя (разве что можно пояснить значение кнопки «OCR» — она нужна для сканирования текста сразу в текстовый редактор). Перед первым включением сканера не забудьте также установить переключатель, блокирующий сканирующую головку, в положение «Open». Переключатель следует вернуть в прежнее состояние перед переносом сканера в другое место. Это необходимо для того, чтобы резкость сканирующей головки не сбилась во время транспортировки. Также на корпусе сканера находится кнопка включения/выключения питания (на других моделях она отсутствует), что, несомненно, поможет жителям нашей страны сэкономить несколько киловатт в месяц. Порт подключения к USB на сканере находится за так называемой «шторкой», доступ к ней может быть осуществлен только при отключенном кабеле LPT (наверное, так сделали для того, чтобы юзеры не подключали сканер одновременно к двум портам). На обратной стороне сканера также имеется разъем для подключения принтера (особенно пригодится тем, у кого ни комп, ни принтер не оснащены USB, а есть желание использовать сканер и принтер одновременно).

В сканере также реализована редкая и весьма приятная фича — его крышка открывается не вдоль планшета, а поперек, что, как по мне, гораздо удобнее.

Остановимся подробнее на *софт-обеспечении*, поставляемом со сканером. На одном диске с драйверами идет *PaperPort Deluxe 6* (программа очень удобна для сканирования всего, что только можно — *рис. 4*). Программа для сканирования использует драйвер *TWAIN*. А он, в свою очередь, предлагает следующие возможности по настройке.

☞ В верхней левой части окна необходимо выбрать, что, собственно, вы будете сканировать (цветное фото с хорошим или отличным качеством (100 и 200 dpi соответственно), текст (300 dpi), лист факсимильного сообщения либо ксерокопию (200 dpi), или черно-белую фотографию (10 dpi), *рис. 5*).

☞ В зависимости от выбранных в предыдущем меню настроек, в нижней части окна меняются такие значения: *Mode* — режим (True Color (то бишь 32 бита), *Grayscale* (шкала серого цвета), *Black & White*, *JPEG color compressed* и *JPEG gray compressed*, позволяющие сжать только что отсканированный рисунок в JPEG-картинку), *Resolution* — разрешение (помимо уже упоминавшихся 100, 200 и 300 dpi, разрешение можно установить вплоть до 9600, правда, тогда обычная фотография с отличным качеством сканирования займет на винчестере ни много ни мало — 6,4 Гб, я уже молчу о продолжительности сканирования и времени сохранения картинки на винт), *Size* — размер (можно установить размер полученной картинки в пикселях, сантиметрах и inches'ах, также есть стандартные размеры рамок).

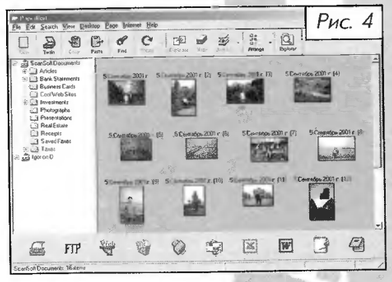


Рис. 4

☞ Нажав на кнопку *Adv. Settings*, вы попадете в одноименное окно, в котором можно настроить яркость, контрастность сканируемой картинки, а также улучшить цветовой баланс (автоматически или вручную), здесь же можно установить качество JPEG-компрессии *(рис. 6)*.

☞ Установив флажок *AutoCrop*, пользователь не будет мучаться с обнаружением краев сканируемой фотографии, AutoCrop сделает все это сам (хотя был обнаружен небольшой глюк — если край фотографии одного тона (будь-то черный или белый), то AutoCrop все время норовит его обрезать).

Следующей программой, обнаруженной на компакте, стала *Xerox TextBridge Pro 8.0 OCR* — программа для распознавания английского текста, почти бесполезная в наших краях, посему описывать ее подробно я не стону.

На отдельном диске поставляется *MGI PhotoSuite II SE*, представляющий собой не что иное, как средство для просмотра картинок, собирания их в альбомы с возможно-

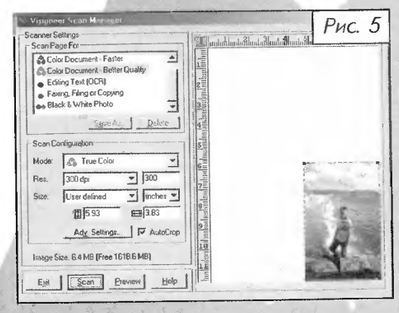


Рис. 5

стью отправки по e-mail'у.

Однако хватит о софте, поговорим о том, как на этом сканере работается.

Сканировал девайс тихо, почти неслышно, даже если разрешение ставилось на 600 dpi. Качество отсканированных картинок нарекания не вызывало, разве что настройки цвета по умолчанию делают фотографию немного тусклой, но это очень легко исправить, добавив немного яркости в Advanced Settings.

Также был замечен глюк в реализации технологии *OneTouch* (наличие кнопок для сканирования на корпусе сканера) — после нажатия кнопки Scan сканер периодически зависал, чего не было при сканировании «по-старинке», через Окна.

У следующего подопытного, **PrimaScan Colorado 2600u**, нет ни одной кнопки на корпусе (!). Даже On/Off нет. Нет также и зажима сканирующей головки, что у меня вызвало некоторое удивление (по времени производства сканер старше вышеописанного, так что никакая новая технология для парковки головки использоваться не могла). Поэтому при транспортировке сканера будьте осторожны — не переворачивайте его вверх дном и тем более не трясите (это же относится и к следующей модели). Сканер выглядит очень солидно — белый цвет и ровные, прямые очертания. Он просто создан для какого-нибудь серьезного офиса.

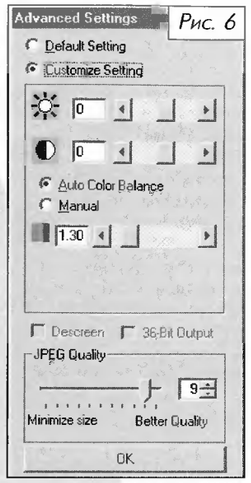


Рис. 6

В комплект поставки сканера помимо него самого входит *блок питания* для подключения к сети, два диска (один с драйверами и *TextBridge Pro OCR*, другой *с MGI PhotoSuite III SE*, назначение которых мы уже рассмотрели), в качестве мануала используется листок формата А3, сложенный в четыре раза, на котором на трех языках (какой там русский!) изложено, как подключить девайс и установить дрова.

Драйверы ставятся иначе, чем у остальных рассмотренных моделей. Мне даже пришлось немного помучиться: первый раз в жизни я сначала устанавливал драйвер, а потом уже подключал девайс к ПК (при этом опция *Legacy USB* в BIOS должна стоять в режиме *Disable*).

TWAIN-драйвер Colorado 2600u является младшим братом такого же драйвера OneTouch 8600, только у него интерполирующее разрешение всего 2400 dpi, и отсутствует возможность сканировать сразу с JPEG-компрессией. Сканер работает тихо, но немного медленнее предыдущей модели. Но это оправдано более низкой ценой, а так — характеристики и метод сканирования у обоих сканеров, в принципе, одинаковы (см. *таблицу*). Качество отсканированных фотографий было даже немного лучше, чем у рассмотренной выше модели (сказывалось различие в количестве битов на цвет). Никаких проблем в работе с девайсом замечено не было, он не зависал, не глючил, в общем, вел себя как надо.

И, наконец, последний «испытуемый», представитель все того же Visioneer, а посему очень похожий на 8600, сканер **OneTouch 5600** *(рис. 7)*. Уж чего я совсем не ожидал, так это того, что с девайсом в комплект не входит даже ну совсем короткий мануал. Жуть! И это при том, что USB-устройства только начинают овладевать сердцами (а также домами и кошельками) наших соотечественников. Хоть *компактов* нормально положили — стандартно два (драйверы и софт). И *блок питания*, слава богу, есть.

Устройство имеет очень красивый дизайн (черная крышка и три продолговатые кнопки — *«eMail»*, *«Printer»* и *«Scan»* выглядят очень стильно). Именно этим и хочет привлечь вас производитель к устройству, скажем так, среднего класса. На деле черная крышка оказалась полупрозрачной серой. А так как подложка на крышке сканера белого цвета, то при сканировании луч лампы сканера просвечивал крышку насквозь и на экране помимо картинки отображалась еще и крышка сканера со всеми ее трещинками и царапинами (я сначала подумал, что это изображение моего потолка, так сильно пробивался луч через крышку). Мне удалось этого избежать посредством прикладывания черного листа копировальной бумаги к крышке. Вот такой вот сюрпрайз! Не знаю, кто тестировал этот сканер перед выпуском в продажу. Так что *AutoCrop*'ом при работе с этим сканером пользоваться противопоказано.

Но, решив эту проблему, я получил, в принципе, неплохие цифровые рисунки, вот только сильно бледные (сказывалось просвечивание крышки). При одинаковых с предыдущей моделью параметрах сканирования, качество фотографий немного отличалось. Угадайте, в чью пользу?

Но вот зато при сканировании текста разницы не было заметно никакой. Все буквы он разбирал нормально (ну, хоть для чего-то он сгодился). Аж не хочется описывать софт, идущий со сканером в комплекте, поскольку использовать его в полной мере все равно не придется.



Рис. 7

Также следует упомянуть небольшой недостаток всех сканеров, участвовавших в сегодняшнем обзоре: мой *FineReader 4.76* наотрез отказывался принимать ответ от TWAIN-драйвера сканера. Наверное, сказывается новизна сканеров и нестандартный (как LPT или SCSI) порт их подключения. Надеюсь, эти проблемы решены компанией ABBYY в 5-ой версии вышеупомянутой программы, поскольку более качественной программы для распознавания русского и английского текста я не встречал.

Вот и подошло время делать итоговые выводы. Места расставлены (сверху вниз), сканеры осмотрены. Остается только добавить, что все эти девайсы относятся к недорогой ценовой категории.

Автор выражает благодарность компании **Квазар-Микро** за предоставленные для тестирования сканеры.

	Модель сканера		
Название характеристики	8600	2600u	5600
Оптическое разрешение	600x1200 dpi	600x1200 dpi	600x1200 dpi
Аппаратное суперсэмплирование	1200 dpi	1200 dpi	1200 dpi
Максимальное разрешение (интерполяция)	9600 dpi	2400 dpi	2400 dpi
Количество бит (цвет)	36	42	42
Количество бит (серая шкала)	12	14	14
Интерфейс подключения	USB/LPT	USB	USB
Площадь сканирования	A4 (21,6 см x 29,7 см)		
Размеры (см)	42,7x29,7x9,4	45x29x8,6	45x29x8,6
Вес	2,8 кг	2,5 кг	2,7 кг



Хитрая сеть

Александр КОСТЮК kostuk@fromru.com

Что такое сеть? В идеале это несколько компьютеров, соединенных между собой кабелем. Для того чтобы сделать сетку, нужно довольно много желания и железа, к которому относятся сетевые карты, концентраторы или, как их называют, HUB'ы, шнуры и т. д.). К тому же требуются немалые познания в ОС (в нашем случае это будет Винда 9x). В общем, процесс этот трудоемок и тернист! В данной статье я попробую рассказать вам о нетрадиционной, «хитрой» сети ☺.

Итак, разберемся, что же нам нужно для нашей «хитрой» сети? Ну, во-первых, это, конечно, два, именно два, и желательно удаленных ☺ компьютера, два модема, установочный диск с Windows и формула «желание + терпение». Теперь разберемся, зачем это нам нужно? Представьте себе такую ситуацию: вы и ваш друг — заядлые геймеры (или крутые экспериментаторы ☺), а ходить в компьютерные клубы сильно ломит. Но не отказывать же себе в удовольствии порубиться часок-другой в Эпоху Империй! В этом я попробую вам помочь (если сильно попросите ☺).

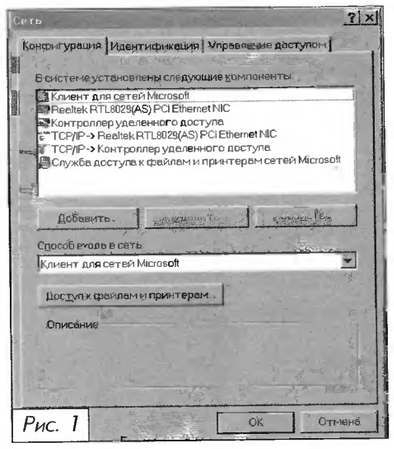
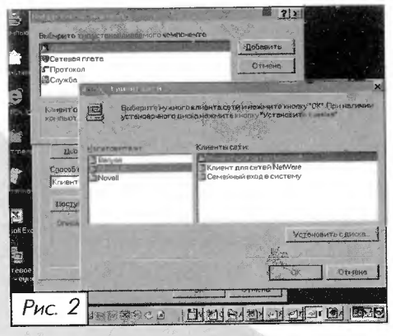


Рис. 1

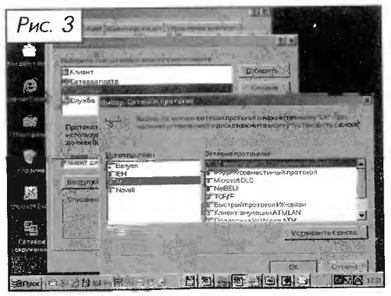
Разбор полетов

Думаю, ни для кого не секрет, что во время брожения по Интернету модем использует протокол *TCP/IP* (Transmission Control Protocol). Но что ему мешает болтать по протоколу *IPX/SPX* или другому, применяемому в LAN? Правильно, ничего. Надо лишь его заставить. Что же мы в результате получим от нашей сетки? Во-первых, возможность относительно просто и без напряга играть в несложные мультиплейерные игры, к которым относятся *Age, Fifa, Heroes3* и т. д. В общем, главными претендентами на играние по такой сети выступают стратегии и спортивные симуляторы. Конечно, вы можете попробовать сыграть и в Кваку, но ваши шансы на удачу весьма малы: для этого нужно иметь два крутых модема на одном и другом конце шнурка и, конечно же, ваша линия и линия вашего друга (не линия жизни, а телефонная ☺) должны быть обязательно цифровыми!


Рис. 2

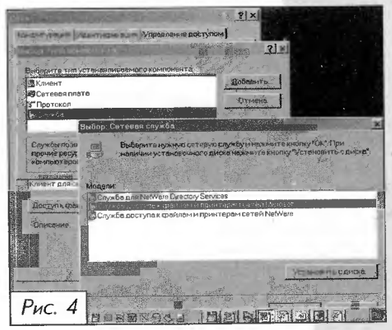
Уроки вдохновения

Итак, набор средств ясен. Пора переходить к настройкам операционной системы. Для этого заходим в *Панель управления* и выбираем *Сеть*. Перед вами открывается вот такое окно (*рис. 1*). Пора навести тут порядок. Нажимаем кнопку **Добавить** и попадаем в меню **Выбор типа компонента**. Опять жмем *Добавить*, затем выбираем **Microsoft** (в левом списке) и **Клиент для сетей Microsoft** (в правом списке) — *рис. 2*. Теперь нужно установить сетевой протокол. Повторяем процедуру, только теперь в меню выбираем **Протокол**. Далее в левом списке (*Изготовители*) выделяем *Microsoft*, а в правом (*Сетевые протоколы*) — **IPX/SPX** (*рис. 3*). Далее нам нужно установить *Службу*. Она понадобится для того, чтобы получить полноценный интерфейс «кабельной» сети. Делаем все как обычно. В меню *Выбор типа компонента* выбираем **Служба**. Теперь в появившемся окне нужно выбрать *Службу доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft* (*рис. 4*). С установкой компонентов покончено.


Рис. 3

Настрой себя сам

Пора переходить к настройкам ОС. В окне **Сеть** в списке **Способ входа в сеть** выбираем *Клиент для сетей Microsoft*. Жмем на кнопку **Доступ к файлам и принтерам** и ставим птички возле всех строк (всего их две) — *рис. 5*. Переходим на вкладку **Идентификация** и заполняем все доступные поля, если они по каким-то причинам не заполнены. Обязательно запомните имя вашего компьютера (не уменьшительно-ласкательное, а сетевое), оно пригодится вам позже (*рис. 6*). Все, жмем OK. Не исключено, что вам потребуется диск с Windows. Смело соглашайтесь со всеми требованиями ОС, в том числе и с перезагрузкой.


Рис. 4

Сервак — как много в этом слове...

После перезагрузки на рабочем столе у вас появится новая иконка — **Сетевое окружение** (если этого не произошло, значит, вы выполнили что-то не так). Не стоит забывать, что наша сеть будет построена на модемном соединении. Значит, пора переходить к настройке *DialUp-подключения*. Открываем *Мой компьютер* и *Удаленный доступ к сети* (*рис. 7*). Если такая системная папка отсутствует, значит, нужно установить этот компонент средствами Windows — для этого откройте *Панель управления* и зайдите в *Установку и удаление программ*. Переходим на вкладку *Установка Windows*. Активизируйте (засветите) строку *Связь* и нажмите кнопку *Состав*. Вам потребуется поставить птички против пунктов *Hyper Terminal, Сервер удаленного доступа* и *Удаленный доступ к сети* — *рис. 8*. Жмите OK, не забудете при этом вставить установочный диск с Windows в CD-ROM. В окне *Удаленный доступ к сети* открываем меню *Соединения* (в верхней панели меню) и выбираем *Сервер удаленного доступа* (о том, как сделать так, чтобы такой пункт меню присутствовал, я рассказывал выше, поэтому не будем останавливаться на этом ☺). В окне, которое появится, ставим точку возле строки **Разрешить удаленные подключения**. Теперь жмем на кнопку **Тип сервера**. Вместо *Default* нужно выбрать *PPP: Интенет ...* и поснимать птички возле строк *Программное сжатие данных* и *Требуется зашифрованный пароль*. Теперь порядок. Жмем *Применить*, после чего на *Панели задач* (Task bar) появится симпатичная картинка, изображающая компьютер на ладони. В данный момент ваш компьютер настроен как сервер и может подключать к себе пользователей.

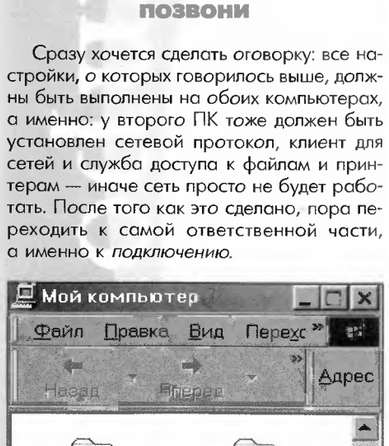
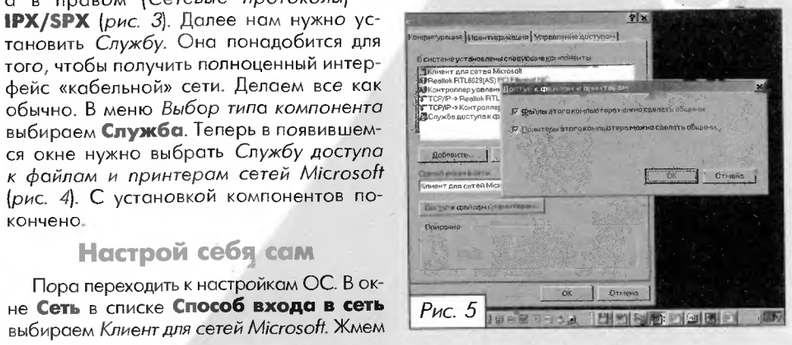


Рис. 6


Рис. 5

Позвони мне, позвони

Сразу хочется сделать оговорку: все настройки, о которых говорилось выше, должны быть выполнены на обоих компьютерах, а именно: у второго ПК тоже должен быть установлен сетевой протокол, клиент для сетей и служба доступа к файлам и принтерам — иначе сеть просто не будет работать. После того как это сделано, пора переходить к самой ответственной части, а именно к *подключению*.

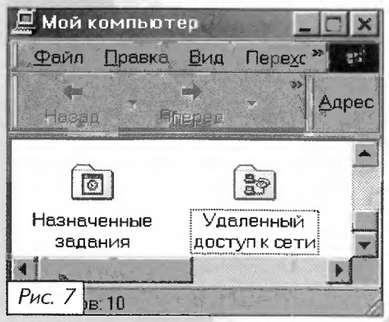


Рис. 7

Учитывая то, что на панели задач у вас уже есть компьютер на ладони, звонящий вам друг должен создать *Удаленное соединение*, указав в соответствующем поле номер вашего телефона (не забывайте убрать птичку возле строки *Использовать код страны и параметры связи*). Нужно также перейти на вкладку *Тип сервера* и убедиться, что тип сервера удаленного доступа определен как *PPP: Интернет, Windows NT Server, Windows 98*. Также необходимо поставить птичку против строки *Войти в сеть и выбрать все допустимые сетевые протоколы*. Все, можно с чистой совестью жать на OK. Сейчас оба компьютера готовы стать сетью. Все, что нужно от вашего друга, — это позвонить вам по модему, используя только что созданное соединение. После того как произошла процедура дозвона, у вас на Панели задач появится модем, щелкнув по которому, вы можете получить сведения о том, на какой скорости произошло подключение. А главное — вы сможете поиграть во что-нибудь (все точно так, как при игре по LAN) или побродить по логическим дискам другого ПК. Если первое не вызывает трудностей, то на втором я хотел бы остановиться более подробно.

Рис. 8

Выполните последовательность *Пуск> Найти Компьютер*. В поле *Имя* укажите сетевое имя компьютера вашего друга и нажмите *Найти*. Теперь двойной щелчок по иконке, которая появится ниже — и вам доступны сетевые ресурсы, выделенные вашим другом (это могут быть диски, принтеры, каталоги и т. д.). Да, я еще не останавливался на процедуре выделения сетевого ресурса. Это не проблема. Зайдите в *Мой компьютер* и выбирайте свойства первого понравившегося вам диска, кликнув на нем правой кнопкой мыши. Переходите на вкладку *Доступ* и ставьте точку возле строки *Общий ресурс* (*рис. 9*). Жмите OK. Теперь ярлык вашего диска находится на ладони — это знак того, что данный объект является сетевым ресурсом и ваш друг сможет его увидеть посредством сетевого подключения.

Рис. 9

И еще краткая информация: перед тем как лазить по диску друга, вы должны обязательно войти в сеть. Но в сеть входит тот, кто звонит. Потому, если компьютер вашего друга настроен так же, как и ваш, то есть он тоже Сервер удаленного доступа, то все что нужно — это просто позвонить по модему вашему другу. Ну, вроде все. Желаю приятно провести время.



Чипсы в AMDшном вкусе

Владимир СИРОТА vovsir@km.ru

Процессоры компании AMD завоевывают все большую популярность у пользователей. Вне всякого сомнения, они того заслуживают. Но сам по себе хороший процессор еще не гарант быстрой и стабильной работы компьютерной системы. Многое зависит от набора системной логики, которая обслуживает CPU — чипсета. Вот в разнообразии чипсетов для процессоров AMD мы и попытаемся разобраться.

Что же мы нAMDелали

Вполне естественно, что разработкой набора системной логики, который мог бы обслуживать процессоры AMD, озадачилась и сама эта компания. Подобный подход исключал возможные задержки с поставкой готовых чипов на рынок, даже если бы сторонние разработчики не успели со своими решениями к моменту выхода модифицированных ядер *K7*, названных *Thunderbird*.

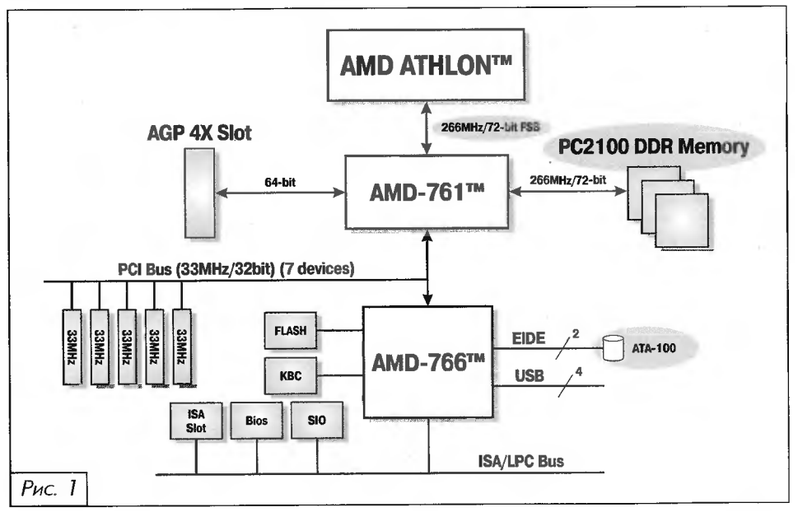


Рис. 1

Небольшое сюжетное ответвление: устаревшие и давно снятые с производства системы со Slot A и чипсетом AMD 750 мы рассматривать не будем. Просто из-за отсутствия малейшего интереса к этой теме как у самого писателя ☺, так, думаю, и у всех читателей. Хотя огромная роль AMD 750 в начальном продвижении процессоров Athlon на рынок и несомненна, но это было так давно...

Удивительно, но компания сразу отказалась от идеи выпуска нового чипсета с поддержкой широко тогда распространенной SDRAM, а взялась реализовать работу системной логики с только набиравшей обороты памятью DDR SDRAM. Что послужило причиной такого решения, сказать трудно, несомненно лишь одно — новый чипсет компании удался. Им стал всем хорошо известный, хотя так широко и не распространившийся (рынок чипсетов AMD все-таки отдала на откуп сторонним производителям) герой своего времени AMD 760 (*рис. 1*).

Чипсет, что вполне естественно, прекрасно уживался с «родными» процессорами *AMD Athlon* и *Duron*, устанавливаемыми в разъем *Socket A* (*Socket 462*). Как уже отмечалось, рассчитан он был исключительно на работу с DDR памятью стандарта PC1600 и PC2100, а построен на базе двух чипов: *северного моста AMD-761* и южного моста *AMD-766*.

Северный мост поддерживал процессорную шину *EV6* с рабочей частотой 200 МГц (2×100) или 266 МГц (2×133) при синхронной шине памяти. PC1600 DDR SDRAM память могла использоваться только с процессорами, рассчитанными на 200-МГц шину, а PC2100 дружила, соответственно, с 266 МГц-шинными процессорами. Весьма оригинально, но северный мост обладал поддержкой до 8 банков памяти общим объемом до 4 Гб. Однако все это великолепие сильно омрачала одна очень неприятная особенность: если чипсет общался с более чем двумя слотами памяти, то использовать в таком случае можно было только регистровую память, а это — весьма дорогое удовольствие. Далее, когда мы подойдем к двухпроцессорным платформам, постараемся рассмотреть особенности этой памяти, а сейчас просто примем к сведению и пойдем дальше.

По всем остальным параметрам чип AMD-761 не был из ряда вон выходящим, обеспечивал общепринятую поддержку AGP 4x и семи слотов PCI.

Южный мост AMD-766 вообще не блистал оригинальностью, из «продвинутых наворотов» поддерживая лишь ATA-100 да 4 USB порта. Ни поддержки кодека AC'97, повсеместно пихаемого в чипсеты всеми кому не лень, ни средств аппаратного мониторинга. Да и вообще качество работы южного моста подкачало, начались нарекания, поползли слухи... К счастью, все сложилось удачно: обязанности южного моста в чипсете с успехом могли быть возложены на микросхему *VIA VT82C686B*. Благо, такое решение обладало полной совместимостью, а базовый набор возможностей обоих мостов был практически одинаков. Поэтому подавляющее большинство производителей материнских плат использовали в качестве южного моста в своих моделях именно чип VIA 686B, вдобавок это оказалось еще и дешевле (*рис. 2*).

Связь между обоими мостами чипсета обеспечивалась вполне традиционно — по шине PCI, что в идеале давало пропускную способность порядка 133 Мб/с. Что по нынешним меркам совсем негусто.

Но в целом достоинства AMD-760 значительно перевешивали недостатки. На то время чипсет имел превосходные рабочие характеристики. Использование 266-МГц шины в связке с памятью DDR SDRAM PC2100 давало весьма неплохие скоростные показатели, и некоторое время этот чипсет даже удерживал лидерство по производительности. Но время не стоит на месте. А с ним уходит и вчерашнее лидерство...

То ALi еще будет?

В попытке обогнать кухню AMD, подсуетилась с чипсетом под Thunderbird и компания *ALi*. Хотя чипсет ваяли и неслабо разбирающийся в электронике Али-Баба и сорок левых халявщиков, но первый блин вышел у ALi действительно комом. Причем скомканным и очень комковатым.

Никто не может отрицать, что *Acer Laboratories Inc.* (ALi) первой анонсировала чипсет **ALi MAGIK 1** (*рис. 3*), работающий с DDR-памятью. Но компания в обещанные сроки не смогла то ли довести его до ума, то ли развернуть массовое производство микросхем (а судя по всему, и то и другое). В результате первым реально выпущенным, работающим и массово применяемым в материнских платах DDR-чипсетом для платформ с Socket A стал AMD760.

Но давайте рассмотрим саму ALiшную выпечку. ALi MAGIK 1 изготовлен по классическому рецепту: он состоит из северного моста *M1647 Athlon Super Northbridge* и южного моста *M1535D+*, связанных воедино шиной PCI. Северный мост поддерживает частоту системной шины 100/133 МГц, AGP 4x, и, что очень важно, память двух архитектур: распространенную SDRAM PC100/133 и современную DDR1600/2100. Причем контроллер памяти позволяет последней работать асинхронно (плюс-минус 33 МГц) с системной шиной. Надо сказать, что это весьма положительно характеризует чипсет. Правда, по причине определенных сложностей при создании системных плат с поддержкой асинхронной работы DDR-памяти, этой возможностью многие производители предусмотрительно не пользуются. А жаль, ведь если вы располагаете памятью PC1600, то ни за что не заставите компьютер работать на частоте шины 133 МГц.

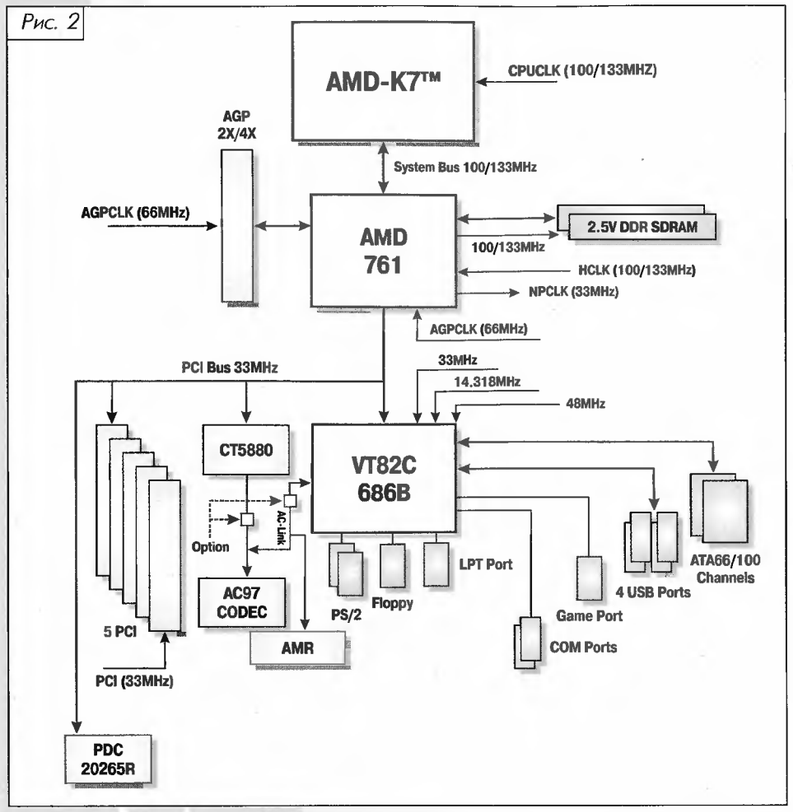


Рис. 2

С другой стороны, система с памятью PC2100 и возможностью изменения множителя на системной плате в любом случае позволит добиться высокой скорости обмена с памятью. То есть вы фактически бесплатно получите более производительную систему, даже если процессор трудится всего лишь на 100-МГц шине. Хотя лучше, конечно же, заставить и процессор перейти на 133-МГц шину, принудительно уменьшив ему множитель частоты ☺.

Ясно видно, при таком подходе процедура ускорения платформы в целом существенно упростится. Важно подчеркнуть, что высокая и даже разная частота шин совершенно не отразится на стабильности системы, ведь 133 МГц — это официальная частота работы. Если даже у вас процессор с быстрой шиной, а в наличии лишь медленная память, то можно сочетать и эти компоненты со стандартными параметрами функционирования при условии сохранения устойчивости работы компьютера. Хотя, понятно, смотреться такой гибрид будет довольно странно.

Согласно спецификации, ALi MAGIK 1 поддерживает до 3 Гб DDR-памяти. С учетом того, что производители системных плат в большинстве случаев расщедриваются всего на 3 слота памяти, а о DRR SDRAM модулях емкостью 1 Гб пока ничего не слышно, то подобные цифры, по крайней мере пока, можно воспринимать скорее как информацию к размышлению, но не более.

Еще одним преимуществом ALi MAGIK 1 можно считать то, что использующие его производители могут предложить системные платы, содержащие как DDR, так и SDRAM слоты памяти. Правда, тут следует уточнить, что оба тила памяти не могут применяться одновременно, то есть реально можно установить только модули одного типа.

Южный мост M1535D+ на вполне среднем современном уровне, в частности поддерживает ATA-100, USB 1.1, и ранее он находил применение с другими северными мостами.

Достоинством чипсета ALiMAGIK 1 считалось и то, что он мог бы применяться в мобильных системах, ибо в него была внедрена поддержка технологии энергосбережения AMD PowerNow!. Но что-то не слышно о таких решениях...

Что касается быстродействия, то на первых порах чипсет ALi MAGIK 1 демонстрировал просто шокирующую, причем не в хорошем смысле, производительность. И компания ALi, едва успев его выпустить, тут же срочно взялась за переработку. Коечто им таки удалось, и в итоге на свет появился «отпрыск» **ALi MAGIK 1 ревизии B**. Этот чипсет наконец-то уже мог не краснеть при виде своих показателей на сравнительных тестовых результатах различных систем.

Впрочем, перспективы у чипсета ALi MAGIK 1, прямо скажем, не очень радужные. Ему бы и сейчас занять у кого-нибудь популярности. Откровенно говоря, ALi просто не выдерживает натиска со стороны соперников. Единственное, чем может компания популяризовать свое решение — это существенно снизить на него цену.

Надо отметить, что первые неудачи с магией в чипсетах не сломили ALi. Компания с завидным энтузазизмом продолжала растить и развивать свое детище. Невысокое энергопотребление и энергосберегающие способности нового чипсета позволяли надеяться, что на рынке ноутбуков можно рассчитывать на успех, тем более что требования к производительности в этом сегменте не так жестки. В поисках союзников этой идеи ALi набрела на небезызвестную во времена царствования 486-х динозавров компашку под названием *Trident*. Совместными усилиями компаньоны представили изумленной публике интегрированные мобильные чипсеты с поддержкой DDR SDRAM и интегрированным графическим ядром. Одним из этих чуд (второе было рассчитано на платформу Intel) был *CyberMAGiK*, предназначенный для мобильных решений на процессорах AMD. Как нетрудно предположить исходя из названия, этот чипсет базируется на ALi MAGIK 1. К которому, в свою очередь, умудрились прикрепить 128-битное графическое *ядро Trident Blade XP* с малой потребляемой мощностью и такой же производительностью, которое, впрочем, совсем даже не постеснялись обозвать 3D-шным. Чипсет был нацелен на применение в ноутбуках, как дешевых, так и средней ценовой категории. Удалось ли ALi соблазнить до этого времени хоть одного производителя своим кибер-чипсетом, автору неизвестно.

(Продолжение следует)

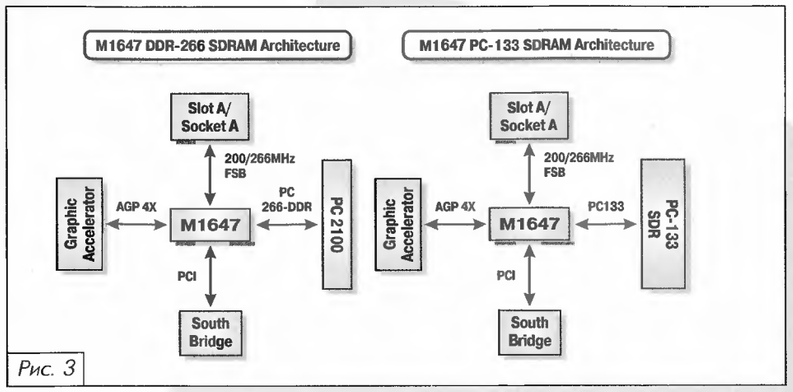


Рис. 3

ТЕСТ-98
компьютеры комплектующие ноутбуки периферия
Мы работаем без выходных! с 9-00 до 21-00
Майдан Незалежности 2, второй этаж
490-70-16, 228-03-61, 229-00-05
Дилерский отдел 490-70-16 (2 линии)
WWW.TEST98.KIEV.UA

Когда 5 больше чем 6?

Владимир МАЗЕПА vlm@bigmir.net

*По данным статистики **spylog.ru** (**http://www.spylog.ru**), браузером Internet Explorer пользуются более 90 % сетевых странников. Как ни велики потуги разработчиков Netscape Navigator, как ни перспективна шустрая Opera, очевидно, что именно Internet Explorer станет на ближайшие годы основным средством работы с Сетью. И вот почему. Во-первых, не смогли суды в Штатах прищучить Microsoft, а во-вторых, браузер действительно хороший. Именно поэтому мы не можем обойти вниманием выход новой его версии.*

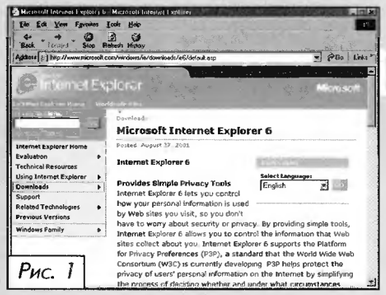
Работа над шестой версией сопровождалась повышенным вниманием со стороны сетевой общественности.

Сначала интерес подогрели заявления о том, что новый IE создается только для Windows XP, потом компания таки решилась на разработку браузера для всех своих ОС, кроме Windows 95. Не обошлось и без скандала: дело в том, что среди тестеров произошла утечка информации и одна из ранних бета-версий оказалась на нескольких download-сайтах. Затем бета-версии выпускались в Сеть уже официально (это называлось *public preview beta*), и нас попутно кормили сведениями о революционных изменениях в новом IE.

Время шло, наконец, настал тот день, когда на **http://www.microsoft.com/windows/ie/downloads/ie6/default.asp** появилась английская версия нового браузера. Наша общественность к этому отнеслась прохладно — ну, вышла, ну, есть там что-то, а чего-то вовсе и нет. В общем, все наши сетяне, похоже, мудро решили подождать русской версии (и она должна появиться очень скоро), а пока посмотрим новинки по английской.

Опасения, что Internet Explorer 6 вдруг пойдет по стопам Windows XP с ее немалыми системными требованиями, оказались безосновательными. Требования аналогичны пятой версии. Как я уже сказал, версии под Win95 нет и не будет — не ждите. А список поддерживаемых операционных систем я приведу, итак: *Windows 98, Windows 98 SE, Windows Millennium, Windows NT Workstation 4.0* и *Windows 2000 Professional*.

Инсталляция проходит в два этапа: сначала закачиваете небольшую программу килобайт под 500, а затем уже она закачивает и устанавливает все необходимые компоненты. В «типичную» инсталляцию, кроме самого броузера, входят *Outlook Express, Media Player,* модули поддержки различных языков. Общий объем закачиваемых файлов зависит от системы, предыдущего браузера и выбранных компонент для загрузки. В данном случае дистрибутив при установке на *Windows Millennium*, содержащей IE5.5, занял 12 Мб.


Рис. 1

Что же вы увидите после инсталляции? Чуточку изменятся пара иконок на рабочем столе. После старта на вас будет смотреть все тот же старый добрый IE, с установками, ранее выбранными для предыдущей версии (*рис. 1*).

То, что присутствует в финальной шестой версии IE, совершенно не идет ни в какое сравнение с новшествами, которыми изобиловоли бета-версии. Сейчас, пролистывая их описания и просматривая скриншоты, понимаешь, что все должно быть как раз наоборот — шестая финальная версия выглядит предшественницей собственных бет! Чего там, в тех бетах, только не было — и персональная панель с погодой и курсом валют, и панель контактов, и поиск с *search assistant* (такой персонаж типа помощника Office), и *smart tags* (превращение слов на странице в ссылки на дополнительную информацию). Но почему-то от уже реализованных функций отказались. Говорят, бета-тестеры попросили.



Рис. 2

Очевидно, все изменения, благодаря которым IE прыгнул с версии 5.5 до 6.0 «внутренние» и не видны невооруженным глазом. Начнем с «внутренних» перемен, они хоть немного, но чувствуются — браузер стал чуточку быстрее бегать и запускаться. Может быть, это субъективное мнение, но с ним соглашаются как сама Microsoft, так и некоторые обозреватели.

Конечно, чуть-чуть более быстрый браузер не является поводом для подобного скачка версии, но все равно приятно. Значит, смотрим дальше. И видим, что одно довольно интересное внутреннее изменение браузера весьма скандально: во-первых, удаление из его состава всего **Java** (не лутать с JavaScript), а также отсутствие поддержки Netscape-плагинов *(plug-in)*. Такое «усовершенствование» относительно Java на самом деле не затронуло нас, пользователей давно выпущенных операционных систем, мы-то станем IE6 поверх версии, где Java присутствует. А вот приверженцам Windows XP, где IE6 — родной браузер, придется обходиться без сетевых игр и прочих апплетов. Хотя и для них есть выход — скачать дополнительные модули с сайта **Sun** (**http://www.sun.com/software**).

Причиной отказа от Java послужили лицензионные неурядицы. Когда в судебном порядке Microsoft было запрещено использовать в своих операционных системах новые версии Java, она решило вообще отказаться от этой технологии во всех своих продуктах. Так Java не попал в IE6.

Далее — нас лишили еще и поддержки *Netscape-плагинов*. Такое «улучшение» объясняют вопросами безопасности. Насколько отсутствие такой технологии скажется на вас, зависит от того, какие программы вместе с браузером вы используете. Так что, если какое-нибудь нужное вам приложение работает с IE через эту технологию, и вы установили IE6 — пеняйте на себя. Живой пример — проигрыватель *Apple Quick Time*. Чтобы им все-таки воспользоваться, придется загрузить специальное дополнение.

Конечно, в новой версии не обошлось без поддержки новых стандартов. IE6 полностью совместим с **CSS1 (Cascading Style Sheet)** и **DOM1 (Document Object Model)**, в чем он догнал Navigator, где эти стандарты появились еще в прошлом году. Так что web-дизайнерам предоставляется больше возможностей для реализации собственных идей. Еще появилась поддержка новых возможностей **DHTML**, некоторых новшеств в **JScript** и **VBScript**.

Пожалуй, единственное существенное изменение интерфейса — добавление панели **Media**, предназначенной для непосредственного проигрывания сетевой музыки (и видео) прямо в IE. Мне это совершенно ни к чему, но, может быть, кому-нибудь с хорошим соединением пригодится. Добавив в браузер новую панель, всеми любимая корпорация не забыла и о своих интересах. Дело в том, что через Media открываются разные сервисы от **windowsmedia.com**. Впрочем, пользователям от этого ничего плохого не будет (*рис. 2*).

Расширились возможности IE по работе с изображениями, что отчасти заметно в контекстном меню. Но и это еще не все. IE теперь поможет вам увидеть картинку, если она слишком велика — больше размеров окна браузера. Каким *образом*? Он ее автоматически уменьшит. Но если рисунок нужно просмотреть в натуральную величину, нажмите на специальную кнопку, появляющуюся поверх изображения, при наведении на него указателем мыши (*рис. 3*).


Рис. 3

Не дай Бог, если вы страдаете манией преследования. Но если даже такое несчастье произошло, IE6 вам поможет. Конечно, он вас не вылечит, зато придаст уверенности в том, что никто о ваших действиях не узнает. Для этого в **Internet options** на вкладке **Privacy** установите специальный переключатель на желаемую позицию. Эта вкладка отвечает за **cookies**, и вы теперь можете не только поставить уровень защиты от них *(Low, Medium, Medium-High, High)*, но и просто отказаться от всех cookies без исключения *(Block all cookies)*. Впрочем, почему бы любителям «печенья» его полностью не разрешить *(Accept all cookies)*. Особо обеспокоенные вопросом своей приватности могут еще отдельно настроить каждый часто посещаемый сайт. Кстати, на вкладке **General** появилась кнопка **Delete cookies** (*рис. 4*).

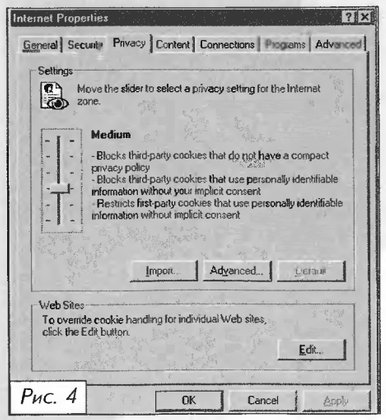


Рис. 4

Вообще, защита приватности в новом IE базируется на совершенно новом механизме, который разрабатывается (до сих пор) консорциумом **W3C** (тем самым *World Wide Web Consortium'ом*, который занимается созданием и утверждением всех новых интернет-стандартов) и называется **P3P (Platform Privacy Preferences)**. Этот стандарт обеспечивает более надежную защиту вашей частной жизни в Сети. Сейчас P3P в IE6 создает дополнительную головную боль разработчикам баннерных систем и счетчиков, однако уже делаются первые шаги в направлении их совместимости с этим стандартом.

Еще немного о приватности. Просматривая какой-нибудь сайт, в строке *«Статус браузера»* вы, возможно, обнаружите картинку — дорожный знак «кирпич». Если на нее нажать, появится **Privacy report** со списком всех блокированных cookies этого сайта (*рис. 5*).

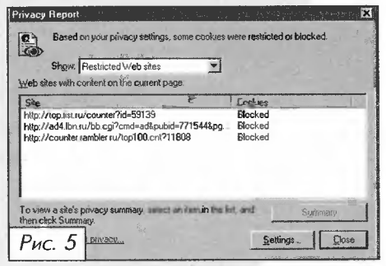


Рис. 5

Надеюсь, вы не увидите еще одно новшество IE6 ☺. Дело в том, что в эту версию включена возможность отправки сообщения об ошибке, произошедшей в браузере. Теперь, если IE6 будет закрыт операционной системой, появится не знаменитое «Программа выполнила недопустимую операцию», а окно с предложением отправить разработчикам информацию о произошедшем сбое. Может быть, благодаря этому инструменту (он называется **Internet Explorer Error Reporting Tool**) с каждой новой версией IE будет становиться все надежнее и надежнее. Просто не верится!

Итого: ситуация с шестой версией браузера неоднозначна. Некоторые усовершенствования могут оказаться полезными, некоторые пригодятся в очень редких случаях, но вот отказ от двух привычных технологий вообще неприемлем. Так что думайте, стоит ли утруждать себя установкой. Но если вам важен не только сам браузер, а еще и некоторые довески к инсталляции, то вот несколько слов об изменениях в Outlook Express.

Каковы же перемены в лагере врага The Bat!? Теперь при старте **Outlook Express** впечатляет новой заставкой. Это первая обновка, которая бросается в глаза. Но, как оказалось, по сути, единственная. Больше никаких новинок в интерфейсе не замечено. Да и работать OE быстрее не стал. Зато в OE6 залатаны все известные дыры предыдущих версий, а также добавлена некая защита от вирусов, заключающаяся в блокировке программных рассылок и в более строгой работе с приложениями *(attachments)*. Вот и все.

Как видим, не так уж серьезны улучшения, чтобы все пользователи «старых» пятых версий бросились за новым IE. А некоторые изменения уже и вовсе улучшениями не назовешь. Но если у вас четвертая или более ранняя версия, думаю, как раз пришла пора перейти на нечто посовременнее. Также можно посоветовать установить шестую версию IE всем пользователям старых Outlook Express — меньше дыр в безопасности.

В общем, думайте сами, решайте сами, иметь или не иметь.

Серьезная техника...

...компьютеры "АСТАТ" на основе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,4 Гц; память 256MB RDRAM; видео MX400 64MB TV-out; HDD 40GB; DVD-ROM 12x; Sound Dolby 5.1 w/FM-Tuner...

...становится доступной (3996 грн.) благодаря серьезной компании.

ЗАО "АСТАТ"
г.Киев, ул. Урицкого 45,
тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929.

Intel® логотип Intel Inside® и Pentium® это зарегистрированные торговые знаки корпорации Intel

Шуба-дуба

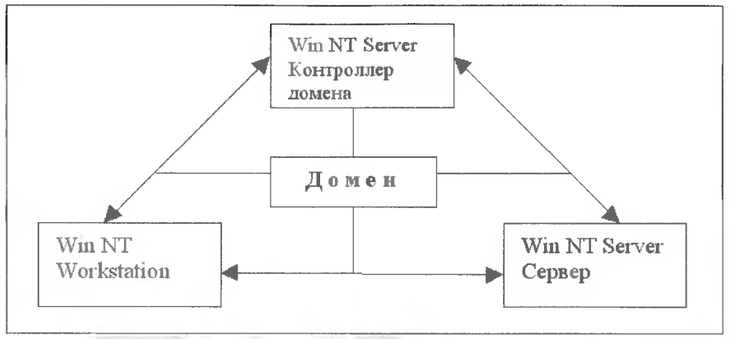
Алексей (aka Сегуш) СИГАЛОВ qatar@ukrpost.net, http://www.bluejob.bigmir.net

Ну, вот и закончилось лето, началась осень. Листья все еще зелены, иногда даже солнце светит, но как-то все меньше этому веришь. Другое дело — теплая добротная шуба, пошитая опытными специалистами. Хорошо, когда хорошо, не правда ли?! Беззаботность — идол лентяя; но вообразите, какую уйму усилий нужно приложить для того, чтобы сделать человека беззаботным. Представьте себе, что ваше тело — это какой-нибудь важный сервер, хранилище жизненно необходимой информации; болезни — русы, существующие в Инете с момента его рождения, и, наконец, шуба — это та мощная ОС, способная обломать зубы п о ч т и любому злоумышленнику.

Почему я обратил особое внимание на слово «почти», вы узнаете в следующих статьях; как и любое творение рук человеческих, Windows NT тоже имеет свои нюансы, но они, поверьте, будут не столь досадны, как, например, проблемы безопасности Java-апплетов. Но это, как я уже говорил, будет немногим позже, а пока давайте рассмотрим основные фазы, или, скорее, точки соприкосновения (ОС с юзером), на которых базируется «мама Windows 2000». Прочитав эту статью, вы сможете оценить преимущества Windows NT перед подобными операционными системами, постигнете азы настоящего администрирования сети, увидите реальные различия между Workstation & Server... Итак, начну.

Четыре года назад в нашей стране первые версии данной ОС работали в сетях простой конфигурации, о обучение администраторов этих сетей (часто работавших на полставки) проводилось на обычных подготовительных курсах, где преподаватели сами зачастую не были сильны в вопросах, которые затрагивали. Размер не имеет значения, если вы покупаете резиновые перчатки или фартук. Другое дело — костюм: он должен сидеть как следует. Как правило, несложные решения годятся только для простых задач, а проблемы большого бизнеса требуют более серьезного подхода. Сегодня NT до сих пор присутствует на рынке сетевых операционных систем. Разрошаяся и отложенная, ОС поддерживает сети крупнейших корпораций, а также интрасети и Инет.

Теперь одного обучающего курса уже недостаточно. Его авторы, пользуясь специальной учебной литературой, были вынуждены разветвлять один большой курс на несколько меньших, каждый из которых был посвящен конкретной теме и даже специализации, дабы гарантировать подготовку специалистов необходимой квалификации. Рост корпоративного интереса к Windows NT привел к появлению новой профессии — администратор Win NT. Вот мы и подошли вплотную к теме, затрагиваемой в этой статье. Мне незачем мучить вас историей (хотя и это в некоторых случаях бывает необходимо) и тем более рекламой ☺.



Думаю, в программе установки вы разберетесь сами, а мы приступим к самой ОС. Эта универсальная операционная система может выполнять роль как клиента, так и сервера сети. Термин Win NT относится к двум различным продуктам — Windows NT Workstation & Windows NT Server.

Win NT Workstation

Эта ОС оптимизирована для применения в качестве высокопроизводительного защищенного сетевого клиента и корпоративной операционной системы рабочих станций. Ее можно использовать на автономных компах как «настольную» ОС, а в одноранговой среде рабочей группы и как рабочую станцию домена Win NT Server. Преимущества:

Производительность — поддержка вытесняющей многозадачности, обеспечение реальной многозадачности, поддержка нескольких процессоров.

Аппаратные профили — создание и поддержка списка аппаратных конфигураций данного компьютера. Службы Web (Peer Web Servises): персональный Web-сервер, оптимизированный для работы под управлением Win NT 4.0.

Система безопасности — обеспечение локальной защиты файлов, папок, принтеров и других ресурсов. Надежность ОС (выполнение каждого приложения в отдельном адресном пространстве). Это означает, что некорректно работающее приложение не сможет повлиять на работу других приложений или самой Винды.

Win NT Server

Эта ОС оптимизирована для работы в качестве сервера файлов, печати и приложений с широким спектром применений — от небольших рабочих групп до корпоративных сетей. Преимущества следующие.

Производительность — коммерческая версия этой операционки поддерживает симметричную многопроцессорную обработку с использованием до 4 процов, а специализированные версии поддерживают до 32(!) процессоров.

Встроенные средства коммуникаций — позволяют подключаться к сети Win NT Server с помощью сервера удаленного доступа RAS (Remote Access Service). Данная ОС поддерживает до 256 одновременных сеансов RAS-подключений.

Средства управления — *Task Manager* (Диспечер задач) и *Network Monitor* (Монитор сети) упрощают повседневное администрирование сервера. Диспетчер отслеживает основные параметры производительности ОС, предоставляя подробную информацию о каждом приложении или процессе, работающем в системе. Монитор сети в свою очередь отслеживает входящий и исходящий трафик сервера на уровне пакетов и сохраняет эти данные для последующего анализа, облегчая обнаружение и устранение потенциальных проблем в сети.

IIS (Internet Information Server) — интеграция IIS с Win NT Server означает, что отныне установка и поддержка веб-сервера являются составной частью ОС.

Мастера администрирования (Administrative Wizards) — предельно упрощают управление сервером. Используя такие средства управления, как *User Managers for Domains* (Диспечер пользователей доменов) и *Диспетчер сервера*, мастер поможет вам быстро выполнить различные рутинные административные операции, как-то: добавление пользовтелей, создание групп и управление ими, обеспечение управления доступом клиентов сети к файлам и папкам...

Поддержка клиентов Macintosh: обеспечивает доступ к файлам и принтерам для клиентов Mac'ов. Дополнительные сетевые сервисы. В их число входит поддержка многопротокольной маршрутизации *MPR* (Multiprotocol Routing), доменной системы имен *DNS*, протокола динамической конфигурации хоста *DHCP* (Dynamic Host Configuration Protocol) и службы *WINS* (Windows Inet Nmae Service).

Win NT Directory Services: база данных домена обеспечивает единую регистрацию пользователей, централизованное администрирование и доступ к его ресурсам.

Различия в администрировании

Сети, основанные на MS Win NT, организуются на основе доменной модели или модели рабочей группы. И Win NT Server и Win NT W-n могут работать в любой из этих двух моделей. Административные различия версий Win NT зависят от используемой модели. Доменная модель (Domain model) характеризуется наличием в сети минимум одного компа, работающего под управлением NT Server и выполняющего роль контроллера домена. Домен — группа компьютеров, объединенных общей базой учетных записей пользователей и единой политикой защиты. Эта информация хранится в базе данных домена (ее основная копия находится на компе — контроллере домена). Для людей продвинутых сообщаю: Win NT Server можно сконфигурировать и для работы в качестве сервера, не являющегося контроллером домена (member server). В этом случае он не проверяет запросы регистрации в домене, а подобно компам под упряжкой NT W-n работает только с локальной базой данных каталогов.

База данных каталогов имеется на каждом приличном компе под управлением Win NT, однако централизованное администрирование учетных записей юзеров домена и единую политику защиты ресурсов обеспечивает только база данных каталогов контроллера домена. Каждому пользователю домена для доступа к ресурсам сети нужна только одна учетная запись и один пароль (что как протекш-средство весьма скудно). Например, изменение пароля пользователя будет автоматически зарегистрировано на всех компах домена. Если изобразить сущность домена с помощью схемы, весь этот наворот будет выглядеть примерно так, как показано на схеме.

Модель рабочей группы

Workgroup model позволяет организовать сеть на основе Win NT без контроллера домена. Эту модель часто называют *одноранговой сетью* (peer-to-peer network), т. к. все ее компы имеют равные права на совместно используемые ресурсы. Модель рабочей группы не обеспечивает централизованного администрирования учетных записей пользователей и защиты ресурсов. Каждый сконфигурированный как сервер комп, работающий под управой NT W-n или NT Server, хранит информацию об учетных записях своих пользователей и защите ресурсов в локальной базе данных. Таким образом, учетные записи создаются на каждом компьютере, регистрирующем пользователя.

Обзор службы каталогов Win NT

Служба каталогов (Directory Services) — один из сервисов NT Server. Служба каталогов обеспечивает каждому юзеру единые для всех компов домена имя и пароль, а также гарантирует доступ ко всем ресурсам сети. Она позволяет админу управлять пользователями и сетевыми ресурсам с любого компа сети.

Регистрация в Win NT

Защиту ресурсов реализуют несколько процессов на разных уровнях ОС. Первый из них — *механизм регистрации* — обеспечивает защиту доступа к домену или компу. В этой статье я познакомлю вас с операцией регистрации в домене и на локальном компьютере. Итак, чтобы получить доступ к ресурсам, юзерам необходимо сначала зарегистрироваться — идентифицировать себя в домене или на компе. При каждом запуске машины под управлением Win NT на дисплее появляется окно с просьбой нажать давно излюбленную всеми комбинацию, состоящую из трех клавиш (угадайте, какую ☺) для регистрации в системе... Появляется два окна: в первом вас уважительно просят нажать уже известную комбинацию клавиш (окно под названием *Begin Logon*), а во втором (*Logon Information*) — ввести пароль и имя юзера (вкупе составляющие учетную запись), сам домен или имя компьютера (понятно, что не конфигурацию машины, а то, как ее обозвали в локальной сети) и, наконец, если установлен *сервис удаленного доступа* (Logon Using Dial-up Ntworking) — поставить птичку в отвратительно-маленьком чекбоксике.





Максимальный 3D MAX

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

Надеемся, что наша предыдущая статья убедила вас в том, что, расширив стандартный набор инструментов 3D MAX, вы получите в свое распоряжение более быстрый и удобный способ моделирования. Однако на сегодняшний день существует такое количество плагинов, что описать их все не представляется возможным даже в нескольких статьях. Но мы не сдаемся и делаем еще один шаг шаг в этом направлении.

(Продолжение, начало см. в МК № 37 (156))

Итак, несколько слов о некоторых интересных плагинах, описание которых не поместилось в предыдущий номер. Фирма **EffectWare (www.effectware.com)**, о продуктах которой мы уже упоминали в прошлый раз, имеет в своем арсенале еще одну разработку **Helicoid** *(рис. 1)*. В вольном переводе с английского это название означает некий спиральный объект. Предмет такой формы можно использовать для создания сверл, гирлянд, элементов декорации и т. д. При этом предлагается задать радиус первого и последнего витка, их количество и шаг между ними. Остается только добавить, что плагин помещается в закладке **EffectWare Objects** рядом с уже известными вам плагинами *Mountain, Wing* и *SuperQuadrics*.

Свои объекты в свиток **Geometry** (закладка **Arete DNT Objects**) добавляет и плагин **Digital Nature Tools (www.sisyphus.com)**. Следует сразу отметить, что он не ограничивается предметами, а одновременно занимается формированием группы **Environment**. Его основное предназначение — создание атмосферных эффектов, таких как *«Облака» (Clouds), «Радуга» (Rainbow), «Воздушная среда» (Air)*. Однако сейчас мы остановимся исключительно на объектах. Итак, центральный элемент плагина — **Water.** При создании воды пользователь настраивает по вкусу скорость ветра, высоту и периодичность волн, площадь водной поверхности (от океана до озера или лужи). Отметим, что ее реалистичность зависит от того, насколько мелкими будут элементы сетки, огибающей поверхность (**Simple Grid**).



Рис. 1

К созданной surface другие объекты Digitol Nature Tools добавляют дополнительные эффекты. Перечислим некоторые из них:

☞ **Ripple** моделирует рябь, возникающую от столкновения водной поверхности с различными предметами, начиная от капель дождя и заканчивая астероидами. Этот инструмент напоминает стандартный модификатор 3D MAX с аналогичным названием;

☞ **Swell** позволяет создать реалистичные волны;

☞ **Simple Wake** и **Curved Wake** создают след от проплывшего катера; с помощью первого эффекта можно быстро создать прямой след, в то время как благодаря Curved Wake нетрудно получить много разных примеров кильватера;

☞ **Imprint** вырежет на поверхности воды любой логотип, эмблему и т. д.

Для того чтобы заставить плагин работать, нужно создать минимум два объекта (один из которых *Water*) и добавить дополнительный эффект в **Edit Disturbance List** (на панели настроек Water).

И еще одна серия дополнительных объектов от старого доброго **Digimation (www.digimation.com) — Clay Studio Pro** (закладка с соответствующим названием). Она позволяет быстро и эффективно моделировать объекты по принципу метаболов *(рис. 2)*. В Clay Studio входят два примитива — **Clay Sphere** и **Clay Spline**. Первый создает метаболы двух типов: сферические и эллипсоидальные. Вы можете задать любой размер объекта, величину поля действия, а также, воспользовавшись параметром **Cube Edge**, придать предмету кубическую форму. Если области действия двух объектов пересекаются, их не проблема объединить с помощью **Clay Surface**, для чего создаем иконку в окне проекции и в ее свойствах указываем **Absorb Free Primitives**. В результате метаболы превратятся в один предмет. Таким образом легко создать какое-нибудь животное, кисть руки и другие органические формы.

А вот примитив Clay Spline — это кривая, вершинами которой являются метаболы. При перемещении вершин сплайна, его форма изменяется. Таким образом, подобно летчику из сказки «Маленький принц», вы запросто нарисуете удава, проглотившего слона.

Для клонирования готового объекта используется **Clay Clone**. Необходимость «глиняного клонировщика» обусловлена тем, что с помощью родной максовской функции Clone созданный из метаболов объект «размножить» не удастся. Да оно и понятно, ведь 3D MAX до появления Clay Studio Pro с метаболами не работал. Использование Clay Clone аналогично Clay Surface: рисуем в окне проекции иконку и указываем в настройках (**Geometry to Clone**), какой объект нужно продублировать.

Ну, а если вам необходимо применить стандартные модификаторы Макса к созданной модели? Такая задача решается с помощью опции **Create Snapshot Mesh («Сфотографировать поверхность»)**. После применения оной объект можно экспортировать в 3D Studio и работать с ним привычными средствами программы как с редактируемой сеткой (**Editable Mesh**).

Фу-у-ух, кажется, с объектами разобрались (по крайней мере, с теми, которые заслуживают внимания ☺). Прежде чем перейти к следующему типу плагинов, отметим, что дополнительных объектов существует куда больше, чем нам удалось рассмотреть. Плагинов, которые можно отнести к категории **Splines («Кривые»)**, значительно меньше, но оказываемая ими помощь при построении 3D-сцены иногда просто бесценна. Итак, сплайны. Искать их нужно в **Shapes**. Как и в случае с объектами, у каждого сплайна своя закладка.

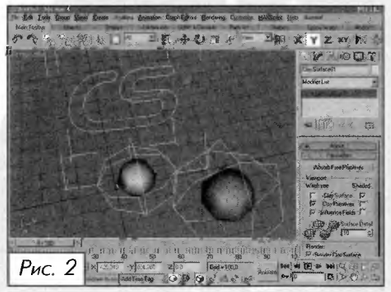


Рис. 2

Во-первых, привлек наше пристальное внимание продукт от фирмы **Ghost 3D (www.ghost3d.com)**. Называется он **Surf-It** и позволяет в считанные секунды создать сплайны наиболее распространенных форм. Скажем, нужно вам сделать аквариум — нажмите кнопку **S-Box**. Все, теперь осталось всего лишь поместить туда рыбок (непременно золотых ☺). Для того чтобы при рендеринге было видно кривую, не забудьте в закладке **Rendering** установить соответствующие параметры (отметить «галочкой» пункт **Renderable**).

Впрочем, возразите вы, тот же аквариум легко получить и без использования этого сплайна — создать **Box Object** и применить к нему входящий в ассортимент 3D MAX модификатор **Lattice**. Но, ответим мы вам, плагин справляется с поставленной задачей быстрее — в этом его преимущество. Да и процесс визуализации займет меньше времени.

Итак, всего в пакете **Surf-It** семь типов сплайнов: *S-Box, S-Cylinder, S-Sphere, S-Cone, S-Grid, S-BoxSphere* и *S-Lathe*.

☞ **S-Cone**, **S-Cylinder** и **S-Sphere** полностью аналогичны S-Box, то есть представляют собой сплайны, образующие соответствующие примитивы *(«Цилиндр», «Сфера», «Конус»)*, к которым был применен модификатор **Lattice**. Плетеные корзинки, клетки, декоративные оградки — далеко не полный

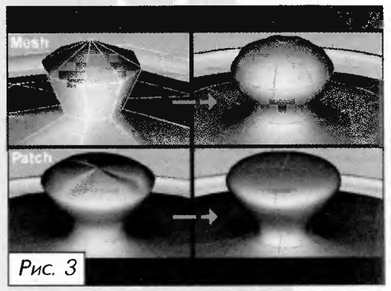


Рис. 3

перечень моделей, быстро и просто получающихся в результате применения этих кривых.

☞ **S-Grid («Решетка»)** — это все тот же модифицированный Box, длино одной стороны которого равна нулю. Этот сплайн можно использовать, к примеру, для создания каминной или оконной ☺ решетки.

☞ **S-BoxSphere** сэкономит массу вашего драгоценного времени, ведь результат его применения идентичен работе сразу двух модификаторов. Либо вы используете его, либо создаете все тот же **Box**, обрабатываете его модификатором **Spherity**, а затем вновь **Lattice**.

☞ И последняя кривая рассматриваемого плагина — **S-Lathe**. Уже по названию понятно, что она имеет самое непосредственное отношение к модификатору **Lathe**. Напомним, что последний создает поверхности, образованные кривыми путем вращения вокруг произвольной оси. Похожий но S-Lathe объект можно получить, воздействуя все тем же **Lattice** но поверхность вращения.

А вот другой продукт Ghost 3D — **ResErect** *(рис. 3)* — не создает сплайнов. В основу его работы положен совершенно другой принцип, параллельно использующийся с Surf-It. Обычно его используют по следующей схеме:

1) выделяется *Mesh, Patch* или *spline-объект;*

2) применяется модификатор *ResErect*, в результате вы начинаете работоть с редактируемыми сплайнами;

3) включается режим **Build Splines** (режим редактирования сплайнов), и объект редактируется автоматически или вручную;

4) в зависимости от поставленной цели объект с помощью модификаторов **Surf-It Mesh, Surf-It Patch** или стандартного **Surface** вновь преобразуется в Mesh или Patch.

После применения **ResErect** объект оптимизирован и его просчет в Максе значительно ускоряется.

Раз уж речь зашла о модификаторах, отметим, что их роль в процессе анимирования созданной сцены огромна. Часто всего лишь один модификатор способен ее «оживить». Так, например, стоит из списка **Modifier List** выбрать компонент **Water** (он входит в состав упомянутого плагина **Digital Nature Tools**) — и указанный вами объект превратится в лужу. Для того чтобы заранее узнать, лужу какой формы вы получите, достаточно посмотреть на модель в окне проекции **Top**. С полученной водной поверхностью роботать так же просто, как с объектом Water (см. выше).

Что ж, воду мы уже сотворили и сделать волны в луже, океане или в ванной ☺ для нас не проблема. Но, к сожалению, водная поверхность в реальной жизни не всегда такая, как ее «представляет» себе плагин Digital Nature Tools. В принципе, разработчики 3D MAX предусмотрели, как смоделировать сцену, изображающую всплеск (рябь) воды, этим и занимается модификатор **Ripple**. Но существует еще одно решение water problem (по нашему мнению, более удачное) — **Maelstrom («Водоворот»)** от **Blur Studio (www.blur.com)**. Этот плагин, кроме привычных настроек, которые есть в Ripple, предлагает еще и новые формы поверхности. С его помощью можно образовать воронку, рябь, зыбь и даже настоящий водоворот *(рис. 4)*.

Как мы уже могли убедиться выше, некоторые стандартные модификаторы Макса несовершенны. Наверное, поэтому выпущено большое количество библиотек ***.dlm**, являющихся доработанными и усовершенствованными плагинами от 3D MAX. Например, **Twist** *(эффект кручения)* имеет намного меньше возможностей, чем его «коллего» с почти таким же названием — **Twist-O-Rama** (тоже **Blur Studio)**. Напомним, с помощью Twist можно вращать предмет вокруг оси. Но если в этом плагине в распоряжении пользователя только одна ось, то Twist-O-Rama позволит вам «раскручиваться» в пяти направлениях.

Завершая знакомство с Maelstrom и Twist-O-Rama, добавим, что аналогичные деформации получаются с помащью одноименных **Space Warps («Объемные Искажения»)**. Последние часто дублируют соответствующие модификаторы, поэтому заострять на них внимание мы пока не станем, отметим только, что Space Warps находятся в командной панели **Create** (для тех, кто не знает ☺).

Каждый начинающий 3D-аниматор балуется с модификатором **Spherify**. В итоге экран его монитора «облепляют» до безобразия пузатые объекты. Ну а если нужны не шарики, а кубики? На помощь придет плагин **Cubify(members.fortunecity.com/dsyu/maxplugs.html)**. Его работа напоминает Spherify, но, естественно, модели получаются в форме куба. Кстати, плагин фриварный. Шара, господа!

Следующий плагин **Sticks'n Balls** создан уже известной нам по объектам компанией **HabWare (www.habware.at)**. Он напоминает часто упоминавшийся нами модификатор Lattice, но в отличие от последнего, в Sticks'n Balls можно задать форму сечения решетки (либо округлую, либо квадратную).

Следующая пара модификаторов — это «родной» максовский **Flex** и **Lag Mod**. Итак, Flex позволяет моделировать гибкие упругие деформации в динамике и имитирует силы инерции. Настройки Lag упрощены, и он, к сожалению, «не умеет» работать с *отражателями (deflectors)*. Все параметры максимально прозрачны:

☞ **Flex** — количество кадров, в которых объект подвержен деформации;

☞ **Settle** — количество кадров от остановки объекта до прекращения действия на него сил инерции;



Рис. 4

☞ **Waves** — количество циклов анимации (колебаний) до полной остановки движения.

Чтобы понять, на что годится этот модификатор, достаточно увидеть голову спаниеля (а также четыре лапы и хвост ☺), «несущуюся» на полной скорости, до так, что уши болтаются на ветру.

Остается только добавить: все дополнительные модификаторы появятся под заголовком **Unassigned Modifiers** свитка **Modifier List** в командной панели **Modify**.

(Продолжение следует)

Multimedia-компьютеры для работы и отдыха

DURON-750/128MB/10GB/48x/Trident 8MB/SB + SPK	320
DURON-900/128MB/20GB/52x/ATI Rage 16MB/SB + SPK	400
ATHLON-1000/128MB/20GB/52x/ATI RADEON 32MB/SB + SPK	475
ATHLON-1400/256MB/40GB/DVD/GeForce2 MX-400,32MB/SB+SPK	630
CEL.700/128MB/10GB/52x/8MB/SB + SPK	310
CEL.900/128MB/20GB/GeForce2 MX-200,32MB/52x/SB + SPK	420
PIII-866/128MB/20GB/ATI RADEON 32MB/52x/SB + SPK	525
PIII-1000/256MB/40GB/GeForce2 MX-400,32MB/52x/SB + SPK	615
P4-1,4/256MB/40GB/GeForce2 GTS,32MB/DVD/SB + SPK	925

Мониторы

15" DAEWOO 531X	115
15" SAMTRON 56E/50V TFT	119/403
15" SAMSUNG SM 550S/550B	121/147
15" SONY E100P	199
15" SAMSUNG SM 151S TFT/151B TFT	435/450
15" SAMSUNG SM 151B TFT Multimedia	465
17" SAMTRON 76E	168
17" SAMSUNG SM 750S/753DF/755DF	173/211/218
17" ViewSonic E70F	214
19" SAMSUNG SM 900NF	338

Принтеры

LEXMARK Z12 / EPSON Stylus Color C20SX	48/72
Samsung ML-4500	191
CANON BJC-210/MJP-310	61/211
HP Desk JET 640/840/930 Color	75/88/118
OKI Page 8W / MINOLTA 1100L	187/228
HP Laser JET 1100/1200	318/344

5 часов
Сертификат УкрСЕПРО UA1.017.0012167-00
Доставка по Украине
Гарантия до 24 мес.
КОРПОРАТ
E-mail: sale@coryphae.kiev.ua
Тел./факс: (044) 451 0242 (8 линий) Web: http://www.coryphae.kiev.ua

У вихідні дні - знижка 3% на системні блоки
Школярам та студентам - постійно
КОМП'ЮТЕРИ
КОМПЛЕКТУЮЧІ
МУЛЬТИМЕДІА
ПЕРІФЕРІЯ
ТЕЛЕФОНИ
set
Сучасні Електронні Технології
КИЇВ, ПР. НАУКИ, 4, (МОСКОВСЬКА ПЛ.)
ТЕЛ. 250 9761 (БАГАТОКАНАЛЬНИЙ)
VISA
E-MAIL: SET@ZINFO.KIEV.UA
КОМП'ЮТЕРИ СЕРТИФІКОВАНІ УКРСЕПРО

Маленькие подробности большой сети

Юрий (Free) ДОВГАНЬ freeyuran@ukrpost.net

*Наши постоянные читатели наверняка сталкиваются уже далеко не с первой статьей на тему **Fido**. Более того, некоторые материалы даже частично повторяют друг друга. Это не случайно. Во-первых, наша читательская аудитория непрерывно растет; во-вторых, статьи пишут разные авторы, каждый из которых рассказывает подчас об одном и том же, но под разными углами зрения, если так можно выразиться. Именно поэтому мы сегодня предлагаем вашему вниманию очередной материал Юрия (Free) ДОВГАНЯ, несмотря на опубликованное в МК №36 (155) начало статьи Игоря ОВЧАРЕНКО «Нет Инету!» — Фидонет». Вы сами убедитесь, что несмотря на очевидное сходство обоих материалов, они вполне гармонично взаимодополняют друг друга.*

Наш читатель уже непременно успел сделать выводы, что Fido, наподобие Интернета, есть тоже сеть, и тоже всемирная. Естественно, отличий между ними на пальцах не сосчитаешь, но одно ясно: своя политика, принципы и законы здесь уже прижились. А поэтому непременно стоит обращать внимание на каждую немаловажную особенность, чтобы уверенно себя чувствовать в просторах FTN-вселенной. Мы уже успели поговорить о настройке и использовании программного обеспечения, но не поспешили выяснить все те особенности, которые, собственно, и составляют ядро, внутреннюю природу сети. В этой статье мы попытаемся разобраться в том, с чего же именно нужно было все и начинать.

Часть первая. Определение и значение термина

В отличие от *Интернетовских групп новостей* (News Groups), Fidonet, как и все FTN-сети, являются некоммерческими информационными сетями, охватывающими определенный круг пользователей. Для Фидо — это весь мир, к которому, в пределах существующих конференций, вы можете обратиться за советом, который всегда рад общению с вами на любые темы. Основным плюсом данных систем, как я уже упомянул выше, является бесплатное участие в конференциях. Естественно, без телефонной линии вам просто не обойтись, а, значит, и платы за телефонные «переговоры», которые осуществляет родной модем. Но это, по сравнению с Интернетом, несущественно.

Часть вторая. Структура сети и координаты участника. Сетевой адрес

Так уж повелось, что каждая FTN-сеть имеет свою сетевую иерархию. Такая структура сети подразумевает определенные правила передачи информации между пользователями, наличие ответственных лиц (различных координаторов), отвечающих за «целость и сохранность» этих правил, а также многие другие пункты, о которых пойдет речь ниже.

Основным электронным документом, определяющим структуру всемирной сети, является общий нодлист, который и описывает все без исключения узлы. Кроме него имеются также локальные нодлисты, являющие собою списки по определенным регионам. Составляются такие документы на основе данных, предоставленных крупными лицами (чаще всего координаторами), и делятся на сегменты.

Самая высшая административная единица деления Fidonet — **зона** (zone). Теоретически каждая зона подразумевает собой континент (за исключением, конечно, Антарктиды ☺). Таким образом, есть 5 зон, в каждой из которых имеются свои *координаторы* (ZC — Zone Coordinator), а также координатор, следящий за *эхоконференциями* (ZEC — Zone Echo Coordinator). Украина, Россия, как и вся Европа, находятся во 2-й зоне.

Следующим идет **регион** (region). Обычно, каждая страна имеет свой регион (Украина — 46, Россия — 50). Регион отображается в сетевом адресе частично. Об этом вы узнаете ниже. Как и в зоне, регион имеет своего *RC* и *REC*'а, а также других координаторов.

Сеть (net) — третья по убыванию единица деления Фидо. В Украине, например, каждый город имеет свою единственную сеть, которая отображается в сетевом адресе следом за регионом. Именно в сети и появляются такие элементы как **поинты** (point) — «простые смертные» участники Фидо, не имеющие своего узла. Именно поинты в основном активизируют обсуждения в конференциях.

Теперь подробнее о сетевом адресе участника. Он составляется по следующей схеме:

`Zone:Net/Host.Point`

С зоной понятно. А вот суффикс *Net* формируется на основе пристовки региона. *Host* — номер узла: нода или хаб.

К примеру: **`2:463/672.7`** (где 2 — зона (Европа), 46 — регион (Украина), 463 — сеть (Киев), 672 — узел (нода), 7 — номер поинта).

Иногда, по аналогии с электронной почтой, после символа @ добавляется окончание, которое указывает на название сети. В таком случае адрес представляется следующим образом: **`Zone:Net/Host.Point@Fidonet`**.

Наоборот, адрес теряет номер поинта только в том случае, когда является адресом узла — ноды или хаба. Так: **`Zone:Net/Host`**.

Как мы уже упоминали, FTN-сети имеют строго иерархическую структуру. Почта проходит от «верхов» к «низам», постепенно передается от *аплинков* (up-link) к *даунлинкам* (down-link). И наоборот. При прямой связи двух узлов вышестоящий является аплинком, нижестоящий — даунлинком. К примеру, даунлинком всегда будет поинт.

В сетевой иерархии отмечают такие «должности» как **хаб** (hub) и **нода** (node). Все они являются системными операторами. Хабы объединяются в кольца и являются основными «поставщиками» почты нижестоящим узлам — нодам, которые в свою очередь распределяют ее среди своих поинтов.

Часть третья. Разновидности писем

Как наш читотель помнит из прошлых статей (о софте для FTN-сетей), существует как личный обмен письмами (посредством системной области *Netmail*), так и эхопочта (*Echomail*). В отличие от нетмейла, эхописьмо существует в таком количестве экземпляров, сколько имеется подписчиков на данную эхоконференцию. Еще одно различие: эхописьма упаковываются с помощью обычных (заданных) архиваторов, в то время как нетмейл идет «в чем мать родила» ☺.

Глава четвертая. Флаги. Атрибуты

В нод- и поинт-листах пользователь не может не заметить вспомогательные сокращения — *флаги*. Они определяют ряд технических параметров станции (скорость и тип модема), режим работы и тип станции. Вот наиболее распространенные сокращения для флагов:

CM — станция работает круглосуточно (такая шара встречается довольно редко ☺);

MO — дословно Mail-Only, что означает отсутствие *BBS* (связь и передача данных будет осуществляться только через почтовую программу из набора FTN-софта);

LO — Listed-Only, прозвониться, не имея «прописку» в нод- или поинт-листе, невозможно.

Это наиболее распространенные флаги.

А вот непосредственно для писем существует множество атрибутов. Таковы, к примеру, атрибуты Netmail-письма.

Pvt (Private) — частное письмо. Ни один пользователь BBS не в состоянии будет его прочитать.

Rvd (Received) — атрибут, который устанавливается автоматически после прочтения письма, то есть его открытия.

Snt (Sent) — письмо автоматически считается посланным лишь после того, как pkt-файл с нетмейлом был принят станцией аплинка.

Cra (Crash) — письмо срочное и должно быть доставлено вне очереди, то есть немедленно.

K/s (Kill-sent) — атрибут указывает на необходимость удаления письма тотчас же после его отправки.

F/a (File-Attached) — вместе с письмом передается файл, путь к которому указан в поле «Тема (Subj)».

Frq (File-Request) — та самая функция FREQ — файловый запрос. Письмо создается автоматически после создания запроса в почтовой программе.

Hld (Hold For Pickup) — будучи СисОпом, участник сети может оставить письмо, которое заберет даунлинк при ближайшей сессии обмена почтой.

Loc (Local) — формальный атрибут, указывающий на то, что данное письмо создано на станции отсылающего.

Cfm (Confirm Receipt) — при получении письма редактор пришлет уведомление об этом, в соответствии с созданным шаблоном.

Rrq (Return Receipt) — атрибут подтверждения приема письма адресатом.

KF/s (Kill File Sent) — указывает на то, что прикрепленный файл необходимо удалить после пересылки письма.

Все эти атрибуты (кроме Rvd, Snt, Loc, которые устанавливаются автоматически) являются одними из возможных вариантов посылки письма посредством NetMail. Что касается EchoMail (эхопочты), то здесь выбор атрибутов гораздо скромнее ☺.

Часть пятая. Фидо-сленг

Это вполне естественно, что в такой великой структуре как Фидонет не мог не появиться свой жаргонный язык. Чаще всего письма, особенно в технических эхоконференциях, представляют собой набор неологизмов, появившихся и окрепших с появлением FTN-пространств. Вот далеко не полный словарь, но вполне достаточный для новичка, чтобы тот комфортно себя чувствовал при обсуждениях.

АКА (англ. Also Known As) — 1) дополнительный адрес станции; 2) псевдоним участника сети (также известен как ***).

Аплинк (англ. Uplink) — в сетевой иерархии вышестоящая станция сети и ее хозяин; при передаче данных обычно та станция, к которой производится дозвон.

Аркмейл (англ. ArcMail) — письма, сжатые архиватором.

Аттач (англ. Attach) — письмо с приложенным к нему файлом.

Биса (BBS) — электронная доска наподобие сайта и FTP-каталога.

Босс (англ. Boss) — станция (и ее владелец), которая имеет в «подчинении» определенное количество поинтов и других даунлинков; обычно так поинты называют своего аплинка, через которого подключены в сеть и получают почту.

Гейт (англ. Gate) — специальный шлюз, передающий почту из одной зоны в другую, а также из одной сети в другую (из Фидо, к примеру, в Интернет).

Гэха (англ. Gecho) — эхопроцессор, альтернатива Fastecho.

Голый дед (англ. GoldED) — известный редактор писем серии GoldED.

FAQ (англ. Frequently Asked Questions) — часто задаваемые вопросы на определенную тематику.

Квотинг (англ. Quoting) — цитирование строк предыдущих сообщений. Подробности размера допустимого квотинга обычно фиксируются в правилах конференции.

Клуджи (англ. Kludge) — скрытые строки письма (открываются клавишей «К» латинского алфавита в режиме просмотра письма), отображающие техническую информацию письма.

Комодер(атор) (англ. CoModerator) — помощник модератора.

Мейлер (англ. Mailer) — почтовая программа (T-mail и ему подобные).

Месага (англ. Message) — сообщение, письмо.

Модер(атор) (англ. Moderator) — должностное лицо эхоконференции, следящее за выполнением всех ее правил и наказывающее всех нарушающих эти правила.

Ник (англ. Nickname) — кличка, псевдоним.

NP (англ. Now Playing) — строка, отображающая, какой музыкальный файл проигрывался в момент написания письма. Требует наличия специального плагина (дополнения) — для Winomp это «NP (Now Playing) Plugin» (GEN_NP.DLL).

Оверквотинг (англ. Overquoting) — чрезмерное цитирование, чаще всего наказуемо модераторами.

Ориджин (англ. Origin) — нижняя строка в письме, обычно содержащая какое-то высказывание.

Оффтопик (англ. Offtopic) — сообщение не по теме конференции, которое обычно наказывается модератором; список наиболее частых оффтопиков обычно присутствует в правилах эхоконференции.

Плюсомет — воображаемое оружие модератора, способное извергать плюсы, звездочки и восклицательные знаки.

Поинт (англ. Point) — «точка» сети, ее абонент, часто не являющийся системным оператором.

Полиси (англ. Policy) — всемирный устав сети Fidonet, в котором упоминаются все правила участия в сети, разные законы, обязанности участников и т. п.

R/O (англ. Read-Only) — режим общения, при котором пользователь не имеет права (а чаще всего технически не может) писать в данную конференцию; обычно RO получают после наличия трех плюсов за определенные нарушения правил эхи.

Рулесы (англ. Rules) — правила эхоконференции, публикуемые модератором каждой эхи.

Пост(инг) (англ. Post(ing) — регулярная публикация разного вида информационных сообщений в определенной эхе, будь-то правила, часто задаваемые вопросы, список доступных файлов на станции и их обновления.

Сабж (англ. Subj(ect) — тема письма, описанная в соответствующем поле «Тема (Subj)». Обычно, когда в тексте письма употребляется слово «сабж» (или «subj»), необходимо на место него поставить содержимое поля «Тема».

Сисоп (англ. SysOp) — системный оператор, личность, имеющая станцию, отвечающая за распространения почты и каким-то образом влияющая на благополучие сети; владелец BBS.

Таг (тэг) (англ. Tag) — название конференции сети.

Тирлайн и **Таглайн** (англ. Tearline и Tagline) — нижние строки письма, следующие за текстом письма, составляются как шаблоны пользовательского письма и могут содержать разнообразную информацию.

Трафик (англ. Traffic) — объем почты в килобайтах, проходящий через станцию за определенный период времени, отображает степень загруженности станции.

Фастэха (англ. FastEcho) — распространенный эхопроцессор.

Эха (англ. Echo) — эхоконференция.

Конечно, это далеко не все используемые жаргонные выражения. Новые фразы, слова продолжают появляться и распространяться по всей сети, пополняется всемирный словарь всемирной сети, и никуда нам от этого не деться ☺.

(Продолжение следует)



Карта архипелага Борланд, нарисованная кофеем: интервью со старым лоцманом

Эк, выносит людей судьба. Трудолюбие, терпение и удача — составляющие успешной карьеры. Ну, а если это еще и любимая работа, то вам просто повезло. Мог ли я думать в далеком 91-м, что мой одноклассник и друг Андрей Гольцев станет сотрудником самой фирмы **Borland International**, *чьи программные продукты знает весь мир? Но вот, после очередного трудового года он снова в Киеве, в отпуске. И я, зная, что немало читателей «МК» хотели бы взглянуть на американскую корпорацию «изнутри», попросил Андрея дать импровизированное интервью, расшифровку которого и предлагаю вашему вниманию...*

Киевский старт — финиш в Фриско

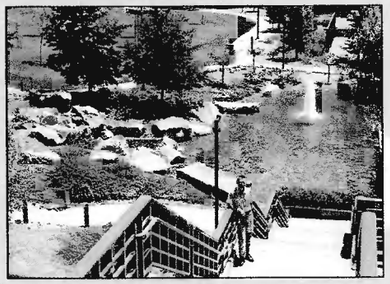


«Мой компьютер» («МК»): Андрей, я знаю, что до того, как стать сотрудником Борланда, ты получил богатый опыт работы в наших условиях. Расскажи, как ты вообще стал программистом, пришел на эту стезю?

Андрей Гольцев (А.Г.): После университета, где я учился на факультете кибернетики, приобретая специальность «прикладная математико», я имел возможность выбирать: компьютеры или наука. Я не торопился, закончил аспирантуру, а потом стал обеспечивать нормальную работу локальной сети [машин] в одной государственной структуре. Обязанностей много, проблемы интересные, так что я действительно получил практику необыкновенную. Что мне потом и помогло — в Штатах я разбираюсь в теме вполне на уровне.

«МК»: То есть по их мерком ты — хороший программер? И что это такое — быть хорошим программистом?

А.Г.: Хотя в универе нас многому и хорошо учили, но реально, ты знаешь, я ведь не программист в чистом смысле этого слова: я *DBA* — администратор баз данных. Начинал с *DBaseIV*, потом был *Информикс*, еще что-то, наконец, *Оракл*. Еще в Киеве я прошел неплохую школу по Ораклу, ну, знаешь, — книги, курсы, общение с экслертами из представительства Оракла на Украине.



«МК»: Рэй Бредбери сказал как-то, что у него лучшее в мире образование — библиотечное...

А.Г.: Да, самообразование это важно. В Штатах у меня большая библиотека по профессии. Вот и сейчас я собираюсь на «Петровку» — купить что-нибудь по Ораклу. В Америке книги дорогие, а здесь — дешевле.

«МК»: Как ты попал в Борланд?

А.Г.: Работа здесь закалила меня настолько, что когда фирма проводила отбор претендентов на конкурсной основе, то из тридцати восьми человек прошли только двое, и я в их числе. Они-то и уехали в Штаты.

Кто на новенького?

«МК»: Итак, ты получил приглашение на работу. Как это звучало?

А.Г.: Заключение контракта. Фирма покупает билеты туда и обратно, и если ты им



не подходишь — а испытательный срок три месяца, — летишь на родину.

«МК»: Как тебя приняли твои новые коллеги? Начальство?

А.Г.: Знаешь, американцы — очень странный народ. На работу, в центральный офис приходят в потрепанных джинсах и майке, босиком...

«МК»: ??

А.Г.: Приезжают в машине в таких легких шлепанцах на босу ногу — на педали неудобно давить босыми ногами, а в корпусе, по ковролину, запросто ☺. Были случаи, когда на босую ногу падало что-нибудь тяжелое — сканер там или палка с бумагами — потерпевший немедленно выставлял счет компании за травму на рабочем месте. На миллион долларов. Компания тоже не лыком шита — выставляет ответный счет, мол, что ж ты на роботе — и в таком виде. Тоже на миллион долларов. У кого адвокаты ушлее, тот и победил. Прецеденты были. В первый день я пришел на работу в строгом костюме и при галстуке. А так у них только самое высокое начальство



ходит. Президент фирмы, например. Смотрели косо. На завтра я был уже как все — в джинсах и тениске.

«МК»: ...и босиком?

А.Г.: Нет, отчего же, в кроссовках.

«МК»: Ты говорил, что оказался «на уровне». А нам говорят, что американцы — самый тупой народ в мире, а мы впереди всей планеты по интеллекту... Значит, мы идем все-таки в ногу?

А.Г.: На самом деле мы действительно хорошо подкованы. Проблема американцев в том, что они не интересуются в массе своей ни тем, что происходит в мире, ни тем, что лежит вне профессиональной деятельности. У них есть хобби, но эти увлечения напоминают коллекционирование. И все небескорыстно. По отсутствию искренности и энтузиазма это исключительные люди. Скажу, что американцы самодостаточны, замкнуты на себя. Им по-настоящему не нужны ни Украина, ни Еврола с Азией. Они знают только, что Ukraine — это уже отдельная страна, а больше... ничего.

Borland — Inprise — Borland

«МК»: Расскажи немного о самой корпорации.

А.Г.: В центральном офисе, располагающемся в Калифорнии в живописном местечке под названием *Scott Walley*, по ту сторону гор от *Силиконовой долины*, работает девятьсот человек. Есть филиалы в других



городах и странах. Борланд — маленькая фирма. Один корпус. Вокруг природа, парки, все очень ухоженное и чистое. Один из офисов — это просто небольшой пруд с хрустально прозрачной водой и камнями вокруг — можно прийти и подумать над проблемой в одиночестве.



«МК»: А кстати, почему ты называешь Борланд Борландом, ведь фирма теперь называется *Inprise*? По старой памяти?

А.Г.: ☺ Это у вас тут память устарела. Несколько лет назад фирма из соображений маркетинговой политики сменила название на Инпрайз, выложив миллион долларов только за смену табличек на нью-йоркской фондовой бирже. Через год жизни под новым именем выяснилось, что дела идут от этого еще хуже, — никто не воспринимает Инпрайз, все знают только Борланд. Выложили еще миллион, чтобы вернуть все на круги своя.

«МК»: Я помню из твоих мыльных эпистолярий, что ты очень загружен работой.

А.Г.: Нас было девять DBA. Ушли из-за низкой зарплаты все. Один я остался. Да постоянно что-то новенькое появляется. Вот курсы по *JBuilder* закончил недавно. На мне «висят» все базы данных Борланда, и если хоть что-нибудь случается — днем, ночью, в выходные и праздники, — мне звонят, и я еду (благо, живу недалеко) восстанавливать... Да, загрузка большая, но и отдыхать американ-



цы умеют: яхта, бассейн, пляжи. А вообще скажу честно: работа и там, и в Украине одинаково тяжела, но там за это деньги платят.

Американские причуды

«МК»: Расскажи о странностях работы на Борланде и ее особенностях.

А.Г.: Например, американцы могут приводить на работу домашних животных — чтобы бедная собака, кошка или попугай не изнывали дома от тоски в одиночестве. Оно и хозяину веселее. У меня есть коллега, так он отгородил в комнате вольер, и там у него псина-эрдельтерьер живет. Когда захожу по делу, она встает на задние лапы, передние кладет мне на плечи и лытается лизать лицо ☺. Но контрактникам такой зоопарк на работе в условиях договора запрещено иметь — разве что аквариумных рыбок.

«МК»: Ты как-то раньше назвал Америку одноэтажной...

А.Г.: Да, эта правда. Один городок перетекает в другой, каменных зданий почти нет и стоят они очень дорого, а строят в основном из стружки и прессованного картона. Это же Калифорния, там жаркий климат, зимой идут только дожди. Вот помнишь, может быть, саймаковский Милвил — это нечто очень подобное.

«МК»: Борланд акционерная компания...

А.Г.: (Перебивает.) Да, есть такая возможность вкладывать заработок в акции по специальным условиям. В мае и в сентябре сотрудники по специально установленным ценам — где-то $5 — приобретают акции, причем все в электронном виде, то есть можно купить и 1.3 шт. И как бы акции не росли в стоимости в течение следующего полугодия, сотрудник может продолжать покупать их все по той же низкой цене. Или не покупать. Или продать подороже. На фондовой бирже акции нашей фирмы имеют сигнатуру *BORL*.

«МК»: А как насчет страховок, пенсии...

А.Г.: Страховки оплачивает, конечно, фирма. Отдельно страхуется зрение. На год выделяется некоторая сумма, например $2000, которая должна покрыть все: услуги дантиста, хирургию, отоларинтолога — всех специалистов, которые могут понадобиться. Не уложился — плати из своего кошелька. Насчет пенсий действует так называемый «план 410» — вычет из каждой получки. Деньги будущий пенсионер размещает сам: дается список компаний, разделенный на две части: надежные, но малоприбыльные, и рискованные, но с большими доходами. Как правило, покупают пополам и тех, и этих. Лично я поступаю так. Конверт с деньгами каждую неделю доставляют прямо к входной двери. Доставляли, точнее, — сейчас у меня просто счет в банке.



Массаракш, или мир наизнанку

«МК»: Ты встречал на фирме русских, украинцев, вообще наших?

А.Г.: Пожалуй, нет. Первое знакомство с женщиной из России произошло через три месяца после приезда. Но есть русские магазины, с продуктами и товарами из России, продавцы говорят по-русски, обвешивают так же... Хм. А вот индусов и мексиканцев очень много.

«МК»: Что в Америке самое-самое?

А.Г.: Я называю это «село». Если бы видел, в каком сарае я живу!.. Но машину, подержанную, можно купить без проблем. Без этого там нельзя. Вокруг степь да горы, народ необразованный, живешь, как в лесу ☺.

«МК»: Но ты писал, помнится, о трех библиотеках с книгами и видеокассетами на русском языке, причем абонирование — бесплатно.

А.Г.: Но ведь и читают их русскиеI Я нашел там совсем свежие книги. А так... Как в кино: едешь по степи — ковбой скачет, отару или табун стережет. Вообще, лошадей в Штатах любят. Даже говорят: вчера, мол, купил себе мустанга за $5000. Кок будто машину. Едешь по хайвею, а из специального трейлера впереди — лошадиная морда.



«МК»: Ну, хоть на уровне быта...

А.Г.: (Перебивает.) А что быт? Ведь Америка — страна законопослушных граждан. Если кто-нибудь заподозрит вас в сокрытии доходов, неуплате налогов — там принято «стучать». Кстати, возвращаясь к теме программных продуктов, многие пользуются до сих пор Виндоус 3.1, потому что новое стоит большущих денег. Работа — это все. За нее держатся и ее боятся потерять. Средние заработки в Калифорнии — $50000 в год. Но и жизнь очень недешева. Фрукты, овощи, хлеб — все дорого и совершенно невкусно. Мы выращиваем на маленьком огородике около своего дома помидоры — хоть что-то съедобное. Так что цени наш хлеб!

Перспектива и ракурсы

А.Г.: Сейчас в Америке кризис. Лет двадцать назад Конгресс под сильным давлением Гринписа запретил строительство атомных станций, и вот сейчас мощностей не хватает — идут веерные отключения городов. И с работой напряженка: Орокл уволил недавно 900 человек — весь наш офис, между прочим. У нас еще терлимо, а вот в Силиконовой долине найти место очень проблематично. Я знаю человека, который шесть месяцев сидел здесь без работы и уехал в итоге обратно ни с чем. И это не единичный случай. А вообще говоря, Борланд живет — новые идеи, новые проекты, новые языки даже. Но всех тайн я пока раскрывать не буду, об этом — в следующий раз.

«МК»: И последний вопрос: как тебе Киев после Сан-Диего?

А.Г.: Давит. Серое все, развалившееся. Очень тягостное впечатление. Но если эта страна готовит специалистов мирового уровня, то у нее может быть большое будущее. Ну, пока ☺.

Интервью подготовил В. Некрасов

Компьютеры??? Компьютеры!!!

Celeron-667 / i810 / 128MB / 10GB / VideoAGP4SB on MB / CD50x	278 у.е.
Celeron-700 / BX440 / 128MB / 10GB / 16MB AGP / SB / CD50x	295 у.е.
Celeron-900 / i815E / 256MB / 20GB / VideoAGP4SB on MB / CD50x	359 у.е.
PIII-800 / i815E / 256MB / 30GB / VideoAGP4SB on MB / CD50x	429 у.е.
PIII-1000 / i815E / 256MB / 40GB / 32MB GeForce2MX 400/ Cd50x / SB	569 у.е.
P4-1700 / i845 / 256MB SDRAM / 40GB / 32MB GeForce2MX 400 / CD50x / SB	755 у.е.
P4-2000 / i850 / 256MB RDRAM / 40GB / 32MB GeForce2 GTS / CD50x / SB	1434 у.е.
Duron-750 / KM133 / 128MB / 20GB / VideoAGP4SB on MB / CD50x	317 у.е.
Athlon-TB1200 / KT133A / 256MB / 30GB / 32MB GeForce2MX 400 / SB / CD50x	461 у.е.
Athlon-TB1400 / KT133A / 256MB / 40GB / 64MB GeForce2MX 400 / SB / CD50x	502 у.е.

Фирма "Творчество" Тел. (044) 234-1204, 246-7660
www.creation.kiev.ua

Флаги на сайтах

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com.ua

Эта статья является то ли расширением, то ли дополнением статьи «Ожившая мечта» (МК № 11, 16 (130, 135)). Фразы вроде «не буду повторяться» означают, что этот материал уже затрагивался в вышеупомянутой статье.

В переводе с языка ирокезов banner — флаг.

Читатель. Нет, определенно все они не поместятся на одну страницу, не испортив ее внешнего вида. Надо что-то сделать.

Автор (стоит за спиной читателя). Ты о чем?

Читатель. Да я тут баннеры решил показывать на своей странице. Когда посетитель будет по ним щелкать, мне будет монетка падать. Деньги зарабатываю! Только есть одна проблема. У меня картинок — десять штук. А они у меня не помещаются на страничку. Вернее, помещаются, но портят внешний вид страницы. И мне кажется, что вообще это слишком много — 10 баннеров на странице. Я бы с удовольствием сделал меньше, но тогда остальные картинки не приносили бы пользы, просто лежа на диске.

Автор. А ты периодически меняй картинки.

Читатель. Ага! Как будто у меня столько времени. Слушай. А помнишь этот твой JavaScript?

Автор. Конечно, помню.

Читатель. Слушай, а можно с его помощью сделать так, чтобы картинки сами периодически менялись?

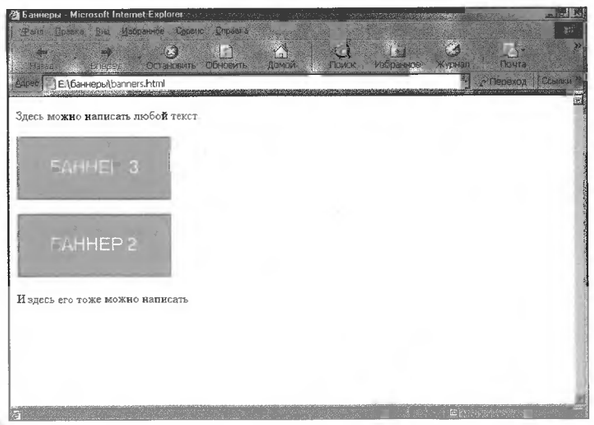
Автор. Конечно, можно. Что конкретно тебе нужно сделать?

Читатель. Я хочу, чтобы из десяти картинок случайным образом выбирались две картинки и выводились на страницу. Это все.

Автор. Я так полагаю, что ты должен знать имена этих файлов и ссылки, на которые указывают баннеры? Надеюсь, ты понимаешь, что и картинки не должны повторяться?

Читатель. Ну, это все и ежу ясно. Так ты поможешь?

Автор. Куда же мне деться. Только хочу предупредить: я буду показывать на более простом примере, из пяти картинок. Но при желании легко будет приспособить наш полигон под свои нужды. Итак, приступим. Для начала нужно заполнить массив, в котором у нас будут храниться имена файлов с картинками, а также URL



(адрес), на который должен уводить ба...

Читатель. Минутку, что такое массив?

Автор. Если объяснять по-простому, то это как бы шкафчик, в котором есть отдельные ящики. И в каждом из этих ящиков хранится отдельная величина. Понятно?

Читатель. Почти, дальше разберусь по ходу дела. Продолжай.

Автор. Давай я сразу возьму и налишу код скрипта, а потом будем разбираться.



Читатель. Хорошо.

Автор. Смотри:

```
<html>
<head>
<title>Баннеры</title>
</head>
<body>
Здесь можно написать любой текст
<script
language="JavaScript">
var banners = new Array(
'1.gif','2.gif', '3.gif', '4.gif', '5.gif',
'http://www.banner1.com.ua',
'http://www.banner2.com.ua',
'http://www.banner3.com.ua',
'http://www.banner4.com.ua',
'http://www.banner5.com.ua')
var b1
var b2
while (b1==b2)
{
b1=Math.floor(Math.random()*banners.length/
2)
b2=Math.floor(Math.random()*banners.length/
2)
}
document.write('<a
href='+banners[b1+banners.length/2]+'><img
src='+banners[b1]+'></a><p>')
document.write('<a
href='+banners[b2+banners.length/2]+'><img
src='+banners[b2]+'></a><p>')

</script>
И здесь можно писать
</body>
</html>
```

Читатель. А это что? Разъясни.

Автор. Запросто. Итак, строки

```
var banners = new Array(
'1.gif','2.gif', '3.gif', '4.gif', '5.gif',
'http://www.banner1.com.ua',
'http://www.banner2.com.ua',
'http://www.banner3.com.ua',
'http://www.banner4.com.ua',
'http://www.banner5.com.ua')
```

кок раз и создают тот самый массив. Называется он *banners*. Сейчас я объясню, как с ним обращаться. Для начала его структура: первые пять элементов — это имена файлов, в которых хранятся картинки баннеров. Следующие пять элементов — это адреса, на которые будут ссылаться баннеры. Сейчас расскажу, как доставать значения. Например, если написать **document.write(banners[0])**, мы получим слово "1.gif". Если напишем **a=banners[5]**, то получим в переменной **a** строку **http://www.banner1.com.ua**. Здесь в квадратных скобках указывается индекс элемента. Также не забывайте: первый элемент массива имеет индекс 0. Часто по невнимательности можно из-за этого сделать ошибку.

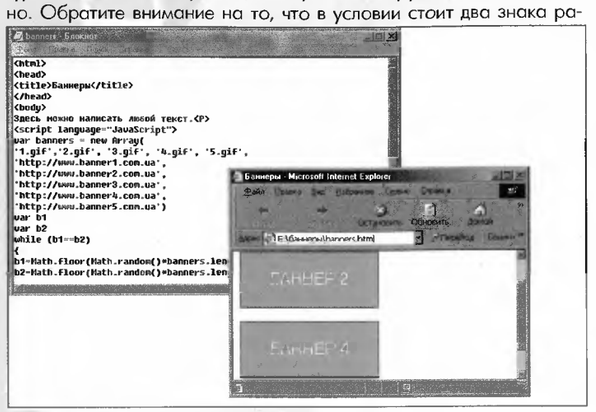
Читатель. Ясно. А для чего используются переменные *b1* и *b2*?

Автор. Эти переменные являются будущими индексами в массиве. Но предварительно в них я занесу значения, которые будут присвоены генератором случайных чисел.

Читатель. Ясно. А это что такое:

```
while (b1= =b2)
{
b1=Math.floor(Math.random()*banners.length/
2)
b2=Math.floor(Math.random()*banners.length/
2)
}
```

Автор. Здесь как раз и происходит присваивание значений вышеупомянутым переменным. Начнем по порядку. Строка **while (b1== b2)** является циклическим оператором. Весь блок в фигурных скобках повторяется, пока условие в круглых скобках истинно. Обратите внимание на то, что в условии стоит два знака равенства. Это и означает «равно».



Читатель. А что тогда означает один знак равенства?

Автор. Он означает «присвоить значение». Чувствуешь разницу?

Читатель. Да. Расскажи подробней об этом операторе while.

Автор. У него следующий вид:

```
while (условие)
{
оператор 1
оператор 2
...
оператор n
}
```

Что такое «условие», я уже рассказывал раньше. *Так что повторяться не буду.*

Читатель. А что такое **b1=Math.floor(Math.random()*banners.length/2)**?

Автор. Здесь происходит присваивание значения переменной *b1*. Выражение **Math.random()** — это функция, которая генерирует случайное число в диапазоне от нуля до единицы.

Читатель. А можно ли сделать так, чтоб число было в каком-то другом промежутке? Ведь нам нужно число от нуля до четырех.

Автор. К сожалению, сама функция *random()* не умеет этого делать, но мы исправим ситуацию. Нам нужно генерировать число в интервале от нуля и до числа, на единицу меньшего количества наших баннеров (индекс первого элемента равен нулю). Для этого мы умножим случайное число — результат работы функции (random) — на число баннеров. Для того чтобы создать более гибкий код, мы не будем подставлять конкретное число картинок, а будем его вычислять при каждом запуске скрипта. Делается это вот так: **banners.length/2**

Само выражение *banners.length* показывает количество элементов массива banners. Но поскольку у нас в этом же массиве хранятся и адреса, на которые указывают картинки, необходимо разделить количество элементов на два (количество картинок всегда будет равно количеству адресов).

Но не стоит забывать, что у нас не целое число, а десятичная дробь. Ведь индексом при обращении к массиву должно быть целое число. Теперь мы займемся округлением этого числа. Именно это и делает функция **Math.floor**. Она даже не округляет число, а просто отбрасывает дробную часть. Именно поэтому мы можем быть уверены, что число не достигнет пяти. Затем все то же мы проделаем с переменной b2.

Читатель. А для чего же здесь цикл?

Автор. Ну, это же должно быть и ежу твоему понятно! Ведь мы не хотим, чтобы у нас на странице было два ОДИНАКОВЫХ рисунка, правильно? Ну так вот, в цикле проверяется, не одинаковы ли два числа в переменных *b1* и *b2*. И если это так, то цикл повторяется. Теперь понятно?

Читатель. Да!

Автор. Теперь пойдем дальше. У нас уже есть два числа, которые являются индексами элементов массива. Теперь нам осталось записать строку, которая сгенерирует гиперссылку и картинки. Делоется это двумя следующими строками:

```
document.write('<a
href='+banners[b1+banners.length/2]+'><img
src='+banners[b1]+'></a><p>')
document.write('<a
href='+banners[b2+banners.length/2]+'><img
src='+banners[b2]+'></a><p>')
```

Читатель. Как работает функция **write()**, я уже знаю. И понял, что там написано. Только для чего нужно вот это: **banners[b1+banners.length/2]**?

Автор. Разве непонятно? С помощью этого элемента массива мы можем получить доступ к адресу, на который должен уводить баннер. Если присмотришься к структуре нашего массива-базы данных, заметишь, что индекс адреса, на который указывает ссылка, сдвинут по отношению к имени файла с соответствующим рисунком ровно на количество баннеров. То есть на половинное количество элементов массива. Вот, в принципе, и все комментарии, которые я могу дать по этому скрипту.

Читатель. А почему нельзя было переменным *b1* и *b2* сразу присвоить имена файлов картинок, а лишь потом обращаться к ним в массиве? К примеру написать так:

```
b1=banners[Math.floor(Math.random()*banners
.length/2)]
```

а потом так:

```
document.write('<img src='+b1+'>')
```

Автор. Так, конечно, можно было бы сделать, но тогда как бы ты получил доступ к адресам? Ведь тогда бы ты не знал, какой индекс у выбранного рисунка.

Читатель. Теперь мне все понятно. А как можно усовершенствовать эту систему? Какие еще «навороты» можно к ней «приделать»?

Автор. Ну, к примеру, можно сделать так, чтобы к каждой картинке выводился альтернативный текст. Его тоже нужно хранить в этом массиве.

Читатель. А какие у этой системы недостатки?

Автор. Этот скрип, мягко говоря — демо-версия. Дело в том, что при внесении в базу нового рисунка или при желании изменить количество показываемых рисунков тебе придется вносить много изменений. Есть и такой недостаток, что обе картинки выводятся в одном месте, а это не всегда хорошо. Но почему это я все о плохом да о плохом? Все эти недостатки легко исправляются. Нужно лишь капельку терпения. А если ты всего лишь начал писать Java-скрипты, тебе и этого должно хватить. Кстати, где ты брал баннеры?

Читатель. На **Commission Junction** (**http://www.cj.com**). Ну, спасибо, друг. Выручил ты меня. До свидания.

Автор. До свидания.

Занавес



Старшие Карты — 3

Виктор В. ПУШКАР

Давным-давно (МК №11(130), 13(132), 2001) вы прочитали первую часть заметок о новых звуковых картах **Echo Electronics**. *Однако самую старшую в этой линейке (или, ежели угодно, «масти») мы приберегли напоследок. С такой картой на руках мы, как минимум, берем свое...*

Итак, **Layla**. Восемь аналоговых входов и выходов, двухканальный цифровой интерфейс *S/PDIF* и восьмиканальный *ADAT*. Теоретически вы можете писать в нее одновременно 16 каналов 24-битного аудио. Для этого требуется: собственно карточка, комп, собранный и настроенный для работы с потоковыми данными (это задача посерьезней, чем оцифровать и записать на CD старую пластинку). Плюс достаточное количество входных сигналов. Большинство составов из 3...4...5 человек нормально прописываются в восемь аналоговых входов. Очень желательно: восемь предусилителей профессионального качества, или, что в данном случае намного удобнее, студийный микшерный пульт. Вполне возможно: магнитофон ADAT в качестве дополнительного модуля АЦП/ЦАП или (вариант, на наш взгляд, более актуальный) еще одна карточка для многоканальной записи. Впрочем, большие составы в студии (к сожалению) собираются относительно редко. А инженер звукозаписи, умеющий справиться с более чем восемью каналами — птица в наших краях тоже достаточно редкая. Однако если вы знаете, что делать с 16 или 24 входами — добра пожаловать в

Уголок Маньяка. Ма-аленькие хитрости синхронизации.

Вам нужно запустить одновременно две звуковые карты или более? Это вполне реально. Хоть на одной машине, хоть на разных. Есть варианты...

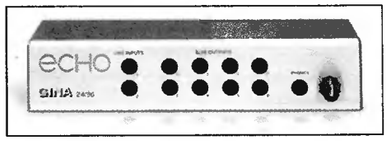
MTC — MIDI Time Code — решение постарше и попроще. Временной интервал, по которому корректируется скорость воспроизведения, получается достаточно длительным, порядка дали секунды. Т. е. средняя скорость — в полном порядке, а ее мгновенные значения слегка «плавают». Получаем легкое оживление партий, воспроизводимых в *slave* — секвенсором или ритм-машинкой. В саунде иногда бывает уместно, но чаще воспринимается, как легкая «измена» непонятного происхождения. Вы станете писать на компакт-диске: «Извините, мы играем отличную музыку, но у нас была проблема с тайм-кодом»? Или заранее примете меры, чтоб каждый девайс работал, как часы?

• Системы записи на жесткий диск
• Оборудование для студий звукозаписи
• Звуковое и осветительное оборудование
• Музыкальные инструменты

Украина, 04070, г. Киев, ул. Борисоглебская, 13
тел./факс /044/ 462 68 35/36, 462 49 85, 463 76 68,
Одесса /0482/ 22 22 16, Харьков /0572/ 14 97 96,
Днепропетровск/0562/ 32 52 87
Донецк /062/ 381 04 23

A&T trade

Один из распространенных и достаточно надежных способов синхронизации — **Word Clock**. Здесь синхронизируются «часы», задающие тактовую частоту ЦАП. По сравнению с MTC мы получаем



намного большую точность мгновенной скорости. Очень похожее решение, однако более дешевое и применимое только к карточкам линейки Echo — **Esync**. Например, Layla работает в качестве мастера, а *Mona* или *Gina* присоединяется к ней в качестве слейва. Естественно, частота самплирования при этом должна быть одинакова. Теоретически синхронизировать на одной мошине можно до четырех карточек от Echo Electronics, либо совместимых с ними девайсов другой фирмы. Лично я пробовал только с двумя, и для большиства случаев из практики звукозаписи этого вполне хватит.

Выход из уголка Маньяка. На этот раз — только оптический.

Еще одна достаточно важная фича — наличие в машине хотя бы одного MIDI-порта. Особенно если вы пользуетесь MIDI-клавиатурой и модулями, пишете отдельные партии в клавишной рабочей станции или на ритм-машинке. В Layla он есть. Вход-выход-транзит. Конечно, можно поставить карточку многоканальной записи попроще, а в соседний слот — простую PCI'ную звуковушку, для работы с клавой и внешними модулями. Либо, если девайсов и работы с MIDI очень много, профессиональный интерфейс на 3-4 порта. Однако в этом случае иногда возникают проблемы с синхронизацией. В Layla потоковое аудио и MIDI-команды синхронизируются сразу, по умолчанию и без дополнительных затрат юзерского здоровья.

Устанавливаются эти корточки просто. Драйвера — на диске, более свежие их версии — в сетке на **http://www.echoaudio.com** (за работающей бета-версией под Windows 2000, скорее всего, придется сходить именно туда). Надеюсь, крышка с системного блока у вас тоже снимается без проблем ☺. По умолчанию девайс прыгает на традиционный для профессиональных звуковых карт IRQ 11. Если у вас на этом прерывании должно стоять что-то другое, временно «заткните» его в настройках BIOS (как поступил сам автор). И карточка добровольно перейдет на 10-й или 12-й. Либо воспользуйтесь опцией резервирования IRQ в контрольной панели Windows. Особо продвинутые юзеры знают, как делается одна из этих операций. Те, кто сомневается в положительном исходе эксперимента, могут зайти в *Панель Управления > Система* и убедиться, что IRQ 11 в компе чаще бывает свободен, чем занят. Можно ставить...

В комплект поставки, помимо драйверов, входит большое количество малофункциональных демок самого разного софта от *Steinberg, Sonic Foundry* и других известных фирм. Однако наши постоянные читатели в основном представляют себе, какой секвенсор или многоканальник будет полезнее всего в их работе. Поэтому в целях сохранения чистоты системного регистра можете ограничиться установкой *Cool Edit 1.1 SE*. Это полностью рабочая, но «обрезанная» до вполне разумных пределов версия популярного волнового редактора и (*по* совместительству) программного многоканальника. С достаточно скромными требованиями к системе и малоглючного. Первая версия Cool Edit, если помните такую, успешно заводилась даже на «тройке» под Win 3.1.

«Обрезание» касается количества каналов (их можно записать до десяти) и частоты самплирования (до 48 кГц). Зато поддерживаются 24 бита, и даже 32 бита с плавающей запятой! Очень может быть, что звук, записанный с такими ограничениями, устроит многих владельцев домашних студий, или юзеров, производящих накопление исходных материалов на выезде. Ведь когда-то даже четырехканальная портостудия считалась крайне «жирным» устройством для таких целей. А кому мало дорожек, либо частоты самплирования, *либо* требуется полная поддержка DirectX-плагинов, произведите апгрейд до *Cool Edit Pro 1.2b*.

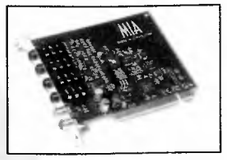
Кроме подробно рассмотренного Cool Edit, приборы качественно работали с секвенсорами *Cakewalk, Cubase*, программой нелинейного монтажа *Vegas Audio*, волновым редактором *Sound Forge*, а также эмулятором электрооргана *Native Instruments B4* и самплером *Nemesys GigaStudio*. Вероятно, найти профессиональный софт, который «плохо себя ведет» с Echo Electronics, сложнее, чем тот, который «ведет себя хорошо».

Испытания под наиболее популярной для звуковых машин Win 98 и наиболее популярной в видеостудиях Win2k прошли успешно. Пожалуй, пора приостановить ламерскую проктику «профессиональной озвучки» видео с помощью дешевой бытовой карточки. Раньше была проблема: под Win NT плохо бегает профессиональный звук, а под Win 98 профессиональное видео — еще хуже. Теперь она, похоже, снята. Под Win2k можно успешно совместить и то и другое.

Девайс становится и работает. «Виснет» крайне редко, и по причинам, имеющим достаточно отдаленное отношение к звуковушке и ее драйверам. Записать восемь дорожек длиной 10 минут в 32 бит/48 кГц — пожалуйста. Воспроизвести и наложить на них еще восемь? Да хоть все шестнадцать... Только машина нужна с RAID-контроллером и как минимум двумя винтами.

Как в большинстве аналогичных линеек, самый старший девайс является базовой моделью. Из более простых убирается часть наворатов, но работают они похожим образом.

Даже софтверная контрольная панель практически одна и та же. Немного странно наблюдать восемь виртуальных выходов у двухканальной *MIA*, однако есть в их наличии элемент великой сермяжной правды. Вы когда-нибудь пытались запустить в один виндовский wave device (по умолчанию — стереопару) виртуольный синтезатор и волновой редактор? Готов поспорить, что одна из софтин при этом отказалась работать.



У *Echo Electronics MIA* дела обстоят получше. В ее основную стереопару выводятся 4 независимых wave device. Особо предусмотрена поддержка *Nemesys GigaSampler/GigaStudio*, популярной, но достаточно требовательной к железу софтины. В контрольной панели есть переключение *Direct Sound/GSIF*. Эти драйвера в принципе несовместимы. Но юзать одновременно приложения под MME, GSIF и ASIO — сколько угодно. Полная мультиклиентность! От самой младшей карты и выше. Дальше — смотрите таблицу сравнительных характеристик и читайте примечания.

* Диапазон частот в канале записи-воспроизведения при неравномерности частотки, указанной в скобках. С частотой самплирования 96 кГц диапазон расширяется примерно до 46 кГц, однако по понятным причинам «в самом верху» требования к частотке менее жестки. Главное, чтобы нормально звучали слышимые частоты, а остальное — уже «запас прочности».

** Данные в паспортах карточек и на сайте **http://www.echoaudio.com** незначительно отличались, но и те и другие примерно совпали с результатами моих «контрольных замеров» и контрольных прослушиваний. Я воздержусь от претензий на метрологическую точность, но способы оценки нелинейных искажений с помощью генератора и анализатора спектра существуют.

Звук прозрачный и достаточно мягкий, даже при разрядности файла в 16 бит существенно приятнее бытовых компакт-вертушек или саунд-карточек; особенно это заметно на фонограммах с большой динамикой. (Victor V снова снобировал — слушал эмбиент, джаз-банды и струнные квартеты.) При записи в 24 бита (перкуссия, фортепиано, аналоговые клавиши) разница между исходником и сохраненной на винт дорожкой только в реверберации и направлении на источник звука ☺.

*** Здесь приводится рекомендованная розничная цена с **http://www.echoaudio.com**, однако дилеры на местах иногда могут позволить себе продавать карточки дешевле. В том числе и киевский. В скобках — цена фирмы **A&T Trade**.

P.S. Благодарим компанию **A&T Trade** за предоставленные на тестирование звуковые платы и особая благодарность фирме **ЕПОС** — за техническую поддержку в проведении испытаний и предоставленную профессиональную рабочую станцию.

P.P.S. Мы еще вернемся к профессиональным звуковым картам Echo Electronics других производителей. Особенно если у читателей возникнут вопросы по этой части. Имеющий мыльницу да намылит.

Таблица

		Mia	Gina 24	Mona	Layla 24
Аналоговые входы/выходы		2/2	2/8	4/6	8/8
S/PDIF		Коаксиальный	Оптический/коаксиальный		
Word Clock		-	-	Вход/выход	
MIDI		-	-	-	In\Out\Thru
Alesis ADAT		-	+	+	+
Отношение сигнал/шум, дБ(взвешенное по кривой А)	Вход	106	108	110	110
	Выход	106	108	116	116
Диапазон частот, Гц*		10...22 000 (± 0,5 дБ)	10...22 000 (± 0,5 дБ)	10...22 000 (± 0,25 дБ)	10...22 000 (± 0,25 дБ)
Коэффициент гармоник**, %	Вход	0,0015	0,0015	0,001	0,001
	Выход	0,003	0,003	0,002	0,002
Цена***		249 (249)	495 (450)	995 (850)	995 (895)

Глоссарий по-русски

(Продолжение, начало см. в МК № 27-30, 35 (146-149, 154))

Звери — вирусы.

Зверь — 1. манипулятор-мышь; 2. хорошо работающая программа или устройство; 3. отрицательный персонаж в игре.

Зипить — жать ZIP'ом.

Зипнутый — файл, сжатый архиватором zip.

Зиповать — использовать архиватор zip.

Зоопарк — 1. так говорят про путер, на котором несколько вирусов; 2. сеть из различных, плохо совместимых компьютеров.

Зуженный — файл, сжатый архиватором zoo.

Зухель — модем фирмы Zyxel.

Зюх — см. зухель.

Ибээма — компьютер IBM.

Ибээмка — см. ибээма.

Игра айдишная — игра, созданная фирмой id Software, например, Wolf3d, Doom, Heretic, Hexen, etc.

Идисишка — модем фирмы IDC.

Из-под форточек — о программе, работающей под Windows.

Иксы — среда X-Windows for UNIX.

Имхо — сокращение английской фразы, обозначающей «по моему скромному мнению».

Инвалид юзер — тупой пользователь.

Инвалид — невозможный, невыполнимый, непонятный.

Инсерт — клавиша Insert.

Интерпретатор — программа, выполняющая определенные действия в соответствии с командами, записанными в текстовом файле.

Интертрепатор — см. интерпретатор.

Интра Intro — введение, представление программного продукта, заставка.

Информаты — студенты и сотрудники факультета информатики.

Ирка — IRQ.

Испохабить почту — пустить почту по хабам.

Исходники — исходные тексты программ.

KROOTой — имеющий ROOT-привилегии.

Куул — см. cool.

КД-ПЗУ — украинский вариант CD-ROM.

КПСС — файловая система от OS/2 HPFS — High Performance File System.

Кабло — кабель сопряжения.

Кадешник — накопитель на лазерных дисках CD-ROM.

Кадило — паяльник.

Камень — то же, что и кристалл, но в керамическом корпусе.

Карга — видеоадаптер CGA — Color Graphic Adapter.

Карлсон — вентилятор-охладитель процессора.

Картонка — любая плата.

Кататония — состояние полного зависа.

Катать — команда CUT.

Кафэгэшник — конфигурационный файл *.cfg.

Качать — переписывать информацию (неважно каким образом: net, floppynet etc.).

Каша — cache memory, специально выделенная область быстродействующей памяти, к которой процессор имеет непосредственный доступ. Повышает скорость работы, так как позволяет исключить время ожидания процессора при обращении к основной, не очень быстродействующей, памяти. Обращение к основной памяти заменяется обращением к кэш-памяти, куда предварительно перенесены фрагменты программы, с которыми выполняется работа.

Квакать — играть в Quake.

Квакер — человек, играющий в Quake.

Квотинг — цитирование (quoting).

Кебарда — клавиатура.

Кеборда — см. кебарда.

Кейаборт — см. кебарда.

Кейборда — см. кебарда.

Кешер — программа, кэширующая данные.

(Продолжение следует)

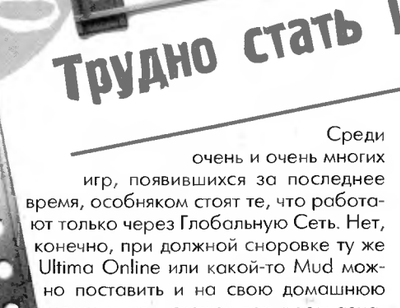
Трудно стать Цезарем

Тимур ВИНОГРАДСКИЙ

Среди очень и очень многих игр, появившихся за последнее время, особняком стоят те, что работают только через Глобальную Сеть. Нет, конечно, при должной сноровке ту же Ultima Online или какой-то Mud можно поставить и на свою домашнюю машину, но... скажем так, предназначенную для игры через Интернет. Эти игры собрали свою аудиторию. Но, к сожалению, у нас в Украине, число их поклонников не столь велико, как могло бы быть.

И этому есть несколько достаточно простых объяснений. Ну, во-первых, Интернет — вещь для большинства людей платная. Да и добро бы только Инет. А тут еще существует плата за телефон. Многие игроки-ультимщики жалуются на то, что счета, приходящие ежемесячно от «Укртелекома», весьма превышают стоимость услуг провайдера. А во-вторых, практически все такие игры требуют хорошей связи. Малейший лаг во время боя и все... Опять бежать оживляться. Но что делать, если играть хочется, а связь плохая (дорогая, ненадежная, ограничена временем)?

В принципе, есть один вариант. Это **«Империя»** — игра, кстати, появившаяся в Украине. Она представляет собой достаточно причудливую смесь реалтайм-

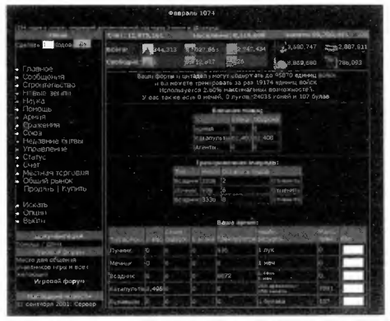


мовой и пошаговой стратегий, к тому же обладает еще одним важным преимуществом. Для игры в «Империю» вам не нужны никакие специальные программы. Достаточно иметь на машине IE4 или выше.

Внимательный читатель, ознакомившись с предыдущим абзацем, подивится, что за странные мысли посетили этого автора? Для пошаговой стратегии действительно не важно качество связи, но времени на нее уходит очень много. А если «Империя» все-таки реалтаймовая стратегия, то как же это не важно качество связи? Все, с одной стороны, очень просто, а с другой — сложно.

Итак, у каждого игрока есть некоторый запас ходов, причем максимально их можно накопить триста. Каждые 12 минут реального времени к этому запасу прибавляется еще один ход. Если их уже 300, естественно, их количество не увеличивается. Когда все ходы сделаны, то... пока не пройдет определенное время, произвести еще какие-то изменения вы не сможете. Кроме того, в игре многие действия происходят именно в реальном времени. Но о них ниже.

Так что же такое «Империя»? Все выглядит достаточно просто, по крайней мере, на первый взгляд. Перед вами откры-

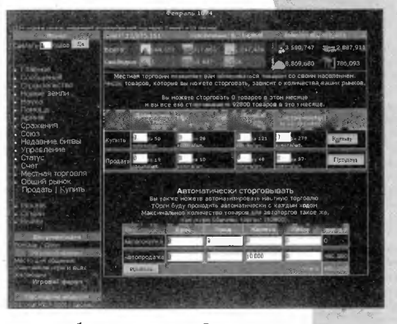


та обычная html-страница, когда вы заполняете на ней определенные поля и делаете ход, вы отправляете на сервер некие сведения. Он их обрабатывает и генерит новую страницу, отражающую результат ваших действий. И так происходит, пока у вас не закончатся ходы или не истечет время в Сети. Но время сэкономить реально. За один раз можно сделать, к примеру, не один ход, а сразу несколько. Приказали строителям возводить здание, посмотрели, что это займет семь ходов, и... делаете их все сразу.

Впрочем, к строителям мы еще вернемся. Прежде чуть-чуть о самой игре. Итак, вначале ваша Империя локализуется на небольшой территории и в ней имеется несколько строений. Воспользовавшись услугами *землепроходцев*, вы расширяете свою территорию, на ней строите здания и опять посылаете землепроходцев. В результате выигрывает тот, у кого в сумме больше территории и населения. Впрочем, возможно, на количество очков влияет что-то еще... но гораздо в меньшей степени.

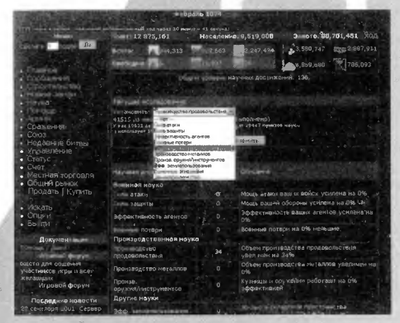
Кто требует от вас постоянной заботы? Конечно, жители... Они хотят есть, хотят получить ночлег и, конечно, любят, чтобы их дома зимой отапливались. А значит, надо заняться постройкой домов, ферм и охотничьих угодий, а также лесопилок. Строятся медленно? Ничего, соорудим *кузни* (именно это строение выпускает *строителей*) и работа потечет быстрее.

Не хватает рабочих? Странно? Вроде дома свободные есть. А, надо людям рацион побольше поставить. Во, сразу начали ко мне в Империю ломиться... Так, теперь надо строить дома, а где? Опять землепроходцев посылать. Что, поля свободные закончились. Почему же вы отправляете так мало землепроходцев? Как нет еды? Вроде только что была? Как жители съели? Так уменьшим им рацион. Хай поголодают. Так, землепроходцы рапортуют, что нашли новые земли. Замечательно... тогда строим дома. А кстати, сколько мне их надо? Как половина из тех, что есть, пустуют? Только что были полные. Я уменьшил рацион, и что? Жители разбежались... Опять увеличивать надо.

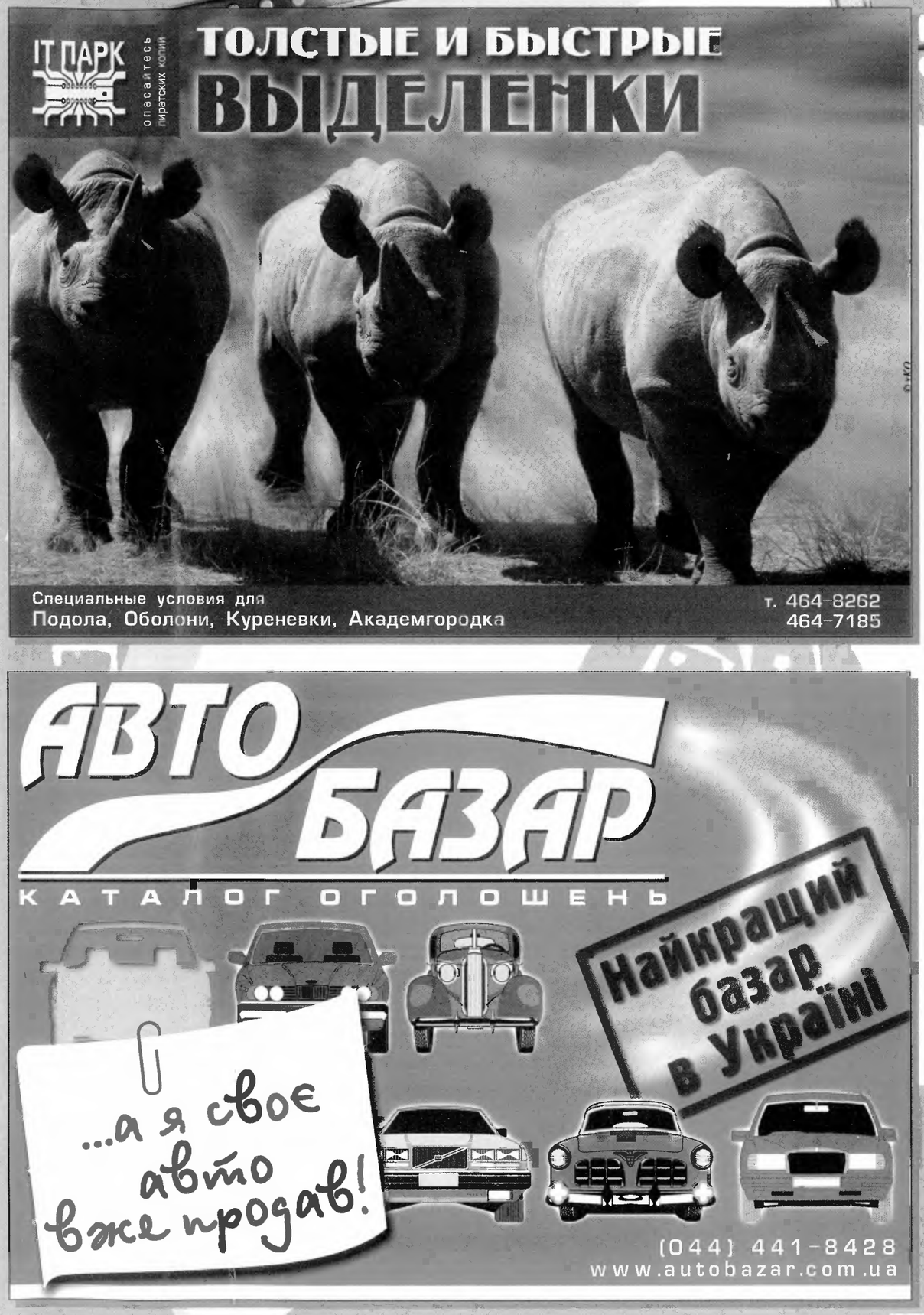


Приблизительно в таких розмышлениях и колебаниях проходит жизнь игрока. Каждое свое действие приходится взвешивать. Возьмем, к примеру, науки. Вроде все просто, строй себе лаборатории и изучай свой предмет сколько душе угодно. Но если в Империи начать развивать науки неправильно, в один прекрасный момент вы можете нарваться на одну неприятную ситуацию, когда научный прогресс приостановится, и тогда противники вас легко обгонят. Весь фокус в том, что игра учитывает общий уровень науки, и чтобы подняться на уровень выше, понадобится все больше ученых и времени.

А на десерт самое вкусное. То, без чего «Империя» вообще не имело бы смысла. Естественно, речь идет о взаимоотношениях между игроками — они могут складываться мирно либо наоборот. В первом случае все просто — твои союзники оказывают тебе всяческую помощь в виде денег или ресурсов. А в случае конфликтов, по-моему, проявляется самое большое несоответствие игры. Ты можешь послать против врага огромную армию, можешь выиграть битву, но вот результаты ее... Слишком незначительные. В общем, победа не стоит свеч ☺. Поэтому вас вполне удовлетворит армия, которая вас просто будет защищать.



Резюме. Общее впечатление весьма и весьма неплохое. Посему, хотите развлечений — заходите на **www.empire.com.ua** и пробуйте свои силы.



Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix			
P-166MMX/32/1,6Gb/2Mb/1,44+KMK	783	145	1
P100/16/1/1,2	863	145	29
K6-2-300/16/2,1Gb/4Mb/1,44+KMK	918	170	1
K6-2-500/64M/10,2G/8M/48X/SB,достов	1554	275	18
K6-2-500/64/10Gb/TNT-2 16Mb/SB/CD/	1577	292	1
VIA Cyrix 500/64/7,6/SB/CD/AGP/4Mb	1680	300	45
P200MMX/64Mb/3,2/1,44/48x/SB/15"Sam	1910	335	26
64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2075	354	15
K6-II 500/64/4/10,2	2142	360	29
128/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2251	376	15
Компьютеры на базе Intel Celeron			
C400/64/3,2Gb/4Mb/SB/ATX	853	158	1
Cel600-850/16-1GB/4-64 AGP/10,2+вез	1034	183	40
Cel633-850/16-1GB/4-64 AGP/10,2+вез	1045	185	40
Cel667-850/16-1GB/4-64 AGP/10,2+вез	1051	186	40
Cel700-850/16-1GB/4-64 AGP/10,2+вез	1068	189	40
C633/64/10Gb/4Mb/SB/ATX	1096	203	1
C700/64/iB10/10Gb/BMb/SB/ATX	1139	211	1
C633/64/10Gb/4Mb/1,44/ATX+KMK	1199	222	1
633CEL/ATI/64MB/20GB/SB/KMP/FDD/ATX	1215	225	23
C800/100Mhz/64/iB10/10Gb/ATX	1220	226	1
C700/64/iB10/10Gb/1,44/ATX+KMK	1237	229	1
C850/100Mhz/64/iB10/10Gb/ATX	1253	232	1
C-600\ZX,BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1274	216	46
C-633\ZX,BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1280	217	46
C-700\ZX,BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1333	226	46
AC worksT C 466 iB10/ATX/64/BMb/10G	1473		13
C633/iB10/64Mb/10Gb/BMb/CD4BX/SB	1476	259	12
CEL600/i440BX/64M/4M/15,2Gb/кмк	1543	266	43
Cel 633/64/10,2G/BM/48X/SB/SP ,вос	1554	275	18
C800/64/10Gb/TNT16/SB/CD/ATX	1566	290	1
B00CEL/ATI/12BMB/20GB/SB/CD4BX/KMP/	1566	290	23
Cel433/12B/20/16/3,5"/SB/CD4Bx/AS	1668	290	17
C700/i440BX/64Mb/10Gb/16Mb/CD52X/SB	1682	295	12
AC C 667 iB10/ATX/64/BMb/10Gb/1,44/	1688		13
Cel 667/128/10,2G/16M/48X/SB/SP ,д	1752	310	18
VIVACEL700/128Mb/20Gb/16AGP/SB/CD52	1796	315	10
C850/128/20Gb/TNT32/SB/CD/1,44	179B	333	1
VIVACEL667/128Mb/20Gb/16AGP/SB/CD52	1824	320	10
VIVACEL766/128Mb/20Gb/16AGP/SB/CD52	1881	330	10
Cel 700/128/10,2G/32M/4BX/SB/SP ,д	1893	335	18
Cel600/128/20/16/3,5"/SB/CD4Bx/AS	1898	330	17
VIVACEL850/128Mb/20Gb/16AGP/SB/CD52	1938	340	10
Celeron 667/128/16/20,0	1964	330	29
Cel 766/128/20,4G/32M/48X/SB/SP ,д	1978	350	18
VIVACEL667/128Mb/30Gb/32AGP/SB/CD52	1995	350	10
VIVACEL700/128Mb/30Gb/32AGP/SB/CD52	1995	350	10
Cel B00/128/30,0G/32M/4BX/SB/SP ,д	2034	360	18
VIVACEL766/128Mb/30Gb/32AGP/SB/CD52	2052	360	10
C366/64Mb/6,4Fu/1,44/48x/SB/15"Samt	2081	365	26
Cel850/128/30,0G/32M/48X/SB/SP ,д	2091	370	18
VIA/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2107	360	15
VIVACEL850/128Mb/30Gb/32AGP/SB/CD52	2138	375	10
VIA/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2140	366	15
Cel900/256/40,0G/32M/48X/SB/SP,вос	2175	385	18
VIA/12B/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2223	380	15
Celeron 633/64/10,2/SB/CD/AGP/BMb	2240	400	45
VIA/128/30,1/44/15"LRNi/4M	2256	385	15
VIA/12B/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2272	388	15
VIA/128/30/1,44/15"LRNi/4M	2289	391	15
VIA/12B/40/1,44/15"LRNi/4M	2315	395	15
VIA/12B/40/1,44/15"LRNi/4M	2348	401	15
CEL850/iB15/128M/32M/20,4Gb/CD 52x/	2459	424	43
733/RAM128/20,4/52x/ 32Mb/Sb	2492	449	33
Cel600/12B/20/16/3,5"/SB/CD48x/AS/1	2588	450	17
Celeron 700/128/20,4/SB/CD/AGP/16Mb	2800	500	45
Cel633/128/20Gb/16Mb/50x/15"/sb	2938	520	47
Celeron B00/128/30,7/SB/CD/AGP/32Mb	3360	600	45
Cel-633/64/10/fdd/sb/16Mb/atx+интер		225	25
Cel-667/64/10/fdd/sb/16Mb/atx+интер		229	25
Cel-733/64/10/fdd/sb/16Mb/atx+интер		232	25
Cel-633/64/20/fdd/sb/16Mb/atx+интер		235	25
Cel-800/64/10/fdd/sb/16Mb/atx+интер		242	25
Cel-667/64/20/fdd/sb/16Mb/atx+интер		243	25
Cel-733/64/20/fdd/sb/16Mb/atx+интер		246	25
Cel-633/64/30/fdd/sb/16Mb/atx+интер		248	25
Cel-633/128/20/fdd/sb/16Mb/Cd+интер		249	25
Cel-667/64/30/fdd/sb/16Mb/atx+интер		251	25
Cel-667/128/20/fdd/sb/16Mb/Cd+интер		252	25
Cel-633/128/30/fdd/sb/16Mb/Cd+интер		254	25
Cel-733/64/30/fdd/sb/16Mb/atx+интер		254	25
Cel-733/128/20/fdd/sb/16Mb/+интер		255	25
64/10.0/BMb/48x/SB/AT		255	42
Cel-800/64/20/fdd/sb/16Mb/atx+интер		256	25
Cel-667/128/30/fdd/sb/16Mb/Cd+интер		257	25
Cel-733/128/30/fdd/sb/16Mb/+интер		260	25
Cel-800/64/30/fdd/sb/16Mb/atx+интер		264	25
Cel-800/128/20/fdd/sb/16Mb/+интер		265	25
Cel-800/128/30/fdd/sb/16Mb/+интер		270	25
Celeron 733/128/20/32mb/48x/fdd/sbl		360	48
iB15/128/10/8Mb/48x/SB/ATX/15"		415	41
128/20.0/32Mb/48x/SB/ATX/15"		455	42

Наименование	грн.	у.е.	код
128/20.4/32Mb/48x/SB/ATX/15"		485	41
Компьютеры на базе Intel Pentium III			
PIII650-1000/16-1GB/4-64 AGP/10,2+в	1356	240	40
PIII600-1000/16-1GB/4-64 AGP/10,2+в	1458	258	40
PIII733-1000/16-1GB/4-64 AGP/10,2+в	1469	260	40
PIII 600\BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1528	259	46
PIII-600/64/10,2Gb/iB10/4Mb/SB/ATX	1555	288	1
PIII 650\BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1575	267	46
PIII800-1000/16-1GB/4-64 AGP/10,2+в	1605	284	40
PIII-800/64/10,2Gb/iB10/4Mb/SB/AT	1652	306	1
PIII 733\BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb	1676	284	46
PIII-733/64/10,2Gb/iB10/1,44/AT+KMK	1717	318	1
PIII 800\BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb\	1859	315	46
PIII733/64/10,2Gb/TNT2 16Mb/SB/1,44	1879	348	1
P3-800/16MB/128MB/20GB/SB/CD48X/KMP	1928	357	23
PIII 850\BX,VIA\32\10,2\fdd\v4mb\	1971	334	46
PIII-733/128/10,2Gb/TNT16Mb/SB/CD/	2079	385	1
PIII-800/64/10,2G/BM/48X/SB, VIA693	2175	385	18
VIVA P3-733/128/20Gb/16Mb/SB/CD52	2274	399	10
PIII-933/128/10,2Gb/TNT16Mb/SB/CD/	2311	428	1
PIII-800/128/10,2G/16M/48X/SB, iB15	2317	410	18
VIVA P3-800/128/20Gb/16Mb/SB/CD52	2337	410	10
PIII-800/128/20,4G/32M/48X/SB, iB15	2430	430	18
VIVA P3-733/128/30Gb/32Mb/SB/CD52	2451	430	10
AC P3 733 iB15/ATX/64/BMb/10Gb/1,44	2451		13
VIVA P3-866/128/20Gb/16Mb/SB/CD52	2480	435	10
PIII-866/128/30,0G/32M/4BX/SB,iB15	2599	460	18
VIVA P3-800/256/20Gb/32Mb/SB/CD52	2622	460	10
PIIIB00/128/20/16/3,5"/SB/CD4Bx/AS	2645	460	17
PIII-1000/256/20Gb/2MX-32Mb/SB/CD/	2646	490	1
VIA/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2719	480	15
PIII-933/128/30,0G/32M/48X/SB, дост	2740	485	18
PIII733/iB15/128M/TNT2 32M/20,4Gb/C	2767	477	43
VIVA P3-866/256/30Gb/32Mb/SB/CD52	2793	490	10
VIA/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2833	498	15
VIA/128/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2836	495	15
VIA/12B/30/1,44/15"LRNi/4M	2856	506	15
VIVA P3-933/256/30Gb/32Mb/SB/CD52	2879	505	10
VIVA P3-1000/256/30Gb/32Mb/SB/CD52	2907	510	10
VIA/12B/40/1,44/15"LRNi/4M	2929	516	15
VIA/128/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2949	513	15
P3-800/iB15EP/256M/40G/GF400/52X/SB	2958	519	12
AC P3 866 iB15/ATX/256/32Radeon tv	2969		13
VIA/128/20,4/1,44/15"LRNi/4M	3383	579	15
PIII1000/iB15/128M/GeForce2MX 32M/3	3393	585	43
VIA/12B/30/1,44/15"LRNi/4M	3416	590	15
PIII 733/12B/20 Gb/16Mb/50x/15"/sb	3447	610	47
VIA/256/40/1,44/15"LRNi/4M	3563	617	15
PIII 866/128/20Gb/16Mb/50x/15"/sb	3757	665	47
PIV1 3/16-1GB/4-64 AGP/10,2+вез+CDR	3944	698	40
PIII 933/256/20Gb/32Mb/50x/17"/sb	4407	780	47
P-III 1000/512/30,7/SB/CD/AGP/32Mb	4480	800	45
P800/64/10.2/16mb/48x/fdd/sbl/		400	48
256/20/32Mb/48x/FDD/SB/ATX/15"		565	41
Pentium 1000/256/30.2/32mb/48x/fdd/		600	48
12B/20.4/32Mb/48x/SB/ATX/15"		625	41
128/30/Ge Force/48x/SB/ATX/17"		635	42
256/20/GeForce/48x/SB/ATX/17"		675	41
256/40/64Mb/40TEAC/SB/ATX/17"		720	42
Компьютеры на базе P 4			
VIVA P4-1,4/128P/20Gb/32Mb/SB/CD52	3734	655	10
VIVA P4-1,3/128P/20Gb/32Mb/SB/CD52	3905	685	10
IntelB50/12B/30,2/1,44/15"LRNi/4M	4071	696	15
Intel 850/128/30,2/1,44/15"LRNi/4M	4188	716	15
PIV 1400/iB50/128M/GeForce2MX 32/45	4257	734	43
P4 1,5GHz/RAM256/40 2Gb/52x/32Mb/Sb	4940	890	33
P-4 1,7GHz/512/40,2/SB/CD/AGP/32Mb	5600	1000	45
Компьютеры на базе AMD			
D750/64/3,2Gb/AGP 4Mb/SB/ATX	1107	205	1
DURON 700-800/16-1GB/4-64 AGP/7,6+в	1203	213	40
DURON 650-800/16-1GB/4-64 AGP/7,6+в	1232	218	40
AthlonT-bird 650-1,1GHz/16-1GB/4-64	1254	222	40
D800/64/10Gb/AGP 4Mb/SB/1,44+KMK	1318	244	1
AthlonT-bird 750-1,1GHz/16-1GB/4-64	1322	234	40
Duran600-800\32\4,3\fdd\sb\v4mb	1387	235	46
Duron 650/64/10,2/Bmb/SB/fdd	1397	245	26
A850/64/10,2Gb/AGP 4Mb/SB/ATX	1420	263	1
AthlonT-bird 950/ 16-1Gb/4-64 AGP/	1446	256	40
T-BIRD650-1,1\32\4,3\fdd\sb\v4mb	1475	250	46
A850/64/10Gb/AGP 4Mb/SB/1,44+KMK	1517	281	1
AthlonT-bird 1000/16-1Gb/4-64 AGP/	1520	269	40
DURON750/64MB/10G/16MB/FDD/SB/CD4BX	1582	293	23
D800/128/10Gb/TNT16Mb/SB/CD/1,44+KM	1717	318	1
DURON800/128MB/20G/16MB/FDD/SB/CD48	1717	318	23

Наименование	грн.	у.е.	код
Duron 750/64M/10,2G/16M/48X/SB, дос	1752	310	18
Duron 800/128M/10,2G/16M/48X/SB,дос	1836	325	18
VIVADuron750/128/20Gb/16AGP/SB/CD52	1853	325	10
A900/128/10Gb/TNT32Mb/SB/CD/1,44+KM	1885	349	1
Duron750/128/20/16/3,5"/SB/CD48x/AS	1926	335	17
A1000/128/10Gb/TNT16Mb/SB/ATX	1939	359	1
VIVADuron750/128/30Gb/32AGP/SB/CD52	1995	350	10
ATHLON900/256MB/20G/32MB/FDD/SB/CD4	2009	372	23
VIVA Athlon50/128/20Gb/16Mb/SB/CD52	2024	355	10
VIVADuron900/128/20Gb/16AGP/SB/CD52	2024	355	10
Athlon 850/128M/10,2G/16M/48X/SB,д	2034	360	18
D750/KT133/12BM/20Gb/32pra/52X/SB	2046	359	12
AC D750 133A/ATX/128/32TNT2/20Gb/1,	2057		13
VIVADuron850/128/20Gb/32AGP/SB/CD52	2081	365	10
Duron 850/128M/20,4G/32M/48X/SB,вос	2091	370	18
VIVA Athlon900/128/20Gb/32AGP/SB/CD	2166	380	10
Athlon 900/128M/20,4G/32M/48X/SB,д	2175	385	18
DURONB00/RAM128/10/52x/16Mb/Sb	2231	402	33
DURON 750/64/10,2/SB/CD/AGP/8Mb	2240	400	45
VIVADuron950/256/30Gb/32AGP/SB/CD52	2252	395	10
VIA KT/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2294	414	15
VIA KT/64/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2373	424	15
AC A850 133A/ATX/128/32GF2MX200/20G	2391		13
VIA KT/64/10,2/1,44/15"LRNi/4M	2420	413	15
VIA KT/128/30/1,44/15"LRNi/4M	2443	438	15
VIA KT/128/40/1,44/15"LRNi/4M	2502	449	15
VIA KT/128/20,4/1,44/15"LRNi/4M	2535	433	15
VIVAAthlon1000/256/20Gb/32AGP/SB/CD	2537	445	10
VIA KT/128/30/1,44/15"LRNi/4M	2568	439	15
Athlon 1000/128M/30,0G/32M/48X/58,д	2571	455	18
AiB00/KT133A/256M/40G/GF32M/52X/SB	2616	459	12
VIVA Athlon1,2/128p/20Gb/32AGP/SB/CD	2622	460	10
VIA KT/128/40/1,44/15"LRNi/4M	2628	449	15
A1333/256/20Gb/2MX-32Mb/SB/CD/	2700	500	1
VIVA Athlon1,3/128p/20Gb/32AGP/SB/CD	2736	480	10
Athlon 1200/256M/40,0G/32M/48X/SB,д	2853	505	18
VIVA Athlon1,2/256/30Gb/64AGP/SB/CD	2879	505	10
Duron 750/64/10,2/16Mb/50x/15"/sb	2910	515	47
Duron 750/128/20,4/16Mb/50x/15"/sb	3079	545	47
Duron 800/128/20,4/32Mb/50x/15"/sb	3249	575	47
T-BIRD 900/256/20,4/32Mb/50x/17"/sb	3899	690	47
T-BIRD1000/256/40Gb/32Mb/50x/17"/sb	4407	780	47
ATHLON 1000/512/40,2/SB/CD/AGP/32Mb	5040	900	45
Duron 750/64/10,2/16mb/48x/fdd/sbl/		310	48
Duron 900/128/20/32mb/48x/fdd/sbl/		390	48
64/10.0/16Mb/48x/SB/ATX/15"		420	42
128/20/32Mb/48x/FDD/SB/ATX/15"		455	41
128/20.0/32Mb/48x/SB/ATX/15"		470	42
Athlon 1000/256/30/32mb/48x/fdd/sbl		470	48
128/20.0/32Mb/48x/SB/ATX/15"		480	42
256/20/32Mb/48x/FDD/SB/ATX/15"		495	41
256/20/GeForce/48x/SB/ATX/17"		615	41
256/30/Ge Force/48x/SB/ATX/17"		650	42
Мобильные компьютеры			
Sotec 486SX-33/9"/B/260M/ FDD	841	145	20
PDA/PocketPC Compaq,H-P,Sony,Palm,от	1008	180	45
Toshiba P-100/ 11"/24/810M/SB/ FDD	1566	270	20
Fujitsu P-120/ 12"/32/1 G/SB/ FDD	1856	320	20
IBM P-133/12"/32/2Gb/SB/FDD	2030	350	20
Dell P233/12"/64/4Gb/SB/FDD	2697	465	20
IBM P-166/12"/32/3Gb/SB/CD/FDD/flax	2842	490	20
Toshiba/Sony/Compaq от	2862	530	1
Dell P2-266/13.3"/64/4Gb/SB/FDD	2987	515	20
IBM P-200/13.4"/32/3Gb/SB/CD/FDD	3016	520	20
IBM P-233/13.4"/64/4Gb/SB/CD/FDD	3306	570	20
Toshiba P266/12"/160/4Gb/SB/CD/FDD/	4118	710	20
Toshiba P2-300/13.4"/64/6Gb/SB/CD/F	4350	750	20
ToshibaSatelite-TFT/DSTN/SB/CD/,от	5320	950	45
Compaq Armada - TFT/SB/CD/56K,от	5600	1000	45
HPOmniBookXE3-TFT/DSTN/SB/CD/56K,от	6720	1200	45
RoverBook Explorer-TFT/SB/CD/56K,от	7560	1350	45
TwinHead PowerSlim-TFT/SB/CD/56K,от	8680	1550	45
Sony VAIO 505 Slim - TFT/SB/56K,от	9520	1700	45
Fujitsu LifeBook Slim-TFT/SB/56K,от	9800	1750	45
Sony Vaio III-700MHz	9882	1830	1
HP OmniBook 6000 - TFT/SB/CD/56K,от	10080	1800	45
Toshiba P-III-900MHz GeFORCE2MX	15660	2900	1
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Pentium,Celeron,Duron,	77	13	46
AMD K6-2 300-500/ Cyrix 200-333	91	16	26
Intel Celeron 366 Box	170	30	47
AMD K6-2 450Mhz-550Mhz	175	31	40
Cel366-900 128cash tray/box PPGA/FC	194	34	26
DURON 650-900/ATHLON 850-1300	205	36	26
Celeron 566 tray	211	37	22
Celeron 433/128c PPGA tray	217	38	12
AMD Duron 750	217	38	22
500 Mhz PPGA tray	220	39	31
K6-2/VIA CYRIX M-III/C-3 ,от	224	40	45
AMD K7-650Mhz-900Mhz DURON,от	226	40	40
Celeron 600MHz, box socket 370	232	41	14
Intel Celeron 633 tray	232	41	47
Celeron 633 / Socket 370	233		4
Celeron 633/128c FCPGA tray	234	41	12

Наименование	грн.	у.е.	код
DURON 750 / SocketA	237		4
633 Mhz (Copermine 0.18) FCPGA tray	243	43	31
Celeron 600 Box	247	43	17
VIAC3 733/133MHz,Socket370,L1 128kb	249	44	32
Celeron 600 Mhz, FCPGA, BOX	249	44	32
DURON/ATHLON Socket-A ,от	252	45	45
DURON 750	254	45	47
AMD Duron 750 MHz	260	46	32
Celeron 700/128c FCPGA tray	262	46	12
Intel Celeron 700 tray	266	47	47
700 Mhz(Copermine 0.18) FCPGA tray	271	48	31
733 Mhz(Copermine 0.18) FCPGA tray	277	49	31
Celeron 66/100Mhz PGA ,от	280	50	45
Celeron 733MHz, box socket 370	283	50	14
Intel Celeron 733 tray	283	50	47
CPU CEL633/667/700/766/800,от	284	49	43
DURON 800	288	51	47
Celeron 766MHz, box socket 370	299	53	14
Celeron 800MHz, FSB 100MHz, box	339	60	14
Intel Celeron 800 Box	350	62	47
Intel Celeron 850 Box	373	66	47
T-BIRD 900	379	67	47
Celeron B50/100 Mhz, FCPGA, BOX	384	68	32
AMD K7-850 MHz Athlon Thunderbird	384	68	32
AMD K7-900 MHz Athlon Thunderbird	407	72	32
B50 Mhz(Copermine 0.18) FCPGA tray	418	74	31
Intel Celeron 900 Box	424	75	47
Celeron 900/100 Mhz, FCPGA, BOX	463	82	32
CELERON 900 BOX FCPGA	466	84	33
ATHLON TB 1000 / SocketA	486		4
T-BIRD 1000 133MHz	525	93	47
AMD K7-1000/266 MHz Athlon Thunderb	554	98	32
T-BIRD 1133 133MHz	588	104	47
T-BIRD 1200 133MHz	610	108	47
CELERON 1GHz BOX FCPGA	611	110	33
PIII 650-1000 FCPGA/SECC2 box	627	110	26
P-III 100/133Mhz PGA ,от	644	115	45
T-BIRD 1333 133MHz	667	118	47
T-BIRD 1400 133MHz	706	125	47
Pentium III 600-1000 GHz	718	127	40
CPU PIII733/750/800,от	731	126	43
Intel Pentium III B00 256Kb/133 tro	735	130	47
PIII/B00/256c 133MhzFCPGA tray	747	131	12
Pentium III B00 / Socket370 / 133	750		4
PIII B00MHz, 256Kb, box, FSB 133MHz	751	133	14
Intel Pentium III B00 256Kb/133 Box	774	137	47
PIII B00 /256 133 FCPGA	777	140	33
P III B00/256/133, FCPGA, BOX	780	138	32
Pentium III B00 tray	794	138	17
P-4 400Mhz S-423 ,от	812	145	45
PIII B66MHz, 256Kb, box, FSB 133MHz	853	151	14
P 4 1,5 GHz BOX	853	151	32
P4 1.4GHz BOX	860	155	33
Intel Pentium III B66 256Kb/133 Box	881	156	47
P 4 1,3 GHz + 2x64 Mb RDRAM, BOX	893	158	32
PIII B66/133 BOX FCPGA	944	170	33
PIII 933MHz, 256Kb, box, FSB 133MHz	955	169	14
P4 1.5GHz BOX	971	175	33
P 4 1,4 GHz BOX	989	175	32
Intel Pentium III 933 256Kb/133 Box	994	176	47
P III 933/256/133 FCPGA, BOX	1006	178	32
Intel PentiumIII 1100 256Kb/100tray	1006	178	47
PIII 933/133 BOX FCPGA	1049	189	33
PIII-1000/133/256/FCPGA box	1141	202	18
P III 1000/256/133, FCPGA, BOX	1164	206	32
Intel PentiumIII 1000 256Kb/133 Box	1164	206	47
AMD Duron 700		38	49
Cel667 FCPGA 128kb cache BOX с вент		49	49
PIII-1000 MMX 133MHz 256kb cache FC		204	49
Модули памяти			
Dimm 32-128 brond	30	5	46
SDRAM 64 PC-133	57	10	31
DIMM 64-256MB SDRAM PC100-133	62	11	40
DIMM 128MB SDRAM PC133 HYUNDAI	B2		4
DIMM 128Mb, SDRAM PC-133 BRAND B nc	B3		13
DIMM 64/128Mb PC-100, Bns, BRAND,от	84	15	45
SDRAM 128Mb 7.5nc PC-133 NCP	85	15	47
DIMM 128MB PC133 NCP	86	15	12
128MB TRANSCEND PC-133(ПАЛЮГРАММА)	86	16	23
DIMM 128M SDRAM PC-133	89	16	44
SDRAM 128PC-133	90	16	31
SDRAM 128Mb 7.5nc PC-133 JetRAM by	90	16	47
128 Mb DIMM SDRAM JetRAM PC-133	96	17	14
DIMM 128/133 NCP	96	17	18
DIMM 128Mb pc 133 NCP	98	17	17
SDRAM 128PC-133 SAMSUNG Orig	100	18	33
SIMM 16Mb EDO/FPM	104	18	20
DIMM 128M,от	110	19	43
SDRAM 128Mb 7.5nc PC-133 Transcend	130	23	47
SDRAM 256 PC-133 brand	154	27	26
DIMM 256M SDRAM PC-133	154	27	44
DIMM 128M DDR SDRAM PC-266 Samsung	158	28	44
SDRAM 256Mb 7.5nc PC-133 PQI	158	28	47
DIMM 256Mb, PC-133Mhz BRAND	159		13
DIMM 256MB SDRAM PC133 NCP (7.5 нс)	160		4

Наименование	грн.	у.е.	код
DIMM 256MB PC133 NCP	162	28.5	12
SDRAM 256Mb 7.5nc PC-133 JetRAM by	164	29	47
256 Mb DIMM SDRAM JetRAM PC-133	175	31	14
DIMM 256Mb pc 133 Samsung	201	35	17
DDR SDRAM 256Mb PC2100 Hyundai CL2	249	44	47
DDR SDRAM 256HYUNDAI	261	47	33
DIMM256/512MbPC-133, 7,5ns,BRAND,от	280	50	45
DIMM128/256Mb DDR PC-2100, BRAND,от	280	50	45
RDRAM 128PC-800 Sec	305	55	33
DIMM 512MB SDRAM PC133 Mtec (6 нс)	338		4
RIMM128/256Mb RDRAM PC-800,BRAND,от	728	130	45
DIMM 64Mb SDRAM Bns w/SPD Hyundai o		11	49
DIMM 128Mb SDRAM Bns w/SPD Hyundai		16	49
Материнские платы			
486 + CPU AMD DX4*100	71	12	29
VIA APPOLO+CPU P133	149	25	29
BiostarM6VBE-A VIA693A,U66,SB ESS,M	205	38	23
VIA APPOLO+CPU P166 MMX	238	40	29
ASUS, ABIT,SG,SOLTEK,MIKRO-STAR,от	243	43	40
INTEL BI440ZX	283	51	33
Epox VIA693, s370,SB AC97, ATX	288	51	18
Asus ,A Open,Soltek,MSI(BX,ZX,VIA)	307	52	46
PC PARTNER i440BX 100MHz FPGA AT\ATX	311	55	31
PCPartner Socket370 ViaApollo133 AT	320		4
intel B10 FPGA 100Mhz Video +SB AT	322	57	31
i440BX ATX sound SG	336	59	12
ACORP ALI-V/VIA-133 AT/ATX,от	336	60	45
PC Partner i440PX	348	60	43
Пчела i440BX Socket 370 AT	348	60	43
Chaintech 7AJA/OCTEK KT133ASE, ATX	353	62	26
"Soltek" SL-65H60 iB10, SB, ATX	356	63	47
CHAINTECH 7AJA0 SOCKET A ,ATX	356	66	23
MANLI C872, iB10, Socket 370, Video	362	64	32
FastFame BVTME, KT133/686A, Sound,	367	65	32
Intel B10 Socket 370 AT	368	64	17
PC-Partner SocketA VIA KT133 ATX SB	368		4
"Asus" CUPLE-VM VIA PLE133, Trident	373	66	47
ACORP BX/B10E/B15E/815EP ATX,от	392	70	45
MICROSTAR VIA-133/VIA-266 ATX,от	392	70	45
ABIT SA6/ST6/ST6Raid/SL30/VH20 ATA	393	69	26
Soltec75KAV/Conyon7TABAS KT133A,ATA	399	70	26
PC PARTNERiB15EP FCPGA AGP +SB UDMA	412	73	31
"Soltek"SL-65KV2-T(Tualatin)VIA694X	412	73	47
FastFame iB15EP/S-370/5b/U-100/ATX	416	73	22
SOLTEK SL-75IV	416	75	33
PC-Partner SocketA VIAKT133A ATX SB	416		4
CHAINTECH: CT-7AIVL KLE)33,Video,Sou	418	74	32
Acorp 7KTA-11 VIA KT133 ATX SocketA

Наименование	грн.	у.е.	код
Контроллеры			
SCSI-2 Adaptec 2902E	139	24	20
SCSI IWILL SIDE2930C	155	28	33
SCSI-3 Adaptec 2903B	191	33	20
IWILL eLink1394	283	51	33
Ultra160 SCSI Adaptec 19160	864	149	20
Ultra160 SCSI Adaptec 29160	1114	192	20
MIDI-КОНТРОЛЛЕРЫ			
MOTU MIDI FLYER		110	2
MOTU POCKET EXPRESS		250	2
MOTU MICRO EXPRESS		350	2
MOTU MIDI EXPRESS XT		399	2
MOTU MIDI TIMEPIECE AV		629	2
MOTU DIGITAL TIMEPIECE		1213	2
MultiMedia			
SpeakerSVEN/F&D/MAXXTRO 60/1200W,от	28	5	45
Колонки Sven 210 (3 Вт RMS)	28		4
Колонки SPK-202 BOW	35	6	43
PCI Crystal 3D 32-bit	45	8	31
Yamaha Als-4000,Diamond,Creative,от	45	8	40
Sound Card C-Media 8738 PCI 4 канал	51	9	32
Speakers Sven SPS-330, 2x30Вт	51	9	32
SpeakersGENIUS/TEAC/UMAX60/1200W,от	56	10	45
SB PCI ESS1938 SOLO-1	57		4
Speakers GENIUS 2x5 W	62	11	32
Колонки Teac PowerMax 60/80/140/,от	64	11	43
PCI Aureal Advantage 8810 Vortex-1	79	14	31
Sound Card ForteMedia SF256, PCI	85	15	32
PCI Creative PCI 128	88	15.5	31
Speaker F&D SPS 606,дерев. Корпус	97	17	12
Sound card, WebCamera CREATIVE,от	112	20	45
FM-Tuner SF64-PCR ,PCI	136	24	32
Speakers JUSTER AT-46 2*3W	136	24	32
PCI Creative Live! 1024	237	42	31
TV Tuner KWORLD	239	43	33
TV/FM Tuner KWORLD	261	47	33
TV MPEG Tuner KWORLD	266	48	33
TV/FM MPEG Tuner KWORLD	300	54	33
K-World TV-Tuner+FM, 878FBK, PCI, P	305	54	32
Speakers F&D SPS-866A,2*20Вт, дерев	316	56	32
Creative SB Live! Player 5.1	331	58	12
GENIUS Tuner+FM, PCI, PAL/SECAM	333	59	32
AverMedia TV Studio	446	79	32
Speakers Sven988, 5+1 5*10Вт+30Вт,д	966	171	32
AVerTVтюнер сД/Vстерео,цифр.видеоз		58	49
AVerTVStudio сД/V TV, Fm-radio стер		70	49
ECHO"MIA" 24/96 DIGITAL RECORDING		250	2
E-MU "AUDIO PRODUCTION STUDIO"		399	2
ECHO"GINA" 24/96 DIGITAL RECORDING		450	2
ECHO"MONA" 24/96 DIGITAL RECORDING		650	2
ECHO"LAYLA" 24/96 DIGITAL RECORDING		895	2
DIGIDESIGN "DIGI 001"		995	2
AARDVARK "AARK 24bit MULTITRACK REC		1050	2
Видеокарты			
ASUS,A Oper.,Savage,ATI,Voodoo	77	13	46
Video PCI 2/4/8/16/32M(ATI),GeForce,	86	15	26
8-64MB MSI,ATIXpert,RivaTNT2,GeF,от	102	18	40
В/карта ATI Rage 4 MB	116	20	43
16AGP RIVA-TNT II VANTA	153	27	31
"Sparkle" Riva TNT2 Vanta LT 16Mb	158	28	47
16MB SG S3 Savage4	160		4
32MB S3 Savage4	169		4
32AGP RIVA-TNT II Full Pro	184	32.5	31
Riva TNT2 Pro 32Mb SDRAM OEM	192	34	47
Riva TNT2 32Mb pro	200	35	12
RIVA TNT2 Pro 32 Mb	205	36	22
SVGA 32MB RivaTNT2 PRO	205		4
Matrox G400 Millenium SH AGP W/16M	211	37	26
В/карта Riva TNT2 Pro 32 MB	220	38	43
ATI Rage 128 PRO/300Mhz Xpert 2000	226	40	47
ATI Xpert 2k Pro16Mb SDR TV-Out,AGP	243	43	14
SVGA ATI Xpert 2000 16PRO	244	44	33
ATI Xpert 2k Pro32Mb SDR ,AGP	249	44	14
ACORP TNT2 M64/TNT2PRO 16/32MB,от	252	45	45
ATi Xpert 2000 AGP Pro 32Mb SDRAM	256		13
SVGA 32 GeForce 2 MX 200 AGP	260	46	31
32M AGPx4 GeForce 2MX200	267	47	44
GeForce 32Mb 2MX200	268	47	12
MANLI GeForce 256, 128 bit, 32 Mb	271	48	32
GEFORSE 2MX/mx200-400 32/64Mb(ASUS/	274	48	26
MANLI GeForce2 MX-200, 32Mb	277	49	32
SVGA ATI Xpert 2000 16PRO Tv Out	283	51	33
ATI Rage 128 Xpert 2000 Pro, 32Mb S	288	51	32
В/карта Riva GeForce2 MX 200 32 MB	290	50	43
SVGA ATI Xpert 2000 32PRO	294	53	33
MICROSTAR TNT2PRO/GEFORCE2MX/GTS,от	308	55	45
SVGA 32 GeForce 2 MX 400 AGP	322	57	31
SVGA ATI Xpert 2000 32PRO TV	322	58	33
32M AGPx4 GeForce 2MX400	338	60	44
GeForce 2 MX 400 32 Mb,	348	61	22
ATI RADEON 32MB TV-OUT	356	66	23
GeForce2MX 400 32MB AGP	362		13
GeForce 32Mb 2MX400 tv out	365	64	12
ATI RADEON SDR/DDR 32/64Mb +TV[DVI]	371	65	26
"Sparkle"GeForce2 MX400 32Mb5nsSDRA	384	68	47

Наименование	грн.	у.е.	код
64M AGPx4 GeForce 2MX400	386	68	44
ATI Rage FURY Pro 32 Mb TV in/out	388		13
LEADTEK GeFORCE2 MX/GTS/PRO SH5rs,от	392	70	45
SVGA ATI Rage128 Fury Pro 32VIVO	411	74	33
"Sparkle" GeForce2 MX400 64Mb SDRAM	412	73	47
ATI Radeon VE 32 Mb DDR TV out	412	73	47
Aver Media TV/FM/Capture Tuner с ДУ	416	73	26
ATI Radeon 32Mb VE ,AGP	435	77	14
ATI Radeon 32 Mb SDRAM	463	82	47
32MB ASUS V7100 GeForce 2 MX	477		4
ATI Radeon, 32 Mb SDR, TV-out	480	85	32
"ASUS" AGP-V7100 GeForce 2 MX 32Mb	480	85	47
Ati Rage Fury Maxx 64M	497	88	18
ATI Radeon 32Mb SDRAM 166MHz OEM	502	88	22
"ASUS" AGP-V7100Pro GeForce 2 MX400	548	97	47
GeForce 32Mb GTS DDR	593	104	12
"ASUS" AGP-V7100/T Pro GeForce 2 MX	593	105	47
32M AGPx4 GeForce 2GTS	599	106	44
"Sparkle"GeForce2-GTS, 32Mb 6ns DDR	644	114	47
"ASUS" AGP-V7700 GeForce 2GTS 32Mb	780	138	47
ASUS V7700 GeForce2 GTS, 32Mb DDR	848	150	32
SVGA AOpenDeluxeIIGeForce2 PRO 32Mb	944	170	33
"ASUS" AGP-V7700 GeForce 2GTS 64Mb	1000	177	47
SVGA AOpenDeluxeIIGeForce2 PRO 64Mb	1138	205	33
Riva TNT 2 M64 32 Mb AGP		35	49
Riva TNT 2 Pro 32 Mb AGP		37	49
Мониторы			
14" SVGA 6/y,от	208	35	29
Texoscom 15" 0.28	587		4
15" DAEWOO,DTK,SCOTT,от	594	110	23
Мониторы 15" от (при покупке комп.)	599	111	1
15"Daewoo,Hansol, Samsung TCO99	627	110	26
15",17",19" SAMSUNG,от	643	119	23
15-21"NEC,PB,SONY,PHILIPS,SAMSUING,S	661	117	40
15" Samtron 56E	667	118	18
15" 0,28 LR NI Samsung 550S	672	119	31
15" LG v552,	673	116	43
Samsung в ассортименте,от	673	118	12
15"Samsung 550s 1024x768@75Hz	678	120	14
"Samsung"15" 550s 0.28, 1024x768@75	678	120	47
15" Samsung 55E/55B,550S/550B,от	684	120	22
15-21"Samsung,Sony,LG,Philips	690	117	46
15" Samsung 550S (0.24,1024x768)	694	123	44
15" Samtron 55e / 56e	702	122	17
15" Samsung 550S	719	125	17
15"SAMSUNG SAMTRON56E 0,28 mm, 800x	724		13
SAMSUNG 15/22" до1600x1200x85Hz,от	728	130	45
Samsung SyncMaster 550S	732	124	34
15" Samsung 550S	744	125	29
LG 520 Si	767	130	34
15"Samsung 550b 1024x768@85Hz	780	138	14
15" 0,28 LR NI Samsung 550B	780	138	31
PHILIPS15/21"до1600x1200x100Hz,от	784	140	45
"Sams"15" 550b 0.28,OSD, 1280x1024@	791	140	47
HP 55	808	137	34
Samsung 15" 550B	824		4
Samsung SyncMaster 550B	826	140	34
15" Samsung 550B	834	145	17
15" Samsung 550B	863	145	29
15" Sony MultiScan 6/y	893	150	29
17-19"GVC,SCOTT,DTK'TCO'99 1600*1200	941	165	26
17" Samtron 75E (0.24,1280x1024)	949	168	44
17" Samsung 76E,750S,от	963	169	22
"Samsung"17" 750S 0.26,1280x1024@60	989	175	47
15" SONY E100P	999	185	23
15-17-19"-21" SONY E100P/E220E/G220	1015	178	26
17" SAMSUNG 750S/753DF/755DF,от	1056	182	43
"Samsung"17" 750B 0.22,1280x1024@60	1062	188	47
17" Samtron 76DF (0.2,1280x1024)	1068	189	44
17"HANSOL 705d (DynaFlat) 1024x768	1071		13
15" SONY CPD-E100P	1110	200	33
17" 0,28 LR NI Samsung 753DF	1119	198	31
SONY 15/24" до1600x1200x120Hz,от	1120	200	45
15"Sony E100P 1024x768@85Hz, TCO99	1136	201	14
17"Samsung 753DF 1024x768@85Hz	1136	201	14
SONY 15" 0.25 E100P	1147		4
"Samsung"17" 753DF 0.20, OSD, 1600x	1153	204	47
17" Samsung 753DF/755DF, 700IFT/700	1163	204	22
Samsung SyncMaster 753DF	1215	206	34
"Samsung"17" 755DF 0.20, OSD, 1600x	1220	216	47
"Samsung"17 753 DF TCO'99	1226	206	29
"Samsung"17"750P 0.22, 1600x1200@76	1232	218	47
17" Samsung 753DF	1236	215	17
Samsung SyncMaster 755DF	1257	213	34
17" Samsung 755 DF TCO' 99	1285	216	29
LG FLATRON 17" до 1600x1200x85Hz,от	1344	240	45
17"Samsung 700 IFT 1600x1200@75Hz	1373	243	14
17" SAMSUNG 700NF/700IFT,от	1508	260	43
17" SONY,от	1539	285	23
17" SONY CPD-E220	1748	315	33
Philips 17" 0.25 107P	1784		4
"Samsung"19" 900NF 0.25, OSD, 1600x	1944	344	47
15" TFT SONY/SAMSUNG/Hansol	2394	420	26
19"SONY G420P	3024	560	23
15"SONY TFT M51	3078	570	23

Наименование	грн.	у.е.	код
15" SAMSUNG SM 570B AN TFT	3164	570	33
15" SAMSUNG SM 570B PN TFT	3219	580	33
FUJITSU 15" / 24" TFT 75-120kHz,от	3360	600	45
SONY 15" / 24" TFT 75-120kHz,от	3360	600	45
21" SAMSUNG 1100p+	3552	640	33
21-24"SAMSUNG,SAMTRON,DTK,LG,HYNDAI	3786	670	40
22" SAMSUNG 1200NF	4940	890	33
ViewSonic GS815	5251	890	34
17" SAMSUNG 770 TFT	5439	980	33
Color SVGA 15" 0.28 Acer V551 MPRII		122	49
Color SVGA 15" 0.28 Samsung 550s Lr		124	49
15" Samtron 55E 0.28mm, 1024x768@75		126	48
15" Samsung 550S 0.28mm, 800x600@75		128	48
15"Samsung550B 0.28LR NI, 1280x1024		147	48
17"0.27Acer 77s MPRII, 120Hz, 1280x		171	49
17"Samtron76E 0.28mm, max1280x1024@		180	48
17" Samsung 700NF 0.25, TCO'99, 800		252	48
17" Sony CPD-E220 0.22mm, 1024x768@		310	48
ЭКРАНЫ ЗАЩИТНЫЕ			
14"-15" стекл. с заземл., от	20		13
Устройства ввода			
Mouse A4Tech/Key-M 720dpi,Scroll,от	11	2	45
Kb.TurboPlus 107k Win'98,от	28	5	45
MouseGenius,Logitech720dpi,Scroll,от	28	5	45
Клавиатура BTC 5126T PS/2	50	9	33
Клавиатура BTC 5200T PS/2	50	9	33
Клавиатура Mitsumi Ergo Classic AT	56	10	33
Клавиатура Mitsumi Ergo ClassicPS/2	56	10	33
КлавиатураBTC 9000A PS/2 Multimedia	61	11	33
Mouse A4 RFW-33	94	17	33
Mouse A4 WOP-35 Optical	100	18	33
Руль GENIUS Formula 1a	211	38	33
104-keyBTC 811-series ergonomic for		14	49
MIDI-КЛАВИАТУРЫ			
MIDITECH "MIDISTART"		115	2
MIDITECH "MIDISTUDIO"		134	2
MIDITECH "MIDIPLUS-61"		200	2
MIDITECH "MIDICONTROL"		215	2
Модемы			
D-Link HARD(int-ext)/Motorola/Rockw	80	14	26
внутр. SpeedCom Motorola	85	15	14
GVC,Motrola,Zyxel,IDC,Rockwell	89	15	46
GVC,IDC,USRob,Zyxel,Mot.+6/+Int,от	90	16	40
Hayes Accura 14.4k ext .COM	93	16	20
FaxModem Motorola int.	99	17	43
Hayes Accura 33,6k ext .COM	174	30	20
US Robotics Sportster 28,8k COM	180	31	20
Hayes Accura 56k ext .COM	197	34	20
Acorp,D-LINK,Motorola,Creative,Acer	200	35	26
Модем KWORLD 56K Ext .(Rockwell)	205	36	22
56K ACORP	232	43	23
Modem ext. ProLink 1496VE (Ami) 56k	244		4
Acorp,56K V.34/90,Voice,Ext(Укр),от	252	45	45
Modem ACORP 56K ext	254		4
Fax/Modem ACORP 56K ext /укр.люкс	283	50	31
56k GENIUS Voice Ext.	294	53	33
56K ext Vi Acorp прошивка Orest укр	303	55	19
GVC 56K ext Вектор SF 1156V/R21L	358	65	19
GVC/IDC,56K V.34/90,Voice,Ext,от	364	65	45
внешний GVC SS1156R21 56,6K Voice	379	67	14
GVC R21/RF1 56K Ext Ukr(Вектор)	388	68	26
Fax/ModemZyxelOmni56Kext (п-ка Vect	396	70	31
Modem ext. USR 56k	406		4
56k GVC Voice ext (Ukr) - BPS	422	76	33
ZyXel 56K Omni,укр. прошивка	428	75	12
ZyXEL OMNI 56K ext Ukr(Вектор)	428	75	26
Modem Zyxel OMNI 56k ext укр пр	442		4
USR/ZYXEL,56K V.34/90,Voice,Ext,от	476	85	45
Modem ext. IDC-5614 BXL/VR+ 56k	522		4
IDC 56148XL/VR,(56k)	531	90	34
Acorp 56k ext. Voice Rockwell с каб		45	49
56K ext Data System v 90		60	48
GVC 56K ext Вектор SF 1156V/R21L		74	48
56K ext Zyxel Omni v 90		80	48
Сетевое оборудование			
HUB ENH-708 8-Port 10Mb	151	26	43
Сетевая INTEL Pro/100S PCI	194	35	33
Свич 8-port SW-800 10/100 Mb	348	60	43
Switch 8 port INTEL 10/100	500	90	33
HUB INTEL 16 port 10/100Mb	794	143	33
Сетевая INTEL Pro/1000 Server	993	179	33
Switch 16port INTEL InBusiness 10/100	1360	245	33
Сетевая карта NE-100TX PCI		10	49
Micro HUB Surecom EP-608T 8port		26	49
Сетевая карта 3Com 3C905C-TX-M		35	49
HUB 19"Rockmount Surecom EP-516D 16p		57	49
Корпуса			
MT-D 200W	76	13.5	31
MiniTower AT MT102 (230Вт)	78		4
AT, от	80	14	12
Midi Tower JNC 230W, AT/ATX,от	84	15	45
Корпус Mini Tower MT 50ATX	96	17	31
ATX, от	97	17	12
Корпус AT/ATX,от	99	17	43
MidiTower ATX H312(C-07) (250Вт)	105		4

Наименование	грн.	у.е.	код
Midi Tower Codegen 235W, AT/ATX,от	112	20	45
ATX, 250W	113	20	18
Midi Tower Modecom 250/300W, ATX,от	252	45	45
Корпус Mini-Tower 200W		17	49
Корпус Mini-Tower 200W ATX KME+LW312		20	49
Прочее			
Дискеты 3,5" TDK, Verbatim/шт., от	1.5		13
CD-R, CD-RW Verbatim и др., от	6		13
Комплектующие,от	6	1	10
Кабели и адаптеры SCSI, от	17	3	20
MO disk230/540/640 Mb Verbatim и др	27		13
Planet (Realtek) ENW-9504-10Flash10	64	11	43
Crin 5075/S2060/S106,от	244	42	43
Адаптеры SCSI/LPT/USB, от	348	60	20
Корпуса IDE/LPT/USB, от	348	60	20
СТОЛЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ			
QUIK LOK "Z-750R"		286	2
СТОЛЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ И КЛАВИШНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ			
QUIK LOK ZM-W534		218	2
QUIK LOK Z-WS71L		287	2
Матричные принтеры			
EPSON LX-300+	798	145	19
EPSON LX-300+	861	146	34
EPSON LX300+/1050,от	870	150	43
EPSON FX-1180	2390	405	34
Epson LX-300+ (A4, матричный, 9pin,		122	27
Струйные принтеры			
EPSON LEXMARK Z12,480,680,от	243	45	23
XEROX DocuPrint C8+	248	45	19
Lexmark Z12	248	45	19
LEXMARK Z12/Z22/Z32/Z42/Z52(черн/цв	251	44	26
CANON, HP, EPSON, OKI, LEXMARK,от	260	46	40
Xerox Docuprint C8+	266	45	34
Canon, Lexmark, Epson, HP, от	268	47	12
Прин.стр. LEXMARK Z12	268		4
EPSON-Stylus Color 480	274	48	22
Canon BJC 1000/2100/BJS400	285	50	26
Epson Stylus Color 480/680	314	55	26
Stylus Color 480	322	57	14
Прин.стр. EPSON Stylus Color 580	323		4
EPSON Stylus Color 480	325	55	34
CANON BJC 2100	336	57	46
Canon, HP, Epson, Lexmark,от	336	60	45
Прин.стр. Canon BJC-2100	344		4
HP DeskJet 640C	369	67	19
EPSON STYLUS C20SX/C40UX и др.,от	370		13
CANON BJC 2100/3000/6500, от	373		13
Принтер CANON BJC-2100 A4,от	377	65	43
HP DeskJet 640C	382	67	22
HEWLETT PACKARD DeskJet640/840/,от	410		13
HP DeskJet 640C	412	73	14
HP DJ 640C	413	70	34
Прин.стр. HP DJ-640C	416		4
HP DeskJet 840C	468	85	19
EPSON Stylus Color 680	472	80	34
Прин.стр. HP DJ-840C	488		4
HP DJ 840C	496	84	34
HP DeskJet 840C	497	88	14
CANON BJC 3000	620	105	46
HP DJ 930C	708	120	34
Canon BJC-1000 1-я загр.50% скидки		50	49
Canon BJC-2100 1-я загр.50% скидки		58	49
HP Desk Jet 640C(A4,струйный,600x60		71	27
HP DeskJet 640C A4, 600x600dpi, LPT		76	48
HP DeskJet 840C A4, 600x1200dpi,LPT		92	48
Epson Stylus Color 680 A4, 2880dpi,		92	48
Canon BJC-400 1-я загр.50% скидки		101	49
Лазерные принтеры			
OKI Okipage 8W(600dpi,8ppm,GDI,LPT+	1045	185	44
OKI, Canon, HP, от	1083	190	12
CANON LBP 810	1134	210	23
CANON Laser Printer LBP 810	1155	210	19
Canon LBP-810(Laser 8ppm,600dpi,LPT	1174	206	22
Canon, Brother, Samsung,от	1176	210	45
Canon LBP-810	1198	212	14
Прин.поз. Canon LBP-810	1221		4
CANON LBP-810 8 ppm/600 dpi	1237		13
CANON LBP 810(LPT,USB)	1245	211	46
Brother HL-1030 Laser Printer	1265	230	19
Принтер Canon LBP-810	1276	220	43
Minolta PagePro 1100L	1452	257	14
Minolta-QMS PagePro 1100L	1547	269	8
HP, Lexmark, Tektronix,от	1568	280	45
Xerox Docuprint P8ex	1682	285	34
HP LaserJet 1200 A4, 1200x1200dpi	1980	360	19
HP LaserJet 1200	2066	355	14
HP LG 1200	2065	350	34
HP LaserJet 1200	2070	360	17
HEWLETT PACKARD LaserJet1200 14ppm/	2086		13
ПринтерHP(LaserJet1200/1220/,от	2088	360	43
Minolta-QMS PagePro 1100	2271	395	8
HP LaserJet 1220 A4, 14 стр/мин,12	2530	460	19
HP LG 1220	2596	440	34
HP LaserJet 1200		360	27

Наименование	грн.	у.е.	код
Светодиодные принтеры			
Принтер св. OKIPAGE 8w Lite	1104		4
OKI PAGE 8w Lite	1221	220	33
Oki PAGE 24 DX-N	8880	1600	33
Сканеры			
сканеры 600*1200dpi,36bit,Ipt	200	37	23
ARTEC/PRIMAX/MUSTEC1200x1200USB/LPT	217	38	26
PRIMAX OneTouch 5300, Fax	277	49	32
PRIMAX COLORADO D600, 600x1200 dpi,	288	51	32
UMAX Astra 2000P, 600x1200dpi, 36 b	322	57	32
Сканер PrimaScan 2400	324		4
MUSTEK ScanExpress600CU, USB,тонкий	328	57	8
Mustek1200UB+ 600x1200dpi 36bit USB	328	57	17
GENIUS ColorPage, 600x1200dpi,36Bit	328	58	32
Сканер Visioneer 6100	334		4
Canon, HP, Agfa, Genius, Umax,от	336	60	45
Сканер Agfa Snapscan 1212U	338		4
Сканер Astra 2000P LPT 600x1200 dpi	348	60	43
AGFA SnapScan e20 USB	365	64	22
MUSTEK SCANEXPRESS1200 CU, 600x1200	367	65	32
MUSTEK ScanExpress 1200 UB, питание	374	65	8
RELISYS Episode, 600x1200dpi, USB,	374	65	8
RELISYS GenieScan 4600, тонкий	385	67	8
RELISYS Eclipse 1200 U, 600x1200dpi	391	68	8
MUSTEK ScanExpress1200 USB Plus,USB	397	69	8
HP SJ 2200C optical 600dpi, hardwor	407	74	19
HP ScanJet2200C, 600x1200dpi, 36bit	418	74	32
UMAX Astra 3400, 600x1200 dpi, 42 b	418	74	32
UMAX Astra 1600U, USB	420	73	8
UMAX Astra 2100U, USB	431	75	8
MUSTEK ScanExpress 1200 CU Plus,USB	437	76	8
HP SJ 3300 оптическое 600dpi, аппар	440	80	19
RELISYS Scorpio Pro-S, 600x1200dpi,	449	78	8
HP ScanJet 3400C (600x1200, 36bit)	469	83	14
UMAX Astra 3400, 600x1200dpi, USB	495	86	8
Сканер HP ScanJet 3400C	495		4
HP ScanJet 3400C, 600 dpi, 36 bit,	503	89	32
AGFA SnapScan 1212 P	518	90	8
AGFA SnapScan E20	518	90	8
MUSTEK Be@rPaw 1200 USB	518	90	8
AGFA SnapScan E25	564	98	8
Сканер MUSTEK Be@r Paw 1200F	633		4
MUSTEK Be@rPaw 1200 F, скоростной	696	121	8
UMAX Astra 2100S/U, USB&SCSI	696	121	8
HP ScanJet 4300C	714	121	34
UMAX Astra 3450, USB, слойд-модуль	788	137	8
HP ScanJet 6300C	2095	355	34
HP SJ 2200C аппаратное — 600 x 1200		82	48
HP ScanJet 3400C A4,600/инт 2400dpi		83	27
HP SJ 3400 аппаратное 600x1200 LPT/		91	48
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS PowerCom Back Pro Smart,от	336	60	45
UPS KING Step 325A (325BA)	349		4
UPS 425 VA Powercom King Smart	385	70	19
UPS APC / GW Back Pro Smart,от	392	70	45
APC Back-UPS 300MI 170W	407	72	14
UPS APC Back-UPS 300 (300BA)	432		4
PW3115 300VA Off-line, 10min, Soft	454	79	8
UPS APC 300/500/620 VA,от	493	85	43
Back-Ups 350	496	84	34
PW3115 420VA Off-line, 6min, Soft	558	97	8
Back-Ups 500CS	614	104	34
PW3115 650VA Off-line, 6min, Soft	909	158	8
Smart Ups 1000	2112	358	34
Matrix Ups 5000VA with XR battery	19559	3315	34
UPS APC Back 500VA(500 BA, 8 roc no		85	27
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Ink (200 ml Epson StylusColor 500)	25		49
Картриджи и заправки "InkTec" ,от	28	5	45
Ink(200 ml HP 2SA/49A)универс.ж,кр.	33		49
Ink (200 ml Epson StylusColor 3000/	43		49
Карт-ж EPSON StylusColor 480(черный	88		13
Картридж BC-02	111		49
Карт-ж EPSON Stylus Color680 чёрный	120		13
Картридж BC-05	120		49
Картридж HP C6614D чёрн	130		49
Картридж BC-20	150		49
Картридж BC-21	150		49
Картридж HP 51629A чёрн	150		49
Картридж HP 51645A чёрн	150		49
Карт-ж HP C6615DE, ЧЕРНЫЙ DJ 810/40	151		13
Картридж HP 51626A чёрн	155		49
Карт-ж HP 51626A(HP Desk Jet, 5-я с	165		13
Картридж HP LazerJet 1100 (C4092A)	302	52	43
Карт-ж HP LJ1100/1100A/EP-22(C4092A	322		13
Карт-ж HP LJ 5L/6L(C3906A) оригинал	330		13
Epson 480 Black (TO13401)		12	27
Epson 400/600/Photo/700/EX black (S		14	27
Epson 440/640/750/1200 black (S020)		14	27
Epson 440/640/740/760/860 color (S0		16	27
Epson 480 Color (TO14401)		16	27
Epson 400/600/800/1520 col(SO20089)		17	27
HP DJ 610 N20 Black (C6614AE)		21	27
HP DJ 4xx black (51626A)		24	27
HP DJ 6xx black (51629A)		26	27

Наименование	грн.	у.е.	код
HP DJ 6xx color (51649A)		26	27
HP LJ 1100 (C4092A)		47	27
HP LJ 5L/6L (C3906A)		47	27
HP LJ 1200/1220 (C7115A)		48	27
HP LJ 5P/5MP/6P/6MP (C3903A)		64	27
HP LJ 2100 (C4096A)		79	27
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Фотоаппараты			
RelisysDimeraDC3500 640x480, 20кадр

Наименование	грн.	у.е.	код
Восстановление информации HDD,от	119	20	29
Замена монит14,15"на15"...21",от	298	50	29
Модерн 286/586 на Pentium,от	357	60	29
Модерн 286/586 на K6-2-266/64,от	803	135	29
Модерн 286/586 на K6-2-500/128,от	1125	189	29
Модерн 286/586 на Celeron633/128,от	1250	210	29
Модерн 286/586 на K7-800/128,от	1339	225	29
Модерн 286/586 на PIII 700/128,от	1577	265	29
Модернизация любых ПК			38
Модернизация мониторов			38
Модернизация принтеров			38
Консультации по модернизации ПК			38
Покупка комплектующих Б/У			38
Покупка компьютеров Б/У			38
Замена старых ПК на новые			38
Покупка перферийных устройств Б/У			38
Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"			
Суточный неограниченный *1:1*/сутки		1	6
Ночной неогр. с 0:00 до 9:00/мес		5	6
Домашний с 19:00 до 9:00 + вых./мес		15	6
Неограниченный/мес		42	6
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Подключение,от	1		6
до 1Gb	285	50	26
64Kb	2067	380	7
512Kb	16320	3000	7
64/128к по тарифу, 1 Мб		0,07	6
64 к неограниченный в месяц		350 б/НДС	6
128 к неогр. в месяц		750 б/НДС	6
Повременный доступ к сети			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0.25	7
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0.48	7
с 0:00- 9:00 утро+вых.дни/час		0,29	6
с 9:00 утро до 0:00 ночи/час		0,69	6
по фиксированной абонплате, в месяц			
Unlimited full(1день)	6	1	26
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	7
Un.Business(8-20) Home(19-24)+(9-24	34	6	26
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	7
Internet Unlimited	120	22	7
Суточный неогр. *1:1* "Dial-Up"/сут		1	6
Ночной с 0:00 до 9:00 "Dial-Up"/мес		5	6
Дом.с 19:00-9:00+вых."Dial-Up"/мес		15	6
Неограниченный "Dial-Up"/мес		42	6
64 к неогр.(выд.линия)/мес		350 б/НДС	6
128 к неогр.(выд.линия)/мес		750 б/НДС	6

Код	Название фирмы	Стр
1	2000 Comp (044-2393923, 2393924)	16
2	A&T Trade (044-4625835, 4625836)	38
3	Devicom (044-5319510)	37
4	DiaWest (044-4556655)	1
5	GreenHome	3
6	IP Telecom (044-2388989)	4, 33
7	IT Park (044-4647178)	41
8	Mas Electronics (044-2487591)	9
9	Samsung	48
10	Viva (044-2163049, 2382913)	29
11	Автоцентр (044-4418428)	41
12	Алком (044-4882049, 4416024)	28
13	Алсита (044-2469736)	12
14	Астат (044-2440000)	27
15	Астрон (044-2167171)	15
16	Вектор Киев (044-2287321)	7
17	ВиАКом (044-2419423, 2419424)	14
18	Виском (044-2466373, 5361135)	10
19	Глория 2000 (044-4635936, 4635930)	13
20	Горнвест (044-4646699, 4183617)	10
21	Зеленая волна	47
22	Ива (044-2200769, 4501849)	10
23	Икс-ком (044-2954385, 2955980)	6
24	Иний (044-5740540, 5740279)	6
25	Инкософт (044-2464389)	19
26	Кармалита (044-4578804, 4555429)	7
27	Квазар-Микро (044-2399999)	21
28	Кварк-М (044-4411616, 2416741)	6
29	Колокол (044-4617988)	7
30	КомТехСервис (044-2165567, 2745928)	5
31	Корифей+ (044-4510242)	30
32	К-Трейд (044-2529222)	47
33	Мастер-8 (044-2418400, 2418401)	23
34	Медвин (044-2418421)	17
35	Навигатор (044-2419494)	3
36	ПрагмаТех (044-2393805)	5
37	Представительство VIA	29
38	Пульсар (044-2470955, 2639983)	5
39	Солком (044-4889726)	11
40	Свитовид (044-4468973)	11
41	СЭТ (044-2509761)	31
42	Творчество (044-2341204)	35
43	Тест98 (044-4907016,2298095)	24
44	Техпрогресс (044-2121352, 4163395)	8
45	Фрам-95 (044-4783921)	8
46	Элси (044-2283988, 2479251)	8
47	Юником (044-2285461)	11

Нашим читателям посвящается

Все, кто хотел бы продолжить с нами знакомство, все, кто предпочитает получать наш еженедельник прямо в почтовый ящик, даже не выходя для этого из дома, и притом с завидной регулярностью кождую неделю, вполне могут осуществить свое заветное желание — ведь открыта подписка на **«Мой компьютер»** на **2001** год. Подписаться можно в любом отделении **«Укрпочты»**, а также по адресу **www.poshta.kiev.ua**, подписной индекс **35327**.

Стоимость подписки:

- на один месяц — **5.89** грн.;
- на полгода — **35.34** грн.

Самые занятые, обремененные заботами, или просто ленивые ☺ могут обратиться в службу курьерской доставки — тут вам обязательно помогут: **«Саммит»** (044) 254-5050, **«Бизнес-Пресса»** (044) 220 1608, 220-4616, **«KSS»** (044) 464-0220, **«Блиц-Информ»** (044) 513-4163, 518-6682, **«Периодика»** (044) 228-0024.

В вихре бурной столичной жизни не забыли мы и о наших некиевских читателях: обратитесь в подписное агентство своего города — и мы с удовольствием начнем с ними работать.

А те, кто является почитателем наших изданий, но, к сожалению, кому финансовое положение не позволяет подписаться, — ищите нос в киосках **«Союзпечать»**, **«Факты»**, **«Вечерние Вести»**, **«Киевские Ведомости»**, на газетных расклодках, на станциях метро, остановках скоростных трамваев.

Приобрести наши газеты можно в киосках и у частных распространителей в других городах — *Одессе, Львове, Харькове, Запорожье, Луганске, Донецке, Днепропетровске* и многих других по всей Украине.

До встречи!

О младшем брате замолвим слово

А у всех наших геймеров радостное событие — **«Мой игровой компьютер»** с февраля выходит два раза в месяц. Распространяется это издание так же, как и его старший брат — «Мой компьютер». Подписной индекс **22307**.

Не забывайте, что жизнь — игра!

Всеукраинский еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №39, 30.09.2001. Тираж: 18 000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.

Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: Издательский дом «Мой компьютер»
03057 г. Киев-57, о/я 892/1,
тел. (044) 455-6888, 455-6794,
info@mycomp.com.ua

Редакция может не розделять мнение овторов публикаций. Ответственность за содержание рекломных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2001.
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Тотьяна Кохановская.
Научные редакторы: Сергей Мишко, Влодимир Сирота.
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.
Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.
Game-редактор: Ефим Беркович.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Верстка: Сергей Овсяник.
Художники: Федор Сергеев, Mon|Ster McDown.
Корректор: Елена Харитоненко.
Разработка дизайна: © студия «J.K.Design», Николай Литвиненко.
Редактор электронной версии: Денис Ткач.
Начальник отдела рекламы: Игорь Гущин.
Реклама: Наталья Михайлова.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова, Михаил Ковальчук.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Мажаев.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Николай Угаров (xKOsignworks, www.xko.kiev.ua)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ» тел: (044) 464-7321
Печать: Типография «Новий друк», г. Киев, Магнитогорская 1
Цена договорная.

НАШ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ

Запорожье:
ЧП Никитин Родион
тел.: (0612) 67-5628

В Запорожье МК могут получить клиенты фирмы «Сент-Мастер», тел.: 64-1789

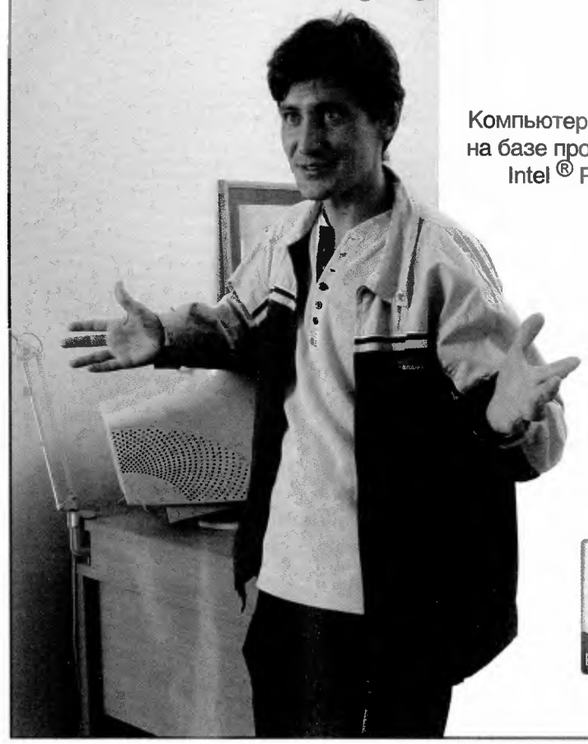
МОЙ КОМПЬЮТЕР

Самое **интересное** и **продаваемое** компьютерное издание

приглашает к сотрудничеству **региональных распространителей** на очень выгодных условиях

Обращайтесь в коммерческую службу по телефонам
(044)455-6794, 455-6888

Выгодная техника!



Компьютеры **BRAVO** на базе процессоров Intel® Pentium®4

BRAVO КОМПЬЮТЕРЫ

Галамидов Олег, победитель акции от **K-Trade:**

– Купил я в **K-Trade** компьютер и выиграл поездку на Мальту! Приезжаю домой – а мой **BRAVO** и не выключали: племянник – играет, дочь – в чатах висит. К машине просто не пробьешься! А я – дизайнер, мне без нее жизни нет. Может мне еще один компьютер купить, а?

K-Trade: (044) 252-92-22
Дилеры:
ComputerLand (044) 490-67-92
Галактика XXI (044) 458-48-41

Intel Inside® и Pentium® – это торговая марка или зарегистрированная торговая марка корпорации Intel Corporation или ее подразделений в США или других странах

Съемные устройства для накопителей

SVEN®
www.sven-ukraine.com

Более 30 моделей для быстросъемного размещения накопителей, от самых простых до устройств в алюминиевом корпусе с SCSI-интерфейсом. Теперь Вы можете быть уверенны, что конфиденциальная информация будет всегда с Вами. ...и только с Вами!



Киев, «Світ електроніки», пр. Красных Казаков, 13, тел 464-8-465
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

SVEN Since 1991
http://www.sven.ru
http://www.sven-ukraine.com